

# gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

#48: luty 2012

Grafika: Tomasz Górnicki

## NEUROSHIMA:

PAKIET MATERIAŁÓW DO NOWEGO JORKU  
ZAPROSZENIE NA RAFINERIE 2012

## NEUROSHIMA TACTICS:

LEAVE NO WOMAN BEHIND: RAPORT  
PODSTAWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH  
KOKSU I KPT. BERG WCHODZĄ DO AKCJI

## MONASTYR:

TAJEMNICA KARDORFU: SCENARIUSZ



**A ponadto jeszcze:**  
- RELACJA ZE ZJAVY 3  
- FELIETON TRZEWIKA  
- NOWOŚCI LUTEGO

**NA OKŁADCE:  
GOTOWY  
NA WSZYSTKO  
(DODATEK "SKAŻENIE"  
DO NEUROSHIMY RPG)**



RAPORT Z JATKI MIĘDZY POSTERUNKIEM A HEGEMONIA



PROSTO Z NOWEGO JORKU



POSTAWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH



NOWY JORK OKIEM BARTOSZA



TAJEMNICA KARDORFU

## WSTĘPNIAK

Raz, raz, raz. Przy mikrofonie Multi, witam po dłuższej przerwie. Jak pewnie wiecie, Gwiezdny Pirat wychodzi w każdy ostatni piątek miesiąca. Jak wiecie, dziś jest 2 marca. Myśmy do pewnego momentu nie wiedzieli, że luty ma tylko 29 dni. Pozostaje nam tylko przeprosić za zamieszanie - od marca kalendarz wraca do normy, a z nim i premiery kolejnych numerów.

To, że jest już marzec, odczuliśmy ostatnio na sesji. Monastyr, mroki Dorii, sami rozumiecie - 100% klimatu. Zbieramy się jak zwykle, 16:30, a tu zdrada! Jest jeszcze jasno. Jak tu grać?!

Nie ma zmiłuj się - trzeba przejść na tryb letni, czyli albo umawiac się na granie późnym wieczorem, albo zdopingować wyobraźnię i radzić sobie za dnia. To drugie rozwiązanie jest bardziej perspektywiczne, bo staje się treningiem bezproblemowego wsiąkania w świat gry w warunkach ekstremalnych: na konwentowym korytarzu, w szkolnej stołówce na przerwie (albo - ciii! - na lekcji), czy nawet w napchanej ludźmi, gwarnej hali, jak to podpatrzyłem na targach w Essen i sesjach Cthulhu czy Shadowruna na stoisku ich niemieckiego wydawcy.

W każdym razie właśnie czytacie plik nowego numeru Pirata, w którym dominują trzy tytuły: Neuroshima RPG, Neuroshima Tactics i Monastyr. Wysmażyliśmy na nich krwisty stek - życząc zatem smacznego!

*Multi*

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: Henio „Szczaj na mój widok” Wygrywański; współpracują współpracownicy; współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane 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

# NOWOŚCI LUTEGO 2012

## NEUROSHIMA TACTICS

### Koksu

Nowa jednostka specjalna Hegemonii. Wielki miłośnik kulturystyki i przedwojennych prochów bojowych. Bardzo trudno go zabić, a rany tylko zwiększają jego możliwości w zakresie krzywdzenia przeciwników. Blister zawiera także kartę lokacji i cztery żetony.

**Tytuł:** blister Koksu  
**Linia:** Neuroshima Tactics  
**Zawartość:** 1 model  
**Cena:** 24,90 złotych



### Kpt. Berg

Nowa jednostka specjalna Posterunku - znakomity strzelec, specjalista od walki wręcz i materiałów wybuchowych. Idealny do jednoosobowych akcji dywersyjnych. Blister zawiera także kartę lokacji i cztery żetony.

**Tytuł:** blister Kpt. Berg  
**Linia:** Neuroshima Tactics  
**Zawartość:** 1 model  
**Cena:** 24,90 złotych



## GRY PLANSZOWE ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH 1/2011

### Tematy numeru:

- Essen, święte miasto graczy - Mekka dla fanów planszówek
- Pupile Podziemi - Chochlicze hodowle potworów
- Helvetia - W alpejskiej wiosce
- Rapa Nui - Wrede na Wyspie Wielkanocnej
- Speedway Champion - Jedziemy po bandzie!
- Ticket to Ride Map Collection Volume 2: India & Switzerland - W połowie dobry
- Freitag - Przygoda w wersji solo
- Podsumowania i plany polskich wydawców - Piotr Silka wypytuje przedstawicieli wydawnictw
- Planszowy rok 2011 oczami redaktorów

### Oprócz tego:

- reportaże, wywiady i felietony;
- masa recenzji;
- stałe działy;
- dodatek: mini rozszerzenie do gry K2 - Adama Kałuży - K2: Lawina



## ZAPOWIEDZI!

### NEUROSHIMA SKAZENIA



### NEUROSHIMA ZABIC SZCZURA



### MICHAŁ ORACE NEUROSHIMA HEX! Steel Police



NOWE  
BLISTERY

NEUROSHIMA  
TACTICS

**PORTALOWE WYDARZENIE NR 1:  
PREMIERA NOWEGO JORKU**

**GRAMY W GRE, CZYLI GŁÓWNA  
ATRAKCJA KONWENTU**


**TEKST: RAFAŁ SZYMA  
I MARCIN KARBOWSKI  
ZDJĘCIA: ALEKSANDRA  
„JADE ELENNE”  
WIERZCHOWSKA**

**WYDARZENIA,  
CZYLI SŁÓWKO  
OD MULTIEGO**

Premiera Nowego Jorku. Chłopaki z RPGwardii przygotowali zarąbiastą scenografię - hełmy, pałki, tarcze, koszulki i plakietki. Zrobiło się naprawdę Collinsowo :) Bardzo, bardzo Wam dziękuję za taką inaugurację "Nowego Jorku". Szkoda, że tak niefortunnie ustaliliśmy termin zebrania Ruchu Oporu - nie mogłem się doczekać, aż wpadniecie i mnie porwiecie.

Tactics, czyli RPGwardia po raz drugi. Obłądna makieta w centralnym punkcie gamesroomu, turniej, punkty programu. Aż nie wytrzymałem i dostawiłem swoje dwie figurki (tj. pomalowane przeze mnie), by zobaczyć, jak wypadną na tle zrujnowanego miasta. Dzięki, Panowie, wielki szacun! No i motywator, by dalej dłubać swoje makiety.

Budynek na Grójeckiej, w którym bawiłem się po raz czwarty (trzy Zjavy i Avanardowe noclegi) - naprawdę świetnie się tam czuję; trafiam pod prysznic, nawet jak ławka sugeruje, że trafić się tam nie powinno; a ponurego pana ze sklepiku po-

**KONKURS NEUROSHIMY**

**MUZG I BARTOSH  
JAKO PRELEGENCI**


# ZjAva 3

**Konwentowe otwarcie sezonu**

znają nawet poza murami szkoły. Świetna miejscówka na konwent!

Warszawscy konwentowicze, orgowie, ekipy wystawców - super było znów Was spotkać. I tylko szkoda, że tak się zasiedziałem przy kolejnych partiach Konwoju, że przegapiłem erpegowe sesje.

Inauguracja konwentowego sezonu 2012 baaardzo udana!

## NEUROSHIMA TACTICS, CZYLI DWA SŁÓWKA OD JOKERA

W trakcie konwentu odbyły się pokazy armii występujących w Neuroshime Tactics. Uczestnicy mieli okazję obejrzeć z bliska modele, poznać silne i słabe strony poszczególnych frakcji i zadawać pytania na ich temat. Wiele pytań padło również podczas prelekcji Neuroshima Tactics FAQ Live, w trakcie której Multi opowiadał o początkach systemu i planach wydawnictwa związanych z rozwojem portalowego skirmisha.

Jedną z głównych atrakcji stała się przygotowana przez warszawską RPGwardię postapokaliptyczna makieta do gry w Neuroshimę Tactics. Tomasz "Toban" Wołoszczak, Marek Klasa, Przemek "Sinister" Hładki odwalili kawał niesamowitej roboty, umieszczając w stworzonych przez siebie ruinach miasta ogromną liczbę klimatycznych szczegółów, smaczków i easter eggów.

Wieczorem pierwszego dnia konwentu odbył się również turniej Tacticsa. Po trzech



**MUTKI PODCHODZĄ DO WROGA**



**GAMESROOM  
W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI**

rundach intensywnej wymiany ołowiu, mordobicia i eksplodujących beczek zwycięzcą został Michał Kucharski. Drugie miejsce zajęł Arkadiusz Ciesielski, a trzecie – Łukasz "Oshii" Jastrzębski.

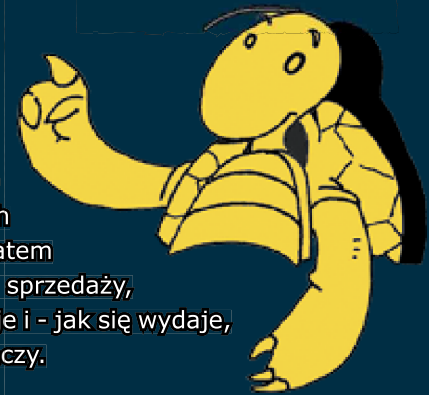
W niedzielę fani NST przystąpili do rywalizacji w konkursie modelarskim. Figurki można było zgłaszać w czterech kategoriach: Najładniejszy model, najładniejszy oddział, najład-



**FRAGMENT OSŁAWIONEJ MAKIETY**

niejsza armia i najlepsza konwersja. W pierwszej kategorii zwyciężyła figurka Szczura pomalowana przez Łukasza Jastrzębskiego. Szturmowcy Łukasza zwyciężyli w kategorii na najlepiej prezentujący się oddział, a w kategorii Najładniejsza armia nagrodę zgarnęła Hegemonia pomalowana przez Arkadiusza Ciesielskiego. Najlepszą konwersją okazała się Hybryda autorstwa Michała "Malasha" Malaszewskiego.

# NEUROSHIMA



☢ Nowy Jork uka-  
za się w ostatnich  
dniach stycznia, zatem  
od miesiąca jest w sprzedaży,  
zbiera fajne recenzje i - jak się wydaje,  
- trafia w gusta graczy.

☢ Rozkręciliśmy się z publikacją  
materiałów dodatkowych z projektu „Nowy Jork”.  
Ten Pirat zbiera dwie duże porcje lokacji rozszerza-  
jących książkowy zestaw.

☢ Na ZjAvie nationbook miał swoją oficjalną pre-  
mierę. Chłopaki z RPGwardii zgotowali mu świetną  
oprawę z policyjnym, Collinsowym zadziorem. Plan  
porwania prelegenta podczas prelekcji o antypra-  
zydenckim Ruchu Oporu spalił jednak na panewce  
- rebelianci połapali się, w czym rzecz i odwołali  
spotkanie.

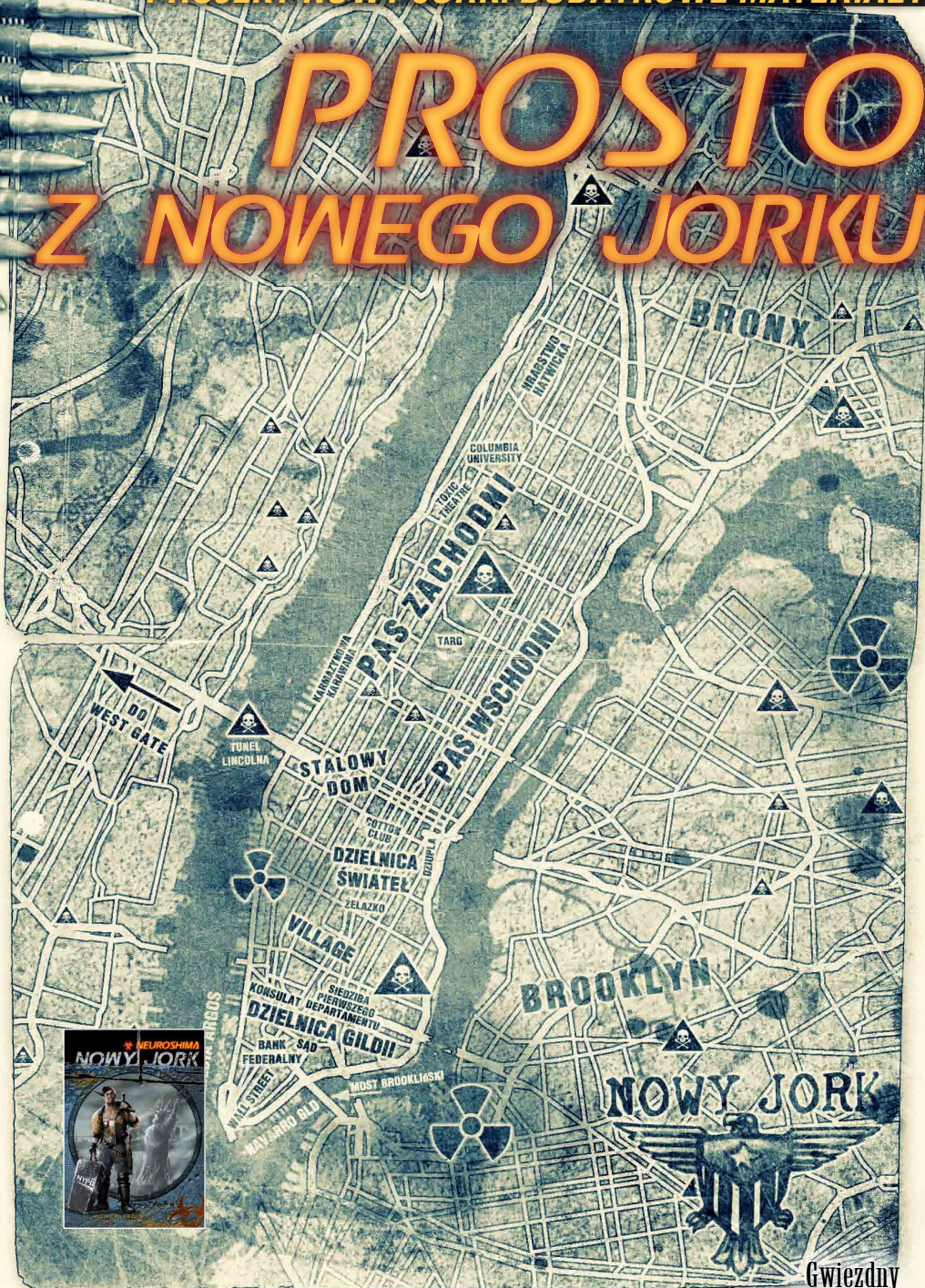
☢ Tymczasem z przyjemnością ogłaszamy tytuł  
kolejnego dodatku - „Skażenia”. Premiera już na Pyr-  
konie, a więc w drugiej połowie marca. Już teraz  
zapraszam do przygody w Zaszarych Stanach za-  
trutych absolutnie na maksa.

☢ Trwa zatem przygotowywanie terenu pod tę  
książeczkę - publikujemy okładkę, grafiki, a przy-  
szłym tygodniu ukaże się pierwszy tekst z cyklu za-  
pisków projektantów.

☢ Skoro „Skażenia” są już w fazie składu, ruszamy  
z pracami koncepcyjnymi nad następnym dodatkiem.

☢ Grafika przedstawia antyskażeniowy krążownik  
szos, czyli taką sprytną bryczkę - schron na kółkach.  
Pełna odporność na syf plus pancerz plus ciężkie  
uzbrojenie. Na facebookowym targu takie cudo cho-  
dzi za... dwie ciężarówki nieśmiganych lasek.

# PROSTO Z NOWEGO JORKU



**O**to kolejny pakiet nowojorskich lokacji, tym razem autorstwa Wojtka Doraczyńskiego. Podobnie jak w przypadku poprzedniego zestawu, składają się na niego materiały dodatkowe, których nie znajdziecie w książce. Niektóre są jedynie wspomniane. Inne są całkowicie opcjonalne. Tylko od Mistrza Gry zależy, czy pasują one do jego wizji miasta i tym samym zostaną zaszerwowane bohaterom. Zapraszam w labirynt nowojorskich ulic, placów, tuneli i kanałów.

## HRABSTWO HATWICKA

Jeremy Hatwick to pieprzona chodząca legenda. Człowiek, który w cieniu atomowych grzybów stworzył „hrabstwo,” jak mówią, pierwszą nowojorską enklawę. Hatwick potrafił przeciwstawić się gangom, potrafił wraz z Mary Ann Valery zjednoczyć wszystkich good guys&girls w Kongresie, który miał się stać rządem Nowego Jorku. Tę partię wygrał Collins – Hatwick dostał silnego kopa i od tej pory nie wyściubił już nosa z północnego Manhattanu. Hrabstwo rozwijało się nie niepokojone przez nikogo.

Z tą legendą, to było bez złośliwości, Hatwick ma naprawdę ważne zasługi. To łebski gość, mimo tego, że przed wojną był zwykłym spawaczem. Gdybyś jednak miał szansę z nim porozmawiać, zdziwiłbyś się. Facet jest już sędziwy. Nie jest trzęsącym się staruszkiem, ale lata odcisnęły na nim swoje piętno. Nie trzyma mocno sterów władzy. Na szczęście wspólnota, którą stworzył działa świetnie, nawet bez silnych rządów. Działająca przy Hatwicku Rada

zajmuje się najważniejszymi sprawami i rozsądza spory w hrabstwie. Straż pilnuje porządku i broni ludzi przed bandytami, często współpracując wojskiem i Departamentami – może za wyjątkiem Trzeciego, faszyści w czarnych pancerzach są tutaj mocno niepopularni.

Członkowie wspólnoty nie są zbyt zamożni, ale nie cierpią głodu. Ich dzieci uczą się w szkole. Życie w hrabstwie jest całkiem znośne. Warto zauważyć, że hrabstwo Hatwicka, w przeciwieństwie do większości enklaw, było dość przychylnie nastawione do przybyszów spoza miasta. To była mądra polityka. Ludzie spoza Nowego Jorku przynosili nowe umiejętności i pomysły, pomagające przeżyć w postnuklearnym świecie.

We wspólnocie jest bardzo liczna grupa Indiańców, która nawet w Nowym Jorku nie zrezygnowała ze swoich plemiennych obyczajów. To z nich wywodzi się Masticator, a także Cochise, jeden z członków Rady, a przy okazji łowca, który wielokrotnie penetrował Bronx. Gość potrafi sobie radzić w tak niebezpiecznych warunkach.

Jakbyś nie zgadł – wielu ludzi w rządzie pamięta, że Hatwick był kiedyś groźnym przeciwnikiem starego Collinsa.

Drugi Departament regularnie śle w szeregi członków hrabstwa swoich agentów, a odkąd na tapetę wypłynęła sprawa Obrońców, Hatwick stał się głównym podejrzanym. Pomimo wysiłków, Drugi Departament uzyskał niewiele informacji, co strasznie irytuje Wildhive'a. Irytacja tego gościa może mieć opłakane następstwa. Stary Collins nie chciał robić krzywdy Hatwickowi – chyba go trochę szanował – ale młody już może nie mieć takich oporów, szczególnie jeśli szef Drugiego zacznie mu wiercić dziurę w tyłku.

Nawiasem mówiąc hrabstwo Hatwicka nie ma nic wspólnego z Obrońcami. Szefowie Obrońców wiedzieli dobrze,

iż Hatwick jest osobą podejrzaną i nie próbowali werbować ani jego, ani jego współpracowników. To mogłoby się skończyć totalną dekonspiracją. Co, ziomku, myślisz, że to tyle? Że hrabstwo to kolejna, nieciekawa wspólnota, którą nie warto się zajmować.

Nie wierć się tak z nudów, nie dotarliśmy jeszcze do najważniejszej sprawy. Mówiłem ci już, że Hatwick zawsze chętnie przyjmował przybyszy. Dzięki temu do wspólnoty przeniknęli bardzo nietypowi przybysze. Przybysze z Sharrash. Duże miasto, dużo fantów, dużo podziemnych tuneli – Nowy Jork musiał przyciągnąć szczury. Choć w płątaniu korytarzy można się łatwo ukryć, futrzaki nie mogły skutecznie przeczesywać całego miasta. Potrzebna była pomoc z powierzchni. Wtedy to

postanowiono wysłać do Nowego Jorku kilku ludzi wychowanych w Sharrash. Pomysł okazał się hitem sezonu. Ludzie z Sharrash przeniknęli do hrabstwa, zajmując nawet silną pozycję w Radzie. Potrafili pokierować Hatwickiem, tak aby realizował ich zamiary. Pomagali swoim futrzonym towarzyszom, organizowali handel, mieszały szyki Trzeciemu Departamentowi. Dzięki nadnaturalnej wręcz empatii ludzie z Sharrash wyeliminowali swoich przeciwników, ze szpiegami Drugiego Departamentu na czele.



W obecnej chwili hrabstwo służy szczerom. Nikt nie odkrył mistyfikacji, gdyż dotychczas cele Sharrash i cele gólu mieszkańców hrabstwa nie były ze sobą sprzeczne. Jeżeli dojdzie do konfliktu interesów, sytuacja może zrobić się gorąca. Tym bardziej, że wielu ludzi z Sharrash, żyło na tyle długo poza szczurzą kolonią, by rozwinąć własną, indywidualną osobowość. W wypadku kłopotów, nie ma gwarancji, że będą lojalni wobec stada.

Hrabstwo to ostania zamieszкана dzielnica na północnym Manhattanie. Tutaj kończy się też linia kolejki. Północny skrawek wyspy to pustkowia, w zasadzie uważane za część Bronxu – dotarła tam fala uderzeniowa atomówki. Mieszka tam kilku pustelników, czasem pojawia się jakiś patrol, a na mapach ten teren jest wciąż w granicach czerwonej strefy. Ale nikt tam nie zagląda i ty też nie powinienes, ziomek.

