

WIEŚCI Z FRONTU



Wszystko o SZPIEGACH!

Bojler z Malocha

Woda na pustkowiu? Z nami TAK!

ZBUDUJ WŁASNE EMP!

i wiele innych...

POSTERUNEK POTRZEBUJE WŁAŚNIE CIEBIE!

Myslałeś kiedyś
o wstąpieniu do elitarnego oddziału?
Chciałeś kiedyś być kimś więcej
w otaczającym nas świecie?
Oddziały Valkiri czekają na Ciebie!!
Gwarantujemy pełne wyposażenie
oraz stroj na każdą pogodę!

Nie czekaj tylko wstąp!
Szukaj nas w większych miastach Stanów!

VALKIRIA



OBYWATELE STANÓW ZJEDNOCZONYCH AMERYKI!

Czy tego chcemy, czy nie, zawisło nad nami widmo zagłady. Na północ od naszych domów rośnie w siłę przeciwnik, z którym musimy stoczyć walkę! Od jej wyniku zależy nasze przetrwanie. My w Posterunku walkę tą toczyliśmy już bardzo długo. Doświadczeniami zdobytymi w jej trakcie postanowiliśmy podzielić się z Wami, byście mogli przyłączyć się do nas, ponieważ tylko zjednoczeni możemy odnieść zwycięstwo!

Oddajemy w Wasze ręce 'Więści z Frontu'. Znajdziecie tu wiadomości o tym, jak toczyć walkę i zwyciężać z Mołochem oraz jak radzić sobie w świecie ogarniętym przez Bestię.

W tym numerze możecie przeczytać serię artykułów poświęconych mechanicznym szpiegom Mołocha. Radzimy jak się przed nimi chronić i jak wykorzystać zniszczone lub złapane maszyny. Poznacie również szczegóły naszej walki oraz zapoznacie się ze sprawozdaniami z bitew, w których pokazaliśmy maszynom gdzie jest ich miejsce!

PAMIĘTAJ - MOLOCH TO TWÓJ WRÓG!!!
Dołącz do walki!

Jedź na północ! Zmierz się z przeciwnikiem, który jest Ciębie warty! Pokaż, że jeszcze żyjesz i potrafisz walczyć o swoje życie! Dostaniesz broń i sprzęt!

CZEKAMY NA CIEBIE!!!

SZPIEDZY MOLOCHA

- WPROWADZENIE

Na północy Moloch zażarcie walczy z nami o każdą piędź ziemi. Siłą i podstępem stara się zająć coraz większy teren dla swego żelaznego cielska. Na razie udaje mu się to - powoli, ale systematycznie przesuwa się na południe. Nie jest to jednak zasługa jedynie jego siły, lecz także inteligencji, ponieważ co by o Molochu nie mówić, nie można powiedzieć jednego: że jest głupi.

Już od lat jesteśmy świadkami wykorzystywania przez Bestie szpiegów czy też zwiadowców. Ich celem jest zdobycie informacji, które ułatwić mają marsz Molocha na południe. W coraz większej ilości miejsc można zauważyć te małe maszynki, inwigilujące nasze społeczeństwo. Na szczęście są one dosyć łatwe do wykrycia. Skutkiem tego jest bogata kolekcja zdobytych przez nas szpiegów, z których



udało nam się wyciągnąć wiele interesujących informacji.

Głównym celem, tych w większości małych cudem, jest zdobycie informacji mających pomóc Molochowi rozeznać się w terenie, a co za tym idzie, pomóc mu opracować dobry plan ataku. Moloch zyskiwał przewagę w wielu bitwach właśnie dzięki szpiegom, którzy dostarczali mu informacje na temat rozmieszczenia oddziałów.

Działania szpiegów Molocha można zaobserwować już od 2024 roku. Początkowo maszyny te były istnymi majstersztykami nowoczesnej techniki. Bestia montowała szpiegów

z najnowocześniejszych komponentów, dzięki czemu mogli oni zdobyć gigantyczne ilości informacji na temat obserwowanego obszaru. Moloch szybko zorientował się jednak, iż popełnił błąd. Zbyt duża ilość informacji skutecznie uniemożliwiła mu planowanie ataków. Działo się tak z prostego powodu - ten przerosnięty czajnik, zamiast w spokoju pracować nad ofensywą, musiał przeliczać tak durne rzeczy jak ilość spuszczonej wody w klozetach ludzi i zastanawiać się nad przydatnością takich danych w walce.

Obecnie Moloch, tworząc Zwiadowców, stawia na prostotę. Montuje w nich tylko parę podstawowych podzespołów pozwalających między innymi podłączyć się do źródła danych (np. komputera w fabryce), sfotografować dany teren (Moloch potrafi bardzo wiele informacji uzyskać z prostego zdjęcia), czy też nagrać rozmowy mieszkańców. Wszystkie wrażliwe na wodę komponenty zatopione są w plastiku, co skutecznie chroni przed zwarciem.

Jak wspomniałem wyżej, Moloch wykorzystuje w większości przypadków małe i nieskomplikowane roboty. Kiedy jednak potrzebuje szczegółowych informacji, posyła na zwiad bardziej zaawansowanych technologicznie szpiegów np. bardzo szybkie Świnie średniej wielkości i wielkie, ale powolne Mesmery, służące do pobierania informacji wprost z mózgu człowieka.

Szpiegów Molocha nie należy



lekceważyć. Potrafią oni nic nikomu nie zrobić nawet przez kilka lat, lecz po dostarczeniu zdobytych przez siebie informacji do Molocha, przyczyniają się w znaczącym stopniu do zniszczenia wszystkiego, co dotychczas inwigilowali.

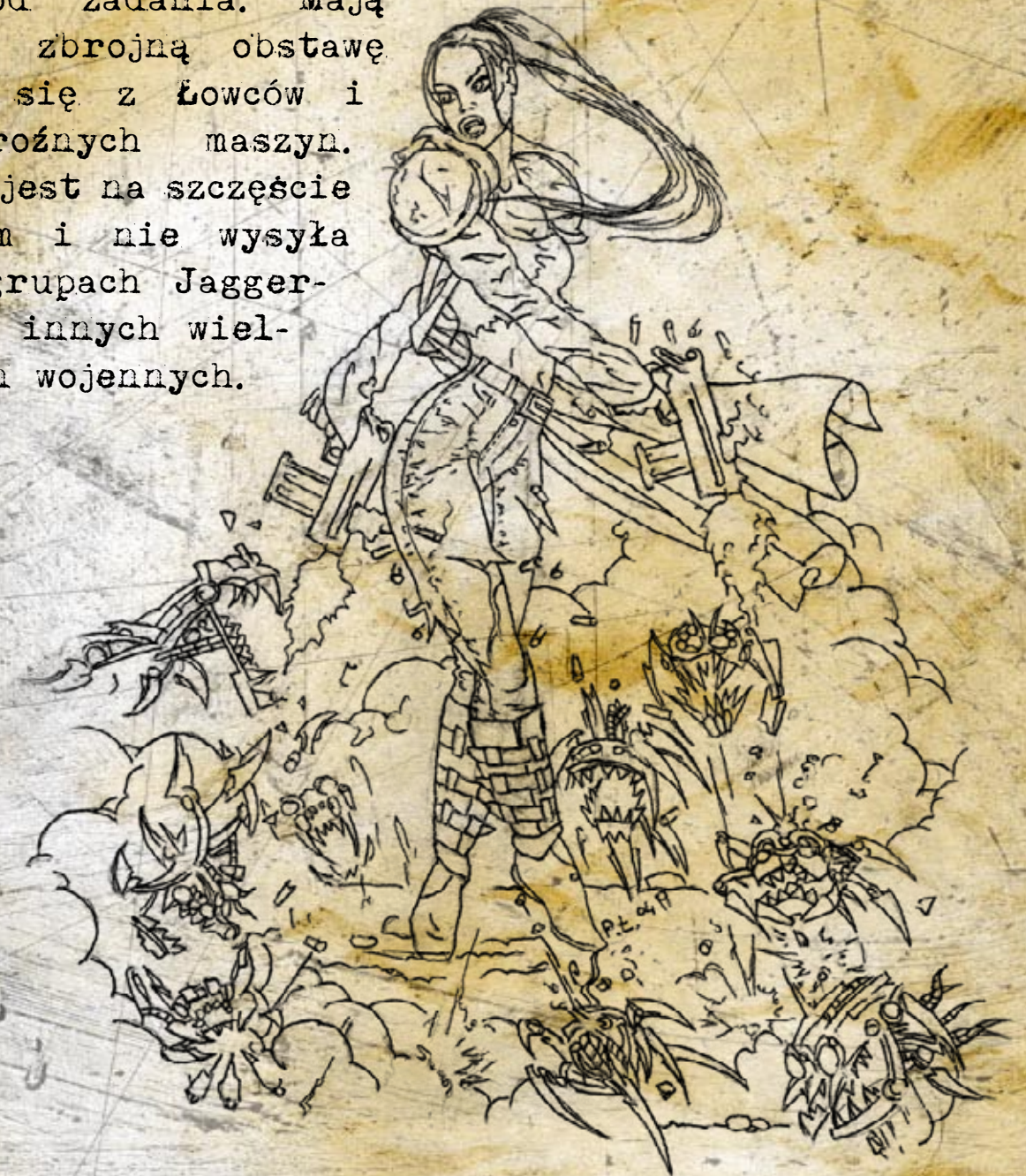
Z drugiej strony, schwytane przez ludzi, mogą zostać wykorzystane albo do zdobycia bardzo przydatnych części lub też zmylenia tropu Molocha przez załadowanie im błędnych informacji.

Większość zwiadowców jest dość łatwo oszukać za pomocą aparatury skonstruowanej przez Posterunek. Istnieją nawet specjaliści zajmujący się ochroną miast i innych skupisk ludności przed szpiegami, nazywający siebie samych Skoperami. Posiadają oni sporo kosztownego sprzętu, który zdecydowanie ułatwia im skuteczną walkę ze szpiegami Bestii. Często dzięki ich działaniom, udaje się uniknąć inwazji Molocha na dany obszar. Najlepszym wynikiem pracy Skopera jest... brak jakichkolwiek wyników. Oznacza to bowiem wycofanie się szpiegów z konkretnego terenu. Niestety mieszkańcy nie zawsze ufają Skoperą i wypędzają ich brutalnie z miasteczek pod zarzutem oszustwa i wyłudzenia pieniędzy. Ostatecznie jak Skoper ma udowodnić, że chroni osadę? Nie jest to łatwe. Nie zmienia to jednak faktu, że Skoper jest dla osady nabytkiem na wagę złota! Mieszkańcy Stanów Zjednoczonej Ameryki! Zaufajcie im! Oni naprawdę Wam pomagają i jak nikt inny ratują wasze domy oraz walczą o ich dalsze istnienie!

