

MICHAŁ ORACZ

LATAJĄCE GANGI

Nowe organizacje

Rzeczony jest opinia, jakoby w spustoszonych Stanach nie latało nic, co jest większe od gówna jaszczurki. Sporo w tym prawdy, ponieważ opinia ta przekłada się na fakty w całej północnej części Stanów, czyli w tzw. pasie ochrony przeciwlotniczej Molocha, sięgającym około 400 Km wokół granic Molocha.

Jednak na pozostałych terenach latanie ograniczone jest tylko przez brak odpowiedniego sprzętu i środków, a także przez ogólnoludzką zawiść: co się świeci, to trzeba co lata, należy zestrzelić. I pozbierać gambie, gdy już zgaśnie i przestanie dymić. Tak czy owak, paru odważniaków, niczym dawni pionierzy lotnictwa, ma gdzieś wszelkie trudności. I lata jak się patrzy. Posłuchaj o kilku z nich.

BLOOD QUEEN

Gdy wędrując wzdłuż Missisipi ujrzysz na niebie wielki, obły kształt, lepiej uciekaj gdzie pieprz rośnie i nie wyściubiaj nosa, dopóki nie zniknie za horyzontem. To Blood Queen, wielki sterowiec Hudsonów. Hudsonowie, jak sama nazwa wskazuje, to mieszkańcy osady Hudson niedaleko Saint Loius. Na co dzień, w pobliżu swoich terenów, robią za policję - pomagają pilnować porządku. Jednak co pewien czas, gdy zaczną doskwierać im bieda lub gdy zamierzają o nowej dostawie towarów luksusowych, urzą-

dzają sobie łupieżcze wyprawy. Potrafią zapuścić się naprawdę daleko. Ich celem stają się karawany i mniejsze osady, ale czasem nawet skuszą się obniżyć lot nawet dla niewielkiej grupki wędrowców. Może i na co dzień, w swoim domu, są normalnymi jak na warunki) mieszkańcami, ale wsiadając do Blood Queen stają się jakby opętani. Widać, udziela im się nastrój wodza wypraw - Harryego Winchestera. Ten facet to wariat. Wiele lat temu przybył do Hudson z Teksasu i z miejsca pobił połowę mieszkańców. Wyrobił sobie markę, i choć wodzem nie został, zyskał rangę generała tej bandy obszarpańców. Większość czasu spędza na podburzaniu Hudsonów do kolejnej wyprawy, zdobieniu Blood Queen w upiorne wzory, zmuszaniu mechaników do naprawiania powietrznego okrętu lub wędrowkach samopas w poszukiwaniu zaczepki.

Blood Queen napędza pięć silników na gaz napędowy, osiąga maksymalnie 100km/h i przy tej prędkości może pokonać dystans do 7000km. Uzbrojony w trzy ciężkie karabiny,

„W Neuroshimie się nie lata” - jedna z naczelnych zasad tego uniwersum. Zawsze fascynowało mnie, z jakim uporem autorzy NS łamali swoją własną regułę. Wyobraź sobie, jakie zamieszanie zrobił tekst Moracza, gdy trafił do true-fanów...

zapas ręcznie zrzucanych bomb i oczywiście wszystko to, co zabierze ze sobą załoga. Na pokład wchodzi najczęściej 12 drabów, w tym pilot, mechanik, bombardier, strzelcy pokładowi, a także kupiec-menedżer. No i oczywiście Harry. Sterowiec pomalowany jest na czerwono i pokryty ozdobnymi wzorami.