## DZIUPLA

Wiesz, jak się nazywa bryka Carycy – dokładnie ta, którą wozi się po mieście? To jest pancerny Rolls Royce, arystokracja wśród samochodów. Ok – przynajmniej ma na masce odpowiedniego złotego ludzika, wyglancowaną karoserię, a stalowe substytuty szyb wylakierowano na błysk, żeby nie kapały rdzą.

A wiesz, kto dla niej takie cacko zmontował? Ha! A ja wiem – to Martinez, stary pierdziel, który rozłożył się ze swoją Dziuplą, znaczy się knajpo-warsztato-

-fabryczko-sklepem i robi sobie markę, a Stirnerowi konkurencję w branży moto.

Dziupla to prawie że osobna wspólnota na skraju terytorium Donny. Składa się na nią dobra trzydziestka osób – różnej maści macherów, dzięki którym to, co ma cztery koła, jeździ, zasysa paliwo i pierdzi spalinami.

Sam Martinez jest ździebeczko popierdzielony na punkcie wozów – to jeden z tych gości, który nie wypuści bryki, jeśli nie jest – jego zdaniem – doskonała. Nie wierzysz? Powiem ci tak – koleś ma prawe łapsko całkiem sztuczne, wmontowane przez chłopaków z Navarro, z zestawem narzędzi zamiast paluchów. Wygląda toto topornie i raczej nie służy do pieszczot, a co najlepsze – ponoć nie wynika z rany albo nieszczęśliwego wypadku. Gość sam przyszedł do gildiarzy z workiem docłów i hasłem „Zróbcie coś, bo mnie krew zaleje, jak jeszcze raz zapodzieję gdzieś śrubokręt”. No to mu zrobili łapsko ze śrubokrętem, spawareczką, latarką i młotkiem na grzbiecie dłoni. Trzeba mieć pasję, człowieku.

Czemu opowiadam ci o Dziupli? No raz, że może będziesz chciał zamienić górę gambli na naprawę godny zaufania sprzęt. Dwa – to dobre miejsce dla monterów z pilną potrzebą podszkolenia się w swoim fachu. Wprawdzie to nieładnie przychodzić tylko na chwilę i spieprzać, jak tylko się coś podłapie, ale Martinez czasem idzie na taki układ,

jeśli przybysz wnosi ze sobą coś fajnego. Wiesz: jakbyś był na przykład specem od bojlerów, to w zamian za kurs serwisanta on podszkoliłby cię w silnikach spalinowych. Zawsze to lepszy układ niż dożywotnie kiblowanie w gildiach, które speców traktują raczej jak własność. No i trzecia sprawa: Martinez to dobra furтка do grubych ryb, jeśli musisz dotrzeć do nich na skrót. Może nie grywa z Collinsem w golfa na szczycie Stalowego Domu, ale regularna gadka-szmatka z Carycą już wchodzi w grę. Dobry cwaniak albo bystry monter umiałby to obrócić na swoją korzyść.

## JFK AIRPORT

Znałem kiedyś pewnego kretyna, który zarabiał na życie lecząc krowy. Gość latał sobie awionetką z miasta do miasta. Pewnego razu usłyszał o „działającym lotnisku im. Johna F. Kennedy’ego” w Nowym Jorku.” Natychmiast przyleciał do naszego pięknego miasta i zaczął kołować nad pasem startowym, szukając miejsca na lądowanie. Kolesi zdziwił się niezmiernie, gdy zamiast długonogich stewardess, przywitała go salwa z karabinu maszynowego. Żołnierze NY Army raz-dwa zestrzelili jego samolocik. Gość zginął uderzając o ziemię.

Jest to nawiasem mówiąc, koronny dowód, by nie wierzyć bełkotliwej propagandzie „Timesa.” Gdy Rhotax ogłosił, że armia odbuduje przedwojenne lotnisko i zrobi z niego bazę

powietrzną, Shelton poświęcił temu wydarzeniu cały numer. Opisywał jak siły powietrzne Nowego Jorku zada decydujący cios Molochowi, jak lotnisko przyczyni się do poprawy bezpieczeństwa miasta, że z biegiem czasu z pewnością stanie się ono dostępne dla samolotów cywilnych oraz – jakżeby inaczej – że przysłuży się z pewnością sprawie „demokracji i pokoju.” Tego pokoju zasmakować już mógł leżący krowy kretyn w awionetce.

Wiesz co to jest mysz? Słoń zbudowany według rządowej specyfikacji. Nic dziwnego, że z wielkich planów nie zostało prawie nic. Szybko okazało się, że budowa samolotów na wysokim poziomie technicznym stoi poza możliwościami wojska. Przedwojenne plany i resztki maszyn bojowych to o wiele za mało, by stworzyć coś sensownego. Wojsko mogło co najwyżej wybudować kilka niewielkich jednopłatów, napędzanych silnikiem gwiazdowym. Wartość bojowa takich samolotów była niewielka, zaś ryzyko ataku ze strony Molocha – bardzo duże. Bestia nadzwyczaj nerwowo reaguje na wszystko co lata.

Oczywiście, nikt się nie mógł przyznać do porażki, więc rozgrzebanego lotniska wciąż strzeże wojsko. Po fiasku programu lotniczego starano się tu odpalić „program pancerny.” Na płycie lotniska miano testować nowe rodzaje czołgów, z tej imprezy także niewiele wyszło. Dziś JFK Airport jest supertajnym, silnie strzeżonym ośrodkiem, w którym nic się nie dzieje. Co oczywi-

ście, nie przeszkadza różnym grupom snuć planów ataku na to miejsce. Ponoć agenci z Toxic Theatre zamierzają wysadzić pół lotniska w powietrze, Czerwony Sztandar też ma swoje plany... może być wesoło. Bardzo wesoło. Już się nie mogę doczekać chwili, gdy mnie boczek ze śmiechu rozboleją.

## KONFEDERACI

Nie wyobrażaj sobie byle czego – związki robotników na Brooklynie nie są dobroczynnymi organizacjami szlachetnych renegatów. Owszem, walczą z uciskiem państwa, ale często walczą nieczysto. Bardzo wiele związków przypomina gangi, które bezwzględny metodami poszerzają swoje strefy wpływów. Ich członkowie wyśmiewają się z „cnotliwych harcerzyków” i wszem i wobec głoszą, że na Brooklynie przeżyją tylko silniejsi i lepiej zorganizowani. Jednym z takich brutalnych robotniczych związków są Konfederaci.

Nazwa pochodzi od ich głównej kwatery, pełnej pamiątek z wojny secesyjnej (taka wojna przed Wojną, w której plantatorzy i właściciele fabryk walczyli ze sobą o prawo do wykorzystywania Murzynów.) Są tam jakieś stare mundury, szable, flagi Konfederacji i tego typu śmiecie. Konfederaci pozują też na „ludzi honoru,” szlachetnych wojowników

– ten sznyt jako żywo przypomina mi styl bycia mafiozów.

Konfederatami rządzą trzy osoby: Raul Pereiro, Latynos, który wiele lat temu przybył do Nowego Jorku z Miami, Hugo Bess, zbieg z Federacji Appalachów oraz Mark Sullivan, rodowity Brooklyńczyk. Ta trójka ostro konkuruje ze sobą o władzę, mają też swoich wiernych popleczników w szeregach Konfederatów – z tego względu ten związek nie jest monolityczną strukturą. Mimo tego ogólne cele wszystkich trzech przywódców są zbieżne.

Wielu Konfederatów jest zatrudnionych w zakładach Stirnera. Ponieważ chłopcy są dość nerwowi, nic dziwnego że najgorętsze strajki odbywają się właśnie tam. Konfederaci są skłonni do





bie która spadła na brooklyńską stocznię. Konfederaci chcą przejąć kwartały domów na wschodnich obrzeżach swojego terytorium. Niestety, do tego obszaru rości też sobie pretensję związek Szarych Rosomaków. Okazjonalne burdy, a nawet strzelaniny między strażami obu stron zdarzają się bardzo często. Cóż, tak wygląda zwykły dzień na Brooklynie.

Ściśle strzeżoną tajemnicą, jest mianowicie fakt, iż Konfederaci zostali opanowani przez agentów Drugiego Departamentu. Tajnym współpracownikiem jest nawet jeden z przywódców, Raul Pereiro. Agenci Dru-

giego używają Konfederatów do realizacji swoich celów – często specjalnie zaogniają konflikty, aby dać wojsku pretekst do interwencji. Poza tym głównym celem Drugiego jest rozbicie siatki Obrońców. Agenci zdobyli już ponoć wiele informacji dotyczących Martwych Królików, aczkolwiek nie zdołali zidentyfikować przywódców Obrońców. Operacja wywiadowcza wciąż trwa.

## GILDIA ARGOS

Choć środkowemu wieżowcowi World Financial Center brakuje kilku ostatnich pięter, a fasada jest mocno odrapana, robi on wciąż spore wrażenie. Tym bardziej, że większość wybitych szyb zastąpiono stalowymi żaluzjami – wyglądają świetnie. Nie rozpędzaj za-

nadto wyobraźni ziomuś, gdy wejdiesz do środka to nie ujrzysz sprawnej korporacyjnej maszyny. Ludzie co prawda chodzą w białych koszulach, ale poza tym wszystko jest niezwykle prymitywne. Wszędzie walają się tony papierzysk, meble wydobyte kiedyś spod jakichś ruin są poobijane i niedopasowane. Wszystko jest cholerne prymitywne. Do działających komputerów mają dostęp tylko Mistrzowie Gildii oraz ważniejsi urzędnicy. Szeregowi członkowie Gildii odwalają papierkową robotę bazgrząc węglem po kartkach, zaś legiony rachmistrzów zliczają słupki przychodów i rozchodów, a zamiast kalkulatorów często używają liczydeł. Nie ma lekko.

Gildia Agros to postatomowy moloch, jedna z najbogatszych Gildii w mieście. Zarządza ona wieloma bunkrami oraz farmami na Prowincji, czasem wysyła jakiś statek do Teksasu. Nadmiar pieniędzy sprawia, że inwestuje ona jednak środki w różne przedsięwzięcia, nawet tak bezsensowne jak wysyłanie łowców na Cape Canaveral. Mistrzów Gildii Agros interesuje wszystko co może przynieść zysk, zaś koszta nie grają roli.

Rada rządząca Gildią składa się z wielu szych, w większości związanych blisko z rządem. Obecny Pierwszy Mistrz Gildii, Jasmond Trump jest nawet bliskim przyjacielem kobiety prezydenta, Sherry. Ta znajomość pozwoliła mu załatwić wiele spraw w Stalowym Domu, Trump jest uważany za grubą rybę, potrafiącą wpływać na prezydenta. To prawdzi-

wy, agresywny, przebojowy i pozbawiony ludzkich uczuć manager, jakby wyjęty z przedwojennej korporacji. Krążą plotki, że pan Trump ostatnimi czasy coś knuje. Często odwiedza północną część Manhattanu, w towarzystwie tylko jednego, zaufanego ochroniarza. Nikt nie wie co tam robi i z kim się kontaktuje. Może go ktoś szantażuje? Być może dowiemy się niebawem.

Gildia Agros zawsze szuka mięśniaków, gotowych obić komuś mordę i zatrudnia ich jako strażników w bunkrach. Robota jest wymagająca, ale całkiem przyjemna. Czasami ochroniarze muszą zabawić się w detektywów – liczne magazyny Gildii w całym mieście są często okradane, a złodziei złapać niełatwo, jeśli uda im się czmychnąć do czerwonych stref. Po cichu szepcze się, że Gildia macza także palce w handlu niewolnikami. Osobiście myślę, że to prawda – dziś już mało kto dobrowolnie zgłasza się do pracy w tak popieprzonym miejscu jak bunkier.

## ANTYKWARIUSZE

Wśród czarnych, tonących w gęstym smogu ruin jest jednak niewielka, zamieszkała enklawa; kilka kwartałów domów wyjętych jak z przedwojennego przewodnika. Nie, nie przetrwały one wojny w nienaruszonym stanie – zostały odbudowane. Ale obywatele, którzy prowadzili odbudowę wiedzieli jak to robić.

przemocy, nie raz wszczynali zamieszki, które rozlewały się na cały Brooklyn. Praca w zakładach Stirnera ma też jedną ważną zaletę – można stamtąd wynieść wiedzę o produkcji broni. Konfederaci zorganizowali kilka chałupniczych fabryczek amunicji i broni krótkiej, opanowali też nielegalny handel śmiertcionośnymi zabawkami w Zachodnim Brooklynie. Mafia kupuje sporą część produkcji Konfederatów, kontakty między tymi dwiema organizacjami są bardzo dobre. Trzeba jednak przyznać, że Konfederaci nie wspierają handlu Tornado, a wszystkich dilerów tego syfu wywalają ze swojego terytorium. Konfederaci rządzą sporym kawałkiem Williamsburga. Nie mogą poszerzać strefy swoich wpływów na zachód – tam znajduje się ogromny lej po bom-

Z jakiś dziwnych powodów, po ataku w tych okolicach zgromadziła się grupa ludzi, którzy znali się na książkach, gazetach, mapach, bazach danych i ogólnie rzecz biorąc różnych nośnikach informacji. Byli to bibliotekarze, antykwariusze, infobrokerzy, dziennikarze, nawet kilku informatyków. Nie pasowali oni do stereotypu inteligenta-ciamajdy, byli dość przedsiębiorczy i szybko zorganizowali się w zwartą grupę. Potrafili załatwić dostęp do żywności, czystej wody, lekarstw i ochrony. Pod ich skrzydła zaczęli spływać uchodźcy. W Greenwich Village powstała duża wspólnota, kilkanaście lat temu będąca chyba najprężniejszą i najbardziej dynamiczną wspólnotą w mieście. Ścisła grupa „antykwariuszy”, która ją zakładała, nigdy jednak nie wypuściła władzy z rąk. Antykwariusze nie nadużywali swojej pozycji, lecz wszystkie siły wspólnoty przeznaczali na realizację jednego celu: gromadzenie przedwojennych nośników informacji. Książek i gazet. Dysków twardych i kart pamięci. Fotografii i map. Ściągali szpargały z najdalszych zakątków Stanów, płacili słono za każdy kawałek zadrukowanego papieru, który ich zainteresował. Często potrafili odsprzedać ten papier z zyskiem; taka monografia o piecach hutniczych czy technologii produkcji kwasu solnego jeszcze dwadzieścia lat temu była na wagę złota. Każda Gildia była czymś takim zainteresowana. Rynek w końcu się nasycił, Antykwariusze wyprzedali większość interesujących informacji. Wspólnota zaczęła podupadać, tym bardziej że ich teren

wszedł w skład błękitnej strefy. Ludzie, którzy zakładali wspólnotę wciąż mają tu wiele do powiedzenia, lecz nie są rządzącą elitą.

Antykwariusze nie chcieli jednak dorbierać się na handlu przedwojenną wiedzą techniczną. Kasa była i potrzebna do realizacji bardziej ambitnych celów. Te świry zasłużyły na nadany im przydomek: Antykwariusze wydawali masę kasy, tylko po to by kolekcjonować pozostałości przedwojennego świata.

Nie chodziło im o nic innego, nie chcieli budować nowego społeczeństwa na gruzach starego, nie chcieli odtwarzać przedwojennej nauki. Chcieli tylko otaczać się pamiątkami przedwojennego świata, czytać przedwojenne książki i udawać, że wojny nigdy nie było. Nic dziwnego, że na ocalonych z nuklearnej pożogi odtwarzaczach puszczała jazzowe kawałki. Antykwariusze chcieli się zanurzyć w swojej iluzji jak najgłębiej. Teraz już wiesz, dlaczego wśród zrujnowanych kwartałów wyrosła przedwojenna dzielnica. Te świry zagnały całą wspólnotę do odbudowy domów; wiedzieli jak to wszystko ma wyglądać dzięki dawnym fotografiom. Tylko drzew nie udało się odtworzyć.

Dziś Antykwariusze żyją sobie w ciszy i spokoju, wśród cieni dawnych dni. Ich nieformalnym przywódcą jest Peter Watkins, mieszkający w sporej kamienicy, przemienionej w muzeum. Poszukuje on wciąż starych szpargałów,

lecz musicie wiedzieć, obywatelu, że byle książka telefoniczna lub gazeta go nie zadowolą. Jeżeli jednak znajdziecie gdzieś Biblię Gutenberga, to możecie być pewni, że dostaniecie za nią krocie. Oczywiście handel wciąż kwitnie i jeżeli macie ochotę możecie nabyć nawet komplet dzieł zebranych Dostojewskiego. Poza zapewnianiem doznań estetycznych, niektóre materiały oferowane na sprzedaż mają czasem wartość użytkową. Mapy nowojorskiej kanalizacji pomagają odnaleźć drogę w podziemnym labiryncie, zaś stara fotografia może świadczyć, że jakaś nieprzetrażnięta kupa gruzu, była kiedyś dobrze zaopatrzoną drogerią.

Wbrew pozorom, hobby Antykwariuszy nie jest zawsze traktowane jak idiotyzm. Ostatnio coraz więcej wpływowych osób stara się gromadzić kolekcję przedwojennych druków. Taka moda. Najśłynniejszą kolekcjonerką jest... Catherin Ascher, czyli Donna we własnej osobie. Peter Watkins jest z nią w dobrych układach, w końcu grzechem jest nie lubić bogatego klienta. Wybaczcie obywatelu, ale do dupy z takimi układami, ech...

## HONGSI

Jak zapewne już wiesz, wody dookoła miasta nie są ostoją prawa i porządku. Co prawda łódzie NY Army zazwyczaj są w stanie ochronić statki cywilne, ale na pewno nie wyłapią licznych przemytników. Oraz wodnych gangerów, którzy na przemytnikach żerują.

W zasadzie większość enklaw i gangów zamieszkujących wschodnie wybrzeża Manhattanu oraz Brooklyn ma łódzie – ale organizacji, które naprawdę się liczą jest dosłownie kilka. Najsilniejsze to Dokersi oraz Hongse-Shayu, którzy na swoją bazę obrali Roosevelt Island. O ile Dokersi to twardo stąpający po ziemi biznesmeni, to Hongse-Shayu, w skrócie Hongsi, to ich przeciwieństwo – to wariaci, żyjący dla dreszczu emocji i dobrej zabawy, znajdujący dużą radość w każdej rozpiardusze i nie przejmujący się dniem jutrzejszym. Aczkolwiek nawet oni trzymają się jednej żelaznej zasady – w obawie przed odwetem, nie atakują statków rządu i gildii.

Wbrew niby-chińskiej nazwie gangerzy mają mało wspólnego z żółtkami – można wśród nich znaleźć przedstawicieli wszystkich ras i nacji. Ponoć gang zakładał jakiś chiński bandzior z Zachodniego Wybrzeża, ale to było dawno i nieprawda. Obecnie Hongse-Shayu to zbieranina różnych grup i grupek, każda z własnym watażką na czele. Łączy ich wspólna baza na Roosevelt Island oraz interesy – wszyscy jak jeden mąż walczą z Dokersami, nikt się nie wyłamuje.

Część wyspy Roosevelta znajduje się obecnie pod wodą, z południowej jej części został jedynie otoczony wodą filar zniszczonego mostu Queensboro. W północnej ocalały ruiny dawnych kolonialnych zabudowań, w których Hongse-Shayu urządzili sobie bazę. Z daleka widać, że jest to siedziba gangu. Stare, pobielane ściany resztki kolumn i ko-

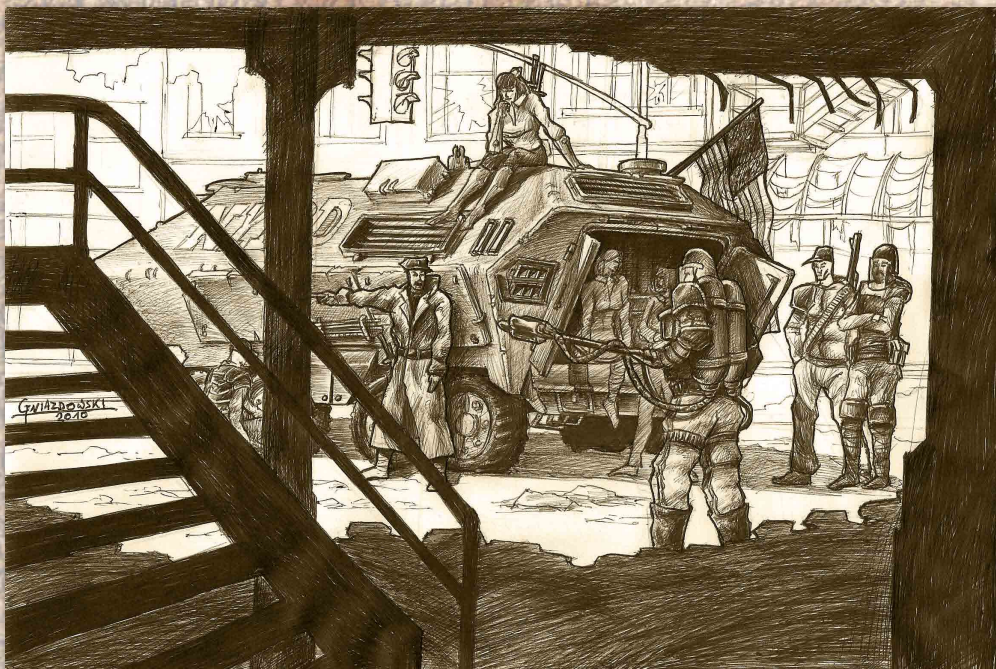
puł pokryte są różnokolorowym grafitti. We wnętrzu budynków walają się śmiecie, podłoga i wystawne schody w wielu miejscach zawaliły się. Jednakże w podziemiach gang zdołał sobie uwić całkiem przytulne gniazdko – są tu magazyny na łupy, zbrojownia, noclegownia, ba – nawet knajpa i strzelnica! Jest tu także duża podziemna przystań, w której można ukryć wszystkie łodzie. Baza jest dobrze strzeżona, uzbrojeni gangsterzy wypatrzą każdego, kto będzie chciał się do niej zbliżyć. Wbrew pozorom Hongse-Shayu nie walą do każdego intruza – jeżeli ty i twoja łódź nie macie na sobie barw wrogiego gangu, będzie ok. Trzeba tylko oddać całą broń strażnikom i można spokojnie wejść do środka.

