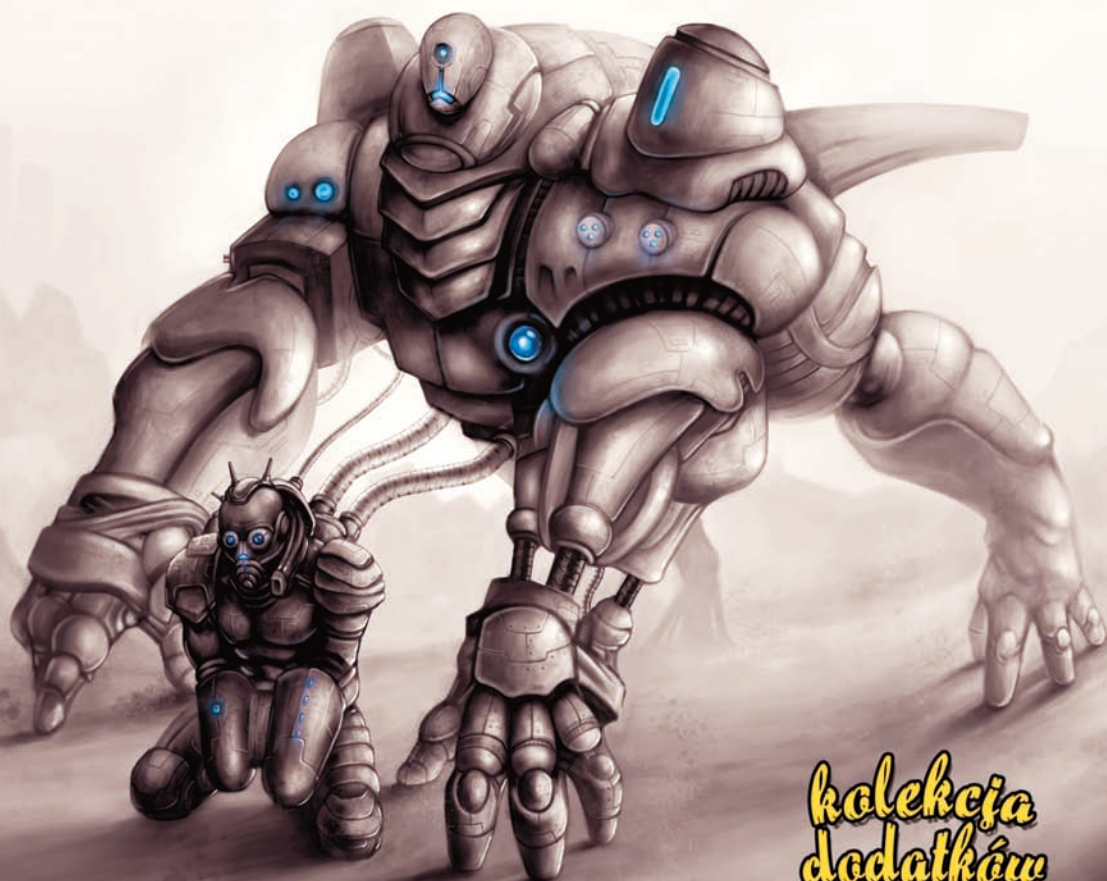


NEUROMACHIA



*kolekcja
dodatków
lanowskich*

neuroshimowa bitwa na teksty



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Autorzy:

Pastor, Trip, Bartosh, Hex

Ilustracje:

Łukasz Godlewski, Michał Sztuka, Roch Hercka, Barbara Trela-Szyma,
Karol Gniazdowski, Marcin Kitala, Aleksander Gruszka, Łukasz Dobija,
Katarzyna Fitz, Katarzyna K. Milde, Michał Kmieć, Grażyna Kita,
Aleksandra Lendzian,

Ilustracja na okładce:

Artur Zejer

Skład:

Rafał Szyma

na podstawie projektu Michała Oracza



Materiały pochodzą z serwisu

<http://neuroshima.moorhold.net>

i powstały w ramach konkursu Neuromachia

Książka opublikowana w serii Kolekcja Dodatków Fanowskich.

Więcej informacji na <http://neuroshima.org>

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl
portal@wydawnictwoportal.pl



Spis treści

O NEUROMACHII	2
NEW YORK BAD TIMES	3
ŁOWCY TORNADO	53
INFEKTOR	65
KAZNODZIEJA	69
OSTATNI WIEŻOWIEC	79
TAJEMNICA STREFY 51	93
ANEKS: NEUROSHIMOWE AKCJE PORTALU	99

O Neuromachii

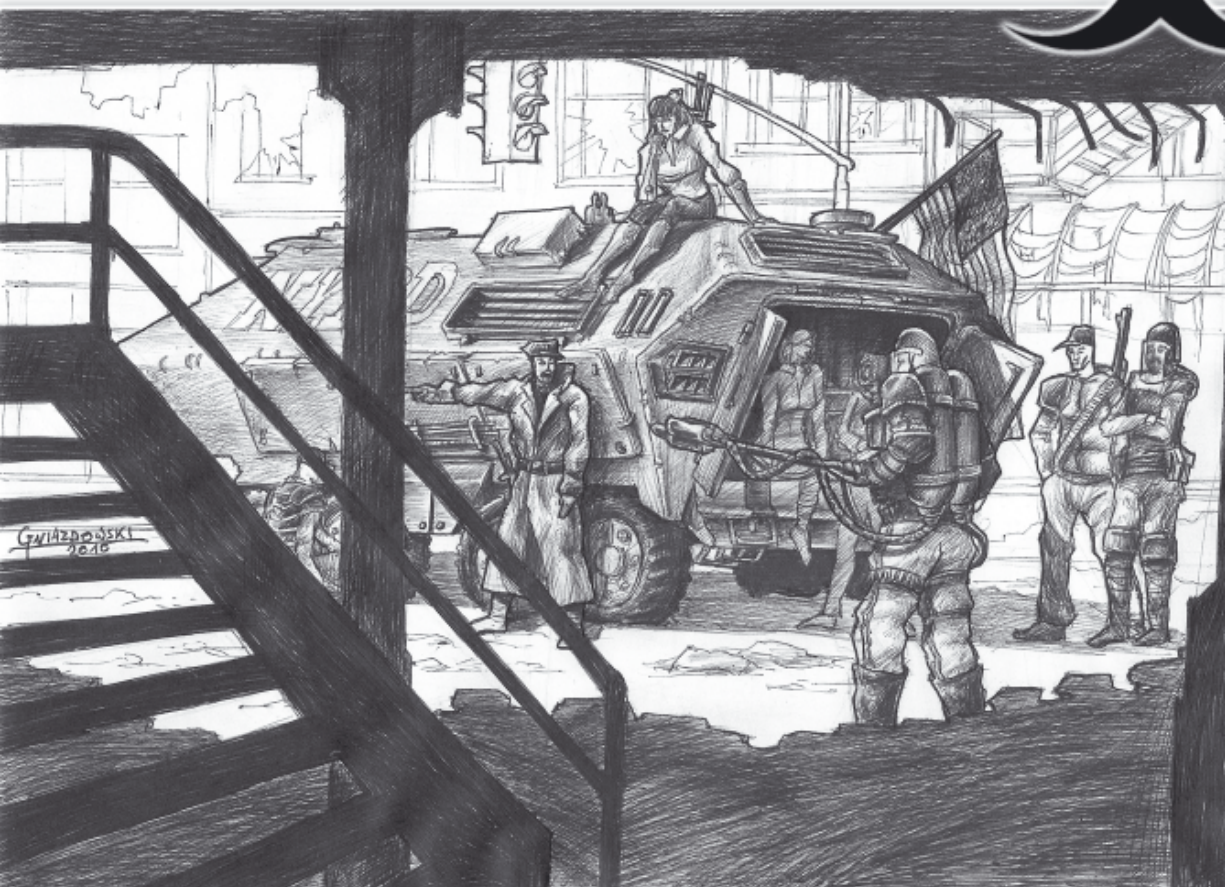
Neuromachia to konkurs działu Neuroshima nieistniejącego już serwisu Moorhold przeznaczony dla tekstściarzy. Konkurs wyróżniał się specyficzną formułą: podzielony był na kilka rund, a w każdej z nich uczestnicy mieli do napisania tekst inspirowany podaną frazą. Co z nią zrobią - zależało tylko od nich; mogli rozwinąć ją w dowolny "erpegowy" tekst, czy to będzie scenariusz przygody, opis lokacji, organizacji, czy wręcz opowiadanie. Na tworzenie mieli miesiąc - i tak przez pół roku. Trzy edycje konkursu zaowocowały kilkudziesięcioma pracami publikowanymi na (nie funkcjonującej już, niestety) stronie <http://neuroshima.moorhold.net>.

Teksty z niniejszej antologii pochodzą z drugiej edycji konkursu. Jej skład jest reprezentatywny dla całego konkursu: mamy tu zarówno opowiadania, jak ich scenariusz (rozbudowany New York Bad Times o objętości porównywalnej do "Zaginionego Miasta"). Są także i inne teksty: organizacja Łowców Tornada i lokacja: Strefa 51 oraz opis przeciwnika niczym z "Bestiariusza Maszyny".

Neuromachia przyniosła szereg materiałów o znakomitej przydatności na sesjach oraz tekstów miodnych, inspirujących dla neuroshimowych graczy. Skończona pojemność papierowej książki zmusza do wyłuskania tylko kilku spośród nich, choć z pewnością chciałoby się opublikować ich więcej. Mam nadzieję, że lektura tego tomu Kolekcji Dodatków Fanowskich stanie się dla czytelnika punktem wyjścia do własnej twórczości. A przede wszystkim - że przełoży się na masę fajnego grania!

Inspirującej lektury!

Rafał Szyma



Karol Gniazdowski

PASTOR NEW YORK BAD TIMES



Psy nie zareagowały na jego obecność głośnym, wściekłym ujadaniem, którym powitałyby każdego innego. Niektóre unosiły wynędzniałe pyski. Kilka szczebkęło przyjaźnie. Pozostałe po prostu go zignorowały.

Dziadek czuł potworny ból w nogach, jego serce biło nierównym rytmem. Przystanął, z trudem łapiąc oddech. Kilkogodzinna wędrówka opuszczonymi ulicami miasta nie była dla jego organizmu niczym nowym, ale każdy dzień kończył się tak samo: dusznościami, łamaniem w krzyżu i ogniem, który zdawał się trawić jego poobcierane stopy.

Psy obserwowały go, gdy grzebał w zawartości swojego wózka sapiąc i pomrukując. Wreszcie odnalazł to, czego szukał: opróżnioną do połowy butelkę po przedwojennej whiskey Western Gold, zawierającą obecnie płyn, którego nawet przy najszczerszych chęciach whiskey nazwać nie było można. Ale Dziadkowi nie robiło to żadnej różnicy. Promil jest promil, mawiał.

Odkasznął i splunął flegmą.

Początkowo zamierzał jedynie zwilżyć usta i poczuć w nich przyjemne pieczenie. Po pierwszym łyku szybko doszedł jednak do wniosku, że w takie noce jak ta nie ma się co ograniczać. Przede wszystkim, dzisiejszy łup był całkiem niezły. Przeczesując wymarłe zaułki w okolicach Doughboy Park natknął się na dwie butle z gazem, nieco dalej, przy opuszczonej stacji metra w Woodside, odkrył zapomniany składzik ze środkami czystości. Ze zrujnowanego budynku szkoły przy Greenpoint Avenue wytaszczył na plecach ogromną, zwiniętą w rulon amerykańską flagę. Wiedział, że zwłaszcza dla tej zdobyczy bez trudu znajdzie kupca. W tym mieście symbolika wciąż miała wysoką cenę.

Chwała dobremu Panu w niebiosach! I jeszcze jedno znalezisko. Pistolet Smith&Wesson przy wysuszonych zwłokach w mundurze. Dziadek ostrożnie odpiął kaburę i przyjrzał się broni. Wyglądała na nienaruszoną, ale nie miał pewności. To zresztą było nieistotne, gdyż starzec zaraz cisnął pistolet na ziemię, jakby ten połyskujący przedmiot oparzył go w rękę. Pokusa, jaka ogarnęła go na myśl o potencjalnym zysku ze sprzedaży gnata, ustąpiła miejscu rozsądkowi. Dziadek, jako mieszkaniec Strefy Trzeciej, mógł przysporzyć sobie kłopotów, gdyby zatrzymano go na ulicy z bronią ukrytą w wózku pod grubą warstwą tektury i łachów. Nie mówiąc już o sytuacji, w której ujęto by go na próbie handlu zakazanym towarem.

O nie, Dziadek przeżył sześćdziesiąt osiem lat unikając podobnych problemów. Ale nie był tchórzem, w krytycznych chwilach nie wahał się skorzystać ze swojej nabijanej gwoździemi pałki, którą pieszczotliwie nazwał imieniem dawno zmarłej małżonki. Wyznawał zasadę, iż każdy człowiek jest terytorium o nienaruszalnych granicach, a ktokolwiek próbowałby taką granicę przekroczyć, należy mu się nauczką. Co innego jednak działać w obronie własnej przy użyciu legalnych środków niż stawiać przeciwko Prawu. A Prawo było w tym mieście surowe i tak samo surowo egzekwowane. Dziadek, jako osoba roztropna, próbował jedynie chronić skórę.

Dlatego też, gdy zbliżając się już do dna butelki usłyszał głośny krzyk, a zaraz po nim przeciągły pisk opon, zapomniał o wszystkim i instynktownie dał nura w najbliższą stertę śmieci.

Znowu się zaczyna, pomyślał z rosnącym przerażeniem. Lękał się nie tylko o siebie, ale przede wszystkim o pozostawiony pośrodku ulicy wózek



z całym dobytkiem. Jak wkrótce się okazało, lękał się słusznie.

Ciemna postać przemknęła obok kryjówki Dziadka. Psy rozszczękały się na całego. Chwilę potem uliczkę zalało światło reflektorów. Rozpędzony samochód uderzył w wózek, którego zawartość poszybowała we wszystkie strony. Tego, co działo się później, Dziadek nie mógł już zobaczyć. Ale słyszał. I zaczął żałować, że Bóg nie odebrał mu na starość tego zmysłu.

Uciekający nie miał żadnych szans, zaulek kończył się bowiem wysokim murem, którego nie sposób było przeskoczyć. Warkot silnika ucichł. Parokrotne trzaśnięcia drzwiami. Ujadające do tej pory kundlie rozbiegły się po ostrzegawczym wystrzale z broni.

- Cześć, Arnie!

Głos był nieprzyjemny, szyderczy.

- Nareszcie się spotykamy. Przed czym tak zwiewałeś, że mało portek nie pogubiłeś? A może to jakiś, kurwa, maraton?

Cisza.

- Arnie, przyjacielu! To kompletnie bez sensu. Cała ta sytuacja. Przyznasz. Za długo balansowałeś na granicy. Wiesz, czym się kończy taki beztrojski taniec nad przepaścią? Człowiek prędzej czy później spada w dół i rozpierdala sobie łeb. Ty właśnie uczyniłeś jeden krok za dużo. Lecisz. Ale jest ktoś, kto w ostatniej chwili może cię uratować, podaje więc pomocną dłoń. Pytanie tylko, czy zdecydujesz się ją chwycić. Brak odpowiedzi.

- No, chłopcze. Nie mamy czasu. Jestem twoim aniołem stróżem. Masz szansę coś ocalić. Wystarczy tylko, że powiesz, gdzie TO ukryłeś. I z czyjego polecenia to zrobiesz.

Inny głos, wysoki, drżący:

- I tak to... I tak mnie...

Szloch.

- Arnie, oczywiście, że i tak cię załatwimy, a stanie się to właśnie w tym

miejsku. Mówiąc o ocaleniu miałem na myśli kilka spraw, które po sobie zostawiasz. Schorowany ojczulek, ódreczka...

- Ty skurwysynu!

- Arnie, przypominam, że to także podpada pod paragraf. Naprawdę nie stac cię na odrobinę kultury?

Dziadek nie słyszał dokładnie dalszej części tej strasznej rozmowy, gdyż Arnie odpowiadał na kolejne pytania szeptem, szlochając jak dziecko. Ale odpowiadał.

Gdy skończył, w zaułku rozległy się strzały.

THE NEW YORK BAD TIMES

Scenariusz przeznaczony jest dla dowolnej ilości Graczy o dowolnym stopniu rozwoju. Jego akcja rozwija się w Nowym Jorku, lecz przy odpowiednich modyfikacjach fabułę rozegrać można w innym miejscu. Big Apple nie jest jednak lokacją wybraną na chybił trafił: uosabia konkretny mit, a głównym celem opowieści jest właśnie obalenie tego mitu, symbolu. Akcja gry związana jest z krwawymi wydarzeniami, jakie targnęły największym w powojennych Stanach miastem zimą 2053 roku. Scenariusz oferuje różne drogi i możliwości, przygotowane zostało kilka alternatywnych zakończeń tej dosyć ponurej historii. Najistotniejszym aspektem jest nacisk na problematykę moralności w świecie, w którym wyraźny podział na dobro i zło uległ całkowitemu zatarciu. I, jak w antycznej tragedii, każdy wybór prędzej czy później okazuje się być tragicznym w skutkach.



Konstrukcję scenariusza porównać można do budowy równobocznego trójkąta. Wraz z upływem czasu Gracze będą lawirować pomiędzy trzema wierzchołkami: skorumpowaną policją, brutalnym gangiem i starającymi się zachować obiektywność dziennikarzami z miejscowej redakcji N.Y.Times. Liczne epizody poboczne ubarwią i z pewnością skomplikują fabułę, ponieważ Wielkie Jabłko to miejsce, gdzie wszystko stoi w jakiejś zależności od czegoś innego i ostatecznie łączy się w jedną całość.

Podczas rozgrywania sesji Mistrz Gry musi zwracać szczególną uwagę na reakcję Graczy postawionych wobec pewnych problemów. Na przykład, czy odwiedzając miejsce potwornej zbrodni zapalają świętym gniewem wobec sprawców tego czynu, czy też raczej potraktują sprawę lekką ręką. Moralność to materia niezwykle delikatna. Aby przeciągnąć bohaterów na Ciemną Stronę Mocy nie wystarczy powiedzieć im: „Nie no, musicie zastrzelić tego gliniarza, bo inaczej wyda się, że jesteście policyjnymi wtykami w gangu”. Oni muszą to poczuć. Muszą tego pragnąć. Dlatego właśnie dzięki uważnej obserwacji zachowań Graczy wywnioskujesz, kiedy nadszedł Ten Moment.

Ale nie uprzedzajmy faktów.

WSTĘP

Pierwszym pytaniem, na które powinien odpowiedzieć sobie Mistrz Gry, jest sprawa motywacji Drużyny. Dlaczego przyjechali do Nowego Jorku? Oczywiście, rozpocząć można tradycyjnie: spotkanie w knajpie i gadki szmatki, po których wszyscy nieoczekiwanie zostają przyjaciółmi. Można tak zrobić. Co nie znaczy, że należy. Takie wojaże „na chybił trafił” z pustyni do jakiejś większej aglomeracji

są dla nowicjuszy. Daj Graczom jakieś powody, dla których odwiedzają Big Apple. Poniżej podsuwam kilka pomysłów na „zadania wejściowe”:

SPRAWA DOŚĆ OCZYSTWA. Przywóz lub odbiór jakiegoś ładunku. Masz, chłopcze, utrudnione zadanie: ładunek po drodze skradziono, pracodawca nie chce zapłacić, pracodawca nie żyje. Ładunek eksploduje w bagażniku, rozwalając połowę twojego drogocennego wozu. Dlaczego ktoś chciał cię wykończyć?

Słyszałeś, że nowojorczycy to **TWARDE BESTIE**. Gówno prawda. Ty jesteś twardszy. Masz zamiar to udowodnić. I robisz to. Niestety, gość, którego trochę na mocno trzasnąłeś w łeb, był zaufanym człowiekiem jakiegoś mafioza. Polowanie to już tylko kwestia czasu...

Och, **POSTERUNEK** naprawdę wysłał cię do Nowego Jorku z jakimiś ważnymi informacjami? A może masz znaleźć jakieś trudno dostępne urządzenie? Takie, którego nie dostanie się na przeciętnym straganie z miniaturowymi Statuami Wolności?

ZASRANA ZIMA. Większość dróg północno-wschodniej części kraju jest nieprzejezdna. Najwyższy czas, żeby rozprostować kości. Wielkie Jabłko to fajne miejsce, można wychylić kufel, pogadać, odpocząć w czułych objęciach jakiejś damy. No cóż, nie wiedziałeś, że jest dziwką, którą jakiś zasrany alfons przymusza do nierządu. Najwyższy czas porachować mu kości.

Już wiesz. Ten **OBIEKT** na niebie kierował się w stronę Nowego Jorku. Dasz sobie głowę uciąć, że kolejna Pandora wylądowała gdzieś na Wall Street. Musisz ją tylko odnaleźć. I unicestwić, zanim będzie za późno. I chuj z tym, że ledwo wróciłeś z frontu z oparzeniami drugiego stopnia na plecach?



To oczywiście tylko przykładowe haczyki. Wymyśl własne, nawiązując do wydarzeń z poprzedniej sesji. Nawet początkujący Mistrz bez trudu włączy je w główną oś fabuły.

Wielkie, przekłete Jabłko

Nowy Jork nie jest bezpiecznym miejscem. Względna organizacja administracyjna, kilka urzędów, kochany prezydent i służby porządkowe zbudowały iluzoryczny klosz bezpieczeństwa. Sztandary, flagi, hymny i szumne odezwy do narodu mają poderwać ludzi do zorganizowania się i wspólnej walki o odbudowę Stanów Zjednoczonych. Obecność policji i wojska ma z kolei odwrócić ich uwagę od niebezpieczeństwa, które czai się w każdym zaułku miasta, w każdym opuszczonym mieszkaniu. Ale tu nie Moloch, nie skażenie, nie mutanty są głównym zagrożeniem.

Co przeciętnemu obywatelowi po radiowozie, który dwa razy w ciągu dnia przejedzie obok ich domu, skoro w każdej chwili jakiś zbir może drzwi tego domu wyłamać i robić, co mu się podoba? Co mu po wielkich deklaracjach zaufanych ludzi prezydenta, skoro prawdziwą władzę w tym dystrykcie sprawuje Mr. Scagnetti lub Łysy ze swoimi mordercami? Skorumpowani gliniarze nie kiwną nawet palcem, gdy któryś z nich zamorduje twojego brata lub zgwałci narzeczoną. Podzielony na cztery strefy Nowy Jork za dnia rzeczywiście przypomina wielki plac budowy, społeczeństwo tryska optymizmem i wiarą.

Ale gdzie znika ta nadzieja tuż po zapadnięciu zmroku? Nocami mafijne organizacje toczą między sobą krwawe wojny, na ulicach kwitnie prostytucja i handel narkotykami, choć to wszystko jest oficjalnie zabronione i potępiane. Dlaczego tak się dzieje?



Rząd od czasu do czasu przeprowadzi jakąś spektakularną akcję przeciwko zorganizowanej przestępczości, lecz są to działania zwyczajnie pokazowe, ponieważ szefostwo doskonale wie, że gdyby nie mafia, straciłoby wszystko. Gangsterzy kontrolują swoje dzielnice, lokale, główne szlaki transportowe z Appalachów. Ci, którzy chcieliby poprawić sytuację, na przykład prezydent, żyją w strachu o własne życie, pod ciągłym naciskiem fałszywych doradców.

Witamy w Wielkim Jabłku.

Cztery strefy

Miasto zostało podzielone na cztery główne rejony. Pierwszy, zwany białym, to mały fragment Manhattanu zamieszkały przed największe szczy, urzędników i przedsiębiorców. Aby dostać się na ten teren trzeba okazać specjalną przepustkę, która nie zwalnia z zakazu noszenia jakiegokolwiek broni. Tę mogą posiadać jedynie mieszkańcy i mają prawo użyć jej przeciwko dowolnemu nie-mieszkańcowi praktycznie bez żadnych konsekwencji. Widzisz, jak się szczychy ustawiły? Jeśli ktoś spoza białej strefy zostanie tu przyłapany np. z ukrytym pod kurtką gnatem, trafia do więzienia z ciężkimi zarzutami działalności terrorystycznej. Łapiesz klimat? Dla



takich ludzi jak my, to właśnie to miejsce jest największym zagrożeniem, najlepiej trzymajmy się od niego z daleka.

Strefa druga, której północna granica sięga dawnego Harlemu, to po prostu najzwyczajniejsza część miasta. Bez zezwolenia można tutaj paradować z bronią białą i krótką. Cięższe giwery - paragraf. Jeśli chcesz pogadać z kimś normalnym, wal tutaj. Przeciętne bary i sklepy. Normalni ludzie.

Strefa trzecia, najliczniejsza, to północny Brooklin, zachodni Queens, południowy Bronx. Miejska biedota. Tym nie wolno nosić przy sobie żadnej broni palnej, ale tylko teoretycznie, bo mało komu chce się to sprawdzać. Nie wyobrażaj sobie, że mieszka tu sama gangsterka. Bzdura. Dużo tutaj ludzi uczciwych i prostych, którzy po prostu próbują jakoś przetrwać te ciężkie czasy. Codziennie muszą borykać się z niezliczonymi problemami, takimi jak żywność, woda pitna, choroby... Dorzućmy jeszcze bandziorów i policję.

Czwarta dzielnica to wszystko, co wokół. Napromieniowane, zawałone, skażone, opuszczone. Ale nie wymarłe do ostatniego szczura. Tutaj trafiają ci, którzy stoczyli się na samo dno. Wyrzutkowie, degeneraci, mutanci. Zazwyczaj nad tą okolicą zalega martwa cisza, ale od czasu do czasu tu i ówdzie coś się poruszy. Wszyscy unikają tego miejsca jak ognia.

0ś

Oto Nowy Jork w wielkim skrócie. Moim zamierzeniem nie było tworzyć tutaj nowego suplementu do podręcznika. Ponieważ jednak akcja dzieje w dosyć specyficznym miejscu, takie tło może okazać się pomocne. Niewy-

kluczone również, iż Ty, jako Mistrz Gry, prowadziłeś już scenariusze nowojorskie w nieco innych realiach. Tutaj pozostawiam Ci wolną wolę - możesz zostawić wszystko jak było podczas ostatniej wizyty Graczy w Big Apple, albo zdecydować się na mój wariant, jeśli uznasz, że od tamtej pory wiele mogło się w mieście pozmieniać. Decyzja należy do ciebie. W dalszej natomiast części tego tekstu znajdziesz opisy wielu miejsc, do których akcja zaprowadzi Drużynę. Nie bój się również wprowadzać własnych lokacji.

A teraz czas na główną oś fabularną. Historia rozgrywać będzie się przede wszystkim w strefie drugiej i trzeciej (choć BG mogą również trafić do dwóch pozostałych, a nawet do więzienia Jay Fort, zlokalizowanego na małej wysepce). W pierwszej kolejności zetkną się tutaj z surowymi organami ścigania, które będą próbowały przeciągnąć ich na swoją stronę. Współpraca z policją skonfrontuje ich ze światem przestępczym, a przede wszystkim ze złowieszczą grupą Wesołego Leonarda. Chociaż na pierwszy rzut oka zapowiada się na walkę dobra ze złem, wkrótce wiele rzeczy ulegnie zmianie. Policjanci, wpłątani w rozmaite intrygi, przestaną jawić się jako szlachetni rycerze walczący z gangsterami. Jest wręcz na odwrót. Tutaj nawet najmniejszy posterunkowy ma silne plecy, które sprawiają, że ten czuje się nietykalny. W takiej sytuacji najbardziej poszkodowani są oczywiście bezbronni mieszkańcy miasta, których gliny traktują jak swoich niewolników i sługusów. Sprawę próbuje naświetlić właściciel jedynej lokalnej gazety, Vincent Brant, ryzykując własnym życiem. Ale nawet i on nie ma do końca czystych intencji...

Tymczasem Drużyna, która początkowo miała jedynie infiltrować ban-



dę Wesołego Leonarda, zacznie odczuwać coraz większą niechęć do służb mundurowych i wkrótce stanie z bandytami ramię przy ramieniu w nierównej walce, której stawka jest bardzo wysoka. Choć nikt jeszcze nie zdał sobie z tego sprawy.

Rozdział 1.

DROBNA PRZYSŁUGA

Co jest? Pasujemy do jakiegoś opisu podejrzanych? Dwaj Murzyni w samochodzie?

(Jerico-One)

Prochy? Panie sierżancie, jedyne prochy, do jakich się przyznaję, to prochy moich wrogów.

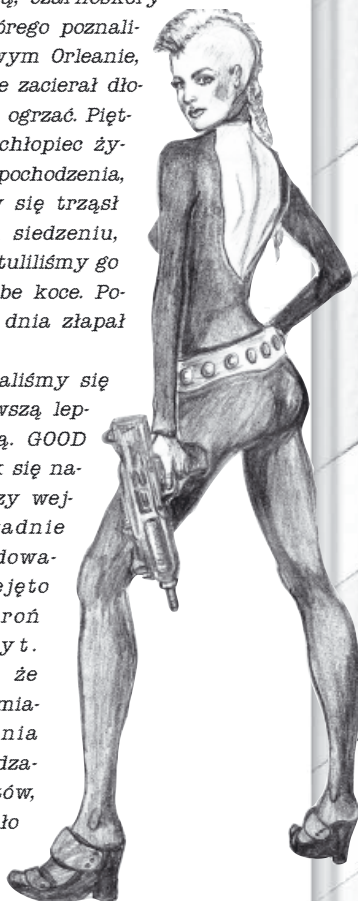
(Brad „Morfeus” Buckler,
lipiec 2044 roku)

Wjechaliśmy od północy, a dzielnica nie sprawiła na mnie dobrego wrażenia. Złego również nie. Była taka sobie... Przeciętna. W moim życiu odwiedziłem chyba wszystkie ocalałe po wojnie amerykańskie miasta. Ot, zgrałem tysiąc talii kart, skasowałem kilka bryk... Nowy Jork na pierwszy rzut oka niewiele różnił się od takiego Kansas City czy Cincinatti. Dopiero później miałem przekonać się, że prace naprawcze na wielką skalę ruszyły tylko na Manhattanie, że ludzie mają tutaj zupełnie inną mentalność. Że wszystko jest tu na odwrót.

Zasrana zima dawała się nam we znaki. Śnieg zdążył już nakryć ulice kilkunastocentymetrową warstwą,

w której grzęzły koła samochodów. Fakt, że na niektóre ulice Nowego Jorku wypuszczono pług, okazał się nie-dużą pociechą. Posuwaliśmy się do przodu jak eunuch na orgietce. Poza tym, w aucie nie działało (lub też w ogóle go nie było) ogrzewanie. Próbowałem wypytać o to naszego kierowcę, Lawrence'a, ale ten tylko skłął mnie i zaczął się zamknąć. Przyjrzałem się pozostałej trójce przyjaciół, oceniając, że mróz dokuczał im chyba niemniej niż mi. Maria, potężnie zbudowana najemniczka z Południowej Hegemonii, cała zsiniała z zimna, a jej oczy zdradzały, iż chyba pierwszy raz w życiu zobaczyła śnieg. Kevin, zwany również Apteką, czarnoskóry chemik, którego poznaliśmy w Nowym Orleanie, intensywnie zacierał dłoń, aby się ogrzać. Piętnastoletni chłopiec żydowskiego pochodzenia, Eliasz, cały się trząsł na tylnym siedzeniu, chociaż opatuliliśmy go w dwa grube koce. Po przedniego dnia złapał katar.

Zatrzymaliśmy się przed pierwszą lepszą knajpą. GOOD TIMES - tak się nazywała. Przy wejściu dokładnie nas zrewidowano i przejęto naszą broń w depozyt. Przyznam, że nigdy nie miałem zaufania do tego rodzaju depozytów, dlatego mało mnie szlag nie trafił,





gdy facet zażądał, abym pozostawił również gitarę. Uprzejmie wyjaśnił, że takim sprzętem można komuś nieźle - cytuję - przypierdolić.

Wywiązała się krótka awantura, ponieważ będąc pewnym swojej racji, zamierzałem o nią walczyć do ostatniej kropli krwi. Nikomu nie pozwalam dotykać Cindy, nawet najbliższym kumplom, a co dopiero jakimś obdarciem kundlowi z podrzędnej speluny! Ona jest jak żona. Sprawa zapachniała międzynarodowym skandalem, kiedy strażnicy ruszyli w moją stronę z ewidentnym zamiarem wyrzucenia mnie na bruk, ale sytuację uratował Lawrence, który wyjaśnił tym tępakom, że jestem wędrownym grajkiem i muszę zapracować na swoje utrzymanie. Cóż, przyznam, że określenie „grajek” użyte w stosunku do wirtuozę gitary jest dosyć niestosowne, ale wytłumaczenie pomogło. Zostaliśmy jednak poinformowani, że żadnych koncertów dzisiaj nie będę odprawiał, ponieważ tego wieczoru miał grać Yaga-Yo. Diabli wiedzieli, co to za jeden, ten Yaga-Yo. Z pewnością jakiś amator. No cóż, skoro w taki sposób traktuje się tutaj sławy... Z wielką niechęcią wróciłem do samochodu i wsiadłem futerał do bagażnika.

Dobre Czasy okazały się całkiem przyjemnym lokalem, aczkolwiek w żadnej mierze nie mógł się on równać z tymi w Vegas. Właściciele musieli chyba przykładac dużą wagę do wystroju, gdyż ściany udekorowane były rozmaitymi przedwojennymi plakatami gwiazd takich jak Armstrong, Wates, Santana... Nad zakratowanym barem wisiał prawdziwy saksofon. O tak, dobrze było znaleźć się w jakimś cywilizowanym miejscu i zapomnieć o tych cuchnących szczynami norach, w których zatrzymywaliśmy się podczas długiej podróży przez pustkowia...

Zamówiliśmy posiłki i piwo, płacąc tym, co każdy z nas miał. Ja, oczywiście, nie miałem przy sobie niczego, więc drużyna wspaniałomyślnie zrzucała się na suchary i dzbanek odczonej wody. Maria jadła w milczeniu, Apteka opowiadał jakieś sprośne dowcipy, których nikomu nie chciało się słuchać, Eliasz z ciekawością zerkał w stronę sceny, na której za chwilę miał pojawić się wspomniany wcześniej Yaga-Yo-A-Żeby-Zdechł.

I wszystko potoczyłoby się dobrze, gdyby nie Lawrence, który po starcie od razu musiał wdać się w kłótnię z podchmielonym facetem wyglądającym w najlepszym wypadku na przywódce Hell Angels. Przypadkowo szturchnięty w ramię Lawrence nazwał olbrzymą zawszonym imbecylem, którego plebejska prezencja wskazuje na to, że jego matka niechybnie była ładacznicą i puściła się z jakimś pokątnym koniokradem. Dokładnie tak się wyraził, cholerny szlachcic, czy kim on tam wcześniej był w Federacji Appalachów...

Wywracane stoły i latające w powietrzu butelki były już tylko kwestią czasu..."

(z pamiętnika Malcolma White'a, 18 stycznia 2053 roku)

Witamy w Dobrych Czasach

Dobre Czasy, jako przybytek o średnim standardzie, jest przyzwoitym miejscem rozpoczęcia przygody. Bar zlokalizowany jest na pograniczu trzeciej i drugiej strefy, oferuje nieźle żarcie i szeroki wybór trunków, począwszy od lokalnego bimbru o lekko cytrynowym posmaku, a na przedwojennych alkoholach skończywszy, chociaż właściciel dysponuje tylko paro-



ma takimi butelkami dla specjalnych gości. Główną atrakcją, która przyciąga tutaj mieszkańców, są wieczory z muzyką na żywo, przede wszystkim bluesem i smooth-jazzem, w którym specjalizuje się Yaga-Yo, siwowłósy Murzyn o sympatycznym charakterze starego gaduły i podrywacza. Żadne tam rockowe mlócki, klienci po ciężkim dniu pracy spragnieni są czegoś innego, przy czym można się odprężyć. Ceny nie są tutaj wygórowane, a jako formę płatności przyjmowane jest wszystko, oczywiście poza zabronionymi narkotykami i bronią.

Jeżeli Gracze mają jakieś sprawy do załatwienia, daj im trochę wolnego czasu. Niech pokręcą się po mieście, nakupią sprzętu, porozmawiają z dawnymi znajomymi. Powinni nieco zmarznąć, gdyż tego dnia temperatura w Nowym Jorku waha się w granicach od minus siedmiu do minus dziewięciu stopni. A Dobre Czas to typowy lokal, do którego z miłą chęcią zagląda człowiek spragniony późnego obiadu i łóżka. A tak, jedna „doba hotelowa” kosztuje tutaj 5 gambli, w wąskim pomieszczeniu na piętrze zastawionym materacami.

Podczas odpoczynku Drużyna ma okazję poznać nieco mentalność nowojorczyków. Niemal wszyscy goście rozmawiają o swojej pracy: dziś tu postawiliśmy nowy mur, gdzie indziej podciągnęliśmy elektryczność. Są to ludzie grzeczni oraz uczynni, aczkolwiek ich słowa często uginają się od niepotrzebnego patosu, jak gdyby każdy próbował zwiększyć swoją rolę w procesie odbudowy świata.

Spokój przerwie pojawienie się dwóch lokalnych zabijaków. Panowie nazywają się Henry oraz Josh: pierwszy jest brzuchatym jegomościem w nabijanej ćwiekami dżinsowej kurtce i czarnej banderze na głowie, drugi ma drobniejszą posturę, ale od-

znacza się dużą zwinnością ruchów, głównie w rauszu. Nie są oni jakimś wielkim zagrożeniem, nie mają również kontaktów ze zorganizowanymi grupami przestępczymi. Ot, dwóch rozrabiaków w średnim wieku, których głównym problemem jest agresja o podłożu ksenofobicznym i słabość do alkoholu tylko tę agresję powiększająca. Jeżeli Gracze sami lubią aranżować nieprzyjemne sytuacje, możesz odwrócić role i to właśnie ich uczynić prowokatorami, ale wtedy przeciwników będzie więcej, gdyż wszyscy obecni jak jeden mąż staną przeciwko obcym.

Bójka nie zdąży się jeszcze dobrze rozwinąć, gdy zostanie przerwana przez trzech strażników i parę uzbrojonych policjantów w błękitnych uniformach. Opanowanym, choć stanowczym głosem wezwą wszystkich uczestników zamieszania do rozdzielania się, a jeśli to nie pomoże, oddadzą ostrzegawczy strzał. Nawet Henry i Josh zaraz staną się potulni jak baranki. Dokładnie to samo zaleca się Graczom.

Znikoma szkodliwość czynu

Policja spisuje protokół na poczekaniu, wypytuje świadków na chybił trafił o przebieg zdarzenia, większą uwagę poświęca jedynie właścicielowi Dobrej Czas, który w zależności od tego, kto zaczął burdę, wskaże Henry'ego i Josha lub Graczy. Jeżeli BG mieli jeszcze jakieś nadzieje, że ominię ich noc w areszcie, należy tę nadzieję szybko rozwiązać. Do celi trafiają bowiem wszyscy, którzy brali udział w bójce (jeżeli któryś z Graczy tylko stał pod ścianą i patrzył, nie złamał prawa). Mundurowi zrewidują też dobytek Graczy, a znalezienie cięższej



broni lub prochów okaże się dodatkowym materiałem obciążającym. Jeśli pozostali goście lokalu potwierdzą, że BG nie byli agresorami, jeden z policjantów uspokoi ich, że to tylko taka procedura i nic im nie grozi. W takim przypadku obejdzie się również bez kajdanek, o ile zatrzymani będą się zachowywać grzecznie jak aniołki. To powinno załagodzić sytuację.

Może okazać się, iż BG jednak spróbują jakiegoś absurdalnego numeru, np. skasują policjantów albo zapragną dać nogę. Należy im to delikatnie wyperswadować, gdyż konsekwencje takiego działania mogą być bardzo poważne. Niech postawa gliniarzy napelni ich serca i umysły dziecięcą ufnością. Ta dwójka, tytułująca się „funkcjonariuszami”, czyli młodszy aspirant Jonatan Vega oraz posterunkowy Simon North mają bajer we krwi. Zdradzić może ich tylko wykonany z powodzeniem przez jednego z Graczy cholernie trudny test percepcji (pod warunkiem posiadania umiejętności wyczucia emocji) lub bardzo trudny test percepcji (pod warunkiem posiadania umiejętności czujności). Przy pierwszym teście, Gracz zorientuje się, iż posterunkowy Simon śmieje się w duchu z zatrzymanych; przy drugim zauważy coś dosyć niepokojącego: Vega ma dziwny zwyczaj częstego pociągania nosem, ale nie wygląda to na zwykłe przeziębienie.

Jeżeli Drużyna jeszcze nigdy nie zawitała do Nowego Jorku, będą z pewnością zaskoczeni faktem, iż tutejsze służby porządkowe noszą prawdziwe, kompletne mundury, a starsi rangą mają nawet odznaki. Nie mówiąc już o tym, że na komisariat (!) Gracze zostaną zawiezieni odpicowanym radiowozem...

Ponieważ jest już późno, zabraknie na razie okazji, aby pozowiedać cały przybytek. Gracze trafiają prosto do

celi - areszt zlokalizowany jest w piwnicy bez okien, z jednym tylko małym świetlikiem. To cuchnące miejsce, przesiąknięte fetorem zgnilizny, alkoholu i ekskrementów. Ta mieszanka to pozostałość po poprzednich aresztantach; obecnie większość cel stoi pustych, tylko jedną zajmuje bezzębny osobnik, niejaki Ig, kłoszard przyłapany na próbie kradzieży. Jest bardzo nieufny i gburowaty, jedynie trudny test perswazji jest w stanie przekonać go do udzielenia informacji na temat swojego położenia. Ale i tak zatai szczegóły, wskazując ściany i swoje ucho. Interpretacja tego gestu nie powinna być bardzo skomplikowana.

Jeśli zatrzymano również Henry'ego i Josha, nie ma mowy o żadnej pogadance z nimi. Po pierwsze, są wściekli na Graczy za obecną sytuację, chociaż wina leży po ich stronie. Po drugie, ale to znów test wyczucia emocji, zdają się być czymś wyraźnie zdenerwowani, jak gdyby groziło im coś poważnego...

