

ŁUKASZ FIEMA

SYSTEMY ZINTEGROWANE

Nazywam się Edward Abraham Weston. Z tytułami naukowymi nie będę się obnosił, bo po co? Z resztą, nie mają one dzisiaj znaczenia. Trzysta lat temu nazwałbyś mnie heretykiem, trzydzieści lat temu określiłbyś mnie mianem nieszkodliwego dziwaka, dziś zaś w twych oczach byłbym zapewne szaleńcem.

Oczywiście jestem szaleńcem z pewnego punktu widzenia, rzecz jasna. Fascynuje się tym, czego ty się obawiasz. Badam to, z czym ty walczysz. Moloch... Czym on jest? Czy można w ogóle określać Molocha w taki sposób? Tak zwykliśmy mówić o istotach świadomych. Czy lepiej będzie zapytać, czym właściwie jest to skupisko stali i krzemu? Czy jest świadome? Czy myśli? Jakie ma cele? A jeśli jakieś ma, to czy eksterminacja naszego gatunku jest tylko drobnym posunięciem, czy też sposobem jego realizacji? Być może istnieje szansa porozumienia, szansa ocalenia przynajmniej niewielkiej części populacji tego umierającego świata. Najbardziej wartościowe jednostki muszą ocaleć, by zachować ciągłość gatunkową, nawet kosztem tego żalostnego motłochu, który nie myśli o jutrze! Nie po to przeszliśmy tak długą drogę, ten powolny marsz od prostych organizmów jednokomórkowych, poprzez bardziej złożone formy, aż do dosłowności jaką stanowi Homo

Sapiens. A jeżeli Moloch jest mniejszym złem, to czyż logika nie nakazuje współpracować z nim?

Spokojnie, możesz odłożyć tę broń. Nie stanowią dla ciebie żadnego zagrożenia. Ty zaś nie stanowisz go dla mnie. Wątpię, czy twój ciężki karabin może zaszkodzić obrazowi holograficznemu. Postaraj się lepiej spojrzeć na to z mojego punktu widzenia. Walczysz z przeznaczeniem. Odsuwasz to, co nieuniknione. Twoim rozwiązaniem jest siła ... ale jakże marna to siła! Jesteś słaby. Wszyscy ludzie żyjący tam, na zewnątrz, są słabi. Zbyt słabi, by zmienić koleje losu. Tu trzeba rozumu, sprytu. Ja traktuję Molocha jak partnera w szachowej rozgrywce. Jeśli jest przewidywalny, można sobie z nim poradzić. Jeśli nie... można się będzie z nim zapewne w jakiś sposób porozumieć. Jest fascynującym zjawiskiem, unikalnym! Tak wiele teorii legło w gruzach, tak wiele nowych powstało, że trudno cokolwiek pewnego powiedzieć na jego temat...



Dawno, dawno temu, w pewnej grze RPG o wojnie z ludźmi z maszynami, gracze mieli w podręczniku tylko kilka przykładowych maszyn rozpisanych pod sejsję. I gdy mówię „kilka”, mam na myśli sześć-kilka. I wtedy przyszedł Łukasz Fiema i rzucił pakiet niesamowicie sensownych i niesamowicie grywalnych twórców Molocha.

Widzę, że trochę cię zainteresowałem. Bardzo dobrze. Zapewne chcesz, bym podzielił się z tobą swoją wiedzą. Zapewne masz nadzieję, że da ci to jakąś przewagę w walce przeciwko jego potędze. A więc, po pierwsze, wybij sobie z głowy, bym zdradził Ci jakieś ważne sekrety. Jesteś jednostką zbyt nieodpowiedzialną, zbyt porywczą i... zbyt głupią, by zrobić z tej wiedzy dobry użytek. Zaś po drugie wątpię, czy nawet gdybyś miał do pomocy sztab uczonych z MIT, zdołałbyś coś rozsądnego przedsięwziąć! Nawet ja nie mam jeszcze kompletu informacji, przede mną wiele lat badań... ale nie śpieszy mi się nigdzie. Nawet gdyby przełom miał nastąpić za sto lat.

Zniecierpliwienie? Rozczarowanie? O nie, mój drogi przyjacielu, to jeszcze nie koniec naszej rozmowy. Są pewne rzeczy, o których mogę ci chyba powiedzieć. Dla mnie te dane nie mają większego znaczenia, ale dla tak przyziemnej istoty jak ty mogą być przydatne. Mam na myśli praktyczne informacje, z których możesz sam skorzystać, jak i te mniej praktyczne, które przykładowo możesz odsprzedać jakiemuś „naukowcowi” z bożej łaski. Oczywiście nic za darmo. I tutaj dochodzimy do sedna sprawy. Powiedzmy że... moje możliwości są w pewien sposób ograniczone. Dość poważnie. Wiąże się to w znacznej mierze ze specyfiką stanu w jakim jestem... a raczej w jakim nie jestem. To jednak nieistotne, bo i tak nie zrozumiesz, a nie zamierzam mówić ci więcej niż powinieniesz wiedzieć. Przechodząc jednak do meritum, będę potrzebował usług kogoś, kto jest wystarczająco sprytny i wystarczająco bezwzględny, by przetrwać w tym dziwnym, przewróconym do góry nogami świecie. Kogoś, kto nie będzie przy tym zbyt... rozzagnięty i nie spróbuje wykorzystać do własnych celów wsparcia jakiego mu udzielę.

