

## MARCIN BLACHA IGNACY TRZEWICZEK ŻÓŁW

### Scenariusz przygody

Chcesz prawdę? OK, nikt z nas nie wierzył, że pokonamy Molocha i zakończymy wojnę. Mieliśmy jedynie nadzieję, że rozpieprzymy Żółwia. Wiedziałem, że będzie ciężko. Ale co innego wiedzieć, a co innego poczuć to na własnej skórze. Liczyłem, że znajdziemy na niego sposób. Aż dziw, że Moloch mnie oszczędził i zdecydował się skorzystać z mojego mózgu. Przecież musiał wiedzieć, że jestem kretynem. Tylko kretyn wierzyłby w szansę powodzenia w tej głupiej misji.

### WPROWADZENIE DLA MG

Akcja przygody rozegrać się może w dowolnym miejscu byłych Stanów, w pasie około 200 mil na południe od granicy Molocha. Zwiadowcy Bestii odkryli ważny punkt – kluczowy dla budowanej w przyszłości infrastruktury pogromcy ludzi. Jest nim miasteczko Stillnot, niepozorna osada kryjąca pod ziemią niezwykle tajemni-

cę. Moloch wysłał Żółwia, olbrzymią maszynę transportowo-inżynierską, która ma dojść do wyznaczonego punktu, zbudować obóz i utrzymać go przez kolejne miesiące – do czasu, aż Moloch dostarczy tam więcej wyspecjalizowanych maszyn inżynierskich i zbuduje fabryki.

Żółw wyposażony został w mózg kierujący eskortą, składającą się z kilkunastu maszyn o przeznaczeniu bojowym. W trakcie podróży przez pustkowia konwój został zaatakowany przez Partyzantów Doktora Alluvacha – żołnierzom udało się trafić w Żółwia pociskiem przeciwpancernym i zniszczyć moduł odpowiedzialny za zawiadywanie eskortą. Roboty bojowe rozproszyły się, ale Partyzanci ponieśli duże straty i nie byli w stanie kontynuować pościgu za Żółwiem. Osamotniona maszyna nadal brnie do przodu, ku swojemu miejscu przeznaczenia.

W tej przygodzie zadaniem bohaterów jest powstrzymanie stalowego kolosa. Od razu trzeba zaznaczyć, że misja może zakończyć się porażką. Ta przygoda z założenia nie ma happy endu, jednak wysiłek drużyny i nadzwyczajne pomysły dają szansę na odmienienie biegu wypadków.



Motyw żółwia - gigantycznej maszyny, która jest samodzielnym załadkiem nowego Molochowa - wprowadzony został przez Blasza i Trzewika w 2003 roku. I został już na zawsze. Pojawiał się ponownie w Storylinii, towarzyszył narodzinom idei Smarta. Jego duch krąży po Trzewikowych grach planszowych, w których gracze bohatercko stawiają czoła niepowstrzymanej, wroziej fali: Zombiakach, Strongholdzie czy Konwoju.

## WPROWADZENIE DLA GRACZY

Kimkolwiek są bohaterowie, należy ich zachęcić do działań w przygodzie. Wystarczy, że znajdą się w Stillnot i wraz z mieszkańcami staną do obrony miasteczka. Zależnie od pochodzenia, przekonani i motywacji, bohaterowie podejmą się powstrzymania Żółwia za friko, lub zażyczą sobie od mieszkańców kupę gambii i łaskawie postarają się pomóc w walce. Nie mniej jednak, byłiby dupkami, gdyby po prostu przewinęli ogony i zwinęli się ze Stillnot. Jeszcze lepiej, jeżeli bohaterowie związani są w jakiś sposób z osadą. Być może spotkało ich w niej coś miłego, albo mieszkają tam bliscy jednej z postaci. Jeżeli członkowie drużyny to ludzie interesowni, postanowią bronić osady z czystego wyrachowania. Stillnot posiada własną rafinerię ropy naftowej i produkuje paliwo bardzo dobrej jakości. W osadzie spotkać można wielu techników, którzy żyją z produkcji i sprzedawania paliwa.