Istnieje duże ryzyko przeziębienia się w tych paskudnych warunkach, gdyż na dwójkę zatrzymanych przypada tylko jeden koc. Przynajmniej przyczyna jest tu pod dostatkiem. I robactwa.

Świt przynosi miłą odmianę. W piwnicy zjawia się aspirant Vega, tłukąc pałką po kratkach. Szczególnie dużo uwagi i złośliwości poświęca Igiemu, wiedząc, iż ten ma niebywale czuły słuch. Wreszcie staje przez BG w pełnej swojej mundurowej osobowości, z uśmiechem otwiera drzwi i wypuszcza ich bez żadnego słowa, zagadkowo się uśmiechając. W drodze na górę przeprosza za warunki, ale prawo jest prawem i dotyczy każdego.

W chwili obecnej na komisariacie przebywa dwóch posterunkowych,



Vega oraz starszy aspirant Michael „Barraka” Woods. To właśnie do niego Gracze zostają przyprowadzeni. Barraka to człowiek postury niedźwiedzia. Niedźwiedzia o bardzo paskudnym charakterze. Ma nalane, zawsze nieogolone oblicze, blade i wyłupiaste oczy, a kiedy się odzywa, jego głos w ogóle nie przypomina ludzkiego, tak bardzo jest zachrypnięty od papierosów i wiecznego chłania. Na szczęście, odzywa się rzadko.

Gdy mówi, operuje wyłącznie konkretnymi i półsłówkami, chcąc oszczędzać zniszczone gardło. Często też wysławia się w postaci chrząknięć o różnej tonacji, które obcy z nawykami Barraki policjanci błędnie interpretują jako konkretne rozkazy. Gdyby ktoś jeszcze mógł pomylić tego człowieka z kimś innym, starszego aspiranta zdradzą buty. Tak wyszorowanych i lśniących nie ma chyba nawet sam prezydent.

Barraka, siedzący za biurkiem i trzymający nogi wywalone na błąd, powinien wzbudzić respekt. To facet z charakterem. Wpierw długo będzie trzymał Graczy w napięciu, wwiercając się wzrokiem w każdego z nich po kolei. Ta lustracja może przedłużyć się nawet do kilku minut. A później wstanie z krzesła i powie powoli: - Znikoma szkodliwość czynu.

Następnie uda się ociężałym krokiem w stronę wyjścia. Na nerwowe kasznięcie Vegi odwróci się, jak gdyby sobie coś przypomniał. I zadecyduje:

- Nadają się.

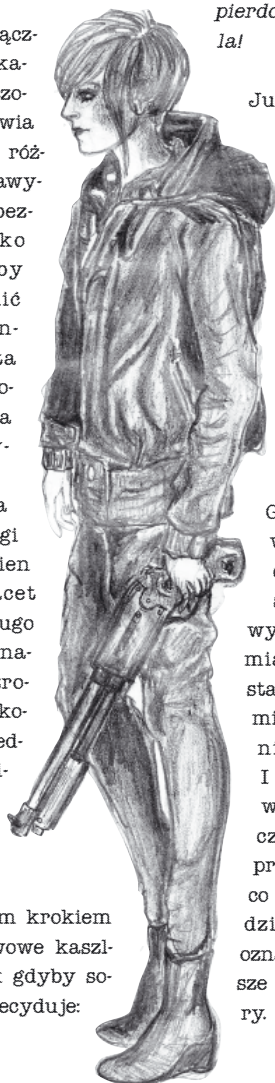
Wszyscy ludzie Pani Księżyc

A oto i osoby dramatu:

1) oficer Julia Moon

- Gdzie się wybierasz, ty kurewski łachudro?! Na ziemię mówię! Na ziemię! Łapy za głowę! Żebym je dobrze widziała! Żryj beton, czarnuchu, bo rozpierdole jak ostatniego skurwiała!

Julia Moon wstąpiła do policji na rok przed wybuchem wojny. Kiedy po opadnięciu pyłów Nowy Jork powolutku budził się do życia, ona jako jedna z pierwszych podjęła działania mające na celu stawienie oporu rozmaitym bandziom i mutantom grasującym wśród ruin. Tym samym stworzyła jeden z załączków postapokaliptycznej policji. Gdy nowoutworzony rząd wezwał ludzi do współpracy, ona jako pierwsza zgłosiła się do służb mundurowych, które wtedy jeszcze nie miały żadnego konkretnego statusu czy hierarchii. Przypominały raczej jakiś odpowiednik policji obywatelskiej. I miały się dosyć ciężko. Jak wszyscy zresztą w tamtych czasach, ale zbrojne akcje przeciwko temu wszystkiemu, co zalegało się w zniszczonych dzielnicach, były nie tylko oznaką odwagi i „wiary w lepsze jutro”, lecz również brawury. Jeśli nie szaleństwa.





Gdy sytuacja ustabilizowała się na tyle, że można już było mówić o jakimś porządku w mieście, Julia dostała ludzi, sprzęt i budynek w rejonie, który później nazwano „strefą trzecią”. Następnie przyszło zarządzenie, że od tej pory nieregularne służby zamieniają się w jedyną POLICJĘ NOWEGO JORKU. Kwestia jednolitego umundurowania, radiowozów i stopnie były już tylko kwestią czasu.

Mało kto zna tę prawdziwą historię Julii Moon. Na jej temat krąży mnóstwo niestworzonych legend i nieraz zupełnie absurdalnych domysłów. Wystarczy spojrzeć, jakimi przydomkami obrosła: Żelazna Dziewica, Czarna Wdowa. I tak dalej. Dość powiedzieć, że to faktycznie kobieta ze stali. Obecnie ma 56 lat i napatrzyła się już na najgorsze okropieństwa. Jest twarda i nieugięta. Chociaż proponowano jej przeniesienie na wyższe stanowisko urzędowe lub objęcie dowodzenia nad komisariatem w „lepszey” strefie, ona została. Wciąż zdaje się, że trzęsie dzielnicą i nic nie jest w stanie uciec przed jej jastrzębim wzrokiem. Prawda jest nieco inna.

Julia Moon to osoba z zasadami. Chociaż z tej naiwnej, młodziutkiej policjantki, która w 2020 roku zatrzymywała drobnych pijaczków i kieszonkowców, niewiele już zostało, Julia wciąż wierzy w swoją instytucję i słuszność misji, aczkolwiek wiele razy ta wiara została zachwiana. A nawet ogarnął ją kryzys. Ulice zżera rak zbrodni, policja nie może nawet tknąć żadnej z większych organizacji przestępczych. Oszukiwana przez swoich skorumpowanych współpracowników i podwładnych, Julia Moon powoli wypada z obiegu. Jej obecność nikomu nie jest na rękę, a wiele komplikuje. Osamotniona

w świecie spisków i brudnych interesów może już tylko zamykać oczy na to, co dzieje się wokół niej.

2) oficer Charles „Zombie” McKinsky

- Myślisz pewnie, że praca tutaj jest przyjemnością. Jesteś w błędzie. Wszyscy jesteście w błędzie, kadeci. Mam 49 lat i pewnie niewiele mi już zostało. Patrzę w te wasze młodziutkie twarzyczki i zastanawiam się nad waszą motywacją. Zastanawiam się, w jakim wieku będą wasze córki, gdy wy opuścicie ten padół leż, trafieni anonimowym pociskiem w plecy. Nie będziecie mieli wtedy żadnej szansy, żeby się z nimi pożegnać, wytłumaczyć, przeprosić. Zostanie po was tandetna odznaka i mnóstwo nierozwiązanych problemów. Witamy w policji, gnojki. Skok z ruin Empire State Building jest znacznie łatwiejszym, mniej bolesnym rozwiązaniem, więc zastanówcie się, cholera, raz jeszcze.

Oficer McKinsky wygrałby konkurs na najbardziej ponurego człowieka, który kiedykolwiek pojawił się na świecie. Patrząc na niego, człowiek ma ochotę podciąć sobie żyły, taki jest przygnębiający. Ale nie tylko z powodu aury najgłębszej frustracji i zgorzknienia, która go otacza. Wrażenie potęguje jego wygląd: brzydka, poprzecinana bliznami i śladami po ospie twarz, trupioblada cera, podkrążone oczy, wychudzona, zniszczona sylwetka. Wszyscy nazywają go Truposzem, a niektórzy naprawdę podejrzewają, że facet wstał z grobu. Powszechna opinia, jakoby McKinsky nie jadł ani nie pił, nie jest pozbawiona ziarenka prawdy: rzeczywiście, trudno przyłapać go na konsumpcji czegoś innego niż zwietrzała, przedwojenna kawa.



Zdawać by się mogło, że Julia i Zombie są bardzo ze sobą związane, wiele razy wietrzono nawet romans. Opowiadki z pieprzykiem należy włożyć między bajki. Tę dwójkę zbliżyła śmierć męża Julii, Nicholas, który był najlepszym kumplem Truposza. Okoliczności tego zgonu pozostają jednak nieznane dla obcych, nikt nie wie, co tak naprawdę wydarzyło się w samochodzie, którym pięć lat temu Nicholas i Zombie wybrali się nocą na opuszczoną, podmiejską obwodnicę. Jeśli ktokolwiek zna jakieś fakty, to tylko obydwoje oficerowie. Zapytani, milczą na ten temat. Faktem jest jednak, że to właśnie po tamtym wypadku Zombie tak bardzo podupadł na zdrowiu i stanie psychicznym.

Obecnie McKinsky zajmuje się głównie przyjmowaniem gości, jak to określa. Odpowiada za kontakty z dowództwem służb policyjnych oraz urzędnikami. Czasami odwiedzają go również ludzie mafii, płacąc za przemykanie oczu, jeśli w grę wchodzi naprawdę duży interes. Te drobniejsze sprawy gangsterzy ułatwiają z policyjnymi plotkami, a Zombie mimo wszystko wciąż jest rekinem, chociaż bardzo już ociężałym i schorowanym.

3) starszy aspirant Jacob Upper

- Do moich uszu doszły ostatnio pewne niepokojące informacje, z których wynika, że niepochlebnie wypowiadałeś się na temat osób o innym kolorze skóry oraz na temat matek tych osób. Przyjrzyj mi się uważnie, człowieku. Zauważasz jakieś istotne różnice, białasie? Para oczu, para uszu... No, faktycznie, mam fiuta dwa razy większego niż ten twój śmieszny pędelek.



Wiesz, dlaczego wspominam o różnicach? Bo kiedy z tobą skończę, rzeczywiście będziemy nie do poznania. Mówiąc ściśle, ty nie będziesz przypominał istoty ludzkiej. A wiesz, dlaczego napomknąłem o swoim fiucie? Bo za chwilę przebiję nim twoją żonkę na wylot, a ty będziesz się temu przyglądał. Potem ona popatrzy sobie, jak ucinam ci chuja tym oto nożykiem. I zgadnij, którego z nas będzie wspominała po latach jako lepszego partnera seksualnego?

Nie daj się zwieść jego szerokiemu uśmiechowi i postawie wiecznego stoika. To chyba najbardziej niezrównoważony psychopata w tym rewirze. Ludzie do tego stopnia boją się czarnoskórego policjanta, że nawet nigdy o nim głośno nie wspominają. Starają się nie robić tego także w myślach, ponieważ jego nazwisko



od razu nasuwa skojarzenia z brutalnymi torturami, w których aspirant Upper jest prawdziwym specjalistą. Nic nie sprawia mu większej przyjemności jak fizyczne i psychiczne znęcanie się nad swoimi ofiarami. Interesuje go tylko ten aspekt, łapówkarstwo i interesy na boku zostawia innym.

Najgorsze jest to, że Upper na pierwszy rzut oka wydaje się miłym gościem. Wysoki, dobrze zbudowany goli głowę do gołej skóry, przesadnie dba o higienę i elegancję. Podczas rozmowy wzbudza zaufanie, jest rzeczowy, uważnie słucha i odpowiada z sensem. Głębokie, intensywne spojrzenie nie zdradza żadnych oznak szaleństwa. Ale ono jest. Starannie pielęgnowane rośliny pod kopułą czaszki Uppera jak zły, morderczy kwiat.

4) starszy aspirant Michael „Barraka” Woods

Barraka zaprzedał duszę diabłu. Pieniądzom. Z jego usług korzystają chyba wszyscy gangsterzy w mieście, a w swoim mieszkaniu trzyma mnóstwo różnego rodzaju luksusowych towarów, którymi hojnie obdarzają go ludzie mafii. Woods uwikłany jest w większość ciemnych interesów. Skłonności do mataczenia odziedziczył również jego syn: chłopak ma 19 lat i kręci się w środowisku drobnych dilerów.

Ten policjant jest najważniejszym ogniwem w łańcuchu: zna wszystkich, wie w co się angażować, które akcje mogą okazać się dochodowe, a które są niepotrzebnym ryzykiem, ponad to ma pod sobą kilku ludzi, którzy traktują go wręcz jak ojca. Woods to wielki intelekt i siła w jednym, dlatego jest tak cenny dla gangsterów.

5) młodszy aspirant Jonathan Vega

- Cześć mała. Masz ochotę na drinka? Widziałem już wiele niezłych suczek w tym barze, ale ty bijesz rekordy. Pieprzył cię kiedyś glina? Tak, jestem gliną. Zdziwiona?

Wyszczekany cwaniaczek, krętacz i kobieciarz. Vega uzależniony jest od prochów, najbardziej ceni sobie amfetaminę i różne kwasy. O ile tę pierwszą trudno jest zdobyć, o tyle kwasami faszeruje się praktycznie bez przerwy, również na służbie. Barraka często musi wyciągać go z różnych tarapatów, tuszować popełniane przestępstwa. Mając taką protekcję Vega czuje się bezkarny, a jego ulubiony sposób działania to wymuszenia i szantaże. Najbardziej interesują go kobiety: policjant upatrzuje sobie w barze niewinną ofiarę i zastrasza, że może oskarżyć ją o prostytutkę albo handel dragami. Później zaprasza dziewczynę w ustronne miejsce i gwałci. Wszystko zawsze uchodzi mu na sucho. Barraka toleruje zaś jego wybryki, ponieważ ma w nim dobrego, godnego zaufania kompana.

6) młodszy aspirant Desmond „Spider” Coldman.

- E, chłopaki, mówię wam, wrzucicie trochę luzu. To bez sensu tak wrzeszczeć na siebie, panienka chyba troszkę się wystraszyła. Po chuj wam te nerwy? Za mało ich mamy? Halo, dziecinko, słyszysz mnie jeszcze? Strasznie zmasakrowali ci buzię. Nie martw się, to dobrzy nie ludzie, tylko czasami im odwala. Rozumiesz, stres zawodowy. To jak będzie, pogadasz ze mną? Do dupy z przesłuchiwaniami, choć tylko pogadać...



Spider to niecodzienny policjant. Z zachowania i stroju przypomina hipisa, ale jest w tym nieco sztuczności. Jest tak wyluzowany, że aż spięty. Często przypala trawę i właściwie do niczego innego się nie nadaje, oprócz tego, że ma dużo kontaktów w półświatku. Chociaż wciąż zgrywa niewiadomo kogo, to zwykły tchórz. Za bardzo boi się swoich przełożonych (a nawet podkomendnych), by cokolwiek w ich postawie krytykować. Na dłuższą metę nieszkodliwy.

7) posterunkowa Cynthia Froster

- Kurwa, co za jebany idiota. Myślał, że jak się do niego ładnie uśmieknęłam, to od razu może mi zaufać i wszystko wygadać. Frajer. Odpłacił mi za tę głupotę. Przypierdolił z krzesła. Trochę za mocno. Słuchajcie, trzeba coś zrobić z ciałem...

Z wyglądu aniołek, z natury niezrównoważona sadystka. Swoją pracę w policji rozpoczęła od katowania aresztantów za byle przewinienie, czym szybko zdobyła sobie uznanie Uppera. Ma zamiar szybko wybić się na wyższy stopień, więc daje dupy komu popadnie i nie wprawia ją to w żadne zakłopotanie. Największą przyjemność sprawiają jej działania w terenie, czyli zastraszanie i wymuszanie haraczy.

8) posterunkowy Simon North

- Co? A ja tam nic nie wiem? Że niby jak? A gdzie tam! Że cooo?

Osobnik pokroju „ja tutaj tylko sprzątam”. Kompletny przygipt, ślepo zapatrzony w swoich starszych rangą kolegów. Specjalista od „patrzenia w drugą stronę”, gdy coś się dzieje. Dzień, w którym North komukolwiek pomoże, będzie dniem apokalipsy.

Dlaczego tak wiele miejsca poświęcono opisowi powyższych bohaterów? Odpowiedź jest oczywista. Policjanci będą bardzo ważnymi personami. Podczas spotkań czy rozmów gliniarze powinni robić na BG dobre wrażenie, niech wszyscy biorą ich za porządných bohaterów. Prawdę trudno usłyszeć również z ust mieszkańców Nowego Jorku, gdyż ci zwyczajnie boją się kapować.

Przysługa

Zagadkowe słowa Barraki o tym, że BG się do czegoś nadają, wyjaśni na osobności funkcjonariusz Vega. Swoją przemowę rozpocznie kilkoma pochwałami, wytłumaczy, iż Gracze idealnie nadają się do rozwiązywania pewnego drobnego problemu. Jako przyjezdni nie wzbudzą żadnych podejrzeń, podczas gdy policjanci mogliby mieć spore trudności. Zadanie jest bezpieczne, szybkie i proste jak konstrukcja łopaty. Drużyna, oprócz oczywistej wdzięczności, może liczyć na nieduże honorarium o wartości stu gambli do podziału. Poza tym, jak wyraził się Vega, po wykonaniu zlecenia można pomyśleć o dłuższej współpracy, a on sam wiele rzeczy może w mieście ułatwić. Jeżeli BG sprzeciwi się temu pomysłowi, Vega ze sztucznym ubolewaniem stwierdzi, że w takim razie trzeba bardziej szczegółowo przyrzec się awanturze w Dobrych Czasach. Jest to delikatna sugestia, że jeśli odmówią współpracy, mogą ich czekać duże nieprzyjemności.

Samo zadanie faktycznie nie wygląda na specjalnie skomplikowane. Otóż, w okolicy pojawił się diler. Facet od co najmniej tygodnia rozprawia towar przy knajpach i podrzędnych spelunach. Chociaż policja ma w trzeciej strefie kilku informa-



torów, żadnemu z nich nie udało się zlokalizować handlarza. I to właśnie muszą zrobić Gracze: namierzyć diler, na miejscu odpowiednio go „upomnieć” i poinstruować, aby zaprzestał tego haniebnego procederu, a cały towar skonfiskować i dostarczyć na posterunek. Jedyna, choć niepotwierdzona informacja na jego temat: prawdopodobnie porusza się czerwonym, zżartym przez rdzę sedanem.

Działać należy dyskretnie i po cichu. Zbyttna dociekliwość mogłaby zwrócić na Graczy czyjąś uwagę i podejrzliwość. Ponieważ narkotyki są zakazane, ludzie wolą nie pakować się w podobne rozmowy. Niemniej odnalezienie handlarza nie powinno być trudne. Wystarczy umiejętnie wkraść się w łaski jakiejś bardziej „wyluzowanej” klienteli. Niektórzy bywalcy barów znają diler: to Murzyn o pseudonimie Tiger. Zazwyczaj można go spotkać w Rozpustnym Aniele, dość znanej knajpie na Harlemie.

Rozpustny Anioł znajduje się w dawnym kościele. Przyciąga głównie młodych ludzi, ponieważ niemal każdego wieczoru odbywają się tam punkowe koncerty. Konstrukcja budynku łączy się z dobrą akustyką, jest dużo miejsca do skakania przy ostrych rytmach. Ogrzewanie zapewniają duże, żelazne beczki, w których rozpalany jest ogień. Menu prezentuje się dosyć ubogo: króluje tzw. „atomówka”, zanieczyszczony różnymi chemicznymi śmiałkami bimber. Pije się to całymi litrami, po imprezach podłoga zarzygana jest do tego stopnia, że nie ma gdzie postawić nogi.

Obyczaj nakazuje, aby każdego, kto odpadnie po atomówce, zostawić w miejscu, gdzie zszedł. Delikwent budzi się następnego dnia (o ile

w ogóle się budzi), mocno poturbowany, ze śladami niezliczonej ilości podszew na całym ciele.

Wizyta w tym miejscu może zostać urozmaicona dodatkowymi atrakcjami: bijatyka z trójką narąbanych punków, szybki numererek z narąbaną punkową, dyskusja filozoficzna z narąbanym barmanem. Jeden z Graczy może zostać wciągnięty w „atomówkowy wir”, zmuszony do picia przez grupę kilkunastu chłopów. Trudno się z tego wywinąć bez poważnych obrażeń zarówno fizycznych, jak i psychicznych.

Tiger to szczupły, muskularny facet z równo przyciętą brodką i złotą bransoletką na nadgarstku. Ma zaparkowany samochód w bocznej uliczce. Wszystkie transakcje odbywają się w jego wnętrzu, na przednich siedzeniach. Diler jest czujny i podejrzliwy, doskonale wie, ile ryzykuje.

Jeżeli zwietrzy coś podejrzanego, naciska nogą ukryty przycisk w tym momencie przez ciało kontrahenta przepływa prąd z ukrytego za fotelem akumulatora. Akumulator podłączony jest do siedzenia pasażera, w które wmontowano niewidoczne druciki. Ten wynalazek Tiger nazwał „Tronem Uwędzonego Białasa”, czasami musi z niego korzystać. I tak też robi, gdy rozmawiający z nim Gracz wsypie się albo zacznie się agresywnie zachowywać.

W zależności od rozwoju sytuacji, może okazać się, iż dojdzie do pościgu albo walki. Istnieje jeszcze jedna alternatywa: BG jakoś się z nim dogadają, wezmą tylko część towaru, a Tigerowi zalecą ukrycie się na jakiś czas. Wówczas zyskają sobie wiernego przyjaciela, który wytłumaczy, że musi handlować prochami, aby zdobyć lekarstwa dla chorej córki. Taki kompan okazałby



Katarzyna K. Milde

się cennym nabytkiem w dalszej części scenariusza.

Wariantów jest wiele, ale finał może być tylko jeden: walizka z narkotykami ma trafić w ręce funkcjonariusza Vegi. Gdyby Gracze wpadli na pomysł, aby zatrzymać ją dla siebie (dużo prochów dobrej jakości, nawet czysta kokaina), policjanci

prędzej czy później dorwą Drużynę. A wtedy będzie bardzo nieprzyjemnie. Lepiej odwieść ich od takiego pomysłu. Po wykonaniu zadania BG otrzymują umówione wyrazy wdzięczności oraz zapłatę (np. w podzespołach elektronicznych).

I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie...



Rozdział 2.

CZŁOWIEK Z DWOMA PISTOLETAMI

W każdej sytuacji jest zawsze jedna osoba, której władzy nie wolno lekceważyć.

(Ken Kesey)

Nie przedstawił się. Nie uśmiechnął się. Nie dał nam czasu na wyjaśnienia. Od razu wyciągnął broń.

Kozły

Człowiek z dwoma pistoletami działał ostrożnie. Odnalezienie miejsca pobytu Graczy nie zajmuje mu dużo czasu: już następnego dnia po wizycie u Jonatana Vegi natrafia na BG, którzy są nieświadomi nadchodzącego zagrożenia. Morderca wpierw będzie ich obserwował z ukrycia i czekał na dobrą okazję. Działa z polecenia pana Scagnettiego. Boss wie już, że towar podprowadził jeden z jego ludzi, niejaki Tiger. Dlaczego to zrobił, nie ma żadnego znaczenia. Zdrajców spotyka ten sam los. Scagnetti wysłał kogoś do Vegi, aby ten pomógł zlokalizować złodzieja. Problem w tym, że ci, których Vega najął, zwiali z towarem. A pan Scagnetti jest przywiązany do swojej własności i zuchowałość oszustów bardzo go zdenerwowała. Vega został jedynie ostrzeżony. Ale złodzieje mieli zapłacić za swoją zuchowałość.

Oczywiście, ani morderca ani jego zleceniodawca nie wiedzą, że tajemnicze zniknięcie walizki zaaranżował policjant. Zbyt wielką była pokusa, zbyt duży łup. Vega musiał jedynie znaleźć kozła ofiarnego, a stała się nim właśnie Drużyna, choć na razie nikt tego jeszcze nie wie. Daj im trochę czasu: niech pozająatwiają swoje sprawy w mieście, kupią ekwipunek, pobawią się. Nieco dalej znajduje się opis kilku lokacji, które Gracze mogą odwiedzić. Nie jest istotne, w którym miejscu BG postanowią się zatrzymać - dla potrzeb pisania tekstu uznaję, że zamelinowali się w Dobrych Czasach. Prowokatorzy poprzedniej bójki na razie się nie pojawili, prawdopodobnie wciąż siedzą w areszcie, więc bar można określić mianem bezpiecznego schronienia.

Krótki przewodnik

TARG POD SIÓDEMKA

Zlokalizowany jest w starym, trzypiętrowym parkingu. To miejsce tętni życiem. Jeśli mieszkańcy trzeciej strefy pragną pogadać, wysłuchać najnowszych plotek i wieści spoza miasta, a nawet wychylić kufelek, zazwyczaj nie udają się do knajpy, tylko właśnie na ten targ. Wszystkie kondygnacje zajmują mniejsze lub większe stragany upchnięte do boksów. Boksy są oddzielone od siebie ściankami z blachy. Na parterze, w podcieniach, znajdują się różnego rodzaju zakłady i magazyny, a także jedyny w okolicy warsztat samochodowy. Piętro pierwsze to przede wszystkim stragany z żywnością - zazwyczaj podejrzaną, nieswieżą. Na drugim prowadzi się sprzedaż wszelkiego rodzaju artykułów przemysłowych oraz materiałów budowlanych. Jest tutaj również mała knajpka „Siódemka”.



Jej właściciel, szczurowaty Einar, trudni się też handlowaniem informacjami: zna wszystkie mechanizmy działające na Targu, odpowiednich ludzi, itp. Przeciągnięcie go na swoją stronę może być bardzo skomplikowane, ale na pewno przyniesie jakieś korzyści. Ostatnia, trzecia kondygnacja, to miejsce, które odwiedzają tylko klienci z wypchanym portfelem. Tutaj można zaopatrzyć się w towary luksusowe: przedwojenne produkty spożywcze, przedmioty unikatowe, a nawet broń.

Widzisz tę białą przyczepę turystyczną, której wejścia pilnuje facet z siekierką za pasem? To kanciapa Quentina Dougneya, zarządcy Targu pod Siódemką. Facet jest lekko znerwicowany, ale przedsiębiorca z prawdziwego zdarzenia. Ochroniarz nazywa się Bo, Quentin znalazł go gdzieś w zapomnianej części miasta i przygarnął, chociaż facjata osiłka uległa lekkiemu przemodelowaniu na skutek skażenia. Bo nie potrafi mówić (zna tylko jedno słowo, swoje imię, które wypowiada z przeciągiem zawođeniem), potrafi za to komuś solidnie przypieprzyć tą swoją siekierką. No cóż, po to tu jest. Ponieważ Quentin nieraz zabiera się za jakieś nieczyste interesy, Bo musi interweniować i przeganiać natrętów.

WYSOKA SKAŁA

Niewielki odsetek ludności Nowego Jorku stanowią Indianie. Wszyscy oni, a jest ich kilkudziesięciu, mieszkają w jednym miejscu: zrujnowanym wieżowcu na pograniczu strefy trzeciej i czwartej. Niewiadomo, dlaczego akurat ten budynek obrali sobie na swoją kwaterę, ale wiadomo, że nazwali go Wysoką Skałą. Nowojorczycy niezbyt za nimi przepadają, gdyż czerwonoskórzy najwyraźniej nigdy nie zmieniają swojego podejścia do podatków i pra-

cy społecznej. Indianie stronią od ludzi, chociaż są i tak bardziej cywilizowani niż ich pustynni bracia: noszą skórzane kurtki nabijane ćwiekami i rozmaite przedmioty, które uznają za biżuterię. Tym samym przypominają bardziej gang niż plemię, chociaż absolutnie nie są agresywni. Czasami pojawiają się w mieście, żeby wymienić towary.

Mieszkańcy Wysokiej Skały zdobywają skądś całe tony części elektrycznych i mechanicznych, i nikt nie wie, skąd to wszystko biorą. Skupują głównie używki: pokarm organizują sami. Ale lepiej nie wnikać, co to za pokarm.

Indianie nie wpuszczają nikogo do Wysokiej Skały, a ich wódz, Milczące Niebo, jest postacią na poły legendarną: mówi się, iż to potężnie zbudowany chłop w średnim wieku, który nosi przepaskę na oczach, gdyż stracił wzrok. To wszystko plotki, pogłoski. Czerwonoskórzy skrywają jakieś swoje tajemnice, lecz lepiej zostawić ich z tym samych.

GNIAZDO

Ha, a więc kloszardzi mają coś w rodzaju własnej gildii? Brzmi niewiarygodnie? A jednak taka jest prawda. Opuszczony budynek pocztowy w Północnym Brooklinie to właśnie Gniazdo. Co wynieść można stąd oprócz odoru i wszy? Informacje. Bardzo interesujące informacje. A także rozmaite przedmioty, które szczury wygrzebały ze śmietników. Nieraz są to prawdziwe perełki, ale trzeba dobrze poszukać. Co godne odnotowania, ceny są tutaj znacznie niższe niż w innych „centrach” handlowych.

Powyżej wymieniono trzy przykładowe lokacje. To oczywiście wierzchołek góry lodowej. Gracze powinni mieć możliwość odwiedzenia innych, ta-



kich jak rozmaite knajpy, burdele, itp. Bo właśnie takie miejsca stanowią prawdziwe życie Nowego Jorku.

Odwiedziny mordercy

Istnieje możliwość, aby Gracze już wcześniej zorientowali się, że ktoś ich śledzi. Zakapturzony mężczyzna w czerwonym, skórzanym płaszczu obserwuje Drużynę z bezpiecznej odległości, czasami pomaga sobie lornetką. Nie należy jednak pozwolić, aby udało im się go dorwać. Wszystko we właściwym czasie.

Nikt nie zna prawdziwej tożsamości zabójcy, nawet jego pracodawca. Przedstawia się jako Robert Lang, ale jest to nazwisko fałszywe, czego wcale nie ukrywa. Jego personalia nie są istotne dla nikogo, ani dla zleceniodawcy, ani - tym bardziej - dla ofiary. Lang to perfekcjonista, planuje akcję w każdym detalu. Grozę budzić może jego wygląd: morderca cierpi na dziwną chorobę, która czyni jego skórę niezwykle wrażliwą na światło. Nie oznacza to, że Lang nie potrafi funkcjonować w świetle dziennym: maść, której składniki zna tylko on sam, stanowi częściową ochronę, po za tym zawsze zabezpiecza głowę kapturem, nosi skórzane rękawiczki. Choć to schorzenie nie ułatwia mu pracy, nikt nie narzeka na jakość jego usług. Od dwóch lat siedzi na garnuszkach mafioza Scagnettiego, u którego nie zdarzają się miesiące wolne od pracy.

Konfrontację z nim można przeprowadzić nie wcześniej niż dwa dni po przechwyceniu walizki. W tym czasie Lang powinien mieć możliwość dokładnego zorientowania się w zwyczajach Graczy. Będzie wiedział, kiedy uderzyć.

W jakich okolicznościach się to wydarzy - to już zależy od obecnej sytuacji oraz pomysłowości Mistrza Gry. Jeżeli przynajmniej dwóch członków

Drużyny nie rozstaje się z bronią, doprowadź do szybkiej, nie rozstrzygającej walki: Lang nieoczekiwanie wpada do knajpy, w której BG raczą się obiadem, i ostrzela ich stolik z dwóch pistoletów. Odpowiedni refleks pozwoli uniknąć kul, a potem wszcząć pościg za płatnym zabójcą. Ten spróbuje wykorzystać naturalny teren i ukryje się w jakimś zaułku lub opuszczonym mieszkaniu, by wkrótce dokończyć dzieła. Oczywiście, jego zamiarem nie jest zlikwidowanie wszystkich: musi pozostawić przy życiu przynajmniej jedną osobę, która wyjaśni mu, co się stało z walizką. Jeżeli zdecydujesz się na taki rodzaj konfrontacji, zrań jednego z Graczy, i to dosyć poważnie. Niech poczują się zagrożeni. I niech zapalają chęcią zemsty.

Spraw, aby pojedynek z Langiem był trudny. Gość jest cierpliwy, ale gdy wyczuwa dobrą okazję, działa w sposób brawurowy i niełatwy do przewidzenia. Dalszy rozwój wydarzeń zależy od tego, czy Lang zginie. Jeżeli Graczom uda się go dorwać żywcem i trochę przycisnąć, wyjaśni, że działa na polecenie Scagnettiego. Wskaże również jego siedzibę, wyzna, że jest to obiekt dobrze strzeżony. Aby dostać się na jego teren (stare zakłady mięsne w północnej części Bronxu, na nabrzeżu) trzeba podać hasło: „Prezydent ma się dobrze”. Więcej informacji nie da się z niego wydobyć. W przypadku zastrzelenia Langa, następnego dnia Graczy odwiedzi człowiek Scagnettiego, niejaki Jimmy. Obydwa warianty zostaną opisane poniżej.

Co gryzie pana Scagnettiego?

Zacznijmy od sytuacji, w której Robert Lang gryzie ziemię, a Gracze nie mają bladego pojęcia, czemu ktoś na



nich poluje. Scagnetti, dowiedziawszy się o porażce mordercy, wysyła do Drużyny swoją prawą rękę, Jimmy'ego, jako negocjatora. To niski, barczysty facet o nienagannym wyglądzie i naturze skrajnego cynika. Może napotkać Graczy w dowolnym momencie, ale znacznie ciekawszy scenariusz podsuwa następującą scenę: BG wracają zmęczeni do swojego pokoju, a tam czeka na nich trup młodziutkiej kelnerki, która pracowała w knajpie i przyrządzała wspaniałe śniadania. Ma poderżnięte gardło, a do jej ciała przypięta jest karteczka „Czekam na dole”.

Chodzi oczywiście o główną salę, gdzie przy stoliku siedzi Jimmy i spokojnie popija sobie piwo. Na widok Graczy przyjaźnie pomacha im ręką i zaproponuje, aby się przysiedli. Rozmowa z nim nie będzie długa. Jimmy powie jedynie, że Gracze „nasrali do talerza o jednej osobie za dużo”, i że tą osobą jest jego zwierzchnik. Jeśli BG chcą zachować skórę, mają stawić się jutro wieczorem w opuszczonych zakładach mięsnych, przy południowej bramie. Dokładnie wytłumaczy, jak trafić do tej kryjówki. Tam wszystko się wyjaśni.

Może się zdarzyć, że Drużyna ze chce ukatrupić także Jimmy'ego. To już wyłącznie kwestia braku rozsądku, ale sam fakt nie wpłynie istotnie na przebieg scenariusza. Po prostu zdołają śmiertelnego wroga w postaci Scagnettiego i jego organizacji.

Wariant drugi przewiduje, iż Gracze pędzą do siedziby bossa z radosnym przekonaniem, że uda im się go zaskoczyć w łóżku. Znając hasło Langa, są w stanie dostać się pod przebraniem do środka i zlikwidować wszelkie zło. Nie wiedzą jednak, że hasło wcale nie jest hasłem, tylko ostrzeżeniem przez taką właśnie próbą. Ten, kto je wypowiada, automa-

tycznie sam siebie demaskuje jako nieproszonego gościa i zostaje odpowiednio potraktowany. W tym przypadku strażnicy przetrzymają Graczy przy wejściu, aby dać czas swoim kumpłom na przygotowanie broni.

Tak czy inaczej w środku dużej hali, stanowiącej największy budynek zakładów, na Graczy czeka pan Scagnetti oraz jego zbrojna w pistolety maszynowe świta. Stawianie oporu nie ma większego sensu; strzelcy stoją również na kilku żelaznych balkonikach dokoła. Jeden nerwowy ruch i znacznie się jątka. Sam mafiozo siedzi sobie wygodnie w swoim czarnym samochodzie zaparkowanym pośrodku hali. Przez otwarte drzwi wyrzuca na betonową posadzkę łupinki orzechów, które konsumuje zdając się nie zwracać uwagi na gości. Chociaż nie przypomina Włocha, w jego żyłach płynie krew sycylijskich przodków, dlatego Scagnetti lubi trzymać fason. Dopiero po dłuższej chwili odezwie się zbolalym głosem:

- A więc to wy? Spodziewałem się jakiejś zbrojnej grupy tępaków lub jakichś zaszprycowanych po uszy ćpunów. No cóż, nie dajmy się zwieść pozorom. Lubicie dragi? Lubicie cudze dragi? Czy rozkoszuje was sama świadomość odebrania komuś jego własności?

No cóż, mafiozo lubi efektowne wstępy. Chociaż wygląda na opanowanego, najchętniej sam chwyciłby broń i wpakował „złodziejom” parę kulek. BG być może już w tym momencie zaczęła łapać, o co chodzi. Jeśli nie, Scagnetti cierpliwie wytłumaczy im, że jego zaufane źródło w policji doniosło, że to Gracze skroili towar, który wcześniej skroili gangowi Tiger. Nie pomogą żadne tłumaczenia, że Vega jest oszustem. Drużyna otrzymuje ultimatum: jeśli w ciągu 7 dni nie dostarczą brakującego towaru, zostaną skasowani



w sposób wyjątkowo brutalny i bolesny. Jeśli mają jakąś rodzinę lub przyjaciół w Nowym Jorku (sam teraz widzisz, że to dosyć pomocny motyw), groźba będzie dotyczyć również bliskich.

Następnie audyencja zostaje zakończona.

Na miejscu zbrodni

W obliczu takiego rozwoju wydarzeń Gracze zapewne „trochę” się ziryтую. Nie dość, że odwalili za policję brudną robotę, to jeszcze policja przywłaszczyła sobie walizę prochów i zwała winę na dostarczycieli. Za wszystkim stoi oczywiście Vega, amator narkotycznych rozrywek, ten jednak na komisariacie jest niedostępny. Do środka da się dostać zresztą jedynie za dnia, nocą można tam zastać tylko jednego dyżurnego. Tymczasem gdy Drużyna zawita tam o odpowiedniej porze, któryś z młodszych funkcjonariuszy wyjaśni, że większość policjantów udało się w pewne miejsce. Dzięki zakupstwu lub testowi perswazji, szczególnie „zaznaczy to miejsce na twojej mapie”.

A zaznacza boczną alejkę na Upper East Side, Górny Manhattan, strefa druga. Nie wtajemniczono go w szczegóły sprawy, ale radiowozy wyruszyły wczesnym świtem, nie włączając syren. To dosyć dziwne, bo wielu mundurowych niezwykle ceni sobie tę atrakcję, jaką jest budzenie mieszkańców przeciągłym wyciem.

Rejon, o którym mowa, jest dosyć zadbane. Przy szerokich, odgruzowanych ulicach ciągną się tradycyjne wille, w większości opuszczone, ale nie sprawiające przykrego wrażenia. Dalsza część zabudowy to typowe budynki szeregowe kryte kinkietem. Tutaj właśnie znajduje się wskazany adres. Przed wejściem zaparkowane są trzy

radiowozy, których pilnuje zaspany posterunkowy Simon North, chociaż bez munduru trudno go rozpoznać. Po drugiej stronie ulicy, w pewnym oddaleniu, stoi biała furgonetka, tuż obok mężczyzna w fioletowym kombinezonie robotnika właśnie rozstawia wysoką drabinę przy latarni.

Jeśli Gracze będą próbowali dostać się do środka budynku, drogę od razu zagrozi im Simon, ale po krótkiej rozmowie lub łapówce pozwoli im wejść. Postawi tylko jeden warunek: mają niczego nie dotykać i nie zaglądać do mieszkań. Na żadne pytania nie zgodzi się odpowiadać.

Parter jest opuszczony, większość drzwi - pozamykana. Ściany ogółocowych z mebli pokoiów pokrywa pleśń. Na piętrze kręci się Barraca, kopiąc papierosa za papierosem. Jest mocno pobladły. I wściekły.

- Vega?! Widzicie tutaj jakiegos Vega?!

Gdybym wiedział, gdzie jest, wszystko byłoby w porządku! Dobrze, poczekajcie tu chwilę. Muszę coś załatwić. Następnie zniknie w drzwiach do jednego z mieszkań. To dobra okazja, żeby się rozejrzeć. Nocą w tym miejscu zabito kilku ludzi. Zginął brat Vegi, jego szwagier i narzeczona. Oczywiście, cały obiekt należy właśnie do niego. A sam funkcjonariusz zniknął. Mieszkańcy okolicy, słysząc około północy strzelaninę, wezwali gliny. Ponieważ chodziło o rodzinę policjanta, lokalni stróże porządku niezwłocznie zawiadomili Julię Moon i to jej dali pierwszeństwo w przeprowadzeniu śledztwa. Trudno ocenić, czy zrobili to z przyzwyczajenia, czy z obawy, że skoro Vega pracował w trzeciej dzielnicy, to właśnie stamtąd ściągnęły za nim kłopoty.

Pani Księżyc postawiła na nogi wszystkich swoich ludzi. Szczególnie powody do zmartwień ma obecnie Barraca - w domu Vegi i jego rodziny znajdował się niemały skład różnego ro-



dzażu kontrabandy. A to może oznaczać dodatkowe kłopoty. Barraka i Simon, którzy zjawili się na miejscu zbrodni najwcześniej, zdolali usunąć część kompromitujących materiałów przed przybyciem reszty. Mimo to obydwaj siedzą teraz jak na szpilkach.

Ile z tego zdołają dowiedzieć się Gracze? To już zależy od ich inicjatywy i sprytu. Być może zainteresuje ich biała ciężarówka oraz elektryk „naprawiający” latarnię. Zbytne węszenie w pobliżu samochodu niewiele da: gdy jego właściciele zorientują się, że ktoś się nimi zainteresował, prawdopodobnie zwiną manatki. To dziennikarze. W środku furgonetki znajduje się dobra aparatura do podsłuchiwania na bliskie odległości. Pracują dla N.Y.Times. Oczywiście, nie mają nic wspólnego z morderstwem, po prostu wyczuli dobry temat na reportaż. Od decyzji Mistrza Gry zależy, czy to właśnie będzie pierwsze spotkanie BG z ludźmi prasowego magnata, Vincenta Branta.

