

gwiazdny pirat

#49: marzec 2012

niezbędnik miłośnika RPG

Grafika: Piotr Fokowicz

NEUROSHIMA:

PAKIET MATERIAŁÓW DO SKAZEN
OPOWIADANIE PIOTRA ORLINSKIEGO

NEUROSHIMA TACTICS:

JAK GRAĆ SZTURMOWCAMI?

EKSTRA DODATKI!

TWORZENIE POSTACI DO NEUROSHIMY 2020

ZIEMIE JAŁOWE: 4 ARMIE FANOWSKIE NS HEX

A ponadto jeszcze:

- O MALOWANIU FIGSÓW
- FELIETON MORACZA
- OPIS MESMERYTY

NA OKŁADCE:

**STALOWA POLICJA
WKRAČZA DO AKCJI
(DODATEK "STALOWA POLICJA"
DO NEUROSHIMY HEX)**



PAKIET MATERIAŁÓW DODATKOWYCH DO „SKAŻEŃ”



O KAMPANII DO TACTICSA



FELIETON MICHAŁA ORACZA



MALOWANIE FIGUREK



JAK GRAĆ SZTURMOWCAMI?

WSTĘPNIAK

Cholernie cieszy mnie, że ceny paliw wciąż rosną – oprócz całej masy problemów gospodarczych z jakimi się to wiąże, ma to jeden pozytywny skutek, który jak miemam objawi się w kinematografii. Analogicznie, kiedy świat cierpiało na niedostatki wydobywania ropy naftowej w latach 70., powstawały najlepsze i najgorsze, kultowe i czasem zapomniane filmy o tematyce postapokaliptycznej. Bez nich nie byłoby dziś Neuroshimy, nie byłoby Fallouta, nie byłoby gry Rage. Trzymam więc kciuki za to, aby słodkie oktawy, które leje do baków, kosztowały co najmniej 7 złotych za litr – liczę, że czeka nas niebawem solidna porcja filmów w starym, dobrym stylu i jeszcze większej liczby świetnych gier w klimacie. Stany Zjednoczone zasadzają się na Iran, ceny skoczą na pewno, pozostaje mieć tylko nadzieję, że nie skończy się to tak tragicznie, jak przewidywał przejmujący brytyjski film Threads z 84. roku (nie widziałeś? zobacz koniecznie). Tak czy inaczej przyszłość jest mniej lub bardziej Neuroshimowa.

W numerze znajdziecie więcej na temat zbliżającej się zagłady – w tym numerze Gwiezdny Pirat serwuje Skażenia. Cała masa fajnych dodatkowych tekstów uzupełniających ciepły jeszcze najnowszy dodatek do Neuroshimy – zawsze w takich przypadkach żałuję, że GP nie ma swojej papierowej wersji – moglibyśmy dołączyć nieco wąglika do wydania, albo jakiegoś toksycznego śluzu. Ale coś fajnego dołączamy w dziale planszowym.

Tak – cztery fanowskie armie – do samodzielnego montażu. To absolutna nowość, armie które są jeszcze gorące. Na dokładkę Michała Oracza.

W dziale NS Tactics, równie soczysty jak poprzedni, Battle Raport z bitwy, która została rozegrana na specjalnych zasadach – które w domowym zaciszu możecie sobie zaaplikować. Chyba, że już odpalacie kampanię – jeśli jeszcze się do niej nie przekonaliście (coż za błąd), to mam nadzieję, że zachęci was tekst, który wprowadzi was w zaskakujące ramy fabuły kampanii.

Paliwo drożeje, a Gwiezdny Pirat pozostanie bezpłatny. Ignacy Trzewiczek został uznany za planszówkowego Świra Tygodnia przez największą na świecie społeczność zrzeszającą graczy planszowych czyli serwis Board Games Geek. Reszta ekipy nie dość, że testuje jego najnowszą grę Robinson Crusoe – Adventures on Cursed Island, to pracuje także nad nową grą, którą Wydawnictwo Portal zleciła jedna z czołowych firm branży mięsnej. Producent markowych wędlin i kiełbas zachwyił się ekonomicznymi mechanizmami Pret-a-porter i poprosił o równie wciągającą grę. Pierwsze testy już się odbyły, niebawem do otwartych testów zaproszeni zostaną najlepsi testerzy wydawnictwa. I o ile mechanizmy gry śmigają obiecująco (zrewolucjonizujemy mechanikę Worker Placement), o tyle wszelki próby nadania grze dobrze brzmiącej polskiej nazwy sprawiają, że autorzy turlają się ze śmiechu. Liczymy na pomoc czytelników i błagamy, aby nikt nie wspominał o mięsny jeżu.

Neurocide, 01.04.2012

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: Harry „Guess Who’s Back” Morgenes; współpracują współpracownicy; współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reproduktowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2011

UKAZAŁO SIĘ W MARCU 2012

NEUROSHIMA SKAŻENIA

„Skażenia” to 20. dodatek do gry fabularnej Neuroshima. 48-stronicowa książka jest pigułką wiedzy na temat postapokaliptycznego środowiska i jego zagrożeń. W dodatku znajdziesz:

Zasyfiony świat

Skażenie jako system obrony to patent, który przejęli też ludzie – w końcu ma się tę opinię gatunku z parciem na przetrwanie, no nie?

Przewodnik po strefach skażeń

Ogólnie ten mechanizm jest prosty jak ruski zegar. Każde toksyczne gówno ma swój rytm zabijania, swoje tempo trucia – a wszystko podane jest w katalogu.

Żółw Moryc pomoże ci przetrwać zagładę!

Nasi jajogłowi mielili, sprawdzali i dali słowo, że nie ma w tych materiałach żadnej ściemy. To czysta, autentyczna nauka rodem sprzed wojny. Przeczytaj, a będziesz mądrzejszy!

Tytuł: Skażenia

Linia: Neuroshima RPG

Liczba stron: 48

Cena: 16 złotych



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX! Steel Police



Stalowa Policja to pierwszy z serii army packów do gry Neuroshima Hex – mini dodatków zawierających jedną wyjątkową armię do gry. Autorem Stalowej Policji jest Michał Oracz. Armia wprowadza do gry nową zdolność – Odbicie. Odbicie chroni jednostkę przed wszelkimi atakami skierowanymi w bok oznaczony ikoną Odbicia. Atak ten zostaje odbity w przeciwnym kierunku na odległość jednego pola i trafia jednostkę przeciwnika (Żołnierza, Sztab lub Moduł), o ile ta stoi na sąsiednim polu na linii tego ataku. Odbity atak nie czyni żadnej szkody żetonom Stalowej Policji.

Atak ten zostaje odbity w przeciwnym kierunku na odległość jednego pola i trafia jednostkę przeciwnika (Żołnierza, Sztab lub Moduł), o ile ta stoi na sąsiednim polu na linii tego ataku. Odbity atak nie czyni żadnej szkody żetonom Stalowej Policji.

Zawartość pudełka:

- 35 żetonów Stalowej Policji
- 1 znacznik sieci
- 2 znaczniki Stalowej Policji
- 15 znaczników ran
- instrukcja

Tytuł: Steel Police

Linia: Neuroshima HEX

Cena: 29,99 złotych



NEUROSHIMA ZABIĆ SZCZURA

Dodruek kampani do Neuroshimy.

Na 48 stronach znajduje się pełna zwrotów akcji mini kampania, w której gracze będą mieli szansę odwiedzić Sharash, wstąpić w szeregi Valkirii, czy nawet wdrzeć się na tereny Molocha i spróbować wykraść mu coś bardzo cennego!

Autorem przygody jest znany z łam Portalu i Magii i Miecza Michał Mochocki.

Tytuł: Zabić Szczura

Linia: Neuroshima RPG

Liczba stron: 48

Cena: 16 złotych



ZAPOWIEDZI!

- dodruek RESISTANCE

- nowy blister do

Neuroshima Tactics: Mesmeryta

-nowy numer

Świata Cier Planszowych



STRONA GŁÓWNA NASZE GRY PLAN WYDAWNICZY O NAS WSPÓŁP

Honor & K

W

KONKUR

AW

PORTAL

W

W

PRZEGLĄD MARCOWYCH AKTUALIZACJI WITRYN WYDAWNICTWA PORTAL

Strona www.wydawnictwoportal.pl

Gorzka czekolada - felieton Michała Oracza o Stalowej Policji

Skażenia: Jak to robią ludzie pustyni (pdf)

Skażenia: 3 felietony Rafała Szymy

Podręcznik kampanii do Neuroshimy Tactics (pdf)

Konkurs na ilustrację

Skażenia: fragment (pdf)

Mesmeryta: prezentacja jednostki do Neuroshimy Tactics

Instrukcja do Stalowej Policji (pdf)

Piraci: felieton Rafała Szymy

Galeria Stalowej Policji

Portalowy Facebook

Odnosiniki do recenzji produktów Wydawnictwa

Plotki z życia redakcji

Przecieki: m.in. pierwsze w sieci zdjęcie pudełek Stalowej Policji, plakatów i in.

Tacticsowy Facebook

Liczne zdjęcia figurek - kapitana berga, koksa, jenny, szturmowców

Ogłoszenia turniejów w Rzeszowie, Katowicach, Warszawie, Wrocławiu, Lublinie

Raport Bitewny z Warszawy by Michał Laskowski

Premiera Kampanii, premiera koksa i berga

Pierwsze zdjęcia z nadchodzącego raportu (z tego numeru) jeszcze przed publikacją GP.

Pierwsze zdjęcie jednej z figurek ze stalowej policji, wkrótce kolejne "przecieki"

Neuroshimowy Facebook

Fotki z Pyrkonu

Mikroryporty z prac redakcji

Fani działają, czyli odnośniki m.in. do "Mutantów" Aesandilla

Zapowiedź prezentacji Neuroshimy RPG w Warszawie

Zaproszenie na neuroshimowy konwent Rafineria

Filmy, zajawki i focie, czyli nakręcanie na klimaty postapo

Prezentacja Neuroshimy RPG

Kategoria: Pozostałe | Tagi: neuroshima | Data dodania: 30.03.2012 @ 08:08



Zapraszamy wszystkich chętnych i zainteresowanych na dwugodzinną prelekcję w ramach projektu „Wawa – Stolica Wyobraźni i fantastyczna Wola czytania”. Tym razem spotkanie w całości poświęcone prezentacji systemu Neuroshima. Spotkanie, które odbędzie się w najbliższy poniedziałek, 2 kwietnia o godzinie 17:00, poprowadzi Bartosz Majorczyk, jeden z autorów materiałów do Neuroshimy. Więcej informacji na stronie projektu.

Komentarze (0)

Środa z RPG – Skażenia: materiały dodatkowe!

Kategoria: Najświeższe wieści | Tagi: skażenia | Data dodania: 28.03.2012 @ 11:12



W ramach cotygodniowej śródowej aktualizacji RPG mamy dziś dla Was artykuł „Jak to robią ludzie pustyni” autorstwa Bartosha. Jest to dodatkowy materiał w ramach projektu Skażenia. Artykuł znajdziecie na naszym wszystkimieszczącym ftp w tym miejscu!

Komentarz (1)

Poniedziałek z planszami – Gorzka czekolada!

Kategoria: Najświeższe wieści | Tagi: sp | Data dodania: 26.03.2012 @ 11:57



W ramach poniedziałkowych aktualizacji związanych z naszą linią gier planszowych zapraszamy do lektury artykułu „Gorzka czekolada” autorstwa Michała Oracza, z którego dowiedzie się o kulcach powstawania Stalowej Policji do Neuroshimy Hex.

(czytaj więcej...)

Komentarze (6)

Skażenia okiem twórców: Z Morycem przetrwasz zagładę!

Kategoria: Pozostałe | Tagi: | Data dodania: 23.03.2012 @ 08:00



Czy „Skażenia” to tylko i wyłącznie materiał do gry? Nie do końca! Zawierają one także partie, które mają za zadanie przygotować graczy, a nie wyłącznie ich bohaterów, na nadchodzącą zagładę. Oto drugi felieton Rafała Szymy o powstawaniu i zawartości „Skażeń”, (czytaj więcej...)

Komentarz (1)

Skażenia okiem twórców: o podtruwaniu Neuroshimy

Kategoria: Na luzie | Tagi: neuroshima, skażenia | Data dodania: 21.03.2012 @ 10:30



W ramach erpegowej środy publikujemy felieton Rafała Szymy przybliżający zawartość

NEUROSHIMA



ilus. Mateusz Bielski

☢ Skażenia są już gotowe i rozesłane do sklepów. Niniejszym 20. dodatek do Neuroshimy stał się faktem.

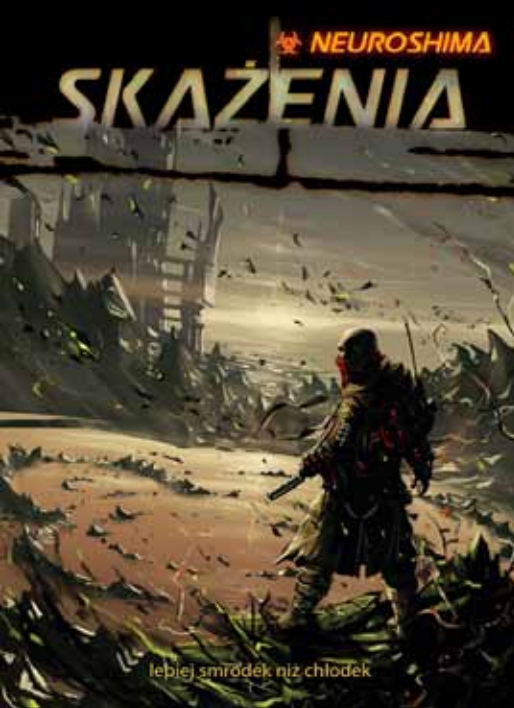
☢ Premierę Skażeń świętowaliśmy na Pyrkonie. Idąc w spore nadużycie, można powiedzieć, że do zabawy dołączyło się 6,5 tysiąca ludzi ;)

☢ Dużo dzieje się w temacie materiałów fanowskich. Do tego numeru załączamy świetne rozszerzenie Grzellicha do Neuroshimy 2020 (setting opublikowany w „Krw i rdzy 2”), a kolejnym planujemy tworzenie postaci Mutanta autosrstwa Aesandilla. A to nie wszystko - kolejne materiały stale powstają!

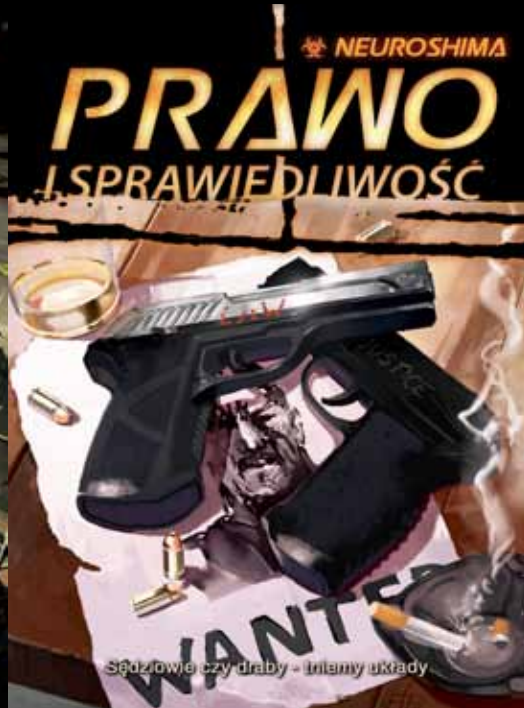
☢ Skoro „Skażenia” wyszły z drukarni, oznacza to, że możemy już się przyznać do kolejnego dodatku. Potwierdzamy - będzie to „Bohater Maxx”, czyli trzecia odsłona serii tylko dla graczy. Prace już trwają, pierwsze rozdziały czekają na redakcję, zleciliśmy już część grafik. Ogólnie atmosfera jak w porządnej fabryce Molocha.

☢ W „Skażeniach” nastąpił niezwykle przełom. Oto pierwszy raz w historii Neuroshimy autorem tekstów w oficjalnym dodatku została kobieta. Zuzie gratulujemy, dziękujemy i prosimy o więcej. Inne panie zachęcamy do współpracy :)

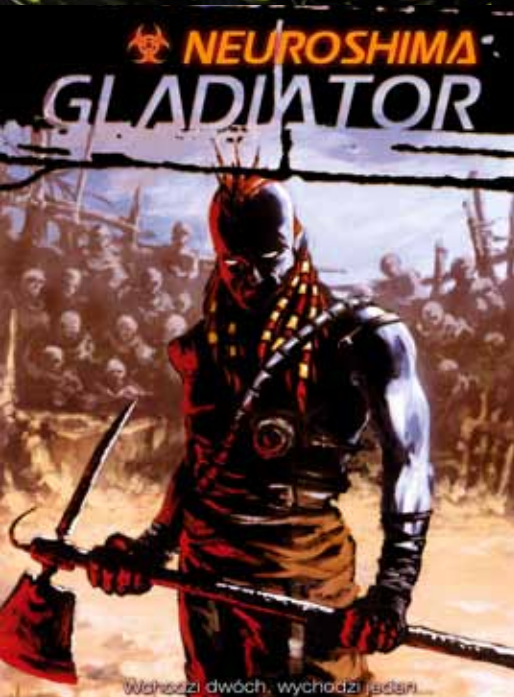
PROJEKT NS SKAŻENIA: DODATKOWE MATERIAŁY



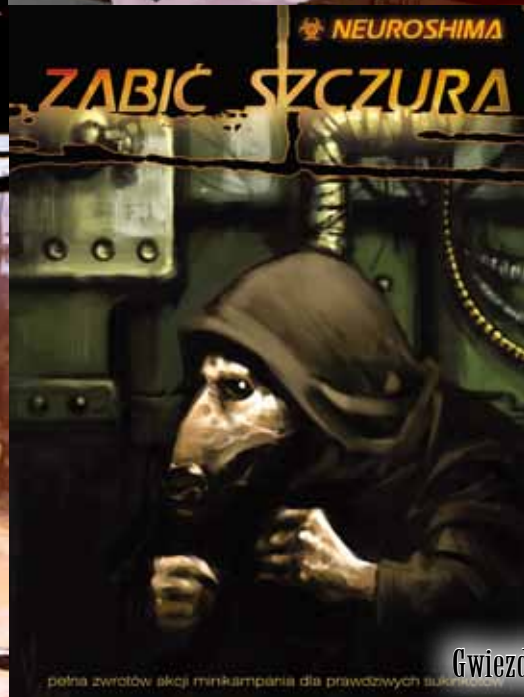
lepiej smródek niż chłodek



Sędziowie czy draby - trilemy układy



Wchodzi dwóch, wychodzi jeden



pełna zwrotów akcja minikampania dla prawdziwych sukienic

SKAŻENIOWY FELIETON MULTIEGO #1: O NEUROSHIMOWYCH PIGUŁACH

Pigułkowy format dodatku na stałe powrócił do linii wydawniczej Neuroshimy. Oprócz dużych, pełnowymiarowych suplementów, pojawiają się – i będą się pojawiać – książki 48-stronicowe, poświęcone jednemu, konkretnemu zagadnieniu. „Gladiator” i dwie mini-kampanie przetarły kiedyś szlak, którym teraz, po wyciągnięciu wniosków, jedziemy dalej. Bo taka pigułka to fajna rzecz. Dlaczego?

Pigułka to olbrzymi komfort. Oprócz realizowania wielkich projektów do Neuroshimy, dużych dodatków pokroju „Ruin” czy „Nowego Jorku”, możemy odetchnąć, zrobić odświeżający, hmm, skok w bok i podjąć mniejszy, fajny, zwarty temat. Temat, który jakoś tam drapie nam czachę od spodu, narzuca się, błaga o podjęcie zarówno w rozmowach, jak i na sesjach; a który bez pigułek musiałby czekać, aż raz na trzy-cztery lata wyjdzie dodatek pokroju „Bohatera”, który pomieści wiele rozdziałów z kompletnie różnych beczek.

Warto tu powiedzieć, o jakim „my” mówimy. Pigułki – jak zresztą w ogóle dodatki do NS – powstają dzięki wspólnej zajawie zarówno „etatowych” portalowców, jak i nakręconych na postapokaliptyczne klimaty fanów. Wiecie – nie jest to ani miłe, ani logiczne, by całymi miesiącami odpo-

wiadać na nadchodzące, świetne materiały „Jest to super, chętnie to opublikujemy, ale nie teraz, nie w tym roku, ani nie za rok, bo najpierw musimy zrealizować nasz wielki, święty plan”. Byłbym frajerem (ok, większym niż jestem ;)), gdybym wierzył, że coś takiego ma szansę zadziałać. Dlatego redukujemy czekanie do minimum i otwieramy tę dodatkową furtkę – jak nie w dużym, to w małym formacie.

Neuroshima (jak RPG w ogóle) to faza. Faza i fajerwerki. Nie kojarzę ani jednego dodatku, który by powstał z musu, bezwzględnej kalkulacji, całkowicie na zimno. Tak się nie da! Każdy z nich powstaje z totalnej zajawy na konkretne klimaty. A z rzeczami zrodzonymi z pasji jest tak, że jak się ich nie podlewa benzyną, to prędzej czy później przygasają. Dlatego właśnie potrzebne są piguły. Dzięki kompaktowym rozmiarom pozwalają one w krótkim czasie zrealizować



wspólny projekt i zwieńczyć go fajną książeczką.

A co najlepsze – wpływ pigułek na powstawanie dużych dodatków wbrew pozorom nie jest negatywny. Prosta sprawa: kilka tygodni prac nad pigułką świetnie ładuje baterie na kilka miesięcy, podczas których powstaje duży projekt. Zastanawiam się, ile dawnych obsuw spowodowanych było właśnie tym, że brakowało nam takiego odświeżenia.

Tak to wygląda z perspektywy twórców. Jest jeszcze perspektywa odbiorcy. Za 16 złotych dostaję książkę, która krótko, konkretnie i rzeczowo zapodaje mięcho o jednej sprawie. Chcę informacji o prawie? Właśnie je dostaję. Chcę o skażeniach? Spoczko, ich katalog właśnie się drukuje. Te 48 stron to nie epicka kooperacja Homera z Prostem, tylko fajna porcja erpegowego materiału. Konkretnie w pigułce.

SKAŻENIOWY FELIETON MULTIEGO #2: O PODTRUWANIU NEUROSHIMY

Jak tylko klepnęliśmy to, że następną pigułka będzie o skażeniach, pojawiło się konkretne zadanie do zrealizowania tym dodatkiem. Trzeba go było napisać tak, żeby z jego pomocą Neuroshima stała się jeszcze bardziej neuroshimowa – czyli nafaszerowana postapokaliptycznymi zagrożeniami, które robią różnicę. Żeby „feeling postapo” nie sprowadzał się tylko do fikuśnych wdzianek i licznych strzelanin, ale by życie i przygody bohaterów naprawdę były kształtowane przez zabójczą specyfikę świata. Ostatecznie ugryźliśmy tego quasta z dwóch stron.

ZASYFIONY ŚWIAT

Po pierwsze powstała pogadanka o tym, że skażenie dochodzi do głosu naprawdę we wszystkich możliwych miejscach. Cały pierwszy rozdział to wylizanka najróżniejszych motywów, które można zapodać na sesji,

żeby ją trochę „podtruc”. Bo skażenie to nie tylko „Idziecie i nagle wzbijają się trujące tumany. Macie gazmaski?”. Takie akcje można odpalić raz, drugi – i tyle. Wypisaliśmy więc, jak mieszkańcy świata dopasowali się do tego typu zagrożeń. Od enklawy, która sama na siebie spuszcza żrącą chmurę w razie

ataku, po mutki skrywające się tam, gdzie człowiek dawno już by się wysmażył. Cwane, zwichrowane sposoby na wykorzystanie skażenia jako broni i to w całej gamie: od stricte osobistej, po broń masowego rażenia. Zapodaliliśmy informacje o tym, czego nigdy nie można zapomnieć, gdy bohater rusza się poza czysty i bezpieczny Teksas. I kupę innych motywów skondensowanych do poziomu „jeden akapit = jeden pomysł”, zgodnie ze wzorem z chwalonych przez fanów rozdziałów o kolorach z „Mistrza Gry ^2”.

Co zrobić z tym stuffem? Jedni Mistrzowie znajdują tu pomysły na przygody, inni raczej podzielią się informacjami z graczami. Przede wszystkim zaś chodzi o to, by nie zapominać o skażeniowym elemencie Neuroshimy, nie przechodzić nad nim obojętnie. Bo skażenia są jednym z tych elementów, które sprawiają, że sesja Neuroshimy nie jest „erpegiem takim samym jak fantasy, tylko w świecie Mad Maxa”, ale pełno-krwistą grą postapo.

PRZEWODNIK PO STREFACH SKAŻEŃ

Drugi front skażeniowego natarcia to obszerny „Przewodnik po strefach skażeń”, czyli katalog wszelkiej maści syfów razem z mechaniką ich rozgrywania. Bo żeby bohaterowie naprawdę poczuli działanie trującego stuffu, muszą dostać po łbie specjalnie do tego stworzonym narzędziem – inaczej wszystko zwała się na głowę Mistrza

Gry, który musi sobie radzić na własną rękę. Sięgnęliśmy więc po sprawdzone patenty z Bestiariuszy i przygotowaliśmy taki mały, śmiercionosny zestawik. Siara, Purpurowa chmura, czy może Karbid? Coś, co przypali boskie ciała bohaterów, zniszczy sprzęt, czy może będzie jak mikser wsadzony do mózgo-czaszki? Mamy tu wszystkiego po trochu. Pojawił się mechanizm Kresek pilnujący tempa i stopnia przesiąknięcia. Pojawiły się ikonki ułatwiające dobranie zagrożenia do sytuacji w kampanii. Dzięki temu wszystkiemu MG dostaje nie tylko informacje, czym może dobrać się do skóry bohaterom, ale i jak to zrobić.

Z tymi dwoma rozdziałami jesteśmy spokojni, wypuszczając „Skażenia” do druku. Oto coś, co przypomni wszystkim neuroshimowcom, jak bardzo zaszyfona, skażona, napromieniowana i przesiąknięta smrodem jest Neuroshima. Mission accomplished (no, przy najmniej naszym zdaniem; sprawę ocenią czytelnicy ;)).

SKAŻENIOWY FELIETON MULTIEGO #3: Z MORYCEM PRZETRNASZ ZAGŁADĘ

WSkażeniach jest jeszcze jeden rodzaj materiałów, o zupełnie innym charakterze niż te, o których już opowiedziałem. Mamy jeszcze pakiet tekstów o prawdziwych święństwach. Rozumiecie – takich naprawdę prawdziwych. Które mniej lub bardziej hipotetycznie grożą każdemu z nas, nie tylko w Zaszranym Stanach, ale i w Polsce AD 2012. Bojowe Środki Trujące, cała gama związków i pierwiastków chemicznych, które potrafią zmienić człowieka w pacjenta. Albo denata.

Autorką tekstu jest Zuzanna Wnuk (nie wiem, czy to coś znaczy, ale z kronikarskiego obowiązku notuję: jeśli się nie mylę, oto pierwszy raz w historii linii NS autorką materiału w oficjalnym dodatku jest kobieta). Jak tylko przeczytałem pierwszy materiał, od razu zamówiłem kolejny. Potem przeczytałem całość i wrażenie pozostało: oto mamy coś zarąbistego, coś, czego w NS jeszcze nie było.

Uderzyłem z pomysłem do MOracza: Słuchaj, jest pomysł. Mam tu świetny materiał o skażeniach, ale tak zasadniczo wcale nie erpegowy, tylko popularnonaukowy. Ale to byłoby naprawdę coś, gdyby takie „Skażenia” miały nie tylko stuff do grania, ale przy okazji zapodawały autentyczną wiedzę. Zrealizowalibyśmy hasło „Żółw Moryc pomoże ci przetrwać zagładę” z myślą nie o bohaterach, tylko o samych graczech. Co ty na to?

Nastawiony byłem na długie przekonanie, a okazało się... No cóż, tyle jeśli chodzi o pomysł, którego dotąd nie było, udało mi się wyważyć otwarte drzwi. „Zarąbicie! – Michał nie potrzebował się nawet zastanowić – Od samego początku taki był pomysł na Moryca i neuroshimowe dodatki! Nigdy nie udało się za to zabrać, więc jak przy Skażeniach się uda, to będzie gites!”.

No i stało się. Cały trzeci rozdział „Skażeń” i materiał o sprzęcie do oddychania to nic innego, jak dawka autentycznej wiedzy o autentycznych specyfikach. W dodatku udało się ją zgrabnie osadzić w świecie Neuroshimy. W podstawie napisaliśmy o Maxie Hallerze, specu z Posterunku z niezłą wiedzą i nawijką. Cały rozdział powstał jako skrypt z jego wykładu.

Tym samym po pierwsze, pomagamy wam przetrwać nadciągającą apokalipsę. A po drugie zapodajemy trochę konkretnych informacji z zakresu postapokaliptycznych podstaw. Wiadomo – żeby grać albo prowadzić Neuroshimę, nie trzeba strzelać terminami i faktami jak z kałasza. Ale fajnie od czasu do czasu rzucić haselko, po którym współgracze wyczają, że nie mają do czynienia z byle niedobudowanym hibernatusem, tylko autentycznym twardziellem z pustkowi. No i MG od razu nabiera szacunku w oczach swoich graczy, jak mówi do rzeczy o tych sprawach.

W „Skażeniach” żółw Moryc powraca z misją ocalenia Was przed zagładą.





PRZEZORNY ZAWSZE UBEZPIECZONY

Dodatkowy sprzęt antyskażeniowy

Gwiazdny

Co wlezie, a co nie wlezie pod kombinezon ochronny? Co to takiego „dozometr chemiczny”? Z czego składa się zestaw rentgenoradiometru? Niby odpowiedzi na te pytania nie są niezbędne, gdy gracie w Neuroshimę, ale warto je znać i błysnąć na sesji wiedzy, której nie powstydziliby się Posterunkowiec. Zapraszam do lektury fajnego zestawienia przygotowanego przez Marcina „Jokera” Karbowskiego.

KOMBINEZON

Drugi obok maski niezbędny środek ochronny. Składa się z płaszcza, rękawic i pończoch. Kombinezon chroni nawet przed ciężkimi skażeniami i promieniowaniem, ale założenie go zajmuje sporo czasu, którym nie zawsze będziesz dysponował. Kiedy wokół zaczną spadać dymiące pociski i granaty, liczy się każda sekunda. Trzeba się osłonić najlepiej jak się da i zbierać dupę w troki. Na szczęście spece od wojskowej mody pomyśleli i o tym. Jeśli nie masz czasu na szukanie przymierzalni z wyszczuplającym lustrem, po prostu osłaniasz głowę kapturem, zarzucaś kombinezon na plecy, zakładasz pończochy i rękawice, i spieszasz jak najdalej od źródła skażenia. Chyba nie muszą dodawać, że wcześniej wypadałoby jeszcze założyć maskę?

Jeśli zanosi się na dłuższy pobyt w niezdrowej okolicy, w pierwszej wolnej chwili powinieneś uszczelnić tak założony kombinezon - zapiąć guziki i uszczelnicze, włożyć kaptur pod maskę itp.

Pod lub na kombinezon możesz zakładać dodatkowe oporządzenie. Warto o tym pamiętać, bo nie chroni on przed innymi niebezpieczeństwami czającymi się na skażonych terenach. Jeśli myślałeś, że osłoni cię również przed pociskami od razu wyprowadzę cię w z błędu. Mało tego, to ty musisz chronić kombinezon. Nawet niewielka dziura może być fatalna w skutkach, zwłaszcza na terenie skażonym biologicznie. Pamiętaj o tym cały czas. Słyszałem kiedyś o gościu, który przetrwał dwudniową bitwę z Molochem, ale podczas ewakuacji rozdarł kombinezon o wystający ze ściany pręt. Nie wiem czy na jego miejscu byłbym bardziej przerażony czy wściekły, ale pewnością kilka dni później byłbym równie martwy.

DOZYMETR CHEMICZNY

Niewielka szklana ampulka z bezbarwnym roztworem, który pod wpływem promieniowania zmienia kolor. Jasna czerwień to zły znak, ciemnoczerwony oznacza poważny problem, a jak zrobi się purpurowy... oj bracie, lepiej żebyś miał przy sobie kilka Rad-offów.

Jeśli podejrzewasz, że na danym terenie mogą być substancje radioaktywne, lepiej zabierz ją ze sobą i regularnie sprawdzaj kolor. Do dozymetru zwykle dołączany jest również kolorymetr - ruchomy dysk ze skalą barwną, na którym możesz odczytać ile dokładnie radów już łyknąłeś. I jeszcze jedno - reakcja w dozymetrze chemicznym trwa około godziny, więc zmiana koloru nie oznacza, że właśnie wszedłeś na radioaktywny teren, ale że jesteś na nim od dłuższego czasu.

Zabarwienie roztworu utrzymuje się przez około 10 dni. Potem możesz go wykorzystać ponownie.

DOZYMETR OPTYCZNY

Spełnia taką samą funkcję jak chemiczny, ale działa na innej zasadzie. Składa się z niewielkiej komory jonizacyjnej połączonej z małym kondensatorem. Promieniowanie powoduje jonizację powietrza w komorze i rozładowanie kondensatora. Stopień rozładowania urządzenia jest zaznaczany na skali dozymetru, co pozwala odczytać pochłoniętą dawkę promieniowania. Przed ponownym użyciem musisz go naładować. Niestety nie ma możliwości wpięcia go do pierwszej z brzegu prądnicy czy innego generatora - w tym celu musisz się zaopatrzyć w rentgenoradiometr.

RENTGENORADIOMETR

Urządzenie wielkości radia, wyposażone w słuchawki, specjalną sondę

z przedłużaczem, gniazdo ładowania dozymetrów i pulpit kontrolny. Za jego pomocą możesz zmierzyć promieniowanie w danym miejscu. Zakładasz słuchawki, wybierasz jeden z sześciu dostępnych zakresów i mierzysz skażenie danej powierzchni, przesuując tuż nad nią końcówkę sondy. Możesz ją też zanurzać w cieczy lub piasku, jeśli zachodzi taka konieczność. Wynik pomiaru odczytujesz za pomocą wskazówki na pulpicie i wsłuchując się w trzaski dochodzące ze słuchawek - im jest ich mniej, tym lepiej. Pamiętaj żeby wcześniej zmierzyć promieniowanie tła i odjąć je od wyniku - oszczędzisz sobie niepotrzebny stres.

