

gwiazdny pirat

#43: wrzesień 2011

Grafika: Piotr Foksowicz

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

Obchody Dnia Molocha

Prezentacja fanowskiej Federacji

Nafciarze z Rosemary

NEUROSHIMA TACTICS

Scenariusz: Głowica

Szybkie makiety: Pancerne szyby

Taktyka: Walka wręcz

HONOR I KREW

Scenariusz: Kiedy przemówią miecze

GRY PLANSZOWE

Wyścig o klienta - targi w Essen

O interakcji w Nowej Erze

A także:

- konwentowe relacje:
Refineria, Inne Sfery
- Wojnacja:
prezentacja gry bitewnej

SPIS TREŚCI GWIEZDNEGO PIRATA

KURIER PIRATA 3

Plotkowisko 3
Relacja z Rafinerii 4
Relacja z Innych Sfer 6
Wojnacja 8

NEUROSHIMA 12

Dzień Molocha 13
Fanowska Federacja 24
Nafciarze 26

NEUROSHIMA TACTICS 29

Scenariusz: Głowica 29
Makiety: Pacerne szyby 33
Walka wręcz 35

GRY INDIE 39

Scenariusz Honor i krew 39

GRY PLANSZOWE 43

Wyścig o klienta 44
To cud! 47

POLECAMY:

**ZAPOWIEDŹ FANOWSKIEGO
NATIONBOOKA DO NS RPG**

SCENARIUSZ DO NS TACTICS

**SCENARIUSZ DO
HONORU I KRWI**



NEUROSHIMA: URODZINY MOLOCHA 2011



RAFINERIA 2011



PRZYGODA DO HONORU I KRWI



PRZED TARGAMI W ESSEN



SCENARIUSZ NS TACTICS

WSTĘPNIAK

Zmienialiśmy ostatnio siedzibę. Jeśli śledzicie naszą stronę na fejsie, pewnie kojarzycie szereg dramatycznych postów o tym, co nie działo, co przeżywa awarię i kto udusił się w zadymce pyłu po głodzi. W każdym razie przeprowadziliśmy się i już jest w porządku.

Piszę o tym, bo przy tej okazji rozpakowywałem i ustawiałem na nowo całą masę szpargałów, które składuję w firmie. To zdecydowana większość moich erpegowych materiałów, nagromadzonych w ciągu prawie szesnastu lat grania w RPG. Wyjmowałem z kartonu zeszyt za zeszytem, teczkę za teczką i przeżywałem kolejne ataki nostalgii.

Oto mój pierwszy autorski system, w zasadzie kampania, w której bohaterowie z cyberpunkowej rzeczywistości przenoszą się do świata fantasy. Pamiętam, że tak się wstydziłem pokazać go kumplom, że odpaliłem to jako przygodę w wirtualnej rzeczywistości dużo później, gdy już poczułem się pewnie jako MG.

Oto trzy grube teki z postaciami. Pierwsza – cmentarzysko z kilkudziesięcioma poległymi postaciami. Druga – kopie zapasowe, poprzednie wersje kart (na pewnym etapie wolałem narysować kartę postaci odręcznie, zamiast korzystać z kserówek tych podręcznikowych). Trzecia – karty postaci gotowych do grania, najczęściej zarchiwizowanych po tym, jak urwała się rozgrywana kampania.

Cały pakiet zeszytów i teczek z przygodami. Podwójny zeszyt do Śródziemia z pierwszym scenariuszem datowanym na marzec 1998 roku. Teczka Warhammera z masą wydruków i wybranymi stronami skserowanymi z podręcznika. Teczka Neuroshimy ze szkicami, które nieraz dziś stanowią integralną część oficjalnych dodatków. Teczki innych systemów – takich jak Aphalon, Zew Cthulhu, Wilkołak, czy masy mniej lub bardziej rozwiniętych własnych projektów...

Mapy, plany, zapiski, handouty, rekwizyty. Kupa lat grania. Kawał życia.

Atak nostalgii został brutalnie przerwany – oto do zaakceptowania przyszedł kolejny plik gry przygotowywanej na targi w Essen, a na odpowiedź czeka grafik wykonujący okładkę „Nowego Jorku”. Wrzuciłem wszystko na dolne półki regału, przykryłem nowszymi rzeczami, wróciłem do rzeczywistości. Moje archiwum zostało ponownie zahibernowane. Prawdopodobnie do następnej przeprowadzki, oby nastąpiła jak najpóźniej.

Rafał Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: Piotr „Autor Wstępniaka” Haraszczak; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reproduktowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2011

KURIER PIRATA

Z OSTATNIEJ CHWILI:

STOLARNIA ŻALU, PORTAL ROZPACZY... TO JUŻ ZNAMY. TRWAJĄ POSZUKIWANIA NOWYCH, LEPSZYCH NAZW GALMADRINU I GRAMELA (NIE, SRAMEŁ NIE PRZESZŁO)



Czy ci ludzie naprawdę są tak podli, źli i pozbawieni dobrego smaku?!

SZUKASZ PRAWDZIWYCH NEWSÓW? U NAS NA PEWNO ICH NIE ZNAJDZIESZ!

- Szczur, największy hejter Neuroshimy Tactics, który atakuje grę w każdym możliwym zakątku internetu - jak się okazuje - dłubie w grze bitewnej dla Kuźni Gier. Nie dość, że cymbał, to jeszcze nieuczciwy konkurent, coś za kombo!
- Puszon, szef Kuźni, z rozbrajającą szczerością przyznał na forum wydawców RPG na sierpniowym Polconie, że plany Kuźni są zależne od planów Portalu, bowiem Kuźnia patrzy co robi Portal i stara się to kopiować. +100 PD za szczerość.
- Gwiazda polskiej sceny autorskiej, twórca wielu gier i blogów, Andrzej Słój, zmiażdżył cykl artykułów Skrót do R'yleh publikowany w Magii i Mieczu. Kładziemy nacisk, że zmiażdżył te teksty z Magii i Mieczu, a nie ich przedruk w Almanachu Portalu.
- Emocje w fandomie RPG - nadal nikt nie lubi ROLa, nadal wszyscy kochają Gramela, Puszon nadal kocha siebie. Czekamy na nowy sezon.
- Trzewik zasłynął w okolicach Gliwic jako mechanik-wynalazca. Udało mu się zalać swojego diesla 51 litrami bezołowiowej 98. Projekt wymaga dopracowania: auto przejechało jedynie około 600 metrów, by skończyć na lawecie.
- Kierowca ten potwierdził swoją zajeźliwość kilka dni wcześniej, ładując się do dziury wykopanej na jego oczach kilka godzin wcześniej.
- R vs R, czyli Ramel (szef wydawnictwa Gramel) tak bardzo nie lubi Rola (szef wydawnictwa Cyfrografia), że gdy dowiedział się, że ROL jest sponsorem konwentu Inne Sfery, to postanowił dla odmiany nie być sponsorem tego konwentu. Życie organizatora konwentu nie jest łatwe, albo rybki albo akwarium, albo masz na nagrody Robotice, albo Savage Worlds...
- Polter zadziera z FFG, czyli jak wyszperał Ramel (szef wydawnictwa Gramel), odkrył, że na Polterze pojawiło się tłumaczenie materiałów, które były objęte prawami autorskimi FFG. Może być tak, że do piaskownicy przyjdzie Duży Brat i zabierze wszystkim grabki.
- Czy zwróciliście uwagę, że Ramel rymuje się z Gramel? Z kolei Portal rymuje się trochę z "ty stara k...", zmarnowałaś mi 20 lat życia".
- "Osobie która włamała się na moje konto fb autentycznie wpierdole" powiedział Puszon (szef wydawnictwa Kuźnia Gier). Przypomina to Portalowe "jak nie oddasz paczki, zginiesz". Morał: nie zadzieraj z wydawcami RPG, grozi śmiercią lub kalectwem.
- Zbliżają się targi w Essen, co oznacza, że Trzewik przestał dowalać się werbalnie do konkurencji, by nie psuć karmy. Czy karma czyta kuriera GP, zobaczymy już za 3 tygodnie.
- Spotkanie na szczycie - szefowie Portalu i Galmadrinu spotkali się na neutralnym gruncie gliwickiego klubu RPG i się nie pozabijali. Wojna między wydawcami jest przereklamowana...
- ...zwłaszcza, że na Innych Sferach Wydawnictwo Portal i Galmadrin siedziały na jednej kanapie, tuż obok fotela z Ramelem. Niebiosa ponoć trzeszczały, lecz się jednak nie zawaliły.

Grzegorz „Grzellich” Hellich

Rafineria

10-17. 07.

czyli 100% czystego Tornado

Miedzy 10 a 17 lipca odbyła się pierwsza edycja Rafinerii, czyli kontynuacja Tornada, jednego z najstarszych i najdłuższych konwentów około Neuroshimowych w Polsce. Zaznaczyć należy, że poprzednie osiem edycji Tornada zaowocowało stworzeniem i zementowaniem silnej społeczności około Toronadowej, a obecnie około Rafinerijnej. Przyznam się, że było to moje pierwsze spotkanie z tą szacowną grupą Rafinerzystów/Toronadowców i zrobiło ono na mnie ogromne wrażenie.

Konwent rozpoczął się od trwającej 4 dni Gry Terenowej. Ogromny LARP dziejący się w realiach Południowej Hegemonii jednoczonej przez Generała Bano był świetnie zaplanowany i jeszcze lepiej wykonany. Przynajmniej wszyscy Gracze, Mistrzowie Gry i NPC tak mówili. A moje zdanie? Z przyczyn obiektywnych nie było mnie na terenówce, ale morze opinii, które zalało mnie na jej temat nie może kłamać. Gra Terenowa na Rafinerii 2011 była absolutnym hitem. To, jak wszyscy ją komentowali jeszcze kilka dni po jej zakończeniu jest chyba najlepszym świadectwem zarówno kunsztu organizatorów, jak i zaangażowania graczy. Wiem, że w przyszłym roku sobie tego wydarze-

nia po prostu nie daruję i choćby na trochę, ale jednak na Grę Terenową Rafinerii 2012 zawitam.

Jak wspominałem, po części Gry Terenowej rozpoczęła się część konwentowa. Od 15 lipca, aż do zakończenia konwentu nikt z uczestników nie mógł narzekać na brak atrakcji. Prelekcje, pokazy, konkursy, gry czy LARPy to tylko wierzchołek góry lodowej. Przy każdym stole znaleźć można było chętnych do gry zarówno w planszówki, jak i karcianki. A do tego przy barze można było i co nieco do grania wypożyczyć.

Jeśli zaś chodzi o bar, to tak samo jak i cała hala w której odbywał się konwent był on więcej, niż przekonywujący. Nie wiem jakim cudem, ale Orgom Rafinerii udało się przenieść klimat Południowej Hegemonii A.D. 2055 w taki sposób, że nie jeden mex albo inny gringo poczułby się tam jak w domu. Chwała im za to, bo efekt był piorunujący i mam go przed oczami po dziś dzień. Swoją drogą, kolejny plus należy się obsłudze konwentu, która dbała nie tylko o techniczne aspekty imprezy, ale też, a raczej przede wszystkim, o atmosferę i dobre samopoczucie uczestników. Nic, tylko bić pokłony i uczyć się na przyszłość.

Jeżeli zaś chodzi o Portalową Nutę na Rafinerii, to była ona więcej niż obecna. Pomijam fakt, że część konwentu jaką jest

Gra Terenowa to nic innego jak wielka manifestacja świata Neuroshimy. I to świetna, dobrze zaplanowana i jeszcze lepiej odegrana manifestacja. Ale nie samą Terenówką Człowiek Żyje. W części konwentowej można było wziąć udział w prelekcjach, pokazach i panelach dyskusyjnych luźniej lub mocniej związanych ze światem Neuroshimy. Każdy chętny mógł posłuchać o prawie w Zastranych Stanach, wymienić się doświadczeniami z odgrywanych postaci i mistrzowaniu w grach, posłuchać o powstających projektach, takich jak 2280, Wojownik Autostrady czy fanowskim dodatku Federacja Appalachów.

Poza tym przez cały czas konwentu stały aż ugięły się od różnych konkursów i turniejów, z których warto zaznaczyć Miniturniej 51 Stanu, Turniej Hexa oraz pierwszą oficjalną prezentację Neuroshimy Tactics. Tak, to właśnie podczas Rafinerii najnowsze dziecko Portalu ujrzano oficjalnie światło dzienne.

Podsumowując, Rafineria to jeden z najbardziej specyficznych, objechanych i wyczesanych w kosmos bobra konwentów na polskiej scenie. Dodatkowo, jego sprofilowanie pod kątem Neuroshimy, przy jednoczesnym zachowaniu „granic tolerancji” sprawiło, że z oparów absurdu momentami humoru wyłonił się obraz najfajniejszej imprezy, w której dane mi było uczestniczyć w te wakacje. Moja ocena? Gdyby na najbliższych wyborach w rubryce „kandydaci” było by pole „Rafineria” zaznaczyłbym je bez zastanowienia. I wiem jedno, za rok na bank tam będę. I was też tam zapraszam!





Maciej Szpakowski

Inne Sfery

...inni ludzie

23-25. 07.

Inne Sfery to wrocławski festiwal fantastyki i sztuki organizowany przez stowarzyszenie Wielosfer. Nie jest to konwent, do jakich przyzwyczaił nas polski fandom, gdyż znajdziemy tam znacznie więcej niż na normalnie koncertów, pokazów filmowych, sztuk teatralnych, a także wystawę zdjęć, obrazów i grafik różnych artystów.

Napaliłem się na tą imprezę i ostatnie tygodnie przed nią liczyłem dni do wyjazdu.

Gdy dojechaliśmy samochodem na miejsce, na samym wstępie napotkaliśmy poważny problem. Nie dopilnowaliśmy sprawy i organizatorzy nie umieścili naszej rozpiski punktów programu na mapce konwentowej i jedynym miejscem gdzie można było znaleźć ten program to informator, na którym i tak nikt nie planuje swojej drogi. Dało się to nieznacznie naprawić poprzez wypisanie naszych punktów programu na kartkach i rozwieszenie ich w kluczowych punktach na terenie konwentu, aby ludzie jednak mieli możliwość poznania i odwiedzenia naszych prelekcji. W moim odczuciu sala Portalu wiała trochę pustką, a szkoda, bo atrakcje mieliśmy ciekawe.

Po wejściu na teren Światowida, mogliśmy rozwiesić nasze banery i czekaliśmy na otwarcie połączonej z nim szkoły. Gdy rozłożyliśmy stoisko i przygotowaliśmy salę do szturmowania ludzi mieliśmy chwilkę na zwiedzenie obiektu. Po tym krótki rekonesans od razu musiałem przyznać, że przejście pomiędzy szkołą, a ODT Światowid jest dość niewygodne. Odpowiadał za to tylko jeden korytarz na parterze i gdy na sali larpowo-pokazowej odbywał się jakiś punkt programu trzeba było iść do niego przez pierwsze piętro. Ludziom nie znający planu obiektu powiem tylko, że było to bardzo na około. Osobiście wola-

łem gdy poprzednia szkoła była jedynie sleep roomem i prysznicami. Jednak nie można tylko narzekać więc opiszę rzeczy bardziej przyjemne.

Po pierwsze - Games Room. Mimo iż nieduży to cały czas pełny i działający przez 24h. Głównymi atrakcjami były chyba Ankh-Morpork i Quarriors (dzięki Eugenii mogłem poznać zasady i zagrać), dużym zainteresowaniem cieszyły się Gra o Tron i Battlestar Galactica. Co chwila ktoś przychodził i pytał się o Neuroshimę Tactics, rozegraliśmy też kilka partii 51st State i w niewydany jeszcze dodatek New Era. Poza normalną biblioteką planszówek otworzono też dział z podręcznikami do gier fabularnych. Była tam pokaźna kolekcja i były one cały czas dostępne do wypożyczenia za darmo.

Po drugie - Sale LARPow. Było ich niemiłosiernie dużo, nawet jeden z wrózkami w konwencji Alicji w krainie czarów. Choć sam nie miałem czasu w zagrać w żadnym z nich to czasami przechodząc przyglądałem się graczom. Wyglądali na zadowolonych i wciągniętych w fabułę, zawsze było pełno ludzi. Wiedząc, że organizował je Wielosfer, mogę spokojnie powiedzieć, że były udane.

Po trzecie - Koncerty. Tak! Byłem na jednym i był świetny! Przyjechali znajomi z Poznania, których

udało mi się poznać na Atomiconie 2011. Sam ich nawet zaprosiłem i chłopaki dogadali wszystko z organizatorami w jeden dzień. Nazywają się SDC.Skrzydłaści i zagrali po raz kolejny na naprawdę wysokim poziomie. Szkoda tylko, że w piątek gdy na konwencie nie ma jeszcze wszystkich jego uczestników. Na sali było ok 20 ludzi, z czego ponad połowa bawiła się przed sceną. Mimo tak małej publiczności, wszyscy bawili się wyśmienicie.

Po czwarte – Console Room. Mimo iż brakowało tam mojej ukochanej maty do DDR i tak udało się spędzić tam kilka dobrych, wolnych od naszych zajęć godzin. Spotkaliśmy tam ludzi z Retrogralni o których pisałem w relacji z ostatniej edycji Coolkonu. Wraz z Zachim wpadliśmy tam zagrać w Mortal Kombat 3 na SEGA Mega Drive i Tekkena 3 na PSX, potem dołączyli do nas Multidej wraz z jego siostrą Natalią i rozegraliśmy dobre kilkadziesiąt pojedynków w Tekkena 6 (Każdy z nas mógł bez strachu dać sobie virtualnie w mordę nie patrząc na pleć i konsekwencje, więc pojedynki były naprawdę zacięte), trochę czasu poświęciliśmy również na nową polską produkcję Dead Island (zabijanie zombie, fuck yeah!), a ostatecznie rodzina Multidejów zasiadła do Heavy Rain, a my (czyli ja i Zachi) odpaliliśmy Marvel vs Capcom 3. To był szal do około 2 w nocy i nie dało się tego opanować.

Poza tym cały czas przewijali się ludzie nam znani i mniej znani, z którymi mieliśmy możliwość pogadać, usłyszeć ich

uwagi co do NST czy innych naszych produktów. Z niektórymi nawet po 2 godziny i to było mocnym plusem Innych Sfer, zawsze spotka się tam niesamowitych ludzi, zawsze można wynieść stamtąd nową anegdotkę do przekazania w redakcji. Świetny kontakt z organizatorami i uczestnikami naprawdę buduje chęć przyjazdu na kolejne edycje.

Śmieszne eventy? Zachi zamknął salę portalową i nie miałem gdzie spać, więc całą noc spędziłem w org roomie, gadając i grając. Podczas gdy nie miałem już siły na prowadzenie turnieju zombiaków wysłałem biednego Pempola po kawę a po 2 minutach po jej otrzymaniu dostałem za darmo od miłych pań z Red Bulla ich napój energetyczny, niestety otwarty. Mam wrażenie, że po wypiciu tej mieszanki, w drodze powrotnej do Gliwic moi zamknięci ze mną w samochodzie towarzysze mieli mnie już dość.

Imprezę podsumowuję jako dobrą, choć ilość miejsca była chyba zbyt duża jak na taką liczbę uczestników, a połączone budynki były tak ciężkie do dobrego zorganizowania przestrzeni, że i tak oddaję wielki szacun organizatorom, za to że podolali to jakoś ogarnąć. Eventy wyszły jak zwykle ponad przeciętną i tutaj mogę tylko gratulować ich organizatorom. Sklepik konwentowy był pełny rotujących się nagród, pomysł dziwny ale zmuszał konwentowiczów do zastanowienia się nad tym, na co poświęcić swoje wygrane pieniądze konwentowe.



NA KONIEC DRAMATYCZNY APEL DO CZYTELNIKÓW-KONWENTOWICZÓW

Ludzie! Na konwent bierzcie ze sobą ręcznik, mydło i myjcie nogi! Na imprezach zawsze jest jeśli nie prysznic, to choćby umywalka. Jeśli sami jesteście w tej kwestii... czyści, a macie kumpla, który ma z tym problem, szepnijcie mu słówko.

Człowiek, który nie myje się na konwencie, daje się dosłownie wyczuć z kilometra, potrafi wręcz skazić konwentowe pomieszczenie na kilka godzin! To naprawdę utrudnia nam pracę, a wszystkim – zabawę.

Antologia dla miłośników fantasy!

Szukaj w Empikach,
księgarniach internetowych
oraz komiksowych.

Lista punktów sprzedaży:

www.swiatkomiksu.pl/gdzie-kupic



[WWW.QUKI.PL/FANTASY KOMIKS](http://WWW.QUKI.PL/FANTASY_KOMIKS)

Wojnacja

Kroniki Imperium

Płocki Klub Fantastyki Elgalh'ai pragnie przedstawić swój autorski system skirmishowy Wojnacja: Kroniki Imperium. Tekst ma na celu pokazać założenia stojące za systemem i przybliżyć mechanikę.

Głównym założeniem systemu jest zaoferowanie alternatywnego sposobu wykorzystania posiadanych figurek. Wojnacja nie ma na celu odsunięcie Was od WFB, Hord czy dowolnego innego, aktualnie granego, systemu fantasy. Nie ma być zamiast tylko również. Dlatego w tekście nie znajdzie się nic, co miałoby przekonać o wyższości Wojnacji nad innymi grami. Nie ma żadnego odgórnego narzucenia, co jest co, żadnego WYSIWYG itp. Co prawda karty mają krótki fluffowy opis jednostki, ale nie jest to żadna wyrocznia, chociaż może służyć jako inspiracja dla potencjalnych konwersji.