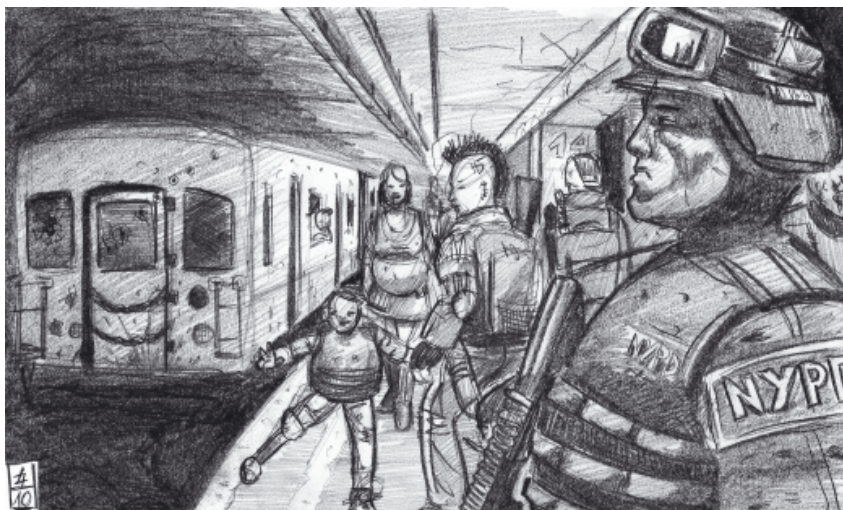
Jak wygląda miejsce zbrodni? Brat Vegi został przykuty kajdankami do grubej rury pod sufitem, rozebrany do naga i torturowany. Na jego ciele widać ślady po przypalaniu oraz poszarpane otwory - zupełnie jakby ktoś podziurawił go przy pomocy wiertarki. Szwagier leży owinięty drutem w zardzewiałej wannie, w łazience, ma obcięte wszystkie palce u rąk i stóp. Widok jest bardzo nieprzyjemny. Trzeci trup to zwłoki młodej kobiety - nie torturowano jej, po prostu strzelono w plecy w rewolweru.

Niektórzy z BG mogli mieć do czynienia z gorszymi masakrami. Należy pamiętać, aby przedstawić tę zbrodnię w jak najgorszym świetle. Tortury, jakim zostali poddani obydwaj zabici mężczyźni, wskazują na mafię lub jakiś gang. Julia Moon podejrzewa zemstę na rodzinie funkcjonariusza Vegi. Drużyna zapewne w pierwszej chwili

pomyśli o Scagnettim, ale wkrótce okaże się, że nie przyłożył on do tego ręki. Zniknięcie policjanta jeszcze bardziej pogrąża Graczy, ponieważ wraz z nim przepadła szansa na wyjaśnienie kradzieży walizki Tigera. Oraz na udobruchanie mafioza. Obecnie jedyną możliwością jest najwyraźniej współpraca z policją.

Barraka stara się, oczywiście, wybielić Vegę w oczach zarówno BG jak i Julii Moon. Pozostali policjanci, widząc, co stało się z rodziną Vegi, będą woleli nie zagłębiać się w tę sprawę. Bo po co? Żeby skończyć tak samo?

Wciągnięci w intrygę Gracze powinni mieć, chociaż nie muszą, jakiegoś „przełożonego” - może być to Julia Moon albo Barraka. Pierwszą opcję zaleca się Drużynom wyspecjalizowanym w klimacie STALI - bezradna policja i okrutne morderstwo, którego sprawców należy postawić przed obliczem Sprawiedliwości. Julia może potrzebować ludzi „z zewnątrz”, którzy zdecydują się przeprowadzić śledztwo w sposób mniej konwencjonalny, dysponując (szczerą) pomocą ze strony organów ścigania. Podobnie rzecz ma się w przypadku Barraki, aczkolwiek tutaj nie ma mowy o jego czystych intencjach; jeśli BG rzeczywiście coś wywęszą, Barraka będzie próbował się ich pozbyć tak szybko, jak to możliwe, równocześnie mydląc Pani Księżyc oczy. Inna rzecz, że starszy aspirant obieca Graczom rozwiązanie problemu zaginionej walizki: w zamian za przysługę, dogada się z mafiozem. Ostatecznie, Gracze mając na karku Scagnettiego, mogą zdecydować się w ogóle policji unikać, nie mówiąc już o jakiejś współpracy. Wtedy działać będą na własną rękę albo razem z ciekliwymi dziennikarzami, ponieważ mimo wszystko odnalezienie Vegi mogłoby poprawić ich sytuację. Decyzja należy jednak wyłącznie do nich...



Lukasz Godlewski

Rozdział 3.

NIEBEZPIECZNY SPORT

- Co pan najbardziej kocha w boksie?
Element rywalizacji, adrenalinę?

- Nie.

- Więc może wysokie zarobki?

- Nie.

- Podziw mężczyzn? Uwielbienie kobiet?

- Panie! Ja po prostu lubię komuś legalnie przypierdolić!

(fragment niepublikowanego wywiadu z 'Kanibalem' Hackmanem dla dziennika New York Times)

Początek śledztwa

Jakimi ścieżkami podążą Graczy? Kogo podejrzewa Julia Moon? Które tropy okażą się właściwymi, a które prowadzą jedynie w ślepy zaułek? Po pierwsze, Scagnetti, ewentualnie znany już

płatny zabójca z dwoma pistoletami, o ile żyje. Ta droga wiedzie na manowce. Mafiozo rzeczywiście (po relacji Drużyny) miał ochotę porachować policjantowi kości, ale ktoś go ubiegł. Spekulacje mogą zaprowadzić Graczy w inne rejony, do pozostałych organizacji przestępczych, ale to również okaże się trafieniem w plot. Jedyny sposób to uważnie przyjrzeć się miejscu zbrodni i właśnie tutaj poszukać jakichś śladów. W przypadku totalnej bezradności Graczy, wesprzeć można się Julią Moon albo dziennikarzami.

A ślady są trzy:

1) Pierwszy, najważniejszy trop to kontrabanda, której przed światem pozbyli się Barraka wraz z Simonem. Policjanci nie wiedzieli, że pozbywając się „skarbów” Vegi, usunęli również istotny materiał dowodowy. Działali w pośpiechu, wrzucając do worków wszystko, co mogłoby w jakiś sposób im zagrozić: aparaturę chemiczną do rafinowania Tornado, broń podprowadzona z policyjnych magazynów (dwa karabiny M16, kilka paralizatorów, duże ilości amunicji), resztki prochów. Worki wylądowały w starym kontenerze na śmieci, stojącym w zaułku po



drugiej stronie budynku. Simon wyrzucał je przez okno, które z powodu usterki nie nadawało się do użycia, przez co uszkodził ramę. Ten wyglądający na świeży defekt odkryć można dzięki udanemu problematycznemu testowi Percepcji.

Jeżeli Gracze skumają się z dziennikarzami, ci mogą powiedzieć im, że ktoś coś wywalał przez okno, ale dopóki w budynku znajdują się policjanci, nie ma co marzyć o przeszukaniu kontenera. Gdy jednak Gracze tego dokonają, odkrywają - oprócz wymienionej powyżej kontrabandy, którą zresztą BG mogą bez większych przeszkód podwędzić - dziwnie żłobiony kaset. Jego potężne gabaryty wskazują, że nie należał on raczej do policjanta. Pytanie zatem, do kogo?

2) Drugi trop to złoty puchar, stojący w sypialni Vegi. Przypomina standardowe trofeum sportowe, jakie przyznaje się po wygranych zawodach. Uważne oględziny wykazą, że marmurowa podstawa pucharu jest w jednym miejscu ukruszona, widać też malutkie plamki krwi. Nikt nie wie jednak nic na ten temat, aby Vega lub ktoś z jego rodziny był wziętym sportowcem.

3) Ostatnim śladem jest plik biletów schowany w nieczynnym rezerwuarze w toalecie. Bilety wykonane są z nierówno ciętego plastiku, na którym wytłoczono symbole przedstawiające zaciśniętą pięść, wybita jest również data (sprzed tygodnia) i godzina (8 p.m.).

Tajemnica tych przedmiotów łączy się z klubem Wściekła Pięść, gdzie odbywają się półlegalne walki bokserkie. Pół - ponieważ sam boks zakazany nie jest. Natomiast jego brutalna odmiana to rozrywka dla specjalnych, zaufanych klientów. Wściekła Pięść to miejsce, w którym ścierają się aspiracje mafiozów i bogaczy: większość

bokserów jest faworyzowana przez konkretne „instytucje”, a więc zazwyczaj walczą oni w barwach danej drużyny. Nie, Vega nie ma z tym procedurą nic wspólnego, policjant jest tylko plotką - współpracował z właścicielem, Morganem Therousem, rozprowadzał bilety, załatwiał kontakty z klientelą, przyciągał nowych gości.

O tych wszystkich rzeczach Gracze nie dowiedzą się jednak ot tak. Wskazówki może im udzielić wyłącznie ktoś, kto orientuje się w podziemnym życiu Nowego Jorku: Tiger, jacyś znajomi z Dobrych Czasów, Quentin z Targu pod Siódmką, dziennikarze. O pomocy Barraki można zapomnieć: ten prędzej umrze, niż dopuści BG do swoich spraw opatrzonych klauzurą „ściśle tajne”.

Wściekła Pięść

Lokal znajduje się na pograniczu trzeciej strefy, we wschodnim Brooklynie. To niemal całkowicie wyludniona dzielnica, po zmroku lepiej nie kręcić się po ulicach, chyba że z solidną obstawą. Nikt o zdrowych zmysłach nie uda się również do Brooklyn Theatre - miejsca, z którego się nie wraca. Do Wściekłej Pięści trafić natomiast jest dosyć łatwo, jej położenie zdradza jedyna oczyszczona z gruzu ulica, Dojazdówka - choć mało kto wie, jakie tajemnice skrywa stojący u jej końca budynek. Na klub bokserki zaadaptowano stary ośrodek sportowy, a raczej jedno z jego skrzydeł. Z zewnątrz wygląda na opuszczony - okna pozabijane są blachą, duże, żelazne wrota zżera rdza. Boczne wejście prowadzi bezpośrednio do podziemi: tutaj spokojnie pilnuje dwóch wartowników, którzy pobierają też opłaty za wstęp.

Lokal podzielony jest na dwie części: oficjalną i nieoficjalną. Pierwsza przypomina typowy klub dla miłośni-



ków boksu: na wystrój składają się stare plakaty mistrzów, medale, rękawice. Środek zajmuje ring, na którym od czasu do czasu rozgrywane są zwyczajne walki zgodne ze standardowymi zasadami. Często dochodzi tutaj do burd, chociaż ceny są specjalnie zawyżone, aby odpędzać motłoch. No cóż, jaka atmosfera...

Druga część to już zupełnie inna bajka. Dostać się tutaj można tylko przez drzwi obok baru, których strzeże zazwyczaj jeden elegancko ubrany wartownik. Przejście wiedzie wąskim korytarzykiem zastawionym skrzynkami i pustymi beczkami, liczne odnogi prowadzą do bocznych pomieszczeń, w których czasami spotykają się na zakrapianych posiedzeniach członkowie mafii. Największa sala to oczywiście serce Wścieklej Pięści. To właśnie tutaj, na specjalnym - dwukrotnie większym niż tradycyjny - ringu odbywają się nielegalne walki. Ring otoczony jest nie czterema oryginalnymi linami, ale grubymi drutami pod napięciem. Reguły walki tylko na pierwszy rzut oka przypominają przedwojenne: owszem, nie można bić poniżej pasa, owszem, używa się wyłącznie rąk. Różnica jest jednak zasadnicza: walczący stosują rozmaite, nieraz bardzo wymyślne rodzaje kastetów lub rękawic najeżonych np. kolcami. Bokserzy mogą chronić głowę (wyłącznie głowę) maskami albo hełmami. Cały osprzęt to indywidualna kwestia zawodnika lub jego menadżera, o ile takiego ma, aczkolwiek niektóre zasady są do syć restrykcyjne. W praktyce jest to sport bardzo krwawy, wyłącznie dla najsilniejszych. Jeden cios zbrojoną rękawicą połamie przeciętnemu śmiertelnikowi połowę żeber i wyłaczy go z gry. Ale na ten ring nie

wchodzą przeciętni śmiertelnicy, tylko nafaszerowane prochami bestie.

Walki prowadzi właściciel lokalu, Morgan. To niski, drobny człowieczek o szczurzych rysach twarzy. Nic nie podnieca go bardziej niż widok pobudzonej zapachem krwi publiczności, która zamawia najdroższe alkohole u skąpo odzianych barmanek. Trudno go złapać w wolnej chwili: zazwyczaj biega zdyszany od jednego mafioza do drugiego, dbając o ich dobre samopoczucie. Dla innych nie traci swojego cennego czasu.

Wieczór, podczas którego Gracze trafiają do Wścieklej Pięści, to eliminacje do wiosennych mistrzostw. Teoretycznie, udział w nich może wciążyć każdy, ale Morgan i tak przeprowadza wzrokową selekcję: odrzuci wszystkich poniżej 16 punktów Budowy, chyba że interesant zaprezentuje znajomość sztuk walki. Gdyby któryś z BG chciał wkręcić się na eliminacje, może być to ciekawy punkt zaczepienia dla dalszego śledztwa. Oczywiście, większych szans na zwycięstwo ze starymi wyjadaczami nie ma: tutaj liczy się nie tylko siła mięśni i refleks, ale również techniki operowania niekonwencjonalną bronią naręczną. Niektórzy bokserzy preferują proste kastety lub zwyczajne obręcze, które nie spowalniają ruchu i pozwalają na szybką sekwencję ciosów. Inni wchodzą na ring ciężko uzbrojeni: długie ostrza przyspawane do kółka z hydrantu to również dozwolony gadżet, ale ma swoich zagorzałych przeciwników - narzeka się na jego gabaryty i nieporęczność. Podobnie rzecz ma się z kaskami: zawodowcy nieraz zupełnie rezygnują z tej osłony, chociaż taki, na przykład, Presley występuje w czymś, co



przypomina skrzyżowanie pełnego hełmu z indiańskim pióropuszem.

Jeśli Gracze nie znaleźli w mieszkaniu Vegi starych biletów, mogą mieć problem z dostaniem się do środka. Pomóc może perswazja lub powołanie się na Vegę. Bilet w cenie 30 gambli, za wynajęcie łóż dodatkowe 50. Zaoferowanie narkotyków lub broni ściągnie na BG uwagę samego Morgana, który zwietrzy w nich potencjalnych „bogaty” klientów.

Kogo Drużyna może zastać we Wścieklej Pięści, z kim Gracze mogą porozmawiać w trakcie przerw między walkami? Na pogadankę nakłonić można samych zawodników, którzy wypoczywają, wlewając w siebie hektolitry piwa, albo gości, związanych z różnymi środowiskami. Oto przykładowi BN:

1) Tuck „Maverick” Hendler

Przypasująca gwiazda ringu. Barczysty blondyn przed pięćdziesiątką o długich, jasnych włosach spływających na umięśnione ramiona. Na turnieje bywa zapraszany głównie ze względu na swoją sławę, jako gość honorowy. W praktyce Maverick to sfrustrowany spadającą popularnością człowiek, który pocieszenia szuka w kieliszku i hazardzie. Jeśli okaże mu się należyte zainteresowanie, może być cennym źródłem informacji o wszelakich brutalnych sportach oraz samej Wścieklej Pięści.

2) Leslie „Avocado” Trichet

Młody gladiator o charakterze showmana. Urodził się w Federacji Appalachów, co zresztą widać: przed walką spędza średnio dwie godziny w toalecie, poprawiając fryzurę i smarując się różnymi kremami i olejkami. Mówi się, że to właśnie on zostanie tegorocznym zwycięzcą mistrzów. Zazwyczaj otacza go grono równie wypindrzo-

nych jak on sam wielbicieli. Avocado jest trudnym partnerem do rozmowy, niełatwo przyzwyczaić się do jego wyniosłego tonu i natury kompletnego buca.

3) Bob „Manhattan” Cartney

Czarnoskóry zawodnik znany ze swojego głębokiego patriotyzmu i miłości do wszystkiego, co w jakikolwiek sposób wiąże się z symboliką Stanów Zjednoczonych. Jest śmiertelnie poważny i pompatyczny. Przy odpowiednim podejściu może zdradzić Graczom rozmaite nowinki związane z pierwszą dzielnicą, w której mieszka. Manhattan jest zresztą podopiecznym jednego z wyższych urzędników Nowego Jorku.

4) Presley

Wielkoluda wytrzasnął skądś jeden z pomniejszych, nieżyjących już mafiozów. Obecnie ta góra mięśni, która nie potrafi nawet mówić, zna za to wszystkie melodie Elvisa i naśladuje jego taniec, walczy pod protekcją mafii rosyjskiej. Poza ringiem zachowuje się jak dziecko, wszystko musi dotknąć i polizać. No cóż, szkolony na maszynę do zabijania Presley może nie zostanie wykładowcą literatury angielskiej, ale przypieprzyć potrafi. Zawsze towarzyszy mu niejaki Dimi-tri, niezbyt rozmowna niańka z kałaszem na plecach.

5) Jimmy Luciano

Człowiek Scagnettiego, Gracze mieli okazję poznać go już wcześniej. Często przesiaduje w Pięści, wyszukując nowych żołnierzy dla swojego bossa. Boks jest jego hobby. Można z nim dosyć swobodnie pogadać mimo całej afery z zaginioną walizką, aczkolwiek w tej sprawie nie pisnie ani słówka. W razie kłopotów, Jimmy dysponuje trójką uzbrojonych ochroniarzy, z których pomocy nie omieszka skorzystać.



Tajemnica Dziesięciu Czaszek

Kluczem do rozwiązywania zagadki przedmiotów znalezionych na miejscu zbrodni, w domu funkcjonariusza Vegi, jest niejaki Al „Dziesięć Czaszek” Kennedy. Jego pseudonim wiąże się z ilością głów, które podczas walk roztrzaskał na ringu. Irokez w barwach flagi amerykańskiej oraz bogate tatuaże na całym ciele to jego znaki rozpoznawcze. Kennedy jest zawodnikiem z wyższej półki, dzisiejszego wieczoru również czeka go pojedynek. Wchodząc na ring zwróci uwagę całej publiczności faktem, iż wyposażony jest w tylko jeden kastet. Obeznani z jego stylem widzowie doskonale wiedzą, iż ulubiona metoda Dziesięciu Czaszek to zasypać przeciwnika gradem niszczących ciosów obydwu rąk. Tymczasem dziś najwyraźniej zamierza zmienić technikę.

No cóż, Gracze szybko skojarzą postać boksera z kastetem znalezionym w kontenerze przy domu Vegi. Czyżby gladiator miał coś wspólnego z morderstwem i zaginięciem policjanta? Trzeba się tego dowiedzieć.

Al Kennedy przegrywa walkę dosyć szybko. Przeciwnik triumfuje, kompani znoszą pokonanego z ringu i sadzają pod ścianą. Dziesięć Czaszek wygląda niemrawo, ma rozwalony łuk brwiowy, naderwaną małżowinę uszną, wybite dwa zęby, złamany nos... Na jego twarzy maluje się wyraz wściekłości zmieszanej z kompletnym zaskoczeniem i niezrozumieniem sytuacji. Ponieważ przyjaźni się z Morganem, właściciel zabierze go do swojego biura, aby porozmawiać. BG, jeśli chcą, mogą podsłuchać rozmowę, niewiele jednak z niej wyniosą: Al wytłumaczy, że to przez brak kastetu, gdzieś go

zapodział, a honor nie pozwalał mu pożyczać sprzętu. Morgan jest zdenerwowany, ponieważ sam wcześniej obstarwił walkę i stracił trochę gambli, ale ostatecznie górę weźmie w nim troska o kumpla.

Zepchnięty w cień przez zwycięzcę walki (a może właśnie będzie nim jeden z BG?), Dziesięć Czaszek samotnie pije piwo w bocznej łozie, a jedna z kelnerek opatruje mu rany na polecenie Morgana. To dobra okazja, żeby z nim porozmawiać. Chociaż Al jest ogólnie sympatycznym gościem o charakterze oswojonego niedźwiadka, wszelkie pytania o kastet lub Vegę sprawia, że przerwie dyskusję i oddali się w stronę szatni. Nie potrafi ukryć lekkiego zdenerwowania.

Dalej działać należy dyskretnie. Jeżeli w Drużynie znajduje się złodziej lub po prostu ktoś znający się na zamkach, dobrym pomysłem jest włamanie do samochodu boksera. To rzucający się w oczy buick, pomalowany w kolory flagi amerykańskiej (jak włosy Ala) - trudno pomylić ten pojazd z jakimś innym. W środku znaleźć można dużo interesujących przedmiotów: łańcuchy nieznanego przeznaczenia, butelkę proszku czyszczącego, gogle, dwa wielkie worki z suchą karmą dla kotów (dla Pusi, ukochanej kocicy boksera!). Pod siedzeniem ukryty jest zaś... detonator radiowy. W schowku, oprócz narysów i mapy N.Y., tkwi złożona karteczka z napisem: „KOŚCIÓŁ MORMONSKI, Harlem”. Drugie dno w bagażniku to zaś skrytka na broń: dwie ciężkie strzelby i dużo luźnych nabojęw. Dosyć interesujący bagaż, jak na boksera.

Oczywiście, lepiej niczego stąd nie zabierać, bo Kennedy mógłby zorientować się, że ktoś grzebał w jego rzeczach. Inna sprawa, iż Dziesięć Czaszek cierpi na częste, chwilowe zani-



ki pamięci będące skutkiem pobocznym jego profesji - stąd właśnie karteczka z adresem mormońskiej świątyni, do której bokser ma udać się jeszcze tej nocy. Niezależnie od tego, czy Gracze przejrżeli wnętrze fantazyjnego buicka, Kennedy'ego można śledzić, odkąd wyjdzie ze Wścieklej Pięści. Al jest jeszcze zamroczony walką, prowadzi jak po pijanemu, nie zwraca uwagi na ewentualny „ogon”. Rzeczywiście kieruje się na Harlem. Kościół znajduje się na pograniczu strefy drugiej i trzeciej, w niezamieszkanym rejonie. Dopiero tutaj Dziesięć Czaszek uważnie sprawdzi, czy nikt nie podąża jego tropem. Zataczając się, wyjdzie z samochodu u samych wrót ciemnej, zrujnowanej świątyni i zniknie w jej środku na kilka minut. Gracze nie zdążą sprawdzić, co bokser tam knuje. Po chwili pojawi się znowu i wyruszy samochodem do domu.

Istnieje jeszcze jedna możliwość zlokalizowania, gdzie Kennedy mieszka. Zawodnicy walczący we Wścieklej Pięści dysponują czymś w rodzaju szatni: jest nią długi korytarz w tylnej, zamkniętej dla gości części lokalu. Każdy z gladiatorów ma tam swój własny boks opatrzonej stosownym pseudonimem i licznymi symbolami charakterystycznymi dla danego boksera. W przypadku Ala jest to, rzecz jasna, amerykańska flaga i znak wielkiej czaszki, gdyby ktoś jeszcze miał wątpliwości. Wnętrze tego boksu to sterta pustych butelek i kilkanaście identycznych, szarych szlafroczków - właśnie szlafrocжки są kluczem, ponieważ wszystkie mają takie same metki z logo pralni chemicznej „Bóbr”. Logo znamienne: tę oto pralnię Kennedy zaadaptował pod swoje mieszkanie.

Kościół mormonów na Harlemie jest czymś w rodzaju skrzynki depozytowej. Bokser ukrył tutaj detonator radiowy, ściślej mówiąc - w małym schowku pod ołtarzem. Prawdopodobnie Gracze zdecydują się przeszukać całą świątynię, ale oprócz detonatora nie znajdą tutaj niczego ciekawego.

A teraz odpowiedzi, do czego to wszystko prowadzi.

Kennedy należy do tajemniczej grupy Wesołego Leonarda (zostanie opisana poniżej). Vega zadarł również z tym gangiem, dlatego on i jego rodzinka miała zostać zlikwidowana. Masakry dopuścili się właśnie oni, z bokserem na czele. Vega wraz ze swoim bratem i szwagrem wypuszczali na rynek trefny, okropnie zanieczyszczony towar, co nie podobało się Wesołemu Leonardowi. Mimo ostrzeżeń, panowie nie zaniechali procederu, w związku z czym parę osób, głównie dzieciaków z ulicy, padło trupem. Gang zemścił się w sposób, jaki BG mieli już niewątpliwą przyjemność zobaczyć. Kennedy zgubił tam kastet, który Barraka i Simon przez przypadek wyrzucili do kontenera. Warto nadmienić, iż nikt nie zamierzał zabijać dziewczyny policjanta - jej śmierć jest bezpośrednim skutkiem ucieczki Vegi, ale ta zagadka jeszcze doczeka się swojego rozwiązania.

Ponieważ banda Wesołego Leonarda zamierza za niedługo przeprowadzić akcję na większą skalę, a policja depcze im po piętach, jej członkowie zmuszeni są działać w sposób bardzo ostrożny. Stąd skrytka w kościele mormońskim - już następnego dnia detonator trafi w ręce niejakiego Biskupa, specjalisty od materiałów wybuchowych. Ale o tym wszystkim Gracze dowiedzą się dopiero w momencie, gdy poznają samego Leonarda.



Wszystko dla hecy, czyli poza układem

Nowy Jork to wielka mozaika naczodzących na siebie stref wpływów. Urzędnicy kolaborują z mafią, mafia przekupuje policję, policja opłaca informatorów działających zazwyczaj na minimum dwa fronty, generał Paul Mulligan kontroluje wojsko, które w praktyce posłuszne jest tylko jemu, żołnierze nieraz wchodzą w paradę wszystkim wymienionym wyżej instytucjom i organizacjom. Do tego dorzućmy prywatnych inwestorów i przedsiębiorców, firmy handlowe, monopolistów - wszyscy korzystają z usług najemnych zbirów i morderców. Nie zapominajmy o tych, którzy działają na własną rękę: drobnych złodziejach, dilerach, prostytutkach... Tak naprawdę nikt już nie orientuje się w tym tyglu.

Za dnia miasto wygląda na najbardziej uporządkowane i zorganizowane miejsce na świecie, ale w rzeczywistości rządzą nim układy i ciemne, wielopłaszczyznowe interesy.

A Wesoły Leonard i jego kumple olewają to ciepłym strumieniem moczu. Leo przybył do Nowego Jorku z jakżeby inaczej - Detroit. Gdyby nie był tak bardzo leniwy, mógłby pretendować do tytułu przestępczego geniusza. Jest pomysłowy, brawurowy (jeśli nie szalony) i diabelsko sprytny, ale nigdy nie wpadł na koncepcję, aby zorganizować tu jakiś większy biznes. Do mafii żywi taką samą pogardą jak do mundurowych i urzędów. To wolny duch, współczesny anarchista, nikomu nie da się podporządkować. Tu kogoś sprzątnie, tam coś wysadzi w powietrze, ale ponieważ nie wiążą go żadne konszachty, tak trudno go namierzyć.

W krótkim czasie zebrał grupę podobnych sobie zapaleńców. Wszystko robią głównie dla hecy, rzadziej dla ko-

rzyści materialnych płynących z np. napadów na członków mafii. Mają prochy, broń i mnóstwo wódki - czegoś więcej im do szczęścia potrzeba?

Nie mają żadnego znaku rozpoznawczego, siedziby, nazwy. Gang działa niejako w ukryciu, żeby nie ściągnąć na siebie niczych podejrzeń. Jeśli dziennikarze z New York Times doniosą o dziwnej eksplozji furgonetki obok ratusza - zapewne stoi za tym Wesoły Leonard. Gdy w barze mówi się o ataku snajpera na jakiegoś związanego z mafią alfonsa - Leo mógł maczać w tym palce. On i jego radosna kompania są konkurencją dla wszystkich i wszyscy są konkurencją dla nich. Ten sposób działania sprawia, że mafijni bossowie nie wiedzą nawet, na kogo wydać wyrok śmierci. Policja zachodzi w głowę, kogo wsadzić do mamra. Burmistrz nie ma pojęcia, kogo należy potępić w kwiecistym przemówieniu.

Są jak szczury. Po drace niektórzy, tak jak Al „Dziesięć Czaszek” Kennedy, wracają do swoich codziennych zajęć. Inni wpelzają w ciepłe, bezpieczne czeluści nor, by raczyć się piwskim i suszonymi grzybami pochodzącymi z silnie napromieniowanych rejonów. Działają jak szczęśliwa rodzinka albo raczej - rodzeństwo.

Nieduża część mieszkańców, głównie z gorszych dzielnic, zna lub domyśla się prawdy. Ci jednak uwielbiają Leonarda, widząc w nim kogoś pokroju postapokaliptycznego Robin Hooda. To oczywiście tylko pozory. Leo nie działa bezinteresownie, ceną za jego pomoc jest milczenie i ewentualne wsparcie w przypadku zagrożenia. System sprawdza się doskonale.

Właśnie dlatego dojście do Wesołego Leonarda jest takie trudne, zwłaszcza dla Graczy, którzy wszak nie są stąd. Nie dość bowiem, że natrafienie na kogoś, kto miałby dojście do gangu, graniczy z cudem, to jeszcze ta osoba raczej nie będzie chętna podzielić się



informacjami. Chociaż, kto wie? Mistrz Gry może rozwiązać ten problem po swojemu. Tutaj opisana została tylko jedna z wielu możliwości, która zakłada, że Gracze spędzą trochę czasu na mieście, zbierając poszlaki i plotki - gdy zestawią się ze sobą te niepewne informacje, Drużyna może domyślić się istnienia dziwacznej, anarchizującej grupy gangsterskiej, chociaż na razie BG nie będą dysponowali żadnymi konkretnymi danymi.

Jasna strona

Zdarza się, iż Drużyna składa się z samych niecierpliwych głów, które najpierw robią, a później dopiero myślą. Nikt nie może wykluczyć, że Gracze zdecydują się wkroczyć do akcji z przysłowiowego buta: władują się Kennedy'emu do domu i z bronią w ręku zażądają wyjaśnień. Lub palną inne głupstwo. W takim przypadku trzeba ich zwodzić, bokser raczej zdechnie niż wsypie swoich przyjaciół i Leonarda. Po udzieleniu fałszywych informacji rozplynie się na jakiś czas w powietrzu. Obserwacja kryjówek „U mormonów” również nie na wiele się zda: to duży teren, do środka można dostać się z każdej właściwie strony, i to właśnie zrobi pirotechnik Biskup, aby pozostać niezauważonym. Trudno jednak przewidzieć nieraz szalone pomysły Graczy. Mistrz Gry powinien jednak pamiętać, że na spotkanie z Wesołym Leonardem lub bardziej bezpośrednią pogawędkę z jego ludźmi jest jeszcze za wcześnie.

Wpierw należy BG odpowiednio przygotować. Wielogodzinne krążenie po zakamarkach miasta i rozmaitych knajpach zaowocuje kilkoma ciekawymi wiadomościami, które częściowo wiążą się z Leonardem. Drużyna musi węszyć, wciąż węszyć, rozmawiać z ludźmi, przypadkowymi mieszkań-



cami oraz „przyjaciółmi” w mundurach. Jeśli BG uznają, że warto podsunąć policjantom trop Kennedy'ego, Julia Moon zaleci ostrożność i dyskrecję: zbierać poszlaki, obserwować z ukrycia. Może również podrzucić kogoś do pomocy. Tylko tym sposobem da się poskładać do kupy części układanki.

Ale nie tylko o to chodzi. Gracze powinni jeszcze bardziej poczuć klimat miasta: zacząć szanować nowojorczyków za ich podejście do pracy, policję za oddanie sprawie bezpieczeństwa publicznego (tylko MG zna na razie prawdziwą naturę mundurowych, nawet machlojki Vegi przyćmiło okrutne morderstwo dokonane na jego rodzinie). Przeciętny, nieświadomy niczego mieszkaniec opowie Graczom o bohaterstwie policji, które zaraz skonstrastuje z opisem jakiejś okrutnej zbrodni dokonanej przez nieobliczalnych bandziorów. Kiedy Drużyna zetknie się z Wesołym Leonardem, powinna mieć na jego temat ugruntowaną opinię.

A ten chłopaczek czego chce? Gazeta? Sprzedaje gazety? Jeden numer New York Times w zamian za manierkę? Niech będzie, moja strata. Spójrzmy na przykładowe artykuły:



Coraz więcej miejsca!

Jak donosi nasze źródło w ratuszu, administracja przewiduje oddanie do użytku kolejnych lokali przy 76th Street. Gilbert Uhrey, minister infrastruktury, potwierdza, iż w tym rejonie udało się odrestaurować sieć kanalizacyjną. Wszystko wskazuje na to, że do czterech domów szeregowych przy tej ulicy nowi lokatorzy będą mogli wprowadzić się już za dwa tygodnie (...)

Złodziej złapany na gorącym uczynku!

Dzięki sprawnie przeprowadzonej operacji policyjnej oraz zaangażowaniu społecznemu udało się schwycić młodego złodzieja specjalizującego się w kradzieżach agregatów prądotwórczych z prywatnych posesji. Mieszkańcy nie ukrywają radości. „Od tego jesteśmy” - komentuje krótko sprawę starszy aspirant Michael ‘Barraka’ Woods”.

Zanieczyszczona woda powodem wzrostu zachorowań wśród dzieci?

Wczorajsze pomiary ujęcia nr 4 wykazały, że pobierana stamtąd woda zawiera groźne dla zdrowia związki chemiczne. Ujęcie natychmiast zamknięto. Przestrzegamy przed piciem nie przegotowanej wody! Jak twierdzi wybitny specjalista (...)

Cóż, być może Gracze nie będą specjalnie zaafekowani tymi informacjami, ale nowojorczycy żyją gazetą. Przyjemności płynącej z codziennej lektury New York Times nie psuje im fakt, iż o większości opisywanych spraw doskonale wiedzą, bo wieści szybko się tutaj rozchodzą. Zresztą, dziennik oferuje również działy takie jak kuchnia czy kącik majsterkowicza, a także ogłoszenia i krzyżówki z nagrodami. Tutaj zawsze znaleźć można coś ciekawego.

Gdy Gracze otrzymają w swoje ręce egzemplarz gazety, nie znajdą w nim żadnej wzmianki o mordzie dokonanym w domu Vegi. Na pierwszej stronie znajduje się jednak obszerny artykuł o planowanym na dzisiejszy wieczór publicznym wystąpieniu Harry’ego Brucknera, ważnego urzędnika z ratusza. Przemowa dotyczyć będzie przestępczości, której mieszkańcy wszystkich stref powinni stawić moralny opór i wspierać policję w działaniach mających na celu rozbięcie zorganizowanych grup.

Skojarzenia z radiowym detonatorem, który Al Kennedy zostawił w kościele mormonów, powinny nasuwać się same. Czyżby ktoś planował zamach? Bruckner to powszechnie lubiany polityk, słynący ze swej łagodności. Ponieważ odpowiada za departament policji, ktoś może chcieć, aby permanentnie usunąć Brucknera ze stanowiska.

Owszem, jest taki ktoś. Wesoły Leonard.

Wilk w owczej skórze

O drugim obliczu Harry’ego Brucknera nie wiedzą nawet jego najbliżsi współpracownicy i przyjaciele. Nie mówiąc już o rodzinie. Otóż, Bruck-



ner ma pewne nie najpiękniejsze zwyczaje. Po pracy nie udaje się bezpośrednio do domu, tylko odwiedza przybytek niejakiego Tweety'ego. Tweety prowadzi, rzecz jasna, nielegalny burdel, w którym świadczone są najrozmaitsze usługi. Za odpowiednim wynagrodzeniem postara się sprostać najdziwniejszym oczekiwaniom klientów: dla Brucknera sprowadza na przykład dziesięcioletnie dziewczynki, z którymi urzędnik może wyprawiać co mu się tylko podoba. Następnie ofiary jego bestialskich rozrywek trafiają do rzeki.

A Wesoły Leonard z pewnych osobistych względów nie lubi, gdy ktoś gwałci dziesięciolatki, a później topi je w rzece. Dlatego dla Brucknera przygotował specjalne atrakcje.

Wiec odbędzie się na placu opuszczonej szkoły podstawowej w strefie drugiej. Urzędnik przyjedzie tam opancerzonym samochodem z grupą ochroniarzy. W pojeździe zostanie ukryty ładunek wybuchowy: na trasie przejazdu pojawi się niespodziewana przeszkoda w postaci „zepsutej” ciężarówki. Kiedy ochrona będzie zajmowała się jej spychaniem, ktoś z bandy Leonarda zakradnie się do auta Brucknera i przyczepi plastik do podwozia.

Ładunek jest nieduży - eksplozja nie powinna zranić przypadkowych osób, a jedynie odwrócić uwagę. Do wybuchu dojdzie pod koniec patetycznej mowy urzędnika. Niedaleko, w oknie jednego z opuszczonych budynków czekać będzie snajper, który od razu postara się zdjąć ochroniarzy. Następnie do gry włączy się sam Leonard - zniszczony sedan wpadnie na plac, a parę silnych dłoni pochwyci Brucknera i wciągnie do środka. Następnie samochód odjedzie z piśkiem opon. Tak przynajmniej zakłada plan.

Jeżeli Gracze, kierowani podejrzeniami, udadzą się do znajomych z policji, Julia Moon uważnie wysłucha relacji o detonatorze radiowym i potraktuje sprawę poważnie - odeleguje dodatkowo paru swoich ludzi na wiec. Sam Dziesięć Czaszek w ataku nie będzie uczestniczył: cały dzień i noc spędzi w swoim mieszkaniu - gdyby Drużynie przyszło do głowy przeszukać starą pralnię, wpięrow będą musieli wywabić stamtąd boksera. Wystarczy, że zdadzą się na swoją pomysłowość. Jeżeli wcześniej niczym się nie wsypali, mogą mu też złożyć zwyczajną wizytę, Kennedy chętnie przyjmuje gości, by opowiadać im o swoich wielkich zwycięstwach i rzadziej - porażkach. Włamanie lub odwiedziny nie przyniosą żadnych nowych tropów, oprócz jednego - w pokoju dziennym wisi dosyć interesujące zdjęcie, przedstawiające grupę osób w różnym wieku: całą paczkę Wesołego Leonarda, wszyscy uzbrojeni i szczerzący zęby do obiektywu. Kennedy jest wśród nich. Jeśli go o to zapytać, odpowie, że to starzy przyjaciele, a zdjęcie zostało wykonane podczas wyprawy na mutanty. Ot, taka wiarygodna bajeczka.

Drużyna nie ma żadnej możliwości udaremnienia ataku na Brucknera, ale w zależności od ich zachowania i szczęścia, mają szansę go uratować. Pod starą szkołą ludzie zaczynają gromadzić się od godziny osiemnastej. Znamienne, że przybywają głównie zwyczajni robotnicy, głównie ze strefy drugiej, wraz z rodzinami, nie widać natomiast zbyt wielu ubogich mieszkańców przedmieścia. Ci dawno przestali wierzyć w deklaracje urzędników i służb miejskich. Podium z mównicą i flagą amerykańską ustawiono obok zawalonego budynku sali gimnastycznej, teren placu otoczony jest drucianą siatką. -



Jeśli ktoś zada sobie trud dokładnego przeszukania obszaru, może natrafić na kilka śladów. Łańcuch zabezpieczającej tylną bramę wjazdową został niedawno przecięty (tędy wjedzie samochód Leonarda). Istnieje również niewielka możliwość odkrycia wcześniej przygotowanego stanowiska snajpera na piątym piętrze opuszczonej kamienicy czynszowej.

Sam Bruckner pojawi się przed osmą. Rządowa limuzyna powoli wtoczy się na plac przy głośnym aplauzie zgromadzonych ludzi. Urzędnik ubrany jest w czarny, elegancki garnitur - bez większych ceregieli wjedzie na mównicę, a dwóch ochroniarzy stanie u podnóża podwyższenia z pistoletami maszynowymi w rękach. Pozostała dwójka czekać będzie przy samochodzie. Gdy ucichną oklaski i sprzężenie w głośnikach, Bruckner rozpocznie mowę...

O czym należy pamiętać podczas rozgrywania tej sceny: o głębokiej ciemności (człowiek Leonarda wyłącza generator prądu zasilający reflektory), o śniegu i lodzie, a przede wszystkim o panice tłumy. Gracze znajdą się w centrum prawdziwego pandemonium. Bezludna ucieczka ludzi i pozostałe niesprzyjające czynniki skomplikują każdą ich akcję na tyle, aby Leonardowi udało się bezpiecznie uciec z miejsca zdarzenia, obojętnie czy to z Brucknerem, czy też bez niego. Niech jednak mają świadomość, że ich przygotowania nie poszły na darmo. Jeden z BG może np. uratować życie przypadkowej kobiecie, która stanęła w miejscu oślepięna reflektorami samochodu Wesołego Leonarda i byłaby zginęła pod kołami, gdyby nie szybka reakcja Gracza.

Jeżeli Drużyna bezpośrednio pomoże Brucknerowi, ten będzie miał u nich spory dług, a Julia Moon z pew-

nością a jakiś sposób uhonoruje bohaterstwo. Gdyby Leonardowi udało się porwać urzędnika, policja stanie na głowie i tym bardziej potrzebni im będą BG, którym udało się już znaleźć kilka punktów zaczepienia wokół Dziesięciu Czaszek i klubu Wściekła Pięść. Bokser nie będzie miał już jak się wytłumaczyć, gdy Drużyna zapuka do jego drzwi.

Mnogość alternatyw dla całej sytuacji wyklucza opisanie ich wszystkich. Pamiętajmy jednak, że wszystko prowadzi do jednego celu: BG muszą dotrzeć do Leonarda. Tutaj zaleca się dużą ostrożność. Julia Moon poprosi Drużynę, by ci incognito dostali się za pośrednictwem Kennedy'ego do samego „herszta”. Gracze, którzy wciąż nie wiedzą, kim jest grupa Leonarda i do czego zmierza, sami mogą obrać taką taktykę. Kolejny rozdział zakłada, iż BG uda się wniknąć do gangu, żeby zbadać jego skład, motywację i cele. Oraz by ostatecznie wyjaśnić kwestię zniknięcia Vegi. Mogą to uczynić wyłącznie za pośrednictwem Dziesięciu Czaszek, który przyparty do muru i pozbawiony możliwości obrony zaprowadził ich do Wesołego Leonarda.

