

MICHAŁ ORACZ

STORYLINIA NEUROSHIMY

Wydarzenia w uniwersum gry

STYCZEŃ I LUTY 2056

W połowie stycznia Moloch dociera na południe tak daleko, że jedną z jego twierdz, nazwaną Żabim Jęzorem (z powodu kształtu -

jest podłużna i wijąca się jak wykolejony pociąg) widać z murów Phoenix, gdy tylko spojrzy się w stronę północnego horyzontu. Tam też niebo zasnuwane jest dymem palących się szczątków maszyn i ludzkiego sprzętu oraz nowo wybud-



Storylinia... ta z „Krwii i rdzy”, kontynuowana potem w Piratach i na konwentowych spotkaniach z fanami, narobiła szumu w neuroshimowym fandomie. Kto zareagował pozytywnie, ten widział w niej agregat pomysłów na przygody w każdym zakątku Zastranych Stanów. Inni dostali paliwo do snobowania się i wrzutek w stylu „Twoja sesja jest bez sensu, bo każdy wie, że w tym czasie Borgo był tam-a-tam...”.

wanych fabryk Molocha. Tymczasem Phoenix nieustannie jest fortyfikowane i powoli zmienia się w twierdzę wcale nie ustępującą stalowym murem Molocha.

Na szczęście sity Molocha, które dotarły aż tutaj, nie są wystarczające, by zagrozić potężnemu i przygotowanemu do obrony miastu. Wciąż przybywające z północy, z bardziej oddalonych twierdz, maszyny i konwoje co rusz padają ofiarą przyuczonych wśród wzgórz Arizony oddziałów Posterunku, różnorodnych gangów, żołnierzy El Generale - Abrahama Bano i innych, bliżej niezidentyfikowanych grup. Podniszczone długą wędrówką i ciągłymi walkami roboty, zarówno ciężkie, kroczące lub sunące na gąsienicach, jak i chmary mniej szych - transportery, mobsprzęt, pająki, miotacze, sieciarze, rzeźnicy - podążają najczęściej nocą, w dzień kryjąc się w dolinach, kraterach lub ruinach miast i opuszczonych budowlach, unikając walki. Moloch nie chce toczyć niezliczonych, przypadkowych potyczek z rozproszonymi oddziałami ludzi, zamierza najpierw zgromadzić siły - prawdopodobnie we Frog's Tongue i najpewniej zmiażdżyć Phoenix podczas jednego decydującego szturm. Kryjące się w twierdzy maszyny nie wysyłają, póki co na zewnątrz żadnych sił oprócz szpiegów i zwiadowców, jednak sama twierdza jest chroniona tak, że nic się do niej nie zbliży na odległość kilku kilometrów. Po tych, którzy próbowali, pozostały jedynie skwierczące kopce i dymiące leje. Co pewien czas potężne, molochove wyrzutnie rakiet ostrzeliwują miasto, niszcząc wieżowce, a czasem całe dzielnice.

W mieście cały czas działa Posterunek, dzięki czemu mieszkańcy Phoenix, a także działające na zewnątrz gangi i oddziały, a przede wszystkim ludzie Generała i oficerowie Del Campo wiedzą więcej niż przeciętny Hegemończyk o tym, jak radzić sobie z molochoowymi szpiegami, kryć się przed ostrzałem artylerii, maskować ciężki sprzęt, w końcu jak walczyć z robotami. Miasto jest przygotowane i co ważniejsze, ma dwóch silnych i sprytnych przywódców. Dodatkowo pod Phoenix podciągnęło wiele grup najemników z południa, a nawet z bardzo dalekich stron, równie chciwych gambli, co chętnych do zmierzenia się z osławionym wrogiem ludzkości. Z powodu obecności Molocha w Hegemonii, porządek z takim trudem wprowadzany przez Generała powoli znów się rozsypuje.

Rada w Teksasie

W Teksasie znowu wrze, po raz kolejny w ciągu ostatnich miesięcy zbiera się Zgromadzenie Reprezentantów, by zdecydować, czy Teksasńczycy przyłączą się do walki w Phoenix, czy też mają zaczekać. Ze względu na zaangażowanie Posterunku na południu, nie może być mowy o wykorzystaniu sytuacji i otwartym zaatakowaniu Hegemonii, by raz na zawsze ukreślić łeb rodzącemu się groźnemu sąsiadowi.

Cóż, Teksasńczycy nie pomogą. Dopóki Moloch nie zapuka do furtki Teksasu, nikt się nie ruszy. Złośliwi mówią, że efekt narad był znany z góry - Reprezentanci nic nie ustalą, bo nikomu nie chce się wychylać ze swoich włości. Poza tym Teksaszczycy z południa mają własne kłopoty z rozrastającą się ostatnio we wzmożonym tempie Neodżunglą, która wdziera się już na ich pola uprawne, zaś ci z północy obawiają się ponownego najazdu Borgo. Jedynie mieszkańcy zachodnich granic, którzy już kilkakrotnie zetknęli się z pierwszymi wyprawami zwiadowczymi Molocha, bezskutecznie nawołują do walki, głosząc, że maszyny nie odpuszczą, bo zwietrzyły w Teksasie ropę. Ale dopóki roboty nie pozabijają kowbojom krów, ci nie ruszą się z miejsca.

Wynajęty zabójca

W tajemnicy zbiera się druga, mniejsza narada Teksasńczyków, kilkunastu bogaczy z zachodnich granic. Mają oni drastyczny pomysł na odesłanie Molocha z powrotem na północ: skoro molochowym mózgom nie spodobało się to, co dzieje się w Hegemonii - wielkie przedsięwzięcia El Generale jednoczące osady i miasta, to śmierć Abrahama Bano zakończyłaby misję maszyn na południu. Zadanie wykonane, mogą wracać do siebie. Czemu nie wyręczyć Molocha i samemu nie zadać Generałowi i Hegemonii ciosu w plecy? Co prawda, istnieje możliwość, że Moloch jednak nie zawróci i skoro założył sieć potężnych i trudnych do zdobycia twierdz, wykorzysta je do rozbudowy i położy swoją metalową łapę na tutejszych złożach. Mimo wszystko gra jest warta świeczki.

Klamka zapadła.

Gambie poszły w ruch, kilku posłańców rozjechało się po okolicy i ostrożnie dotarło do odpowiednich specjalistów od brudnej roboty. Podejrzane typki zaczęły zjeżdżać na zachód. Kto został w końcu wynajęty, ilu, na jakich warunkach - nie wiadomo, wszystko odbyło się w największym

szym sekrecie, tak że nawet żony spiskujących bossów w niczym się nie poapały. Jedno jest pewne: zabójca wyruszył do Hegemonii.

Wielki mózg na Półwyspie

Wszyscy zapomnieli już prawie o morskiej eskapadzie Molocha, gdy tymczasem okazuje się, że już ponad miesiąc temu ostatni, niemal tonący statek osiadł na mieliźnie u wybrzeży Półwyspu Kalifornijskiego, zniszczony przez sztormy i przearty na wylot przez zmutowaną florę oceanu. Także wiele maszyn poważnie odczuło działanie morskiej bryzy z dodatkami, spora część w ogóle nie zeszła na ląd. Ogromny wrak z porzewanymi robotami na pokładzie i w ładowniach będzie odtąd jednym ze słynnych pomników Kalifornii.

Jednak maszyn sprawnych pozostało na tyle dużo, by zmieść ze swojej drogi najbliższe osady nieprzygotowanych na atak ludzi. I tak Moloch zakłada niewielką enklawę na półwyspie, na wysokości Tucson i natychmiast przystępuje do umocnienia swojej pozycji i rozbudowy. W enklawie, nazwanej później groteskowo: Moloch City, znajduje się jeden z wielkich mózgow Molocha.