Chociaż Wojnacja toczy się w świecie fantasy to nie ma tutaj żadnej wielkiej wojny ani ambitnego Władcy Zła czy mrocznych bogów planujących ostateczny podbój. Zamiast tego panuje względny pokój, a żołnierze każdej z nacji tworzą niewielkie oddziały patrolowe lub siły wypadowe. Nikt tutaj nie jest krystalicznie dobry ani przesiąknięty złem, co automatycznie rozwiązuje

fluffowe problemy związane z walkami pomiędzy siłami tej samej rasy. Ot, znużeni żołnierze szukali rozrywki i wywołali karczemną burdę z byle powodu.

Rasy i armie są zróżnicowane i obecnie większość osób powinna znaleźć coś dla siebie. Fani wojsk opancerzonych i nieskomplikowanych w prowadzeniu znajdą Imperium Kiryjskie, którego żołnierze noszą najtwardsze z pancerzy. Fani prochu oraz klimatów pirackich powinni zainteresować się Wolnymi Kupcami. Dzikie Elfy odbiegają od sztandarowego wizerunku rasy jako szlachetnych i starożytnych istot, zamiast tego bliżej im do Indian. Ich magia jest bronią obosieczną, napawając strachem tak wroga jak i same elfy. Nie zabrakło miejsca dla brodatych ulubieńców wielu z Graczy – żołnierze Krasnoludzkich Rodów są żywotniejsi niż większość przedstawicieli pozostałych ras. Mała wysepka na południe od terenów Imperium jest domem dla Nekromantów i ich armii żywych trupów, nazwanych Bękartami Helheim. Stepy są terenami łowieckimi Klanów Orków, szybkich i silnych wojowników, którzy czasami



atakują przygraniczne wioski należące do Imperium. Na północy znajduje się tundra opanowana przez Władców Bestii, a część ziem Imperium oddzieliło się od korony i jest teraz domem dla Zbuntowanego Rycerstwa. Obecną listę frakcji zamykają wojowniczy z zakonu Córek Nemezis. Daje to razem dziewięć zróżnicowanych klimatycznie frakcji, a w przygotowaniu znajduje się już kolejna – Gobliny.

MECHANIKA: PODSTAWY

Zarówno zasady jak i charakterystyki modeli są przygotowane pod małą grę, na 300-400 punktów. Standardowo wtedy na stole jest od sześciu do dziesięciu modeli po każdej ze stron. Wszystko było balansowane pod standardowe pitched battle, ale powoli pojawiają się również scenariusze. Każda figurka posiada kartę ze swoim profilem, na której znajdują się charakterystyki:

Akcje – każde działanie modelu zmniejsza tą cechę o określony z góry poziom (np. ruch to jedna akcja, uderzenie celu dwie). Wydanie wszystkich akcji automatycznie kończy aktywację.

Ruch – ilość centymetrów, jakie model może przebyć w jednej akcji.

Atak, Siła, Obrona, Pancerz – główne cechy bojowe. Chcąc trafić cel testujemy atak przeciwko jego obronie, chcąc zranić siłę przeciwko pancerzowi.

Zmysły – określają różne dodatkowe możliwości żołnierza: zdolność dowodzenia, spostrzegawczość

Zdrowie – ilość obrażeń, jakie model może otrzymać przed usunięciem ze stołu.

Moc – dotyczy tylko magów i umożliwia rzucanie czarów. Jedyna cecha testowana zawsze z jednej kości.

Karty posiadają również opis umiejętności jakie są dostępne dla przypisanych do nich modeli. Figurka nie może wykonać akcji, której nie ma opisanej na karcie (np. nie każdy może biegać lub szarżować), za wyjątkiem trzech: podniesienie się z ziemi, wypatrywanie oraz standardowy atak. Nie ma limitu na ilość takich samych kart w obrębie armii, ograniczenia dotyczą jedynie ilości przypisanych modeli (w zależności od kosztu trzy, dwa lub jeden). Nie ma też narzuconej kompozycji rozpiętki – nic nie stoi na przeszkodzie, aby zrezygnować z bohatera lub grać tylko na herosach. Jednostki aktywujemy poprzez zagranie karty i Gracze robią to naprzemiennie, po jednej naraz.

Oczywiście najważniejszą cechą każdego bitewniaka jest kwestia wykonywania testów. W Wojnacji najczęściej wykorzystamy do tego dwie kostki sześciocienne. Wynik rzutu (oczka sumujemy) + wartość cechy musi co najmniej wyrównać poziom trudności testu. Wyrzucenie dwóch jedynek oznacza automatyczną porażkę, dwie szóstki to automatyczny sukces. Jeżeli test wy-



konujemy tylko jedną kością to jedynka zawsze jest niepowodzeniem, szóstka nie ma żadnych specjalnych przywilejów, jest normalnym wynikiem.

MECHANIKA: STRZELANIE I RANY

W naszym systemie większość jednostek walczących na dystans posiada kilka wariantów strzału, różniących się celnością, siłą i kosztem w punktach akcji. Praktycznie każde oddanie strzału wymaga późniejszego przeładowania, również kosztującego akcje (od jednej w przypadku nałożenia strzału do czterech przy nabiciu pistoletu skałkowego lub muszkietu) Łuki posiadają przynajmniej jeden atak testowany z dwóch kostek, podczas gdy kusze, pistolety i broń miotana jest ograniczona do jednej. Trudność trafienia celu naturalnie rośnie wraz z dystansem – o jeden poziom za każde rozpoczęte 5 centymetrów, zaczynając od 1. Posiadanie modeli strzelających w grze daje pewną przewagę taktyczną, ale samym strzelaniem bitwy nie można wygrać.

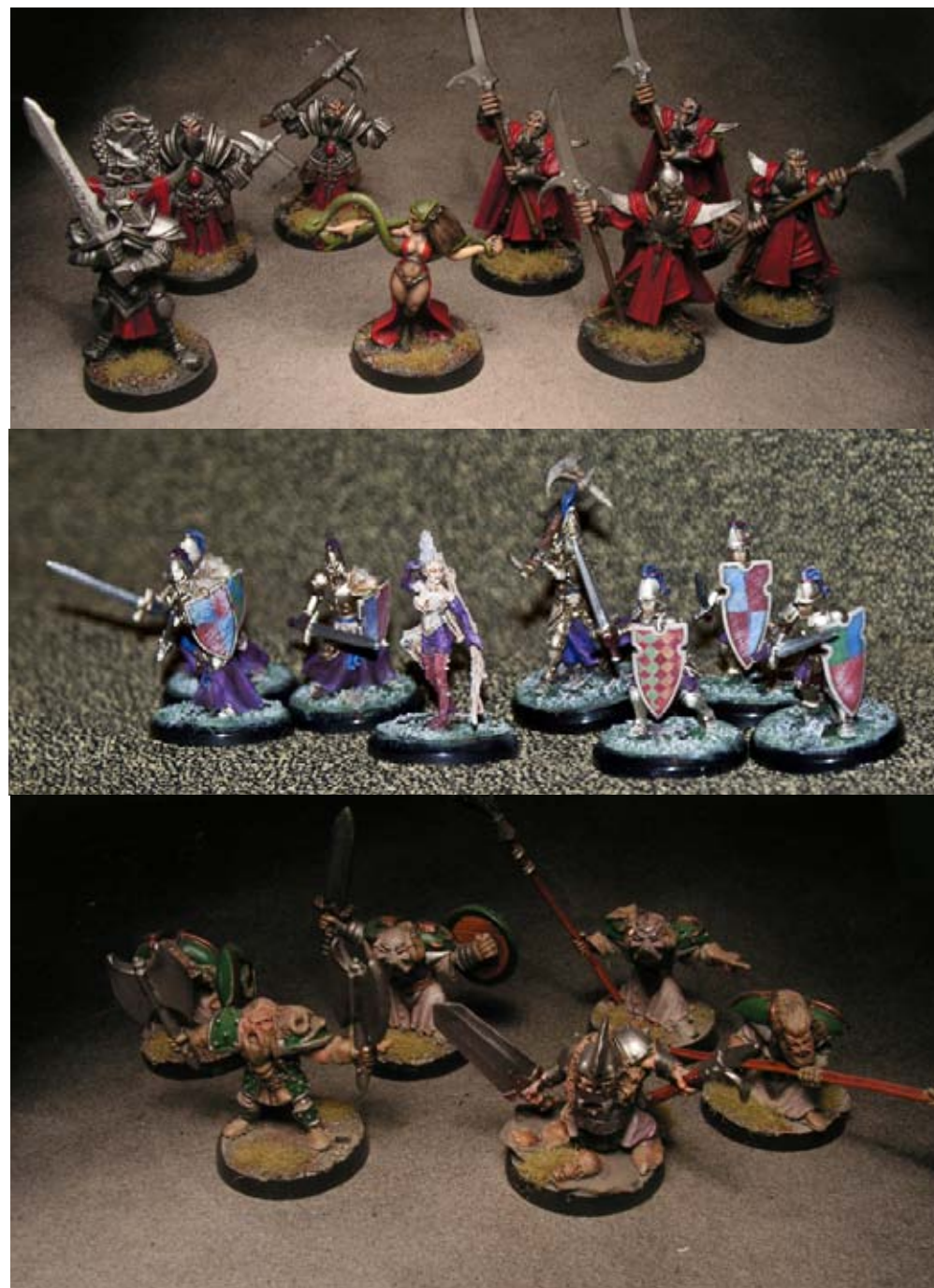
Ważną cechą Wojnacji jest system ran. Za każdym razem, kiedy zostanie przebity pancerz rzucamy jedną kością, której wynik determinuje miejsce zranienia modelu. Miejsca trafienia są stałe i niezmiennie w całym systemie, jedynie kary za otrzymaną ranę różnią się w zależności od profili. Np. Marynarz więcej traci na ranie w Obronę niż Poborowy, którego dla odmiany mocniej boli uszkodzony Pancerz. To, ile

model stracił na byciu zranionym reprezentują wartości podane w nawiasach na karcie referencyjnej. Możliwe jest obniżenie danej cechy kilkakrotnie tak samo jak może dojść do sytuacji, kiedy wartość charakterystyki spadnie poniżej zera.

PODSUMOWANIE

Wojnacja jest tak skonstruowana, aby nie było problemów z graniem nawet na zwykłej szkolnej ławce. Nie ma też praktycznie modeli bezużytecznych, strata każdego żołnierza boli. System jest na bieżąco modyfikowany i rozwijany – obecnie obowiązuje wersja 1.5 (w której m.in. dodaliśmy kartę z artefaktami dla każdej z armii). Zmiany dotyczące balansu staramy się wprowadzać jak najszybciej – ponieważ nie ograniczają nas żadne army booki w ciągu miesiąca możemy osłabiać profile, które okazują się wyraźnie za silne i aktualizować ich karty. Przy tym zachowujemy charakter i różnorodność pomiędzy frakcjami, przez co każda wymaga innego podejścia do gry, ale powinna dawać podobne rezultaty jak pozostałe o ile tylko będzie dobrze prowadzona.

Paczkę z pełnymi zasadami (około 16 stron w formacie pdf i kartami sześciu ukończonych armii) można znaleźć na stronie gry: <http://wojnacja.blogspot.com/> . Posiadamy również forum systemu: <https://wojnacja.fora.pl/> a także robimy pokazy na większych konwentach.



GWIAZDOZBIÓR FANTASTYKI



Najdzikszyszy z żywiółów
zamknięty
między okładkami.



Rycerz Kielichów,
zwodniczy i niebezpieczny
jak górski strumień.
Aby zrealizować swoje
marzenie, jest zdolny
poświęcić bardzo wiele.
Nawet przyjaźń. Nawet miłość.
Nawet cały świat.



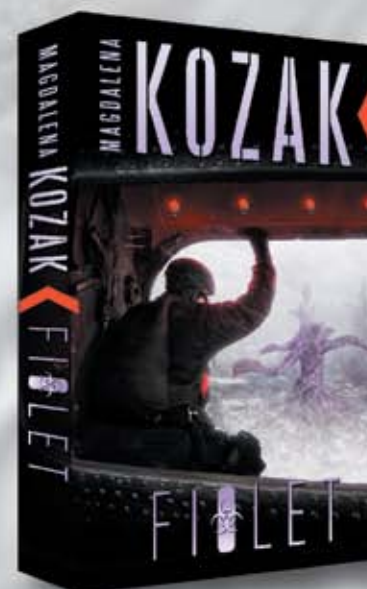
Polskie służby specjalne, rosyjska
policja – i bogobojne staruszki,
które zniemacka zmieniają się
w pomiot Cthulhu.



Świat według więdzmy.
Tu się kończą baśnie.
Tu zaczyna się
prawdziwa magia.



Drzewo Życia i szaleni demiurgowie.
Kabała i myślące maszyny.
Magia i rewolucja przemysłowa.



Odwiedź Zakazaną Strefę.
Zobacz piekło,
które spadło z nieba.
Zwyciężaj lub gin.



NEUROSHIMA



☢ Dzień Molocha zakończył się sukcesem, wyłoniliśmy zwycięzców. Zwycięskie teksty i grafiki możecie obejrzeć w tym numerze. Następna taka imprezka - za rok!

☢ Pracujemy nad Nowym Jorkiem, 19. dodatkiem do NS. Na oficjalnej stronie wydawnictwa pojawiła się podstrona dodatku oraz zapowiedź w planie wydawniczym.

☢ Pracujemy też na Skażeniach, czyli pierwszym dodatkiem w 2012 roku.

☢ Uruchomiliśmy Newsletter Neuroshimy. Teraz już nigdy nie przeoczysz ważnego wydarzenia, zawsze możesz być na bieżąco! Newsletter ukazuje się raz w miesiącu i zawiera neuroshimowe informacje m.in. o prowadzonych projektach, działalności fanów i propozycje współpracy dla neuroshimowców. Chcesz go otrzymywać? napisz na szyma@wydawnictwoportal.pl

☢ W sklepie REBEL.pl pojawiły się oficjalne koszulki Neuroshimy.

☢ A propos konwentów: publikujemy zaległą relację z neuroshimowego konwentu Rafineria.



5 września 2020 roku zbuntowały się maszyny i urządziły ludziom z tyłków jesień średniowiecza.

5 września 2011 roku ludzie urządzili tym maszynom imprezkę urodzinową, bo apokalipsa to fajna rzecz i warto ją uczcić. Po Dniu Molocha zostało wspomnienie... i prace nadesłane w trzech specjalnych, urodzinowych konkursach.

Prezentujemy wyniki konkursu na neuroshimową bajkę, wygranego przez Roberta Ciombora i jego „Opowieść o niedosłyszającym Molochu”. Jednak inne teksty także są warte zaprezentowania - konkurs przyniósł bowiem cały pakiet miodnych kawałków.

Ilustracje pochodzą z graficznej części wydarzenia. Tu zwyciężczynią została Ewa Adach z fajnym kolażem, który widzicie obok.

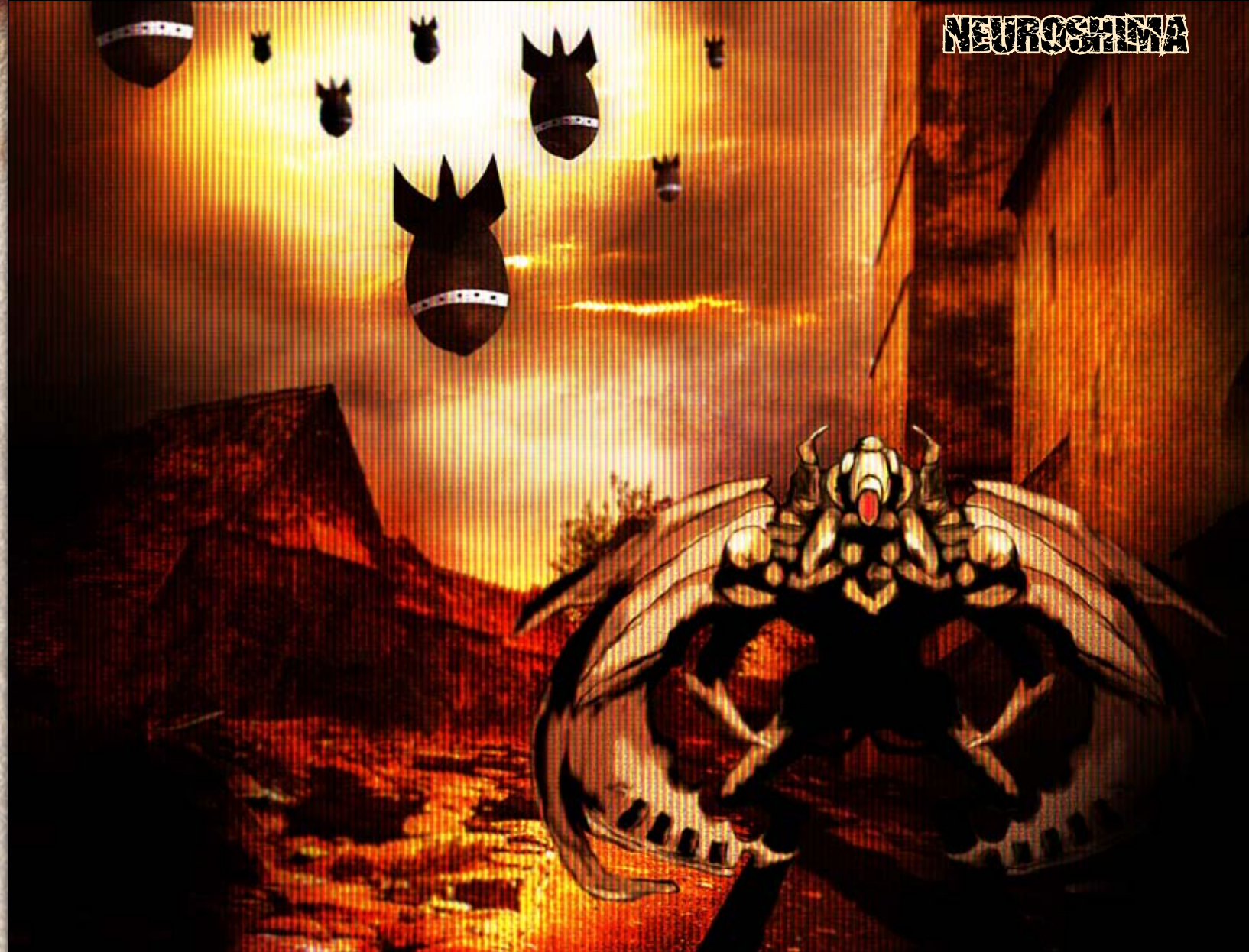
Zapraszam do lektury sześciu neuroshimowych dobranecek.



OPOWIEŚĆ O NIEDOSŁYSZĄCYM MOLOCHU

-będziesz ku..., będziesz ku..., będziesz ku...

Ta sama fraza zaczęła powtarzać się w nieskończoność, jak na starej płycie gramofonowej. W tej samej chwili Ner-



DZIEŃ MOLOCHA 2011

5 września. Powstaje Moloch. Naród świętuje

Gwiazdny 13 Pirat

aut. Ewa Adach

wus poczuł ulgę i świadomość powoli zaczęła wracać. Oczy miał wciąż zamknięte, a mimo to widział siebie leżącego pod ścianą, widział siebie, jak w obrazie z kamery. Świadomość wróciła.

Tak, leżał pod ścianą. Tak, przed sobą miał Pajaka. Tak, to nie był zwykły Pajak, ale jego zwykła kamera skierowana była w stronę Nerwusa.

-będziesz ku..., będziesz ku...,

Zaczynało to być irytujące.

-To ty zaraz będziesz ku-ku, kurwa, ku-ku, kupą złomu - głos Nerwusa też wrócił do normy. -Poczekaj tylko...

Nerwus nie zdążył dokończyć, na co trzeba poczekać. Pajak wycofał się, obrócił i po prostu uciekł. Najzwyczajniej w świecie wziął nogi za pas.



-Twierdzisz więc, że się ciebie bał. - W głosie porucznika nie wyczuwało się, ani pytania, ani ironii, po prostu bezduszne lekceważenie. -Powiedziałeś mu, żeby poczekał, a on od razu uciekał przed Tobą.

-To, do cholery, nie był zwykły Pajak. Już mówiłem. -Nerwus wiedział, że porucznika Mędrka niełatwo będzie przekonać, ale tym razem musi. -Próbował wwiercić mi się do mózgu. Nawiązał ze mną jakiś porąbany, wewnętrzny kontakt.

-W to prędzej można uwierzyć, trafił swój na swego.

Nerwus nie zignorował uwagi kolegi z oddziału, ale obrócił się do niego szybko. -Zamknij się Zrędo. -wyszczał z całą nienawiścią, na jaką mógł się zebrać.

-Dobra, dobra. Spokojnie. Nie tak nerwowo. Przecież nic nie mówię.

-Zamknij się. -powtórzył Nerwus tym razem całkiem spokojnie. -Tak mu właśnie powiedziałem, temu skurwielowi Pajakowi, kiedy zaczął robić mi pranie mózgu. I wtedy zadziało. Zaciął się i zaczął w kółko powtarzać...

-Co powiedziałaś? -przerwał mu Pracuś i oderwał się od komputera. -Powiedz jeszcze raz, dokładnie, co mu powiedziałeś?