W zestawie znajdziesz również niewielki metalowy pojemnik, zawierający kontrolne źródło promieniowania. Zanim zaczniesz się bawić sondą, sprawdź czy jest sprawna przystawiając końcówkę do pojemnika. Jeśli wskazówki ani drgną, a w słuchawkach cisza, lepiej poszukaj sobie innego urządzenia pomiarowego.

SYGNALIZATOR PROMIENIOWANIA

Spełnia podobną funkcję co dozymetry, ale nie daje możliwości dokładnego zmierzenia promieniowania. Zamiast tego do wyboru masz trzy progi czułości - 0,5 R/h, 5 R/h i 30 R/h. Po przekroczeniu ustawionego progu czerwona dioda na obudowie zaczyna migać, a urządzenie sygnalizuje niebezpieczeństwo przerywanym dźwiękiem

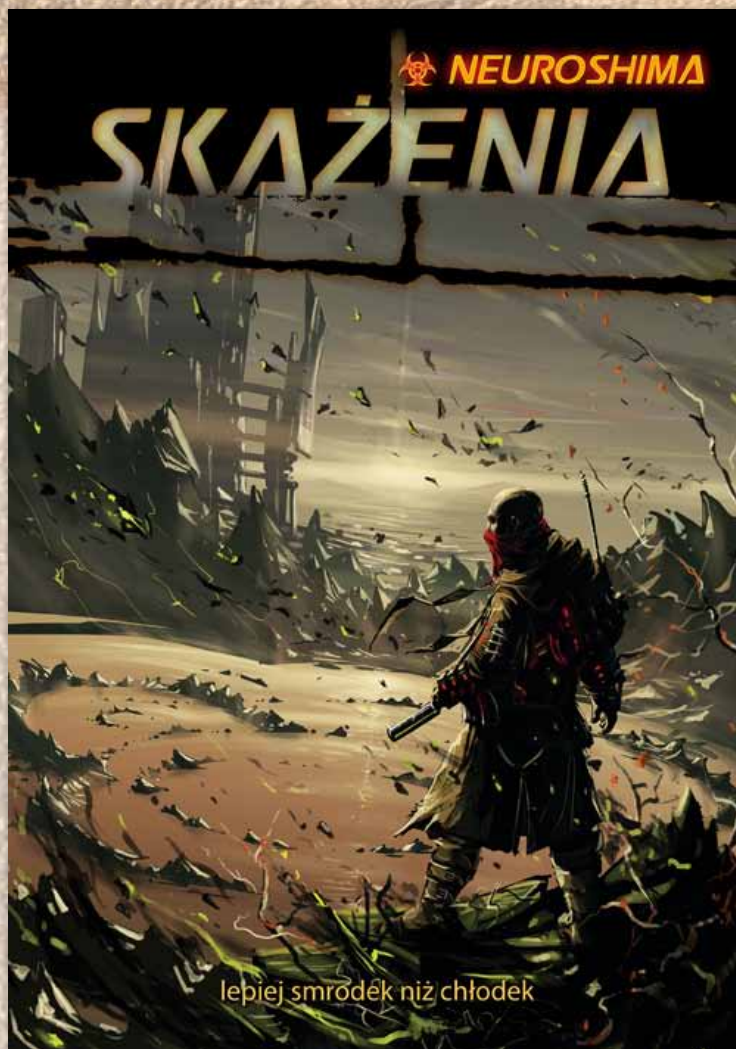


brzęczyka. Częstotliwość sygnału dźwiękowego pozwala w przybliżeniu określić o ile aktualny próg został przekroczony. Częstsze sygnały oznaczają większe promieniowanie. Jeśli na trzecim progu z sygnalizatora dobywa się jednostajne brzęczenie, lepiej żebyś miał już na sobie skafander.

PRZYRZĄD ROZPOZNANIA CHEMICZNEGO

Niewielka skrzyneczka stanowiąca nieodłączny element wyposażenia każdego Puryfikatora. W środku znajdziesz niewielką łopatkę, latarkę, małą pompkę oraz całą masę szklanych rurek i pasków wskaźnikowych. Każda rurka składa się z dwóch ampułek i jest specjalnie oznaczona, ale o tym za chwilę. Do tego pas, żebyś nie musiał tachać pudła w łapach, a także kilka filtrów ochronnych i przeciwdymnych.

Te szklane rurki to najważniejsza część zestawu - jeśli podejrzewasz, że wlałeś właśnie na teren skażony jakimś chemicznym świństwem, dzięki nim będziesz mógł sprawdzić z czym dokładnie masz do czynienia. Wystarczy wsadzić do pompki dwie rurki - jed-



PREMIERA "SKAZENIA" JUŻ 23-24 III NA KONWENCJE PYRKON

ną kontrolną, a drugą odpowiadającą środkowi trującym, który chcesz wykryć. Przebijasz górną ampułkę rurki testowej, machasz kilka razy pompką i czekasz pół minuty. Tylko nie przebij z rozpędu tej kontrolnej bo nie będziesz miał z czym porównać wyniku. Na ko-

niec przebijasz dolne ampułki i machasz obiema rurkami, żeby zawarte w nich chemikalia dobrze się wymieszały.

Teraz następują pełne napięcia chwili wyczekiwania. Sprawdzasz czy substancje w obu rurkach równie szybko się zabarwiają. Jeśli tak, wynik testu jest negatywny. Nie, to nie znaczy że jest z tobą źle. Wręcz przeciwnie, w okolicy nie ma syfu, którego się obawiałeś. Oczywiście nie zawsze znaczy to, że możesz zdjąć maskę (bo założyłeś ją zanim zacząłeś się bawić rurkami, prawda?). Czasem warto również sprawdzić powietrze pod kątem innych chemikaliów.

Jeśli substancja w rurce testowej zabarwia się ponad trzykrotnie dłużej niż ta w rurce testowej, lepiej nie przyjeżdżaj tu z rodziną na weekend. Kiedy różnica w czasie zabarwienia jest nieco mniejsza, możesz powtórzyć test. Tym razem pomachaj pompką dłużej, powiedzmy jakieś 60 razy, a dolne ampułki rozbij po 3 minutach.

Ok, znasz już zasadę działania tego urządzonek, ale nie ciesz się za bardzo. Machać pompką potrafi byle wieśniak z Teksasu. Żeby naprawdę skutecznie posługiwać się tym sprzętem, musisz poznać sens oznaczeń na rurkach. Te

z czerwonym pierścieniem służą do wykrywania sarinu, te z żółtym pozwalają zidentyfikować skażenie iperytem, a też z trzema zielonymi pierścieniami - skażenie fosgenem, dwufosgenem, kwasem pruskim lub chlorocyjanem. W zestawie są też rurki do wykrywania V-gazów i niewielkich ilości somanu - te oznaczone są czerwonym pierścieniem i kropką.

PRCIIR

Pod tym tajemniczym skrótem kryje się nowoczesne i w pełni zautomatyzowane urządzenie do wykrywania skażeń chemicznych i promieniotwórczych. Dawniej montowali je w wozach pancernych i czołgach. Teraz trudno znaleźć sprawny sprzęt tego rodzaju, ale niektórym udało się wymontować ze starych wraków to i owo, w tym właśnie PRCIIR. Wystarczy włączyć je do zasilania, aby uzyskać dokładne wskazania na temat wszelkiego syfu unoszącego się w powietrzu. Jest tylko jeden minus - nawet jeśli uda ci się znaleźć lub kupić takie cacko, tak czy siak będziesz potrzebował wozu do jego transportu, bo taszczenie go na plecach raczej mija się z celem.

SKAZENIA - INFORMACJE

20. dodatek do Neuroshimy

Liczba stron: 48

Autorzy: Michał Oracz, Rafał Szyma, Zuzanna Wnuk, Marcin Karbowski

Ilustracje: Tomasz Górnicki, Mateusz Bielski, Agnieszka Osipa, Piotr Foksowicz, Michał Sztuka, Barbara Trela-Szyma

PROJEKT NS SKAŻENIA: DODATKOWE MATERIAŁY

AUTOR: BARTOSH, IL. MICHAŁ SZTUKA, TOMASZ GÓRNICKI



JAK TO ROBIA LUDZIE PUSTYNI

Pustynne sposoby na skażenie

Pustynne plemiona to sprytnie i szczone bestie. Jak długo będziesz pamiętał o tym, tak długo masz jakieś szanse przeżyć starcie z nimi. Lekceważenie ich i traktowanie jak oszołomów z włóczniami i łukami, jest najprostszą drogą do przeniesienia się w zaświaty. To nie tępe dzikusy, jakieś mityczne indiańce. To zorganizowane grupy trzymające się życia nie mniej niż ja czy ty. Bez dwóch zdań mają obcykane przetrwanie na wastelandzie. Jak nie wykończą cię oni sami, to zrobi to ich teren.

Najlepsza rada jaką kiedykolwiek usłyszałem, to „trzymaj sztamę z dzikusami” No i staram się trzymać. A więc jak to się dzieje, że tak dobrze funkcjonują w pełnym syfu świecie. Nie są kuloodporni, ani nie mają nadnaturalnych odporności. To nie Mutki. Wszystko, co wiedzą, poznali na własnych błędach.

OZNAKOWANIE

Szedł sobie kiedyś człowiek z psem. Pies wybiegł naprzód, po czym nagle zatoczył się i upadł. Zdechł jak nic. Obcy pewnie podejździe do psa i podzieli jego los. Drugi obcy zobaczy dwa trupy i pójdzie sprawdzić, co mają ciekawego. Dopiero kiedy sterta trupów urośnie do rozmiarów solidnego wigwamu, kolejny obcy się zastanowi. Kiedy taka sytuacja przytrafi się jednemu z nas, pośle drugiego psa i zobaczy, czy też padnie. Najwyżej przebłaga dwie dusze podczas modłów. Jeżeli drugi pies padnie, dzikus oznaczy to miejsce i pójdzie w inną stronę. Nie będzie ciekaw, co za cholera zabiła psy.

Ludzie pustyni przez te wszystkie lata opracowali idealny system symbolicz-

nej komunikacji. Popinasz sobie w góry, patrzysz, a tam na skałce wymalowany czerwona farbą wizerunek psa. No to jesteś na terytorium Krwawych Kojotów. Zawróć, bo tamci nie przepadają za obcymi. Proste. Gorzej z innymi symbolami, które zauważy tylko inny Pustynny lub doświadczony tropiciel. Weźmy cztery głązy ułożone obok siebie plus jeden innego koloru położony na tej stercie. To właśnie znak „Złej Ziemi”, i choć za cholere nie wiemy co sprawia, że ta ziemia jest zła, lepiej tam nie wchodzić, skoro nawet oni się tam nie zapuszczają. Kilkanaście metrów dalej wapienne okrągłaki ułożone co kilkanaście metrów. To znak bezpiecznej ścieżki. Szukaj kamyczków. Na tym to polega. Gdzieniegdzie sposób przedstawienia symboli może się

nieco różnić ale generalnie intuicyjnie można wyczuć, że oznacza to samo. Pozyskajcie taką wiedzę, a wasze podróże staną się łatwiejsze. Jak będziecie pojętnymi uczniami, nauczycie się czytać z takich znaków jak z gęsto zapisanych drobnymi literkami kartek. Te trzy wbite gałęzie ze sznureczkami na końcach mówią nam o zatrutym powietrzu. Może promieniowanie, albo wyziewy. Nie chcę wiedzieć.

KRÓLIKI DOŚWIADCZALNE

Każdy przedmiot Matki Natury jak i każdy zakątek, zamieszkałe są przez duchy. Niematerialne wypełniacze tak jak za swojego życia, potrafią być zarówno łagodne, jak i niegodziwe. Tam gdzie duchy są złe, zła jest też ziemia oraz wszystko co się na niej znajduje, plugawione obecnością nieczystych. Dlatego nie wszędzie bracia plemienni mogą wchodzić, nie wszystko próbować, gdyż kontakt ze złymi duchami kończy się nieszczęściem, przekleństwem towarzyszącym przez przyszłe pokolenia. Mądrzy bracia plemienni, chcąc odszukać źródła plugastwa, powinni wyręczać się Obcymi, którzy nie mając w sobie pradawnego ducha, nie są narażeni na wieczystą klątwę.

Praktyczność ludzi pustyni nigdy nie była tak widoczna, jak w sposobie badania otaczającej ich przyrody, która



jest nieobliczalna nawet dla nich. Jasnym jest, że uczenie się na błędach to najlepszy sposób, ale ktoś powiedział że trzeba się uczyć na błędach własnych. Intruzi, chwytni przez dzikich i oskarżani o naruszanie ich ziem, idealnie nadawali się na materiał poznawczy. Zmuszani do spożywania podejrzanych roślin, lub kontaktu z nieznanymi zwierzętami, prowadzeni przez tereny, o których istniało podejrzenie, że są potencjalnie niebezpieczne, pozwalali poznawać otaczający ich świat bez obawy o swoją duszę i cia-

ło. Gdy brak jest intruzów, na pierwszą linię idą obcy, jako istoty gorszego gatunku. Dlatego jeżeli nie traktują cię jak swego, dwa razy się zastanów, zanim przyjmiesz od nich posiłek lub podarek. A jeżeli wynajęty przez ciebie tropiciel pozwala ci iść przodem, to nie dlatego że bardziej wierzy w twoje wyczucie kierunku niż w swoje. On właśnie bada, czy teren nie jest skażony, a ty masz zaszczyt robić za wykrywacz. Dla nich liczy się tylko wola duchów i interes plemienia. Życie obcych jest nic niewarte.

SZTUCZKA: NASI TU BYLI!

Wymagania:

Pochodzenie Czowiek Pustyni

Opis:

Trzy kamyczki na krzyż i mamy list dla moich braci. Czekaj, ustaw je inaczej. Ważnie napisałeś, że ich kobiety mają syfa.

Działanie:

Na terenach, gdzie występują Ludzie Pustyni, możesz przetrząsnąć każdy test umiejętności z pakietów Orientacja w terenie i Przetrawianie

AUTOR: PIOTR ORLIŃSKI
ILUSTRACJE: SŁAWOMIR MANIAK

Trochę za późno zorientował się, że znajomość z tą dziwką sprowadzi na niego same kłopoty. Siedział teraz po uszy w gównie większym niż cały Teksas i nie mniej śmierdzącym. Jednak mimo to, nie żałował ani jednej chwili, którą z nią spędził. Takich dziewczyn nie spotyka się zbyt często, zwłaszcza po tym jak Moloch zabawił się w przerabianie ludzi w mutanty. Nawet laski z Detroit mogły się przy niej schować. Nie brakowało jej niczego – dosłownie i w przenośni – a pewnych rzeczy miała tak dużo, że śmiało mogłaby się nimi podzielić z innymi kobietami i jeszcze by jej sporo zostało.

Jednak świadomość, że dał się tak wkopać, nie dawała mu spokoju. Uważał się za kogoś, kto potrafi wykiwać dowolną osobę, a przy tym samemu nie dać się zrobić w trąbę. Uważał tak, aż do tej pory.

„Chudy” – tak na niego mówili wszyscy znajomi i ludzie, z którymi załatwiał interesy. Tak naprawdę nazywał się Johnny Callone, ale o tym nie pamiętał już prawie nikt, nawet on sam próbował zapomnieć. Jego ojciec nie cieszył się zbyt dużą popularnością w mieście i jego okolicach. Zarabiał na życie trudniąc się głównie donosicielstwem, a ludzie tego nie lubili. Rozumieli, że jest to jakiś sposób na utrzymanie się na powierzchni, ale woleli go unikać.

Teraz Chudy został sam. Matka umarła wiele lat temu i prawdę mówiąc nie pamiętał jej za bardzo. Za to z ojcem żył w stanie permanentnej wojny. Sam

musiał się o siebie troszczyć. Stary Callone myślał tylko o piciu i czasami całą noc potrafił siedzieć przy stole, odwrócony do syna plecami, pociągać z butelki i mamrotać coś pod nosem. Na stare lata zupełnie mu odbiło. Żył w swoim świecie poskładanym z informacji, które zbierał o ludziach i ich tajemnicach, które sprzedawał. Żył jak jakiś pieprzony paranoik przekonany, że ciągle ktoś czyha na jego nędzny żywot.

Skończył marnie, pod kołami jakiegoś rozpędzonego samochodu, kiedy po pijaku wracał do domu. Chudy nie płakał po nim. Gdyby ten samochód go nie zabił, pewnego dnia sam by to zrobił. Od dłuższego czasu podejrzewał, że to nie jest jego prawdziwy ojciec. Ale teraz nie miało to żadnego znaczenia. Został sam i dlatego tak łatwo dał się wkopać przez jedną dziewczynę. Człowiek nie może być sam, zawsze potrzebuje kogoś obok siebie, kogoś, kto mógłby go

URODZINOWA NIESPODZIANKA

Opowiadanie w świecie Neuroshimy

wysłuchać, wesprzeć samą swoją obecnością. Chudy nie był tutaj wyjątkiem.

Trafiła mu się najfajniejsza laska w całym okręgu. Chodził z nią wszędzie, do każdego baru, do każdej knajpy starannie omijając jednak te, które nie cieszyły się zbyt dobrą opinią oraz takie, w których nie był mile widziany – taki mały spadek po ojcu. Czuł się naprawdę wspaniale, kiedy widział jak wszystkie patałachy odwracają się, żeby tylko choć raz popatrzeć na tego aniołka, który mu się trafił. Przez ten czas był kimś więcej niż cwaniaczkim i chłopcem na posyłki ważniejszych od siebie. Był tym, który chodził z Jessicą i wszyscy o tym wiedzieli.

Wiedzieli również o czymś, o czym on nie wiedział, a co doprowadziło go do momentu, w którym znalazł się teraz – tuż nad samą krawędź, poza którą nie było już naprawdę nic ciekawego, dla czego warto by rezygnować z życia.

A wszystko zaczęło się tak niewinnie.



- Widzimy się jutro, Chudy.
- Jasne, nie ma sprawy – chłopak machnął ręką na pożegnanie do Foxa i jego tępawego ochroniarza zbudowanego jak dwudrzwiowa szafa.

Mężczyźni wyszli z lokalu pozostawiając po sobie ostry zapach chemikaliów, którymi na wskroś przesiąknięty

był mniejszy z nich, ten od myślenia. Chudy siedział rozparty wygodnie przy stoliku i wyglądał przez brudną szybę ozdobioną resztkami oblażącej farby układającej się w nazwę lokalu – „U Boba”. Boba już dawno nie było pośród żywych, ale napis przetrwał i cieszył się dużą popularnością wśród miejscowych. Zwłaszcza specjalność zakładu, czyli naleśniki na słodko. Przepis wymyślił podobno sam Bob, ale obecny właściciel posunąłby się do największych kłamstw, żeby tylko ściągnąć do siebie klientów i trzeba przyznać, nigdy mu ich nie brakowało.

Teraz jednak, niemal w samo południe, lokal był pusty. Była środa i jak co tydzień w Durham odbywał się targ, na który zjechała cała banda handlarzy z najbliższej okolicy, pośród których trafiłoby się pewnie kilku, którzy odwiedzali miasteczko po raz pierwszy i być może ostatni. Ludzie przybywali tu sprzedać swoje wyroby i wymienić je na mniej lub bardziej potrzebne rzeczy, które i tak za kilka dni psuły się. I nie miało znaczenia, czy była to żywność, czy też inne, bardziej „trwałe” dobra.

Dzisiaj Chudy wyjątkowo nie miał ochoty składać wizyty na placu w południowej części miasta. Po ostatniej nocy czuł potworne zmęczenie i jedyną rzeczą o jakiej w tej chwili marzył był długi, niczym nie zakłócony odpoczynek. Wiedział jednak, że na taki luksus nie może sobie na razie pozwolić. Przynajmniej do wieczora.

W tej chwili jednak siedział „U Boba” i nie zamierzał się stąd na razie ruszać. Znużony właściciel lokalu, niejaki Smithy zupełnie nie zwracał na niego uwagi, jakby w ogóle zapomniał o jego obecności. Chudy ziewnął przeciągle nawet nie starając się zakryć ust. Czuł, że powoli w jego życie zaczyna wkradać się rutyna – codziennie te same knajpy do obskoczenia, te same znajome twarze, z którymi trzeba porozmawiać i załatwić jakieś „ważne” sprawy, ten sam niezmienny krajobraz. Nudziło go to i często ostatnimi dniami łapał się na tym, że rozmyśla jakby to było, gdyby opuścił Durham i pojechał gdziekolwiek, byle dalej od tego miejsca. Może do Detroit, Las Vegas, Miami? Wszystko to było bardzo kuszące, ale jednak niemożliwe do zrealizowania z wielu powodów, z których wcale nie najważniejszym było fakt, że Johnny był wbrew pozorom, sentymentalnym facetem.

Tkwiał więc tutaj i czekał, aż w jego życiu coś się zmieni i wreszcie poczuje się spełnionym. Niestety nic nie wskazywało, że taka zmiana nastąpi i to jeszcze bardziej przygnębiało Chudego. Niektórzy jego znajomi, ci z większym od przeciętnej poczuciem humoru, mówili, że Johnny chudnie w oczach i sami zaśmiewali się z tego dowcipu, choć on nie widział w tym naprawdę nic śmiesznego.

Chudy poruszył się niespokojnie dostrzegając właśnie jednego z tych dobrych znajomych zbliżającego się do knajpki. Jak zwykle spóźniony, pomyślał Johnny. I jak tu robić interesy,

kiedy nikt nie stawia się na umówioną porę i karze na siebie czekać. To miasto schodzi na psy, dodał w myślach i przywołał na twarz najmniej szczery uśmiech na jaki było go w tej chwili stać i przywitał się z rozpromienionym dryblasem.



Zapowiadała się naprawdę „piekielna” impreza, jak to zwykł mówić jeden z przyjaciół Chudego i grzechem byłoby nie pojawić się na niej, jeśli nie na całą noc, to przynajmniej na kilka godzin. Johnny był człowiekiem interesu, a żeby utrzymać się na powierzchni trzeba było pokazywać się w odpowiednich miejscach, nawet jeśli wymagało to zarwania jednej czy dwóch nocy. Tym razem nie mogło być inaczej.

Muzykę słycać było już z daleka, ale nie była to jedyna wskazówka kierująca na miejsce imprezy. Drugą były liczne, mniejsze bądź większe grupki młodych-gniewnych krocących żwawo w stronę starych magazynów i chłodni, które teraz spełniały rolę hal koncertowych i dyskotek. Chudy jechał ostrożnie swoim czerwonym, błyszczącym Fordem Mustangiem, który był jedną z niewielu – jeśli nie jedyną – rzeczy, na których naprawdę mu zależało i o które się troszczył czasem bardziej niż o własne zdrowie. Większość z mijanych po drodze ludzi pozdrawiała go i uśmiechała się tak, jakby Johnny był ich starym,

dobrym znajomym. Ludziom wydaje się, że jeśli raz zrobi się z nimi jakiś nędzny interesik, sprzeda dragi, albo załatwi kanister benzyny, to stają się przyjaciółmi na całe życie. Prawda jednak była taka, że Chudy nie rozpoznawał większości z nich i wcale mu to nie przeszkadzało. Ważne, że oni rozpoznawali jego.

Nad miastem powoli zachodziło pomarańczowe słońce i na ciemniejącym niebie pojawiały się już pierwsze gwiazdy. Podobnie działo się i na ziemi. Większość gwiazd tego wieczoru jeszcze nie przybyła, aby zaszczyścić swoją obecnością imprezę, ale i tak obecnych było już kilka miejscowych piękności ze swoimi gachami z nastroszonymi czuprynami, ubranych w szpanerskie ciuchy. Zapowiadał się istny pokaz mody i stylów Anno Domini 2055, a przy okazji może jakieś maleńkie mordobicie – zresztą jak na każdej imprezie. W okolicach Durham kręciło się sporo niewielkich grup gangerów bujających się na motorach i straszących zarówno przyjezdnych, jak i miejscowych, chociaż z tymi ostatnimi trzeba było trochę uważać.

Chudy z trudem znalazł miejsce, gdzie mógł zaparkować swój wóz i spędzić spokojnie czas, bez obawy, że jakiś „wesołek” wpadnie na genialny pomysł pożyczania go sobie na wieczne nieoddanie, albo zaznaczenia go długim i naprawdę bolesnym zarysowaniem lakieru. Przed jednym ze starych, pamiętających jeszcze przedwojenne czasy magazynów, stało już blisko pół setki

samochodów i innego sprzętu jeżdżącego. W wypolerowanych karoseriach, błyszczących chromem zderzakach i wypucowanych szybach, odbijał się blask płonącego w beczkach ognia. Wokół nich gromadziły się grupki rozbawionej, popijającej browar młodzieży.

Impreza zaczęła się już na całego i chociaż jeszcze nie wszyscy się zjawili, było już naprawdę wiele osób. Niektóre z twarzy (przeważająca ilość) były dla Chudego znajome i chłopak czuł się, jak u siebie w domu. W końcu, jakby na to nie patrzeć, to w pewnym sensie był jego dom i jego rodzina, a raczej jej substytut, który sprawdzał się o wiele lepiej niż ta prawdziwa, której wołał nie wspominać.

- Chudy! Tutaj!

Johnny sprawdził czy dobrze zamknął drzwi swojej bryki i rozejrzał się za wołającą go osobą. Przy wejściu do największego z magazynów, z którego wylewał się na zewnątrz błękitny blask, stał ten sam dryblas, który zaprosił go na imprezę. Nazywał się Stuart Smart, ale wszyscy wołali na niego Mózg. Chudy nie należał do jego wielbicieli, ale wiedział, że Mózg jest jedną z tych osób, które trzeba znać i z którymi trzeba się spotykać. Magazyny były wspólną własnością miasta, ale to właśnie Stuart wpadł na pomysł, żeby je odnowić i przystosować do celów rozrywkowych. Grunt to mieć dobry pomysł, który wypali, nawet jeśli – jak w tym przypadku – nie będzie przynosił zysków, a jedynie satysfakcję. No a Mózg miał głowę

pełną pomysłów, z których ten był chyba jedynym, który w pełni wypalił i został zrealizowany, i z którego ludzie się nie śmiali za plecami Stuarta.

Chudy podszedł do niego przeciskając się pomiędzy tłoczącym się u wejścia tłumem. Przybyło naprawdę wiele nowych twarzy z okolicznych dziur, niektórzy tak śmieszni w swoich stylizowanych na oryginalność strojach, że aż razili w oczy błyskiem srebrnych ćwieków zdobiących skórzane kurtki z obciętym rękawem, chromowanych naramienników i całej reszty złomu, który udało im się znaleźć i dopasować. Wydawało im się pewnie, że dzięki temu zwrócą na siebie uwagę i staną się główną atrakcją wieczoru. Częściowo mieli rację. Nie wiedzieli jednak, że jeszcze szybciej trafią do anegdot i historyjek opowydanych w formie dowcipu przy kolejnym browarze w jakiejś knajpie. Dla nich liczyło się tylko to, że mogli się pokazać i przyciągnąć kilka spojrzeń. A to, że razem ze spojrzeniem towarzyszył zwykle uśmiezek politowania, nie miało już znaczenia.

- Myślałem, że nie przyjdiesz – powiedział Stuart. W jego młodzieńczym głosie słychać było wyraźną nutę podniecenia. Widać było, że jest w siódmym niebie widząc takie tłumy na imprezie, którą sam zorganizował. - Miałbym przepuścić taką okazję? – gładko skłamał Chudy ściskając podaną mu na powitanie, lekko wilgotną od nadmiaru emocji, dłoń. - Widzę, że zapowiada się naprawdę niesamo-

wita impreza – dodał dla podtrzymania rozmowy i aby dać szansę Mózgowi do wyrzucenia z siebie wszystkich słów, które kotłował się w jego głowie. W przeciwnym przypadku pewnie by pękł, jak zbyt mocno nadmuchany balon.

- Poczekaj, aż zobaczysz, kto przyjechał dać koncert – zaczął podniecony Stuart, nerwowo przeczesując bujną czuprynę blond loków, jego znak rozpoznawczy. - Słyszałeś o kapeli Detroit Cobras? Musiałeś o nich słyszeć. Wszyscy ostatnio o nich mówią. Są naprawdę niesamowici, a dzisiaj zagrają na naszej imprezie. Będzie niezmiernie odłot, stary. Na razie zapraszam na drinka, a później rozejrzemy się za jakimiś laskami. Trochę ich tutaj dzisiaj przyjechało. Będzie w czym wybierać.

Chudy szedł obok Stuarta i już po chwili przestał rejestrować, co tamten do niego mówił nie robiąc chyba nawet przerwy na nabranie tchu. Rozglądał się dookoła i przyglądał się mijanym ludziom. Może i świat umarł ponad trzydzieści lat temu, ale tutaj, w tej chwili nic na to nie wskazywało. Wszyscy bawili się świetnie, tak jak za starych, dobrych czasów, a może nawet lepiej. Nikt w końcu nie musiał się teraz przejmować, że jest nieletni, albo będzie po pijaku wracał swoją bryką. Nie było już policji, nie było już kontroli i nadzoru. Teraz można było szaleć na całego i po to właśnie była zorganizowana ta impreza. Co do tego nie można było mieć wątpliwości.



- I wtedy mówię do niego: „Słuchaj stary, czy to, co wyrasta ci z czoła to palec, czy raczej...”

- Można?

Chudy podniósł spojrzenie na stojącą przy stoliku dziewczynę. Najpierw zarejestrował długi nogi skryte w obcisłych, błyszczących, skórzanych spodniach zapiętych paskiem z dużą, ozdobną klamrą. Później przewinął się przed nim idealnie płaski, opalony brzuch z kolczykiem w pępku. A po kilku kolejnych uderzeniach serca, tworzącą komplet razem ze spodniami bluzeczkę i ukryte pod nią, stanowczo domagające się wolności, piersi. Całości dopełniała niebieska apaszka zawiązana fantazyjnie wokół szyi. Zanim dotarł do twarzy, Chudy wiedział już, że ma do czynienia z kimś wyjątkowym, kto na długo pozostanie w centrum jego zainteresowania i że nie skończy się to tylko na tej jednej nocy.

W gęstwinie czarnych, opadających swobodnie na nagie ramiona, loków błyszcząły ciemne, brązowe oczy. Pełne, czerwone wargi były lekko rozchylone i nadawały dziewczynie ciepłego uroku nastolatki.

- Jasne – odpowiedział lekko zaskoczony.

Dziewczyna usiadła natychmiast tuż obok niego i postawiła swojego drinka na nieco już przepełnionym stoliku. Wdzięcznym, ale stanowczym ruchem

odrzuciła burzę włosów do tyłu, rozsiadając przy tym przyjemny zapach słodkich perfum.

- Ty jesteś Chudy, prawda? Jestem Jessica.

Johnny ostrożnie uściśnął podaną mu dłoń, drobną i niesamowicie delikatną. Jeszcze nie do końca był świadom tego, co się właśnie działo, ale wiedział już, że to coś wyjątkowego i że takiej okazji nie może po prostu odpuścić. Będzie musiał naprawdę i szczerze podziękować Mózgowi za zaproszenie na tę imprezę.

- Trafiłaś w dziesiątkę – odpowiedział z najbardziej zawadiackim uśmiechem, z jakim tylko się dało. – Jesteś tu nowa? Nigdy wcześniej cię nie widziałem, a kogoś tak wyjątkowego na pewno był zapamiętał – starał się być jak najbardziej swobodny, ale gdzieś w środku czuł, że przy tej dziewczynie będzie zawsze podenerwowany, a jego serce będzie biło szybciej niż zwykle.

- Tak. Przyjechałam kilka trzy dni temu, razem ze znajomymi – miała najśłodszy na świecie głos. Gdyby tylko wpadła na pomysł wygłaszania kazań, wkrótce stałaby na czele największej rzeszy wiernych i nie miałoby znaczenia, co tak naprawdę mówi. – Zatrzymaliśmy się w takiej śmiesznej, małej dziurze na południe stąd. Nie pamiętam teraz nazwy.

- Nawet nie będę próbował strzelać. W okolicy jest tyle osad, że nawet ja nie znam ich wszystkich – Chudy sięgnął

po szklanek z piwem i dopiero teraz zorientował się, że nie są sami. Kilka osób przy stoliku przyglądało im się z zainteresowaniem. To znaczy przyglądali się dziewczynie, a na Jonnyego rzucali tylko ukradkowe spojrzenia, jakby oczekując, że przedstawi ich tej piękności, która zaszczyciła ich swoją obecnością. Niestety nawet gdyby chciał, Chudy nie mógł tego zrobić z bardzo prostej przyczyny – praktycznie nie znał żadnej z tych osób, choć niektóre twarze były znajome. Ważne było to, że ludzie znali jego i chcieli go słuchać.

Na szczęście wśród siedzących przy stoliku znalazł się jakiś na tyle trzeźwy i w miarę rozgarnięty koleś, który wiedział, co się szykuje i grzecznie pożegnał się z Chudym i Jessicą, i razem z resztą towarzystwa kulturalnie emigrował w stronę baru, gdzie nieustannie tłoczył się spragniony tłum.

Będę mu musiał podziękować, pomyślał Johnny odprowadzając ich wzrokiem. Zostali sami, jeśli nie liczyć ponad setki innych ludzi kręcących się wokół. Ale oni byli teraz tylko tłem, nieco hałaśliwym, ale niczym więcej.

- Więc przysiadłaś się do mnie, bo ci się podobam, czy może masz jakąś sprawę – zagadnął po chwili milczenia Chudy. Może niezbyt szarmancko, ale taki był jego styl. Zawsze mówił prosto z mostu, co mu leżało na wątrobie, bez względu czy rozmawiał z facetem, czy z dziewczyną, nawet tak piękną jak ta.
- Zwykle ludzie spotykają się ze mną

bo mają jakąś sprawę, a ja mam kontakty i mogę załatwić naprawdę wiele rzeczy. Niektórzy twierdzą nawet, że wszystko, ale to tylko plotki – zakończył z uśmiechem.

Jessica odpowiedziała mu również szerokim uśmiechem błyszczących, pełnych ust i zupełnie nie speszona powiedziała, lekko pochylając się w jego stronę.

- Jesteś naprawdę bystry, Johnny i nie mam zamiaru cię okłamywać. Tak, mam do ciebie pewną sprawę, ale chodzi tu raczej o moich znajomych. Co do mnie, to naprawdę chciałam cię poznać. Wiele o tobie słyszałam i chciałam się przekonać ile jest prawdy w tym, co mówią ludzie.

- I jak?

- Ledwo cię poznałam, ale mam nadzieję, że spotkamy się jeszcze nie raz – odparł zaglądając mu prosto w oczy.

I w tym właśnie momencie Chudy przepadł. Nie miał na tyle siły, aby oprzeć się temu spojrzeniu ciemnych, błyszczących oczu, skrytych za długimi rzęsami. Ale nawet gdyby miał tę wewnętrzzną siłę, pewnie i tak nie próbowałaby się opierać. Takich okazji nie wolno marnować, powtarzał jego stary znajomy, który miał w swoim życiu więcej dziewczyn niż gość z frontu ma blizn. A Johnny zawsze uważał, że facet ma rację i trzeba się go słuchać, przynajmniej w tej kwestii.



Żaden szanujący się kaznodzieja nie miał tak naprawdę bladego pojęcia czym jest Niebo, które obiecywali w swoich natchnionych kazaniach i do którego chcieli wysłać jak największą ilość zbłąkanych owieczek. Chudy był w o wiele lepszej sytuacji. On przynajmniej zakosztował tego o czym tamci tak nieudolnie mówili i był wdzięczny, że może tego doświadczyć tutaj, na tym zniszczonym wojną świecie. A wszystko za sprawą Jessici. To ona pokazała mu Niebo i obiecała, że zabierze go tam jeszcze nie raz.

Tak, teraz Johnny był naprawdę szczęśliwy. Pierwszy raz w swoim życiu i nie potrzebował do tego żadnych narkotyków czy innych używek. Wystarczyła ta niesamowita dziewczyna.

Znali się zaledwie od kilku godzin, ale Chudemu wydawało się, że to cała wieczność. Rozmawiali dość długo, opowiadali o swoim dotychczasowym życiu i planach na przyszłość, ale najważniejsze w tym wszystkim było to, że doskonale się dogadywali i niemal rozumieli bez słów, o czym Chudy przekonał się tuż nad ranem, kiedy impreza się skończyła i Jessica zaprosiła go do swojego pokoju w miejscowym hotelu. Johnny wiedział, że tej nocy z całą pewnością nie zapomni.

Teraz jechał na spotkanie z Foxem, a z jego twarzy uśmiech nie zniknął nawet na moment, czego nie omieszkał zauważyć ochroniarz chemika, kiedy Johnny wysiadł wreszcie z samochodu i wszedł do budynku.

- Co ci się tak morda śmieje? Wygrałeś jakiś zakład, czy co?

- Lepiej, Sonny, o wiele lepiej – odpowiedział Chudy. – Szeft u siebie?

- A gdzie niby ma być? – burknął barczysty olbrzym. – Czeka na ciebie już od godziny. Właż.

Ciemny, wilgotny korytarz przesiąknięty był zapachem chemikaliów, podobnie zresztą jak cały budynek i wszystko, co znajdowało się w nim dłużej niż godzinę. Tak przynajmniej wynikało z doświadczenia Johnny'ego. Nie po raz pierwszy załatwiał interesy z Foxem i dobrze znał domorosłego chemika, jedyne w okolicy człowieka, który znał się jako tako na produkcji leków dla okolicznych mieścin i wioch. Ale nie tylko leki znajdowały się w centrum zainteresowania Foxa. Skoro potrafił wyprodukować – nawet jeśli wątpliwej jakości leki – to znał się równocześnie na przyrządzaniu dragów i również w tej dziedzinie był monopolistą. Co prawda było już kilka prób wprowadzenia na lokalny rynek narkotyków z innego źródła, ale wszystkie zakończyły się w nieco tajemniczy sposób, zniknięciem ludzi którzy podejmowali takie próby. Oficjalna wersja była taka, że niedoszli handlarze wyjechali. O nieoficjalnej wersji nikt głośno nie mówił. Po cichu zresztą też nie.

Fox, jak przystało na kogoś o takim nazwisku, rzadko kiedy opuszczał swoją kryjówkę i pokazywał się na mieście, chyba, że miał jakąś pilną sprawę, a jednocześnie nic do roboty u siebie

w laboratorium. Od kontaktów ze światem zewnętrznym miał swoich ludzi, a kiedy potrzebował kogoś, kto miał naprawdę szerokie znajomości i potrafił załatwić praktycznie każdą sprawę, posyłał po Chudego.

To był naprawdę dobry układ dla obu stron. Fox za pośrednictwem Johnny'ego kontaktował się z odbiorcami swojego towaru, a Chudy mógł zawsze liczyć nie tylko na jakieś cenne gamble, ale również darmową porcję tego, co akurat wyczarował chemik. Wzorcową symbioza. Ale żeby przeżyć w tym zniszczonym świecie, trzeba było mieć kontakty. Samotnicy zbyt długo nie funkcjonowali.

Chemik siedział przy starym, przenośnym komputerze i z zapamiętaniem stukał w klawisze, ale kiedy tylko wszedł Chudy, odłożył sprzęt na bok i podniósł się. Pomieszczenie zastawione było różnymi urządzeniami, próbkami, menzurkami, palnikami i całą resztą badziewia, jakie zwykle można znaleźć w laboratoriach. Johnny pamiętał ile trudu kosztowało go zdobycie wielu z tych elementów, ale czego się nie robi dla gambli. Była to jednak tylko część pracowni Foxa; reszta znajdowała się w pomieszczeniu obok oraz w piwnicach, gdzie również trzymany był wyprodukowany towar – leki i prochy, a czasami nawet pierwszorzędnej jakości bimber.

- Jesteś nareszcie. Już myślałem, że zapomniałeś o dzisiejszym spotkaniu

- powiedział zdejmując jakieś papiery z krzeselka. – Siadaj. Czego się dowiedziałeś?

- Rozmawiałem z człowiekiem z Atlanty i jeszcze innym typkiem – powiedział Chudy sadowiac się na niewygodnym miejscu. – Wszystko będzie tak, jak się wcześniej umawialiśmy. Ty dostarczasz towar, oni płacą i wszyscy rozchodzimy się zadowoleni. Jak zwykle – uśmiechnął się chłopak.

- A termin im pasuje?

- Tak. Nie mieli żadnych zastrzeżeń. Ten drugi gość trochę marudził, ale w końcu dał się przekonać, że lepiej będzie jak transakcja odbędzie się za tydzień.

- No to świetnie – Fox zatarł z nieskrywanym zadowoleniem dłoń.

- A towar gotowy? – zainteresował się Johnny, chociaż wiedział, że skoro chemik wyznacza konkretny termin na załatwienie interesu, to wszystko jest już gotowe.

- Tak, gotowy – odparł mężczyzna. – Potrzebuję tylko jeszcze kogoś zaufanego do ochrony. Może ci twoi znajomi, co ostatnim razem?

- Nie da rady – pokręcił głową Chudy. – Wyjechali z miasta i nie mam zielonego pojęcia kiedy będą z powrotem.

- No to jak będzie? – w głosie chemika zabrzmiała nutka niepewności, ale twarz nie zmieniła wyrazu.

- Spokojnie – pocieszył go Johnny. – Załatwię kogoś, nie ma strachu.

- Tylko, żeby to był ktoś pewny, a nie jakieś pajace – Fox podniósł ostrzegawczo palec. – To duża transakcja i nie chciałbym żadnych niespodzianek.

- Czy kiedyś się na mnie zawiodłeś? – spytał Johnny, ale było to pytanie retoryczne i chemik tylko się uśmiechnął. To wystarczyło za odpowiedź.



Chudy był szczęśliwy. Jeszcze nigdy wcześniej nie widziano go, żeby uśmiechał się przez dłuższą niż kilka sekund, podczas gdy teraz morda cieszyła mu się niemal bez przerwy. Ale prawdę mówiąc miał głęboko w poważaniu, co mówili ludzie widzący go w takim stanie. Liczyło się tylko to, że jeszcze nigdy nie było mu tak dobrze, jak przez ostatnie trzy dni, kiedy to poznał Jessicę. Kobiety potrafią mieć naprawdę zdumiewający wpływ na facetów, chociaż ci nie zdają sobie nawet z tego sprawy. Wydaje im się, że skoro to oni są tymi silniejszymi, do nich należy zawsze ostatnie słowo i to właśnie oni decydują o związku. Ale to błędne przekonanie, o czym dowiadują się w momencie, kiedy jest już za późno i wszystko kończy się niczym piękny sen, albo – o wiele częściej – koszmar.

Również Johnny nie był tutaj wyjątkiem. Oczywiście miał już wcześniej do czynienia z kobietami, ale to zwykle on je podrywał. Tym razem było odwrotnie. To on został „upolowany”, ale jakoś mu to nie przeszkadzało. Jess, jak do niej mówił, była dziewczyną wyjątkową pod każdym względem;

i nie chodziło wcale o jej olśniewającą urodę i to, że wszyscy faceci w mieście gapili się na nią, jak paraduje u boku Chudego, kołysząc kusząco biodrami w obcisłych spodniach. Była bystrzejsza niż wszystkie miejscowe dziewczyny razem wzięte, a poza tym widziała spory kawałek świata, o którym długo i namiętnie opowiadała Chudemu. A on słuchał z rozdziawioną gębą i rozmarzonymi oczami wpatrzonymi w ten cud natury.

Czuł się, jakby został wyróżniony, jakby wygrał główną nagrodę na loterii w Vegas. Nawet nie, to było coś o wiele wspanialszego. Kiedy krążyli po mieście jego samochodem i odwiedzali kolejne lokale, z zadowoleniem i nieskrywaną przyjemnością obserwował, jak ludzie z zazdrością oglądają się za nimi. Chociaż pośród tych spojrzeń dostrzegał również inne, zdecydowanie mniej przyjemne, zawistne. To były spojrzenia niektórych facetów, którzy zastanawiali się, co takiego ma w sobie Chudy, czego oni nie mają. Ale były jeszcze gorsze od tego, spojrzenia kobiet, które traktowały sprawę o wiele bardziej poważnie. Oto w mieście pojawiła się nowa, bardzo niebezpieczna rywalka, dysponująca niepodważalnymi atrybutami, zwłaszcza natury fizycznej, która zupełnie zwichrowała umysły męskiej części lokalnej społeczności. A kobiety zdecydowanie nie lubią, kiedy w pobliżu kręci się ktoś, kto stanowi konkurencję. To oznacza wojnę przy użyciu wszelkich możliwych środków.

Ale jak na razie, przez pierwsze trzy dni był spokój.

Aż do niedzielnego poranka.



Niedziela od samego świtu nie była udana, przede wszystkim ze względu na paskudną, deszczową pogodę. Niebo już w nocy zaszło ciężkimi od nagromadzonej w nich kwaśnej wody chmurami i rozpadało się jeszcze przed wschodem słońca. Później ciemne, wiszące nisko chmury zmusiły większość ludzi do pozostania w tym, co akurat było ich domem. Jeśli ktoś nie miał jakiegoś ważnego powodu, albo nie cierpiącej zwłoki sprawy do załatwienia, wolał nie wychodzić na zewnątrz. Ludzie przyzwyczaili się już do tego, że jeszcze przed wojną deszcze potrafiły być niezbyt zdrowe dla delikatnej skóry, ale w porównaniu z tym, co teraz potrafiło spaść z nieba, były balsamem.

Woda płynęła ulicami, zbierała się w dziurach tworząc mieniące się wieloma barwami kałuże, z których dobry chemik potrafiłby pewnie przy odrobinię wyobraźni wyczarować coś, co można by wlać do baku samochodu i cieszyć się nową jakością „biopaliwem”.

Johnny siedział „U Boba”, zjadał śniadanie i od czasu do czasu wyglądał na zewnątrz. Czuł się niezbyt szczególnie, głównie z powodu Jess. Nie chodziło o to, że się pokłócili, czy coś w tym sty-

lu. Po prostu, dziewczyna powiedziała, że nie mogą się dzisiaj spotkać, bo ma jakieś ważne sprawy do załatwienia i obiecała swoim znajomym, że się z nimi zabierze. Chudy nie miał nic przeciwko temu, w końcu bardzo ładnie go poprosiła i nie mógł jej odmówić. Czuł jednak, że ten dzień nie będzie udany, właśnie dlatego, że nie będzie przy niej.

W lokalu było zupełnie pusto. Nawet goście, których można by nazwać stałymi klientami nie dopisali w ten paskudny poranek i woleli siedzieć u siebie. Chudy lubił to miejsce między innymi właśnie dlatego, że nigdy nie przychodziło tutaj zbyt dużo ludzi i można było w spokoju posiedzieć i pomyśleć, oczywiście jeśli miało się na to ochotę. Wyjątkiem były te dni, kiedy podawano specjalność zakładu, czyli mniej więcej raz na tydzień, jak właściciel miał dobry humor. Teraz nawet on zniknął gdzieś na zapleczu, najwyraźniej znudzony przecieraniem brudną szmatką szklanek. Robił to niemal na okrągło, chyba tylko po to, żeby zająć czymś ręce i nie umrzeć z nudów, ale i takie zajęcie może w końcu przestać być interesujące.

Johnny dopił chłodną już kawę, niezbyt mocną i potwornie gorzką. Nie przepadał za kawą, ale lubił popijać cokolwiek, byle tylko miało jakikolwiek smak, a „U Boba” kawa była jedną z nielicznych rzeczy dysponujących tą cechą. Właśnie miał zamówić kolejną, kiedy dostrzegł na zewnątrz dwie biegnące postacie, które po chwili wpadły do lokalu

ociekając wodą. Na ich widok Chudy jęknął żałośnie, ale na szczęście nie na tyle głośno, żeby ktoś usłyszał. Przywołał na twarz najmiłszy uśmiech, na jaki było go w tej chwili stać i kiwnął głową na powitanie.

Susan i Cindy razem. Gdyby nie zobaczył tego na własne oczy, nigdy by w to nie uwierzył. Dwie jego były dziewczyny, o których starał się zapomnieć. Kiedyś najgorsze rywalki, gotowe wydrapać sobie oczy, a teraz zgodnie wchodzące do baru i nawet nie silące się na to, żeby wyglądać na miłe.

- Cześć Chudy – powiedziała Cindy, wysoka blondynka o niebieskich oczach i nieprzyjemnie wąskich wargach. Dopiero teraz Johnny uświadamiał sobie, że to rzeczywiście złośnica jakich mało.

- Wyglądasz nieciekawie.
- Cześć Cindy. Susan – przywitał się Johnny. – Napijcie się czegoś?
- Raczej nie – odpowiedziała Cindy, ale obie usiadły. – Mamy do ciebie sprawę.
- Naprawdę? – Chudy uśmiechnął się szelmowsko i dodał z sarkazmem. – A ja myślałem, że się za mną stęskniłyście.

- Jesteś pajacem, Chudy – syknęła Susan. Miała krótkie, nastroszone włosy, które nadawały jej naprawdę wojowniczego wyglądu, mimo, że ulewa nieco je przykrapnęła. – Nawet nie wiesz, że ta twoja nowa panienka robi ci koło pióra, a ty dajesz się jej wykorzystywać.

- Wiesz – powiedział spokojnie Johnny pochylając się nad stolikiem – jakoś w ogóle mi to nie przeszkadza. Ale wy chyba jesteście zazdrosne, prawda?

- Zazdrosne! – oburzyła się Cindy. – O tą szmatę z pustyni? Nie bądź śmieszny, Chudy.

- Nie nazywaj jej tak – pogroził jej palcem Johnny marszcząc przy tym groźnie czoło.

- Posłuchaj – wtrąciła się Susan. Mimo bojowego wyglądu, miała w sobie więcej opanowania i rozsądku, i to dlatego Johnny zostawił dla niej Cindy. – Nikt nie chce nikogo obrażać, ale ta dziewczyna cię zaślepiła. Nawet nie wiesz, co mówią o niej ludzie na mieście.

- A co mówią? – zainteresował się chłopak.

- Różne rzeczy. Ale przeważnie niezbyt pochlebne.

- A poza tym wszyscy się z ciebie śmieją, że dajesz sobą manipulować – dodała Cindy.

Johnny siedział przez chwilę w milczeniu i spoglądał to na jedną to na drugą dziewczynę. Próbował wyczytać coś z ich twarzy, ale za cynicznymi uśmieškami mogło kryć się wszystko. Żaden facet nie potrafiłby tak dobrze ukrywać emocji i własnych myśli. Ale też żaden facet nie mówiłby mu takich rzeczy, bo już po pierwszych słowach leżałby na ziemi z wybitymi zębami.

Na zewnątrz wydawało się, że ulewa jeszcze bardziej przybrała na sile, a do tego zerwał się silniejszy wiatr i strugi deszczu siekły niemal poziomo. To była naprawdę paskudna niedziela. I pomyśleć, że za trzy dni, w dniu transakcji, są jego urodziny, pomyślał Johnny. Miał tylko nadzieję, że do tego dnia wszystko się jakoś ułoży.

- Dobra – powiedział wreszcie. Chciał mieć to już za sobą. – Czego tak naprawdę chcecie, dziewczyny? Powiedzmy, że rzeczywiście, Jessica ma na mnie duży wpływ. I co z tego? Jest mi z tym dobrze i nie zamierzam tego zmieniać.

- Ale to już nawet nie chodzi o ciebie, Chudy – odparła Susan. – Nic nie wiesz o tej dziewczynie i jej kumplach. Widziałeś ich kiedyś? Rozmawiałeś z nimi?
- Tak. To naprawdę równi goście.

- Ludzie mówią zupełnie co innego – wtrąciła Cindy.

- Ludzie – zachnął się Johnny. – Ludzie niech się zajmą swoimi sprawami, a nie wsadzają nos do cudzych, bo to się jeszcze dla nich źle skończy.

- Podobno przyjechali gdzieś ze Wschodniego Wybrzeża i już zdążyli obrobić kilka wioszek po drodze

- Każdy orze jak może – powiedział sentencjonalnie Chudy i zajrzał do pustego kubka. Chętnie napiłby się jeszcze trochę tej paskudnej kawy. – Chciałbym zauważyć, że ja też nie jestem święty, ale jakoś wam to wcześniej nie przeszkadzało.

- Ty to co innego – próbowała wyjaśnić Susan. – Jesteś miejscowy, wszyscy cię tutaj znają i wiedzą czego się po tobie spodziewać. A tamci pojawili się z nikąd i zaraz zaczęli rozrabiać. Zobaczysz, ta twoja nowa zabawka sprowadzi na nas wszystkich kłopoty. A na ciebie na pewno.

- To już moja prywatna sprawa – powiedział lekko rozdrażniony Johnny. – A teraz, przepraszam was bardzo, ale mam ważną sprawę do załatwienia i muszę się pożegnać – dodał podno-

sząc się z miejsca i kierując do wyjścia.

- Zastanów się nad tym wszystkim o czym mówiłyśmy, Chudy! – zawołała za nim jeszcze Cindy, ale chłopak już nie słuchał. Przemknął skulony, chroniąc się bezskutecznie przed siekącym deszczem i zniknął za rogiem ulicy.



Mimo, że Chudy postanowił sobie, że nie będzie przejmował się słowami jego byłych – i wszystko wskazywało na to, że bardzo zazdrosnych – dziewczyn, gdzieś w głębi czuł, że jednak nie wszystko jest w porządku. Do tego wszystkiego doszły jeszcze problemy z ludźmi, których miał znaleźć dla Focha, do ochrony transakcji. Wydawało się, że tego dnia wszystko sprzysięgło się przeciwko chłopakowi.

Szybko jednak zapomniał o problemach i kłopotach, kiedy wieczorem spotkał się z Jess. Dziewczyna przywiozł któryś z jej kumpli, a kiedy z rykiem silnika odjechał, Johnny przywitał się ze swoją ukochaną i opowiedział jej o wszystkim, co go dzisiaj spotkało. Miał nadzieję, że może chociaż w ten sposób poprawi mu się nastrój, kiedy zrzuci z siebie te wszystkie problemy. Chciał, żeby Jessica opowiedziała mu coś więcej o sobie, o tym co dotychczas robiła, gdzie była, a przede wszystkim, co tak naprawdę do niego czuła i jakie plany w stosunku do niego miała.

Na początku, dziewczyna obraziła się na niego. Zabolalo ją to, że Johnny jej nie ufa, skoro zadaje jej takie pytania. Szybko jednak dała się przekonać chłopakowi, który zaczął ją przeproszać i tłumaczyć, że wszystko to przez zawistnych ludzi, że on ją naprawdę kocha i mało obchodzi go co mówią inni. Przeproszał ją tak długi i intensywnie, że wreszcie udobruchana dziewczyna uśmiechnęła się i pocałowała go. A później było już tylko lepiej.



Za brudnymi szybami niebo przecierało się i powoli wstawał kolejny dzień. Ale miasto jeszcze nie budziło się do życia. Teraz nie było konieczności spieszenia się do pracy, wczesnego wstawania – chyba, że ktoś to lubił – ani innych obowiązków, które wymuszała wschód słońca. Życie po zagładzie zmieniło się pod każdym względem. Na pierwszy rzut oka wydawało się bardziej leniwe i powolne, pozbawione głębszego sensu i celu. Ale gdzieś tam pod warstwami kurzu, brudu i potu, ludzie wciąż byli tymi samymi istotami z krwi i kości, które przez setki lat ewolucji wykształciły w sobie odruchy i instynkty nie pozwalające na beczyność. Posłuszni tym wewnętrznym głosom ludzie nadal wstawali wcześniej, razem ze słońcem, nawet jeśli nie mieli nic do roboty. Byli też tacy, którzy dopiero nad ranem, gdy niebo na wschodzie robiło się jaśniejsze, a gwiazdy znikwały jedna po dru-

giej, jak zdmuchnięte świece, udawali się na spoczynek.

- To było niesamowite – westchnął z rozkoszą Johnny. Na jego rozanielonej twarzy błędził nieco głupawy uśmieszek.

Jessica leżała wtulona w jego bok i delikatnie, jakby bezwiednie wodziła palcami po jego piersi. W powietrzu unosił się delikatny zapach jej perfum. To prawdziwa dziewczyna z klasą, pomyślał Chudy i sięgnął po papierosa. Odpalił jednego i podał dziewczynie, a później zapalił drugiego, dla siebie. Czuł się naprawdę wyśmienici, niczego mu nie brakowało i miał tylko jedno pragnienie – żeby ta chwila, ten stan trwał wiecznie. Starał się jednak nie zapominać o interesach i tym, dzięki czemu doszedł do obecnego stanu, kiedy wszyscy w mieście go rozpoznawali i wiedzieli, że to jest człowiek, który może załatwić wszystko, pod warunkiem, że ładnie się go poprosi.

Teraz jednak miał na głowie inne zmartwienie i to nie pozwalało mu w odpowiednim stopniu cieszyć się chwilą. Chodziło o ludzi dla Foxa, tych nieszczęsnych paru kolesi, którzy zgodzili by się robić jako jego ochrona podczas najbliższej transakcji. To właśnie najbardziej wkurzało Chudego; kiedy ktoś potrzebował jego pomocy, wystarczyło, że się ładnie uśmiechnął i mógł liczyć na jego wsparcie, ale gdy to on był w potrze-

bie, nagle ludzie mówili, że nie mają czasu albo wykręcali się w inny głupi i mało wiarygodny sposób.

- Coś się dzieje, Johnny? – Jessica dostrzegła, jak markotna mina zastępuje miejsce uśmieszu na twarzy chłopaka.

- Nie, skarbie. Wszystko w porządku – zapewnił ją Chudy i pocałował w pachnącą burzę włosów.

- Przecież widzę, że coś jest nie tak. Johnny?

Chłopak westchnął smętnie i spojrzał za okno na szary świat na zewnątrz. Gdzieś w głębi poczuł ulgę, że oto jest ktoś komu może się bez skrupowania zwierzyć z trapiących go problemów, kto może go pocieszyć choćby tylko słowem, czy gestem, nawet jeśli problemy pozostaną.

- Wspominałem ci o czwartkowym spotkaniu Foxa z ludźmi z Atlanty? – dziewczyna przytaknęła i z uwagą słuchała



dalej. – Problem w tym, że Fox nie ma ludzi, którzy mogliby robić jako jego ochrona. Wiesz, jak to jest, kiedy spotykają się typki spod ciemnej gwiazdy i każdy chce wyciągnąć jak najwięcej, jak najmniejszym kosztem. A najlepiej, żeby wszystko było za darmo. Obiecałem, że załatwię mu tych ludzi, ale okazuje się, że chyba straciłem w tym mieście przyjaciół. Niech no tylko, któryś jeszcze mnie o coś poprosi – powiedział Chudy przez zaciśnięte ze złości zęby. – Dostanie najwyżej środkowy palec na dzień dobry i kopa na do widzenia.

- I co teraz zrobisz, kotku?

- Nie mam zielonego pojęcia – odparł Johnny i sięgnął po kolejnego papierosa.

- Może ja mogłabym jakoś pomóc?

- Wątpię – burknął chłopak i zaciągnął się dymem. – Tę sprawę muszę załatwić sam. Nie wiem jeszcze jak, ale muszę to zrobić. I to szybko. Zostały mi tylko dwa dni.

- A może jednak dałoby się coś załatwić – powiedziała Jessica.- A gdybyś tak zapytał o mojego brata? On i jego chłopaki szukają jakiegoś zajęcia, niezbyt męczącego, ale zyskowego.

Johnny wypuścił chmurę sinego, gryzącego dymu i spojrzał uważnie na dziewczynę. Że też sam nie wpadł na ten pomysł. To przecież takie proste. Był tylko jeden maleńki szkopuł – Johnny nie wiedział, co na to powie Fox. Nie byli to sprawdzeni ludzie i nie było wiadomo czego się po nich spodziewać. Chudemu wystarczyło słowo jego dziewczyny,

ale chemik będzie żądał czegoś więcej. To miała być jedna z największych transakcji, jakie do tej pory przeprowadzali i wszystko powinno być związane na ostatni guzik. Niestety nie było i Johnny rozpaczliwie szukał sposobu, żeby załatać te wszystkie dziury, które mogły negatywnie wpłynąć na przebieg negocjacji i całego interesu. Po raz pierwszy w życiu musiał przyznać sam przed sobą, że jest w potrzebie i nie bardzo wie co ma zrobić. Na szczęście poznał Jess, która nie dość, że piękna, to jeszcze pełna genialnych pomysłów, które prawdopodobnie uratują mu tyłek.

Przez chwilę trwał jeszcze nieruchomo, jakby nie chciał dać po sobie poznać, że pomysł mu się spodobał i że prawdę mówiąc, żadne lepsze rozwiązanie nie przychodzi mu do głowy. Wreszcie westchnął zrezygnowany i powiedział:

- Może masz rację, Jess? Może rzeczywiście powinienem poprosić twoich znajomych o pomoc?

- Spotkaj się z nimi jeszcze dziś, Johnny – dziewczyna wyraźnie się ożywiła. Przyłgnęła całym ciałem do chłopaka i zanurzyła dłoń w jego potargane włosy. – Zobaczysz, że wszyscy będą zadowoleni. Obiecuję ci to, kochanie.



Chudy miał poważne wątpliwości, co do tego, czy dobrze postąpił zgadzając się na propozycję Jess. Wydawało mu się, że dobrze poznał dziewczynę i jej

najbliższe otoczenie, a jednak został zaskoczony. Do tej pory koło jego ukochanej kręciło się kilku typków, z których przynajmniej jeden był jej bratem, a reszta kumplami; wszyscy mieli ładne buźki i zawadiackie uśmiechy nastolatków pełnych fantazji i chęci do życia. Okazało się jednak, że to tylko czubek góry lodowej.

Johnny stał niepewnie u boku Jessici i spoglądał na zebranych w pomieszczeniu ludzi. To on powinien lustrować ich, ale miał nieodparte wrażenie, że sam jest sprawdzany. Czuł na sobie spojrzenia kilkunastu mężczyzn i przynajmniej pięciu kobiet, chociaż sadząc po ich fizjonomii równie dobrze wiele z nich mogłoby skutecznie wcielić się w rolę zbudowanego jak niedźwiedź faceta. Spojrzenia nie były zbyt przyjazne i gdyby wzorkiem można było zabijać, Chudemu już dawno sypano by zgrabną mogiłę. To właśnie ci ludzie mieli stanowić „grupę wsparcia” dla Foxa podczas czwartkowej transakcji, ale Johnny naprawdę rozważał opcję wycofania się i poszukania kogoś kto swoim wyglądem nie zniechęcałby potencjalnych klientów.

Jednak Jessica wydawała się zachwycona, a Johnny nie miał zamiaru psuć jej nastroju. Zadziwiające, jak niewiele czasu potrzeba było, żeby się od niej uzależnił, jak od narkotyku, który ma same pozytywne skutki i żadnych efektów ubocznych. Bał się, że gdyby teraz wycofał się, to spotkałby go przykre konsekwencje w postaci obitej gęby,

a także – co wydawało mu się o wiele gorsze, poważnej kłótni z dziewczyną. A na to nie mógł sobie pozwolić. Dla Jess gotów był zaryzykować i zobaczyć, jak to wszystko dalej się potoczy.

Teraz tylko musiał jeszcze wybrać kilku najbardziej odpowiednich ludzi, którzy nie wyglądali na urodzonych morderców i był gotów żeby przedstawić ich chemikowi. Łatwiej jednak było to pomyśleć niż wykonać, bo wszyscy, których przedstawiła mu Jessica wyglądali jakby wychowywali się na arenach gdzieś w Teksasie, albo Hegemonii.

- Potrzebuję pięciu znających się na ochronie ludzi, którzy radzą sobie z bronią, a jak trzeba, potrafią też przyłożyć – powiedział Chudy. Głos nieco mu się łamał, ale w miarę jak mówił, nabierał mocy i pewności.

I nieco się zdziwił, bo jedyna reakcją na jego słowa były tylko uśmieški i pogardliwe miny, stojących przed nim twardzieli. Nie tego się spodziewał, ale starał się nie pokazywać po sobie, że jest nieco zbity z tropu i skonfundowany. Zastanawiał się gdzie podziało się jego dawne opowanie i zimna krew, którą potrafił zachować każdej sytuacji. To przecież on był cwaniakiem, takich jak ci tutaj potrafił przegadać i tak przekabacić na swoją stronę, że chodzili jak w zegarku a on tylko wydawał polecenia. Jednak tym razem się nie udało. Zżerały go nerwy i trema, jakby występował przed publicznością z jeszcze

niedopracowanym numerem scenicznym. To było do niego zupełnie niepodobne i Chudy nie wiedział czemu tak się dzieje.

- Znajdzie się więcej niż pięciu – odezwał się jeden ze znajomych Jess, wysoki i zbudowany jak szafa facet o twarzy poznaczonej bliznami. – A o to, czy radzimy sobie z bronią, nie musisz się martwić. Lepiej niech to robią inni, którzy staną nam na drodze – zakończył ze śmiechem. Pozostali członkowie gangu zawtórowali mu, ale Chudemu wcale nie było do śmiechu.

- Spokojnie, Johnny – Jessica położyła mu delikatnie dłoń na ramieniu, które nie wiedzieć czemu drżało. – Gordon zna się na swojej robocie i możesz być spokojny. Ochroni twojego znajomego podczas transakcji, a jak będzie trzeba to również i po jej zakończeniu.

Johnny miał już na końcu języka, że nie wątpi w kompetencje lidera gangu, ale jakoś nie wydaje mu się, żeby zatrudnienie kogoś kto wyglądem i zachowaniem przypomina niedźwiedzia, było najlepszym pomysłem. Teraz było już za późno, żeby się wycofać, zwłaszcza, że wcześniej zgodził się na propozycję dziewczyny. Uspokajający ton jej głosu w niemal magiczny sposób rozpraszał wszelkie wątpliwości i utwierdzał Chudego w przekonaniu, że robi jedyną słuszną rzecz, jaka w zaistniałej sytuacji była możliwa do zrobienia. A mimo to, gdzieś w głębi czuł się, jakby nabijano go w butelkę, a przecież to on zawsze wkręcał ludzi i pociągał za

sznurki. Wiedział, że skądś cuchnie i to dość nieprzyzwoicie, ale nie mógł ocenić ani kierunku, ani tego, co tak zalačuje. Czuł jednak, że tym razem może mieć kłopoty.



Delikatnie mówiąc, Fox był bardzo niezadowolony z tego, co przedstawił mu jako ochronę Chudy. Oczywiście nie powiedział tego od razu, miał na tyle rozumu i instynktu przetrwania, że powstrzymał się do momentu, kiedy razem z Johnnym znikli we wnętrzu laboratorium chemika, otoczeni tymi wszystkimi zapachami, które chłopakowi nieodparcie kojarzyły się ze szpitalem. Dopiero wtedy Fox zwrócił na Chudego poczerwieniałą od gniewu twarz i zaczął przeklinać tak szpetnie, że przez długi czas Johnny nie mógł wyjść z podziwu nad rozbudowanym słownictwem chemika. Jego pierwsza wypowiedź składała się niemal wyłącznie z nieprzyzwoitych słów, których niewielki człowieczek nigdy nie mówił i Johnny nie przypuszczał, że ktoś taki może je znać, a co dopiero używać. Chudy przeczekał pierwszy atak wściekłości chemika i kiedy miał pewność, że ten już nieco ochłonął powiedział uspokajającym tonem, dokładnie tak, jak uczyła go Jess:

-Nie masz się co ekscytować, Fox. Ci goście są sprawdzeni i godni zaufania.

Nasłuchałeś się plotek na ulicy na ich temat i jesteś uprzedzony. Powiedz, czy ja cię kiedyś zawiodłem? Czy miałeś przeze mnie kiedykolwiek kłopoty? – Fox pokręcił przecząco głową, ale w jego oczach wciąż płonęły ogniki gniewu. – Może i nie wyglądają na sympatycznych chłopaków z sąsiedztwa, ale mają robić jako ochrona, a do tego ich gęby nadają się wyśmienicie, sam przyznasz. Jak kontrahenci ich zobaczą, odejdzie im wszelka ochota na robienie głupich rzeczy, a co więcej, pewnie zgodzą się zapłacić nieco więcej niż trzeba, zobaczysz.

- Obyś miał rację, Chudy – powiedział przez zaciśnięte zęby chemik. – Bo jeśli się mylisz, jeśli będziemy mieli przez tych twoich znajomych kłopoty, to nie chciałbym być w twojej skórze, Johnny. Nawet nie wiesz ile mam tutaj substancji, które mogą posłużyć do powolnego pozbawienia życia, kogoś kto spieprzyłby taki interes.

- Wszystko będzie dobrze – zapewnił go Johnny, ale jednocześnie poczuł dziwną suchość w ustach.

Fox jeszcze raz uważnie popatrzył na chłopaka, po czym odwrócił się na pięcie i skierował do wyjścia. Mieli razem jeszcze trochę do zrobienia, zanim udadzą się na umówione miejsce, gdzie miała odbyć się transakcja. Dzień był pogodny, chociaż od południowego-wschodu nadciągały powoli brzemienne deszczem chmury.

Kiedy wyszli przed budynek, przywitały ich ciekawskie spojrzenia ludzi, których

Chudy wynajął do ochrony. W tej chwili chłopak wiele by dał, żeby poznać ich myśli, pod warunkiem oczywiście, że jakiegokolwiek mieli. Sądząc jednak po ich wyglądzie i sposobie zachowania, można było dojść do wniosku, że takie procesy są im obce. Dla Chudego była to po prostu banda osiłków, którzy mieli w życiu tylko jeden priorytet – nie dać się zabić i przy okazji jak najbardziej zaszkodzić innym. Dla chłopaka wypływał z tego jeden, bardzo prosty wniosek, a mianowicie, że doskonale nadają się do tej roboty.

Fox z nieskrywaną niechęcią przyglądał się przez chwilę zebrany tutaj ludziom, a następnie pokręcił głową, jakby nie mógł uwierzyć, że zgodził się na coś takiego i ruszył pokrytą pyłem i śmieciami uliczką, na zaplecze budynku, w którym znajdowało się jego laboratorium. Johnny dał znak dwóm kumplom Jess i dziewczynie, żeby poszli za nim. Uliczka wciśnięta była pomiędzy dwa wysokie i mocno już wysłużone budynki, z których farba dawno już odpadła ukazując ceglane mury. Po mniej więcej dziesięciu metrach, grupka weszła na kwadratowy plac, utworzony przez budynki otaczające go z trzech stron oraz wysoki mur zabezpieczony u szczytu drutem kolczastym. Plac zastawiony był wszelkiej maści pudłami – drewnianymi, kartonowymi, które już dawno straciły pierwotne kształty, albo zupełnie rozmokły po ostatnich deszczach.

Fox podszedł do metalowych drzwi wciśniętych głęboko w ścianę budynku la-



boratorium i przez chwilę majstrował przy zamku, zastawiając swoim ciałem widok. Odkąd Johnny sięgał pamięcią, chemik robił tak zawsze; nie ufał nawet najbliższym współpracownikom i może dzięki temu wciąż pozostawał monopolistą na chemiczne wyroby. Wreszcie drzwi stały otworem i z wnętrza powiało lekkim chłodem oraz mocnym zapachem chemikaliów. Fox wszedł do środka zapalając światło. Johnny i reszta podążyli za nim. W magazynie pełno było regałów i poukładanych w równe rzędy i kolumny pozalepianych taśmą kartonowych pudeł. Chudy był tutaj nie

raz i widok nie robił na nim już takiego wrażenia, jak za pierwszym razem, ale Jessica i dwaj „ochroniarze” stanęli z szeroko otwartymi oczami. Johnny uśmiechnął się widząc ich miny.

- Szkoda czasu – usłyszał głos chemika, który już zdążył przecisnąć się między regałami i wysuwał na środek skrzynki, które miały być zabrane. – Trzeba to przenieść na furgonetkę.

Johnny skinął na gangerów, a ci z wawo zabrali się do roboty. Do przeniesienia były cztery, niezbyt duże skrzynki, których zawartość znana była tylko che-

mikowi, ale nie ulegało wątpliwości, że miały one ogromną wartość.

Jak na razie wszystko przebiegało bez najmniejszych problemów i Chudy był coraz bardziej rozluźniony. Zastanawiał się, o co Fox robił tyle krzyku, przecież chłopaki poleceni przez Jessa zachowywali się spokojnie i bez żadnego szemrania wykonywali wszystkie polecenia. A wystarczyło tylko, że Johnny zaoferował im odpowiednio wysokie wynagrodzenie. To było prostsze niż wydawało się na początku i Johnny już sobie gratulował sukcesu.

Kiedy towar znalazł się na furgonetce, chemik wraz ze swoim ogromnym ochroniarzem załadowali się do szoferki, a Johnny z Jess do jego samochodu. Kumple dziewczyny powiadali na swoje motocykle i cała kawalkada ruszyła przez miasto. Zwracali na siebie uwagę, ale Fox robił tak zawsze. Uważał, że w ten sposób jest bezpieczniejszy, kiedy mieszkańcy miasteczka widzą jego przejazd i w razie potrzeby szybko zareagują na wszelkiego typu agresję przeciwko „ich” człowiekowi, który produkuje dla nich zbawienne lekarstwa. To było ich miasto – Foka i Chudego. Obaj wiedzieli o tym doskonale i byli spokojni o swój los.



Była tylko jedna osoba, na którą Johnny powinien być zły i którą powinien winić za sytuację w jakiej się znalazł. Osoba tą był on sam, ale jak to w ta-

kich okolicznościach bywa, łatwiej było przeklinać na zupełnie kogoś innego, co Chudy właśnie w tej chwili robił. Tkwił skulony za metalowymi beczkami i z lękiem wsłuchiwał się w odgłosy wystrzałów, brzęk kul, które rykoszetowały po całym magazynie i krzyki tych, którzy tego dnia mieli wyjątkowego pecha i zostali trafieni. Johnny zastanawiał się, kiedy przyjdzie jego kolej na zaliczenie kulki. Miał tylko nadzieję, że również ta dziwka Jessica podzieli jego los. A najchętniej sam by się z nią policzył.

Pierwszy raz tak bardzo zaufał kobiecie, oddał jej całe swoje serce, a ona wydymała go, jakby to on był panienką do towarzystwa, a nie ona. Czuł się podle i kłął na czym tylko świat stoi, chociaż wiedział, że to mu nie pomorze. W spoczonej dłoni ścisnął pistolet, ale nie miał ochoty na jego wykorzystanie. Chciał tylko przecześć całą awanturę w jakiej się znalazł, najlepiej w jednym, nienaruszonym kawałku. Dopiero potem będzie się zastanawiał, jak do tego wszystkiego doszło i kto za to odpowiada oraz, co zrobi tej osobie.

Początkowo nic nie wskazywało, że z transakcją mogą być jakiegokolwiek problemy. Ludzie z Atlanty przybyli w nieco większym niż się spodziewał składzie, ale w granicach rozsądku, żeby nie wystraszyć innych kontrahentów. Atmosfera od samego początku była jednak napięta, każdy spoglądał na każdego z nieufnością,

obserwowano każdy, nawet najdrobniejszy ruch, co jest normalne w miejscu, gdzie każdy ma przy sobie broń i wie jak z niej korzystać w efektywny sposób. Johnny stał przytulony do Jess i prawdę mówiąc był lekko znużony tym wszystkim, co działo się dookoła. W swoim życiu brał już udział w tylu transakcjach, że nie czuł już tego dreszczyku emocji, co za pierwszym razem. Kiedy Fox omawiał sprawy finansowe, Chudy myślał już tylko o jednym, a mianowicie o obiecanych przez Jess prezencie, jaki dla niego miała na urodziny. Miał go otrzymać wieczorem, po zakończeniu interesów w zaciszu jego mieszkania.

I może właśnie przez to, że myślni był już w innym czasie i miejscu, nie zauważył jak dziewczyna daje znak jednemu ze swoich kumpli. Ten nie namyślając się długo podrzucił do ramienia shotguna i wygarnął do stojących naprzeciw ludzi z Atlanty. Dopiero huk wystrzału wyrwał Chudego z błogich rozmyślań. Ale największy szok przeżył, kiedy stojąca u jego boku dziewczyna zamachnęła się i trzasnęła mu z rozmachem w zęby tak, że zobaczył Orbital. Zatoczył się do tyłu i to prawdopodobnie uratowało mu życie, kiedy wokoło zaczął latać ołów. Zanim odskoczył w bezpieczniejsze miejsce, gdzie miał jako taką osłonę, usłyszał jeszcze przekleństwo jego ukochanej i zobaczył, jak sięga po broń.

Nie tak wyobrażał sobie dzień swoich urodzin. Owszem, miały być fajerwerki

i wystrzałowa zabawa, ale to co działo się dookoła przypominało raczej dzień powszedni na froncie, a nie spokojną, narkotykową transakcję.

Jakaś zbłąkana seria z automatu zaębniła mu nad głową, którą odruchowo wcisnął między kolana. Postanowił, że jeśli wyjdzie z tego cało, już nigdy więcej nie zaufa kobiecie. To najbardziej zdradzieckie plemię na ziemi, co potwierdzałoby teorię jednego z wędrownych kaznodziejów, których Chudy miał okazję słyszeć, że Moloch jest kobietą. A jeśli tak było w istocie, to on, Johnny Callone, zabawi się w zabójcę maszyn. Nie daruje tej dziwce, która wykorzystwała go, jak zwykłego śmieciarza. Wszystko oczywiście pod warunkiem, że wyjdzie z tego cało.

Strzelanina stopniowo przycichała i Chudy zaryzykował wychylenie się zza osłony i ocenę sytuacji. Magazyn wypełniony był dymem i zapachem prochu oraz krwi, od którego Johnnemu zakręciło się w głowie. Na posadzce dostrzegł ciała trzech gangerów, których przyprowadził tutaj, jako ochronę, a którzy okazali się zwykłymi bandytami. Zwiertzyli okazję do szybkiego wzbogacenia się i wykorzystali do tego swoją najmocniejszą broń, czyli wdzięki pięknej Jess. A teraz część z nich leżała we własnych wnętrznościach, podczas gdy pozostali wciąż się ostrzeliwując, podawali tyły. Johnny odetchnął z ulgą.

Jednak nie trwało to długo. Poczuł na karku chłód lufy i zdrętwiał. Miał jed-

nakże na tyle rozumu, że w tym samym momencie wypuścił z dłoni pistolet, który stuknął o betonową posadzkę. To nie były wymarzone urodziny.



Miał być prezent zapakowany w pudełko, jak za dawnych, dobrych czasów, kiedy nie było jeszcze Molocha i wszystko wyglądało inaczej. Miała być niespodzianka, której nie mógł się doczekać. I tak też było. Tylko, że pudełkiem okazała się trumna, w którą go zapakowano, a niespodzianka czekała go w Atlancie i z całą pewnością nie będzie to taka niespodzianka, o jakiej marzył podczas tego tygodnia, który spędził u boku Jess.

Chudy leżał skrępowany i zakneblowany. Otaczały go nieprzeniknione ciemności, a jedynym dźwiękiem jaki dobiegał do jego uszu był jednostajny warkot silnika. Od czasu do czasu samochód podskakiwał na wybojach i nierównościach drogi, ale na szczęście dla chłopaka w trumnie nie było zbyt wiele miejsca, więc nie musiał się martwić, że się poobija. Jednak ta myśl wcale go nie pocieszała. Wręcz przeciwnie.

Teraz, kiedy dostał po głowie, wybito mu kilka zębów i mocno skopano, uspokoił się zupełnie i pogodził z losem, jaki go czeka. Powoli docierała do niego myśl, że zostało mu już niewiele życia. Nie tak wyobrażał sobie

dzień swoich urodzin. Zamiast imprezy była podróż w mało komfortowych warunkach, którą pogarszała dodatkowo świadomość tego, jak to wszystko się zakończy.

Gniew, jaki początkowo odczuwał w stosunku do Jessici, teraz zupełnie się wypalił i pozostał po nim tylko żal, że nie spotkali się w innych okolicznościach, w innym czasie, może nawet w innym życiu. Teraz już było za późno na cokolwiek i ta myśl bolała go najbardziej.

On, Johnny Callone zwany Chudym, dała się usidlić i oplątać wokół palca najpiękniejszej dziewczyny, jaką kiedykolwiek miał okazję spotkać. Nie żałował nawet jednej minuty, którą z nią spędził, nawet teraz, kiedy wiedział, że Jess robiła to wszystko z wyrachowania, że miała w tym swój własny, ukryty cel, który kosztował Chudego życie. Gdzieś w głębi serca Johnnego tliła się nadzieja, że może jednak i Jessica czuła do niego coś więcej, że chociaż trochę go lubiła. Z tą myślą łatwiej będzie mu umierać. Miał jednocześnie nadzieję, że przynajmniej jej nie spotkał podobny los i udało jej się uciec. Mimo, że zrobiła go w trąbę, zasłużyła na to aby żyć. Anioły powinny żyć.

Samochód podskoczył na kolejnym wyboju, koła odmierzały kolejne mile, a Johnny wsłuchiwał się w bicie własnego serca. Wszystkiego najlepszego, pomyślał.

Katowice, luty 2012

Tekst: Grzegorz Hellich



BYŁA SOBIE HALA... RAFINERIA

Witaj, Wędrowcze! Przystąp na chwilę i posłuchaj... Posłuchaj opowieści starego Grzelicha... Czy mówiłem Ci już kiedyś o mojej wizycie w przedziwnym miejscu zwanym Rafinerią? Sam do końca nie wiem, gdzie się ono znajduje. Jedni twierdzą, że gdzieś w połowie drogi pomiędzy Nowym Jorkiem, a Federacją Appalachów, inni, że gdzieś na bezdrożach Południowej Hegemonii, jeszcze inni, że niedaleko Salt Lake City. Pamiętam tylko, że nieopodal były jakieś Głuchołazy...

Ale czy to ważne, gdzie leży to owiane legendami miejsce? Ważne jest to, co Rafineria w sobie kryje. A kryje wiele, naprawdę wiele. Ruiny hali to wielki budynek z czerwonej cegły, o architekturze typowej dla dumnych budowli z początku ubiegłego wieku. Wielkie, strzeliste okiennice uzupełniane małymi okienkami, ciasne i ciemne podziemia, pokoiki, schody, piętro i wiele kąćków pełnych dawnych tajemnic. Przyznam szczerze, że nie dane było mi zwiedzić wszystkich zakamarków, ale to co widziałem robiło wrażenie.

Zastanawiasz się może teraz, co takiego ciekawego ma w sobie ta Hala? Widzisz, z początku pozwoliłem sobie zlekceważyć to miejsce. Ot, stara zaniedbana fabryczka. Jakież było moje zdziwienie, kiedy mym oczom ukazały się ściany pokryte hasłami z naszego, powojennego świata, wielkie, niczym średniowieczne gobeliny,

zwisające w witrynach okien płótna i pomiędzy filarami, z kątów popatrujące dzieła sztuki rewolucji przemysłowej – stare manekiny, a wszystko to dodatkowo wzbogacone najróżniejszymi plakatami i pamiątkami z całych Zastranych Stanów! Propaganda, reklama, usługi, listy gończe, strony gazet, fragmenty Pisma Świętego, ostrzeżenia przed mutantami i maszynami, trofea z licznych bojów, pamiątki z Frontu, ślady pozostawione przez licznych gości i wiele, wiele innych przedmiotów, których sobie nawet nie przypominę ze względu na ich mnogość.

Zamknij oczy, Wędrowcze. Wyobraź sobie tę halę, te plakaty, naścienne malunki, ozdoby, grafiki... Widzisz? Ale wciąż czegoś brakuje... tak... a gdzie bar? Otóż jest i bar! Najlepiej zaopatrzone bar w okolicznych bezdrożach! A jakby tego było mało, to przy wykupieniu siennika w tutej-



szej noclegowni, nie tylko dostajesz za darmo dostęp do prądu z lokalnej prądnicy, ale też i do toalety! Cywilizowanego sraczyka z papierem toaletowym, bieżącą wodą i Nielimitowanym ciepłym prysznicem.

Ale same mury to nie wszystko. To ludzie ożywiają Rafinerię. Kolorowa zbieranina o jaką na zwykłych pustkowiach trudno, co jeden to lepszy okaz. I ten ich subtelny dress-code typu: „tanio wyklepię blachę lub ryja”, „kupię, sprzedam, zamienię, raczej-nie-oszukam”, czy „tylko ważne sprawy, więc wypieprzaj plebsie”. Skąd to wiem? Bo byłem tam i na własne oczy widziałem. A co widziałem? Ech... Tomaszu niedowiarku... Lepiej zapytaj, czego to ja nie widziałem?!

Gladiatorzy w ciężkich zbrojach i o jeszcze cięższych spojrzeniach, wojownicy obwieszeni bronią, cwaniacy i handlarze z uśmiechem przylepionym do ust, moźni, którzy na Ciebie nawet nie spojrzą, czy spece, którzy z samego noszonego na sobie sprzętu mogliby urządzić niejednego szpital albo inny warsztat.

Mówię Ci, Wędrowcze! Takiej feerii karwaszów, płaszczy, gogli, nakolanników, napierśników, hełmów, rękawic, butów, kurtek, czapek i kapeluszy w życiu nie widziałem! Broń długa i krótka, karabiny wyborowe i pistolety maszynowe, EMP i strzelby „pogromcy”, granaty i miotacze ognia! Mają tam wszystko i nie boją się tego

użyć! Ale poza Hala ma się rozumieć. Na hali obowiązuje zasada totalnego rozbrojenia. No, poza bronią białą...

A broń biała w Hali jest na wierzchu i gotowa do użycia, gdyż jest o co walczyć i czego bronić. To w końcu jedyny taki freak show w całych Zastranych Stanach...

Połącz teraz, Wędrowcze, te wizje, które przed Tobą rozrysowałem na mapach oceanów wyobraźni. Wielka, monumentalna Hala z początku ubiegłego wieku i dzikie, niezbadane tereny wokół niej. Ogromne centrum targowo-usługowe połączone z ufortyfikowanym przyczółkiem ludzkości na pustkowiach. Walka o wpływy lokalnych bonzów i przyjezdnych Ambasadorów. Silne Frakcje i słabsze koterie. Bogactwo barw i kolorów tak broni i strojów, jak i zawodów oraz charakterów. A wszystko to podlane sosem z czystej postapokalipsy. I co? Widzisz już? Chcesz się dostać na Rafinerię, chcesz zobaczyć to na własne oczy? To Ci powiem, że w tym roku ponoć będzie można na nią trafić w okolicach Askhole, na trasie linii kolejowej łączącej Federację Appalachów z Nowym Jorkiem.

Jeżeli kiedyś znajdziesz do nich drogę, rozejrzyj się bacznie. Być może przy barze zobaczysz brodatą sylwetkę sączącą powoli „śmierć pułkownika”. Podejdź wtedy i postaw staremu Grzelichowi kolejnego drinka.

Znajdź drogę, Wędrowcze.

SETTING GRY TERENOWEJ RAFINERII 2012 OGŁOSZONY!



„33 DNI
PÓŹNIEJ...”

„Kto kontroluje przeszłość, ten ma władzę nad przyszłością.”
- George Orwell

5 dni wystarczyło, by dobrze prosperujące miasto obróciło się w kompletną ruinę. By dwie przyjazne sobie frakcje stanęły na krawędzi wojny.

5 dni i dwóch ambitnych dowódców.

Co tak naprawdę wydarzyło się w zajeździe The Middle? Komu uda się dotrzeć do prawdy? Ekspedycja Prokuratury Wojskowej Nowego Jorku jest już na miejscu, Kontyngent Emisarski Federacji Appalachów także nie próżnuje. Czy rozwikła ją tajemnicę? Czy też historia znów zatoczy koło?



SETTING GRY TERENOWEJ RAFINERII 2012 OGŁOSZONY!

ZNASZ TE MIEJSCA?

NOWE LOKACJE



**POZNAJ JE
NA NOWO**

**ODKRYJ JE
W "NOWEJ ERZE"**

NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER

NEUROSHINA TACTICS

KAPITAN BERG
MALOWAŁ: ADRIAN TYRAKOWSKI



☢ Wydarzeniem marca była niewątpliwie premiera zapowiadanej od wakacji kampanii NST. Po wielu miesiącach oczekiwania, utyskiwania i ponaglenia (pozdrowienia dla Maczety ;)), gracze otrzymali w końcu upragniony tekst. 72 strony zasad, misji, zadań, sprzętu, ulepszeń i wielu innych atrakcji, dzięki którym od tacticsa nie sposób się oderwać.

☢ Przez długie tygodnie gracze Hegemonii i Posterunku przebierali z niecierpliwością nogami, by wreszcie się doczekać: modele Kapitana Berga i Koxsa trafiły do sprzedaży. Tak wzmocnione obie frakcje przystąpiły do kolejnej potyczki, której opis znajdziecie w tym numerze GP.

☢ Tymczasem kolejny specjal - walczący w oddziałach Borgo Mesmeryta - odlewa się już w Wielkiej Brytanii, podczas gdy żywiczny master nabiera kolorów pod pędzlem Adriana Tyrakowskiego. Premiera w Kwietniu.

☢ Niestety mamy też złą wiadomość - z przyczyn technicznych premiera Lodowy zostanie przesunięta. Eksperyment z nową metodą tworzenia odlewu wzorcowego wydłużył proces powstawania figurki, przez co ukaże się ona dopiero w maju. Wszystkie molochove mózgi przepraszamy za opóźnienie.

☢ W kwietniu planujemy również premierę nowej strony NST. Nowy serwis prezentuje się o wiele lepiej, daje większe możliwości i nie posiada ograniczeń, na które narzekaliście korzystając z jego aktualnej wersji. Premiera na dniach, a zaraz po niej pierwszy w nowej odsłonie serwisu konkurs tacticsowy!

☢ Niektórzy nie zdążyli jeszcze dobrze wczytać się w tekst kampanii, a w Warszawie chłopaki ruszają już z rozgrywkami. Kampania pod wdzięcznym tytułem „Moloch grasuje na Pradze, a Borgo na Woli” startuje w kwietniu w sklepie Graal w Blue City. Szczegóły w serwisie NST i na blogu warszawskiej kampanii - <http://kampanianst.blogspot.com/>. Zapraszamy!

☢ Jeśli chcecie rozpocząć rozgrywki kampanijne lub turniejowe w swoim mieście i nie wiecie od czego zacząć, piszcie na nst@wydawnictwoportal.pl. Pomożemy! :)

NEUROSHIMA TACTICS



GRA FIGURKOWA
KAMPANIA



TACTICSOWY
ROZKŁAD JAZDY

MARZEC 2012

TURNIEJE:

1 kwietnia

W Lubelskim Stowarzyszeniu Fantastyki Cytadela Syrusza

14 kwietnia

W katowickim Bardzie

19-go kwietnia

We wrocławskim Bardzie

21 kwietnia

W Gnomie, Bielsko Biała

**PANIE I PANOWIE,
WRESZCIE JEST!**

**Z DUMĄ PREZENTUJEMY *PODRĘCZNIK
KAMPANII* DO NEUROSHIMY TACTICS.**

**72-STRONICOWY PLIK PDF DOSTĘPNY JEST
NA STRONIE GRY: NSTACTICS.COM**

ZAPRASZAMY DO GRY!

KAMPANIA CAŁKIEM INNY TACTICS

FELIETON PIOTRA HARASZCZAKA
FOTO: MARCIN KARBOWSKI
GRAFIKI: RAFAŁ SZYMA

B yłem zszokowany jak bardzo kampania zmienia sposób rozgrywki w Neuroshimę Tactics. Do pierwszej partii w jej ramach podszedłem mając w głowie to wszystko czego nauczyłem się grając na zasadach turniejowych. Byłem zorientowany na zdobycie konkretnych celów, zgarńnięcie gambli, obstawienie terenu, eliminację jednostek przeciwnika.

Tak należy grać na turnieju, tak też należy grać w kampanii. Jest tylko jedna zasadnicza różnica – w turnieju możesz postawić wszystko na jedną kartę, możesz spokojnie poświęcić jednostki w decydującym momencie, bo na turnieju cel uświęca środki. Masz wygrać partię, za każdą rozsądną cenę. Kiedy sprawy przyjmą fatalny obrót, możesz zaryzykować desperackim atakiem, który zdecyduje o wygranej – jeśli twoje oddziały polegą, trudno i tak byłeś na straconej pozycji, jeśli zwyciężą zdobywasz duży punkt, zaliczasz zwycięstwo. Grasz va banque i trup ściele się gęsto, w następnej partii i tak wystawisz te oddziały ponownie. Możesz po-

zwolić sobie na to, aby w kluczowym momencie przestać liczyć się z życiem twoich jednostek. Zresztą zapytam cię wprost – czy na turnieju, ktokolwiek oszczędza swoje jednostki w obliczu porażki? Czy ktokolwiek wycofuje swoje jednostki na z góry upatrzone pozycje, aby ocalić chłopaków od niechybnej śmierci? Rzadko. Bardzo rzadko. Jeśli możesz wygrać ryzykując to porostu ryzykujesz.

Wynik bitwy w kampanii przekłada się na każdą następną potyczkę, w efekcie zaczynasz grać jak prawdziwy dowódca i po prostu dbasz o swoich ludzi, bo każda strata boli, bo wiąże się z dodatkowymi kosztami.

W kampanii przywiązujesz się do swoich jednostek już po pierwszej bitwie, bo każda potyczka rodzi bohaterów – wystarczy, że jeden z twoich modeli zrobi świetną akcję i już chcesz mu nadać imię, albo fajną ksywę i ten metalowy koleś przestaje być zwykłym punkiem, żołnierzem, mutkiem czy maszyną, a staje się twoim dobrym ziomalem (Szalonym Ivanem, szeregowcem Ryanem, Tokikiem czy maszyną WD-40). A stracić kumpla w bitwie – wiesz, to jednak boli. Kampania

zmienia podejście do gry. W kampanii grasz globalnie.

ROZWIJASZ

Po pierwszej potyczce pokochasz swoją ekipę i od razu będzie mógł w nią zainwestować. Każda bitwa przynosi ci zyski – spijasz śmietankę i możesz pakować zarobek w rozwój swoich ludzi, mutków czy roboty. Możesz ulepszyć ich umiejętności bojowe, podnosić rangę jednostek oraz wypakować im współczynniki. Możesz dołożyć im nowy lepszy

sprzęt. Będziesz miał możliwość werbowania nowych oddziałów i jednostek specjalnych. Po każdej bitwie zwiększysz siłę swojego gangu.

ZDOBYWASZ

Integralną częścią gry są zdobycze – twoi ludzie odkrywają nowe miejsca, które możesz przyłączyć, aby stopniowo powiększały twój potencjał rozwoju i potęgę, albo spalić aby czerpać z nich jednorazową, ale sowitą korzyść. Po bitwie oprócz nowych miejsc możesz wejść w posiadanie nowego świetnego sprzętu, który twórczo będziesz wykorzystywał w kolejnych starciach.

ZARZĄDZASZ

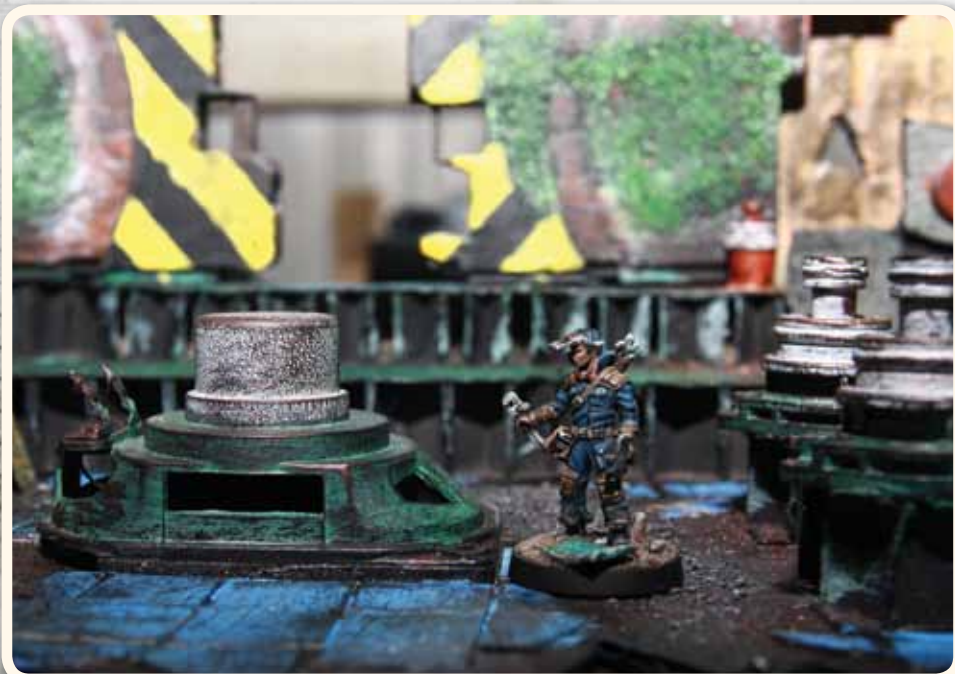
Dokonujesz nieustanych wyborów: w kogo zainwestować zdobyte środki, które oddziały wzmacniać, które werbować. Możesz powiększać swoją siedzibę, przyłączać



nowe miejsca, gromadzić galerię skalpów. Sam decydujesz, kogo i w jakim celu wyślesz na plac boju. No tak, to ty każdorazowo – jak rasowy boss wyznaczasz misję dla swoich ludzi.

MISJE I SCENARIUSZE

Zapomnij o sprawiedliwym balansie – to kampania, więc w wielu miejscach poczujesz się mocno zaskoczony. W Neuroshimie Tactics jest zasada, że na każdą akcję możesz zareagować prawdą? Nie inaczej jest w przypadku scenariuszy. Za-



wsze decydujesz na jaką misję wysyłasz swoją ekipę – może to być patrol, wyprawa łupieżcza, polowanie, poszukiwanie miejsca. Zatem wiesz co twoi ludzie będą robić na polu walki. Przekłada się to bezpośrednio na twoje zyski po bitwie.

Zdobędziesz więcej gambli, masz większą szansę trafić na pożądane miejsce. Trik polega na tym, że o tym samym decyduje twój przeciwnik. Składając do kupy obie misje generuje się scenariusz. Zaskoczenie kryje się w tym, że każdy z was wyznacza cel misji

po kryjomu. W wyniku tego, nigdy nie wiesz, jaki scenariusz przyjdzie ci stoczyć. Tak więc twój przeciwnik wysyła gang w poszukiwaniu nowej miejscówki, a ty tymczasem postanawiasz zapolewać na jedną z jego jednostek. Innymi słowy wpadnie chłopak w zasadzkę zupełnie nieświadomy. Piękna sprawa nie? Do czasu, aż sam łaszcząc się na gamble, sam nie wrąbiesz się w równie trudną aferę. Neuroshima Tactics to dynamiczna gra, więc wyobraź sobie jak bardzo podkręciliśmy ten aspekt w kampanii.



REPUTACJA

W kampanii zwycięża gracz, który zdobędzie ustaloną liczbę punktów reputacji. A tę zdobywasz za każdy twój sukces, za każdą trafną decyzję, za każdy zdobyty budynek, za każdego zastrzelonego przeciwnika, za to jak wypimpujesz swoją siedzibę, za to, jak traktujesz swoich ludzi. Oto cel gry –

wszyscy w okolicy mają o tobie myśleć jak o najgenialniejszym wodzu od czasów Napoleona. Rozumiesz – mają robić w gacie na samą myśl, że zjawiasz się na ich terytorium. Jeśli uda ci się do tego doprowadzić zwyciężasz. Zapomnij jednak o tym, że ktokolwiek uwierzy ci po prostu na gębę. Nie ma szans – w świecie Neuroshimy ludzie od public relations mogą co najwyżej

PODSUMOWANIE

Kiedy pisaliśmy kampanię zależało nam na tym, aby każda rozgrywka czymś zaskakiwała. Cała kampania zmienia się w fa-

scynującą historię starć gangów i frakcji – to prawdziwa opowieść o wzlotach i upadkach, o bohaterских wyczynach i dramatycznych wyborach. To opowieść o tym jakim przywódcą byłbyś gdyby nagle z niebios spadły nam na łeb nuklearne pociski. W trakcie kampanii podejmujesz całą masę ważnych decyzji. Każda z nich wpływa na późniejsze wydarzenia. Możesz być brutalnym watażką, który trzyma gang za pysk, albo twardzielem, za którym każdy poszedłby w ogień. Wybierasz i grasz. A wszystko układa się w pełną zwrotów akcji historię, której sami byśmy nie wymyślili.

YOU SHALL NOT PASS!



RAPORT Z BITWY HEGEMONII Z POSTERUNKIEM
TEKST: ALEKSANDER TUKAJ I TOMIR PRZECZEK
REDAKCJA I FOTO: MARCIN KARBOWSKI

-Wiesz, że prędzej czy później przyjdą? Posterunek zawsze broni słabeuszy i na pewno nie pozwoli nam utrzymać bazy wypadowej tuż pod swoim nosem.

-No.

-Pokazałem chłopakom jak mają przygotować pozycje, zbudować działą z tego całego złomu i zaminowałem hipotetyczne przejścia, ale...

-Hipoto-jakie? – Zdziwił się Bob i zrobił wkurzoną minę, jedną z dwóch w swoim repertuarze.

-Noo... potencjalne... tam gdzie pewnie będą leżać! – dodał Mc Coy i zaczął zastanawiać się po raz setny, co właściwie przekonało go do pracy dla największego Koxsa Hegemonii

-To zawołaj jak ich zobaczysz- ja wracam do steków- Bob usiadł ciężko na stercie cegieł i wrócił do konsumpcji zrabowanej niedawno od pobliskich farmerów wołowiny.

W marcowym raporcie po raz kolejny spotykały się Posterunek i Hegemonia. Ponownie scenariusz był nietypowy – nie liczyliśmy standardowych punktów za zabijanie jednostek i szabrowanie, nie było również gambli. W zamian każda ze stron miała 3 cele do wypełnienia. Za każdy z nich przyznawany był jeden punkt. Posterunek miał za zadanie zniszczyć most i warsztat Hegemonii (rzucając bombę lub granat tak, by lokacja została objęta ciężkimi obrażeniami). Celem Hegemonii było ocalenie swojej frakcyjnej lokacji i zabezpieczenie mostu. Posterunek musiał więc atakować, a Hegemonia – jak najszybciej zatrzymać jego pochód.

MOST NA RZECE
SMIRÓDCE



Dodatkowo każda ze stron mogła zarobić punkt zabijając bohatera przeciwnika. Małe punkty miały być podliczone wyłącznie w przypadku remisu.

ROZSTAWIENIE I JEDNOSTKI POSTERUNEK

Makieta

Długo zastanawiałem się nad wyborem lokacji, które wystawię aby pomóc sobie w tym scenariuszu. Teoretycznie logicznym wyborem byłaby Purchawa, ja jednak postanowiłem że nie będę się pchał w paszczę lwa. Zamiast tego usta-

wiałem Kotłownię oraz gniazdo Szarpników. Zaczynałem z bardzo trudnej pozycji, prawie całkowicie otwarty teren, tymczasem Hegemonia zaczynała u siebie, w strefie zabudowanej.

Jednostki

3x Szturmowcy
1x Kapitan Berg
1x Ochroniarz

Szturmowcy to w mojej armii norma. Po ostatniej porażce udało mi się odratować Animala, więc przystąpił do kolejnej bitwy. Sprzęt mieli standardowy, karabiny, 4 kulki każdy i oczywiście pance-



POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

1. Gangerzy
2. Kowboj i Koks
3. Działo śmieciowe
4. Warsztat
5. Most
6. Rój Szarpników
7. Kotłownia
8. Szturmowcy
9. Kapitan Berg i Ochroniarz

rze, które ratowały mi skórę w niejednej sytuacji. Do tego cały zespół dostał medykamenty, tak na wszelki wypadek, gdyby jednak pancierz nie wystarczył.



Chciałem sprawdzić jak poradzi sobie **Kapitan Berg**, jego umiejętność detonowania bomb w darmowej akcji była zachęcająca. Scenariusz zakładał że Berg ma od początku dwie bomby i swoje medykamenty.

Ochroniarz został przydzielony do kapitana. Jemu dołożyłem drugi pistolet i granat dymny, liczyłem że dzięki temu nawiąże równorzędną walkę z kowbojem.



Rozstawienie

Szturmowcy ruszyli prawym skrzydłem, miałem w planach przygwoździć Koksę i Kowboja ogniem żeby nie stanowili zagrożenia dla mojego specjalisty.

Ochroniarz z Bergiem zaczęli przy drodze, mieli ruszyć środkiem a potem przyciąć się przy kotłowni i licząc na odrobinę szczęścia, rzucać bomby.

ROZSTAWIENIE I JEDNOSTKI HEGEMONIA

Jednostki:

Koksu

Od początku planowo największy atut armii. Postanowiłem go wykorzystywać tam, gdzie inni zbyt łatwo mogliby paść - do obsługi działa śmieciowego. Początkowy brak zasłony i niewielka odległość sprawiły, że w tym niezwykle istotnym miejscu łatwo było o kulkę. Założyłem więc, że Koksę, nawet jeżeli jego akcja zostanie przerwana w rezultacie będzie mógł w następnych jeszcze skuteczniej wykorzystać lokację. Dokupiłem mu też granat, licząc na to, że po zużyciu pocisków z działa, być może mając już wyższą zręczność, da radę z 8 cali przywalić całemu oddziałowi Szturmowców.



Kowboj

Jak nie jest się Obrońcą Molocha, ciężko mieć oczy z tyłu głowy. Kie-

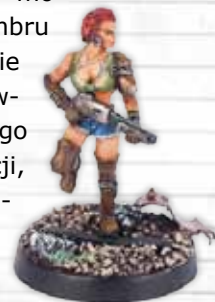
dy zaś ona sama jest unieruchomiona przez przerośnięte karczycho, dobrze mieć kogoś kto rozgląda się za Ciebie na boki.



Koksu, mimo, że jest bardzo wytrzymały, nie jest niezniszczalny i w krytycznym momencie potrzeba kogoś kto będzie w stanie ściągnąć na siebie ogień, lub jeszcze lepiej zabić przeciwnika nim zdąży wystrzelić. Do tego celu zdecydowanie najlepszy jest Kowboj z 8" zdolny zatrzymać w pojedynkę każdego atakującego przeciwnika.

Gangerzy

Nie mają tak wielkiej siły ognia jak Punki, nie strzelają tak celnie jak Black Angels, ale mają jedną niezwykle ważną cechę - potrafią przebiec połowę stołu i wypalić jeszcze ze swoich shotgunów lub po wzmocnieniu morale z pomocą bimbru jeszcze trzykrotnie zaatakować przeciwnika. Zmuszają go do wydania reakcji, a w dogodnej sytuacji potrafią mocno przygrzać.



TURA I POSTERUNEK

Panie Majorze, nie zmienię zdania, uważam że moi ludzie dobrze wykonywali swoje zadania. Wiem, bo byłem świadkiem i uczestnikiem całego starcia. Ruszyliśmy do przodu przez całe to porzewiałe żelastwo które zostało z dystryktu przemysłowego, a oni już na nas czekali.

Na początek uaktywniłem równocześnie Berga i Ochroniarza. Ten pierwszy ruszył do przodu, a drugi rzucił dymnym żeby nie stali jak kaczkę na strzelnicy. Koksę i kowboja zareagowali wybiegając do przodu.

Najbardziej wysunięty ze Szturmowców wlał na minę, chciałem sprawdzić czy jest prawdziwa, jak się okazało była, a zbroja nie ochroniła go przed obrażeniami. Zdecydowałem że w następnym ruchu cały oddział aktywuje się równocześnie. Ranny użył medykamentów, a pozostała dwójka ruszyła do przodu. Niestety całe zajście zobaczył Koksę i zajął upatrzone wcześniej miejsce przy dziale śmieciowym.

Dalej Szturmowcy już tylko ruszali do przodu chcąc dotrzeć do osłon, Koksę raz odpalił z armaty ale na całe szczęście bardzo niecelnie.

AVANTIII!



Mojemu bohaterowi i specjaliście zostały jeszcze po dwie akcje, toteż obaj, pod osłoną dymu przesunęli się o 6 cali do przodu.

TURA II

HEGEMONIA

-Wpadli w naszą pułapkę! Możemy teraz spróbować zająć ich z flanki,

zdobyć przewagę na skrzydle i stopadłym natarciem...

-Nie pier...ol tylko ładuj! – odciął się Bob i swoją ciężką łapą szarpną za wajchę zwalniającą pocisk – Ha! Dostali! Chude te maminsynki- powinni żreć mięso, a nie te małe wojskowe kanapeczki.

Na początku do akcji ruszyli Gangerzy. Ich głównym celem było wyposażenie się w Śmieciozbroje

w Warsztacie, oraz zajęcie pozycji na piętrze. Po realizacji tego zadania próbowałem korzystając z dodatkowej akcji zaatakować Szturmowców, po części licząc na fart, po części na ich słabe osłony, jednak niestety nie udało mi się wiele wywalczyć. Co prawda dzięki jednoczesnej aktywacji udało mi się ostatnim wolnym hegemonczykiem zająć dobrą pozycję za skrzynkami, ale niestety oku-

piłem to raną u osłaniającego go strzelca.

Dużo lepiej spisał się obsługujący Działo Śmieciowe Koks. W trzech kolejnych akcjach, będąc cały czas pod ostrzałem Szturmowców, wykonałem trzy próby wykorzystania tej niezwykle użytecznej lokacji, co więcej wszystkie zakończone sukcesem. Mimo, że trafienie bezpośrednio uzyskiwałem dopiero na 5, to dwukrotnie zmieściłem się w tej liczbie, a raz zadałem lekkie obrażenia, dzięki niewielkiemu zniesieniu pocisku. Niestety, żadne z trafień nie okazało się śmiertelne i musiałem przygotować się na zajęcie bardziej wysuniętej pozycji, ponieważ zużyłem wszystkie pociski z działa.

Równocześnie z nim do przodu przesunął się Kowboj, zajmując wreszcie wymarzoną pozycję w odległości niemal 8" od przeciwników. Pierwszy jego atak nie przyniósł niestety rezultatu, ale kolejne miały zwrócić to z nawiązką..

Na koniec za zebrany z trafień akumulator zdetonowałem beczkę za którą w dymie skrył się Berg. Trafienie jednak zakończyło się tylko raną, a nie zgonem i dało mi tylko więcej czasu na rozprawienie się ze Szturmowcami.

PRZEPUSTKA JEST?!



TURA III

POSTERUNEK

Najpierw usłyszałem głośnie wystrzały z działa i kanonadę pistoletów maszynowych, wszystko poszło w oddział Animala. Wśród tego gradu pocisków słyszałem że wiele z nich odbiło się od keklarowych kamizelek. Potem najpierw w słuchawce rozległ się krzyk rannego,

a potem beczka eksplodowała mi prosto w twarz i raniła mnie dość poważnie...

Szturmowcy zmarowali strasznie dużo kul, to było jak bardzo zły sen. Ale przynajmniej pancerze się sprawdzały. No, z małym wyjątkiem. Aktywowałem oddział, jeden ze szturmowców zaczął się leczyć, drugi padł na glebę szukając schronienia, a trzeci strzelił, niestety znowu niecelnie. Do tego Kowboj

trafił bezbłędnie i ranił szturmowca który zmarował tylko kulkę. W międzyczasie Koks starał się ustrzelić kolejnego członka oddziału. Na szczęście ten wielki byk tego dnia nie miał ręki do spluwy.

Berg i Ochroniarz rozdzielili się - Berg zajął kotłownię i zgarnął Akumulator, a Ochroniarz ruszył wzdłuż wraku samochodu. Jeden z Gangerów próbował go trafić, ale chybił. Kapitan użył Kotłowni i ostonił sie-

bie i ochroniarza przed wzrokiem Gangerów.

Szturmowcy się pogubili, dosłownie. Sam już nie wiedziałem co mam robić, więc waliłem na oślep. Jeden z nich przygrzał do Kowboja, drugi dopadł do zastony, trzeci zaczął się skradać. Ten który strzelał nie zdążył, bo pomimo dobrego rzutu to Kowboj trafił go pierwszy, zabijając na miejscu.

Ochroniarzem starałem się zająć tego przekłętą rewolwerowca od lewej, ale niestety cały plan spalił na panewce. Ostatnie kulki Kowboja powaliły mojego bohatera. Jedyną dobrą wiadomością było to, że przynajmniej skończyła mu się amunicja i mogłem do niego walić już niemal bezkarnie. Taką też próbę podjąłem jednym z dwóch pozostałych przy życiu żołnierzy, niestety Kowboj schował się za osłoną szybciej niż mój chłopak nacisnął spust.

Drugi ze Szturmowców wali do Koks, a ten próbuje odwdziżyć się tym samym. Jednak to ja wreszcie byłem szybszy i zraniłem wielką górę mięcha. Na koniec Berg skorzystał jeszcze z medykamentów. Porażka wydawała się kwestią czasu.



A MOŻE BY TAK BRYCZKĄ?

TURA IV

HEGEMONIA

-No to tefu mamy ich w gałści- wymemlał Bob, wyszarpując zębami zawleczkę granatu - Zdychalcie ściełwa!- Krzyknął ciskając nim wprost za zasłonę za którą skryli się żołnierze.

Mc Coy powstrzymał ciszący mu się na usta komentarz, że jego szef mógłby już wypluć kawałek drutu,

gdy zobaczył, że dwa ciała pofrunęły posłusznie na fali eksplozji.

-Głupi ma zawsze szczęście- wyszeptał cicho i wetknął swoje Colty do kabur.

Kolejną turę aktywną rozpoczynałem już w dużo lepszej sytuacji. Gdy padł Ochroniarz i jeden ze Szturmowców, mogłem nieco poluźnić szyki i zdecydować się na odważniejsze działanie. Gangerzy wspólnie, jak jeden mąż tyknęli po flaszce postapokaliptycznego bim-

bru i ruszyli do natarcia. Najpierw trójka z nich przycelowała w pozycje Szturmowców, zmuszając ich do przejścia na bliższą pozycję, a następnie, kolejno podbiegli i wystrzelili z bliska do niemal pozbawionych amunicji przeciwników. Ci co prawda w odpowiedzi próbowali kontratakować cegłówkami, jednak na niewiele się to zdało. Seria ataków zakończyła się niestety tylko ranami, jednak po pierwsze udało mi się znacząco uszczuplić pulę reakcji przeciwnika, po drugie obaj Szturmowcy znaleźli się wystarczająco blisko wkurzonego rannego Kokska by ten mógł wykorzystać pełnię potencjału.

Niefartownie jego pierwszy atak zakończył się zacięciem broni, ale celujący do niego z 8 cali Szturmowiec chybił, więc akcja nie zakończyła się katastrofą.

Pozostało mi tylko jedno- skorzystać z granatu i mieć nadzieję, że nie chybi. I tak się właśnie stało. Kokska rzucił nim idealnie pomiędzy ocalałych przeciwników, zabijając obu jednym trafieniem. Ta ostatnia ofensywna akcja utwierdziła mnie w przekonaniu, że scenariusz jest dla mnie wygrany więc nie myśląc wiele w ostatniej akcji Kokska od-

ciąłem broń, a Kowboja wyposażylem w strzelbę jednego z gangerów i wycofałem się w pobliże Warsztatu. To odpuszczenie Bergowi i skupienie jednostek blisko siebie niemal nie zakończyło się dla mnie porażką...

TURA V

POSTERUNEK

Kolejna kanonada ze strony tych obdartusów musiała kompletnie złamać morale moich ludzi. Potem usłyszałem jeszcze eksplodujący granat i w słuchawkach zapadła cisza. Zostałem sam, uznałem że nie mam już nic do stracenia i zaprogramowałem zapalniki w ładunkach wybuchowych.

Berg pozostał jedynym żywym Posterunkowcem na polu bitwy. W tym momencie Hegemonia prowadziła już 3 punktami scenariusza. Mój bohater zginął, a most i warsztat nadal były nietknięte. Chciałem wyrównać, a przynajmniej nie przegrać do zera. Na oślep w dymie rzuciłem pierwszą bombę w most. Trochę ją zniósł, ale raniło jednego gangera i zabiło drugiego. Wybuch mimo wszyst-

ko objął cel, niszcząc konstrukcję i dając mi jeden punkt. Drugą akcją był ruch, cały czas w dymie, w pobliże warsztatu który miałem zniszczyć. Gdybym rzucił celnie, zniszczyłbym warsztat i miał duży szansę zabić kowboja, co dałoby mi ostatecznie 3 punkty scenariusza i zwycięstwo. Bombę jednak zniósł ponownie, tak to jest jak rzuca się na oślep. Eksplozja nastąpiła daleko od celu, a kowboja zaledwie lekko raniła. To był bardzo zły dzień dla Posteunku.

Ostateczny wynik: 3:1 dla Hegemonii.

PODSUMOWANIE

HEGEMONIA

-Na następny raz to my mamy mieć większe bomby, jasne?- Warknął Bob mieląc w zębach zimnego już steka. -Teraz będziemy musieli zapieprzać przez pustynię na piechotę, tylko dla tego, że nie wpadło Ci do tego Twojego bystrego łba, że tak łatwo rozwalić most! Strzelanie to nie wszystko.. w życiu tak naprawdę liczy się coś więcej. Liczy się masa- zakończył filozoficznie.

W tym scenariuszu zdecydowanie sprzyjało mi szczęście i wybuchy. Udało mi się utrzymać Szturmowców na niekorzystnej dla nich pozycji i spokojnie ostrzelać ją najpierw działem, potem granatami. Myślę, że właśnie to zapewniło mi zwycię-

stwo, Posterunek musiał skupić się na atakowanych żołnierzach, przez co Berg włączył się do działania dopiero w ostatnim momencie.

Niewiele jednak brakowało by Berg przechylił szalę zwycięstwa-

przez moją nieuwagę. Wiedziałem dobrze jaki ma zasięg i mogłem łatwo uniknąć niepotrzebnej straty Gangera i ryzyka zgonu Kowboja. Niestety dał mi się we znak dym- najpierw z granatu, następnie z kotłowni- gdyby nie to, pewnie za główny cel wziąłbym właśnie Komandosa i postarał się odstrzelić go zanim zajął dobrą pozycję do rzutu.

Świetnie natomiast sprawdził się Koks. Nie tyle pod względem trafień, bo te były raczej kwestią dobrych rzutów, co raczej spokojnego realizowania niebezpiecznych zadań, bez obaw, że skończy się to tragicznie. Kowboj, mający 13 ST statystycznie rzecz biorąc powinien lepiej użyć działu śmieciowego, jednak bałbym się, że pojedyncza nawet kula zakończy jego życie, zanim zrobi z lokacji użytek. Koks natomiast, nawet pozbawiony zasłony mógł strzelać raz za razem licząc tylko, że oberwie mniej niż 3 kule. Być może sposobem na niego byłyby długie serie i zapory ogniowe od Szturmowców, choć wtedy pewnie jeszcze szybciej pozbyli by się amunicji.

Całość wypadła zadowalająco, a w szczególności, podobał mi się



PANIE PREZESIE, ZADANIE WYKONANE!

WYNIK
WYGRYWA HEGEMONIA



fakt, że eliminacja jednostek była tylko drogą ułatwiającą realizację celów misji, a nie głównym sposobem zdobywania punktów. Dobrze zaplanowany scenariusz dostarcza masę radości i potrafi przełamać rutynę, a to bardzo cenna cecha

PODSUMOWANIE

POSTERUNEK

Popełniłem naprawdę dużo błędów na etapie planowania, a także zno-

wu za bardzo liczyłem na pecha mojego przeciwnika i szczęście moich własnych jednostek. Skończyło się olbrzymią porażką, którą będę pamiętał bardzo, bardzo długo. Miało być zajebicie, a wyszło jak zwykle. Na osłodę dostałem jeden punkt za most, jest to pocieszający, acz słaby akcent.

UDZIAŁ WZIELI



TURNIEJ W RZESZOWIE

10. marca 2012 odbyło się pierwsze starcie miłośników gry bitewnej Neuroshima Tactics. Progi GameKeepera przekroczyło ośmiu graczy zaopatrzonych w startery swoich armii, w przeważającej liczbie frakcji Hegemonii (3), następnie Posterunku i Mutantów Borgo (2) oraz Molocha. W ciągu 5 godzin sklep był miejscem licznych, epickich niekiedy starć i zażartych walk pomiędzy samymi zawodnikami jak również ich figurkami.

W toku gorącej atmosfery i wybuchających neuroshimowych beczek tryumfator mógł być jednak tylko jeden! Na szczególny podziw zasługuje jednak jedyna przedstawicielka płci pięknej - Emi grająca armią Borgo, która wygrała 2 z 3 walk i zajęła drugie, zaszczytne miejsce. Tryumfateorem całego zdarzenia został Huby, prowadzący do boju również armię Mutantów. Pierwsze miejsce zdobyło zestaw klimatycznych kości zasponsorowanych przez wydawnictwo Portal, zaś drugie, w wyniku losowania - laser, bardzo przydatny gadżet w trakcie potyczki. Wniosek? Borgo zdominowali cały turniej nie dając szans pozostałym frakcjom. Nic straconego - możliwość rewanżu już niedługo i z pewnością inne frakcje nie pozostaną dłużne.

**MASZ TACTICSOWY EVENT DO ZAPREZENTOWANIA?
PISZ SMIAŁO NA [NST@WYDAWNICTWOPORTAL.PL](mailto:nst@wydawnictwoportal.pl)**



KURS TAKTYKI
AUTOR: MICHAŁ KUCHARSKI
FOTO: MARCIN KARBOWSKI

Ciężka piechota, główna siła uderzeniowa Posterunku i jedna z najtrudniejszych do poprowadzenia jednostek. Jak wykorzystywać ich cechę, jak poprawnie szturmować budynki i jak ich zatrzymać?

I PRZED BITWA

Tym razem omówimy elitarny oddział Posterunku, najtwardszy oddział ludzi. Charakteryzują się wysoką wartością Budowy oraz Strzelania, pozostałe współczynniki mają na przeciętnym poziomie. Na wyposażeniu mają karabiny i pancerze. Ich cecha jest bardzo użyteczna, jednak dość trudna do pełnego wykorzystania. Do wad tego oddziału należą wąski przedział ich liczebności, trzech lub czterech, dość wysoka cena oraz swego rodzaju trudność w obsłudze. Ci goście wymagają podporządkowywania pod nich całej taktyki w grze.

SPRZĘT

Karabin, cztery kulki oraz kevlarowy pancerz to nasz zestaw

podstawowy. Ponieważ jest to oddział działający na wysuniętej pozycji, warto zainwestować w bagnety na wypadek nagłego kontrataku szponów, łowcy czy innej jednostki wyspecjalizowanej w walce wręcz. Inny sprzęt do zabrania z magazynu to granat i granat dymny, jeśli oddziałowi ma towarzyszyć pojedynczy model z dużą Zręcznością, wtedy sprzęt do rzucania dajemy jemu (jej?). Stara dobra saperka też nie zaszkodzi gdyby oddział miał przekraczać długi odsłonięty obszar którego nie byłby w stanie pokonać w jedną turę.

Warto też przemyśleć wzięcie bomby, skoro już mamy na nią zniżkę i podrzucić przeciwnikowi tam gdzie akurat jej nie chce.

**SZTURMOWCY,
DO SZTURMU!**

Dodatkowo jedna czy dwie pułapki będą przyjemnym dodatkiem do realizacji naszego planu, więc jeśli mamy nadwyżkowe gamble to warto w nie zainwestować.

Opcjonalnie możemy również zainwestować w koktajle mołotowa. Są dość tanie, a szkody jakie mogą wyrządzić zwracają ich koszt z nawiązką.

LICZEBNOŚĆ ODDZIAŁU

Czterech. Nie trzech. Czterech. 580 punktów to sporo, ale jeśli ten oddział ma wykonać swoje zadania to musi być odpowiednio liczny. W tym ustawieniu otrzymujemy 16 pocisków, a nie jest to dużo, biorąc pod uwagę że cecha Szturmowców wymaga zużywania pocisków, a do tego zwykle strzelamy krótką serią. Teoretycznie możemy wziąć trzech i liczyć na szczęście lub wziąć trochę od lekkiej piechoty, jednak zdecydowanie odradzam to rozwiązanie. Żeby w pełni wykorzystać możliwości tego oddziału będziemy potrzebowali lekkich piechociarzy więc polecam wykorzystywać Szturmowców w bitwach na tysiąc i więcej punktów. Na wszelki wypadek powtórzę: Czterech.

SYNERGIA 1+1=3

Kaznodzieja - Gość może nam uratować tyłek w kluczowym momencie, umożliwiając przerzuty testów Budowy, czy zacięcia.

Gladiator - Posterunek nie jest przesadnie mocny w walce wręcz, a ten gość może dzięki pomocy Szturmowców względnie łatwo zbliżyć się do wroga. Ponadto jego wysoka zręczność pomoże dorzucić granat tam gdzie będzie potrzebny.

Lekka piechota - konieczność! Wspomagają oni szturmowców na długim zasięgu, uniemożliwiając przeciwnikowi wciągnięcie ciężkiej piechoty w krzyżowy ogień. Więcej o współpracy szturmowców z lekką piechotą w części drugiej.

Zwiadowcy - podobnie jak Szturmowcy zajmują wysunięte pozycje, jednak niespecjalnie nadają się do współpracy z nimi, lepiej żeby działali w innej części pola walki.

Dr Quinn - w tą panią warto zainwestować. W oddziale szturmowców pełni dwie funkcje. Po pierwsze działa jak bank medykamentów. Po drugie jej wysoka zręczność pozwala jej skutecznie rzucać wszelkiego rodzaju złomem, granatami, nożami do rzucania, cegłami dzięki czemu na krótkim dystansie może działać równie skutecznie jak ciężka piechota.

Porucznik - niezastąpiony w większych bitwach, kiedy pula reakcji





jest zdecydowanie za niska żeby móc reagować zawsze gdy jest taka potrzeba. Jego zaletami są też wysoka wartość Walki Wręcz oraz Strzelania.

Luneta - podobnie jak z Porucznikiem, im większa bitwa tym bardziej przydatny. Jest to jeden z najdroższych modeli w Neuroshimie Tactics i jego wykorzystanie jest dość trudne. Przeciwnik będzie wielce zainteresowany jego szybkością likwidacją, a z drugiej strony dobrze by było, żeby snajper zarobił na swój żołądek.

II PRZY STOLE

LOKACJE

Punkt rezerw - lokacja frakcyjna Posterunku i zarazem kluczowa dla naszej strategii. Pozwala nam ona odzyskać amunicję i sprzęt z początku rozgrywki. Punkt rezerw najlepiej jest wystawiać możliwie blisko linii środkowej, na tej flance, którą będziemy chcieli przypuszczać szturm, jednocześnie mając w pamięci skład ekipy przeciwnika. Jeśli mamy pewność dotarcia do niego, możemy sobie pozwolić

na wystrzelanie amunicji. Którą flankę będziemy szturmować? Odpowiedź nie jest jednoznaczna, dużo zależy od układu makiety oraz od jednostek z jakimi przyjdzie nam walczyć. Walcząc z frakcjami dobrze radzącymi na długim dystansie lepiej wybrać tę flankę, która oferuje więcej osłon, żeby niepotrzebnie nie narażać ciężkiej piechoty na ostrzał w turze przeciwnika. Przeciw frakcjom mutantów Borgo i Hegemonii możemy wybrać tę którą tych osłon oferuje mniej.

Lombard - również wystawiany w pobliżu linii środkowej. Po przejęciu gable jeden ze szturmowców może korzystając z zapory ogniowej kolegi spokojnie podejść i sprzedać gable

Purchawa - możemy ją wystawić na drodze do punktu rezerw, jednak istnieje wtedy ryzyko że zrobimy prezent przeciwnikowi. Dobrze mieć na taką okazję wspomniane wcześniej pułapki.

Stanowisko strzeleckie - wystawiamy je daleko od linii środkowej, w miejscu z którego rozpościera się dobry widok dla Lekkiej Piechoty, lub innej jednostki która będzie zapewniać wsparcie dalekiego zasięgu Szturmowcom.

ZASIEKI

Możemy je wykorzystać w dwojaki sposób. Jeśli przeciwnik dysponuje szybkimi jednostkami (Szpony, Łowca, Kurier, Zwiadowcy) wtedy wykorzystujemy je żeby uniemożliwić im dotarcie do naszego punktu rezerw, trzeba też zwracać baczną uwagę czy nieprzyjacielskie wysunięte jednostki mają do dyspozycji wędkę umożliwiającą im zszabrowanie punktu rezerw z dystansu 3"

Drugie zastosowanie to utrudnienie przeciwnikowi zajęcia dogodnych pozycji na przeciwległej flance do miejsca wystawienia ciężkiej piechoty i tym samym spowolnienie jego marszu po gable w tamtej części stołu.

WYSTAWIANIE MODELI

Jak zwykle sporo zależy od tego czy będziemy zaczynać czy wybierać stronę. Szturmowców wystawiamy po tej stronie stołu w której umieściliśmy punkt rezerw. Dla naszego przeciwnika miejsce wystawienia ciężkiej piechoty nie będzie specjalną zagadką, więc nie musimy ich chować na sam koniec. W zamian możemy go potrzymać do w niepewności w kwestii tego gdzie

umieścimy nasze jednostki specjalne i bohaterów.

W centrum naszej strefy rozstawienia wystawiamy jednostki wyposażone w karabiny, które dzięki rewelacyjnemu zasięgowi oraz cesze karabinu będą umożliwiały ciężkiej piechocie atak na flance, bez narażania się na walkę z dwoma oddziałami wroga naraz.

Na przeciwległej flance wystawiamy jednostki pozostałe, np bohaterów. Ich zadaniem będzie nie tyle prowadzenie ofensywy, ile powstrzymanie wroga przed przejściem gambli lub, jeśli nadarzy się okazja, przejścia ich samemu lub zgarnięcia paru punktów zwycięstwa w innym sposób.

W TRAKCIE GRY

Jak to wszystko działa w praktyce? Dzielimy stół na trzy strefy:

Obszar obrony - słabsza flanka na której będziemy mieli mniej jednostek do dyspozycji, naszym celem tutaj nie jest pokonanie przeciwnika, ale uniemożliwienie mu łatwego zdobycia gambli i zabicia naszych jednostek. Skupiamy tutaj naszą statyczną obronę - beczki, zasieki, pułapki, drzwi. Ponadto wspiera-

my walczące tu jednostki punktami akumulatora zdobytymi przez pozostałe siły.

Strefa powstrzymania - centralny obszar pola walki, który chcemy zdominować, ale nie zająć. Naszym głównym celem w centrum stołu jest uniemożliwienie przeciwnikowi koncentracji ognia na szturmach. Podstawowym narzędziem do tego będą karabiny i celowanie. Obstawiamy znacznikami celowania okna, drzwi i przejścia z których jednostki przeciwnika mógłby zagrozić koncentracji ognia. Zależy nam na rozdzieleniu atakujących i powstrzymaniu modeli wystawionych w centrum od przedarcia się się w pobliże linii środkowej. Błędy przeciwnika i brak reakcji na nasze celowanie bezlitośnie wykorzystujemy posyłając mu kulkę lub dwie.

Główny kierunek ataku - obszar zdominowany przez spory oddział szturmców, wspierany najlepiej przez jakiś model specjalny z wysoką Zręcznością. Staramy się możliwie szybko przedostać do linii środkowej i punktu rezerw, jednocześnie zmuszając wrogów do krycia się przed naszym wzrokiem lub eliminując ich.

Omówimy tę technikę na przykładzie.

Rozpiska. Próg armii 1250 punktów, 125 gambli w puli sprzętu

Kaznodzieja	0 pkt.
Granat dymny	10 pkt.
Noż	5 pkt.
Szczur	10 pkt.
Luneta	170 pkt.
Dr Quinn	110 pkt.
Granat	15 pkt.
2 x Granat dymny	20 pkt.
2 x noż do rzucania	10 pkt.
3 x Lekka piechota	360 pkt.
Medykamenty	20 pkt.
4 x Szurmców	580 pkt.
Bagnety	15 pkt.
2 x pułapka	30 pkt.

**Suma 1230 punktów,
125 pkt. z puli sprzętu,
11 modeli**

Szczur i Kaznodzieja będą działali w obszarze obrony. Oddział Lekkiej piechoty i Luneta będą stanowili nasze siły powstrzymujące wroga. Szurmców i dr Quinn będą prowadzili atak.

Szczur otrzymuje zadanie typu "zrób lub zgiń" ma podejść do gambli i rzucić go do tyłu lub do Kaznodziei. Następnie, wycofując się, ma zszabrować lokację.

Kaznodzieja ma spróbować zdobyć gambli i wycofać się. Wspo-

magamy go przy tym pułapkami, zasiekami i efektami akumulatora. Wyposażaliśmy go także w granat dymny i noż na czarną godzinę.

Lekka piechota i Luneta w początkowej fazie mają zająć dogodną pozycję, zapewniającą zasłonę oraz duże pole ostrzału. Te cztery wyposażone w karabiny modele mają za zadanie przydusić wroga, zmusić go do ukrywania się i do wykorzystywania punktów reakcji oraz odizolować jednostki znajdujące się w centrum od przedostania się do obszaru który atakuje ciężka piechota.

Szurmców z obwieszoną latającym złomem Dr Quinn muszą przedostać się do punktu rezerwy z tamąd móc kontrolować sytuację, przejąć dwa gamble i likwidować przeciwników.

Jak wygląda ruch szurmców w sytuacji kontaktu z wrogiem? W dalszych rozważaniach zakładam że mamy do czynienia z sytuacją: oddział szurmców vs oddział nieprzyjaciela. Przeprowadzamy jednoczesną aktywację, jeden szurmców stawia zapórę ogniową w taki sposób by objąć nią możliwie dużą liczbę modeli przeciwnika (zwykle 1-2), jeśli

jest taka potrzeba drugi robi to samo, w tym czasie dwóch pozostałych kładzie znaczniki celowania na nieprzyjaciółach. Przeciwnik najpewniej zareaguje ruchem lub skradaniem na znaczniki celowania ukrywając zagrożone modele (pamiętamy o calowym przesunięciu). Uzywszy czyste pole do ruchu możemy się przesunąć, wykonując 6" cali ruchu naprzód. Towarzysząca oddziałowi jednostka specjalna\bohater wykonuje 6" ruchu, 1" przesunięcia i rzuca granat dymny w taki sposób by ukryć oddział przed ostrzałem przeciwnika w jego turze. Możemy rzucać sobie pod nogi lub między siebie a przeciwnika, zależy od sytuacji oraz natury przeciwnika. Ta technika ma swoje słabe punkty, ukrywanie się przed wrogiem może być kiepskim wyborem, gdy za przeciwnika mamy szybkie jednostki do walki wręcz, wyposażone w noże do rzucania. Druga, dużo poważniejsza wada tej techniki to efekt akumulatora "wietrzyk", dzięki któremu nasz oddział może znaleźć się na czystej pozycji. Najprościej w tym miejscu byłoby powiedzieć nie daj nieprzyjacielowi nabić trzech punk-

tów akumulatora, jednak nie jest to najlepsza porada taktyczna.

Rozwiązaniem tego problemu może być użycie łopaty. W takim

wypadku w trzecim ruchu jednostka specjalna wykonuje akcję okopanie, a szturmowcy pochodzą do niego w swoim trzecim ruchu, jak poniżej. To rozwiązanie

też ma swoje wady, tak ustawiony oddział co prawda jest traktowany jak za zasłoną, ale jeden granat czy strzał z bazooki może zakończyć grę.



CO JESZCZE POWINNIŚMY WIEDZIEĆ O GRANIU SZTURMOWCAMI?

Mogą oni z powodzeniem pełnić rolę defensywną, wysoka wartość budowy, pancerz i karabin pozwalający trzymać wroga na dystans. Jeśli powierzymy im zadanie utrzymania jakiejś pozycji to są najlepszym możliwym wyborem do tego.

Znakomicie sprawdzają się podczas atakowania miejsc zabezpieczonych znacznikiem celowania - jeden ze szturmców kładzie ogień zaporowy na jednostce wykonującej celowanie, a pozostali bezpiecznie przebiegają przez chroniony obszar. W analogiczny sposób można wyłączyć z walki wyjątkowo silny model przeciwnika, stojący na drodze do cennego gąbla lub lokacji. Ogień zaporowy można również wykorzystać by wyjść ze zwarcia - jeśli choć jeden szturmcowiec nie jest związany walką, może położyć ogień zaporowy na jednostki atakujące jego kolegów (np oddział szponów), pozwalając kumplom odskoczyć na bezpieczną odległość.

AKUMULATOR

Wcześniej wspomniałem, że warto wykorzystywać go by wspierać wła-

sne jednostki na przeciwnym krańcu stołu, jest jednak parę efektów z których ciężka piechota też może korzystać z powodzeniem.

Hide and move - nie ma zasłony w okolicy? Weź ją ze sobą, ten efekt jest tani, a jakże przydatny.

Tandeta! - w przykry sposób pozbawia nieprzyjaciół zasłony, zostawiając ich na otwartej pozycji.

W swojej taktyce należy uwzględnić wszystkie występujące czynniki i być możliwie elastycznym, reagując na zmiany na bieżąco.

Na zakończenie tej części, stary i jakże trafny cytat.

„Żaden plan bitwy nie przetrwa kontaktu z wrogiem”

-Helmuth Karl Bernhard von Moltke



NA KOGO UWAGAĆ?

Specjalistów od walki wręcz - ponieważ szturmcowcy będą na wysuniętej pozycji automatycznie stają się narażeni na szybką kontrę ze strony jednostek do walki wręcz, szczególnie należy uważać na Szpony i Łowców.

Twardziele - Cyborgi, Bizon, Anihilator - jeśli jeszcze nie dotarliśmy do punktu rezerw wyłączenie ich z akcji może kosztować nas sporo amunicji i akcji co spowolni nam dotarcie do lokacji lub nawet je uniemożliwi.

PRZECIWKO SZTURMOWCOM

Jak ich zatrzymać? Najprostszą taktyką będzie negacja strategii przeciwnika, granaty dymne pozwolą naszym jednostkom wziąć Szurmców w krzyżowy ogień i wykosić ich z powodu braku reakcji. Z tą tech-

niką trzeba jednak uważać, gdyż ciężka piechota może dość skutecznie odpowiadać ogniem. Inną techniką ich eliminacji będzie związanie ich walką wręcz, najlepiej w taki sposób żeby złamać im koherencję. Jeśli towarzyszy im jednostka specjalna warto by było spróbować ją wyeliminować we wczesnej fazie gry. Ważnym elementem naszej strategii powinno być uniemożliwienie im dotarcia do punktu rezerw lub jeszcze lepiej zszabrowanie go jakąś szybką jednostką (kurier, łowca, szpony). Pomocne mogą w tym być zasieki i pułapki.

III PODSUMOWANIE

Szurmcowcy to znakomity oddział Posterunku oferujący wiele opcji taktycznych. Wymagają współpracy z innymi jednostkami, żeby mogli wygrywać bitwy. Są wytrzymali, a ich zdolność blokowania reakcji przeciwnika tylko zwiększa trudność zabicia ich. Swoją prawdziwą siłę pokazują gdy towarzyszy im jednostka specjalna lub bohater i mają wsparcie innych jednostek z karabinami.

O MACHANIU PĘDZIELEM SŁÓW KILKA

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

W poniższym artykule przedstawię kilka elementarnych i zarazem niezwykle istotnych zagadnień dotyczących malowania modeli. Problemy pojawiające się podczas malowania takie jak: brak krycia lub faktura na malowanych elementach, wynikają zwykle z niewiedzy lub ignorowania pewnych błahych z pozoru szczegółów.

Przed samym malowaniem jak już wielokrotnie powtarzałem model należy odpowiednio przygotować (opiłować, wygładzić, odtłuścić, zpodładować) zignorowanie tego kroku powoduje zwykle trudnościami w kolejnych krokach, dlatego też

przykładamy się do przygotowania modelu. Jednak w poniższym artykule skupmy się na czymś z goła innym.

Jednym z najczęstszych grzechów początkujących jest chybiony dobór narzędzi do pracy. By spraw-

nie malować potrzebnych jest kilka pędzli: na tyle duży by wygodnie nakładało się farbę lub washe na dużych powierzchniach, pędzel do detali, pędzel do drobnych detali, oraz pędzel do niewdzięcznych zdań i/lub pędzel do drybrushu (najlepiej płaski z zaokrąglonym szpicem). Odpowiednio dobrane pędzle pozwolą nam zaoszczędzić frustracji i poprawek.

Kolejnym błędem jest malowanie farbą prosto z pojemniczka. W przypadku farb z zakrapiaczem jest to jeszcze wybacalne jednak w dalszym ciągu niekorzystne (o czym nieco później), o tyle w przypadku farb z otwieranym wiekiem doprowadzamy do szybszego wysychania farb poprzez ciągły kontakt z powietrzem, jak i poprzez zanieczyszczanie farby kurzem, paprochami, innymi substancjami oraz ciałami obcymi. By temu zapobiec należy nakładać farbę na paletę i dopiero z niej malować.

Niestety samo nakładanie farby na paletę nie rozwiązuje jeszcze sprawy. Farba nałożona na paletę w ciągu 10 minut zaschnie niemal całkowicie lub zmieni konsystencję na tyle, że nie będzie się już nadawała do dalszej pracy. By temu zapobiec



polecam korzystanie z mokrej palety którą wykonujemy w następujący sposób:



Zaopatrujemy się w pudełeczko najlepiej z wieczkiem, by można było naszą paletę zamknąć w każdej chwili. Osobiscie polecam pudełka po lodach.



Pudełko wypełniamy grubą warstwą ręczników kuchennych, które polecam też do wycierania pędzli z nadmiaru farby itd. ze względu na ich wytrzymałość.



Następnie wycinamy na wymiar kawałek papieru do pieczenia. Koniecznie nie natłuszczanego, gdyż będzie on nam zmieniał właściwości farby.



Ręczniki zalewamy wodą, tak by były bardzo mokre ale nie pływały w wodzie. Następnie układamy na nich papier do pieczenia.

Papier będzie stopniowo przepuszczał wilgoć zawartą w ręcznikach papierowych, znacznie spowalniając wysychanie farby. Jeśli nasze pudełko posiada wieczko, możemy farby zostawić nawet do następnego dnia, powinny dalej nadawać się do malowania. Należy jednak uważać, gdyż zbyt długo zamknięte farby zaczną zwyczajnie pleśnieć.

Mokra paleta świetnie sprawuje się przy washowaniu, laserunkach oraz utrzymaniu przydatności do malowania nietypowych mieszanek farb.

Ostatnim z najczęstszych błędów początkujących jest nie rozcieńcza-

nie farb. Farba wprost z pojemnika (w większości przypadków) nie nadaje się do bezpośredniego nakładania na modele gdyż jest zbyt gęsta, a warstwy które w ten sposób nakładamy będą zbyt grube. W malowaniu modeli obowiązuje bowiem zasada iż lepiej po-

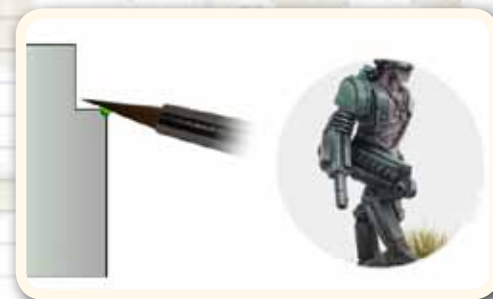
łożyć kilka cienkich warstw farby niż jedną grubą. Oczywiście w przypadku drybrushu problem ten niemal nie występuje i możemy śmiało malować farba prosto z pojemniczka, choć i tu czasem przydaje się nieco rozcieńczyć farbę.

Aby zatem rozwiązać problem rozcieńczamy nieco farbę na mokrej palecie. Najlepiej robić to woda destylowaną, gdyż gwarantuje nam ona odpowiednią twardość wody oraz brak zanieczyszczeń.

Do nakładania kolorów podstawowych rozcieńczamy farbę mniej-więcej w stosunku 1:1. Warto też wymieszać wodę z odpowiednimi specyfikami (rozcieńczalnikami lub opóźniaczami) lub nawet rozcieńczać farbę bezpośrednio nimi. Farbę sta-

ramy się nakładać zawsze w jednym kierunku zdecydowanymi ruchami.

Farbę możemy też nakładać bokiem pędzla na najbardziej wystające krawędzie (technikę tę nazywa się często krawędziowaniem) pozwala ona na podkreślenie jasnymi liniami owych wystających elementów

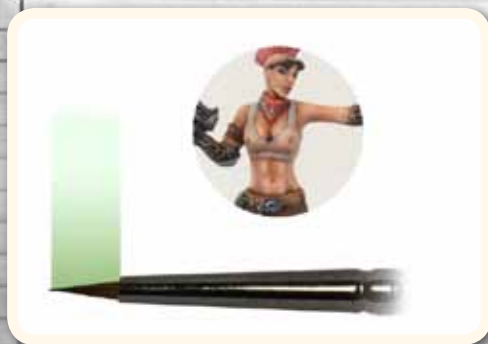


Staramy się unikać nakładania farby szpicem pędzla gdyż będzie to powodowało przyspieszone zużycie pędzla. Dodatkowo zwracamy szczególną uwagę by szpicem nie zamalować sąsiednich powierzchni.

(Wystające krawędzie elementów mechanicznych zostały rozjaśnione cienką warstwą farby poprzez „krawędziowanie”)

Do laserunków (glaze'ów) czyli transparentnych warstw farby, najlepiej stosować proporcje: około 4

części wody do 1 farby. Dodatkowo warto wspomóc się preparatami takimi jak Glaze Medium.



Pędzel prowadzimy jak największą powierzchnią, prowadząc pigment przed pędzlem, starając się zapchnąć go w takie miejsca by nie zostawiał śladu w niepożądanych miejscach.

(technika laserunku została wykorzystana na „mokrym” topie Punk’ówny.

Washe uzyskujemy natomiast poprzez stosunek: 10 części wody do 1 farby, wspomagacze będą tu szczególnie potrzebne gdyż rozcieńczona farba ma tendencje do wytracania pigmentu na krawędziach. Najwygodniejszym rozwiązaniem jest stosowanie gotowych washy.

Ostatnią rzeczą na którą chciałbym zwrócić uwagę jest ilość farby na-

bieranej na pędzel. Jeśli nabierzemy zbyt dużo farby to mimo jej rozcieńczenia i tak będziemy operować zbyt grubymi warstwami farby.



Ilość farby na pędzlu powinna być dobrana w zależności od tego co akurat zamierzamy wykonać. Nie jestem niestety powieścić ile farby musicie nabrać. Musi być to na tyle dużo by farba wciąż była płynna i pozwalała na krycie, ale na tyle mało by nie zalewać szczegółów.



Wymaga to niestety wypracowania wyczucia na własną rękę.

Niemniej niemal zawsze pędzel umoczony w farbie choć lekko po-

winien musnąć ręcznik papierowy w celu pozbycia się nadmiaru farby.



Farby na mokrej palecie, od lewa:

Farba bezpośrednio z pojemniczka
Rozcieńczona farba
Farba pod laserunek
Farba pod wash



Farby nałożone na ręcznik papierowy, od lewa:

Farba bezpośrednio z pojemniczka
Rozcieńczona farba
Farba pod laserunek
Farba pod wash



Farby nałożone na podładowane pcv, od lewa:

Farba bezpośrednio z pojemniczka
Rozcieńczona farba (zbyt duża ilość)
Rozcieńczona farba
Farba pod laserunek
Farba pod wash

Stosując się do tych kilku ra znacząco ułatwicie sobie życie, oraz znacznie poprawicie wyniki.

Pozdrawiam i do następnego razu!



GRY PLANSZOWE

PLANSZOWY TELEGRAF:

⏻ Pret-a-Porter znalazło się na liście wstępnej (tzw. shortlist) do nominacji do nagród Origins w USA w kategorii Best Boardgame. Niestety, na nominację się już nie załapało.

⏻ Nowa Era również znalazła się na liście wstępnej, w kategorii Best Cardgame. Niestety, również na samą nominację się już nie załapała.

⏻ Tymczasem praktycznie zakończyły się testy Konwoju. Spływają do nas ostatnie wyniki z testów zewnętrznych, instrukcja jest gotowa, kompletujemy ostatnie ilustracje i w kwietniu gra trafi do druku, by pojawić się na sklepowych półkach na początku czerwca.

⏻ Do druku w kwietniu trafi także dodruk Agentów Molocha. Dwa tysiące talii znalazło swoich nabywców a wy prosicie o więcej. Musimy więc dodrukować!

⏻ Pracujemy także nad dodrukiem Babela13, czyli pierwszego rozszerzenia do Neuroshimy Hex. Dodatek z zasadami kampanii powinien trafić do druku na przełomie kwietnia i maja.

⏻ Dodruki, dodrukami, ale oczywiście najważniejszym wydarzeniem marca była premiera Stalowej Policji, pierwszego army packa do Neuroshimy Hex! Przyjęcie na Pyrkonie było takie, że sprzedaliśmy wszystko co ze sobą wzięliśmy na konwent. Szaleństwo.

⏻ Z okazji premiery Stalowej Policji na naszej stronie opublikowaliśmy w marcu szereg materiałów, począwszy od galerii grafik i instrukcji w formacie PDF, skończywszy na felietonie Michała Oracza (który mamy przyjemność przedrukować w tym wydaniu Pirata). W kwietniu czeka na Was drugie tyle materiałów! Zglądajcie na naszą stronę w każdy poniedziałek – wtedy pojawiają się aktualizacje działu planszowego!

⏻ A skoro mowa już o stronie internetowej, warto przypomnieć o stronie Świata Gier Planszowych – w marcu uruchomiliśmy interaktywne archiwum, dzięki któremu w szybki sposób możecie znaleźć dowolny z archiwalnych artykułów czy recenzji opublikowanych przez wszystkie lata w piśmie. Witaj XXI wieku, witaj wspaniałe możliwości!

⏻ W marcu rozpoczęła się wewnętrzna portalowa liga Crokinole. Po trzech kolejkach na pierwszym miejscu tabeli Multidej...

⏻ W marcu odbył się także mini-Pionek w Gliwicach, na którym prezentowaliśmy Konwój, grano aż wióry leciały.

⏻ A skoro już o testowaniu prototypów, w marcu ruszyły także otwarte testy Robinsona Crusoe, nowej dużej epickiej gry Portalu, która ukaże się późną jesienią tego roku. Można nas dorwać na konwentach i spróbować na własnej skórze poczuć zew przygody na bezludnej wyspie.

⏻ W marcu byliśmy także na Pyrkonie (dużo prezentacji Stalowej Policji oraz Konwoju) oraz na festiwalu PLAY w Modenie (prezentacje Konwoju, Wintera, Stalowej Policji i Robinsona), raport z tych sesji i rozgrywek możecie znaleźć między innymi w tym miejscu.

⏻ Tymczasem Robinson Crusoe święcił w marcu całkiem niezłe sukcesy jak na grę, której jeszcze nikt poza Portalem praktycznie nie widział na oczy – przez długie dni gra była w czubie rankingu The Hotness na stronie BoardGameGeek.

⏻ W marcu odbył się także mini-Pionek w Gliwicach, na którym prezentowaliśmy Konwój, grano aż wióry leciały.

⏻ W marcu zdarzyła się też niebłaha rzecz w środowisku planszomaniaków: Trzewik dostał tytuł Geek of the week w serwisie boardgamegeek.com. Gratulacje!

⏻ A z Pyrkonu przywieźliśmy nasz tajemniczy komponent do Wintera, jesiennego dodatku do 51. stanu. W sensie: dodatek będzie o zimie, ale pojawi się jesienią. A komponent? Precz z tajemnicą - chodzi o niezwykłą i zaraźliwą kość przygotowaną dla nas specjalnie przez firmę Q-Workshop. Wygląda miódzio!

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



Gorzka czekolada

**FELIETON MICHAŁA ORACZA
 ILUSTRACJE: PIOTR FOKSOWICZ**

Michał, zaprojektuj nową armię. Klasyczną, nie z tych dziwnych, potrzebujemy nowej armii, ale bez nowych cech. No, może z jedną. Ostatecznie z dwiema, byle nie pojechanymi jak w Vegas i Neodżungli. No i oczywiście, ma być świetna i ma się nią świetnie grać.

Ok, i can do it...

Rozkładałem na dywanie 9 wydanych już armii: klasyczny Moloch, klasyczny Posterunek, klasyczna Hegemonia, prawie klasyczny Borgo, pojechana Neodżungla, prawie klasyczny Nowy Jork, pojechane Vegas, prawie klasyczny Smart, no i na doklejkę trochę dziwny Doomsday Machine. Hmm, ma być klasyczna, tak?...

Otwieram wór ze szkicami. Z dopracowanymi mniej lub bardziej armiami, z wielkim spisem haczyków, nowych jednostek, nowych cech.

Patrzę, co pasuje.

Niestety, wybór jest OGROMNY. Nowe rodzaje strzałów i ciosów, zupełnie inne ataki, cechy odwracające podstawowe reguły Hexa, dodatkowe gadżety w postaci kuleczek, monet, klocków, nowe rodzaje żetonów, znaczników, zmienione kształty i kierunki działania jedno-

stek, wielowarstwowe żetony, jednostki dwustronne, cuda niewidy z inicjatywą i wytrzymałością, z momentem działania, armia 10-cio żetonowa, armia odnawialna, armia z samych modułów, armia z samych żetonów natychmiastowych, nowe zasady ruchu i jeszcze tak z godzinę – w postaci kartek z notatkami i woreczków z próbnymi wydrukami żetonów.

Do tego armie związane z tematem tak mocno, że mechanika działa w nich jak niewolnik – armia latająca, przekopująca się pod ziemią, stalowy nieruchomy bunkier, zaminowana rafineria naftowa, szpital, kopalnia, w ogóle nie walczący handlarze, uff...

Ale tym razem nie można dać wszystkiego.

Ba, nawet nie można zbyt wiele – i to właśnie mnie martwi. Tfu, chciałem powiedzieć: cieszy. Bo super, że od takiej akurat armii zaczyna się seria bli-

sterów, choć w kolejce czeka już cała wataha najdziwniejszych, które wywrócą grę do góry nogami. Ale na początek klasyk, jak z podstawki. Lubię to – klik.

Nie wiem, może to zła cecha, ale wolę klasyczną gorzką czekoladę od mlecznych nadziewanych, a gorzką parzoną kawę niż słodzone warstwowe cappuccino. Wolę zwykłe filmy niż wersje 3D, a w ogóle to uwielbiam czarno białe. Klasyczna armia to coś, co lubię.

W klasycznej trzeba trochę więcej pogrzebać, żeby poczuć jej siłę, grywalność i cha-

rakter. Na pierwszy rzut oka te wszystkie Molochy, Hegemonie i Posterunki nie wyróżniają się szczególnie. Trochę strzelają, trochę walczą wręcz, czasem coś zasieciują, wyleczą, odepchną, przesuną. Dopiero gdy pogra się nimi dłużej, okazuje się, że warto było tę grę wydać właśnie z takimi armiami. Że mają charakter, że są unikalne, że każdą gra się jednak inaczej. Że trzeba opracować dla nich specjalną taktykę, a nawet na dłuższą metę opracować własną strategię.

Tworzenie kolejnej klasycznej armii to było spore wyzwanie, bo to jak tworzenie innej odmiany gorzkiej czekolady. Mnóstwo szkiców

wylądowało w koszu, tak jak i testowych wydruków i wycinanek.

Ale w końcu jest – gorzka czekolada w kolorze fioletowym. Stalowa Policja – tylko z dwiema nowymi cechami (no, z trzema licząc Sztab), poruszającym się po planszy Sędzią odbijającym ataki, rzucaną przez Sztab odnawialną siatą, spadającym zniecka na kark wroga Egzekutorem, z tylko jednym żetonem Ruchu, z dwoma Sieciarzami, z sześcioma typami walczących jednostek, z ...przejętymi możliwościami tworzenia kombosów za pomocą

znanych już Modułów. Niepozorna, ale śmiertelnie zabójcza.

Co, dlaczego i jak, czemu akurat Stalowa Policja, a nie Kościół Czerwonego Słońca, Alluvach, Pazury, Parker Lots, czy Dark Visions, w końcu jak tym klasycznym dziwactwem grać – opiszę w kolejnych odcinkach raportu.

Tymczasem – „Freeze! Odczytam ci twoje prawa, możesz zachować milczenie, a wszystko co powiesz...”.



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota

NEUSOROSHIMA 2020: TWORZENIE POSTACI

W 2020 roku populacja świata waha się w okolicach 8 miliardów ludzi. Czyli daje to 8 miliardów możliwych kombinacji na stworzenie swojego indywidualnego bohatera do NS2020. I Ty Graczu będziesz mógł stworzyć sobie swojego unikatowego bohatera, tak by odpowiadał on twojemu widzimisie. A co najważniejsze, proces ten trwa na tyle krótko, że gdyby jakiś dziwnym trafem akurat się twojemu BG zeszło, to w trymiga będziesz w stanie zastąpić go kimś zupełnie innym lub diabło podobnym. Wszystko zależy od Ciebie!

Na dzień dobry Graczu musisz określić fizyczne predyspozycje, czyli mówiąc po ludzku ustalić płeć, wygląd oraz Współczynniki swojego Bohatera. Następnie, jako, że ludzie to zwierzęta stadne, wypadaloby określić swoje lokalne stadko, czyli wypisać rodzinę, przyjaciół oraz znajomych.

Kiedy już ten etap będziesz mieć z głowy, zajmij się karierą. Mechanicznie rzecz biorąc, czas określić Pakiet Specjalny, czyli pięć umiejętności, które podkreślą twoją indywidualność. Spokojnie, wszystko wytłumaczę Ci w swoim czasie, a teraz gwoli ścisłości powiem tylko, że po wybraniu Pakietu Specjalnego dostaniesz 35 punktów umiejętności, które pomogą Ci rozwinąć twój Pakiet Specjalny oraz nabyć inne Umiejętności.

Kiedy już Skończysz z doбором umiejętności czas na zakupy.

Wyposaż swoje alter ego we wszystkie sprzęty, które akurat powinno ono posiadać. Znaczy się z rozsądkiem i w ogóle, ale jednak nie jesteś ograniczany żadnym początkowym budżetem. No, chyba że MG postanowi inaczej, ale to już inna bajka. Ostatnie zaś, co trzeba będzie Ci uczynić, to określić Cel dla twojej Postaci. Może to być zarobienie na wyjazd dookoła świata, zakup nowej pralki lub pójście na koncert ulubionego zespołu. Chodzi o to, byś wiedział Graczu, co motywuje twoją postać do codziennego wstawania z łóżka i robienia tego, co akurat jej wymyśliłeś.

Kiedy już stworzysz swojego Bohatera, to jedyne co Ci pozostanie Graczu to uzupełnić kartę postaci. Jeśli będziesz mieć z tym jakieś problemy, to rzuć okiem na kartę przykładowej postaci Eryka i zobacz, jak on ją wypełnił. To co? Masz już ogólny obraz tego jak się tworzy postać do NS2020? No to do dzieła! Powodzenia i przetrwania życze!

Tworzenie Postaci krok po kroku:

1. Stworzenie Zarysu Postaci
2. Określenie Współczynników
3. Określenie Rodziny i Znajomych
4. Wybór Pakietu Specjalnego
5. Wybór i rozwój Umiejętności
6. Określenie Wyposażenia Postaci
7. Określenie Celu Postaci

1. Stworzenie Zarysu Postaci

By stworzyć swojego unikatowego bohatera do NS2020 kluczowe jest jedno: określenie kim on tak naprawdę jest. No bo kimś tak akurat być musisz w tym 2020 roku. Kelner, kierownik, policjantka, złodziej, makler giełdowy, profesor akademicki, dziennikarz śledczy, gospodyni domowa, taksówkarz, bokser, żołnierz, bezrobotny, włóczęga, ksiądz, striptizerka, generał, szeregowy, barmanka, obwoźny sprzedawca ryb... wybieraj do woli. Nie ma żadnych ograniczeń. Po prostu wymyśl sobie, kim chcesz być, i zostań tą osobą! A co by Ci było łatwiej, najpierw określ swojemu bohaterowi lub bohaterce:

- a) Płeć: czyli co tam akurat masz pomiędzy nogami
- b) Wiek: czyli ile lat masz na karku oraz co tam mogłeś przeżyć
- c) Wygląd: czyli to, jak sam się widzisz i jak Cię widzą inni
- d) Charakter: czyli to, jak się zachowujesz
- e) Wykonywany Zawód: czyli co będziesz robił w dniu, gdy zbuntują się maszyny.

Przykład: Eryk, student prawa chce zagrać w NS2020 prawnikiem. Dlatego też wzoruje się na wyidealizowanej wizji samego siebie w 2020 roku. Określa więc, że jest on 35 letnim, wysokim brunetem o ciemnych oczach, który nosi krótko przyszyżoną brodę. Jest on dobrze zbudowany, ale lekko się garbi. Z tłumu wyróżnia go też mała blizna na czole jeszcze z czasów, kiedy to odbywał przeszkolenie wojskowe i „dogłębnie” odebrał naukę sierżanta. Jeżeli zaś chodzi o charakter, to Eryk stara się być spokojny i opanowany, ale w towarzystwie uchodzi za gadatliwego. Jest typem lidera i nie znosi jakiegokolwiek sprzeciwu. Do tego, kiedy się denerwuje robi się zapalczywy i nerwowy.

2. Określenie Współczynników

W uniwersum Neuroshimy każda postać określana jest pięcioma głównymi współczynnikami: Budową, Zręcznością, Charakterem, Sprytem oraz Percepcją. Zanim przejdziemy do określania tych współczynników, dobrze by było Graczu abyś dowiedział się, co za co odpowiada. I tak:

Budowa odpowiada za twoje naturalne uwarunkowania fizyczne. Im jesteś lepiej zbudowany, tym masz wyższą siłę, wytrzymałość i kondycję. Rośnie też twój udźwig oraz tempo gojenia się ran, zdolność przyswajania trucizn w postaci zgniętego jedzenia oraz odporność na temperaturę, wilgotność i inne czynniki atmosferyczne oraz chemiczne i fizyczne. Im masz większą Budowę, tym większe obrażenia zadajesz w walce wręcz lub walcząc bronią białą oraz jesteś w stanie skuteczniej trzymać w ręku broń palną i prowadzić z niej celny ostrzał bez dodatkowych trudnień.

Zręczność to krótko mówiąc twoje kocie ruchy. Im jesteś zręczniejszy, tym szybciej i z większą gracją się przemieszczasz, jesteś w stanie wyginać śmiało ciało jak mało kto, weisnąć się w najtrudniej dostępne zakamarki oraz sprawnie operować swoimi manipulatorami biologicznymi zwanymi rękami. Zręczność wpływa też na twoją koordynację ruchową, przydatną np. przy prowadzeniu pojazdów mechanicznych czy wykonywaniu kilku czynności na raz lub następujących w krótkich odstępach czasu po sobie.

Charakter określa to, kim jesteś bardziej niż cokolwiek innego. To od siły twojego Charakteru zależy będzie, jak mocno będziesz oddziaływał swoim słowem i gestem na innych, ile osób pójdzie za tobą kiedy ich o to poprosisz, a ilu z Nich będziesz musiał najpierw postraszyć, jak wiele trudów będziesz w stanie znieść zanim się załamiesz oraz to, jak szybko się po takiej załamce pozbierasz. Charakter definiuje też to, jak dobrze dogadujesz się ze zwierzętami oraz jak ciężko jest Ciebie okłamać, przekonać lub po prostu przestraszyć.

Spryt to nie innego jak potęga twojego umysłu. Spryt ma ogromny wpływ na twoją postać, chyba największą, ze wszystkich z bardzo prostego powodu: głupi ludzie żyją krótko, a do tego z reguły giną bardzo boleśnie. Im masz wyższy spryt, tym szybciej będziesz kojarzyć fakty, uczyć się i rozwijać. Co ważniejsze, to właśnie twój Spryt decyduje o twojej skuteczności na polu informatyki, mechaniki, pierwszej pomocy, inżynierii, taktyki wojskowej, planowania strategicznego, elektryki, fizyki, łamania zabezpieczeń oraz każdej innej umiejętności, która wymaga od Ciebie ruszenia mózgowicą.

Percepcja zaś to ostatni, ale wcale nie najmniej istotny z twoich współczynników. W dużym skrócie Percepcja określa poziom wyczulenia twoich zmysłów. Zarówno tych pięciu klasycznych, jak i tego szóstego, nadprzyrodzonego. Wyczuwanie zapachów, smaków i aromatów, zauważanie tego, co zostało ukryte, ukrywanie tego, co zostało odkryte, słyszenie najcichszych szeptów czy wyczuwanie przez gęsią skórkę nadchodzących wydarzeń to wszystko domena Percepcji.

Teraz już wiesz Graczu, które współczynniki za co odpowiadają. Czas więc je dookreślić. Metody są dwie: Matematyczna oraz Losowa. Ta pierwsza daje Ci większą swobodę przy określaniu poziomu Współczynników twojej Postaci, zaś Metoda Losowa pozwala na uzyskanie swobodnego ubermenscha, ale ryzykujesz wówczas również i stworzeniem totalnej ciamajdy i do niczego się nie nadające ślamazary. Zastanów się więc, którą metodę obrać, po czym zabierz się za określenie Współczynników twojego przyszłego Bohatera.

Matematyczna Metoda Rozdziału Współczynników. Zasada jest prosta: dostajesz 62 punkty, które swobodnie możesz rozdzielić pomiędzy swoje Współczynniki. No, prawie swobodnie. Żaden ze Współczynników nie może być niższy niż 7 i wyższy niż 15, z tym, że tylko 2 Współczynniki mogą osiągnąć górną lub dolną granicę punktową. Proste?

Przykład: Eryk, decyduje się na Metodę Matematyczną. Postanawia stworzyć inteligentnego i wygadanego prawnika, który już samym wyglądem wzbudza respekt. Dlatego też ustala swój Spryt na poziomie 15 punktów, zaś Budowę i Charakter na poziomie 13 punktów. Razem daje to 41 punktów. Erykowi zostało jeszcze 21 punktów do rozdziału pomiędzy Percepcję a Zręczność. Eryk inwestuje 11 punktów w Percepcję, zaś ostatnie 10 w Zręczność. Stwierdza, że jego postać mogłaby być bardziej zręczna oraz spostrzegawcza, ale nie chce umniejszać Budowy, Charakteru ani Sprytu. Ponieważ chce on uzyskać lepsze statystyki, decyduje się zaryzykować Metodę Losową.

Losowa Metoda Rozdziału Współczynników. Ta metoda opiera się na 6 seriach rzutów 3 kośćmi k20. Po każdej serii rzutów sumujesz wyniki z wszystkich kości, po czym dzielisz tą sumę przez 3 i zaokrąglasz w dół. Wynik zapisujesz i rzucasz następną serię. Na koniec odrzucasz najniższy z 6 wyników, a pozostałe 5 rozdzielasz według własnego uznania pomiędzy odpowiednie Współczynniki. W przypadku Metody Losowej, żaden z twoich współczynników nie może być niższy niż 6, ani wyższy niż 16, dlatego też wyniki za wysokie lub za niskie należy stosownie zawyżyć lub zaniżyć.

Przykład: Eryk, decyduje się na Metodę Losową. Wykonuje po kolei 6 serii rzutów po 3 kości k20 każda. Jego wyniki to odpowiednio: 12, 4 i 17 w pierwszej serii, 16, 19 i 10 w drugiej serii, 14, 12 i 16 w trzeciej serii, 20, 19 i 18 w czwartej serii, 12, 15 i 9 w piątej serii oraz 1, 3 i 5 w szóstej serii. Po zsumowaniu i wyciągnięciu średniej Eryk otrzymał więc następujące wyniki: 11, 15, 14, 17, 12, 3. Jako, że w tej metodzie wyniki nie mogą być niższe niż 6 i wyższe niż 16 punktów, Ostateczne wyniki Eryka to 11, 15, 14, 16, 12, 6. Po odrzuceniu najniższego wyniku, Eryk rozdziela punkty pomiędzy współczynniki określając swój Spryt na poziomie 16 punktów, Budowę na 15, Charakter na 14, Percepcję na 12 oraz Zręczność na 11. Współczynniki Eryka są o wiele wyższe niż te powstałe z Metody Matematycznej, ale trzeba przyznać, że miał on wiele szczęścia, gdyż statystycznie rzecz biorąc połowa wyników może być poniżej 10 punktów...

3. Określenie Rodziny i Znajomych

Tak jak już zapewne zdążyłeś zauważyć, człowiek jest zwierzęciem stadnym. W świecie Neuroshimy 2020 ta prawda nie ulega zmianie. Każdy ma jakichś znajomych, rodzinę, przyjaciół oraz sympatię. Nie oszukujmy się, w końcu na świecie jest prawie 8 miliardów ludzi! Nie da się żyć nie znając chociaż garstki z nich! Fakt, zdarzają się samotnicy, ale co do zasady stanowią oni wyjątki. Dlatego też tworząc postać do Neuroshimy 2020 należy określić te kilka osób, z którymi nasz bohater w czasach przed narodzeniem się Molocha oraz zbuntowaniem się maszyn tworzył swoje małe stadko.

Czas najwyższy wypisać od 5 do 15 osób, które Twój Bohater Graczu zna i chce z nimi utrzymywać kontakt. Dobrze jest, byś wiedział jak się te osoby nazywają, gdzie żyją i co robią na co dzień, ale na tym etapie wystarczy, że zrobisz prostą listę na zasadzie kto jest kim. Dzięki temu będziesz wiedział, u kogo możesz szukać pomocy, do kogo możesz się zwrócić oraz komu możesz zaufać. Z drugiej strony będziesz też wiedział, kogo będziesz chciał ratować oraz kto tobie będzie mógł przyjść z odsieczą. Nie niedoceniaj siły swoich znajomości. W końcu to na nich stoi cała nasza cywilizacja i stawiam zamkniętą konserwę przeciw zgniłemu szczurowi, że i następna cywilizacja na koneksjach opierać się będzie.

To co? Gotowy? Wiesz już, jak mocno zsocjalizowaną postać chcesz stworzyć i odgrywać podczas zbliżającej się sesji NS2020? Wypisz więc imię, stopień relacji, a następnie zawód twoich bliskich. Jak mówiłem, do 5 do 15 osób. Mogą to być członkowie twojej przyszłej drużyny, jak również i kompletnie obce osoby pełniące rolę potencjalnych Bohaterów Niezależnych. Tak więc do dzieła!