Do spotkania dojść może w jakiejś niewielkiej knajpce, gdzie „herszt” popija sobie spokojnie piwko ze swoją dziewczyną i kumplami. Widok Kennedy'ego z nieznanymi wyrażnie go zaniepokoi, sięgnie po broń. Od razu widać, że z nim nie ma przelewów. Gracze powinni jak najszybciej zasugerować, iż mają na niego kilka haków. Wtedy Leo zaproponuje... Współpracę. Tak naprawdę, chce ich wybadać. Tymczasem Drużyna ma doskonałą okazję, aby przyczepić się do gangu jak rzep psiego ogona, a następnie informować Julię Moon lub Barrakę o postępach. Jeśli te pobudki ich nie wzruszają, Leonard zaoferuje



godziwe wynagrodzenie w zamian za pomoc i spróbuje nakłonić ich do nawiązania dłuższej znajomości. Na temat Vegi, Brucknera i innych zagadnień zgodzi się porozmawiać wyłącznie, jeśli Drużyna zaakceptuje jego propozycję.



Barbara Treja-Szyma

Rozdział 4.

CUDOWNY ŻYWOT GANGSTERA

- *Wypierdaj, ty pierdolony pierdolcu, bo zapierdolę!*

(Wesoły Leonard do obwoźnego sprzedawcy bojlerów)

- *Przyznaję, że jestem złym facetem, bandytą, terrorystą...*

(Szamil Basajew)

- *Sumienie nie przeszkadza nam w popełnianiu grzechów, ale przeszkadza cieszyć się z ich popełnienia.*

(Salvator de Madariaga)

Radosna kompania

Gang Wesołego Leonarda to wybuchowa mieszanka kompletnych świrów. Niektórzy z nich są bardziej zdegenerowani, inni mniej, ale wszystkich cechuje duży optymizm, wiara we własne siły i poczucie humoru. Dziesięć Czaszek na co dzień przypomina baranka, ale gdy dochodzi do walki, zamienia się w prawdziwą bestię. Leo zabija swoje ofiary przyśpiewując kawałki z lat 60-tych. Ponieważ cały ten rozdział dotyczy gangu, poniżej znajduje się krótkie zestawienie bohaterów tej tragikomedii:

1) Wesoły Leonard

- *Ha! Mój niezawodny instynkt podpowiada mi, że dzisiejszej nocy czeka nas mnóstwo zabawy! Drogie panie,*



szanowni panowie, uprzejmie proszę zlokalizować jakieś kwasy, musimy się odpowiednio przygotować. Pomyślcie również o jakichś fajerwerkach. Biskup, ile kilogramów trotylu nam jeszcze zostało? Zajebicie. Macy, liczę dzisiaj na twoje noże - będziemy działać po cichu. De Villiers, kochany, na tobie ciąży odpowiedzialność za tłumiki. Poradzisz sobie, mój ty misiaczku-pysiaczku? Cudownie! Ech, jak ja kocham tę robotę...

Leonard jest mózgiem wszystkich operacji, chociaż jego aparycja może być bardzo myląca: uwielbia świecidełka, kolczyki. Ogoloną na łyso głowę zdobi tatuaż przedstawiający słońce o pofalowanych promieniach. Ubiera się dziewczinnie: fioletowe futro zarzucone na gołą skórę, a do tego szelki operacyjne z dwoma pistoletami. Albo, na przykład, kamasze, bojówki i płaszcz oficera z czasów wojny secesyjnej. Uważa się za znawcę stylu i sztuki, w wolnych chwilach próbuje komponować przy fortepianie, co spotyka się z kompletnym brakiem zrozumienia przyjaciół. Nigdy nie mówi o swojej przeszłości, nie myśli też o tym, co będzie. Cały uosabia sentencję carpie diem! Trudno przyzwyczaić się do jego neurotycznej osobowości, ale po pewnym czasie przestaje ona denerwować ludzi. To typ zabawnego świra - co dosyć paradoksalne, jeśli wziąć pod uwagę jego bezlitosność i pokrętny kodeks moralny.

2) Macy

- Chcesz powiedzieć, że sprzątniesz tego gościa z 500 metrów tak szybko, że nawet tego nie zauważy? Pf, też mi wyczyn. Ja akradnę się do niego, gdy będzie pił piwko z czterema kumplami i grał w karty, i załatwię ich wszystkich w sekundę. Za pomocą tych oto ostrzy. I wiesz co, de Villiers? Też się, kurwa, nie zorientują.

Macy to młoda, ciemnoskóra (i bardzo piękna) dziewczyna. Idealna, wysportowana figura budzi zawiść kobiet i fascynację mężczyzn. Tych jednak muszę od razu rozczarować, Macy to dziewczyna Leonarda. Obydwoje są przeczuleni na punkcie wierności w związku. Paru gości próbowało się dobierać do Macy. Do dziś nie odnaleziono ich zwłok. Główną obsesją dziewczyny są, oczywiście, noże i wszystko, co z nimi się wiąże. To specjalistka od wszelkiej broni i właściwie tylko o tym można z nią porozmawiać. Zbudowała wokół siebie emocjonalny mur; nawet przyjaciół trzyma na dystans. Macy ma 6-letniego syna-niemowę, Zandera, ale niewiadomo, kto jest jego ojcem. Nigdy nie pyta jej o trzy rzeczy: rodziców, dzieciństwo i ojca chłopaka, bo dołączysz do listy zaginionych.

3) Theo „Biskup” Lagner

- Ścieżka sprawiedliwych wiedzie przez niesprawiedliwości samolubnych i tyranie złych ludzi... Ekhem, złych ludzi... Których grzechy zostaną policzone i napełnią czarę... Chwileczkę, zaraz sobie przypomnę... Czarę... Czarę... Albowiem siłę swoją znajdujemy w mądrości Pana i... W ciemnej dolinie zła się nie ulęknę! Zaprawdę powiadam wam, nasiona zła zostaną wydalone... Odrzucone, kurwa! ...odrzucone, gdzie zgniją i szlag je ogólnie trafi. Swoją barękę pozostawiam na brzegu... Hej, ty! Wracaj, pierdolony makaroniarzu! Jeszcze nie skończyłem! Stój! Stój, mówię!...

Ten mężczyzna o zdeformowanej twarzy to właśnie Biskup. Spójrz, co trzyma w rękach. Ta książka w prawej dłoni to Pismo Święte. Skórzana torba w lewej jest zaś wypełniona rozmaitymi materiałami wybuchowymi. Znajdziesz w niej wszystko, co potrze-



bujesz, żeby wysadzić w powietrze połowę Manhattanu. Langer pochodzi z Salt Lake City, nie więc dziwnego, że ma tak popieprzone w głowie. Bardzo chętnie opowiada o wewnętrznej przemianie, jaka się w nim dokonała za sprawą boskiego objawienia.

Niewiadomo, czy Biskup zbyt często oglądał Świętych z Bostonu i Pulp Fiction, czy też faktycznie Pan nakazał mu eliminować grzeszników. Tak czy inaczej rozwiązanie jest bardzo wygodne, gdyż Langer uważa każdego, kogo nie lubi, za grzesznika. Przechodząc zaś od teorii do praktyki, Biskup po prostu sięga do swojej magicznej torby. W takich chwilach lepiej znajdować się jak najdalej od niego. Jeden z wybuchów urwał mu zresztą spory kawałek twarzy, stąd te blizny. To niebezpieczny psychopata, a przez tę jego kaznodziejską mentalność naprawdę trudno z nim wytrzymać dłużej niż 5 minut.

4) Orlando de Villies

- Hej, przystojniaku. Od pierwszej chwili, kiedy cię zobaczyłem, odniosłem wrażenie, że jesteś jakiś taki zagubiony. Pewnie dośkwiera ci samotność w tym wielkim mieście, gdzie nie znasz nikogo. Potrzebujesz towarzystwa, przyjaciela. Właśnie, jak sądzisz, czy te spodnie są dobrze skrojone? Lekko mnie uwierają...

Czterdziestolatek o długich, kręconych włosach koloru słomy, w jasnym garniturze i kapeluszu, nazywa się właśnie tak: Orlando de Villies. To snajper wyborowy. Elegancja, szyk, spokój w najtrudniejszych sytuacjach. De Villies ma jednak kilka zasadniczych wad. Po pierwsze, jest przesadnym fircykiem. Po drugie, fircykiem orientacji homoseksualnej. Po trzecie, fircykiem orientacji seksualnej o aspiracjach wolnomysliciela i filozofa. Nie

jest to groźne połączenie, ale może wprawiać otoczenie w lekką irytację. Orlando nie jest nachalny w stosunku do osób tej samej płci, ale przystojniacy z dużymi karabinami powinni zwracać pośladki. Z nim nigdy nie wiadomo. Po tym, odkąd jego załoty został odrzucony przez Hankę Cassadę, de Villies chodzi nieco przygnębiony i szuka pocieszenia.

5) Hank „Bizon” Cassada

- Idziemy! Nie ociągać się! Ty pod ścianę! Dawaj wszystko co masz albo rozsmaruję na betonie! Wy tam, stać, kurwa, mówić! Cholera, nie tu! Jesteście moimi pieprzonymi zakładnikami! Obowiązkiem zakładnika jest robić to, co każę! Na lewo, na lewo! Boże, co za pokurwiony plan...

Bizon, zanim dołączył do grupy Wesołego Leonarda, był najemnikiem. Takim z prawdziwego zdarzenia. Nie straszna mu była ni pustynia, ni pogoda, ni promieniowanie, ni Moloch. Na froncie dostał jednak odłamek o jeden raz za dużo, i wszystko mu się poprzestawiało. Ta uzbrojona po zęby góra mięśni czasami zaczyna świrować: nie pamięta kim jest i podaje się za jakiegoś Philipa Ungera, teksańskiego hodowcę bizonów (!). Stąd właśnie pseudonim. Jest jednak, jako operator ciężkiej broni maszynowej, główną siłą uderzeniową w gangu, chociaż jest to siła niezbyt wygadana, nerwowo reagująca na każdy hałas i chlejąca na umór wodę.

6) Hiroshima

- Tak... Dajcie mi kwadrans, góra dwadzieścia minut. Jeśli ten facet w młodości lubił zapychać owce, powie mi to. Wyspiewa wszystko.

Diabli wiedzą, jak ten starzejący się Azjata o przegnitych zębach ma na-



prawdę na imię. Wszyscy zadowalają się przydomkiem, poza tym mało kto lubi jego towarzystwo. Hiroshima śmierz: starością, brudem, zgnilizną i krwią swoich ofiar. Jest specjalistą od błyskawicznego pozyskiwania informacji. Jego malutkie mieszkanko w strefie trzeciej mogłoby być scenerią dla dziesiątej części filmu Piła. Pił jest tu zresztą najwięcej. Oprócz tego Hiroshima może poszczycić się bogatą kolekcją szczypiec, drutów, szpikulców i noży. Jeśli ktoś wpadnie w jego łapy, wychodzi pokrojony na malutkie kawałeczki. Rzadko bierze udział w bezpośrednich akcjach, a już z pewnością nigdy nie bywa zapraszany na ostro zakrapiane imprezki w domu Leonarda. Nie przeszkadza mu to. Wystarczy, że ma czym zająć ręce...

7) Cindy „Pieszczoszka” Monserrate

- Cześć, duży. Podsadziłbyś mnie do baru? Widzisz, sama sobie nie poradzę. A tak w ogóle, Cindy jestem. Pieszczoszka. Wiesz czemu? Domyśl się, przystojniaku. Masz dziewczynę? Niemożliwe. Kawał chłopca z ciebie. Wydusiłabym z ciebie siódme poty. Myślisz, że jak jestem malutka, to nie znam się na fachowej robocie? Sprawdź, a nie pożałujesz...

Rzeczywiście, Cindy jest mała. To typowa cecha karlic. Ubiera się fantazyjnie. Kiedy nie okrada ludziom kieszeni lub nie włamuje się do mieszkań (a w tym jest prawdziwą ekspertką), podrywa facetów w barach, spija, a potem zaciąga do siebie (w tym również jest prawdziwą ekspertką). Cindy to nimfomanka o miłej buzi i nieprzyjemnym, twardym

głosie. Lepiej nie spuszczać z niej wzroku, bo ani się obejrzyysz, ogołoci cię ze wszystkich gambli. Lub spodni.

8) Vanessa Reyna

- Zupełnie tego nie rozumiem. Zaiatwiłiśmy dzisiaj dwóch skurwysynów. Potem popiliśmy u Stewarta. Na końcu wylądowałam w Rozpustnym Aniele, gdzie był całkiem fajny koncert. A teraz uszła ze mnie jakakolwiek radość do życia. Jakby nic nie miało sensu. Jakby jutro miało nigdy nie nadejść... Ech, Villies, ty mnie rozumiesz, czytujesz tego, jak mu tam, Sartre'a.

Vanessa to rozpuszczone emo-dziecko. Huśtawka nastrojów, problemy natury egzystencjalnej, żyletki. A przecież to taka ładna dziewczyna. Kolorowe, sięgające zgrabnej pupy dredy, ogromne... Oczy... Jędrny biust. Kuse spódniczki, kabaretki, wojskowe buty, jędrny biust, dwie Beretty za pasem, jędrny biust... Czego więcej mogłaby chcieć od Natury? No cóż, bojler dla tego, kto ją zrozumie. W gangu pełni funkcję głównej marudy. Ale, co trzeba jej przyznać, zna się na mokrej robocie. Podczas akcji rusza wraz z Hankiem na pierwszą linię ognia. Cóż, być może sianie zniszczenia w jakiś sposób leczy ją z kompleksów.

9) Randall „Walker” McMahoney

- Bracie! Ależ był wykurwisty koncert! Rozpierdol, że mucha nie siada. Mało mi ła nie rozjechało, takie głośniki. I, kurwa, bracie, wszyscy na harleyach, poważnie, nie wiedziałem na co się gapić. Chuju złoty, co za masakra. ACDWC rządzą!

No cóż, tyle w temacie. Skórzana kurtka, skórzane spodnie, wysokie buty, pokażny brzuszek, motocykl,





łapy brudne od smaru, w jednej butelka whiskey, w drugiej zardzewiała śrutówka. Oto Randall w pełnej okazałości. Obibok, miłośnik haavey metalu, brudas i pijak, a przy tym doskonały mechanik i specjalista od sprośnych żartów. Dla przyjaciół zrobi wszystko, nawet jeśli nie będzie mógł skończyć swojego piwa. A wrogów, jak to określa, „wypindźwigilowuje w kosmos”.

I mamy komplet. Dziesięć osób, wliczając Ala Kennedy’ego, którego BG mieli już okazję poznać. Złączeni przeznaczeniem, szaleństwem, zbrodnią i umiłowaniem do ostrej zabawy. Aż po grób. Jak będzie wyglądało pierwsze spotkanie z tą niecodzienną grupką? Wszystko zależy od Graczy. Każda z wyżej wymienionych osób jest bardzo charakterystyczna, ma swoje zalety i wady. Może zdarzyć się, że BG odkryją w kimś bratnią duszę. A może z góry potraktują ich jako skończonych psycholi i degeneratów? Wszystko się jeszcze okaże...

Test wiary

Zadanie, które wyznaczył Graczom Wesoły Leonard, prezentuje się dosyć brawurowo. Chodzi o kradzież ciężarówki z węglem, z dużego transportu, który już jutro ma przybyć do Nowego Jorku z Federacji Appalachów. Karawana znajduje się pod ochroną grupy wojskowych i najemników, a poza tym chrapkę na węgiel ma również mafia rosyjska. Szykuje się więc ostra jazda.

Zasadzkę najlepiej zorganizować gdzieś na zachodnich przedmieściach, przy głównej rasie przelotowej. To czwarta dzielnica, kompletnie opuszczone, zrujnowane rejony, a więc możliwości jest tutaj sporo. Atak należy przeprowadzić zanim konwój dotrze

do mostu, za którym rozciąga się już Manhattan. Jeśli ciężarówki wjadą na most, oznacza to klęskę, gdyż tam zostaną przejęte przez duży oddział regularnego wojska. Osobny problem to jak po porwaniu pojazdu doprowadzić go bezpiecznie we wskazane miejsce? Otóż, jest jeszcze jeden most, stary, zniszczony i rzadko używany, którym dostać można się na Bronx.

Sceneria umożliwia opracowanie dokładnego planu. Ulica jest odgruzowana i szeroka, ale zdarzają się miejsca odpowiednie do przeprowadzenia zasadzki, na przykład obok zrujnowanego hotelu „Green Dog”. Ochrona konwoju powinna być liczna, ale oczywiście nie na tyle, by pokrzyżować Graczom plany. Żołnierze i najemnicy są już blisko celu, odprężeni, nabzdryngoleni i nieostrożni. Jak wyglądać będzie samo porwanie - to już indywidualna kwestia pomysłowości Graczy i miłosierdzia Mistrza Gry, który może np. udostępnić im dwie czarnorynkowe miny z Targu pod Siódemką.

Jeżeli Drużyna jest wyjątkowo słaba lub niedoświadczona, Leonard podrzuci do pomocy Biskupa albo de Villiesa. Po uprowadzeniu ciężarówki za złodziejami oczywiście wyruszy pogoń - dwa lekko opancerzone dżipy ścigające ciężki pojazd zawałonymi, wążutkami uliczkami przedmieścia - to może być widowisko. Ciekawym rozwiązaniem jest również wprowadzenie paru motocykli rosyjskiej mafii, która wtrąci swoje trzy grosze. A może most przy Bronxie okaże się nieprzejezdny? Zresztą, mieszkańcy czwartej strefy również mogą mieć interes w tym, żeby dorwać się do kilkuset ton węgla.

Niech ucieczka przypomina najlepsze filmy akcji: miażdżone samochody, przeszkody, barykady wzniesione już niewiadomo przez kogo, mnóstwo wystrzelanych sztuk amunicji. Gdy



Gracze wreszcie osiągną cel, z pewnością poczują dumę, że udało im się dokonać takiego wyczynu. A sam Leonard faktycznie będzie bardzo zadowolony i... Troszkę zaskoczony. Sam zatrzyma dla siebie tylko drobny procent węgla, reszta trafi do mieszkańców slumsów. A Drużyna zostanie zaproszona do domu Leonarda...

Wśród swoich

Dokonało się. Gracze znajdują się dokładnie tam, gdzie mieli się znaleźć. Jeśli pracują dla Julii Moon, teraz bezpiecznie mogą wkręcić się do gangu. Jeżeli działają na własną rękę, Leonard sam proponuje im współpracę. Zrobi to z dwóch powodów. Po pierwsze, faktycznie jest pod wrażeniem dokonań BG. Po drugie, bardzo interesuje go, kim Gracze są i z czyjego polecenia działają. Leo wyznaje zasadę, by wrogów tego typu trzymać jak najbliżej przy sobie. W żaden jednak sposób nie okaże podejrzliwości, będzie traktować Graczy jak równych sobie. Podobnie zresztą pozostali członkowie gangu. Jedni prędzej wyciągną w ich stronę dłoń, np. de Villies, inni zrobią to z ociąganiem, ale po ostrej pijatyce, jaką urządzi Wesoły Leonard, wszyscy powinni dogadać się ze sobą.

Dom Leo znajduje się w trzeciej dzielnicy, niedaleko Wysokiej Skały. Bandyta zajął całą kamienicę, chociaż właściwe mieszkanie ma na czwartym, ostatnim piętrze. Z zewnątrz nie wygląda to okazale, ale środek to istne muzeum cudów. Kwaterę wypełniają dzieła sztuki i luksusowe meble, jest nawet wanna z jakuzzi. Największe wrażenie robi przeszklony sufit obszernego salonu, przez który widać rozgwieżdżone niebo. Taki sufit to oznaka największego przepychu w czasach, gdy trudno znaleźć kawałek nienaruszonej szyby. Leonard jest

zaś gospodarzem wspaniałym, każdemu poświęca wystarczająco dużo uwagi, a przy tym nie skąpi w częstowaniu gości alkoholem, przedwojennym jedzeniem i narkotykami. Króluje kokaina, kwasy i lekarstwa psychotropowe. Nie sposób odmówić, kiedy wszyscy tak grzecznie namawiają...

Prędzej czy później poruszony zostanie wątek Vegi. Leo, po krótkim zastanowieniu, wyjawí prawdę. Doda również, że Vega, podczas ucieczki, sam śmiertelnie postrzelił swoją żonę, ale trudno ocenić, czy zrobił to naumyślnie czy przypadkowo. Wesoły Leonard nie wie jednak, gdzie Vega może obecnie przebywać. Jeśli BG zdradzą mu swoje problemy z Panem Scagnettim, Leo w pijackim bełkocie oznajmi, że mafiozo otrzyma nie jedną, a dwie walizki dragów. I jeśli Drużyna zdecyduje się na współpracę, Leonard słowa dotrzyma. Tym sposobem przynajmniej jeden problem zostanie rozwiązany.

Drużyna powinna od tego momentu coraz bardziej poznawać przestępców, wdawać się z nimi w rozmowy, kłótnie, uczestniczyć w ich codziennym życiu i mniejszych lub większych problemach. De Villies spróbuje „zaopiekować się” BG jak dobry wujek, może nauczyć ich obsługiwać karabin snajperski. Pieszczoszka opowie im o swoich byłych facetach, sącząc z kieliszka jakąś ziołową nalewkę. Macy poprosi o kilkugodzinną opiekę nad synem. Z Bizonem można porozmawiać o froncie. Z Randallem i Vanessą – wybrać się na koncert albo posłuchać muzyki w oparach dymu marihuany. Więzi powinny zacieśniać się z każdym dniem.

Tymczasem współpraca z policją okazuje się być coraz bardziej nieprzyjemnym obowiązkiem. Niechaj Mistrz Gry odwoła się do psychologii BG. Kim byli do tej pory? Żołnierza-



mi? Najemnikami? Tułali się po bezdrożach? Teraz mają wszystkiego pod dostatkiem, nikt ich do niczego nie zmusza, nie muszą dla nikogo pracować, nikogo słuchać. Są wśród ludzi, którzy im ufają i którzy ich zwyczajnie, bezinteresownie lubią. A bezinteresowność to bardzo rzadkie zjawisko. Niech Gracze ją poczują.

Pierwsza akcja, w jakiej wezmą udział, to atak na burdel Tweety'ego. Jeżeli Harry Bruckner znalazł się w rękach Leonarda, ten szybko oddał urzędnika do pełnej dyspozycji Hiroshimy. Azjata zaopiekował się pedofilem w odpowiedni sposób. Zaczął od wypalania genitaliów kwasem. Teraz przyszedł czas na Tweety'ego, który umożliwił Brucknerowi zabawy z małoletnimi. Jeżeli Bruckner wciąż jest na wolności, należy się z nim rozprawić.

Przybytek rozkoszy znajduje się na starej łajbie przycumowanej w dokach Queens. To rejon opuszczonych magazynów i nieczynnych zakładów przemysłowych, m.in. pamiętnej siedziby pana Scagnettego. Powietrze jest tu przesiąknięte smrodem ścieków i gnijących ryb. Okolica to bardzo nieprzyjemna i niebezpieczna. Oprócz burdelu, Tweety zarządza małą, zapuszczoną tawerną zaraz na nabrzeżu. Obydwu tych obiektów strzeże grupa ok. 10 strażników. Żadna to ochrona z prawdziwego zdarzenia, tylko zwykłe rzezimieszki lubujący się w mokrej robocie. Tweety zazwyczaj przesiaduje w swojej kanciapie na łajbie, gdzie zwyczajem marynarzy chleje niezliczone ilości rumu. Mimo pozornej ociężałości jest jednak trudnym przeciwnikiem, zwłaszcza w walce wręcz. Wychowanie zrobiło swoje.

MG sam może zdecydować, którzy ludzie Leonarda wezmą udział w akcji, na pewno jednak będzie z nimi

sam szef, uzbrojony w swoją ukochaną zabawkę, strzelbę Jackhammer. Plan, w którego tworzeniu mogą pomóc sami Gracze, zakłada w pierwszej kolejności kradzież motorówki - podejście od strony do łajby od strony lądu to niepotrzebne ryzyko. Przy zmniejszonej ilości zachowanych mostów kanałem przepływa wiele łodzi, w tym motorowych, promów i barek, więc nie zwrócą oni na siebie uwagi. Jedna osoba, najlepiej de Villies ze względu na swoją nieco oślizgłą aparycję, dostanie się do burdelu jako rzekomy klient. Co z pozostałymi - to już decyzja MG, ale to doskonała okazja, by Gracze zorientowali się, w jakim stylu działa gang Leonarda.

Kradzież motorówki i odpaleniem silnika zajmie się Randall. Przydzieli mu Graczy do pomocy, wraz z Leonardem mogą być doskonałą grupą uderzeniową. Kiedy na łajbie zacznie się rzeźnia, pozostali mogą spróbować ataku od frontu, eliminując wpierw ochronę tawerny. Gdy BG znajdą się już w środku, należy dać im trochę czasu na rozglądnięcie się po burdelu. Niech przyjrzą się, w jakich warunkach traktuje się tutaj prostytutki. Niech skopią tyłki kilku bardziej agresywnym klientom. Aż wreszcie - niech zetrą się z samym Tweety'm i jego obstawą. Łup z całego wypadu nie będzie duży, ot, garść prochów, parę flaszek kiepskiego alkoholu, może jakiś gadżet. Ale satysfakcja powinna być całkiem spora.

Bo przecież gang Wesołego Leonarda, niby ten Mefistofeles, tą siłą jest, która zła pragnąc, odwiecznie czyni dobro. Czy jakoś tak...

Rytm

Aby jednak dobrze, na całego, wejść w ten przestępczy rytm, przyda się więcej zadań dla pracowitych wszak



Graczy. Oto przykładowe questy, które nie są związane z bezpośrednią osią fabuły, ale mogą sprawić wiele radości poszukiwaczom przygód i łatwych gambli:

Zwariowane tabletki

Na rynku znów pojawił się trefny towar. Tym razem ktoś wpadł na kretyński pomysł, by rozprowadzać przedwojenne, przeterminowane leki wymieszane ze sobą w zupełnie przypadkowy sposób. Dzieciaki z trzeciej strefy nazywają to „zwariowanymi tabletkami”, bo nigdy nie wiadomo, co zostało zmiksowane w jednej pigułce i jakie będzie jej działanie. Można trafić na kompletnie nieszkodliwą mieszaninę aspiryny i witamin, ale zdarzają się też dużo gorsze, cholernie niebezpieczne połączenia. Ponieważ towar jest bardzo tani (słoiczek z czterdziestoma tabletkami kosztuje 20 gambli) i smakuje ryzykiem, ma duże wzięcie wśród biedoty. Kto stoi za tym procederem? Chemik-amator, który dorwał się do jakiegoś starego składu farmaceutycznego? Mafia? Czyżby Jimmy chciał rozkręcić pod nosem Scagnettiego własny, nieduży biznes? A może to nasz kochany posterunkowy Simon, który jak wiadomo inteligencją nie grzeszy?

Komunistka

Uwagę Wesołego Leonarda wzbudziła pewna zaangażowana wokalistka punkowego zespołu. Dziewczyna posługuje się pseudonimem Red, grywa po jakichś piwnicach i nawołuje do równości wszystkich ludzi pracy. W Nowym Jorku, gdzie ponad 75% populacji to właśnie ludzie pracy, teksty jej piosenek i kwieciste wymowy spotykają się z dużym zainteresowaniem. Niektórzy mieszkańcy zaczynają się burzyć przeciwko niesprawiedliwemu traktowaniu. Tym samym

Red znalazła się na celowniku rządu. Także mafia i prywatni przedsiębiorcy są coraz bardziej poirytowani tą miłośniczką Lenina. Jej życie znalazło się w niebezpieczeństwie. A Wesoły Leonard najzwyczajniej w świecie polubił dziewczynę, za to, że potrafi iść pod prąd i naprzykrza się władzom. Ktoś zaplanował zamach na Red, i tylko ludzie Leo oraz BG mogą uratować jej skórę. Czy im się uda? A może nawet naklonią Red, by zasiliła ich szeregi? Koloryt tej postaci z pewnością pasowałby jak ulał do naszej grupy świrów.

Patrioci

Jakis fanatyk z drugiej strefy wymyślił, że założy straż obywatelską. Leo sądził, że jest to nienajlepszy pomysł, zwłaszcza, iż już wiele osób dołączyło do nocnych patrolów. Problem polega jednak na tym, że sprzątnięcie gościa tylko utwierdziłoby tłum w przekonaniu o swojej racji. Tę sprawę trzeba rozwiązać inaczej. Pytanie - jak? Czy w tym przypadku wystarczy duży dar perswazji? A może za całą inicjatywą stoi ktoś jeszcze, na przykład mafia? Może straż obywatelska jest tylko przykrywką do czegoś większego?

Hi-tech

Podczas przeprowadzanych prac remontowych natrafiono na dziwny, podziemny schron. Odkąd w pobliżu zamkniętego wjazdu jeden z mieszkańców natrafił na technomowę Molocha, ludzie stronią od tego miejsca, chociaż znaleźli się śmiałkowie, którzy zamierzają pod osłoną nocy włamać się do tego miejsca. Sytuację komplikuje fakt, iż władze ściągnęły kilku techników z Posterunku, aby otworzyli schron i zbadali jego zawartość. Spece zjawili się w ciężarówce wy-



pełnionej po brzegi wartościowym sprzętem. To dobra okazja, aby uzupełnić braki w skarbcu gangu Leonarda. Niewykluczona jest również penetracja schronu na własną rękę. Do czego to wszystko doprowadzi?

Nie ma żadnych przeciwwskazań, aby Gracze sami wykazali się inicjatywą i poszukali okazji do rozróby. To podniesie ich autorytet w gangu. Z czasem zresztą przyjaźń powinna scementować się już na tyle, że BG zostaną dopuszczeni do większych tajemnic Leonarda i jego ludzi. Nie zapominaj o nieustającej balandze, która trwa w mieszkaniu Leo. To dobra okazja by rozmawiać i poznawać bandytów. Zresztą, Gracze jako członkowie „rodziny”, mogą stanąć przed zadaniami innej natury: zabrać małego Zandera w jakieś ciekawe miejsce, pomóc Bizonowi w naprawie dachu, ułożyć wraz z Biskupem nowe, bardziej wydajne kazanie, które pirotechnik mógłby wygłaszać przed zabiciem wroga. Jeśli przyjaźń okaże się silna, takie drobne przysługi również powinny zadowolić BG. Nie mówiąc już o jakimś romansie, np. z Vanessą lub Red, a nawet Pieszczoszką czy... de Villiesem... Jeśli ktoś lubi preferuje odrobinę egzotyki.

To wszystko ma na celu skonfrontowanie Graczy z ich poprzednią postawą. Wesoły Leonard i jego świta to w sumie tacy sami ludzie jak wszyscy inni, a może nawet bardziej ludzcy. Bo przecież nie krzywdzą postronnych, a jeden dla drugiego gotów jest poświęcić życie. Tymczasem na jaw wychodzi coraz więcej ciemnych spraw i brudnych układów policji. Jeżeli Drużyna wciąż współpracuje z Julią Moon

i zdaje jej większość relacji, znacznie zastanawiać się nad sensem tego wszystkiego. Leonard opowie im o machlojkach Barraki, skorumpowanym Truposzu, okrucieństwie Jacoba Uppera. Jeżeli to nie wystarczy, aby Gracze przeszli na ciemną stronę mocy, pozostaje nam zerknąć do ostatniego epizodu w tym rozdziale...

Ultimatum Uppera

Późny wieczór. Gracze wracają z jakiegoś wypadu do knajpy, gdy nagle widzą radiowóz zaparkowany przed starym szeregowcem. Przy wejściu rozgrywa się dziwna scena: Upper oraz młodziotka Cynthia kopią zwiającego się z bólu mężczyznę. Obok, oparty o maskę samochodu stoi jeden z posterunkowych, np. Simon North, i w spokoju pali papierosa. W momencie, gdy BG znajdują się wystarczająco blisko, cała trójka zniknie we wnętrzu budynku. Ranny znajduje się w stanie krytycznym, jeśli nikt nie udzieli mu pomocy, umrze w ciągu godziny. To młody, czarnoskóry mężczyzna.

W środku, z jednego z mieszkań dochodzą odgłosy awantury. Ktoś wrzeszczy, Cynthia śmieje się chrapliwie, słychać płacz dzieci. Funkcjonariusze zrobili wjazd na przypaddingową murzyńską rodzinę. Kiedy Gracze zajrzą do środka, ich oczom ukaże się następująca scena. Cynthia, wyglądająca na otumanioną jakimś prochami, dźga starego człowieka paralizatorem i z chichotem patrzy, jak ten miota się na podłodze. Tuż obok, Upper uderza Murzyna w średnim wieku rewolwerem prosto w skroń, odbierając mu przytomność. Tęga kobieta zasłania własnym ciałem trójkę małych dzieci, ale Simonowi udaje się



wreszcie odciągnąć ją na bok i mocnym kopniakiem w brzuch posłać na ziemię. Ostatnią osobą, która uczestniczy w dramacie, jest nastoletnia dziewczyna w samej bieliźnie, która z wrzaskiem miota się po całym pomieszczeniu. Simon, straciwszy zainteresowanie matką dzieci, łapie dziewczynę za włosy i brutalnie zaciąga do jednego z pokoiów w wiadomym celu.

Wreszcie uwagę Uppera przyciągają dzieci. Każe im ustawić się pod ścianą. Zwraca się do nich łagodnym, ale nie znośnym sprzeciwu głosem. Następnie każe matce wyznać, gdzie jej mąż trzyma skradziony towar. Kobieta nie rozumie, bo też nie ma czego rozumieć - słowa policjanta do zwykła bujda. Ponieważ nie wie, o co chodzi, Upper ponawia pytanie, tym razem grożąc, że za każde 15 sekund milczenia odstrzeli któremuś z dzieci jedną z kończyn. Co zresztą zrobi, jeżeli Gracze nie będą interweniować.

Kto wie, jak zakończy się ta sytuacja. BG, poznawszy wreszcie prawdziwą naturę policjantów, mogą sięgnąć po broń. Jeśli nie zdecydują się na ten radykalny krok, Upper każe im się wynosić, ale ponieważ pojawili się nieproszeni świadkowie, zbierze swoich ludzi i wróci do radiowozu. Dla dalszej fabuły sposób rozwiązania problemu nie ma większego znaczenia: może zginąć nawet cała trójka policjantów, aczkolwiek byłoby to niepotrzebne marnotrawstwo, ponieważ im więcej wrogów uzbiera się na sam koniec, tym lepiej. Najważniejsze, aby Drużyna nie miała już żadnych wątpliwości, kto jest prawdziwym złem w Nowym Jorku i komu należy wypowiedzieć wojnę.



Grażyna Kłosa

Rozdział 5.

OKNO DLA PRAWDY

- Ludzie domagają się wolności słowa jako rekompensaty za wolność myślenia, której rzadko używają.

(Kierkegaard)

- Czy nie lepiej byłoby, zamiast tępić zło, szerzyć dobro?

(Antoine de Saint-Exupery)

Magnat

Vincent Brandt jest założycielem i redaktorem naczelnym gazety The New York Times. To człowiek z charakterem. Kiedy Big Apple zamieniło się w jeden wielki plac budowy, mając ludzi obietnicami i patriotycznym tonem, on uważał jeden podstawowy brak w me-



chanizmie miasta: brak informacji. Udało mu się odnaleźć starego drukarza, który wprowadził go w tajemnice prasowego przemysłu. Początkowo działali na własną rękę, wydania były nieregularne, kiepskie zarówno w formie jak i treści, ale z czasem dochody zaczęły przerastać koszty i wydawnictwo rozkręcało się coraz szybciej, aż Vincent został prasowym magnatem. Codziennie wydaje się od 2 do 4 tysięcy egzemplarzy New York Times, a Brandt ma pod sobą piątkę młodych, pracowitych dziennikarzy o bystrych umysłach. Prasą drukarską steruje trójka przyuczonych do zawodu chłopaków. Siedziba gazety znajduje się zaś w zrujnowanym wieżowcu w Queens, na którego ostatnim piętrze Vincent urządził sobie skromne mieszkanie.

Brandt bardzo szybko zorientował się, jakie naprawdę panują warunki w Nowym Jorku. Głupota i łapówkarstwo zżerające urzędników, bezmyślność i tyrania służb porządkowych oraz wojska, samowolka mafii - to wszystko widzi znacznie szerzej i głębiej niż ktokolwiek inny. Dwa lata temu, po opublikowaniu artykułu wymierzonymu przeciwko komentatorowi policji w drugiej strefie, Brandt uległ wypadkowi. Ktoś wepchnął go pod przejeżdżającą ciężarówkę. Od tamtej pory Vincent jest sparaliżowany i nie opuszcza swojego apartamentu. Jego jedyną podpora i pomoc to Martha, z którą wziął ślub parę miesięcy przed złamaniem kręgosłupa. To rudowłosa kobieta w wieku 34 lat, bardzo atrakcyjna o nieprzeciętnym intelekcie. Swojego męża wspiera nie tylko przy drobnych czynnościach domowych, ale również doradza mu w prowadzeniu gazety.

Vincent nie ma wątpliwości, że za próbą zabójstwa stał ktoś, komu za bardzo załaził za skórę. Od tamtej pory nie ustaje w swoim prywatnym śledztwie.

Zbiera wszystkie materiały obciążające czołowe postaci z urzędu miasta i ujawniające brutalność policji. Nazywał te działania operacją „Okno dla prawdy”. Dziennikarze od dawna patrzą mundurowym na ręce, skrupulatnie odnotowując najdrobniejsze szczegóły. Vincent czekał jednak na coś naprawdę wielkiego, co mogłoby doprowadzić do społecznego buntu. I coś takiego najwyraźniej się przytrafiło, na parę dni przed przybyciem Graczy do miasta.

Wynajęty przez New York Times niezależny fotograf, Arnie Themerson, dokonał niemożliwego: wykonał serię kilkudziesięciu zdjęć przedstawiających oficera „Truposza” McKinsky’ego wraz z zastępcą burmistrza oraz głowami dwóch największych organizacji przestępczych: Scagnettim oraz Rostovem, szefem rosyjskiej mafii. Ich spotkanie odbywało się w opuszczonym magazynie na przedmieściach, a panowie dyskutowali nad różnymi ciekawymi rzeczami, takimi jak usunięcie niepokornej Julii Moon (przy zastrzeżeniu Truposza, że nie może jej spaść włos z głowy), wciągnięcie policji w wojnę gangów, oddelegowanie wojskowego oddziału do rozbicia organizacji innego mafioza, Barneya „Łysiego” Redlingtona. Przezorny fotograf nagrał nawet tę interesującą pogawędkę na dyktafon. Niestety, został przyuważony i od razu wszczęto za nim pościg. Arnie ukrywał się czterdzieści osiem godzin, aż wreszcie namierzili go ludzie Barraki. A następnie zlikwidowali, gdy dowiedzieli się, gdzie schował aparat oraz dyktafon.

Śmierć fotografa jest dla Vincenta niezbitym dowodem na to, że odkrył coś naprawdę wielkiego. Magnat robi teraz co może, by dowiedzieć się, co to takiego. Jeśli uda mu się dotrzeć do sedna sprawy, Okno dla Prawdy otworzy się na oścież...



Przy grobie pani Themerson

Dziennikarze mieli Graczy na oku od-
kąd ci pojawili się w domu Vegi, na
miejscu zbrodni. Jeszcze nie wiedzą,
kim BG właściwie są i jaka jest ich rola
w tym wszystkim, ale zaczynają ko-
jarzyć ze sobą oczywiste fakty. Vincent
Brandt, nie mając już innego wyboru,
nakazuje odnaleźć Graczy i dowiedzieć
się od nich tego i owego. Dokona tego
jeden z pismaków, przypadkowo spo-
tykając Drużynę (zapewne w dziwacz-
nej kompanii Leonarda i kumpli) na
ulicy lub w barze. Od razu przejdzie do
konkretów, zapraszając ich na rozmow-
ę do siedziby gazety. Podczas rozmowy
z Vincentem może zostać ujawnio-
nych kilka tajemnic, a kiedy Brandt
odkryje, jak przydatni mogą okazać
się BG, wyłoży wszystkie karty na stół
i zaproponuje współpracę. Gracze muszą
zaś zrozumieć, że natrafia się wspa-
niała okazja, aby ostatecznie dokopać
policji i wstrząsnąć całym miastem.
Jeśli przedstawią projekt Wesołemu Le-
onardowi, ten zaakceptuje go bez chwili
wahania: koncepcja podoba mu się jak
mało która.

Jak Gracze przystąpią do nowego,
niecodziennego zadania? Wiele zależy
od tego, jak obecnie wyglądają ich re-
lacje z policją. Jeżeli opierają się już
wyłącznie na nienawiści i wzajemnych
oskarżeniach, sprawa może być bar-
dziej skomplikowana. Tym bardziej, że
Wesoły Leonard gotowy jest do prze-
prowadzenia otwartej wojny z wymia-
rem sprawiedliwości w strefie trzeciej.
Niewykluczone, iż Drużyna zostanie
wciągnięta lub sama zadeklaruje chęć
porachowania kości znienawidzonym
gliniarzom. Daj im taką możliwość, ale
pamiętaj, że jedynym „niedostępnym”
BN-em jest Barraka. Trudno przewi-
dzić, jak to się może potoczyć.

Istnieją natomiast dwa główne tro-
py, dzięki którym BG uda się dotrzeć
do materiału Arniego:

1) Dziadek

Barraka, który kierowany dziwnym
niepokojem odwiedził zaułek, w któ-
rym Vega wykończył Arniego, odkry-
wając, iż ktoś urządził tam sobie lego-
wisko. Wszystko wskazuje na jakiegoś
nieznanego kloszarda. Jeżeli szczur
widział, co zaszło w uliczce, może to
oznaczać kłopoty. Dlatego policjant
przeprowadza obecnie szeroko zakro-
joną akcję poszukiwawczą, codziennie
na posterunek wzywa po kilkunastu
bezdolnych i przesłuchuje. Ci oczywi-
ście milczą - z niewiedzy albo konspi-
racji, co doprowadza Barrakę do szew-
skiej pasji. Te przesłuchania i niezwy-
kła ilość kloszardów w areszcie mogą
podsunąć Graczom pewne domysły.
Ślad wiedzie do Gniazda - o ile kloszar-
dzi żywią chroniczną niechęć do służb
porządkowych, o tyle mogą podzielić
się z BG informacjami, o ile ci sprawią
na nich dobre wrażenie albo to zaufa-
nie sobie wykupią. Wreszcie, sam Dzia-
dek może mieć dosyć ukrywania się
i narażania kumpli i kiedy Drużyna
zawita w Gnieździe, sam do nich się
zwróci.