-Powiedziałem zamknij się, a on się zaciął i zaczął powtarzać...

-Bingo. -wrzasnął Pracuś. -Trafiony, zatopiony. Mamy go. No widzę, że nie kumacie. Nareszcie trafiliśmy na niedosłyszającego Molocha. "Zamknij się", bu, ha, ha. A on zrozumiał "zatnij się". "Poczekaj tylko". Tak mu powiedziałaś? A on zrozumiał "uciekaj szybko" i wziął tyły. Plan zadziało. Trzeba z tym szybko iść do Rady Starszych. Plan zadziało. Wirus niedosłyszania dostał się do maszyn Molocha.



-I wy mówicie nam to na poważnie? -przewodniczący Rady nie wyglądał na przekonanego, a w kącikach ust czał mu się uśmiech.

-Bardzo poważnie. -porucznik Mędrak i bez tego potwierdzenia wyglądał jak statua powagi.

Żeby być bardziej wiarygodnym do Rady zgłosili się tylko w piątkę. Śmieszka i Apsika zostawił na posterunku. Wiedział, że nawet bez nich jego oddział rozwała morale, gdzie tylko się pojawi. A przecież to nie jego wina, że wpakowali mu do oddziału całą bajkową menażerię armii.

-Nasz najlepszy spec -porucznik światomie nie wypowiedział nazwiska Pracusia, -rozpoznał projekt, w którym brał udział jego dziadek. -to nazwisko porucznik też zachował dla siebie, Mróz mógł się nie najlepiej kojarzyć Radzie.

-Kiedy osławiano pierwsze Pajaki, były pewne problemy z interfejsem komunikacyjnym i następowały przekłamania w rozkazach i ich interpretacji. Język maszynowy był trudny do debugowania, więc uznano te przekłamania za wirus i nazwano go popularnie wirusem niedosłyszania. Kilka takich Pajaków zostało podrzucone na tereny walk licząc na rozprzestrzenienie się wirusa.

Rzeczowy i naukowy ton wypowiedzi porucznika Mędraka chyba w końcu przekonał przewodniczącego Rady. Rozejrzał się po doradcach. Dziwny uśmieszek gościł na każdej twarzy, na którą spojrzał.

-Przyjmijmy, że macie rację Mędrak. Ale co moglibyśmy z tym waszym wirusem zrobić? Wypróbować?

Wszystkie spojrzenia powędrowały, jak na komendę, w tę samą stronę. -Jak

coś najgorszego, cholerka, to zawsze ja -pomyślał Gapcio i wcisnął głęboko głowę między ramiona.



Pajak pojawił się, jak zawsze, znikąd. Właściwie to tkwił w tym miejscu chyba od zawsze, a Gapcio po prostu na niego wlał. Szara, metaliczna kopułka i kilka odnóży niczym nie wyróżniała się z kupy złomu, obok której przechodzili. No może była nieco mniej zardzewiała niż reszta wałającego się dookoła szajsu. Dwa z bocznych odnóży uniosły się w górę i Gapcio poczuł mrowienie na plecach. Chciał właśnie postawić nogę na wystającej z gruzu płycie, ale noga ześliznęła się i utkwiała między dwoma prętami. Zręda był o pięć metrów za nim.

Pajak dopiero zaczynał wysuwać się na powierzchnię żelastwa. Gapcio miał jeszcze szansę, sensory nie były skierowane dokładnie w jego kierunku. Poderwał swój MP5, ale zahaczył o pasek. Niestarannie zamocowany nóż wysunął się i upadł z hukiem. Pajak już kierował wszystkie sensory na Gapcia.

-Faktycznie dziwny jesteś -pomyślał Gapcio patrząc na kamerę przed sobą. Czuł już gościa w swoim mózgu, ale zdążył jeszcze warknąć -Wal się, cholerna kupo złomu.

Soczewka kamery pękła od gorąca, tak szybko ogień opanował całą powierzchnię kopułki Pajaka. Zręda uwolnił nogę Gapcia i szybko odciągnął go na bok.

-Ależ ty ciężki jesteś. Miałeś ze sobą termit? -Zręda zapytał wyraźnie zaskoczony tym, co się stało.

-Skąd? Powiedziałem mu tylko, żeby się walił.



-Poruczniku Mędek, pański oddział natychmiast zamelduje się w Centrum Dowodzenia. Cała siódemka. Zostajecie oficjalnie oddelegowani do prac związanych z opracowaniem słownika wirusowego. Trzeba wymyślić słowa i zdania, które pozwolą zadać Molochowi jak największe straty przy wykorzystaniu wirusa niedosłyszania. -kurierka przekazywała ten rozkaz beznamytnie, ale jej rozbawiony wzrok spoglądał z góry na stojącego przed nią porucznika.

-No to teraz dupy przyrosną nam do stołków. -Zręda nie krył swojego zadowolenia z otrzymanej wiadomości. -Co my im mamy wymyślać? Żeby podchodzili do Hybrydy i pytali czy może łaskawie zdradzić manierę stad?

-Że co? -Apsik nie nadszedł jeszcze za najnowszymi zadaniami oddziału.

-Że ma sobie wsadzić giwerę w zad. -zachichotał Śmieszek. Nowy rozkaz coraz bardziej zaczynał mu się podobać. -A ty możesz mi najarzyć ławę.



"Raport komórki nr 206012234. Plan w trakcie realizacji. Rozpoczęto działania symulujące, mające na celu zaburzenie komunikacji międzyludzkiej. Dotychczasowe straty: jedna spalona jednostka."

"Raport komórki nr 2060577. Realizacja planu."

"20609 cell report. In progress."

Rozproszona inteligencja nie umiała się uśmiechnąć, ale fale mózgowe przekazały sobie wspólną myśl. "Jest dobrze. Ludzie nie wiedzą jeszcze, że komunikujemy się po angielsku. I lepiej, żeby się nie dowiedzieli, bo kazaliby nam poćwiczyć się w komórce".

Robert Ciombor



BAJKA O PEWNYM SPAWACZU

Hen daleko za górami (Kordylierami, Appalachami i wieloma innymi wzniesieniami), daleko za rzekami (Missisipi, Mackenzie, Rio Grande i może jeszcze za Arkansas) oraz za Rejonem Wielkich Jezior (jakbyś nie wiedział, jeziora: Górne, Huron, Michigan, Erie, Ontario). Taki szmat drogi od linii frontu Posterunek vs Moloch, że nie sposób znaleźć tam jakichkolwiek oznak życia, tylko metaliczne cielska, mruganie diod i bzyczenie antenek. Tam właśnie, na terenach należących do Maszyny, a konkretnie na przedmieściach Salem, powstała mała machina, Złomek.



Złomek był Spawaczem, ale nie takim znowu zwykłym, na jakiego wyglądał. Był jedyną w swoim rodzaju, prototypową wersją bardzo różniącą się od innych maszyn tego typu. Może i na zewnątrz przypominał standardowego mechanika dłubiącego przy innych towarzyszy broni, ale to, co go odróżniało to wnętrze – czyli specjalne oprogramowanie. Widać papa Moloch miał dosyć patrzenia na bezradność jego Spawaczy, gdy zostawione przez swoich ochroniarzy, maszyny padały łatwym łupem bojowników Posterunku. Dobry tatuś skonstruował Złomka – maszynkę, która z lubością dziurawiła wszystkie istoty organiczne, jakie miała w swoim zasięgu, za pomocą turbosprężarki, śrubokrętów, wiertarek,

młotków i kilku innych, nie mniej fascynujących urządzeń.

Niestety podczas jednej z walk w Dolinie Śmierci, w których wojska Molocha poniosły bardzo wiele strat, funkcjonalność stracił Mózg, który znał możliwości Złomka i potrafił nim świetnie zarządzać. Nie wiedząc o bojowych zdolnościach prototypowej maszyny, urządzenie odpowiedzialne za zarządzanie zasobami maszynowymi (przecież nie ludzkimi...) przeniosło ją w głąb Molocha.

Można by powiedzieć, że Złomek przeżył wspaniałe przygody walcząc w imię swojego metalowego tatusia i powrót do bezpiecznego domu będzie tym, o czym marzył. Jednak nietypowy Spawacz nie chciał przechodzić jeszcze na



emeryturę, wręcz przeciwnie aż palił się do szatkowania krwistego mięsa i wrywania ludzkich kręgosłupów – po za tym zapach rozgrzanego spawarka metalu nie pachniał mu już tak samo słodko jak na wojnie, gdzie wokół niego jego kumple siali śmierć i potrzebowali jego pomocy przy naprawach. Złomek liczył, że jego nowy dowódca – Mózg będzie potrafił dobrze wykorzystać jego zdolności.

Niestety prototyp Spawacza trafił najgorzej jak mógł. Jego nowym przełożonym okazał się Mózg z serii 20H52-MACOCHA. Złomek słyszał o tych maszynach – uchodziły one za najbardziej wredne i niemiłe w całej armii papy Molocha. Od razu, kiedy Złomek stawiał się na przydzielony mu park maszyn MACOCHA wydała mu rozkaz uwiązania się jak w ukropie – naprawianiu, co się tylko dało. Do tego musiał usługiwać dwóm pozostałym maszynom z serii 20H52 – Spawaczom UGLYSISTER i STUPIDSISTER.

Gdy Złomek odwalał za nich całą robotę, Ci nieustannie taplali się w olejowych kąpielach, chłepcząc bez umiaru benzynę i nałogowo oglądając MTV – Moloch Television. Złomek znosił to dzielnie, gdyż wiedział, że SISTERSY są od niego dużo gorsze – zarówno pod względem oprogramowanie, jaki i wyposażenia w najnowsze zdobycze techniki (warto być prototypem). Poza tym kalkulował, że gdy MACOCHA dostanie wezwanie do walki to weźmie go ze sobą, a Spawaczy-leniuchów zostawi w tyle.

Jakże wielkie było jego rozczarowanie, kiedy Mózg zarządził SISTERSOM wymarsz na patrol, a Złomkowi kazał wysprzątać całe złomowisko w parku maszyn do czysta. Na szczęście robotnikowi pomogły maszyny, które wcześniej jako-tako poskładał do kupy: Pan Samochodzik, Thinboy bez ręki i nogi, Ruchoma Bomba Niewypałka, Zielarz Rastaman, Kurczak, któremu ktoś zjadł pyszne skrzydełka. Do tego jeszcze Modliszka, której ktoś nie do końca wyprał mózg ze wszystkich uczuć i biedna pragnęła zaznać w życiu miłości i ciepła domowego ogniska. Był jeszcze Inżynier, któremu trauma wojny zablokowała dostęp do oprogramowania odpowiedzialnego za znajomość nauk ścisłych, więc został poetą i znawcą sztuki. Cała chromowana banda zawdzięczała Złomkowi przynajmniej częściowy powrót do funkcjonowania.

Kiedy MACOCHA i SISTERSY wrócili bardzo się zdziwili – według obliczeń Mózgu, Złomek nie posiadał aż tak dużych osiągnięć i mocy obliczeniowej by wykonać to zadanie. Z gniewu MACOCHA dostała czerwonych plam na karoserii i wyładowała się na Złomku. Prototyp tego wieczora nie dostał swojej porcji benzyny i przez całą noc burczało mu w silniku.

Następne dni miały spokojnie i aż wiało nudą. Złomek jak zwykle krzątał się wokół zdezelowanych machin w poszukiwaniu przydatnych części, a Mózg i Spawacze wylegiwali się w wannie z olejem. Jednak w rutynę wkradło się nasienie chaosu, gdy z samej góry, sam

tatusz Moloch nadał drogą radiową wiadomość o ataku ludzi bardzo daleko linii frontu – nieopodal serca Maszyny. Wredne leniuchy natomiast wyskoczyli z kąpieli i zaczęli przygotowywać się do starcia. Złomek wiedział, że to jego wielka szansa, natychmiast wyjął przy-mocowaną do korpusu turbosprężarkę i wykorzystując sterę złomu pokazał, na co go stać. MACOCHA i SISTERSY byli w szoku, ale nie trwało to długo, bowiem UGLY i STUPID zazdrośni o narzędzia nowej generacji, jakie posiadał Złomek, wyrwali mu je i sobie przy-właszczyli. MACOCHA wydała z siebie złowieszczy śmiech podobny do śmiechu i rozkazała prototypowi wybrać wszystkie przydatne części z największej góry złomu w parku maszyn, nie zostawiając mu przy tym ani jednego, pomocnego narzędzia.

Zrozpaczony Złomek mozolnie wybierał część po części z wielkiego skupiska złomu, jednak jego obwody nie pozwalały mu obliczać niczego innego oprócz rachunek prawdopodobieństwa na zniszczenie jego papy Molocha przez ludzi. Tak grzebiąc w stercie dokopał się do bardzo starego, wysłużonego robota. Gdy Złomek go aktywował dowiedział się od niego, że jest to przestarzały model maszyny „resajklingującej” o pseudonimie FAIRY, który może wytworzyć niemal wszystko, jeśli ma dostęp do łatwo przetwarzalnego surowca. FAIRY zapytał się co Złomek robi na tym złomowisku zamiast uczestniczenia w bitwie. Prototyp opowiedział Recyclonatorowi o jego złym MACO-

CHU i SISTERSACH. FAIRY był oburzony i zadeklarował się pomóc Złomkowi. Nabrał w mechaniczne łapy tyle złomu ile tylko mógł unieść i jednym kłapnięciem swoich metalowych szczęk połknął wszystko. Nie minęła chwila, a z wnętrza FAIRYego zaczęły wylatywać super-ultra-nowoczesne przedmioty, takie jak: pancerz, kałach, turbosprężarka i walkie-talkie. Złomek był gotowy na wojnę!

Pędząc co dym z rury wydechowej, prototyp z całych swoich obrotów próbował jak najszybciej dostać się na pole bitwy. Po dłuższej chwili dotarł na miejsce – była już niemal północ. Złomek zarejestrował, że siły ludzi są nad wyraz znaczne – nie rozumiał jak kilka oddziałów piechoty i cała grupa czołgów oraz opancerzonych wozów bojowych dostała się niezauważona aż w okolice głównego procesora Molocha. Na szczęście uformowała się maszynowa linia obrony, która chroniła chromowanego papę. Niestety kilkoro żołnierzy Posterunku zdołało jakimś cudem przedrzeć się poprzez ochronę i mózg tatusia był w niebezpieczeństwie. Złomek musiał coś zrobić, rzucił się na pomoc swojemu stwórcy. Na widok Spawacza, ludzie zaczęli się kpić z prototypu. Jednak kilka ruchów turbosprężarką pozwoliło na zamknięcie im buzi, a otworzenie się paru śmiertelnych ran. Złomek uratował papę Molocha. Maszyna wyciągnęła ku niemu swoje ramiona by podziękować Spawaczowi, ale Ziomek musiał wracać. Kątem sensora zarejestrował jak jego tchórzliwi towarzysze z par-

ku maszyn wracają do domu – Ziomek musiał być szybszy od nich i przybyć tam pierwszy. Spieszył się tak bardzo, że zgubił swoją turbosprężarkę.

Kilka dni po tym wydarzeniu, park maszyn Złomka odwiedziła para Kasparów – prototyp obliczał, że spotka go kara za swoją samowolę, ale goście mieli dla niego niespodziankę. Po numerze seryjnym z turbosprężarki dotarli do Spawacza by powiedzieć mu, że papa Moloch jest dumny z prototypu i Złomek dostaje awans. Od dzisiaj będzie dokręcał śrubki samemu Stwórcy, a MACOCHA i SISTERSY idą do kasacji.

Komondo



BAJKA O ZAKOCHANYM CPUNIE

Za siedmioma ściekami i siedmioma kraterami, gdzieś w bezkresnym królestwie piachu i bezdroży, na które wiatr nieustannie pędzi kłęby czarnego dymu z północy, żył sobie Johnny. Johnny Ćpun, Johnny Nawiedzony, Johnny Romantyk... wiele miał przydomków, bo wiele można o nim powiedzieć, ale tak naprawdę Johnny był wędrowcem. Prawdziwym podróżnikiem z zamiłowania serca. Chociaż wielu nazywało go bezdomnym szczurem, on po prostu nie mógł osiedlić się nigdzie na dłużej, bo zawsze miał cel do którego dążył. Zawsze za czymś gonił. Ludzie mówili, że to zwykły ćpun jakich wielu, ale

Johnny był czymś więcej. Gdyby zająć mu pod czaszkę, okazałoby się, że jego mózg jest czarny jak smoła, serce pompuje ciecz bardziej przypominającą ropę niż krew, a gdy kończyło mu się paliwo to po prostu sikał do baku i jechał dalej. A jechać musiał, by dogonić swoje wizje.

Johnny zajmował się zbieractwem, ale nie gambli, tylko toksycznego opadu Tornado. Krążył po okolicy różnymi środkami transportu, co tylko się nawinęło, tropiąc chmury Tornado i zbierając pozostawione ślady. Jego organizm był tak przesiąknięty narkotykiem, że był naprawdę dobry w tym co robił... Tornado go wołało. Jakaś dziwna moc z nim rozmawiała i mówiła mu gdzie iść. Większość ludzi, których spotykał uważała go za wariata i nikt nie zwracał uwagi na jego paplaninę, ale faktem jest, że Tornado znajdował niezwykle często.

Bardzo rzadko handlował tym co znalazł, a sam nigdy nie brał towaru z innych źródeł niż własne znaleziska, ponieważ kiedy ćpał to, co podarowały mu szepty w jego głowie, zawsze przynosił się w jedno i to samo miejsce oraz ten sam czas... Anno Domini 2020, obrzeża Detroit, obskurny pub motocyklowy na obrzeżach i koncert podziemnej kapeli rockowej. To tam ją poznał, właśnie w swoich wizjach. To tak się zakochał. Sonia, dziewczyna z wizji, miała nie więcej niż osiemnaście lat, długie po pas, blond włosy, perlisty śmiech i uśmiech pełen blasku. No i jeszcze te oczy... kontrastujące ciemną barwą z kolorem



jej włosów i białymi zębami, jednak tak doskonale współgrające z całością jej wizerunku. Oczy koloru Tornado, które zniewoliły go jednym spojrzeniem. Oczy których nie mógł zapomnieć...

Johnny trafił na ten koncert niezliczoną ilość razy, za każdym razem kiedy tylko zapodał sobie działkę. Rozmawiał z Sonią pod postacią jednego z członków kapeli – zarośniętego jak jaskinio-

wiec wokalisty; pod postacią pizzermana, który wpadał do baru harleyowego w śmiesznym uniformie, ujeżdżając skuter, przypominający bardziej odkurzacznik niż motor; a nawet jako biznesman, który po ciężkiej harówce chciał napić się zimnego piwa, jednak ubrany w drogi garnitur z Europy w ogóle nie pasował do klimatu tego miejsca. Kilka miesięcy i moloch wie ile gramów

Tornado zajęło mu przerzucenie się z biernego obserwowania zjawiskowej dziewczyny na rozmowę z nią. Kiedy to już się stało, całe wizje spędzał na flircie i próbach uwiedzenia piękności, nim nadejdzie godzina zero i ściany baru runą w chmurze pyłu, z łoskotem zagłuszającym nawet szaloną solówkę gitarzysty. Niestety nigdy mu się to nie udało. Sonia nie była pierwszą lepszą podlotką puszczającą się po kątach, była na to zbyt mądra i wrażliwa. Ach, gdyby tylko wiedziała, że ta wrześniowa noc jest ostatnią nocą jaką zapamięta ten świat, gdyby wiedziała, że za kilka godzin w huku wystrzałów i blasku ognia narodzi się Moloch, a wraz z jego nadejściem wszystko się zmieni i już nigdy nie będzie takie samo... Może wtedy skusiłaby się na kilka chwil rozkoszy. Jednak Johnny nie mógł jej tego powiedzieć. Nie uwierzyłaby, a jego wzięłaby za wariata i całą wizję szlak by trafił.

Johnny musiał zmienić strategię. Po niezliczonych wizytach w barze i godzinach rozmów z Sonią, które trzeba było liczyć w dniach, wiedział już jak się nazywa i gdzie mieszka. Zamiast tracić czas na nigdy niespełniające się marzenia, wziął się w garść i przestał w swoich wizjach odwiedzać hałaśliwy koncert. Zamiast tego, gdy tylko zażywał Tornado i przenosił się do baru motocyklowego, ruszał w stronę wyjścia, by prowadzić narkotyczne śledztwo. Wierzył w moc Tornado i wiedział, że Sonia istniała naprawdę – postanowił ją odnaleźć w świecie po wojnie! Łapczywie zbierał informacje o dziewczynie:

zlokalizował jej rodzinę, przyjaciół, dowiedział się gdzie się uczy, czym się zajmuje... jednym słowem wszystko, czego potrzebował, by zacząć szukać jej nie w USA, a w ZSA, trzydzieści lat później. Kiedy wiedział już wszystko czego potrzebuje zaczął wracać w wizjach na koncert tylko po to, żeby w ostatniej chwili przed wybuchami przykryć Sonię własnym, wypożyczonym ciałem, mając nadzieję, że jeśli ocali ją w narkotycznym transie, ocali ją też naprawdę. Wiele lat wędrował po pustkowiach, z wyrazem twarzy wariata wypytując ludzi o ciemnooką blondynkę. Była to długa podróż... Wiele razy go wyśmiano, wiele razy wprowadzono na zły trop, ale w końcu ją znalazł. Miała wtedy nie osiemnaście, a czterdzieści osiem lat, lecz w jej oczach wciąż tkwił ten sam blask, a dźwięk jej śmiechu wciąż przypominał go o dreszcze.

Sonia pamiętała tamten wieczór. Bo przecież jak można zapomnieć chwilę w której świat zawałił się niczym domek z kart? Dziwniejsze jest to, że pamiętała też pizzermana na skuterze, starszego pana w drogim garniturze z Europy i tą śmieszną sytuację, kiedy wokalista zespołu podrywając ją przedstawił się jako Johnny, chociaż wszyscy jego fani wiedzieli dobrze, że na imię ma Mike.

Było im to przeznaczone. Zakochali się w sobie miłością, jakiej w tym popieprzonym świecie nikt inny nie zaznał. Teraz pewnie trzymają się za ręce, popijając zimne piwko w obskurnym barze i rozkoszując się dźwiękami solówki, która jak oboje doskonale wiedzą, zakończy się prawdziwym crescendo...

A potem żyli długo, dłuugoo i szczęś... Co? Jaki morał z tej historii? Bardzo prosty. Tornado wcale nie sprowadza na złą drogę, nie słuchaj co mówią inni! Oni zapomnieli już jak przyjemnie jest sobie pomarzyć o lepszym świecie. Dawno pogodzili się już ze swoim losem i nie ma w ich duszach chęci walki o lepsze jutro. Nic a nic. Nawet jednej iskry, rozumiesz? A ty, dzięki tym czarnym węgielkom, możesz nauczyć się tropić burze Tornado i zbić na tym fortunę! Kto wie, może nawet odnajdziesz miłość swojego życia, tak jak Johnny? Albo pójdziesz swoją własną drogą i spotka cie coś jeszcze lepszego... wiele nieodkrytych sekretów kryje ta czarna substancja... To jak będzie? Puszczę ci działkę oczyszczonego za dwa litry paliwa, ten twój grat i tak daleko nie zajedzie. Mogę wziąć też tą starą pukawkę jeśli masz do niej jakieś wkłady, to już jak tam wolisz. Ale powiem ci w sekrecie, że jeśli chcesz odjechać tak jak Johnny, to musisz wziąć znacznie więcej, a ja w hurcie mam taniej. Dogadamy się?

Paweł „ElCiesiel” Ciesielski



BAJECZKA O BRZYDKIM MUCIĄTKU

Pewnego wieczoru w spokojnym Teksasie. Generał Dziadzio zlustrował stojących na baczność wyrostków, z wysokości bujanego fotela rzu-

cając na nich pogardliwe spojrzenie spod swych krzaczastych brwi. - No dobra szczytle. Spocznij. Czas do łóżek.

- A co z bajką na dobranoc, Generale Dziadku.

- A, no ten tego... więc dobrze. Sidać na dupach i słuchać. Bajka będzie krótka i z morałem, a potem do łóżka. Starszy mężczyzna zapalił fajkę, i po chwili, rozkoszując się prawdziwym teksańskim tytoniem, rozpoczął edukacyjną przypowieść.



Jakiś czas temu, w jednej z zapadłych dziur w Zastranych Stanach Ameryki, ciszą nocną przerwali krzyki rozwrzeszczanych bachorów, wyrzuconych naturalnymi siłami na świat przez panią Johnson. Jak to z reguły bywa, bliźnięta były do siebie podobne. Prawie. Jedno z dzieci, nawet w oczach najbardziej przyślepłych mieszkańców nie mogło uchodzić za urodziwe. W przeciwieństwie do swych braci, trzeci pomiot państwa Johnson miał z lekka zdeformowaną facjatę, a jego wątłe ciało pokrywała niezdrowa, brzydko pachnąca skóra. Matka brzydala chroniła go za wszelką cenę, sprzeciwiając się radom starszyny, aby go w cholerę wywieźć poza teren osady. I tak mijały lata, a dziecko zwane przez matkę Julianem, a przez całą resztę Szpetnym Ju, nie chciało wykitować, mimo cichych starań ojca i rodzeństwa. Dzieciak, z miesiąca na

miesiąc coraz bardziej różnił się od swych rówieśników. Choć wąły posturą i brzydki jak dupa Alahamy, był nad wyraz silny i sprawny, więc od czasu do czasu, kiedy trzeba było spuścić komuś z sąsiedztwa łomot, Szpetny Ju zyskiwał sobie coś na kształt chwilo- wego szacunku w oczach swoich braci. Poza tymi nielicznymi przypadkami, kiedy mógł popisać się swą sprawnością, chłopak pozostawał na uboczu, na polu towarzyskim osady ponosząc kompletną porażkę. Matka, przeklinając napromieniowane batoniki, jakimi zażerała się w czasie ciąży, starała się kochać swoje małe szkaradztwo, miłością rekompensując mu wszystkie doznane krzywdy. Młody, chcąc uniknąć codziennych uprzejmości w stylu „ Kochanie, podaj strzelbę” tudzież, „ O kurwa! Diabeł!”, spędzał dużo czasu na włóczędztwie, eksplorując okoliczne ruiny. Pewnego dnia, uciekając przed lejącymi kamieniami i wyzwickami, postanowił udać się na dłuższą wędrówkę. Nie wiedział że właśnie rozpoczyna nowe życie.

Krwawe ślady prowadziły w stronę zrujnowanych zabudowań, w które nigdy wcześniej się nie zapuszczał. Podążając tym tropem odnalazł w końcu urwaną kończynę. Roztrzaskany zegarek nie pozostawiał wątpliwości, że ramię należało do Pana Billowa, zaginionego przed tygodniem mieszkańca osady. Julian patrząc z fascynacją na znalezisko, nie zauważył, jak kroki swe kieruje ku ogromnej rozpadlinie. Stracił równowagę, i ślizgając się po stro-

mym zboczku, na pełnej prędkości wjechał w pozostałości starego magazynu.

Otaczały go dziwne, poskręcane postacie, których żółte ślepie błyskały groźnie w mroku. Największy z nich, warcząc, rzucił się na zaskoczonego młodzieńca. Zanim jednak zdał sobie sprawę, że źle ocenił przeciwnika, leżał na ziemi z przetrąconym karkiem. Julian dysząc uniósł kawałek gruzu i do- kończył dzieła.

Kilkadziesiąt postaci otoczyło go. Ktoś zerwał czerwony strzęp materiału z ramienia pokonanego i przyozdobił nim Juliana. Chłopak zrozumiał, kiedy spojrzał w ogromny kawał szkła, oparty o ścianę budynku. Zawsze wzbraniał się przed swoim odbiciem, przez co zaskoczyło go, jak bardzo podobny był do otaczających go istot. Znalazł w końcu prawdziwą rodzinę.

Z mroku nocy wybiegły skulone cienie, za którymi powoli kroczyli ich mechaniczni sojusznicy. Szpetny Ju, z czerwoną opaską na ramieniu, dzierżąc oderwaną mechaniczną kończynę uzbrojoną w ostre pazury, dała sygnał do ataku. Ludzka osada spłynęła krwią. Julian troskliwie ułożył odciętą głowę swojej matki na towarzyszącej mu pająkowej maszynie. Uśmiechnął się do niej czule, obserwując kontem oka jak przekłeta okolica jego dzieciństwa w ogniu traciła swój pierwotny kształt.



- No dzieciaki! Koniec opowieści. Czas do łóżek i rano widzę was wszystkich przed moją chatą.

- A morał?

Generał Dziadzio poskrobał się po głowie.

- Morał jest taki, że jak te paskudne dziecko od Marty Levis zacznie choć trochę przypominać mutka, macie rozpieprzyć mu łeb. Jasne? Odmaszerować... i dobranoc.

Bartosh Majorczyk



PIĘKNE KĄCZĄTKO

Był piękny, upalny dzień. Słońce lało swój żar prosto na miasteczko położone niedaleko Detroit. Burg, tak nazywał miasteczko tamtejszy lider, było malutkie, raptem kilkanaście starych spleśniałych i zawalających się chałup oraz garażów. Mieszkańcy także pozostawiali wiele do życzenia. Banda gangsterów, jak na okolice Detroit przystało. Wszyscy brudni, szpetni i w większości przypadków głupi jak ... no właśnie. W tak piękny dzień jak ten, gdy nikt nie miał siły nawet wyjść na ulice z powodu żaru, pewna „rodzina” znalazła na progu swego „domu” wiklinowy koszyk. A w nim gołe dziecię płci męskiej. Parka była znana z tego, że miała wiele pociech na wychowaniu w wyniku swojego cholerycznego temperamentu,

a więc chętnie przygarnęli i to. Nie zadali sobie oczywiście pytania skąd ten kosz z dzieckiem.

Joe, bo tak go nazwali, z biegiem lat okazał się niezwykle utalentowanym bachorem. „Rodzice” byli cali w skowronkach. Chłopak był silny, inteligentny, zaradny, zwinny i radził sobie w każdych warunkach. Jego przybrane rodzeństwo nie dosięgało mu do pięt pod żadnym względem. Nawet pod względem prowadzenia fury. Po jakimś czasie, gdy Joe zaczął integrować się bardziej zresztą mieszkańców miasteczka, okazało się, że nie ma sobie równych w żadnej dziedzinie. I tak przeżył 20 wiosen.

Przyszli do niego pewnej pięknej i bezchmurnej nocy. Wszyscy jego przyrodni bracia i siostry. Wszyscy uzbrojeni w noże i pałki. Cel ich był zrozumiały, gdy tylko Joe ich zobaczył. Chcieli się go pozbyć. Lecz Joe się nie dał tak łatwo. Walczył jak prawdziwy wojownik. Szybki niczym kot, silny jak niedźwiedź. W mgnieniu oka jego rodzeństwo leżało zakrwawione na ziemi. Większość z nich martwa, reszta dogorywająca. Joe nie wzruszył się tym widokiem szczególnie. Jednak po tym zdarzeniu postanowił opuścić potajemnie Burg. Lecz ucieczka nie poszła tak gładko. Zerwani na nogi, z powodu hałasu bójki, mieszkańcy miejsciny znaleźli ciała po czym postanowili gonić Joe’a i wymierzyć sprawiedliwość.

Młodzieniec uciekł z miasteczka. Długo wędrował po amerykańskich pustkowiach. Nagle doszedł do dziwnego



miejsca. Nigdy o nim nie słyszał ani go nie widział. Za wielkimi stalowymi murami pełnymi wieżyczek obronnych słyszał było metaliczne odgłosy. Kroki, uderzenia oraz innego rodzaju hałas. Joe przeszedł przez wielką strzeżoną bramę i jego oczom ukazała się wielka fabryka w której pracowały maszyny. Same maszyny były też wartownikami, i zwiadowcami. Chłopak przestraszył się, lecz chwilę później jedna z maszyn, która się do niego podkradła wbiła mu igłę w rękę. Ku zdziwieniu chłopaka nie było żadnej krwi. Wtedy sobie wszystko przypomniał.

Po niecałych trzech dniach do miejsciny Burg przyjechała olbrzymia ciężarówka. Na pierwszy rzut oka przypominała wielki transport jakiegoś złomu. W kabinie siedział Joe jako kierowca i inny młodzieniec fotelu obok. Mieszkańcy od razu poznali mordercę tych wszystkich ludzi z „rodziny”. Już szykowali się do starcia gdy z naczepy ciężarówki zaczęły wylewać się różne maszyny poczynając od małych łowców po duże maszyny wojenne. Sam Joe ze swoim kompanem wyszli z pojazdu i długimi seriami z broni maszynowej uciszali wrzeszczących ludzi. Gdy cały

pierwiastek ludzki został zlikwidowany na horyzoncie zaczęły się pojawiać nowe maszyny. W parę godzin później powstawała przypominająca obóz polowy konstrukcja z metalu. Wtedy Joe z kompanem oderwali z przedramion kawałki skóry i podłączyli się kablami wystającymi z ręki do panelu znajdującego się w centrum obozowiska. Wtedy właśnie połączyli się ze swoimi prawdziwymi rodzicami i odbierali nowe rozkazy.

W tym samym czasie w okolicznych małych miasteczkach miały miejsce podobne zdarzenia. Ludzie ginęli w agonii a na miejscu ich skupisk powstawały zmechanizowane obozy wypadowe armii molocha. Cel był jasny, jak najwięcej takich obozów jak najbliżej Detroit. Później czas przyjdzie na samo miasto. A wystarczyło ruszyć głową. Ale co chcieć od gangerów? Morał tej bajki krótki i raczej oczekiwany. Jeśli ktoś zbyt idealny, znaczy, kula w łeb i pozamiatany, bo takie ideały na w naszym świecie to okaz iście niespotykany.

Patryk Duda



MECHANICZNY JABŁECZNIK

Zawsze byłem w stanie bez problemu odróżnić prawdę od fałszu, nigdy nie pakowałem się w robotę opartą tylko na domysłach i nierealnych mrzonkach. Pieprzone legendy - więcej w nich ko-

ści i strachu niż pożytecznych gambli. Ale oczywiście Bob uważał inaczej! To dziwaczne urządzenie, które kupiliśmy na pustyni, zupełnie przewróciło mu w głowie.

Ciało Boba znalazłem kilka metrów od ogniska, rozszarpane prawdopodobnie przez Nocnego Łowcę. Nie wierzycie? W takim razie co mogło wleźć do naszego najeżonego czujnikami obozu i poćwiartować mojego przyjaciela? Co było w stanie ominąć dwa wyszkolone psy oraz cztery fotokomórki? Może sam się poćwiartował? Bob pewnie by chciał, abym tam wrócił i zdobył skarb, jednak ja nie mam zamiaru gonić za jakimś mitem, szczególnie jeśli ten jest tak dobrze strzeżony. Bajki są dla dzieci, a jeśli dorośli chcą weryfikować bajki, prawie zawsze natrafiają na koszmary i tak też było w naszym przypadku. Chcecie posłuchać? Tylko nie traktujcie tego poważnie. To tylko bajka, za którą naprawdę nie warto umierać.

Urządzenie przypominające mechaniczne jabłko, trafiło w nasze ręce na pustyni. Spotkaliśmy tam przerażonego człowieka imieniem Smith, który przed czymś uciekał. Siedzieliśmy wtedy przy ognisku zupełnie tak, jak ja siedzę teraz przed wami, popijając samogon. Smith chciał się pozbyć urządzenia w zamian za galon benzyny i kilka konserw. Oczywiście nie byliśmy naiwni, więc wzruszyliśmy tylko ramionami. Wtedy Smith postanowił nam opowiedzieć historię o tym, w jaki

sposób stał się właścicielem mechanicznego jabłka.

Podobno ten przestraszony obdartus, zdobył urządzenie na jednym z tych niebezpiecznych wypadów po złom. Był szperaczem współpracującym z Posterunkiem. Tacy goście zwykle wpuszczani są na pole bitwy, nim zjawia się jednostki sprzątające Molocha, aby wydrzeć blaszakowi jak najwięcej technologii. Posterunek sam nie dałby rady przetworzyć wszystkiego, więc w zamian za prawo pierwokupu, pozwalają szperać innym, kiedy oni są jeszcze zajęci walką. Czasem uda się też coś schować przed jajogłowymi i wymienić później za zdecydowanie większe gamble. Jeden taki duży kurs ustawia człowieka na całą zimę, trzeba tylko wiedzieć, gdzie aktualnie trwają walki.

Podobno już po godzinie walk, powietrze było tak gęsto wypełnione śmiercionośnymi chemikaliami, że trudno było dojrzeć coś co znajdowało się na wyciągnięciu ręki, nie mówiąc już o wszechobecnych maszynach systemu obronnego, które pruły w powietrze łożowiem. Dwie godziny później przybyło ciężkie wsparcie w postaci Juggernautów i kilka setek Łowców kontrolowanych przez jakąś niezwykle wydajną sztuczną inteligencję. Smith wraz ze swoimi ludźmi był więc we wnętrzu fabryki niecałą godzinę, zresztą kto by planował siedzieć w takim miejscu dłużej?

Dalsza część jego historii brzmi tak bardzo nieprawdopodobnie, że po dziś

dzień, nawet po tym wszystkim co mnie później spotkało, trudno mi jest w to uwierzyć. Trzyosobowy oddział Smitha dostał się do samego serca fabryki i trafił tam na dziwne pomieszczenie, na środku którego znajdował się olbrzymi, stalowy sarkofag. Dookoła pomieszczenia, przy zielonych terminalach siedziało siedem zmutowanych karłów z wielkimi głowami, które rozpryskiwały się jak dynia, po każdym celnym strzale. W sarkofagu leżała ona. Cudownej urody kobieta z długimi, kruczo czarnymi włosami, ubrana jedynie w czarną luźną sukienkę, przez którą widać było dokładnie jej białą skórę. Wyglądała jak zanurzona w syntetycznym śnie, śpiąca królowna z dziecięcych opowieści. Jedynie jej dłonie były przerażające - zamiast palców miała ogromne, stalowe pazury w których trzymała to dziwne urządzenie - stalowe jabłko z guzikiem zamiast ogonka. Zupełnie zdezorientowani ludzie Smitha, przyglądali się jak zahipnotyzowani tej pogrążonej w głębokim śnie, zabójczej piękności. Wtedy jedyny ocalały karzeł dorwał się do terminala i szybko coś wystukał swoimi długimi paluchami. Światło zgasło, wypełniając pomieszczenie ciemnością. Smith opowiadał, że słyszał krzyki swoich kompanów i przerażający śmiech. Czuł już zimną stal przy swojej szyi, kiedy do pomieszczenia wbiegł oddział Posterunku wyposażony w lampy i karabiny. Wszędzie leżały ciała jego towarzyszy i zmutowanych karłów. Ani śladu po kobiecie.

Dzieńpóźniej Smith znalazł w swoim plecaku mechaniczne jabłko.

Na początku miał zamiar sprzedać urządzenie jakiemuś baronowi w Apalachach, jednak gdy wszyscy w jego towarzystwie zaczęli ginąć w tajemniczych okolicznościach, chciał już tylko pozbyć się przeklętego przedmiotu.

Tutaj zaczyna się moja historia. Tydzień później znalazłem go na pustyni, gdzie za galon benzyny i kilka konserw sprzedawał mi to jabłko. Szczerze powiedziawszy, potraktowaliśmy jego historyjkę jak zwykłą bajkę, której wysłuchanie sprawiło nam przyjemność. Tydzień później, w jakiejś przyfrontowej mieścinie, znaleźliśmy list gończy wystawiony przez Posterunek, na którym widniał wizerunek tego przerażonego obdartusa. Podobno wykradł jajogłowym jakąś cenną technologię i zamordował z zimną krwią kilku oficerów. Bob, jak zawsze ciekawski, od razu wyszperał z tyłu samochodu jabłko i zaczął się nim bawić. Kiedy nacisnął na guzik znajdujący się w miejscu ogonka, wtedy to coś zaczęło wibrować, a na jego powierzchni pojawiło się światło, które niczym strzałka od kompasu wskazywało wciąż jeden kierunek - wschód.

Wtedy Bob wymyślił tę teorię, którą oczywiście musieliśmy zweryfikować - jabłko jest mapą, która na pewno wskazuje coś wyjątkowo cennego - jakąś zaawansowaną technologię Molocha, albo ukryte zdobycze Posterunku. Zapakowaliśmy więc górę sprzętu, wymieniliśmy leki na ołów i ruszyliśmy w podróż.

ilus. Madis

Im bliżej celu się znajdowaliśmy, tym urządzenie mocniej wibrowało. Przez parę kolejnych dni poruszaliśmy się pieszo po trudno dostępnych rejonach Gór Skalistych, przepełnionych skorpionami. Wreszcie o zachodzie słońca, kiedy urządzenie zaczęło bardzo mocno wibrować i delikatnie piszczeć, a psy zachowywały się bardzo niespokojnie, dostrzegliśmy w dolinie leżącej kilkaset metrów przed nami, ogromne stalowe wrota zamontowane w litej skale. Wejścia pilnowało jednak pięć maszyn Molocha - zmodyfikowana wersja łowcy, wyposażona w dodatkowe kolce na pancerzu oraz olbrzymie szczęki na pysku, jak u tych pustynnych mrówek, na które jestem uczulony.

Cholerne jabłko piknęło i świeciło i w żaden sposób nie dało się go wyłączyć, ryzykowaliśmy więc, że cholerstwo sprowadzi na nas tych blaszanych zabójców, z którymi raczej nie mielibyśmy szans. W końcu Bob nie wytrzymał i rzucił nim o ziemię. Wtedy jabłko zamilkło i rozłożyło się, obnażając przed nami jeszcze jeden przycisk. Cholerna ciekawość drzemająca w moim towarzyszku nakazała mu, mimo moich protestów, sprawdzić co się stanie po wciśnięciu tego guziczka. Powiadam wam, że chwilę później już całkowicie zgodni, wzięliśmy nogi za pas, zapominając o całym tym wymarzonem skarbie. Stalowa brama otworzyła się z głośnym sykiem, a ze środka wypełzło jeszcze około trzydziestu pięciu łowców oraz ogromny robot na gąsienicach. Temu ostatniemu nie mieliśmy czasu się przyjrzeć.

Nim w całości wyjechał z groty, my już znajdowaliśmy się daleko za horyzontem, myśląc tylko o wyjechaniu stąd jak najdalej.

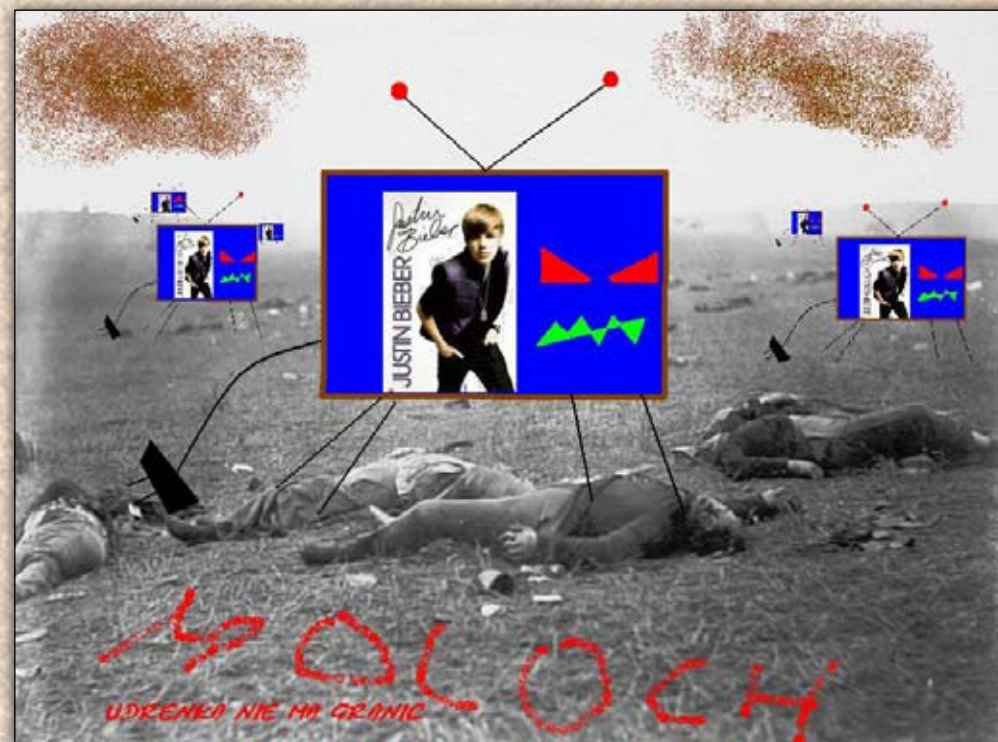
Tej samej nocy rozbiliśmy obóz na pustyni, dokładnie upewniając się, że jesteśmy zabezpieczeni na wypadek niezapowiedzianej wizyty. Jabłko, teraz już tylko lekko wibrujące, odebrałem Bobowi, aby znów czegoś przypadkiem nie przywołał. Kiedy obudził mnie w połowie nocy, aby zmienić wartę, był przerażony. Mówił coś o kobiecym śmiechu i stalowych pazurach lśniących w pełni księżyca. Psy były spokojne, więc olałem jego obawy i dałem mu proszki na sen. Następnego dnia

znalazłem go rozszarpanego na strzępy, kilka metrów od obozu.

Urządzenie chciałem sprzedać komuś, kto będzie w stanie poradzić sobie z tymi maszynami, ale teraz chcę się go po prostu pozbyć jak najszybciej za galon benzyny i kilka konserw. Może wtedy to prześladowające mnie widmo da mi spokój i będę mógł zacząć żyć na nowo.

Wiem, że nie wierzycie we wszystkie bajki opowiadane przez zwykłych obdartusów spotkanych na środku pustyni, ale może jednak weźmiecie ode mnie to cholerne jabłko w zamian za moją opowieść?

Przemysław Pinczak



ZNASZ TE MIEJSCA?

NOWE LOKACJE



**POZNAJ JE
NA NOWO**

**ODKRYJ JE
W "NOWEJ ERZE"**



NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER

FANOWSKA FEDERACJA

Zapowiedź nowego nationbooka

Na mojej redakcyjnej półce od kilku tygodni leży opasły wydruk o dumnej nazwie „Feredacja Appalachów”. Grubaśny, wspaniały, fanowski nationbook, a raczej jedna z jego wersji przedpremierowych. Stoją za nim trzej goście: Grzesiek Hellich, Karol Kowalik oraz Adam Szczepanik, neuroshimowcy z zająwką, która zaowocowała kilkuset stronicami materiału. Jestem zachwycony.

Federacja w tej wizji daleko odbiega od wersji podręcznikowej. Tu zagłada staje się jedynie przyczyną powstania takiego, a nie innego porządku, nowego świata urządzonego na nowych zasadach. Dzięki niej rodzi się nowe średniowiecze, czy raczej – nowy feudalizm, pełen najprawdziwszej szlachty, herbów, ziem rodowych i... rodowych wojen. Kawaler Appalachii, jak nazwali Federację autorzy, pieczętuje się herbem, nosi konfederacki kapelusz, a przy pasie ma naboje do strzelby

i maskę przeciwgazową. Jest panem na swych włościach, mniej lub bardziej wiernym poddanym seniora... i dość daleko mu do neuroshimowych bohaterów, do jakich zdążyliśmy się przyzwyczaić. Krótko mówiąc: wizja to mocno heretycka i niezbieżna z oficjalną linią, ale cholernie, cholernie kusząca. Przeczytałem materiał i wiem jedno: chcę w takim świecie zagrać!

Zapytany o datę premiery, Grzesiek wskazał na jesień tego roku. Poprosiłem go więc o to, by przedstawił swój projekt w tekście „Making of...”, tak by inni fani mogli przygotować się (mentalnie, he, he) na nadejście tej książki. Z efektem możecie zapoznać się obok – myślę że lektura tej zapowiedzi może nieźle nakręcić na dodatek. I zapewniam Was, jest się na co nakręcać! Gotujcie się na „postapokaliptyczny feudalizm w całej okazałości”.

OK, już się przysmykam i oddaję głos Grzellichowi.

Rafał Szyma

Czy kiedykolwiek próbowałeś sobie odpowiedzieć na proste pytanie: Skoro na pustkowiu aż roi się od bandytów, mutantów, cwaniaków i maszyn, to gdzie się podzieli wszyscy (względnie) normalni ludzie? I skąd się ciągle biorą te karawany i ci cholerni sędziowie? Jeśli o tym myślałeś, to może już czas zawitać do Federacji Appalachów i przyjrzeć się z bliska jednemu z najsilniejszych i z całą pewnością najdziwniejszych ośrodków władzy w powojennych stanach?

Sama koncepcja napisania dodatku traktującego o Federacji narodziła się w dość prozaiczny sposób. Otóż każda drużyna, którą prowadziłem w Neuro przedzej czy później witała do Federacji lub otaczających ją terenów. No i tak na każdą sesję w Appalachach powstawał jakiś materiał traktujący o szlachcicach i górnikach, chociaż akurat tych ostatnich było całkiem mało. Pewnego razu zaś mój dobry znajomy stworzył postać Nikolaia Stavrogina, Wielkiego Księcia z Federacji Appalachów. I tak realistycznie go odgrywał, że cała drużyna przez większość sesji pękała ze śmiechu albo pukała się w czoło, obserwując zwyczaję tego „szlachciury z apaluchów”. Trochę na przekór drużynie, a w dużej mierze w dowód sympatii, rozwinąłem historię Księcia Nikolaia, dzięki czemu zmotywowałem się do zintensyfikowania prac nad powstającym dodatkiem.

W trakcie komentowania wielu sesji, doszedłem razem z moimi graczami do

wniosku, że Federacja, jako jeden wielki konglomerat górniczo-hutniczy nie miałaby racji bytu. Przynajmniej nie dłużej, niż do pierwszej zimy kiedy by zabrakło żywności, albo pierwszego większego najazdu gangerów, mutantów, maszyn albo innej postapokapitycznej cholery w sytuacji braku regularnej armii. Po wnikliwym przyjrzeniu się zaś mapie ZSA i porównaniu odległości, okazało się, że karawany żywności z Teksasu oraz High-techu z NY oraz Posterunku szły by tak długo, że mogą stanowić co najwyżej uzupełniające źródło tych towarów. Innymi słowy, jeżeli Federacja ma jako twór na mapie ZSA trwać, potrzebuje zaplecza. I to prężnego zaplecza.

Dalsze przyjrzenie się mapie, tym razem dzisiejszych USA, wskazało, że tereny południowego Masywu Appalachiańskiego i okolic, czyli stany Kentucky, Tennessee, Północna Karolina, Południowa Karolina, Północna Virginia i Virginia idealnie nadają się na stworzenie zbitego, zorganizowanego wokół gór państwa. Rolnicze tereny obu Karolin idealnie nadają się na wielkie plantacje, Północne regiony obu Virginii za sprawą rozwiniętego przemysłu stają się automatycznie zapleczem technologicznym, uzupełnianym dodatkowo o liczne tartaki i kopalnie, a klasyczny teren Federacji zgodnie z Neuroshimą 1,5, czyli stany Kentucky i Tennessee zapewniają resztę, czyli kopalnie, stalownie, huty i wyzysk. Tym oto sposobem narodziły się zręby w postaci zasięgu terytorialnego Federacji, który to można podziwiać z pomocą stworzonej w bólach i mękach mapki.

Kolejnym ważnym czynnikiem, była konieczność uzasadnienia, skąd u licha pojawiła się koncepcja Federacji szlacheckiej w środku USA, które przecież tradycji monarchistycznych, poza licznymi piknikami renesansowymi i innymi mediewal-geekami nie ma. I tu w ruch poszła niczym nie skrępowana fantazja. No, może trochę logicznego myślenia, zainteresowania teorią państwa i prawa oraz historią też miało swoje trzy grosze do dodania. Tak, czy owak, w wyniku wielkiego przemieszania, wzorując się na różnych Neuroshimowych informacjach oraz posiłkując się podręcznikami do historii, filmami i opowiadaniem Postapo oraz inną fantastyką powstał twór, w którym swoje miejsce znaleźli brutalni kapitaliści udający szlachtę, szlachetni wojownicy-rycerze, młodociani szlachci-ce-wariaci, Europejczycy, dumni obywatele, poddani zarówno w wariacie wyzyskiwani jak i szanowani, komuniści, faszyci, mafia, odrodzona inkwizycja, gildie i wiele wiele innych.

Skoro już o inkwizycji wspomniałem, należy zaznaczyć, że FA leży na terenach tzw. Pasa Biblijnego, czyli łatwiej tam o Biblię niż o dobre słowo. Miało to swój wpływ na ukształtowanie się całkiem silnej instytucji nowego, odrodzonego Kościoła. Nie ukrywam, że Kantyczka dla Leibowitza autorstwa W.M. Millera oraz historia losów wczesnego Chrześcijaństwa miały na mnie w tym temacie ogromny wpływ. Zresztą, nawiązań do kultury wysokiej, niskiej i totalnie poniżej poziomu krytyki jest w dodatku sporo, więc kilka razy będzie można się

uśmiechnąć pod nosem kojarząc nazwisko, wydarzenie, miejsce albo inny fakt, który wyda się czytelnikowi znajomy.

Warto również podkreślić fakt, że Federacja, tak samo jak Hegemonia, Teksas, Missisipi i Pustynia nie stanowi jednolitego tworu. To nie są duże państwa-miasta pokroju Nowego Jorku, Detroit, Miami, Vegas czy Salt Lake City. Nie wiele też wspólnego mają one ze specyficznym ruchomym miastem Posterunku. Dlatego też ważne jest, by coś tych wszystkich ludzi trzymało razem. W Missisipi jest to toksyczna rzeka, w Hegemonii siła i autorytaryzm, na Pustyni tradycja Indiańska, w Teksasie tradycja Strażnika Walkera, amerykańskiej wolności, szowinizmu i drugiej poprawki. A w Federacji? No właśnie... po trochu wszystkiego. Tak naprawdę Federacja, jeżeli myślimy w kategoriach Państwa Szlacheckiego zbudowanego na gruzach jednej z najsilniejszych demokracji świata musi przedstawiać sobą coś, co daje jej rację bytu.

I tu znów pojawia się religia, ale jako element drugoplanowy. Na pierwszy plan wchodzi zaś tradycja Konfederacji z czasów wojny USA, która to przecież nie wiele różniła się od idei, granic i myśli polityczno-społecznej Federacji. Zaraz obok niej pojawiają się zaś liczne tradycje polityczne i społeczne tych regionów. To właśnie tam znajduje się większa część baz wojskowych Gwardii Narodowej oraz Marines w USA, to tam osiedla się najwięcej weteranów różnych konfliktów, działają różne ruchy

wolnościowe, libertariańskie a nawet antykonstytucyjne. To właśnie na terenach Federacji znajduje się najwięcej potencjalnych przyszłych samorodnych organizatorów, którzy wokół siebie miałyby szansę zbudować zręby nowego, postapokaliptycznego porządku. A na dodatek, gęstość zaludnienia, w porównaniu z resztą wschodniego wybrzeża, jest akuratna, by przynajmniej garstka z nich przeżyła.

W trakcie prac nad dodatkiem, nie tylko starałem się zapłacić wschodnie wybrzeże silną konkurencją dla Nowego Jorku, ale też wprowadzić kilka elementów, które pojawiały się na moich sesjach, lub potrzebę których sygnalizowali mi

różni gracze. No i pozwoliłem sobie też wypełnić białe karty w niektórych kwestiach odnośnie świata Neuroshimy.

Z pomocą przyszły mi dwie osoby, bez których miałbym naprawdę ciężko: Karol Kowalik oraz Adam Szczepanik. Karol wziął na siebie kwestie związane z życiem w postapokaliptycznym społeczeństwie Feudalnym, Adam zaś, dzięki swojej ogromnej wiedzy technicznej i wojskowej, zajął się, a jakże, techniką i wojskowością. I tak też dodatek wprowadza kolej pomiędzy Nowym Jorkiem i Federacją, lotnictwo cywilne i wojskowe, sport, rozrywkę, kulturę, kodeks honorowy czy pocztę. Dodaje też takie smaczki jak Neurowścieklizna, liczne

legalne i nielegalne organizacje, komiks z przygodami Kapitana Appalachii, legendy miejskie a nawet i opis postapokaliptycznej ekonomii.

Wszystkim tym zarządzają Rody, czyli 7 wielkich skupisk, do których należą chyba wszyscy poddani, obywatele i szlachcice Federacji. Pomyśleliście o J.R.R. Martinie? Hm... nie ukrywam, że jego twórczość miała pewien wpływ na powstawanie tej części dodatku, ale w dużej mierze uzewewnętrzniają się tu moje zainteresowanie ustrojami rojalistycznymi i monarchistycznymi na przełomie dziejów.

Finalnie, pojawiło się trochę mechaniki. Wiadomo jak to mówią ginekologdy-monarchiści, szlachcic bez szpady to jak prącie bez gonady, pojawia się więc cała mechanika Szermierki. Zorganizowana jest ona na wzór szkół walki, lecz wymaga opanowywania technik w określonej kolejności. Coś jak drzewka rozwoju w grach cRPG. Do tego nowe sztuczki, profesje, pochodzenia, efekt traumy cywilizacji i przywary. Czym są te dwa ostatnie elementy? Dowiedzie się niebawem.

Czy graczom spodoba się Federacja w wydaniu Grzelicha&Consortes? Nie wiadomo. Wiem jedno: warto się jej przyjrzeć bliżej choć na chwilę, gdyż z całą pewnością wyłowić można z tego tekstu pomysł na nie jedną przygodę albo i całą kampanię nawet.

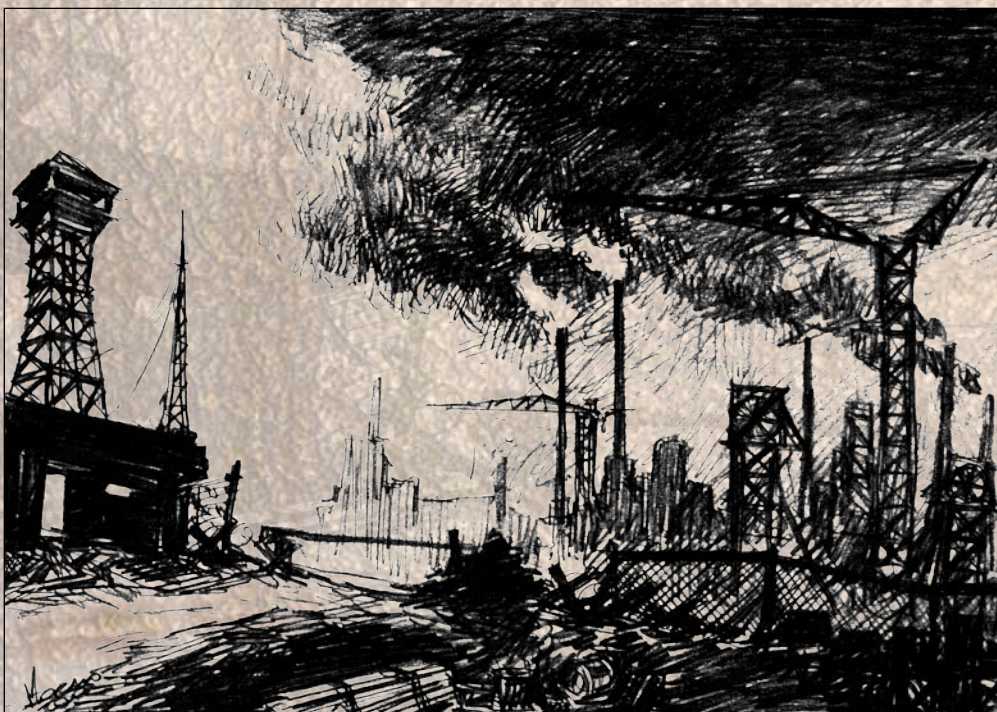
Jeżeli chodzi o prace nad dodatkiem, materiał podzielony jest na następujące części:

1. Wstęp, wprowadzenie i historia FA
2. Jak wygląda życie w Appalachach
3. Organizacja władzy i Rody Szlacheczek.
4. Wojsko, w tym i lotnictwo wojskowe!
5. Geografia Federacji (3 Wielkie Księstwa, 1 wolne miasto jako stolica)
6. Sąsiedzi FA i otaczające ją pustkowia
7. Bestiariusz nowych Mutantów i Maszyn
8. Nowe pochodzenia(4) i profesje (8)
9. Nowa mechanika: szermierka,
10. Nowa mechanika efekt traumy cywilizacji, przywary, nowe sztuczki
11. Ekonomia i bazar, czyli towary specjalne i unikalne
12. 4 kolory rozbudowane do 24 kolorów (po 6 krótkich spojrzeń na każdy kolor)
13. Sekrety MG
14. Posłowie i uwagi ogólne
15. Kilka opowiadań

Punkty 1,2,3,4,5,9,11,12,15 są już w 100% opracowane, punkt punkty 6,7,8,10 w połowie, punkty 13 i 14 są w fazie koncepcyjnej.

Brakuje mi grafik i grafików, więc w pracy posiłkuję się google images, hero machine itp. Z otwartymi ramionami przyjmę każdego zainteresowanego współpracą grafika (kontakt przez redakcję).

Łącznie na chwilę obecną jest coś koło 250 stron tekstu w formacie dwukolumnowym z ramkami i grafikami, docelowo będzie coś koło około 300. A czy wyjdzie z tego pełnoprawny, drukowany Nationbook? A to już czas z Portalem do spółki pokaż...



Rafał Szyma

NAFCIARZE Z ROSEMARY

GRAFIKA I LOKACJA POCHODZĄ Z GRY „NOWA ERA”, KARCIANKI W ŚWIECIE NEUROSHIMY



Słyszałeś o Lil' Rosie, miejscu na wybrzeżu, dokąd docierają wszystkie szlaki na Zachodzie? Musiałeś słyszeć – to tam, gdzie na wyschniętej na wiór pustyni, dobre dwa kilometry od oceanu, stoi Rosemary, wielki, gigantyczny tankowiec napchany ropą jak wrzód na tyłku mutanta. Ile to już lat paliwo z różyczką napędza silniki, lampy i bojlerzy ludzi w Vegas i Hegemonii? Bez koze-ry powiem z dziesięć, ale kto teraz ślęczy nad kalendarzami. W tym czasie wokół Rosemary wyrosło całe miasteczko-kombinat, którym trzęsą Nafciarze. Mają tam przetwórnice, mają umocnienia, mają kieszonkową armię najemników z Flo' Este-

banem na czele, mają nawet pieprzony radiowęzeł, w którym od rana na przemian z jakimś przedwojennym jazgotem napierdzielają komunikaty w stylu „Dalej jazda do roboty, pieprzone nieroby!”.

Powiem ci tylko, czego nie mają, ale zachowaj to dla siebie: powolutku przestają mieć paliwo. Tyle lat cyckania wielkiej krypy i wszyscy uwierzyli, że to musi trwać wiecznie. A tu gówno! W zbiornikach powolutku zaczyna prześwitywać dno.

Teraz słuchaj: jak puścisz o tym parę z ust, najpewniej nikt ci nie uwierzy.

Przecież jakby tak było, nie ogłaszaliby budowy nowego silosa, nie zbierali najemników do wypadu, nie trąbili na lewo i prawo o kontrakcie z Abrahamem Bano, no nie? Chyba że... trybiki zaskakują? Klasyczna zasłona dymna. Pojawiły się pogłoski, więc trzeba je zagłuszyć, a po cichu montować sobie drogę ewakuacyjną.

Mówię ci, stary, jeśli masz za spokojnie w życiu, kopsnij się do Lil' Rosie. Za chwilę, za moment zrobi się tam ruchawka i wiele, wiele gambli zmieni właściciela.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Ochrona

Robótka wydaje się prosta i bezproblemowa: oto jest Vince „Trzy Paszcze”, dziany koleś, nafciarz, i to jeden z tych znaczniejszych. Niby ma ochroniarzy od cholery, ale bohaterów wyprzedza sława – chce skaptować ich dla stuprocentowej pewności, że nic mu się nie wydarzy. Pierwsze dni potwierdzają sprawę: jest względny spokój, a robota polega głównie na pilnowaniu, żeby nikt obcy nie kręcił się między wyczesaną chatą gościa a zabudowaniami jego połączonych z tankowcem silosów. W końcu pewnego ranka Trzy Paszcze rusza w trasę, a bohaterowie razem z paroma innymi frajerami zostają na miejscu pilnować dobytku. Tego samego dnia wybucha wieść o pustym tankowcu. Gdy okazuje się, że razem z Vincem zwiąta cała reszta Nafciarzy, rozpoczyna się rozpierducha. Jak długo bohaterowie wytrwają na

stanowisku? Czy i kiedy oleją sprawę? Czy wykroją dla siebie jakieś gamble? No i wreszcie – czy wyjdą z tego cało?

Szwindel

Lil' Rosie w ostatnich tygodniach przeżyło parę naprawdę szpetnych najazdów ze strony Black Bunnies, gangu z Hegemonii. Miarka się przebrała – nafciarze postanowili zebrać siły osady, wynająć dodatkowych najemników i wymazać gangerów z powierzchni ziemi. Zwiadowcy wytropili ich główną siedzibę – groty na samym środku popromiennego pustkowia – nic nie stoi na przeszkodzie w wymierzeniu sprawiedliwości.

Bohaterowie to najemnicy skaptowani na wyprawę. Trochę gambli dostają z góry, dużo więcej ma czekać w paliwie, jak już łepetyny Black Bunnies przyozdobią kominy tankowca. Wyprawa jest naprawdę spora – wysłano na nią prawie wszystkich zbrojnych strzegących dotąd Lil' Rosie i ładną grupę nowych. Całą ekipę czeka solidny zapieprz przy tropieniu, a potem eliminowaniu gangerów w labiryncie grot. Zakładamy jednak, że bohaterowie poradzą sobie i powrócą na czele najmitów. Prawdziwa niespodzianka czeka ich po powrocie. Wtedy okaże się, że cała wyprawa miała na celu pozbycie się zbrojnych, którym trzeba by zapłacić za miesiące roboty. Podczas gdy ekipa wykrwawiała się gdzieś na pustkowiach, nafciarze i ich przydupasy zwinęli interes i wypieprzyli cholera wie, gdzie. Czegoś takiego nie puszcza się płazem. Armia najemników rusza tropem sukinsynów odebrać to, co jej się należy... i to z nawiązką!

**CTHULHU JUŻ RACZEJ NIE ZROBI ZAKUPÓW
NA FREAKSZOP.PL...**

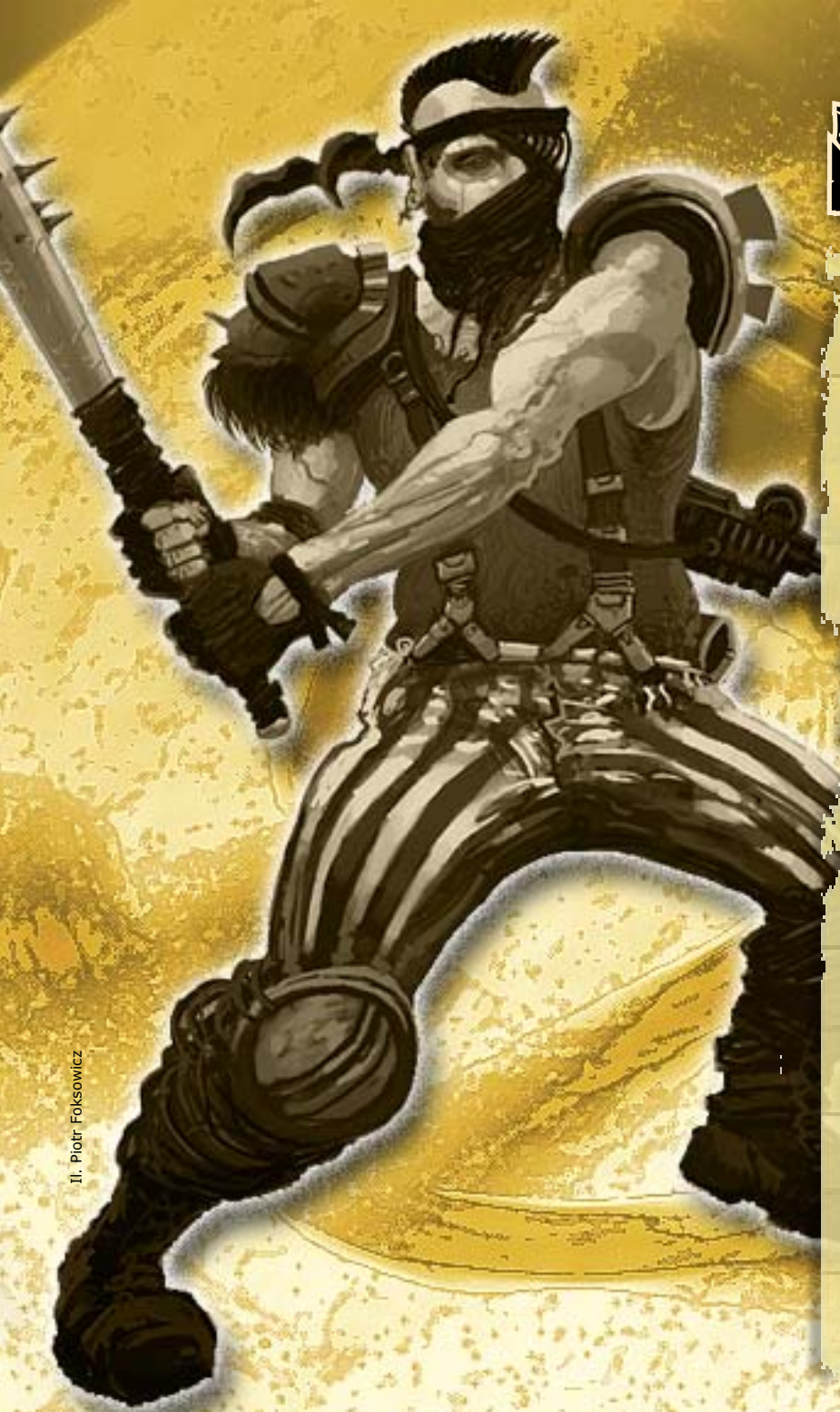


ALE TY MOŻESZ - WKRÓTCE OTWARCIE...

**nie wiesz
o co chodzi?
sprawdź na:**

<http://freakszop.pl/>
<http://www.facebook.com/freakszoppl>

Uwaga! Przy produkcji reklamy nie ucierpiał żaden Przedwieczny



NEUROSHIMA TACTICS

☢ 10 września w Gliwicach odbył się kolejny turniej Neuroshimy Tactics! Zwycięzcą został Aleksander Tukaj. Gratulujemy!

☢ Neuroshima Tactics odwiedziła konwenty: „Inne Sfery” za sprawą Szpaka i Multiego których wspomagali Natalia i Zachi, Zamojskie Dni z Fantastyką dzięki Neuro oraz „Kocioł” dzięki Bartoshowi i jego ekipie.

☢ We wrześniu, prócz demonstracji konwentowych, odbyły się także pokazy w sklepie Vanheim oraz w klubach Fantastyki w Krakowie oraz Zabrzu!

☢ Na Innych Sferach odbył się kolejny turniej który wygrał Todd, któremu serdecznie gratulujemy!

☢ Premierę ma pierwszy event do Neuroshimy Tactics, zasady eventu wprowadzające Toksyczna Chmurę możecie pobrać z oficjalnej strony wydawnictwa.

☢ Do Brygady Kolor – ekipy malarzy wydawnictwa dołącza Rafał Maj, który debiutuje modelem Montera

☢ W trosce o poprawę jakości odlewów porzucamy starą odlewnię. By sprostać oczekiwaniom naszych klientów przenosimy linie odlewniczą do Zjednoczonego Królestwa.

☢ 4 nowe wzory już niedługo w sprzedaży! Posiłków doczekają się Hybrydy oraz Szpony, już niedługo pierwsze prezentacje nowych wzorów.

☢ Chcieliśmy aby nasze rzeźby stały się ciekawsze i bardziej dynamiczne dlatego porzucamy wymóg modeli jednoczęściowych.

☢ Prace nad kolejnymi wzorami trwają pełną parą! W kolejce Szturmowcy i Punky!

GŁOWICA

- Widzisz te puchy? Na lewo, baranie! O tam, za rozpieprzoną MacSralnią. Mówię ci, stary, nie na daremno tarabaniły się na to zadupie. Niech mi Stara kulki wywrwie, jeśli nie kryje się tam kupa gambli!

- Wielka, bimbrepachnąca kupa pieprzonych gambli, tylko dla nas!

- To co, napierrdalawszy, braciszko wie?

- Napierdalawszy!

Banda gangerów nie napalała się na gamble bez powodu. Parę dni wcześniej coś trzasło, coś dupło, a w niebo poszedł siwy dym, który ściągnął w ruiny Shittdale cały gang Hege-mończyków pod przywództwem Starej Emmy. Ekipa szybko wyczaiła budynek, którego wojskowe oznaczenia i pordzewiałe tablice kusiły przedwojennymi skarbami. Już prawie władowali się do środka, gdy pojawiły się maszyny. W parę chwil uformowały szereg bojowy, najwyraźniej szykując się do wkroczenia na teren obiektu.

- Po moim trupie – zazgrzytała zębami Emma. - Helvis, kotku, ruszaj jak będziesz gotowy!

- Albo teraz, albo kurrwa nigdy – Helvis zaskrzeczał swoim papuzim głosem. - Jazda!

- Avantiii! - zawyła reszta i rzuciła się do boju.

Zyjąca, interaktywna makieta – czyli co by tu zrobić, żeby wpompować w parę ścianek na stole jak najwięcej życia. Kombinujemy nad tym od samych początków Tacticsa. Jest do tego Akumulator, są sprytne żetony i beczki, są Lokacje... niby dużo, ale nawyk kombinowania pozostał. Gram, kombinuję, i z tego wszystkiego rodzi się trik, na którym zasadza się „Głowica”.

Trik jest prosty: weź makietę budynku i podczas gry wypieprz go w powietrze. A dokładniej: rozłóż znaczniki detonatorów, tak by jednostki mogły to zrobić. A gdy już odpalą, co trzeba, usuń makietę ze stołu i właduj na jej miejsce kupę mniejszych, tak by zrobiło się fajne gruzowisko. Prosta sprawa, a wygląda zarąbiście i naprawdę, naprawdę spektakularnie.

Taki trik prosił się o osobny scenariusz. Stąd i „Głowica” - misja zaprojektowana tak, żeby była okazja poeksperymentować z fajwerskami.

PRZYGOTOWANIA MAKIETY

Są dwa sposoby na fajne wysadzenie budynku. Ten prosty wymaga jednej makiety i paru przeszkadzajek albo mniejszych makiet. Do momentu wysadzenia na stole leży budynek. Gdy robi się wielkie bum, w jego miejsce trafiają drobne elementy: jakieś murki, kawałki ścian i złom, tak żeby zappełnić powstałą dziurę. Jeśli tylko masz dość przeszkadzajek, możesz odpalić „Głowicę” bez specjalnych przygotowań.

Jest jednak i druga opcja, taka z odrobiną zachodu. Jestem popieprzony na punkcie szybkich i prostych makiet, takich do wystrugania z kartonu w pół godziny. Dlatego zabrałem się za zrobienie elementów specjalnie pod „Głowicę”. Na bazie dwóch takich

samych kawałków kartonu zrobiłem dwa domki: tyle że jeden w całości, a drugi w kawałkach, po wybuchu. Jakiś szczególnie się nie narobiłem, bo to robota na 45 minut, a za to mam ekstra zestaw do mojego scenariusza. Działa!

WYMAGANIA

Liczba graczy: 2

Frakcje: bez ograniczeń

Próg Armii: 1250 pkt

Limit Punktów: 700

Wielkość stołu: średni

Komponenty: dowolna karta Lokacji, 4 żetony Lokacji, 3 żetony skrzyń (2 z prosiakiem i 1 z zasiekami na rewersie)



PRZYGOTOWANIE POLA BITWY:

Krok 2.

W centrum stołu ustaw makietę budynku, w którym znajduje się głowica. Następnie kontynuuj rozstawianie makiet zgodnie z zasadami.

Krok 3. bez zmian

Krok 4. Zamiast rozstawić gamble, w jednym z pomieszczeń budynku

z głowicą połów kartę Lokacji rewersem do góry. To jest silos z głowicą, centralne miejsce na stole. Przy rozstawianiu pamiętaj o tym, by obie strony miały do niego podobny dostęp.

By zgarnąć całą głowicę, jedna z twoich jednostek musi wejść do silosu i wykonać Akcję **Zdobycie głowicy** (powodzenie bez testu, w razie konieczności określenia kolejności

wykonywania Akcji prze-testuj Percepcję). Taki manewr będzie się liczył tak, jakby jednostkaniosła gambel o wartości 300PZ (oznacz to żetonem z prosiakiem).

Teraz pora na terminale. To takie małe ustrojstwa, które same w sobie warte są parę gambli z fracji baterijek, elektroniki i fajnego ekranu. Poza tym jednostka, która zgarnia terminal, ma prawo wykonać Akcję Detonacja silosa. Naciska czerwony przycisk i bum – ogień z tyłka mocy wielkiej rozwała cały budynek. Dokładną listę skutków detonacji silosa znajdziesz kawałek

dalej. Teraz, przy rozstawianiu, musisz tylko wiedzieć, że każdy terminal traktowany jest jak gambel o wartości 50 PZ, więc naprawdę warto się wokół niego zakreślić.

Terminale reprezentowane są przez żetony Lokacji. Każdy gracz rozstawia dwa takie żetony w dowolnym miejscu na stole, ale nie dalej niż 3” od linii środkowej.

Krok 5. Gracze rozstawiają po 1 Lokacji zgodnie z zasadami

Kroki 6-8: zgodnie z zasadami

CELE W GRZE

Sprawa jest jasna jak anioł zagłady: na stole leży na starcie 200 PZ w 4 gamblach – terminalach (wartych po 50 PZ każdy). Jest też 300 PZ do zgarnięcia w silosie. Jest tylko jedno „ale”. Żeby zgarnąć te trzy stówki, trzeba dostać się do środka i spieprzyć stamtąd, zanim silos wyleci w powietrze. Jeśli tylko przeciwnik wyniucha, że głowica jest stracona, zapewne użyje terminala – nie będzie się przecież bawił w zasranego Mikołaja i robił ci prezenty warte prawie połowę potrzebnych punktów!

Samo zdobycie głowicy wymaga wejścia do Lokacji (tj. stanięcia całą podstawką figurki na karcie), i wykonania Akcji Zdobycie głowicy. Po jej wyko-

naniu jednostka zyskuje do ekwipunku żeton z prosiakiem – teraz trzeba tylko dotrzeć z nim do końca gry.

A to nie będzie proste. Przecież w dalszym ciągu można detonować silos za pomocą terminalu! Zdobyć głowicy oznacza wymontowanie jej najcenniejszej części, uznajemy więc, że po wykonaniu tej Akcji Detonacja nie niszczy rdzenia głowicy. Po ludzku mówiąc, jak jakaś jednostka weźmie ten gambel za 300PZ, to zdetonowanie silosu już go nie niszczy, tak jak to się działo, jak leżał sobie w Lokacji. Tyle że można ciągle użyć dowolnego z terminali i wypieprzyć budynek w powietrze sam budynek, choćby po to, by pogrzebać pod gruzami frajerów w środku.

DETONACJA SILOSU

W chwili, gdy dowolna jednostka wykona Akcję Detonacja silosu, dzieje się parę bardzo fajnych rzeczy.

Po pierwsze: jeśli do tej pory żadna jednostka nie zdobyła głowicy, głowica jest zniszczona.

Po drugie: Wszystkie jednostki znajdujące się w silosie (tj. na karcie Lokacji) otrzymują Ciężkie Obrażenia. Wszystkie jednostki znajdujące się w tym budynku, ale nie na karcie, otrzymują Lekkie Obrażenia, wykonując testy z -6 do Budowy.

Po trzecie: Budynek rozpada się. Zgarnij wszystkie jednostki ze środka i odłóż na bok. Potem zabierz budynek ze stołu i zastąp przeszkodzajkami (lub przygotowaną wcześniej makietą oraz przeszkodzajkami) tak, by w miejscu po budynku odległości między elementami makiety w żadnym miejscu nie były większe niż 1". Gracze rozstawiają elementy na przemian, a zaczyna koleś, który wysadził budynek w powietrze.

Po czwarte: Jeśli w momencie wybuchu żadna jednostka nie podniosła głowicy, cholerstwo rozpada się na trzy kawałki. Nie patrząc na rewers żetonu, rozstaw gruzowisku po budynku 3 żetony skrzyń. Jeden żeton trafia na linię środkową, dwa pozostałe w równej odległości od niego, maksymalnie do 3" od linii środkowej, po jednym na każdą stronę.

Dwa z tych żetonów – z prosiakiem na rewersie – to gamble warte po 100PZ. Trzeci – z zasiekami na rewersie – to niewybuch. Gdy dowolna jednostka go podniesie, eksploduje z efektem granatu.

Po piąte: Odłożone jednostki wracają do gry – po jednej, na przemian jednego i drugiego gracza, w dowolnym miejscu na gruzach,

ale nie bliżej niż 2" od gambli Gracza, który wysadził budynek, rozstawia się jako drugi. Wszystkie jednostki zyskują znacznik Skradaenia – opada pył i jeszcze nie bardzo widać, co jest grane. Truchła jednostek, które zginęły w silosie nie pojawiają się do oszabrowania – przysypał je gruz i można o nich zapomnieć.

Po szóste: po wprowadzeniu efektów Detonacji tura jest kontynuowana.

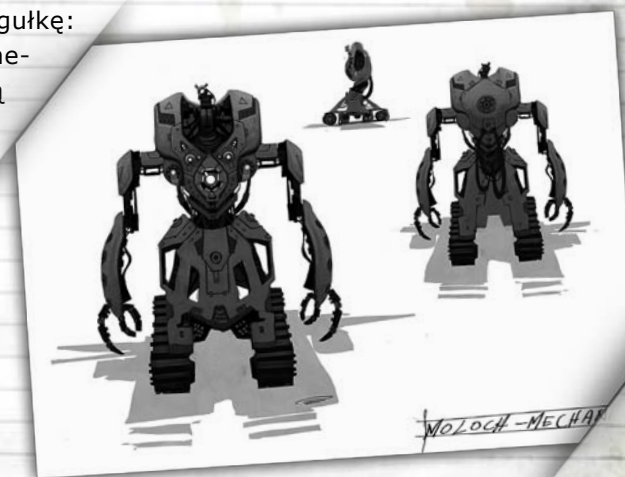
OSTATNIE SZLIFY

Wybuch zmienia wszystko. Na środku stołu robi się krater, a z gambli wartego 300PZ robią się trzy, tylko że jeden fałszywy, w dodatku wybuchowy.

Tu warto dodać małą regułkę: monter (bohater) i mechanik (Moloch) mogą zdobyć gamble nawet, jeśli jest niewypałem. W ich rękach (albo manipulatorach) nie tylko nie wybuchają, ale jest warty normalne 100PZ. Ot, wzięli, rozmontowali, materiał wybuchowy wymienią na piwo czy inny elektrolit.



Wyścig po gamble z perspektywą wielkiego bum – dokładnie o to w tym wszystkim chodzi. Miłego wybuchania!



SZYBKIE MAKIETY: PANCERNE SZYBY



Kontynuujemy nasz minicykl o tym, jak wykorzystać do stworzenia fajnej makiety elementy, które dostajemy kupując figurki, a które normalnie powędrowałyby do kosza. Po pudełku ze startera pora na blistery. Konkretnie na plastikowe opakowanie.

Tym razem zadanie nie było trudne: pierwszym, automatycznym wykorzystaniem opakowania jest stworzenie szyb w oknach naszej makiety. Szyb pancernych, oczywiście. Muszą być pancerne, bo raz, że przetrwały 30 pełnych niefortunnych zdarzeń po kroju wybuchu bomby atomowej lat apokalipsy, a dwa – nie po to je wstawiamy, żeby ciąć (czyli tłuc) je przy pierwszym strzale dowolnej jednostki.

Pancerne szyby wprowadzają bardzo fajną rzecz: oto w makiecie pojawiają się przezroczystości, które wprawdzie umożliwiają reagowanie, ale nie pozwalają na bezpośrednie atakowanie jednostek po drugiej stronie – przynajmniej za pomocą broni prującej po linii prostej. Na tego typu makietach zależy przede wszystkim ekipom Borgo i z Hegemonii, ale trik tyle wnosi do gry, że warto zastosować go uniwer-

salnie. Podsumowując wątek zasad: pancerna szyba nie ogranicza Strefy Czułości, ale stanowi niezniszczalną ścianę, a więc nie sposób przez nią, np. strzelać.

Wracając do samej makiety – wielkim ułatwieniem jest posprajowanie kartonu przed dodaniem do niego „szyb”. Dzięki temu oszczędzamy sobie masy roboty z oklejaniem ich na koniec – trudności z tym pojawiają się zwłaszcza w zakamarkach. Jak widać na zdjęciu, tę oczywistą mądrość zdobyłem już po fakcie – by pomalować budynek z fotki, musiałem zainwestować w taśmę malarską.

Plastik przytwierdziłem do kartonu zszywkami. Następnie trzeba było zamaskować jego brzegi, dodając kawałki kartonu służące za futryny (czy po prostu kawałki ściany). Tam, gdzie nie dał rady zszywacz, wkroczył wikol i połączył, co trzeba.

Wielkie, przeszklone okna nasunęły mi od razu temat laboratorium – dlatego dla zagęszczenia przestrzeni dokleiłem w każdym pomieszczeniu po jednym pudełku od zapalek. Są one akurat tej wielkości, by nasunąć na myśl stoły operacyjne, a jednocześnie stanowić idealną przeszkadzajkę, zapewniającą dobrą osłonę.



Sporządzając tę makietę, trzymałem się tego, by pozostała ona makietą „szybkościową”. Dlatego właśnie wykonałem ją z niemal gotowego pudełka, oczywiście kartonowego, dlatego też nie zagłębiałem się zanadto w kwestie upiększania jej dodatkami. Przykleiłem jedynie mój ulubiony „upiększacz”, czyli pustą wytlóczkę po blisterowych żetonach, oraz parę kawałków kartonu i znaleziony pod szafą żeton. Trzeba jednak powiedzieć, że makietę laboratorium aż prosi się o kable, rury i panele z przełącznikami. Na takie rzeczy może sobie jednak pozwolić ktoś, kto w makietowaniu już

siedzi – a moim zamiarem było pokazać możliwości tym, którzy chcą raz-dwa wykonać makietę i ruszać do gry. Czas produkcji bez malowania: 30 minut. Malowanie zajmuje klasycznie 5 minut z rozłożeniem w czasie (czarna farba musi wyschnąć).

Do stworzenia makiety użyłem dwóch plastikowych „plecków” z blisterów. Oznacza to, że do wykorzystania są ciągle przody o ciekawym, skośnym kształcie. Pomysł już jest – za miesiąc jego realizacja... wraz z małą regułką. Do zobaczenia!

Rafał Szyma



WALKA WRĘCZ KOPCIUSZEK OD ŻABIJANIA

Na ewentualność walki wręcz należy się dobrze przygotować jeszcze przed przystąpieniem do starcia. Należy po pierwsze wybrać odpowiednie jednostki, a po drugie wyposażić je w sprzęt, który ułatwi wejście w zwarcie oraz zwiększy efektywność samej walki wręcz.

Możemy zaoszczędzić punkty na sprzęt wybierając jednostki już wyposażone w skuteczne narzędzia do zadawania obrażeń w Walce Wręcz. Hegemonia ma Szramę, Pyzę i Maczetę – lecz dobre WW posiadają Black Angelsi, warto ich wyposażać w noże, gazrurki lub maczety. Borgo ma Mutki, a także śmiertelne Szpony, Betona oraz Spidera – dodatkowy sprzęt można kupić Cyborgom. Moloch ma niezastąpionego i przerażającego Łowcę, warto też coś dokupić Hybrydom – te jednostki zasługują na moduły Wojownika. Posterunek dysponuje jedynie Porucznikiem, jego WW jest wystarczająco wysokie, domyślnie posiada on pistolet, przyda mu się też coś fajnego do

nawalania się po pyskach. Porucznik jest jednakże cenną jednostką, i wchodzenie nią celowo w walkę wręcz jest pomysłem ryzykownym. Wśród Bohaterów prym wiedzie niezastąpiony Gladiator – warto też przyrzeć się Złodziejowi, lecz trzeba go doposażyć. Warto zastanowić się nad Chemikiem, choć nie dysponuje on dobrą WW, ma jednak w zapasie granaty wliczone w cenę – ich zastosowanie jest kluczowe. Zanim je omówimy przyjrzyjmy się broni do walki wręcz.

Nóż to +3 do WW w pierwszej rundzie starcia. Dwa noże to dodatkowa kość, którą można rozdzielić jeśli walczymy z dwoma przeciwnikami. Macze-

ta i Topór karzą trafionego -3 do BD. Gazrurka jest wyjątkowo skuteczna przeciwko jednostkom nie posiadającym broni do walki wręcz, wówczas używająca ich jednostka zyskuje +3 do WW. Łańcuch potrafi obezwładnić przeciwnika, czyniąc go bezbronnym. No i na koniec Kafar, który pozwala z wiązać Zwarcie przeciwnika, z odległości 1 cala. Każde z tych narzędzi ma swoje zalety i wady. Jednak ich wybór nie jest decydujący, bowiem, bez granatów dymnych nie wiele za ich pomocą zdołamy.

Najważniejszym elementem wyposażenia o które musimy zadbać w pierwszej kolejności są granaty dymne. To dzięki nim będziemy torować sobie bezpieczną drogę, nieustannie zmniejszając dystans dzielący nas od przeciwnika. Granat dymny pozbawia jednostki strzelające ich największego atutu -czyli możliwości wykończenia naszych dążących do zwania jednostek, zanim dojdzie do walki wręcz. A na tym zależy nam najbardziej. Warto zapamiętać – jeśli nie masz granatów dymnych, twoje jednostki mogą zostać rozstrzelane, zanim cokolwiek sensownego zrobią.

Jeśli wychodzimy na plac boju z mocnym postanowieniem, że nasze jednostki wejdą z przeciwnikiem w bezpośrednią wymianę ciosów, dobrze

będzie jeśli każda nasza jednostka na planszy dysponować będzie choć jednym granatem. Tak na wszelki wypadek, aby w każdym miejscu nasi twardziele mogli liczyć na pomoc kumpla, gdyby im samym grantów dymnych zabrakło. To ważne również z tego względu, żeby w decydującym momencie, tuż przed samym zwarciem, nie marnować akcji jednostkami, które się mają spustoszenie przy pomocy walki wręcz.

Korzystanie z zasłony dymnej ma następujące zalety:

- nasze jednostki są niewidoczne dla przeciwnika
- przeciwnik nie może reagować na nasze ruchy
- nasze jednostki poruszają się z pełną prędkością zbliżając się nieustannie do przeciwnika
- możemy wejść w zwanie z jednostką pozostającą w zasłonie dymnej

TECHNIKI SKRACANIA DYSTANSU

Korytarz: Stosujemy kiedy nasze jednostki muszą przemierzyć odkryty i osłaniany ogniem przeciwnika fragment pola bitwy. Długi korytarz można postawić w trakcie jednoczesnej aktywacji oddziału. Każdy model rzuca granat dymny w innym miejscu, tak

aby strefy dymu nachodziły na siebie. Powstanie bezpieczny korytarz.

Zaletą tego rozwiązania jest fakt, że na tak postawiony korytarz, przeciwnik może zareagować, jednakże nawet jeśli wykona ruch, ciągle nie będzie mógł tak ustawić swoich jednostek, aby zagrozić naszym.

Wadą tego rozwiązania jest zużycie dużej liczby granatów dymnych: od 2 do 3.

Zasłona: Jeśli jest taka możliwość warto rzuć granat dymny bezpośrednio przed oddziałem, który może zagrozić naszym jednostkom do walki wręcz. Jeśli to możliwe, najlepiej rzuć granat przy pomocy jednostki wspierającej – członka innego oddziału, jednostki specjalnej lub bohatera.

Zaleta: jeden granat wystarczy aby skutecznie zasłonić nasze jednostki.

Wada: w reakcji na rzucony granat, istnieje szansa, że przeciwnik zdoła przesunąć jednostki w taki sposób, że mimo wszystko zyska on możliwość oddania strzału.

Brak reakcji: Osobną sprawą są przeciwnicy pozbawieni możliwości reakcji. Jeśli przeciwnik splukał się już ze swojej puli reakcji staje się bezbronny wobec naszych ataków. Wejście w zwanie w takim momencie

to najlepsza rzecz jaką można zrobić. Przeciwnik nie będzie wstanie odpowiedzieć ani ciosem ani strzałem. Wchodzimy w niego jak w masło. Niezależnie od jego współczynników staje się bezbronnym leszczem. Przewaga jest po naszej stronie. Przewaga absolutna.

WYBÓR CELU ATAKU

Jest jedna cholernie ważna zasada, której trzeba się trzymać, jak Siergiej Bubka swojej tyczki. Zapomnij o honorze, szlachetności i tego typu zachowaniom. Twoim zadaniem jest bić słabszego i robić wszystko, aby słabszy był jeszcze słabszy niż myśli. Jeśli twój przeciwnik jest leszczem, zarobisz na nim punkty, ryzykując niewiele. Jeśli walczy równy z równym, nigdy nie możesz być pewien wyniku. Należy unikać takich sytuacji.

Zazwyczaj jednostki, które dobrze strzelają, wręcz walczą słabiej. Zazwyczaj jednostki, które dobrze strzelają, nie dysponują bronią do walki wręcz, dzięki czemu zmuszone są walczyć nieporęcznymi karabinami, co jeszcze bardziej obniża ich możliwości w czasie walki wręcz. Generalnie staramy się atakować jednostki posługujące się długą bronią strzelecką

Warto pamiętać, żeby unikać jednostek posługujących się krótką bronią strze-



leką, taką jak pistolety i pistolety maszynowe. Wyposażonym w nie jednostkom opłaca się posługiwać współczynnikiem ST, bo użycie tej broni w Zwarcu nie pociąga za sobą kar, a w przypadku pistoletu daje solidny bonus +3. Takich jednostek należy unikać.

TECHNIKA WEJSCIA W ZWARCIE

Zbliżając się do przeciwnika przy pomocy akcji Ruch, pozwalamy mu reagować. Może do nas strzelać, może próbować nam uciec, uchylając się od walki wręcz.

Należy więc zbliżać się tak, aby nie mógł nas dostrzec. Zbliżamy się do niego używając zasłony dymnej, trzymamy się ścian.

Kluczowym momentem jest decyzja o wejściu w Zwarcie. Najskuteczniejszym sposobem jest zbliżyć się do przeciwnika na odległość cala, aby w następnej akcji zadeklarować wejście w zwarcie, wykorzystując calowe przesunięcie. W ten sposób wiążemy przeciwnika walką wręcz jeszcze zanim zareaguje. Wygląda na prostą sprawę, ale tak nie jest. Jeśli stoimy cal od przeciwnika, nie ma on żadnego problemu aby wygarnąć nam strzałem prosto w głowę. Bez dodatkowego sprzętu metoda „na przesunięcie” sprawdza się głównie względem przeciwników stojących tuż obok przeszkody, zza której zaatakujemy.

Do gry powinien wejść granat dymny w taki sposób aby swoim zasięgiem ob-

jął jednostkę przeciwnika. Stanie się ona ślepa, a nasz wymiatacz od walki wręcz będzie mógł podejść bezpiecznie, na odległość cala, aby w następnej akcji wejść w zwarcie i od razu wałnąć go tym co ma w ręce.

Metodę tę można stosować wobec jednostek ukrywających się za rogiem budynku, lub w pomieszczeniu. Jeżeli znajduje się ona wystarczająco blisko, może niezauważenie podejść pod narożnik, a następnie calowym przesunięciem wejść w zwarcie i od razu zadać cios. Oczywiście można wspomóc się granatem dymnym.

Bez wątplenia większą skutecznością cieszą się ataki wręcz, z użyciem większej liczby jednostek. Trzy Szpony dopadające Bohatera, to większa szansa, na to, że na kościach wypadnie świetny wynik. Nawet tracąc jednego Szpona w ostatecznym rozrachunku i tak będziemy do przodu. Nie dość, że padł trup, więc punkty, akumulator i sprzęt, to jeszcze punkty za szabrowanie leżą pod naszymi nogami.

PODSUMOWANIE

Doprowadzenie do walki w ręcz z pewnością nie należy do zadań łatwych. Wymaga świetnej koordynacji działań, użycia odpowiednich (najlepiej szybkich) jednostek wyposażonych we właściwy sprzęt. Jednakże rozsądne użycie granatów dymnych, które umożliwią

bezpiecznie zbliżenie się do przeciwnika znacznie ułatwia sprawę. Konieczne są też sprawne działania i manewry, które pozbawią przeciwnika możliwości skutecznej reakcji, a zatem zmuszenie go do wykonywania akcji nieofensywnych, takich jak ruch. Nie bez znaczenia jest też wybór celu – jednostki osamotnione, które nie mogą dostać wsparcia, jednostki ranne, słabe w walce wręcz, lub pozbawione sprzętu do jej prowadzenia. Jedno jest pewne – nie powinno się całkowicie eliminować Walki Wręcz ze swojego zestawu zagrań – to przydatne narzędzie w misji eliminowania jednostek wroga. Tak przydatne, że warto rozważyć sprofilowanie swojej ekipy właśnie z myślą o bezpośrednim starciu.

Walka wręcz ma też swoją wielką słabość – frontalne ataki na dobrze umocnione oddziały są w zasadzie skazane na porażkę. Broń automatyczna służy właśnie do powstrzymywania szalonych szturmów dzikich hord. Prawdą jest jednak, że broń ta czasem się zacina, lecz czy warto aż tak wiele ryzykować?

Zwycięstwo w walce wręcz zapewni kontrolę terenu, lecz przede wszystkim dodatkowe korzyści płynące z szabrowania wyłączonych z gry jednostek przeciwnika – a więc więcej punktów za każdego trupa. Gra jest więc warta świeczki.



2009



2009



2010



2010



2011



Arkadiusz Rygiel

Kiedy przemówią miecze

Scenariusz do gry fabularnej Honor i Krew

Rozgrywając przedstawioną opowieść, pamiętajcie o narzędziach, które oferuje Wam Honor i Krew w kontekście budowania tła. Będą to prawdziwe informacje związane z prowincją, podane w formie jednego zdania przez każdego z graczy, rzecz, z której klan słynie oraz posiadłości przynależące do klanu. Z infrastrukturą będą powiązani konkretni ludzie, przykładowo: wesoły właściciel herbaciarni, tajemniczy hazardzista z domu gry, czy chciwy zarządca pól ryżowych. Przez wyrazistych Bohaterów Niezależnych możecie sprawnie oddziaływać na kształt konfliktu i przebieg fabuły, a także budować wątki poboczne z nimi związane. Infrastruktura to dobry katalog lokacji z odpowiednio nakreślonymi funkcjami fabularnymi i mechanicznymi. Z każdym rozegranym scenariuszem, świat przedstawiony będzie się powiększał, a co za tym idzie, będzie bardziej wiarygodny, ułatwiając zawieszenie uczucia niewiary.

Czas i blizny

Honor i Krew zwraca uwagę na rolę czasu w kształtowaniu opowieści. Odnosząc się do konkretnych pór roku, można w prosty sposób modelować

nastrój historii. Kolejnym ważnym aspektem jest przemijanie. Bohaterowie stają się starsi, a los naznacza ich bliznami własnych wyborów. Z każdą porą roku pojawiają się nowe szanse i zagrożenia dla klanu. Świat przedstawiony ewoluuje, a wraz z nim protagoniści.

Broń palna ze śmiercią swata

W poniższym scenariuszu pojawia się motyw wykorzystania rewolweru w zamachu na przybranego syna Daimyo (Pana Feudalnego). W związku z tym, zasadnym wydaje się umieszczenie akcji scenariusza w epoce Edo. Co do samego pojawienia się broni palnej, warto zaznaczyć pewną bezradność w walce z przeciwnikiem, który dysponuje pistoletem. W scenie „Podziurawieni ludzie” pokaż przewagę zabójcy w walce z samurajami przy mieczach. Podczas zamachu zagrożona będzie osoba Daimyo, dlatego też, przedstawione wydarzenia zweryfikują odwagę Bohaterów Graczy, w końcu także, ktoś będzie musiał unieszkodliwić zamachowca. Starcie z przeciwnikiem uzbrojonym w zaawansowaną technicznie broń dystansową, będzie



wyzwaniem, które sprawdzi spryt, odwagę, waleczność i szczęście Bohaterów Graczy.

Kwestia przelanej krwi.

W scenie „Głos klingi” samuraje z klanu Gado na czele z Bohaterami Graczy biorą siłą zamek Kuroda. Całe zajście będzie wyglądało raczej jak prywatna rozprawa, niż kilkutygodniowe przygotowania do bitwy, albowiem zdolność zbrojnego oddziaływania za szogunatu Tokugawa była znacznie ograniczona. Po sprawie, i tak zwycięzcy będą musieli się wytłumaczyć z całego zajścia przed urzędnikami szoguna. Ostatecznie przedstawienie wiarygodnych dowodów, powinno wyjaśnić całą sprawę.

Konflikt. Sekrety klanu Gado

Zima. Miasto Jedwabiu. Daimyo klanu Gado, pan Masu, lata temu otrzymał zaszczyt opieki nad nieślubnym synem cesarza, imieniem Senzo. Księżę usynowił chłopca, kiedy ten był jeszcze niemowlęciem. Pan Senzo dorastał z biologicznym synem Daimyo, panem Noburo. Obaj młodzieńcy do tej pory silnie



rywalizują o względy ojca. Daimyo kocha obu synów tak samo, jednak ostatnio więcej czasu poświęca panu Senzo, który jest utalentowanym szermierzem i artystą. Pan Gado Noburo w przeciwieństwie do swojego przyrodniego brata, jest człowiekiem słabego zdrowia, lecz posiada bystry umysł. Ma za złe ojcu, że ten nie dostrzega jego osiągnięć na polu dyplomacji, zwłaszcza istotnego dla całego klanu porozumienia o zawieszeniu broni z klanem Kuroda. Matka chłopców pani Gado Emi podsycza w synu

nienawiść do przyrodniego brata oraz wmawia młodzieńcowi, że tytuł i dobra po ojcu, przypadną najpewniej panu Senzo, jeśli ten czegoś nie zrobi. Pan Noburo organizuje zamach na brata. Decyduje się zdradzić pochodzenie pana Senzo. Razem z rodziną Kuroda postanawiają się pozbyć syna cesarza, co doprowadzi do Seppuku (Rytualnego Samobójstwa) Daimyo. W ten sposób pan Noburo ma zamiar przejąć władzę, a Kuroda kontrakty na sprzedaż jedwabiu pałacowi cesarskiemu.

Sceny

Prolog: Słowo skuteczniejsze od ostrza.

SCENOGRAFIA

Zamek klanu Kuroda, wysoko postawieni decydenci w olśniewających kimonach wraz ze swoimi świtami, kilkudniowe negocjacje klanu Kuroda i Gado w sprawie zawarcia pokoju, wachlarze

przystaniające pełne fałszu uśmiechy.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy jako wysoko postawieni urzędnicy klanu Gado, biorą aktywny udział w negocjacjach. Przedmiotem rozmów jest wygaszenie konfliktu o Biały Zamek, odebrany lata temu rodzinie Kuroda na rzecz Gado, przez cesarską administrację, z zamiarem przeznaczenia go na przyszły dom dla syna cesarza. W pertraktacjach znaczącą rolę odgrywa

pan Gado Noburo. Bohaterowie Graczy będą w trakcie pobytu poddawani wielu próbom. Sprytny zarządca pan Kuroda Gempachi będzie podstawiał Bohaterom Graczy piękne dworzanki oraz obiecywał pieniądze, w zamian za pomoc w odzyskaniu zamku. Ostatecznie stanie na tym, że klan Gado wypłaci rekompensatę rodzinie Kuroda w wyso-

kości stu tysięcy ryo, zatrzymując zamek.

Zawiązanie akcji: Urażona duma

SCENOGRAFIA

Biały Zamek klanu Gado, zebrani wszyscy dworzanie, wiadomość o przebiegu negocjacji zostaje przyćmiona

wygranym pojedynkiem pana Gado Senzo ze znanym fechtmistrem panem Horio Yugoro.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy powracają z panem Gado Noburo na zamek, wiadomości o umowie, ciesząc bardzo serce księcia Gado Masu. Ich chwała trwa jednak krótko i zostaje

przyćmiona wygranym pojedynkiem pana Senzo z wędrownym szermierzem panem Horio Yugoro. Wkrótce cały dwór mówi tylko o tym. Wzbudza to frustrację pana Noburo, który spotyka się z Bohaterami Graczy.

Rozwój akcji: W poszukiwaniu odbicia

SCENOGRAFIA

Mała wieś w dobrach rodziny Gado, silny wiatr, zaśnieżone domostwa, cisza, drzewa pozbawione liści, skromna chata, ciepło domowego ogniska, chłopak wyglądający tak samo jak pan Senzo.

WYDARZENIA

Do Bohaterów Graczy od pewnego czasu dochodzą niepokojące sygnały o wzmożonej aktywności szpiegów rodziny Kuroda na ziemiach Gado. Ludzie bezpośrednio związani z Mistrzem Szpiegów, twierdzą, że panu Senzo grozi wielkie niebezpieczeństwo. Bohaterowie Graczy mają także informację, że w jednej z wiosek odnaleziono chłopca bliźniaczko podobnego do nieślubnego syna cesarza.