Przykład: Eryk po chwili namysłu stwierdza, że będzie odgrywał postać silnie przywiązaną do rodziny. Jego Bohater będzie miał starszego brata, z którym będzie blisko żył, do tego będzie pozostawał w bliskich kontaktach ze swoimi rodzicami. Jak na przyszłego człowieka sukcesu przystało, ma on też narzeczoną oraz kilkoro bliskich znajomych. Rodzina Eryka wyglądają więc następująco: Narzeczoną Fidelia, dekoratorka wnętrz; Mama Barbara, profesor akademicki; Ojciec Godwin, inżynier; Brat Edward, biznesmen; Bratowa Julia, specjalistka do spraw kadr; Bratanica Anna, uczennica w dobrym liceum. Przyjaciele zaś to odpowiednio: Adam Woodson, kierowca rajdowy i handlowiec; Piter Warlead, muzyk i informatyk; Mathias Seymooth, prawnik; Karl Nutchhead, biznesmen; Poline Cane, bizneswoman. Te osoby, to ludzie na których Erykowi zależy i które w miarę możliwości będzie się on starał chronić. Eryk wierzy też, że w sytuacji podbramkowej będzie mógł liczyć na ich pomoc o ile tylko będą oni w pobliżu.

4. Wybór Pakietu Specjalnego

Kiedy już będziesz wiedział Graczu, kim jest twoja postać, jak wygląda, z kim żyje i co robi w przededniu apokalipsy, czas najwyższy dorobić jej trochę statystyk. Czas na wybór Pakietu Specjalnego. A czym jest ten pakiet specjalny? Jest to zestaw 5 Umiejętności, które z grubsza określają to, kim jest twoja Postać. Są to Umiejętności, w których twój Bohater jest naprawdę biegły, zna się na nich i w miarę regularnie je wykonuje. Jeśli więc ktoś jest kierowcą, to znaczy, że często będzie jeździł autem, jeśli zaś bokserem, to regularnie będzie uczestniczył w sparingach bokserskich. Wybierz więc Graczu 5 Umiejętności, które twoim zdaniem są kluczowe od stworzenia twojej Postaci.

Nie jesteś ograniczony żadną zamkniętą listą, liczy się twoja kreatywność i oryginalność, które to przełożą się na funkcjonalność i klimat tworzonego przez Ciebie Bohatera. Jedyne co musisz określić, to co dana Umiejętność oznacza, w jaki sposób twoja postać ją wykorzystuje oraz na jakim Współczynniku się ona opiera. Jeśli zaś potrzebujesz „wytocznych” to w punkcie 5 znajdziesz orientacyjny wypis Umiejętności do wyboru.

Rozumiem, że wybrałeś już sobie 5 Umiejętności, które Cię zdefiniują. W takim razie najważniejsza z nich od razu wskakuje na poziom 4. Jest to coś, na czym znasz się jak mało kto i rzadko kto będzie w stanie Cię w tym temacie zaskoczyć. Następnie dwie kolejne Umiejętności wskakują na poziom 3. Są to Umiejętności, którym twój Bohater poświęcił sporo czasu na ich opanowanie. Mogą to być jego Umiejętności zawodowe, hobby lub inne istotne i przydatne w życiu rzeczy. Ostatnie 2 Umiejętności na dzień dobry ruszają z poziomu 2. Te dwie Umiejętności to czynności, które twoja postać wykonuje w miarę regularnie, tak by nie wypaść z formy i nie zapomnieć, o co w nich tak naprawdę chodzi. Wszystko jasne? No to czas, byś Graczu wybrał sobie swój Pakiet Specjalny. Do roboty!

Przykład: Eryk, konsekwentnie dążąc do stworzenia postaci super-prawnika stwierdza, że jego bohater musi być wygadany jak mało kto, wybiera więc opartą na Charakterze Umiejętność „Retoryka”, która to wskakuje na poziom 4. Dobra papuga powinna też być odporna na przeciwności losu oraz szybko i trafnie kojarzyć fakty, więc następne dwie umiejętności to oparta na Charakterze „Niezlomność” oraz na Sprycie „Logika”, które to wskakują Bohaterowi na poziom 3. Eryk dwa razy w tygodniu chodzi też na basen, a do pracy codziennie dojeżdża swoim sedanem średniej klasy, więc ostatnie dwie umiejętności z pakietu specjalnego to oparte na Budowie „Pływanie” oraz na Zręczności „Prowadzenie samochodów”, które ruszają z poziomem 2.

5. Wybór i rozwój Umiejętności

Pakiet specjalny określił z grubsza kim jest twoja postać. Ale te 5 umiejętności, choć na wysokim poziomie, to jednak trochę mało... Tak, wiem, rozumiem. Ale spokojnie. Teraz Graczu dostajesz 35 punktów umiejętności, które możesz w dowolny sposób wydać na zakup nowych Umiejętności. I znów, zupełnie jak przy Pakiecie Specjalnym, nie jesteś ograniczony żadną zamkniętą listą czy innym katalogiem Umiejętności. Liczy się kreatywność, funkcjonalność i klimatyczność.

Warto też zauważyć, że jeżeli twój Bohater czytał o czymś w Internecie, słyszał z opowiadań kolegi czy oglądał odpowiedni program telewizyjny z udziałem „specjalisty” to wcale nie oznacza, że posiada on taką Umiejętność. Zasada, mówiąca „nie znam się, to się wypowiem” w przypadku Umiejętności nie znajduje zastosowania. Znaczący się w przypadku tych specjalistycznych. Bo widzisz, by usmażyć jajecznicę czy zrobić kanapkę nie trzeba mieć umiejętności gotowania, tak samo by walnąć komuś z karata w kołnierz też nie trzeba od razu znać kutarate łamane przez hudo.

Wiele testów wykonywać będziesz Graczu w oparciu o swoje Współczynniki i dopiero w sytuacji, gdy posiadasz odpowiednią umiejętność będziesz mógł się nią stosownie posiłkować. Nawet na zasadzie „analogii” ale czasem będzie to wymagało odpowiedniego skojarzenia faktów, tudzież wytłumaczenia Mistrzowi Gry, dlaczego akurat Umiejętność „Rzeźbienie w Drewnie” może być przydatna podczas naprawy samochodu albo próby zlutowania układu scalonego. Ale nie martw się. Jeśli twój MG ma trochę więcej intelektu niż plankton na samobójczej misji zabicia wieloryba za pomocą igły, to już połowa sukcesu za Tobą. A w razie wątpliwości zawsze możesz zażądać Trudnego Testu Sprytu i jeżeli twoja Umiejętność jest choć w minimalnym stopniu pokrewna do wykonywanego testu, to w przypadku zdania możesz się nią wówczas posiłkować.

Rozgadałem się, a to już za chwilę koniec świata. Czas więc przydzielić sobie Umiejętności. Ale jak? No to proste. Wykupienie jednej, pojedynczej umiejętności kosztuje Cię 3 punkty umiejętności. Wykupienie pakietu 3 umiejętności opartych

na tym samym Współczynniku kosztuje zaś 5 punktów umiejętności. Każda zakupiona Umiejętność, nie ważne, czy osobno, czy w pakiecie, wskazuje na poziom 1. Następnie rozwój dowolnej Umiejętności kosztuje tyle punktów umiejętności, ile wynosi poziom na który ją podnosisz, z tym, że jeśli chcesz Graczu od razu podnieść którąś z umiejętności o kilka poziomów, to za każdy z nich płacisz z osobna. Jeśli więc chcesz podnieść jakąś Umiejętność z poziomu 1 do poziomu 3 to kosztuje Cię to 2 punkty umiejętności na poziom 2, a następnie z poziomu 2 do poziomu 3 już 3 punkty, co razem daje 5 punktów umiejętności.

Jeżeli sam do końca nie wiesz, co może umieć twoja Postać, to rzuć okiem na poniższą tabelkę.

Współczynnik	Przykładowe Umiejętności oparte na danym Współczynniku:
Budowa	Kondycja, Pływanie, Wspinaczka, Jazda konna, Powożenie, Ujeżdżanie, Dźwiganie ciężarów, Rąbanie drewna, Bieganie, Walka barowa, Boks, Upijanie się, Budowanie, Remontowanie, Górnictwo, Narciarstwo
Zręczność	Walka wręcz, Karate, Szermierka, Walka bronią, Rzucanie, Prowadzenie samochodu/motora/ciężarówki, Kradzież kieszonkowa, Otwieranie zamków, Zwinne dłonie, Pistolety, Karabiny, Broń maszynowa, Kusze, Łuki, Proce, Akrobatyka, Rzeźbienie, Majsterkowanie, Stolarzka, Szycie, Parkour, Judo, Gra w baseball
Charakter	Retoryka, Błef, Zastraszanie, Perswazja, Inspirowanie, Zdolności przywódcze, Empatia, Niezlomność, Morale, Odporność na ból, Postrzeganie emocji, Opieka nad zwierzętami, Targowanie się, Negocjacje, Dogadywanie się w nieznanym obcym języku, Dogadywanie się na migi, Mowa Ciała, Uspokajanie innych
Spryt	Pierwsza pomoc, Leczenie ran, Leczenie chorób, Mechanika, Elektronika, Elektryka, Programowanie, Hakowanie, Obsługa komputera, Prowadzenie kutrów/wozów bojowych/maszyn ciężkich, Pirotechnika, Robienie materiałów wybuchowych, Obsługa materiałów wybuchowych, Obsługa wyrzutni, Ruszniarstwo, Logika, Fizyka, Filozofia, Ezoteryka, Historia, Geografia, Chemia, Chirurgia, Matematyka, Języki obce, Pilotowanie Samolotu, Architektura, Projektowanie wnętrz, Projektowanie systemów kanalizacyjnych
Percepcja	Orientacja w terenie, Wyczucie kierunku, Znajomość terenu, Survival miejski/leśny/górski, Zdobywanie wody, Tropienie, Przygotowanie pułapki, Nasłuchiwanie, Wypatrywanie, Czujność, Skradanie się, Ukrywanie się, Maskowanie, Łowiectwo, Łowienie ryb, Oprawianie zwierzyny, Malowanie, Znajomość gry na instrumencie, Gotowanie, Haftowanie, Szkicowanie, Robienie zdjęć, Kręcenie filmów, Nagrywanie muzyki

Jak sam widzisz, umiejętności jest mnóstwo, a to co masz przed sobą to jedynie wierzchołek góry lodowej. Dosłownie każda Umiejętność, która Ci przyjdzie do głowy Graczu jest Umiejętnością, którą może posiadać twój Bohater. Pod warunkiem jednak, że będziesz w stanie to odpowiednio uzasadnić przed swoim Mistrzem Gry. Mogłeś już również zauważyć, że spora część umiejętności to umiejętności pokrewne, a niektóre zawierają się w sobie. Jakby tego było mało, niektóre z nich są tak generalne i abstrakcyjne, że można pod nie podpiąć dosłownie wszystko, inne zaś są sprofilowane jak mało co.

Jak więc wybierać Umiejętności dla swojej Postaci? Powiem tak: im bardziej konkretna Umiejętność, tym na większą przychylność Mistrza Gry możesz liczyć Graczu w trakcie testowania tej konkretnej czynności. Z drugiej strony zaś, im Umiejętność jest bardziej generalna, tym do większej ilości testów będzie można ją zastosować. Ktoś, kto zna się na szermierce potrafi też walnąć kogoś tępą łagą przez łeb i vice versa, ale wiadomo, że taki szermierz to i patykiem rozłoży uzbrojonego draba, co dla kogoś mniej wprawnego może okazać się tyleż trudnym, co bolesnym doświadczeniem. Dlatego też zastanów się dobrze, czy chcesz by twoja Postać była mistrzem od wszystkiego i od niczego, wąsko wyprofilowanym specjalistą, czy może kimś normalnym, czyli wypadkową dwóch poprzednich opcji.

Przykład: Eryk, po rozważeniu za i przeciw decyduje się na stworzenie wszechstronnej postaci „mieszanej”. Zna on kilka wąsko wyprofilowanych umiejętności, ale też i orientuje się w kilku generalnych. I tak wybiera jako humanista w wolnych chwilach interesuje się on Historią, Fizyką i Pierwszą pomocą, dlatego też wybiera 1 pakiet oparty na Sprycie w postaci tych Umiejętności. Następnie bierze on 2 pakiety oparte na Charakterze w postaci Perswazji, Błefu i Zastraszania jak na prawnika przystało oraz Odporności na Ból, Zdolności Przywódczych oraz Morale, które to opanował służąc jako kapral w wojsku. Służąc w wojsku nauczył się też strzelać z Karabinów, Walczyć wręcz, oraz Rzucić nożami i granatami, więc wybiera on te 3 Umiejętności oparte na Zręczności. W wolne weekendy jeździ zaś na polowania i kempingi, gdzie nie tylko szlifuje swoje Umiejętności strzelania z Karabinów, ale też i nauczył się panować nad swoją Kondycją, Dźwigać Ciężary (co też przydaje mu się w pracy podczas noszenia teczek z tonami akt różnych spraw) i Wspinać po skałkach. Wykupuje więc 1 pakiet oparty na Budowie z tymi właśnie Umiejętnościami. Będąc na polowaniach nauczył się nie tylko sztuki Łowiectwa, ale też i Nasłuchiwania, Wypatrywania i Wyczuwania kierunku oraz swoistego szóstego zmysłu, zwanego Czujnością. A to, co upoluje, lubi własnoręcznie Ugotować. Dlatego też ostatnie punkty Eryk wydaje na zakup dwóch pakietów opartych na Percepcji. Dzięki temu poza Pakietem Specjalnym ma on aż 21 innych umiejętności! Co prawda wszystkie z nich są zaledwie na 1 poziomie, ale jak to mówią, coś za coś...

6. Określenie Wyposażenia Postaci

W 2020 roku świat będzie się nieco różnił od tego z dnia dzisiejszego. Ale nieznacznie. Co do zasady wszystko to, co dziś można kupić w sklepach, za te kilka lat również będzie do kupienia. Niektóre przedmioty mogą ewoluować, Efony mogą dostać numerek na końcu, Okienka mogą stracić pozycję monopolisty na rynku komputerowym, Mądrofony mogą stać się jeszcze mądrzejsze, a szerokopasmowy Internet może odmienić całkowicie oblicze naszego codziennego życia. Tyle w teorii. W praktyce zaś płatki owsiane pozostaną płatkami owsianymi, długopisy długopisami, kartki papieru kartkami papieru a kaszanka pozostanie zwykłą kaszą z krwią we flaku. Innymi słowy życie zmieni się, ale nie aż tak bardzo.

Z tego też względu Graczu musisz zastanowić się, co tam akurat będzie mieć na wyposażeniu twoja Postać. Tylko pamiętaj, że mówimy tu o rzeczach, które na co dzień masz przy sobie, na sobie i w kieszeniach. Znaczy się przede wszystkim o tym, bo trzeba też uwzględnić przedmioty wożone w bagażniku swojego samochodu, noszone w plecaku czy trzymane w domu albo w pracy. Nie musisz rozpisywać się jakoś super elokwentnie, ważne żebyś wymienił z grubsza, co tam akurat może mieć Postać taka jak twoja na stanie. Jeśli zaś chodzi o przedmioty, które uważasz za szczególnie istotne, to podkreśl to właśnie na tym etapie, by później unikać kłótni z Mistrzem Gry na zasadzie „ale przecież to jasne jak słońce, że jak wpisałem w kartę sprzęt do treningu, to w nim zawiera się rapier, kevlarowa zbroja oraz zatyczki do uszu”.

Przy rozdziale ekwipunku kieruj się tylko logiką. Jeśli stworzysz wziętego prawnika, daj mu barek z alkoholem, tonę akt różnych spraw, dobrej klasy samochód i jakieś gadżety z jego hobby. Jeśli zaś myślisz o kreacji żołnierza na posterunku, to śmiało ubierz go w odpowiedni mundur, wydaj broń i amunicję, opancerz i zabezpiecz jego zapasy w bazie. Gospodyni domowa będzie jeździła wielkim Combi, a w garażu trzymała zapasowego grilla, zaś ochroniarz z supermarketu będzie dysponował pałąką, radiostacją, paralizatorem i może jakąś bronią na ostrą amunicję. Jeśli masz wątpliwości, to jak zawsze, zapytaj Mistrza Gry. Ale jeśli to, co wymyślisz, choć trochę trzyma się kupy, to się nie przejmuj. MG powinien się zgodzić. A w razie wątpliwości, pokaż mu ten rozdział dla „rozjaśnienia umysłu”.

Aha, i jeszcze jedno, twój Bohater w domowej szafie zapewne będzie miał ubrania na każdą porę roku i każdą okoliczność, ale pamiętaj, żeby go ubrać jak na wczesny wrzesień przystało. I by był to strój adekwatny do tego, co akurat tego 9/5 będzie twoja Postać robić. Strój do pracy, na pogrzeb, na polowanie, na wesele. To samo tyczy się też przedmiotów, które będzie on miał w kieszeniach, torbie, plecaku albo samochodzie. Sam decyduj. Byle z głową.

Przykład: Eryk, uparcie tworząc swojego wymarzonego prawnika stwierdza, że jego Postać do biednych nie należy, ale jeszcze parę kredytów do spłacenia ma. Dlatego też ubiera go w porządny garnitur, wełniany płaszcz, kapelusz i szalik, do tego skórzany pasek i srebrny zegarek, a na plecach mały, granatowy plecak.

Plecak ten jest odpowiednikiem damskiej torebki oraz objawem jego lekkiej paranoi przed ewentualną kłeską żywiołową zarazem, więc nosi w nim małą butelkę wody, artykuły biurowe, małą apteczkę, zapasowy krawat, przedłużacz do prądu, batoniki energetyczne, zapalniczkę, kubek i nóż. W kieszeniach zaś trzyma klucze od domu i od pracy, paczkę gum do żucia, portfel ze 120\$ gotówki (więcej ma na koncie, powiedzmy jakieś 100 razy tyle), kartę kredytową, dokumenty oraz komórkę. Zestaw uzupełnia czarny parasol, bo rano w wiadomościach zapowiadali deszcz.

W swoim mieszkaniu nieopodal centrum Eryk trzyma poza standardowym mydłem i powidłem sprzęt turystyczny, dobre buty i ubranie do wypadów do lasu, mundur z czasów wojska, porządne garnki i noże kuchenne, encyklopedie i atlasy, kilka garniturów, podręczniki prawnicze, sprzęt do polowań, dobrze zaopatrzone barek, strój narciarski, lodówkę z zapasem świeżego żarcia, wiele różnych przypraw, trochę konserw, komputer stacjonarny, laptopa, latarki i inne domowe narzędzia oraz zestaw map i wielu różnych przewodników turystycznych.

W swoim średniej klasy Sedanie trzyma zaś sprzęt, który szykuje na najbliższy wypad do lasu. W plastikową skrzynkę włożył już linę, latarkę, zestaw narzędzi, siekierkę, kalosze, trochę szmat, zapas wody, oleju i płynów do auta. Do tego zapakował też turystyczne krzeselko oraz swoją ulubioną wędkę.

W biurku w pracy zaś trzyma on zapasowe klucze od domu, zestaw sztućców, kubek, deskę do krojenia, nóż kuchenny, szmatkę, trochę zupek chińskich, piersiówkę oraz stos starych gazet. Jedzenie do pracy zabiera codziennie świeże, ale czasem w natłoku pracy zdarzy mu się zjeść jakąś chemię, bo tak po prostu jest szybciej. . .

7. Określenie Celu Postaci

Ostatnim krokiem w tworzeniu Postaci do NS2020 jest określenie jej Celu. Widzisz Graczu, musisz wiedzieć, co motywuje twojego Bohatera. I mówimy tu zarówno o motywacjach długofalowych, jak i tych krótkoterminowych. Zapytasz się teraz pewnie „a po kiego mi to?” Widzisz, a po takiego, by było Ci łatwiej wczuć się w postać, określić dla niej priorytety i zmienić ją z szeregu cyferek i pozycji ekwipunku w tętniącą życiem i wiarygodną osobę. Jeśli nie chcesz, to nikt Cię nie zmusza, ale zastanów się, czy nie lepiej jest stworzyć jakąś unikatową Postać, a nie kolejnego bohatera z przypadku i bez wyrazu, niczym mistrz hudo Stefan Mewa, który to biega z zawsze zaciśniętymi pośladkami?

No właśnie, tak też myślałem, że jednak dasz się namówić. Przejdźmy więc do konkretów. Pierwsze, co musisz określić, to Cel długofalowy, czyli to, po co w ogóle twój Bohater co rano (albo co wieczór) wstaje z łóżka. Spłata kredytu? Chęć wyjazdu na wymarzone wakacje? Zarobienie na Ślub? Zostanie bossem lokalnego półświatka? A może zemścić się na wielkiej korporacji za zrujnowanie życia komuś bliskiemu? Powodów może być tysiące, jak i nie miliony. I wiesz co jest w tym wszystkim najpiękniejsze Graczu? Otóż Mistrz Gry nie ma tu nic do gadania. Sam decydujesz, co Ciebie motywuje, jaki jest twój nadrzędny Cel w życiu i do czego dążysz, a MG może co najwyżej Cię poklepać po ramieniu i powiedzieć „dobra robota”. Jak sobie coś ubzdurasz, to jest to twoje. Co prawda MG wcale nie musi Ci umożliwić lub ułatwić spełnienia twojego Celu, ale z całą pewnością nie zabroni Ci do niego dążyć. Można powiedzieć, że Cel Postaci, to jest „Osobiste Zadanie Główne”, które to będzie wpływało na wszystkie inne czynności podejmowane przez twojego Bohatera.

Drugim elementem, który powinieneś Graczu dookreślić jest twój Cel na dzień 5 września 2020 roku. Jest to o tyle istotne, że ta decyzja wpływa bezpośrednio na losy twojej Postaci. Jeśli musisz załatwić coś w urzędzie, sądzie albo w biurze, siłą rzeczy znajdziesz się w centrum miasta. Możesz być chory lub jechać z chorym członkiem rodziny do szpitala. Możesz siedzieć w areszcie po wdaniu się w bójkę w barze poprzedniego wieczora. Równie dobrze też możesz wylądować na środku farmy gdzieś na Środkowym Zachodzie i paść bydło w bliskim sąsiedztwie silosów wyrzutni pocisków atomowych. Sam zdecyduj, co tam akurat chciałbyś robić tego 9/5, ale pamiętaj by wziąć pod rozwagę wytyczne swojego Mistrza Gry.

Jeśli akcja przygody, lub załazek dłuższej kampanii zaczynają się w mieście, to lepiej znajdź sobie powód, by w tym mieście być. Jeśli zaś gdzieś na odludziu, to również dobrze byłoby wiedzieć, czemu akurat twój mieszczuch się tam znalazł. Wiem, że sobie z tym poradzisz Graczu, a nawet jeśli byś miał z tym jakiś drobny problem, to zdaj się w tej kwestii na swojego Mistrza Gry. O ile nie jest on cynicznym sadystą i okrutnikiem, to z pewnością Ci pomoże.

Ostatnia uwaga odnośnie Celu: pamiętaj, że twój cel może ewoluować. Jeśli w przededniu apokalipsy planowałeś się pobrać, mieć dzieci i żyć spokojnym życiem, to po apokalipsie możesz wciąż chcieć tego samego. Pytanie tylko, czy z tą samą osobą? Czy twoja druga połówka żyje? Przypuszczasz, że tak, ale czy masz pewność? Czy będziesz ryzykować życiem, by ją uratować lub chociaż dowiedzieć się, jak potoczyły się jej losy? A może skupisz się na własnym przetrwaniu i kompletnie odmienisz swoją moralność? Będziesz się starał pomóc rodzinie i bliskim, czy może uznasz, że ty już dla nich i tak wystarczająco dużo zrobiłeś w poprzednim życiu? Zastanów się więc nad Celem twojej postaci oraz nad tym, w jaki sposób może on ewoluować na skraju nuklearnego holocaustu połączonego z buntem maszyn i narodzinami Neodżungli.

Aha, i jeszcze jedno: swojego celu nie musisz zdradzać innym Graczom, zapisywać na karcie postaci czy w ogóle zdradzać się przed kimkolwiek, co tak naprawdę siedzi Ci w głowie. Dobrze by jednak było, byś podzielił się Graczu swoimi przemyśleniami ze swoim Mistrzem Gry. Co prawda czasem wykorzysta on tą wiedzę przeciwko Tobie (no hej, ale w końcu takie jest jego zadanie, czyż nie?), ale o wiele częściej może Ci pomóc w jego wykonaniu. W końcu łatwiej jest szukać, jeśli się wie, czego się szuka, jeśli wiesz o czym mówię...

Przykład: Eryk stwierdza, że nadrzędnym celem jego Postaci jest zarobienie na ślub ze swoją narzeczoną, Fidelią. W przyszłości chcą założyć rodzinę, mieć gromadkę dzieci i prowadzić sielskie życie gdzieś z dala od zgiełku wielkich miast. Ty i ja Graczu wiemy dobrze, że będzie to raczej trudne, ale on jeszcze tego nie wie. Dlatego też codziennie rano wstaje do pracy w korporacji, gdzie haruje jak wół, by jak najszybciej ziszczyć swoje marzenie. Eryk jest też mocno przywiązany do swoich bliskich, więc w przypadku jakiegoś zagrożenia będzie starał się zapewne do nich dotrzeć i, jeśli akurat będą potrzebować pomocy pomóc im. W miarę możliwości oczywiście. Jeżeli zaś chodzi o 9/5 to tego dnia Eryk ma rano ważną rozprawę w sądzie, przez co dzień wcześniej siedział do późna w nocy nad aktami i teraz jest niewyspany. Jakby tego było mało, obiecał swojej narzeczonej, że po południu pojedą do domu weselnego na obrzeżach miasta, by podpisać umowę na wynajem sali. Dla Eryka 5 września 2020 to kolejny ważny dzień w jego życiu. Nie wie tylko jeszcze, jak bardzo ważny...



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

2020

rany i utrudnienia:

IMIE Eryk Mazel

RECE

==egarek,
skórzane
czarne
retanicki

GŁOWA

kapelusz
typu
panama

TWARZ

okulary
słoneczne,
szalik

TULÓW

plaszcz
wełniany,
marynarka,
koszula,
t-shirt

NOGI

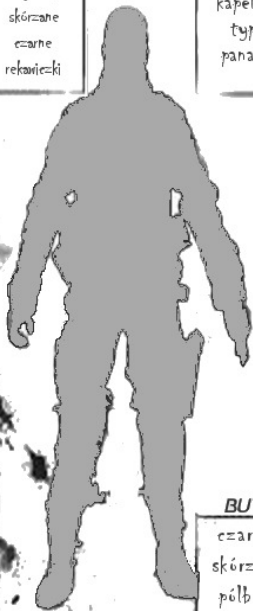
spodnie od
garnituru,
bawełniane
skarpetki i
bukserki

BUTY

czarne,
skórzane
półbuty

PLECY

mały,
granatowy
plecak



EKWIPUNEK

w ręku

L: parasol
P: komórka

w kieszeni

scyzoryk, klucze od
domu, klucze od pracy,
paczka gum do żucia,
portfel (120\$), karta
kredytowa, dokumenty

w plecaku

butelka wody 0,5l, gazeta
długopisy, notatnik,
biurowa apteczka, krawat,
przedłużacz, ciastko x2,
zapalniczka, kubek, noz

UMIĘTNOŚCI

SP 18 16 14 11 8 5 1

Logika	3
Historia	1
Fizyka	1
Pierwsza pomoc	1

CH 16 14 12 9 6 3

Retoryka	4
Nieśmiałość	3
Percepcja	1
Ślepy	1
Zachowanie	1
Opornosc na ból	1
Zdolności przywódcze	1
Muscle	1

PE 14 12 10 7 4 1

Gotowanie	1
Wycieczki kieranka	1
Wypatrzywanie	1
Wysłuchiwanie	1
Ciepłota	1
Lewostron	1

BD 17 15 13 10 7 4

Pływanie	2
Nadużycie	1
Wspieranie	1
Benignie diezarów	1

ZR 15 11 9 6 3

Przewodzenie auta	2
Rzucanie	1
Bijatyka	1
Karabina	1



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

2020

PRZEDMIOTY W DOMU/ AUCIE/ SKRYTCE

PD:

rodzina i znajomi

WSPÓŁCZYNNIKI

ZREZCZNOŚĆ 11

BUDOWA 15

CHARAKTER 14

SPRYT 16

PERCEPCJA 12

Marczczena Fidelia, dekoratorka
Mama Barbara, profesor
Tata Godwin, inżynier
Brat Edward, biznesmen
Bratowa Julia, HR manager
Bratanica Anna, uczennica LO
Adam Woodson, handlowiec
Piter Warlead, informatyk/muzyk
Matias Seymooth, prawnik
Karl Nutchhead, biznesmen
Palline Cane, bizneswoman

INFORMACJE O POSTACI

wiek: 35 płeć: mężczyzna

wygląd: wysoki brunet, ciemne
oczy, krótko przystryżona broda,
dobrze zbudowany, lekko się garbi,
na czole mała, podłużna blizna

charakter: spokojny i opanowany,
ale gadatliwy i kiedy się zdenerwuje
robi się zapalczywy i nerwowy, nie
lubi sprzeciwu, lubi przewodzić

W domu: sprzęt turystyczny, 5 garniturów,
buty do trekkingu, stary mundur z wojska,
zestaw porzadnych garnków i noży kuchennych,
encyklopedie, podręczniki prawnicze, namiot,
średniej klasy wiertarka, narzędzia, stroj
narciarski, dobrze zaopatrzonej barek, lodowka
ze świeżym zarcie, różne przyprawy, kilka
konserw, komputer stacjonarny, laptop, atalsy
przewodniki turystyczne, zestaw map, latarka

W aucie (średniej klasy sedan): latarka, lina,
narzędzia, siekierka, kalosze, szmaty, butelka z
wodą, płyn do spryskiwacza, zapasowy olej, kolki,
plastykowa skrzynka, wedka, krzeselko turystyczne

W biurku w pracy: zapasowe klucze do domu,
sztuczce, kubek, zupki chińskie, kilka gazet, noz
kuchenny, szmatka, deska do krojenia, pierścionek

karta postaci do Neuroshimy 2020 by Grzelich, model 1/2011



NEUROSHIMA

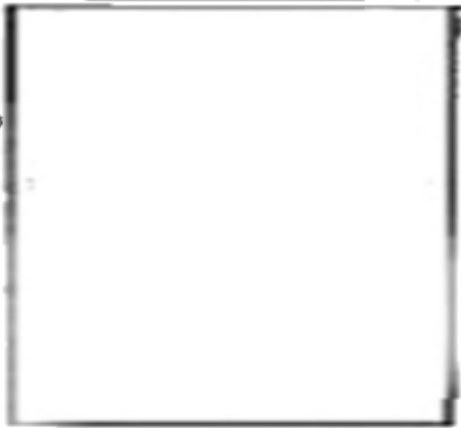
POSTAPOKALIPTYCZNA, GBA, FARIU, ARNA

2020

PRZEDMIOTY W DOMU / AUCIE / SKRYTYCE

PD: _____

rodzina i znajomi



WSPÓŁCZYNNIKI



ZREĆZNOŚĆ



BUDOWA



CHARAKTER



SPRYT



PERCEPCJA

INFORMACJE O POSTACI

wiek: _____ płeć: _____

wygląd: _____

charakter: _____

NEUROSHIMA HEX

ZIEMIE JAŁOWE



CZTERY, W PEŁNI FANOWSKIE ARMIE DO NEUROSHIMY HEX
INSPIROWANE ZAGŁĘBIOWSKIM KONWENTEM POSTAPOKALITYCZNYM
ZIEMIE JAŁOWE 2011

[HTTP://ZIEMIE.POSTAPOCALYPTIC.NET/](http://ziemie.postapocalyptic.net/)



KATOWICE, ZABRZE 2012



Składamy podziękowania, w szczególności kilku osobom, które bezpośrednio przyczyniły się do powstania niniejszych armii:

Lukasz Jawień - zdjęcia

Marcin Woźnica - zdjęcia

Darek Kocurek - zdjęcia

Rae - pomoc z ksywkami

Blizolas - za chęć pomocy w beta-testach

(na szczęście sobie poradziliśmy;)

oraz wszystkim, którzy nas inspirowali i pokładali wiarę w powstanie tych armii.

W projekcie zostały wykorzystane również zdjęcia zrobione przez Jessabel oraz innych uczestników konwentu, których ksywek/imion niestety nie znamy lub nie pamiętamy. A także zdjęcia lub grafiki zaczerpnięte z sieci, które zostały odpowiednio przez nas zmodyfikowane.

Do zobaczenia na następnych Ziemiach Jałowych.

Lukasz „Zawias” Sieroń

Artur „Perykles” Słomnicki

ZIEMIE JAŁOWE

ZAGĘBIOWSKI KONWENT
POSTAPOKALIPTYCZNY



4-8.07.2012

WWW.ZIEMIE.POSTAPOCALYPTIC.NET



ZGORZEL_{2.5}

Pomysł i realizacja projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń
Artur „Perykles” Słomnicki

Wykonanie graficzne projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń

Hex Creation Kit 2
Marek „Mar_cus” Szumny

Army Reference Card template
Scott Everts

NEUROSHIMA HEX!

ZGORZEL



1 **Sztab Zgorzell/ Gangrena**
Dodatkowy jeden atak dystansowy w wybranym kierunku, w swojej inicjatywie.

1 **Barman Don Siekierro**
Jeden atak wręcz i jeden dodatkowy w wybranym kierunku.

1 **Sędzia Archibald Grisham**
Dwa ataki dystansowe.

1 **Zarządca strażnicy Vasylij Bobrow**
Podwojny atak wręcz, atak dystansowy w dwie strony oraz dodatkowa wytrzymałość i pancerz.

1 **Technik Torturro**
Dwa ataki dystansowe. Naprawa: technik może naprawić 1 punkt wytrzymałości jednostki raz na turę.

1 **Burmistrz Andy**
Podwojny atak dystansowy i pancerz.

1 **Szeryf Smutny**
Cztery ataki wręcz. Każdej jednostce wroga sąsiadującej ze Smutnym obniża się inicjatywa o 1.