Hongse-Shayu to prawdziwi gangerzy – fantazyjnie ubrani, wytatuowani, dbają o kozacki styl. W ich knajpie można dowiedzieć się sporo ciekawych rzeczy o sytuacji na East River i północnych wybrzeżach Long Island, o trasach przemytników, ruchach wojskowych łodzi i wielu, wielu innych sprawach. Prawdziwa kopalnia informacji. Choć Hongse-Shayu mają nieciekawą reputację, nie mają tak nawalone w głowach jak np. Psy Piekła. Z tym wodnym gangiem można się dogadać, ba – nawet podrażnić się trochę Hongse-Shayu lubią szalonych kozaków, takich jak oni sami i każdy kto pokaże nie da sobie pluć w twarz, może liczyć na ich szacunek. Dlatego, jeżeli ktoś cię tam obraz, odpłać mu taką samą monetą – to o wiele lepsza taktyka niż kulenie ogona.

Hongse-Shayu żyją z rabowania innych gangów, wspólnot w czerwonych strefach albo przemytników (z tych ostatnich ściągają czasem haracz). Gangsterzy nie pogardzą też płatną robotą, o ile nie będzie ona wymagać ataku na wojsko. Pamiętaj jednak, jeżeli chcesz ich wynająć, musisz być prawdziwym twardzielem. Mięczaka czy tchórza wykiwają przy pierwszej okazji i nawieją z forszą.



michal2011  
ORAZ 2011



# NOWY JORK OKIEM BARTOSHA

**P** przed Wami kolejna odsłona projektu „Nowy Jork”. Tym razem pakiet lokacji przygotował Bartosh, przedstawiając swoją wizję miasta. Każde z tych miejsc rozpisane zostało tak, by maksymalnie ułatwić wprowadzenie ich do gry.

Zapraszam do lektury i przymiarki, które z nich najbardziej odpowiadają temu, jak Wy widzicie Nadgniłe Jabłko.

## SKY NEWS TOWN

### Okiem przybysza:

Wjazdu strzeże umocniona stróżówka oraz siatkowy plot, przepłatanym drutem kolczastym. Cała osada to stary kompleks budynków stacji telewizyjnej Sky News w skład którego wchodzi główne biuro oraz połączone z nim zewnętrznymi korytarzami magazyny i studio nagraniowe. W ciągu dnia mieszkańcy wylegają na ogromny parking, gdzie obok straganów są także stelaże na schnące skóry gryzoni oraz warsztaty i garkuchnie. Towary oferowane przez mieszkańców są dość skromne, natomiast plotki mówią ze u właściwego handlarza za duże dostawy opalu lub znaczne ilości metali szlachetnych można dostać amunicję lub trochę leków. Po ulicy kręcą się niewiele dzieciaków. Kobiety i mężczyźni wydają się być pochłonięci swoimi zajęciami, starając się coś naprawić, sprzedać lub stworzyć z rzeczy znalezionych w ruinach. Od czasu do czasu po okolicy pokręca się policjanci z Nowego Jorku – osada płaci miastu podatek. Co pewien czas z budynku starego studia unosi się kłęb czarnego dymu z pieca ogrzewającego budynki, osnuwając okolicę ciemnym oparem.

### Okiem Mistrza Gry

Przywódcą osady jest Cliff Oxford (Prawdziwe nazwisko Nathan Pick), polityczny rywal prezydenta Collinsa,

wygnany z miasta na podstawie sfińgowanych zarzutów. Wraz z wiernymi mu ludźmi ukrył się w osadzie Sky News Town gdzie sterroryzował niewielką społeczność. Gromadzi broń i zapasy, szkoli ludzi, zbiera informacje. Większość mieszkańców to spiskowcy, na codzień grający rolę zwykłych obywateli. Z wierzchu wszystko ma wyglądać niewinnie. Zdradza ich czujność, ukryta pod zwykłym ubraniem broń oraz odruchy, zwłaszcza, gdy do osady wjeżdżają policjanci. Starzy mieszkańcy w zamian za żywność robiła za statystów. Trojka dzieciaków, przebijając się co pewien czas, biega i robi dużo hałasu. W budynkach znajdują się sypialnie, sale treningowe i magazyny. Najbardziej strzeżonym budynkiem jest stare studio, w którym znajduje się tajna fabryczka: niewielki piec do wytopu metalu oraz urządzenia potrzebne do podrabiania nowojorskich dolarów. Co miesiąc grupka wyszkolonych ludzi dołącza się do przejeżdżającej niedaleko karawany i przenika do miasta, szmuglując kolejne partie podrobionych monet. W odpowiednim momencie Oxford rozkazuje wprowadzić do obiegu fałszywa gotówkę, co spowoduje chaos, spotęgowany później akcjami dywersantowi oraz blokadą dróg prowadzących do miasta.

### Prawa i zwyczaje

Osada źle toleruje obcych i o ile nie handlują opalem, czy metalami szlachetnymi, są dla nich opryskliwi i stara-

ją się ich zmusić do szybkiego wyjazdu. Obcy nie mogą wchodzić do budynków ani nosić ze sobą broni, muszą też akceptować stałego opiekuna.

## Grywalność

### Kampania:

#### Agenci Nowojorskiej Policji

Wniknąć do osady  
Rozpracować spisek  
Szpiegostwo  
Pomoc w policyjnej akcji.

### Kampania: Spiskowcy

Pomoc w szkoleniu  
Przemysł  
Akcje sabotażowe  
Próba przewrotu

### Inne:

Handel - opał i metale za amunicję i leki

## TAHOMA CAMP

### Okiem przybysza:

Siedem pojazdów ustawionych w półokrąg broni wejścia do opuszczonego budynku dawnych wodociągów. Za samochodami, na niewielkim placu kilka brezentowych namiotów, paleniska, koksoownik oraz zbite z desek wysokie na trzy metry stelaże, na których suszą się wielkie szczurze skóry. Przy samym wejściu do budynku wbito na paliki i pręty kilkanaście czaszek wielkich gryzoni. Obóz Łowców Mutantów rozbito w tym miejscu parę miesięcy temu, korzystając z oficjalnego pozwolenia prezydenta Collinsa. Wykorzystu-

jąc dostęp do biegnących pod Nowym Jorkiem kanałów, specje od likwidacji odmieńców zastawiają pułapki lub schodzą w ciemne czeluście i polują na Rozumne Szczury. Martwe osobniki są wywożone co kilka dni ciężarówkami. W obozie z reguły prześiaduje około 15 ludzi.

### Okiem Mistrza Gry

Wspomniani łowcy mutków fachu uczyli się w specjalnej jednostce Nowojorskiej Policji, szkolonej do walki ze Szczurami zamieszkującymi kanały. Rezygnując ze służby zaczęli realizować sprytny plan na wzbogacenie się. Wykorzystując zdobyta wiedzę dogadali się ze Szczurami, za ich pomocną wykorzystując niebezpieczne kanały do transportu towarów objętych monopolem lub zakazanych w granicach miasta. Część z nich uzyskała zgodę na założenie obozu, który jest idealną przykrywką pod ich działalność. Oficjalnie robią to, co do tej pory, tyle że na własną rękę. Nieoficjalnie, co kilka dni na umówione miejsce jedzie transport, zabierając ze sobą z powrotem nielegalne towary oraz tajemniczy biały proszek, którym płacą Szczurom za to, że przeciągają worki pełne gąbki do opuszczonego i zamaskowanego magazynu znajdującego się na terenie miasta. Tam kilku ukrywających się ludzi odbiera przesyłkę, rozprowadzając ją wśród znajomych handlarzy. Sposób komunikacji oraz skład nietypowego proszku pozostają tajemnicą.

### Prawa i zwyczaje

Strażnicy zwracają wszystkich, którzy nie należą do służb Nowego Jorku i nie mają odpowiedniej przepustki (Za przepustkę robi również tajne hasło, które znają tylko osoby uczestniczące w procederze przemytu)

## Grywalność

### Agenci NJ:

Odnaleźć kanał przerzutowy  
Tajna kontrola obozu  
Aresztowanie przemytników

### Przemytnicy:

Odnaleźć zaginiony transport  
Zlikwidować wężących tajniaków  
Zdobyc lub spreparować skóry Myslących Szczurów

### Inne:

Poznać tajemnicę proszku  
Poznać tajemnicę kontaktów ze Szczurami

## CONTAINER SQUARE

### Okiem Przybysza:

Zamknięta dzielnica portowa dla uciekinierów z Europy otoczona przez siły Nowego Jorku szczelnym kordonem sanitarnym. Kwarantanna trwa już kilkanaście lat i nie zapowiada się, żeby coś miało się zmienić. Setki rozszabrowanych kontenerów ułożonych piętrowo na wysokość kilkunastu metrów w dzielnicy portowej, zostało zamienione na domy mieszkalne. Mieszkańcom pozostawiono do dyspozycji kilka niewielkich jednostek pływających,

używanych do połowu ryb. Wewnątrz strefa podzielona jest na trzy zwalczające się grupy: uprzywilejowanych przybyszów z Europy zachodniej, Europejczyków ze Wschodu oraz przybyłych kilka lat później z różnych stron Europy muzułmanów. Mieszkańcy na codzień zajmują się połowem ryb oraz oczyszczaniem, naprawą i odnową urządzeń i rzeczy wygrzebanych z nadmorskich ruin. Wszystko, co udało im się stworzyć lub zdobyć, sprzedawane jest Nowemu Jorkowi w zamian za leki, używki oraz bardziej urozmaiconą żywność.

### Okiem Mistrza Gry:

Kwarantanna to wygodna wymówka dla władz Nowego Jorku, gdyż choroby, które przynieśli ze sobą imigranci łatwo dają się leczyć. Collins świadomie trzyma w zamknięciu tanią siłę roboczą dostarczającą miastu głównie ryby i owoce morza łowione na niebezpiecznych łowiskach zagrożonych przez zmutowane morskie bestie, Molocha i Piratów. Rzesza ludzi zajmuje się przetwarzaniem złowionych ryb a także przywracaniem do użytku wyciąganych z wraków lub nadmorskich ruin przedwojennych gambli, które odsprzedają po niskich cenach. Wśród uciekinierów jest też wielu specjalistów zmuszanych w razie potrzeby świadczyć swe usługi za darmo. W interesie władz jest konflikt wewnątrz strefy. Władze NJ utrzymują silny kordon policji wokół dzielnicy. Przy połowach uczestniczy eskorta która Am rozkazała zatopić rybaków przy próbie ucieczki Do służb policyjnych we-

wnętrz sektora, których znaczna część rekrutuje się spośród miejscowych, miasto wysyła za karę nieposłusznych lub skorumpowanych funkcjonariuszy, a nawet drobnych przestępców zmuszonych do wstąpienia w szeregi Policji.

### **Prawa i zwyczaje**

Każda z grup w strefie ma swoją specyficzną strukturę oraz prawa. Obcy, poza służbami porządkowymi, nie są akceptowani, i aby swobodnie przebywać w rejonie jakiejś grupy należy skłamać co do swojego pochodzenia. Niektóre ulice są umownymi granicami między poszczególnymi grupami, i za przekroczenie ich grożą poważne konsekwencje. Policjanci interweniują w ostateczności, i często są obiektem ataków.

### **Grywalność**

#### **Kampania:**

#### **Służba za karę w szeregach wewnętrznej policji NJ**

Szkolenie i akcje

Przeciwdziałanie problemom i przestępczości wewnątrz

Walki między grupami

Zamieszki i prośba przerwania kordonu

Ucieczka wraz z innymi ze strefy.

#### **Kampania:**

#### **Pomoc buntownikom**

Przeżywanie broni

Odpieranie atakowi policji

Walka o wolność

Przerwanie kordonu i wielka ucieczka

### **Inne:**

Cenny spec, którego trzeba wydostać

## **WĘDKARZE**

### **Okiem Przybysza**

Kilka kilometrów od stałego lądu znajduje się stacja badawcza zbudowana przed wojną na nieużywanej platformie wiertniczej. Obiekt posiada latarnie radiolokacyjną, sprawny radar, pomieszczenia dla kilkuset członków ekipy badawczej, magazyny, własne źródło zasilania, oraz stację uzdatniania wody. Przy przystani cumuje statek badawczy wyposażony w sprzęt do badania głębinowych, miniaturowa łódź podwodna, oraz wyciągarkę zdolną do podnoszenia z dna znacznych ciężarów. Zarówno jednostka pływająca jak i sama stacja są silnie bronione. Dzięki działającemu radarowi oraz sonarom strażnicy wykrywają wroga i są w stanie przygotować się do obrony korzystając z nowoczesnych systemów obronnych. Trzy razy w miesiącu do wyspy przypląwa statek transportowy ze stałego lądu. Pomimo znacznej przestrzeni oraz braku problemu z wodą i żywnością, na platformie przebywa obecnie około stu ludzi tworzących grupę znaną jako „Wędkarze”

### **Okiem Mistrza Gry**

Przybrzeżne wody północno-wschodnich Zasypanych Stanów to prawdziwe cmentarzysko statków, które bez elektronicznej nawigacji i łączności z portami wpadały na mielizny lub tonęły, brane na cel przez wadliwe



systemy obrony. Wędkarze to banda morskich wilkowi, którzy przeszukują wschodnie wody w poszukiwaniu zatopionych gambrowisk, z których można wyciągnąć użyteczny dla miasta sprzęt lub surowce. Największym sukcesem było znalezienie tankowca, w którego zbiornikach wciąż znajduje się ropa. Podobno Wędkarze szykują się do jej wypompowania. Jako że proces schodzenia pod wodę i wyciągania znalezisk trwa zwykle dość długo, okręty Wędkarzy pilnują odkryte składy gambli przed piratami, którzy niejednokrotnie wyposażeni w podobny sprzęt do szabrowania w morskich głębinach, przyplływają z południa w nadziejni na zarobek. Wędkarzom od czasu do czasu zdarza im się stoczyć walkę z maszynami Molocha. Wydobyte znaleziska trafiają do bazy, skąd odbierane są parę razy w miesiącu. Od pewnego czasu dowódca Wędkarzy żąda coraz wyższych cen za dostarczone gamble, co jest przyczyną konfliktu z Collinsem.

### **Prawa i zwyczaje:**

Dowódca stacji badawczej jako jedyny wyradza zgodne na nowych członków ekipy, zmieniających się co kilka miesięcy.

W bazie i na statku obowiązują morskie stopnie i hierarchia

Za złamanie surowych regulaminów podczas służby grozi wyrzucenie do morza.

Rekrutacją nowych ludzi zajmuje się w NJ zaufany człowiek dowódcy Wędkarzy

### **Grywalność**

#### **Wędkarze:**

Obrona stacji przed atakiem

Transport gambli

Udział w morskich poszukiwaniach

Nurkowanie i wydobywanie sprzętu

Walka z Piratami

#### **Piraci:**

Atak na bazę

Rabunek transportu

Wspólna walka przeciw Molochowi

Szabrowanie odkrytych wraków

#### **Konflikt z NJ:**

Poselstwo do dowódcy Wędkarzy

Zamach na dowódcę Wędkarzy

Morska blokada bazy

Wędkarze rabujący przybrzeżne osady jak piraci.

## **NIEBIESKA REDUTA**

### **Okiem Przybysza**

Worki z piaskiem, okopy, budynki zamienione w twierdze, potężne reflektory punktowe przeczesujące przedpole, otaczające cały teren ogrodzenie z wielu warstw zespanej stalowej blachy. Wszystkie działka i karabiny skierowane w strojne podnieszczonego wieżowca, co noc świecącego setkami pochodni i ognisk. Nadbudówka ze zbrojonego betonu zaopatrzona w solidna bramce broni zjazdu do końcowej

stacji Metra. Wiodąca do reduty droga jest ważnym szlakiem komunikacyjnym, stale patrolowanym przez siły prezydenta Collinsa. Wewnątrz bazy frontowy rygor. Umundurowani mężczyźni i kobiety nierozstający się z baronia, pełna obsada na wieżyczkach i stanowiskach strzeleckich. Strażnicy z lornetkami niespokojnie lustrujący pokieroszony ruinami horyzont. W tunelach metra znajduje się druga twierdza, broniona przez działka, solidne bramy i ogrodzenia. Wszystko zaminowane, na wypadek gdyby wróg próbował wdrzeć się do środka. Za reduta rozciąga się pozbawione obrony podziemne miasto rozwijające się w przepastnych tunelach.

### **Okiem Mistrza Gry**

Dwa lata wcześniej, po wyjątkowo srożej zimie ogromna horda Dzikusów z Północy ruszyła się ze swoich siedzib, spaliła kilka enklaw oraz zupełnie rozbiła oddziały wojska Nowego Jorku skupione wokół ruin YorkTower, najwyższego budynku w północnej części miasta, wykorzystywanego jako doskonały punkt obserwacyjny. Dzikich było tak wielu, że pomimo huraganowego ognia wdarli się do budynku, zajmując go piętro po piętrze, masakrując obrońców. Od tamtej pory nie dało się ich wyprzeć poza ruiny miasta, co więcej, zaczynają coraz śmieiej zapuszczać się na południe. Niebieska Reduta to najbardziej wysunięty na Północ przyczółek Nowego Jorku, broniący dostępu do tunelów metra. Wejście obudowano prawdziwą stalową fortecą, do

której wpuszczane są tylko transporty oraz ludzie z przepustkami. Dowódca reduty oraz większość dowódców niższego szczebla to weterani z Frontu, których doświadczenie jest niezwykle przydatne. Służba w Niebieskiej Reducie to wyzwanie, ale i zaszczyt podobny do służby na Froncie. Dzikusy atakują niemal codziennie. Jeżeli jakimś cudem wdrą się do metra, miasto może upaść. Samobójcze szarże ośmielają inne, ukrywające się w ruinach i kanałach mutki, do atakowania Nowojorczyków. Reduta musi utrzymać dzikusowi z dala i osłonic szlak transportowy, którym wysyłane są posiłki oraz dostawy dla Posterunku.

### **Prawa i zwyczaje:**

Personel Reduty obowiązuje regulamin i prawo wojenne oraz podległość przełożonym. Dobre stosunki z dowódcami niższego szczebla oznaczają zwykle służbę w samym metrze, względnie bezpieczną. Najgorszy rodzaj służby to działania poza ochronnymi ogrodzeniami, patrole, pomoc innym enklawom, polowania czy powtarzane od czasu do czasu ataki i próby zniszczenia wieżowca.

### **Grywalność:**

Służba w Niebieskiej Reducie:

Walka w kanałach metra z mutkami

Zniszczenie podkopu dzikusów

Patrolowanie szlaku

Polowanie na dzikusów ruinach

Atak na wieżowiec

Ochrona okolicznych enklaw.

Podłożenie samochodowej bomby pod

Wieżowiec



Zdobyc i obsłużyć mózdzierz do ataku na wieżowiec

Atak gazowy na dzikusów – zdobyć gaz bojowy.

## RAILEND

### Okiem przybysza:

Miejsce gdzie kończą bieg pociągi z Federacji, a startują te z NJ, to właśnie RailEnd - miasto - dworzec. Ogromna hala z wiecznie reperowanym, blaszanym dachem, wewnątrz której na zwrotnicy lokomotywa parowa jest przygotowywana do jazdy w drugą stronę. Cztery pasma torów, schodzą przy bramie w jeden tor wiodący wprost do Federacji. Odbudowywany budynek dworca kolejowego, oraz domy z blachy falistej, wyrastające na każdej wolnej przestrzeni, często w niewielkiej odległości od szyn. Wszystko to szczelnie otoczone zasiekami. Osada o sennej codzienności: , Gdy nie ma transportu, miejscowi przykrywają tory dużymi kawałkami blachy, tworząc ogromny plac, na którym stawiają łatwo rozkładalne drewniane lub stalowe konstrukcje, które szybko przemieniają się w konkretne miejscówki: bary, mały kościółek z nawiedzonym kaznodzieją lub klinika, gdzie przeszkolona w pierwszej pomocy osoba przyjmuje klientów. W beczkach pali się opal i pieką jaszczurki, ludzie siedzą na larwkach lub snują się w poszukiwaniu rozrywki. Nawet strażnicy na wieżyczkach obserwacyjnych ziewają lustrując otoczenie. Sytuacja

zmienia się, gdy tylko ze stanowiska obserwacyjnego w zrujnowanej wieży widokowej strażnik dostrzeże kłęby pary wyrzucane przez komin parowozu. Budowle i stalowe podkładki znikają w oka mgnieniu zwalniając torowisko. Ludzie oczekują w napięciu na moment, aż cały skład znajdzie się w środku. Wtedy w całej osadzie zaczyna się wrzawa. Towary zostają przeładowane przez tragarzy na niewielkie wózkii, na peronach reklamują się przewodnicy, ludzie oferujący bezpieczny transport przez ruiny. Do jednego z budynków przenosi się rannych, którzy oberwali w trakcie ataków na pociąg. Przez kilka dni wszyscy pracują bez wytchnienia, aż do momentu, gdy pociąg z towarami i pasażerami wyruszy w stronę Federacji. Wtedy życie w osadzie ponownie zamiera, i słychać tylko pracujących przy odbudowie dworca robotników

### Okiem Mistrza Gry

RailEnd to ostatni przystanek z Federacji Appalachów. Cała osada skupiona jest na niewielkiej przestrzeni, wciśnięta między ruiny wysokich, lecz niepewnych i nienadających się do zamieszkania budowli. Osada otoczona jest ogrodzeniem, oraz zasiekami, a liczący kilkunastu policjantowi personel zwiększa się, gdy obserwatorzy wypatrzą nadjeżdżający z daleka pociąg. Wraz z pociągiem w okolice osady przybywają gangi licząc na to, że uda im się wedrzeć się do środka i zrabować dostawę, lub napaść na podróżnych, opuszczających miasteczko. Bardzo często surowce i towary z Federacji

przepadały w rozlicznych zasadzkach. Problem rozwiązano niedawno, budując podziemny tunel prowadzący do jednej z odnóg metra, gdzie towar transportowany jest dalej aż do samego miasta. Tunel jest tak niski, że cała dostawa musi być przekładana pod okiem straży na małe wózekzki i pchana przez tragarzy w pozycji pochylonej. Od czasu do czasu dochodzi do zawalenia się tunelu. Ekipy pracują w pocie czoła aby odratować ludzi, odzyskać towar i dokonać napraw przed kolejną dostawą. Miejscowi zajmują się również transportem ludzi w opancerzonych konwojach do innych enklaw lub miasta właściwego. Wszyscy żyjący w osadzie mieszkańcy utrzymują się z obsługi kolei.