Nazwa: Blood Queen I Hudsonowie

Przywódca: Harry Winchester burmistrz

Nicko Starszy

Miejsce: Missisipi

Załoga: 15

Liczba członków: 20 I osada Hudson: około 120

Uzbrojenie: Standardowe

Wyposażenie: Standardowe

Animozje i sojusze: z sąsiadami żyją dobrze

Wstęp: Każdy mieszkaniec Hudson który do czegoś się na pokładzie przyda

Sława: 7

SĘPY Z UTAH

Pośród skalistych gór i pomarańczowych pustyń Utah spotkać można różne dziwadła, lecz Sępy z Utah należą do tych z górnej półki. To gang ... lotniarzy. Gdyby nie to, że latają, wygrałoby konkurs na najbardziej typową bandę rozbójników w historii USA. Ich życie to napady i cieszenie się zdobytymi łupami. Proste, klarowne. Zaopatrzeni w sieci, liny z hakami, czasem nawet strzelby, atakują każdego, kto wyda im się wystarczająco majątny, by wzbic się dla niego w powietrze. Ich żywioł to góry i powietrze. Gdybyś dorwał takiego na płaskiej ziemi, to nie martw się, nie zdołałby ci uciec pomiędzy chmury. Żaden z nich nie jest ptakiem i nie potrafią machać swoimi skrzydełkami, a jedynie wzbic się z odpowiedniej skarpy - tych jednak, niestety, w Utah nie brakuje. Gang wykształcił specyficzną taktykę walki - atakuje w rozproszeniu, każdy bandzior staraj się zaskoczyć ofiarę, lecąc tuż nad ziemią, kryjąc się za skałami i w wąskich, krętych kotlinach.

Aktualnie paktuje z nimi Posterunek, bo w chwili, gdy Moloch wyłazi ze swojej północy i rozłożył się pasem aż do Neodzungli (patrz: Storylinia w dodatku „Krew i rdza”), w tym także w Utah, przydałaby się pomoc twardych, w dodatku latających tubylców na terenie wroga. Problem w tym, że Sępy z Utah to dzikusy nad dzikusami. Normalnie to bywa tak, że kiedy

zbiere grupka sukinsynów i zbyt długo nie zadają się z normalnymi ludźmi, może się zmienić w grupę super-sukinsynów. Tak właśnie stało się z Sępami z Utah, ale oni byli w dodatku bandą pieprzonych dzikusów, ścigani przez strażników autostrad, wpisani na czarną listę w każdej, nawet najmniejszej mieścinie w Utah, poszukiwani listami gończymi w okolicznych stanach, stali się niczym ścigana zwierzyna - wściekli, przeczuleni i niezwykle agresywni.

Dziś to gorsze typki niż niejeden mutant, jakby wszystkim coś się położyło na umyśle. Upodobnili się do zwierząt, ale nawet dzikie zwierzęta nie uwielbiają się tak znęcać nad ofiarami. Bandziory nawet wolą porozumiewać się za pomocą nieartykułowanych dźwięków niż ludzkiej mowy. Wariaci. Niebezpieczni wariaci. Żywią się tym, co upolują, czasem handlują. Nie wiadomo, kto z nimi handluje, ale jednak część swoich łupów odsprzedają.

Nazwa: Sępy z Utah

Przywódca: Stanowisko rotacyjne (zawsze aktualnie najsilniejszy z bandy)

Miejsce: Utah

Liczba członków: około 20

Uzbrojenie: Słabe

Wyposażenie: Standardowe

Animozje i sojusze: Wrogowie wszystkich wokół, ostatnio szczątkowy sojusz z Posterunkiem

Wstęp: tylko dla mega świrów i super dzikusów, którzy nie boją się wysokości

Sława: 0

FIRESTORM

Tę piśszczotliwą nazwę nadano nocnemu myśliwcowi z II WŚ typu Northrop P-61 Black Widow. Dwusilnikowy, dwukadłubowy cud może zabrać trzech ludzi, a uzbrojony jest w dwa karabiny umieszczone we wieżyczce. Idealny na wypad z kolegami na pustynię.

Firestorm to z mora Arizony. O tak, niestety, jest w rękach Hegemonistów! Jeden rodowity Arizończyk odziedziczył go po ojcu - biznesmencie, który kolekcjonował takie zabawki. Kiedyś maszyna miała jeszcze więcej broni, ale udało się uratować tylko te dwa CKMy. Najważniejsze, że lata. Stary samolot jest względnie łatwy w naprawie, co ważniejsze, żre różne paliwa.

Najważniejszy gość, który lata Firestorm'em, nazywa się Tito. Nawet nie jest takim twardzie-

lem, jak reszta, ale ma mocne plecy - jest poważany w swojej osadzie (Dead Fish) co najmniej jak lekarz.

Taki Harry Potter od samolotu. Tito lubi podburzać przeciwko sobie największych twardzieli i potem z uśmiechem obserwować, kto komu nakopie. Reszta miejscowych kiziorów to „ochrona lotniska”, a także pokładowi strzelcy. Miejsce strzelca jest rotacyjne, bandziory zawsze leją się o to, kto tym razem wsiada. Strzelać z działka samolotu umie każdy, jeden lepiej, drugi gorzej. Zamki w działkach nieco przerobiono, żeby łatwiej łykały amunicję produkowaną przez ludzi z osady. W ogóle, Dead Fish to taka mała manufaktura Hegemonistów, praca wre jak w małym którymś zakątku Hegemonii. Ale to się opłaca.

Myśliwiec jest kartą przetargową grupy, robi czasem brawurową akcję, żeby o sobie przypomnieć. Ale ogólnie, mieszkańcy Dead Fish nie przesadzają z jego eksploatowaniem, bo szkoda paliwa. Najczęściej używają go do napadania karawan, tylko nie ma z reguły potem gdzie wyładować i po towar trzeba i tak dymać pieszo.

Firestorm osiąga prędkość do 600km/h i ma zasięg 1600km

Nazwa: Firestorm /osada Dead Fish
Przywódca: Tito/ wódz bandy: Paco
Miejsce: Hegemonia
Załoga: 3
Liczba członków: 20 /osada Dead Rsh: około 60
Uzbrojenie: Dobre
Wyposażenie: Standardowe
Animozje i sojusze: Koneksje typowe dla osady Hegemonii z jednymi w zgodzie, z innymi w stanie wojny, codziennie inaczej
Wstęp: dobry mechanik czy strzelec może liczyć na swoją kolejkę przy samolocie, o ile pomieszka dłużej w Dead Fish
Slawa: 0

BUGGIE

Buggie to mały samolot, wyprodukowany gdzieś na przełomie wieków. Gdy leci, przypomina koliberka, taki mały. Mimo rozmiarów, potrafi zabrać pięciu ludzi, bo w owych przedwojennych czasach służył jako luksusowa powietrzna limuzyna. Dziś już o komforcie można zapomnieć, autopilot umarł dawno temu, ale kilka zalet posiada nadal. Po pierwsze, lata, po

drugi szybko startuje. To ostatnie jest szczególnie ważne, ponieważ Buggie to dzisiaj pojazd ratunkowy szajki złodziei z Florydy.

Najczęściej zapuszczają się na łowy w okolicy Federacji. Cichutko sobie gdzieś lądują, pilot zostaje w maszynie, tropiciel staje na straży, a dwóch - trzech złodziejaszków rusza na akcję. Gdy wszystko się uda, albo tym bardziej, gdy coś się nie uda, zwiewają ile sil do samolotu i spieprzają prosto w niebo. Kolesie mają lata praktyki i wypracowali garść znakomitych trików.

Na Florydzie są lubiani jak mało kto, często też pomagają miejscowym typom, a nawet uczciwym ludziom, jeśli taki się trafi, wożą towary, chorych, po prostu serce na dłoni. Ze względu na specyficzne zastosowanie samolotu, co pewien czas przemalowują go całkowicie. Ale i tak cały czas wygląda jak koliber. Buggie osiąga prędkość do 300km/h i ma zasięg 2000km.

Nazwa: Buggie
Przywódca: Luka Lepkie Rączki {złodziej rzecz jasna}
Miejsce: Floryda i Federacja Appalachów
Liczba członków: 6
Uzbrojenie: Standardowe
Wyposażenie: Dobre
Animozje i sojusze: Ścigani w FA lubiani na Florydzie
Wstęp: To dosyć hermetyczna grupa, ale może przyjęliby kogoś sprawdzonego, o odpowiednim zawodzie (mechanik, pilot złodziej, tropiciel)
Slawa: 0

SHADOW

Czegoś takiego nie można porównywać z innymi, latającymi dziś samolotami. Shadow to zabójczo doskonała maszyna z 2015 roku, myśliwiec pionowego startu, którego przeznaczeniem było wsparcie piechoty na małych wysokościach.

Ja można się domyślić, jest on w posiadaniu Posterunku, a dokładniej, ekipy działającej od niedawna na dalekim południu, w Hegemonii i Nowym Meksyku (patrz: Storylinia w dodatku „Krew i rdza”).

Posterunek posiada sporo sprzętu, w dodatku wyremontowanego, a także symulatory do szkolenia pilotów. Jednak dotychczas działali

głównie w pobliżu Molocha, w pasie jego systemów przeciwlotniczych, więc z latania tam nici. Ostatnio rozciągnęli swoje działania o wiele dalej na południe, a przy okazji zaczęli myśleć o nakłonieniu do bliższej „współpracy” południa Shadow to silny argument przetargowy. Poza tym uczą też latać miejscowych i szukają rekrutów do gorszych maszynek. W razie, gdyby kiedyś udało się wyłączyć obronę przeciwlotniczą Molocha, warto mieć wyszkoloną załogę i sprzęt, żeby szybko dostać się do środka i narobić bigosu.

Za Shadowa odpowiada pułkownik Moriati. świeży nabytek Posterunku, facet pochodzi z Nowego Jorku i swoje już w życiu widział. Pogodny człowiek, wyluzowany, a co najważniejsze - świetny pilot, oczywiście, jak na dzisiejsze warunki. Drugim, rezerwowym pilotem jest jego starszy „kolega”, także pułkownik, Smith. Sztwaniak jakich mało, wyrwany w środku nocy ze snu zaczyna recytować kodeksy i przepisy. Srogi, wymagający i bez krzty poczucia humoru. Niestety, czasem pułkownika Moriatego dopada mocny atak Gorączki sobotniej nocy i nie jest w stanie prowadzić, wtedy wszystkim zarządza Smith. To dni grozy i męki. Jedyna osoba, której wtedy się nie dostanie, to zdrowiejący Moriati.

Ekipa Shadowa co pewien czas otrzymuje zadanie, by „upomnieć” tą czy tamtą osadę, no i wtedy robi się gorąco.

Shadow osiąga prędkość do 2000km/h, zaś jego zasięg to 25 tysięcy km.

Nazwa: Shadow

Przywódca: Pułkownik Moria

Miejsce: Hegemonia i Nowy Meksyk

Liczba członków: 15 (cała ekipa)

Uzbrojenie: Bardzo dobre

Wyposażenie: Bardzo dobre

Animozje i sojusze: Zależy od aktualnych układów Posterunku i od rozkazów

Wstęp: Musiałbyś się przebić przez wszystkie szczebelki kariery w Posterunku i oblatać wcześniej cały ich złom. Łatwiej zbudujesz sobie drugiego Shadowa w garażu

Sława: 7

SKY CASTLE

Sky Castle to legenda Federacji Appalachów. Jest to ni mniej, nie więcej, tylko śmigłowiec

bojowy Apache. Niegroźna mu żadna pogoda i prawie żadna maszyna Molocha - jeśli wędruje w pojedynkę - choćby i sam Żółw. Grupę mniejszych maszyn czy dowolną osadę zmiecie z powierzchni ziemi w kilka sekund. Problem w tym, że amunicji do niego zostało mniej, niż się utrzymuje i głośno mówi, a większość systemów bojowych dawno zeżarły korniki. Tak czy siak, mechanicy uwijają się przy nim dzień i noc, żeby co pewien czas ten złowieszczy złom mógł unieść się w powietrze i odsłużyć kolejny dzień w swej karierze. Warto dodać, że większość ekipy Sky Castle to mechanicy.

Sky Castle był na początku jedną z formacji sił zbrojnych FA Jednak z czasem, można powiedzieć, sprawa została sprywatyzowana, na śmigłowcu położył łapę baron Stone, za cichym przyzwoleniem rady. W końcu z czasem i władza barona nad latającym okrętem osłabia, i okazało się że jedyną osobą, która decyduje o tym, gdzie i kiedy kolos się pojawi, jest jego pilot i dowódca - kapitan Steamer, rycerz FA. Oczywiście, w razie potrzeby śmigłowiec trafia pod rozkazy barona i zasila armię FA ale na co dzień ekipa S.C. to zwykła banda. Sami dbają o wszystko, czego potrzebują, mają swoich mechaników, dostawców paliwa itd... Zdarza się, że czasem, gdy przesadzą, jakaś wiocha poskarży się FA powietrznych piratów, ale zazwyczaj z marnym skutkiem. Kapitan oddaje przecież część zysków swoim zwierzchnikom. Wszyscy są zadowoleni, śmigłowiec zawsze jest sprawny, zadbany, gotowy do akcji i nikt się nie musi o nic martwić, kapitan dba o wszystko najlepiej.

Kapitan Stemaer to awanturник, pirat i zatwardziały militarysta, człowiek, który zmienił bazę śmigłowca w obóz, w którym dzień i noc trwa musztra. Jego jedyną miłością jest Sky Castle. Może opowiadać o każdej „szramie” na pancerzu śmigłowca godzinami, a także o tym, jak straszny los spotkał tego, kto odważył się taką uczynić.

Zaś baron Stone, zwierzchnik Steamera, to urodzony polityk, wiecznie przebywający na radach

i zebraniach. śmigłowiec to jeden z jego atutów, ale nie jedyny. Przesadnie się nim nie przejmują, dla niego wymierna i namacalna jest tylko władza, a z tym ma się dobrze - jest jednym z najbardziej znaczących bossów FA.

Poza kapitanem Steamerem w ekipie jest jeszcze kilku pilotów, ale zasiadają za sterami

tylko w mniej ważnych kursach lub dla ćwiczeń. Na akcję zawsze stery bierze w swoje ręce Steamer. Jeśli ktoś zdenerwuje solidnie kapitana, pokładowy żołnierz może wystrzelić w śmiałka kilka kul z ręcznej broni. Jeśli ktoś ostrzela śmigłowiec, wtedy już może oczekiwać w zamian serii z podwieszanego działka. Jeśli zaś zbuntuje się wioska czy miasteczko i zatrudni najemników do pomocy w buncie, w ruch może pójść nawet kilka rakiet. Podobno w hangarze zalegają ich dziesiątki. Śmigłowiec osiąga prędkość do 300km/h, a jego zasięg: 500Km.

Nazwa: SkyCastle

Przywódca: Kq::Jifan steamer

Miejsce: Federacja Appalachów

Liczba członków: 25

Uzbrojenie: Bardzo dobre

Wyposażenie: Bardzo dobre

Animozje i sojusze: Zależy od układów FA i barona

Wstęp: Tylko dla mechaników i strzelców pokładowych - i to najlepszych z najlepszych

Sława: 2

SAM-05-AR

Jeśli przebywając kiedyś w Hegemonii lub Teksasie dostrzeżesz na niebie UFO, nie myśl o zielonych ludzikach, ale o wrednym Molochu. Hmm ... No dobra, sęk w tym, że w środku jednak siedzą zieloni...

SAM-05-AR, czy jak mówią mutki, „Samosar”, to latająca maszyna Molocha, a dokładniej mówiąc, jego zbuntowanej, południowej części - Smarta (patrz: Storylinia w dodatku „Krew i rdza”). Chciałoby się powiedzieć, że Smart podarował tę maszynkę mutantom Borgo, ale rzecz wyglądała nieco inaczej. Po prostu zajęł osadę mutantów z plemienia Remo, olbrzymich, zielonoskórych, lecz nieco tępych mięśniaków, po czym przeprowadził na nich testy. Do maszyny załadował trzech specjalnie wybranych, którzy zdali najlepiej. W testach chodziło o inteligencję, bo z warunkami fizycznymi nie byłoby problemu u żadnego z Remo. Co prawda, wybrani i tak wyglądają na głupów, nawet przy najbardziej tępych Hegemończykach, ale sporo umiejętności wszczepiono im cybernetycznie. W każdym razie sprzęt, tak latającą maszynę, jak i własne cyber-usprawnienia i molochową broń obsługują

ją bez zarzutu.

No właśnie, mutki zostały cybernetycznie podrasowane i w efekcie dostaliśmy muto-cyborgi, ślepo posłuszne Molochowi z południa. Swojego mechanicznego Opiekuna traktują jak bóstwo - trzęsą się przed nim ze strachu i wykonują wszystkie rozkazy co do joty. Czasem tylko muszą spytać złapanego człowieka, „co mógł mieć na myśli Pan, każąc byśmy...”, w ten sposób wspomagają czasem swoje małe mózdzki inteligencją człowieka.

SAM-05-AR to nowoczesny samolot, a może raczej śmigłowiec, cichy, szybki i bardzo zwrotny, potrafi zawisnąć nieruchomo w powietrzu i siać grozę swoim widokiem. Czasem potrafi też wystrzelić coś wrednego, jednak przede wszystkim służy do zwiadu i przenoszenia małych robotów na miejsce misji. Sami piloci także wykonują specjalne misje dla Smarta, ale związani są też z Borgo, zresztą, kto tam wie, o co w tym wszystkim chodzi. Jakoś mutki od Borgo dogadują się z tym nowym Molochem, to pewne i nie szkodzą sobie nawzajem

SAM-05-AR osiąga prędkość do 600 km/h, a jego zasięg to 3 tysiące km.

Nazwa: SAM-05-AR

Przywódca: Mutant Pierwszy z plemienia Remo

Miejsce: Hegemonia i Teksas

Liczba członków: 3

Uzbrojenie: Bardzo dobre

Wyposażenie: Bardzo dobre

Animozje i sojusze: Sojusz z Borgo i Smartem

Wstęp: Decyduje Smart

Sława: 0

ŁOWCY TORNADO

Łowcy Tornado nie lubią smrodu spalin i ryku silników. Preferują balony. Łowcy Tornado Zbierają czarny narkotyk zawisły w powietrzu, a także lądują i zbierają go tam, gdzie spadnie. Są zawsze pierwsi na miejscu zbioru. Wypatrują Tornad od wielu lat, dzięki czemu niezli z nich meteorolodzy. Handlują Tornadem w całej Kalifornii, a ich głównym miejscem zbytu jest Vegas. Są cholernie bogaci i jak na dzisiejsze warunki żyją w luksusie. To coś w rodzaju małej gildii - mają niezłe koneksje i układy.

Żyją głównie w powietrzu. Ziemia jest dla nich czymś gorszym, liczą się tylko chmury

i wysokość. Nigdy nie zabiorą nikogo na pokład, nawet nie ma sensu prosić o pozwolenie. Nie ma takiej możliwości. Balonu nie może nawet dotknąć ktoś spoza „rodziny”.

Oczywiście, Tornado zajmuje czołowe miejsce w życiu Łowców, nie tylim nim handlują, ale także sami sporo zjadają. Wyobraź sobie: lot balonem plus Tornado.

Siedziba ŁT to bunkier - pałac na szczycie góry, niedaleko Los Angeles. Jest to kryjówka praktycznie nie do zdobycia, nie mówiąc o tym, że można się tam dostać tylko z powietrza. Obawiać się więc muszą głównie ptaków, bo wszystkie bandy i mutki mogą sobie co najwyżej pokrzyknąć tam na dole. W hangarze trzymają kilka balonów, a musisz wiedzieć, że balon balonowi nierówny. Możesz wsiąść do szybkiego lub wytrzymałego, albo do takiego, a którym doleć do Detroit albo wzniesiesz się prawie do gwiazd.

Średnia prędkość podróży balonem to 30km/h, a średni zasięg to 300km.

Nazwa: Łowcy Tornado

Przywódca: Harlan Król Nieba

Miejsce: Kalifornia, czasem Hegemonia, a nawet Teksas

Liczba członków: około 30

Uzbrojenie: Bardzo dobre

Wyposażenie: Bardzo dobre

Animozje i sojusze: Sojusz z Vegas

Wstęp: Bardzo hermetyczna grupa, wręcić się może tylko ktoś sprawdzony i zaufany

Sława: 1

BLASZANY STEVEN

Blaszany Steven, co prawda nie działa w pojedynkę, bo ma współników, ale i tak każdy kumaty tubylec z Illinois na widok pokiereszowanego motoszybowca zakrzyknie: O rany! Leci Blaszany Steven! Ratuj się kto może!

Blaszany Steven to cyborg - wojownik. Co ciekawsze, potrafi pilotować swój motoszybowiec, dzięki czemu zjawia się u swego celu zawsze w najmniej oczekiwanym momencie, dosłownie spada z nieba niczym jakiś deus ex machina. I robi porządek.

No właśnie, bo czym właściwie ów cyborg się zajmuje? Zacznijmy od końca. Blaszany Steven jest szefem niewielkiej bandy. Można by powie-

dzieć, że kolesie, z BS na czele, to najzwyczajniejsza w świecie banda. Chcą sobie żyć w dostatku, a innej „pracy” nie znają. Z jednym małym ale. Kolesie nienawidzą Odmieńców, ludzi zarażonych mutagenem Molocha, którzy to zachowują się wypisz wymaluj jak zombie (patrz: Storylinia w dodatku „Krew i rdza”). Jeśli zostaniesz osaczony przez to świństwo, a w okolicy pojawi się BS z kolegami, możesz być pewien, że ci pomogą. Ba, może nawet potem nie ograbią cię na pożegnanie. Sporo jeżdżą i sporo napadają, ale co nie mówić, to zbóje z zasadami - nie wezmą ci wszystkiego, bez potrzeby nie obiją - a tacy są już dziś na wyginięciu.

BS ma dodatkowo jakąś dziwną obsesję na punkcie maszyn i innych cyborgów, boi się ich cholernie i nienawidzi, choć sam jest prawie w stu procentach robotem. Podobno boi się, że przez kontakt z maszynami kontrolowanymi przez Molocha utraci swoje wolne „ja” i stanie się bezduszną marionetką. Ma się czego obawiać.

Motoszybowiec najczęściej startuje z rozpędzonego jeeпа, kierowanego przez resztę bandziorów. Przy dłuższych podróżach szybowiec spoczywa na dachu jeeпа, ze złożonymi skrzydłami i przykryty brezentem, a startuje tylko na rekonesans lub by szybko uderzyć na wroga. W szybowcu znajduje się nadajnik lokalizatora, a odbiornik w jeepie, więc banda zawsze znajdzie miejsce lądowania swego szefa.

Blaszany Steven to jednoosobowy oddział uderzeniowy, w razie czego sam wystarcza na większość akcji, tamci przyjeżdżają tylko posprzątać i załadować szybowiec.

Na szybowcu nie zamontowano żadnej broni, aby rozpocząć rzeź, BS musi wylądować i wsiąść. Maksymalna prędkość maszyny to 200km/h, a jej zasięg to 1500km.

Nazwa: Banda Blaszanego Stevena

Przywódca: Blaszany Steven

Miejsce: Missouri, Illinois

Liczba członków: 5

Uzbrojenie: Dobre

Wyposażenie: Dobre

Animozje i sojusze: Nienawidzą Odmieńców i maszyn Molocha

Wstęp: Dostatecznie dobra znajomość z Blaszany Stevenem

Sława: 0

DIABEŁ Z TENNESSEE

Diabeł z Tennessee to taki amerykański ninja na miarę czasów, wielce honorowy najemnik z Tennessee, czasem zapuszcza się na tereny Federacji Appalachów, gdzie uzyskał tytuł szlachcica. Ponad pustynią szybuje dzięki czarnej motolotni, dlatego woli trzymać się terenów górzystych, by łatwiej startować.

Facet widzi w nocy. To znaczy, żaden tam mutant, ma za to naprawdę niezły sprzęt, noktowizor połączony z lunetą i różnymi urządzeniami do termowizji itp. - wszystko wbudowane w hełm. Skoro już to ma, zdecydował się latać i działać przede wszystkim w nocy. Niezły trik, wyobraź sobie: pustynia jak okiem sięgnąć pusta, za dnia nikogo nie widzisz, a tu nagle w nocy wuuut śmig i zaskoczenie, masz gościa.

Koleś uważa się za super-policjanta, takiego co to wszystko wie najlepiej i z miejsca osądzi, czy jesteś drań, czy dobry człowiek. A że kawał z niego byka, i to świetnie wyszkolonego w placówkach FA, stanowi w okolicy odpowiednik Sądu Najwyższego - jeśli osądzi, to nie ma odwołania. Szkoda, że jeszcze nie spotkał kogoś, kto przewartościowałby jego kodeks.

Nazwa: Diabeł z Tennessee

Miejsce: Tennessee i Federacja Appalachów

Liczba członków: 1

Uzbrojenie: Dobre

Wyposażenie: Dobre

Animozje i sojusze: Ściga wszelkich bandziorów i ludzi którzy na takich wyglądają

Wstęp: -

Sława: 0

BLUE MAX

Blue Max to mały, bardzo stary i bardzo rozklekotany górnopłat. Ma już na karku ponad 100 lat, a mimo to nie daje za wygraną i cały czas walczy z grawitacją.

Gdy zobaczysz go kiedyś w okolicach Dallas, nawet nie zaczynaj, nawet nie zaczynaj się śmiać. To fakt, że trzęsie nim na boki, fakt, że dymi i rzezi, ale ma na pokładzie coś, co przegoni uśmiešek z każdej gęby. Otóż ekipa latająca na Blue Maxie, pilot Kevin Burke, grenadierka Molly i mechanik Antonio, zamontowali pod maszyną potężny miotacz ognia własnej konstrukcji. Wystarczy, że przelecą nad tobą i wcisną guzik, a struga ognia spłynie z samolociku prosto w dół i uwędzi cię jak skwarkę. Jeśli to nie wystarczy, Molly zrzuci jeszcze parę ręcznych bomb i popamiętasz Blue Maxa na zawsze.

Kevin Burke to facet pochodzący z Teksasu, i jak na Teksaszczyka to prawdziwy obieżyświat i łowca przygód. Kiedyś latał Blue Maxem nad swoim polem i zrzucił nawóz, aż pewnego razu na jego polu wyrośli od mutantów, którzy spalili mu dom i pozabijali wszystkie krowy. Tego było dla Burke za dużo. W jednej chwili zmienił się w krwiożerczego pirata powietrznego, a że wszyscy sąsiedzi znali go jako poczciwca, zaczął od podstaw budować swoją złą reputację nieco dalej, w Oklahomie. Z czasem na jego pokład dostała się pozostała dwójka - nieborak Antonio oraz piromaniak Molly, która uwielbia także preparować różne trujące świństwa według swojego przepisu. Jeśli spotkasz ich kiedyś w knajpie, stwierdzisz pewnie, że to takie sobie niegroźne dziwadła. Jednak na wszelki wypadek nie deptaj im po odciskach, bo możesz ich spotkać nieco później, gdy w ryczącym Blue Maxie zrobią z ciebie pieczone. Blue Max osiąga prędkość do 180m/h, a jego maksymalny zasięg to 500km.

Nazwa: Blue Max

Przywódca: Kevin Burke

Miejsce: Okolice Dallas

Liczba członków: 3

Uzbrojenie: standardowe

Wyposażenie: standardowe

Animozje i sojusze: Kevin jest szczególnie cięty na mutantów.

Wstęp: Niełatwo zmieścić się czwartemu do samolotu, trzeba poczekać, aż zwolni się któreś miejsce.

Sława: 0