Wydawać by się mogło, iż szpiegów można znaleźć tylko na północy, w pobliżu Frontu. Niestety nie jest to prawdą. Nie raz zdarzało nam się już złapać szpiega daleko na południu, nawet w Miami czy Teksasie. Prawda jest taka, że jeśli jakaś lokacja interesuje Molocha, to niezależnie od odległości dzielącej ją od Bestii, mogą zostać wysłani

tam szpiegów. O ile do szpiegowania terenów blisko Frontu będziesz mógł się Molocha wystarczą pojedynczy dowiedzieć więcej na temat szpiegów, to na dalekie wyprawy na południu wysyłane są często całe oddziały specjalnie dobranych robotów, zależnie od zadania. Mają one często zbrojną obstawę składającą się z łowców i innych groźnych maszyn. Moloch nie jest na szczęście megalomanem i nie wysyła w takich grupach Jagger-nautów ani innych wielkich maszyn wojennych.

kpt. Robert 'Hooney' Johnson



RODZAJE SZPIEGÓW

Maszyny szpiegowskie to bardzo wyspecjalizowane konstrukcje. Początkowo bardzo zaawansowane mechanizmy spełniały naraz kilka funkcji, ale bardzo szybko zostały zastąpione bardzo prostymi maszynami wyposażonymi w jeden, góra dwa systemy szpiegowskie. Oto podzespoły, z których może składać się mechaniczny szpieg:

- Kamera (podczerwień/nadfiolet/kolorowa/czarno-biała)
- Mikrofon (kierunkowy/zbierający)
- Aparat fotograficzny (podczerwień/kolorowy/czarno-biały)
- Czujnik ruchu
- Próbnik gleby

Podzespoły te zamontowane są na różnego rodzaju podwoziach. Najczęściej spotykane są "pajęczne nóżki", czyli mechaniczne odnoża, gdyż zapewniają one największą mobilność w trudnych warunkach. Spotyka się też podwozia kołowe i gąsienicowe - są one znac-

nie szybsze, ale podatne na unieruchomienie na nieprzyjaznym terenie. Czasem Bestia montuje swoje narzędzia szpiegowskie na żywych owadach lub małych gryzoniach. Są one znacznie trudniejsze do wykrycia, ale urządzenia kontrolujące mózg zwierzęcia często zawodzą i stworzenie ucieka nie wypełniając zadania.

Coraz częściej stosowany jest specjalny rodzaj kulistego korpusu maszyny. Szpiedzę o takim kształcie wystrzeliwani są nad obozowiska posterunku i osady położone niedaleko Frontu przez "nosicieli". Kule te są wyposażone głównie w zwykłe mikrofony.

Mechaniczni szpiedzę zasilani są głównie bateriami elektrycznymi jednorazowego użytku (tylko wtedy, kiedy inna maszyna transportuje je na miejsce akcji) lub małymi akumulatorami. W większych modelach spotyka się baterie

słoneczne, ale najczęściej maszyny wyposażone są w mechanizmy pozwalające im regenerować zasoby energii korzystając ze zwykłej sieci elektrycznej lub akumulatorów samochodowych.

Toster i Świnia

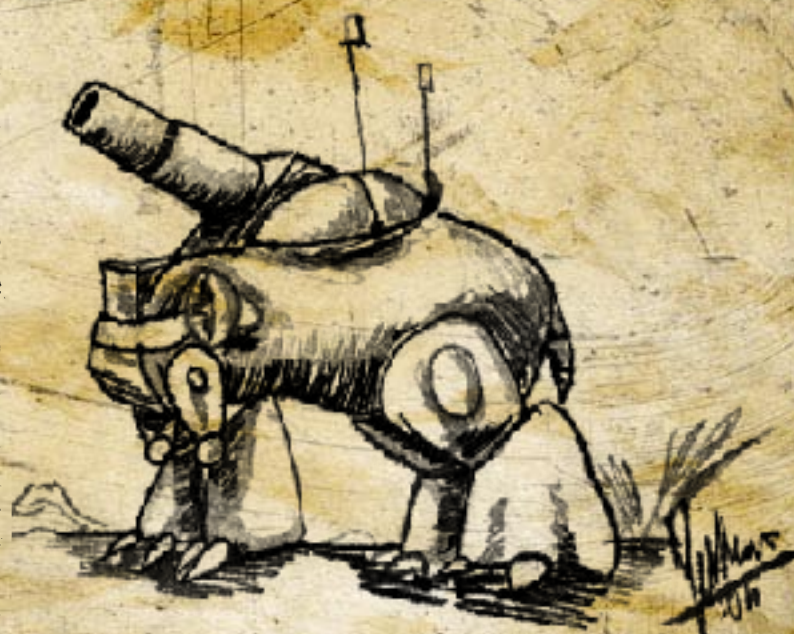
Moloch sporo eksperymentuje, ale do zwykłych misji szpiegowskich używa najczęściej tych samych konstrukcji. Oto ich opisy i sposoby rozpoznawania:

Pająk - kamera

Występuje w różnych wersjach, ale wygląd ma zawsze taki sam. Szpieg wielkości 4 cali wyposażony jest w kilka mechanicznych odnóży. W korpusie zamontowany jest komputer sterujący, bank pamięci i urządzenie stabilizacyjne. Na szczycie robota znajduje się kamera mająca najczęściej cylindryczny kształt. Maszyna używana jest do szpiegowania osiedli ludzkich i obozowisk posterunku w celu określenia liczebności

żołnierzy i ich wyposażenia. Określenie potencjału bojowego i ogólna analiza filmów ma miejsce dopiero po przesłaniu materiału do samego Molocha.

Świnia jest metrowej długości maszyną, pozbawioną praktycznie narzędzi służących do inwigilacji. Posiada za to wyrzutnię mniejszych robotów - szpiegów właściwych, nazywanych tosterami. Cały zespół używany jest przez Molocha do szpiegowania mocno zabezpieczonych osad i obozów. Świnia przerzuca kilka Tosterów na tyły, po czym ukrywa się. Sz-



pieg właściwy, wyposażony, w i budynkach dowodzenia. zależności od typu, w różne Poruszają się za pomocą me- narzędzia szpiegowskie, do- chanicznych odnóży, ale konuje rozpoznania, po czym mają też małe śmigła, które wraca do punktu, w którym pozwalają im dostać się do wylądował i wystrzeliwuje wysokich budynków. Roboty samą kość z danymi, nazywaną wielkości dwóch cali mają, w kartoflem. Świnia używa spec- zależności od wersji, różne jalnego narzędzia by wykryć nadajniki. Rzadko które ten chip, po czym zabiera go modele mają zdolność do z powrotem do bazy.



Fotografy

Nazywane fotografami maszynki są, w przeciwieństwie do poprzednich dosyć zaawansowanymi konstrukcjami. Używane są do fotografowania bardzo szczegółowych planów technicznych, elementów konstrukcyjnych pojazdów i systemów uzbrojenia. Fotografa najczęściej spotkać można w laboratoriach, warsztatach

informacje wprost z ludzkiego mózgu. Są bez porównania większe niż wcześniej opisywane rodzaje szpiegów. Kidnaper przypomina trochę łowce, najprawdopodobniej jest to jego zmodyfikowana wersja. Kidnaper zaczaja się w ustrojnym miejscu i wstrzymuje niczego niespodziewającej się ofierze srodek usypiający.

Kidnaper i Mesmer

Ten zespół robotów to niedawno wprowadzony niesamowicie skuteczny system szpiegowania. Maszyny wysysają informacje wprost z ludzkiego mózgu. Są bez porównania większe niż wcześniej opisywane rodzaje szpiegów. Kidnaper przypomina trochę łowce, najprawdopodobniej jest to jego zmodyfikowana wersja. Kidnaper zaczaja się w ustrojnym miejscu i wstrzymuje niczego niespodziewającej się ofierze srodek usypiający.

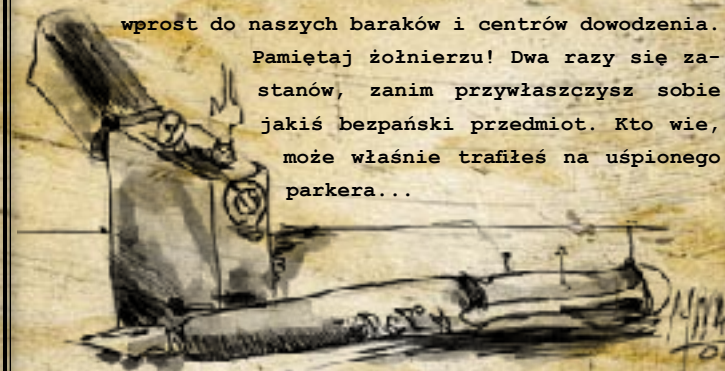
Następnie zaciąga uspiętego a każda przyniesiona maszyna człowieka w miejsce, gdzie czeka przybliża nas do zwycięstwa! powolny i niezgrabny mesmer. Jest to maszyna składająca się tylko z maszynerii służącej do podłączania się bezpośrednio z mózgiem ofiary, kości pamięci i powolnego napędu. Oba roboty są dosyć duże i łatwo je rozpoznać. Po wyciągnięciu danych mesmer przekazuje kości pamięci kidnaperowi, który z nimi ucieka. Niestety cała operacja jest dla ofiary śmiertelna. Jeżeli zobaczysz kiedyś mesmera wysysającego dane, zastrzel najpierw ofiarę. Powstrzymasz w ten sposób Molocha przed zdobyciem informacji, a torturowanemu biedakowi i tak nic już nie jest w stanie pomóc.

Ivan King

Parkery

Te wymyślne zabaweczki są chyba jednym z najbardziej parszywych pomysłów Bestii. "Parkery", to nic innego, jak mobilne mikrofony ukryte w przedmiotach codziennego użytku, na przykład piórach firmy Parker (stąd ich nazwa). Ich głównym zadaniem jest przedostawanie się w miejsca niedostępne dla innych maszyn-szpiegów i zbieranie informacji. Każdy parker wyposażony jest w dwie pary, w pełni ukrywalnych odnóży, umożliwiających swobodne poruszanie, niemal po każdym typie nawierzchni. Ze względu na swoje stosunkowo niewielkie rozmiary, maszyny te nie posiadają żadnych przyrządów rejestrujących, jedynie nadajnik krótkiego zasięgu, którego zadaniem jest przekazywanie informacji w czasie rzeczywistym, do robota-matki. Parkery, ze względu na swoje niewielkie zużycie energii, zasilane są bateriami małej mocy, które po wymontowaniu mogą służyć na przykład do zasilania krótkofalówki. Uwaga!!! Przy nieudolnych próbach deaktywacji, parkery mają podły zwyczaj detonowania małych zbiorniczków wypełnionych gazem, paraliżującym układ nerwowy lub wystrzeliwania, wprost w ciało niedoszłego McGyvera, zatrutej igły. Jeśli mówimy o Parkerach, nie mamy na myśli tylko piór czy długopisów. Pod tą nazwą kryją się wszelkiego rodzaju przedmioty, tak małe i powszednie, że nie przywiązujemy do nich większej uwagi. Warto zauważyć, że owe maszyny są zbyt pokraczne i nieudolne, aby samemu przedostać się do miejsca przeznaczenia. Zatem jak się tam dostają? Odpowiedź jest prosta: sami je tam przynosimy! Moloch celowo rozrzuca setki parkerów na trasach naszych patroli lub w pobliżu obozowisk. Liczy bowiem na to, że zabierzemy je ze sobą wprost do naszych baraków i centrów dowodzenia.

Pamiętaj żołnierzu! Dwa razy się zastanów, zanim przywłaszczysz sobie jakiś bezpieczny przedmiot. Kto wie, może właśnie trafisz na uspiętego parkera...