Podczas rozmowy sprawa wrażenie
bardzo wystraszonego i zmęczonego
człowieka. Z początku będzie próbował
owijać w bawełnę, by wreszcie opowie-
dzieć im całą historię. Przyzna też, że
zabitemu fotografowi ściągnął z palca
pewien złoty pierścion. Ten pierścion to
pięknie zdobiona obrączka z łacińską
sentencją amor vincit omnia. Ponieważ
Dziadek przed wojną był nauczycielem,
wy tłumaczy im sens tych słów: „mi-
łość wszystko zwycięża”. Obok senten-
cji wyryty został, najwyraźniej nie-
dawno, dziwny kod:

+14a.87, all Sts.



Dzięki Vincentowi okaże się, że Arnie przed pięcioma laty pochował swoją małżonkę na opuszczonym cmentarzu na Bronxie. Kod wskazuje dokładnie, w którym miejscu: cmentarz Wszystkich Świętych, aleja 14A, grobowiec nr 87. Właśnie tam ukrył fotografie oraz dyktafon.

2) Mieszkanie

Drugi trop to mieszkanie Arniego, przetrząśnięte już wielokrotnie przez policję i znajdujące się pod obserwacją przynajmniej jednego funkcjonariusza. Arnie przed śmiercią, oszukał Barrakę i podał mu zupełnie fałszywe informacje na temat skrytki. Starszy aspirant wyładował swoją wściekłość na schorowanym ojcu fotografa - ten w niczym już nie może pomóc. Ale jest jeszcze córka: została zabrana z mieszkania i oddana do sierocińca prowadzonego przez fanatyczne siostry zakonne. Trudno będzie uzyskać tę wiadomość. Nie wykлучzone, że znów trzeba będzie sięgnąć do portfela, na przykład zasięgając rady Spidera, policyjnego hipisa.

Ten trop zakłada, iż Graczom uda się dostać do mieszkania Arniego. Chociaż nie znajdą tam nic konkretnego, odkryją mnóstwo zdjęć szczęśliwej pary. Brakuje fotografii przedstawiających rodziców z córką, gdyż kobieta zmarła podczas porodu. Sentencję amor vincit omnia odkryć można również na jednej z fotografii, niedawno wyjętej z ramki. Dotarcie do dziewczynki to natomiast skomplikowana sprawa: sierociniec znajduje się w strefie drugiej, przy głównej ulicy. Jak Graczom uda się dostać do środka i jak przekonają do siebie malutką, nie rozumiejącą niczego dziewczynkę, która niedawno straciła ojca i dom? Tylko ona może wskazać im miejsce pochówku matki, ponieważ Arnie często ją tam zabierał, ale oczywiście nie poda żadnych współrzędnych, bo ich zwyczajnie nie zna, operuje jedynie pamięcią wzrokową. I, naj-

ważniejsze pytanie, co BG z małą zrobią później? Czy wróci do sierocińca, gdzie w powszechnym zwyczaju jest oddawanie podopiecznych do prywatnego użytku „specjalnych gości”, jak to miało miejsce na łajbie Tweety'ego?

Cmentarz Wszystkich Świętych od pewnego czasu jest miejscem raczej niebezpiecznym: w tej części czwartej strefy nietrudno napotkać mutantą, trupa lub maszynę Molocha. Dłuższe przebywanie w okolicy wiąże się też z lekkim napromieniowaniem organizmu. Fotografie oraz dyktafon schowane są w małej skrzynce za nagrobkiem, w plastikowej torebce chroniącej przed wilgocią. Wystarczy schylić się i schować je do kieszeni.

Czy to naprawdę wszystko, koniec wszystkich problemów? Otóż nie. Bo, jak to się mówi, łatwo przyszło, łatwo poszło.

Ostatnie zagranie Barraki

Po dostarczeniu materiałów Vincentowi, Gracze wracają do Leonarda, aby świętować bliskie zwycięstwo. Kto wie, może nawet kilku godnych zaufania dziennikarzy dołączy do imprezy, na której zbiorą się wszyscy członkowie gangu. Różnice między złem a dobrem są już chyba zupełnie zatarte. Jeśli BG (co bardzo wątpliwe) swoje dotychczasowe działania motywowali jedynie patriotycznym obowiązkiem i nadal stoją po stronie Julii Moon, dowody Arniego nie pozostawiają żadnych wątpliwości. Tak czy inaczej, wieczór skończy się dla wszystkich tragicznie.

Czy to za sprawą zdrady któregoś z członków gangu czy to za sprawą przebiegłości Barraki, który niczym jastrząb obserwował poczynania Drużyny odkąd zaczęli zbyt węższyć wokół kloszardów i mieszkania Arniego, policja dowiedziała się o całym przedsięwzięciu. Truposz, przerażony faktem,



iż kompromitujące dowody wpadły w ręce Vincenta Brandta, przygotowuje blyskawiczną akcję mającą na celu zatrzymanie wszystkich dziennikarzy pod irracjonalnym zarzutem zdrady państwa. W tym czasie Barraka, przy wsparciu wszystkich jednostek policji Nowego Jorku i wojska, szykuje się do ataku na siedzibę Wesołego Leonarda.

Kulminacja nastąpi około północy. Na niczego nie spodziewających się bandytów i Graczy imprezujących w najlepsze, zwali się kilkudziesięcioosobowa grupa dobrze wyszkolonych żołnierzy i rozzuchwalonej policji. Atakujący mają tylko jeden cel: zlikwidować wroga, więc nie zważają się użyć naprawdę ciężkiej artylerii takiej jak np. wyrzutnie rakiet LAW. Kilku komandosów wpadnie do środka przez przeszkłony dach, zasypując zgromadzonych w salonie gradem pocisków. W ruch pójdzie też gaz oszałamiający i race dymne. Walka będzie długa, krwawa i zażarta, ponieważ Wesoły Leonard zgromadził w domu potężny arsenał, a jego ludzie nie mają zamiaru dać wziąć się żywcem. Na oczach Graczy ginąć będą jeden po drugim ich przyjaciele, szybko wszystko zamieni się w krwawą, beładną jatkę. Chociaż opór jest bezsensowny, gangsterzy walczą do samego końca. Którzy z nich polegną: to już zależy od kości i decyzji Mistrza Gry. Jeżeli Drużyna zdążyła związać się emocjonalnie z gangiem, zapewne również prędzej zdecydują się zginąć w strzelaninie niż opuścić przyjaciół w potrzebie. Pamiętaj, aby przeprowadzić ten epizod w jak najbardziej wstrząsający sposób, żeby mocno odcisnął się na psychice BG.

To jest jak egzekucja rodziny.

Barraka pojawi się dopiero pod sam koniec walki, spokojnie stąpając po gruzie i ciałach zabitych. Na jego twarzy gości triumf, pali cygaro i z ironią każe swoim ludziom wywlec niedobitków przed budynek, odpowiednio ich zniewa-

żając i tłukąc gdzie popadnie. Ci, którzy przeżyli, trafią bezbronni do wojskowego transportera, który bez zwłoki wyruszy w stronę Fortu Tilden. Ci, którym udało się uciec, zaszyją się w jakiś ciemnych kryjówkach, gdzie jeszcze przez wiele dni będą liżać rany, pogrążeni w żałobie.

W niewoli (epizod alternatywny)

Więzienie miejskie znajduje się w starym Forcie Tilden na cyplu w południowej części Brooklynu. Ponieważ część półwyspu zaalała woda, a jedyny most stanowiący przedłużenie Flatsbush Avenue, doszczętnie zawalił się, do fortu dostać można się jedynie łodzią. Gracze (o ile tu trafiają), poddani działaniu środków usypiających, tej części drogi pamiętać jednak nie będą. Fort Tilden to miejsce o złej sławie. Jest zakładem prywatnym, tylko częściowo podlega władzom Nowego Jorku. Zarządza nim demoniczny Paul Gasper, człowiek o renomie bezlitosnego sadysty. Chociaż nadzorca jest już w sile wieku, wciąż starcza mu sił by katować więźniów i rozkręcać swój straszny interes. Władze potrzebują go, aby separować od społeczeństwa najbardziej zwyradniałych recydywistów, o których wszelki słuch ma zagać - tak, z Fortu Tilden nikt nie wraca. Paul Gasper ma również pewien kontrakt z policją, przede wszystkim z Truposzem: mundurowi odsyłają mu miesięcznie wyznaczoną ilość przestępców, obojętnie czy są to faktycznie groźni zbrodniarze, czy pospolicci kieszonkowcy. Wszystko to z tego względu, że do więzienia co jakiś czas zawija tajemniczy statek transportowy pod karaibskimi banderami. Piraci zabierają wynędzniałych, wyniszczonych psychicznie więźniów jako idealny materiał na



przyszłych niewolników w appala-skich kopaniach lub karaibskich plan-tacjach. A rząd, po staremu, przymy-ka na cały proceder oko. Wszyscy są zadowoleni. Oprócz, oczywiście, więź-niów.

I Graczy, którzy potłuczeni i ranni budzą się w głębokich kazamatach For-tu. Warunków tutaj panujących nie trzeba chyba szeroko opisywać: pomy-je raz dziennie w ramach zdrowego posiłku, okrutni strażnicy, brak wszel-kiej nadziei. Trudno pozbierać się do kupy przy takim traktowaniu, nie mówiąc już o próbie ucieczki. Ta, rzecz jasna, jest nieuchronna, chyba że na-prawdę ktoś pragnie resztę życia spędzić w kopalni rudy żelaza. Jedynym ratunkiem z tej sytuacji jest...

Funkcjonariusz Vega

Od dawna uznany za zaginionego, nie-spodziewanie odnajdzie się z którymś z BG w jednej celi. Okazuje się, iż po ucieczce przed ludźmi Wesołego Leonar-da, Vega udał się do... Barraki. Wiedzio-ny naiwnością sądził, że przełożony pomoże mu w opresji. Bardzo się za-wiodł.

Barraka uznał najwyraźniej, iż Vega ściąga mu na kark niepotrzebne kłopoty, a poza tym jest za bardzo za-angażowany w nielegalne interesy i może kogoś wyspać. Starszy aspirant ogłuszył policjanta i wysłał go pierw-szym transportem do Fortu Tilden.

Nie miał jednak pojęcia, że w tym więzieniu Vega ma dawnego kumpla jako strażnika. Przyjacieli obiecał się zorganizować ucieczkę przy pierwszej sprzyjającej okazji, czyli podczas przy-bycia pirackiego statku, kiedy wszy-sczy zajęci są gośćmi i prezentacją więź-niów. Tak się akurat składa, że odwie-dziny powinny odbyć się dokładnie po-jutrze...

Czego Vega zażąda w zamian za po-moc? Może, ze względu na stare dzie-

je, dla odmiany zgodzi się działać bez-interesownie? A może cena okaże się bardzo wysoka? Co stanie się, gdy osta-tecznie dojdzie do próby ucieczki? Czy klawiszowi można ufać? A może Paul Gasper coś wywęszy i wzmocni ochro-nę?

Znów ogrom możliwości, a decyzja należy do Mistrza Gry, czy Drużynie wciąż mało atrakcji. Jedno nie ulega wątpliwości: BG muszą opuścić wyspę i załatwić niedokończone porachunki...

Epilog

UPADEK VINCENTA BRANDTA

- Śmiać się chyba wypadnie z tępoty ludzi, którym się zdaje, że ich obecna potęga zdoła zniszczyć pamięć ich czy-nów jeszcze i w wiekach następnych.

(Tacyt)

Widoczna z daleka iglica stalowego szkieletu wieżowca górowała nad roz-ległym gruzowiskiem zamieszkałym przez szczury, maszyny i tyfus. Wielu byłoby w stanie dostrzec ostatnią za-chowaną kondygnację biurowca. Mało kto byłby w stanie dostrzec mężczy-znę siedzącego na biurowym fotelu, z czarnymi długimi włosami czczesa-nymi do tyłu i cygarem wystającym z ust. Nikt zapewne nie byłby w sta-nie dostrzec dziury w jego głowie i re-wolweru trzymanego przez kobietę, która właśnie położyła na ciele męż-czyzny pożyłką, zmurszałą gazetę.

- Żegnaj, Vincencie - powiedziała Mar-tha Brandt ze spokojem, który zadzi-



wił nawet ją samą. - Byłeś dobrym człowiekiem.

Zadrżała, spoglądając raz jeszcze na wózek inwalidzki swojego męża, poskładany i bezużyteczny w kącie. A potem ogarnęło ją poczucie bezgranicznego zmęczenia. Usiadła na dywan, targana dreszczami.

- Bądźcie przeklęci... - szepnęła.

Siedziba redakcji The New York Times odpowiedziała jej bezgraniczną ciszą. Ale Martha nie spodziewała się niczego innego. Ogarniała ją senność.

- A więc tak to się kończy...? Nie ma już dla nas żadnego ratunku?

I właśnie wtedy jej wzrok zatrzymał się na małej, plastikowej torebce leżącej pośrodku zawalonego papierami biurka. Wiedziała, jaka jest zawartość torebki. W pierwszym odruchu miała ochotę zerwać się z miejsca i wyrzucić przyczynę samobójstwa jej męża za okno, tak aby już nigdy nikt jej nie znalazł. Opanowała tę pokusę. Wierzechem rękawa otarła łzę z policzka.

Gdzieś w dole pod budynek podjechały na sygnale dwa radiowozy.

Martha przez chwilę wsłuchiwała się w przeciągłe wycie syren. A później na jej twarzy pojawił się uśmiech pewności.

Historia jeszcze się nie zamknęła...

Finał scenariusza może przybrać najrozmaitsze postaci. Gracze po ucieczce z więzienia raczej nie opuszczą miasta, tylko wypowiedzą zemstę nieprzyjaciółom. Pomogą im ci z przyjaciół, którzy wciąż żyją może nawet sam Wesół Leonard? Organizacja grupy uderzeniowej, która dopadnie Barrakę, Truposza i resztę, to kwestia czasu. Być może do współpracy uda nakłonić się nawet porządne osoby pokroju Julii Moon? Jedno nie ulega wątpliwości: koniec tej ponurej opowieści będzie krwawy taki, jaki mieszkańcy miasta będą wspominać jeszcze przez długie lata. I to nigdy po zmroku.

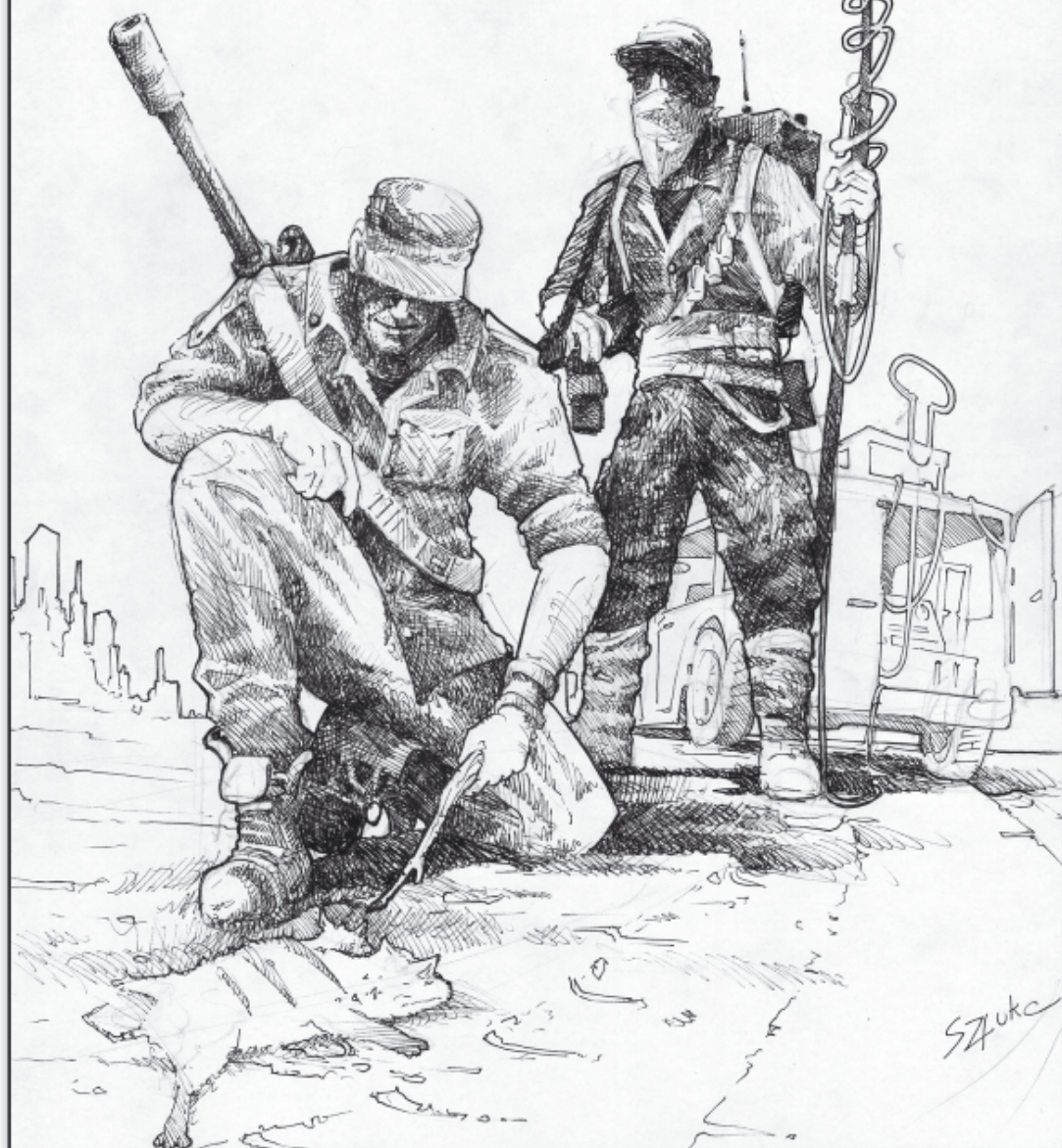
Eliminacja największych oponentów nie powinna być specjalnie utrudniona, ale czy to rozwiąże wszystkie problemy? Na miejsce Barraki wkrótce przyjdzie następny Barraka i wszystko zacznie się od początku. Jedynym ratunkiem wciąż pozostają materiały zdobyte przez dzielnego Arniego Themersona, obecnie w posiadaniu Marthy Brandt. Choć redakcja gazety została zamknięta, a Vincent przytłoczony druzgoczącą porażką zdecydował się na dramatyczny krok, kilku dziennikarzy zostało wypuszczonych na wolność, z pewnością nie będą chcieli tak zostawić sprawy. W rządzie jest jeszcze kilka uczciwych osób, na przykład prezydent.

Czy Graczom uda się do niego dotrzeć i przekazać w jego miejsce nagranie z dyktafonu, pokazać zdjęcia? Skorumpowani urzędnicy i mafia prędzej padną trupem niż im na to pozwolą. A co z opinią publiczną? Może przy pomocy jakiegoś technika uda się uruchomić zapomnianą centralę sztabu kryzysowego, która w czasie wojny nadawała komunikaty bezpośrednio na ulice miasta, przy użyciu systemu głośników o potężnej mocy zlokalizowanych w kluczowych miejscach Nowego Jorku: parkach, placach, skrzyżowaniach? I wreszcie - jak zareagują na to wszystko ludzie? Wybuch zamieszek jest nieuchronny...

Jak to się skończy? Jak bardzo zeterminowani będą Gracze, by zemścić się na wszystkich prześladowcach i tyranach? Czy ich działania doprowadzą do wojny pomiędzy mieszkańcami Wielkiego Jabitka a służbami mundurowymi, wojskiem i mafią? Wojny, która całkowicie zmieni wygląd największego miasta w powojennych Stanach Zjednoczonych?

Wszystko jeszcze przed nami...

TRIP ŁOWCY TORNADO





Drzwi knajpy otworzyły się z hukiem. Do środka wkroczył stary mężczyzna w poplamionym fartuchu. Zatrzymał się, przeklął pod nosem, po czym rozejrzawszy się ruszył do grupy ludzi siedzącej przy długiej ławie. Przeklął jeszcze kilka razy nim w końcu ciężko nie usiadł na plastikowym krześle. Burza siwych włosów i krzaczaste brwi, oraz bezustanny bluzgotok nadawały mu wygląd lekko szurniętego. Ludzie siedzący przy ławie spojrzeli bez większego zainteresowania na zachowanie starszaka.

- Coś taki w skowronkach Profesor? - kpiącym tonem zapytał wysoki, chudy i rudy jak wiewiórka chłopak.

- Odwal się Rudy - warknął starsuszek nazwany Profesorem.

- Też się cieszę, że cię widzę. Jak poszło pichcenie?

- Powiedziałem, odpieprz się, bo nie dostaniesz już maści na te swoje syfy gówniarzu. - żyłka na czole Profesora zadrgała, jednak pozostała na swoim miejscu. Mężczyzna skinął na barmana. Po czym zwrócił się do postawnego mężczyzny w średnim wieku, siedzącego u szczytu ławy.

- Towar gotowy Kapitanie. - wysłana przez barmana kelnerka stanęła koło jego krzesła - Kubek czegoś mocnego kochanie, dziękuję - szepnął do dziewczyny i znów zwrócił się do mężczyzny - Doskonała jakość, naprawdę. Nazwany Kapitanem mężczyzna pogładził się po lysiejacej czaszce, przez którą biegła głęboka szarpana blizna, kończąca się pod opaską na lewym oku.

- Cieszę się Profesorze. Naprawdę taka dobra partia? - zapytał spokojnym, lekko chropowatym głosem.

- Wyjątkowo. Wystarczy zapakować i jest gotowa na eksport.

- Dobrze. Fred, George, skoczcie zapakować towar, Hurtownik powinien

niedługo przyjechać. - Kapitan zwrócił się do dwóch zwalistych osiłków w milczeniu popijających piwo.

- Jasne Kapitanie - wstając odpowiedział czarnoskóry, skinął na Latynosa ubranego w skóry i razem ruszyli do wyjścia.

- Tylko nie zapomnijcie rękawic! - krzyknął jeszcze z nimi Profesor. Latynos uniósł tylko rękę i wyszli. -

- Surfer, cholero, zostaw tę dziewczynę, bo nigdy nie dostanę tego pieprzonego bimbru! - starsuszek krzyknął nagle do blondyna flirtującego przy ladzie z chichoczącą kelnerką. Mężczyzna wyszczerzył tylko zęby i puścił do dziewczyny oko, na co ta zachichotała jeszcze raz, ale podbiegła do stolika z kubkiem pełnym mętnej cieczy, która postawiła przez sarkającym Profesorem. Ten jednym haustem opróżnił połowę naczynia i z zadowoleniem otarł mokre wąsy. Dziewczyna wróciła za bar ponagliana wołaniem barmana, po drodze kręcąc biodrami i ocierając się lekko o Surfera, gdy mijała.

W tym momencie na zewnątrz zawarczał silnik szybko zbliżającego się pojazdu. Po chwili umilkł, a w drzwiach pojawiła się niewysoka kobieta ubrana w obcisły kombinezon motocyklowy. Gruby warkocz czarnych włosów powiewał za nią, gdy wpadła w biegu do środka.

- Nadchodzi, Chmurka złapała namiar. Dwadzieścia mil na południowy wschód.

- Latynoska wykrzyczała jednym tchem i rzuciła się z powrotem do wyjścia. W tym samym momencie poderwali się siedzący w barze mężczyźni.

- Surfer, leć po Freda i Georga niech jadą za nami. Ty zostajesz i czekasz na hurtownika. Rudy za mną. - gdy skończył wykrzykiwać polecenia na zewnątrz znów ryknął silnik motoru, a wszyscy wybiegli na zewnątrz. Profesor kinąc skończył napój i zawołał na barmana po dolewkę.



Kapitan i Rudy pędzili do ciężarówki zaparkowanej obok knajpy. Starszy mężczyzna wskoczył do szoferki i zaczął odpalać silnik, kiedy Rudy wskazywał do przyczepy. Po chwili z sąsiedniego budynku wybiegli Fred i George pakując się do drugiej ciężarówki. Oba wozy ruszyły z piskiem opon w stronę południowego wschodu. Po kilku minutach jazdy zniszczoną drogą ciężarówki skręciły ostro na porośnięte kępami wyschniętej trawy pustkowie.

- Hej Kapitanie, nie tak ostro, bo mi tu mózg wytrzęsie - krzyknął do kierowcy Rudy przez wizjer łączący szoferkę z przyczepą. Nie doczekał się jednak odpowiedzi, bo samochód podskoczył na jakiejś większej muldzie i chłopak upadł ciężko na podłogę.

Mężczyzna za kółkiem chwycił CB-Radio i podwiesił głośnik na uchwycie nad głową.

- Fred?

- Jestem. - przez szum i warkot silnika przebił się głos murzyna.

- Niech George zacznie rozplątywać Lep. Nie wiemy, ile mamy czasu, więc musimy być gotowi zaraz jak się zatrzymamy.

- Jasne - po krótkiej odpowiedzi nastąpił trzask oznajmiający zakończenie rozmowy.

- Do ciebie to samo Rudy - przez ramię wydał polecenie chłopakowi. - Zabieraj się z wężełki.

- Aj, aj Kapitanie!

Kierowca jeszcze raz zmienił częstotliwość CB-Radia.

- Sanchez, co u was?

- Pakujemy się, powinniśmy dotrzeć na miejsce chwilę po was - po serii trzasków i szumów z głośnika wydobył się przytłumiony kobiecy głos.

- Powodzenia.



Ciężarówki zatrzymały się na wyznaczonym miejscu. Rozciągała się tu rzadka łączka, porośnięta szarawą trawą i krzakami ciernistych roślin. Kapitan rozłożył na kokpicie mapę okolicy i przy pomocy cyrkla kilka razy zmierzył odległość, zanotował coś na marginesie pogniecionego papieru, jeszcze raz wykonał serię „kroków” cyrkiem, po czym schował mapę.

- Wsiadka! - krzyknął wyskakując z wozu. - jesteśmy na miejscu, wypakujcie Lep i zaczniacie rozwijać go od pomarańczowych chorągiewek do zielonych. Łapacze wiatru ustawcie przy czerwonych. Do roboty!

Trójka mężczyzn skoczyła do ciężarówek wyladowując na trawę ogromne zwoje materiału. Rudy wytaszczył z przyczepy niski wózek i podciągnął go do ciężarówki Freda i Georga.

- Pakujcie, będę rozwoził.

- Jasne młody - odpowiedział murzyn i razem z Latynosem wciągnęli jedną z bel na platformę. Rudy zaparł się na rączkach wózka i pchając go popędził w stronę chorągiewek, które wła-



śnie rozstawiał Kapitan na polanie, co chwila sprawdzając coś na mapie.

- Postaw to tutaj, tak by rozwinąć w tamtą stronę - instruował starszy mężczyzna pokazując kierunki palcem - następny będzie tam i polecą tam. Dalej już wiecie.

- Ta jest! - chłopak zrzucił ładunek i z turkotem kół na nierównym gruncie oddalił się do ciężarówek.

Kapitan jeszcze raz rozwinął mapę, zerkając to na nią to na rozstawione w kilkunastu miejscach chorągiewki, zrobione z jakiś szmat. Teraz delikatnie podrygiwały na wietrze. Kiedy zakończył ocenianie swojej pracy Rudy zrzucił już trzeci lep. Ruszył szybko do ciężarówki. Wskoczył do przyczepy rozejrzał się po bałaganie - Oj oberwie ci się Rudy za ten bajzel - pomyślał i odrzucił kilka pakunków, by dotrzeć do dwóch skrzyń. Chwycił pierwszą za ręczki po bokach i wyciągnął ciężar przed samochód. Spojrzał jak posuwają się przygotowania.

Dwóch osłków rozwijało właśnie pierwszy Lep jak dywan. Materiał podobny trochę do waty lub gazy, pokrył teren między chorągiewkami. Końcówka prawie pięćdziesięciometrowego dywanu nie dotknęła jednak białego w ziemię pachołka. - będą musieli jeszcze poćwiczyć, za mało naciągnęli - odnotował kolejne potknięcie swojej ekipy.

- Hej Rudy - zwrócił się do podbiegającego właśnie chłopaka - rozłóż wózek i umocuj go gdzieś tam - machnęła ręką w stronę łagodnego wzniesienia - potem przestaw samochody i zabezpiecz przed wiatrem. Wiesz jak?

- Jasne Kapitanie - obruszył się młody.

- Mam nadzieję. Pośpiesz się, ale sprawdź wszystko dwa razy, żeby nie było, żadnej wpadki. Potem wracaj i się ubieraj.

- Się robi! - Rudy zsalutował i popędził z wózkiem pod wskazany pagórek. Kopnął mocno zatraski z obu stron

i wózek złożył się jak domek z kart. Naciągnął paski, oplatające rurki, zakończone szpilkami od namiotu. Wbił je w ziemię i kilka razy nadepnął dla pewności. Od razu rzucił się w stronę ciężarówek.

W tym czasie Fred i George kończyli już rozwijanie ostatniego zwoju materiału i wyładowywali z własnej ciężarówki pająkowate konstrukcje zwieńczone mechanizmem na kształt wiatraków. Zabrali się za rozstawianie urządzeń przy wyznaczonych chorągiewkach. Rudy wpakował się do szoferki i odpalił silnik. Przy pierwszej próbie samochód chrapnął i zgąśł. Do chłopaka doleciały nieukrywane kpińskie od strony dwóch mężczyzn. Spróbował jeszcze raz i tym razem powoli udało się ruszyć. Odjechał kilkadziesiąt metrów ustawiając ciężarówkę przy stromym wzniesieniu. Zgasił silnik, wyskoczył z kabiny i z przyczepy wydobył cztery wielkie haki i ciężki młot. Spod podwozia wyciągnął cztery łańcuchy. Wszystkie rozciągnął i przytrzymał do ziemi wbijając paliki tak głęboko jak potrafił. Gdy skończył pobiegi zabezpieczyć podobnie drugi samochód. Kapitan właśnie wyciągał z niego radio. Fred i George wyciągali z kufrów szare kombinezony chemiczne.

- Pośpiesz się Rudy, bo dla ciebie braknie, he he - zaśmiał się Fred

- He, he, he - przedrzeźnił go chłopak i wskoczył do szoferki by odprowadzić drugi samochód.

Po kilku chwilach wszyscy byli już gotowi, ubrani w szare, stare kombinezony chemiczne, z plastikowymi szybkami w hełmach, które zaparowały się od wewnątrz. Kiedy Kapitan dopinał ostatnie ściągacze usłyszeli szybko zbliżający się warkot silników. Na polanę wjechały dwa pojazdy, motor prowadzony przez latynoskę i terenowy łazik, w którym za kierownicą



siedziała drobna biała kobieta. Obie wyminęły rozłożony materiał, łazik pojechał dalej do ciężarówek, a motor zatrzymał się koło mężczyzn. Kobieta zeskoczyła z niego, podbiegła do Kapitana, który wręczył jej kombinezon.

- Jak daleko Sanchez?
- Kilka, może kilkanaście minut. Lecę.
- Powodzenia.

Kobieta wskoczyła na motor wrzucając kombinezon do schowka i szybko odjechała między wzgórz. W tym czasie dziewczyna z łazika skończyła już zabezpieczać swój pojazd i wracała do grupy.

- Ubieraj się szybko, Chmurka - krzyknął Rudy biegnąc w jej stronę z kombinezonem.

- Już, już, przecież biegnę. Dziękuję ci. Uff, ale się zgrzałam. O, jak ładnie rozłożyliście Lep. Te łapacze można było trochę bardziej na północ ustawić, ale ujdzie - trajkotała bez przerwy wciągając na siebie kombinezon.

- Kapitanie, jestem na pozycji, widzę was dobrze, mam też dobry widok na samochody i całkiem sporo terenu. Nikogo w zasięgu wzroku. - z radia dobiegł głos Sanchez.

- Bardzo dobrze, pilnuj nas i melduj, gdyby coś się działo. Powodzenia. - odpowiedział mężczyzna.

- Wam też. Odbiór

Kiedy wszystko było zapięte na ostatni guzik zaczęło się oczekiwanie.



- ...no i między ruinami jest plac pełen wrzasku kupców, podróżnych i wojskowych. Można tam kupić wszystko, taka cholerna mekka handlarzy i łowców, nie? Punkt zaopatrzenia dla gangsterów i kilku garnizonów, nie? I nagle na ten cały burdel spada bomba, nie?, ale nikt jej nie zauważa. W końcu ktoś krzyczy...

- Nadchodzi, przygotujcie się - Kapitan przerwał dowcip Freda.

Wzdłuż horyzontu rzeczywiście w zastraszającym tempie, jakby z nikąd zaczęły zbierać się czarne chmury, które pędziły prosto na nich. Między wysuszonymi trawami zatańczył wiatr, wzbijając tumany kurzu. W ciągu kilku chwil zrobiło się ciemno. Cała grupa chwyciła czekany po jednym do każdej ręki i kładąc się płasko na ziemi wbili je mocno w grunt.

Po niebie ciemnym od chmur przeczała się jeszcze czarniejsza smuga. Jak rzeka wijąc się między dziesiątkami małych wirów, które to raz po raz wznosiły się i obniżały. Smuga rozciągała się, to znów kumulowała. Wznosiła, by znów opaść ku ziemi. Zbliżała się z zawrotną prędkością. Gdy już, już była nad ich głowami, uniosła się wysoko jak by miała odlecieć dalej, kiedy nagle wytraciła prędkość i całym ciężarem nagromadzonego czarnego pyłu runęła na polanę odcinając wszelką wizję. Przyklejeni do ziemi łowcy Tornada poculi najpierw uderzenie jak by ktoś wysypał na nich kilka wiader żwiru, po czym silne szarpnięcie podrywającego się wiatru. Powietrze zawrotało, na polanie utworzyła się mała trąba powietrzna zgarniając czarny osad, jednak zaraz rozpadła się rozrzucając wszystko po okolicy. Wiatr powiał z nową siłą i czarna chmura uniosła się by powędrować dalej po pustkowiach. Tak szybko jak wszystko się zaczęło, tak ustało. Po minucie wiatr niemal się uspokoił, a po następnych dwóch niebo przejaśniało.

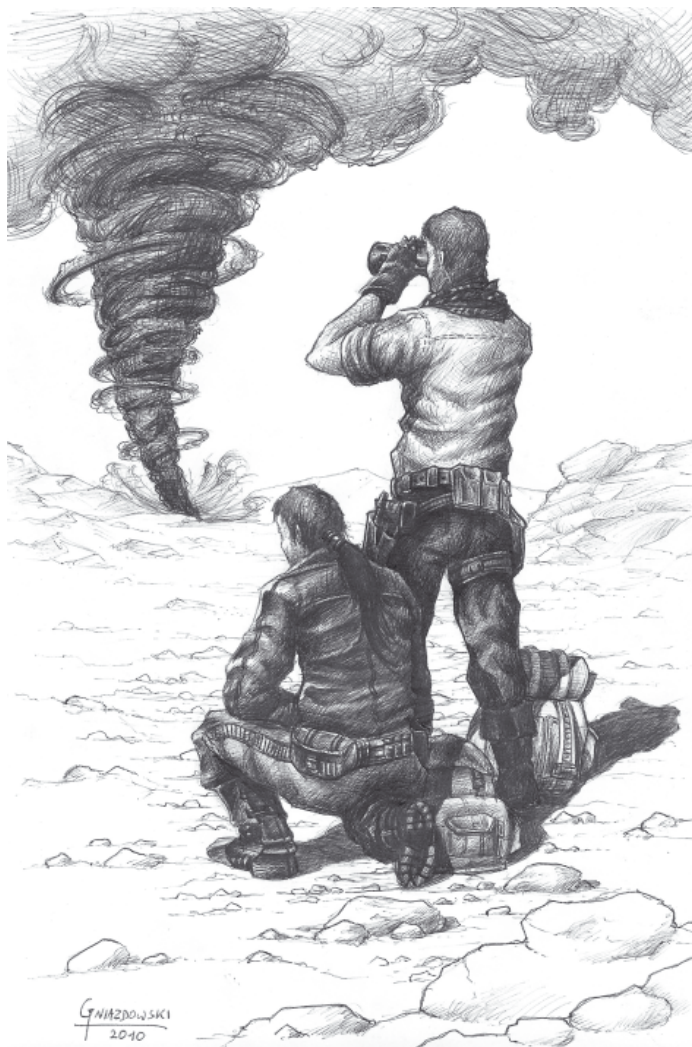
Po kolei łowcy wstawali powoli otrzępując się z czarnego osadu. Daleko za nimi na horyzoncie zniknęła właśnie ostatnia chmura. Polana wyglądała teraz jak pobojuwisko. Łapacze leżały w kilku miejscach poprzewracane, Lep zwinął się niemal do połowy. Chorągiewek w ogóle nie było widać.



- Wszyscy cali? - odezwał się w końcu Kapitan
- W porządku.
- Ja też.
- Gotowa Kapitanie.
- Yhym.

Kolejno meldowali się idąc ku porzucanym sprzętom. Fred i Georg zaczęli związać jeden z Lepów, teraz pokryty w całości czarnymi grudkami surowego Tornado. Rudy i Chmurka zaczęli zbierać pogubione chorągiewki. Kapitan ruszył do ciężarówek.

- Całkiem nieźle - pomyślał - dwa zejścia w ciągu tygodnia. Będzie można zainwestować w jakiś nowy sprzęt. Chmurka marudziła o jakiś bajer do aparatury meteorologicznej. Profesor o jakiś odczynnikach. No i warto by pomyśleć o nowych łapaczach wiatru, te już nie wytrzymują. Będzie na co wydawać. Nie ma obawy. Na razie trzeba to wszystko szybko pozbierać i zabezpieczyć. A potem urlop. Taak - rozmarzył się. Może kilka dni w Vegas? Zobaczymy.





Łowcy Tornado

Grupa zawodowo i profesjonalnie zajmuje się zbieractwem narkotyku. Na stałe swoją bazę mają w miejscu zwanym Devil's Bench. Okolica obfituje w Tornadowe burze i częste opady narkotyku. Procederem trudnią się już pięć lat. W tym czasie zyskali ogromne doświadczenie i niepodważalną pozycję na rynku. Jako jedna z nielicznych grup posiadają wysoce specjalistyczny sprzęt do lokalizowania i przechowywania oraz przetwarzania Tornado.

Sprzęt

Lep -

Wynalazek Profesora. Jest to rodzaj materiału przypominającego konsystencją i wyglądem watę lub ligninę. Materiał posiada silne właściwości tornadoskopijskie, jak nazwał je Profesor. Materiał działa na zasadzie lepa na muchy, przyklejają się do niego grudki schodzącego Tornado. Jeszcze lepiej pochłania narkotyk zmieszany z deszczem. Jest w stanie pochłonąć wtedy niemal dwa razy więcej towaru. Lep trzymany jest w potężnych zwojach po około pięćdziesiąt metrów długości i półtora metra szerokości. Suchy lep jest lekki, waży około trzydziestu kilogramów. Po „napełnieniu” zwiększa swą wagę nawet pięciokrotnie.

Lep jest materiałem wielokrotniego użytku, jednak tylko Profesor zna tajemnicę pozyskiwania narkotyku, który „wkleił” się w jego strukturę.

Łapacze wiatru -

Projekt Kapitana, na razie w fazie testów. Pająkowata konstrukcja

przypominającą rozbudowany statyw aparatu, zwieńczona rodzajem sita, na którym zatrzymywać mają się grudki Tornado, które przelatuja nad ziemią i nie osiadają na Lepie. Grudki Tornado zatrzymane przez sita opadają do pojemników poniżej. Inna wersja zamiast sit wmontowane ma wiatraki, które „stracają” narkotyk w dół, na Lep. W założeniu łapacze mają być lekkie, i składalne, do szybkiego transportu, przy tym maksymalnie wydajne. Aktualnie Kapitan szuka rozwiązania łączącego te cechy ze stabilnością - łapacze przewracają się na silnym wietrze.

Kombinezony chemiczne -

Zasługa Surfera. Udało mu się nabyć gdzieś sześć sztuk sprawnych i szczelnych kombinezonów pogotowia chemicznego. Dzięki nim łowcy nie padają ofiarą narkotycznych wizji Tornado, co niezwykle utrudniało pracę na początku ich działalności. Surfer okresowo zabiera skafandry na przeglądy i ewentualne reperacje. Kombinezony są całkowicie szczelne, posiadają zapas tlenu na dwie godziny pracy, lub do pięciu jeśli użytkownik nie wykonuje żadnych ruchów.

Pojazdy -

Ekipa posiada dwie ciężarówki o ładowności 3,5 tony do przewożenia sprzętu i towaru, jedną piętnastotonową, która zwykle stacjonuje w Devil's Bench, łazik, który transportuje aparaturę Chmurki oraz motor Sanchez. W miejscu zejścia Tornado pojazdy przytwardzane są do podłoża, by oprzeć się sile wiatru. Łowcy rzadko pakuja się w huragany dzięki obserwacjom Chmurki, więc zabezpieczenia te zwykle wystarczają.



Hurtownicy

Handlarze, z którymi łowcy kontaktują się przez Surfera, kupujący duże ilości towaru nazywani się przez ekipę hurtownikami. Główni hurtownicy to handlarze z Vegas, jednak zdarzają się i kupcy z innych, dalszych regionów.

Grupa nie prowadził jedynie interesów z Czarnym Psem, który traktuje ich jak konkurencję i sprawia wiele kłopotów. Chciałby również „przejąć” Profesora, który jest jednym z najsławniejszych w środowisku chemikiem zajmującym się przerabianiem Tornada.

Devil's Bench

Miejsce wypadowe ekipy mieści się na terenie przedwojennego, samotnego motelu. Pierwotnie, gdy przylegająca stacja benzynowa obfitowała jeszcze w benzynę, miejsce to było często odwiedzane przez podróżnych. Na stałe mieszkało tam kilka rodzin zajmujących się prowadzeniem baru, wynajmowaniem pokoi, obsługą stacji i małego warsztatu. Jednak, kiedy płynne złoto wyczerpało się miejsce szybko opustoszało. Pozostał jedynie Bernard Hagins wraz rodziną, żoną Barbarą, która prowadzi motel, oraz dwoma córkami, które gotują i kelnerują w jego barze. Rodzinie groziło bankructwo i gangsterzy. Uratowało ich przybycie łowców Tornada. Na początku, dwa lata wcześniej, pojawiali się tam jedynie okresowo, by odpocząć, wyprzedać towar, czy przerobić surowe Tornado. Jednak z czasem ekipa osiedliła się niemal na stałe.