## Prawa i zwyczaje

Ze względu na groźby ataku od wewnątrz, obcy początkowo nie mogą pracować przy pociągu. Wykonywana praca jest wyznacznikiem pozycji w osadzie. Przywódca osady jako jedyny może prowadzić hotel, w którym zatrzymują się podróżni. Obsługa techniczna składu oraz specjaliści też znajdują się wysoko w hierarchii. Najmniej szanowane zawody to wszelkiej maści czyszciele i drobni tragarze.

Osoby z niższym statusem i obcy nie mogą nosić broni ani uzyskać pozwolenia na działalność handlową lub usługową, ani na budowę własnej kwatery.

Straż to zawsze wysłaani z NJ policjanci.

## Grywalność:

Wejście do społeczeństwa osady, coraz lepsze prace.

Praca przy ochronie podróżnych  
Strażnicy na kolei, ochrona składu do Federacji

Ekipa ratownicza do zawałonego tunelu  
Porwać podróżnego - poszukiwanego przez Stalowa Policję

Atak na skład i rabunek transportu  
Zdemaskowanie tragarzy podkradających ładunek

## VENDETTA

### Okiem przybysza

Dwa zszczępione ze osoba burtami kontenerowce zakotwiczone zostały daleko od brzegu. Do burt przyspawano wysokie ogrodzenia zwieńczone drutem kolczastym. Cały kompleks nosi mroczne miano Vendetty i jest więzieniem przeznaczonym dla największych degeneratów, mniej krwiożerczych mutków i najgorszych przestępców z okolicy, słowem dla wszystkich, których trzeba na codzien trzymać z dala od stałego lądu. Obie powierzchnie pokładu zostały gęsto zabudowane. Więźniowie mieszkają zarówno na pokładach, jak i w przepastnych wnętrzach okrętów. Jedyne możliwość opuszczenia nietypowego więzienia to dźwig z podwieszoną windą opuszczaną wzdłuż burty niemal do linii uderzających o stalowy kadłub fal. Klatka przyciągana jest linami zaopatrzonymi w haki do burty podpływającego okrętu straży. Na wyjście lub wejście do windy jest niewiele czasu, ze względu na silne fale. Nieszczęśnicy,

k którzy wpadną do wody, giną rozbijani o burty. O ile pokład i wewnątrz to przestrzeni dla więźniów o tyle połączone ze osoba kładkz mostki kapitańskie to twierdza okrytego złą sławą gangu Italian Boyz - włoskich chłopaczków. Nowojorczyki mieli z nimi tyle kłopotów, że zamiast walczyć, prezydent Collins senior dogadał się z nimi: zostają zamknięcie, ale za to że utrzymają wszystkich więźniów w ryzach mogą liczyć na wyższy poziom życia: dostawy prochów i gorzały, lepsze żarcie, panienki. Otoczony przywódca Italia Boyz, Alessandro, zgodził się na ten układ i tak stał się naczelnikiem więzienia, a jego ludzie jako jedyni mają tam broń i trzymają wszystkich za pysk. Władza wewnątrz należy do nich, ale teren więzienia jest bezprzerwy patrolowany przez uzbrojone kurtki. Nikt bez zgody prezydenta Collinsa nie opuści więzienia żywy

### Okiem Mistrza Gry

Co tydzień jeden z działających śmigłowców dostarcza Alessandrowi zapasy, których dystrybucja zapewnia mu władzę. Codziennie Włosi muszą przygotować kilkudziesięciu więźniów, którzy są zabierani kilkoma statkami do miejsc pracy. Dla więźniów przeznaczono prace w wyjątkowo paskudnych warunkach. Nowi skazańcy zawsze stoją w najgorszym położeniu i dość często giną. Za wszelkie próby ucieczki Włosi karani są mniejszymi dostawami, więc w tej materii są bezwzględni i wyjątkowo okrutni. Każda próba złamania regulaminu kończy się na snaj-



perskim strzałem z jednej z wieżyczek strażniczych lub atakiem rekrutowanych wśród więźniów nożowników. Ostatecznym zabezpieczeniem współpracy Italian Boyz z NJ są materiały wybuchowe umieszczone przy burtach. W każdym momencie prezydent może posłać wszystkich więźniów na dno.

### **Prawa i zwyczaje**

Życie więźnia to ciągła walka o przetrwanie. Italian Boyz pilnują tylko, aby nikt nie uciekł. Poza tym nie ma ustanowionego prawa poza prawem silniejszego. Do walk, bijatyk i morderstw dochodzi niemal codziennie, a ciała zabierane są specjalnym transportem. Trzeba walczyć o wszystko, od żywności do miejsca na nocleg. Im głębiej pod pokład tym gorzej zwłaszcza na piętrach zajętych przez mutki. Darwinizm społeczny pełną gębą.

### **Grywalność**

Gracze skazani na pobyt w Vendecie:  
Wydostanie z obozu pracy znajomka  
Polowanie na zbiega  
Pomoc w tłumieniu zamieszek w Vendecie.  
Wielka ucieczka z więzienia.  
Cenny informator skazany – trzeba wyciągnąć od niego info.

## **PLASTIC FARM**

### **Okiem przybysza**

Oto co potrafi zdziałać duża grupa zmobilizowanych ludzi. Osada została założona na granicy ruin miasta. Wokół par-

ku, z którego przegnano maneli i zbirów, dzięki ciężkiej pracy usypano solidny wał z gruzu, na szczycie którego rozciągnięto drut kolczasty oraz powbijano ostre kawałki szkła i stalowych prętów. Jedyne wejście do osady jest strzeżone przez cały czas przez uzbrojone straże i psy. Park oczyszczono i wykarczowano, a na wolnym obszarze zaroilo się od stalowych stelaży łączonych ze osoba drutem, na których rozpinano płachty folii. Tuż przy murach budowano domy, Przez kilka lat doprowadzono parkową glebę do stanu używalności. Pod przykryta folia, nawożona ziemia wzrastają najprawdziwsze warzywa. Teren upraw otoczono dwoma okręgami solidnego płotu, wewnątrz tak skonstruowanego toru wypuszcza się świnię. Osada czterech kręgów: uprawy, świńskie wybiegi, domy i obronny wał. Oto jak wygląda Plastic Farm - najbardziej na północ wysunięta osada rolnicza. Miejscowi nazywani są Teksańcami Północy, Są twardzi i nieustępliwi, a nawet dzieciaki bronią osady w razie ataku. Każdy dorosły chodzi z bronią. Podobieństwa do Teksańczyków kończą się podczas transakcji handlowych. Mieszkańcy żywnością handlują z każdym, nawet mutkami.

### **Okiem Mistrza Gry**

Od wielu lat Collins ostrzy sobie zęby na najbliższe miastu źródło żywności innej niż ryby. Upór mieszkańców pragnących zachować niezależność nie został złamany i prezydentowi pozostają jedynie długoterminowe umowy na dostawę żywności. Brak zgody na przyjęcie w strefie wpływów miasta to nie je-

dyna rysa na wzajemnych stosunkach. Prezydent próbuje bezskutecznie skłonić farmerów do zaprzestania handlu z gangerami i mutkami, ci jednak nie mają zamiaru go słuchać. W razie jakichkolwiek prób przejścia grożą wybić stada, podpaleniem upraw i skażeniem ziemi. Wiedzą jak wykorzystać swoje atuty. Collins, mimo tych sporów, mimo wszystko stara się dyskretnie czuwać nad cenną osadą.

### **Prawa i zwyczaje**

Każdy może liczyć na gościnę, o ile zgodzi się pozostawić bron na straźnicy, zechce przestrzegać praw i nie jest poszukiwany za wyjątkowo okrutne zbrodnie. Można poruszać się swobodnie po terenie osady, jednak wstęp do budynków ograniczony jest do knajp i składów handlarzy. Miejscowi trzymają się od nowych z daleka i nie nawiązują z nimi kontaktów. Każdy nowy musi liczyć się z dyskretną obstawą strażników.

### **Grywalność**

Drobne zadania od przywódcy osady  
Tajemnicza choroba stada - ochraniać speców od zwierząt z NJ  
Handel – świeża żywność  
Atak na osadę  
Przekonać osadników do przyłączenia się do NJ  
Politycznie - rywal burmistrza jest za NJ. Pomóc mu wygrać wybory  
Dyskretna ochrona osady przed atakami gangerów

## **LITTLE DETROIT**

### **Okiem Przybysza**

Ogromny parking przy spalonych pozostałościach centrum handlowego to miejsce Targowiska Pojazdów, prowadzonego przez przedsiębiorczych ludzi z Detroit. Samochód przy samochodzie, ustawione zgodnie z obrysem starych, nieco zatartych linii parkingowych. Od motocykli po osiemnastokółowiec. Obok część usługowa pełna przyczep kempingowych, skleconych z byle czego budek a nawet rozłożonych na popękany asfalcie brezentowych płacht, gdzie handlarza oferują części zamienne i akcesoria. Ludzie przy cysternie sprzedają paliwo. Mali chłopcy zaczepiają przechodzących, reklamując specjalistów i mechaników siedzących w swoich warsztatach niedaleko osmalonego blaszanego szkieletu hali targowej. W okolicznych zdezelowanych budynkach zorganizowane sypialnie. Kilka ustawionych obok siebie ogromnych przyczep to sławna w okolicy knajpka oraz burdel, a także handlarze prochami.

### **Okiem Mistrza Gry**

Ludzie z Targowiska to w większości członkowie grupy która odłączyła się od Sand Runners w wyniku wewnętrznego konfliktu. Nowy gang bezskutecznie próbował zaistnieć w Detroit. Nie mieli szans na wykrojenie sobie miejsca, więc postanowili przenieść się gdzieś, gdzie nikt nie będzie na nich polował. Ulokowali się w Nowym Jorku, gdzie rozwinęli handel prowadzonymi z Detroit maszynami. Szybko zaadaptowali się w nowej okolicy,

zupelnie nie zmieniając stylu dotychczasowego życia. Liczebnie znaczni, uzbrojeni i niebezpieczni, gdy trzeba są w stanie solidnie dokopać. Są otwarci i nie grymaszą, co do klienteli, dopóty dopóki nie wywołują burd i nie próbują zastraszać handlarzy. Wtedy muszą liczyć się z tym, że do gardła rzuci im się kilkudziesięciu zaprawionych w bojach ludzi.

### **Prawa i zwyczaje**

Impreza do białego rana, to główny obraz Little Detroit. Gdy targi się kończą, w ruch idą butelki. Ogromne ogniska palone przez wiele godzin, oświetlające imprezowiczów. Nawet strażę chodzą pijane. Gang przyniósł ze sobą większość zwyczajów z Detroit. Każdy może dołączyć do świętujących, o ile przyniesie alkohol lub narkotyki i będzie miał później odwagę i zgodzi się na szaleńczy wyścig zrujnowanymi ulicami Nowego Jorku.

### **Grywalność**

Miejsce gdzie można zakupić/ naprawić lub podrasować brykę  
Zmusić chłopaków do płacenia podatku dla NJ  
Wyścig ulicami NJ  
Ochrona dostawy z Detroit  
Zabójcy z Detroit - zlikwidować ich.  
Kradzież bryki z Targowiska

## **WOOF HOLE**

### **Okiem przybysza**

Ogromny, oczyszczony z gruzu teren, otoczony siatką, przez którą przepływa od czasu do czasu impuls elektryczny. Rzędy niskich baraków, tor

przeszkód, klatki i budy dla psów. Mieszkańcy zamieszkujący podziemne kanały, których wejścia znajdują się tuż przy otoczonej filarami z opon arenie. Woof Hole to najlepsza hodowla psów bojowych w okolicy. Na trzydziestu kilku mieszkańców poświęcających się całkowicie swojej pracy, przypada tam dwa razy tyle czworonogów, zarówno dorosłych i wyszkolonych, trzymany w klatkach, jak i matek ze szczeniętami. Ciekawostką jest fakt, że wszyscy w mieście to Indianie z jednego plemienia, którzy postanowili osiedlić się w mieście. Zamknięta brama nie jest strzeżona. Za wartownika wystarczy wielka tablica z ostrzeżeniem oraz kilka biegających luźno bestii, które rzuciłyby się na potencjalnych gości, gdyby nie płot pod prądem.

### **Okiem Mistrza Gry**

Woof Hole to hodowla i ośrodek tresury specjalnej rasy psów będących mieszanką sławnych teksańskich psów pasterskich oraz znalezionych w ruinach starej bazy wojskowej niedaleko Baltimore potomków służących tam w US Army owczarków niemieckich. Bestie są silne i szybkie, a do tego wyjątkowo karne i posłuszne, o ile włożyło się dużo uwagi w ich właściwe wyszkolenie. Mieszkańcy to w większości treserzy oraz ich pomocnicy wraz z nielicznymi rodzinami. Psy sprzedawane są wszystkim chętnym, których na to stać, lecz ich głównymi odbiorcami są siły policyjne NJ oraz Posterunek. W Woof Hole psy szkolone są specjalnie pod kątem polowań w wąskich



tunelach kanalizacyjnych. Wszystkie psy są wytrzymałe i uodpornione na specyficzny stan Nowojorskiego środowiska. W osadzie można spotkać różnych specjalistów, od weterynarii, po handlarzy specjalistycznym sprzętem dla czworonogów.

### **Prawa i zwyczaje**

Do środka wpuszczani są tylko klienci, którzy zapłacą odpowiednią zaliczkę. Od tego momentu następuje szkolenie. Klient lub grupa klientów wybiera psa, zależnie od potrzeb, po czym następuje żmudny proces szkolenia, wzajemnego przyzwyczajenia. Gdy instruktorzy stwierdzą, że można zakończyć proces przygotowywania, organizowana jest zwyczajowa

walka, w której właściciel musi pokonać swego przyszłego zwierzaka, zaopatrzonego w kaganiec, co ma scementować więź. W osadzie można napotkać wiele nawiązań do indiańskiego folkloru oraz zmodyfikowanych wierzeń i zwyczajów charakterystycznych dla Ludzi Pustyni.

### **Grywalność**

Zdobycie własnego zwierzaka  
Zakup zwierzaków dla nowo utworzonej jednostki policji, której gracze są członkami  
Wykraść młode  
Handlarze specjaliści.  
Dziwna choroba wśród bezdomnych psów w NJ – zwiększona agresywność – potrzebny specjalista

Tekst: Emil "Mack the Knife" Wrzosek, Gabriel "Paprotek" Paprocki, Jędrzej "Bor" Dudkiewicz, Fot.: Rafineria



**R**afineria 2012 to 8-dniowy konwent utrzymany w klimacie Neuroshimy i szeroko pojętej postapokalipsy. To jednocześnie największa tego typu impreza w Polsce oraz Oficjalny antyKonwent Neuroshimowy. Tegoroczna edycja będzie już 10-tą!

### 10 LAT Z NEUROSHIMĄ

Zacząło się w roku 2003, kiedy to garstka zapaleńców pod kierownictwem Michała „Kuglarza” Dzitda zebrała się w Czyżowicach, aby grać i bawić się w klimatach Neuroshimy. Z biegiem lat liczba uczestników rosta, a nieod-

# RAFINERIA 2012

**100% czystego Tornado**

Gwiazdny **21** Pirat nr 48

łączny LARP był urozmaicany o kolejne elementy. Gdy tylko w Polsce na poważnie pojawiło się ASG (repliki broni na kulki), nie przespałiśmy tego i oparliśmy na nim mechanikę corocznej Gry Terenowej. Wyszło świetnie, walki stały się bardzo dynamiczne i realistycznie.

Lata mijały, jedni organizatorzy odchodzili na emeryturę, pojawiali się nowi, kolejne roczniki przybywały mierzyć się z Neuroshimą na żywo. W międzyczasie dokonano przeprowadzki pod dach malowniczych ruin starej fabryki w Głuchołazach, niedługo potem powstała nazwa funkcjonująca do dzisiaj: Rafineria. Jakkolwiek jedno pozostaje niezmiennione – niezrównany klimat tygodniowej imprezy, na którą składają się pełna kolorytu Gra Terenowa, dreszczyk emocji wieczornych sesji, pełne adrenaliny nocne LARP-y, czy też dyskusje do białego rana.

## ANTYKONWENT

Co on taki anty? Ekipa Rafinerii od zawsze była trochę na bakier z głównym nurtem polskich konwentów. Powiedzieliśmy "Bitch, please!" szkolnym salom, tłumom anonimowych ludzi, sztywnej atmosferze. Zerwaliśmy z duchotą klas na rzecz pola namiotowego i wakacyjnej atmosfery. Wydłużyliśmy zabawę do tygodnia. Ale to nie wszystko. Postaraliśmy się, aby konwent łączył ludzi, a nie dzielił. Prelegent siada przy jednym stole z uczestnikiem. Organizator częstuje fajką konwentowicza. Sponsor, gość konwentu, mistrz

gry terenowej – to tacy sami ludzie jak wszyscy inni. Zero bufonady. Nikt nie czuje się lepszy ani gorszy. Nieważne, czy jesteś oficerem WP, doktorem nauk, robotnikiem budowlanym, czy maturzystą. Jesteś z Rafinerii, więc jesteś swój!

## ALE JEDNAK KONWENT

Żeby nie było. Rafineria wciąż pozostaje rasowym konwentem. Jego weekendową część wypełnią najprzeróżniejsze prelekcje, pokazy, warsztaty, konkursy i LARP-y. Tematyka obejmuje wszystko co związane z postapokalipsą, od survivalu po futurizm i robotykę. W poprzednich latach mieliśmy okazję stworzyć potwora wydanego później w neuroshimowym bestiariuszu, wysłuchać prelekcji o bliskim wschodzie prowadzonej przez oficera wojska polskiego, czy stworzyć własny pancerz z włókna szklanego. Ilu uczestników, tyle tematów – tutaj Rafineria naprawdę potrafi zaskoczyć. Zapraszamy również na ciekawe konkursy z atrakcyjnymi nagrodami – do wygrania rokrocznie są nowości na rynku książkowym, gry komputerowe i neuroshimowe dodatki. A kiedy poczujesz się trochę przytłoczony, "czilał" jest w zasięgu ręki. Kwadrans piechotą w odpowiednim kierunku umieści cię w centrum zabytkowego, turystycznego miasteczka. Kwadrans w kierunku nieodpowiednim przetrzuci cię przez granicę z Czechami. A po drodze można poobserwować ptaszki i rozbaczki na terenie okolicznego rezerwatu przyrody.



**CO: RAFINERIA 2012**

**KIEDY: 15-22 LIPCA**

**GDZIE: GŁUCHOŁAZY, WOJ. OPOLSKIE**

**[HTTP://WWW.RAFINERIA.INFO.PL/FORUM/INDEX.PHP](http://www.rafineria.info.pl/forum/index.php)**

**[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/RAFINERIA](https://www.facebook.com/rafineria)**

## GRA TERENOWA

Została jeszcze Gra Terenowa. Wisienka na torcie Rafinerii. Opisana na końcu przez przekorę, bo to ona otwiera konwent i to właśnie do niej uczestnicy szykują się na wiele miesięcy przed imprezą. Trwa 4 dni i czas ten jest ściśle upakowany najczystszy neuroshimo-

wym "mięsem". Ciągła walka o przetrwanie w świecie, gdzie słabości się nie wybacza. Zawile wewnętrzne intrygi, niepewna sytuacja w konającym miasteczku, inspirujący NPC, czy też wrogowie nadciągający zza rzeki – czy graczom uda się pokonać przeciwności? Pewnie nie wszystkim. Jak co roku wielu polegnie z dziurą po kuli na piersi albo rękojeścią noża wystającą z ple-



**ZNASZ TE MIEJSCA?**

**NOWE LOKACJE**



**POZNAJ JE  
NA NOWO**

**ODKRYJ JE  
W "NOWEJ ERZE"**



**NEUROSHIMA**

**JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER**

SZTURMOWIEC POSTERUNKU  
MALOWAŁ: ARDIAN TYRAKOWSKI



# NEUROSHIMA TAGILOS

☢ Jesteśmy po premierze kolejnego blistera, tym razem Posterunkowego. Nowe modele szturmem (nomen omen) zdobywają sklepy i armie w całej Polsce. Odpowiadając na powtarzające się pytania, wyjaśniamy: Pacyfka na szyi grzejącego z karabinu Szturmowca symbolizuje jungowski dualizm człowieka.

☢ W marcu Posterunek otrzyma kolejne posiłki. Kapitan Berg jest specjalistą od demolki i dywersji. Działa samotnie na tyłach wroga siejąc zniszczenie za pomocą ładunków wybuchowych. Rada taktyczna dla pozostałych frakcji: nie wysyłajcie przeciw niemu oddziałów walczących w zwarciu. Kapitan bardzo lubi być otoczony bo może wtedy atakować we wszystkich kierunkach jednocześnie.