Te roboty są najczęściej używane, choć jest jeszcze kilkadziesiąt innych modeli. Jeżeli znajdziesz maszynę skrajnie różniącą się od tych opisanych, niezwłocznie zgłoś się do najbliższego, znanego ci przedstawiciela Posterunku! Nagroda cię nie minie,

JAK POZNAĆ, ŻE JESTEM ŚLEDZONY

Dzisiaj opowiem, jak poznać, że w pobliżu Waszego miejsca zamieszkania grasują szpiegowie. Te porady pozwolą Wam prawidłowo zadziałać i pokonać zagrożenie. W każdym punkcie podaję uzasadnienie i wyjaśnienie, co to oznacza. Koniec gadanie, zabieramy się do roboty!

Istoty żywe

I. Zanik małych zwierząt. Oznacza to, że w okolicy jest coraz mniej myszy, szczurów i innych drobnych stworzeń, które uciekają, przeczuwając instynktownie niebezpieczeństwo ze strony obcych im istot (maszyn). Należy uważać w szczególności na duże owady. Zalecam każde podejrzenie wyglądające stworzenie, bez wahania zabić.

II. Zanik dużych zwierząt typu koty, psy, wilki, sza-

kale. Jeżeli nie prowadzono wcześniej ich eksterminacji, należy zachować szczególną ostrożność, ponieważ zabójcy i szpiegowie (często występują razem) Molocha są już w pobliżu i zaczynają działać.

III. Porwania ludzi oznaczają, że Moloch postanowił przejąć ten kawałek ziemi. Należy wystawić warty i zachować daleko idącą ostrożność. Jeśli uda się zobaczyć maszynę,



należy ją zniszczyć zgodnie z wskazówkami, które są umieszczone w artykule o taktyce walki z Molochem i jego tworam. Jeżeli maszyna jest nieuchwytna, należy zastanowić się nad przeniesieniem gdzieś indziej. Powinno się również powiadomić kogoś z Posterunku lub Armii Nowego Jorku. W tym celu możemy udać do tego miasta i znaleźć punkt werbunkowy lub, jeśli mamy daleko, do jakiegokolwiek większej miejscowości, gdzie szukamy Skoperów albo ludzi w mundurach Posterunku, którym wyjaśniamy, na czym polega problem. Można też wysłać list przez kuriera do Nowego Jorku lub Salt Lake City a jako odbiorcę wpisać Wieści z Frontu.

IV. Niepokój zwierząt domowych, może oznaczać, że w pobliżu jest jakaś maszyna Molocha.

Maszyny i Elektryczność

I. Problemy ze sprzętem hi-fi i radiem. Możliwe, że

dzieje się tak, ponieważ transmitująca grupa szpiegów zakłóca działanie podzespołów urządzenia. W czasie nadawania roboty Bestii emitują silne pole magnetyczne.

II. Pojawia się napięcie w starej, nieużywanej od lat sieci telekomunikacyjnej (linia telefoniczna, światłowód). Można to wykryć instalując czujnik, który można łatwo zrobić samemu. Potrzebna jest nam dioda i dwa kabelki, które podłączamy do linii. Dioda zaświeci się, gdy w linii będzie płynął prąd. Jeśli takie zdarzenia ma miejsce, powinno się powiadomić kogoś



z Nowego Jorku i/lub Posterunku. Jeśli uda się Wam odkryć miejsce skąd następuje nadawanie i nie jesteście w stanie zniszczyć maszyny należy wezwać Zabójcę Maszyn lub Skoppera.

Otoczenie

I. Czasami wydają się nam, że słyszymy jakieś piski. Ten dźwięk może pochodzić z różnych źródeł, jednak jeśli towarzyszy innym, podejrzanym i dziwnym sytuacjom, należy wziąć go pod uwagę.

II. Odbicie się promieni słońca od przedmiotu, który normalnie takich właściwości nie wykazuje (kamienie, drewno). Prawie zawsze jest to zakamuflowana maszyna Molocha lub morwa. Należy sprawdzić podejrzaną obiekt z zachowaniem szczególnej ostrożności.

III. Małe kopczyki piasku. W takim kopczyku, może ukrywać się szpieg Molocha lub jego czujka. Należy zachować ostrożność. Można

rzucić w taki kopczyk cegłą lub jeszcze lepiej - ostrzelać go. Jeśli zauważymy chociaż mały snop iskier oznacza to, że rzeczywiście mieliśmy do czynienia z robotem. Jeśli nic się nie dzieje należy ten kopczyk ostrożnie zbadać.

IV. W czasie burzy obserwujemy wyładowania elektryczne na ziemi, w mniej-więcej jednym miejscu. To może być większa maszyna Bestii.

Mam nadzieję, że w tym artykule przybliżyłem Wam, jak rozpoznać wroga, który może czaić się wszędzie i pragnie Nas zniszczyć. Zapamiętanie tych informacji i umiejętność zastosowania ich przez Was w Waszych domach, pozwoli nam pokonać wroga i odnieść zwycięstwo.

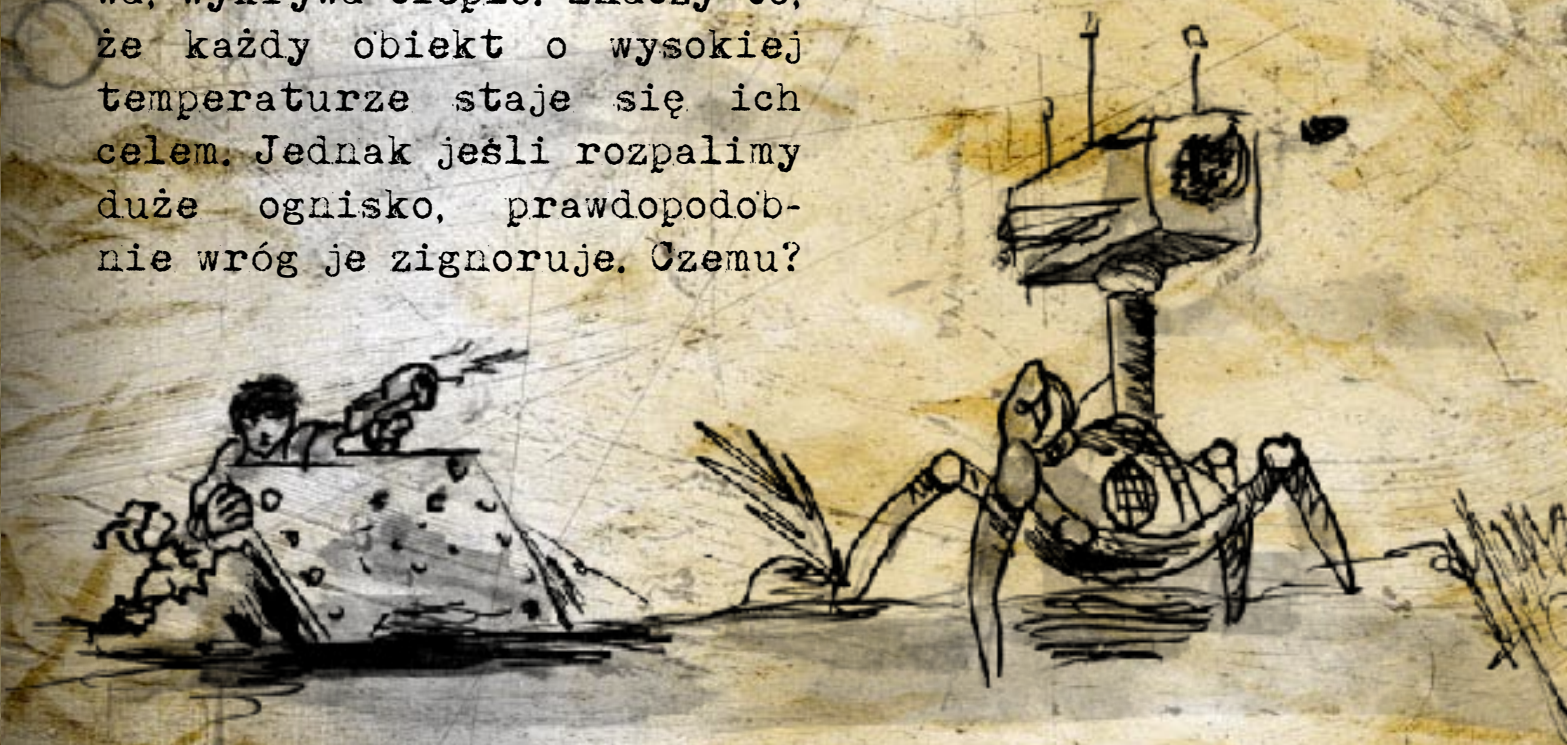
Kpt. Harry Manowar

TAKTYKI WALKI Z MOLOCHEM

W tym dziale Wieści z Frontu, zajmujemy się taktyką walki, zachowaniem i sposobami eksterminacji maszyn Molocha. Każda podana tutaj wiadomość została sprawdzona przez żołnierzy Posterunku i Armii Nowego Jorku.

Maszyny Molocha zwracają uwagę głównie na ciepło, więc kryjówka za krzakami nie da. Zainstalowany w nich czujnik podczerwieni, wykrywa ciepło. Znaczy to, że każdy obiekt o wysokiej temperaturze staje się ich celem. Jednak jeśli rozpalamy duże ognisko, prawdopodobnie wróg je zignoruje. Czemu?

Ponieważ maszyna atakuje tylko obiekty o temperaturze zbliżonej do temperatury ciała człowieka. Czujnik można czasami uszkodzić. Najprościej jest w niego trafić z brocią maszynową lub po prostu rzucić kamieniem. Jako, że nie zawsze jest to możliwe, należy pamiętać, że kamień nie przepuszcza ciepła. To znaczy, że siedząc za skałą, jesteśmy dla maszyny niewidoczni. Innym sposobem jest wykonanie zbroi z materiałów pochłaniających



ciepło, jednak takie tworzy- i użyć jako przynęty.
 wa są raczej niedostępne (na
 szczęście kilka lat przed
 wojną wojsko robiło z czegoś
 takiego mundury dla koman-
 dosów i można to znaleźć w
 starych obozach szkoleniow-
 ych). Wtedy jest się postrze-
 ganym jako element otoczenia
 i można w miarę bezpiecznie
 zaatakować maszynę od fron-
 tu.

Wiele z maszyn posiada
 też czujnik ruchu, więc będą
 atakować najpierw obiekty
 poruszające się i wydzielające
 ciepło (według nich jest
 to żywy przeciwnik), potem
 ciepłe i nieruchome (ranny
 lub umierający przeciwnik).
 Ruchome i zimne często zos-
 tawia w spokoju, ale jeśli coś
 ją atakuje (toczący się gład)
 może próbować to zniszczyć.
 Taki czujnik można oszukać,
 jeśli posiadacie jakieś isto-
 ty wydzielające ciepło. Wys-
 tarczy je (może to być mar-
 twy człowiek, mutant, krowa,
 ale zabite niedawno, które
 nie straciły całej ciepłoty
 ciała) przywiązać do np. liny

**UWAGA! ROBOTY PRAWIE ZA-
 WSZE MAJĄ OBA WYMIENIONE
 TYPY CZUJNIKÓW!**

Czasami maszyna może
 mieć jeszcze czujnik dźwięku.
 Pamiętaj, że im więcej dźwięków
 ona odbiera, tym więcej in-
 formacji ma do analizy, więc
 należy zachować idealną
 ciszę.