Założmy, że bohaterowie zżyli się z mieszkańcami. Być może ze względu na szczególną postać, Toma – starego i szanowanego przez wszystkich technika, który służy swoją wiedzą wszystkim w okolicy. Dziadek specjalizuje się w badaniu maszyn Molocha i bywa, że odwiedzają go kurierzy z Posterunku.

Zacznijmy przygodę w momencie, kiedy bohaterowie upolowali zwiadowcę Molocha. To zły znak dla okolicy. To miejsce nigdy nie znajdowało się w zasięgu zainteresowań Bestii, teraz są powody do niepokoju. Jeżeli bohaterowie postanowią zanieść zwiadowcę do starego Toma, ten profesjonalnie „rozbebeszy” szpicla i dobierze się do zawartych w maszynie danych. Z pobranych informacji wynika, że do osady zbliża się ogromna maszyna, eskortowana przez kilkunastu szybkich łowców. Dane ze zwiadowcy mówią również o ataku zorganizowanym przez Partyzantów Doktora Alluvacha. Akcja zakończyła się częściowym sukcesem – kolos został trafiony w moduł odpowiedzialny za dowodzenie, przez co jego eskorta rozproszyła się. Chociaż walka z maszyną wydaje się daremna, jest szansa na zatrzymanie jej i uratowanie osady.

## ŻÓŁW: INFORMACJE

Żółw jest jedną z typowych maszyn Molocha służących do zajmowania daleko wysuniętych przyczółków. To niezwykle silnie opancerzona,

bardzo solidna konstrukcja. Posiada sporą siłę ognia i przenosi w sobie sprzęt pozwalający skonstruować pionierski obóz i zabezpieczyć go przed atakami ludzi. Jeżeli dotrze na miejsce przeznaczenia nie będzie łatwo powstrzymać maszyn, które uwolni ze swojego wnętrza. Na potrzeby mechaniki możesz założyć, że kolos ma na sobie pancerz ciężki +2, jest wyposażony w broń zadającą ciężkie obrażenia (dwa obrotowe działka na wieżyczkach) i porusza się na silnie opancerzonych kołach i gąsienicach, z prędkością około 20 km/h, a po trudnym terenie z połową tej prędkości. Na tyle żółwia znajduje się pochylnia, po której mogą wyjechać transportowane maszyny. To najsłabszy punkt na całej powłoce pancerza (nie licząc wysięgnika – „głowy”), ale i tak zbyt silny, by otworzyć go przy pomocy młotka i szczypiec.

Żółw został zabezpieczony przed próbami dobrania się do jego wnętrza w niekonwencjonalny sposób. Pomiędzy warstwami kompozytowego pancerza znajdują się komory z trującym gazem. Poza tym, w zewnętrznej warstwie pancerza dostrzec można otwory z wysuwającymi się kolcami. W niektórych miejscach na pancerzu znajdują się czujniki nacisku, które reagują przez wysunięcie pokrytego toksyną bolca (PS 100%). Aby uniknąć przebicia należy wykonać udany test Zręczności (PT Trudny).

## WYDARZENIA

Poniżej nie znajdziesz historii, wedle której potoczą się losy bohaterów, ale opis zdarzeń, w których mogą wziąć udział. Luźny zapis scenariusza pozwoli ci wtrącić własne wątki albo ułożyć zaproponowane w dowolnej kolejności. Gracze mogą mieć własne pomysły i nie jest powiedziane, że muszą postępować wedle podanego przepisu. Ich zadaniem jest zatrzymanie żółwia i uniemożliwienie mu rozpoczęcia budowy instalacji.

## Baterie

Żółw zatrzymuje się. Wyłączają się wszystkie jego obwody, oprócz wykrywacza ruchu i dwóch działek. Wysuwają się baterie słoneczne i żółw zaczyna regenerować siły. Bohaterowie mają 8 godzin na dokładne obejrzenie potwora, który stoi absolutnie nieruchomo.

Bohaterowie mogą planować, mogą robić szkice, zdjęcia, mogą – jeśli uda im się oszukać

czujniki – spróbować przedostać się w pobliże maszyny. Pierwsze próby przebicia pancerza za pomocą palnika lub wiertła wyzwolą obłok trującego gazu, jednak kiedy gaz ulotni się do końca, ten obszar na skorupie żółwia będzie pozbawiony ochrony w postaci trucizny. Warto o tym pamiętać. Być może już wkrótce nadarzy się kolejna okazja dobrania się do stalowego potwora.

## Patrioci z Los Diablos

Cały plan bierze w łeb. Kiedy pułapka jest przygotowana, a Żółw powolnym krokiem zmierza w kierunku osłoniętego kanionu, na horyzoncie, od wschodu pojawiają się kłęby kurzu. Zbliży się gang motocyklistów. Słychać głośnie nawoływania, warkot maszyn, przeraźliwe wycie. Motocyklistów jest piętnastu. Jadą w kierunku maszyny z niesamowitą prędkością. Gracze oczywiście nie widzą co nimi kieruje i trudno racjonalnie uzasadnić ich postępowanie. Jeżeli któryś z bohaterów zna się na gangach, rozpoznaje Dark Visions. Gangerzy są naćpani – kolosalny kształt wydaje się im czymś innym niż jest w rzeczywistości.

Żółw zwraca się w stronę kolumny motocykli. Dla niego to żadne wyzwanie. Ostrzał z rozpedzonych motocykli może zaszkodzić jedynie kierowcom maszyn i rzeczywistość – jeden z gangerów traci równowagę i uderza w żółwia. Motocykl odbija się od góry metalu jak kauczukowa piłeczka. Gangerzy rzucają jeszcze koktajlami Mołotowa, ale bez skutku. Żółw nie wystrzelił ani razu. Motocykliści odjeżdżają i bohaterowie mogą ich ścigać, aby pozyskać sobie sojuszników lub zdobyć paliwo i amunicję. MG może sprawić, że motocykliści powrócą jeszcze, by pomóc lub przeszkodzić graczom.

## Ruiny

Mogą być ruiny, mogą być skały, jakiś kanion. Zależy gdzie MG prowadzi scenariusz. Dość powiedzieć, że istnieje szansa spuszczenia na głowę żółwia czegoś ciężkiego. Wpierw trzeba dobrze wycelować, by drań dostał w łeb – przednia część pancerza kryje moduł z czujnikami i antenami, wszystkim co nieosłonięte i ważne dla działania kolosa. Właśnie w to miejsce uderzył pocisk Partyzantów. Teraz bohaterowie mają szansę dodać coś od siebie. Aby potwór pokazał swój łeb, konieczna jest prowokacja

– ktoś musi zaryzykować – stanąć na drodze Żółwia, tak by ten odsłonił się i zaczął namierzać cel. Jeśli akcja będzie dobrze skoordynowana, kilka głazów spadnie na stalowy czerep i zada Żółwiowi poważne obrażenia – i to prosto w cholerny mózg. Jeśli bohaterowie coś schrzną, maszyna strzeli w kierunku prowokatora i dzięki temu, że wysunęła system namierzający, będą to strzały celne.

Dobrym pomysłem jest również wywołanie lawiny, która uniemożliwi maszynie dalszy marsz. Głazy, które spadają na cel inny niż głowa są zbyt lekkie, by zmiażdżyć Żółwia, ale mogą sprawić, że ten nie będzie w stanie maszerować. Żółw będzie próbował przez godzinę, potem wolniutko zacznie się cofać. Po wyjściu z niebezpiecznego terenu znajdzie inną drogę. W ten sposób drużyna zyska około dziesięciu godzin na stworzenie nowego planu, zwiad, albo odpoczynek.