Prowadzę skomplikowane badania, do których często potrzebuję odpowiedniego sprzętu. Zdajesz sobie sprawę, że w dzisiejszych czasach trudno znaleźć choćby jeden dobrze działający komputer, nie wspominając już o czymś tak unikatowym, jak wyposażenie laboratorium genetycznego. To, czego nie mogę zdobyć, konstruuje więc sam. Do tego jednak niezbędne są odpowiednie komponenty. Wszystko, co konieczne, można zdobyć kradnąc Molochowi albo komuś innemu, kto akurat to posiada. Innym sposobem jest również przeszukiwanie miejsc, które wskażę.

Dodam przy tym, że mam na myśli miejsca, o których często nie wie nikt ze zwykłych

śmiertelników. Domyślasz się już pewnie czego od ciebie oczekuję... właśnie. Będziesz moim źródłem zaopatrzenia. Na początek potrzebne mi jest pół kilograma plutonu do mojego reaktora nuklearnego. Oprócz tego kilka kanistrów ciężkiej wody. Słyszałeś kiedyś o Los Alamos? Nieważne...

Dalej chcesz dowiedzieć się czegoś o Molochu? W porządku, jako gest mojej dobrej woli opowiem ci trochę o jego nowych zabawkach, których pewnie nie widziałeś na oczy. Siądź gdzieś i słuchaj. I nie przerywaj mi.

CÓRA SZATANA

Oznaczenie Kodowe: SCB „Lilith”

Moloch od dawna konsekwentnie wykorzystuje wszelkie ludzkie słabości. Uderza w najbardziej czule punkty. Nie jest niczym dziwnym, że wymyślił sprytny sposób by dobrać się do przeciwnika. Ilu mężczyzn oprze się wdziękowi atrakcyjnej kobiety? Zwłaszcza, że w tym skażonym świecie trudno o kogoś, kto będzie wyglądał naprawdę przyzwoicie. Pomysł z resztą nie jest nowy, bo kobiety od zawsze były wykorzystywane jako swego rodzaju narzędzia. Jeśli chodzi o czasy obecne, to słowo „narzędzie” nabiera bardziej konkretnego znaczenia.

Moloch porywał ludzi od jakiegoś już czasu. Rasa, wykształcenie, charakter ani tym bardziej wygląd oraz płeć, nie miały dla niego większego znaczenia. Jeżeli stosował jakieś konkretne kryteria dla zdobywanych jednostek, to niewątpliwie interesowała go hierarchia jaką dana osoba miała w strukturach dowodzenia. Moloch to jednak sprytna bestia. Studiuje ludzką psychikę, przyswoił sobie nasze poczucie estetyki i piękna. W dość ograniczonym ale wystarczającym stopniu, aby to wykorzystać. Zaczyna porywać młode kobiety, atrakcyjne dziewczyny, przekształcając je następnie w bezlitosne cyborgi, w których tli się oszalała resztką świadomości.

Mam u siebie kilka egzemplarzy, na których prowadziłem badania. To właściwie puste skorupy. Brak im ponad połowy mózgu, bo zostawiono głównie obszary odpowiedzialne za ograni-



czone postrzeganie emocji i najniższe instynkty. Jednostkę sterującą stanowi komputer wielkości piłki tenisowej, połączony z żywą tkanką za pośrednictwem zagadkowych struktur z białka krzemowego, których przeznaczenia jeszcze nie odkryłem. Reszta ciała pozostaje praktycznie niezmodyfikowana. W efekcie bardzo trudno jest stwierdzić, że nie mamy do czynienia z istotą ludzką. Jediną rzeczą, która zdradza te twory, jest zachowanie. Przy dłuższej obserwacji, a zwłaszcza rozmowie, sprawa staje się jasna. Jakiś nieskoordynowany ruch, mimika twarzy, bezsensowna wypowiedź czy trudność w zrozumieniu prostych zdań – to wystarczy, byś nabrał podejrzeń. Maszyna nigdy w doskonały sposób nie zasymuluje człowieka. (...)

Taki cyborg ma wszechstronne zastosowanie. Może służyć jako szpieg, dywersant lub zabójca. Jednak z niewiadomych powodów Moloch niezwykle rzadko stosuje ten niezwykle wyrafinowany typ maszyny. Prawdopodobnie wiąże się to z trudnościami technicznymi. Z oczywistych względów nie jest możliwa produkcja seryjna. Zdarza się też, że organizm stopniowo obumiera, nie mogąc funkcjonować jako dziwaczna hybryda.

Komentarz Johansena: Kumpel opowiedział mi kiedyś historię. Byli przez tydzień oblężeni gdzieś w okolicach Casper, przy samej granicy Molocha. Dwadzieścia osób siedziało w bunkrze, co jakiś czas odpierając ataki. Nieźle sobie radzili do momentu, gdy ktoś zaczął pojedynczo ich mordować. Ktoś z grupy. Morale upadało, wszyscy patrzyli na siebie podejrzliwie... Mało brakowało a sami by się powyrzynali. I wiesz co się okazało? To była dziewczyna ich dowódcy...

KRET

Oznaczenie kodowe: UED „Mole”

To jedno z głębszych urządzeń Molocha, co nie znaczy, że można je ignorować. Kret jest niedużą maszyną wielkości odkurzacza. Sztuczna inteligencja ani skomplikowane jednostki obliczeniowe nie są mu potrzebne. Przeznaczony jest właściwie tylko do działań dywersyjnych. Ten prosty w swej konstrukcji robot wgryza się w ziemię na odpowiednią głębokość,



a następnie podąża w kierunku wyznaczonego celu, kierując się najczęściej zwykłym kompasem. Kiedy już podkopyje się pod niego, detonuje silny ładunek wybuchowy. I to właściwie wszystko. Przemieszcza się bardzo powoli, z tego względu trudno go wykryć. Czasem trwa to nawet kilkanaście dni. Jeżeli jesteś podejrzliwy i przeczysz okolicę wykrywaczem metalu, to w glebie znajduje się tyle różnego złomu, że musiałbyś po kolei sprawdzać każde dziwne znalezisko. Musisz powtarzać to codziennie, dokładnie rejestrując pozycję każdego śmiecia, jaki przy okazji znajdziesz. Jeżeli zauważysz, że coś co wzięłeś za starą rurę kanalizacyjną przysunęło się nieco w kierunku cysterny z paliwem, to możesz już być pewien.

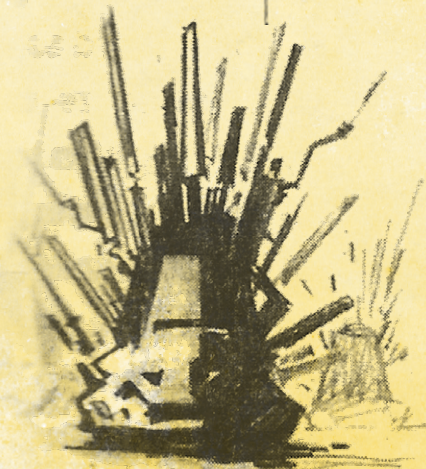
Kret może przebywać pod ziemią na głębokości około stu metrów. Wykorzystywany jest często do podstępnego niszczenia składów amunicji oraz linii energetycznych i komunikacyjnych. Jest w stanie przewiercić się przez betonową ścianę. Ulubiona taktyka Molocha polega na pozorowaniu normalnego ataku, gdy w tym samym momencie dziesiątki kretów zmierzają w kierunku najważniejszych punktów obrony. Kiedy wedrą się do wnętrza bunkra, nic nie można już zrobić. Oczywiście bieganie z wykrywaczem metalu wokół umocnień nie jest dobrym pomysłem, gdy w pobliżu kręci się nieprzyjaciel i skutecznie to uniemożliwia.

Komentarz Johansena: Mieliśmy dobrze chroniony skład paliwa. Podziemne cysterny, od zewnątrz wszystko obetonowane, mnóstwo stali. Mysz by się nie prześlizgnęła. Rabusie trzymali się od nas z daleka. Brak Molocha. Tak przynajmniej myśleliśmy. Ale pewnej pięknej nocy wszystko niespodziewanie wybuchło i kilkadziesiąt tysięcy litrów benzyny poszło do diabła. Mówię ci, bracie, najbezpieczniej czuję się teraz siedząc w mojej łódce zakotwiczonej na Missisipi.

PEŁZACZ

Oznaczenie kodowe: HDE „Aurora”

Dawno temu, na długo przed wybuchem wojny, zaczęto badać możliwości wpływania na pogodę. Amerykanie prowadzili w tym zakresie prace na



Alasce. Program o kryptonimie HAARP w znacznej mierze opierał się na założeniach, że podgrzewanie jonosfery mikrofalami pozwoli w ograniczonym stopniu kontrolować warunki atmosferyczne. Opierano się tutaj z resztą na wynikach prac, których autorem był niejaki Nikola Tesla, genialny, aczkolwiek niedoceniany uczoney. Większość informacji na ten temat była tajna, jak mnóstwo innych rządowych projektów z tamtego okresu. Całość wyglądała dość obiecująco, ale nim naukowcy zdążyli zrealizować coś pożytecznego, nadszedł 5 września 2020 i wszystko się zmieniło. A zaraz potem Pojawił się Moloch, który rozrastając się, wchłonął ośrodki HAARP i przejął wszystkie dane zgromadzone w komputerach projektu.

Rozwijając pewne koncepcje oraz modyfikując inne, doszedł do całkiem niezłych rezultatów. W efekcie tego powstała nowa generacja robotów, mobilne oscylatory jonosferyczne. Te duże, nieforemne maszyny, ze względu na dziesiątki wystających z nich anten przypominające jeżozwierze, w pojedynkę nie przedstawiają żadnej strategicznej wartości. Każda z nich stanowi jedynie samobieżny moduł operacyjny. Jeśli jednak zgromadzą się w większej ilości, to po synchronizacji swych mikrofalowych nadajników są w stanie spowodować na określonym obszarze lekkie zachmurzenie, przelotną mżawkę albo ulewne deszcze. Wszystko zależy od tego, ile takich generatorów zostanie uruchomionych. W sprzyjających warunkach i przy odpowiednio długim czasie mogą nawet wywołać katastrofalną powódź.

Komentarz Johansena: To było w zeszłym roku. Łało jak diabli, co dziwniejsze, tylko w naszej okolicy. Poziom wody w jeziorze przekroczył stan alarmowy. Gorączkowo umacnialiśmy zapórę... Gdyby tama puściła, cała osada zostałaby zmieciona z powierzchni ziemi. Wiesz, mieliśmy tam szamana. Prawdziwego indiańca. Straszny świr, ale wszyscy go lubili. I wiesz co powiedział? Że to nie jest naturalny deszcz. Miał gość nosa. Zrobiliśmy obchód całej okolicy w promieniu dwudziestu kilometrów. Trochę nam to czasu zajęło, ale warto było. Znaleźliśmy kilkanaście takich maszyn, rozlokowanych na płaskowyżu. Zebrałem ludzi wzięliśmy ciężką broń i na drugi dzień było po sprawie. Ale Moloch chyba już się

nauczył, by nie wysyłać ich bez silnej eskorty...

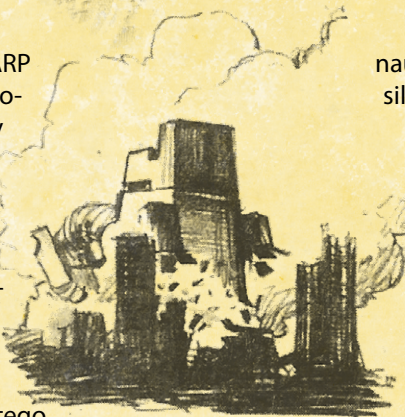
ŻNIWIARZ

Oznaczenie
kodowe:

MRV „Colossus”

Moloch stara się niczego nie marnować, jest wydajny i oszczędny do granic możliwości. W szczególności dba o takie rzeczy jak zaplecze surowcowe czy energia. Owszem, ma swoje kopalnie, ale prosta kalkulacja dowodzi, że łatwiej zebrać wraki z pola walki i przetopić, niż wydobywać i oczyszczać rudę. Żniwiarz służy właśnie do tego. To ogromna, ciężka maszyna, poruszająca się na kilku zespołach gąsienic. Pełźnie powoli przed siebie, pochłaniając wszystko co napotka. Nie jest istotne, czy zgarbnie do swej przepastnej gardzieli kawałki żelbetonu, krzaki, trupy ludzi czy szczątki czołgu. Większość z tych rzeczy zostaje wewnątrz posortowana i przetworzona. Substancje organiczne zamieniane są w paliwo płynne i gazowe, gruz formowany jest w zgrabne zeszlone bloki, służące do budowy umocnień, metal zaś będzie przetopiony na łatwe do transportu sztaby. To, czego nie można wykorzystać, opuszcza maszynę jako smolisty żużel. Pracującą przetwórnice można dostrzec już z daleka, gdyż unosi się nad nią czarna chmura dymu i pyłu. Moloch często wysyła jedną czy dwie tam, gdzie niedawno toczyła się szczególnie zawzięta walka. Oczywiście nigdy nie są one pozbawione odpowiedniej eskorty. Ścisłej mówiąc, żniwiarz chroniony jest niekiedy lepiej niż mobilny moduł dowodzenia.

Komentarz Johansena: Mówię ci, to jest wielkie jak dom. Nie miałem pojęcia, że Moloch buduje tak ogromne maszyny. Szczerze mówiąc nie wiem nawet, jak coś takiego rozwalić. Jeśli nie masz naprawdę ciężkiego sprzętu i legionu żołnierzy, ten kombajn jest po prostu nie do zatrzymania. Słyszałem kiedyś o facecie, który wlał do środka i coś tam tak namieszał, bydle wyleciało w powietrze. Wyparowało przy tym trochę okolicy bo wiesz, podobno one mają napęd atomowy... W każdym razie, i tak tego nie przeżył. Frajer; no nie?



STAWIACZ MIN

Oznaczenie kodowe:

MLR „Hermes”

Kolejna, prosta w swej konstrukcji maszyna, ale również należąca do tych, które niekiedy mogą przysporzyć każdemu trochę kłopotów. Hermes to szybki czterokołowy pojazd, przewożący zasobnik zawierający kilkaset min przeciwpancernych lub przeciwpiechotnych. Ten wyjątkowo mobilny robot pędzi przed siebie z prędkością ponad stu kilometrów na godzinę, pozostawiając za sobą szeroki pas zaminowanego terenu. Ładunek rozrzucony zostaje w promieniu około pięćdziesięciu metrów od nosiciela. Każda mina wyposażona jest w prymitywne czujniki kontaktowe lub zbliżeniowe oraz mechanizm pozwalający jej zagrzebać się w ziemi. Może również być detonowana zdalnie. Moloch bardzo często wykorzystuje te maszyny do osłaniania odwrotu innych swoich pojazdów, lub opóźniania postępów nieprzyjaciela. Podczas takich operacji używane są w grupach liczących od dziesięciu do dwudziestu jednostek. Dzięki liczebności są w stanie szybko pokryć minami ogromny obszar, tym samym skutecznie utrudniając poruszanie się piechoty i transporterów. Jak można się domyślać, Hermes nie jest uzbrojony ani opancerzony więc można go zniszczyć stosunkowo prosto.

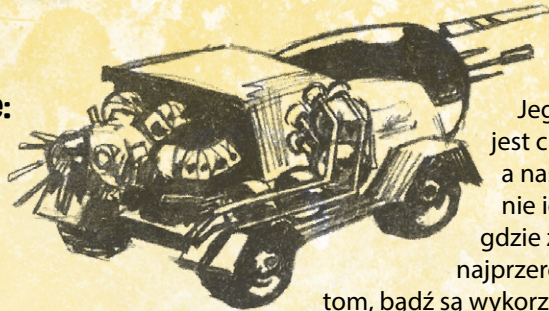
Komentarz Johansena: Gdy pierwszy raz je ujrzałem, myślałem że to po prostu pojazdy rozpoznawcze. Nie dostrzegłem jednak żadnych widocznych kamer ani anten. Pędziły przed siebie, aż się za nimi kurzyło. Okrążyły nasze samochody szerokim łukiem, rozsypując coś na wszystkie strony. Nie wiedzieliśmy co to było do chwili gdy dwie ciężarówki wyleciały w powietrze. Nikt nie chciał ryzykować, więc straciliśmy pół dnia na zrobienie objazdu. Nienawidzę tego gówna... Wyobrażam sobie, jak muszą wkurzać chłopców walczących na froncie.