Moloch City zostaje w końcu odkryte przez dużą karawanę kupiecką, zmierzającą do osad leżących na półwyspie. Nielicznym świadkom udaje się ujść z życiem, jednak ścigani są prawie do samych bram Czarnego Miasta

LUTY 2056

Oprócz linii enklaw prowadzących pod samo Phoenix, Moloch rozbudowuje drugą, nieco mniej potężną linię twierdz dalej na wschodzie (bardziej od siebie oddalonych, przez co słabszych), docierając aż do Neodżungli. I tam właśnie ludziom udaje się przeprowadzić pierwszą akcję zakończoną całkowitym sukcesem. Grupa strażników zwerbowanych przez El Generale i Posterunek przejmuje transporter Molocha niepostrzeżenie dla ochraniających go robotów, nie uruchamiając przy tym żadnych alarmów (co jest niezwykle wyczynem) i dostaje się do środka jednej z twierdz, nazwanej Arizona Tower.

Kilka dni później nocne niebo rozjaśniają potężne eksplozje, a molochowa fabryka i kilka kluczowych budowli zmienia się w ruinę. Na ten znak ukryci w pobliskich ruinach, wzgórzach i kanałach żołnierze przystępują do szturmów. Do akcji rzucono większość dostępnego ciężkiego sprzętu (z wyjątkiem sił zgromadzonych w Phoenix): kilka-

naście czołgów (w bardzo różnym stanie), działa, wyrzutnie, oraz dziesiątki opancerzonych wozów. Bitwa w stalowym mieście trwa dwa dni i dwie noce, w końcu jednak niedobitki maszyn wycofują się na północ. Takiego zwycięstwa od dawna potrzebował Posterunek. Wieść poniosła się daleko, morale walczących trochę wzrosło. A południowe twierdze Molocha zostały chwilowo odcięte od linii zaopatrzenia. Tamtejsze mózgi jednak nie czekają na ewentualny atak ludzi, przegrupowują się i zabierając ze sobą zapasy energii, paliwa i amunicji wszystkie znikają w gąszczu Neodżungli. Ostatniego dnia lutego ciężki transporter w otoczeniu innych maszyn oraz cyborgów zatrzymuje się w końcu i osiada wśród porośniętych dżunglą ruin miasta zwanego niegdyś San Martin. Stalowa armia zaczyna drążyć w głębi ziemi i budować tunele pod przyszłą bazę mózgu Molocha. Zwiadowcy rozpoczynają rekonosans w nowym środowisku, napotykając co rusz niezwykle groźne formy życia. Wiele z pierwszych ekspedycji zwiadowczych Molocha zostaje na zawsze pochłoniętych przez Neodżunglę - uszkodzonych przez zmutowane bestie, których nie znajdzie się w żadnym katalogu, pochłoniętych przez bagna i zdradliwe jamy; unieruchomionych i uwięzionych przez przedziwne rośliny i stworzenia. Wchodzące w skład ekip zwiadowczych cyborgi szybko zaczynają odczuwać swoją biologiczną część wpływ mutagennych oparów i śmiertelnie uzależniających wydzielin tutejszych roślin.

Moloch się uczy i dostosowuje, adaptuje do nowych warunków - nie tak szybko jak człowiek, ale wystarczająco szybko, by w kolejnych miesiącach zmienić się w niespotykanego dotąd na kontynencie potwora, połączenie maszyny i tajemniczych genów, Molocha i Neodżungli.

Misja Frog's Tongue

Mimo potężnej ochrony molochowej twierdzy Frog's Tongue wzniesionej pod samym nosem Phoenix, mimo wszechobecnych strażników, systemów zabezpieczeń i alarmów, wartowniczych działek i maszyn kręcących się niczym termity w kopcu, pewnemu złodziejowi, o nazwisku Moebius, udaje się przedostać do środka, zwiedzić wnętrze metalowego miasta i powrócić.

Hegemoniści dowiadują się od bohatera, że wewnątrz Frog's Tongue maszyny rozpoczęły hodowlę dziwnej biologicznej masy; przetrzymywanej w specjalnych, pancernych kloszach. Wszystko wskazuje na to, że dziwne laboratorium stanowi serce molochowej twierdzy; a hodowana

istota - najważniejszy jej cel. Tomowi Moebiusowi udaje się zdobyć fragment protostworzenia, zamknąć w hermetycznym pojemniku i dostarczyć naukowcom Posterunku. Ci rozpoczynają badania nad nową bronią Molocha.