☢ Tymczasem w Hegemonii dieta złożona z kradzionych w Teksasie steków zaczyna przynosić efekty. Pochodzący z Nowego Meksyku Koksus dba o zdrową sylwetkę, codziennie dostarczając do organizmu niezbędną dawkę protein, białka i przedwojennych narkotyków bojowych. W rezultacie w jego przypadku maksyma „co cię nie zabije to cię wzmocni” zyskuje bardzo dosłowne znaczenie...

☢ W lutym tradycyjnie już walczyliśmy w Katowicach, a także na warszawskiej Złotej. W programie na marzec już w tej chwili mamy sześć turniejów – co najmniej jeden w każdy weekend. Jeśli więc lubicie podróżować, możecie co sobotę walczyć o nagrody w innym mieście. Na liście mamy Bielsko Białą, Wrocław, Rzeszów, Katowice, Poznań i Warszawę. Jeśli dobrze pójdzie, dołączą do nich Kraków, Lublin, Łódź i Szczyrk.

☢ Po wielu miesiącach pracy, zmian i testów reguły kampanii wreszcie trafiły do składu. Już wkrótce będziecie mogli między bitwami podnosić cechy jednostek, kupować im unikalny sprzęt, rozbudować siedzibę frakcji i zdobywać nowe lokacje. Do tego różnorodne misje, zadania i znaleziska wzbogacające dostępny przed bitwą arsenał. Wizji i opinii w trakcie testów było wiele, ale co do jednego panuje zgoda: od kampanii NST nie sposób się oderwać!



### FRAGMENT MAKIETY NST NA ZJAVIE 3

AUTORZY: TOMASZ "TOBAN" WOŁOSZCZAK, MAREK KLASA, PRZEMEK "SINISTER" HŁADKI

## TACTICSOWY ROZKŁAD JAZDY

## MARZEC 2012

### TURNIEJE:

#### 3 marca

Bielsko Biała, turniej 700 punktów w sklepie Gnom.  
Początek turnieju ruchomego we Wrocławiu.

#### 10 marca

turniej w Rzeszowie w sklepie Gamekeeper

#### 17 marca

turniej w Katowicach w sklepie Bard

#### 23-25 marca

turnieje na konwentach Pyrkon (Poznań) i Gnomicon (Szczyrk)

#### 31 marca

turniej w Warszawie, w sklepie Wargamer przy ul. Wilczej.

### POKAZY:

#### 3 marca

Pokaz w Rebelu

#### 6 marca

Nauka gry we Wrocławiu w sklepie Planszóweczka

#### 13 marca

Nauka gry we Wrocławiu w sklepie Planszóweczka

#### 20 marca

Nauka gry we Wrocławiu w sklepie Planszóweczka

#### 27 marca

Nauka gry we Wrocławiu w sklepie Planszóweczka

W planach również turnieje w Krakowie i Lublinie. Szczegółowe informacje o zbliżających się rozgrywkach i pokazach znajdziecie na stronie społecznościowej **Neuroshima tactics**.

NEUROSHIMA  
TACTICS

- 1 - NABOJE DO STRZELBY  
PRZY PASIE.  
2 - NOZ MOCOWANY PASKIEM  
DO NOGAWKI.  
3 - BANDAZE.

KOKSU

KOKSU

NOWA JEDNOSTKA SPECJALNA HEGEMONII

TEKST: PIOTR HARASZCZAK  
GRAFIKA: MATEUSZ BIELSKI

**M**amusia Kokska potrafiła zadbać o swojego synalka. Cały czas inwestowała w jego rozwój. Dobrze wiedziała, że w postapokliptycznej rzeczywistości najważniejsza jest kultura... kultura fizyczna.

Nie szczędziła środków, aby od najmłodszych lat chować Kokska na porządnych białkowych odżywkach i kotletach wielkich jak płyta winylowa i grubych jak Biblia. Mały rósł jak na zmutowanych drożdżach, wręcz pęczniał w oczach. Gdyby chodził do przedszkola, wydawałby polecenia dyrektorce. Kiedy mama ubierała go w pidżamę, zanim pocałowała go na dobranoc zakładała mu na bicepsy stalowe obręcze, żeby przypadkowe spięcie mięśni nie targało mu ubranka.

Koksu jest ogromną kupą dobrze ukształtowanego mięsa. Jasne, nie jest wstanie podrapać się po głowie, kark ma szerszy niż łeb i szczękę niczym pysk aligatora, a kiedy biega wywołuje trzęsienia ziemi, ale za to jego pięść miażdży niczym uderzenie taktycznego ładunku nuklearnego, a kopniakiem jest wstanie powalić buhaja.

Koksu jest wielki jak niedźwiedź polarny i budzi szacunek. Terapia testosteronem i dieta złożona głównie z byczych jąder sprawiły, że jest twardy jak skała, tępy jak but i agresywny niczym wściekły pies. Im bardziej go wkurzysz, tym mocniej się odgryzie. Jeśli do niego strzelasz, módl się żeby kula zabiła go od razu, bo każda rana czyni go mocniejszym. Adrenalina działa na niego niczym płachta na byka – ranny Koksu, to wkurwiony Koksu, a wkurwiony Koksu zajmuje się wysyłką całych oddziałów do piechu.



## FUNKCJA

Koksu jest twardzielem jakich mało. Lubi walczyć. Szuka zwady, uwielbia przyłożyć. I co najlepsze, lubi kiedy ktoś da mu wryj. Ciśnienie skacze mu wtedy pod niebiosa. Każdy cios czyni go skuteczniejszym w walce, z każdym ciosem staje się silniejszy. Każdy cios sprawia, że trudniej go zabić. Im bliżej śmierci, tym staje się groźniejszy.

## PORADNIK

Główną zaletą Kokska jest to, że nie mają się go żadne efekty ran. A zatem ranny Koks nie traci na znaczeniu w trakcie bitwy – ranny wciąż porusza się z pełną prędkością, a na dodatek zamiast ujemnych modyfikatorów otrzymuje dodatnie. Fakt, wciąż trzecia rana go zabija, ale przy dwóch jego Budowa (startowo i tak wysoka, bo wynosząca 13) rośnie do 17 – może chłopak chodzić po ogniu i kwasie. Ranny Koks lepiej walczy wręcz i strzela, a jego zmysły stają się nadludzko ostre, więc wypatrzy najlepiej ukrytego przeciwnika, a potem rozwali mu łeb.

Koksu wyposażony jest w strzelbę, więc na średnim i bliskim dystansie jest diabelsko niebezpieczny. Fakt,

że nawet ranny porusza się o 3 cale, sprawia że może szybko (lecz przy odrobinie szczęścia) skrócić dystans podchodząc wzmocniony do jednostki wyposażonej w karabin i walczyć na swoich zasadach. Dodatkowo zaopatrzony jest również w swoją ulubioną używkę – przedwojenny wojskowy narkotyk bojowy deadline, który na 2 tury podnosi budowę o 3. Kiedy koks da w żyłę, przeciwnik ma problem - trzeba mieć nie lada farta żeby wyeliminować mięśniaka z Hegemonii jednym strzałem, każde trafienie tylko bardziej go wkurza, a ignorować szarżującą kupę mięsa też nie sposób.

Jego zaleta jest jednocześnie słabością. Na początku bitwy jego współczynniki nie zachwycają. Można ryzykować Koksem wejście w obszar wybuchu zadający lekkie obrażenia, aby bez ryzyka śmierci, podnieść mu współczynniki kosztem jednej rany – zbliży to Kokska nieco do śmierci, ale znacząco wzmocni jego wartość bojową i to pod każdym względem.

Tak czy inaczej nie specjalnie nadaje się do frontalnych ataków na umocnione pozycje, bo każda kula może go przecież zabić na miejscu. Owszem, da radę, pod warunkiem, że otrzyma dobre wsparcie ogniowe, zastonę dymną i ranę zamiast zgonu.



BOHATER

Koksu

NAZWA JEDNOSTKI  
**135** ★★★★★  
WARTOŚĆ RANGA

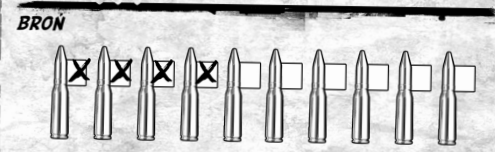
CECHA JEDNOSTKI  
Teraz się wk...

Zamiast normalnego efektu +2 do współczynników za każdą ranę otrzymaną w wyniku działań przeciwnika.

RANY

ST	WW	BD	ZR	PERC
11	12	13	10	10

strzelba



SPRZĘT  
Deadline - po zażyciu + 3 do BD na dwie tury.



KAPITAN BERG

# KPT. BERG

NOWA JEDNOSTKA SPECJALNA POSTERUNKU

**TEKST: MARCIN KARBOWSKI I PIOTR HARASZCZAK**  
**GRAFIKA: MATEUSZ BIELSKI**

**N**ie jest sztuką przedrzeć się za pozycję wroga, nie jest sztuką wysadzić most na jego tyłach – każdy w miarę rozgarnięty gość jest w stanie to zrobić. No dobra, nie każdy – ale nie oto tu idzie.

Cała zabawa polega na tym, żeby wylądować przeciwnikowi za plecami, rozpaść ognisko na jego wielkim zadku, patrzeć jak podskakuje przerażony, a potem wrócić do swoich i opowiedzieć o tym barwną historyjkę. Wpakowanie się w bagno jest łatwiejsze, niż spotkanie Bitboya w Philthydelphii – wydostanie się z niego to sprawa tak trudna jak znalezienie kitajca wśród Black Angelsów.

Dlatego szanuję każdego kolesia, który wrócił z samobójczej misji. On był po drugiej stronie, pokazał środkowy palec przeciwnikowi, narobił mu pod drzwiami i kazał całować się w tyłek. Zadał bolesny cios w miękkie podbrzusze i wrócił. I zrobi to jeszcze nieraz.

## FUNKCJA

Kapitan Berg to gość, który w życiu przeżył więcej niż cały, dobrze ostrzelany batalion piechoty Posterunku. Używa się go do zadań



**NA KONSERWY MASZ OTWIERACZ,  
NA OGNISKO - ZAPALNICZKĘ, A NA  
WARTOWNIKÓW KAPITANA BERGA**

specjalnych, kiedy chłopcy z Posterunku widzą, że mają przesrane. Wówczas dobrze jest posłać na tyły kogoś, kto w pojedynkę zrobi więcej zamieszania niż stado naćpanych pawianów. Przy okazji zrobi rozpoznanie, rozwali parę maszyn, pośle w kosmos cysterny z paliwem dla Jaggernautów, rozwali generator.

Berg ratuje życie dziesiątkom chłopaków. Sam rozumiesz, to gość, który poradzi sobie w każdej sytuacji i nie warto wchodzić mu w drogę. Kiedy zechce dla sportu przyłączyć się do twojej ekipy lepiej go przyjmij, lecz wiedz, że nie jest koleś, który walczy otwarcie.

Oj nie, poświęcono dużo czasu i środków, aby zrobić z niego samotnego wilka, przebiegłego, działającego pod osłoną nocy, bystrego łowcę. Kogoś, kto wyłania się nagle za plecami, i skręcając kark jednemu koleśowi, błyskawicznie rzuca nożem w drugiego. Ktoś kto zabija po cichu i potrafi zabić kilku przeciwników naraz.

**PORADNIK**

Kpt Berg jest jednostką specjalną, której przewaga objawia się w wyszkoleniu. To gość, który atakuje z zaskoczenia, znakomicie strzela, jak mało kto zna się na ładunkach wybuchowych, a do tego potrafi świetnie walczyć wręcz. Przemyka niezauważony pomiędzy ruinami i ściąga kolejnych przeciwników.

Świetnie sprawdza się w walce wręcz ze słabszymi oddziałami. Wpada w sam środek ekipy i zarzuca wszystkim, których ma w zasięgu ręki. Jeden udany rzut wystarczy by poderznąć gardło każdemu przeciwnikowi znajdującemu w zwarciu z Bergiem. Przy odrobinie szczęścia poradzi sobie nawet, kiedy obkoczy go kilka Szponów.

Kapitan jest również ekspertem od materiałów wybuchowych. Detonowanie bomby może wykonać w dowolnym momencie, w ramach Dodatkowej Akcji.

Berg to jednostka bardzo wszechstronna, znakomicie wyekwipowana i idealna do działań dywersyjnych na tyłach wroga. Potrafi zagrozić przeciwnikowi zarówno z dystansu, jak i w bezpośrednim starciu.



BOHATER

**Kapitan Berg**

NAZWA JEDNOSTKI  
**150**  
WARTOŚĆ

★★★★★  
RANGA

CECHA JEDNOSTKI  
**Gunrate**

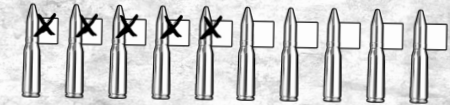
Jednym ciosem atakuje wszystkie jednostki, z którymi jest w zwarciu. Może detonować bombę w ramach dodatkowej akcji.

RANY

ST	WW	BD	ZR	PERC
12	13	12	11	11

pistolet

BRON



SPRZĘT

Medykamenty, bomba



IMPREZA U MACZETY

## RAPORT Z BITWY HEGEMONII Z POSTERUNKIEM TEKST: PIOTR HARASZCZAK I TOMIR PRZECZEK FOTO: MARCIN KARBOWSKI

Wzrok szeregowego Driftera spoczął na łagodnych krągłościach wypiętych pośladek szeregowej Jenny, która podniosła z ziemi potargany i wyblakły egzemplarz kolorowej gazety. - Idę sprawdzić kościół, osłaniaj mnie! - burknęła. Drifter wiedział co robić. Zlustrował okolicę, lecz nic nie zwróciło jego większej uwagi. Kolejny rutynowy patrol, zawsze w tym samym rejonie, zawsze tą samą trasą. Przedwczoraj to on sprawdzał kościół - stos spróchniałych desek w nawie głównej, dach lewej zapadł się od uderzenia pociskiem. W miejscu po ołtarzu zionęła pustka - sam ołtarz przetrwał pożar lecz przeniesiono go do innego kościoła. Drifter wziął do ręki pisemko. Strony rozpadały mu się w dłoniach kiedy przyglądał się ledwie widocznym, niebieskim twarzom. Tyle zostało z przeszłości. Ślady, błękitne, wypłowiałe cienie.

- I co Jenny? Masz tam coś? - zawołał. - Wylaż, idziemy dalej! Jenny!?

# LEAVE NO WOMAN BEHIND!

**W** tym numerze Gwiezdnego Pirata mamy dla was raport oparty na niestandardowym scenariuszu - uwalnianiu zakładnika. Nie ma w nim gambli, w zamian językiem u wagi będzie postać uroczej szeregowej Jenny, którą punki przetrzymują w charakterze prezentu dla swojego szefa. Na odsiecz rusza elita posterunku - Szturmowcy wspomagani przez lunetę - oraz wynajęty do pomocy złodziej.

## ROZSTAWIENIE MAKIETY

Makieta rozstawiona dla fabuły - w centralnej części stołu umieściliśmy duży budynek z wieloma pomieszczeniami, ustawiony tak, aby miejsce gdzie trzymany jest zakładnik znajdowało się na środku. Po stronie posterunku budynek z wysokim piętrem. Po stronie Hegemonii budynek z balkonem, ustawiony tak, aby grupa punków nie mogła reagować na ruch Posterunku.

## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

1. Szturmowcy, Luneta lekko z tyłu, ukryty w budynku.
2. Złodziej, Punkt zaopatrzeń
3. Jenny
4. Sidydy
5. Impreza w warsztacie

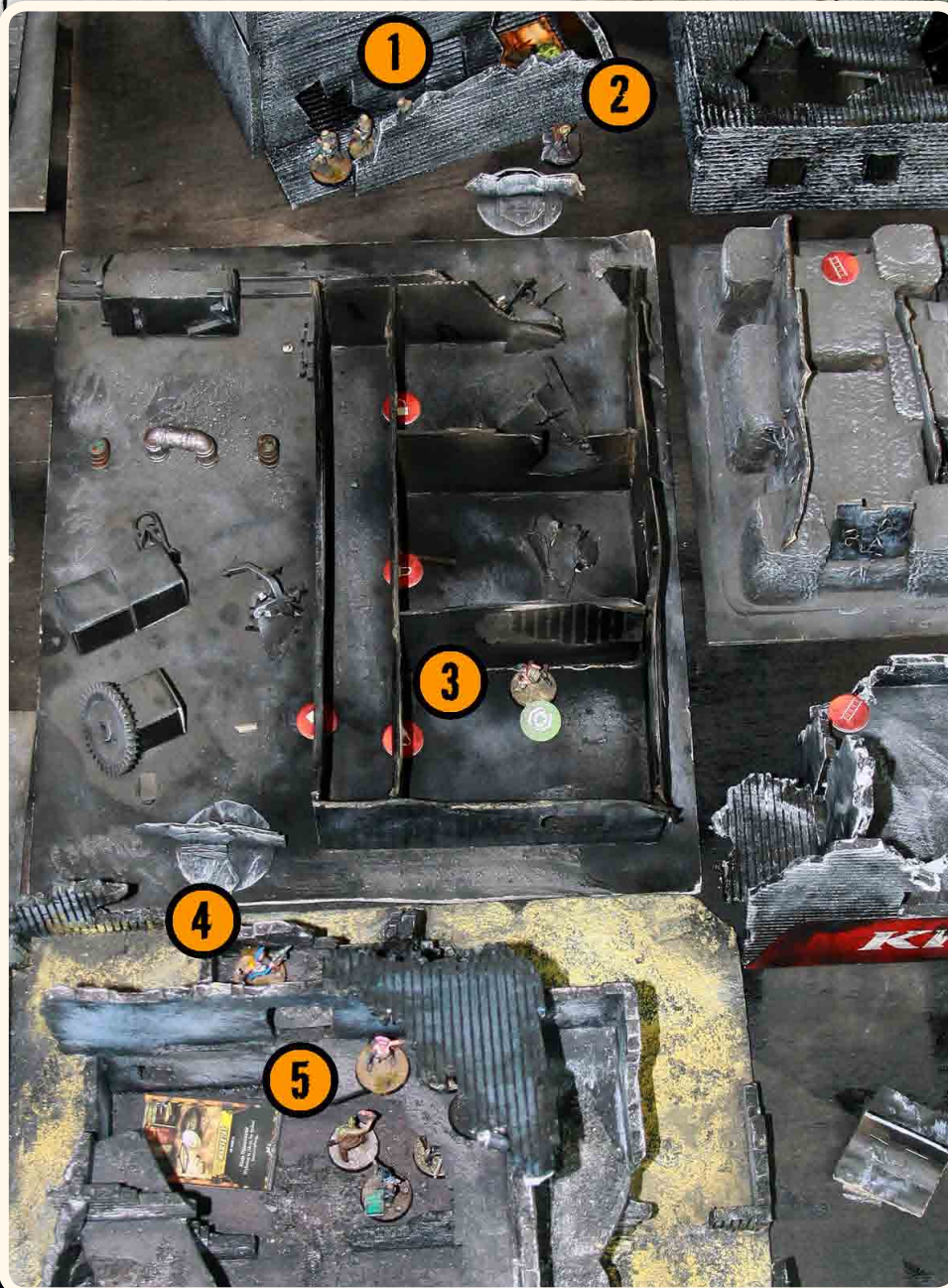
## WARUNKI SPECJALNE

### (Neurocide)

Postanowiliśmy się pobawić zarówno figurkami jak i fabułą rozgrywki. Ostatnio grałem trochę w stare dobre polskie gry wojenne – Arnhem i El-Alamein. Ukradłem z nich prosty pomysł: niezależnie od tego ile natłuczysz wrogich jednostek, priorytetem nie są punkty zwycięstwa lecz realizacja celu – w Arnhem trzeba zdobyć most i utrzymać go do czasu przybycia posiłków, pod El-Alamein, należy zdobyć kilka baz zaopatrzeniowych. Jasna sprawa i proste kryteria. Bardziej przypomina to kampanię niż potyczkę turniejową, ale osobiście zdecydowanie wolę takie podejście do tematu. Stawiam klimat, fabułę i dobrą zabawę o wiele wyżej, niż zimne kalkulacje. Na szczęście świetną cechą Neuroshimy Tactics jest to, że pozwala ona bawić się zarówno hardcorowym strategom, jaki i mniej rozgarniętym klimaciarzom.

Fabuła tego scenariusza jest prosta jak budowa cepa – Punkci z Hegemonii porywają szeregową Jenny, która będąc na patrolu wpadła w zasadzkę. Zanim ktokolwiek się połapał, że pani szeregowiec zniknęła w czeluściach zrujnowanego Kościoła, Punkci wiozły ją już zakneblowaną na pace zdezelowanej Toyoty wprost do swojej meliny. Jenny to niezła szprycha, doskonała prezent dla szefa gangu. Można się z nią niezłe zabawić, a potem sprzedać z dobrym zyskiem każdemu kto zechce ją kupić. Cóż, takie są reguły brutalnego świata po nuklearnej zagładzie.

Posterunek jednak nie zostawia swoich ludzi w biedzie. To porządni goście, którzy wymierzają sprawiedliwość każdemu, kto z nimi zadrze. A że namierzenie siedziby tępych krzykliwych punków jest łatwiejsze niż wypatrzenie gigamuta na pustyni, odbicie dziewczyny z rąk porąbanych obszarpańców wydaje się najwłaściwszym rozwiązaniem problemu. Tym



bardziej, że Punkci z pewnością zechcą oblać swój ogromny sukces zanim pochwalą się nim przed szefem. Wystarczy podejść niezauważonym, wywalić kraty, wyciągnąć Jenny z opresji i po cichu się wycofać.

