

WIEŚCI Z FRONTU



Wszystko o SZPIEGACH!

Bojler z Molocha

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 wstap!
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 Molochem oraz jak radzić sobie w świecie ogarniętym przez Bestię.

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

PAMIĘTAJ - MOLOCH TO TWOJ 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 cudemek, 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 uniemożliwiała mu planowanie ataków. Działo się tak z prostego powodu - ten przerośnięty 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 Szpiegów Molocha nie należy



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.

lekceważyć. Potrafią oni nic 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... 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.

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 Molocha 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. Szpiegdy o takim kształcie wystrzeliwani są nad obozowiska posterunku i osady położone niedaleko Frontu przez "nosicieli". Kule te są wyposażone głównie w zwykłe mikrofony.

Mechaniczni szpiegdy 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 żołnierzy i ich wyposażenia. Maszyny wyposażone są w mechanizmy pozwalające im regenerować zasoby energii korzystając ze zwykłej sieci elektrycznej lub akumulatorów samochodowych.

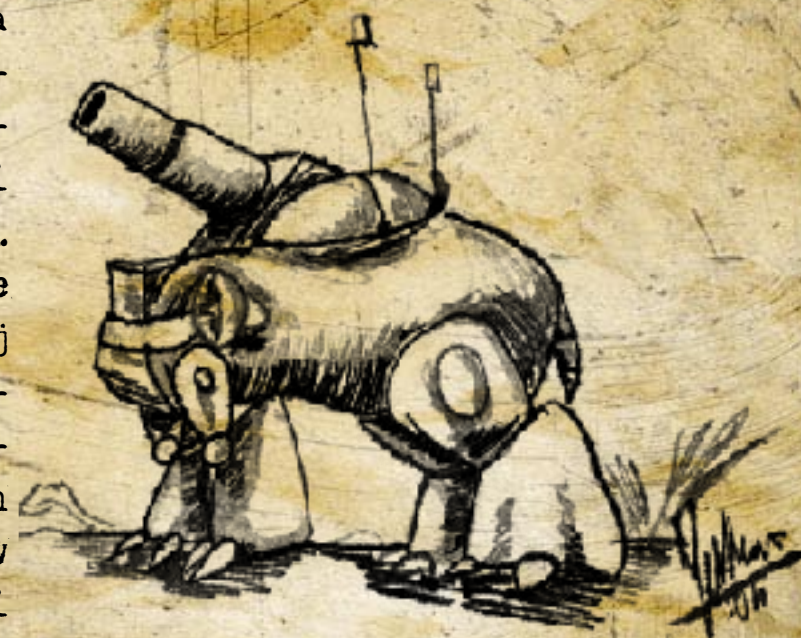
Toster i Swinia

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

Swinia 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. Swinia 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 wylądować 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. połączenia się bezpośrednio z Molochem, większość potrzebuje przekaźników. Często używają tych samych, z których korzystają kule - mikrofony.



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 środek usypiający.

Kidnaper i Mesmer

Ten zespół robotów to niedawno wprowadzony niesamowicie skuteczny system szpiegowania. Maszyny wysysają

Następnie zaciąga uśpionego 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.

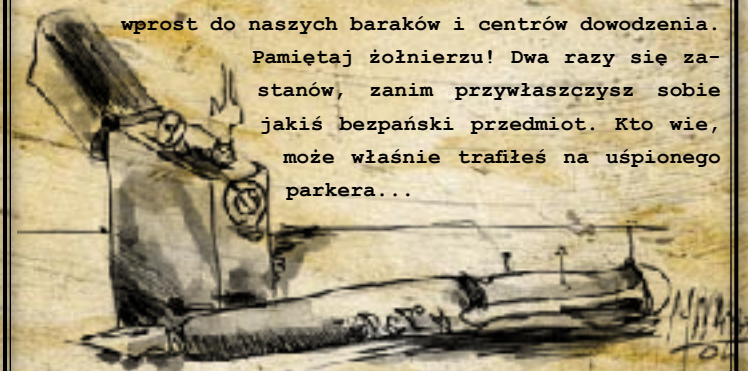
Te roboty są najczęściej używane, choć jest jeszcze kilkadziesiąt innych modeli. Jeżeli znajdziesz maszynę skrajnie różniącą się od tych opisanych, niezwłocznie zgłoś się do najbliższego, znanego ci przedstawicielstwa Posterunku! Nagroda cię nie minie,

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 przedostawianie 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 niedoszlęgo 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 bezpański przedmiot. Kto wie, może właśnie trafisz na uśpionego parkera...



JAK POZNAĆ, ŻE JESTEM ŚLEDZONY

Dzisiaj opowiem, jak poznać, że kale. Jeżeli nie prowadzono w pobliżu Waszego miejsca zamieszkania grasują szpiegzy Molocha. 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 szpiegzy (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.

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 Posterunku lub Armii Nowego Jorku lub Salt Lake City a jako odbiorcę wpisać Wieści z Frontu.

Maszyny i Elektryczność

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



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 wydaje 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 czynienia z robotem. Jeśli nie 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, zajmiemy 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 krzakiem nie da. Zainstalowany w nich czujnik podczerwieni, wykrywa ciepło. Znaczy to, że każdy obiekt o wysokiej temperaturze staje się ich celem. Jednak jeśli rozpalimy duże ognisko, prawdopodobnie wróg je zignoruje. Czemu?



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 komandosów i można to znaleźć w starych obozach szkoleniowych). Wtedy jest się postrzeganym jako element otoczenia i można w miarę bezpiecznie zaatakować maszynę od frontu.

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 zostawia w spokoju, ale jeśli coś ją atakuje (toczący się gład) może próbować to zniszczyć. Taki czujnik można oszukać, jeśli posiadacie jakieś istoty wydzielające ciepło. Wystarczy je (może to być martwy człowiek, mutant, krowa, ale zabite niedawno, które nie straciły całej ciepłoty ciała) przywiązać do np. liny

UWAGA! ROBOTY PRAWIE ZAWSZE MAJĄ OBA WYMIENIONE TYPY CZUJNIKÓW!

Czasami maszyna może mieć jeszcze czujnik dźwięku. Pamiętaj, że im więcej dźwięków ona odbiera, tym więcej informacji 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 dziennego można skonstruować z części wydobytych z Maszyn Molocha. Wiele osób zapewne zdziwi fakt, jakie luksusy można sobie sprawić, wykorzystując szczątki naszego wroga. Niestety, spora liczba ludzi, krzywo patrzy na osoby wykorzystujące dla swojej własnej korzyści maszynki, zbudowane ze szczątków 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 wydobywania 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, akumulator energii szybko się wyczerpie. Pomimo tego opiszę na początku przygotowanie takich akumulatorów.

Moloch nadal korzysta z dużej ilości rozwiązań naszych przodków, dlatego akumulatory częsta nie są wmontowane na stałe do maszyn, a są ich wymienną częścią. Pomimo, że różniące się wyglądem ogniw, mogą wyglądać obco, to aby uzyskać z nich energię wystarczy odczepić dwie blaszki po przeciwnych stronach owych i wyjąć z tamtą kable. Kable te należy podłączyć do sieci. Każdy znający się choć trochę na elektronice

zrobi to z zamkniętymi oc- Niemniej warto zaryzykować
zyma. Jest jednak mały prob- - nagrodą za nasze starania
lem. Moloch używa prądu o jest źródło prądu, tak cen-
wysokim natężeniu. Może to nego w dzisiejszych czasach.
spowodować późniejsze prob- Przejdźmy teraz do nieco
lemy z napięciem w osadzie, bardziej skomplikowanych ro-
a także ryzyko porażenia botów ,a co za tym idzie
prądem przy podłączaniu lepszych źródeł en-
akumulatora do ergii. Niektóre

miejscowej sieci maszyny Molocha
elektrycznej. przeznaczone do
O ile z pier- długotrwałych
wszym prob- akcji bez
lemem można możliwości za-
poradzić so- witania do
bie używając którejs z en-
normalne klaw Molocha,
transfor- posiadają
matory, to komponenty
na rozwiązanie potrzebne do
drugiego nie doładowania



ma zbyt dobrego sposo- akumulatorów. Mogą one się
bu. Niektórzy wykorzystują dzięki nim podłączyć do ludz-
wyładowania elektromagne- kiej sieci energetycznej i
tyczne do wyładowania bate- podkraść prąd, lub same za-
rii, aby móc potem bezpiec- pomocą baterii słonecznych
znie je podłączyć i naładować. go zdobywać. Do podkrada-
Niestety urządzenia do nia energii wykorzystują
ładowania są rzadkością, wysuwającą się wypustkę
dlatego mogę polecieć tylko podobną do śrubokrętu z
wzmoczoną ostrożność przy rozwidlającą się końcówką.
zabawie z ogniwami i używanie Zwyczajnie wbijają go w kabel
dużej ilości izolatorów. wysokiego napięcia i włączają

się do sieci. Wykorzystan- zwiększający ilość zdobywanej
ie tego urządzonek nie po- energii nawet dwukrotnie.
winno być dla nikogo prob- Wygląda on jak piłka do tenisa
lemem. Inna sprawa, że jest z małymi wystającymi drucika-
ono raczej mało przydatne mi i jedną większą wypustką,
dla ludzi. Dlatego bardziej podobną do uprzednio opisane-
będzie nas interesować drugi go urządzenia do podłączania
sposób wykorzystywany przez się do cudzych sieci energety-
maszyny do odnowienia za- cznych. Po zamontowaniu pal-
pasów energii. Chodzi tutaj o et ogniw fotowoltanicznych w
wyżej wspomniane wykorzysta- wybranym przez nas miejscu,
wanie palet fotowoltanic- wszystkie kable wychodzące z
znych, zwanych też bateriami nich staramy się podłączyć
słonecznymi. do początku kabla do prze-
noszenia wysokiego napięcia,
który będzie dostarczał prąd

Dziennie z 1 metra kwa- który będzie dostarczał prąd
dratowego można wydobyć ok. do miejsca jakie sobie wybier-
5kwh, czyli tyle ile ze spale- zemy. Jakies 10 metrów kabla
nia 0,5 litra benzyny do- od jego początku (a co za tym
brej jakości. Najpierw należy idzie od baterii słonecznych)
oczywiście zdobyć odpowied- wbijamy w niego - za pomocą wy-
nie palety. Większość maszyn pustki - energizator świetlny
zadowala się niewielkimi pal- i kładziemy go na blasze
etami w wielkości od 1 do odizolowanej od środowiska
3 metrów kwadratowych. Niek- zewnętrznego. W ten sposób
tóre jednak, takie jak Żółwie, nasza mała elektrownia jest
potrafią wysunąć z siebie gotowa do użytku.

cały dach baterii o powier- Wbrew pozorom, nie
zechni nawet do 300 metrów kwadratowych!!!
Wszystkie każda maszyna Molocha posi-
maszyny Molocha wykorzystują ada własne źródło zasilania.
bardzo przydatne urządzenie, Złaski na froncie spotkać
tzw. energizator świetlny, można małe roboty połączone

wiązaniem mikrofalonic- boty dowodzące posiadają może
znym z większymi robota- mniej spektakularne źródła
mi dowodzącymi. Owe roboty energii, ale także skutec-
dowodzące posiadają generator zne. Przy zdobyciu szczątków
mikrofaloniczny, tworzący coś sporej maszyny Molocha, można
w rodzaju sfery zaopatrującej nawet skonstruować genera-
w energii mniejsze maszyny. tor produkujący energię dla
Wszystkie specjalnie przys- całego miasteczka.

tosowane roboty Molocha
bez własnego zasilania, po
znalezieniu się w takim polu
'odżywają', zaczynają działać
jakby posiadały własne źródło
energii. Taka sfera energii
mikrofalonicznej może być sz-
kodliwa dla zdrowia - jest
ona bowiem rakotwórcza (rak
to przedwojenna nazwa choro-
by powodującej poważne kom-
plikacje w naszym organizmie,
a w dalszych stadiach roz-
woju śmierć). Jak łatwo się
domyślić, roboty dowodzące
muszą być wyposażone w
naprawdę potężne źródło zas-
ilania. W przeszłości, zao-
bserwowano nawet jednego,
korzystającego z mini reak-
tora jądrowego! Jest to jed-
nak wielka rzadkość, dlat-
ego nie zajmę się opisem
praktycznego wykorzystania
takiego generatora. Inne ro-

To tyle, jeśli chodzi o
zdobywanie energii z części
maszyn Molocha. Jeszcze w tym
numerze znajdziecie artykuł
traktujący o wykorzystywaniu
różnych przydatnych kompo-
nentów 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 Zazwyczaj woli nie ryzykować
ilości miejsc. Wiernie służą przejęcia lub zakłócenia in-
one Bestii w zdobywaniu in- formacji i szpiegdy przekazują
formacji. Służą także nam, dane Bestii dopiero gdy
naukowcom z Posterunku. znajdują się w enklawach
Dzięki pochwyconym zwiad- tego przerosniętego Tostera).
owcom zdobyliśmy wiele in- Wbrew pozorom po złapaniu
formacji o Molochu, których takiego prostego robota,
normalnie nie mielibyśmy można z niego zrobić wiele
szans poznać. W tym artykule dobrych rzeczy. Idźmy jednak
przedstawię wam, jak te ro- po kolei.

boty mogą posłużyć także Wam!
Dowiecie się jak skonstruować
wiele przydatnych rzeczy z
tych małych robotów będących
nasza udręką.

Konstrukcja podstawowych
szpiegów jest dość prosta. Mały
akumulator dostarczający en-
ergii, jeden, góra dwa elek-
troniczne zmysły pomagające
orientować się w środowisku,
mechanizm pozwalający się
poruszać oraz przyrządy do
zbierania i przesyłania in-
formacji (to ostatnie tylko
wtedy, kiedy Molochowi zależy
oprócz sparaliżowania osoby

Zanim zajmemy się wyj-
mowaniem ze szpiega jego
drogocennego wnętrza, należy
zneutralizować jego sys-
temy obronne. Tak, dobrze
przeczytaliście, Moloch do-
brze strzeże swoich szpie-
gów. Często mają one zamon-
towane 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

bawiającej 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 szczęście wszystkie te zabezpieczeń warsztatu. Na szczęście EMP pieczenia da się w miarę łatwo jest na tyle skuteczne, że za- unieszkodliwić przy odpowiedniej dozie ostrożności. Pozostaje jedynie na niewiel- Przejdźmy teraz do tego co ki elektrowstrząs. Nie starc- tygryski lubią najbardziej, za energii n a czyli rzeczy które możemy ponownie ak- tywowanie r o b o t a . Paraliza- tor to nie jedyny model zabezpieczeń jaki możecie spotkać. Czasami spotykane są proste mechanizmy wybuchowe. Działają one na banalnej zasadzie wyjmowania zawleczki z granatu - zdejmując obudowę szpiega, wyjmuje się dzyn-dzel zabezpieczający ładunek powodując tym samym eksplozję. Jak widać proste mechanizmy zawsze znajdują zastosowanie. Sporadycznie można także zauważyć małe kapsułki



skonstruować z wnętrza szpiega.

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

Wbrew pozorom wszyscy mali 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 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 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. Wy możecie wykorzystać tą samą zasadę, umiejętnie dawkując energię z baterii.

Kolejną przydatną zabawką jaką możemy znaleźć wewnątrz szpiega jest czujnik ruchu. Wygląda on jak mały sześciątka z dwoma odstającymi płaskimi drutami zakończonymi czymś

wyglądającym jak czarny kamień i mnóstwem cienkich

kabelków odstających od tego sześciątka. Aby wykorzystać czujnik potrzebny jest samo-programowalny 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 wyśle 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 twórcy, który można by nazywać postaram się przybliżyć wam Molochem. Wiemy za to, kiedy nasze, i nie tylko nasze, maszyny zbuntowały się dotychczasowe poczynania w przeciwko ludzkości. Miało walczyć z Molochem, ale aby to zrobić należy najpierw zadać pytanie - czym jest Moloch?

W oczach obywateli Stanów Zjednoczonych urósł 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 przebiegał na południe, niszcząc wszystko na swej drodze. Nie wiemy dokładnie, kiedy powstał

który można by nazywać twórcą, który można by nazywać postaram się przybliżyć wam Molochem. Wiemy za to, kiedy nasze, i nie tylko nasze, maszyny zbuntowały się dotychczasowe poczynania w przeciwko ludzkości. Miało walczyć z Molochem, ale aby to zrobić należy najpierw zadać pytanie - czym jest Moloch?

Przez pierwsze lata Moloch 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.

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.

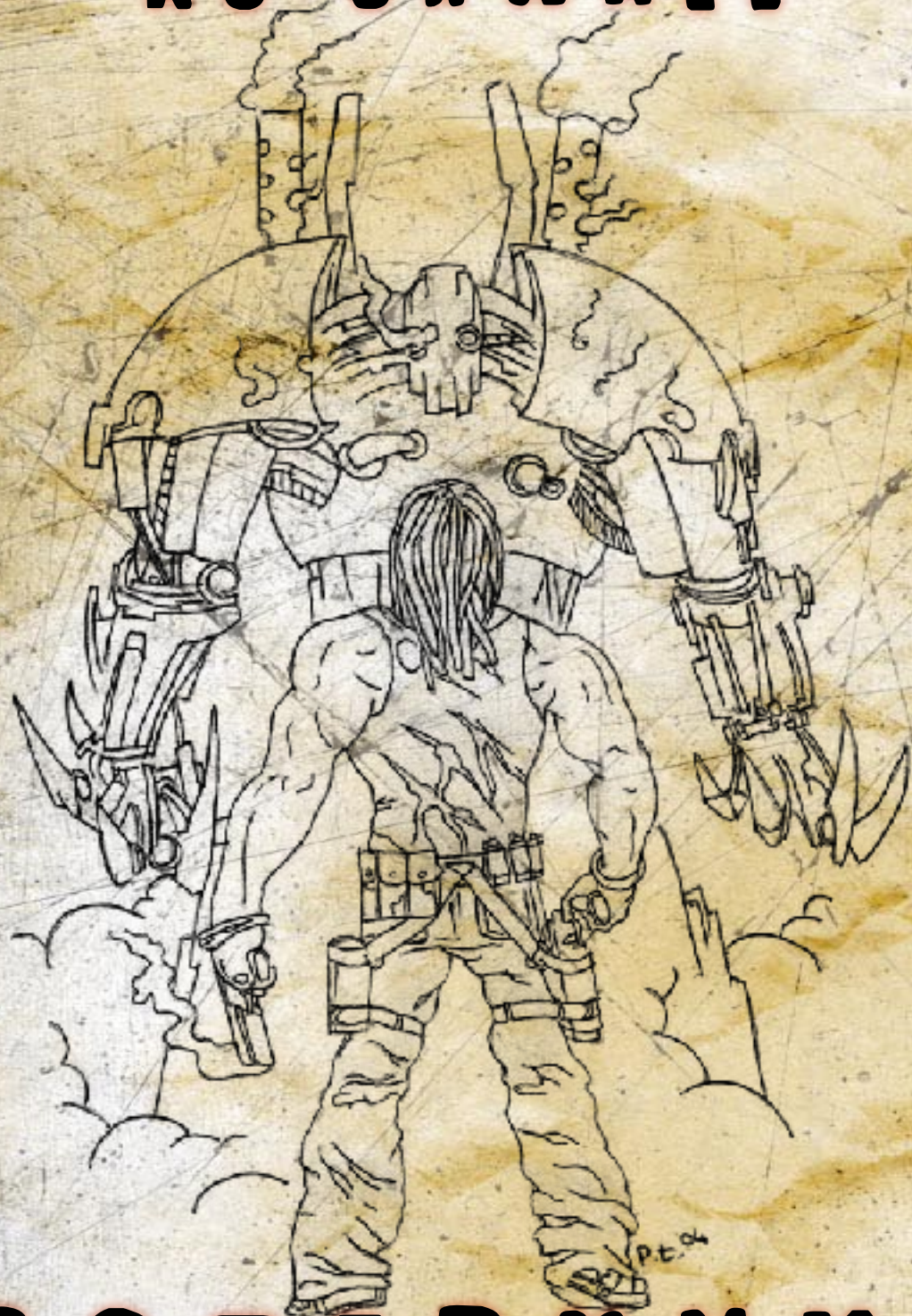
o kilku latach ciężkiej pracy naukowcy i żołnierze wypracowali system, który służy do dziś. Dzięki temu Moloch zyskał wroga, którego naprawdę może się obawiać!

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

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

Ivan King

KU CHWALE



POSTERUNKU!

Czekamy WŁAŚNIE 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, zmielaczęła sączyć się woda. Ni-ony węgiel, drobny piasek i estety, nie sprawdza się kawałki papieru, a na końcu to we wszystkich miejscach. przelewamy przez to wszystko Najlepiej iść tam, gdzie jest 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.

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 samodzielnego budowy takiego urządzenia. Polega to na tym, że do

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 nym materiałem przetargowym. Fergus Falls stoczyliśmy Ponadto w wiosce znajdowała niedawno szaleńczą walkę z się dość duża fabryka leków, Molochem. Miasto zostało ob- która zaopatrywała cały re- ronione, a żelazne dupsko jon w medykamenty. Bestii skopane i to w wiel- Wiadomość o nadchodzącej bit- kim stylu. Przez jakiś czas, wie przyszła niespodziewanie. mieszkańcy miasteczka mogą Miasto wysłało prośbę o po- spać spokojnie, a jeżeli Wróg moc do Posterunku, a my nig- po raz kolejny przybędzie, dy nie odmawiamy. Ekspedy- będziemy na niego czekać i cja została przygotowana zwyciężymy, bo żaden kod bina- natychmiastowo. Żołnierze i rny nie jest w stanie pokonać sprzęt byli gotowi już po człowieka! paru godzinach od otrzyma- nia wiadomości o planowanym

Fergus Falls, to mi- ataku Bestii. Wyruszyliśmy asto położone przy wschod- pewni siebie i w pełni prze- niej granicy z Bestią, odd- konani o słuszności naszej alone od przedniej ściany o sprawy. Wszyscy chcieliśmy jakieś trzydzieści pięć ki- jednego - dołożyć Molochowi. lometrów. Miejsce te jest Na miejsce dotarliśmy bez ważnym punktem strategiczno- żadnych problemów, najwidoc- ekonomicznym całej okolicy. zniej Bestia nie mogła lub Duży skład przedwojennych nie chciała nas atakować, maszyn to łakomy kąsek dla bo o tym, że nas śledziła, Molocha. Blaszkaki pomagały byliśmy święcie przekonani. ludziom podczas robót w polu Dowodem były maszynki, które oraz przy odbudowywaniu mia- udało nam się zniszczyć. Pięć sta. Poza tym stały się sil- pajączkowatych kamer i dwa

roboty z mikrofonami. Ilu Rozlokowani w różnych nas infiltrowało? Dwa, trzy, budynkach, czekaliśmy na cztery razy więcej? Nie mam nadciągające macki Wroga. pojęcia, ale z pewnością taka Sekundy wydłużały się w ilość, jakiej nie byliśmy w minuty, a te w godziny. Powi- stanie znaleźć i zniszczyć. etrze było już tak strute, Gdy dotarliśmy na miejsce, że nie nie było widać, a od- Fergus Falls było już okopane, dychanie sprawiało bardzo a przygotowania zbliżały się duży problem. Nawet ludzie ku końcowi. Nasze nadejście zaprawieni we frontowych po- zostało odebrane jako fala tyczkach z Molochem, chodzi- nadziei, ludzie nie kryli li w maskach. Gaz pojawił się uradowania, a łowcy maszynek nagle. Po paru gorączkowych i gangerzy uwierzyli, że wy- chwilach rozpoczęło się ocze- grana jest możliwa. kiwanie na wroga. Spięci i gotowi czekaliśmy na pierwsze maszyny, w które można by władować amunicję zalegającą od paru dni w magazynkach.

Posterunek nigdy nie przegrywa.

Pierwsza linia obrony Ciszę przerwali metaliczny mieściła się przed miastem. odgłos kroczenia stalowych. Liczne wilcze doły oraz silnie wielonożnych maszyn. Roboty zaminowane przyszłe pole bit- bojowe wykonały się zza hory- wy, czekały na maszyny Molo- zontu i zaczęły ostrzał. Kule cha. Prowizoryczne fortyfi- swistały, a kurz unosił się kacje miały wciągnąć je między dookoła. Rozpoczęła się bitwa zabudowania, a tam czekaliśmy o Fergus Falls...

już z niespodzianką: świeżo wy- Gdy tylko blasza- produkowanym kwasem. Bestia nie przesunęła swojej granicy, ki weszły na pole minowe, co było dziwnym posunięciem rozległ się wielki huk, z jej strony, dającym nam jazgot, a szczęk łamania met- większe możliwości. alowych części rozniósł się

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

odbijały się od naszych linii Snajperzy ustawieni na swojej obrony. Szala bitwy, która na tych pozycjach czekali na dogodną chwilę, gdy zza 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 dupsku, dobrze wiedziała, że w Fergus Falls. Łuski wystrzelonych pocisków szybko pokryły ziemię.

ucieczką. Wycofywanie się maszyn spowodowało, że w naszych szeregach zapanowała euforia radość. Okrzyki towarzyszące ich odwrotowi oraz świst wystrzeliwanych kul, roznosiły się po całym polu bitwy. Jednak krótki ryk któregoś z kaprali przerwał przedwczesne świętowanie zwycięstwa. Po raz kolejny na horyzoncie pojawiły się maszyny, tym razem były to czołgi. Juggernauty wjechały na pole bitwy. Szybki rozkaz do odwrotu

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 przerwała go już do końca miała szansę definitywnie walki. przechylić szalę zwycięstwa na stronę ludzi. Tymczasem

Nadszedł czas na snajperów. parszywa trzynastka czołgów. Namiasztoszarżowało trzynastka wjeżdżała do miasta, prując ogopotężnych robotów, o których nie mówiono, że są niezniszczalne. na ich drodze.