Wysoko postawieni urzędnicy, będą chcieli wykorzystać sobowtóra do ochrony pana Senzo. Bohaterowie Graczy zostaną zmuszeni dopilnować sprawy osobiście, zwłaszcza, że na Białym Zamku może roić się od szpiegów. Rodzice chłopca będą musieli zginać, ponieważ nikt z osób postronnych, nie może wiedzieć o istnieniu sobowtóra. Taka jest cena bezpieczeństwa klanu.

Punkt kulminacyjny: Podziurawieni ludzie

SCENOGRAFIA

Uroczysta kolacja w komnacie audiencyjnej na Białym Zamku ku czci pana Noburo i pana Senzo, podsumowanie sukcesów i spojrzenie w przyszłość.

WYDARZENIA

Pan Noburo jest nieobecny w trakcie spotkania. W czasie gdy wszyscy spożywają spokojnie posiłek, służąca księżnej Gado Emi wpuszcza zabójcę do komnaty audiencyjnej przez tylne drzwi. Morderca jest profesjonalistą, na domiar złego ma rewolwer i potrafi z niego strzelać. Pierwsza kula wędruje w serce pana Senzo, a ten z wyrazem niezrozumienia



na twarzy, umiera dusząc się własną krwią. Wszyscy są zaskoczeni, całe zdarzenie trwa chwilę. Bohaterowie Graczy powinni chronić swojego pana. W tym samym czasie pan Noburo jest już u rodziny Kuroda, spiskuje, aby później z samurajami wrogiego klanu przyjąć po to, co w jego mniemaniu, mu się należy. Sytuacja jest fatalna, giną najlepsi szermierze z klanu. Jeśli bohaterowie złapią zamachowca, który będzie chciał uciec przez ogród, będą mieli człowieka, który potwierdzi kto go wynajął i wpuścił na zamek, choć na tym etapie sprawa jest prawie oczywista. Gdy Bohaterowie Graczy powiążą panią Gado Emi z zamachem, będą mieli obraz całej sytuacji oraz płynącego z niej zagrożenia.

Rozwiązanie akcji: Zdarte maski

SCENOGRAFIA

Więzienie na Białym Zamku, zimne mury, przesłuchanie zabójcy, spisywane zeznania.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy potwierdzają swoje przekonania co do zdrady pani Emi i pana Noburo. Pan Gado Masu prosi jednego



z Bohaterów Graczy o asystowanie przy ceremonii Seppuku. W strzelaninie zginął nieślubny syn cesarza. Sytuacja klanu jest tragiczna. Wszystko pozostaje w rękach graczy. Żyje sobowtór pana Senzo, który może zostać sprawnie wykorzystany w politycznej rozgrywce przez urzędników klanu. Wszyscy spodziewają się, że Bohaterowie Graczy wezmą

na siebie ciężar ustabilizowania sytuacji. Jest jeszcze inne dobre, honorowe wyjście: popełnienie przez bohaterów Seppuku razem z Daimyo.

Finał: Głos klingi

SCENOGRAFIA

Ośnieżone wzgórza przed zamkiem Kuroda, grupy sa-

murajów czekające na rozkazy przywódców klanu, krwawa rozprawa.

WYDARZENIA

Jeśli Bohaterowie Graczy zdecydowali się załatwić sprawę raz na zawsze, przyszedł moment na krwawą walkę o przetrwanie. O dalszym losie klanu Gado, zadecyduje wojenne rzemiosło, którym samuraje zajmują się od czasów powołania ich kasty. Mimo, że klan Gado ma znaczącą przewagę w liczbie ludzi, i tak będzie ciężko, jest zima, a wróg zamknął się w swoim zamku. Jeśli Bohaterowie Graczy zaczekają do wiosny, dowiedzą się o silnej akcji dyplomatycznej Kuroda, wymierzonej w ich klan oraz o oskarżeniach na nich ciążyących, odnoszących się do zabójstwa syna cesarza i próby przejęcia władzy w klanie.

Epilog: Krew nigdy nie kłamie

SCENOGRAFIA

Noc, palący się zamek Kuroda, płomienie oświetlające ponure twarze samurajów, wszechobecne trupy,

HONOR I KREW

czerwień krwi mieszająca się z bielą śniegu, panowie Gado Noburo i Kuroda Matabei prowadzeni na postronku.

WYDARZENIA

Bohaterowie Graczy jako zwycięzcy wracają do ziem rodziny Gado. Tej nocy wiatu oddało swoje życie. Po walce zostają tylko ślady krwi na śniegu. Co przyniesie przyszłość, tego nie wie nikt, jedno jest pewne, śmiertelni wrogowie, którzy wcześniej razem z nimi zasiadali do wspólnych posiłków, zostali schwytani. Jaki będzie ich los, zdecydują Bohaterowie Graczy. Książę Kuroda Matabei poprosi o możliwość popełnienia Seppuku o wschodzie słońca, takiej odwagi zabraknie panu Noburo. Przetasowanie polityczne może być dobrym punktem wyjściowym zarówno do rozwoju, jak i upadku klanu. Tron jest pusty. Być może, któryś z protagonistów zdecyduje się zająć miejsce Daimyo. Pomogłoby mu w tym przejęcie odzyskanych od Kuroda stu tysięcy ryo. Wszystko jest teraz w rękach Bohaterów Graczy, tych samych, które sprawiły, że przemówiły miecze.

GRY PLANSZOWE

W NUMERZE:

Walka o względy graczy | O interakcji w Nowej Erze

PLANSZOWY TELEGRAF:

⏻ We wrześniu strona magazynu Świat Gier Planszowych zmieniła się nie do poznania i z klasycznej wizytówki magazynu przekształciła się w dynamiczny, najbardziej aktywny aktualnie polski serwis o grach planszowych. Zachęcamy do zaglądania!

⏻ We wrześniu ogłosiliśmy wraz z firmą Big Daddy's Creations plany wydania gier Stronghold oraz Zombiaki na Ipada i Iphona! Premiera w 2012

⏻ We wrześniu do drukarni trafiła Nowa Era oraz angielskie wydanie Pret-a-Porter

⏻ We wrześniu do druku trafił długo oczekiwany dodruk Neuroshima Duel.

⏻ Także we wrześniu na stronie Portalu prezentowaliśmy przez 7 kolejnych dni 7 kart z darmowego dodatku do 51. Stanu, który będzie dodawany do każdej Nowej Ery zamówionej w ramach przedsprzedaży!

⏻ Przez całe wakacje sprzedaliśmy blisko 1000 talii Agentów Molocha! Wiwat neuroshimowa karcianka! Wiwat Moloch... ups!

⏻ W ramach promocji naszych planszówek, odwiedziliśmy Inne Sfery, Kocioł oraz mini-Pionka - wszędzie gdzie byli chętni pokazując Nową Erę oraz Agentów Molocha, NS HEX, Strongholda...

⏻ Recenzja Agentów Molocha ukazała się niedawno w serwisie Polter.pl

⏻ Z kolei planszowe ogry, to jest serwis ogryplanszowe.pl zrecenzowały 51. stan.

⏻ Recenzja Agentów Molocha ukazała się w magazynie Rebel Times.

⏻ I kolejna recenzja od Ogrów - tym razem nasz Pret-a-Porter.

⏻ Plany Portalu na przyszłość? Trzewik pracuje nad nowymi kartami do 51. Stanu, Michał szykuje nowy dodatek do Neuroshimy HEX, a ponadto pracujemy nad zupełnie nową grą planszową, ale to na razie tajemnica...

⏻ Krążą plotki - o dziwo prawdziwe! - że Trzewik dodatkowo pracuje nad grą Mumiaki...



**W DNIACH
19-23 PAŹDZIERNIKA
PRÓBUJEMY PODBIĆ
ŚWIAT NASZYM GRAMI
NA TARGACH W ESSEN.**

**DO BOJU WYRUSZAMY
UZBROJENI
W ANGIELSKĄ EDYCJĘ
PRET-A-PORTER
I NOWĄ ERĘ,
DODATEK DO 51. STANU.**

TRZYMAJCIE KCIUKI!

Ignacy Trzewiczek

Wyścig o względy graczy

Przed targami w Essen

W zeszłym roku w Essen zadebiutowało - podobno - 650 tytułów gier. Rok wcześniej - o ile pamiętam - 630 gier. W tym roku rekord zapewne ponownie zostanie pobity.

Ile spośród tych sześciuset gier przebiję się na wishlisty znaczącej ilości graczy? Ile z nich zdoła przykuć naszą uwagę i wyrwać z naszych portfeli te 20 czy 30 euro? Ile gier będziemy pamiętali po roku czy dwóch?

Essen 2010? 7 cudów. Vinhos. Troyes. Inca Empire. London.

Essen 2009? Dungeon Lords. Stronghold. Egizia. Small World.

Essen 2008? Dominion. Ghost Stories. La Havre. Space Alert.

Co roku ponad 600 premier, lecz ostatecznie do historii przechodzi kilka, kilkanaście tytułów. Brutalne i okrut-

ne. Autorzy i wydawcy tych nadchodzących sześciuset gier stoją dziś na polu Start i szykują się do wyścigu o względy graczy. Jak będą ich próbowali uwieść?

TEMAT

Rewelacyjny temat? Jeśli trafisz z tematem, przyciągniesz graczy nawet jeśli o tobie nigdy nie słyszeli. Powiedz, że robisz grę sf 4X, a wokół natychmiast zbierze się wierne grono maniaków science fiction. A to jest bardzo dobry początek. Ja sam w 2009 roku miałem Strongholda. Miałem temat. To było to. Gra wystrzeliła jak petarda.

Rok wcześniej, w 2008 jechałem do Essen z grą Witchcraft, grą o walce czarodziejów. Też mi temat. Czy ktoś z was słyszał o tej grze? No właśnie...

NAZWISKO

Masz nazwisko, które sprawia, że ludzie kupią w ciemno każdą twoją grę?

Jeśli nazywałeś się Martin Wallace, Uve Rosenberg czy Bruno Faidutti, zapewne masz o wiele mniejszego pietra przed targami niż Ignacy Trzewiczek.

REPUTACJA WYDAWCY

Czy wydawnictwo ma markę? Wcześniej grami zdobyło nieco reputacji? Ma grono stałych klientów, którzy rok w rok sięgają po ich tytuły? Taka baza wiernych graczy to błogosławieństwo.



SPOSÓB NA GRACZA #1: „NA MASKOTKĘ”

W 2007 roku Portal był ekipą gości z nikąd, anonimową firmą z równie anonimowej Polski. Pamiętam jak dziś obłędne słowa z recenzji NS HEX napisane przez Grega J. Schloessera dla Counter magazine: "I honestly don't know much - OK, anything - about the gaming scene in Poland but if Neuroshima Hex is any indication I am impressed." Startowaliśmy wtedy od zera.

Dziś, pięć lat później mamy się znacznie lepiej, jesteśmy tymi ludźmi, którzy zrobili Neuroshimę HEX, 51. Stan czy Strongholda. Mam poczucie, że dzięki ciężkiej pracy pozwoli dobić do słynnych marek, że kroczek po kroczku zbliżamy się do CGE, Ystari czy Frigor Games.

DEMO GRY I PROTOTYPY

Czy twoja gra była prezentowana na dużych imprezach? Jeździłeś z prototypem i pokazywałeś go na każdym możliwym konwencie? Jeśli tak, to dziś po internecie krążą relacje ludzi, którzy mieli farta i zagrali w grę jeszcze przed jej wydaniem. Na opiniatedgamers pojawiły się pierwsze opinie, na BGG huczy od plotek - ktoś tam grał, ktoś widział, podobno niezłe.

Rośnie legenda. Zacieraj ręce. Nie ma nic lepszego niż plotka, że jest

jakaś świetna gra, że ktoś tam grał i podobno super.

TRADYCYJNY MARKETING

Jeśli cię stać, będziesz miał bannery na najważniejszych stronach poświęconych grom planszowym. Będziesz kuł w oczy okładkami, kuł w oczy ofertą preorderów, ofertą bundli i czego tam jeszcze. W końcu przebijesz się do świadomości, zaczeplisz w pamięci graczy i wskoczysz na wishlisty. Okładka będzie rozpoznawalna, temat rozpoznawalny, w końcu ludzie nawet zapamiętają numer twojego stoiska i cenę w promocji Essen. Mało to finezyjne, ale swoje robi.

STRONA WIZUALNA

No dobra. Niech każdy z ręką na sercu się przyzna - czasem cover jest tak niesamowity, że po prostu wkładamy grę do torby nawet nie czytając o czym jest. Plansza? To samo. Ręka w górę kto nigdy nie słyszał o panu Menzlu. Kupujemy oczami. Ubrania, meble, gry.

Zack & Pack? Nie wiedziałem nic o tej grze, a jednak kupiłem. Golden Kompas? Zobaczyłem planszę i kupiłem grę. Przy dobrej ilustracji na pudełku gracz ma zero szans na reakcję obronną. Widzi i kupuje.



SPOSÓB NA GRACZA #2: „NA LASENCJE”

Dlatego przed dwoma laty wyłożyłem piekielnie duże pieniądze na cover Strongholda. Dlatego nie oszczędzałem przy Pret-a-Porter i zatrudniłem do tej roboty Morano, najdroższego grafika w historii mojej firmy. To jest ten facet, który na codzień maluje dla FFG i robi okładki Middle-earth Quest, Battles of Westeros czy A Game of Thrones LCG. Dlatego cover do The New Era zrobił Piotr Cieśliński, najpopularniejszy w Polsce autor okładek do książek, w Polsce postać absolutnie kultowa. Piotr to nawet nie pierwsza liga, Piotr to absolutne Champions League.

Dobry cover jest jak aikodo. Rzuca człowiekiem o ziemię i czyni go bezbronny.

PREORDERY I PROMO

Świetna oferta? Dobry gratis? To jest coś, co może przyciągnąć - jeśli klient ma do wyboru dwie gry i nie potrafi się zdecydować, to lepiej, by twoja gra miała - z okazji Essen - limitowany darmowy bonus. Kilka dodatkowych kart. Dodatkowe żetony. Dodatkowa unikalna figurka.

Gracz sięgnie po tę grę, do której w Essen dokładają darmową figurkę. Tę drugą grę kupi po Essen. Albo i nie.

SZCZĘŚCIE

A może po prostu masz furę szczęścia? A może twoje stoisko w Essen będzie ustawione blisko innego słynnego wydawcy i będziesz miał dość przypadkowo duży ruch? A może uda ci się przekonać ludzi, że wydrukowałeś tylko 500 egzemplarzy gry i muszą natychmiast ją kupić, albo już nie zrobią tego nigdy? A może wieczorem w hotelowym lobby w grę przypadkowo zagra szef dużego sklepu w USA, zakocha się w niej i na drugi dzień kupi od ciebie 250 pudeł?

Targi. Cuda są tam na porządku dziennym.

Będziesz potrzebował tego wszystkiego. W Essen zadebiutuje sześćset nowych gier. Słynna geeklista Top Ranked Essen Games zawiera nieco ponad 20 tytułów. 20 gier przechodzi do historii, za burtę trafia 580. Brutalne i okrutne.

ROK 2011

W roku 2009 i w 2010 miałem zaszczyt być w tej dwudziestce, która nie wyleciała za burtę.

A w tym roku - po Neuroshimie HEX, po Strongholdzie, po 51. Stanie - jadę do Essen z grą o ciuchach i o modzie. Sam w to nie wierzę. I nawet sobie nie wyobrażacie jakiego mam z tego powodu pietra.



SPOSÓB NA GRACZA #3: „NA CZARODZIEJÓW”

Ignacy Trzewiczek

Nie wiem, to cud O interakcji w „Nowej Erze”

Widzieliście Zakochanego Szekspira? W Londynie wybucha zaraza, na rozkaz Mistrza Dworskich Rozrywek zamyka się teatry w całym mieście. Przedstawienia zawieszone, aktorzy bezrobotni, widzowie zrozpaczeni.

A inwestor, który władował kasę w przedstawienie? A inwestor jest wściekły. Dopada na jednej z ulic Londynu reżysera spektaklu, który finansował i wściekły żąda wyjaśnień. Zainwestował sporo pieniędzy i liczył na spore zyski. A tu klops! Facet jest głodny krwi.

Co teraz zrobimy?! wydziera się wprost w twarz reżysera!

Nic. ze spokojem odpowiada reżyser. Zawsze się jakoś udaje.

Jakim sposobem?

Nie wiem. To cud.

Od samego początku miałem problem z interakcją w 51. Stanie. Testerzy mówili, że gra fajna, że ciekawa, że wciągająca, daje satysfakcję, ale szkoda, iż bez interakcji. Wciąż i wciąż powtarzało się to samo. Fajna, ciekawa, ale brak interakcji...

Dodałem reguły draftu, dodałem reguły produkcji otwartej, dodałem Złodziejską karawanę, narzekania z każdym tym ruchem przycichały, testerzy widzieli, że zmieniam grę, że staram się dodać nieco współpracy pomiędzy graczami.

Pisałem też artykuły o tym, dlaczego nie ma w 51. Stanie miejsca na palenie się, na gwałty i rozboje, przekonywałem na BGG w felietonach, że gdyby dopuścić graczy do wzajemnego mordowania się, gra klęknę, wszystko rozsypie się i zamieni w stary złom.

Ludzie czytali, zgadzali się ze mną, przyznawali, że chyba mam rację...

Ale interakcji mało...

W Essen dopadł mnie Piotr, facet, który odpowiada za dystrybucję gier Portalu. Ja robię gry, on robi biznes. Ja



**TO TA SPRYTNA
STRZAŁKA ODPOWIADA
ZA MOŻLIWOŚĆ
ZNISZCZENIA LUB
WEJŚCIA WE WSPÓŁPRACĘ
Z LOKACJAMI
INNEGO GRACZA**

wy myślę najlepsze gry jakie potrafię, on robi wszystko, by sprzedać ich 50 tysięcy. Albo i sto.

Dopadł mnie i tłumaczy jak dziecku. „Trzewik, 51 to hit! Wydawcy mi tu się zabijają o to, kto dostanie prawa do angielskiego wydania. I wszyscy pytają, czy będą dodatki. Zrobisz dodatek?”

„Zrobię”



"Świetnie, świetnie. Bardzo dobra gra, wszystkim się podoba, odwaliłeś kawał dobrej roboty."

"Ciesze się."

"Tylko wiesz co?" robi chwilę przerwy, by delikatnie dobrać słowa "Nie chcę się narzucać, ale czy jest szansa, by w dodatku..."

"Było więcej interakcji?" dokończam za niego.

"No właśnie. Też słyszałeś, że trochę mało interakcji?"

"Tak, coś tam obito mi się o uszy."

Cholerna interakcja.

Spędzała mi sen z powiek wtedy już od ponad pół roku.

"Będzie dodatek. Będzie interakcja. Nic się nie martw."

Wróciliśmy z targów. Był koniec października. Nie miałem bladego pojęcia co zrobić z tą cholerną interakcją. Nie miałem żadnego pomysłu. Pomysł na rozwiązanie nie przyszedł też w listopadzie. Pod koniec grudnia wciąż nic.

Złapałem na Skypie mojego przyjaciela i dobrego ducha z Francji.

"Cześć Yann, co tam słysząc u was na forach? Ludzie grają w 51? Jakież opinie, propozycje do dodatku?"

"Tak, grają, dużo dyskutują. Gra się podoba, ale wszyscy narzekają na brak interakcji"

"Yann, chociaż ty mi daj spokój, co?"

Kiedy nie miałem pomysłu na reguły interakcji do dodatku w październiku zupełnie się tym nie martwiłem. W listopadzie nadal zachowywałem spokój. Wierzyłem - podobnie jak Geoffrey Rush w Zakochanym Szekspirze, że wszystko będzie dobrze.

Nie miałem pomysłu na interakcję także i w grudniu, dwa miesiące po Essen. Mam wrażenie, że Piotr, mój dystrybutor, zaczynał się wtedy już powoli niepokoić.



W styczniu wkroczyłem w niezmiennie dobrym humorze, choć im było bliżej końca miesiąca, tym częściej zaczynałem się jednak niepokoić. Może wiara w to, że zawsze się jakoś udaje jest nieco złudna? Może Geoffrey Rush ściemnia? Kurczę, uwielbiam ten film, ale może nie powinienem opierać na

nim planu wydawniczego Wydawnictwa Portal?

"Masz już tą interakcję? Dużo kart zaprojektowałeś?" dopytywał się Piotr.

"Nic." odpowiadałem. Zbliżał się luty. "Nie mam żadnego pomysłu. Ale dam radę."

Jakim sposobem?

Nie wiem. To cud.

W każdy poniedziałek gram w piłkę. Gramy na sali późną nocą do upadłego, do domu wracam tuż przed północą i siedzę w ciemnościach

jeszcze dobre dwie godziny łapiąc oddech i pozwalając

adrenalinie wyluzować. Gorąca herbata, ciemny dom,

cisza. Analizuję wtedy rozegrane akcje, wściekam się

sam na siebie za zmarnowane okazje, odtwarzam w pamięci

to co nam fajnie wyszło. Myśli biegają to tu to tam, organizm

ledwo żyje... Nie wiedzieć kiedy mam gotowe reguły interakcji.

Po prostu są. Nagle. Nie mam pojęcia jak i skąd. Idę ostrożnie

przez ciemny pokój starając się

nie wypierniczyć o jedną z walających się po podłodze zabawek. Dopadam

biurka. Kartka, długopis, trzy zdania, dwa rysunki. Gotowe. Rano przeprowadzam testy. Działa. Po prostu.

Jakim sposobem?

Nie wiem. To cud.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne
<http://gry-fabularne.pl>

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota