

IGNACY TRZEWICZEK,
MICHAŁ ORACZ

ZWIADOWCY MOLOCHA

Ty kontra forpoczta maszyn

Przede wszystkim, przestań panikować. Jeśli zamkniesz się choć na moment i zaczniesz mnie słuchać, a potem weźmiesz spluwę i będziesz walił do właściwych celów – Moloch się wycofa i będzie spokój na kilka miesięcy.

Bo widzisz, mimo że ludzie mówią, że skubaniec jest cholernie sprytny i niemożliwy do pokonania, to jednak jest kilka sposobów na pokrzyżowanie jego działań. Nim określi cel i kierunek swoich kolejnych ofensyw i ruchów, zawsze robi rozpoznanie. Jeśli zorientujesz się, że właśnie jego roboty łążą po okolicy i zbierają dane, możesz spróbować je unieszkodliwić. Gdy ci się uda, do Molocha nie dotrą żadne raporty. Oczywiście, wtedy zaczną się przygotowania do kolejnej procedury – wysłania silniejszego rozpoznania. Zniszczenie jego zwiadowców da ci (i mieszkańcom zadupia, z którego pochodzisz) kilka tygodni, czasem nawet kilka miesięcy luzu. Potem zaczną się kolejne podchody i zabawy. W końcu Moloch zbierze wszystkie potrzebne mu dane i przejedzie się po miasteczku jak walec. Rozpieprzenie zwiadowców to nie jest walka o miasteczko. To walka o kilka miesięcy dla miasteczka, nic ponad to.

CZUJKI

Pierwsze czujki Molocha to małe roboty, przypominające trochę krety, trochę skorpiony, zależnie o którym konkretnie modelu mówimy. Jest tego cały tabun, skonstruowany na różne tereny i zasięgi działania. Ja sam miałem w łapach coś koło setki takich maszynek. Ogólne

zasady konstrukcji są stałe: kilka kości pamięci, kamera, czytnik podczerwieni, czasem mikrofony, no i napęd. Całość upakowana w coś małego, by niezauważone mogło leżeć przy kamieniu lub w krzakach i nagrywać mieszkańców osady. Dawniej, w latach czterdziestych, maszynki były przezajebicie skomplikowane, wiesz, technologia dwudziestego pierwszego wieku, Moloch łądował w te cacka dużo gadżetów. Potrafiło to to wykrywać metal, miało oprogramowanie zwane bodaj CAD (robiło mapy i plany osady), były też układy wejścia i wyjścia i dużo układów analizujących, więc roboty potrafiły podłączyć się do napotkanej fabryki, dogadać się z jej oprogramowaniem i zebrać sporo materiału.

Dawniej te cacka wiele potrafiły. Dziś Moloch stawia na prostotę układów i niezawodność. Podejrzewam, że skubanemu pieprzyły się te przekazy i z nadmiaru danych miał więcej kłopotów niż pożytku. Moloch nie jest głupcem, o nie. Ograniczył liczbę potrzebnych informacji, wyliczył co mu jest potrzebne, a co go – sorry za wyrażenie – wali. Dzisiejsze roboty zwiadowcze Molocha mają tylko kilka podzespołów – muszą nagrać prosty, okrojony do minimum materiał, muszą go zapisać i zawieźć z powrotem do systemu. Im mniej funkcji, tym mniej miejsc, które



Jeden z pierwszych tekstów, który przybliżył graczom to, jak mają „tego Molocha” wykorzystywać na sesjach. Jak z podręcznikowego motywu zrobić materiał na przygodę. I jak zmienić postapokalipsę a la Mad Max – którą wszyscy kojarzą – w klimat neuroshimowej wojny z maszynami.

mogą nawalić – to motto najnowszych dzieci Molocha.

SPOSOBY NA ZWIADOWCÓW

Konkrety? Warto rozrzucić po okolicy kilka czujników. Zmontuje ci to dowolny mechanik. Oczywiście, cacka mają reagować na metal, nie na wiewiórki. To jednak bardzo prosto da się zrobić. Technologię już paręnaście lat temu opracowała ekipa z Posterunku i puściła w świat w postaci kilkuset schematów. Jeśli tylko gość ze śrubokrętem nie jest tumanem, pewnie miał w łapach te schematy, bo są dość popularne. Można je też kupić od wędrownych handlarzy za kilka dosłownie gambii. Rozrzucacie więc te cacka wokół osady – i jak jakiś metalowy szczur zacznie biegać po okolicy, będziecie o tym wiedzieli.

To elementarny krok. Podstawa, od której trzeba zacząć. Do tego jednak nie potrzebujesz mojej pomocy. Kiedy mówiłem ci, że żyję z walki ze zwiadowcami, miałem na myśli coś więcej niż rozrzucanie czujników. To potrafi każdy wieśniak, nawet jeśli pochodzi z Teksasu.

Widzisz to cudo? 80 gambii za sztukę. Nazywają to Spagetti. Oszukuje Molocha. Zależnie jaki chcesz model, choć najlepiej kupić kilkanaście różnych i rzucić w okolicę. To nie jest jednak takie proste, jakbyś myślał. Zobacz, to cacko, robota ludzi z Posterunku, zaawansowana technologia. Wygląda jak 10 metrów kabla, nie? Ale najważniejsza jest ta mała, czarna skrzyneczka. Rozciągasz to wokół jakiegoś obiektu, i robi się szum w eterze – szum dla robotów Molocha, oczywiście. Załatwia połowę sensorów i czujników – zwiadowcy Molocha widzą zamiast wioski płaski teren z zakłóceniami elektromagnetycznymi, które uniemożliwiają maszynom podejście bliżej. Takie kable możesz połączyć szeregowo i osłonić jakiś obszar. Działa tylko na niewielkie maszyny. Aha! Oczywiście zżera to sporo prądu, więc trzeba mieć w osadzie coś więcej niż rowerowe dynamo. Z doświadczenia wiem, że włącza się to cholerstwo dopiero wtedy, gdy odkryje się realne zagrożenie infiltracją Molocha. W przeciwnym razie – naprawdę trudno przekonać ludzi, że taka kupa energii idzie na zasilanie jakichś pieprzonych kabli wokół wioski. Wiesz, gdy nie ma zagrożenia, ludzie wolą wygody.

Hm, a jak już złapiesz takiego zwiadowcę, możesz go rozbebeszyć i – jeśli potrafisz – zała-

dować mu coś ciekawego, np. obraz niezamieszkałej pustyni w miejscu Nowego Jorku. Oczywiście, Moloch, czy co tam zbiera te wszystkie informacje, porówna dane zebrane przez każdego szpiega. Jeśli jeden będzie miał nagraną pustynię a dziesięć innych – fabryki wojskowe, to sorry, taki fortel nie przejdzie. Podobnie, jeśli tamtych dziesięciu nie powróci w ogóle.

KIDNAPPING

Kilka lat temu pojawił się nowy pomysł na zwiad Molocha, czyli porywanie ludzi i czytanie im we łbach. Powiem ci, to przerażenie skuteczny sposób, bo ilość danych, które taki zwiadowca zdobywa jest imponująca. Rzecz w tym, że jak się zaczęły porwania, ludzie zareagowali bardzo zdecydowanie. Gdy tylko zniknie człowiek w osadzie, natychmiast zbiera się grupa ludzi i pędzi na tropienie zwiadowcy. Rzadko który zdoła się wyrwać z oblawy. Musisz wiedzieć, że za takie porwania odpowiedzialne są z reguły tandemy robotów: jeden Kidnaper i jeden Mesmer. Kidnaper jest dosyć prostą maszyną, która potrafi przekraść się niepostrzeżenie, wyszukać sobie ofiarę – jakiegoś mieszkańca wioski na osobności, uśpić i odciągnąć w bezpieczne miejsce, gdzie czeka Mesmer. Ten zaś jest wolny i ciężki, składa się głównie z wyspecjalizowanej aparatury do wysysania informacji z mózgu. Do swojej makabrycznej pracy potrzebuje spokoju – ofiara musi być unieruchomiona, inaczej nic nie wyjdzie.

Ciekawi cię, w jaki sposób działa taki skan umysłu? Otóż, z tego co słyszałem, Mesmer najpierw otępia ofiarę jakimiś środkami działającymi jak serum prawdy. Potem wbija swoje sondy prosto w mózg. Następnie z ogromną szybkością, w postaci impulsów, zadaje mnóstwo pytań – o każdy szczegół interesującego go terenu, o broń, wodę, mieszkańców. Jednocześnie analizuje reakcje mózgu na te impulsy, słabe lub mocne reakcje, i drąży to, co wyda się istotne. Ile się dowie, zależy od tego ile już wie, czyli jak dokładne pytania jest w stanie zadawać. Jeśli spotkasz kiedyś Mesmera podczas skanu, nie marnuj kuli na jego mocny pancerz – strzel w ofiarę. Jeśli maszyna nie zdąży się w porę odłączyć, straci wszystkie zebrane informacje. Ofiara Mesmera i tak by nie przeżyła. Jeśli będziesz się wahał – Mesmer odłączy się, przekaże moduł pamięci Kidnaperowi, a ten ucieknie z informacjami. Co ich interesuje? Z reguły:

słabe punkty obrony, kto dowodzi, jakiej broni używać będą obrońcy, jakie pułapki przygotowali. Jeśli dowie się na przykład, że mieszkańcy czerpią wodę z jedynej studni niedaleko wioski, to możesz być pewien, że Moloch wyśle tam jakieś paskudztwo, żeby zatruć tę wodę. Chyba, że maszyny są daleko od siedzib Molocha i nie mają akurat tego typu urządzenia.

A wiesz, jest pewien sposób na Kidnapera. Gdy już spodziewasz się jego wizyty, można przygotować imitację człowieka i pozostawić w ustronnym miejscu, niedaleko wioski. Gdy Kidnaper go porwie, zdetonujesz założoną wcześniej bombę. Można oczywiście również urządzić zwyczajne polowanie z przynętą, ale wtedy niech używana przeciwko niemu broń będzie naprawdę niezawodna i skuteczna. Inaczej przynęta stanie się prawdziwą ofiarą.

UCZ SIĘ, UCZ!

Popatrz, mam tu walizkę, a w niej mnóstwo przydatnych rzeczy. Na przykład – widzisz to małe główko? To lokalizator Ziemiaka. Eee, nie wiesz co to Ziemiak? Spróbuj zgadnąć. Trafiłeś, to kolejna szpiegowska maszyna, a w zasadzie część maszyny. Ufff. Po kolei. Słyszałeś o szpiegach wystrzeliwanych balistycznie? Jest taki rodzaj maszyny, który ze względu na swój wygląd nazywamy Świnią. Moloch wysłał go na teren, który chce zbadać, a który ma trudną do sforsowania linię strażniczą. Wiesz – Spagetti, czujniki i te sprawy. Wtedy Świnia podjeżdża, zazwyczaj nocą, niedaleko takiej linii, ale nie próbuje nawet jej przekroczyć. Wystrzeliwuje niewielkiego robota, na który mówimy Toster. Ten przelatuje ponad linią obrony i spada gdzieś w wybrane przez Świnie ustronne miejsce. Przeprowadza zwiad, zbiera najpotrzebniejsze dane, po czym znów nie stara się wrócić, tylko wystrzeliwuje swoją kość pamięci z powrotem. Kość pamięci nadaje sygnał, by mogła go odnaleźć Świnia. Na taką kość mówimy Kartofel. A tu, jak mówiłem, mam lokalizator Kartofli. Z takim czymś można zacząć wyścig ze Świnią po dane.

Moloch tworzy coraz to nowe typy swoich zwiadowców. Jeśli chcesz być na czasie, nie rozwalaj każdej napotkanej maszyny, tylko spróbuj najpierw unieruchomić taką i złapać. Wtedy łatwiej dowiesz się, w jaki sposób działa, jak widzi otoczenie, jakiego typu informacje zbiera. A może nawet – dokąd chciał zabrać zdobyte informacje. Jeśli jesteś naprawdę dobry, znaj-

dziesz gniazdko, z którego maszyna wypęzła. Wtedy jest to robota dla Zabójcy Maszyn.

MAŁE KNOW HOW

OK, sporo się nagadałem o walce za pomocą maszynek i techniki, ale nie daj się ponieść – nie tylko skomplikowane urządzenia mogą wygrać z robotami. Dobrym sprzymierzeńcem jest teren. Dlatego w krytycznej sytuacji niejedna wioska wspomagana przez Kontrwywiadowcę przeniosła się na bagna lub ruchome piaski. To trudny teren dla maszyn. Dla ludzi też, ale dla maszyn bardziej. Warto też wiedzieć, że gruba warstwa ziemi potrafi zakłócić cieplny obraz, dlatego jaskinie i ziemianki są dobrym schronieniem, kryjówką przed robotami. Słyszałeś o Wietnamie? Kiedyś, kiedy cały nasz świat był jednym krajem, toczyliśmy wojnę z narodem skośnookich. Teraz uczymy się ich sztuczek – kopujemy długie korytarze pod ziemią, gdzie ukrywamy się w razie zagrożenia i stamtąd obserwujemy powierzchnię za pomocą peryskopów. Albo zostawiamy u góry strażników. To naprawdę skuteczne.

Pamiętaj też, że czasem Moloch używa równie prostych metod infiltracji – na przykład robi zdjęcia. Z bliska, z daleka – zależy, czy bada konkretny cel czy dopiero szuka potencjalnych celów. Dlatego do dziś maskowanie fabryk w lasach, wzgórzach itp. nie wyszło z mody. No i pamiętaj o psach. Akurat mojego zastrzelili, ale warto sobie wytresować zwierzątko. Wyczują tysiąc razy więcej niż ty. Jeden pies może być więcej wart niż tysiąc czujników.

Sporo tych maszyn, co? Ale bez przesady, jeśli tylko Moloch nie działa na swoich terenach tylko na przykład wysłał roboty daleko w głąb naszych ziem, nie ma na szczęście całego swojego arsenału. Wtedy dobiera z góry optymalnie złożony zespół maszyn, który musi sobie odtąd radzić sam. Każda taka grupa musi być raczej mała, żeby nie została zauważona przez ludzi w drodze. Dlatego właśnie nie słyszałem, żeby jakkolwiek zwiad Molocha ciągnął ze sobą Juggernauty czy Rzeźników. Do obrony dołącza Moloch z reguły jedną czy kilka mniejszych jednostek bojowych, jak np. Łowca. Zresztą potem, w drugiej wyprawie, już wojennej, również musi dobrać skład od razu. To, jakie maszyny wybierze zależy od tego ile się dowiedział o terenie czy środkach obrony atakowanego miejsca. Jeśli jest tam podmokły teren – wyśle pływające ma-

szyny, jeśli jest to las – maszyny wspinające się albo miotacze ognia. Dlatego tak ważne jest dla niego wcześniejsze rozpoznanie. Jego maszyny nie są tak uniwersalne jak ludzie. Gdy już dotrze na miejsce, czy to zwiad czy oddział bojowy, musi już w mądry sposób wykorzystać to co ma a nie czekać na posiłki i bardziej przystosowane maszyny.

Warto też wiedzieć, z jaką prędkością poruszają się poszczególne rodzaje robotów. Ci mali, kilkunastymetrowi szpiedzy wyciągają zaledwie 5–10 km/h, więc z reguły wysyłani są na niewielkie dystanse przez większe maszyny. Świnia osiąga około 30 km/h, Mesmer jakieś 10km/h a Kidnaper: 50 km/h. Dla porównania Juggernaut 60–100 km/h, a taki Łowca: 100–120 km/h. Możesz sobie więc łatwo policzyć w jakim czasie jaką odległość mógł maksymalnie pokonać dany rodzaj robota. Dobra, widzę, że ci coś chodzi po głowie. Nie, nie drap się – mówię o pomysłach. Masz własne pomysły? Super, powiem ci tylko zawczasu co NIE działa. Nie oszukasz termowizorów maszyn za pomocą ognisk, pochodni czy tego typu sztuczek. Niestety, potrafią odróżnić człowieka od ogniska. No, może nie wszystkie. Ale tak nie wygrasz. Podobnie woda. Jeśli myślisz, że woda załatwi wszystko, to się mylisz. Fakt, woda zatrzyma niektóre maszyny, może nawet nie będą próbowały w nią wchodzić. Ale zapomnij o tym, że siądzie im elektronika z powodu wilgoci albo że zardzewieją. Elektronikę z reguły Moloch zabezpiecza plastikiem – układy są zalane warstwą ochronną, więc mogą sobie spacerować nawet w deszczu. Dalej – ktoś miał kiedyś pomysł, żeby oślepić sensory Łowcy wielkim sprayem. No cóż, niestety, niewiele pomogło to na jego termowizję. Łowca i tak nie bawi się w estetę – jedyne co widzi, to ciepła plama, będąca jego wrogiem. OK, to mów, co wymyśliłeś. Zobaczmy, czy masz dobre pomysły, czy lepiej, żebyś zajął się pasieniem krów. Tych spokojniejszych.

MARCIN BLACHA

SKOPER

Nowa profesja

Przed wojną nazwaliby cię społecznikiem – żyjesz z tropienia zwiadowców Molocha i nie jest to zyskowne zajęcie. Od kogo niby masz dostać te gamble? Od mieszkańców biednych wiosek przy linii frontu? Bywa, że tacy jak ty pracują w głębi kontynentu, z dala od działań wojennych, jednak tam zwiadowców Bestii spotyka się rzadziej i zmuszeni jesteście imać się dorywczo innych zajęć.