W pokojach starego motelu urządzono laboratorium i magazyny,

resztę zajęli sami łowcy. Od tego czasu rodzina Higinów cieszy się stałymi opłatami za wynajem i posiłki oraz ochroną przed gangsterami. Łowcy odbudowali również warsztat samochodowy i dbają o kondycję motelu. Jedynie bar co jakiś czas ulega zniszczeniom, kiedy jakiś gang zawita w Devil's Bench w czasie nieobecności łowców.

Miejsce leży na uboczu od głównych dróg, żeby tam trafić po prostu trzeba znać jego lokalizację, gdyż prowadzi do niego odnośna droga międzystanowej. Właściciel baru co pewien czas umieszcza znaki na głównej drodze jednak szybko padają ofiarą wędrujących gangsterów.

Zdarza się, że inne grupy łowców Tornada zawitają w tym odosobnionym przytułku, jednak konkurencja szybko jest przepędzana.

Higins ma wielką nadzieję, że kiedyś jedna z jego córek przyłączy się do łowców, gdyż to jedyna szansa dla niej na wyrwanie się z Devil's Bench. Szansa na dobry zarobek z porządnymi ludźmi.

Wystąpili:

Samuel „Kapitan” Bergson

Cechy: Bud: 15, Zr: 14, Cha: 17, Spr: 14, Per: 14

Umiejętności: Zd. Przywódca 6, Niezłomność 4, Morale 4, Nawigacja 3, Prowadzenie Łodzi 3, Bójka 5, Piśtolety 3, Broń Biała 4

Kapitan rzeczywiście pływał kiedyś po wodach Florydy, nigdy jednak nie zdradził, dlaczego porzucił tamto zajęcie. Często zdarza mu się zarzucić jakimś typowo marynarskim hasłem. Na łodziach dorobił się przepaski na oku i częściowego porażenia lewej dłoni. Mocno utyka też na lewą



nogę. Jest лысы jak kolano i tak samo gładko ogolony.

Ubiera się tylko w koszulki z logiem Iron Maiden i nieodłączną wojskową kurtkę. To on zebrał grupę w składzie, jaki teraz prezentuje.

Jest niekwestionowanym przywódcą. Ma posłuch, charyzmę i silną rękę. Jego ludzie pójdą za nim w ogień nie tylko dla gambli.

Jest również doskonałym strategiem i obserwatorem. Planuje z wyprzedzeniem, rozporządza sprzętem i ludźmi tak by jak najefektywniej wykorzystać ich zalety i wady.

Borys „Profesor” Monoszkof

Cechy: Bud: 11, Zr: 13, Cha: 15, Spr: 17, Per: 12

Umiejętności: Chemia 8, Biologia 6, Farmacja: 5, Niezłomność: 3 Morale: 3

Bójka: 2 Pistolety: 2

Profesor to autentyczny przedwojenny naukowiec. Kształcił się na wydziale chemii organicznej i teraz robi z tego użytek. Poznał się z Kapitanem jeszcze w Miami gdzie ten wyrwał go od jednego z bossów. Jeden z najlepszych fachowców od Tornada, pilnie strzeżony przez grupę przed Czarnym Psem, który od dawna ostrzy sobie na niego kły. W wolnych chwilach pędzi przedni bimer i zaopatruje całą ekipę w leki. Jego laboratorium pożera większość wydatków, jednak to on jest autorem między innymi cudownego „Lepu”, bez którego zyski Piratów byłyby na pewno dużo mniejsze. Krzaczaste brwi, burza siwych włosów i wiecznie poplamiony i ponadpalany fartuch sprawiają, że idealnie wpisuje się w obraz szalonego naukowca. Klnie jak szewc niemal bez przerwy, z szacunkiem odnosi się tylko do Kapitana.

Poniżej przedstawione zostały statystyki członków grupy łowców Tornada, wyszczególnione umiejętności to jedynie charakterystyczne dla nich mocne strony oraz ewentualne umiejętności bojowe, w razie konfrontacji.

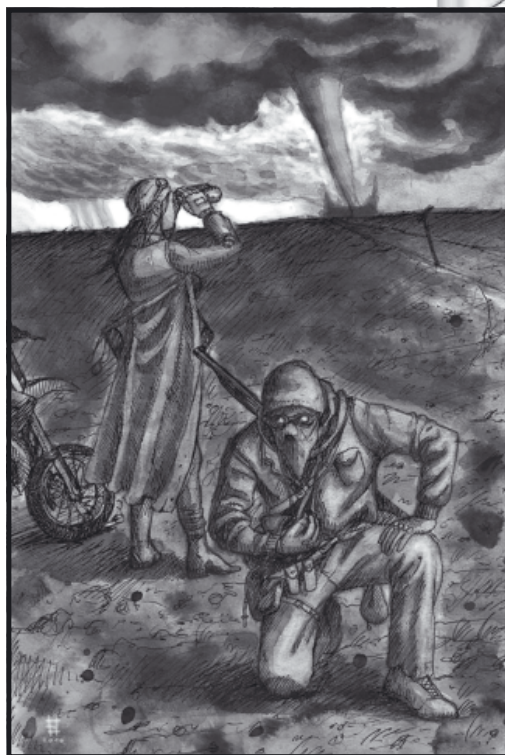
Wszelkie modyfikacje dozwolone.

Nathaniel „Rudy” O’Harra

Cechy: Bud: 14, Zr: 16, Cha: 12, Spr: 12, Per: 14

Umiejętności: Kradzież Kiesz. 4, Otw. Zamków 4, Zwinne Dłonie 6, Bójka 3, Pistolety 1

Rudy przyłączył się do grupy przez przypadek. Kiedy przejeżdżali przez NY włamał się do jednej z ich ciężarówek i po nażarciu się Tornadem





ocknął dopiero w czasie ucieczki z miasta (towar został wykryty). Kapitan przygarnął go i teraz Rudy robi za „młodego”, skacze po piwo i czyści sprzęt. Jego wybitne zdolności manualne, rzadko mają zastosowanie, ale w odpowiednim momencie okazują się nieocenione. Chłopak lubi płać niewinne żarty ekipie, albo droczyć się z Profesorem. Kapitan jest dla niego ogromnym autorytetem i nigdy nie staje się ofiarą żartów. Przypomina trochę stracha na wróble przez swoje rude, postrzępione w każdą stronę włosy. Jest nieprzeciętnie wysoki i chudy, co dodatkowo podkreśla te skojarzenia.

Rebeca „Chmurka” Brown

Cechy: Bud: 10, Zr: 13, Cha: 12, Spr: 17, Per: 16

Umiejętności: Geografia 4, Meteorologia 6,

Chmurka to kolejna po Profesorze postać pamiętająca przedwojenne czasy. Jest Hibernatusem. Zanim została zamrożona pracowała w instytucie meteorologii w Michigan, oraz jako popularna „pogodynka” kanału Siódmego. Nie pamięta nic z początków wojny, momentu zamrażania, a nie nawet powodu dla którego poddano ją temu procesowi. Do grupy przyłączyła się jeszcze w Miami gdzie uciekła razem z Profesorem, który jest jej opiekunem i traktuje go niemal jak ojca. Chmurka jest nieuleczalną gadułą i świetnym fachowcem od pogody. To ona namierza zbliżające się Tornada monitorując zmiany atmosferyczne 24/dobę swoją kosmiczną aparaturą. Nikt nie wie, jak taka roztrzepana papla potrafi skupić się kilka godzin dziennie na analizowaniu kilometrów wy-

druków danych i wykresów. Chmurka to drobna blondyneczka, ubiera się w fikuśnie indyjskie ciuszki. Uwielbiana przez całą ekipę.

Anna Maria Sanchez Rodríguez Lopez

Cechy: Bud: 15, Zr: 18, Cha: 15, Spr: 13, Per: 16

Umiejętności: Motory 6, Mechanika 3, Zastraszanie 3 Bojka 5, Pistolety 4, Karabiny 6

Sanchez do ekipy weszła stawiając wszystkich przed faktem dokonanym. Po prostu podjechała swoim motorem i stwierdziła, że się przyłącza. Twierdzi, że pochodzi z Detroit, jednak mówi z bardzo silnym hiszpańskim akcentem. Jest doskonałą kierowcą i snajperem. W grupie zajmuje się ochroną miejsca żniw, kurierką i wszczynaniem bójek. Wysportowane ciało niewysokiej, czarnowłosej latynoski szpeci jedynie zawsze skwaszona mina mówiąca „zaraz dam ci w ryj”. Na początku nie potrafiła dogadać się niemal z nikim. Aktualnie nadal nie utrzymuje bliższych stosunków z nikim w grupie poza Chmurką, która i tak gada do wszystkich i Rudym, który niezrażony mieszaniną z błotem próbuje zdobyć jej serce. Sanchez jest bardzo agresywna. Potrafi dać po mordzie z byle co, a potrafi się bić.

Fryderic „Fred” Barkooshi

Cechy: Bud: 17, Zr: 16, Cha: 12, Spr: 11, Per: 12

Umiejętności: Bójka 4, Karabiny 5, Materiały Wybuchowe 3, Wyrzutnie rakiet, ciężki sprzęt i militarystyka w ogóle na co najmniej 2

Fred to wielki, łysy murzyn o łapach jak Tekszańskie bochny. Został



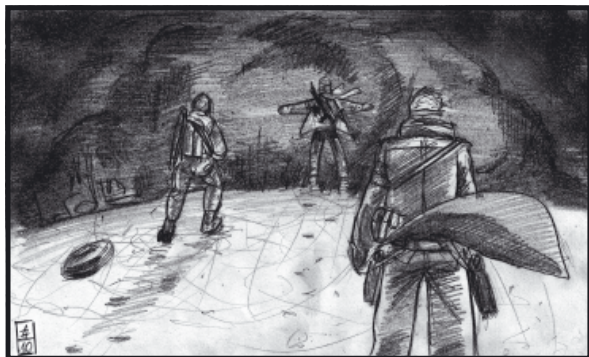
zatrudniony razem z Georgem przez Kapitana kilka miesięcy temu jako fizyczny i ochroniarz. Zanim związał się z łowcami Tornada służył w kilku armiach. Jest doświadczonym żołnierzem i najemnikiem. Pracę jako łowca traktuje jako rodzaj spokojnej emerytury i dobrego źródła zarobku. Trzyma się raczej z Georgem, ale nie stroni od grupy. Stanowi też rodzaj wentyla między nieokrzesanym latynosem a resztą. Posiada imponującą kolekcję ciężkiej broni i materiałów wybuchowych. Nie korzysta jednak zbyt często ze swego arsenału, z czego jest w gruncie rzeczy zadowolony.

George

Cechy: Bud: 19, Zr: 13, Cha: 15, Spr: 8, Per: 11

Umiejętności: Bójka 7, Broń biała 6, Kondycja 5, Pistolety 4, Karabiny 2

George jest jeszcze większy niż Fred. Ten olbrzymi latynos aż kipi od testosteronu. Jest gburowaty, agresywny i olewa generalnie cały świat z góry na dół. Jest powodem częstych napięć wewnątrz ekipy i gdyby nie Fred dawno już Kapitan wywaliłby go na zbity pysk. Dzięki swej krzepie jest jednak nieocenionym fizycznym. Nie raz jego aparycja i umiejętności robienia ludziom krzywdy odstraszyły konkurencję do Tornadowego żniwa. Całe przedsięwzięcie traktuje jedynie jako zyskowną przerwę między wojaczkami i najmowaniem się do mordobicia. Prędej czy później sam



odejdzie. Nie jest zbyt bystry, ani przywiązany do ekipy, więc bez wahania zdradzi każdego byleby cena była odpowiednia. Kapitan ufa mu najmniej za całą grupę.

Matthew „Surfer” O’Conor

Cechy: Bud: 15, Zr: 15, Cha: 16, Spr: 15, Per: 14

Umiejętności: Persfajza 4, Blef 6, Niezłomność 4, Bójka 3, Pistolety 2, Broń Biała 2

Surfer nosi swoją ksywkę bo wygląda jak prosto z planu „Stonecznego Patrolu”. Umieśniony, przystojny, długowłosy blondyn z ośniewającym uśmiechem i opalonym ciałem. Niepoprawny kobieciarz. W grupie zajmuje się załatwianiem sprzętu, kontraktów, targowaniem się i generalnym PR ekipy. Posiada szeroką siatkę kontaktów i znajomości w całym Vegas i połowie Stanów. Od zawsze zajmował się wszelakim handlem i informacjami, więc w końcu trafił na łowców Tornada i związał się z nimi, zyskując stałą ochronę i dopływ gotówki, które roztrwania na kobiety i hazard. Jako jedyny regularnie opuszcza Devil’s Bench, gdyż brakuje mu tam rozrywek. Nadrabia wszystko w czasie wizyt w Vegas w czasie załatwiania sprawunków dla reszty ekipy.



Haczyki

Kilka zaczeppek, które możesz Mi-
strzu Gry wykorzystać by wprowa-
dzić Łowców Tornada do swoich sce-
nariuszy.

0. Devil's Bench

Baza łowców - może mieścić się
gdziekolwiek. Założyłem, że najlep-
sza i najbardziej prawdopodobna
lokalizacja to okolice Vegas, z powo-
du często występujących opadów
Tornada, oraz bliskości rynku zby-
tu. Jednak takie miejsce może być
zlokalizowane gdzie tylko będzie
pasować do Twojej kampanii.

1. Zlecenie od Czarnego Psa -

Narkotykowy boss z Vegas od daw-
na już ma chrapkę na osobę Profe-
sora. Chciałby aby ten specjalista
pracował tylko dla niego. Zapłaci
naprawdę kupę gambli jeśli ktoś
dostarczy mu żywego i sprawnego
chemika.

2. Ochrona transportu -

Pewien nowy w branży handlarz
wybiera się do Devil's Bench po od-
biór towaru i zbiera ludzi do ochro-
ny konwoju. Niestety inni hurtow-
nicy dowiadują się o wyprawie
i będą bronić swojego terenu.

3. Krwawa Lopez -

Sanchez to znana w pewnych oko-
licach wielokrotna morderczyni.
Cena za jej głowę jest niemal rów-
na liczbie ludzi, gotowych ją zapła-
cić za zadośćuczynienie wyrządzo-
nym krzywdom.

4. Manna z nieba -

Opad Tornado w czasie wycieczki
przez pustynie to czysty dar nie-
bios, można dorobić się bez ryzyka

i wysiłku. Niestety jest to teren
łowców Tornada

5. Samotny towar -

Postój w przydrożnym motelu,
w knajpie zalany w trupa blondyn
opowiada na lewo i prawo o olbrzy-
mich ilościach Tornado zamknię-
tych w jednym z pokoi. Nikt ich
nie pilnuje poza pijackim i sta-
rym chemikiem. Jak tu nie skorzy-
stać z okazji?

6. Zaginione dziecko -

Zahibernowana przed wojną zna-
na prezenterka pogody zaginęła.
Jej ojciec od lata prowadzi poszu-
kiwania. Okazują się jednak, że
córka nie pamięta swego ojca, hi-
bernacji, ani większości faktów
z przeszłości. Tylko swą karierę
pogodynki.

7. Devil's Bench obleżone -

Postój w przydrożnym motelu owo-
cuje nowymi znajomościami, pozy-
tywnymi lub nie. Stosunki z łow-
cami Tornada mogą jednak mieć
znaczenie, gdy ludzie Czarnego Psa
zaczną oblegać Devil's Bench

8. Montera zatrudnię -

Spotkanie Kapitana z przyjezd-
nym monterem zaowocowało cie-
kawą wymianą pomysłów ulepsze-
nia łapaczy wiatru i kilku podob-
nych konstrukcji. Kapitan chętnie
zatrudni montera na stały kon-
trakt. Wynagrodzenie bajońskie. Co
wybierze gracz, drużynę, czy świet-
ną pracę?

BARTOSH INFEKTOR





Delikatne promienie wschodzącego słońca rozświetliły sterczące zewsząd kikuty budynków. Jedna wielka masa betonu i stali. Jak okiem sięgnąć ruiny, brud i śmierć. Dawniej było to tętniące życiem miasto. Dziś: monumentalny pomnik ludzkiej hańby. W tym bezkresnym morzu zniszczenia, niczym życiodajny korzeń, wżerała się oczyszczona ludzką ręką ulica. Jadący po niej samochód wzbijał tumany kurzu, płosząc nażarte do nieprzytomności szczury pełzające leniwie do swoich dziennych kryjówek. Wreszcie na horyzoncie ukazała się brama. Wysoka zaporą zbudowana ze zwalonych na kupę stalowych wraków samochodów, pospajanych blachą i najeżonych ostrymi stalowymi kolcami. Mur taki bynajmniej nie zachęcał do wspinaczki.

Wreszcie dotarli do Yard Town. Najdalej na północ wysuniętego wolnego targowiska. Mężczyźni przy bramie dokładnie przeszukali samochód. Zabrano do depozytu każdą broń palną nie przeznaczoną na handel. Zasady były proste. Tylko strażnicy mogli mieć tutaj broń. W środku zaczynał się teren neutralny. To tutaj można było wymienić się zakładnikami lub zawierać sojusze. To tutaj dwa śmiertelnie zwaśnione gangi ubijały interesy, aby mieć środki do walki z samym sobą. Kobieta i mężczyzna wysiedli z samochodu. Akceptowali warunki właściciela targu. Od wielu miesięcy nie było tu poważnych incydentów. Jeśli tylko dochodziło do bójek, zaraz do akcji wkraczali miejscowi strażnicy. Za zakłócenie porządku w Yard Town kara był tylko jedna - śmierć. Strażnicy targowiska wiedzieli jak tę karę wykonywać na naprawdę

wiele sposobów. Byli artystami w swoim fachu. Nowi przybysze przeciskali się przez ciasne alejki budowane pomiędzy magazynami najważniejszych grup i organizacji. Mężczyzna z wielkim wysiłkiem taszczył starą sportową torbę wyposażoną starymi narzędziami i kilkunastoma pojemnikami z medykamentami. Znał to miejsce. Bez trudu odnalazł drogę do centrum.

Oczom ich ukazał się w końcu cel ich podróży. Wyrwany z połaci ruin plac pełen był gwaru kupców, podróżnych i wojskowych. Za odpowiednią cenę można było dostać tu wszystko. To Mekka Łowców i Handlarzy, punkt zaopatrzenia dla kilku garnizonów i dla pustynnych gangów plądrujących ziemię daleko na południe stąd. W tym zgłętku i hałasie nie trudno było przegapić spadającą bombę, którą zauważono dopiero gdy miała dotknąć ziemi. Mężczyzna z przerażeniem obserwował całe wydarzenie. Momentalnie nad targowiskiem zapanował chaos. Ludzie tratowali się wzajemnie by zdobyć schronienie za starym samochodem lub blaszanym barakiem. Bomba delikatnie osiadła na ziemi. Unoszący ją spadochron odczepiony zaraz po dotarciu do ziemi, uleciał zerwany podmuchem pustynnego wiatru. Wszyscy wyczekiwali w napięciu. Lecz wybuch nie nastąpił.



Grupa ludzi w ciężkich, wojskowych pancerzach przebijała się przez tłum, ciosami karabinów motywując bardziej opornych do ustąpienia z drogi. Wreszcie udało im się dotrzeć do miejsca, w którym spoczywał stalowy przedmiot kształtem przypominający dość duże jajko.



Strażnicy otoczyli przedmiot. Jeden z nich zdjął plecak i wyciągnął z niego kilka narzędzi.

Tłum zbliżał się coraz bardziej, gdy strach ustąpił miejsca ciekawości. Ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Moloch po raz kolejny udowodnił że piekło przybyło na ziemię.

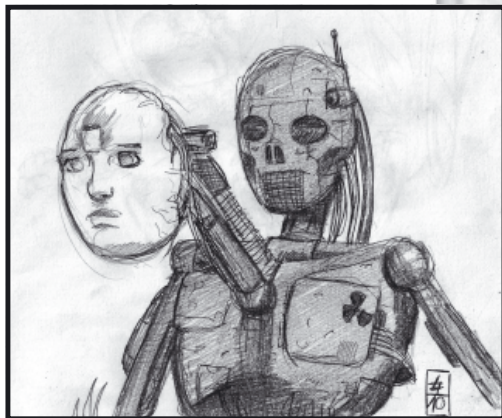


Mężczyzna wyjął wiertarkę. W jego ruchach widać było że nie robi tego pierwszy raz. Choć musiał przyznać że nigdy nie rozbrajał takiej dziwnej bomby. Pokryte tytanem wiertło zbliżyło się do miejsca, gdzie jak sądził, powinien być zapalnik. Ostrze mozolnie ryło stalową płytę. Nagle, coś się poruszyło. Dokładnie naprzeciwko jego twarzy, jedna ze stalowych kłapek rozsunała się, ukazując okular kamery. Nagły błysk pozbawił go zmysłów.



Ogłuszający huk i jasny błysk ogłuszyły ludzi stojących najbliżej. Ci co stali trochę dalej, z przerażeniem mogli zaobserwować, jak ze stalowego korpusu wysuwają się ustawione pionowo lufy. Całość podniosła się nieznacznie na wysuniętym obrotniku. Robot zaatakował.

Metodycznie obracał się dookoła własnej osi, wypływając strzałki z chemikaliami z wysuniętych z boku otworów. Ludzie w panice rozbiegali się, szukając jakiegokolwiek schronienia przed świszczącymi strzałkami, które bezlitośnie wbiły się w ich plecy i nogi. Po kilku minutach robot najwyraźniej nie miał czym strzelać. Obracał się



w kółko bezradnie. Ludzie widząc to poderwali się w jego kierunku. Nie można było mieć broni palnej więc dzieło zniszczenia było utrudnione. Biegący wyrwali ze straganów stalowe pręty. Kilkunastu dopadło robota bezskutecznie zadając mu ciosy.

Jeden z mężczyzn wyciągnął mechaniczny rozcinak. Snopy iskier wystrzeliły w powietrze, gdy ostrze torowało sobie drogę przez stal pancerza. Wkrótce kawałki robota wędrowały z rąk do rąk, niczym wojenne trofeum. Mężczyzna próbujący ją wcześniej rozbroić w końcu odzyskał przytomność. Z napierśniku wystawały białe igły. Jedna z nich trafiła w szczelinę i utkwiała pod pachą. Wyrwał ją. W środku pojemniczka pozostało odrobinę fioletowej substancji. Reszta została wstrzyknięta w jego ciało. Nagle torsje wstrząsnęły jego ciałem. Gwałtownie obrócił się i zwiłtował krwią. Nie czuł się dobrze. Coś dziwnego się z nim działo. Czuł że rozpuszcza się od wewnątrz. Obok niego na ziemię padł mężczyzna, którego twarz pokrywała się w okamgnieniu sinoniebieskimi cзыrakami. Z jego piersi wystawały strzałki.



RAPORT nr 1334/M/17

Badacz: DELECRUAN Gwain Robert -
Skryba naukowy III stopnia
Typ: Robot typ dywersyjny
Nazwa robocza : INFECTOR
Miejsce zdobycia obiektu:
New Tracking
Klasyfikacja magazynowa:
5466370-9898

Badany obiekt zdobyto w mieście New Tracking. Zbyt wczesne złuzowanie spadochronu i upadek z dużej wysokości uszkodziły mechanizm kierujący. Zakwalifikowałem obiekt jako robot dywersyjny.

Wymiary :

Wersja transportowa: Wysokość 110 cm/ Obwód 130 cm/Waga 170 kg
Wersja bojowa: Wysokość 120 cm/Obwód 150 cm/Waga 170 kg

Robot nie ma własnego mechanizmu napędowego. Możliwość obracania się wokół własnej osi w pozycji bojowej. Na miejsce dostarczany prawdopodobnie z wyrzutni. W czasie lotu część nośna odpada, a rolę nośnika przejmuje wysunięty spadochron. Rozłożenie ciężaru pozwala zawsze ustawić obiekt w pozycji pionowej. Źródło energii stanowią dwie baterie wodorowe pozwalające na 21 - 25 dni samodzielnego działania. Działalność Infektorów skupiona jest głównie na siedliskach ludności cywilnej. Obiekt dostarczany jest na miejsce, gdzie w pozycji transportowej oczekuje na zbliżenie się celu.

Po namierzeniu ofiary robot przechodzi w stan bojowy. Z dołu wysuwa się podnośnik umożliwiający jego obrót. Odkrywana jest kamera na podczerwień, a z boku wysuwają się otwory strzelnicze. Główną bro-

nią badanego obiektu jest sześciolufowa, pneumatyczna wyrzutnia pocisków strzałkowych, które są w stanie pomieścić do 3 ml substancji płynnej. Infektor zazwyczaj dysponuje za sobem około 200 strzałek.

Siłę napędową broni stanowi niewielki, dość wydajny kompresor powietrza. Obiekt nie ma możliwości autodestrukcji. Toteż po wystrzeleniu wszystkich strzałek staje się praktycznie bezbronny.

Chroni go 4 mm pancerz stalowy dochodzący do 6mm w rejonie komputera sterującego. Cel może działać w nocy. Jego reakcje nastawione są na ciepłokrwiste istoty o masie przekraczającej 10 kg. Do tej pory Posterunek zanotował 64 przypadki ataku Infektora głównie na froncie, ale zdarzały się także ataki na osiedla ludzkie. Dokładne badania stwierdziły że głównym ładunkiem przenoszonym przez pociski Infektora jest zmodyfikowany materiał organiczny wywołujący gripę, dur brzuszny lub odmianę dżumy. Niekiedy pociski zawierają chemiczne substancje toksyczne lub przetrwalniki wirusa HIV. Ostatnio znaleziono strzałki zawierające larwalne formy pasożyta przenoszonego drogą pokarmową, który podczas bytowania w organizmie uwalnia znaczne ilości toksyn niszczących powoli nosiciela.

Każdy przypadek ataku musi skutkować objęciem zaatakowanego obszaru blokadą sanitarną i kwarantanną, aby uniemożliwić rozprzestrzeniania się możliwymi powstałymi epidemiami.

Ostatni przykład targowego miasteczka Yard Town pokazuje jak ważne jest monitorowanie działań tego robota. Obecnie zespół pracuje nad możliwościami zakłócania możliwości bojowych Infektora za pomocą elektronowych fal ultrakrótkich.

PASTOR KAZNODZIEJA



Michał Szuka





Z Hot Springs do Little Rock, trzydzieści mil u podnóży spalonych słońcem szczytów Ouachita, czternaście mil do Mason, przeprawa promem przez zamulone koryto Arkansas, i znów na zachód, osiem mil do Rouselville, postój w budynku dawnej stacji benzynowej, na kolację pieczony suseł. Promienie zachodzącego słońca muskają stare dystrybutory paliwa, które przypominają kamienie nagrobne - symboliczny pomnik postawiony na cześć umierającego świata. Miasteczko wygląda, jakby płonęło. Jakby wszystkie opuszczone domostwa nieoczekiwanie wypełniła żywa lawa, nieokiełznany żar. Suseł jest przesolony.

I, the Lord of sea and sky, I have heard My people cry.

O czym myślisz, gdy patrzysz w te puste okna, bramy garaży, z których już nigdy nie wyjedzie żaden samochód? Długie rzędy identycznych domków jednorodzinnych pełne sprzętów, których już nikt nie użyje. Pan daje nam ostrzeżenie: oto, co pozostało z naszego uwielbienia przedmiotów.

Dwieście mil bezdrożami do Joplin, piętnaście do Akron, postój w zgłiszczach Faysville. Zdarzają się całe tygodnie w trasie, kiedy nie napotkasz żywej duszy. Dlatego ogarnia mnie dziwne uczucie, gdy widzę swoje odbicie w ocalałej szybie wystawowej piekarni BakeBill. Wysoki mężczyzna w skórzanej kamizelce z ćwiekami i czarnych, pokrytych pyłem spodniach. Opalone, pocięte głębokimi bruzdami oblicze, złamany nos, wąskie, ściśnięte wargi. Poszarpana opaska przytrzymująca ciemne włosy. Żyłaste, umięśnione przedramiona. Tatuaze na prawej ręce przedstawiające wszelkie znane ludziom symbole religijne, poczynawszy od gotyckiego krzyża i boskiego Oka w Trójkącie, a na fragmentach Koranu i Talmudu

skończywszy. Mam je, ponieważ przybywam do wszystkich bez wyjątku.

All who dwell in dark and sin, my hand will save.

Jestem wysłannikiem. Odwiecznym przybyszem. Kiedy wsiadam na motor i odpalam silnik, jeszcze nie wiem, dokąd poprowadzą mnie znaki pozostawione przez Pana.



Rezydencja barona Dautex-Wilsona była pełna tajemnic. W dziwnych okolicznościach zmarła tutaj małżonka właściciela, zagadkowo prezentowała się też choroba jego najstarszego syna, który z powodu niepohamowanych wybuchów wściekłości został zamknięty w lewym skrzydle budynku, skąd nigdy nie wychodził. Podejrzane były interesy, które baron prowadził z różnej maści indywiduami zamieszkującymi Federację Appalachów. Wszystko to stało się tematem niezliczonych plotek rozpuszczanych przez gadatliwą służbę. Tymczasem jednak największą ciekawość wzbudzał nowy gość barona.

- Zdawało się, że pan Henry już się z tego nie wygrzebie - powiedziała Lucy, a pozostałe kucharki i sprzątaczkę skwapliwie pokiwały głowami. - I któryby pomyślał?! Taka niespodzianka.

- Bo dobrego lekarza mu było trzeba - mruknęła Wendy, wachlując się ściereką. W kuchni było niemiłosiernie gorąco.

- A tam lekarzał - sapnęła Judith - Pan Henry to bezbożnik, wszyscy wiedzą. Pamiętacie, jak wychłostał małego Tony'ego, tylko z tego powodu, że mu chłopak rozbił okno kamieniem? Pamiętacie. Nic dziwnego, że go w końcu pokarało. No a teraz się pan baron zmienił, jakby nawrócił



- Bo to duchowny jest, ten nowy.
- Pastor?
- Raczej kaznodzieja. Z tych, co się włóczą od miasta do miasta i głoszą jakieś brednie.
- Nie wygląda - Judith skrzyżowała ręce na piersi - Ubrany jak bandzior. A ten jego motor widziałyście? Kryminalista, myślę sobie. Ale ponoć dobry jest. Niby u nas mieszka, w luksusie, ale do miasteczka chodzi, z ludźmi rozmawia, pyta, czy nie pomóc w czymś. No a baron też dobrze na tym wyszedł, bo zdrowie odzyskał, chociaż mnie w tę jego nagłą religijność się jakoś wierzyć nie chce

Dwa piętra wyżej baron Dautex-Wilson szlochał, wtulony w ramię rosnącego mężczyzny. Nie wiedział, jak wyrazić wdzięczność. Nie potrafił znaleźć słów, więc zostały mu tylko łzy, które teraz niczym nieskrępowane spływały mu po policzkach pokrytych kilkudniową szczecina. Baron nie pamiętał, kiedy ostatni raz zdarzyło mu się płakać, więc to doświadczenie było dla niego jak wolność odzyskana po latach niewoli. Czuł, jak wypełnia go zupełnie nowe życie.

- Dziękuję Dziękuję

W momencie uniesienia chciał nawet paść przed przybysem na kolana. Ten jednak powstrzymał go silnym ruchem ręki. Następnie poprawił na baronie ubranie i ujął jego głowę w swoje dłonie.

- Nie dziękuj mnie - rzekł łagodnym, głębokim głosem. - Podziękuj Najwyższemu. Widać ma dla ciebie jakieś zadanie, skoro wysłał mnie, abym ci pomógł. Musisz szanować tę łaskę, która została ci dana. Wykorzystaj swój czas jak najlepiej.

- Zrobię to - szepnął baron. - Zrobię.



Jeżdżę tam, gdzie jestem potrzebny. Pustynia niesie krzyk i płacz tysięcy istnień. Krążące wysoko sępy i kruki mają pióra oblepione ludzką skargą. Czterdzieści mil do Amber, trzydzieści cztery do Tulsy, Bartersville, Ponca City. Dłonie zrogowaciałe od ciągłego zaciskania palców na kierownicy.

Słyszę ich, gdy nawołują zza horyzontu. Głodni, udręczeni, opuszczeni - wszyscy nieświadomi tego, że wykrzykują moje imię. Słyszę ich, gdy zmrok dopada mnie na przedmieściach St. Louis, gdy wymieniam koło na poboczu międzystanowej szesnastki, gdy przeczesuję ruiny Kirksville w poszukiwaniu żywności. Słyszę ich. I odpowiadam.

Jestem wiatrem, który przynosi zmiany. Nadzieją dla tych, którym się nie powiodło. Zjeździłem już cały kraj, od Bostonu po zachodnie wybrzeże, od Miami po linię frontu na północy. Dokądkolwiek bym się nie udał, widzę ludzką nędzę i rozpacz. Którąkolwiek drogę wybiorę, ta zawsze doprowadzi mnie do nieszczęśliwych. Widziałem wszystkie rodzaje smutku, samotności i strachu. Wystarczy spojrzeć człowiekowi głęboko w oczy i wyczytać z nich prawdę.

Dwieście czternaście mil do Kansas City, dwadzieścia dwie obwodnicą do St. Joseph, postój w korycie Missouri. Rzeka niesie truciznę i zwłoki żołnierzy. To najszybszy i najbardziej efektywny sposób pozbywania się ciała z frontu, aby zapobiec wybuchowi zaraży. Niebo spowija dym.

Mijają mnie kolejne grupy uchodźców. Wychudzeni, obszarpani i oblepieni pyłem przypominają widma. Podróżują pieszo - wojsko rekwiruje wszelki sprzęt mogący się przydać na polu bitwy. Pchają wózki z całym swoim dobytkiem. Kobiety o zapadniętych



twarzach i podkrążonych oczach, mdlejący z wysiłku staruszkowie, wystraszone dzieci. Wszyscy zdrowi mężczyźni zostali przymusowo wcieleni do armii. Już nigdy nie spotkają się ze swoimi rodzinami.

Uchodźcy mają przed sobą pięć-sześć dni marszu do najbliższej osady. Ci, których nie pokona zmęczenie, zostaną rozszarpani przez dzikie zwierzęta. Ci, którzy unikną kłów, zginą z rąk bandytów. Do celu dotrze jedynie garstka. Społeczność przyjmie obcych z otwartymi ramionami, zlecając im najgorsze z możliwych prac w zamian za kawałek czerstwego chleba. Dziewczęta w wieku powyżej dziesięciu lat zostaną sprzedane łowcom niewolników, by skończyć w jakimś burdelu w Detroit albo Las Vegas. Te jednak, którym uda się uniknąć piekła, wyrosną na zdrowe, silne kobiety.

I zapoczątkują nowe życie.

Właśnie o tym im opowiadałem. O nowej szansie. Przestrzegam ich przed zagrożeniami. Sugeruję najbezpieczniejsze szlaki. Mówię o Bogu, w którym powinni pokładać nadzieję. Pan daje nam możliwość wyboru własnej ścieżki, niech zatem każdy krok, jaki postawimy, będzie nas zbliżał przed Jego oblicze.



Sierżant Adam „Houl” Buckman z rosnącym zdumieniem przyglądał się swoim ludziom.

- Maya, czy to widzisz?

Radiooperatorka w posępnym milczeniu skinęła głową.

Stali pośrodku głównej ulicy w mieście Omaha. Maya opierała się o maskę hummera paląc papierosa za papierosem, a Buckmann nerwowo przebiegał nogami w miejscu i co chwilę podnosił do oczu lornetkę. Przed nimi,

na betonowej płycie dawnego parkingu, zgromadziła się blisko setka ludzi - las hełmów i zgniłozielonych wojskowych kamizelek. Żołnierze siedzieli w ścisłu, szeregowi obok kaprali, na prowizorycznych ławkach i skrzynkach. Ich twarze były złane potem. A także łzami.

- Pan wybrał was, abyście z bronią w rękę stawili czoła Bestii! Nadeszła chwila ostatecznego rozrachunku z siłami ciemności. Jesteście mieczem w dłoni Pana! Jesteście płomieniem, który wypali grzech! Reprezentujecie najwyższą wartość i prawdę! Sierżant stał jak skamieniały, słuchając tego głosu.

- Wiem, że jest wam trudno. Wiem, że wasze serca ogarnia strach. Dlatego musicie odnaleźć w sobie odwagę i pewność! W jaki sposób? Bóg dał mi usta, bym mógł szerzyć Dobrą Nowinę! Czas jest bliski! Zaufajcie Panu! W Nim odnajdziecie odpowiedź na wszystkie pytania! Jego łaska napełni was siłą, jakiej nie zna świat! Coś wam powiem. Z pomocą tego gościa u góry skopie my każdy mechaniczny tyłek, jaki się nawinie!

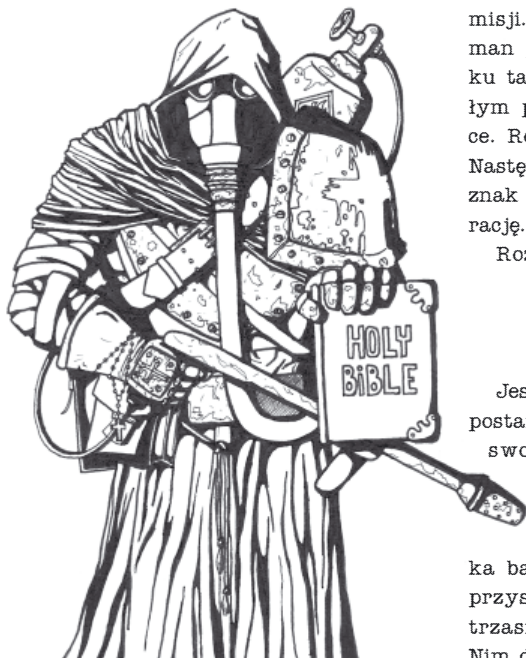
Wybuch śmiechu.

- Facet ma gadane - mruknęła Maya, ale Buckmann jej nie słuchał. Jego uwagę całkowicie pochłonęły słowa kaznodziel. Sierżant nie był osobą religijną, ale Teraz poczuł coś dziwnego. Im dłużej zaś kaznodzieja mówił, to uczucie robiło się silniejsze. Aż wreszcie usta Buckmanna rozciągnęły się w szerokim uśmiechu.

Ogarnęła go radość.



Osiemset mil do Austin, z dala od głównych szlaków, następnie San Antonio i dalej do Alpine, El Paso, Deming.



Łukasz Dobiła

Awaria sprzęcia, postój w Las Cruces, nocleg w małym hoteliku z oknami na Góry Skaliste. Zarobaczone łóżko. Poranna toaleta. W warsztacie, oprócz naprawionego motoru, otrzymuję informację, że w nocy lawina kamieni zasypała drogę do Tucson. Gdybym w tym czasie znajdował się w tamtym rejonie, nie byłoby ze mnie co zbierać. Pan po raz kolejny objawia swoją moc i otacza wiernych nieustającą opieką.

Silver City, Baldy, Socorro, dziesiątki małych miasteczek, które nie mają już swojej nazwy. W jednej z kotlin buduję sobie szałas, spędzam w tym miejscu dwa tygodnie, ścinając kaktusy i wyciskając z nich sok do małych butelek. Interesuje mnie tylko jedna odmiana, którą tubylcy określają mianem „kocie śliny”. Jest do skonania odtrutką na jad żmii.

Natrafiam na nieduże obozowiska czerwonoskórych. Widzą, kim jestem, nie przeszkadzają mi więc w mojej

misji. Grzecznie odmawiam, gdy szaman proponuje mi zakosztować smaku tajemnych ziół, które zrogowiałym palcem ubija w drewnianej fajce. Rozmawiamy w języku duchów. Następnie szaman kreśli w powietrzu znak i pokazuje niebo. Przyznaję mu rację. Starzec uśmiecha się.

Rozumie.



Jeszcze zanim wszedł do budynku, postanowił, że dzisiaj zrezygnuje ze swojego kaznodziejskiego tonu i skupi się na bardziej praktycznym podejściu. Dlatego, gdy rzuciła się na niego dwójka barczystych strażników, od razu przystąpił do działania. Pierwszego trzasnął na odlew w brodą gębę. Nim drugi wartownik zdążył zamachnąć się pałką, otrzymał potężny cios w brzuch. Ciężki krucyfiks z mosiądzu spadł na potylicę strażnika z siłą gromu. I było po wszystkim.

Podczas walki jego serce ani na chwilę nie zabiło szybciej.

Natychmiast odnalazł właściwą salę. Wszyscy zgromadzeni w niej kultysty zerwali się z miejsc, ale widząc zakrwawiony krucyfiks i oblicze nowoprzybyłego, niepewnie wrócili na swoje krzesła.

- Dość tego, chamy - powiedział głośno i ruszył przed siebie. - Wiecie, kogo reprezentuję.

Płonące wokół ołtarza pochodnie rzucały chybottliwe cienie. Na kamiennym postumencie leżała dziewczynka. Była naga. Ledwie zarysowane piersi i pozbawione włosów łono wskazywały, że mogła mieć najwyżej jedenaście, dwanaście lat. Wyglądała na nieprzytomną.

Mężczyzna wyjął nóż z dłoni osłupiałego przywódcy sekty. Gdy poprzecinał wszystkie więzy, pochylił się nad



dziewczynką, odemknął jej powieki i spojrzał głęboko w oczy. Zareagowała. Wcześniej była po prostu sparaliżowana strachem, lecz teraz ogarnął ją spokój. Kiedy obcy wziął ją w ramiona, z ufnością zacisnęła ręce na jego szyi. Nie płakała.

Była bezpieczna.



Jestem ogniem, który ogrzewa zmarzniętych. Jestem cieniem, w którym spocząć mogą zmęczeni upałem. Jestem studnią, do której przybywają spragnieni.

Czteryście mil do Flagstaff, przez Albuquerque, Gallup i Winslow. Spalona słońcem Arizona wita mnie posępną pieśnią grzesotników wygrzewających się na piasku. Czy wyczuwają moją obecność?



We Flagstaff zatrzymuję się na kilka dni. Mam tu dużo do zrobienia. W pierwszej kolejności udaję się na bazar, aby zakupić gogle. Poprzednie nie nadają się już do niczego. Wiem, że przydałyby się też nowe ubrania, ale nie mam czym zapłacić. Nadal więc przyjdzie mi chodzić w moich znoszonych skórach i kamaszach, z których już niemal zdarłem podeszwy. Cóż, służa Pana w nędzy żyć musi.

Rozweselony, wyruszam na poszukiwanie noclegu. W jednym z zaułków spotykam narkomana. Ćpun pochyla się nad martwym kloszardem i próbuje rozbić mu czaszkę kamieniem o ostrych krawędziach. Najwyraźniej chce dobrać się do szyszynki. Chwytam desperata za kołnierz i obracam ku sobie. Przygląda mi się błędnym, przerażonym wzrokiem. Kiedy zaczynają mu opadać powieki, mocno go policzkuję. Raz, drugi, trzeci. Pytam o imię.

Troy.

Biorę go na motor i przywiązuję do siebie w pasie mocnym sznurem, żeby nie spadł z siodełka. Troy śmierdzi brudem, wymiocinami i moczem. Podczas jazdy traci przytomność. Zatrzymujemy się przed jakimś opuszczonym hangarem dawnej firmy spedycyjnej. Przenoszę Troya do środka, przebieram, nakrywam własnym śpiworem. Rozpalam ognisko, przygotowuję posiłek. Noc spędzam wpatrzony tańczące płomienie.

Hangar staje się naszym tymczasowym schronieniem. Troy sprawia trudności. Krążące w jego organizmie związki chemiczne przytłumiają zdolność trzeźwego myślenia. Przez pierwsze dwa dni wysłuchuję jego bełkotliwych próśb o działkę. Kiedy próbuje uciekać, łapię go i tłukę gdzie popadnie tak mocno, że

wkrótce ślady po nakłuciach znikają pod warstwą siniaków. Nie lubię stosować przemocy, ale czasem kilka porządnych kopniaków daje więcej niż milion słów.

Spędzamy tu tydzień. Troy zaczyna przystosowywać się do nowej sytuacji. Opowiadam mu o sobie i swoim zadaniu. Mówię o setkach tysięcy mil zjeżdżonych w służbie Pana. Thumaczę, co przyniesie przyszłość i jaka będzie w tym moja rola. Troy słucha i wierzy. Wie, że go nie oszukuję. Wyczytuję to w jego oczach: oddanie. Daję mu wybór. Ostatniego dnia kuracji proponuję mu kilka grudek Torrado, które znajdują na dnie jednej z toreb. Odmawia. Jest przygotowany.

Wyszukujemy mu motor. Jeśli Troy ma ze mną podróżować, nie będzie przecież biegł za moim tylnym zderzakiem. Nie płacimy, bo sprzedawca jest moim przyjacielem.

Kiedys mu pomogłem.



Brzdęknięto szkło, gdy barman postawił na ladzie dwa talerze z potrawką z królika. Mężczyzna w skórzanej, nabijanej ćwiekami kurtce podziękował skinieniem głowy i lekkim uśmiechem. Barman odwzajemnił ten uśmiech i przeniósł spojrzenie na drugiego klienta, wychudzonego punka z twarzą pokrytą kolczykami. Wyglądał mizernie, ale nie chorowito - dopisywał mu apetyt, potrawkę pochłaniał wielkimi łykami. Żaden nie pił alkoholu, zamówili zwyczajną wodę. Barman nachylił się ku starszemu: - Musicie uważać. Przed paroma dniami zjawili się tu trzech podejrzanych gości. Pytali o wędrownego kaznodzieję z wytatuowaną ręką. Mieli broń. Mężczyzna nie podniósł wzroku. - Co im powiedziałaś?



- Żeby lepiej spływali, bo wypuszczę na nich psy. Wiem od znajomego, że pojechali na wschód.

- Dobrze uczyniłeś, bracie. Pan wynagrodzi ci twoje starania.

Kaznodzieja szturchnął młodego w ramię. Zsunęli się z krzeseł i ruszyli w stronę wyjścia. Na zewnątrz powitał ich deszcz. Mężczyźni wgramolili się na motocykle, w mroku nocy rozblysnęły dwa reflektory. W ich świetle zobaczyli zmierzającą ku nim postać.

- Bracia

Starzec miał czoło i dłonie obwinięte brudnymi od zakrzepłej krwi bandażami. Kosmyki siwych włosów oblepiały mu skronie. Utykał, podpierając się laską. Mówił głośno, by jego słów nie zagłuszał szum ulewy.

- Czas jest bliski! - wykrzyknął z radością, uczeplając się dłoni kaznodziei.

- Czas jest bliski! - aż zatoczył się od rżęzącego śmiechu.

- Zgadza się.

- Widziałem gwiazdę! - starzec spojrzał w niebo obłąkanym wzrokiem.

- Gwiazda zwiastuje ponowne nadejście! Czas jest bliski, musimy się spieszyć!

- Będziemy w porę - kaznodzieja delikatnym ruchem odsunął od siebie szaleńca. Zapуścił motor.

- Będziemy w porę - powtórzył.



Dziewięćdziesiąt cztery mile do Kingman, siedemdziesiąt do Needles, bezdrożami na północ, wzdłuż brzegów Lake Mead do Vegas. Następnie St. George, Cedar City, Richfield. Spotykamy innych pielgrzymów, którzy ścigają w te strony z najdalejszych zakątków kraju. Rozpoznajemy się bez trudu. Podróżujemy razem, zgarniając po drodze kolejnych.

Jesteśmy wysłannikami. Jesteśmy białym światłem, które rozprasza ciemność i oświeca. Jesteśmy siłą, której nikt ani nic nie jest w stanie zatrzymać.

Niepełne trzysta mil do Montrose, Elbert, Pueblo, La Junta.

Szosa jest prosta, prowadzi przez bezkresne pustkowia Kolorado. Stare, rdzewiejące drogowskazy informują nas, że zbliżamy się do celu. Że już wkrótce wypełni się wola Pana. Dwadzieścia mil do Lamar. Piętnaście do Enid.

Osiem do Garden City.

Do Miasta Ogrodu.



Kilkadziesiąt osób zamarło w milczeniu gdy potężne, stalowe drzwi bunkra rozchyliły się. Otoczony wieńcem przybocznych ochroniarzy szedł rosły mężczyzna w nabijanej ćwiekami kamizelce ze skóry. Tłum rozstał się w niemym oczekiwaniu, potykając się o zwłoki tych, którzy przed paroma godzinami mieli czelność stawiać opór.

Mężczyzna kiwnął głową wywołując entuzjazm, okrzyki i wiwaty. Uniósł w górę płaczące niemowlę, pokazując je światu.

- Oto jest ten, który narodził się ponownie, by nieść temu światu zbawienie! - zakrzyknął mężczyzna. Jego oczy lśniły nieziemskim blaskiem.

- Oto jest ten, dla którego przemierzaliśmy niezliczone mile, by go wreszcie odnaleźć! Oto jest ten, którego nazywają wszechmogącym! Gwiazda wskazała nam drogę, ażeby przeznaczenie mogło się wypełnić

Mężczyzna zawiesił głos. Mijały sekundy, podczas których nikt nawet nie drgnął. Wtem przywódca



uśmiechnął się nieoczekiwanie i z całą siłą cisnął niemowlęciem o beton.

Rozległ się dziki ryk triumfu.



Jestem sługą mojego Pana. Jego najwierniejszym uczniem. Generałem w jego armii. Ci, którym pomagam, pomogą i mnie. Dołączą do szeregów. Odpowiedzą na moje wezwania tak jak ja niegdyś im odpowiedziałem.

I spadnie krwawy deszcz.



Sędzia Morgan biegł, nawołując towarzyszy. Pot zalewał mu czoło. Pod butami zgrzytał piach.

- Jest tu! Wjeżdża do miasta! Szybko, kurwa!

Ustawili harleye w poprzek skrzyżowania. Była ich czwórka:

Morgan, zwalisty jak niedźwiedź Lexing, młody Glen w swojej hawajskiej koszuli, Rebecca o twarzy poparzonej kwasem, z niedopałkiem papierosa w kąciку ust. Byli spokojni. Czekali.

Ich odznaki lśniły w promieniach słońca.

Ten, którego się spodziewali, ten, którego tropili od wielu miesięcy, wreszcie zdecydował się pokazać. Wyjechał im na spotkanie. Rzucił rękawicę.

Nadjechał z północy. Towarzyszył mu obkolczykowany wyrostek. Zatrzymali swoje motory w odległości trzydziestu metrów. Zeskoczyli z siodełek. Nie mieli broni.

Witaj, Flagg! - zawołał Morgan. Wyciągnął rewolwer, a pozostali łowcy poszli w jego ślady. - Nareszcie się spotykamy! Jak właściwie mam się do ciebie zwracać? Flagg? Remings?

McOsvey? Czy może jakimś innym fikcyjnym nazwiskiem?





Przybyły nie odpowiedział. Uśmiechał się.

- Jesteś aresztowany, draniu!
- Tak? - mężczyzna uniósł brwi, nie kryjąc rozbawienia - A za co?
- Doskonale wiesz za co, panie Flagg.

Nie masz żadnych szans, więc podaj się. Połóż ręce na karku, pierdolony kaznodziejo. Zmów sobie jakąś modlitwę, byle prędko.

Ten, który przemierzał kraj pod wieloma przybranymi imionami, zaśmiał się gardłowo.

- Doprawdy, bracie? Myślisz, że ty i twoi zafajdani kumple jesteście w stanie MI cokolwiek zrobić?! Powstrzymać MNIE?! Głupcy.

- Kończ gadać, fiucie! - krzyknęła Rebecca. W jej oczach lśniła rządza mordy. To Flagg okaleczył jej twarz.

- Masz dziesięć sekund, żeby wykonać nasz rozkaz. Inaczej wpakuję ci kulkę w łeb!

Kaznodzieja wzruszył ramionami i spełnił polecenie. Morgan poczuł, jak jeża mu się włosy na karku. Coś tu nie pasowało.

I wtedy padł strzał. Lexing ryknął, trzymając się za brzuch. Kolejny pocisk trafił go w skroń. Morgan zamarł w przerażeniu, widząc za swoimi plecami szarżujący w ich stronę tłum ludzi. Mieszkańcy osady zajęli całą szerokość ulicy. Przypominali falę. Pierwszy zareagował Glen i zasypał nacierających długą serią ze swojego thopsona. Rebecca rzuciła się na ziemię, ostrzeliwując tłum z dwóch pistoletów. Ci, którzy padali, znikali w gąszczu tratujących ich ciała butów.

Morgan wyrwał się z osłupienia i obrócił w stronę kaznodziei. Wystrzelił, nie przymierzwszy. Wiedział, że musi trafić. Odległość była niewielka, żadnych przeszkód.

Prócz jednej.

Towarzysz Flagga skoczył do przodu jak tygrys. Pocisk niemal urwał chłopakowi głowę.

Tuż obok Glen runął na swojego harleya. Jego pierś eksplodowała krwią.

I właśnie wtedy Morgan ujrzał po swojej prawej stronie dziewczynkę. Stała na werandzie jednego ze zrujnowanych domków jednorodzinnych. Miała na sobie żółtą sukienkę. W dłoniach trzymała naciągniętą procę.

Sędzia uniósł rękę w obronnym geście i otworzył usta do krzyku. Nie zdążył. Ołowiana kula świsnęła w powietrzu i zagłębiła się w jego czole. Potem zalała go ciemność.



Pięćdziesiąt mil do Davenport, szesnaście do Moline.

Ile jeszcze przede mną? Dokąd udam się jutro, by szerzyć posłannictwo? Ile głów pozostało nienaznaczonych znakiem mojego Pana? Co spotka mnie w Rockford? Komu przysłużę się w Danville? Z jakimi trudnościami przyjdzie mi się zmierzyć, żeby realizować moje zadanie?

Jestem kroplą wody, która zamienia się w strumień, kiedy dołącza do niej inne, a potem w rwącą rzekę, której żadna tama nie jest w stanie zatrzymać. Jestem powodzią, która zalewa miasta. Jestem prorokiem Straszego, głosicielem upadku, kaznodzieją zniszczenia.

Moje imię to Legion.





Aleksander Gruzka



HEX OSTATNI WIEZOWIEC



Mało jest wielkich ludzi na świecie. O wiele za mało. Wielcy ludzie odróżniają się od maluczkich tym, że nie wierzą w lepsze jutro. Oni je tworzą.

Takim człowiekiem jest właśnie Jeffry Mc Kenzee. Urodzony na jakimś pierdolonym zadupiu, jeszcze przed wojną. Miałem okazję go poznać. No oczywiście, że po wojnie. Fajny z niego facet. Opowiadał mi o tym jak to było przed... A przed, nie było wcale tak fajnie jak wasi starzy wam wmawiają. Ludzie chorowali, tak jak dziś; umierali, tak jak dziś; młodzi jeździli na front - zupełnie tak jak dziś. Jeździli w dalekie kraje - od Europy poprzez Irak i Golfu Perskiego aż do Wietnamu. Światem targały wojny, ponieważ ludzie nie posiadali żadnego spoiwa- żadnego elementu który by ich łączył, czynił z nich jedność. Kłócili się. Nienawidzili.

No jasne że i wtedy Bóg błogosławił Amerykę! Rodziły się dzieci, kobiety były piękne, gospodarka była stateczna, każdy miał pracę. Dziś? Dziś nie jest gorzej. Mamy co jeść, co pić, mamy dach nad głową, jesteśmy wolni. Nie mamy mniej niż w tamtych czasach. Wręcz przeciwnie. Mamy coś więcej. Mamy spoiwo.

Dziś przecież też nienawidzić gości w ludzkich sercach. Kto nie zaznał zazdrości? Bólu? Nienawiści? Chęci mordy? Bóg jest jednak wciąż z nami i dał nam szansę zmiany.

Coś się zmieniło. Postaw Hegemonczyta i Tekszańczyka za jedną barykadą przeciwko Molochowi, a będą walczyli jak bracia. To właśnie Moloch jest spoiwem naszych czasów.

To są słowa Jeffy'ego. Kiedy go słuchałem - byłem jeszcze młody - i brzmiało to dla mnie jak bajka. Myślałem sobie wtedy: „nic się nie zmieniło? Przecież żyjemy w piekle”, nie miałem jednak racji.

To co do was mówię to tylko jego słowa. On jednak nie był człowiekiem słów - był człowiekiem czynu. Wyjechał w stany i dla was - żeby właśnie takim ludziom jak wy przekazać swoje idee - zostawił w domu swoją piękną żonę i małe dziecko. Wiecie jakie to poświęcenie? Ja je widziałem na zdjęciu. Jeffry mi je pokazał. Żonę miał piękną: młoda zdrowa blondynka o pełnych kształtach i błękitnych oczach. A dziecko? Tak małe i takie słodkie, że największemu twardzielowi zmiękło by serce. Miał nawet wyremontowany dom, gdzieś na przedmieściach Phoenix. Żył spokojnie. Uprawiał ziemię. Byli tam szczęśliwi. Dlaczego wam o tym mówię? Nie żebyście poczuli zazdrość, że miał piękną amerykańską rodzinę. O nie! Mówię to po to byście zrozumieli jego poświęcenie. Przecież każdy z nas może poświęcić olbrzymią sumę gamblu. Ale co z tego? Gamble- rzecz nabyta. Rodziny jednak nie odzyskasz.

Aż smutno mi się robi kiedy tak na was patrzę. Żaden z was nie czuje teraz skruchy. Nie czujecie już niczego. Rozumiem was - musieliście się pozbyć uczuć by nie dać się przytłoczyć przez ten mroczny świat, ale ja wam powiem coś, co Jeffry powiedział mi w tajemnicy. On nie zostawił swojej rodziny. Jego rodzina została wymordowana. Tylko on przeżył. Przez przypadek. Myślicie może, że to Moloch? O nie. Mutanci? Też nie. Powiem wam, że to LUDZIE! Właśnie. A on wziął manatki i co zrobił? Zaczął pomagać obcemu bo wierzył, że można przezwyciężyć nienawiść.

Ja Jeffry'a spotkałem właśnie tu, w tym mieście. W Phoenix. Miasto odradzającego się ptaka. Ale od tego czasu nie wygląda, żeby za dużo się tu odrodziło. Pamiętam jak przemawiał. Wszyscy wierzyli w to co mówił, i go towi byli na jedno jego skinienie od-



dać życie. Oni wtedy mieli chęci, mieli żar w oczach. Co wy macie?

Potem ślad o Jeffry'm zaginął. Nikt nie wie co się z nim stało. Niektórzy mówią, że pojechał na front, inni, że potrzebowali go w posterunku, jeszcze inni, że zabrali go do Nowego Jorku, bo był ich agentem, inni, że sprzątnął go Bano, za to, że miał za dobre gadane. Ja myślę, że on gdzieś tu siedzi. Czai się i czeka na dobrą okazję. Widzę, wciąż znajome twarze, z tamtego spotkania a w ich oczach dostrzegam wciąż ten żar. Oni wciąż czekają i ja też nie przestanę. Mimo, że od tamtego dnia minęło już wiele lat, ja wierzę, że on wciąż gdzieś tam jest...



- ...i mam nadzieję, Panowie, że wy w to też uwierzycie - rzekł łysiejący siwy mężczyzna. Miał na głowie gogle o oliwkowym szklach. Ubrany był w nową kamizelkę wojskową, przy boku miał rzadko spotykanego sztucera. Na jego twarzy zawsze gościł miły uśmiech. Jego ciemna karnacja - dowód na to, że wiele podróżował na słońcu - kontrastowała z nienagannie białym uśmiechem. Oczy miał przenikliwe a głębokie zmarszczki na twarzy wskazywały na to, że przeżył już nie jedno. Emanował pewnym ciepłem i przyjaźnią. - od na pewno gdzieś jest. Wkrótce się o tym przekonacie.

- Ja nigdy o kimś takim nie słyszałem. A przecież tatko by mi opowiedział, gdyby naprawdę ktoś taki na świecie istniał. - rzekł zaczepnie jakiś młody w knajpie - czy może chcesz zaprzeczyć bo mojego tatkę też znasz? - Jesteś młody. To dlatego - odpowiedział mu łysiejący mężczyzna.

Wszyscy w knajpie siedzieli spokojnie i słuchali faceta w goglach. Prócz młodego. Był to rośli facet, na-

wet jak na hegemończyka, zdawał się być jednym z najmłodszych w knajpie, był łysy a na lewym przedramieniu nosił tatuaż - ognisty czarny ptak i trzy czarne płomienie.

Znak łowców niewolników.

Młody wstał i rzucił butelką o ścianę. Nikt się nie poruszył.

- Chcesz mi powiedzieć, że jestem mało doświadczony staruchu? Może jeszcze twierdzisz, że mój tatko mało wie? - młody najwyraźniej szukał guza.

- Nie - facet w goglach chciał uspokoić młodego, ale nie za bardzo wiedział jak się do tego zabrać - słuchaj, bo... Nie dokończył jednak, ktoś z tłumu chwycił młodego za kark i posadził z powrotem na krzesło. Nikt nic nie powiedział. Zapadła cisza.

- Hej Sylar - rzekł ktoś z tłumu - opowiedz coś jeszcze.

- Z czystą przyjemnością. A opowiadałem wam kiedyś o tym jak z An-dre rozwaliliśmy Juggernauta?



Wieżowiec. Jedyne taki wysoki w Phoenix. Zbudowany został niedawno - oddano go do użytku tuż przed wojną. Dziś stoi prawie zrujnowany. Ostało się tylko ostatnie piętro - to najważniejsze. Na dole, wejścia pilnuje dwójka rośli go-ryli. Na górę prowadzi tylko jedna winda. Schody zawałyły się jakieś piętnaście lat temu. Winda działa już dwadzieścia lat - każdemu służyła świetnie. Jest bardzo dobrze pilnowana - to przecież jedyna droga. Gdybyś wszedł, w środku czekałby na ciebie gość równie szeroki jak ci na zewnątrz.



W maszynowni windy siedziała mała metalowa kulka. Wolno podchodziła do całego mechanizmu. Jej oko szukało pewnego kabelka. W jej metalowym mózgu sama porównywała dane ze schematem silnika, który miała w pamięci. Znalazła. Przecięła. Coś zgrzytało. Czekala. Wiedziała, że teraz będzie musiał przyjść mechanik i wiedziała, co miała zrobić. Mechanika trzeba usunąć. Schowała się w małej ciemnej dziurce. Zamknęła się. Czekala.



Do budynku zbliżał się konserwator windy. Tylko on mógł wjeżdżać na samą górę. Był wysoki i bardzo dobrze zbudowany. Oczy miał siwe, przypominały stal. Jego twarz była zawsze surowa a głos bez wyrazu, mimo tego zapadłby Ci głęboko w pamięć.

Minął strażników, którzy przywitani go ruchem głowy. Był tu nowy, ale już go zapamiętali. Wszedł do windy. Przywitał się ze strażnikiem. Stali obaj w ciszy. Winda się zatrzymała. Poszedł wzdłuż korytarza. Zauważył szklane drzwi - to tam czekał na niego szef.

Wszedł. Naprzeciw drzwi siedział mężczyzna za biurkiem.

- Cześć Jackie. Jak dziś poszło sprzątanie szkodników?

- Dobrze sir. Odpowiedział.

Facet był średniego wzrostu. Miał bystre oczy, w których dostrzegalny był pewien błysk. Taki jak ten, który mają osoby doświadczone, ale wciąż mające w sobie wigor działania i chęć do walki. Miał długie czarne ciasno spięte włosy. Wyglądał jak Dajmio jakiegoś japońskiego klanu. Siedział spokojnie na fotelu.

- Żadnych szczurów? Nic nie przecięło znowu kabelka? Kable w porząd-

ku? Wiesz nie chciałbym żadnego wypadku. - Facet atakował Jackiego pytaniami.

- Tak sir

- Dobrze. Możesz już iść.

- Dobrze sir.

Jackie wyszedł. Mężczyzna został sam w pokoju. Odwrócił krzesło w kierunku okna. Widok na Phoenix zapierał dech w piersiach.

Był już stary, a przecież było jeszcze tyle do zrobienia.

Miejsce w wieżowcu zaferował mu sam Bano. Owszem - było to miejsce zaszczytne - ale również niebezpieczne. Nie chciał mieć swojej prywatnej celi w więzieniu - mimo, że również dzięki temu miał zaszczytne miejsce, ale on nie chciał. Był przecież wizjonerem. Potrzebował odosobnionego miejsca.

Zadzwońla sekretarka.

- Panie Marlon?

- Tak?

- Doktor Gabriel do pana. Wpuścić?

- Oczywiście moja droga. Oczywiście.



...mówię wam. Nie wiele brakowało a ten Juggernaut pochłastałby nas na kawałki. Skończył swoje opowiadanie Sylar. Większa część ludzi słuchała go uważnie, ale mądrzejsza część traktowała go jak zgaszzonego radia.

- Dzięki Sylar - odpowiedział barman - zarobiłeś na ten swój darmowy posiłek.

Sylar podszedł do baru - który do najschludniejszych nie należał - wziął posiłek i usiadł w jakimś bardziej dyskretnym miejscu. Jaki powoli.

Posiłek nie był pierwszej jakości. Smakował niesamowicie. Sylar nic nie jadł porządnego już od trzech tygodni. Tyle bowiem błądził po pustyni.



Sylar uważnie obserwował innych ludzi w knajpie. Sam lokal nie był czymś wyjątkowym - nie zapamiętałbyś go po wyjściu. I właśnie dlatego Sylar go lubił. Ponieważ po wyjściu nie pamiętało się również twarzy ludzi, których spotkałeś w środku.

Siedział. Cekał. Młody wyszedł.



Młody człowiek siedział gorącymi ulicami Phoenix. Zakrył sobie szalem twarz i nałożył gogle na oczy. Wiał mocny wiatr, a piasek wchodził do każdej możliwej dziury. Gorący wiatr pachniał wilgocią i kwiatami. Wiało z neodżungli. To był groźny wiatr. Nosił w sobie nasiona i choroby. Nikogo nie było w mieście. Spokojnie siedzi ulicą.

Na południu pojawiły się chmury. Zapowiadało się na deszcz. Może nawet na burzę.

Młody mężczyzna wszedł do małego zaułku. Spojrzał się za siebie i czekał. Wyjął nóż. Mimo piasku widać było w oddali wyraźne kontury więzienia.

Nikt za nim nie siedział. Ruszył więc dalej. Skręcił w prawo. Zajął jeszcze raz dla bezpieczeństwa zza siebie. Nikogo nie było. Podszedł do drzwi. Zapukał. Trzykrotnie, następnie dwukrotnie a potem czterokrotnie. Cekał. Znowu zapukał według wzoru. Ktoś otworzył. Wszedł.

W środku było ciemno, lecz on znał to miejsce jak własny dom i mimo ciemności pewnie siedział dalej. Otworzył drzwi prowadzące do piwnicy. Zszedł na dół. W małym pokoiku było chłodno i sucho. Na kablu wisiała mała lampka oświetlająca sztuczny zimnym blaskiem cały pokój. W pokoju - dokładnie pod żarówką - znajdował się stół i cztery krzesła.

Na jednym z nich siedziała młoda, piękna kobieta. Miała piękny szeroki uśmiech, białe zęby przypominały perły, blond włosy były niczym dojrzałe pole zbożowe, błękitne oczy, głębokie niczym może, pogodne rysy twarzy i miłe, ciepłe spojrzenie. W małej sali zdawała się świecić własnym światłem. Na widok mężczyzny jej uśmiech rozpromienił się jeszcze bardziej.

- Hej Mikey

- Cześć Laura. - facet na jej widok zdawał się zmaleć. Nie wzrósł, lecz swoją męskością. Teraz wyglądał bardziej jak zauroczony dwunastolatek, który właśnie się zastanawiał jak zwrócić na siebie uwagę dziewczyny.

- Jakieś ciekawe wieści?

- Tak - mężczyzna mówił, tłumiąc jednocześnie uczucie pożądania - U Tylora jest jakiś koleś, który wierzy, że twój stary - Laura spojrzała się na niego poważnie - ...khmmm... przepraszam. Znaczy się twój ojciec. On wierzy, że twój ojciec, jest gdzieś w mieście. Podobno kiedyś się spotkali i teraz facet czeka na sygnał.

- Myślisz, że to jeden z jego ludzi?

- Myślę, że tak. Ja chciałem wywołać burdę, jednak ludzie stanęli za nim niczym mur. Ma jakieś wtyki w mieście, lub porządne plecy. Wyślij do Tylora młodego. Może on się tam czegoś dowie.

- Musimy zaaranżować spotkanie z tym gościem. Jak mówiłeś, że się nazywa?

- Sylar. W ustach Mikey'a to imię brzmiało bardziej jak przeciągłe syknięcie.

W pokoju nikt się nie odzywał. W powietrzu tylko imię Sylara jeszcze brzmiało jeszcze echem. Oczy młodej dziewczyny płonęły nadzieją, a oczy Mikey'a nie odrywały się od jej zgrabnej sylwetki.



Wysoki łysy mężczyzna wszedł do motelu. Skinieniem głowy przywitał się z portierem. Odebrał klucz do pokoju sto dwanaście. Wyszedł z pokoju recepcjonisty i skierował się do swojego lokum

Rzucił kurtkę na łóżko. Przekręcił klucz w zamku, tak aby zamknąć się od wewnątrz. Klucz zostawił w zamku. Podeszedł do lodówki i wyciągnął butelkę miejscowego powojennego piwa. Rozsiadł się na fotelu i pociągnął duży łyk piwa. Z łazienki wyszedł wykąpany, odziany tylko w ręcznik Sylar.

- I jak tam Jackie Boy?

- Głównie...

- Wiesz co? Chyba mamy problem.

- Hmm?

- Na stoliku leży kartka - Jackie dopiero teraz ją zauważył. - ktoś musiał ją tutaj przynieść kiedy nas nie było. Pewnie się włamał...

Jackie zastanawiał się. Na zamku nie było śladów włamania. A portier o niczym nie wspomniał. Nawet się do niego nie odezwał. Jackie spojrzał na kartkę.

WIEM O MASZYNOWNI MIŁE KULKI - JACKIE

Jackie wyszedł, musiał z kimś porozmawiać. Sylar szybko się ubrał. Był zły.



Następnego wieczoru.

- Panie Marlon? Głos sekretarki wydobył się z małego głośniczka.

- Tak? Pan Marlon nacisnął czerwony guzik.

- Jakiś pan w interesach. Podobno wie coś o windzie.

- Dobrze... Spytaj go jaki dziś dzień.

Pan Marlon spokojnie czekał na odpowiedź.

- Czwartek panie Marlon. Wpuścić?

- Tak.

Pan Marlon czekał. Wyjął cygaro, zapalił.

Do pokoju wszedł facet średniego wzrostu. Na głowie pozostało mu już niewiele włosów - reszta która dzielnie trzymała się głowy, była długa i siwa. Na nosie nosił ciężkie okulary. Zapewne wielokrotnie naprawiane i klejone. Na sobie miał niebieski, bardzo brudny, strój mechanika.

- Więc czego się pan dowiedział?

- O windzie?

- Tak Czy może prosiłem pana o to by sprawdził pan coś innego? Pan Marlon był wyraźnie poirytowany.

- To sprawa tego nowego mechanika. Jackiego.

- Tak? Niech mi więc pan opowie.

- Tak więc...



Dwanaście godzin wcześniej.

Jackie szedł wolnym zaułkiem. Za sobą miał więzienie. Wielka i piękna konstrukcja świadcząca o odradzającym się mieście. To jednak nie interesowało go. Skręcił w prawo. Podeszedł do małych drzwi. Zapukał. Najpierw trzy razy, potem dwa, następnie cztery. Oczekał chwilę i zapukał według schematu jeszcze raz. Ktoś otworzył drzwi. Jackie wszedł pewnie do środka. Było ciemno. Mimo tego pewnie stawiał następne kroki i skierował się w stronę drzwi. Otworzył je i zszedł na dół. Pokój był mały. Żarówka wisząca z sufitu oświetlała zimne ściany. Trzy krzesła były już zajęte. Czwarte czekało na niego. Na krześle naprzeciw niego siedziała piękna młoda kobieta, po jego bokach zaś, rozsiadło się dwóch nieznanych mu mężczyzn.



Cała czwórka należała do jednej grupy.

- Jedno oko. - zaczął mężczyzna siedzący po prawej Jackiego

- Jedna ręka. - dokończyła ona.

- Jedna wola. - powiedział Jackie.

- Zabić molocha. Rzekł facet po lewej.

Zaczął się posiedzenie.

- Musimy zacząć akcję szybciej. Rzekł Jackie.

- Jak to? Spytał jeden z mężczyzn.

- Ktoś odkrył mój kamufaż. Wie, że stoję, za awarią maszynowni. Podejrzewam, że w przeciągu dwudziestu czterech godzin skontaktuje się z panem Marlonem. Chyba, że szybciej skontaktuje się ze mną. I poda cenę za swoje milczenie. Póki co myślę o sobie jako o spalonym i uważam, za konieczne przyspieszenie operacji. Jackie pilnie przypatrywał się reakcją swoich towarzyszy.

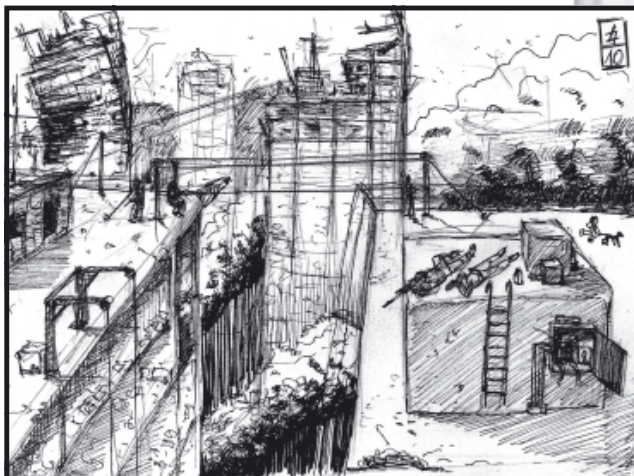
- Wiec co teraz? - spytała kobieta.

- Trzeba przyspieszyć terminy. - powtórzył Jackie.

- Ale nie jesteśmy gotowi - drugi facet widocznie nie był zadowolony.

- Wiec będziemy musieli być. - powiedziała kobieta.

Jeden z facetów wyraźnie nie mógł wytrzymać spokojnego i badawczego spojrzenia Jackiego, a im bardziej Jackie zwracał na niego uwagę. Facet zaniepokoił się. Jackie uśmiechnął się delikatnie. Ten uśmiech nie był jednak wyrazem jakiegoś uczucia dla niego - była to tylko konwencja. Tak właśnie należało się zachować.



Południe.

Młoda piękna kobieta zapukała do drzwi numer sto dwanaście w jednym z miejscowych lokali.

- Tak? Spytał ktoś zza drzwi.

- Słyszałam, że znasz Mc Kenzee'go. - rzekła kobieta.

- Nie mam czasu. - odszekała ktoś zza drzwi.

- Znajdź więc. Mogę zapłacić.

- Ile? - głos zza drzwi brzmiał wyraźnie zaciekawiony.

- Zależy od tego ile będziesz chciał powiedzieć.

- Nie znam takiej ceny, za którą mógłbym zdradzić przyjaciela. - głos zza drzwi wyraźnie się targował.

- Nie musisz zdradzać przyjaciela. Opowiedziałeś jego historię w knajpie. Możesz to samo opowiedzieć i mi.

Drzwi się otworzyły. Facet w oliwkowych goglach lustrował kobietę.

- Są rzeczy bezcenne. Właśnie widzę jedną z nich - wyszedł zamykając za sobą drzwi - ale chodźmy do jakiejś knajpy. Na pewno zaschnie mi gardło podczas rozmowy. A w mieszkaniu, nie mam niczego czym mógłbym je przepłukać. Poza tym straszny bałagan u mnie.



Po wieczornym spotkaniu z nowym mechanikiem w bloku pana Marlona.

- Panie Marlon, doctor Tomson do pana.
- Wpuść i przygotuj dwie kawy.

Pan Martlon zapalił „Tak więc Jackie był wyczką. Cholera...” pomyślał. „Całe szczęście, że, zdaniem doktora Tomsona nie było przecieków informacji. Gdyby było inaczej - gdyby ktokolwiek wiedział, co on tutaj robi - byłoby to totalną porażką. A byli przecież już tak blisko”.

Ochroniarze mieli rozkaz zabicia Jackiego, kiedy tylko go zauważą. „Oby się frajer pokazał” - myślał pan Marlon.

Doktor Tomson wszedł do pokoju. Był niskim grubym facetem w okularach. Wyglądał jak ktoś kto uczył się jeszcze w przedwojennych czasach - ubrany w tej swój nienagannie biały fartuch lekarski, który jeszcze potęgował to wrażenie.

- I jak doktorze Tomson?
- Jesteśmy blisko. Chce to pan zobaczyć na własne oczy?

Pan Marlon nacisnął czerwony guzik przy głośniku.

- Kawy już nie trzeba. Nie będzie mnie dla nikogo przez najbliższą godzinę. Poza tym zasłużyła Pani na przerwę przy kawie. Życzę smacznego.

- Dobrze proszę pana. Dziękuję. - odpowiedział głos z głośnika

- Chodźmy więc panie doktorze. Chodźmy...



Niedługo po spotkaniu Laury z Sylarem. W barze pełnym ludzi, dymu i przekleństw, piękna kobieta i niezbyt przystojny łysiejący facet siedzą, razem przy jednym stoliku.

- To co chcesz ode mnie wiedzieć? - spytał Sylar sącząc powoli kwaśne piwo.

- Wszystko co wiesz o Mc Kenzie'm. Odpowiedziała Laura. Jej wielkie błękitne oczy wpatrywały się w Sylara. Dym drażnił jej oczy, który błyszczały mocniej niż parę minut temu.

- To wiedza nie dostępna wszystkim. Zdajesz sobie z tego sprawę?

- Wiem. Czego chcesz w zamian?

- Ciebie - Laura nie była zaskoczona. Wciąż wpatrywała się w niego wielkimi oczami, pełnymi nadziei.

Sylar jednak wiedział, że coś w niej pękło. Tej odpowiedzi zapewne najbardziej się bała. Jej ciało było świetnym gamblem, ale na pewno nie sprzedawała go co krok. Właśnie dlatego miało taką wartość - ona się szanowała. Sylar wiedział jednak, że jest gotowa na wszystko.

- Opowiesz mi o nim a w zamian za moje ciało?

- Tak. Chyba, żebyś się jeszcze zaangażowała. Ale nie spodziewam się, byś chciała angażować się, z takim starcem jak ja.

- Opowiadaj więc.

Sylar uśmiechnął się zadowolony.

- Dobrze. Tak więc...

Sylar opowiadał jej wszystko co wiedział. Była to historia, której wcześniej nikt jeszcze nie usłyszał i historia, której nikt więcej nigdy nie usłyszy. Historia o człowieku, który zostawił swoją rodzinę by pokonać Molocha. Sylar opowiadał o jego bohaterskich czynach, gorących przemowach, omijając zdrady, ilość różnych dziwów w łóżku Mc Kenzie'go, to ile razy pobił swoich żołnierzy, ilekroć uciekł z pola walki. W te miejsca wciskał bohaterskie wyczyny, które ratowały jego oddział, czy o tym jak pomagał biednym ludziom, samotnym kobietom, sierotom. Była to historia pełna kłamstw o Mc Kenzie'm, ale mimo



tego była prawdziwsza niż rzeczywistość.

Laura porównywała tę historię z tym co jej matka opowiedziała o ojcu. Wiele było podobieństw w historii, wiele nieścisłości się jej rozjaśniło, ale też część informacji była sprzeczna z tym co słyszała kiedyś. Jednak to nie było istotne. Nigdy nie spotkała. Przecież ojca. Nigdy go nie widziała. Jej matka zmarła dawno temu zostawiając ją samą na tym padole łez. Ona jednak nie poddawała się i szukała informacji. Miała tylko jego nazwisko bowiem, zdjęcia z jej ojcem nigdy nie widziała. Widziała tylko zdjęcia ze swoją matką, ale dzięki wielu opowieściom wiedziała kim on jest.

- ...pięć lat temu zgubiłem jednak jego ślad właśnie tu w Phoenix. Teraz szukam. Mogę jednak dać ci na niego najbardziej prawdopodobny namiar. Potrzebuje jednak w zamian jakiegoś dowodu. Dowodu, który ma mi pokazać, po której stronie stoisz. Wiesz... Nie chciałbym go wkopać w ręce poplecznika. Molocha.

- Tak więc uważasz, że moje ciało to za mało?

- Ależ skąd.

- Więc?

- Zdradziłaś kiedyś przyjaciela?

- Nie. - Laura odpowiedziała zdeterminowanie i ostro. Nie miała zamiaru oddawać więcej niż cenę ustaloną na początku.

- Ja też nie i chce mieć pewność, że i tym razem tego nie zrobię. Chyba mnie zrozumiesz.

- Na czym polega sprawa? - Laura zdawała się być bliska załamania. Żeby spotkać ojca, będzie musiała oddać coś jeszcze.

- Chce byś kogoś wyeliminowała.

- Co?! Krzyknęła oburzona Laura.

- Spokojnie... - wiele oczu było zwrócone z stronę Laury, dzięki jej urodzie.

Sylar nie potrzebował dodatkowej uwagi - nie chcemy przecież awantury. Prawda? - dodał z naciskiem.

Laura spojrzała niepewnie na Sylara. On pociągnął łyk kwaśnego piwa.

- Znasz pana Marlona?

- Nie. Skłamała spokojnie Laura.

- Facet robi badania na ludziach. Tworzy nowy mocno uzależniający narkotyk. Chce ośmupić braci i siostry z hegemonii, a ja nie mogę na to pozwolić. Mamy dość uzależnień, przez, które nie możemy stanąć na nogi. Nie trzeba nam dodatkowych. Dlatego trzeba go sprzątnąć. Jeśli to zrobisz dam ci namiar na faceta, który podobno wie, gdzie mieszka Mc Kenzee jako, że zależy ci tak bardzo by go spotkać.

- Prawdopodobne?

- Moi ludzie mówili mi, że facet wie, gdzie się Mc Kenzee chowa, ale mi nie chciał tego powiedzieć. Może ty go do siebie przekonasz.

Laura udawała, że głęboko zastanawia się nad tym czy przyjąć zadanie czy nie. Sylar był przecież kluczem by rozwiązać problemy jej grupy. Oni mieli spalonego Jackiego i nijak nie mogli się dostać do wieżowca pana Marlona, więc nawet jeśli znajomy Sylara nie poda jej kryjówek ojca to i tak wyjdzie na jej. A jeśli by się udało? Jej oczy płonęły znów nadzieją. Mogła spotkać ojca. Teraz ma szansę. Trzeba zrobić wszystko co możliwe. Jackiemu zostało trochę więcej niż 12 godzin. Tyle jeszcze musiał czekać na kontakt z tymi szantażystami - o ile się odezwą. Jeśli nie, to miał rozkaz uciekać z miasta i czekać na dalsze polecenia.

Sylar patrzył zaciekawiony w jej oczy. Głęboko. Już nie mógł się doczekać aż ją posiądzie. Ale, nie był zwierzęciem by myśleć tylko o jej ciele.

- Chcesz pewnie wiedzieć, co takiego robi pan Marlon co? On i doktor...



...Marlon i Tomson właśnie wyszli z gabinetu. Był już późny wieczór. Pan Marlon był już zmęczony mijającym dniem, ale jednocześnie na tyle podniecony wieściami doctora Tomsona, że bardzo chciał zobaczyć wyniki jego prac.

Szli do przeciwnego skrzydła wieżowca długim białym korytarzem. Jarzeniówki świeciły słabo nad ich głowami. Ciepły przedwojenny dywan tłumił ich kroki. Ich sylwetki rzucały długie cienie na ścianach. Szli nie odzywając się do siebie.

Skręcili w lewy korytarz. Przed nimi znajdowały się drzwi, na których znajdował się żółty znak zagrożenia wirusowych.

Pan Marlon ubrał biały lekarski fartuch. Obydwaj nałożyli małe maski, na nos i usta. Pan Marlon wpisał klucz na panelu przy drzwiach. Drzwi otworzyły się z sykem. Weszli do przedsiionka. Drzwi zamknęły się za nimi. Lodowate powietrze wleciało przez kratki. Stali tak chwilę. Po chwili drzwi otworzyły się przed nimi. Weszli do korytarza.