## ZASADY SPECJALNE:

Posterunek ma inicjatywę i dowolnie rozstawia swoje jednostki w standardowej strefie rozstawienia.

Jeśli w turze Posterunku, żaden z modeli nie zostanie zauważony, to po zakończeniu tej tury, znów następuje tura Posterunku.

Hegemonia ma prawo wystawić tylko jednego strażnika – tylko ten model może reagować na działania jednostek Posterunku. Może wówczas podnieść alarm.

Pozostałe modele muszą znajdować się w budynku – jednostki te zajęte są imprezą, i nie mogą wejść do akcji dopóki strażnik nie odkryje obecności wrogich modeli, lub do momentu, w którym nie padnie pierwszy strzał lub coś wybuchnie (beczka, granat, pułapka).

Kiedy alarm zostanie podniesiony, zaczynają obowiązywać normalne

zasady dotyczące naprzemienności tur. Czyli po turze Posterunku następuje tura Hegemonii. W tej sytuacji wszystkie jednostki Hegemonii mogą już działać na ogólnych zasadach.

W scenariuszu wszystkie drzwi oraz beczki wystawiane są przez Hegemonię, wszystkie drabiny wystawia Posterunek. Lokacje wystawiane są na ogólnych zasadach.

Żadna ze stron nie wystawia gambli – nie ma ich w scenariuszu.

Zakładnik jest przykuty do ściany – aby go uwolnić trzeba poświęcić akcję.

Hegemonia nie może zabić lub zranić zakładnika, dopóki nie zostanie uwolniony.

Uwolniony zakładnik posiada współczynnik Lekkiej Piechoty – jeśli zdobędzie broń może normalnie atakować, traktowany jest jako osobny oddział i traktuje się go jakby znajdował się poza koherencją.

## JEDNOSTKI HEGEMONII - NEUROCIDY

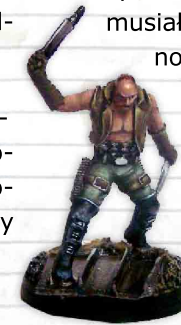
**Rozpiska 700 pkt.**

- 5x Punkci – 500 pkt
- 1x Maczeta
- 1x Monter

**Punkci** mają stosunkowo słabe współczynniki, ale są tanie. Jako oddział nadrabiają ogromną ilością amunicji oraz cechą, która pozwala dodać kostkę do każdej serii. Posiadają ogromną siłę niecelnego ognia. W tej potyczce dawali mi przewagę liczebną i zapas kulek. Władowałem też gamble w koktajle Mołotowa oraz bimber – przecież są na imprezie, więc każdy z nich ma dostęp do butelek o wysokiej zawartości procentów i oktanów.



**Maczeta** – liczyłem się z tym, że być może broniąc zakładnika będę musiał wejść w zwarcie, a ta jednostka specjalna, nie dość że anuluje pierwszą ranę to świetnie się bije wręcz. Wysoka cecha Zręczności daje też nadzieję, że kiedy wróg podejdzie, uda się kogoś wyeliminować celnym trafieniem nożem do rzucania.



**Monter** – to mój czarny koń. Widziałem dziesiątki bitew, w których najlepiej opracowany plan został zniweczony przez zaciętą broń. Punkci i tak słabo strzelają, więc



nie mogę pozwolić sobie na zacięcie ich śmiercionośnych pistoletów maszynowych. Jeden cholerny klik w kluczowym momencie i cały plan dostaje w łeb. Monter to wspaniały, niedoceniony bohater, który pozwala okiełznać wnerwiająca zasadę zacięcia – a każda kość w serii to pi razy drzwi o 5% większa szansa na czopek w lufie. Dodatkowo sam z siebie jest chodzącym składem amunicji, pestki dosłownie wysypują mu się z kieszeni. Na wszelki wypadek dałem mu jeszcze dwa noże do rzucania.

## JEDNOSTKI POSTERUNKU - TOMIR

### Rozpiska 700 pkt.

3 Szturmowców – 435pkt  
Złodziej – 130 pkt  
Luneta – 170 pkt

**Lunetę i złodzieja** zaopatrzyłem w liny. Oprócz tego mój bohater wzięła na misję palnik i 3 noże do rzucania. **Szturmowcy** dostali bagnety, medykamenty i jeden granat dymny.

Ponieważ był to z góry przygotowany scenariusz, moim jedynym wkładem w pole bitwy było umieszczenie budynku z piętrami oraz drabiny. Luneta przyczaił się na

parterze tego budynku w pobliżu drabiny, dzięki czemu mógł szybko zająć dobrą pozycję strzelecką. Szturmowcy ustawili się w linii, gotowi do szybkiego natarcia. Mój złodziej zaczynał na stosunkowo otwartej przestrzeni, jednak od razu startował z ukrycia, a strażnik Hegemonii nie miał możliwości wypatrzyć go w tamtym miejscu.

## TURA 1

### Aktywny: Posterunek

*Robota miała być łatwa, słyszeliśmy muzykę z rudery w której siedzieli, a strażnik wyglądał na pijanego. Byliśmy pewni że nas nie zauważy...*

Luneta błyskawicznie zajął pozycję na piętrze, ale zajęło mu to wszystkie trzy akcje. Przynajmniej był w dobrej pozycji do strzału. Punk próbował go wypatrzyć, ale na szczęście wzrok go zawiódł.

Następnie przyszła kolej na Złodzieja który trzymając się nisko przebiegł 9 cali, znacznie zbliżając się do zakładniczki.

Szturmowcy ruszyli powoli, poruszając się zaledwie półtora calowymi ruchami. Niestety po drugim ruchu strażnik zauważył ich i wszczął alarm. Dlatego najbardziej wysunięty z przodu

## LUNETA PRZYCUPNAŁ TAM, GDZIE JEGO MIEJSCE



du żołnierz, szeregowy Animal, przesunął się jeszcze o cal i użył zapory ogniowej. Dwaj pozostali szturmowcy w równoczesnej aktywacji z Animatelem dobiegli za ścianę i ukryli przed wzrokiem strażnika.

Straciłem element zaskoczenia i musiałem przygotować się na ciężką walkę z liczniejszym przeciwnikiem.

## TURA 2

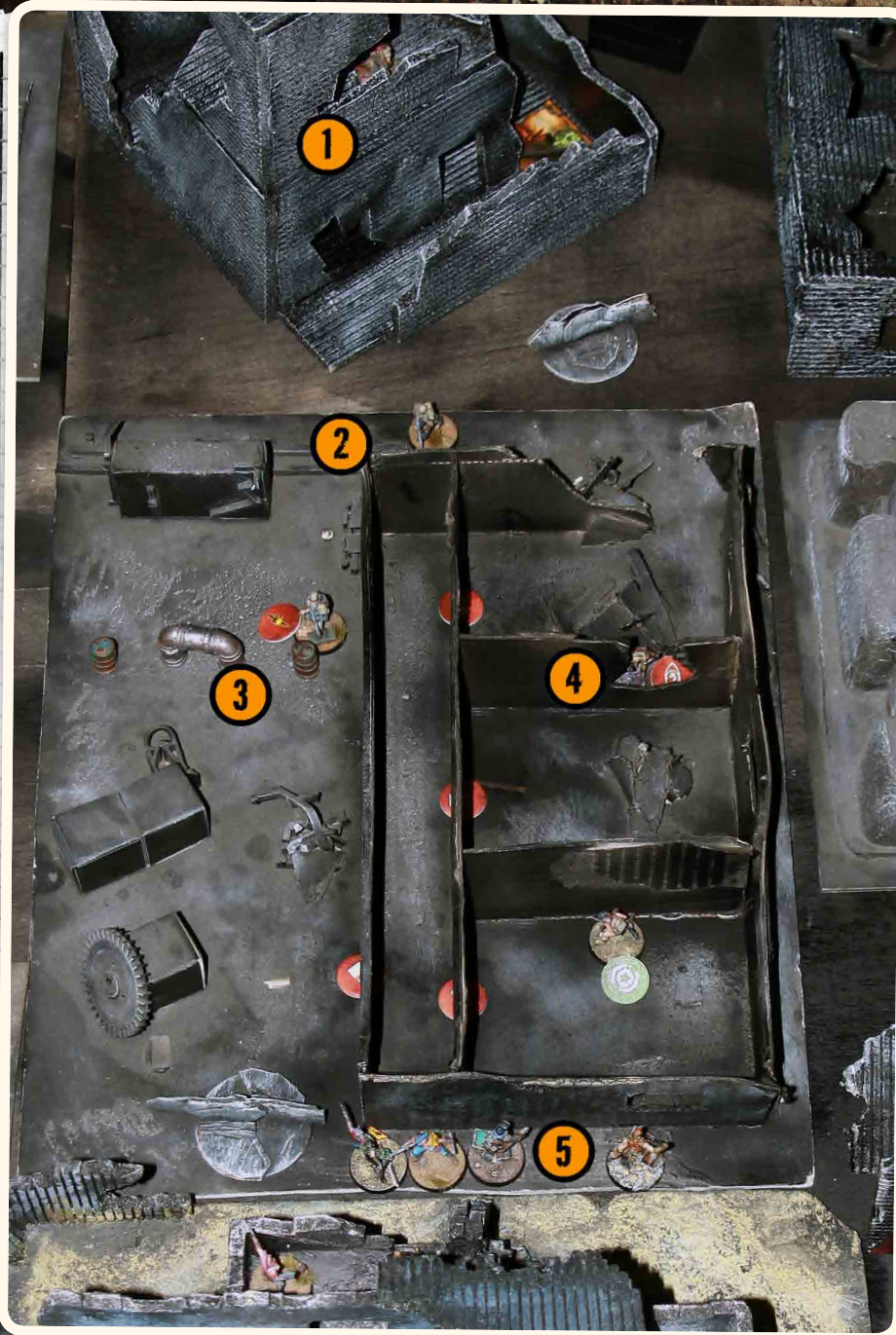
### Aktywna: Hegemonia

*Siddy był tak naćpany, że ledwo trzymał się na nogach, ale nie zmieniło to faktu, że wyciągnął najkrótszą zapalną i w rezultacie musiał stanąć na warcie. Nie pomo-*

*gły tłumaczenia, że po mieszance dragów i bimbru zawsze troi mu się w oczach. Teraz sterczał na balkonie, tępo lustrując okolice półprzytomnym wzrokiem. Mimo to jakimś cudem ich zauważył.*

*- Szturmowcy! - wrzasnął – K...a! Aż dziewięciu!*

Tura reakcji na działania posterunku była dla mnie kluczowa. Strażnik umieszczony na wysokości miał ciężkie zadanie – musiał wypatrzyć jednostki wroga jak najwcześniej. Miałem sporo szczęścia, że udało mi się dojrzeć całą grupę skradających się Szturmowców podczas ich drugiego segmentu. Luneta dopiero wyszedł na pozycję, więc jeszcze nie mógł mi za-



grozić. Wszcząłem alarm, więc druga tura należała do mnie.

Część Punków i Maczeta ustawionych było na piętrze, reszta ekipy i Monter na parterze. Monter oraz dwóch Punków szybko wyskoczyli oknem, dopadli do Purchawy i dzięki niej podbiegli pod ścianę budynku, w której znajdowała się zakładniczka. Dołączył do nich Maczeta, który zeskoczył z piętra i stanął w oknie przygotowując noże. Bałem się, żeby głupio nie poranić

Punków, więc wypuściłem ich przez schody obok strażnika, wystawiając na strzały Lunecie – schody miały dziury w ostonach, więc ułatwiłem mu zadanie.

Dwa strzały, to dwa trupy. Zanim padli, zdążyli ostrzelać ciężkim ogniem szturmowca, który oddzielił się nieco od reszty oddziału. Niestety ani jeden pocisk nie sięgnął celu. Dwa trupy na starcie – wyrównały się stany liczebne, lecz zająłem dobre pozycje obronne.

## SYTUACJA PO 2 TURACH

1. Luneta
2. Betty i Charlie
3. Animal
4. Złodziej
5. Monter, Maczeta, Sidy i Spike

## TURA 3

### Aktywny Posterunek

...Rozpętało się piekło. Animal wykosił w punka, a sierżant i Betty pobiegli dalej. Muzyka momentalnie ucichła, a bluzgi słyszałem nawet na mojej pozycji. Zaczęli wyskakiwać, a ja zdejmowałem jednego po drugim. Ale Animal... cholera ciągle pamiętam dźwięk hurtowo odbijających się od jego zbroi pocisków. Nic go nie ruszało. Nie to co tej złodziejki, co to ją niby zatrudniłście do trudnej roboty. Trzeba jej było w to nie mieszać, serio...

Tura reakcji była bardzo udana, ale to co działo się w mojej inicjatywie już nie było tak różowe. Złodziej pobiegł prosto jak strzała i palnikiem wyciął dziurę w ścianie pomieszczenia, gdzie był przetrzymywany zakładnik. To był mój pierwszy poważny błąd w tej bitwie. Dziewczyna zebrała nożem między oczy jak tylko pojawiła się w otworze, nic jej nie pomogło. Ale przynajmniej wycięła mi wejście.

Następny w kolejności był Luneta, skosił kolejnego punka zbiegającego po schodach i nacinał sobie na lufie już trzecią ofiarę tego dnia, a ja dwa punkty akumulatora. Pozostałe ruchy wykorzystał by z pomocą liny zejść na ziemię.

Animal, który wcześniej zapewnił zapórę ogniową został na otwartej przestrzeni, dlatego najpierw zaryzykowałem i poruszyłem go w stronę beczki. Nad jego głową śmigaly niecelne pociski hegemończyków. W drugiej akcji chciałem dobiec do okna i przeskoczyć przez parapet do środka. Celny strzał przeciwnika zatrzymał Animala przy samym oknie, jednak na szczęście pocisk odbił się od pancerza, nie czyniąc mu żadnej szkody. Już dawno próbowałbym odpowiadać ogniem, ale w reakcji zacięła mu się broń.

W tym momencie przypomniałem sobie o akumulatorze, jeden punkt wykorzystałem wzniesając chmurę dymu, żeby dać odsłoniętemu Animalowi odrobinę chociaż osłony. Drugi punkt przeznaczyłem na otwarcie drzwi prowadzących do zakładniczki. Animal przeskoczył w końcu parapet i naprawił karabin. Na tym skończył się jego ruch.

Pozostali szturmowcy pobiegli z lewej, ustawiając się w dogodnych pozycjach na następną turę. Teraz czekałem na ruch hegemonii. Miałem nadzieję że dobiegnę do porwanej zanim postanowią się jej pozbyć.

## TURA 4

### Aktywna Hegemonia

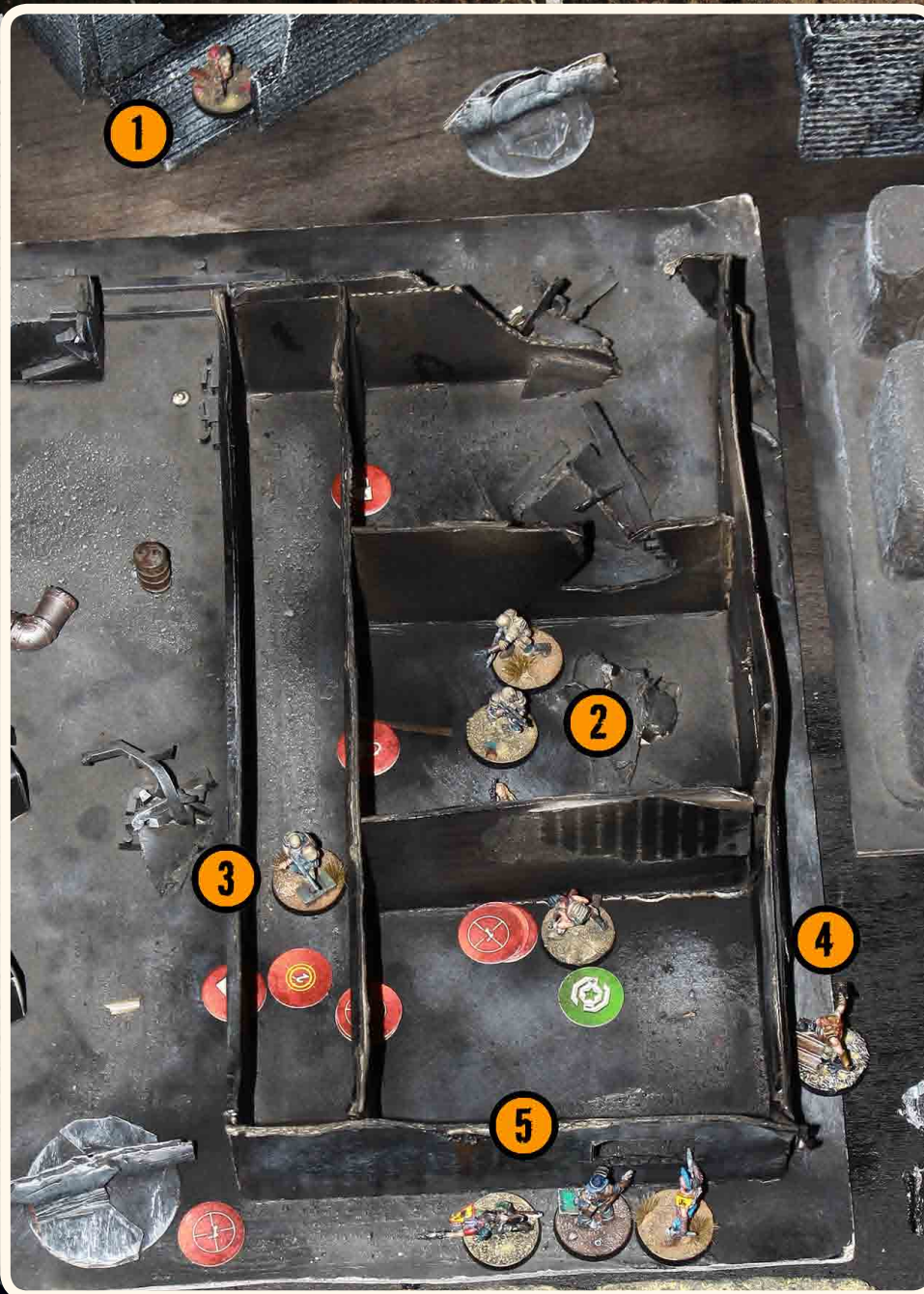
## ..GDYBY TYLKO UDAŁO SIĘ NAM UTRZYMAĆ TEN SZYK!



*Spike'owi powoli kończyła się amunicja. Nigdy nie był dobrym strzelcem, ale tego, że przynajmniej kilka pocisków dosięgnęło celu był pewien. Tymczasem koleś z Posterunku nie tylko nie padł, ale nie wyglądał nawet na rannego. Z początku nawet nie próbował się chować! Spike oblizał nerwowo wargi.*

*- Hej Bobby! - krzyknął do montera.  
- Jesteś pewien że Posterunek nie ma cyborgów?!*

W turze reakcji ostrzelałem twardej z Posterunku, lecz ten niczego sobie z tego nie robił. Szedł przez grad kul z zaciętą bronią, a pociski odbijały się od jego pancerza z łoskotem. Ważne, że trochę go chociaż spowolniłem. Świetnie sprawdziła się bliskość Montera – dzięki niemu dwudziestka nie spowodowała zacięcia. W tym czasie padł kolejny trup – Luneta wystrzelał moich Punków jak kaczkę i nadal chronił sporą część terenu. Na szczęście Maczeta okazał się mistrzem w swoim fachu – kie-



dy Złodziejka wypaliła palnikiem dziurę w ścianie by dostać się do zakładnika, ten trafił ją nożem prosto w gardło. Padła wijąc się w konwulsjach.

W swojej turze postanowiłem dobrze obstawić teren, Monter i Punk celowali w dziurę w ścianie, Maczeta w drzwi. Do każdego z tych miejsc zbliżyli się Szturmowcy. Profilaktycznie rzuciłem też koktajlem Mołotowa w drzwi. Nieudany rzut na trafienie sprawił, że butelka poleciała trochę za daleko, ale i tak weszło na moje. Mołotow objął zasięgiem Szturmowca - niestety po raz kolejny bez większego efektu. W tym momencie popełniłem też poważny błąd - zostawiłem Maczetę bez osłony z flanki, co okazało się tragiczne w skutkach.

## TURA 5

### Aktywny Posterunek

*...Nie do końca wiem co działo się wewnątrz budynku, straciliśmy łączność,*

*były duże zakłócenia. Słyszałem tylko intensywną kanonadę, a z okien buchał gęsty dym. W środku musiało być piekło...*

Luneta pozostawiony na tyłach, zdołał jedynie dobiec do skrzynki z zaopatrzeniem, uzupełnić amunicję i zebrać punkt akumulatora.

W budynku, w równoczesnej aktywacji ruszyło dwóch szturmowców. Animal wlał w płamę płonącego koktajlu, postawił zaporę ogniową. Zdążył osłonić kumpli, ale ułamek sekundy później sam dostał kulkę, na szczęście ponownie w pancerz. Korzystając z osłony, Charlie przesadził okno i wygarnął serię w Maczetę stojącego w odległości 4 cali. Niestety tylko go ranił.

Następnie do równoczesnej aktywacji ruszył cały oddział. Animal i Betty postawili kolejną zaporę z ołowiu, a Charlie dobił Maczetę. Niestety nie udało się przygwoździć całego od-

## SYTUACJA PO 4 TURACH

1. Luneta
2. Betty i Charlie
3. Animal w płonącej kałuży po rozbitym Mołotowie
4. Maczeta
5. Monter, Sidy i Spike

działu hegemonii. Jeden z punków zdołał wygarnąć serię w stronę oddziału. Betty zginęła na miejscu, Animal po raz trzeci oberwał w pancerz.

Miałem już trzy punkty akumulatora więc postawiłem dym pod oknem przy którym czatowali punk i Monter gotowi do strzału.