KONSERWATOR

Oznaczenie kodowe:

TSC „Slaver”

Ten robot jako jeden z nielicznych konstruktów Molocha, wysyłanych przeciw-



ko ludziom, nie służy do zabijania ani niszczenia.

Jego podstawowym zadaniem jest chwywanie żywych ofiar, a następnie transportowanie ich do jednej z wielu baz, gdzie zostają one poddawane najprzeróżniejszym eksperymentom, bądź są wykorzystywane jako organiczne komponenty maszyn bojowych. Pod względem gabarytów konserwator jest niewiele większy od dobrze zbudowanego mężczyzny. Porusza się na czterech szcudłowatych kończynach i chociaż wygląda przy tym dość niezgrabnie, należy do maszyn mogących przemieszczać się wyjątkowo szybko, jeśli tylko zajdzie taka potrzeba. Poszukując zdobyczy potrafi sprawnie wędrować po rumowiskach potrzaskanego betonu, wspinać się na hałdy luźnego gruzu, nie wspominając już o tak prozaicznej rzeczy jak wchodzenie po schodach. Jest nawet w stanie pokonywać w zanurzeniu niezbyt głębokie zbiorniki wodne. Jedną z jego taktyk łowieckich polega na niespodziewanym wynurzeniu się z wody albo wygrzebaniu z piasku i wystrzeleniu mocnej, elastycznej sieci, unieruchamiającej zaskoczoną ofiarę. Kieruje się on przede wszystkim czujnikami termicznymi, wykrywając z daleka ciepłokrwiste ludzkie istoty. Wyposażenie ofensywne tego robota stanowią dwa miniaturowe działka, wystrzeliwujące pociski z gazem paralizującym. Dodatkowo może on również posiadać w kierunku przeciwnika chmurę igieł, nasączonych różnego rodzaju środkami farmakologicznymi.

Konserwatora bardzo trudno przechytrzyć. To jedna ze sprytniejszych maszyn Molocha. Złożony komputer analityczny ocenia trójwymiarowe modele okolicy, wybierając najdogodniejsze miejsce na zasadzkę. Robot uczy się na błędach oraz stale aktualizuje swoją bazę danych. Jeżeli zdoła kogoś pochwycić, oplątuje go lepкими polimerowymi niciami, formując z nich następnie coś w rodzaju kokonu. Kokony te są później transportowane do wyznaczonego miejsca, gdzie przejmują je inne wyspecjalizowane maszyny.

Komentarz Johansena: Tylko raz w życiu zetknąłem się z tym czymś. Diabełstwo siedziało zaczajone w jakiejś starej ruderze przy autostradzie, gdzie wypadł mi akurat



nocleg. Gdyby nie moja wrodzona czujność i lekki sen, to nie wiem gdzie byłbym teraz ... Ale powiem ci coś zabawnego, postaraj się to zapamiętać. Wywaliłem do niego z granatnika, skurczybyk wydawał się być jut uziemiony. Chciałem sobie go dokładnie obejrzeć, więc podszedłem bliżej. I wtedy okazało się, że nie był do końca martwy. Udawał trupa, jak nic. Dobrze, że ja nigdy nie ufam złomowi Molocha, nawet gdy wydaje się być dokumentnie rozpieprzony.



DYSPERSANT

Oznaczenie kodowe: MDV „Hive”

To jeden z najdziwniejszych i równocześnie najbardziej niebezpiecznych robotów, jakie dotychczas opuściły linie montażowe fabryk Molocha. Na pierwszy rzut oka przypomina on nieregularną strukturę zbudowaną z wielu identycznych kulistych modułów. Rozmiar całości jest zmienny. Dlaczego? Otóż każda z tych kul jest odrębną całością miniaturowym robotem, mogącym działać samodzielnie. Moduły te łącząc się ze sobą tworzą złożoną konstrukcję, której możliwości operacyjne są wprost proporcjonalne do ilości segmentów wchodzących w jej skład. Pojedynczy moduł ma średnicę około trzydziestu centymetrów. Na jego powierzchni widać liczne wypukłości, ukrywające panele czujników, gniazda manipulatorów oraz węzły transmisyjne. Wyposażony jest w prosty komputer, którego moc obliczeniowa nie pozwala na wykonywanie żadnych skomplikowanych działań. Celem nadrzędnym jest poszukiwanie innych modułów i próba połączenia się z nimi. Dopiero współpraca kilku jednostek sterujących umożliwia zaawansowaną analizę danych, a tym samym podejmowanie różnego rodzaju decyzji. Przy odpowiedniej ilości zintegrowanych ze sobą komputerów dyspersant może nawet przejąć na polu walki czasową funkcję mobilnego centrum dowodzenia. Moduł porusza się na pałkowatych odnóżach, które w zależności od potrzeb może chować lub wysuwać. Jest praktycznie bezbronny, nie licząc wbudowanego systemu autodestrukcji, detonującego stosunkowo silny ładunek wybuchowy zainstalowany w kadłubie.

Ta maszyna jest niezwykle trudnym przeciwnikiem. Ostrzał z większości rodzajów broni ma raczej niewielką skuteczność, ponieważ zniszczenie kilkunastu nawet modułów nie obniża w znaczącym stopniu jej zdolności operacyjnych. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, dyspersant rozdziela się na dziesiątki lub setki niezależnych części, które rozpełzają się we wszystkie strony i chowają w różnych zakamarkach, realizując wcześniej ustalone zadania. Atakuje nieprzyjaciela wysyłając przeciwko niemu fragmenty samego siebie, używane jako inteligentne bomby. Najskuteczniejszą metodą jego szybkiej eliminacji jest trafienie z działka EMP.

Komentarz Johansena: Niesamowity stwór... Walczyć z nim to jak walczyć z rojem szerszeni. Pewien żołnierz opowiadał mi jak ze swoim plutonem natrafił na coś takiego. Mieli tam świetnie wyszkolonych ludzi, ciężką broń, nawet wsparcie artylerii ... I co z tego? Najpierw z jednego dużego robota zrobiły się dwa mniejsze, później któryś z nich jeszcze raz dokonał podziału, a jego połowa zaczęła się rozłazić po całej okolicy. Na początku szło im nieźle, ale w końcu wyczerpali niemal całą amunicję. Próbowali się wycofać. Ruiny w których zostali osaczeni były pełne tej metalowej szarańczy. Co chwila któryś z członów wyskakiwał z ukrycia, eksplodując. Zginęli prawie wszyscy. Resztę uratowało to, że na odsiecz przybyła grupa z rusznicami elektromagnetycznymi.

CZĘŚĆ II

Myślisz, że Moloch to jeden wielki sprawnie działający organizm? Czy patrząc na niego z oddali wyobrażasz sobie gigantyczne, uporządkowane mrowisko pełne automatów, ściśle i precyzyjnie wykonujących zadania, do których zostały stworzone? Sądzisz, że Moloch to niepodzielna całość?

Jeśli tak, to bardzo się mylisz. Tam, w głębi tego gigantycznego monstrum, cały czas trwa walka. Ścierają się ze sobą programy, funkcjonujące według sprzecznych algorytmów.

Warianty podejmowanych akcji wzajemnie się wykluczają. Moloch to zbiorowość, suma indywidualnych składników tworzących potężną, inteligentną sieć, w skład której wchodzi tysiące różnych maszyn, centrów dowodzenia i kompleksów przemysłowych. Wyobraź sobie sytuację, gdy dwa różne procesy decyzyjne starają się na odmienne sposoby rozwiązać ten sam ważny problem: istnieje potrzeba wzmocnienia zdolności defensywnych w odpowiedzi na postępy przeciwnika. Pewna część systemu planuje wykorzystanie posiadanych zasobów do stworzenia nowych węzłów obronnych, podczas kiedy inna zamierza rozbudować fabryki położone w głębi terytorium, aby mogły one wyprodukować więcej robotów bojowych. Jeżeli zebranie dodatkowych danych oraz logiczne wykluczenie któregoś z procesów jest niemożliwe, dochodzi zwykle do równoległego podjęcia działań. W przedstawionym przypadku żadne z nich nie będzie mogło zostać pomyślnie ukończonych, gdyż ilość zgromadzonych zasobów jest ograniczona. Ośrodki dowodzenia Molocha zdają sobie z tego sprawę, jednak posłuszne nadrzędnym programom starają się wykonać powierzone im prace, przy czym maszyny realizujące program wypracowany przez inny proces uważane są przez nie za wrogów utrudniających zakończenie zadania. Nie trudno się domyślić, że taka reakcja, będąca wynikiem uaktywnienia się podstawowych algorytmów sztucznej inteligencji, prowadzi do otwartej walki.

Ma to także swoje dobre strony. Moloch, prowadząc sam ze sobą tę rozgrywkę, bezustannie się doskonali, opracowuje nowe strategie, buduje lepsze maszyny, mające sprostać wymaganiom pola bitwy. Jego najsłabsze elementy zostają usunięte podczas starć mechanicznych wojowników. Całe fragmenty sieci są niszczone podczas tych zmagania, a na ich miejscu powstają doskonalsze

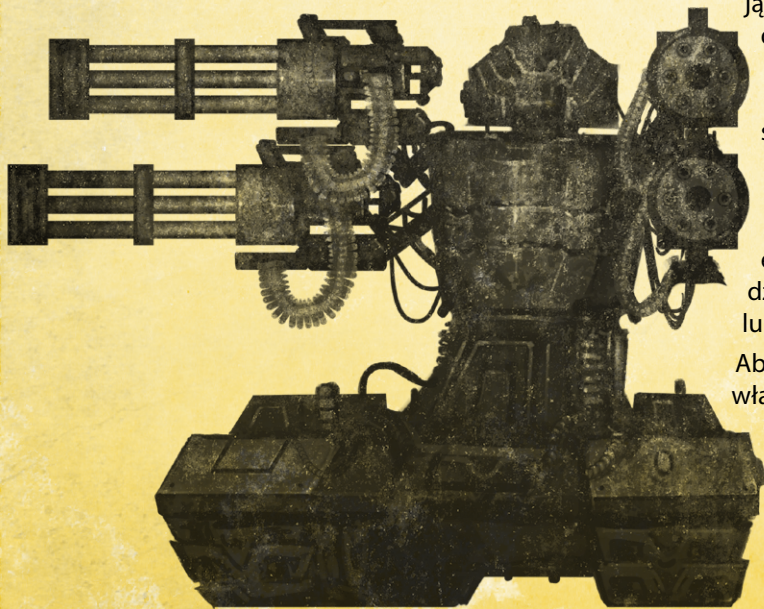
konstrukcje. Sytuacja, gdy Bestia pożera swoje dzieci, nie zdarza się zbyt często. Większość ludzi nie ma nawet pojęcia, że ich śmiertelny wróg toczy dziwaczne batalie, tak niepodobne do walki ze swym żywym przeciwnikiem... Szczerze mówiąc, wątpię, czy będziesz miał kiedykolwiek okazję na własne oczy ujrzeć wojnę maszyn, gdyż musiałbyś udać się na obszar kontrolowany przez Molocha. Nie zaszkodzi jednak, bym w celach edukacyjnych przekazał ci nieco informacji na temat kilku interesujących robotów. Przystań czyścić broń i słuchaj uważnie.

MYŚLIWY

Oznaczenie kodowe: MPC „Achilles”

Każdy chyba się zgodzi, że zniszczyć maszynę jest znacznie trudniej niż zabić człowieka. Miotacze ognia oraz broń palna małego kalibru niewiele zaszkodzą metalowym konstruktom, zaś nawet ciężkie karabiny maszynowe lub granaty nie zawsze sprawdzą się w starciu z odpowiednio opancerzonym celem. W przypadku niektórych mechanicznych potworów niezbędne staje się nawet użycie min przeciwczołgowych, ręcznych wyrzutni rakiet i artylerii. Jakkolwiek na to nie spojrzeć, każda z wymienionych broni wykształciła się w warunkach typowych dla dawnych konfliktów, gdzie głównym celem był zawsze człowiek. Jednak od połowy dwudziestego wieku, kiedy sprzęt wojskowy zaczął być coraz bardziej wspomagany elektroniką, zaczęto poważnie zastanawiać się nad skutecznymi sposobami zwalczania nowoczesnej, skomputeryzowanej broni, zupełnie pomijając przy tym sam element ludzki. Należy dodać, że pomysł technicznego „osłepienia” przeciwnika narodził się w trakcie prac nad bronią nuklearną, a konkretnie podczas badania skutków eksplozji jądrowej i jej wpływu na otoczenie. O ile dla żywych organizmów zabójcze było promieniowanie przenikliwe, wyzwolone ciepło oraz fala uderzeniowa, to dla skomplikowanych maszyn zagrożenie stanowił impuls elektromagnetyczny. Jest on w stanie indukować wartość napięcia i natężenia prądu w obwodach elektrycznych, co w rezultacie prowadzi może do poważnego uszkodzenia lub zniszczenia urządzeń.

Aby masowo wykorzystać na polu bitwy właściwości tego efektu, nie uciekając się



przy tym do użycia bomb atomowych, pod koniec dwudziestego wieku opracowano projekt dział elektromagnetycznych. Broń tego typu generuje krótkotrwałe impulsy prądu elektrycznego o dużym natężeniu, które skierowane do emitera powodują wypromieniowanie potężnej fali elektromagnetycznej, mającej szerokie pasmo częstotliwości. Jest to rzadko dziś spotykane uzbrojenie, do którego dostęp posiada niewiele osób. W przypadku Molocha sprawa wygląda nieco inaczej. Przeciwno ludziom stosuje on broń konwencjonalną, ale w starciach ze zbuntowanymi maszynami sięga po adekwatne środki, co nie powinno nikogo dziwić.

Achilles to robot wewnętrznej obrony terytorialnej, którego uzbrojenie stanowi działo elektromagnetyczne. Jego broń wytwarza impulsy z zakresu częstotliwości gigahercowych, co w praktyce oznacza, że pozbawiony odpowiedniego ekranowania cel w wyniku trafienia dozna potwornych spustoszeń swoich podsystemów. Działo ma zasięg około dwustu metrów. Wraz ze wzrostem odległości spada moc, ale zwiększa się bezpośrednia strefa rażenia. Strzały mogą być oddawane co kilkanaście minut. Czas ten niezbędny jest do ponownego naładowania szeregowo sprzężonych kondensatorów. Maszyna nie prezentuje się zbyt okazale. Jest to po prostu miotacz połączony z generatorem Marxa i lekka opancerzony segment, mieszczący jednostkę centralną. Całość osadzono na dwunożnym podwoziu kroczącym. Niezaprzeczalnym atutem robota jest prędkość, nawet w trudnym terenie. Atakuje on z ukrycia, często dobrze wymierzoną salwą trafiając kilka celów. W przypadku zagrożenia rzuca się do ucieczki. Biegając wokół nieprzyjaciela i robiąc uniki czeka, aż będzie mógł powtórnie zaatakować. Myśliwy to groźny przeciwnik, który jednym strzałem może poważnie uszkodzić nawet ciężko opancerzoną maszynę. Mobilność połączona z potężną bronią sprawia, że kilka tych robotów jest w stanie szybko poradzić sobie z dwukrotnie większą liczbą mało ruchliwych wrogów. Właśnie dlatego wszystkie ogromne, mechaniczne monstra, wymagają sprawnej eskorty mogącej odeprzeć napastników. Ponieważ broń elektromagnetyczna nie ma wpływu na żywe organizmy, pojazdy wyposażone w systemy sterowania, oparte na komponentach organicznych, są prawie całkowicie niewrażliwe na jej działanie. Wyraźnie sugeruje to, dlaczego

Moloch budując Juggernauty integruje ludzkie mózgi z metalową konstrukcją.