Starajcie się jej nie
 niszczyć po zabiciu, ponieważ
 można wydobyć z niej sprzęt,
 o czym mogliście przeczytać w
 dziale -Bojler z Molocha-.

Maszyny zwracają uwagę
 na szybkość i wielkość.
 Dzięki temu nie zdarza
 im się prowadzić ostrzału
 biegnącego szczura, ignorując
 przebywających w pobliżu
 ludzi.

Sierż. Adam Briger

BOJLER Z MOLOCHA

Jak zdobyć elektryczność z Maszyn Molocha?

Witajcie Czytelnicy!

W tym dziale co numer
 będę pokazywał wam, jakie
 przydatne rzeczy użytku dzi-
 ennego można skonstruować z
 części wydobytych z Maszyn
 Molocha. Wiele osób zapewne
 zdziwi fakt, jakie luk-
 susy można sobie sprawić,
 wykorzystując szczątki naszego
 wroga. Niestety, spora liczba
 ludzi, krzywo patrzy na oso-
 by wykorzystujące dla swojej
 własnej korzyści maszynki,
 zbudowane ze szczątek naszego
 wroga. Jednakże często, kiedy
 sami zauważają ile dobra może
 z tych urządzeń wyniknąć,
 zmieniają swój pogląd na
 ten temat. W trzymanym
 przez was w ręku numerze,
 przybliżę wam sposób wydoby-
 cia z maszyn Molocha jednej z
 najważniejszych w dzisiejszym
 świecie rzeczy, a mianowicie
 prądu elektrycznego.

Zacznijmy od prostych

robotów. Większość z nich
 posiada własne akumulatory,
 które doładowują w enklawach
 Molocha. Po pochwyceniu tych
 maszyn, można wymontować
 z nich ich 'baterie', aby
 następnie wykorzystać ją do
 naszych celów. Niestety bez
 możliwości doładowania, aku-
 mulator energii szybko się
 wyczerpie. Pomimo tego opiszę
 na początku przygotowanie
 takich akumulatorów.

Moloch nadal korzysta z
 dużej ilości rozwiązań naszych
 przodków, dlatego akumulato-
 ry częsta nie są wmontowane
 na stałe do maszyn, a są ich
 wymienną częścią. Pomimo, że
 różniące się wyglądem ogni-
 wa mogą wyglądać obco, to aby
 uzyskać z nich energie wys-
 tarczy odczepić dwie blaszki
 po przeciwnych stronach ow-
 ych i wyjąć z tamtą kable.
 Kable te należy podłączyć
 do sieci. Każdy znający się
 choć trochę na elektronice

zrobi to z zamkniętymi oc-
zyma. Jest jednak mały prob-
lem. Moloch używa prądu o
wysokim natężeniu. Może to
spowodować późniejsze prob-
lemy z napięciem w osadzie,
a także ryzyko porażenia
prądem przy podłączaniu

akumulatora do
miejscowej sieci
elektrycznej.
O ile z pier-
wszym prob-
lemem można
poradzić so-
bie używając
normalne
transfor-
matory, to
na rozwiązanie
drugiego nie



ma zbyt dobrego sposo-
bu. Niektórzy wykorzystują
wyładowania elektromagne-
tyczne do wyładowania bate-
rii, aby móc potem bezpiec-
znie je podłączyć i naładować.
Niestety urządzenia do
ładowania są rzadkością,
dlatego mogą polecieć tylko
wzmoczoną ostrożność przy
zabawie z ogniwami i używanie
dużej ilości izolatorów.

Niemniej warto zaryzykować
- nagrodą za nasze starania
- jest źródło prądu, tak cen-
nego w dzisiejszych czasach.
Przejdźmy teraz do nieco
bardziej skomplikowanych ro-
botów, a co za tym idzie
lepszycy źródeł en-
ergii. Niektóre
maszyny Molocha
przeznaczone do
długotrwałych
akcji bez
możliwości za-
witania do
którejś z en-
klaw Molocha,
posiadają
komponenty
potrzebne do
doładowania
akumulatorów. Mogą one się
dzięki nim podłączyć do ludz-
kiej sieci energetycznej i
podkraść prąd, lub same za
pomocą baterii słonecznych
go zdobywać. Do podkrada-
nia energii wykorzystują
wysuwając się wypustkę
podobną do śrubokrętu z
rozwidlającą się końcówką.
Zwyczajnie wbijają go w kabel
wysokiego napięcia i włączają

się do sieci. Wykorzystan-
ie tego urządzone nie po-
winno być dla nikogo prob-
lemem. Inna sprawa, że jest
ono raczej mało przydatne
dla ludzi. Dlatego bardziej
będzie nas interesować drugi
sposób wykorzystywany przez
maszyny do odnowienia za-
pasów energii. Chodzi tutaj o
wyżej wspomniane wykorzysta-
wanie palet fotowoltanic-
znych, zwanych też bateriami
słonecznymi.

Dziennie z 1 metra kwa-
dratowego można wydobyć ok.
5kwh, czyli tyle ile ze spale-
nia 0,5 litra benzyny do-
brej jakości. Najpierw należy
oczywiście zdobyć odpowied-
nie palety. Większość maszyn
zadawała się niewielkimi pal-
etami w wielkości od 1 do
3 metrów kwadratowych. Niek-
tóre jednak, takie jak Żółwie,
potrafią wysunąć z siebie
cały dach baterii o powier-
zchni nawet do 300 metrów
kwadratowych!!!
Wszystkie maszyny Molocha
posiadają własne źródło zasilania.
bardzo przydatne urządzenie,
tzw. energizator świetlny,

zwiększający ilość zdobywanej
energii nawet dwukrotnie.
Wygląda on jak piłka do tenisa
z małymi wystającymi drucika-
mi i jedną większą wypustką,
podobną do uprzednio opisane-
go urządzenia do podłączania
się do cudzych sieci energety-
cznych. Po zamontowaniu pal-
et ogniw fotowoltanicznych w
wybrany przez nas miejscu,
wszystkie kable wychodzące z
nich staramy się podłączyć
do początku kabla do prze-
noszenia wysokiego napięcia,
który będzie dostarczał prąd
do miejsca jakie sobie wybier-
zemy. Jakies 10 metrów kabla
od jego początku (a co za tym
idzie od baterii słonecznych)
wbijamy w niego - za pomocą wy-
pustki - energizator świetlny
i kładziemy go na blasze
odizolowanej od środowiska
zewnętrznego. W ten sposób
nasza mała elektrownia jest
gotowa do użytku.

Wbrew pozorom, nie
każda maszyna Molocha posi-
ada własne źródło zasilania.
Zwłaszcza na froncie spotkać
można małe roboty połączone

wiązaniem mikrofalonicznym z większymi robotami dowodzącymi. Owe roboty dowodzące posiadają generator mikrofalonicy, tworzący coś w rodzaju sfery zaopatrującej w energię mniejsze maszyny. Wszystkie specjalnie przystosowane roboty Molocha bez własnego zasilania, po znalezieniu się w takim polu 'odżywają', zaczynają działać jakby posiadały własne źródło energii. Taka sfera energii mikrofalonicy może być szkodliwa dla zdrowia - jest ona bowiem rakotwórcza (rak to przedwojenna nazwa choroby powodującej poważne komplikacje w naszym organizmie, a w dalszych stadiach rozwoju śmierć). Jak łatwo się domyślić, roboty dowodzące muszą być wyposażone w naprawdę potężne źródło zasilania. W przeszłości, zaobserwowano nawet jednego, korzystającego z mini reaktora jądrowego! Jest to jednak wielka rzadkość, dlatego nie zajmę się opisem praktycznego wykorzystania takiego generatora. Inne ro-

boty dowodzące posiadają może mniej spektakularne źródła energii, ale także skuteczne. Przy zdobyciu szczątków sporej maszyny Molocha, można nawet skonstruować generator produkujący energię dla całego miasteczka.

To tyle, jeśli chodzi o zdobywanie energii z części maszyn Molocha. Jeszcze w tym numerze znajdziecie artykuł traktujący o wykorzystywaniu różnych przydatnych komponentów z szeroko opisywanych tutaj szpiegów Molocha.

Sierż. Gregory
'Metal' Maverick

BOJLER Z MOLOCHA

Jak zdobyć elektryczność z Maszyn Molocha?

Szpiegów Molocha można na szybkim przesyle danych, spotkać w coraz większej ilości miejsc. Wiernie służą one Bestii w zdobywaniu informacji. Służą także nam, naukowcom z Posterunku. Dzięki pochwyconym zwiadowcom zdobyliśmy wiele informacji o Molochu, których normalnie nie mielibyśmy szans poznać. W tym artykule przedstawię wam, jak te roboty mogą posłużyć także Wam! Dowiedziecie się jak skonstruować wiele przydatnych rzeczy z tych małych robotów będących naszą udręką.

Konstrukcja podstawowych szpiegów jest dość prosta. Mały akumulator dostarczający energii, jeden, góra dwa elektroniczne zmysły pomagające orientować się w środowisku, mechanizm pozwalający się poruszać oraz przyrządy do zbierania i przesyłania informacji (to ostatnie tylko wtedy, kiedy Molochowi zależy

na szybkim przesyle danych. Zazwyczaj woli nie ryzykować przejęcia lub zakłócenia informacji i szpieg przekażuje dane Bestii dopiero gdy znajdują się w enklawach tego przerosniętego Tostera). Wbrew pozorom po złapaniu takiego prostego robota, można z niego zrobić wiele dobrych rzeczy. Idźmy jednak po kolei.

Zanim zajmiemy się wyjmowaniem ze szpiega jego drogocennego wnętrza, należy zneutralizować jego systemy obronne. Tak, dobrze przeczytaliście, Moloch dobrze strzeże swoich szpiegów. Często mają one zamontowane mini paralizatory które emitują mocną wiązkę energii przy próbie zdjęcia pancerzyka. Ma to dwojaki efekt. Jeśli robot został w jakikolwiek sposób wyłączony (np. przez użycie EMP), to oprócz sparaliżowania osoby

bawiącej się szpiegiem, to z trucizną pod obudową czy do tego uruchamia zwiadowcę też nasmarowane trucizną ponownie. Często zdarza się, druciki wewnątrz szpiegów. Na iż ucieka on wtedy z naszego warsztatu. Na szczęście EMP jest na tyle skuteczne, że zazwyczaj energii w maszynkach pozostaje jedynie na niewielki elektrowstrząs. Nie starczy energii na ponowne aktywowanie robota. Paralizator to nie jedyny model zabezpieczeń jaki możecie spotkać. Czasami spotykane są proste mechanizmy wybuchowe. Działają one na zasadzie wyjmowania zawleczki z granatu - zdejmując obudowę szpiega, wyjmuje się dzyndzel zabezpieczający ładunek powodując tym samym eksplozję. Jak widać proste mechanizmy zawsze znajdują zastosowanie. Sporadycznie można także zauważyć małe kapsułki



szczęście wszystkie te zabezpieczenia da się w miarę łatwo unieszkodliwić przy odpowiedniej dozie ostrożności. Przejdźmy teraz do tego co tygryski lubią najbardziej, czyli rzeczy które możemy skonstruować z wnętrza szpiega.

O m ó w m y prostych, najczęściej spotykanych zwiadowców.

Wbrew pozorom wszyscy szpiegowie są dość podobnie skonstruowani i posiadają podobne komponenty. O wykorzystaniu ogniw energii w nich zawartych możecie przeczytać w poprzednim artykule z serii 'Bojler z Molocha', znajdującym w tym numerze. Powiem tylko, że w prostych szpiegach akumulatory nie są zbyt wielkie i

nie posiadają zbyt wielkiej ilości energii.

Najczęściej, oprócz baterii, możemy znaleźć prostą kamerę lub aparat. Po odpowiednim rozpoznaniu (mały przezroczysty obiektyw, cylindryczny kształt, mały prostokąt fleszu, gruby kabel łączący z mikroprocesorem kontrolującym robota) możemy wymontować te cudenka i po podłączeniu do zasilania (można tutaj wykorzystać ogniwo szpiega) skutecznie używać. Aby uruchomić urządzenie wystarczy spowodować małe spięcie (aparat zrobi wtedy zdjęcie z fleszem, kamera włączy się i będzie nagrywać aż do odłączenia energii). Wszystkie dane będą zapisywane na wmontowanym mini dysku twardym. Aby odczytać dane potrzebny jest komputer i starodawny kabelek USB, przez który (po odpowiednich przeróbkach) można dostać się na dysk kamery czy też aparatu.

Następną często spotykaną rzeczą w szpiegach jest czytnik gleb. Zdarza się, iż jest on zintegrowany z dozownikiem trucizn. Szpieg, zaraz po zbadaniu danej gleby (a także wody, gdyż i do tego czytnik gleb służy), może ją zatruć małą ilością bardzo silnej trucizny, działającej z opóźnieniem - może w ten sposób pozbawić osadę wody pitnej w chwili, gdy sam będzie już daleko od niej. Czytnik wygląda jak metalowe pudełko rozmiarów 2cm x 3cm x 5cm. Wystaje z niego długa około 7 centymetrowa igła z tytanu i jest połączony ok. 6 kabelkami z mikroprocesorem. W wypadku zintegrowania z dozownikiem trucizn dospawane jest małe pudełeczko z włókna szklanego z boku głównej części czytnika. Po wymontowaniu czytnika można go podłączyć do komputera (najlepiej jak najnowszego przez kabelek USB 7.8 z odciętą tyczką z jednej strony i połączony z przewodami z czytnika) i wykorzystywać do badania gleb. Początkowo problemem może być porozumienie się

z tym urządzeniem, jednak w komputerach ze sztuczną inteligencją, produkowanych niedługo przed wojną, komputer sam stworzy potrzebne oprogramowanie.

Nadajnik (mała część podobna do chipa, z wysuwaną antenką) powymontowaniu można podłączyć do jakichś głośników, zyskując dzięki temu radio. Do zmieniania częstotliwości Moloch wykorzystuje zasadę zwiększania się metalu przez podgrzanie. Szpieg wysyła impulsy elektryczne o wysokim napięciu do nadajnika i tym samym zwiększa częstotliwość. Aby zmniejszyć, zmniejsza on napięcie. Wykorzystając tę samą zasadę, umiejętnie dawkując energię z baterii.

Kolejną przydatną zabawką jaką możemy znaleźć wewnątrz szpiega jest czujnik ruchu. Wygląda on jak mały sześciąt z dwoma odstającymi płaskimi drutami zakończonymi czymś wyglądającym jak czarny kamień i mnóstwem cienkich

kabelków odstających od tego sześcianu. Aby wykorzystać czujnik potrzebny jest samoprogramowalny komputer. Oprócz tego wymagana jest wtyczka która po podłączeniu odpowiednio wszystkich tych kabelków wykorzystywana jest do kontaktu z komputerem. Wtyczki takie bardzo trudno dostać, tutaj na Posterunku produkujemy je i puszczamy w świat. Możliwe, że znajdziecie je w większych skupiskach ludności. Zazwyczaj nazywa się je Firegateami. Są one bardzo przydatne także do podłączania innych komponentów z maszyn Molocha do komputerów. Po podłączeniu czujników do komputera i przeprogramowaniu ich (o to zadba komputer, jeśli jest wystarczająco zaawansowany technologicznie), należy go zmontować z prostym układem włączającym np. radio. Przy każdym wykrytym ruchu czujnik wysyła impuls elektryczny uruchamiając tym samym alarm.

To tyle, jeśli chodzi o

wykorzystanie komponentów typowo szpiegowskiego. W następnej części 'Bojleru z Molocha' dowiedziecie się, jak wykorzystać mechaniczne mechanizmy ruchu montowane w maszynach Molocha.

Sierż. Gregory
'Metal' Maverick

POSTERUNEK WALCZY A TY?



Będiesz stać bezczywnie?

Zaciągnij się już dziś!

TROCHĘ HISTORII

Dotychczasowa walka z Molochem

W tym krótkim artykule postaram się przybliżyć wam nasze, i nie tylko nasze, dotychczasowe poczynania w walce z Molochem, ale aby to zrobić należy najpierw zadać pytanie - czym jest Molocho?

W oczach obywateli Stanów Zjednoczonych on do rozmiarów mitycznej, niepokonanej istoty, która powołana została do życia w jednym celu - zniszczenia ludzkości. Jest to błędne założenie, powodujące tylko i wyłącznie zbędne zamieszanie i potęgujące strach przed Molochem. W rzeczywistości jest on tylko maszyną, a raczej zespołem maszyn.

Istnieje wiele teorii tłumaczących czemu i kiedy on powstał i dlaczego przebiega na południe, niszcząc wszystko na swej drodze. Nie wiemy dokładnie, kiedy powstał

twór, który można by nazywać Molochem. Wiemy za to, kiedy nasze, i nie tylko nasze, maszyny zbuntowały się przeciwko ludzkości. Miało to miejsce we wrześniu roku 2020. Wtedy właśnie komputery przejęły kontrolę nad arsenałem atomowym, biologicznym i chemicznym Ziemi i rozpętało się piekło. Przypuszczalnie Molocho powstał kilka miesięcy lub nawet rok po tym wydarzeniu. Początkowo były to potężne komputery obsługujące systemy rządowe, wojskowe i korporacyjne, wyposażone w prymitywne zespoły odpowiedzialne za uczenie się (ale nie za inteligencję), które z czasem wypracowały proste procedury odpowiedzialne za produkcję maszyn i rozbudowę fabryk.

Przez pierwsze lata Molocho swobodnie rozwijał się i zdobywał nowe tereny, gdyż pograżona w chaosie ludzkość nie mogła i nie chciała stawiać

mu czoła. Potem jednak, po raz pierwszy natknął się na jawny opór. Wtedy nie był jeszcze doświadczony w walce i jego nieprzygotowane do konfrontacji maszyny ponosiły klęskę za klęską. Do czasu, której był. Cały proces był bardzo rozciągnięty w czasie. Początkowo naukowcy jeździli za wojskiem niejako na 'doczepkę', ale im więcej wiedzy na temat Molocha posiadli, tym więcej władzy przechodziło w ich ręce. Znajomość jego procedur i sposobów walki okazała się rzeczą niezbędną. Bez nich nie można było mówić o podjęciu jakiegokolwiek walki, a jedynie okupionym krwią wycofywaniu się.

Komputery szybko opracowały technologię potrzebną do zbudowania prawdziwych maszyn wojennych. Mobsprzęt długo ewoluował, zanim zyskał taki wygląd, jaki ma dziś. Podobnie było ze szpiegami. Konfrontacja bitewnych maszyn Molocha z ludźmi skończyła się sromotną klęską tych drugich. Małe i rozproszone oddziały walczące na froncie łączyły się w coraz większe grupy. Do nich dołączali naukowcy, pragnący poznać i wykorzystywać technologie zawartą w zdobywanych maszynach.

W ten sposób powstał Posterunek - wędrujące miasto. Podobnie jak było z Molochem, nie ma określonej daty, przed którą Posterunku nie było, a po

o kilku latach ciężkiej pracy naukowcy i żołnierze wypracowali system, który z drobnymi modyfikacjami służy do dziś. Dzięki temu Molocho zyskał wroga, którego naprawdę może się obawiać!

W następnych odcinkach opowiem wam o współpracy z Nowym Jorkiem, o ważniejszych bitwach i pokrótce przedstawię najważniejsze oddziały i struktury Posterunku.

Ivan King

KU CHWALE



POSTERUNKU!

Czekamy WŁASNIE NA CIEBIE!

SZKOŁA PRZETRWANIA

ZDOBYWANIE WODY



Odwodnienie

Człowiek bez wody jest w stanie przeżyć maksymalnie 6-7 dni i to w optymalnych warunkach, czyli przy ok. 24 stopniach w skali Celsjusza, średniej wilgotności powietrza i małej aktywności fizycznej. Pierwszymi oznakami odwodnienia jest uczucie pragnienia, zmęczenie, suchość w gardle i ból mięśni. Nie należy tego lekceważyć, gdyż inaczej doprowadzi to do dalszej utraty sił. W tym wypadku, po około 2 dniach nie spożywania płynów, wystąpią objawy takie, jak brak wydzielania śliny, suchość języka, trudności w mówieniu, co po jakimś czasie zostanie wzbogacone o niemożność przełykania, halucynacje, a w końcu śmierć.

Gospodarowanie wodą

Gdy naprawdę zaczyna nam brakować wody, trzeba wprowadzić odpowiednią gospodarkę, aby pozostałe zapasy starczyły na jak najdłużej.

1. Pić wodę jak najrzadziej i w małych ilościach
2. Wypijać swoją dawkę powoli i małymi łykami
3. Nie jeść nic, a w szczególności bardzo tłustych rzeczy, gdyż trawienie posiłku pochłania bardzo dużo wody
4. Palenie papierosów, fajek itp. także odwadnia organizm
5. Z alkoholi wolno pić tylko niskoprocentowe piwo.
6. W ostateczności można oszukać swój organizm żując drobne przedmioty, takie jak małe kamienie czy guziki oraz pijąc, tak trudno teraz dostępną, wodę gazowaną

Zdobywanie wody

Większość ludzi uważa, że pustynia jest całkowicie sucha. Na szczęście są w błędzie. Prawdziwy tropiciel wycisnie wodę nawet z kamienia, a to za sprawą kilku bardzo przydatnych sztuczek.

Podstawowym sposobem na zdobycie chociaż kilku łyków życiodajnego płynu, jest budowa destylarni. Polega to na tym, że kopie się dołek głębokości 70 cm, średnicy około 1 metra i przykrywa go folią. Płachtę obsypuje się dookoła piachem, aby konstrukcja była jak najbardziej szczelna. Na środku kładzie się kamień formujący lejek. Pod nim stawiamy naczynie. Działanie polega na tym, że dzięki temu ziemia pod folią mocno się nagrzewa, a zawarta w niej woda zaczyna parować. Para, nie mając ujścia, zatrzy-



muje się na folii, gdzie skrapla się i spływa do naczynia. Dla podwyższenia efektywności można do środka wrzucić przeróżne rośliny, mokre szmaty, błoto, a nawet wodę morską albo mocno zanieczyszczoną. Oczywiście im destylarnia będzie większa, tym więcej wody będzie dawać.

Kaktusy rosnące na niektórych pustyniach są istnymi zbiornikami wody. Sok z tej rośliny bardzo dobrze gasi pragnienie oraz poprawia nastrój. Od razu nadaje się on do spożycia i nie trzeba go filtrować, dlatego warto po znalezieniu kilku kaktusów zrobić sobie zapas.

Żaba pustynna jest bardzo ciekawym zwierzęciem. Gromadzi w swoim ciele na zapas dużą ilość wody, dzięki czemu może przetrwać zakopana w piasku wiele dni. Znaleźć taką żabę w celu 'wycisnięcia' z niej wody jest bardzo trudno, aczkolwiek dobry tropiciel poradziłby sobie z tym zadaniem. Można także posłużyć się detektorem ruchu czy kamerą termowizyjną

Innym sposobem jest także kawałka rurki średnicy ok. 5 wykopanie studni na tyle cm, a długości 30 cm wkłada głębokiej, aby na jej dnie się na przemian trawę, zmielzone węgiel, drobny piasek i estety, nie sprawdza się kawałki papieru, a na końcu to we wszystkich miejscach. Najlepiej iść tam, gdzie jest widoczna bujna roślinność.

Oczyszczanie wody

Owoc naszej pracy, czyli woda, nie od razu nadaje się do spożycia. Na początku przydałoby się ją oczyścić. Podstawowym sposobem na przystosowanie wody do spożycia jest jej gotowanie, które powinno trwać co najmniej 2 minuty. Robimy to wrzucając do niej, za pomocą długich kijów czy szczypiec, bardzo mocno rozgrzane w ognisku kamienie. Innym sposobem jest własnoręcznie zbudowanie filtra lub użycie gotowego. Gotowe filtry są teraz rzadkością, ale na wyposażeniu armii Posterunku jest ich dostatek. Mimo to, przydaje się wiedza na temat samodzielnej budowy takiego urządzenia. Polega to na tym, że do

przelewamy przez to wszystko zanieczyszczoną wodę. Dodatkowo możemy wrzucić tabletki WD-tabs, rozpoznawalne po wytłoczonym na nich logu żółwia. Średnio doświadczony chemik nie miałby problemów z samodzielnym wyprodukowaniem tego środka.

Mam nadzieję że ten artykuł przybliżył wam zasady przeżycia na pustyni. Zapraszam do lektury kolejnych tekstów w tym dziale.

Johnatan Rabarot



Z POLA BITWY

OBRONA FERGUS FALLS

Na odcinku frontu przy Fergus Falls stoczyliśmy niedawno szaleńczą walkę z Molochem. Miasto zostało ob- ronione, a żelazne dupsko Bestii skopane i to w wiel- kim stylu. Przez jakiś czas, mieszkańcy miasteczka mogą spać spokojnie, a jeżeli po raz kolejny przybędzie, będziemy na niego czekać i zwyciężymy, bo żaden kod binarny nie jest w stanie pokonać człowieka!

Fergus Falls, to miasto położone przy wschodniej granicy z Bestią, oddalone od przedniej ściany o jakieś trzydzieści kilometrów. Miejsce te jest ważnym punktem strategiczno-ekonomicznym całej okolicy. Duży skład przedwojennych maszyn to łakomy kąsek dla Molocha. Blaszkaki pomagały ludziom podczas robót w polu oraz przy odbudowywaniu miasta. Poza tym stały się sil-

nym materiałem przetargowym. Ponadto w wiosce znajdowała się dość duża fabryka leków, która zaopatrywała cały rejon w medykamenty. Wiadomość o nadchodzącej bitwie przyszła niespodziewanie. Miasto wysłało prośbę o pomoc do Posterunku, a my nigdy nie odmawiamy. Ekspedycja została przygotowana natychmiastowo. Żołnierze i sprzęt byli gotowi już po paru godzinach od otrzymania wiadomości o planowanym ataku Bestii. Wyruszyliśmy pewni siebie i w pełni przekonani o słuszności naszej sprawy. Wszyscy chcieliśmy jednego - dołożyć Molochowi. Na miejsce dotarliśmy bez żadnych problemów, najwidoczniej Bestia nie mogła lub nie chciała nas atakować, bo o tym, że nas śledziła, byliśmy święcie przekonani. Dowodem były maszynki, które udało nam się zniszczyć. Pięć pajęczkowatych kamer i dwa

roboty z mikrofonami. Ilu nas infiltrowało? Dwa, trzy, cztery razy więcej? Nie mam pojęcia, ale z pewnością taką ilość, jakiej nie byliśmy w stanie znaleźć i zniszczyć. Gdy dotarliśmy na miejsce, Fergus Falls było już okopane, a przygotowania zbliżały się ku końcowi. Nasze nadejście zostało odebrane jako fala nadziei, ludzie nie kryli uradowania, a łowcy maszynek i gangerzy uwierzyli, że wygrana jest możliwa.

Posterunek nigdy nie przegrywa.

Pierwsza linia obrony mieściła się przed miastem. Liczne wilcze doły oraz zaminowane przyszłe pole bitwy, czekały na maszyny Molocha. Prowizoryczne fortyfikacje miały wciągnąć je między zabudowania, a tam czekaliśmy już z niespodzianką: świeżo produkowanym kwasem. Bestia nie przesunęła swojej granicy, co było dziwnym posunięciem z jej strony, dającym nam większe możliwości.

Rozlokowani w różnych budynkach, czekaliśmy na nadciągające macki Wroga. Sekundy wydłużały się w minuty, a te w godziny. Powietrze było już tak strute, że nic nie było widać, a od- dychanie sprawiało bardzo duży problem. Nawet ludzie zaprawieni we frontowych pozycjach z Molochem, chodzili w maskach. Gaz pojawił się nagle. Po paru gorączkowych chwilach rozpoczęło się oczekiwanie na wroga. Spięci i gotowi czekaliśmy na pierwsze maszyny, w które można by władować amunicję zalegającą od paru dni w magazynkach. Ciszę przerwał metaliczny odgłos kroczenia stalowych, wielonożnych maszyn. Roboty bojowe wykonały się z horyzontu i zaczęły ostrzelać. Kule świstały, a kurz unosił się dookoła. Rozpoczęła się bitwa o Fergus Falls...

Gdy tylko blaszaki weszły na pole minowe, rozległ się wielki huk, jazgot, a szczęk łamania metalowych części rozniósł się

po okopach, przynosząc ulgę i zajęcia pozycji w mieście oczekującym żołnierzom. Na odwrócił na chwilę uwagę początku stawialiśmy twarde żołnierzy od nadciągającego opór Molochowi, a jego ataki oddziały.

odbijały się od naszych linii Snajperzy ustawieni na swojej obrony. Szala bitwy, która na ch pozycjach czekali na dogodny strzał, gdy z czołgów maszyn, dzięki żołnierzom wyskoczyły po raz kolejny Posterunku zaczęła przechylać sześcionożne roboty bojowe. się na korzyść ludzi! Roboty Przemieszczały się bardzo zaczęły przegrywać. Nasze pociski trafiały bezbłędnie. się w mieście, do którego Lata treningu i praktyki powoli zaczęły wpływać. Huk robią swoje. Bestia czuła smak granatów i wybuchających maszyn grzmiał już nad całym Fergus Falls. Łuski wystrzelonych pocisków szybko pokryły ziemię.

**Maszyna to wróg,
którego trzeba
zniszczyć
za wszelką cenę!**

Tymczasem Juggernauty zbliżały się do Fergus Falls. Powoli, lecz cały czas do przodu, brnęły w kierunku broniącej się miejsciny. Potężne, pół-człowiecze maszyny, dotarły w końcu do punktu, z którego mogły rozpocząć atak. Granatniki zamontowane na czołgach

wymierzyły w najbliższe jakości kwas, stworzony przez domy, rozpoczęły atak i nie naukowców Posterunku. Ta broń przerwały go już do końca miała szanse definitywnie walki. przechylić szalę zwycięstwa na stronę ludzi. Tymczasem

Nadszedł czas na snajperów. parszywa trzynastka czołgów. Na miasto szarżowało trzynaście wjeżdżała do miasta, prując og-potężnych robotów, o których niem do wszystkiego co stało mówiono, że są niezniszczalne. na ich drodze.

Jak się później okazało, Ci którzy tak twierdzili, Snajperzy znali swoją kłamali. Wyborowi strzelcy role i wywiązywali się z niej Posterunku wiedzieli, gdzie znakomicie. Czterech wyborow-celować. Głowy nieszczęśników ych strzelców Posterunku porwanych przez Molocha stały atakowało. Gdy tylko pojazdy się tarczami dla najlepszych wroga pojawiły się na celowni-wśród najlepszych. Rozpoczął kach, od razu padły pierwsze się ostrzał, który miał ty-strzały, a po nich kolejne, co lko jeden cel: zniszczenie paręnaście sekund.

wroga. Potężne maszyny nies-trudzenie parły na przód ty-lko po to, by zaraz natknąć cie znalazły się na tyle się na pociski wystrzeliwane blisko, by można było na z długolufowych broni ukry-nich wykorzystać pociski z tych w domostwach żołnierzy. kwasem. Z prostych wyrzutni Jeden celny strzał nie był wystrzeliły rakiety z umi-wstanie zabić pół-maszyny eszczonymi w nich specjal-Bestii, ale dwa, trzy owszem. nymi pojemnikami. Na dwóch Niespodzianka czekała na najbliższych czołgach pojawił dogodną chwilę do zaprezen-się ciemny ogień, który szyb-towania się. Jeszcze chwila, ko znikł. Huk nie był duży, a jeszcze parę metrów i na Jug-szkód nie było prawie widać juggernauty polecą najwyższej - dwa czy trzy karabiny

zostały zniszczone na obydwu pojazdach i nic poza tym. Przestraszyliśmy się co nie miara. Jakim prawem wynalazek naszych naukowców nie zadziałał? Niezawodni specjaliści zostali przechytrzeni przez maszynę? W momencie, kiedy padły te pytania, wcześniej postrzelone Juggernauty zatrzymały się. W miejscach, w które przed chwilą uderzyły pociski, utworzyły się przeswitujące dziury. Topiąca się stal wpływała do środka maszyn, a wyglądało to, jakby tworzywa, z których zostały zrobione pociski, zwiotczały i zaczęły się zapadać. Po paru kolejnych sekundach doszło do dwóch potężnych eksplozji, które nastąpiły jedna po drugiej. To, co zostało po niezniszczalnych robotach, było kupą złomu.

Wyborowi strzelcy Posterunku nie zaprzestawali ostrzeliwania Juggernautów. Kule uderzały jedna za drugą, aż którejs wreszcie udało się przebić pancerz i

trafiła prosto w czoło pół-człowieka. Płyny mózgowe rozlały się po kabinie, w której siedział nieszczęśnik. Zaraz po tym wydarzeniu, kolejna z maszynek Molocha wpadła po lupe snajpera, którym celnym strzałem powalił przeciwnika. Podobnie stało się z następnymi trzema pociskami, które na stałe unieruchomiły Juggernauty.

Ludzie, którzy dokonują takiego wyczynu, zostają nazywani bohaterami. Najłatwiej dołączyć do ich grona przyłączając się do Posterunku. Wyszkolenie i sprzęt, jaki dostaje się w zamian za służbę, pozwoli Ci stać się jednym z tych, którzy wygrywają bitwę!

Czołgi Bestii nie próżnowały, sypiąc w nas wszystkim, czym się tylko dało. Grube ściany przedwojennych bloków w robotniczej dzielnicy oraz świetne wyszkolenie, jakie posiadamy dzięki Posterunkowi, pozwoliły nam bronić się i atakować. Po raz kole-

jny użyliśmy śmiertelnie skutecznego medycznego sprzętu oraz przed dla maszyn kwasu. Wystrzelone wojenne urządzenia w bezpieczne miejsca, a zdobycze z Juggernauty. Ich reakcja pokonanych robotów na pewno na naszą broń niczym nie różniła się od poprzednich. Po chwili nastąpiły eksplozje, a pozostałe czołgi rozpoczęły zmasowany atak na nasze jednostki.

Grad granatów spadł na ostatnią, potężną, w czółwie człowieka maszynę, niszcząc ją doszczętnie. Nie można było jej jednak tak prosto pokonać, zbyt dużo pocisków musielibyśmy nią władować, aby w końcu się poddała. Nasz dowódca, Timothy Blake, podszedł do Juggernauta i wyciągnął swojego Eagla. Twór Bestii nawet się nie poruszył, na jego twarzy rysował się uśmiech. Wiedział, że za chwilę umrze, by nie krzywdzić więcej niewinnych ludzi. Padły dwa strzały i kolejny śmiertelny wróg poddał się sile człowieka.

To był koniec. Maszyny zostały pokonane. W czasie bitwy udało się przetransportować cały

Przyłącz się do nas i pomóż nam skopać metalowe dupsko Molocha! Takich akcji jak ta, opisana powyżej, było więcej i w każdym następnym numerze będziesz mógł przeczytać o spektakularnym zwycięstwie Posterunku nad Bestią! To naprawdę jest możliwe!

Przyłącz się do nas i pamiętaj: żaden kod binarny nie jest w stanie pokonać człowieka!

Kpt. John Spenser



ZRÓB TO SAM

CZYSZCZENIE BRONI

Witajcie! Dzisiaj zajmiemy strzał na sucho w celu pozysię czyszczeniem broni. Pytania bycia się naboju z komory. Po cie po co czyścić broń? Jest pierwszym naciśnięciu spustkilka powodów. Po pierwsze: tu komora powinna być pusta, żeby nie wybuchła w rękę. Po drugi służy upewnieniu się, drugie: żeby dłużej służyła że tak rzeczywiście jest. ci w walce z Molochem i innymi przeciwnikami. Po trzecie: żeby miała lepsze osiągi.

Tyle tytułem wstępu, zajmiemy się praktyką. Aha, broni nie czyści się na polu bitwy.

I
Połóż płachtę na ziemi, żeby komory w której magazynek broń się nie zabrudziła i nie dostał się do niej piasek.

II
Zabezpiecz broń, żeby nie było ja wyczyścić (pamiętaj o częstym zmienianiu smaru na szmatce)

III
Wyjmij magazynek i połóż na płachcie.

IV
Wyceluj broń w ziemię, odbezpiecz, odciągnij zamek i oddaj

V
Zabezpiecz ponownie broń.

VI
Weź szmatkę nasączoną smarem i przetrzyj zewnętrzną stronę magazynka i wewnątrz stroneę magazynka i wewnątrz stroneę w której magazynek się umieszcza

VII
Rozłóż broń, żeby można było ja wyczyścić (pamiętaj o częstym zmienianiu smaru na szmatce)

IX
Przeczysć lufę, najpierw na zewnątrz, potem wewnątrz.

X
Srodek lufy przetrzyj wycio-

rem, w celu przeczyszczenia
gwintu lufy.

XIV

Złóż broń.

XI

Wytrzyj lufę czystą szmatką To są podstawy. W następnym
najpierw w środku, potem na numerze, opowiem o naprawie
zewnątrz. broni.

XII

Owiń lufę w celu zabezpiecze-
nia jej przed piaskiem.

Kpt. Harry Manowar

XIII

Delikatnie wyczyść komorę
nabojową.



SKOP ŻELAZNE DUPSKO MOLOCHA

ZBUDUJ WŁASNE EMP!

Witajcie!

Moloch atakuje coraz zacieklej, stara się nas powalić na kolana, zmusić do oddania hołdu jego żelaznemu dupsku! My, żołnierze z Posterunku walczymy jednak zaciekle i nie dajemy mu dorwać się do nas, naszych rodzin i naszej Ojczyzny. Obecnie, możemy powiedzieć, że jesteśmy ludźmi zaprawionymi w boju z Bestią. Dzięki walce zdobyliśmy doświadczenie, które już nie raz pozwoliło nam zwyciężyć i pogonić ten przerośnięty czajnik na północ. Uznaliśmy, że najwyższy czas podzielić się naszą wiedzą na temat walki z nim z wami, abyscie i wy mogli walczyć i zwyciężać z Bestią. W tym dziale co numer będziemy wam przedstawiali najbardziej efektywne i skuteczne taktyki walki, sposoby na niszczenie maszyn Molocha w łatwy

sposób, a także instrukcje jak przygotować odpowiedni ekwipunek. W tym numerze przygotowaliśmy coś szczególnego, na dobry początek - instrukcje jak zbudować działko EMP jednorazowego użytku o sporej mocy!

**ZRÓB TO SAM!
ŁADUNEK
ELEKTROMAGNETYCZNY**

Dobrze wykorzystany impuls elektromagnetyczny może okazać się zabójczą bronią dla wszelkiego rodzaju elektroniki, a co za tym idzie maszyn Molocha. Spora liczba Zabójców Maszyn wyposażona jest w działko tego typu a czasami nawet w granaty EMP. Bez tych zabawek ich praca stałaby się niewyobrażalnie

ciężka i żmudna. Wykorzystują oni sprzęt przed wojen-ny (produkcja tych broni w dzisiejszych warunkach jest niezwykle trudna), a co za tym idzie, niezwykle drogi i trudny do zdobycia. Na szczęście produkcja prymitywnych (co nie oznacza, że nie efektywnych), jednorazowych dział EMP jest dość prosta i nawet Wy możecie skonstruować takie cacko!

Metalową rurę musicie wypchać trotylem, a następnie zatkać z jednej strony detonatorem. Z jednej strony cewki izolacyjnej podłączamy antenę, a następnie wkładamy w nią uprzednio przygotowaną rurę. Zwróćcie uwagę na fakt, iż detonator powinien znajdować się po przeciwnej stronie niż antena. Na koniec podłączcie do waszego tworu akumulator i zacznijcie przepuszczać przez cewkę prąd elektryczny, co spowoduje tam powstanie pola elektromagnetycznego. Dział EMP jest gotowe.

Aby jednak móc pomarzyć o tej broni, będziecie musieli najpierw przygotować sobie trochę sprzętu do budowy. Będziecie potrzebowali cewkę izolacyjną (możecie ją skonstruować sami. Wystarczy wziąć jakąś rurę z materiału izolacyjnego i owinać ją w miarę równo drutem), metalową rurę odpowiedniej wielkości, akumulator z możliwością podłączenia do metalu, antenę, detonator i ... jeden kilogram trotylu. W zdobyciu z ostatniej z rzeczy mogą pojawić się problemy, jednakże trotyl można także wyprodukować samemu (patrz

temu procesowi w zwolnionym tempie, to zobaczylibyśmy, że w momencie zapłonu inicjującego eksplozję fala uderzeniowa zaczyna niszczyć całe urządzenie, rozrywając stopniowo wewnętrzną metalową rurkę. Odkształcony metal zwiera kolejne zwoje cewki powodując koncentrację pola magnetycznego, wytwarzanego przez płynący w niej prąd. W miarę przesuwania się czoła fali uderzeniowej do przodu zachodzi kompresja pola magnetycznego w co raz to mniejszej objętości obszaru jeszcze nieuszkodzonego. To warzyszy temu ogromny wzrost natężenia prądu elektrycznego w cewce znajdującej się przed falą wybuchu. Natężenie impulsu prądowego, trwającego setki pikosekund, narasta do milionów amperów. Wreszcie - tuż przed całkowitym zniszczeniem urządzenia siłą eksplozji - impuls prądowy pobudza antenę, która zgromadzoną energię rzędu terawatów wypromieniowuje na zewnątrz.

Nim bardziej skomplikowana maszyna, tym bardziej wrażliwa jest na EMP. Dzieje się tak dlatego, gdyż posiadana ona zazwyczaj w swoim wnętrzu wysoko skomplikowane i zminiaturyzowane procesory i inne komponenty bardzo wrażliwe na skoki napięcia, które impuls elektromagnetyczny wywołuje. Grubość i szczelność pancerza robota także ma duże znaczenie. Zbudowane przez Was działo powinno unieszkodliwić większość robotów z odległości 20 metrów, a te mniej wrażliwe, w skrajnych przypadkach nawet z odległości 100 metrów! To tyle, jeśli chodzi o budowanie dział EMP. W przyszłym numerze przybliżę wam taktyki walki z maszynami Molocha.

Sierż. Gregory
'Metal' Maverick

Produkcja trotylu

Do produkcji trotylu potrzebować będziesz dwie zlewki, toluen, stężony kwas siarkowy, w miarę rozcieńczony kwas azotowy i łącznie wodną.

W pierwszej przygotuj mieszaninę 76 % kwasu siarkowego, 23 % kwasu azotowego oraz 1% wody destylowanej. W drugiej zlewce przygotuj mieszaninę 57 % kwasu azotowego i 43 % kwasu siarkowego (procent wagowy). 10 gram pierwszej mieszaniny wlej do zlewki umieszczonej w mieszaninie chłodzącej. Dodaj 10 gram toluenu i mieszaj przez kilka minut. Wyciągnij zlewkę z mieszaniny i ostrożnie podgrzej do 50 C. Mieszaj często podczas ogrzewania.

Dodaj 50 gram mieszaniny kwasów z pierwszej zlewki i utrzymuj temperaturę przez następne 10 minut dopóki nie pojawi się oleista substancja na powierzchni. Po 10-12 minutach całość z powrotem umieść w mieszaninie chłodzącej i ozięb do 45 C. Kiedy zostanie osiągnięta ta temperatura, oleista substancja z powierzchni zacznie opadać i gromadzić się na dnie. Poczekać aż cała substancja opadnie. Odciągnij za pomocą strzykawki mieszaninę kwasów ponad substancją.

Powoli ogrzewaj substancję do 83 C, równocześnie dodawaj 50 gram mieszaniny z pierwszej zlewki. Po osiągnięciu tej temperatury utrzymuj ją przez pełne pół godziny. Potem schłodź mieszaninę do 60 C i utrzymuj tę temperaturę przez pół godziny. Ponownie pozbadź się kwasów zostawiając tylko substancję na dnie. Ogrzewaj powoli substancję do 80 C równocześnie dodając 30 gram kwasu siarkowego. Po osiągnięciu 80 C musisz dodać 30 gram mieszaniny z drugiej zlewki i podnieść temperaturę do 104 C. Należy ją utrzymać przez trzy godziny. Po trzech godzinach obniż temperaturę do 100 C i utrzymuj ją przez pół godziny. Po pół godzinie oddziel oleistą substancję i przemyj ją gorącą destylowaną wodą. Po przemyciu gorącą wodą mieszaj często mieszaninę. Powinny zacząć pojawiać się kryształki TNT. Należy wtedy dodać zimnej wody aby zaczęły formować się zlepki kryształów. Kiedy wytrąci się wszystko musisz to odsączyć i przemyć wodą na sączku. Następnie wysusz uzyskane kryształki. Stałeś się właśnie szczęśliwym posiadaczem dobrej jakości trotylu.

CENTRUM RECYCLINGU czyli ZŁOM MOLOCHA

ŁOWCA I SZCZĘKI

Łowca

1. Krótki opis

Łowca, jak większość maszyn Molocha przystosowanych do dalekich podróży i ataków zniemacka, jest niewielki i zwinny. Potrafi nieźle dokopać samotnemu podróżnikowi, który w skrajnym zmęczeniu mógłby pomylić go z bieżącym psem, bądź małym wilkiem, o ile nie przykułoby jego uwagi to, że rzeczony 'pies' biegnie jednak trochę za szybko... Faktem bowiem jest, że Łowca na wysokich obrotach potrafi osiągać prędkość do 120 km/h. Wygląda jak gigantyczna modliszka, cały jest w kolcach. Kiedy zostaniesz przez niego zauważony, zaatakuje cię na 80%. Kiedy to nastąpi, na 99% spotkasz Smętnego Kosiarza. Chyba, że to Ty pierwszy go wypatrzysz...

2. Budowa

Łowca ma budowę ciała podobną do przeciętnego owada - mała głowa, tułów, duży odwłok, patykowate odnóża oraz to - czym przypomina modliszkę - przednie kończyny zakończone długimi kosami. Zresztą, nie tylko przednie. Posiada on bowiem 3 pary odnóży, wszystkie ozdobione podobnymi ostrzami. Tułów połączony z odwłokiem pokryty jest śmiercionośnymi stalowymi kolcami. Chronić ma to wewnętrzne podzespoły, skryte pod pancerzem.

3. Sposoby walki

Łowca, jak już wspomniałem, jest wyjątkowo zwinną maszynką, która potrafi zaatakować zaskoczenia niemal każdą istotę. Potrafi wykonywać gigantyczne susy - od 2 do 4 metrów. Z lubością atakuje od tyłu,

po czym dekapituje. Jeżeli żyjesz. Metoda ta nie jest znajduje się na froncie, nie jednak całkowicie pewna, bowiem szarżuje czego popadnie, ale iem maszyna ta często masakruje zwłoki. wybiera sobie jeden konkretny cel, który został wyznaczony przez maszynę zajmującą się taktyką bitewną. Czasem wypełnia swoje 'obowiązki' aż do końca, tzn., po zlikwidowaniu celu tnie go ostrzami, dopóki z wroga nie zostanie krwawa masa.

4. Sposoby zwalczania

Po pierwsze, trzeba Wam wiedzieć, że łowca nie cechuje się zbyt wysoką inteligencją, wystarczą więc proste pułapki, takie jak wilczy dół, bądź niewielki labirynt. Zdecydowanie odradzam zrzucanie na niego ciężkich przedmiotów z dużej wysokości, albowiem prawie na pewno uda mu się porę uskoczyć. Kolejnym sposobem jest leżenie w bezruchu. Nie znaczy to wcale, że robot pomyli cię z kłodą, lub w ogóle cię nie zauważy. Potrafi on rozpoznawać istoty zmiennocieplne. Będzie więc co najwyżej myślał, że nie

Najsłabszym punktem łowcy jest głowa - strzał w nią powinien wyłączyć go z gry. Warto też wiedzieć, że nie ma on wgranego nazbyt zaawansowanego oprogramowania, dlatego dla wprawionego elektronika nie będzie problemem przeprogramować go po upolowaniu.

Ciekawostki:

- Był kiedyś taki gang, Guns' N'Brains bodajże. Upolowali w Detroit łowcę, po czym wsadzili go na maskę swojego rajdowego coupe! Na wyścigach nie było im równych... Dopóki nie wpadli na pomysł, żeby owego robota przeprogramować dla własnych korzyści. Teraz są znani w stanach Michigan i Nowy Jork, jako posiadacze jedyne go łowcy w służbie człowieka.

- Praktyczna porada co zrobić, kiedy zauważycie łowcę, a on Was nie. Najpewniejszy jest celny strzał w głowę i ucieczka. Ostrzegam, że jeżeli strzał chybi, nie należy wtedy próbować umknąć. W walce z nim trzeba okazać zdecydowanie. Robot ten potrafi w ciągu 3 sekund przebiec ponad 12 metrów, więc bez samochodu nie mamy najmniejszych szans. W takim przypadku jedynym rozwiązaniem będzie przełączenie giwery na ogień ciągły i strzelanie do skutku.

W drugiej części artykułu przybliżymy Wam sylwetkę innego sługi Bestii - robota o nazwie

Szczęki

1. Krótki opis

Szczęki to jedne z najprostszych robotów jakie wyprodukował Moloch. Można je spotkać praktycznie wszędzie. Pomimo swej banalnej konstrukcji i praktycznie zerowego potencjału bojowego w normalnej walce, Szczęki potrafią zaatakować z nienacka niczego niespodziewającą się ofiarę i dosłownie zagryźć ją na śmierć.

2. Budowa

Moloch często wykorzystuje w swych maszynach mechanizmy wzorowane na budowie ciała owadów. Nie inaczej jest i w tym przypadku. Szczęki są niewielkimi mechanizmami wielkości dłoni (choć zdarzają się i większe) składającymi się głównie z

Matt Treeman



paszczy, z zębami ostrymi jak żyłki i pneumatycznych odnóży służących do wybijania się. Nogi zajmują cały tył robota, szczęki - przód. Między nimi leżą: procesor, wykrywacz ruchu i ciepła, oraz mała paleta baterii słonecznych, wysuwana przy ładowaniu akumulatorów. Baterie zamontowane w Szczękach mają bardzo niewielką moc, wystarczającą jedynie na kilka ataków, dlatego też roboty te spełniają wyłącznie rolę pułapek.

3. Sposoby walki

Szczęki zakopują się w piasku (lub innej materii w której łatwo się ukryć, np. ściółce leśnej) i wyczekują na ofiarę. Kiedy za pomocą czujników ruchu i ciepła wykryją jakąś istotę, używają pneumatycznych odnóży do dalekiego skoku i wgryzają się w nią. Mechanizm zatraskowy zamontowany w ich paszczy powoduje coraz mocniejsze zaciskanie się zębów, a co za tym idzie, dalsze obrażenia u ofiary. W wy-

padku, gdy nie trafią celu, próbują zaatakować ponownie, aż do skutku. Po wykończeniu przeciwnika (lub jego ucieczce), ponownie zakopują się w piasku.

4. Sposoby zwalczania

Roboty te nie posiadają inteligencji - są one jedynie nieco bardziej rozwiniętymi pułapkami. Jeśli w porę uda się je zauważyć, bardzo łatwo je unieszkodliwić. Wystarczy rzucić kamień. Szczęki wykryją ruch i zaatakują go. Całą akcję wystarczy powtórzyć parę razy, aż do wyczerpania się baterii robota. W wypadku gdy nie uda się dojrzeć maszyny na czas i zaatakuje nas ona, należy pamiętać o jednym - nie warto z nią walczyć. Lepiej jest biec, przy okazji klucząc w lewo i prawo, skakać, robić uniki. Po pewnym czasie Szczęki wyczerpią cały swój potencjał energetyczny i padną pozbawione zasilania.

Ciekawostki

- Szczęki mogą służyć jako idealne... pułapki na myszy! Wystarczy pochwycić je np. wyładowując całe ich baterie, a następnie doładować i szybko wrzucić robota do np. piwnicy. Brak szkodników gwarantowany.

- Maszyny te często służą jako pierwsza linia obrony miejsc ważnych dla Molocha. Może się okazać, że w pobliżu miejsca gdzie są Szczęki, są

także inne roboty chroniące istotnego obszaru. Należy więc zachować szczególną ostrożność i wynieść się stamtąd. Ewentualnie można później wrócić liczną grupą i sprawdzić, czy rzeczywiście jest tam coś ciekawego.

Kapr. Natasza 'Kotka'
Leviński

Jest takie miejsce gdzie stykają się wszystkie szlaki, gdzie żadna rozmowa nie jest inwigilowana. Chcesz spokojnie pogadać, wymienić zdanie z innymi żołnierzami?

Nie zwlekaj ani chwili dłużej!

Udaj się do..

Crossroads

<http://neuroshima.cinek.inten.pl/>

W a n t e d



UWAGA OBYWATELE!

POSZUKIWANY **ZYWY.**

Osobnik ekstremalnie niebezpieczny.
Podaje się za przedstawiciela Posterunku.
Zawsze działa pod innym nazwiskiem.
W razie kontaktu powiadomić najbliższe przedsta-
wicielstwo Wędrownego Miasta.
!!NIE PODEJMOWAĆ AKCJI NA WŁASNĄ REKĘ!!
Za informacje przydatne w pojmaniu wyznaczono
nagrodę - 2.500 gambli w amunicji, lekach i paliwie.
Dyskrecja zapewniona- żadnych pytań.

NA ZAKOŃCZENIE

Ukończyliście właśnie czytanie pierwszego numeru Wieści z Frontu. Mamy szczerą nadzieję, że jego lektura dała wam tyle satysfakcji, co nam tworzenie go. Zdajemy sobie sprawę z licznych błędów i niedociągnięć, ale zapewniamy was, że dołożymy wszelkich starań, aby z każdym numerem było coraz lepiej.

Liczymy również na to, że dzięki informacjom zawartym w gazecie spostrzeżecie prawdę, która kieruje nami od początku powstania Wędrownego Miasta- wróg choć silny, nie jest niepokonany! Jesteśmy w stanie go pokonać, ale potrzebujemy do tego Was! Cały Naród musi połączyć siły, aby zdać najtrudniejszy test w dziejach ludzkości. Pamiętajcie- zwycięstw nie odnosi się tylko na polach bitew czy w okopach. Walcząc z marazmem i stagnacją przybliżacie dzień, kiedy w wróg padnie u naszych stóp a my wszyscy wrócimy Krajowi co jest mu należne.

Pamiętajcie, że żyjemy w Stanach Zjednoczonych. Porzućcie podziały i przyłączcie się do walki!

Jeśli uwierzycie w to, że zwycięstwo jest możliwe to będzie to Wasz pierwszy krok w drodze ku lepszej przyszłości dla nas wszystkich. Możecie być jej częścią! Dołączcie do nas!

Ku Chwale Posterunku
Kpt. Max 'Frantic' Horrigan



PATRONAT MEDIALNY



Teksty:

- Dejwut** (Wstęp, Rodzaje szpiegów, Dotychczasowa walka z Molochem),
Ghart (Szpiegzy Molocha- Wprowadzenie, Bojler z Molocha, Skop Żelazne dupsko Molocha, Złom Molocha- Szczęki),
Xweet (Jak poznać, że jestem śledzony, Taktyki walki z Molochem, Czyszczenie broni)
Kemer (Obrona Fergus Falls)
Jacekacek (Zdobywanie wody)
Larkin (Parkery)
Drzewacz (Złom Molocha- Łowca)
Grem (Na zakończenie)

Rysunki:

Havock, Dungal, Liquid, vYs

Redakcja:

Nasstar, Grem,
Wydawnictwo Portal

Korekta:

Nasstar

Okladka, grafika, skład:
Grem poszukiwany 1)