W ostatnim ruchu przesunąłem Animala do pomieszczenia. Tu skończyło się jego szczęście. Płomienie z Mołotowa znalazły wreszcie lukę w pancerzu i poparzyły mojego najlepszego żołnierza. Ostatni szturmowiec przesunął się w pobliże okna przy którym wcześniej stał Maczeta. Miałem nadzieję że w reakcji zdołam jeszcze ustrzelić tych dwóch czatujących przy oknie drani.

## TURA 6

### Aktywna Hegemonia

To co najważniejsze wydarzyło się w reakcjach. Maczeta został wyłączony z gry przy pomocy zapory ogniowej – nie byłem w stanie go ocalić. Punk wypruł serią w Szturmowca, celnie – ten znów zdał testy i przyjął obrażenie na pancerz. Miałem wrażenie, że żołnierz, którego Tomir nazywał Animal jest wcielonym diabłem wyszedł z płomieni niczym demon, którego nie sposób uśmiercić. Za to Monter znów

zadziałał, ponownie chroniąc spluwę Punka przed zacięciem. Sam też dał z siebie wszystko – wygarnął serią, do drugiego Szturmowca, który został dosłownie rozszarpany przez pociski z pistoletu maszynowego.

Zaczęła się moja tura. Maczeta w końcu zginął, próbując zaatakować przeciwnika – zdecydowanie stał za blisko Szturmowca. A więc trup po stronie Posterunku i trup po mojej. Ciągłe nie było nic wiadomo, choć widmo porażki zaglądało mi w oczy. Szczęściem, kolejny atak Punka okazuje się szatańsko skuteczny. Animal wreszcie padł. Luneta był daleko, a ostatni Szturmowiec postanowił się wycofać.

- *No i patrz co najlepszego zrobiłaś dziewczyno? Widzisz? To twoi koledzy - podziurawieni jak sito. I co? Tak ci głupio, że nic nie mówisz? A to nasi kumple! Jak ci nie wstyd mała? Tyle kłopotu przez ciebie. Wszyscy do piachu Wszystkich zjedzą skorpiony. Wszystkich tępa strzała! - krzyczał szef trzymający za włosy, obciętą głowę dziewczyny.*

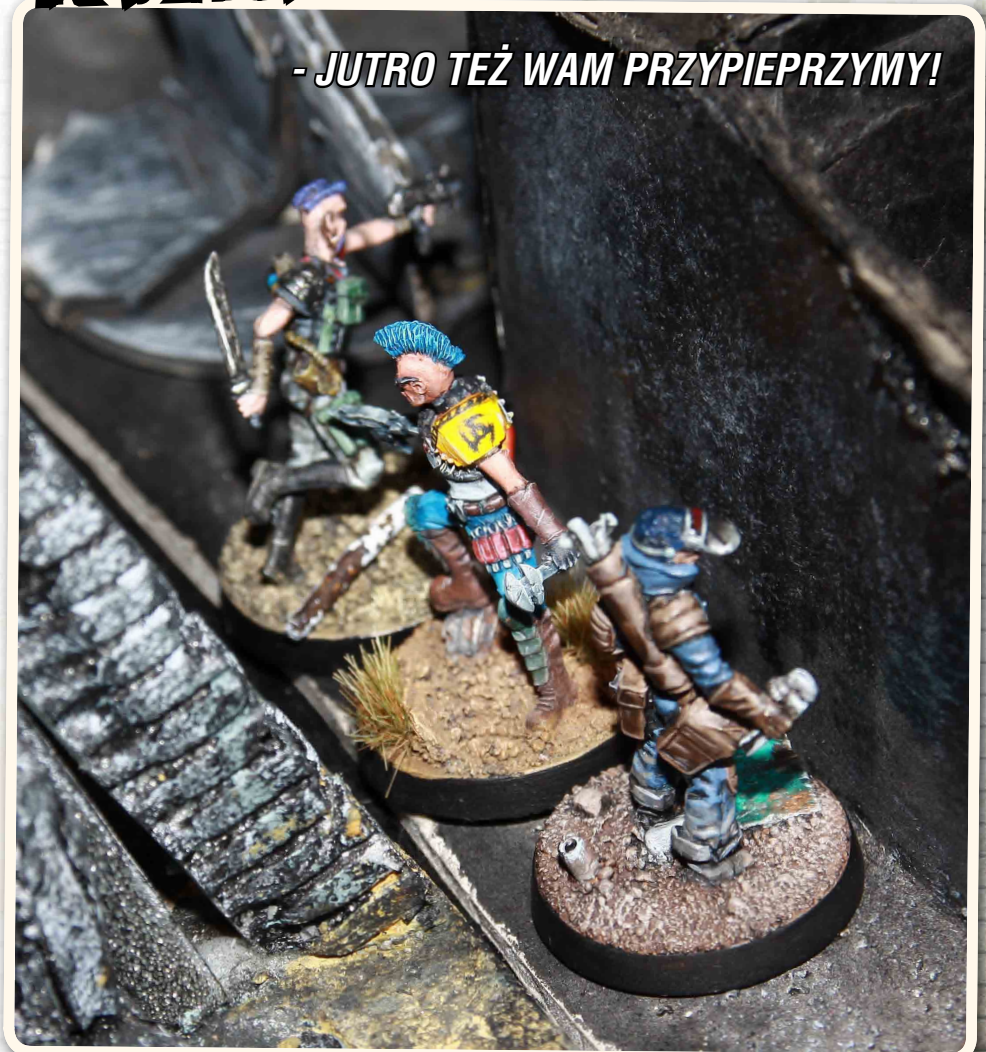
## PODSUMOWANIE

(Neurocide)

Liczyłem się ze stratami po stronie Punków, aczkolwiek nie doceniłem za-

# WYNIK: WYGRYWA HEGEMONIA

- JUTRO TEŻ WAM PRZYPIEPRZYMY!





w czekającą zasadzkę. Nie mogłem już nic zrobić. Dużo szczęścia mieli na początku moi szturmowcy, jeden z nich wyjątkowo. W rezultacie byłem zbyt pewny siebie i biegłem po zakładnika niemalże na hura. Niestety nie można polegać wyłącznie na kościach. Ta partia nauczyła mnie nie ufać szczęściu i dobrej

passie. Pomimo początkowych sukcesów w postaci trzech trupów na koncie Lunety, na końcu nie miałem się z czego cieszyć.

Hegemonia postanowiła zabić zakładnika, w walce o którego tak się wykrwawiłem. Zastanawiam się czy ta dziewczyna była warta swojej ceny.

## UDZIAŁ WZIEŁI

(Jednostki kluczowe w tej bitwie)



### Punki

Punki jako oddział nadrabiają ogromną ilością amunicji oraz cechą, która pozwala dodać kostkę do każdej serii. Posiadają ogromną siłę ognia.

### Monter

Monter to wspaniały, niedoceniony bohater, który pozwala okiełznać wnerwiająca zasadę zacięcia. Dodatkowo sam z siebie jest chodzącym składem amunicji.



### Szturmowcy

Punk wypruł serią w Szturmowca, celnie – ten znów zdał testy i przyjął obrażenie na pancerz. Miałem wrażenie, że żołnierz, którego Tomir nazywał Animal jest wcielonym diabłem wyszedł z płomieni niczym demon, którego nie sposób uśmiercić.

bójczej celności Lunety – tego gościa należy się bać. Naprawdę. Szturmowcy i ich pancerze dały mi się mocno we znaki. Zapora ogniowa wyłączyła z gry moją kluczową jednostkę czyli Maczetę. Popełniłem fatalny błąd zostawiając Maczetę bez osłony, dając się podejść jak dzieciak.

niałnie natomiast spisał się Monter – tak jak sądziłem, przy takiej ilości rzutów, jest wielkim wsparciem dla każdej jednostki, która strzela seriami – pozwolił okiełznać zasadę zacinającej się broni. Sam z siebie okazał się też przydatny.

## PODSUMOWANIE

(Tomir)

Na początku miałem szczęście, wypatrzenie Szturmowców w ich pierwszej turze dało mi możliwość zorganizowania obrony. Potem oddałem dużo, naprawdę dużo niecelnych bądź nieskutecznych strzałów. Ge-

Zgubiła mnie brawura i pośpiech, szczególnie pośpiech. Złodziej wybiegł bez żadnej obstawy i wpadł

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

**P**odstawki to najbardziej niedoceniana przez graczy jak i malarzy hobbystów część modelu, oczywiście całkowicie nieśluszenie. Poprawnie wykonana nawet najprostsza podstawka potrafi podnieść ocenę wizualną modelu, natomiast jej brak lub wykonanie po macoszemu pograży nawet najlepszy model. Dlatego w tym artykule postaram się pokazać jak proste i przyjemne jest robienie podstawek, zwrócę też uwagę jak łatwo można przeobrazić z pozoru nieprzydatne przedmioty w świetne elementy terenu.

Na początek wszyscy zaczynamy z czarnym plastikowym krążkiem (z rowkiem lub gładkim, zależnie od systemu, w NS dominują jednak podstawki z rowkiem który w razie potrzeby można zaspachlować lub zapakować klejem), leniwi mogą na tym etapie skorzystać z gotowych podstawek i przejść od razu do malowania. My jednak zajmiemy się tworzeniem podstawek od zera.

Na tym etapie warto zadać sobie jedno najważniejsze pytanie - co chcemy aby przedstawiała nasza podstawka? Dopiero potem zastanowić się z czego to wykonamy, nigdy na odwrót. W moim artykule postanowiłem wykonać dwie podstawki, jedną dla „Kapitana Berga” drugą dla „Pajaka”, pierwsza przedstawiać ma prosty pustynno-post-apokaliptyczny krajobraz, druga natomiast rumowisko domostwa.



W przypadku przyklejania do podstawki figurek wyposażonych w slot (prostokąć do którego umocowany jest model) warto przykleić model tak aby minimalnie unosił się on stopami nad powierzchnia podstawki. Dzięki temu zabiegowi, po przyklejeniu piasku unikniemy wrażenia, że model zakopał się butami w piasku. Co innego jeśli klejmy model który nie posiada slotu, wówczas, jeśli to możliwe pinujemy model do podstawki (mocujemy model za pomocą drutu wklejonego w nawiercone otworki w stopach

# PODSTAWKI NIE TYLKO DLA PROFESJONALISTÓW





dach lub kupic w sklepie modelarskim. Siatkę natomiast świetnie imituje siatka ścierna dostępna w większości sklepów budowlanych. Rury można wykonać z patyczków po lizaku itd. itd. Tak naprawdę ogranicza nas tylko nasza pomysłowość.



i podstawce). Jeśli jest to niemożliwe tak jak w przypadku modeli „Łowcy” czy „Obrońców”, wykonujemy otworki w podstawce w które wkleimy pajęczę odnóża. Zwiększy to powierzchnię styku kleju, tym samym wzmacniając połączenie.

Następnym etapem jest zastanowienie się z czego wykonamy zaplanowaną podstawkę. Jeśli chodzi o skałki, świetnie sprawdzają się prawdziwe łupki skalne, ostre kamyczki, jak również korek w każdej odmianie. Wszelkiej maści cegielki możemy wykonać z PCV, styroduru, pianki LPM (pianki pod panele) itp. Wystarczy wyciąć pojedyncze cegielki lub całe sekcje muru w wybranym tworzywie. Połamane deski można wykonać z balsy, która łatwo odzyskać z patyczków po lo-

Osobiście wykonałem podstawki w następujący sposób. Ścinę pianki LPM przykleiłem wikolem (kropelka oraz inne kleje cyjan akrylowe, stopią styropian czy wszelkiego typu pianki montażowe) jako bazę pod rumowisko składające się z kawałki ściany po której ma się wspinać „Pająk”.



Samą ściankę wykonałem z tego samego materiału co podkładkę, narysowałem cegielki w murze długopisem, by następnie poszarpać i powyłamywać część cegiełek. Na wcześniej naniesiony wikol wysypałem drobny piasek.



Drugą podstawkę wykonałem tak: przykleiłem kawałek łupka klejem cyjan akrylowym, następnie z drugiej strony podstawki przykleiłem kawałek rury wychodzącej z ziemi (rurę wykonałem z wspomnianego wcześniej patyczka po lizaku). Pozostały obszar podstawki pokryłem wikolem i zasypałem piaskiem.

Następnie obie podstawki pokryłem czarnym podkładem ( w przypadku Kapitana Berga sam model pokryłem kilkoma warstwami farby, ale to już opowieść na inny artykuł), murek dodatkowo popačkałem



miejscowo białymi plamami co po nałożeniu cienkiej warstwy koloru podstawowego zaowocuje lekkimi przebarwieniami urozmaicającymi koloryt cegiełek.

Obie podstawki pokryłem kolorem podstawowym: piasek to „Tierra Earth” z linii VCG (Vallejo Game Color), zaś cegielki pokryłem kolorem „Scarlet Red” z VGC



1:1. Natomiast na cegielki również metoda suchego pędzla naniosłem : „Scarlet Red” z „Bloody Red” obie z linii VGC w stosunku 1:1



Ostatnią warstwę наносimy w analogiczny sposób. Na piasek „Bonewhite” z linii VGC, na cegielki zaś ostatnią warstwę наносimy głównie na krawędzie oraz na wybrane losowo miejsca, na rozjaśnienie używamy „Scarlet Red” z „Dead White” obie z linii VGC w stosunku 1:1.

Ostatnich szlifów dokonujemy za pomocą suchych pigmentów. Osobiście używam własnej mieszanki kilku pigmentów : „Brunt Umber”, „Natural Iron Oxide”, „Dark Red Ocre”, „Light Siena” z linii Vallejo Pigments, w różnych proporcjach, na konkretnych oraz losowych partiach podstawki, aż do uzyskania zadowalającego mnie efektu. Cały efekt utrwalam lakierem półmatowym również marki Vallejo.



Ostatni etap zademonstruje już tylko na jednej podstawce, gdyż podstawka „Kapitana Berga” zostanie wykończona na sam koniec malowania dla dalszej wygody malowania.

Ostatnim krokiem jest przyklejenie kępek trawy, osobiście od jakiegoś czasu preferuje gotowe kępek 6mm trawki Army Paintera. Do podstawek NS wykorzystuję trawkę w odcieniu „Swamp Tuft”

Następnym etapem jest naniesienie warstwy farby metodą suchego pędzla (polega ona na nanoszeniu farby pędzlem na którym niemal nie ma już farby na włosiu, poprzez wycieranie włosia o wystające elementy detalu, należy pamiętać, że technika ta niszczy pędzle). Na piasek naniosłem warstwę: „Tierra Earth” z „Bronze Flestone” obie z linii VGC w stosunku

Kolejnym krokiem jest naniesienie na piasek „Bronze Flestone” z linii VGC wcześniej wspomnianą metodą. Cegielki zaś rozjaśniamy „Bloody Red” z linii VGC również w ten sam sposób.





Autor: Maciej Pryc  
Ilus.: Mateusz Bielski,  
Tomasz Jędruszek

# Tajemnica Kardolfu

Doryjska przygoda do Monastynu

Przygodę rozpoczynamy w Dorii, na trakcie znajdującym się na południe od Barge, który wiedzie z La Rogran do Ryngi. Bohaterowie graczy znajdują się w podróży od kilku dni, a zmierzają w kierunku zamku Kardolf, na który zostali zaproszeni przez księcia Joachima Garlsburga. Jest on podstarzałym już rycerzem z wyśmienitego rodu o znacznym majątku. Joachim jest znajomym któregoś lub którychś z Bohaterów Graczy i zaprasza ich do siebie z okazji uroczystości z powodu Zaprzysiężenia do Zakonu strzegącego granic Dorii kilku rycerzy będących wasalami Garlsburgów.

Po kilku nocach spędzonych pod gołym niebem, ewentualnie przydrożnych strażnicach, późnym wieczorem BG natrafia na gospodę, która w przeciwieństwie do tych napotykanych wcześniej nie będzie opuszczona. W środku przebywać będzie parunastu ludzi z gminu z pobliskich wiosek, kilku rzemieślników czy najemników, którzy tak samo jak nasi bohaterowie mają nadzieję na porządny nocleg. Gdy BG wkroczą do karczmy do alkierza zaprosi ich pewien szlachcic, który przedstawi się jako Galwin von Saarf z Kan (Cynazja) i zaproponuje wspólny posiłek.

Podczas wieczerzy von Saarf uraczy Bohaterów Graczy opowieścią o swojej podróży przez Dorię, obserwacjami i refleksjami na temat byłego cesarstwa (Jest to dobry pretekst do wprowadzenia graczy w specyficzny klimat Upadłego Imperium). Bohaterowie mogą zagadnąć go o powód wizyty w tym odległym od jego ojczyzny kraju, subtelnie lub bezpośrednio. Zapytany bez śladu skrępowania odpowie, że chodziło o znaczny ponoć spadek po dalekiej rodzinie, który okazał się kilkoma wymarłymi wsiami oraz opustoszałym zamkiem.

BG pomimo pozorów szczerości i gościnności Galwina mogli wyczuć w nim pewną obłudę czy fałszywość, nie będą jednak w stanie wskazać konkretnych elementów, które wzbudziły ich podejrzenia. Być może chodzi tu o samą naturę Cynazyjców. Gdy nad ranem jeden z członków drużyny zorientuje się, że nie ma przy sobie swojej kieszki, a karczmarz powie, iż von Saarf wyjechał o świtanie, Bohaterowie mogą zechcieć powziąć pewne konkretne podejrzenia. Niedane im będzie jednak rozpocząć karkołomnego pościgu, albowiem jeden z postawionych na nogi pachotków gospodarza odnajdzie zagubioną kiesę pod ławą alkierza w kilka modlitw.

## PRZYBYCIE DO KARDOLFU

Skrecając na zachód, z co prawda beznadziejnie utrzymanego, ale jednak uczęszczanego traktu, na wieczór BG dotrą do Kardolfu. Joachim Garlsburg podejmie ich godnym posiłkiem, nie szczędząc przy tym rodowych historii o męstwie swoim i swych przodków. Gospodarz jest rycerzem mającym swoje najlepsze lata już za sobą, ciągle jednak krzepkim i w pełni władz umysłowych. Ceni sobie, jak każdy Doryjczyk, ideały i wartości rycerskie, powinien więc znaleźć w miarę wspólny język z bohaterami graczy.

Choć przy dębowych ustawionych w podkowę stołach jest jeszcze wiele pustych miejsc, od razu można zauważyć, że w zamku gości wiele znamienitych person. Poza szlachtą osiadłą w sąsiednich posiadłościach, którą zawsze zaprasza się na wszelkiego rodzaju święta, do Kardolfu zjechali oczywiście również rycerze, którzy otrzymają sakrament Zaprzysiężenia. Niejeden z nich przywiódł ze sobą krewnych i przyjaciół, by mogli być świadkami tego wydarzenia. Od

wczoraj w zamku gości również spodziewana delegacja z Barge, składająca się z kapelana Zakonu, który poprowadzi ceremonię oraz wielu znacznych szlachciców, którzy już należą do Zakonu.

Natomiast wśród biesiadników mieszkających na co dzień w zamczysku BG poznają również wiele znakomitych person, w tym Helenę Garlsburg, żonę pana na Kardolfie, ojca Arnulfa, opiekującego się kaplicą duchownego oraz kilku herbowych rycerzy. Uwagę bohaterów może zwrócić Leonardo, obłąkany artysta mieszkający w posiadłości Garlsburgów. Nie jest on zbyt komunikatywny, tolerowany jednak ze względu na swą pobożność oraz niepospolite umiejętności i osiągnięcia w dziedzinie sztuki.

Jeden z przybyłych rycerzy mających za kilka dni wstąpić do Zakonu będzie zwracał szczególną uwagę na Bohaterów Graczy. Jeśli to zauważą, podpytując współbiesiadników z łatwością dowiedzą się, że jest to Nicolas Kreissman. Ów młody rycerz jest jednym z najbardziej wpływowych wasali Joachima Garlsburga, w tych trudnych dla Dorii chwilach postanowił własną kopią wspomóc ojczyznę w potrzebie.

Kreissman, czy to sprowokowany słowami bohaterów, czy ilością wypitego alkoholu, uraczy towarzystwo długim wywodem na temat patriotycznych powinności, cnót i obowiązków. Nie będzie przy tym ukrywał, co myśli o zagranicznych zapatrywaniach na te sprawy, co w połączeniu z dość wymownymi spojrzeniami winno wydać się Bohaterom Graczy zachowaniem dość wyzywającym. Dysputa o sposobach wspomagania swoich rodzimych krain i mnogich rodzajach pojmowania patriotyzmu zapewne będzie ciągnęła się do późnej nocy.

W oddanym Bohaterom do dyspozycji skrzydle zamczyska pojawi się pijany Nicolas, co łatwo wywnioskują po nieregularnych odgłosach obijania się ciała w kolczudze o kamienne ściany, które to odgłosy skutecznie nie pozwolą im spokojnie zasnąć. Zapytany o powody najścia szlachcic odpowie im w miarę składnie, że tak naprawdę umiłowanie ojczyzny BG niezbyt go interesuje, dostrzega natomiast inną płaszczyznę, na której mogliby odnaleźć zbieżność interesów. Poprosi mianowicie o pomoc w uregulowaniu długów z pewnym handlarzem majątków ziemskich, Anastazjuszem, który okazał się być chytrzejszy od Nicolasa w interesach. Jako motywację zaferuje swoje wpływy w postaci dowolnej, od tych subtelnych i obejmujących szerokie grono znajomości, do tych pospolitych, a za to przyjemnie brzęczących.