Komentarz Johansena: Gdyby udało mi się dorwać gdzieś takiego robota, nie robiąc mu przy tym zbyt wielkiej krzywdy, byłbym szczęśliwym człowiekiem. Pomyśl rozkręcasz go i montujesz tę niesamowitą broń do swego Hummera, a potem z niewielką pomocą kumpli rozpieprzasz całe zastępy maszynek Molocha. kasujesz wszystko, co ma w sobie elektronikę, możesz się nawet postawić cwaniakom z Posterunku. Taaa... zwłaszcza im. Chociaż z drugiej strony, nie mógłbym spokojnie zasnąć, wiedząc, że pół Nowego Jorku pragnie skuć mi mordę i zabrać moją zabawkę. Poza tym jest jeszcze jeden problem te maszyny można spotkać tylko na ziemiach Bestii

PASOŻYT

Oznaczenie kodowe: MDS „Cyllenius”

Podczas starcia mechanicznych wojowników nie zawsze zwycięża ten, kto dysponuje grubszym pancerzem oraz bronią większego kalibru. Zdarza się niekiedy, że ogromne maszyny bojowe ulegają bez walki niepozornemu, ale podstępnemu wrogowi. Moloch zwykle stosuje brutalną siłę, bezlitośnie niszcząc przeciwnika huraganem ognia i wyładowań elektromagnetycznych, ale gdy sytuacja tego wymaga, wycofuje swoich metalowych żołnierzy, po czym wprowadza jednostki specjalne. Pasożyt to jedna z bardziej wyrafinowanych maszyn tej klasy. Stanowi on poważne zagrożenie dla każdego robota, bez względu na jego rozmiar, konstrukcję oraz możliwości operacyjne.

Maszyna ta przypomina kształtem pająka. Jej kulisty, nieco spłaszczony kadłub o średnicy około trzydziestu centymetrów, wyposażony został w sześć bardzo chwyt-



nych odnóży, będących równocześnie magnetycznymi zaczepami. Wszystko wskazuje na to, że projekt robota opracowano w oparciu o autonomiczny moduł maszyny typu MDV „Hive”. Oznacza to prawdopodobną kompatybilność podsystemów obydwu konstrukcji i możliwość ich połączenia. W rezultacie tego Dyspersant może składać się z pewnej ilości Pasożytów, co stanowić będzie jego dodatkowy atut na polu bitwy. Robot posiada tylko lekkie opancerzenie, ale jest bardzo szybki. Porusza się skokami, próbując dopaść swoją ofiarę. Ze względu na niewielkie rozmiary oraz ruchliwość stanowi trudny cel. Z odparciem zagrożenia najlepiej poradzą sobie te pojazdy, które wyposażone są w szybkostrzelne karabiny maszynowe, osadzone na obrotowym wysięgniku. Nawet broń niezbyt dużego kalibru może łatwo zniszczyć groźnego napastnika, jednak automaty te niemal zawsze atakują w grupach liczących kilkanaście jednostek, więc samotny obrońca nie jest w stanie powstrzymać ich wszystkich. Kiedy jakiś Pasożyt zdoła dopaść wybranego robota, przemocowuje się mocno do jego kadłuba. Niezwykle trudno go wówczas oderwać. Ponieważ w swej pamięci ma zapisane schematy praktycznie wszystkich aktualnie wytwarzanych maszyn, stara się wybrać miejsce zlokalizowane jak najbliżej głównego układu sterowania, czyli cybernetycznego mózgu ofiary. Następnie przy pomocy wbudowanego palnika plazmowego wytapia w pancerzu niewielki otwór, przez który wprowadza do wnętrza wielofunkcyjny manipulator sondujący. Dzięki niemu może nawiązać stabilne połączenie z systemem operacyjnym maszyny, co bywa wykorzystywane na wiele sposobów. Przede wszystkim intruz unieruchamia i rozbraja swą ofiarę, zakłócając lub przerywając komunikację głównego komputera z uzbrojeniem oraz napędem. Jeżeli system operacyjny opiera się ingerencjom, neutralizując wrogie działania poprzez aktywację alternatywnych obwodów, Pasożyt kopiuje do niego oprogramowanie o charakterze wirusa. Efektem jego działania bywa zwykle nieodwracalny rozpad funkcji sterujących. Możliwe jest wówczas umieszczenie w komputerze własnych programów i przejęcie całkowitej kontroli nad maszyną. Akcja taka nie sprawdza się jednak w przypadku robotów posiadających szczególnie zaawansowane komputery z procesorem wykorzystującym algorytmy sztucznej inteligencji. W takim przypadku główny komputer zostaje odłączony, a jego funkcje

przejmuje natychmiast jednostka sterująca Pasożyta. Należy przy tym zaznaczyć, że pełni on wtedy tylko rolę przekaźnika, transmitującego dane pomiędzy zdobytą maszyną, a modułem dowodzenia, znajdującym się gdzieś w pobliżu. Opanowane roboty, kierowane przez potężny komputer ruchomego centrum analitycznego, wykorzystywane są do szybkiej likwidacji pozostałych jednostek nieprzyjaciela. Pasożyt dysponuje ograniczonymi zapasami energii, co w praktyce oznacza, że zasięg maszyny jest niewielki, a przeniknięcie szczególnie wytrzymałego pancerza będzie bardzo czasochłonne lub wręcz niemożliwe. Automat ten wybiera najczęściej atak z zaskoczenia. Potrafi czatować tygodniami zagrzebany w piasku lub przyczepiony do sufitu w jakiejś ruderdze. Gdy nadejdzie odpowiedni moment do działania, aktywuje się samoczynnie lub na sygnał wysłany z centrum dowodzenia.

Komentarz Johansena: Doktorek mówił te one nigdy nie atakują ludzi. Może wyglądają groźnie, ale po prostu nie zostały do tego zaprojektowane, więc nie ma się czego bać. Ich celem są inne maszyny... Jasne. Sam jednak kiedyś widziałem, jak pasożyt beczelnie przyczepił się do człowieka w pancerzu bojowym, przepalił mu hełm oraz czaszkę a później próbował podłączyć się do mózgu. Nieszczęśnik oczywiście tego nie przeżył. Zapamiętaj więc bracie, by nigdy nie ufać temu paskudztwu. Jak z resztą każdemu paskudztwu Molocha.