## Łowcy

Rozpedzeni przez Partyzantów Doktor Alluvacha Łowcy grasują po okolicy i chociaż pozbawieni są kierownictwa modułu dowodzącego i ich działania nie są skoordynowane, nadal pozostają niebezpieczni dla wszystkich ludzi. Jeżeli gracze lubią sobie powalczyć i nie boją się silnych przeciwników, możesz doprowadzić do konfrontacji z jednym z łowców. Ten wątek może posłużyć tylko do budowania nastroju zagrożenia i jeżeli odpowiednio opiszesz zachowanie się robotów (cokolwiek zdezorientowanych, ale nadal zabójczych), istnieje szansa, że bohaterowie zrezygnują ze złeonej im misji, na sam widok wysłanników Molocha. W końcu łowcy to nie powolny Żółw, groźny tylko dla tych, którzy nieopatrznie wejdą w zasięg jego działek i dadzą się namierzyć.

Być może sprytni członkowie drużyny znajdą sposób by napuścić łowców na Żółwia, niszcząc małych drani i pozbawiając amunicji dużego potwora? Mało prawdopodobne, by taki plan się powiódł, ale legendarni programiści mogą dokonywać legendarnych czynów.

## Las

Droga Żółwia prowadzi przez rzadki iglasty las. Drzewa nie są przeszkodą dla maszyny, ale stanowią dobrodziejstwo dla obserwujących pochód. Kolos śmiało kroczy naprzód, łamiąc grube pnie jak zapalki, trzeba więc uważać, by

walące się drzewo nie przygniotło nieostrożnego bohatera. Z drugiej strony, kryjąc się za pniami i krzakami można podejść do maszyny, chroniąc się przed ostrzałem działek. Każdy kto wdrapie się na pancierz i nie da się z niego zrzucić (jest ślisko!), nie nadzieje się na trujący kolec i przejdzie przez martwą strefę ostrzału, może unieszkodliwić broń Żółwia.

Jeżeli drużyna wpadła na pomysł zbadania terenów przed kolosem, zwiadowcy natkną się na interesujące znalezisko. Na poboczu przecinającej las drogi znajduje się przewrócona cysterna ze środkiem chemicznym. To silnie zanieczyszczony spirytus! Odkrycie skarbu może odwieść bohaterów od celu ich misji, zakładając jednak, że postanowią oni spożytkować znalezisko w celu uratowania Stillnot, możliwe jest przynajmniej kilka sposobów wykorzystania cysterny. Najprostszy z nich to po prostu wywołanie pożaru lasu. Ogień co prawda nie zniszczy Żółwia, ale zada mu kolejne obrażenia i zakłóci działanie wykrywacza ruchu i systemu namierzania. Ryzykując poparzenia albo nawet śmierć, bohaterowie będą mogli podejść do maszyny lub wdrapać się na nią. Stawiając cysternę na kołach (zniszczonych) można wykorzystać ją jako środek transportu, powolny, ale nadal szybszy niż Żółw.

### Przystanek za lasem

Jeżeli bohaterowie uszkodzili Żółwia w wystarczający sposób, np. zrzucili na niego kamienie i podpalili, albo wymyślili jeszcze inne metody dobicia drania, po wyjściu z lasu i przejściu kilometra po równinie, maszyna zatrzyma się i uruchomi kilka ze swoich prymitywnych funkcji samonaprawy. Wiele procesów przebiega w ukryciu pod pancierzem, bohaterów zainteresuje jednak uwolnienie automatów naprawczych. Ze spodu Żółwia rozbiegają się pająki wyposażone w narzędzia do łatania uszkodzeń i usuwania wszelkich „ciał obcych”, czyli elementów doczepionych przez ludzi. Jeśli bohaterowie wpadli na pomysł by opóźnić ruch Żółwia przez obciążenie go dodatkowym balastem (np. przywiązując do niego cysternę), w tym momencie obciążenie zostanie odcięte. Podobnie rzecz się ma z bombami, pluskwami lub innymi niespodziankami przy Żółwiu.

Bohaterowie mogą wystrzelać większość pałączków, jeżeli poprawi im to humor. ich działanie nie ma dużego znaczenia dla funkcjonowa-

nia Żółwia. Ten epizod pozwala zyskać na czasie, ewentualnie nie dopuścić do drobnych napraw – to zaprocentuje, ale dopiero w przyszłości.

### INFORMACJE Z WIOSKI

Prawdopodobnie w tym momencie bohaterowie są wyczerpani daremną walką z maszyną. Żółwiowi pozostały jeszcze dwa dni drogi do osady, drużyna może tam dotrzeć wcześniej, szczególnie jeżeli dysponuje własnym samochodem. Prawdopodobnie bohaterowie będą do tego zmuszeni – od strony miasteczka zbliża się konny posłaniec. Dwunastoletni urwis uciekł ze Stillnot zaraz po tym, gdy w osadzie pojawiły się niedobitki Partyzantów Doktora Alluvacha. Ci niezmordowani wojownicy zawiedli przy próbie bezpośredniego powstrzymania Żółwia i natychmiast wcielili w życie plan B. Udali się do wioski, by tam zorganizować zasadzkę na kolosa. Ze słów chłopca wynika, że praktycznie bez walki opanowali osadę i uwięzili wszystkich mieszkańców w kościele. Partyzanci chcą zamienić miejscową rafinerię i wysadzić Żółwia w powietrze, zaraz po tym jak przybędzie na miejsce i zechce się zdomować.

Bohaterowie stają wobec dylematu – czy lepiej próbować powstrzymać pokruszoną już maszynę, czy natychmiast udać się do Stillnot i rozwiązać problem? W pierwszym przypadku Partyzanci wycofali się, bo ich zadanie zostałyby wykonane przez kogoś innego. W drugim przypadku, gdyby tylko udało się dogadać z żołnierzami Alluvacha, drużyna pozyskałaby nowych sojuszników – wspólnymi siłami łatwiej byłoby pokonać Żółwia. Wybór należy do graczy.

### DALSZE PRÓBY

Jeśli bohaterowie postanowią nadal przeciwstawiać się Żółwiowi, przed nimi trudne, a przede wszystkim uciążliwe zadanie. Ostatnim punktem na drodze kolosa, który dobrze nadaje się na zorganizowanie zasadzki jest przeprawa przez rzekę. Istnieje na niej most, zbudowany przez mieszkańców Stillnot, ale jak dotąd przekraczały go co najwyżej maszyny rozmiarów samochodu ciężarowego. Żółw stanie przed dylematem, chociaż gracze mogą podejrzewać, że skoro jego trasa została wytyczona przez zwiadowców, kolos ma również plan przekroczenia wody.

Zwykła zasadzka przy rzece nie ma raczej szans powodzenia. Porastające brzeg krzewy są niskie i rachityczne – rzadkie liście nie gwarantują ochrony przed działkami. Z drugiej strony, jeżeli maszyna nie da rady pokonać mostu, najprawdopodobniej spróbuje przejść po dnie rzeki. Bohaterowie poczekają na nadejście kolosa i z bezpiecznej odległości przypatrzą się jego poczynaniom. Tuż przed krawędzią mostu Żółw wypuści swoje małe roboty naprawcze, a te rozbiegą się po platformie i przęsłach mostu, badając wytrzymałość konstrukcji. Pomiar będą trwały trzy pełne dni, a mechanicznych inżynierów ochraniać będą działa. W tym czasie kolos ponownie wysunie swoje kolektory słoneczne i rozpocznie proces ładowania baterii.

Po trzech dniach bezczynności i dokonaniu pomiarów maszyna zdecyduje się zrezygnować z przeprawy przez most i spróbuje przejść po dnie rzeki. Właśnie w tym momencie ważny staje się stopień uszkodzeń Żółwia. Jeżeli jest uszkodzony w „wystarczający” sposób, woda dostanie się do środka skomplikowanej maszyny i seria krótkich spięć unieruchomi Żółwia na zawsze. Jedyny problem to uszkodzić Żółwia „jeszcze trochę”.

Zakładając, że bohaterowie wykorzystali wszystkie dane im szanse, wystarczy jeszcze jeden solidny ostrzał we wrażliwe miejsca maszyny (takie jak wysuwana „głowa”). Potem zaciskanie kciuków, kiedy kolos zanurza się w rzece. I westchnienie ulgi, kiedy już z niej nie wyjdzie...

Jeżeli bohaterowie postanowili wrócić do Stillnot, ewentualnie jeśli nie mają już środków na powstrzymanie maszyny, pozostaje im tylko pozyskać sojuszników w postaci Partyzantów.

## POWRÓT DO STILLNOT

Co tu dużo mówić – zła sława żołnierzy Doktora pomogła im w opanowaniu miasteczka bardziej niż liczebność lub uzbrojenie. Wszystko odbyło się bez jednego wystrzału, chociaż są ranni. Kilku bardziej krewkich mieszkańców zostało pobitych, nie tyle dla przykładu, ale aby zdusić w zarodku wszelkie próby protestów. Obywatele Stillnot zostali uwięzieni w miejscowym kościele, a budynek jest zaminowany (resztką materiałów wybuchowych, przeznaczonych na zlikwidowanie Żółwia i jego obstawy. Spośród sześciu przybyłych do miasteczka

żołnierzy, trzech jest rannych, z czego jeden bardzo ciężko. Wszyscy spodziewają się przybycia bohaterów, bo mieszkańcy zdążyli już postraszyć intruzów umiejętnościami drużyny (wyołbrzymiając je ponad rzeczywistą wartość). Partyzanci Alluvacha oczekują zatem na bandę gotowych na wszystko zabijaków, ale wiedzą, że przybyszom będzie zależało na życiu mieszkańców miasteczka.

Powrót do Stillnot jest epizodem, który wymaga od graczy przede wszystkim umiejętności dyplomatycznych i zdolności do trzeźwej oceny sytuacji. Z jednej strony żołnierze opóźniają walkę z Żółwiem i chcą pokonać potwora w sposób nie do zaakceptowania dla bohaterów i mieszkańców Stillnot (wysadzając miasteczko w powietrze, razem z rafinerią). Jest ich niewielu i chociaż są dobrze wyszkoleni, możliwe jest ich pokonanie i uwolnienie zagrożonych w kościele ludzi. Z trudem, bo z trudem, ale drużyna może tego dokonać. Z drugiej strony pozyskanie tak profesjonalnych sojuszników daje nowe możliwości pokonania Żółwia. Przecież ładunki wybuchowe przy kościele da się zdemontować i zainstalować na drodze kolosa! Na przykład przy moście, do którego próbuje dotrzeć maszyna.

Tylko od bohaterów zależy, jaką drogę wybiorą – zażarte negocjacje, czy sprytny plan antyterrorystyczny. W każdym wypadku pośpiech jest wskazany – Żółw jest już blisko!

## NA MOŚCIE

Ten epizod ma miejsce tylko wówczas, gdy bohaterowie zareagowali odpowiednio szybko (to znaczy natychmiast) na wezwanie do miasteczka, a na dodatek dogadali się z Partyzantami. Druga ewentualność to zwerbowanie do pomocy mieszkańców Stillnot i próba poradzenia sobie własnymi środkami, to jest bez materiałów wybuchowych, chociaż przy udziale miejscowych inżynierów. To rozwiązanie może doradzić stary Tom, który dobrze zna „psychologię” maszyn Molocha. Ten pomysł pokonania Żółwia opiera się na jednej zasadzie – maszyna musi wejść na most, na podstawie fałszywych danych, a następnie runąć wraz z nim w nurt rzeki. Aby mieć pewność, że Żółw odważy się na ryzyko, należy wzmocnić konstrukcję – oznacza to półtora dnia morderczej pracy, na szczęście wspomaganą ciężkimi maszynami z miasteczka i z udziałem techników. W czasie pracy boha-

terowie muszą założyć materiały wybuchowe – w taki sposób, by pomiary Żółwia nie ujawniły pułapki. Dalej wszystko będzie przebiegało dokładnie według opisów z paragrafu „Dalsze próby”. Żółw będzie się wahał, wypuści swoje maszyny, nareszcie zdecyduje się wkroczyć na most. Teraz krótka modlitwa... jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, most wali się wraz z Żółwiem, grzebiąc go na dnie rzeki.

## FINAŁ

Nie ma się co rozwodzić nad zakończeniem przygody. Jeżeli bohaterom nie powiodło się i dopuścili żółwia do Stillnot, nie pozostało już nic do zrobienia. W momencie kiedy kolos ostatecznie osiadł i wypuścił ze swojego wnętrza strażników, tylko ostrzał raketowy albo nalot bomby może zmieść z powierzchni ziemi zaczątek nowej bazy Molocha. Pozostaje zagryźć wargi i porzucić osadę. Takie jest życie. Jeśli bohaterowie znaleźli sposób na powstrzymanie Żółwia, chwała im za to. Wykazali się nadzwyczajną cierpliwością i pomysłowością. Co prawda ich działanie nie znaczy nic w obliczu globalnych zmian na froncie, ale nie mówmy o tym głośno. Nawet małe zwycięstwa są ważne.

## ŻÓŁW - REGULY:

Agresja: 2, Spryt: 8, Zręczność: 8, Zaawansowanie programu: 4, Ruch: 1 tura - metr

### Akcje:

Strzał - ilość segmentów i obrażenia zależne od zamontowanej broni (najczęściej 2x 3 segmenty, obrażenia ciężkie); większość Żółwi wyposażonych jest dodatkowo w miotacz ognia lub ciężki karabin maszynowy

**Limit obrażeń:** 5 krytycznych Pancierz: ciężki +2 lub ciężki +3

### Słabe punkty:

- ✦ Powolny i bardzo ciężki
- ✦ Przede wszystkim chroni swój ładunek, nie atakuje bez potrzeby
- ✦ Najsłabszy pancierz znajduje się na spodzie, z tyłu pancierz jest mniej spoisty
- ✦ Działa Żółwia mają martwe pole ostrzału

### Uwagi:

- ✦ Zawsze towarzyszy mu eskorta mniejszych maszyn
- ✦ Może dowodzić innymi maszynami

## ŻÓŁW

Ogromne transportery Molocha służące do zakładania baz w terenie, przez ludzi z północy nazywane są najczęściej Żółwiami. Nazwę zawdzięczają zarówno swojej niezwykle wytrzymałości, jak i jednostajnemu, powolnemu marszowi. Istnieje przynajmniej kilka modeli Żółwia - te najmniejsze mają około sześciu metrów długości i należą do najszybszych w swoim rodzaju. Największy zaobserwowany Żółw miał podobno ponad trzydzieści metrów długości i chociaż poruszał się niezwykle wolno, nie sposób było się zbliżyć do niego ze względu na siłę ognia maszyny. Tutaj trzeba dodać, że oprócz mocnego pancerza, ukształtowanego zazwyczaj na podobieństwo skorupy Żółwia, te ogromne maszyny często wyposażone są w ciężką broń - od karabinów automatycznych po małokalibrowe działka.

Jednak Żółwie są przede wszystkim transporterami. Ich zadaniem jest przenosić podzespoły, które staną się zarodkiem następnej kolonii Molocha, w niedługim czasie łączącej z morzem stali. Z tego powodu te ciężkie maszyny zawsze są eskortowane przez mniejsze i szybkie, na przykład przez Łowców. Oprócz tego w ich wnętrzu ulokowane są inne automaty, uwalniane w zależności od okoliczności. W większości są to zwiadowcy, roboty - inżynierzy, ale bywa, że żółw nosi w sobie po jednym egzemplarzu ściśle wyspecjalizowanych maszyn bojowych, stosowanych w określonych okolicznościach (np. maszyna działająca pod wodą). Niemniej jednak, z obserwacji Żółwi jasno wynika, że ich siła leży nie w ofensywie, ale w sile konstrukcji i pancerza.

Kiedy maszyna dociera na miejsce, zaczyna rozbudowywać bazę i robi to z zaskakującą szybkością. Już po upływie kilkudziesięciu minut wybrane przez żółwia miejsce jest chronione wymyślnymi maszynami - pułapkami i wieżyczkami strażniczymi. Sam Żółw staje się bunkrem i sercem nowej bazy Zaawansowane oprogramowanie i hardware maszyny zostaje usprawnione jeszcze bardziej już po dołączeniu kompleksu do sieci Molocha.