Ściany korytarza były szklane. Za nimi w klatkach - również szklanych - leżeli ludzie. W każdej klatce jeden człowiek. Byli podłączeni do kroplówek i do różnych kabli. Od strony korytarza znajdowały się małe ekrany pokazujące ich stan zdrowotny: aktywność nerwowa, ciśnienie krwi, tętno, oddech, temperatura ciała.

W środkowej części korytarza ludzie już nie leżeli. Stali lub siedzieli gdzieś skuleni w rogach wśród swoich ekskrementów. Pan Marlon wielokrotnie już ich widział. Zapewne śmierdziali coraz mocniej. Obgryzali swoje paznokcie, wyrywali sobie włosy, niektórzy krążyli po klatce, inni

coś mówili, inni starali się coś złapać... To już nie byli ludzie. Nie dla pana Marlona.

BUM!

W jednej klatce mężczyzna średniego wzrostu właśnie zderzył się ze szklaną ścianą. Cofnął się. Ręce i klatkę piersiową miał mocno posiniaczone, twarz była zmasakrowana - z połamanego nosa leciała krew, oczy miał zapuchnięte, policzki posiniaczone a na czole duże stłuczenie.

Znów wbiegł w ścianę.

BUM!

- Ten obiekt wykazuje nadmierną agresywność. Ale nie to chciałem panu pokazać.

To nie byli ludzie. To obiekty.

Dalej niektóre okazy badawcze starały się wydrapać dziurę w szklanej ścianie niszcząc sobie palce aż do krwi. Mimo tego próbowali dalej. Jakby nie czuli bólu. Inni próbowali zębami. Lub tym co z zębów pozostawało.

Powoli w głowie pana Marlona korytarz zaczął przypominać zoo, w którym zamiast zwierząt umieszczono dziwadła. W końcu dotarli na sam koniec. Weszli do nowego pokoju.

BUM!

W środku na obszernym stole znajdowały się różnej wielkości przezroczyste klatki. W największej znajdowały się małe myszy i coś jady.

- Wychowaliśmy je tak, że boją się gwizdka. Pan z resztą sam zobaczy. Doktor Tomson wcisnął mały guzik.

W pokoju rozległ się wysoki dźwięk gwizdka. Myszy zostawiły posiłek i szubko uciekały do innej mniejszej klatki. W momencie, gdy ostatnia mysz weszła do środka do klatki wskoczył duży kot. Łapą starał się dosięgnąć którąś z myszy, które jednak były za daleko, by kot je dosięgnął.

- Czują strach przed gwizdkiem. doktor otworzył szklaną klatkę i wyjął kota - pogłaskał go. Dał mu kawałek



mięsa i włożył do innej - połączonej z większą - klatkę.

Doctor wyjął strzykawkę z szafki i wstrzyknął zawartość to małych pojemników z wodą, ubrał gumową rękawiczkę a następnie umieścił pojemniki w mniejszej klatce gdzie były myszy.

Myszy zaczęły pić.

Po chwili wróciły do głównej klatki dalej zajadając się różnymi rzeczami.

- Nie widać fizycznych zmian ani też zmian w zachowaniu. Nie stają się bardziej agresywne, nie zabijają się między sobą. Dalej prowadzą spokojne życie. A jednak...

Doktor przycisnął ponownie guzik. W pokoju znów rozległ się wysoki dźwięk gwizdka.

Tym razem myszy nie uciekły. Zbiły się w jedną całość i nastroszyły sierść. Wtedy do klatki wpadł zadowolony kot. Zaatakował. Jedną mysz złapał zębami. Zacisnął mocno szczękę. Pan Marlon wyobraźnią usłyszał dźwięk łamanych mysich kości. Kot jedną łapą przycisnął do ziemi mysz, wbijając w nią pazury. Chyba kwiczała. Jednak żadna z pozostałych myszy nie drgnęła. Kiedy nagle, niczym na znak, zaatakowały. Jednocześnie.

Kąsały kota z każdej strony. Kto starał się bronić, gryzoni jednak było za dużo. Miotał łapami w każdą stronę i cofał się w kąt. Muszy jednak były wszędzie. Trafiał co niekto- re w tej szaleńczej obronie. One jednak wciąż, i wciąż atakowały. Ranne i zdrowe. Gryzły.

To musiała być straszna śmierć dla kota. Powolna. W końcu padł. Wiele myszy kuśtykało, część miała zadrapania na plecach czy na brzuchu. Cztery leżały nieruchome.

- Widzi pan? Nie znają strachu. A w zamian za strach opowiadają agresję. Szaleńczą i desperacką, ale

zorganizowaną. Walczą do samego końca.

Pan Marlon uśmiechał się jak małego dziecko podczas świąt bożego narodzenia.

- Jak to działa na ludzi? Spytał.

- Jeszcze nie wiemy. Zbieramy grupę... hmmm... „ochotników”. Pierwsze próby przewiduję zacząć za mniej więcej trzydzieści sześć godzin.

- Dobrze. Dobrze. Bardzo dobrze. Pan Marlon był wyraźnie zadowolony. Od dziś będzie tworzył nową armię.



- Teraz już wiesz wszystko. Zgadza się? - spytał Sylar

- Tak. - odpowiedziała Laura.

- Bądź gotowa jutro o godzinie dwudziestej w pokoju sto dwanaście. A teraz może poszukamy bardziej dyskretnego miejsca?

Laura opuściła tylko wzrok. Więc ta chwila nadejdzie...

„Dla ojca wszystko” powtarzała w myślach.

- Tak... - odpowiedziała ledwie słyszalnym głosem.



Tegoż to wieczoru w pokoju sto dwanaście.

- I jak ci było z Laurą? - spytał Jackie.

- Nie było źle - odszczeknęła Sylar - Była całkiem dobra wiesz? - dodał. Gdyby był mężem ta odpowiedź byłaby ukąszeniem śmiertelną trucizną. Jednak, ugryzienie kamienia nic nie daje - Widać jednak było że to nie był jej pierwszy raz... dokończył mniej pewnie

- To co teraz robimy?

- A myślisz, że facet od kartki był już u pana Marlona?



- Nie. Nie był u niego. - odpowiedział chłodno Jackie.

- Skąd o tym wiesz? - spytał zaskoczony Sylar.

- Mówił, że skontaktował się z nim tak jak ze mną. Za pomocą kartki. Nigdy się nie widzieli.

- A jak trafił na nasze kulki?

- Nie wiem dokładnie. Mówił, że jest skoperem i jakoś je wykrył.

Sylar długo patrzył w oczy Jacka.

- Gdzie on jest? - zapytał w końcu

- W łazience. - odrzekł chłodno Jackie.

- Cały? - Sylar pytając otworzył drzwi do łazienki. Nie potrzebował odpowiedzi.

W środku było pełno krwi. Jakiś facet leżał w wannie. Znaczący się - większa jego część. Ręce wisiały tuż nad nim powieszzone na kablu, palce leżały na ziemi - gdyby ktoś długo się wpatrywał odkryłby zapewne jakiś wzór. Dłonie leżały w umywalce. Stopy zaś pod wanną. Nogi wisiały po bokach lustra.

Śmierdziało krwią.

- Ubrania gdzie są?

- W mojej szafie.

Sylar przebrał się. Miał teraz na sobie niebieski strój mechanika i grube ciężkie okulary. Wyglądał zupełnie inaczej: był poważny, może nawet surowy. Nie uśmiechał się już. Nawet jego rysy przybrały trochę inny wyraz. Głos zdawał się być niższy i wydawało się, że przez tą chwilę przybrał na wadze i miał większy brzuch. Ruszył w stronę wieżowca pana Marlo-

na. Jackie siedział zadowolony. Wreszcie mógł się zabawić. Wyszedł.



Następnego wieczoru w pokoju sto dwanaście.

Piękna młoda kobieta podeszła do drzwi. Zapukała.

Otworzył jej facet w okularach. Miał na sobie niebieskie ubranie - takie jakie noszą mechanicy - i miał całkiem niezły brzuch.

- Sylar?

- Nie znam. Ale mam Cię zaprowadzić do środka. Idziemy.

Ruszył w stronę wieżowca.

Laurze zdawało się, że zna tego faceta. Nie wiedziała skąd. Ale była pewna, że gdzieś go widziała.

- Nie zrobisz tego dziś - powiedział niskim nerwowym głosem - Dziś zdobędziesz jego zaufanie.

Kobieta nic nie odpowiedziała.



Mechanik w okularach wszedł do biura pana Marlo- na wraz z piękną kobietą.

- Tak? - spytał pan Marlon.

- To ona. - rzekł spokojnie mechanik.

- Ona? - Marlon był zaciekawiony

- Tak.

Laura została zbita z tropu. Ona? Co ona? Kim miała być? Może on ją właśnie wydał?

- Hmm... Nada się? - spytał Marlon.

- Oczywiście. Osobiście poręczam.

- Dobrze. Niech mi przyniesie jego oczy...



Mechanik i kobieta wyszli z wieżowca. Ciepłe, suche powietrze uderzało w nozdrza. Ciężko się oddychało.

- Czyje oczy? Spytała Laura. Sprawa się pogarszała dla niej.

- Znasz go.

- Kogo?

- Jackiego. Mechanik mówił zniecierpliwionym głosem, patrząc w oddali.

- Dlaczego? Laura powoli była zalamana. Nie tak miało to wyglądać.



Miała tylko się oddać Sylarowi. Teraz go nie było. Miała więc kogoś zabić. A teraz by zabić pana Marlona będzie musiała zabić Jackiego. Co będzie dalej? - zastanawiała się.

- Uważa, że jest wtyczką.

Laura nie odezwała się.

- My mieliśmy swoją wtyczkę przed nim. On ją zdjął. Mi to nie będzie przeszkadzać, że go zabijesz. Chyba, że sama masz coś przeciwko.

- Nic. Jak się do tego zabrać?

- Ja już mam pomysł. Mechanik odwrócił wzrok z jakiegoś ślepego punktu i spojrzał na Laure.

- Świetnie. Mów... Zastanawiała się co będzie musiała zrobić za tą odpowiedź.



Piękna kobieta podeszła do wysokiego wieżowca. Przed nią stało dwóch strażników. Wpuścili ją. Wjechała windą na samą górę. Sekretarka zapowiedziała ją. Pan Marlon kazał wpuścić. Przeszła się korytarzem. Podeszła do drzwi. Otworzyła je. W środku po raz pierwszy nie było nikogo. Laura dokładnie przeszukała pokój.

Na biurku para Marlona znalazła wiele zdjęć jego rodziny. Młoda córka i żona - brunetka.

Przeszukała papiery - nic konkretnego.

Nie denerwowała się. Weszła na górę. Schodami. Czuła, że będzie na dachu.



- Więc ciebie po mnie przysłali?

- Tak.

- Masz choć jego oczy?

- Mam. Laura rzuciła mały woreczek.

Pan Marlon schylił się, podniósł go i otworzył. Uśmiechnął się.

Rozpuścił po raz pierwszy długie czarne włosy. Zapalił cygaro.

- To nie jest sprawa osobista. Powiedziała Laura.

- Nie?

- Nie. Szukam ojca. Twoja śmierć jest zapłatą.

- Wysoka cena.

- Tak.

- Opowiedz mi o nim. Pan Marlon chciał zyskać na czasie.

- Nie.

- Skończ z tym. Moje życie i tak już nie ma sensu. Ukradli to...

Laura nie czekała. Podeszła do niego. Strzeliła.

Pan Marlon trzymał coś w dłoni. Laura schyliła się. Podniosła to. Małe zdjęcie.

Była na nim jej mama, ona i młodszy pan Marlon. Zdjęcie zrobione jakieś dwadzieścia lat temu. Nie widziała nigdy wcześniej tego zdjęcia. Ale poznała matkę. Miała stuprocentową pewność. Nie wierzyła jednak że to mógł być jej ojciec. Przecież przed chwilą widziała zdjęcie jego rodziny. Innej rodziny. Pan Mc Kenzee nie mógł być panem Marlonem. Nie mógł. Stała.



Widoczna z daleka iglica stalowego szkieletu wieżowca górowała nad rozległym gruzowiskiem zamieszkałym przez szczury, maszyny i tyfus. Wielu byłoby w stanie dostrzec ostatnią zachowaną kondygnację biurowca. Mało kto byłoby w stanie dostrzec mężczyznę siedzącego na biurowym fotelu, z czarnymi długimi włosami zaczesanymi do tyłu i cygarem wystającym z ust. Nikt zapewne nie byłoby w stanie dostrzec dziury w jego głowie i dymią-



cego rewolweru trzymanego przez kobietę, która właśnie położyła na ciele mężczyzny pościółkę, zmuszała gazetę. Wydawała się zadowolona, jakby zamykała ważny rozdział życia, choć w jej oczach pojawiły się łzy. Ale tego na pewno już nikt nie dostrzegł.

Zrozumiała, że została oszukana.

Poznała ojca a ceną była jego śmierć. On nie poznał córki. A może poznał?



Mikey szedł wolno ulicami miasta. Stało się coś złego. Wiedział o tym. Chmury deszczu, które zauważył parę dni temu przeszły obok. Szkoda. Miastu brakowało już wody. Może trzeba będzie z miasta wyjechać. Trzeba będzie o tym porozmawiać z resztą.

Jackie wyjechał już - termin dwudziestu czterech godzin minął. Musiał wyjechać.

Wszedł w wąski zaułek. Skręcił w lewo. Podeszedł do drzwi. Zapukał. Począł chwilę i znów zapukał. Czekal. Nikt nie otworzył mu drzwi. Zapukał jeszcze raz. Znow poczekał i zapukał. Nic. Przekręcił klamkę. Drzwi się otworzyły.

Jasny płomień ognia buchnął przed twarzą Mikey'a.



Poprzedniego dnia gdzieś na pustyni przed miastem Phoenix.

- Dziś nie będziemy mogli zobaczyć sztucznych ogni? Jackie spytał Sylara.

- Nie.

- Dlaczego?

- Wiesz przecież jakie mamy zadanie. Prawda?

- Wiem. Wiem... - Jackie mówił z niechęcią - ale tyle kulek dobrze rozstawiłem. W pokoju sto dwanaście.

- Wiem. Tam zrobiłeś rzeźnię. Nie chcemy przecież śladów. Rzekł kąśliwie Sylar.

- Rzeźnię... od razu rzeźnię. To dzieło. To samo w siedzibie. Powiedział z zadowoleniem Jackie.

- Ilu? - Sylar był rozgniewany - czasem zachowujesz się jak dziecko. Wiesz?

- Nie bój się. Nie będzie świadków. Nie zostawiłem też śladów. Ty z resztą nie jesteś lepszy ode mnie. Też masz swoje uzależnienia.

- Że niby co?

- Kłamstwo. Odpowiedział chłodno Jackie.

Sylar spojrzał głęboko w oczy Jackiego.

- No co? Spytał Jackie.

- Przeszkadza Ci?

- No co ty? Zastanawiam się tylko kiedy ich przestaniesz mieć panem Mc Kenzee.

- Przecież to nic złego. Lubię patrzeć jak ich nadzieje gasną.

- Bo nie masz własnej?

- Nie. Bo oni są tacy łatwi do okłamania. Dodał z zadowoleniem Sylar.

- A z zerżnięciem własnej córki to przegiąłeś.

Sylar uśmiechnął się.

- Co ci do tego? A po za tym sam byś mógł zainstalować sobie parę organicznych części. Żeby pamiętać jako to było

- Nie chce. I wiesz co? Ciekaw jestem kiedy się ludzkości przyznasz, że Sylar, wróg ludzi, i Mc Kenzee, zbawienie ludzi, to jedna i ta sama osoba.

- Nie wiem czy się przyznam. Podoła mi się ta sprzeczność wiesz?





Marcin Kitala

TRIP

TAJEMNICA STREFY 51



Bezkresny mrok spowijał okolicę, zakradając się we wszystkie zakamarki kompleksu. Od kilku lat nie było tu nikogo, ani w zawałonej wieży kontroli lotów, ani w rażących pustką terminalach lotniczych. Legenda złego miejsca, lęk przed zarazą, promieniowaniem, maszynami, czy też po prostu wszystko na raz trzymało ludzi z daleka. Aż zjawił się nieproszony gość, który rozświetlił potężnymi halogenami pickupa jeden z pasów startowych i teraz wpatrywał się w niebo. Choć zza nisko zawieszonych chmur jeszcze nic nie było widać, cisza została przerwana niewyraźnym pomrukiem silników. I wtedy pojawił się na niebie jasny punkt. I zmieniło się wszystko.



Słyszałeś o testach ponaddzwiękowych myśliwców? A o Strefie 51? A może, chociaż o UFO? Świetnie! No to widzisz, jest na pustyni Nevada taka baza wojskowa. Przedwojenna. A właściwie była. Choć w sumie jest. A cholera, od początku. No więc tak. Przed wojną było to najtajniejsze i najbardziej strzeżone miejsce w Stanach, poza samym tyłkiem prezydenta. Było tak tajne, że nie znajdziesz go na żadnej mapie. Mimo że są tam drogi i budynki to wszyscy w rządzie utrzymywali, że to miejsce nie istnieje. Dlaczego, pytasz? A to, dlatego, że testowali tam jakieś kosmiczne maszyny wojenne, łapali ufoludki i robili na nich testy. Nie wierzysz. Ja w sumie też nie wierzę, ale masy zapaleńców odbywało tam pielgrzymi żeby podglądać, co też Wujek Sam szykuje wrogom Stanów. I coś tam musiało być, bo mniej więcej w odległości 200 kilometrów od Vegas kończą się wszelkie mapy. Biała plama. Za to zaczynają się tabliczki. Masę tabliczek z teksta-

mi „wstęp wzbroniony”, „grozi śmiercią lub kalectwem”, „strzelamy bez ostrzeżenia” i takie tam. Czyli coś było na rzeczy.

Gadałem raz z gościem, który twierdził, że był jednym z tych zapaleńców przed wojną. Wybrał się autostradą 303, wraz z kumplem, na wzgórze Freedom. To niedaleko tej strefy, ale poza tabliczkami. Siedzieli tam przez tydzień i obserwowali teren przez lornetkę. Drugiego dnia, mówił ten facet, zobaczyli jak przez pustynię lezie jakiś dzieciak z plecakiem, jakimiś antenami, teleskopami i w ogóle dziwnym sprzętem. Dzieciak idzie i idzie, a oni go obserwują. Nagle zza wydm wyjeżdża biały Grand Cherokee i pędzi prosto na szczeniaka. Ten zaczął uciekać. Widać to był błąd, bo dostał dwie kulki. Czujesz? Przed wojną! W okresie prawa, spokoju i ładu! Żołnierze, bo to byli wojskowi jak nic, w mundurach i wszystkim, ale bez żadnych oznaczeń, strzelają do obywatela Stanów Zjednoczonych w biały dzień! Facet mówi dalej, że mieli złego pietra, ale postanowili zejść tam i zobaczyć, o co biega, albo, spróbować sfotografować tych koleś z dżipa. Mieli więcej szczęścia. Zaraz za granicą tabliczek ten sam Cherokee zatrzymał ich, goście w maskujących mundurach i uzbrojeni po zęby kazali im oddać aparaty i zapłacić kilka tysięcy dolarów grzywny. I tak było przed wojną. Zastanów się, co oni tam musieli trzymać!

Ja się zastanowiłem i wyszło mi, że cholernie dużo zajebistego sprzętu, który aż prosi się o wzięcie. No, więc wybrałem się tam z paroma kumplami. Zapakowaliśmy samochód, sprzęt, żarcie, leki, broń. Sam wiesz, porządna wyprawa po gamble. Pojechaliśmy tą 303 i rzeczywiście dotarliśmy do pagórka, na którym tabliczka głosiła dumną nazwę Freedom. Zjechaliśmy



głębiej na pustynie. Przez kilka kilometrów nie widzieliśmy nic. Tylko piach wokoło. Ale droga była niezła. Jak nowa. Przejechaliśmy w sumie jakieś dwadzieścia kilometrów, kiedy nagle jak nie huknęło! Myślałem, że niebo nam się na głowy zawaliło, albo ktoś wywalił granat w samochodzie, ale to było z góry! Patrzymy. A nad nami śmignęło coś wielkiego, czarnego i cholernie szybkiego! No nie patrz tak na mnie. Mówię jak było.

Nie mam pojęcia, co to, czy kosmici, czy odrzutowiec, czy jak to się tam nazywa, ale pierwszy raz w życiu widziałem i słyszałem takie coś. Zatrzymaliśmy się na jakiejś wydminie i Ricky, mój kumpel wysiadł, żeby obejrzeć okolicę przez lornetkę. Odszedł tylko parę kroku, kiedy dostał strzał w głowę. Zanim upadł my już spieszczyliśmy przed białym dżipem Grand Cherokee. Siedziała w nim czwórka umundurowanych kolesi. Pruli do nas z jakiejś armaty. Zgubiliśmy ich dopiero przy autostradzie i to tylko dlatego, że sami odpuścili. Przeżyłem tylko ja i kierowca. Nie, nie próbowaliśmy tam wracać. Życie mi jeszcze mile.



Ryk silników mieszał się z szalejącym wiatrem, który rozwiewał piasek i gruz osiadły na betonowej płycie, podnosił papiery i śmieci rozrzucając je na boki jakby przygotowując miejsce dla dwóch gigantycznych maszyn lądujących pionowo w światłach reflektorów wozu. Za stającym przy pickupie mężczyzną zatrzymało się kilka białych dżipów, z których wysypała się grupa ubranych w mundury bez żadnych oznaczeń mężczyzn. Huk wirujących skrzydeł śmigłowców jeszcze nie ustał, gdy otwierały się po-

tężne wiazy. Mężczyźni z białych dżipów podbiegli pomóc wyładowywać wyjeżdżające z ładowni maszyn wielkie platformy przykryte maskującymi plandekami. Od lat panująca cisza i mrok tego miejsca właśnie utracili swe panowanie.



15 Kwietnia 2047 roku.
Wzgórze Freedom.
Kopia Listu nr 5

Nazywam się Nathaniel Joshua Burns. Od dziesięciu lat zajmuję się sprawą Strefy 51. To, co przeczytasz dalej to suma moich domysłów, legend oraz faktów, jakie udało mi się zebrać w czasie moich poszukiwań i badań. Postaram się wyłuszczyć wszystko najzwięźlej i najdokładniej jak tylko potrafię. Ufam, że czytając to wyciągniesz należyte wnioski o tym miejscu. O potencjale, ale przede wszystkim zagrożeniu, jakie z niego wynika.

Strefa 51 mieści się na terenie pustyni Nevada, na dnie wyschniętego jeziora Groom Lake, mającego powierzchnię 10000 km kw. Oficjalne mapy Stanów Zjednoczony kończą się w odległości 190 km na północny zachód od miasta Las Vegas. Znajduje się tam baza wojskowa, system hangarów i koszar, pasy startowe (w tym najdłuższy na świecie mierzący 9,2 km), oraz wieże kontroli lotów. Ponadto nieokreślona liczba poziomów pod ziemią.

Przed wojną testowano tam najnowocześniejszą broń i sprzęt wojskowy między innymi SR-92 AURORA oraz jej następczynię SRX-207 MIRAGE. Przedwojenne legendy mówią o schwytanych istotach pozaziemskich, szklanych pojemnikach, w któ-



rych zamykano dziwne organizmy. Żadne moje badanie nie potwierdziły tego, jednak możliwe, iż chodziło o badania nad mutantami, lub bardziej prawdopodobnie hibernatusami.

Miejsce zostało objęte klauzulą ściślej tajemnicy najwyższego stopnia. Stacjonujący tam żołnierze mieli rozkaz strzelać bez ostrzeżenia do każdego intruza. Jest to fakt potwierdzony przez kilka doniesień prasowych, które udało mi się zdobyć. Między innymi numer miesięcznika „Alien Hunters” z grudnia 2015 roku, trzeci tom „Encyklopedii badacza tajemnic” wydanej w 2009 roku i broszury „Sekrety Strefy 51” o nieznanym mi dacie publikacji. Mimo iż są to źródła o wątpliwej wiarygodności, ich liczba wpływa na moje przekonanie o częściowej choćby prawdziwości ich treści.

[Wszelkie zebrane przez mnie materiały pochodzące z przedwojennych pism ulokowałem w antykwariacie „PaperBooks” należącym do Timothy’ego Crobsa w Las Vegas. W wymienionym wyżej czasopiśmie „Alien Hunters” na stronie 13 w lewym dolnym rogu strony zapisałem trzy nazwiska mężczyzn, którzy pracowali przed wojną w Strefie. Nigdy nie udało mi się ich odnaleźć.]

Rozmiar Strefy, oraz dokładne jej zagospodarowanie nigdy nie było znane. Dostępne szerokiej opinii publicznej mapy satelitarne tamtego miejsca są najprawdopodobniej cenzurowane i w znacznym stopniu modyfikowane. Amatorskie zdjęcia, rzadko przedstawiają więcej niż smugi na nocnym niebie, czy dalekie sylwetki dżipów Grand Cherookee na pustyni.

[Zdjęcia i mapy przechowuje właściciel Wesołego Miasteczka, pan Kowalski w Las Vegas. Jeśli byś chciał czytać z nimi zapoznać nie uda ci się to inaczej jak po okazaniu tego oto listu.]

W trakcie moich badań udało mi się zdobyć pewne informacje o stanie Strefy po ataku z 5 Września pamiętnego roku. Najprawdopodobniej na samą bazę zrzucono jedynie kilka bomb, które poczyniły niezbyt wiele poważnych uszkodzeń. Największe żniwo zebrały broń chemiczna i biologiczna, które, mimo (co oczywiste) przygotowania miejsca i ludzi do odparcia takiego ataku, zdołały wyludnić całą okolicę. Wydaje się, iż Moloch poświęcił naprawdę dużo energii i dostępnego potencjału militarnego by „oczyścić” to miejsce, bez uszkadzania jego wartości strategicznej. Fakt ten może nasuwać wniosek, iż Maszyny już wtedy planowały przejęcie i wykorzystanie Strefy dla swoich celów. Z doniesień pewnego Zabójcy Maszyn, oraz plemienia Indian z pustyni Nevada dowiedziałem się jedynie, iż w okolicach tego miejsca Maszyny zdarzają się raczej rzadko, nie częściej niż w innych okolicach tak odległych od frontu. Jednak sama nieobecność Molocha, nie wyklucza jego działalności. Przynajmniej do czasu, kiedy baza nie została przejęta na powrót przez ludzi.

Żeby naprawdę zrozumieć wagę faktu powtórnego zamieszkania ludzi w Strefie 51 trzeba by najpierw zdać sobie sprawę, iż stoją za tym takie siły jak Politycy, nazywani również Radą, czy Mędrcami. Mędrcy to grupa ludzi (najprawdopodobniej przynajmniej głównie ludzi, nie mogę wykluczyć faktu, a sam wysuwam przypuszczenie, że w skład tej nieformalnej organizacji wchodzi jakaś sztuczna inteligencja, czyli komputer), o nieprawdopodobnych wpływach i wiedzy. Jest to tak tajemnicza i legendarna grupa, że nawet legendy o nich są swego rodzaju mitami. Przez dziesięć lat poszukiwań udało mi się zidentyfikować jednego człowieka, który według wszel-



kich przesłanek miałby być osobą posiadającą wystarczającą wiedzę przypisaną Politykom. Nie zdradzę jednak ani jego nazwiska, ani miejsca bytności, gdyż najważniejsze w całym problemie jest zadanie sobie takich pytań, jak: Dlaczego? W jaki sposób? W jakim Celu? A nie, Kto? Skrócenie tej długiej i uciążliwej drogi poznania owocowałoby jedynie zupełnym utraceniem rzeczywistego obrazu rzeczy. Gdyż jak mówił starożytny poeta „Widok wierzchołka góry zachwyci głupca, jednak mędrzec sam wejdzie na szczyt by zrozumieć jej naturę” Każdy, kto będzie chciał poświęcić się badaniami i zdobyciu tej wiedzy i podąży moimi krokami przez te lata poszukiwań, na pewno dojdzie przynajmniej tej prawdy, którą ja odkryłem. Aby jednak nie pozostawiać cię z niczym drogi czytelniku przypomnę, iż Mędrcy według wszelkich przesłanek zdawali sobie sprawę z niebezpieczeństwa wybuchu wojny już wcześniej, zanim ta nastąpiła.

[Pewne wskazówki, co do kierunku poszukiwań posiada wspomniany już Kowalski, jednak nie wiem, jaka jest cena ich pozyskania i czy w ogóle jest to możliwe.]

Richard Benett. Zapamiętaj to nazwisko, jeśli chcesz tropić współczesne poczynania ludzi związane ze Strefą. Mężczyzna ten jest bezpośrednio zaangażowany w ponowne otwarcie bazy. Z całkowitą pewnością mogę to stwierdzić gdyż potwierdziłem, co najmniej kilka transakcji na naprawdę dużą skalę, wszystkie dotyczyły najczęściej drogiego i specjalistycznego sprzętu wojskowego. Przy każdej z nich pojawiał się to nazwisko. Nie będę pisał, do jakich sposobów musiałem się czasami uciekać by zdobywać kolejne odcinki informacji, bo jeszcze dziś wstyd mnie ogarnia. W transakcje zapłatane były takie organizacje

jak Posterunek, rząd Nowego Jorku czy Doktor Alluwach. Nikt chyba jeszcze nie wypowiedział tych nazw w jednym zdaniu. Sam mogę tylko domyślać się ich powiązań, ale nie wykluczam, iż Benett działał w każdym miejsku niezależnie od pozostałych. O dziwo mężczyzna ten wziął się z nikąd. Nigdzie nie udało mi się ustalić jego wcześniejszych powiązań. Nie muszę tłumaczyć, iż większość moich i potężnych tego świata jest dziś dobrze znana orientującym się osobom. Jedyna informacja pochodzi z lat siedemdziesiątych poprzedniego wieku.

W tamtych latach generał armii Stanów Zjednoczonych niejaki Richard Benett przeszedł na emeryturę. Czy to możliwe by chodziło o tę samą osobę? Czy już wtedy znana była technologia hibernacji? Nie potrafię na to odpowiedzieć. Możliwe, iż jest to tylko przypadkowa zbieżność nazwisk, jednak pracując przez tyle lat nad tą sprawą przestałem wierzyć w przypadek, a najbardziej nieprawdopodobne wyjaśnianie już mnie nie dziwi. Muszę jednak zaznaczyć, iż żaden stopień wojskowy, czy naukowy nie pojawił się nigdy wraz z nazwiskiem Benett i transakcjami. Więcej informacji na ten temat miałem otrzymać od niejakego Poula Monteque. Na umówionym spotkaniu w Vegas nie stawił się. Moi informatorzy donieśli, iż widziano go w miasteczku Greenhill, 50 kilometrów na południowy wschód od Vegas, jednak czas nie pozwolił mi na sprawdzenie tych wieści.

Skąd jednak wiem o powrocie ludzi do Strefy. Odpowiedź jest banalnie prosta. Powiadomił mnie o tym mój znajomy Indianin Czarne Myśli, członek plemienia Navaho, największego zgromadzenia tamtych okolic. Jego bracia zaobserwowali jeżdżące po pustyni białe dżipy, raz dwa potężne śmigłowce i raz niezidentyfikowany obiekt



latający z wielką prędkością. Możliwe, iż był to któryś z testowanych tam myślicieli, jednak opis, jaki otrzymałem był na tyle nie jasny iż mogła to być również rakieta dalekiego zasięgu. Informacje te są jednak pewnym dowodem wznowienia prac w Strefie.

Jeśli zdecydujesz się odkryć tajemnicę Strefy 51 pozostawione przeze mnie wskazówki naprowadzą cię na właściwe tory. Odszukaj te osoby, o których pisałem, zbierz informacje, dokumenty, dowody. Może nawet starczy ci sił na dotarcie do Miami gdzie u jednego z bossów, niejakiego, Woodsa, znajduje się Barry Gunton, hibernatus, członek personelu Strefy 51 sprzed wojny. Mnie się nie udało, a jest to z pewnością potężna gałąź wiedzy na temat tego miejsca.

Nic więcej napisać nie mogę. Wyruszam do Strefy by zbadać ją osobiście. Jeśli przeżyję i uda mi się wrócić, świat pozna sekrety tego miejsca. Jeśli nie, to pokładam wiarę w opatrność, iż ktoś, kto znajdzie moje listy podaży obroną przeze mnie ścieżką i dokończy dzieła. Ludzkość nie może pozostać w nieświadomości, co dzieje się wśród płasków pustyni Nevada.

Jest to piąta kopia listu, cztery pozostałe umieściłem w innych miejscach by szanse odnalezienia przez ludzi, którzy szukają były większe. Ci, którzy nie szukają przez przypadek nie powinni na to trafić. Jeśli jednak czytasz ten list i nie chcesz odkrywać sekretów, jakich ja poszukiwałem proszę nie niszczyć, ani nie wyrzucać tej kopii. Pozostaw ją w miejscu znalezienia, lub, jeśli taka twoja wola, oddaj go w ręce Kowalskiego. Z pewnością wypłaci on sowitą nagrodę każdemu, kto odda ten dokument. Taka jest moja ostatnia wola. Mój Testament.

Nathaniel Joshua Burns
Poszukiwacz prawdy



Mężczyzna wpatrując się w monitor przebiegał palcami po klawiaturze niczym wirtuoz grający na pianinie swój życiowy koncert. Nie oderwał się od pracy, kiedy nerwowe pukanie do drzwi gabinetu powtórzyło się. Nie podniósł wzroku, kiedy ciężkie wojskowe trepy zastukały o podłogę zbliżając się do biurka. Nie zwolnił szaleńczego tańca na klawiszach maszyny, gdy kilka pogiętych kartek wyładowało obok biurowej lampki. Pochłonięty swym zajęciem nie usłyszał wypowiedzianych słów. Dopiero, gdy rozwiązał nurtujący go problem zwrócił wzrok na wyprostowanego w pozycji na baczność umundurowanego mężczyznę.

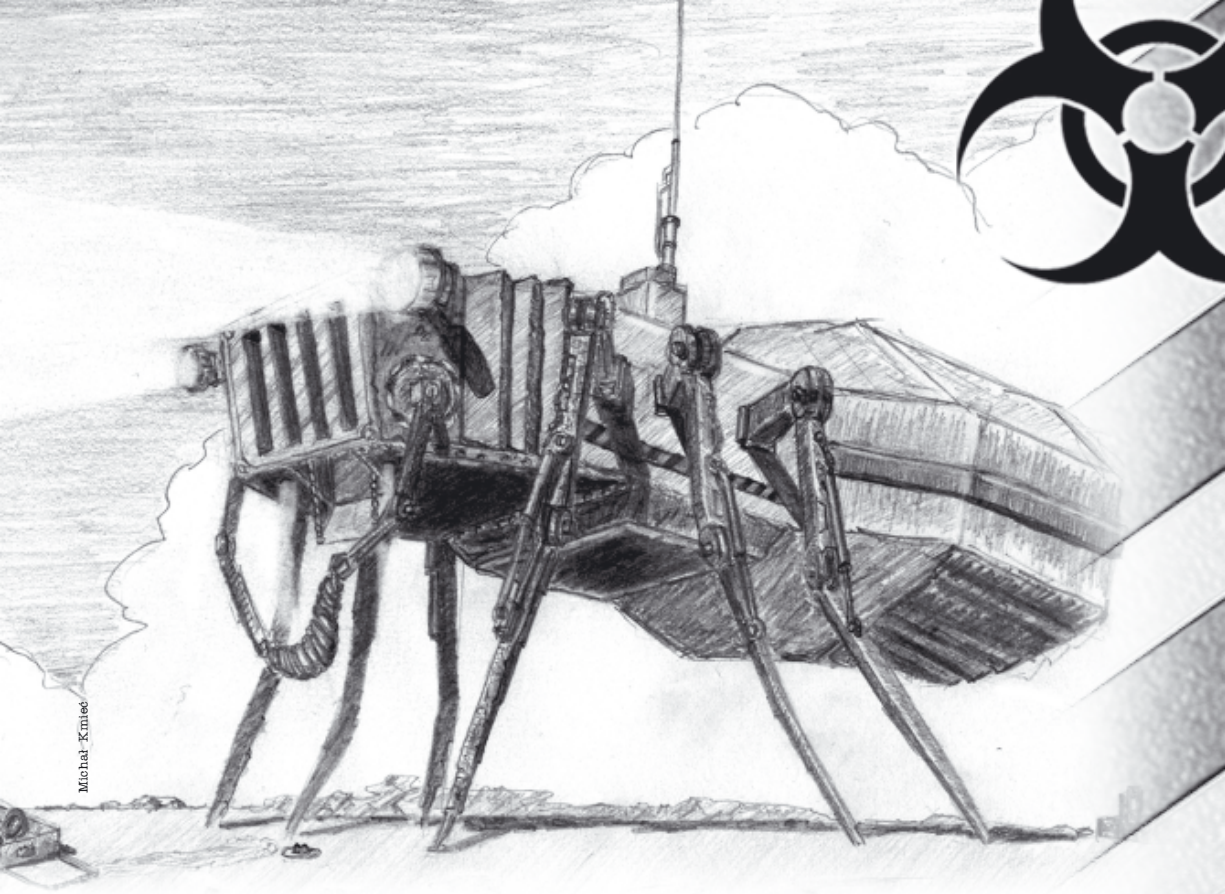
- Sir. Za pozwoleniem - zwrócił się służbowym tonem żołnierz - znaleźliśmy to przy jego zwłokach.

Mężczyzna przebiegł wzrokiem po kartach papieru zapisanych drobnym starannym pismem. Poprawił okulary na nosie i cichym głosem odpowiedział.

- Chcę mieć pozostałe kopie i wszystkie wymienione dokumenty. Zajmijcie się tym. Osobiście.

- Tak jest sir - strzelili obcasami i wyszedł. Mężczyzna odwrócił się do monitora swojego komputera. Chwilę trwał w milczeniu, z rękoma uniesionymi nad klawiaturą jakby wahając się. W końcu stukot klawiszy na powrót wypełnił podziemne pomieszczenie.





Michał Kmiec

ANEKS:

NEUROSHIMOWE AKCJE PORTALU



Kolekcja Dodatków Fanowskich

Neuroshima zawsze miała szczęście do fanów i do ich twórczości. Powstawały i cały czas powstają świetne materiały, w tym całe dodatki w postaci pliku .pdf. W wydawnictwie czytamy je i kręcimy głowami z podziwem. Aż wreszcie pojawiła się myśl - dlaczego by nie wydać takiego dodatku drukiem? Przecież często jest on tak świetny, że warto uwiecznić go na papierze!

Od idei do czynów: oto przed Wami tom z Kolekcji Dodatków Fanowskich. Absolutny unikat. Zresztą poczytajcie:

Druk nastąpił w małym, kolekcjonerskim nakładzie - ot, trzydzieści kilka egzemplarzy. Tych kilka trafia do autora (po jednej w przypadku kilku autorów), a pozostała trzydziestka jest do zdobycia.

A jak je zdobyć? Zdobycie będzie można w konkursach. Zdobędą je najaktywniejsze serwisy - co miesiąc sprawdzimy, który z nich najbardziej aktualizował i co miesiąc wyślemy paczuszkę. Zdobędą je wreszcie także uczestnicy spotkań z redakcją Portalu na konwentach. A przede wszystkim - zdobyć je można zupełnie nieodpłatnie. Tak - taki dodatek to będzie nie lada kolekcjonerska gratka.

Co najważniejsze - to nie jest jednorazowa akcja! Co pewien czas (Co pół roku? Co trzy miesiące? - zobaczymy, jak spodoba się Wam pomysł) urządzimy głosowanie i opublikujemy kolejny dodatek. Bo jak już mówiłem, fanowskie dodatki do Neuroshimy rozkładają na łopatki i zasługują na odrobinę papieru!

Gamblowanie z Portalem

Ogłaszamy akcję wspierającą twórczość związaną z grami Portalu skierowaną do twórców materiałów do gier, prelegentów, recenzentów, organizatorów LARPów i turniejów!

Jeżeli tylko zrobiłeś coś fajnego, daj nam znać. Napisałeś recenzję naszego produktu? Wyślij do nas e-mail z linkiem do niej. Jesteś twórcą artykułu poświęconego Neuroshimie, Monastyrowi, Cold City czy dowolnej innej naszej produkcji? Ślij, linkuj. Jeśli prowadzisz prelekcję o naszej grze czy LARPa w jej świecie. Jeśli organizujesz spotkanie jej poświęcone w swoim klubie gier czy na jakiegokolwiek imprezie. Jeśli stworzyłeś swoje rozszerzenie do naszych planszówek. Słowem: jeśli tylko bawisz się, jednocześnie wspierając nasze gry, pochwal się. Wyślij informację na adres: szyma@wydawnictwoportal.pl.

Poinformujemy o Twojej pracy na naszych stronach. Otrzymasz trochę gambli, naszej wirtualnej waluty, za którą zdobędziesz fajne gadżety na internetowej aukcji, którą co jakiś czas urządzamy. I będziemy mogli ci podziękować.

Zapraszamy do gamblowania z Portalem!



NEUROSHIMA TACTICS

Przygotuj się na postapokaliptyczną grę bitewną.
Zmagania oddziałów rodem ze świata Neuroshimy.

Starcia w ruinach, kłopoty z amunicją,
podkradanie i zasadzki, misje i interaktywna makieta.

SPRAWDŹ NA [HTTP://NSTACTICS.NING.COM/](http://NSTACTICS.NING.COM/)

**kolekcja
dodatków
fanowskich**

NEUROMACHIA

Neuroshima zawsze miała szczęście do fanów i do ich twórczości. Powstawały i cały czas powstają świetne materiały, w tym całe dodatki w postaci pliku .pdf. W wydawnictwie czytamy je i kręcimy głowami z podziwem. Aż wreszcie pojawiła się myśl - dlaczego by nie wydać takiego dodatku drukiem? Przecież często jest on tak świetny, że warto uwiecznić go na papierze!

Od idei do czynów: oto przed Wami pierwszy tom z Kolekcji Dodatków Fanowskich.



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. 32 334 8538
www.wydawnictwoportal.pl
e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

Cena: bezpłatny materiał fanowski



Fanowski dodatek
do gry
Neuroshima

WWW.NEUROSHEMA.ORG