Robot-zabójca w Phoenix

W mieście pojawia się pierwszy robot-zabójca, w porę na szczęście odkryty i upolowany przez skopera.

Linia obrony; a także zabezpieczeń przed szpiegami i małymi robotami, stworzona przez Generała przy wsparciu doświadczonych sojuszników z Posterunku, póki co spełnia swoje zadanie. Zaś jeśli idzie o samą osobę Generała, najlepszą ochronę zapewnia mu jego własna paranoja. Podobno w Phoenix przebywa kilku jego sobowtórów, każdy odziany w kamizelkę kuloodporną ukrytą pod nieodłącznym mundurem. Plotki i legendy dotyczące zabezpieczeń El Generale na wypadek zamachu są jednym z ulubionych tematów Hegemończyków.

Warto też wspomnieć, że u boku Abrahama Bano pojawia się kobieta, kochanka i doradczyni, która szybko zdobywa silną pozycję w otoczeniu Generała.

Nad Wielkimi Jeziorami

W odpowiedzi na atak w Wisconsin, Moloch rozbudowuje sieć enklaw łączących Drugiego, Trzeciego i Czwartego. Jako że większość maszyn walczy na rozciągniętym na ponad tysiąc kilometrów froncie południowym, tutaj Moloch może posyłać tylko „odrzuty” ze swoich rezerw.

Ponadto po trzech miesiącach od atomowego ataku na enklawę zwaną Drugim, powraca jeden z pozostawionych tam wewnątrz żołnierzy. Niestety, ma stalowe ramiona, ciężki pancerz, gąsienice i uzbrojony jest w cztery działka i wyrzutnię rakiet. Właściwie z kapitana Omaha pozostała tylko głowa i trochę wewnętrznych organów. Grupa zwiadowców natknęła się na niego, gdy podążał na południe, bez towarzystwa jakichkolwiek innych maszyn. Snajperski strzał w głowę nie uczynił mu żadnej szkody; za to zwrócił jego uwagę na ukrytych ludzi. O dziwo, juggernaut nie oddał żadnego strzału w odwecie, zaś zwiadowcy czym prędzej umknęli.

Dead Breath w Detroit!

Na obrzeżach Detroit, w pobliżu granic strefy Gas Drinkers, zostaje odkryta przez Szczury

pusta molochowa Puszka Pandory. Zagadką pozostaje, jak udało jej się przedostać do miasta przez patrole Sand Runners. Wzajemne oskarżenia o zdradę i spiski zostają przerwane przez pojawienie się w mieście pierwszego zarażonego wirusem Dead Breath. Jest nim Jason Masterson, miejscowy strażnik strefy - co znaczy; że wcale nie przybył z zewnątrz!

W kilka dni później potowa zamieszkanach zachodnich i północnych dzielnic miasta stoi w płomieniach, a na ulicach szaleją wściekle, bezrozumne ludzkie potwory. Uzbrojone brygady walczą z zarażonymi, co rusz stoją barykady; w budynkach na granicy skażonych stref zakładane są stanowiska strzeleckie i strażnice. Opancerzone wozy patrolują odcięte dzielnice, a do miasta ściągają żądni gambli najemnicy - wielu z nich zapłaci życiem za swą chciwość i zbytnią pewność siebie. Nawet Gas Drinkers walczą na swoim terenie z chorymi szaleńcami.

Tymczasem spece w laboratoriach próbują zaradzić katastrofie badając złapanych żywcem nosicieli DB. O ile do zwykłych obywateli zarażonych DB, szczególnie zaś do włóczęgów, szczurów, mieszkańców ruin i biedniejszych dzielnic strzela się bez zastanowienia lub częściej ich ogniem, o tyle przypadki zarażonych bogaczy i ważnych person miasta traktuje się zupełnie inaczej. Ci chwytni są żywcem i traktowani jedynie jak niebezpieczni pacjenci szpitala, więzieni w kamizelki bezpieczeństwa, kneblowani, zamykani w klatkach, izolatkach lub celach więziennych. Przy zachowaniu szczególnych środków ostrożności, oczekują tam na mające kiedyś nadejść lekarstwo.

Ktoś rzuca plotkę, że sam Ted Schultz został zarażony i natychmiast wybuchła kolejna kilkudniowa wojna, gdyż Camino Real z miejsca atakuje dzielnicę Schultza. Jak się szybko okazuje, Ted żyje i ma się dobrze, jednak dwa dni jeszcze mijają, zanim ten fakt dotrze do CR. W końcu przyhamują, ale ofiar po obu stronach jest sporo.

Dzięki zdecydowanej walce i szczelnej granicy kwarantanny zarażeni jak dotąd nie przedostają się do najważniejszych i najgęściej zamieszkanach dzielnic Detroit. Walki trwają na północnych i zachodnich rubieżach miasta, m.in. w strefach Gas Drinkers i Sand Runners.

Jakby tego wszystkiego było mało, Drugi (enklawa Molocha położona najbliżej jego granic) prowadzi eksperymenty związane z cyborgizowaniem zarażonych wirusem DB.

Tyle na dziś. Poprzedni rok (2055) miał zdecydowanie kolor Stali, ten zaś powoli nabiera

odcieni Rtęci. Nadal główną sceną najgłośniejszych wydarzeń pozostaje południowy zachód, gdzie trwa ofensywa Molocha.

Kiedy drgnie wschód, kiedy jakieś dramatyczne wydarzenia zatrząsą posadami Nowego Jorku czy Federacji Appalachów, Miami lub terenami Missisipi? Kiedy stał ustąpi miejsca rtęci, a rtęć rdzy? Czas pokaże.

MARZEC 2056

Coś się dzieje w Neodżungli

Mieszkańcy wioski Yellow Dog leżącej na terenie Hegemonii około 50 kilometrów od granic Neodżungli, dostrzegają na niebie dziwne obiekty. Czy to UFO? Czy w końcu ujawnili się kosmici z Roswell, by uratować ludzi od Molocha i wyzwolić Stany Zjednoczone z jarzma maszyn? Niestety, nie. I o, o zgrozo, kolejne maszyny, nowy rodzaj diabelskiej broni wymierzonej w ludzkość... Po raz pierwszy w historii molochowe roboty odrywają się od ziemi i przemierzają niebo. Jaki czynnik mógł spowodować taką zmianę algorytmów i paradygmatów? Nigdy dotąd Moloch nie używał latających robotów, charakterystyczna dla niego była ostra paranoja względem wszelkich latających pojazdów.

Długo nie trzeba było czekać na kolejny sygnał świadczący o tym, że w Neodżungli dzieje się coś bardzo dziwnego, złowieszczonego i mające go związek z Molochem. Walczący ze zmutowaną dżunglą o każdą piędź ziemi Liściarze z Teksasu pod czas jednej z wypraw w głąb zielonego piekła napotykają dziwną budowlę wzniesioną przez maszyny, przypominającą gigantyczny kopiec termitów, w połowie naturalny twór z ziemi i roślinności, poprzetykany jednak metalicznie połyskującymi przewodami i skrywający niezliczone drobne urządzenia, a w swoim wnętrzu - stalowy silos i szyb w głąb ziemi. Liściarze ledwo uchodzą z życiem, i to nie wszyscy, gdy z wnętrza budowli wychyla się i atakuje ich przedziwna maszyna przypominająca ośmiornicę stworzoną z metalu i tworzyw sztucznych, w dodatku kreatura unosi się w powietrzu! Gdy opisy tego spotkania docierają do specjalistów z Posterunku stacjonujących na terenie Hegemonii, ci początkowo jedynie wyśmiewają opowieści nieobytych tematem osadników i podkreślają, że takich maszyn po prostu nie ma. Cóż, do tego dnia mieliby z pewnością rację.

Jeszcze tego samego miesiąca znika bez śladu ludność teksańskiej osady Sunshine, a kilku

różnych wędrowców zapuszczających się w pobliże Neodżungli opisuje niezależnie od siebie podobne fenomeny -z latającymi maszynami na czele. Również tajemniczych zaginięć w pobliżu Neodżungli jest w ostatnich tygodniach zagadkowo wiele. Pewne obszary zostają uznane za szczególnie niebezpieczne i nikt z wyjątkiem po zbawionych instynktu samozachowawczego chojraków nie zapuszcza się tam bez potrzeby. Jednych to odstrasza, innych za to przyciąga. W osadach leżących niedaleko Neodżungli zjawiają się uzbrojeni po zęby włóczędzy, spece z Posterunku skoperzy i zabójcy maszyn, szykują się na wyprawy, by zbadać, co się tam, w głębi zmutowanej dżungli i naprawdę dzieje. Inni po to, by zdobyć jakieś ciekawe gambie. Czy ktokolwiek z nich wróci, by opowiedzieć i pochwalić się zdobyciami, czas pokaże.

Dopełnieniem zagadkowego obrazu obecności Molocha w Neodżungli okażą się dwa wydarzenia w kolejnym miesiącu.

Phoenix

Maszyny stacjonujące w twierdzy Frog's Tongue pod Phoenix rozpoczynają budowę prawdziwie wielkiej enklawy, choć sądząc z postępów prac, potrwać to może wiele miesięcy, zakładając, że w tym czasie ludzie nie będą im przeszkadzać. Pomniejsze potyczki i akcje zarówno ze strony maszyn, jak i ludzi mają miejsce prawie codziennie, podobnie jak artyleryjski ostrzał miasta, do którego mieszkańcy Phoenix zaczynają się już powoli przyzwyczajać. O taktykach walki, sabotażu i wywiadu każdej ze stron można by już pisać grube tomy. Gdyby w mieście zabrakło El Generale oraz Del Campo (ten drugi zaczyna w ostatnich dniach znowu zyskiwać na popularności), a także zawodowców z Posterunku, maszyny dawno już przystąpiłyby do oblężenia lub wykonałyby jakąś inną diabelską sztuczkę i miasto byłoby już kolejną częścią Molocha.

Okazało się, że, jak zwykle, druzgoczący cios dla ludzkiej sprawy miał nadejść ze strony ludzi właśnie. Na szczęście El Generale jest przygotowany na wszystko, nawet na to, że jego własna kobieta i jednocześnie zaufany oficer, okaże się nasłanym na niego zabójcą. Jak wydarzenie podsumowali najbliżsi współpracownicy Abrahama - zamach się udał, ale wódz przeżył i ma się dobrze, zaś zabójca został schwytany żywcem i niedługo wyjdzie na jaw, kto stoi za zleceniem.

Nowa gazeta - Prawda

W większych miastach pojawia się pierwszy numer nowej gazety za tytułowanej Prawda. Nie wiadomo kto jest odpowiedzialny za jej wydawanie i rozprowadzanie, a kupić ją można zarówno u wędrujących w karawanach kupców, jak i handlujących wszelkim dobrem miejscowych handlarzy i sklepikarzy, a nawet barmanów.

„Dowiedz się, w jakim świecie żyjesz naprawdę, co chcą ukryć przed tobą inni, kim są Politycy i Inżynierowie, co naprawdę dzieje się w Europie, czego rzeczywiście chce Nowy Jork i Posterunek, kto jest odpowiedzialny za produkcję Tornado, kto nadaje audycje Orbitala, kto sponsoruje Borgo i jego działania? Piszemy o wszystkim, nie boimy się prawdy.” – oto motto pisma, wydrukowane zaraz pod nagłówkiem. W pierwszym numerze możemy przeczytać m.in. o tym, jak Abraham Bano, zwany El Generale, w rzeczywistości nowojorski szpieg, próbuje odciągnąć Molocha od kolei NJ-FA ku południowemu zachodowi. Także o tym, jakoby Orbitalne audycje pochodziły wprost z ziemi i służyły jedynie propagandzie i zachęcaniu do brania Tornado kuszając obrazami dawnego świata i wprowadzając w nastrój melancholii.