## KONSEKWENCJE NOCNYCH ATRAKCJI

Po raz kolejny BG czeka niezbyt miła pobudka. Tym razem wyrwani zostaną ze snu przez okrzyki służby dochodzące z korytarza, które w połączeniu z bolącymi głowami na pewno zagwarantują dobrego samopoczucia. Odnalezione zostanie ciało Nicholasa Kreissmana z przebitym sercem, cudem tylko odkryte w jednym z nieużywanych pomieszczeń gospodarczych znajdujących się w skrzydle zamku zajęтым przez drużynę. Nowa przyjęta do pracy dziewczyna służebna pomyliła pokoje i tylko przez przypadek weszła do komnaty, która jak około połowa pomieszczeń w zamku nie była regularnie utrzymywana w stanie użytku i tylko oporzędzana raz na rzadki czas gruntownych porządków.

Chwilę później korytarz roi się już od straży Garlsburgów, a w niedługim czasie sam Książę Joachim w haftowanej nocnej koszuli zjawia się na miejscu zbrodni. Podejrzenia padają oczywiście w pierwszej kolejności na BG, którzy „zaproszeni” zostają na rozmowę z mocno nachmurzonym Joachimem. Trudno powiedzieć, czy uwierzy on w niewinność bohaterów. Jest człowiekiem rozważnym i doświadczonym, daleki od wydawania pochopnych sądów. Pozwoli nieskrępowanie poruszać się BG po terenie zamku, jeśli dadzą szlacheckie słowo na imię Jedynego, że nie będą próbowali ucieczki ani nie będą sprawiali żadnych problemów. Zabroni im jednak opuszczania zamczyska, jako że są głównymi podejrzanymi.

## DOCHODZENIE

Po porannych wydarzeniach życie w zamku wraca do swojego rytmu, który wyznacza oczywiście zbliżające się święto. Służba dwoi się i troi, żeby jak najlepiej przygotować Kardolf do uroczystości. Przechadzając się zamkowymi korytarzami drużyna co i rusz może natknąć się na pachółków znośzących zapasy z magazynów do kuchni, służbę czyszczące zwisające ze ścian arras, czeladź polewającą wyeksponowaną broń i pancerze na wysoki połysk. Na dworze chłopcy stajenni uwijają się jak w ukropie czyszcząc sierść rycerskich wierzchowców, a jeszcze inna służba zbija drewniany podest i znosi solidne ławy na dziedziniec, gdzie odbędzie się Zaprzysiężenie.

Tymczasem Bohaterowie z pewnością będą próbowali nadstawić ucha na różne plotki czy fragmenty rozmów, również podpytać tu i ówdzie celem dowiedzenia się czegoś o sprawie. W zależności od tego, jak bardzo się przyłożą, będą mogli usłyszeć

(oczywiście poza masą innych, nieistotnych informacji) następujące wieści:

- Z okazji zbliżającej się ceremonii do Kardolfu ściągęto w ostatnich dniach wielu ludzi, opuścił go jednak tylko jeden człowiek. Był to pewien Cynazyjczyk, każący się zwać Konradem. Dociekliwi biorąc pod uwagę jego rysopis oraz ilość Cynazyjczyków przebywających w Dorii powiążą go zapewne z postacią spotkaną w oberży na trakcie.

- Krążą plotki, że Nicolas zadłużył się u kogoś, by mieć pieniądze na wystawienie i utrzymanie odpowiedniego pocztu rycerskiego. Szukał w związku z tym kogoś, kto zapłaciłby za część jego ziem. Wiadomo również, że właśnie na Kardolfie miał nadzieję na kogoś takiego trafić.

- Okazuje się, że wizyta Konrada vel Galwina von Saarf w twierdzy nie była przypadkowa. Był on dawnym przyjacielem nieboszczyka i odwiedzał Nicolasa w jego włościach raz na jakiś czas.

Bohaterowie zapewne zainteresują się też kupcem, o którym wspominał Kreissman. Ów przesieduje albo w lochu, jeżeli bohaterowie powiedzieli o swoich podejrzeniach Joachimowi, albo w swoim domu w podzamkowym miasteczku. W obu przypadkach jakiś rozgarnięty sojusznik bohaterów powinien dotrzeć do kupca i wypytać go o to i owo (Bohaterowie sami tego raczej nie zrobią, gdyż nie mogą opuścić Kardolfu i udać się do miasta, a rozmawianie z więźniami przed osądzeniem byłoby bardzo nieprzychylnie potraktowane przez szlachtę). Anastazjusz nie będzie sprawiał kłopotów i udzieli dwóch istotnych informacji:

- Po pierwsze, zdumiała go insynuacja, jakoby miałyby prowadzić jakieś transakcje z Nicolasem

Kreissmanem. Zaprzeczy, żeby ubijali jakikolwiek interes, albo nawet rozmawiali ostatnimi czasy.

- Po drugie, Anastazjusz powie, że robił ostatnio interes z tajemniczym Cynazyjczykiem, a mianowicie odkupił od niego za dość sporą sumę, rządu tysięcy kordinów, kilka połąci ziemi. Nie poda jednak szczegółów transakcji tłumacząc się tajemnicą handlową.

Jeśli drużyna postanowi zainteresować się dogłębniej kwestią sprzedaży ziemi Nicolasa, to bohaterowie szybko zdadzą sobie sprawę, że w Dorii kwestia handlu włościami różni się znacząco od tego, do czego przywykli w innych krajach Dominium. Doria jest krajem o dość sporej powierzchni, lecz liczba ludności zamieszkującej tę krainę jest stosunkowo niewielka. Przez kilka ostatnich wieków gęstość zaludnienia kraju bardzo znacząco spadła, co jest oczywistym skutkiem upadku Imperium Doryjskiego, a co widać na każdym kroku w postaci wyludnionych wiosek i opuszczonych zamków.

Ma to oczywiście swoje przełożenie na ekonomię. Prawa własności do ziemi nie są w Dorii warte wiele i można je nabyć po cenach nieporównywalnie niższych niż w innych krajach Sojuszu, a szczególnie w państwach walczących o każdy skrawek terenu, jak na przykład Matra. W Dorii prawdziwą wartość stanowi człowiek – pod względem ekonomicznym również. O ile wykupienie praw własności do kilku hektarów opustoszałej ziemi nie stanowi problemu, o tyle te nieliczne wsie, które są ciągle zamieszkałe przez pracowitych doryjskich chłopów, warte są niemałe pieniądze.

Informacje te razem z wiedzą, że nigdzie indziej w całym Dominium nie kupi się po tak niskich cenach pancerzy i bojowych rumaków pozwoli BG zrozumieć, w jaki sposób Nicolas Kreissman za trzy bogate wsie wystawił i wyposażył pół tuzina konnych rycerzy w pełnej płycie. Zamkowy kwartmistrz na pewno będzie wiedział jak wielu ludzi przywiódł ze sobą zamordowany rycerz. Na pewno wiedzą też o tym zaprzyjaźnieni szlachcice Kreissmana, wątpliwe jednak, by ci chcieli rozmawiać z bohaterami.

Być może ktoś z drużyny postanowi wysłać swojego człowieka do przeszukania domu kupca w poszukiwaniu papierów, które rozjaśnią nieco kwestię transakcji. Jeżeli tylko Anastazjusza nie będzie wtedy w domu, sojusznik z dokumentów i ksiąg znalezionych w domu handlarza będzie mógł się dowiedzieć, że sprzedane przez Galwina wsie nazywały się Maszniki, Kupidłowo i Złote Żwiry. Były to ludne i bogate wsie leżące kilkanaście mil na wschód od Kardolfu, a roczne zbiory gwarantowały ich właścicielowi nielichy dochód. Zamkowy rządca potwierdzi, że te wsie należały od lat do rodu Kreissmanów.

BG mogą chcieć porozmawiać z ojcem Arnulfem, łatwo bowiem dowiedzą się, że wie on o wielu rzeczach dziejących się na Kardolfie. To, czy ksiądz zechce się z nimi spotkać i jak będzie do nich nastawiony zależały od tego, jak bohaterowie dali się poznać podczas uczty oraz czy w ich duszach płonie żarliwy płomień wiary w Jedyne. Duchowny być może podzieli się z drużyną częścią swojej wiedzy:

- O Cynazyjczyku wie tyle, że spotykał się z podopiecznym Arnulfa, obłąkanym Leonardem. Jest to o tyle dziwne, że Leonardo ma problemy z normalną

komunikacją nawet z najbliższymi dla niego osobami, a Galwina nigdy wcześniej nie widział na oczy.

- Leonardo wspominał coś o prezencie, który otrzymał od Cynazyjczyka. Arnulf nie wie jednak, o co dokładnie chodzi. Duchowny mówiąc o Galwinie nie będzie krył niechęci.

Dodatkowo Arnulf nie omieszka poinformować bohaterów o planach księcia Joachima: Mianowicie podczas nadchodzącej uroczystości, która wypada na trzy dni po zabójstwie, urzędzi on sąd, na którym przesłucha on kogo uzna za stosowne i wyda wyrok.

Jeśli BG zainteresują się historią tajemniczego prezentu to pewnie znajdą sposób, by nie wzbudzając podejrzeń przeszukać pokój Leonarda. Znajduje się nowa, wspaniale wykonana i misternie rzeźbiona lutnia. Zapewne bardziej światowe osoby poznałyby rękę mistrzów z Kindle, stolicy Cynazji.

Bohaterowie będą pewnie próbowali porozmawiać również Heleną Garlsburg, która jak powszechnie wiadomo była ciotką Nicolasa. Jeśli księżna uzna BG za godnych swojej uwagi, a zależy to głównie od tego, jakie wrażenie zrobili na zgromadzonych podczas uczty, zgodzi się z nimi spotkać. Rozmowa może przynieść drużynie pewne korzyści w postaci informacji:

- Podczas wizyty Galwina na Kardolfie wielokrotnie spotykał się z Nicolasem, o czym jednak rozmawiali Helenie nie jest wiadome.

Jeżeli któryś z bohaterów jest dostatecznie ostrzegawczy być może dostrzeże, że z jakiegoś powodu osoba Galwina nie jest pani na Kardolfie obojętna, nie sposób jednak źródła tej emocji.

## RETROSPEKCJA

Nicolas Kreissman chciał spieniężyć część ze swojego majątku by spłacić długi i wystawić poczet. Los niespodziewanie uśmiechnął się do niego i przywiódł do Kardolfu Galwina von Saarf, zważego się również Konradem, przyjaciela Nicolasa, człowieka obytego w świecie i interesach. Nicolas zwrócił się więc do niego z prośbą o pomoc w sprzedaży włości.

Cynazyjczyk szybko zorientował się w sytuacji i sprzedał na nienajgorszych warunkach wsie Nicolasa kupcowi Anastazjuszowi. Przekazał mu dokumenty i pełnomocnictwa, a w zamian otrzymał sporą sumę.

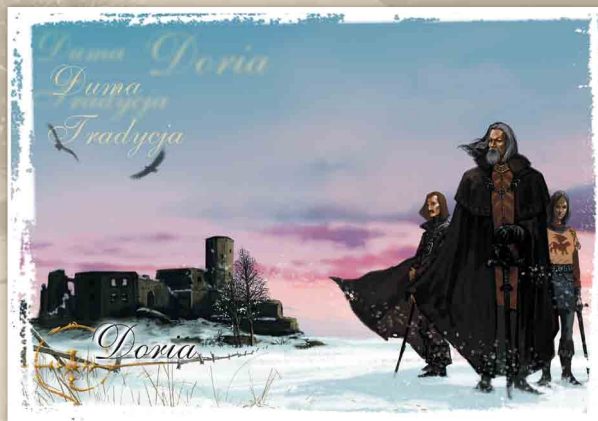
Tutaj jednak skończyło się szczęście Nicolasa. Galwin bowiem powiedział mu, że ma trudności z uzyskaniem pieniędzy, umówił się jednak z Anastazjuszem na ich odbiór, ale sam nie może tego zrobić, bo wyjeżdża. Nicolas pożegnał więc przyjaciela i stanął się na miejscu spotkania, tyle że nikt poza nim i Galwinem o tym „spotkaniu” nie wiedział. Nicolas wściekł się, myśląc, że to kupiec go oszukał i nie chce zapłacić, dlatego próbował zwerbować bohaterów do ściągnięcia długów.

Galwin jednak chciał, by jego wina nie wyszła na jaw, przynajmniej nie za prędko. Dogadał się więc w jakiś sposób z niedostępnym na co dzień Leonardem, kupił sobie jego lojalność za drogi cenny instrument. Artysta zapamiętał, o co w zamian prosił go jego dobroczyńca i bez wahania w odpowiednim momencie zamordował pijanego Nicolasa, uznając, że to bardzo mała cena jak za tak wspaniały podarek.

## CEREMONIA

Czy bohaterom uda się na podstawie uzyskanych informacji odtworzyć przebieg wydarzeń zależy tylko od nich, leży jednak w ich interesie. Leonardo zapytany wprost przez swojego opiekuna, ojca Arnulfa, bez chwili zastanowienia przyzna się do popełnionej zbrodni, nie widząc w niej niczego złego. Jeżeli BG uda się oczyścić z zarzutów do dnia Zaprzysiężenia, będą mogli wziąć udział w obchodach święta na równi z innymi rycerzami.

Jeżeli zaś drużyna nie odnajdzie winowajcy na czas, zgodnie z zapowiedzią Arnulfa przed właściwą częścią obchodów odbędzie się Sąd. Bohaterowie zostaną zawezwani na podwyższenie, gdzie staną w roli oskarżonych. Jako świadkowie będą mogli wypowiadać się osoby wiedzące coś o sprawie znajdujące się na dziedzińcu. Ostateczną decyzję podejmie oczywiście gospodarz, Książę Joachim. Wyda on także wyrok, który może okazać się niekorzystny dla bohaterów, a będzie oznaczać karę zależną od ilości argumentów na swoją obronę, które wytoczyła i udowodniła drużyna.



W końcu jednak nadejdzie czas na rozpoczęcie głównej części ceremonii. Na początku jeden z przybyłych z Barge członków Zakonu opowie historię Zakonu obfitującą w bohaterskie czyny i miłość do Ojczyzny. Po nim głos zabierze kapelan Zakonu, który na początku odprawi krótki tradycyjny obrzęd ku czci Jedynego. W końcu nadejdzie czas na dokonanie Sakramentu Zaprzysiężenia. W tym celu kolejni rycerze będą pojawiać się na podwyższeniu i krótko opisywać zebranych, dlaczego są godni służby w obronie Dorii, a następnie głośno wypowiadać treść przysięgi.

Dzień zakończy się wielką ucztą w głównej zamkowej sali, gdzie podana zostanie taka mnogość jadła i taka moc trunków, jakiej bohaterowie z pewnością nie widzieli przez ostatnie lata spędzone w Dorii. Książę Joachim po raz kolejny udowodni w ten sposób swoją hojność, a czas spędzony wśród pełnych zapału do walki o Dorię rycerzy z herbowymi barwami na piersiach da drużynie mocno do myślenia, czy ten kraj jest już na pewno skazany na ostateczny upadek.

## ZAKOŃCZENIE

BG przed odjazdem z Kardolfu czeka jeszcze jedna niespodzianka... a może to dla nich żadna niespodzianka? Do jednego z bohaterów nieśmiało podejdzie dziecko, jedno z mieszkających w zamku dzieci służby. Podслуchało spowiedź Heleny Garlsburg u ojca Arnulfa, która mówiła mu o popełnionej zbrodni przeciwko czci jej męża wraz z Galwinem von Saarf. Co honor bohaterów każe im zrobić z tą wiedzą, pozostaje sprawą otwartą.

# GRY PLANSZOWE

## PLANSZOWY TELEGRAF:

W lutym byliśmy na targach w Norymberdze, gdzie prezentowaliśmy Stalową policję, Konwój oraz jeszcze jeden owiany tajemnicą projekt. Wyniki pokazów okazały się bardzo zadowalające – zarówno Stalowa policja jak i Konwój ukażą się w tym roku równolegle w Polsce i we Francji. Wyniki reszty negocjacji już niebawem...

W lutym do druku trafiła Stalowa Policja, army pack do Neuroshimy Hex. Premiera nowej armii przewidziana jest na Pyrkon.

W lutym ukazał się nowy numer Świata Gier Planszowych i od wielu dni okupuje pierwsze miejsce w box office sklepu Rebel. Pismo jest coraz popularniejsze, a darmowy dodatek do K2, który dodaliśmy do numeru na pewno rozpałił serca wielu maniakom planszówek. Wysyłamy numery nawet do klientów zagranicznych!



W lutym rozegraliśmy kilkadziesiąt partii w Konwój, gra wykuwa się i staje coraz lepiej zbalansowana i coraz bardziej odporna na triki testerów.

Podczas konwentu ZjaVa w Warszawie odbyły się pokazy Konwoju oraz Wintera. Odbyły się

Ilustracje: Piotr Foksowicz, Jakub Jabłoński

i pokaz Stalowej Policji, gdybyśmy nie zapomnieli jej spakować!

Na ZjaVie jeden z graczy wymyślił kombo w Konwoju dzięki, któremu zdołał zebrać nieukończoną ilość siły na jednej z kart Posterunku.

W lutym na stronie Portalu odbywał się konkurs na scenariusz do Neuroshimy Hex. Przyszło sporo prac, będzie i pierwsze miejsce i wyróżnienie... Ogłoszenie wyników na www Portalu!

Kilka dni później inny tester, już w Gliwicach znalazł taktykę wygrywającą opartą na karcie Żuk.

Ruszyły testy drugiej armii w serii army packów. Możemy zdradzić, że jest to jedna z armii fanowskich. Jaka? Do wiecie się już niebawem!

Na naszym facebookowym profilu pokazaliśmy w lutym kilka fajnych fot związanych z naszymi grami, jedna z nich wzbudziła szczególnie duże zainteresowanie – prezentowała grupę dziewczyn z Filipin zagrywających się w Pret-a-Porter. Świat bez granic!

Na stronie Portalu oraz na BGG wiszą już strony poświęcone Stalowej Policji. Znajdziecie na nich coraz więcej materiałów poświęconych naszej marcowej premierze.

## LINKI:

Videorecenzja Nowej Ery  
Recenzja Nowej Ery (eng)  
Recenzja Pret-a-Porter





# Kanibalizm

FELIETON IGNACEGO TRZEWICZKA

**P**ierwszy raz spotkałem się z tym określeniem w 2007 roku, kiedy przeprowadzałem wywiad z Bruno Faiduttim dla Świata Gier Planszowych. Spytałem Bruno ile gier liczy jego kolekcja. „Ponad pięć tysięcy gier, ale trudno to dziś policzyć. Wiele gier kanibalizuję.”

„Co?” - spytałem nie rozumiejąc o co mu chodzi. Mój polskoangielski w rozmowie z jego francuskoangielskim... Sami rozumiecie.

„Kanibalizuję. Biorę z posiadanych gier komponenty i wykorzystuję je we własnych prototypach. Tym samym wiele z moich pudełek z grammi jest

niekompletnych i już nigdy nie będzie się nadawało do gry.”

„Aha”, odparłem. Było to dla mnie coś nowego. Dopiero dwa lata po rozmowie z Bruno, podczas prac nad Strongholdem w pełni zrozumiałem co miał na myśli.

\*\*\*

Do prototypu Strongholda zużyłem drewno pochodzące z dwóch pudełek Mykerinosa, dwóch pudełek Glika i jednego pudełka Elasunda. Do tego dołożyłem furę klocków Lego na mury, garnki, działa, haki... Zamek wyglądał jak wielki plac budowy. Przez moment nawet wydawało się, że to wystarczy, pięć zdekompletowanych gier i kupa klocków od syna wystarczą mi do pracy. Niestety... W finalnej fazie prac nad grą musiałem rozsyłać prototyp do testerów i gdybym nie odkrył wtedy sklepu z drewnianymi koralikami miałbym poważne kłopoty, a firma Ystari byłaby w siódmym niebie. Potrzebowałbym ze dwudziestu Mykerinosów.

Podczas prac nad Pret-a-Porter wypatroszyłem dwie kopie Arkham Horror. Arkham ma naprawdę świetne żetony kasy. Jeden egzemplarz wypożyczyłem z klubu w Gliwicach, drugi pożyczylem od Tycjana z Opola. Tworząc Stronghold: Undead zszargałem świętość – za księży posłużyły mi pionki z szachów. Korzystałem też z zielonych kostek ze Space Alerta. Sprawdziły się tak dobrze, że ostatecznie skontaktowaliśmy się z naszymi przyjaciółmi z CGE i dzięki ich pomocy w finalnej wersji Undead znalazły się dokładnie takie same kosteczki jak w Space Alercie, tyle że krwisto czerwone...

51st State zrobiłem wykorzystując drewno z Kosmicznej eskadry, zaś Ko-

smiczną eskadrę robiliśmy w oparciu o szklane znaczniki z Ikei. Witchcrafta zaprojektowałem korzystając z liczników do pierwszej edycji Neuroshimy Hex, a Machine... A Machine zrobiłem uczciwie sam. To była moja pierwsza gra. Nie wiedziałem wtedy, że komponenty trzeba kraść, a nie wycinać nożyczkami z kartonu...

\*\*\*

Piszę o tym wszystkim ponieważ pracując nad Robinsonem z rozpędu wypatroszyłem moją ulubioną grę wydawnictwa CGE – wspaniałego i szalonego Galaxy Truckera. Nie dość, że nie mogę teraz latać w kosmos i przeżywać wspaniałych przygód to jeszcze musiałem dla potrzeb Robinsona upaćkać farbą dzielnych czeskich astronautów. W moim prototypie potrzebuję meeple w czterech różnych kolorach, więc astronautów musiałem pomalować. Już nie przypominają Neila A. Armstronga.

Galaxy Trucker to jedna z ulubionych gier mojego syna. I co ja mu teraz powiem? Jak mam mu się do tego przyznać? Nawet jeśli wkrótce skończę prace nad Robinsonem, nawet jeśli żadnego z astronautów nie zgubię podczas testów i wszyscy w końcu wrócą do pudła Galaxy Truckera, loty w kosmos już nigdy nie będą takie same. Robinson wywarł na nich nie-małe piętno.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota