

WIEŚCI Z FRONTU

UWAGA NA FAŁSZYWE WZF!

BOHATER NARODOWY
SKOP ŻELAZNE DUPSKO MOLOCHA
BOJLER Z MOLOCHA

MAPA KANADY!
I WIELE INNYCH...

TEMAT NUMERU:

KANADA
ODKRYTA!

POSTERUNEK POTRZEBUJE WŁAŚNIE CIEBIE!

Myslałeś kiedyś o wstąpieniu do elitarnego oddziału?
Chciałeś kiedyś być kimś więcej w otaczającym
nas świecie?

Oddziały Valkirii czekają na Ciebie!!
Gwarantujemy pełne wyposażenie oraz strój
na każdą pogodę!

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



www.valkiria.net

SPIS TRESCI

Wstęp.....	4
autor: DEJWUT	
Terra Incognita - Wprowadzenie.....	5
autor: GHART	
Dupa Molocha.....	7
autor: KEMER	
Kanada.....	11
autor: OSKEE	
Wywiad z Green Boyem.....	45
autor: IBRACHIM	
Bitwa nad Winnipeg.....	48
autor: KEMER	
Bohater Narodowy.....	51
autor: FANGORN	
Maszynki Molocha.....	55
autor: SETAU	
Złom Molocha - Rozpruwacz.....	58
autor: FANGORN	
Bojler z Molocha 3: Inżynierowie Molocha.....	61
autor: GHART	
Pułapki - Poradnik Zabójcy Maszyn.....	65
autor: XWEET	
Przetrwanie na mrozie.....	68
autor: XWEET	
Skop żelazne dupsko Molocha! 2: Przywal mu kartoflem.....	69
autor: GHART	
Fałszywe Wieści z Frontu.....	74
autor: GHART	

WSTEP

„Jeszcze nigdy tak wielu nie wiedziało o tak wielkim wyczynie tak niewielu!”
gen. Stensteier

„Dziś zadaliśmy przeciwnikowi cios, po którym się nie podnie-
sie!”
płk Boot

„Daliśmy mu po dupie i tyle... nalejcie jeszcze browara.”
szer. Green Boy

Trzej ludzie. Trzej bohaterowie. Trzej żołnierze Posterunku. Ich poświęcenie sprawiło, że w nasze ręce trafiła broń o niewyobrażalnej sile rażenia. Broń, która od początku dziejów towarzyszyła ludzkości - dzięki niej wspięła się ona na szczyty technologicznego rozwoju. Ta broń obrócona została przeciwko człowiekowi, ale on znów dzierży ją w dłoni. Jest to broń, za pomocą której pokonamy Molocha! Jest to WIEDZA!

Trzej dzielni żołnierze Bill Grave, Dan Baxter oraz Green Boy - przemknęli niezauważeni na tyły Molocha i dostarczyli nam bezcennych informacji. Odkryli, przysłowiowe już wśród żołnierzy, Słabe Plecy Molocha! Plecy, w które w przyszłości zadamy ostateczny cios!

Zadamy go razem - Posterunek, Nowy Jork, Teksas, Appalacy, Hegemonia i wiele mniejszych, pozornie nic nieznaczących miejsc! I TY! Zadamy go razem, bo wciąż jesteśmy Ameryką, wciąż jesteśmy Amerykanami! Zwycięzimy jednością silni!



Stań do walki!

TERRA INCOGNITA - WPROWADZENIE

Odkąd w roku 2020 maszyny zbuntowały się przeciwko nam, nasza wiedza na temat niektórych obszarów geograficznych stała się bezwartościowa. Stare dane na temat Nowego Jorku, czy też Las Vegas, nie są warte funta kłaków. Na szczęście ze zdobyciem nowych informacji na temat większości ważnych dla nas terenów, nie ma wiele problemów. Ciągłe nie wiemy jednak, co dzieje się w Europie, jaka sytuacja ma miejsce w Ameryce Południowej, czy też jakiego nowego Pokemona wymyślono w Japonii. Do niedawna nie wiedzieliśmy także nic o po wojennej Kanadzie. Niewiedza ta dobiegła końca.

Północ Zastranej Ameryki od wojny stanowiła dla nas zagadkę, była swoistą Terra Ingonita, a nawet Terra Aliena. Obawialiśmy się tamtych terenów, baliśmy się znaleźć tam pogorzeliska, czy też

gorzej - ciągnącego się po kres horyzontu Molocha. Ten strach nas już nie dotyczy. Wyprawa Posterunku, składająca się z trojga dzielnych żołnierzy oddanych Ojczyźnie: Bill Grave, Dan Baxter i Green



Boy, pomimo niesprzyjających warunków wyruszyła na tyły Czajnika. Dzięki nadludzkiej inteligencji, nieziemskiej wytrwałości i najnowocześniejszej technologii, nasi ludzie dokonali niemożliwego - przedarli się do Kanady i przynieśli nam stamtąd rzecz najcenniejszą - wiedzę.

Moloch ma swój koniec! W

Kanadzie żyją ludzie! W Kanadzie walczą z Czajnikiem! Te i wiele innych informacji zdobyliśmy dzięki tej niesamowitej ekspedycji. W tym numerze Więści z Frontu przeczytacie opis Kanady, dowiedziecie się, co znajduje się w Dupie Molocha (i nie są to bynajmniej mechaniczne owsiki), poznacie trójkę bohaterów wyprawy. Ale to nie wszystko, co dla was przygotowaliśmy. Dowiedziecie się także, jak zbudować małą wyrzutnię granatów, w jaki sposób zniszczyć naszego Wroga w ciężkich, górskich warunkach, a także wiele, wiele więcej!

Obywatelu, po raz drugi już oddajemy w twoje dłonie Więści z Frontu. Mamy nadzieję, że spełnią one swoją rolę i wyraźnie pokażą ci naszego wspólnego Wroga. Moloch nie jest niepokonany. My to wiemy i Ty też to wiesz, pomimo że starasz się to ukryć. Daremnne jednak twoje wysiłki, raz rozbudzona Nadzieja i Wola Walki nie zgasną nigdy, tak jak i Czajnik nie będzie wiecznie pomiatał ludzkością. Jego czas powoli dobiega końca. Nadchodzi nowa era!

kpt. Robert „Hooney” Johnson



DUPA MOLOCHA

Niedawno skończyła się tajna wyprawa Posterunku, w której udział brali najdzielniejsi żołnierze zjednoczonych wojsk. Wielu z nich poległo, ale Ci którzy wrócili, przywieźli ze sobą wiele bardzo interesujących materiałów. Dzięki poświęceniu, jakim zasłużyli się żołnierze, mogę dzisiaj opisać Wam, jak wygląda Moloch na północy.

Do tej pory znaliśmy tylko jedno oblicze Bestii, bardzo groźne, z którym trudno wygrać. Dziś znamy także jego drugą stronę, wcale nie tak drapieżną. Misja dostała kryptonim „Dupa Molocha”, jak się okazało bardzo słusznie. Od północy Puszka ma miękką „cielską”. Czym jednak różni się ludzki tyłek od Blaszanego? Nasz służy do amortyzacji upadku, a Jego nie i na dodatek, jak się w niego kopnie, to zaboli go bardziej niż normalnie.

Trzech śmiałków: Bill Grave, Dan Baxter oraz Green Boy dokonało czynu, który w oczach większości naszej populacji zakrawał by o szaleństwo. Zakradli się na parędziesiąt metrów od pierwszych zabudowań Molocha na północy i podróżowali wzdłuż terenów Bestii. Ich heroiczne posunięcie przyniosło materiały,

dzięki którym śmierć tylu żołnierzy została odkupiona i w niedługiej przyszłości będzie zapewne pomszczona!

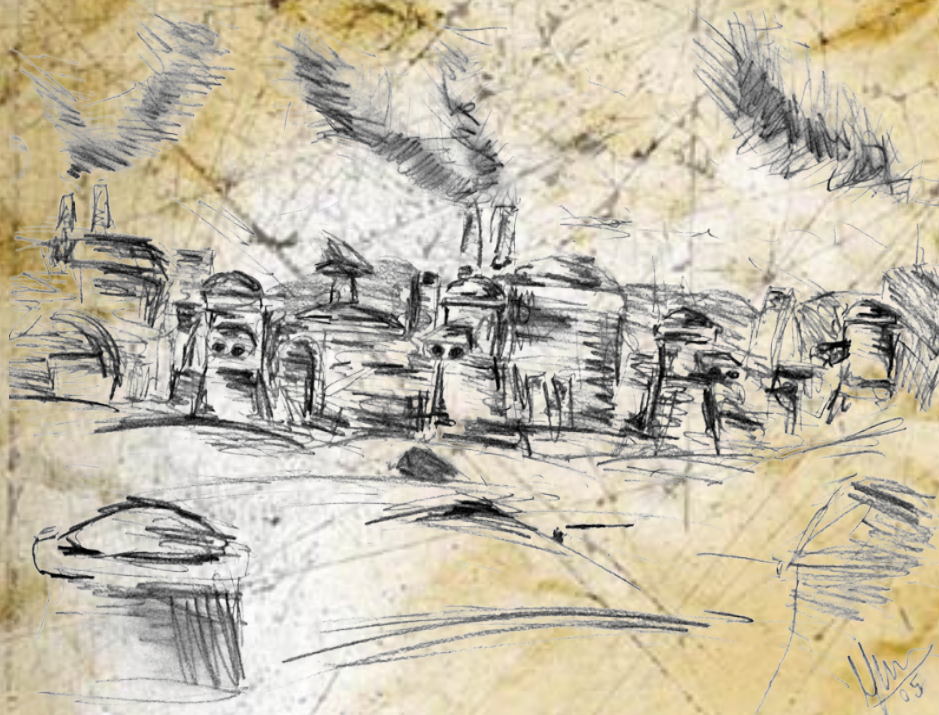
Już pierwszy rzut oka na północną ścianę przynosi skojarzenie słabo chronionych pleców, później jest jeszcze lepiej. Front jest tworzony przez Molocha z myślą o obrobie. Ilość ciężkiej broni i maszyn nie pozwala na podejście bliżej niż trzysta metrów bez narażania życia, natomiast na północy sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Dupa Bestii jest tak słabo chroniona, że można by wbiec na Jego teren, napisać na murze „Moloch to leszcz barowy” i wybiec! Słaba zabudowa przypomina raczej przedmieścia wielkiego miasta niż znane nam oblicze Puchy. Nie ma tam żadnych dział cięższego kalibru, a karabiny służą chyba do odganiania much. Dzięki takiej sytuacji podróżnicy mogli zajrzeć w „trzewia” wroga.

Bardzo ważnym aspektem jest ilość maszyn. Zaledwie pojedyncze blaszaki patrolują okolice, w większości przypadków są słabiej uzbrojone od znanych nam odpowiedników z Frontu. Można by rzec, że to raj! Niestety Moloch jest znany ze swoich zabezpieczeń i tym razem także nas „nie

zawiódł". Ilość czujników na ciepło oraz ruch nie daje możliwości wdarcia się niezauważenie na teren wroga. Dobrą nowiną za to, jest brak potrzeby noszenia masek gazowych! Stężenie trujących gazów jest na tyle małe, że można normalnie funkcjonować. Możliwe, że w tych rejonach nie ma ciężkich fabryk, a je-

Zacznę od ogólnego wyglądu, który jest bardzo ciekawy. Jak relacjonował Dan Baxter i jego towarzysze, większość budynków nie jest pochodzenia ludzkiego, chociaż niektóre konstrukcje są oparte na domach naszych dziadów. Często jednak architektura tak wypacza, kształty, że trudno coś dostrzec. Od granicy,

na jakieś trzysta metrów w głąb terenów, ciągnie się pas zwyczajnych budynków. Wszystkie wyglądają modelowo i gdyby nie uboga ściana ochronna można by pomyśleć, że te tereny niczym innym się



dynie mniejsze, nie trujące tak bardzo. Te wszystkie informacje błędną jednak przy dalszych nowinach.

Spoglądając w „głąb” Molocha odkryliśmy coś, czego nigdy byśmy się po Nim nie spodziewali. Moloch tętni życiem i to wcale nie takim, jakie sobie wcześniej wyobrażaliśmy.

nie różnią. Jednak Moloch nie buduje normalnych konstrukcji. Najwidoczniej spał na lekcjach geometrii, ponieważ niezbyt gorliwie przykłada się do stosowania jej zasad. Jego budowle są pokraczne, często powyginane we wszystkie kierunki świata. On nie używa żadnych schematów, on je na siebie nakłada! Składa parę projektów w jeden i buduje,

jak najbardziej oszczędnie! Po co tworzyć cały pion gdy potrzebuje się paru pomieszczeń na dziesiątym piętrze? Moloch je tam po prostu buduje! Aby wszystko się trzymało, dodaje trochę wsporników i nie przejmuje się efektem wizualnym. Co zresztą widać także na innych przykładach. Niektóre piętra w niewyjaśniony sposób zlewają się ze sobą i to w tak ewidentnie, że widać to z zewnątrz. Okna zaczynają na siebie nachodzić, aż w pewnym momencie są już jedną, wspólną linią, a górna część budynku jest przechylona w stronę „złączenia się” pięter. Niezrozumiała jest także fakt „malowania” budynków. Dlaczego Moloch miałby to robić? To złe pytanie. Dlaczego On to robi w taki sposób!? Niektóre gmachy pokryte są normalnie, od góry do dołu w kolory, które można uznać za nie odbiegające od normy. Inne zaś wyglądają, jakby ktoś obrzucał je puszkami fosforyzującej farby!

Zadziwia także infrastruktura. Wszyscy trzej śmiałkowie zgodnie twierdzą, że istnieją chodniki, które są oddzielone od reszty dróg, a podróżują nimi tylko niewielkie maszyny. Właściwymi szlakami suną za to wielkie pojazdy, których przeznaczenia trudno się domyślić. Podłoża wylane są z betonu, ale niewykluczone, że Moloch używa także asfaltu i innych materiałów. Jeszcze

bardziej dziwi fakt, iż budowywane są kolejne kondygnacje dróg. Nasi podróżnicy wyróżnili tylko jedno dodatkowe piętro szlaków komunikacyjnych, które wciąż jest rozbudowywane, ale należy wziąć poprawkę na to, iż przyglądali się oni obrzeżom. Życie maszyn zaczyna się „podnosić” i co dziwniejsze tętni tak samo życiem, jak na dole.

Największy szok przychodzi razem z maszynami. Brak jakiegokolwiek „broni” rzuca się od razu w oczy takim zasłużonym żołnierzom, jak choćby Bill Grave. Nie to jednak niepokoi. Niektóre maszyny były człekokształtne. Poruszały się po prawie identycznie jak my. Green Boy zarzekał się, że widział „matkę z dzieckiem”. Jednak jego towarzysze dementują te spostrzeżenia i twierdzą, że były to po prostu dwa roboty z których mniejszy nie był nawet humanoidalny, a przypadek chciał, że przechodziły obok siebie.

Warto jednak wspomnieć, że wiele maszyn wychodzi z przeróżnych budynków i nigdy nie poruszają się po określonych torach. Jeżeli niemożliwe jest przejście na drugą stronę drogi, to część blaszaków czeka, a inne nie. Można więc podejrzewać, że wśród tych typów maszyn istnieje jakiś ośrodek własnej

Niestety niemożliwym było dostanie się na bliższą odległość, a wyprawa nie posiadała specjalistycznego sprzętu optycznego. Część z informacji, które tu podałem, to domysły, spekulacje naukowców Posterunku. Jednak już teraz jesteśmy w stanie powiedzieć, że Moloch po coś rozszerza swoje tereny. Może chce zaludnić Ziemię nową mechaniczną rasą? Tego nie wiem, ale wiem, że musimy przeszkodzić mu w wykonaniu jego planów, jakiegokolwiek by one nie były.

kpt. John Spenser

Maszyna twój
WROG!



KANADA

WSTĘP

Kiedy Alekszej Nastugow - naczelny dowódca sił zbrojnych Wędrownego Miasta - wszedł pewnym krokiem do naszego namiotu i jakby nigdy nie oświadczył: "Chłopcy, jedziecie do Kanady!", byłem pewien, że oto spełniają się

naszą misją na północy miał być tylko i wyłącznie zwiad w okolicy Dupy Molocha, nie mieliśmy zwiedzać Kanady i robić zdjęć. "To nie wycieczka" - mówił - "Tylko misja mogąca zaważyć na losach całej Ludzkości".

Jako doborowi żołnierze Posterunku, rozkazów które



moje najskrytsze marzenia. Od dawna śniłem o wyprawie na te zimne ziemie, mogącej dostarczyć mnóstwa informacji o Dominium Kanady - przedwojennym państwie, znajdującym się na północ od Molocha. Niestety Alekszej szybko rozwał me nadzieje -

dostaliśmy trzymaliśmy się bardzo ściśle i prawdopodobnie nigdy nie dowiedzielibyśmy się nic więcej ponad to, co już wtedy wiedzieliśmy o terenach Kanady, gdyby nie - o ironio - moja własna głupota. W jeden z licznych mroźnych wieczorów, w okolicy starego miasta Winnipeg, oddaliłem

się od naszego obozowiska, ukrytego pomiędzy skarpami zasypianymi śniegiem, w celu zwiedzenia okolicy. Niestety (czy też, jeśli spojrzeć na to z dzisiejszej perspektywy - na szczęście!) na jednej z podobnych skarp poślizgnąłem się i spadłem w dolinę położoną 15 metrów niżej... Prawdopodobnie zginąłbym tam zjedzony przez zmutowanego niedźwiedzia albo z powodu wyziębienia organizmu, gdyby nie Gregor MacKennet - jeden z licznych w Kanadzie Kurierów, odważnych ludzi przemierzających północne rubieże kontynentu amerykańskiego, przedstawicieli kanadyjskiej Poczty. Gregor zajął się mną, a następnie wraz z Danem Baxterem i Johnem Gravem wszyscy czterej udaliśmy się do jednego z większych skupisk ludzi w Kanadzie - Twierdzy Beta. Przez okres pobytu w tamtym miejscu, wiele się o Nowej Kanadzie (gdyż tak nazywają swoje państwo Kanadyjczycy) dowiedzieliśmy, dzięki licznym rozmowom z Gregorem. Poniżej znajdziecie skrót informacji, jakie uzyskaliśmy dzięki wszystkim pouczającym dyskusjom z tym Kurierem.

KANADA PRZED WOJNA

Podczas pierwszej naszej rozmowy, Gregor opisał nam Dominium Kanady - żyzne i bogate państwo, istniejące na tych ziemiach do 2020 roku. Z jego słów wyłaniał się obraz kraju szczęśliwego i majątnego, z uprzejmymi ludźmi i mądrymi politykami. Na terytorii Dominium Kanady składały się olbrzymie połacie terenów na północ od USA, wyłączając tylko Alaskę i Grenlandię. Na tym wielkim terenie żyli przodkowie dzielnych Indian, samotnych traperów, kolonistów francuskich i brytyjskich - jednym słowem ludzie z całego świata. Kanada ze słów Gregora była jednym wielkim kotłem, do którego wrzucono kawałek kultury i historii każdego państwa z całego świata. W efekcie powstał tutaj kraj z ludźmi, którzy - pomimo, że każdy inny - byli z sobą mocno związani więzią, jaką związani są tylko ludzie, będący już nie jeden raz srodze doświadczani przez los i zawsze skorzy do obywatelskiej, sąsiedzkiej pomocy.

Dominium Kanady to jeden wielki kontrast geograficzny - do tego kontrast ten był świetnie przez dawnych Kanadyjczyków wykorzystywany. Jako że ich państwo pełne było dóbr mineralnych, Kanadyjczycy z potem na czole

wydobywali je z trzewi ziemi. Ogromne góry niklu, miedzi, ołowiu, uranu, złota i wielu innych niezbędnych do przemysłu minerałów rosły w zatrważającym tempie w nadmorskich magazynach miast, takich jak Vancouver, aby następnie zostały rozesłane na cały świat. Kanada nie spoczyła na tym - na wschodzie kraju, głównie w prowincjach Ontario i francuskojęzycznym Quebec powstawać począł wielki przemysł, mający za swe zadanie skutecznie wykorzystać dobra naturalne. Dzięki swoim skarbowi, Kanada bezustannie do 2015 roku rosła w siłę.

Ludność rozmieszczona była niczym w koszmarnej ścieżce socjologa. O ile w Golden Horseshoe - głównym zapleczu przemysłowym Kanady - mieszkało prawie 30% populacji (ok. 5 milionów), to na północy, w prowincji Nunavut, obejmującej ponad 2 miliony km kwadratowych, mieszkało niecałe 40 tysięcy ludzi! Z jednej strony rozmieszczenie ludności w tak dziwny sposób przyniosło gigantyczne straty na początku Wojny (Moloch nie patyczkował się z Golden Horseshoe), z drugiej jednak, paradoksalnie, sprawiła iż Krzemowy Wujek przez wiele lat nie mógł wypłenić (i nadal nie może) ludzi z terenów niegdyś rzadko zamieszkanych!

HISTORIA

Gregor może powiedzieć o sobie, że jest prawdziwym, rdzennym Kanadyjczykiem. Jego ojciec pracował w Montrealu, jego prapradziadek był jednym z pierwszych szkockich kolonistów na tych ziemiach, a jego praprababka wywodziła się z indiańskich plemion. Jak więc widać, mieszanka z niego wybuchowa. Z racji swej historii rodowej, Gregor z dużą przyjemnością opowiedział nam dzieje Kanady kilkaset lat wstecz, tutaj jednakże pokażemy wam tylko mały urywek sławetnych dziejów tych ziem, aby móc skupić się na historii współczesnej.

Historia państwa Kanady (a dokładniej Dominium Kanady) rozpoczęła się w 1864 roku, gdy prowincje francuskie i brytyjskie na północy Ameryki Północnej połączyły się w jeden organizm państwowy, w celu lepszej ochrony przed agresywnymi wówczas Stanami Zjednoczonymi. Od tego czasu Kanadyjczycy żyli w coraz większym dobrobycie, otwierano nowe kopalnie, wdrażano do życia nowe technologie. Aż do 2015 roku Kanada kwitła

"Nic nie jest wieczne" - ze smutkiem podsumował historię Kanady Gregor. W 2015 roku sytuacja się zmieniła. Agresywne frakcje "zielonych" - gotowych na wszystko ekolo-

gów-terrorystów - rozpoczęły swoją świętą wojnę przeciwko wykorzystywaniu minerałów Kanady. Nie było miesiąca, aby jakaś kopalnia nie doznała strat w wyniku akcji "zielonych". Na domiar złego, Chiny (przed wybuchem Wojny był to ciągle rozwijający się kraj, o populacji przekraczającej 1,2 miliarda ludzi. Dzisiaj, z tego co nam wiadomo, ziemia świeci tam mocniej niż u nas) w ramach niespodziewanego przełomu technologicznego wprowadzać zaczęły - eksperymentalne jeszcze wówczas, ale już przynoszące zyski - kopalnie odkrywkowe na dnie... oceanu. W efekcie Kanada zaczęła staczać się coraz niżej.

Prawdopodobnie wszystko udałooby się uratować, ludzie nie buntowaliby się, a politycy podejmowali sprawne decyzje, ale właśnie. Politycy nie podejmowali sprawnych decyzji. "Nigdy nie podejmują, gdy trzeba coś zrobić" - mówił Gregor. Trudno się z nim nie zgodzić, biorąc pod uwagę fakt, iż niezadowolone społeczeństwo, postawione w sytuacji wrastającego bezrobocia i wzrostu akcji terrorystycznych, aż pięć razy zmieniało rząd w ciągu trzech lat. "No i się doigrali, psia jego mać, Gatesa" - Gregor nie krył wzburzenia. W 2018 roku władzę przejął, za pomocą podległego mu wojska, Generał Jonathan Gates, a następnie zaprowa-

dził w całym kraju rządy silnej ręki. Rządy totalitarne, które zabierały swobody demokratyczne, pozwalały jednak na zmniejszenie ataków terrorystycznych. Ludność Kanady popadała jednak w coraz większą biedę. W społeczeństwie wrzało.

W okresie tym powstały cztery wielkie ośrodki wojskowe, które przy zastosowaniu najnowszych technologii stać się miały głównymi kwaterami dowództwa wojska w poszczególnych regionach Kanady. Tylko trzy z nich podane były do informacji publicznej - ośrodek w Toronto, Vancouwer i Churchill. Czwarty, największy i mający największe znaczenie ośrodek, znajdował się na Grenlandii, i był całkowicie okryty tajemnicą. W razie jakichkolwiek zamieszek rozkazy do armii wpływały właśnie z najbliższego z ośrodków lub też od samego Gatesa, jeśli sobie tego zażyczył.

W takich okolicznościach nastał w końcu rok 2020. "To było piekło. Ludzie, którzy na własne oczy widzieli wszelkie klęski biologiczne i chemiczne, jakie spowodował Moloch, myśleli tylko o jednym - zabić Gatesa! Tak! Wszyscy byli święcie przekonani, że to ten skurkowiec za tym stoi!" - Gregor był wówczas małym dzieckiem, ale dobrze pamięta całą sytuację. W ciągu dosłow-

nie dnia, z całej Kanady ruszyła na Ottawę armia ludzi z wszystkich części państwa, w jednym tylko celu - obalić tyrana. Opozycja wykorzystwała sytuację i umiejętnie poczęła kierować ludem w celu przejęcia władzy. Gates również postanowił zyskać coś przy zaistniałym chaosie. Wszystkie cztery ośrodki kontroli armii ciągle były sprawne i gotowe do wojny. W przeciągu paru dni oddziały armii kanadyjskiej wysłane zostały na Alaskę, a także do Detroit, w celu przejęcia owych terytoriów. Akcje powiodły się i Dominium Kanady sprawnie zdobyło władzę na nowych ziemiach. Na krótko później jednak, cały zaawansowany technologicznie sprzęt po stronie Kanady, jak i USA trafił szlag. Ten sam los spotkał trzy znane opinii publicznej bazy wojskowe. Jedyną, która wciąż zostawała pod kontrolą Gatesa, była baza na Grenlandii. Niedługo jednak, gdyż w przeciągu miesiąca urwał się kontakt także z nią. Żołnierze z obydwu państw starali się ratować życie w walce z ich własną bronią. Do dzisiaj legendą jest bohaterska walka o przetrwanie ostatnich żołnierzy z armii obydwu mocarstw - Kanady i USA - którzy razem, pod komendą kanadyjskiego dowódcy Majora Roberta Cyrana, wycofali się na tereny zachodniej Kanady.

Dziś wiemy, że Przystanek Grenlandia (jak potocznie nazywa się w Kanadzie baza wojskowa na Grenlandii) wyłączył swoje wszystkie systemy komputerowe, aby obronić się przed zbuntowanymi maszynami. Ekipa Przystanku cudem przetrwała śnieżne zamieci, aby następnie, po wprowadzeniu koniecznych usprawnień w całej bazie, pręźnie włączyć się do dzieła odbudowy Kanady.

W tym czasie sytuacja w Ottawie stawała się coraz bardziej dramatyczna. Całe miasto pogrążyło się w całkowitym chaosie, spowodowanym zatruciem chemicznym (powodującym koszmarną śraczkę i czyszczenie żołądka, ale ciągle umożliwiającym życie), brakiem mediów, a także natłokiem nowych przybyszów z innych części państwa. Wszystkie drogi wiodące do stolicy w promieniu 100 km były zablokowane przez samochody z ludźmi chcącymi obalić Gatesa. Pomimo tych trudności, Kanadyjczycy w ciągu jednego dnia walk ulicznych dostali się do rezydencji Gatesa, a następnie obalili tyrana i oddali władzę w ręce opozycji. Nie cieszyli się oni nią zbyt długo. Maszyny wykorzystwały sytuację zebrania się tak wielkiej masy ludzi w jednym obszarze - kolejna faza ataków chemicznych, tym razem już lepiej zorganizowanych, zabiła wszelkie życie

w okolicy Ottawy, Toronto i Montrealu, skażając także sporą część zachodniego wybrzeża. Tak powstały Upadłe Ziemie, do dzisiaj można tam zobaczyć niekończący się rząd różnej maści samochodów ze szkieletami zalegających na drogach do Ottawy. My je widzieliśmy.

Wróćmy do Majora Cyrana, który wraz z pięcioma tysiącami żołnierzy pod swoją komendą uciekł do Kanady Zachodniej, gdzie następnie zaczął zbierać ludność cywilną pod swoją komendę i organizować punkty pomocy społecznej. Przez następne lata starał się ponownie zorganizować życie w Kanadzie, niestety po pewnym czasie, kiedy objawiły się pierwsze efekty wojny atomowej (choćbyby ekstremalnie mroźna zima) oraz ukazał się Moloch, skutecznie niszczący większe skupiska ludności, Cyran zdecydował się stworzyć pierwsze Twierdze. W ciągu następnych lat, wedle przekazów ludowych, jakimi uraczył nas Gregor, Cyran nawiązał kontakt z bazą wojskową na Grenlandii, a następnie wyruszył tam, w sobie tylko znanym celu. W ciągu lat świat zaczął normalnieć i przyjmować dzisiejszą postać, która pokrótce tutaj opiszę. Wbrew pozorom, ta postać taka normalna nie jest...

KANADA DZISIAJ

Jeśli spotkacie kiedyś kogoś, kto powie, iż dobrze zna Kanadę, możecie być pewni, że kłamie. Gregor, który jak sam mówi "pił w większości znanych Twierdz" uważa, iż poznał dopiero jej drobną część. "Ostatecznie nie wszędzie sprzedają piwo" - stwierdził. Jesteśmy skłonni w to wierzyć, gdyż przez niecały rok pobytu tam spotkalismy tyle dziwnych miejsc i różnych od siebie obszarów, iż moglibyśmy napisać już sporej wielkości przewodnik. Kanada to nie tylko miejsca, gdzie żyją ludzie, ale wiele, wiele więcej... Równie dobrze można próbować zrozumieć kobiety lub Molocha, („W sumie co to za różnica?") - to porównywalnie trudna sztuka.

Pomimo wielkich rozmiarów tych terenów, dzielna ekipa Posterunku zawsze da radę! Nie inaczej jest i w tym przypadku, gdyż udało nam się wyróżnić kilka charakterystycznych obszarów: Upadłe Ziemie, Wschodnie Wybrzeże, Kolumbie Brytyjską, Tereny Centralne, Nunavut, Alaske oraz Mur. Większość z tych nazw zapewne nie wam nie mówi. Nam też nie mówiły, gdy Gregor opowiadał nam o nich przy szklaneczce piwa wyrabianego z hodowanych w Twierdzy Beta grzybków. Trunek oczywiście nie

zawierał alkoholu, gdyż pić go się nie godzi, wszak walczymy o przyszłość gatunku ludzkiego!

Czy jest jakiś element łączący chociażby w drobnym stopniu cały obszar Kanady? Jest i

h. Gregor opowiadał, jak paru jego kumpli wyszło lepić bałwana (przedwojenna forma rozrywki, polegająca na lepieniu mutanta ze śniegu, a następnie niszczenia go za pomocą kijów z gwoździami), chciał nam ich nawet przedstawić.



to nie jeden. Zima przed wojną naprawdę uciążliwa była tylko w północnych częściach kraju. Dzisiaj mniej więcej od września do maja cały kraj zamienia się w narciarski raj - oczywiście pod warunkiem, że lubi się jazdę na nartach w temperaturach dochodzących do minus 60 stopni Celcjusza i przy wiatrach osiągających prędkość 160 km/

Z racji wrażliwych żołądków, zrezygnowaliśmy z wizyty w kostnicy.

Lato w całym kraju jest krótkie, trwające od czerwca do sierpnia. W jego czasie temperatury wahają się od 10 do maksymalnie 20 stopni. Są to jedyne dni w roku, kiedy w miarę bezpiecznie można wyjść na powierzchnię, bez ryzy-

ka odmarznięcia i amputacji dużego palca u stopy. W tym okresie organizowane są pospieszne uprawy różnych modyfikowanych genetycznie warzyw i zbóż (tak jest! Można wyhodować pszenicę w 3 miesiące!), urządzane są olbrzymie polowania, a także wielkie połowy ryb. Wszyscy pracują nad zapełnieniem gigantycznej spiżarni, mającej starczyć na kolejne 9 miesięcy...

Okolo 2030 roku pojawiło się w Kanadzie nowe niebezpieczeństwo, które spowodowało jeszcze większe skupienie się ludności w duże grupy. Mowa o Ludziach Lodu - zdegenerowanych przez Wojnę przedstawicielach gatunku Homo Gryzus, myślących tylko o jednym - ciepłym kęsie naszego torsu. Monstra te, pomimo iż wyglądają jak człowiek (pomijając nieco kwadratową twarz, skórę o niebieskim odcieniu i mięśnie wielkości Oklahomy), zupełnie jak on się nie zachowują. Jeśli uznają, że jakiś kamień się poruszył, sprawdzą czy jest jadalny (z bolesnym efektem dla swych zębów). Gdy jeden z drugim się pokłóci, któryś z nich stanie się zapewne obiadem dla wygłodniałej hordy. To bestie gorsze od zwierzóludzi, bolesny dowód na to, iż Moloch nie zawała się przed niczym, w swych szalonych eksperymentach na gatunku ludzkim. Ludzie Lodu najczęściej dają się we zna-

ki w okresie początku zimy, kiedy to starają się wywęszyć ludzkie Twierdze, a następnie je oblegać. Czasami takie oblężenie trwać może nawet parę miesięcy, gdyż monstra te są wyjątkowo odporne na mróz (oczywiście kąpiel w temperaturze rzędu minus 60 stopni nie wróży nawet im długiego i zdrowego życia...). Są oni jednym z największych zagrożeń współczesnej Kanady, jednym z wielu czynników, na który trzeba uważać, wybierając się na wakacje w północne rubieże.

Kolejnym elementem, który występuje na sporej powierzchni całego kraju, są noce i dni polarne, a także zorze polarne. Pierwsze dwa, to długotrwały (trwający nawet do 6 miesięcy!) bezustanny dzień lub bezustanna noc, przedłużające się zależnie od tego, im dalej jest się na północy. Zorze natomiast, to istne dzieło sztuki stworzone przez naturę. Wyładowania elektromagnetyczne tworzą na wieczornym niebie niezwykle, piękne, podobne do płótna, pasy z różnokolorowego światła. Wrażenie jest doprawdy niezwykle!

Jeśli ktoś przypadkiem zawędruje do Kanady w czasie zimy i będzie miał na tyle dużo szczęścia, iż trafi na dzień bez zamieci czy też zabójczych mrozów, a także ominie go wątpliwy zaszczyt

zawarcia paru nowych znajomości z Ludźmi Lodu, będzie miał wrażenie, że wkroczył na jakiś święty teren. My mieliśmy taką okazję. Czuliśmy się, jakbyśmy włamali się do grobu bohatera narodowego. Cała okolica była śnieżnobiała, czysta, wszędzie gdzie tylko spojrzeć zalegał lśniący śnieg. Do naszych uszu nie docierał żaden dźwięk, oprócz sporadycznego odgłosu spadnięcia zasy śniegu z którejs z sosen. Czuliśmy się niezwykle. Odcięci od świata i jego bolączek. Niestety, stan ten szybko mija - w czasie pierwszej śnieżycy zrozumieliśmy, że Kanada to nie przedszkole. Gdy następnego poranka jakiś dzikus z Ludu Lodu ugryzł Grave'a w kostkę i puścił dopiero, jak rozwieraliśmy mu szczękę łomem po uprzednim odcięciu głowy, zrozumieliśmy że jesteśmy w piekle. Przetrwać mogą tutaj tylko najtwardsi, którzy wiedzą, czego się wystrzegać. Kanada to lodowa śmierć o pięknej, chłodnej twarzy... Gregor nazywa ją Teściową, nie do końca wiemy dlaczego.

POSTERUNEK W DRODZIE
KU ZWYCIĘSTWU!!!

FAUNA I FLORA

Kanada obejmuje tereny niezwykle rozległe. Jaki nie patrzeć, przed Wojną była drugim co do wielkości państwem na świecie, zaraz za Mateczką Rosją. W związku z tym istnieje tu duża różnorodność zwierząt i roślin (tych chcących zabić i tych chcących najpierw sprawdzić, czy jest się jadalnym). Spośród znanych nam gatunków nie zabraknie wilków, jeleni, łosi, wiewiórek oraz... karaluchów (przed wojną mówiło się, że tych owadów nie da się zabić do końca). Jednak po wojnie, do Kanadyjskiej flory dołączyło kilka zupełnie nowych okazów. Z pewnością do najgroźniejszych i najczęściej spotykanych należą zmutowane niedźwiedzie. Występują dosłownie wszędzie i w każdej formie, od malutkich, wielkości dziecka, do olbrzymów, wielkości małej ciężarówki. Są one istną plagą nie do opanowania, mnogość form i brak naturalnych wrogów daje im idealne warunki do rozwoju, jednak nie mają one co jeść, co sprawia, że są niezwykle niebezpieczne dla człowieka. Wiadomo, że istnieje jednak przynajmniej jeden gatunek niemięsożer-

ny. Z bardziej nietypowych (oczywiście poza karłami i gigantami), można napotkać niedźwiedzia o lekko zaost-
rzonem pysku, który potra-
fi biegać z prędkością sa-
mochodu, natomiast spaślak
ma na sobie tak grubą war-
stwę tłuszczu, że jest nie-
mal nie do zabicia, pociski
się go nie imają. Ogólnie
rzecz biorąc, niedźwiedzia
ciężko jest ustrzelić z
broni palnej (tylko wysoko-
kalibrowa) i najlepiej sta-
rać się trzymać od nich z
daleka, bo mają doskonały
węch. Lepiej też omijać po-
dejrzane jaskinie, bo tak
jak my będziecie musieli
uciekać przed pięciometro-
wym misiem.

Dalej mamy typowy przykład
drobnych zmian, czyli wie-
wiórki. Są znacznie agre-
sywniejsze niż te zwykłe, do
tego żyją w stadach i w cza-
sie walki starają się wyku-
pać oczy. Wojownicy Lodu są
również zaliczani do zwie-
rząt i nie rzadko zdarza
się, że plemię atakuje fort
(zwykle mają nikłe szanse
z metalowymi wrotami). Idąc
dalej, w hierarchii coraz
większych zmian, dochodzi-
my do podziemi. O podziem-
nym życiu wiadomo niewiele.
Gigantyczna stonoga mierzy

do czterech metrów i cała
pokryta jest twardym, sza-
rym pancerzem. Jednak jest
to dosyć spokojne zwierze i
tylko sprowokowane atakuje
ludzi. Bardzo powszechne i
niezwykle utrudniające ży-
cie, są Tęczowe robaki. Te
stwory, to z pewnością twór
Molocha. Zmutowana dżdżow-
nica z podzieloną na cztery
części paszczą, draży ziemię
w niewyobrażalnym tempie,
rozpuszczając nawet najtwar-
dsze skały dzięki kwasowi,
który wydziela. Zdarza się,
że jakiś przekopie się do
wewnątrz fortu i sieje spu-
stoszenie w magazynach. Ro-
baki występują w czterech
kolorach (stąd nazwa), są
to: zielony, purpurowy, nie-
bieski i żółty. Zielone są
najmniejsze (osiągają wiel-
kość do 40cm) i raczej nie-
groźne. Purpurowe dorasta-
ją nawet do dwóch metrów, a
ich ciała poryte są małymi
zabkami. Niezwykle zwinne
i szybkie, często atakują
człowieka. Z kolei niebie-
skie, o grubych cielskach
długich na osiem metrów, są
zwykle powolne, ale silne i
wytrzymałe. Zdarza się, że
występują razem z purpu-
rowymi. Na koniec pozosta-
je nam Tęczowy robak żółty,
zwany też wielkim wijem.
Osiąga kolosalne rozmia-

ry, do dwudziestu metrów długości i trzech średnicy. Potrafi połknąć w całości samochód, strawić to co jadalne, a resztę wydalić! W podziemiach żyje również coś, czego teoretycznie do zwierząt nie należałoby zaliczyć. Jest to troglo-dyta, posiadający szczątkową inteligencję. Jest w stanie

na przykład używać bardzo prostych narzędzi. Kształtami przypomina człowieka, jest jednak dużo niższy, jego nogi i ręce są krótsze, a dłonie nieproporcjonalnie duże. Głowa jest również większa i mieści w sobie również płuca i serce (więc sama głowa żyje jeszcze przez pewien czas po jej odcięciu). Posiada szczątkowe oczy (tzw. Oko proste), które rozróżniają tylko na-

teżenie światła. Ma bardzo dobry słuch, porusza się dzięki echolokacji (jak nietoperz) oraz świetnie orien-



tuje się w kierunkach. Na ogół te stwory nie zbliżają się do siedlisk ludzi, ale jeśli człowiek przyjdzie do nich, to już inna sprawa. W świetle słonecznym ślepną i stają się apatyczne.

Jeśli przeczytaliście to i myślicie, że to koniec, to zapomnieliście o roślinach. My mamy na południu neodżunglę. A oni mają jej wszędzie po trochu. W roślinności Kanady przeważają drzewa iglaste i

porosty, a pod ziemią porosty i grzyby. O ile na powierzchni łatwo wypatrzeć taką roślinkę w porę, to w podziemiach sprawa jest utrudniona. Pytacie, po co ją wypatrzeć? Oczywiście większość roślin jest zupełnie niegroźna i dostarcza jagód lub po prostu czegoś na opał. Jednak taki igliczek może w odpowiednim momencie wygiąć się i uwięzić potencjalnego drwala w swoich gałęziach. Igły wydzielają kleistą substancję, która jednocześnie przytrzymuje, usypia i trawi ofiarę. Podobno można tak spędzić nawet dwa tygodnie, czekając na swoją śmierć. Jeśli teraz zaczęłeś dokładnie przyglądać się każdemu drzewku, to lepiej patrz pod nogi. Porost, który przed wojną był chętnie zjadany przez niektóre zwierzęta, przeszedł do ofensywy. Pierwszy gatunek składa się jakby z wielu płatów i zamyka się, kiedy przechodzi obiadek. Następny jest jeszcze bardziej finezyjny. Wabi

mi kwiatami, ale kiedy tylko poczuje nacisk, wysuwa około dziesięciocentymetrowe kolce, wbijając je w stopę. Kiedy ofiara upada, dziurawi ją raz jeszcze, przez kolce „wypijając” płyny ustrojowe. Mimo iż pod ziemią trudniej roślinkę wypatrzeć, to jednak zwykle nie jest to takie zabójcze. Szczególnie pomocny ludziom jest duży, szary grzyb, spro-



wadzony do większości fortów z Uranium city. Grzyb świeci i jest jadalny, a do tego

szybko rośnie, przez co jest hodowany dosłownie wszędzie.

Nieco mniej przyjemna jest bulwa dymna. Lepiej na nią nie nadepnij, bo nawdychasz się niezbyt zdrowych bakterii, które podziurawia ci płuca i uśmierca w minutę. Grzybek wcale cię potem nie zje, tak po prostu się broni. Kolejnym, niezbyt przyjemnym mieszkańcem podziemi, jest chodzący grzyb. Istne wariactwo, niezaprzeczalnie pochodzące z żelaznych łasek krzemowego wujka. Kapelusz ma średnicę około 60cm, a w nim, co trzy centymetry, są rozmieszczone cienkie, szare nóżki. Pośrodku kapelusza, od dolnej strony, znajduje się duży otwór gębowy. Ten przyjemny grzybek wbija się nóżkami w plecy (a trzyma bardzo mocno) i powoli zjada delikwenta.

Na sam koniec zostawiłem opis Gąbek, czyli prostych, z biologicznego punktu widzenia, grzybów. Są to połacie szarej masy, składającej się z małych grzybków, która rozciągać może się na kilkadziesiąt metrów wzdłuż i wszerz, a jej grubość osiągać może nawet parę metrów. Zazwyczaj zalegają one w małych jaskiniach i grotach, do których wpaść można albo przez zakrytą śniegiem dziurę w suficie, albo normalnie się na nie przewrócić, przy nieuwważnym plądrowaniu szybów starych kopalni lub

tez zwykłych jaskiń. Wrednota Gąbki polega na tym, iż delikwent, który w nią wpadnie, jest do niej całkowicie przylepiony, a następnie - podobnie jak w wypadku opisanych krwiożerczych drzew - trawiony. Jednakże w czasie trawienia, Gąbka wydziela halucynogenne opary, które sprawiają, iż ofiara nawet nie odczuwa, iż powoli umiera - zazwyczaj wydaje jej się, że żyje tak jak dotychczas, nie zdając sobie sprawy ze swego narkotycznego snu.

POMÓŻ NAM
ODZYSKAĆ
SEATTLE

UPADŁE ZIEMIE

Ontario i Quebec - niegdyś jedno z najżyźniejszych i najludniej zamieszkałych części Dominium Kanady - dzisiaj przypominają wielkie pobożewisko. Zniszczone przez chemię i gigantyczne pożary lasów, tereny te - słusznie zwane przez Kanadyjczyków Upadłymi Ziemiemi - są przykładem całkowitej klęski natury i człowieka. Z większych miast, takich jak Toronto, Ottawa czy Montreal pozostały tylko gigantyczne rumowiska. Na terenach pozamiejskich praktycznie nie da znaleźć się chociażby jednej rośliny - nic już nie chce wyrosnąć i najprawdopodobniej nie zapragnie przez następne 50 lat. Wszystko w Upadłych Ziemiach pokryte jest grubą warstwą popiołu - pozostałością po gigantycznych pożarach, jakie za pomocą napalmu wzniecił Moloch w 2020 roku. Z racji braku pożywienia, nie uświadczy się tutaj żadnych zwierząt, czy też raczej czegoś, co można by nazwać normalnymi zwierzętami... Tereny te są niezwykle cichymi miejscami, pełnymi unoszącego się w powietrzu aromatu porażki, potęgowanego częstymi tutaj wiatrami, nieczęsto powodującymi widowiskowe tornada popiołu. Ciemne chmury zakrywają niebo przez większość roku, nie dopuszczając światła słonecznego prawie w ogóle. Powoduje

to, że zimy są tutaj wyjątkowo zimne i wietrzne, lecz mocno śnieżne tylko na północnych granicach Upadłych Ziemi.

Jeśli kiedykolwiek zdarzy ci się podróżować przez granicę tych straszliwych terenów, bacznie się rozglądaj. A nuż zdarzy ci się zobaczyć go, powstać na wpół legendarną, zwaną biologiem? Gregor określa go mianem "porąbanego psychologa". Szczególnie w Twierdzy Psi opowiadają o nim straszliwe rzeczy. Ma to być jakoby pół człowiek, zmutowany, z elementami cyborgizacji. Na ogół spotkanie z nim jest niegroźne, no ale jakby było, to niby kto miałby o tym opowiedzieć? Biolog podobno mieszka w starym laboratorium, jakieś 50 km od Twierdzy Psi, gdzie tak jak przed wojną prowadzi swoje chore badania. Według przekazu ludowego był widywany nawet 500 km od tego miejsca, jego rany się regenerują, a sam dysponuje nieludzką siłą i szybkością. Podobno rozumie mowę, ale nigdy jeszcze nie odpowiedział na zadane pytanie. "W sumie nikt nigdy nie miał ochoty żadnego zadać" - dodaje Gregor.

„(..) nic już nie chce wyrosnąć i najprawdopodobniej nie zapragnie przez następne 50 lat.”

TERENY CENTRALNE

Większość Kanady pokryta jest gęstymi, sosnowymi lasami, przez olbrzymią część roku pokrytymi grubą warstwą śniegu. Są to słoneczne tereny, pełne dzikich zwierząt, przypominające jeden wielki rezerwat przyrody. Człowiek wkraczający na te tereny odczuwa wrażenie, jakby bezczęścił jakieś święte miejsce. Można by powiedzieć, że nie zmieniło się tutaj nic od tysięcy lat. Niestety, to nieprawda. I niestety zmianą nie jest pojawienie się jakiegoś tam dzikiego Tarzana.

Chemia z czasów Wojny spowodowała straszne mutacje okolicznej fauny i flory, o czym zresztą mogliście już przeczytać. Jednakże nie tylko roślinki się zmieniły. Najbardziej zmienił się klimat - jest zimniej. Cholernie zimno. Prawda jest taka, że przez większość roku trudno wyjść na powierzchnię i nie zamrznąć na śmierć, będąc ubranym w arktyczne kurtki. Spowodowane jest to ostrymi i długimi zimami, trwającymi mniej więcej od września aż do maja - temperatury potrafią wtedy spaść nawet do -65 stopni Celcjusza w grudniu. Życie tutaj umożliwia krótki okres letni, trwający przez czerwiec, lipiec i sierpień. Kanadyjczycy wychodzą wów-

czas ze swoich siedzib, aby pospiesznie wyhodować drobne ilości niezbędnych do przeżycia genetycznie modyfikowanych zbóż. Lato jest krótkie, a temperatury oscylują w granicach od 10 do 20 stopni. Nie trzeba chyba dodawać, że uprawy nie są zbyt okazałe w takich warunkach.

„Prawda jest taka, że przez większość roku trudno wyjść na powierzchnię i nie zamrznąć na śmierć, będąc ubranym w arktyczne kurtki”

KOLUMBIA BRYTYJSKA

Jeśli miałbym wybrać jakiś teren, w którym istnieje największe prawdopodobieństwo spotkania Kanadyjczyka, bez wahania wybrałbym Kolumbię. Obszar ten przed wojną służył praktycznie tylko jako górnicze zagłębienie, z którego wydobywało się złoto, cynk, uran, miedź i wiele, wiele innych, niezbędnych człowiekowi dóbr. O ile przed Wojną mieszkali tutaj praktycznie tylko górnicy i ich rodziny, to dzisiaj można znaleźć tutaj Kanadyjczyków pochodzących z całej północy kontynentu. Sciągnął ich łagodny klimat (z racji Gór Skalistych, odgradzających te tereny od centralnej części kontynentu i położenia przy ciepłym Pacyfiku, temperatury w grudniu wahają się od minus 15 do minus 5 stopni, a w lipcu od 15 do 25 stopni - Kolumbia to takie kanadyjskie Karaiby), a także dobre możliwości do ukrycia się przed Molochem i innymi niebezpieczeństwami. Pół prowincji zajmują Góry Skaliste, których podnóża świetnie nadają się do wybudowania Twierdz, a co za tym idzie, zapewnienia bezpieczeństwa ludności. Jednakże każdy kij ma dwa końce - teren ten jest bardzo interesujący nie tylko dla ludzi - ma względem niego swoje plany także Moloch. Jest to praktycznie jedyna część Kanady, do której

Krzemowy Wujek fatyguje swoje ciężkie dupsko, bezustannie posuwając się na północ. Kuszą go bogate w minerały góry skaliste i chęć wymordowaniu kolejnych paru tysięcy ludzi. Jeśli gdzieś w Kanadzie istnieje Front, to właśnie tutaj. Kanadyjczycy, wykorzystując znajomość terenu, prawie codziennie zaminowują kolejne wąwozy i kotlinki (których tutaj jest całe zatrzęsienie) i w miarę możliwości powstrzymują marsz Molocha. "*****!!!!" - w ten sposób Gregor zaznaczył, jak bardzo Czajnik jest nie lubiany w Kolumbii.

„Jest to praktycznie jedyna część Kanady, do której Krzemowy Wujek fatyguje swoje ciężkie dupsko (...)”

WSCHODNIE WYBRZEŻE

Na tereny tego obszaru składają się terytoria czterech małych, przedwojennych prowincji - Nowej Szkocji, Nowej Funlandii, Wyspy Księcia Edwarda oraz Nowego Brunswiku. Dzisiaj wszyscy zgodnie nazywają te tereny po prostu Wschodnim Wybrzeżem, a nielicznych ludzi ciągle tam żyjących - "narwańcami".

Wschodnie Wybrzeże przed wojną było przyzwoicie rozwiniętym technologicznie terytorium, nastawionym głównie na rybołówstwo. Stamtąd wywodzą się do dzisiaj opowiadane w kanadyjskich Twierdzach legendy o bohaterskich członkach załogi kutra "Bluenose", czy też "Black Joke" (pierwszy przez 15 lat kopał dupska ekipom kutrów z USA w czasie Mistrzostw Świata, drugi zatopił w pojedynkę ponad sto okrętów angielskich, chcących odzyskać władzę na ziemiach Dominium). W czasie wojny tereny te ucierpiały nieco od chemii, która użyta została na Upadłych Ziemiach, da się tutaj jednak normalnie żyć. Co prawda surowy już przed Wojną klimat obecnie powoduje niekiedy gigantyczne kataklizmy, a śniegu pada tutaj w cholerę, to ludzie budują ciągle kutry i zgodnie z wiekową tradycją... łowią ryby! Mieszkańcy Wschodniego Wybrzeża znani są z tego, że na

początku zimy, przy temperaturze ok. zera stopni gotowi są wsiąść na swój drewniany, wzmocniony żelaznymi belami kuter i jak gdyby nigdy nic, popłynąć w sztorm aby złapać nieco dorsza (jak nam tłumaczył Gregor, "to taka ryba, z której robi się Dorszówkę") na kolacje. Dlatego też mówi się o nich "narwańcy". Można by ich porównać do Detroitczyków, gdyby nie fakt, że oni nie ryzykują życia dla zabawy - ryzykują, aby przeżyć, a że nie widzą różnicy pomiędzy ryzykiem zacięcia się scyzorykiem, a utonięcia w czasie sztormu... cóż... tacy już są.

Wschodnie Wybrzeże posiada sporo zatok i kotlinek, przez większą część roku przybrzeżne wody zamrożone są nawet do paru kilometrów w głąb Atlantyku. Na takim obszarze najmniejszy nawet dźwięk w czasie ciszy przed burzą nieść się potrafi na wiele kilometrów. Gregor opowiadał nam, jak jeden z jego niezbyt ogarniętych kumpli próbował się przejść po lodzie do Europy. Gdy usłyszeli dwie godziny później przeciągły plusk, wiedzieli już, że ich kumpel nie zje frytek pod wieżą Eifla.

"(...)budują ciągle kutry i zgodnie z wiekową tradycją... łowią ryby!"

ALASKA

Przed wojną Alaska była terytorium należącym do USA (parędziesiąt lat wcześniej odkupionym od Rosjan, którzy po odkryciu na tamtych terenach, już po transakcji z USA, złóż ropy i złota, ze zdumienia odłożyli nawet ogórki do słoika), gigantyczną kopalnią gotówki. W czasie pierwszych dni Wojny właśnie z tego powodu Generał Gates próbował położyć swoje łapy na tych terenach i przejąć armią Alaskę. Prawda jest taka, że jego armie szybko zdobyły słabo zamieszkane tereny, po czym, po całkowitym chaosie jaki rozpętał się na świecie, zostały tutaj. Z tego też powodu na tych ziemiach mieszka najwięcej (w skali Kanady. Dla nas "wiele" to o wiele więcej, niż ich "wiele") ludzi obeznanych z wojskiem. Na Alasce można znaleźć także jedne z najstarszych Twierdz, zasilane dzięki wydobywanej tutaj ciągle ropy. Nie ma ich jednak wiele, gdyż co jak co, ale porządnych przymrozków nawet w skali Kanady tutaj nie brak. Ostatecznie tereny te są bardzo blisko bieguna północnego.

„Na Alasce można znaleźć także jedne z najstarszych Twierdz (...)”

NUNAVUT

My mamy Matkę Pustynie z wyrosłymi na niej Indianami. Kanadyjczycy mają Nunavut. Gregor nazywa te tereny "zamrażarką i sieczkarnią w jednym". Są to terytoria, jeszcze przed Wojną zamieszkałe przez potomków Indian z obszarów całej Kanady, zanim zaczęli ich wypędzać europejscy koloniści. Obecnie jest to największe piekło w Kanadzie. Jest tutaj zdecydowanie najzimniej, bez dwóch zdań można tutaj utonąć w śniegu i co najgorsze, nic oprócz sosen i małych krzaków tutaj nie wyrośnie. Wyżyć człowiek może tutaj tylko z tego, co sam ustrzeli, czy też złowi. Pomimo to żyją tutaj ludzie - cwani Indianie i traperzy, umiejący przeżyć w najgorszych warunkach, w których normalny człowiek zastanawia się, co mu pierwsze odpadnie od tułowia.

Tereny te, to długie, równe połacie zarosnięte lasami iglastymi, praktycznie nie skażone przez broń chemiczną i biologiczną. Nikt nie miał najmniejszego zamiaru wysyłać tutaj żadnych rakiet, gdyż równie dobrze mógłby użyć moździerzu aby postrzelać do wiewiórek (inna sprawa, że Gregor zarzeka się, iż widział kiedyś taką, której moździerz niewiele by zrobił...). Efektem jest krystaliczne czyste

(i zimne) powietrze, zdrowa (i chłodna) woda, a także mordercza (i lodowata) natura. Nie znajdzie się tutaj raczej zmutowanych odmian zwierząt i roślin z innych części Kanady (choć zmutowane misie są nawet tutaj), ale to nie przeszkadza normalnej naturze być postrachem wśród ludzi.

„Tereny te, to długie, równe połacie zarosnięte lasami iglastymi, praktycznie nieskażone przez broń chemiczną i biologiczną.”

MUR

Nie bez powodu nie wiedzieliśmy o Kanadzie praktycznie nic przez tak długi czas. Najbliższe duże miasta, w których spodziewaliśmy się znaleźć mieszkańców, były zrujnowane przez Wojnę lub też zajęte przez Molocha. Działalność Nowej Kanady zaczyna się objawiać dopiero o wiele dalej na północ i zachód. Jednakże nawet w takiej sytuacji już dawno temu powinniśmy uzyskać jakieś informacje o tamtych terenach. Tak się jednak nie stało. Czemu? Ponieważ Moloch się zabezpieczył i nie pozwalał nam przez długi czas porozumieć się z Kanadą. Zbudował Mur. („Pieprzony wynalazek chińczyków...”).

Mur ciągnie się od zachodniego krańca Molocha (okolice Winnipeg) do Lake Superior, a następnie stamtąd na północ, aż do Zatoki Hudsona. Jest on szerokim na ok. 20 km pasem ziemi, po którym błakają się małe, przystosowane do ciężkich warunków maszyny, mające tylko jeden cel - nikogo nie przepuścić do odgródzonej części, ani też nikogo nie wypuścić. W niektórych miejscach porozmieszczane są małe enklawy Molocha, w których maszyny mogą uzupełnić ubytki w amunicji, paliwie i energii. Tylko przez nieliczne odcinki Muru ciągnie się metalowy mur, czy też widoczne gołym

okiem umocnienia ochronne. Na większości obszaru Muru w ogóle go nie widać. "To jest najgorsze. Idziesz sobie z pocztą do jakiejś Twierdzy, przechodzisz przez obszar Muru, a tu nagle okazuje się, że jesteś po pas w jakiejś dziurze, a dookoła wyskakuje cała masa automatycznych tasaków spalinowych..." Fakt faktem, niesamowicie skutecznie uniemożliwiał on przez długi czas jakiekolwiek kontakty pomiędzy obydwoma częściami Kontynentu. Naszej ekipie udało się go przełamać. Moloch urządził sobie z północy kontynentu swoje ghetto. Prawdopodobnie nie chciał dopuścić do wyjawienia swoich sekretów, kryjących się w jego Dupie, a także do sojuszu pomiędzy ludźmi z Zasranych Stanów i Nowej Kanady. Możliwe, że ma także co do północy swoje własne, niezrozumiałe na razie dla nas plany. To jednakże znowu tylko domysły.

**"Moloch urządził sobie
z północy kontynentu
swoiste ghetto."**

NOWA KANADA

Czas przejść do konkretów. Na północy, za Molochem, istnieje państwo! Państwo różne od przedwojennego Dominium Kanady, ale dobrze radzące sobie z trudnymi, północnymi warunkami. Powstała na ruinach przedwojennej cywilizacji Nowa Kanada, każdego dnia wysoko podnosi głowę i bez strachu patrzy w przyszłość. Przyjrzyjmy się strukturze tego państwa.

Na jego czele stoi Prezydent, rezydujący zawsze w Przystanku Grenlandia - przedwojennej bazie naukowo-wojskowej na Grenlandii, o której była już mowa w historii Kanady. Stamtąd, za pomocą Poczty Kanadyjskiej, rozsyła on odezwy do ludu w poszczególnych Twierdzach na terenie całej Nowej Kanady i pilnuje interesów państwa. Z racji sporej odległości jednej Twierdzy od drugiej, rozkazy wysyłane z Grenlandii nie miałyby sensu, gdyż zanim doszłyby do Twierdzy, straciłyby już ważność. Dlatego Prezydent pełni praktycznie tylko funkcję reprezentatywną, władze wykonawczą pozostawiając Wodzom poszczególnych Twierdz. "Gdyby jednak przybył osobiście do jakiejś Twierdzy, takiej Delta powiedzmy, no i gdyby udało mu się udowodnić, że na serio jest tym gościem z

nagrań video, wtedy mógłby zrobić wszystko. Nawet wypić cudze piwo." Gregor jak zwykle zaskoczył nas trafnością swej uwagi.

Jeśli mowa o Prezydencie i Przystanku Grenlandia, warto wspomnieć o jednej, dość nieciekawej sprawie. Wiadomo, że baza ta istniała w czasie Wojny i pomagała budować Nową Kanadę. Jednakże ze względów bezpieczeństwa poczęła się ona w miarę lat coraz bardziej maskować, ostatecznie doszło do tego, że niewiadomo, czy ona właściwie istnieje. Oczywiście w Nowej Kanadzie wszyscy niezbitcie w to wierzą, jednakże tutaj, w Posterunku, nie jesteśmy o tym przekonani. Z informacji, które udało nam się zebrać wynika, iż jeśli istnieje, to nie może być ona wielka i musi posiadać stałe źródło pożywienia, prawdopodobnie podziemne farmy. To są jednak tylko nasze domysły. Jedynym rzeczywistym łącznikiem z bazą Przystanek Grenlandia są kurierzy Poczty. Prawdopodobnie tylko oni znają całą prawdę o najważniejszym dla Kanadyjczyków człowieku w Nowej Kanadzie.

Ludność żyjąca w Kanadzie, po Wojnie znalazła się w zupełnie obcej sobie sytuacji. Znikła publiczna służba zdrowia, nie można było kupić chleba w sklepie, niemożliwością było odnalezienie paczki Scittles.

Obywatele Dominium Kana-
dy nie byli przygotowani na taką sytuację, tak samo zresztą, jak ludzie na całym świecie. Tutaj sytuacja wyglądała jednak gorzej - już w parę lat po Wojnie swoją siłę zdemontowała nowa, postapokaliptyczna natura - Lud Łodu i Moloch - na zawsze zmieniając swoimi działaniami styl życia w Kanadzie. W świetle nowych zagrożeń, Kanadyjczycy musieli zastosować nowe metody przetrwania. Jeśli można komuś przypisać zorganizowanie takich metod, to tylko i wyłącznie opisywanemu już wcześniej Richardowi Cyranowi, który organizować zaczął pierwsze Twierdze. "Cyran był niesamowity. Gdyby nie On, teraz żarłyby nas pewnie jakieś podziemne grzyby albo zjadaliibyśmy jakąś organiczną papkę, jako głowa bez korpusu w fabrykach Molocha. Cyran jest bohaterem".

Czym są Twierdze? Porównać je można do wielkich podziemnych baz wojskowych (co nie oznacza, że wszystkie są pod ziemią), które skonstruowane są w taki sposób, aby minimalna liczba ludzi mogła się przeciwstawiać jak największej liczbie napastników w czasie obrony bazy. Z tego powodu Twierdze są praktycznie nie do zdobycia. Niektóre znajdują się w starych kopalniach, inne w nieużywanych bazach wojskowych, jeszcze inne wyko-

rzystują jako siedlisko sieć jaskiń. Podobno istnieje też jedna, która za swoją siedzibę uznała stary dom handlowy. Praktycznie wszystkie posiadają jedno, góra dwa dobrze strzeżone wejścia i są ukryte w sposób przekraczający ludzkie pojęcie. Są one też często nazywane "Kanadami", z racji faktu, iż w dosłownym przekładzie z pewnego indiańskiego dialektu "Kanada" znaczy tyle co "wioska". Wychodzi na to, że siedzicie właśnie w Kanadzie, na Terenie Kanady Centralnej, w państwie Nowa Kanada. Pożyjecie, przywykniecie..."

Na Twierdze składa się sporo sal sypialnych (często wspólnych, choć zależy to od konkretnego miejsca), parę podziemnych fabryk i farm (dzięki wykorzystaniu przedwojennych technologii Kanadyjczycy są w stanie wyprodukować minimum warzyw potrzebnych im do zdrowego trybu życia), sala gimnastyczna sporych rozmiarów (ludzie tutaj bardzo dbają o prawidłowy rozwój fizyczny), część poświęcona na małą, zasilająca Kanadę, elektrownię, garnizon armii, punkt Poczty oraz ratusz. Zależnie od Twierdzy, odnaleźć można w nich także małe laboratoria, czy też inne nie niezbędne, aczkolwiek bardzo przydatne konstrukcje. Kanadyjczycy praktycznie nie wychylają nosa spoza Twierdz od września do

maja - właśnie z tego powodu, prawdopodobnie nigdy nie dowiedzielibyśmy się nic na temat Kanadyjczyków, gdybym przez przypadek nie spadł z urwiska i nie został uratowany przez Gregora.

Wielkość Twierdz waha się od 200 do 2000 osób. Jak łatwo zauważyć, przy takiej ilości ludności, schrony te muszą być niekiedy wielkich rozmiarów. Nie inaczej jest w rzeczywistości, prawdą zazwyczaj jest także fakt, iż panuje tam niemały ścisk. Z racji utrzymania ciągłej różnorodności genetycznej, w Twierdzach obowiązuje nakaz przenoszenia 5% populacji w przeciągu pięciu lat do innej Kanady. Osoby, które w ten sposób opuszczają swe domy, zastępowane są przez inne, z innych Twierdz. Nie da się dokładnie powiedzieć ile jest Twierdz w Kanadzie, nie wiedzą tego nawet sami Kanadyjczycy! Spowodowane jest to kwestiami bezpieczeństwa - ludzie nie znają dokładnego położenia i liczby innych Twierdz niż своя, aby przez przypadek nie doprowadzić tam niepożądanych gości, takich jak Wujcio Moloch z bombonierką pełną wybuchowych niespodzianek. Gregor zarzekał się, że Twierdz jest nie więcej niż czterdzieści, z kolei przywódca Twierdzy Beta (w niej przez cały czas gościliśmy) mówił, iż jest ich około dwudziestu. Trudno do-

ciec jednak prawdy w takich warunkach. Zauważyliście już pewnie dziwną nazwę Twierdzy, w której przebywaliśmy - Twierdza, czy też jak kto woli Kanada Beta. Wszystkie osiedla ludzkie w Nowej Kanadzie posiadają właśnie takie nazwy, zawierające w sobie literę z dawno zapomnianego już alfabetu któregoś z narodów europejskich. Nasi naukowcy zarzekają się, że jest to staropolszczyzna.

Jak wygląda życie w Twierdżach? Nie jest ono łatwe. Osady te, zależnie od wielkości i funkcji jaką spełniają (badawcza, górnicza, zwiadowcza...), posiadają drobne ilości podziemnych farm, które dostarczają trochę jedzenia, nie jest to jednak wystarczająca ilość. W czasie krótkiego okresu lata, pomiędzy czerwcem i sierpniem, gdy temperatura waha się od 5 do 15 stopni Celcjusza, ludzie wychodzą na łowy i zbierają zapasy na długą, dziewięciomiesięczną zimę. Uprawiają wówczas także szybko rosnące zboże. Jednakże nawet to nie dostarcza wiele pożywienia, dlatego też jedzenie w Twierdżach jest racjonowane. Nikt nie chodzi tam głodny, jednakże o pełnym żołądku można zapomnieć.

Wszystkie Kanady posiadają elektrownie zasilające oświetlenie, a także ogrzewanie. W niektórych wydobywa się ropę

na potrzeby ogrzania mieszkań. Ogólnie pojęta technologia stoi na całkiem dobrym poziomie. W każdej Twierdzy znaleźć można kilka komputerów, w niektórych prowadzone są stałe badania naukowe nad nowymi odmianami roślin, lepszym sprzętem górniczym i zwiadowczym. Parę ciekawych zabawek udało nam się pozyskać w czasie wyprawy właśnie dzięki tamtejszym rozwiązaniom technicznym.

Z racji, iż Nowa Kanada powstała dzięki wojsku, jej obywatele są mocno zdyscyplinowani. Wszyscy znają tam swoje miejsce, wiedzą co muszą robić dla dobra społeczeństwa i bez zastanowienia robią to. W ciągu długiej zimy pełną parą ruszają prace naukowe, budowane są nowe korytarze dla rozrastającej się populacji, a także wykonywane krótkie akcje zwiadowcze na tyły Molocha. Dzięki tym akcjom zdobyto wiele informacji o Czajniku, które bardzo pomogły nam w poznaniu Krzemowego Wujka i opisaniu go w tym numerze "Więści z Frontu".

Na czele każdej Twierdzy stoi Wódz. To oficjalna nazwa urzędu. Wódz wybierany jest w demokratycznym głosowaniu raz na pięć lat, po wybraniu sam dobiera sobie czterech zastępców, wraz z którymi zarządza Twierdzą. Każdy Kanadyjczyk ma prawo głosu i każdy może

w dowolnej chwili poprosić o wizytę u Wodza. Zazwyczaj nie ma z tym problemów, dzięki temu zaufanie do rządu jest dość spore i nie ma wielu przykrych incydentów. Każda Twierdza posiada niemały, liczący zależnie od wielkości Kanady, związek żołnierzy, którzy w czasie pokoju pracują jak normalni ludzie, dbają jednakże o swoje umiejętności bojowe. Gdy nadchodzi niebezpieczeństwo, są oni zwoływani pod broń i stają do obrony swej Ojczyzny. Oprócz tego, każdy Kanadyjczyk ma obowiązek przynajmniej raz na miesiąc przeznaczyć jeden dzień na zajęcia wojskowe.

Do omówienia została nam jeszcze jedna bardzo ważna sprawa - najważniejsza w Nowej Kanadzie instytucja. Mowa tutaj o Poczcie Kanadyjskiej. Przyjrzyjmy się jej bliżej. Niech opisz ją jeden z jej członków, Gregor właśnie. "Powołana przez samego Cyrana Poczta - chociaż my, Kurierzy, lubimy nazywać ją Jędzą, gdyż ładnie pasuje do Teściowej - przekazuje informacje z Twierdzy do Twierdzy. Każdy Kurier jest doskonale wyszkolony i zmuszony do utrzymania tajemnicy korespondencji, wymagana jest także spora wytrzymałość fizyczna i mocna głowa. Ze względów bezpieczeństwa, nie każdy Kurier zna rozkład wszystkich Twierdz w kraju. Zazwyczaj na jednego

przypadają cztery, góra osiem Kanad, pomiędzy którymi kursuje. Zapisywanie koordynat poszczególnych skupisk Kanady jest niezbyt mile widziane, a noszenie takich na powierzchni surowo zakazane. Jeśli Kurier posiada wiadomość, którą dostarczyć musi do nieznanej mu Kanady, zostawia ją w następnej Twierdzy z nadzieją, że będzie tam kurier znający jej położenie. Czasami spowalnia to transfer informacji, ale zwiększa wydatnie bezpieczeństwo. Na czele Poczty stoi człowiek, zwący siebie Zarządcą. Jest on jedną z trzech osób znających położenie wszystkich Twierdz. To właśnie On i dwóch jego Zastępców (pozostała część ludzi posiadających wszystkie koordynaty Kanad) na zmianę kursują do Przystanku Grenlandii, skąd przywożą informacje dla Wodźów poszczególnych Kanad. Jednakże tutaj znowu zadziaływały względy bezpieczeństwa. Zarządca nie jest znany. Nie posiada imienia ani nazwiska. Jest po prostu Zarządcą, którego personaliów nie zna nikt oprócz Zastępców. Jednakże, aby nie było za łatwo, tożsamości Zastępców także nie są znane, to kto kim są, wiedzą tylko ich podwładni, z zasady dwoje ludzi. Tajność stanowisk jest powszechna w Poczcie, dlatego wszyscy nazywamy siebie Kurierami. Nowy Zarządca jest wybierany przez starego w

testamencie lub też za życia, przy równoczesnym zrzeknięciu się pozycji. W wypadku, gdyby nie udało się odnaleźć takiego dokumentu, to zarządę wybierają Zastępcy, znający siebie nawzajem.

Myślicie pewnie, że to wszystko, co wam powiedziałem nie ma prawa funkcjonować, tak jak człowiek po litrze Dorszówki? Sam tak myślałem, kiedy stary F. J. Kennedy wtajemniczał mnie w fuchę Kuriera. Prawda jest jednak taka, że Jędza, a także biurokracja Teściowej, działają niebywale sprawnie."

Nowa Kanada nie walczy aktywnie z Molochem, który jest na tych terenach dość spokojny. Wydaje się, że ignoruje on Teściową, a całą uwagę skupia na nas. Dlatego też jego tyły nie są mocno obwarowane, a Kanadyjczycy nie walczą z nim bez przerwy. Nie znaczy to jednak, że Czajnik nie wie o Kanadzie. Ciągłe wysyła wyspecjalizowane roboty zwiadowcze, które po zlokalizowaniu jakiejś Twierdzy sprowadzają na nią zazwyczaj całą armię robotów. Dobrze zorganizowany zwiad Nowej Kanady pozwala często unikać takich niespodzianek, nie zmienia to jednak sytuacji, że coś takiego czasami się zdarza. Wówczas szanse na przetrwanie Twierdzy nie są wielkie. Cała ludność jest rozsyłana pod przewodnictwem Kurierów do różnych Kanad,

a ta oblegana przebudowywana jest na wielką pułapkę naspikowaną trotylem i plastikiem. Maszyny nie znajdują tam nic, oprócz śmierci. Sytuacja taka, jak opisana miała miejsce cztery razy w historii Nowej Kanady. Tylko dwa razy odbyły się wielkie otwarte bitwy o Twierdze, obydwie zostały przegrane przez Kanadyjczyków, dały jednak czas potrzebny na ewakuację ludności z miast.

M O L O C H ?
TO TYLKO
EKSPRES
DO KAWY!

MULTIKULTUROWOŚĆ

Dominium Kanady było krajem niezwykle zróżnicowanym kulturalnie i językowo. Ok. 60% ludności mówiło po angielsku, ale prawie 25% używało do rozmowy języka francuskiego. Niektóre prowincje były mocno nasiąknięte wpływami indiańskimi, jedne rozwijały w sobie kulturę brytyjską, inne amerykańską, a jeszcze inne francuską. Wszystko to doprowadziło do powstania tzw. multikulturowości w Dominium, czyli różnych kultur w różnych częściach państwa, istniejących obok siebie i nie przeszkadzających sobie nawzajem. Nie inaczej wygląda sytuacja dzisiaj.

Poszczególne Twierdze mogą się naprawdę od siebie różnić. W jednej Kanadzie mogą mówić po francusku z akcentem indiańskim, a za przodków uważać brytyjczyków, w kolejnej możesz nie spotkać nikogo mówiącego po angielsku, za to wszyscy będą wiedzieli, kto to Michael Jackson. Poszczególne Twierdze, to naprawdę różne światy - zjednoczone w jeden organizm, walczące w jednym celu, ale ciągle inne. Z informacji, które udało nam się wyciągnąć od Gregora, przedstawić mogę parę głównych, ogólnie znanych Kanad.

Twierdza Alfa

Prawdopodobnie pierwsza założona Kanada, mieszcząca się w okolicy wschodnich podnóży Gór Skalistych. Znana jest z niesamowitej dyscypliny wśród mieszkańców (wysokiej, nawet jak na Kanadyjczyków). Jest to praktycznie jedyna Twierdza, w której można znaleźć Kurierów znających wszystkie potrzebne lokalizacje poszczególnych Kanad. Jest nawet w Nowej Kanadzie takie powiedzonko - "wszyscy Kurierzy chleją w Alfie do Omegi". Oprócz poczty znaleźć tutaj można prawdopodobnie jedną z dwóch działających w Nowej Kanadzie kopalni Uranu, wykorzystywanego do prowadzonych aktywnie badań naukowych. Jest to jedna z tych Twierdz, gdzie ludzie chodzą dumni, ponieważ są jej mieszkańcami. Nie raz zdarzało się już, że ludzie z Alfy robili śmiały wypad na tereny Molocha, aby następnie wysadzić w powietrze spore jego obszary. Mieszkają tutaj głównie obywatele mówiący po angielsku, pochodzenia wojskowego, legitymujący się rodzicami należącymi do Gwardii Cyrana (owe pięć tysięcy żołnierzy, którzy wraz z Majorem Cyranem wycofało się do Kanady, to właśnie dumnie zwana w opowieściach historycznych Gwardia). Jeśli ktoś szuka rzetelnych informacji na temat pierwszych miesięcy Wojny, to zna-

leżeć może je właśnie tutaj.

Twierdza Psi

Kanada ta, jako jedna z nielicznych, położona jest na obrzeżach Upadłych Ziemi. Nie jest ona wielka, mieszka w niej ok. 250 ludzi. Jest ona jedną z tych Twierdz, która ma inny cel niż beczynna wegetacja - Kanada Psi bada szczątki Dominium. Przeszukuje ruiny. Odkrywa zapomniane technologie. Nie raz i nie dwa zdarzyło się już, że Kurier z Twierdzy Psi przynosił do innych części Nowej Kanady wieści, dzięki którym wszyscy stawiali mu piwo z grzybów przez długie miesiące. Gregor uśmiechał się z rozmarzonym wyrazem twarzy, gdy to mówił, więc pewnie wie co nieco na ten temat. Oprócz tego Twierdza Psi pełni funkcję Strażnicy. Wysyła ona swoich mieszkańców (w większości są to albo naukowcy, albo żołnierze, żywność dostarczana jest z innych Twierdz, nie ma więc potrzeby hodowania własnej) w odległe rejony Upadłych Ziemi w celach zwiadowczych, aby móc w razie czego ostrzec inne Twierdze przed nadciągającym niebezpieczeństwem. Ludzie mówią tutaj wszystkimi językami występującymi w Nowej Kanadzie i spotkać można tutaj każdą kanadyjską kulturę. Wytłumaczyć można

to prosto - znajdują się tutaj ludzie najlepsi w swoim fachu z całej Nowej Kanady.

Twierdza Lambda-Delta

Położona na Wschodnim Wybrzeżu, w małej kotlinie, Kanada nie wyróżnia się niczym szczególnym na pierwszy rzut oka. Owszem, ludzie w niej mieszkający budują własne kutry i wypływają nimi na ocean, to jednakże nie jest jeszcze tak bardzo dziwne w tych rejonach. Uwagę na tej Kanadzie skupia fakt, iż mieści się ona w starej podziemnej stoczni, w której budowano okręty wojenne. Przez lata rozbudowy i kopania nowych tuneli, stocznia wygląda zupełnie inaczej niż kiedyś, ciągle jednak da się w niej konstruować okręty. Podobno dzięki dostawom potrzebnych minerałów, przerzucanych w ciągu lata z położonych na zachodzie Twierdz, ruszyła już produkcja pierwszych łodzi podwodnych. Trudno jednak powiedzieć, czy to prawda, czy plotka. Żyją tutaj ludzie pochodzenia francuskiego, chociaż znajdują się także osoby umiejące rozmawiać po angielsku. Jest to typowe zbiorowisko "narwańców" ze Wschodniego Wybrzeża, posiadają oni jednak charyzmatycznego Wodza, Johna Ohneschuhera. Pod jego komendą Twierdza bezustannie rośnie



Alaska

Nunavut

Kolumbia
Brytyjska

Tereny cent

MOLOCH



Grenlandia

ralne

Wschodnie
wybrzeże

MUR

Upadłe ziemie

w siłę, ku chwale Nowej Kana-
dy.

Uranium city

Jeśli żyjesz w Kanadzie, mo-
żesz nie znać nazwy Twierdza
Psi, możesz nie wiedzieć czemu
Twierdza Alfa zawdzięcza swo-
ją sławę, ale z całą pewnością
wiesz czym jest Uranium City.
Przed wojną był to jeden z
dwóch największych kanadyj-
skich ośrodków wydobywczych
uranu. W czasie wojny kompu-
tery zbzikowały, otwierając
chemiczne kadzie w pobliskich
laboratoriach, ale same kopal-
nie zostały teoretycznie nie
tknięte. Mimo, iż teren wokół
jest skażony chemicznie, jed-
na kopalnia wciąż funkcyjnu-
je. Ogromne wrota do podziem-
nego bunkra i kopalni oraz
kilka domków na powierzchni,
to wszystko. Występuje tutaj
ciekawy paradoks i dowód na
chory umysł bestii. Mimo, iż
w starym mieście i pobliskich
laboratoriach oraz fabrykach
nie da się żyć, bo skutecznie
uniemożliwiają to maszyny Mo-
locha i skażenie, to ta jed-
na jedyna kopalnia pozostaje
nietknięta, a mechaniczne po-
tworki wykazują nią bardzo
małe zainteresowanie. Raz na
miesiąc (jeśli pogoda pozwa-
la oczywiście) wyrusza stąd
transport uranu (oraz śla-
dowych ilości innych surow-
ców), rozsyłany do większych

twierdz. Znajdują się też tu-
taj laboratoria biologiczne,
chemiczne i biotechnologicz-
ne.

Święta Narodowe

Nowa Kanada posiada prawdzi-
wy rząd, działa w niej rzeczy-
wiste prawo i żyje prawdzi-
wa kultura. Jak na prawdziwe
państwo przystało, ma także
ona swoje święta narodowe.

Dzień Dominium

Odkąd na terenie Kanady po-
wstało Dominium, co roku, 1
lipca ludzie obchodzili wiel-
kie i huczne święto na pa-
miątkę zawiazania tego soju-
szu. Wydawać by się mogło, że
święto takie nie przetrzyma
Wojny, stało się jednak ina-
czej. Jest ono jednym z naj-
bardziej łączących wszystkich
Kanadyjczyków wydarzeń, jed-
nym z niewielu dni w ciągu
lata, kiedy ludzie odpoczywa-
ją i świętują, zamiast groma-
dzić zapasy na zimę. W wielu
Twierdzach w Dniu Dominium
organizowane są wielkie przy-
jęcia na powierzchni, polowa-
nia na zmutowane misie. Dzieci
także mają uciechę - w czasie
święta starsi wiekiem człon-
kowie społeczności organizują
wiece, na których opowiadają
historie o tym, jak to było
dawniej i o tym, jak to będzie

w przyszłości, jak już skopie się Molocha. Dzień Dominium to wspaniały dzień, w czasie którego jak nigdy poczuć można prawdziwą, rodzinną atmosferę panującą w Kanadach.

zmieszany z odrobiną piwa. Z relacji Gregora wiemy, że nie jest to miłe przeżycie, daje jednakże wiele uciechy reszcie ludzi obserwujących pijącego.

Urodziny królowej Wiktorii

W ostatni poniedziałek maja w Kanadzie obchodzone jest jedno z najdziwniejszych świąt, jakie kiedykolwiek mogliśmy zobaczyć. Organizowane na ten dzień atrakcje upamiętniają urodziny brytyjskiej królowej Wiktorii, osoby zmarłej sporo ponad 200 lat temu! W sumie nie wiadomo, dlaczego właśnie jej urodziny są tak hucznie obchodzone, nie wiedza tego nawet najstarsi Kanadyjczycy. "To tradycja, a tradycji się przestrzega" powiedział nam Gregor. Dzień ten Kanadyjczycy spędzają w Twierdzach, gdzie najpierw odprawiają rytuał odpędzenia zimy, mający symbolizować opuszczenie przez zimę Kanady (zazwyczaj jest to wielki happening, połączony z występami aktorskimi i muzycznymi, w których przygotowywanie zaangażowana jest spora część artystycznie uzdolnionych mieszkańców), a następnie rozchodzą się do swoich mieszkań, czy też sal sypialnych, gdzie w rodzinie, z grupą przyjaciół i znajomych hucznie balują aż do rana. Pija się wówczas napój przyrządzony z żywicy sosny,

NIE MASZ
K A R A B I N U ?
Przystąp do
Posterunku, a
dostaniesz CKM'a!

TECHNIKA POWOJENNA

Świętej pamięci Dan Baxter gromadził wszelki nowy sprzęt, który znalazła ekspedycja na terenie Kanady oraz każdy

zapisami Dana zachował się i nasi naukowcy mają nadzieję odtworzyć niektóre konstrukcje. Tu przedstawimy wam co ciekawsze.

Cacko, które wiele razy uratowało nam życie w czasie wyprawy, nazywane jest na terenie Kanady „Kombinezonem izolacyjnym”. Konstrukcja jest trochę skomplikowana i zwykły inżynier nie będzie jej w stanie wykonać. Zatrzymuje ona maksymalne ilości ciepła, występuje w wersji czarnej, białej, z wizjerem, bez i w trzech rozmiarach. Jest przy tym bardzo droga.

Kolejną interesującą, jednak rzadką rzeczą, jest flara plazmowa. Wygląda jak zwykła flara, jednak trzymanie jej w rękę nie jest mądrym pomysłem, gdyż nagrzewa się do tysięcy stopni Farenheita, dzięki czemu jest w stanie przebić się przez

dokładnie opisywał. Niestety, do Posterunku dotarło jedynie kilka małych egzemplarzy. Na szczęście dziennik z

cienki metal czy drewno.

Na parę dni przed wojną, amerykańskie laboratoria

w Kanadzie odkryły pewien rodzaj bakterii, produkującej nieznaczne ilości energii elektrycznej. Bakteria ta została wykorzystana do produkcji tzw. baterii biologicznej, działającej podobnie do cybernetycznego żołądka (który można czasem znaleźć w maszynie molocha). Wygląda jak duży pojemnik, wykonany z przezroczystego plastiku, z „zakrętkami” po obu stronach (w nocy lekko świeci). Z jednej strony gniazdko (12 lub 24V), a z drugiej klapka, w którą wpychasz żarcie dla bakterii (to może być cokolwiek. „Oprócz Dorszówki”).

Kanadyjscy inżynierowie nauczyli się również wykorzystywać rosnące pod ziemią, świecące grzyby. Mielą je na papkę, po czym, dodając jakiegoś środka konserwującego, wkładają do przezroczystego pojemnika. Lampka taka nie daje za dużo światła, ale ważne że świeci prawie bez przerw.

Wiele egzemplarzy zaginęło lub opisy są nieczytelne, ale wraz z postępem prac będziemy was informować o sprzęcie, który może uratować życie w mroźne i mroczne wieczory.

HANDEL

Jak wiadomo, w każdym rejonie w cenie będzie co innego. Kanada, mimo iż tak rozległa, zachowuje jednak jednolitość pod tym względem. Samochody są tutaj rzadkością, czasem można spotkać je wewnątrz fortów, na zewnątrz prawie w ogóle. Poczta dysponuje też podobno kilkoma lekkimi aerotechami, które czasem kursują między fortami. Stacji wydobywczych ropy jest bardzo mało i można je policzyć na palcach jednej ręki. Paliwo jest więc bardzo drogie i trudnodostępne. Ludzie wolą korzystać z dużo powszechniejszej i cichszej energii elektrycznej (stąd samochody na silnik elektryczny). Elektronika jest dosyć powszechna, co sprawia że jej cena jest bardzo przystępna. Części i urządzenia mechaniczne (szczególnie samochody), podobnie jak paliwo, są drogie i naprawdę trudno znaleźć działający okaz. Leki są zwykle wytwarzane w twierdzeniach na bieżąco, a ich cena jest przeciętna, jednak używki są zakazane, a ich ceny ogromnie zawyżone (Kanadyjczycy raczej nie ćpają, ale technicy i żołnierze czasem sięgają po narkotyki, za zgodą zarządcy). Sprawa z bronią ma się bardzo różnie, czasem fort ma jej dużo, czasem mało, jednak ceny są powyżej przeciętnej i płacimy zwykle o połowę więcej. Z kolei żywność jest w każdym

forcie dostępna, jednak z jej ceną bywa bardzo różnie. W każdej Twierdzy znajdzie się jakiś spec, więc ich usługi są powszechne, a ceny bardzo niskie, jako że przysługują się tym społeczeństwu. Ponieważ ludzie w fortach są ze sobą zżyci, często zdarza się że ktoś komuś coś po prostu odda, czy za darmo naprawi wentylator. Kanadyjczycy, to naprawdę bardzo przyjaźnielscy ludzie.

Jak na razie tyle wiadomości o Kanadzie! Ta wyprawa była dla nas niezwykłym przeżyciem, a jeszcze większą satysfakcję daje nam fakt, że zdobyliśmy wszystkie te cenne informacje. Zdobyliśmy wiedzę, teraz my mamy inicjatywę, niech Moloch się nas boi! To jeszcze nie koniec informacji o północnej części naszego kontynentu, jeszcze wiele ważnych faktów pozostało do opisania. Jak to mawia Gregor, „bądź czujny, bo ktoś wypije ci piwo”!

szer. Green Boy



WYWIAD Z GREEN BOYEM

Tylek Molocha nie był dotąd znany nikomu z nas. Trzej żołnierze Posterunku udali się w tamte strony, aby zbadać je i przekazać dowództwu cenne informacje. Na szczęście akcja przebiegła pomyślnie i dzisiaj mam przyjemność rozmawiać z Green Boyem - uczestnikiem wyprawy. Zajmuje się on szeroko pojętą nauką, oprócz tego jest świetnym znawcą terenu.

sierż. Ibrachim Jusl:

Ku Chwale, Green! Na samym początku chciałbym Cię zapytać, co było powodem Twojego uczestnictwa w tak niebezpiecznej i ryzykownej ekspedycji?

Green Boy:

Ku Chwale! Jak już wcześniej powiedziałeś, jestem znawcą terenów oraz badaczem. Gdy dowiedziałem się od sztabu, że szykuje się taka misja niezwłocznie pobiegłem się zapisać. Chcia-

łem być jednym z pierwszych, którzy poznają tamte strony, stała za tym żądza sławy oraz ludzka ciekawość. Oczywiście miałem pewne wątpliwości. Bałem się o to co może mnie tam spotkać i czy wrócę cało.

Możesz bardziej przybliżyć nam panujący krajobraz na terenach Kanady?



Jest tam bardzo zimny i trudny do przetrwania klimat. Zdziwiła nas mała liczba mutantów oraz maszyn, myślałem że oddaliśmy się od Molocha o dobre kilkadziesiąt kilometrów. Nawet powietrze zdawało się być czystsze. Nieraz spotkaliśmy na swojej drodze Ludzie Lodu, którzy dali nam się we znaki.

Ludzie Lodu? Mógłbyś powiedzieć coś o nich więcej?

Są to zmutowani przez Molocha ludzie. Cechuje ich odporność na zimno oraz mała inteligencja. Mają nieco kwadratową twarz i skórę o niebieskim odcieniu. Na początku zimy nieźle dają popalić mieszkańcom Kanady. Podobno mogą przez kilka miesięcy oblegać Twierdze, jednak z mizernym skutkiem.

Teraz zapytam chyba o najważniejsze. Jak wygląda tyłek Molocha?

Na trzysta metrów od granicy wszystko wygląda normalnie. Budynki są takie, jakie powinny być, jednak zakrywa je ściana ochronna. Później zaczyna się istny koszmar architektoniczny. Monstrualne budowle są sklejką różnorodnych materiałów. Moloch nie kieruje się żadnymi schematami. Wszystko jest pokraczne i brzydkie, nie ma tam odrobiny estetyki. Widzieliśmy różne cuda,

ale żeby pokój na wysokości dwudziestu paru metrów był podparty tylko wspornikami? Moloch także w kwestii kolorów ma dużo do powiedzenia. Jego wrodzony daltonizm i widzenie na czarno-biało dały piękny efekt fosforyzujących elewacji.

Jeden z was został ranny podczas podróży. Podobno byłeś to ty, przynajmniej takie dostałem informacje.

Tak, to byłem ja. Pewnego wieczoru oddaliłem się od naszego obozowiska, które znajdowało się w przy mieście Winnipeg, aby zwiedzić okolicę. Podczas samotnej wyprawy poślizgnąłem się i spadłem na położoną 15 metrów niżej dolinę. Zapewne rozszarpałby mnie jakiś zmutowany zwierz albo zginąłbym z głodu. Na moje szczęście odnalazł mnie jeden z kurierów Poczty kanadyjskiej - Gregor MacKenna. Wyciągnął mnie i razem z moimi towarzyszami udaliśmy się do Twierdzy Beta - jednego z większych skupisk ludzi. Dowiedzieliśmy się od niego wielu ciekawych rzeczy na temat Kanady. Poznaliśmy historię tego kraju, Gregor opowiedział nam nawet jak wyglądała ona przed Wojną.

Wasza podróż trwała ponad rok. Czy zauważyłeś u siebie lub u swoich kompanów jakieś

zmiany w psychice?

Nie, raczej nie, chociaż po roku czasu spędzonym na pustkowiu, gdzie o kilkanaście kilometrów stąd czyha śmiertelne niebezpieczeństwo, kto wie?

Jeżeli dowództwo chciałoby znowu wysłać ludzi do Kanady to czy pojechałbyś w następnej wyprawie?

Przeżyłem już swoją przygodę życia, jednak gdyby była taka okazja spróbowałbym wyruszyć jeszcze raz.

Dziękuję ci za wywiad. Ku Chwale Posterunku!

Również dziękuje. Ku Chwale!

sierż. Ibrachim
Jusl



BITWA NAD WINNIPEG

Trzech dzielnych żołnierzy Posterunku dostało się do byłej Kanady i odkryło wiele tajemnic Molocha. Ich zasługi ciężko przecenić, ale nie dokonali by tego, gdyby nie odwaga i poświęcenie ich współtowarzyszy, którzy polegli w imię przyszłości kolejnych pokoleń.

To sprawozdanie powstało dzięki relacji Billa Grave'a. Generał do ostatniej chwili nie mógł odwrócić wzroku od walczących przyjaciół, którzy oddając życie, umożliwili ucieczkę odkrywcom.

Konwój składał się dziesięciu samochodów i trzech wozów opancerzonych. Dodać do tego trzeba jeszcze wóz w którym jechał Bill i jego towarzysze. W założeniu mieli się rozdzielić za jeziorem Winnipeg. Nie udało się jednak wykonać tego planu. W okolicach ruin miasta zostali zaatakowani.

„Wszystko zaczęło się nieprawdopodobnie szybko. Maszynki pojawiły się znikąd. Było ich zbyt wiele, ale wszyscy wierzyliśmy w zwycięstwo...”

Zatrzymali się przed pozostałościami miasta. To miał być zwyczajny postój, jakich podczas podróży robi się wiele. Niestety nie był. Atak

był kompletnym zaskoczeniem. Bill nie jest w stanie dokładnie określić, z której strony pojawiły się maszyny. Żołnierze bardzo szybko zajęli stanowiska, a najbliższe blaszaki zaczęły odbierać należną im dawkę ołowiu. Bohaterowie późniejszych wydarzeń wskoczyli do samochodu, a specjalnie przygotowani na takie zdarzenie żołnierze stworzyli zasłonę dymną, używając do tego granatów. Kule świstały w powietrzu, a Grave razem ze swoimi towarzyszami uciekał.

„Uciekaliśmy. Ten moment był najgorszy. Nie mogłem walczyć, a jak by tego było mało, przez tą chmurę nic nie było widać”

Bill nie mógł tego zobaczyć, ale jego ludzie oddawali życie za powodzenie misji. Walka nie była długa, lecz zacięła. Jak wspomina mój rozmówca: „pole przesłoniły zniszczone maszyny”. Walka na krótki dystans zawsze wygląda tak samo. Nie ma celowania, jest tylko zaciśnięty do bólu palec na spuście. Hukowi wystrzeliwanych pocisków wtórują upadające łuski. Kakofonia ta przerywana jest co chwile metalicznym trzaskiem niszczonej maszyny. Tego dnia Moloch doznał dużych strat, gdyby miał uczucia, zapewne by się załamał.

„To była sekunda! Nagle, przez małą „szczelinę”, między przesuwającym się dymem, a zasłaniającymi nas pagórkami, zobaczyłem... Było ich niewielu, ściśnięci w okrąg, odpierali atak za atakiem, blaszaki były wszędzie...”

a niewidzialne więzy zaciętniały. Grave nie słyszał ani kul, ani ich krzyków, ale był dumny ze swoich ludzi. Wiedział, że zabiorą ze sobą do piekła wiele maszyn.

Kolejny pagórek i na krótką chwilę generał znów mógł zobaczyć, co się dzieje! Zostało

Generał Bill Grave. Człowiek, który widział już nie jedno w życiu, całe swoje dorosłe życie spędził na Froncie, zaniemówił gdy wspominał tych chłopców. Ich odwaga i oddanie sprawie poruszyło nawet takiego wygę, jakim jest generał. Po chwili przerwy usłyszałem chyba najpiękniejszą historię w swoim życiu.

Uciekający Hummer wjechał za wzniesienia, które ukryły podróżników. Zatrzymali się na chwilę, by zobaczyć, jak wygląda sytuacja na polu bitwy. Żołnierze ściśnięci w kręgu nie poddali się grozie i strachowi, walczyli do ostatniego naboju, do ostatniej kropli krwi. Z każdą sekundą ich plecy zbliżały się do siebie,

ich może pięciu. Na każdego przypadało po trzydzieści maszyn. Jeden z nich, bezimien-ny bohater, sięgnął po torbę, włożył do niej rękę, po czym rzucił pakunek przed siebie. Tak jak wcześniej nie było nic słychać, tak teraz okolicą wstrząsnęło. Widocznie żołnierz był uzbrojony w nie-liczne granaty EMP. Maszyny, porażone impulsem elektromagnetycznym, padały jakby ktoś wyciągnął im wtyczki z gniazdek. W promieniu pięć-



dziesięciu metrów pomioty Molocha zostały dezaktywowane, a drgawki przechodzących przez nie impulsów świadczyły o powolnej śmierci. Jednak w większym oddaleniu stały kolejne blaszane puszki śmierci.

Nie było czasu. Ci ludzie oddali życie dla nich, a oni nie mogli zmarnować tej szansy. Odjechali stamtąd, ale Grave musiał jeszcze raz spojrzeć na pobojuwisko. Ciała jego ludzi leżały w centrum, a wokół nich piętrzył się złom zniszczonych maszyn, które wybrały zły dzień na walkę z Posterunkiem.

Tak umarli wielcy bohaterowie. Oddali swoje życie, aby ludzkość zwyciężyła. Wszyscy, którzy wyruszyli na tą wyprawę, byli ochotnikami i liczyli się z takim losem. Gdy pokonamy Monstrum, to właśnie im zostaną postawione pierwsze pomniki!

kpt. John Spenser

Kamufaż to nasza
specjalność!



BOHATER NARODOWY

Był to słoneczny dzień kwietnia roku 2055. Dzień, w którym powróciła ekspedycja, mająca za zadanie przedostać się na tyły wroga znajdujące się w odległej Kanadzie i wybadać sytuację. Tą misję udało im się wypełnić... jednak nie obyło się bez olbrzymich ofiar...

Historia usłyszana od pułkownika Michaela Dodsona, człowieka nieustraszonego, nie lękającego się śmierci, poruszyła mnie do głębi. Z pewnością wielki czyn człowieka, o którym opowiadał generał, nie zniknie szybko z ust ludzi Posterunku, którzy będą oddawać się refleksjom i wspominać zasługi... zasługi Naszego Bohatera...

Całe zajście miało miejsce mniej więcej dwa, czy trzy miesiące temu, niedaleko jeziora Winnipeg, gdy konwój jadący na misję zatrzymał się przy pozostałościach miasta. Właśnie wtedy został zaatakowany przez prawdziwą falangę maszyn Molocha. Słuchałem, jak pułkownik Dodson opowiadał o walecznej batalii stoczonej przez naszych żołnierzy. Jednak nic nie poruszyło mnie bardziej, niż bohater-ski czyn znanego i szanowanego zresztą w szeregach Posterunku, sierżanta Jamesa

Nowlana. Usłyszawszy to, nie mogłem uwierzyć. Nowlan był moim najlepszym przyjacielem. Zналиśmy się niemal od zawsze, nawet zaciągnęliśmy się praktycznie w tym samym momencie! Sam Dodson opowiadając tę historię był wzruszony. Miał spuszczone głowę. Wielka kropla, spadająca prosto z oka oficera trafiła na suchy piasek amerykańskich pustkowi. Zawtórowałem mu.

Wtedy pułkownik wrócił do opowieści.

Dowiedziałem się, że grupka mniej więcej dwudziestu naszych ludzi była otoczona przez dziesiątki maszyn Bestii. Odwracali uwagę robotów od trzech najważniejszych uczestników ekspedycji - generała Billa Grave'a, Dana Baxtera i Green Boya. Żołnierze ginęli raz po raz, minuta po minucie, podczas gdy ta trójka uciekała z pola bitwy. Nie było to jednak oznaką tchórzostwa - przeciwnie! Niechętnie opuszczali oni miejsce batalii, gdyż od początku służby mówiono im, że zostawienie towarzysza broni na polu bitwy, to prawie jak zabicie go gołymi rękoma. Ale przyszli bohaterowie nie mieli wyboru - musieli zadbać o powodzenie misji, a podobne ryzyko było częścią planu.

Pomimo ostrzałów ze stro-

ny żołnierzy, maszyn Bestii wręcz przybywało. Nasi ludzie zdecydowali jednak, że nie sprzedadzą skóry najważniejszych członków ekspedycji tanio. Ci ludzie gotowi byli oddać życie za powodzenie misji - i po kolei oddawali, dopóki nie został tylko jeden - ciężko raniony w brzuch przez otaczające go maszyny sierżant James Nowlan. Widząc, że ostatni członkowie ekspedycji oddalili się już na bezpieczną odległość, ostatnim, desperackim posunięciem, Nowlan wyjął ze swojej torby z materiałami wybuchowymi granat rozpryskowy, po czym wyjął zawleczkę, włożył z powrotem do torby i cisnął jak mógł najdalej przed siebie. Przed eksplozją zdołał jeszcze ostatkiem siły wyjąć zza pazuchy flagę Ameryki i unieść się do pozycji klęczącej. W tym momencie nastąpił wybuch - granaty rozpryskowe weszły w reakcję łańcuchową z granatami EMP, co zaowocowało olbrzymim impulsem elektromagnetycznym, który powalił wszystkie znajdujące się na polu bitwy maszyny. Nowlan - znajdujący się w samym środku tego wszystkiego - zginął na miejscu.

W drodze ku Bestii Dan Baxter zdołał wezwać przez radio posiłki oraz poinformować o zajściu i tragicznym końcu bitwy. Nastąpił zbiorowy pogrzeb - jednak bez udziału

generała Grave'a i jego kompanów, którzy wtedy zbliżali się do Molocha. Dziesiątki poległych żołnierzy połączonych zostało na wspólnym stosie. Następnie polano ich olejem i podpalono - taka dola żołnierza. Podobny los czekał też sierżanta Nowlana - lecz już nie jako typowego wojaka. Został połączony na zbudowanym z resztek maszyn Bestii katafalku. Wtedy pułkownik Dodson wygłosił wzruszające przemówienie na temat jego życia, ostatniej bitwy i śmierci. Swą mowę zakończył zdaniem, mającym odnosić się zarówno do Nowlana, jak i innych, którzy ponieśli śmierć w tej bitwie: „Będą im świecić gwiazdy na niebie”. Wszyscy uczcili ich pamięć minutą ciszy, po czym kapitan Spenser przyłożył do katafalku z zabitym poległym sierżantem zapaloną pochodnię. Zwłoki zapłonęły, lecz - w przeciwieństwie do stosu żołnierzy - nie wydały zapachu wędzonego mięsa i białka. Wszystko dzięki zapachowym właściwościom nafty, którą został przedtem polany - bohaterom należy się nawet pośmiertna nagroda. Rankiem, po oddaniu ostatniego hołdu wszystkim poległym w tej bitwie, ekspedycja wyruszyła w dalszą drogę - miała kolejny powód by nienawidzić Molocha z całego serca i żeby nienawiść tą wyładować, gdy przyjdzie czas. Wszyscy myśleli wyłącznie o stratach ostatniej bi-

twy i o bohaterstwie młodego sierżanta z Michigan, który swym ostatnim aktem odwagi przesądził dalsze losy sabotażu na Bestii. Jego poświęcenie, które pozwoliło wypełnić misję do końca i zdobyć

informację przydatną podczas przyszłych ataków na Molocha, pozostanie na długo w pamięci żołnierzy Posterunku.

kpr. Fangorn



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
www.crossroads.neuroshima.pl

MASZYNKI MOLOCHA

MASZYNY Z PÓŁNOCY

01. ZASPIACZ

Z tą maszyną po raz pierwszy ekipa badawcza Posterunku spotkała się już w Quebec, kiedy to poczuł, że są śledzeni. Ten twór Bestii jest niczym innym, jak kolejnym szpiegiem przystosowanym do podróżowania pod głębokimi i gęstymi śnieżnymi zaspami. Dzięki specjalnie wbudowanemu, podobnemu do krecich, łapom i opływowemu, gładkiemu kształcie, może bez problemu poruszać się pod powierzchnią śniegu z zawrotną prędkością. Zasięg jego działania jest naprawdę zdumiewający. Dzięki specjalnym receptorom i czujnikom sejsmicznym, może wyczuwać nawet najdrobniejszy ruch nad i pod powierzchnią zmarzniętego śniegu, w którym podróżuje. Kiedy natknie się na ciekawy obiekt, podąża jego tropem, co pewien czas wynurzając się spod grubej warstwy śniegu, by przesłać obraz do oddalonych nawet o kilkaset kilometrów placówek Molocha. Jest zdolny nagrywać fale sejsmiczne, które mogą pomóc Żelaznej Bestii w przygotowaniu się do nadchodzących wstrząsów tektonicznych. Jeśli chodzi o uzbrojenie, to

owa maszyna nie ma go zbyt dużo, ale w zupełności jej to wystarczy, gdyż potrafi wydać się z siebie cichy dźwięk o wysokiej częstotliwości drgań, idealny do wywołania małej lawiny śnieżnej. Oprócz tego, jest ona bardzo szybka, a co za tym idzie, praktycznie nie do złapania. Gruba warstwa śniegu, pod którą podróżuje, czyni go trudnym do namierzenia i ujrzenia. Po czym więc zorientować się, że Zaspiacz wpadł na nasz trop? W miejscach postojów, obozowisk lub ważnych lokacji, zaczynają pojawiać się kopce śnieżne, bardzo podobne



do tych ziemnych, zrobionych przez krety. Maszyna posiada też słaby, ale zawsze, system autodestrukcji, który włącza się od razu po naruszeniu plomba pancerza, dlatego nieodświadczeni elektrycy, czy mechanicy, mogą zapomnieć o wymontowywaniu z niej jakichkolwiek części. Jeżeli chodzi

o wygląd zewnętrzny, to Zaspiaż przypomina srebrną skarpetę, wyposażoną w parę kopiących kończyn oraz mały, ale bardzo mocny silnik. Kończyny nagrzewają się podczas ruchu, a co za tym idzie, łatwiej się jej kopie w ubitym zmarzniętym śniegu. Maszyna przynajmniej raz na kilka dni musi wynurzyć się na powierzchnię i poleżeć w pełnym słońcu, by naładować baterie. Trudną ją zauważyć, gdyż nie jest duża. Jej wielkość porównywalna może być do sporego, przedwojennego termosu.

02. LODOWY ŁOWCA

O ile Łowcy Molcha, których doskonale znamy, idealnie nadają się do podróżowania po nie zasnieżonych terenach, o tyle ich północni odpowied-



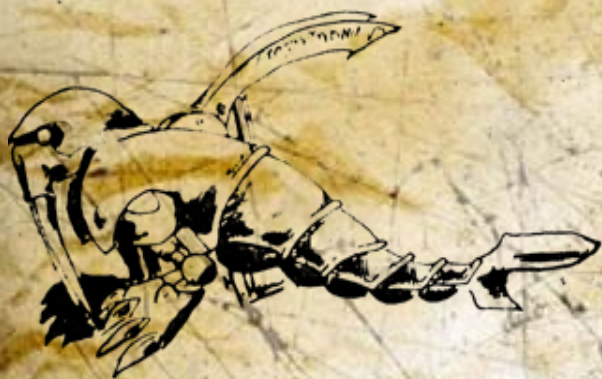
nicy robią to doskonale. Z wyglądu przypominają swoich

braci z południa, odróżnia je tylko jedna rzecz. Ich ostrza służą jako łyżwy, na których bez problemu mogą podróżować po śniegu i lodzie. Nie mają zatem kończyn zastępujących nogi, tylko mocny silnik, który rozpędza ich sunące po śliskiej powierzchni ciało. Ten sam silnik powoduje, iż mogą wyskoczyć na kilka metrów w górę i spaść prosto na potencjalnego przeciwnika, rozszarpując go swymi zimnymi, stalowymi ostrzami.

03. MORS

Wiadomo doskonale, że gdy robi się diabelnie zimno, woda zamarza, a co za tym następuje, staje się przejezdna i często wykorzystywana jest do podróżowania na skróty. Moloch i na to znalazł sposób. Specjalne maszyny, zwane Morsami, przemierzają głębiny zmarzniętych jezior, kryjąc się pod grubymi taflami lodu. Wyglądem przypominają właśnie owe zwierzęta, są jednak mniejsze i bardziej zwinne, ale równie skuteczne w polowaniu i zabijaniu. Dzięki zaostrzonym kłom i brzytwom umieszczonym na grzbietach, tną lód w błyskawicznym tempie. Przyrzędy te również nagrzewają

się przed wykonaniem pracy, co czyni je bardziej skutecznymi. Działają w następujący sposób: Najpierw namierzają potencjalną ofiarę, następnie podążają jej śladem, nagrzewa-



jąc swoje ostrza. Kiedy znajdują się pod nią, wycinają wokół niej lód, uniemożliwiając ucieczkę. Następnie wyskakują z lodu, rozrywając nieszczęśnika swoimi stalowymi kłami i zabierając resztki jego ciała głęboko pod wodę. Lodowi łowcy, oprócz walki, badają głębiny, szukając podwodnych korytarzy i zapomnianych dróg. Mało o nich wiemy, gdyż żaden z nich nie został złapany. Nasza ekipa walczyła z czymś takim tylko raz, ale wiele udało jej się zaobserwować. Większość podanych informacji to jednak nadal domysły...

kpr. Michał „Setau” Knyschaus

POSTERUNEK

walczy

POSTERUNEK

radzi

POSTERUNEK

nigdy Cię nie
zdradzi!

ZŁOM MOLOCHA - ROZPRUWACZ

KRÓTKI OPIS

Rozpruwacz jest jedną z czołowych obronnych maszyn Molocha na północy. Jego rolą jest przede wszystkim zgładzanie wszystkiego, co zostało wykryte na terenie Bestii, a nie jest jej dziełem. Rozpruwacza nie można spotkać praktycznie nigdzie, poza północą Stanów i Kanadą, gdyż jego baterie, mimo iż całkiem pojemne, nie starczą na rajdy poza tereny Molocha. Zresztą toporność, którą Rozpruwacz niewątpliwie się cechuje, również byłaby niemałą przeszkodą. Wprawdzie ma on sporych rozmiarów działko, podwieszone pod swoją „głową”, ale jest nastawiony głównie na atak, nie defensywę. Wystarczyłaby więc niewielka zasadzka i blaszak nie miałby najmniejszych szans

wyposażona jest w trzy pary chwytnych i zakończonych ostrymi szponami ramion, mających służyć do porywania, a w ostateczności - rozpruwania, stąd jego nazwa. Wysoki na dziesięć metrów robot, w swoim odwłoku posiada główne podzespoły oraz akumulatory, które przekazują energię po całym ciele. W jego głowie mieści się najnowocześniejszy superprocesor, który przesyła oraz odbiera dane dzięki liczным antenom widocznym na czubku głowy maszyny. Robot wyposażony jest również w radar oraz wizjer obsługujący termowizję i infrawizję, dzięki czemu potrafi wykryć ludzi praktycznie o każdej porze dnia i nocy, w dowolnych warunkach

SPOSOBY WALKI

BUDOWA

Rozpruwacz przypomina mieszankę kilku znanych przed wojną owadów - odwłok chrabaszczą, korpus modliszki; jedynie głowa nie przypomina nic konkretnego. Maszyna ta

Ulubioną taktyką Rozpruwacza jest kamuflaż. Potrafi wyczuć ludzi, nawet znajdując się za większą konstrukcją, co niezwykle ułatwia mu atak z zaskoczenia. Jest wprawdzie zaskakująco wolny (15-30 km/h, zależy od energii w akumulatorach), ale jego dłonie, znaj-

dujące się na końcu długich, zwinnych ramion, mają pneumatyczny uścisk o nieprawdopodobnej sile i potrafią bez problemu zmiażdżyć żołnierza w ciężkiej, metalowej zbroi, niczym jajko. Jego szpony również są niebezpieczne. Co nie zostanie schwytane, będzie rozerwane na strzępy wana-dowymi pazurami Rozpruwacza. Jeśli jednak cel maszyny oka-że się być poza zasięgiem jej szponów, ma ona do dyspozycji trzy działka obrotowe, o dość sporej sile rażenia. Można więc stwierdzić, że spotkanie z nim to pewna śmierć. Lecz, co zostało udowodnione podczas wyprawy na północ, nie jest to do końca zgodne z prawdą...

SPOSOBY ZWALCZANIA

Pomimo, że dla większości zwy- kłych ludzi pokonanie Roz- pruwacza graniczy z cudem, istnieje kilka sprawdzonych sposobów, jak zniszczyć tą śmiertelnością maszynę. Prze- de wszystkim, trzeba Wam wiedzieć, że słabym punktem robota jest procesor, umiej- scowiony w jego głowie. Wpraw- dzie dostępu do niego broni gruby pancerz, dzięki cze- mu żadna zbłąkana kula nie uszkodzi go przez przypadek, jednak głowa Rozpruwacza po- siada jedno miejsce, praktycz-

nie nijak nie chronione. Jest to cienka szybka wizjera, któ- rą można łatwo zbić. Pomimo, że oszklona szpara jest dosyć wąska, idealnie wymierzony strzał z granatnika powinien załatwić sprawę. Podobnie, jak wyrzutnia rakiet. Ponadto, Rozpruwacz posiada wyjątkowo cienki, wręcz patykowaty kor- pus. Co nie znaczy, że seria z Kałasza wystarczy, żeby wy- łączyć robota z gry. Podobnie jak w poprzednim przypad- ku, dobrze mierzony strzał z granatnika czy wyrzutni spo- woduje złamanie się korpusu, przez co Rozpruwacz przesta- nie być groźny. Jest jeszcze jeden, najbardziej skuteczny, ale też najniebezpieczniejszy sposób, który praktycznie nie obywat się bez ofiar. Polega on na podłożeniu ładunku wybu- chowego pod podbrzusze. W tym przypadku dość dobrym pomys-łem jest odwrócenie uwagi przez kogoś innego, połączone z głośnym hałasowaniem. Wte- dy należy bezszelestnie zająć maszynkę od tyłu, wczłógać jej się pod odwłok i podłożyć ła- dunek. Skuteczne, aczkolwiek osoba odwracająca uwagę znaj- duje się w wielkim niebez- pieczeństwie - dlatego rzadko kiedy udaje się komukolwiek przeprowadzić ten sabotaż bez szwanku, więc metodę tę naj- lepiej jest stosować w osta- teczności i przy deficycie odpowiedniej broni, ogólnie jednak zaleca się dwa pierw- sze sposoby.

CIEKAWOSTKI

- Ostatnio pochwycono Rozpruwacza, który zapuścił się zbyt daleko od Molocha. Natychmiast przewieziono go do najbliższej placówki Posterunku - Pocateilo. Tam naukowcy rozpracowują powoli jego tajniki. Może maszynka przechowuje w swojej pamięci jakieś sekrety Bestii? Może poznamy nowe sposoby jej zwalczania? Kto wie?

- Rozpruwacz znajdujący się poza terytorium Molocha to rzadkość, co nie znaczy, że nie można go spotkać. Jeżeli mamy szpiega, który cały czas obserwuje go z bardzo daleka i informuje nas o szlaku, którym maszynka podąża, możemy wykopać po prostu wilczy dół. Istnieje duża szansa, że Rozpruwacz się w niego wpakuje, a wtedy wystarczy najzwyklejszy granat...

kpr. Fangorn



BOJLER Z MOLOCHA 3: INŻYNIEROWIE MOLOCHA

Przeciętnemu mieszkańcowi Zastranych Stanów Ameryki wydaje się, iż Moloch posługuje się tylko i wyłącznie maszynami bojowymi. Nic bardziej mylnego! W rzeczywistości Moloch to jeden wielki Bob Budowniczy! Na każdego Łowcę, czy też Juggernauta, przypada mniej więcej siedem maszyn przeznaczonych do prac inżynierskich i budowniczych. Nic więc dziwnego, że często u wędrownego sprzedawcy złomu natrafić możemy na części robotów zwyczajowo zwanych Inżynierami. W trzecim numerze „Bojlera” skupimy się na ich wykorzystaniu do własnych potrzeb.

Czym są Inżynierowie Molocha? To nic innego, jak wszelkie maszyny przeznaczone do rozbudowy zażu Czajnika, czy to w przód, w tył, wwyż albo w dół. Do grupy tej należą normalne mechaniczne koparki, jak i zaawansowane maszyny techniczne, zajmujące się korygowaniem błędów w montowanych komputerach. Inżynierowie są podstawą istnienia naszego Wroga - bez nich nie miałyby amunicji i fabryk maszyn. Oprócz niebywale wielkiej użyteczności, maszyny te mają jeszcze jedną ważną dla nas cechę - praktycznie zawsze

są bezbronne. Nic więc dziwnego, że często organizowane są polowania na Inżynierów, w celu zdobycia nowych części, przydatnych w mechanice.

Na początek zajmijmy się podstawą, czyli odpowiedzmy na sztandarowe pytanie naszych czytelników: „Facet, mam tą waszą gazetę w łapie, skrzynkę narzędzi w bagażniku i chęci aby zmajstrować coś fajnego, ale skąd mam wziąć te cholerne maszyny!?!?!?”. Drodzy Czytelnicy, nic prostszego! Wystarczy, że będziecie mieli szeroko otwarte oczy. „Jak to?” zapytacie pewnikiem. Ano tak to - Inżynierzy są zazwyczaj obdarzeni inteligencją porównywalną z IQ przeciętnego, przedwojennego polityka. Nie potrzebują oni zaawansowanych programów do pracy fizycznej. Skutkiem tego jest częste, przypadkowe oddalenie się jakiegoś Inżyniera z placu budowy i beztroska wędrówka w głąb kontynentu. Raz zdarzyło się, iż maszynka taka sama wjechała mi na podwórko przed domem, po czym zaczęła kopać dziurę obok męskich szaletów! Tak więc pamiętajcie, nie znacie dnia ani godziny w której jakiś zabłąkany, nieświadom swego losu,

Inżynier, zacznie kopać wam dziurę pod łóżkiem. Drugą metodą na zdobycie potrzebnych części - chociaż już nie tak bezpieczną - jest zorganizowanie normalnego polowania na terenach Molocha. Ostatecznie jednak, jeśli drogi Czytelniku uważasz swoje życie za wyjątkowo cenne i przydatne Ojczyźnie, możesz zawsze zakupić nieco złomu u wspomnianego już wyżej handlarza. Pamiętaj jednak, aby zawsze przed sfinalizowaniem transakcji sprawdzić, czy zakupiony towar ma pieczętę Posterunku - jest ona gwarantem najwyższej jakości produktów!

Często nowe części, potrzebne wam do zbudowania bojlera marzeń, zamknięte są w błyszczącym, metalowym opakowaniu z napisem „Made In Moloch Sp. z o.o.”. W takim wypadku należy je wyjąć, ale jak to zrobić, aby samemu nie stracić zbyt wiele vitalności? Na szczęście w przypadku Inżynierów jest to bardzo prosta sprawa. Nie uświadczysz tutaj drogi Czytelniku żadnych małych ładunków wybuchowych, czy też bomb EMP, jak to miało miejsce w mechanicznych szpiegach. Ponieważ montowanie takich skomplikowanych zabezpieczeń, w tak prostych maszynkach, byłoby zbyt kosztowne, Moloch zastosował dwie sztuczki. Pierwszą jest napełnienie hermetycznie szczelnego wnętrza Inżyniera trującym

gazem, drugą posmarowanie ostrych krawędzi wnętrza Inżyniera trucizną w maści. Na gaz wystarczy szmata owinięta dookoła twarzy (nie jest on silny), a na maść grube, gumowe rękawiczki.

Kiedy już wszystko co warte uwagi wymontujemy z Inżyniera, przychodzi najważniejszy moment całej operacji, czyli konstruowanie przydatnych w życiu codziennym rzeczy. Ale, ale... co my takiego właściwie znajdziemy w tych maszynach? Pomijając surowce, które niektóre maszyny przewożą w specjalnie do tego przystosowanych pojemnikach (można tam znaleźć najlepszej jakości drut, światłowodowy, czy też nawet części komputerowe!) można z nich wymontować proste układy scalone, odpowiedzialne za działanie Inżyniera (zawsze zamknięte razem w gustownie wykonanej metalowej kuli), dźwigi, mechaniczne koparki czy też mechaniczne wiertła. Ilość możliwych zdobyć jest wręcz nieskończona, gdyż niezliczona jest ilość rodzajów Inżynierów. Skupmy się jednak na najczęstszych znaleziskach.

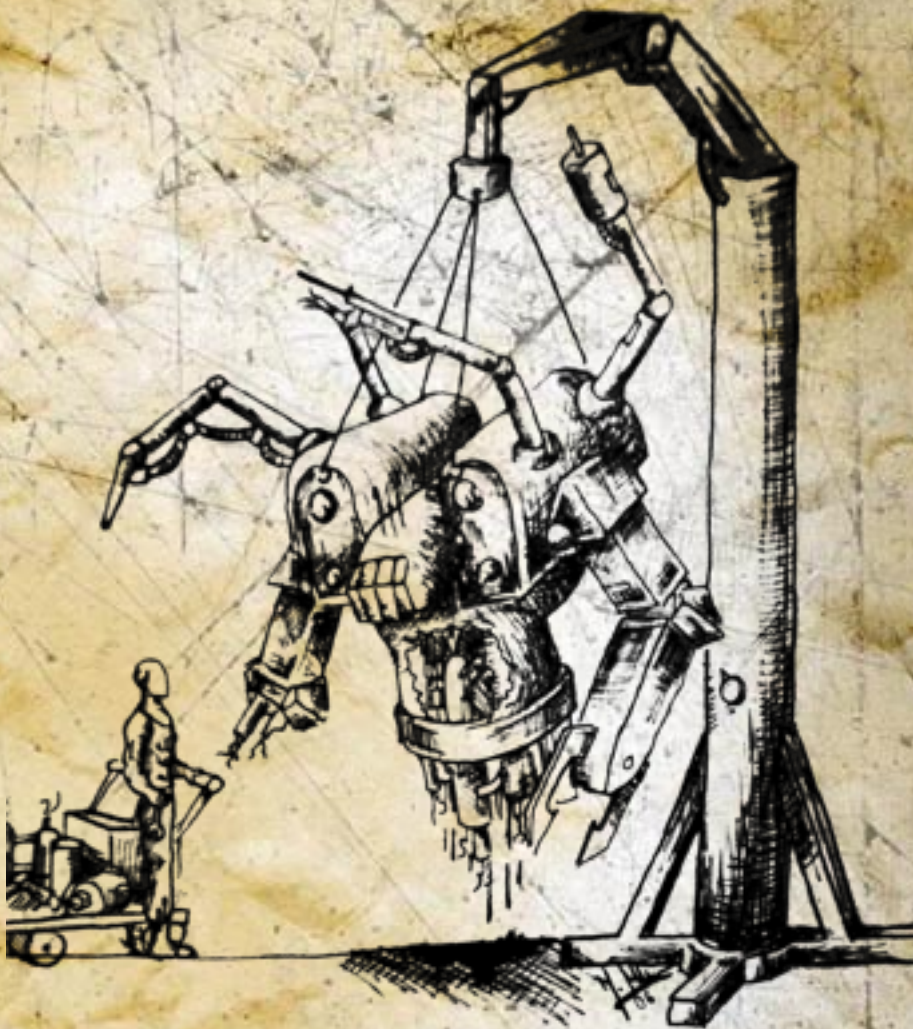
Jak już wspomniałem, w każdej maszynie tego typu znajduje się układ sterowniczy, zamknięty w metalowej kuli. Kule tą każdy przeciętny nawet fachowiec od elektroniki i informatyki może podłączyć

do prostych dźwigni. Następnym krokiem jest dołączenie do tak powstałego układu np. dźwigu, wymontowanego oczywiście z wcześniej znalezionego Inżyniera ver. Ursus 2055. W ten sposób, w nasze ręce oddany zostanie panel sterowniczy, podłączony do nowiusieńkiego dźwigu, przydatny w każdym magazynie, czy też składnicy złomu.

Można znaleźć wielkich Inżynierów (wielkości ciężarówki) jak i tych całkiem małych (wielkości np. psa). Różnorodność ta spowodowana jest różnymi zadaniami, jakie spełniać musi ten rodzaj maszyn. Fakt ten powoduje bardzo miłą rzecz - możemy w Inżynierach znaleźć wiertła przeznaczone do wiercenia szybów jak i zwykłe, podobne do tych z wiertarek. Przy tym prosto- ta urządzeń (aby je uruchomić wystarczy najnormalniej w świecie zamknąć układ i dostarczyć prąd) sprawia, że

praktycznie każdy laik poradzi sobie z ich przystosowaniem do pracy.

Powyżej opisane są korzyści, wynikające z rozmontowania najprostszych Inżynierów, jednakże Moloch na składzie swoich zabawek posiada także maszyny potrzebne do konser-



wacji fabryk i sprawdzania poprawności funkcjonowania wielkich połączeń zabudowanych terenów. W maszynkach tego rodzaju, zwracającym uwagę

elementem są odnoża robotów. Często są one przystosowane do poruszania się wśród rur, czy też terenów skalnych. Po odkręceniu tych kończyn od tułowia maszyny, można je złączyć w różne układy, a następnie wykorzystać do własnych celów, niekoniecznie jako mechaniczne drapaczki do pleców. Bardzo ciekawą opcją jest zbudowanie pułapek, zdolnych pociąć wroga na drobne kawałeczki.

Aby zbudować taką pułapkę, należy skompletować możliwie jak największą ilość odnoży, które następnie łączymy w jednej linii przy kablu dostarczającym prąd. Na każdej z nich montujemy ostre kawałki żelaza, szkła itp. Następnie kabel z prądem w jednym miejscu przecinamy i montujemy tak, aby przy dotknięciu którejs z jego części zamykał się obwód, uruchamiając tym samym przygotowane przez nas siekaczki. Z delikwenta, który wpadł w taką pułapkę, nie zostanie wiele, w najlepszym wypadku jego nogi będą wyglądały podobnie do końskich odchodów.

Możliwości, jakie dają Inżynierowie, są niezliczone. Jedynym ograniczeniem jest nasza pomysłowość, której, jak przypuszczam, Wam nie brakuje. Zachęcam więc do eksperymentowania i konstruowania coraz to nowszych zabawek ze

zwłok tych robotów, ku Naszej i Waszej korzyści.

sierz. Gregory „Metal” Maverick

I ty możesz skopać
żelazny tyłek Mołocha!

DOŁĄCZ DO
POSTERUNKU!

PUŁAPKI - PORADNIK ZABOJCY MASZYN

Witam w kontynuacji działu, zajmującego się technikami walki z Molochem. W tym wydaniu pojawiają się liczne zmiany:

- nowy tytuł
- stałe miejsce w „Więściach z Frontu”
- tabelki z podstawowymi informacjami o wszelkich pułapkach, czujkach i innych mechanizmach do walki z Molochem.

Dzisiaj zajmiemy się sposobami walki, których Armia Postęunku i Nowego Jorku używa w dolinach, górach i kanionach. Pamiętajcie, że te techniki pozwoliły nam przeniknąć na tyły Bestii i poznać jej słabe punkty.

NAZWA: GŁAZ

Typ: pułapka spadająca

MATERIAŁY: lina, głaz, drewniane kołki, belki

KOMPLIKACJA MECHANIZMU: banalny

ZALETY: prosty mechanizm, skuteczny, łatwy z budowie

WADY: przypadkowe uruchomienie

Pułapka spadająca, niszczy ofiarę poprzez zmiażdżenie, zostawiając tylko dziurę w

ziemi z resztkami maszyny. Moc tego mechanizmu może zniszczyć nawet większe jednostki przeciwnika.

Koniec teorii!

Bierzemy się za budowę!

Najpierw należy zrobić tor z belek, po którym będzie zjeżdżał



dzać głaz. Ustawiamy belki w taki sposób, żeby głaz swobodnie i bez przeszkód osuwał się po nich. Teraz umieszczamy pułapkę nad miejscem, gdzie ma spaść kawał np. granitu. Stawiamy ją pod dużym kątem, kilka stóp przed krawędzią, dzięki temu pocisk spadnie szybko i ofiara nie ucieknie. Następnie podpieramy głaz kołkami w taki sposób,

żeby lekko pociągnięte upadły i go odblokowały. Teraz, za pomocą liny, łączymy poszczególne kołki tak, że pierwszy łączy się z drugim, drugi z trzecim, itd. Linę mocujemy do środkowego kołka (jeśli są nieparzyste) lub między nimi (jeśli są parzyste). Drugi jej koniec mocujemy do kołka wbitego dwa palce pod krawędzią urwiska, uważając żeby nie poruszyć kołków aktywujących cały mechanizm. Na dole wbijamy kołki co 10 stóp, prowadząc linę nieco po skosie, dzięki temu gład nie spadnie za maszyną, tylko idealnie na nią.

WAŻNE!!! LINA MUSI BYĆ CAŁY. CZAS NAPIĘTA!!!

Teraz należy zamaskować linę tak, aby maszyna jej nie zauważyła. Następnie mówimy ludziom, aby tamtędy nie chodzili, ponieważ mogą zginąć, ale nie zdradzamy dokładnej lokalizacji pułapki.

Teraz opisze tzw. Kanadyjską Sztukę Walki i Przetrwania.

Ciekawą taktyką obroną jest „Brama”, czyli potężne wrota zbudowane z metalu, lub kamienia, służące do obrony Miast na dalekiej Północy, za Molochem, w Kanadzie.

NAZWA: BRAMA

TYP: wrota

MATERIAŁY: dwie wielkie kamienne płyty, kamienie, mat. wybuchowe, kilofy, młoty, złom

KOMPLIKACJA MECHANIZMU: znaczna

ZALETY: łatwa obrona, zabezpieczenie wejścia/wyjścia, niemal niezniszczalna

WADY: czas potrzebny do zbudowania

Najpierw zajmiemy się typem zrobionym ze skały (typ ze złomu robimy bardzo podobnie, różnice będą opisane w nawiasach).

Pierwszym etapem jest przetransportowanie materiałów do budowy na miejsce, gdzie Brama ma stać. Kiedy już się z tym uporamy, a zajmuje to nawet kilka tygodni (jeśli Brama jest naprawdę wielka), należy zmierzyć szerokość (tzw. światło) przejścia, które ma być chronione przez Bramę. W tym celu mocujemy linę jak najbliżej ściany, najlepiej na niej samej i sprawdzamy, czy płyta pasuje do światła, czy należy ją zmniejszyć lub zwiększyć. W pierwszym przypadku, za pomocą kilofów i innych narzędzi do obróbki skał, „przycinamy” ją do wymaganych rozmiarów, w drugim, po zamocowaniu płyty na miejscu, wypełniamy zbędną przestrzeń resztkami ska-

ły, która pozostanie po następnym etapie. Teraz należy wyciąć drzwi, które powinny mieć taki rozmiar, jak największy pojazd w osadzie. Po tej czynności należy umieścić na zewnętrznej stronie kilka pułapek (np. miny, „zaskórniaki”, czyli drobna ilość materiału wybuchowego we wgłębieniu skały/złomu, zamaskowana, z detonatorem punktowym na zewnątrz) i umieścić płytę w miejscu przyszłej Bramy. Ważne jest, aby płyta była skierowana delikatnie na zewnątrz. Teraz postępujemy tak samo z drugą płytą, którą umieszczamy kilkanaście metrów za pierwszą. Następnie należy zaminować obszar między nimi, zostawiając tylko drogę dla ludzi i pojazdów (najlepiej żeby biegła po skosie). Teraz, pod drugą płytą, umieszczamy dużą ilość materiałów wybuchowych (w złomie mniej więcej na 1/3 wysokości po wewnętrznej stronie), do których detonator ma mieć dostęp tylko kilka zaufanych osób. Jest to ostatnie zabezpieczenie nazywane „Bronią Ostateczną” i tylko w beznadziejnej sytuacji należy go użyć.

sierz. Adam Briger



PRZETRWANIE NA MROZIE

I. Zadbaj o ciepłe okrycie (futro, materiały termoizolacyjne) dla całego ciała.

II. Zawsze noś kaptur i/lub czapkę.

III. Ubieraj się w co najmniej pięć lub więcej warstw odzieży, zakładając je od najcieńszych poczynając, a na najgrubszych kończąc.

IV. Noś gogle i rękawice.

V. Nogawki miej w cholewie butów, które powinny sięgać przynajmniej za kostkę i muszą być ocieplane.

VI. W dzień, na terenie wroga, noś się na biało, zaś w nocy na czarno lub biało, w czasie podróży po przyjaznym terenie tylko na czarno.

VII. Pod żadnym pozorem nie pij alkoholu!

VIII. Pij wodę z cukrem.

IX. Jedz dużo tłustych, ciepłych (jeśli możesz rozpalić ognisko) potraw. Jeśli zajdzie potrzeba natrzyj siebie i ubranie wierzchnie tłuszczem (jest dobrym izolatorem ciepłym).

X. Miej ze sobą kompas, mapę i jeśli się da, przewodnika.

XI. Zamocuj na podeszwie buta kolce (np. wbij w nią kilka małych gwoździ), aby mieć dobrą przyczepność.

XII. Jeżeli poruszasz się grupą, idźcie kolumną z odstępami kilku/kilkunastu metrów, połączeni linką, dzięki czemu w razie zerwania się lodu lub wpadnięcia w niewidoczną szczelinę, uda wam się przeżyć.

XIII. Śpijcie w dołach o kształcie skarpety, zrobionych w śniegu. Unikniecie zamrznięcia.

XIV. Jeśli macie czas zbudujcie igloo.

sierż. Adam Briger

SKOP ŻELAZNE DUPSKO MOLOCHA! #2: PRZYWAŁ MU KARTOFLEM!

„Bush, podaj no jeszcze ziemniaka...” - Prezydent USA w roku 2020 do swego kamerdynera w czasie ataku na Biały Dom.

W czasach przed wojną, kiedy byłem małym dzieciakiem maltretującym okoliczne wiewiórki za pomocą petard, wszystkie państwa świata prześcigały się w wynajdywaniu coraz to nowszych maszyn zniszczenia. Mocarstwa myślały, jak zrobić kuku nieprzyjacielowi za pomocą najnowocześniejszej technologii. W całym tym wyścigu zbrojeń, zapomniano o tym, że broń powinna być przede wszystkim skuteczna, a dopiero po tym efektywna czy też skomplikowana. Na szczęście pamiętali o tym przyszli Zabójcy Maszyn - piromani amatorzy.

W czasach, o których mówię, panowała moda na tzw. „spudguny”, czy też prościej mówiąc - „ziemniakowe działa”. Były to proste konstrukcje, składające się z różnych kawałków rur (metalowych czy też PCV), zdolne dzięki odpowiednio umieszczonemu gazowi wystrzelić drobne przedmioty

na naprawdę sporą odległość. Prostota konstrukcji, łatwość zdobycia potrzebnych elementów broni a także brak problemów ze znalezieniem amunicji, spowodowały wielki szal na punkcie „ziemniakowego działa”, które budować zaczęli wszyscy - na dzieciakach takich jak ja zaczynając, a zakonnikach, takich jak sławny Ojciec Ryzyk kończąc. Jednym z efektów tamtejszej mody był wzrost zapotrzebowania na ziemniaki - najpopularniejszy surowiec używany jako pociski, od którego zresztą wzięła się potoczna nazwa tego śmiertelnośnego oręża.

W czasie wojny, kiedy całą zaawansowaną technologię - a co za tym idzie, także i broń, trafił szlag spowodowany buntem maszyn i komputerów na których działaniu nomen omen najpopularniejsze urządzenia się opierały, do łaski wróciła prosta broń, powszechnie dostępna i nieskomplikowana w działaniu. U nas, w Posterunku, każdy żołnierz przed uzyskaniem oficjalnego stopnia musi poznać konstrukcje kilku zabawek, łatwych do zbudowania w warunkach wo-

jennych. Jednym z tych cacek jest właśnie „spud gun”, który w czasie Wojny okazał się świetną bronią przeciwko maszynom. Nie raz i nie dwa zdarzało mi się już konstruować w pośpiechu tą przenośną artylerię, aby pozbyć się zbyt natrętnego, zbliżającego się w moim kierunku robota. W tym artykule sami nauczycie się budować tą niesamowicie przydatną broń i wykorzystywać ją do miotania nie tyle ziemniaków, co choćby koktajli Mołotowa czy też granatów.

Zajmijmy się budową, a raczej rzeczami, które do tej budowy będą nam potrzebne. W zależności o wielkości „spudzooki”, potrzebować będziemy elementy różnych rozmiarów. Opiszę tutaj średniej wielkości „spud guna”, nadającego się do używania przez piechurę, jak i okopanego żołnierza. Przy doborze poszczególnych części koniecznie musicie zwrócić uwagę na ich wytrzymałość na ciśnienie. Przydać może się wam w tym pomoc jakiegoś mechanika, obeznanego takich rzeczach. Najlepiej, aby wytrzymałość elementów „ziemniakowego działka” była jak największa. Tak więc potrzebować będziemy:

- rurę pvc o średnicy 1 cala i długości ok. 3 metrów
- jedną 1-calową zaślepkę na

powyższą rurę

- jedno kolanko 1-calowe
- jedno 1-calowe kolanko nypłowe (znaczy się takie, które posiada wewnątrz wkręty na metalowe rury)
- 2 złączki wkrętne z gwintem, 1-calowe
- jedną złączkę nakrętną, stalową, 1-calową
- zawór stawowy, kulowy (do znalezienia w bojlerach i kaloryferach)



- wentyl samochodowy (choćby z opon)
- klej do rur (poszukaj u lokalnego chemika)

Na początek zamontuj wentyl w jednej z zaślepek. Wywierć w zaślepkę otwór ok. 12 milimetrów, a następnie wepchnij-

my tam jedną stronę wentyla. Uszczelnij wszystko klejem i dopilnuj, aby całość była szczelna.

Teraz weźmiemy się za przygotowanie rur. Przede wszystkim należy sprawdzić, czy nie ma ona żadnych nierówności w środku. W tym celu popatrz przez nią na jakieś światło. Całą trzymetrową rurę podziel na dwie równe części, a następnie na końcu jednej z nich, za pomocą kleju, zamontuj wcześniej już przygotowaną zaślepkę. Pamiętaj przy tym, że całość musi być szczelna.

Teraz weźmiemy się za element łączący obie rury. Do końca tej z zamontowaną zaślepką przytwierdź normalne kolanko, a następnie, za pomocą krótkiego kawałka rury (ok. 7 cm), połącz kolanko z drugim, tym nyplonowym. Całość konstrukcji przekręć o 180 stopni.

Następnie za pomocą pozostałych części zamontuj do kolanka nyplonowego zawór kulkowy, a zaraz za nim przytwierdź półtorametrową rurę, która pozostała. Na koniec polecam obydwie leżące obok siebie rury czymś złączyć, chociażby kawałkiem drewna. Stworzymy w ten sposób wsporniki uchwyt, a także usztywnimy całą konstrukcję.

Gratuluję, właśnie zbudowa-

łeś własne „ziemniakowe działo"! Jak go użyć? Zbiornik z wentylem wystarczy napełnić jakimś sprężonym gazem, do wylotu lufy włożyć ziemniak, a następnie szybko i energicznie odkręcić zawór. Gaz się rozpręży, skutkiem czego będzie wyrzucenie pocisku ze „spudzooki".

Oddaliśmy Wam w ręce bardzo dobrą broń, czy można jednak zrobić coś jeszcze, aby udoskonalić tę zabawkę? Oczywiście że tak. Zbiornik z gazem napełnić należy jakąś łatwopalną mieszaniną (lakier do paznokci, lakier do włosów), a następnie za pomocą zapalnika zdetonować. Zwiększy to stanowczo moc działania. Pytanie tylko, jak zbudować zapalnik?

Wbrew pozorom, jest to banalnie proste. Potrzebne będą nam dwa nie zardzewiałe gwoździe, kawałek przewodzącego prądu kabla i bateria. Obydwa gwoździe podłączasz do kabla, a następnie wbijasz na tej samej wysokości naprzeciwko siebie do rury z paliwem. Odległość pomiędzy ich czubkami nie powinna być większa niż 1 cm. Teraz kabel od jednego gwoździa przytwierdzasz do jednej strony baterii, a drugi trzymasz w pogotowiu i używasz w razie potrzeby. Cemu? Ponieważ gdy podłączysz go do drugiej strony baterii, zamkniesz obwód elektryczny

i spowodujesz tym samym małą iskrę pomiędzy dwoma gwoździami. Ta iskierka (nadziei w walce z Czajnikiem, rzecz by się chciało) bez problemu zapali łatwopalne paliwo. A efekt? Wielka dziura w czołe Juggernauta po lecącym z prędkością dwustu kilometrów na godzinę kartoflu...

To tyle, jeśli chodzi się o drugą odsłonę „Żelaznego Dupski”. Mam nadzieję, że informacje, które wam przekazałem, wykorzystacie w celu dla Nas wszystkich najważniejszym, czyli do walki z Molochem. Czasami wystarczy, abyście zjedli jednego ziemniaka mniej na kolację, aby rozwalić dodatkowego łowcę grasującego w okolicy...

sierz. Gregory „Metal” Maverick

MOLOCH TO TWOJ WROG!

Przyłącz się do
dzielnych chłopców z
POSTERUNKU
i walcz o wolność!

Największa biblioteka

Stanów Zjednoczonych Nowej Ery

zaprasza do swojego gmachu wszystkich poszukiwaczy
wiedzy o Nowym Świecie!

Tu znajdziesz wszystko to co zostało stworzone po Wojnie.
Poznasz miejsca, poznasz ludzi, poznasz cały świat!

Koniecznie zawitaj do...

NEUROSHIMA.ORG

www.neuroshima.org

FALSZYWE WIESCI Z FRONTU

Moloch nie jest głupi, szybko potrafi wykryć nadciągające niebezpieczeństwo i w porę je zneutralizować. Jest on maszyną, nie wie więc co to pycha i niedocenianie wroga. Nie zawsze działa przy pomocy siły, często używa podstępów i sprytu. Nie inaczej jest też w zaistniałej sytuacji.

Nie minęło sporo czasu, odkąd zaczęliśmy wypuszczać w świat Więści, a Czajnik już zauważył, że możemy mu poważnie zaszkodzić tym czasopiśmem. Naszym celem jest ukazać wam prawdziwego oblicza tego przerosniętego Budzika. Udowodnienie, że nie jest on niepokonany. Moloch nie może sobie na coś takiego pozwolić, dlatego też postanowił działać. Stworzył własne Więści z Frontu.

Tak jest drodzy Czytelnicy, oczy was nie mylą. Ta Mega-Mikrofalówka zaczęła wypuszczać w świat sfałszowane Więści z Frontu, zawierające wiele mylących informacji na jego i nasz temat. Na szczęście Moloch jest potomkiem Windowsa, a co za tym idzie, nie ustrzeżę się błędów. Dzięki temu faktowi możliwe jest rozpoznanie fałszywych Więści i szybkie zniszczenie ich, aby nie rozprzestrzeniały się dalej. Najpierw jednak napiszę,

co Moloch zamieszcza w swojej wersji naszej gazety.

Jak już wspomniałem, my chcemy pokazać wam prawdę, zdradzić sposób na pokonanie Molocha. Czajnik chce czegoś wprost przeciwnego - pragnie stworzyć pozory swej znikomej w rzeczywistości potęgi, marzy o zniszczeniu Posterunku i rozkoszuje się myślą o ludziach w niewoli. Dlatego też, w swoich Więściach zamieszcza informacje oczerniające Nas, Posterunek, a także wypisuje fałszywe relacje różnych ludzi, nieistniejących naprawdę, opowiadających o potędze Molocha. W jednym z numerów które wypuścił w obieg Czajnik, znajduje się artykuł opowiadający o ludobójstwie popełnionym przez Posterunek na bezbronnych ludziach. To wierutne kłamstwo!!! Posterunek nigdy nie uczynił i nigdy nie uczyni nic, co mogłoby zaszkodzić gatunkowi ludzkiemu! Każde WzF zawierające takie artykuły są bez wątpienia fałszywe. Tak samo nie można ufać artykułom opisującym samego Molocha - to zwykła maszyna i nie zmieni tego faktu żaden fałszywy tekst opisujący jego nieistniejącą siłę. Nigdy w to nie wątpiliśmy i właśnie dlatego to My, Posterunek, walczymy z Czajnikiem jak równy z rów-

nym. Dlatego jesteśmy potężni. Tak jak płonący szyb naftowy jest niebezpieczny, ale i możliwy do ugaszenia, tak my zamierzamy zniszczyć Molocha, który chwilowo tylko jest od ludzi niezależny. My, ludzie, go stworzyliśmy i My go zniszczymy!

lekarstwo na grypę. Po przygotowaniu należało je szybko wypić, jednakże w rzeczywistości przygotowywana mikstura okazywała się zwykłą trucizną!

Na szczęście Moloch nie jest człowiekiem i trudno jest mu



Kolejną cechą, jaka demaskuje fałszywe WzF, są zawarte w nich artykuły z informacjami przydatnymi w zwykłym życiu. Posterunek opisuje jak stworzyć rzeczy przyjazne człowiekowi w łatwy sposób, Moloch natomiast opisuje tworzy dla ludzi niebezpieczne! Spotkałem się z artykułem, w którym podano przepis na

wytłumaczyć nam w prostym języku niektóre sprawy. Tak było w przypadku powyżej opisanej mikstury, której opis produkcji był koszmarnie skomplikowany i napisany w sposób toporny. Tak też jest w prawie wszystkich fałszywych WzF. Pamiętajcie więc - jeśli w naszym magazynie coś opisujemy, to jest to rzecz,

którą bez problemu potrafić będziecie zrobić sami, bez pomocy mechaników, chemików czy też farmaceutów. WzF to czasopismo stworzone dla Was, ludzi chcących uratować świat przed zagładą!

Oprócz błędów merytorycznych, Windows XXI wieku robi także zwykłe błędy w wydaniu, które pozwalają nam rozpoznać fałszywe WzF. Podróbki zawierają ogromną ilość błędów stylistycznych, do tego wydawane są często na kredowym papierze. Posterunek nie marnuje papieru dobrej jakości na gazety, ma on u nas inne zastosowanie. Oprócz tego, Moloch czasami puszcza w obieg wadliwe wersje czasopisma, nie posiadające pełnego tekstu lub też wszystkich ilustracji. Spowodowane jest to prawdopodobnie automatyzacją produkcji, a co za tym idzie, brakiem odpowiedniego sprawdzenia gazety przed wysłaniem w świat. Posterunek nigdy by sobie na coś takiego nie pozwolił. Dbamy, aby nasze produkty ZAWSZE były najwyższej jakości i nie posiadały ŻADNYCH usterek.

Mam nadzieję, że wiecie już, jak rozpoznać oryginalne Więści z Frontu, a co za tym idzie, będziecie umieli korzystać z właściwych, podawanych przez Posterunek porad.

PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS!
A już niedługo
posurfujemy na
West Coast!

**Dla POSTERUNKU każdy
żołnierz jest na
wagę złota!**

WANTED



POSZUKIWANY. ŻYWY!

Nad wyraz niebezpieczny, nieprzewidywalny i groźny!
Były żołnierz organizacji Valkiria Network. Świetnie
wyszkolony, bezwzględny! Radzimy nie wchodzić w żaden
kontakt ze złoczyńcą!

Za każdą informację przydatną w pojmaniu wyznaczono
nagrodę - **2500** gambli w aminucji, lekach i paliwie.
Dyskrecja zapewniona - żadnych pytań!



PATRONAT MEDIACY

Teksty:

Dejwut (Wstęp)

Fangorn (Bohater Narodowy, Złom Molocha - Rozpruwacz)

Ghart (Terra Incognita, Bojler z Molocha 3, Skop Żelazne dupsko Molocha, Fałszywe Wieści z Frontu)

Oskee (Kanada)

Ibrachim (Wywiad z Green Boyem)

Kemer (Dupa Molocha, Bitwa nad Winnipeg)

Setau (Maszynki Molocha)

Xweet (Poradnik Zabójcy Maszyn - Pułapki, Przetrwanie na mrozie)

Rysunki:

Havock, Dungal, Leaf Of Steel, Peterus

Redakcja:

Ghart, Grem, Kemer, Nasstar, Wydawnictwo Portal

Korekta:

Nasstar

Okladka, grafika:

Grem

Skład:

(na ostatnią chwilę :))

Ibrachim