Poza olbrzymią dawką teorii spisku, łatwo można wyczuć w Prawdzie nastroje antyposterunkowe, a nawet bezpośrednio obelgi dotyczące posterunkowego pisma Wieści z Frontu. O poważniejszych czytelników Prawda walczy za pomocą artykułów dotyczących survivalu, ale jak można się spodziewać daleko jej do opracowań fachowców z WzF.

KWIECIEŃ 2056

Niesnaski pomiędzy posterunkiem a Hegemonistami

Mimo szczytnych ideałów i wielkich zamiarów, współpraca gangerów z Hegemonii i karnych żołnierzy z północy pozostawiają wiele do życzenia. Może dogadują się między sobą oficerowie i najwyżsi dowódcy, ale na niższych szczeblach bywa już bardzo różnie i tylko rzadko dobrze. Wyszkoleni i doświadczeni w walce z maszynami żołnierze na każdym kroku dają do zrozumienia, że pogardzają hołotą z południa, zaś tamci nie pozostają im dłużni wyśmiewając podporządkowanie regulaminowi i karność Posterunkowców. Co rusz dochodzi do wymiany obelg i bijatyki, nierzadko z ofiarami śmiertelnymi. Cóż, ofiary wojny, czy też może róż-

nic kulturowych. Przykładem zupełnej klęski strategicznych planów „współpracujących” oddziałów niech będzie historia misji w Roswell, gdzie choć udało się zrealizować kilka z wytyczonych celów (m.in. dostać się do podziemnych baz przedwojennych i wydobyć plany pancerza wspomaganego), to jednak akcja przebiegałaby o wiele sprawniej, gdyby nie próbowano łączyć grup z Posterunku ze zbieraniną Hegemonistów z różnych gangów.

Coś się dzieje w Neodżungli – c.d.

Profesjonalnie przygotowana wyprawa „najlepszych z najlepszych wśród najlepszych” żołnierzy wyrusza do tajemniczego „kopca termitów” w Neodżungli, podążając za jednym z Liściarzy, któremu udało się już raz stamtąd powrócić w jednym kawałku. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że opisywanej lewitującej maszyny nigdzie nie widać. Odziani w opancerzone i szczelne kombinezony żołnierze schodzą w głąb szybu. Po całej dobie akcji pod ziemią na powierzchnię udaje się powrócić tylko połowie, a z otworów kopca wydobywają się za nimi strugi dymu i wypełzają niewielkie, choć śmiertelnie groźne roboty-pasożyty.

Raporty mówią o Sali odkrytej głęboko pod ziemią w labiryncie korytarzy molochowej bazy, gdzie byli przetrzymywani jacyś ludzie – prawdopodobnie to część porwanych w ostatnich dniach mieszkańcy okolicznych wiosek. Jako że nie istniała najmniejsza szansa na ich uratowanie, pomieszczenie zostało „zdezynfekowane”. Nie pozostawiono przy życiu żadnego z obiektów molochowych badań. Kilka pomieszczeń wysadzono, a baza została wpisana w rejestr obiektów z wysokim priorytetem do całkowitego zniszczenia i to zanim Moloch wzmacni jej ochronę.

W tym samym czasie niedaleko Roswell zaobserwowana została walka maszyn pomiędzy sobą – molochowy Żuk strąca kilka przecinających niebo tajemniczych robotów. Stąpające po ziemi roboty zabierając ze sobą szczątki pokonanych maszyn i wracają na północ. Co prawda, nie pierwszy raz zdarza się, by maszyny o różnych rozkazach walczyły pomiędzy sobą, jednak w świetle ostatnich, dziwnych wydarzeń w Neodżungli i tamtejszej „ewolucji” maszyn, tu i ówdzie pojawiają się plotki o zupełnie oderwanej części Molocha, ukrywającej się w Neodżungli. Pierwszy raz pada określenie Smart, które w przyszłości na stałe przylgnie do mniejszego, lecz mądrzejszego, a może raczej – mniej ograniczonego, południowego bliźniaka Molocha.