Jak się później okazało, Ci którzy tak twierdzili, Snajperzy znali swoją rolę i wywiązywali się z niej kłamali. Wyborowi strzelcy 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 nie-strudzenie parły na przód tylko 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 rakietę z umi-wstanie zabić pół-maszyny eszczonymi w nich specjal-nymi pojemnikami. Na dwóch Niespodzianka czekała na najbliższych czołgach pojawił dogodną chwilę do zaprezent-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 gernauty polecą najwyższej - dwa czy trzy karabiny

zostały zniszczone na obydwu pojazdach i nic poza tym. Przestraszyliśmy się co nie rozlały się po kabinie, w miara. Jakim prawem wynalazek naszych naukowców nie zadziałał? Niezawodni specjaliści zostali przechwytrzeni przez maszynę? W momencie, kiedy padły te pytania, wcześniej postrzelone Juggernauty zatrzymały się. W miejscach, w które przed

chwila uderzyły pociski, utworzyły się prześwitujące dziury. Topiąca się stal wpływała do środka maszyn, a wyglądało to, jakby tworzywa, z których zostały zrobione czołgi, 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. Płynny mózgowy płyn rozlał się po kabinie, w której siedział nieszczęśnik. Zaraz po tym wydarzeniu, kolejna z maszynek Molocha wpadła po lupe snajpera, który 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. Wyszakowanie i sprzęt, jaki dostaje się w zamian za służbę, pozwoli Ci stać się jednym z tych, którzy wygrają bitwę!

Czołgi Bestii nie próżnowały, syjąc 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 śmiertelniego medycznego sprzętu oraz przed-dla maszyn kwasu. Wystrzelone wojenne urządzenia w bezpieczni trafiły w cztery pieczne miejsce, a zdobycze z Juggernauty. Ich reakcja pokonanych robotów na pewno na naszą broń niczym nie przyczynią się do pogłębienia różniła się od poprzednich. naszej wiedzy o Molochu. Po chwili nastąpiły eksplozje, a pozostałe czołgi rozpoczęły zmasowany atak na nasze jednostki.

Przyłącz się do nas i pomóż nam skopać metalowe dupsko Molocha! Takich akcji jak ta, ostatnią, potężną, w połowie opisana powyżej, było więcej człowieczą maszynę, niszcząc i w każdym następnym numer-ję doszczętnie. Nie można ze będziesz mógł przeczytać było jej jednak tak po pro-o spektakularnym zwycięstwie tu pokonać, zbyt dużo cen-Posterunku nad Bestią! To nych pocisków musielibyśmy w naprawę jest możliwe!

nią władować, aby w końcu się poddała. Nasz dowódca, Timothy Blake, podszedł do Juggernauta i wyciągnął swojego pamiętaj: żaden kod binarny Eagla. Twór Bestii nawet się nie jest w stanie pokonać nie poruszył, na jego twarzy człowieka!

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

Kpt. John Spenser



ZRÓB TO SAM

CZYSZCZENIE BRONI

Witajcie! Dzisiaj zajmiemy strzał na sucho w celu pozysię czyszczeniem broni. Pytania się naboju z komory. Po cie po co czyścić broń? Jest pierwszym naciśnięciu spus- kilka 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

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

II

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

III

Wyjmij magazynek i połącz na płachcie.

IV

Wyceluj broń w ziemię, odbez- piecz, odciągnij zamek i oddaj

V

Zabezpiecz ponownie broń.

VI

Weź szmatkę nasączoną sma- rem i przetrzyj zewnętrzną stronę magazynka i wewnątrz strone magazynka i wewnątrz

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 działo 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 działo tego typu a czasami nawet w granaty EMP. Bez tych zabawek ich praca stałaby się niewyobrażalnie

ciężka i żmudna. Wykorzystują ramka). Ostatecznie można oni sprzęt przed wojen- zmniejszyć ilość TNT, spow- ny (produkcja tych broni w oduje to jednak zmniejszenie dzisiejszych warunkach jest mocy działa. Przejdźmy jednak niezwykle trudna), a co za do produkcji.

tym idzie, niezwykle dro- gi i trudny do zdobycia. Na Metalową rurę musicie szczęście produkcja prymity- wypchać trotylem, a następnie wnych (co nie oznacza, że nie zatkać z jednej strony detona- efektywnych), jednorazowych torem. Z jednej strony cewki dział EMP jest dość prosta i izolacyjnej podłączamy antenę, nawet Wy możecie skonstruować a następnie wkładamy w nią takie cacko! uprzednio przygotowaną rurę.

Aby jednak móc pomarzyć detonator powinien znajdować o tej broni, będziecie musi- się po przeciwnej stronie niż ieli najpierw przygotować antena. Na koniec podłączcie sobie trochę sprzętu do bu- do waszego tworu akumulator i dowy. Będziecie potrzebowa- zaczniacie przepuszczać przez li cewkę izolacyjną (możecie cewkę prąd elektryczny, co ją skonstruować sami. Wys- spowoduje tam powstanie pola tarczy wziąć jakąś rurę z elektromagnetycznego. Dział materiału izolacyjnego i EMP jest gotowe.

owinąć ją w miarę równo dru- tem), metalową rurę odpowied- Aby odpalić zmagazynowany niej wielkości, akumulator ładunek EMP, wystarczy z możliwością podłączenia do odpowiednio ustawić antenę metalu, antenę, detonator i na cel i zdetonować trotyl. ... jeden kilogram trotylu. W Dla ciekawskich, opiszę tutaj zdobyciu z ostatniej z rzecz- aj proces na wskutek którego zy mogą pojawić się problemy, uzyskujemy impuls elektro- jednakże trotyl można także magnetyczny o wysokiej mocy. wyprodukować samemu (patrz Gdybyśmy mogli przyjrzeć się

temu procesowi w zwolnionym Nim bardziej skomplikowa- tempie, to zobaczylibyśmy, na maszyna, tym bardziej że w momencie zapłonu wrażliwa jest na EMP. Dzieje inicjującego eksplozję fala się tak dlatego, gdyż posi- uderzeniowa zaczyna niszczyć ada ona zazwyczaj w swoim całe urządzenie, rozrywając wnętrzu wysoko skomplikowane stopniowo wewnętrzną metalową i zminiaturyzowane proceso- rurkę. Odkształcony metal ry i inne komponenty bardzo rurki zwiera kolejne zwoje wrażliwe na skoki napięcia, cewki powodując koncentrację które impuls elektromagne- pola magnetycznego, wytwar- tyczny wywołuje. Grubość i zanego przez płynący w niej szczelność pancerza robota prąd. W miarę przesuwania także ma duże znaczenie. Zbu- się czoła fali uderzeniowej dowane przez Was działko pow- do przodu zachodzi kompresja inno unieszkodliwić większość pola magnetycznego w co raz robotów z odległości 20 to mniejszej objętości obszaru metrów, a te mniej wrażliwe, w jeszcze nieuszkodzonego. To- skrajnych przypadkach nawet warzyszy temu ogromny wzrost z odległości 100 metrów! natężenia prądu elektrycz- To tyle, jeśli chodzi o bu- nego w cewce znajdującej się dowanie dział EMP. W przyszłym przed falą wybuchu. Natężenie numerze przybliżę wam tak- impulsu prądowego, trwającego tyki walki z maszynami Molo- setki pikosekund, narasta cha. do milionów amperów. Wresz- cie - tuż przed całkowitym zniszczeniem urządzenia siłą eksplozji - impuls prądowy pobudza antenę, która zgromadzoną energię rzędu terawatów wypromieniowuje na zewnątrz.

Sierż. Gregory
'Metal' Maverick

Produkcja trotylu

Do produkcji trotylu potrzebować będziesz dwie zlewki, toluen, stężony kwas siarkowy, w miarę rozcieńczony kwas azotowy i łaźnie 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 znienacka, 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' biega 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, zaatakuję 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 śmiertcionośnymi stalowymi kolcami. Chronić ma to wewnętrzne podzespoły, skryte pod pancerzem.

3. Sposoby walki

Łowca, jak już wspomniałem, jest wyjątkowo zwinną maszynką, która potrafi zaatakować z 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.

ny 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 w porę uskoczyć. Kolejnym sposobem jest leżenie w bezruchu. Nie znaczy to wcale, że robot pomyli cię z kłódą, lub w ogóle cię nie zauważy. Po- trafi on rozpoznawać istoty zmiennocieplne. Będzie więc co najwyżej myślał, że nie

Najslabszym 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.

Matt Treeman



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

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 swych 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 trafiają 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.**

Osóbnik ekstremalnie niebezpieczny.
Podaje się za przedstawiciela Posterunku.
Zawsze działa pod innym nazwiskiem.
W razie kontaktu powiadomić najbliższe przedsta-
wicielstwo Wędrownego Miasta.
!!NIE PODEJMOVAC AKCJI NA WŁASNĄ REKE!!
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



**PORTAL
APPROVED**



PATRONAT MEDIALNY



Teksty:

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

Rysunki:

Havock, Dungal, Liquid, vYs

Redakcja:

Nasstar, Grem,
Wydawnictwo Portal

Korekta:

Nasstar

Okładka, grafika, skład:
Grem