1 **Kurier Monika**
Atak dystansowy oraz podwojna mobilność.

1 **Reporter Clark Olsen**
Atak wręcz, dodatkowa inicjatywa oraz niemożność zasieciowania tej jednostki.

1 **Szeryf Jimmy „Flaszka” Robinson**
Atak dystansowy w trzech kierunkach.

2 **Szeryf Kaziu, Szeryf Jegred**
Atak dystansowy w dwóch kierunkach i sieć.

1 **Grabarz Frank Absynt**
Atak wręcz w trzech kierunkach.

1 **Poczmistrz Salomon Krauser**
Atak wręcz oraz mobilność.

1 **Wróżbitka Bozo**
Jednostka posiada cechę iluzja. Raz na turę można zamienić miejscami tą jednostkę z dowolnym własnym żetonem planszy.

2 **Automatyczne działko obronne**
Atak gaussa oraz dodatkowa wytrzymałość.

2 **Mury miasta**
Dwie dodatkowe wytrzymałości i pancerz.

1 **Bomba atomowa Tsar**
Gdy wybuchnie, zadaje 1 obrażenie wszystkim w promieniu 2 pól.

1 **Strażnica**
Dodaje żetonom pancerz ze wszystkich stron. Może odepchnąć wrogi żeton raz na turę.

2 **Medyk Schalenia**
Pochłania wszystkie obrażenia od 1 ataku, danej jednostki.

2 **Zbrojmistrz**
Podnosi o 1 siłę ataku dystansowego i ataku wręcz.

X Ilość żetonów

3 **Bitwa**
Bitwa rozpoczyna się na koniec tury gracza, nie może zostać rzucona gdy gracz pociągnął ostatni żeton.

5 **Wygnanie**
Odepchnij sąsiadujący żeton przeciwnika o 1 pole, które jest wolne. Przeciwnik wybiera które pole jeśli ma wybór.

2 **Karawana**
Przesuń i/lub obróć żeton na sąsiadujące pole, które jest wolne.

NEUROSHIMA HEX!

ZGORZEL



Zgorzel / Gangrena

Miasto Zgorzel, przez niektórych nazywane Gangreną, to niewielka osada znajdująca się na spalonych słońcem i radiacją Ziemiach Jałowych. Tamtejsi mieszkańcy trzymani twarzą ręką szeryfa i notorycznie przez niego zastraszani, żyją z dnia na dzień starając się zachować resztki człowieczeństwa. Po wojnie nuklearnej świat poszedł naprzód, a okoliczne ziemie nie ułatwiają mieszkańcom egzystencji. Osada jak z postapokaliptycznego westernu kusi jednak wielu przyjezdnych, fanatyków religijnych, łowców mutantów i różnej maści szubrawców. Ciągani gorączką złota, którego nie brakuje w okolicznych skażonych wodach oraz chęcią łatwego zarobku, w miejscowym kasynie lub jako najemnik sprawia, że miasto wbrew pozorom tętni życiem. Na tych niegościnnych rubieżach świata.

Bomba atomowa, technik, sztab

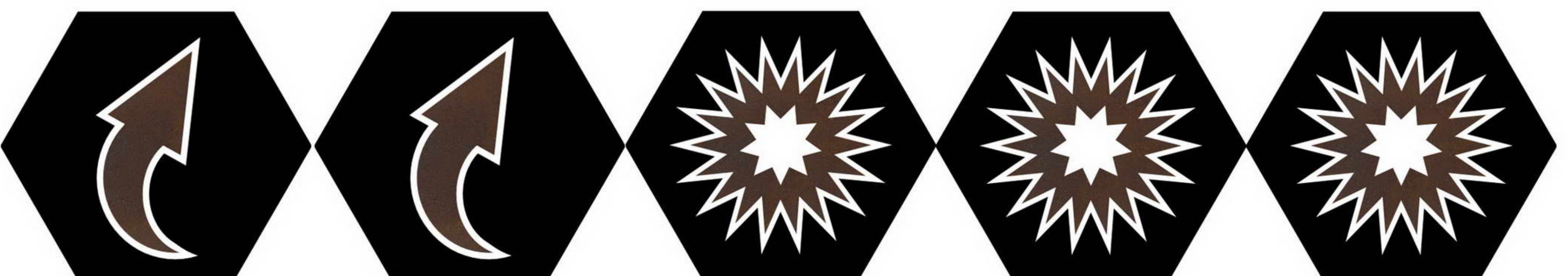
Bomba atomowa jest zwykłym żetonem planszy i działa na normalnych zasadach. Jednostki przyjazne nie powodują detonacji atomówki. Na żeton atomówki działają również żetony natychmiastowe. W razie detonacji atomówki każdy żeton na planszy w promieniu 2 pól od wybuchu otrzymuje 1 obrażenie, również przyjazne żetony. Pancierz nie chroni przed tymi obrażeniami. Sztaby również otrzymują obrażenia od bomby atomowej.

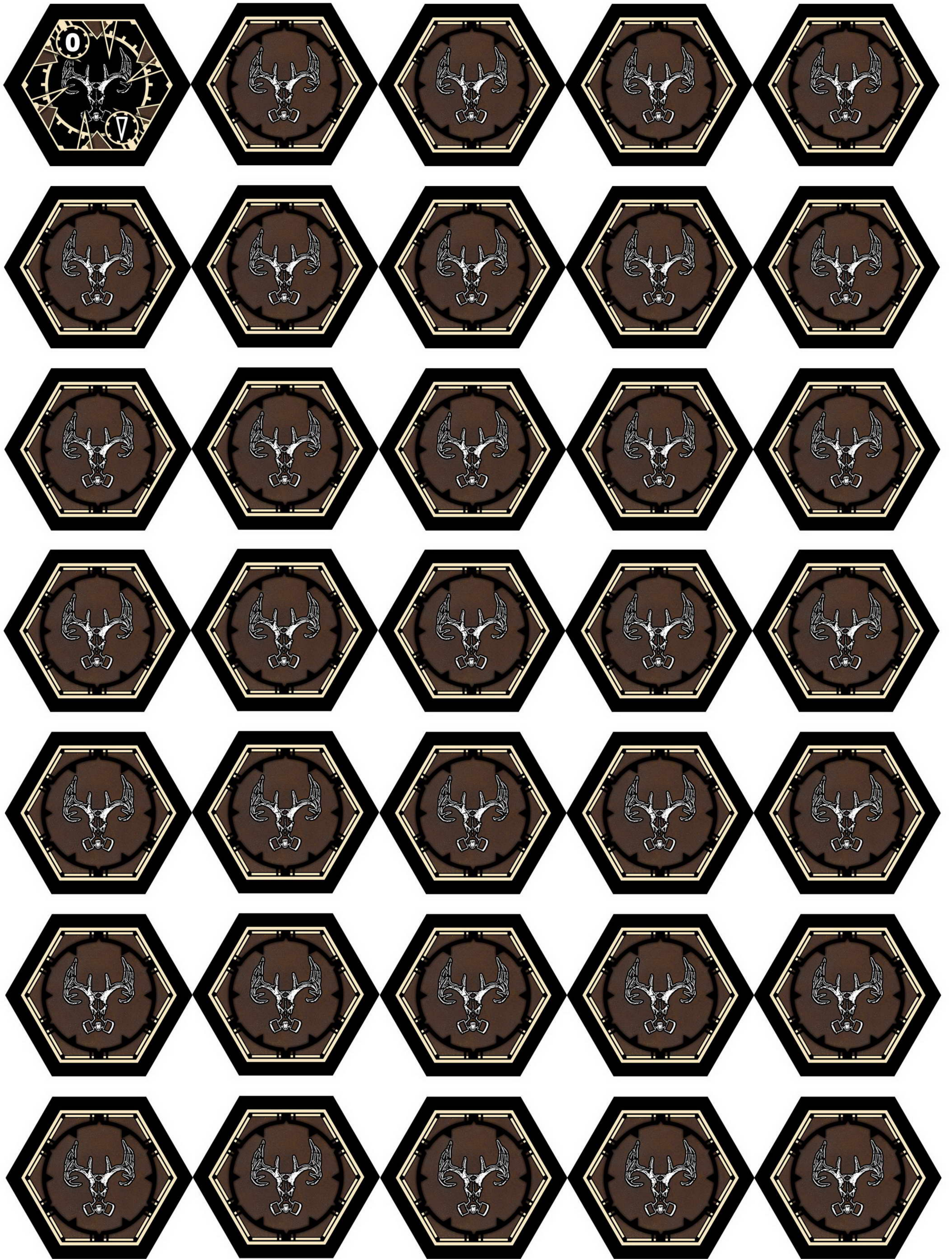
Technik naprawia 1 punkt wytrzymałości na turę jeśli jednostka z dodatkową wytrzymałością oberwała. Aby naprawić wytrzymałość przyjaznej jednostki, technik musi sąsiadować z jednostką i być skierowany do niej symbolem klucza. Naprawa następuje pod koniec tury gracza. Jeśli zostanie zagrany żeton bitwy, naprawa zostaje przeprowadzona dopiero po jej zakończeniu. Jeśli agitator armii Vegas lub Kajdaniarz Łowców przejmie kontrolę nad technikiem naprawia on ich jednostki, a nie własne. Skoper nie wyłącza umiejętności naprawy technika. Szpieg również nie może koźystać z tej umiejętności, ponieważ jest to zdolność własna tej jednostki.

Sztab zadaje obrażenia na normalnych zasadach, z tym że dodatkowo posiada jeden atak dystansowy w wybranym przez gracza kierunku. Ten atak nie może być skierowany na wrogi sztab. Jeśli sztab wroga zasłania jednostkę przeciwnika, nie można zaatakować tej jednostki w ten sposób.

Rada taktyczna

Armia Zgorzel posiada dużo jednostek. Ma zarówno strzelców jak i atakujących wręcz. Wiele jednostek mimo niskiej inicjatywy posiada dodatkowe umiejętności. Grając Zgorzelem staraj się ustawić sztab przy krawędzi i atakować zaciekle wroga. Grając przeciw armii Zgorzel staraj się zadawać jak największe obrażenia sztabowi i spróbuj wykorzystaj ich własny żeton atomówki przeciwko nim.







GIBSONNICY_{2.5}

Pomysł i realizacja projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń
Artur „Perykles” Słomnicki

Wykonanie graficzne projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń





Hex Creation Kit 2
Marek „Mar_cus” Szumny

Army Reference Card template
Scott Everts

NEUROSHIMA HEX!

GIBSONNICY



 <p>Sztab Świątynia Dodatkowa akcja dla jednostek w niższej inicjatywie.</p>	 <p>Brat Szron Podwojny atak dystansowy oraz umiejętność braterstwo.</p>	 <p>Wyznawca Atak dystansowy w dwóch kierunkach.</p>	 <p>Próba wiary Obniża 1 inicjatywę wrogiej jednostce.</p>
 <p>Święty Mel Gibson Strzelba oraz obrót.</p>	 <p>Siostra Ana Atak wręcz w wszystkich kierunkach oraz umiejętność braterstwo.</p>	 <p>Nawrócony Ataki wręcz w dwóch kierunkach.</p>	 <p>Dobre słowo I Obniża 1 atak wręcz wrogiej jednostce. Jeśli jednostka posiada wiele ataków to gracz aktywny wybiera, który to atak.</p>
 <p>Dog (meat) Atak wręcz, sieć oraz mobilność.</p>	 <p>Męczennik Trzy ataki wręcz lub zamiana w medyka dla sąsiadującej przyległej jednostki.</p>	 <p>Brat Johnyzlampa Dwa ataki wręcz i sieć w jednym kierunku</p>	 <p>Dobre słowo II Obniża 1 atak dystansowy wrogiej jednostce. Jeśli jednostka posiada wiele ataków to gracz aktywny wybiera, który to atak.</p>
 <p>Brat Motór Podwojny atak wręcz, atak dystansowy oraz pancerz.</p>	 <p>Brat Szaman Atak wręcz, atak dystansowy oraz dwie inicjatywy. Rotacja - zagranie Procesji umożliwia tylko obrót, a nie ruch.</p>	 <p>Brat Gulian Sieci w dwóch kierunkach.</p>	 <p>Kazanie Działa jak skoper. Wyłącza moduły wrogich jednostek.</p>
 <p>Brat Chojnas Trzy ataki dystansowe, mobilność oraz wytrzymałość.</p>	 <p>Anioł objawienia LolaPola Atak wręcz.</p>	 <p>Bard Perykles Dodaje atak wręcz lub atak dystansowy lub inicjatywę. Gracz wybiera na początku bitwy.</p>	 <p>Pielgrzymka Umożliwia ruch o 2 pola po zagranii mobilności/procesji.</p>
 <p>Krucjata Rozpoczyna bitwę na koniec tury gracza. Nie może zostać rzucona gdy gracz pociągnął ostatni żeton.</p>	 <p>Procesja Przesuni i/lub obrót żeton na sąsiadujące pole, które jest wolne</p>	 <p>Kapliczka Dodaje dodatkową turę dla gracza. Natychmiast dociągnij kolejne 3 żetony, które możesz zagrać.</p>	 <p>Obrzyn Mela Zadaje 2 obrażenia jednej jednostce wroga lub po 1 obrażeniu dwóm wybranym jednostkom wroga, które sąsiadują ze sobą.</p>

X Ilość żetonów

NEUROSHIMA HEX!


GIBSONNICI




Gibsonnicy

Gibsonnicy, wyznawcy świętego Mela Gibsona, owianego mityczną legendą człowieka. W czasach, których już nikt nie pamięta, a paliwo było coś warte, święty Mel (zwany przez niektórych Kapitanem Walkerem, a przez innych Walecznym Sercem) walczył z niesprawiedliwością i złem. Wyprowadził swój lud ze spalonych radiacją postkowiei do lepszego życia, mistycznego miasta, gdzie woda, prąd i paliwo są na wyciągnięcie ręki. Tako rzece przypowieść przekazywana z ust do ust od pokoleń. Ta niewielka grupa mnichów zwolniona z obowiązku służby w Strażnicy lub uczestnictwa w wyprawach po wodę dla miasta Zgorzel pełni również funkcję punktu wczesnego ostrzegania przed niebezpieczeństwami pustkowii. Stacjonując w Kapliczce, najdalej wysuniętym przyczółkiem „cywilizowanego” terenu Ziemi Jałowch dają schronienie każdemu, kto przyjmie wiarę w świętego Mela. Gibsonnicy fanatycznie wierzą, że pewnego dnia święty Mel powróci w chwale i uwolni ich od jarzma apokalipsy, która dosięgnęła ten świat.

Braterstwo, męczennik, kapliczka, obrzyn, bard.

Braterstwo  Jednostki z tym symbolem dodają sobie bonus do ataku jeśli sąsiadują ze sobą. Jednostka która ma atak wręcz otrzymuje dodatkowo 1 atak dystansowy w wybranym kierunku, a jednostka, która ma atak dystansowy otrzymuje dodatkowo atak wręcz w wybranym kierunku. Jeśli Bard lub inne moduły są podłączone do jednostek braterstwa, dodają im bonusy na normalnych zasadach.

Męczennik  Jeśli męczennik sąsiaduje z sojuszniczą jednostką, może podczas bitwy zamienić się w medyka i przejąć obrażenia sąsiadującej jednostki. Jeśli przejęcie obrażeń następuje w inicjatywie męczennika, gracz wybiera czy męczennik działa jak medyk czy normalnie atakuje. Męczennik nie może atakować i przyjmować obrażeń jednocześnie. Cecha działa na normalnych zasadach medyka.

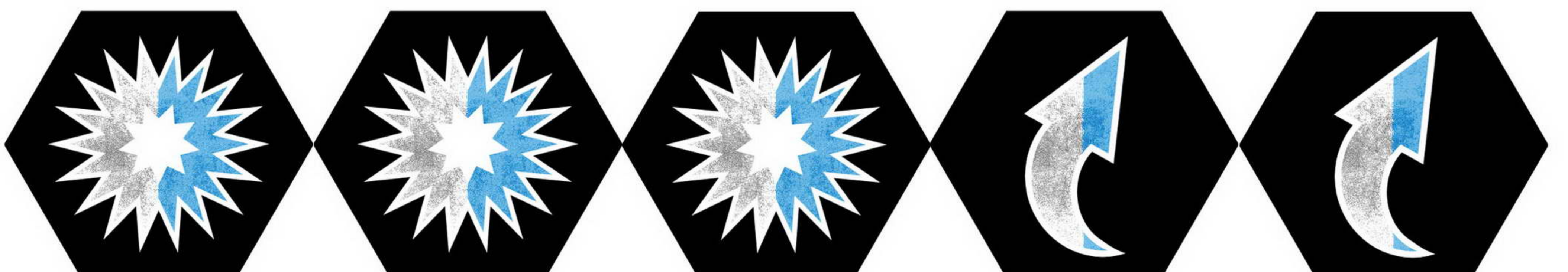
Kapliczka. Po zagranii kapliczki gracz natychmiast dociąga kolejne 3 żetony, które może zagrać.

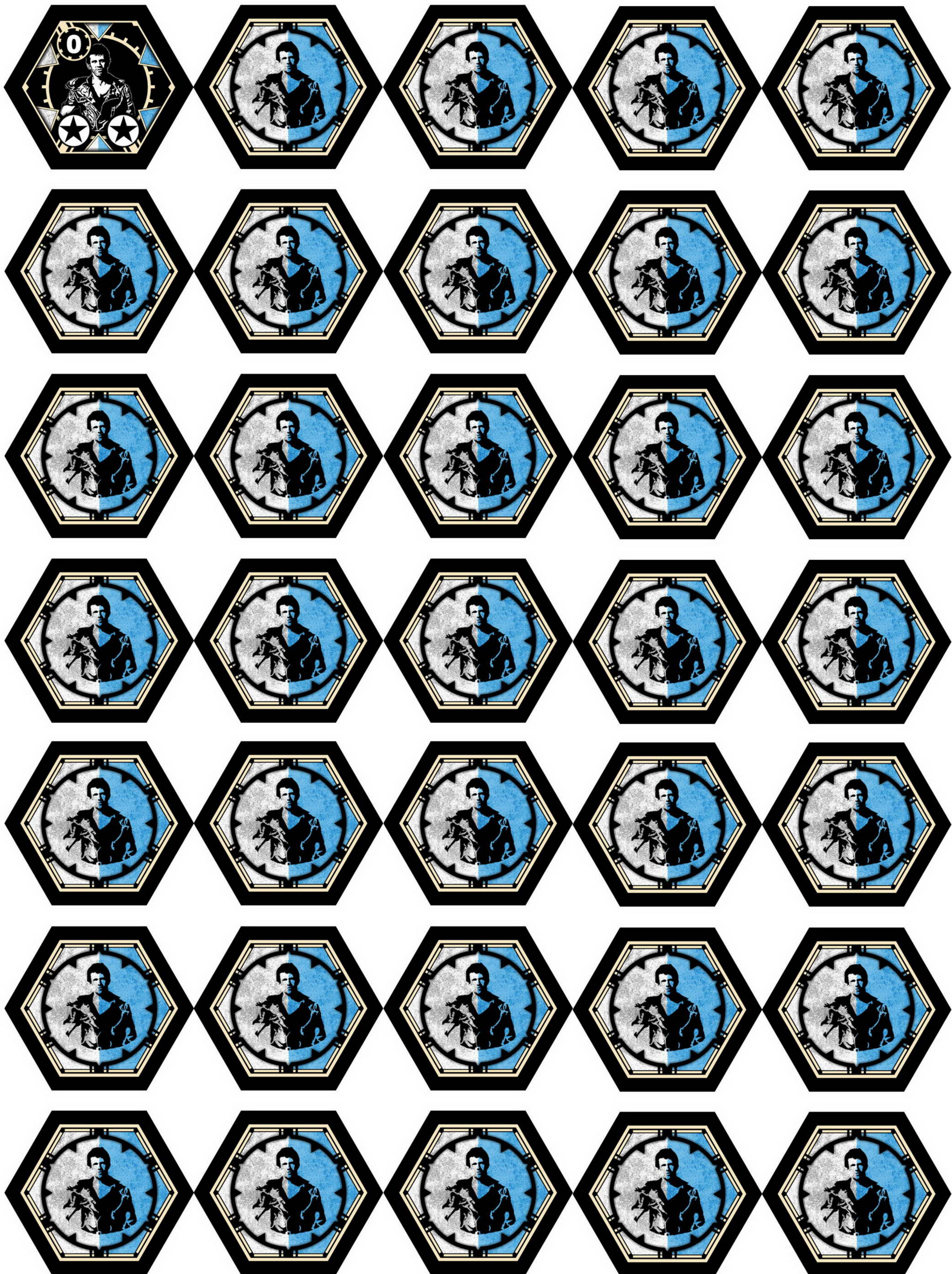
Obrzyn. Działa na tych samych zasadach co snajper lecz zadaje 2 obrażenia wybranej jednostce lub po jednym obrażeniu dwóm wrogim jednostkom, które ze sobą sąsiadują. Obrzytnem nie można atakować sztabu.

Bard. Może grać trzy pieśni wojenne ku czci świętego Mela. Może zwiększać jednostkom atak wręcz lub atak dystansowy lub inicjatywę. Na początku bitwy gracz wybiera, którą pieśń ma grać bard. Podczas bitwy nie można zmieniać pieśni. Bard gra taką samą pieśń we wszystkich kierunkach.

Rada taktyczna

Armia Gibsonnicy może często znajdować się w pozornie złej sytuacji, by nieoczekiwanie jednym zmasowanym atakiem przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Wyczekujcie Mela. Amen.







ŁOWCY NIEWOLNIKÓW^{2.5}

Pomysł i realizacja projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń
Artur „Perykles” Słomnicki

Wykonanie graficzne projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń

Hex Creation Kit 2
Marek „Mar_cus” Szumny

Army Reference Card template
Scott Everts

NEUROSHIMA HEX!

ŁOWCY NIEWOLNIKÓW



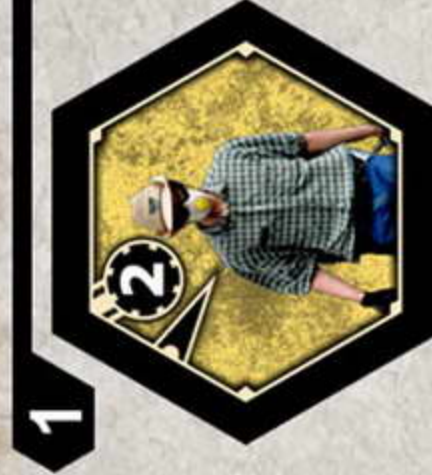
Sztab Puszcz

Raz na turę, sztab może przyciągnąć do siebie jedną wrogą jednostkę.



Szpieg Jenna Walker

Atak dystansowy i zdolność szpieg.



Łowca Redneck

Atak dystansowy w jednym kierunku.



Nożownicza Mist

Atak wręcz w dwóch kierunkach.



Łowca Roman

Atak dystansowy i atak wręcz.



Łowca Boon

Atak wręcz w dwóch kierunkach i dwa pancerze.



Handlarz organami Shafa

Atak wręcz i sieci w dwóch kierunkach.



Szaman Apo

Sieci w trzech kierunkach.



Łowca Burzan

Atak dystansowy w jednym kierunku.



Weteran Borygo

Ataki dystansowe w dwóch kierunkach, mobilność.



Kafar Wello

Potrójny atak wręcz i pancerz.



Kajaniarz

Przejmuje wrogi żeton. Po przejściu można obrócić ten żeton. Przejęte jednostki mają inicjatywę 0.



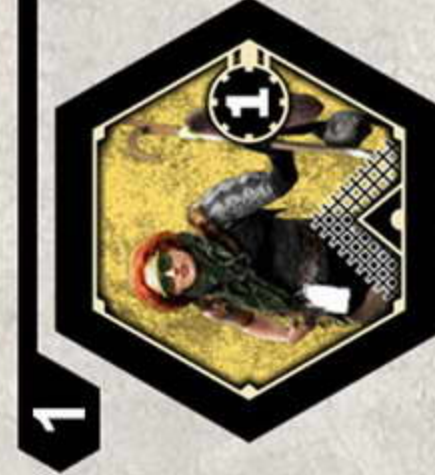
Snajper Chmielu

Atak dystansowy, strzał snajperski.



Przewodnik Dickinson

Ataki dystansowe w dwóch kierunkach.



Wiedźma Rachela

Atak wręcz i sieć w jednym kierunku.



Wsparcie I

Podnosi siłę ataku wręcz o 1.

Wsparcie II

Podnosi siłę ataku dystansowego o 1.



Snajper Ris/Reason

Podwójny atak dystansowy, strzał snajperski.



Tajemniczy Łowca

Atak dystansowy w jednym kierunku.



Najemnik EI Dratwa

Atak wręcz w trzech kierunkach i dodatkowa wytrzymałość.



Bimber

Podnosi inicjatywę o 1.



Bitwa

Rozpoczyna bitwę na koniec tury gracza. Nie może zostać rzucona gdy gracz pociągnął ostatni żeton.



Pułapka

Przyciągnij jeden wrogi żeton na sąsiadujące pole, które jest wolne.



Łowy

Przesuń i/lub obróć żeton na sąsiadujące pole, które jest wolne.



Snajper

Zadaje 1 obrażenie jednostce wroga. Przed snajperem nie chroni pancerz.

X Ilość żetonów

NEUROSHIMA HEX!

ŁOWCY NIEWOLNIKÓW



Łowcy niewolników

Łowcy niewolników to banda odszczepieńców. O dzicy rozciągającej się za miastem wiedzą najwięcej i może dlatego jeszcze tam nie wyginęli. Stosunki mieszkańców miasteczka z Łowcami zawsze były napięte. Teoretycznie Łowcy nie porywają mieszkańców Zgorzela, teoretycznie mieszkańcy nie strzelają do Łowców. W praktyce jednak, zwłaszcza podczas potyczek o wodę przy Źródle... różnie to bywa. Łowcy niewolników nie zawachają się „zaopiekować” samotnym wędrowcem lub przyjezdnym, który należycie nie zadbał o swoje bezpieczeństwo. Jedno jest pewne oni mają swoich ludzi wszędzie. Ci „łowcy skór” z pozoru mili, prowadzą ofiary wprost w niewolnicze sidła. Łowcy często rządząją okupu za swoje ofiary i czerpią z tego wielkie korzyści. Jeśli jednak jakiś okaz wyda im się bardzo interesujący, może się to skończyć znacznie gorzej. Handel organami to bardzo dochodowy interes na Ziemiach Jałowych od czasu gdy świat poszedł naprzód.

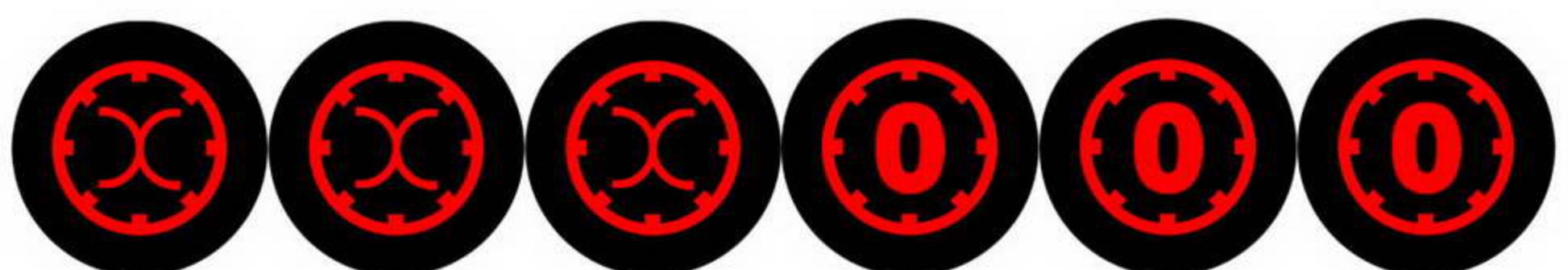
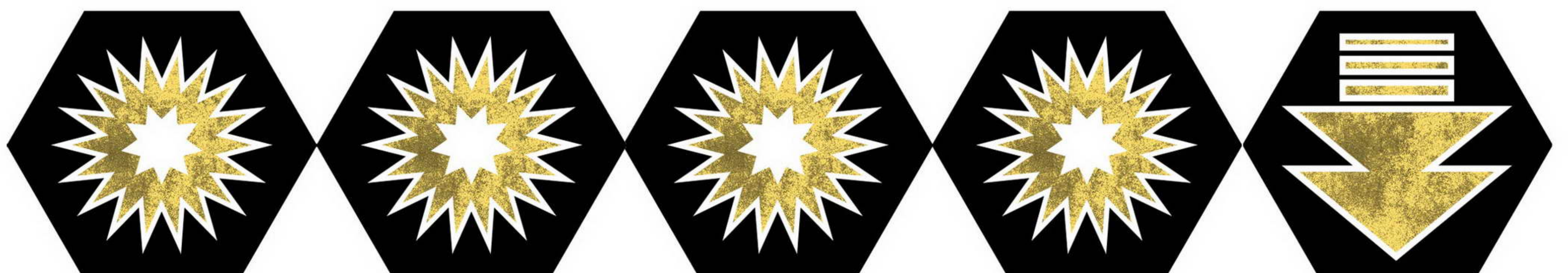
Kajdaniarze / Zniewolenie

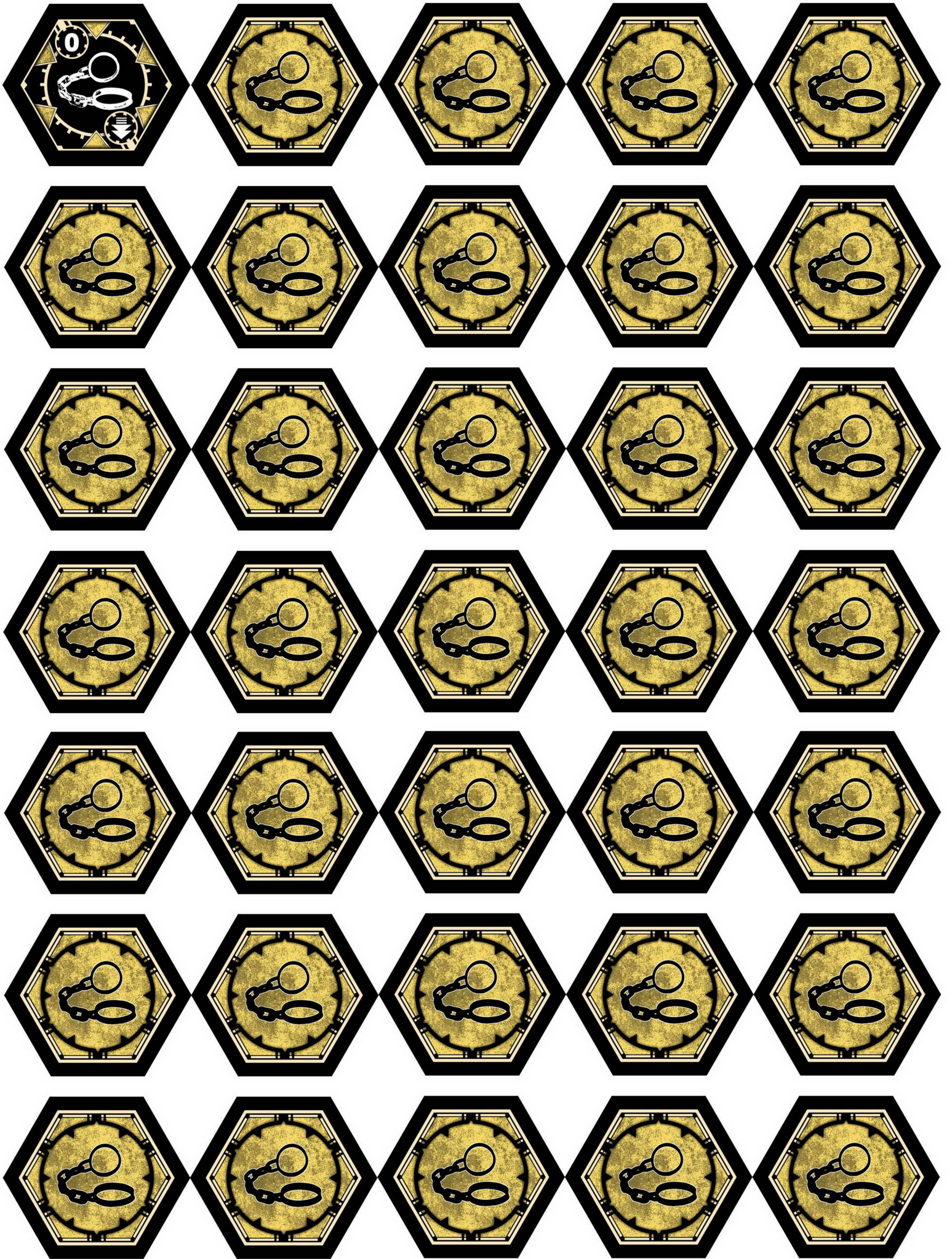
Kajdaniarze są to moduły mające zdolność **zniewolenia**. Zniewolona jednostka przeciwnika otrzymuje znacznik zniewolenia i od razu zostaje przejęta przez armię Łowców niewolników. Takiej zniewolonej jednostce inicjatywa spada do 0 ale można ją od razu obrócić w dowolnym kierunku. Na czas zniewolenia obowiązują ją wszystkie inne, normalne zasady jakby była jednostką Łowców niewolników. Jeśli wroga jednostka, która znajduje się pod kontrolą Łowców zostanie „uwolniona”, nie może się spowrotem obrócić sama. Chyba, że posiada mobilność lub został zagrany ruch.

Dla ułatwienia zapamiętania zasady, że zniewolona jednostka posiada obniżoną inicjatywę, znaczniki zniewolenia są dwustronne. Na jednej stronie znajduje się symbol kajdaniarzy, natomiast na drugiej symbol inicjatywy „0”. Te symbole są równoważne.

Rada taktyczna

Armia Łowcy niewolników posiada moduły kajdaniarzy, które zniewalają przeciwnika oraz duży zasób sieciarzy. Grając Łowcami postaraj się zwrócić przeciwko wrogowi jego własne żetony oraz sieciuj i jednostki. Grając przeciwko Łowcom unikaj sieciarzy oraz nie daj się złapać w kajdany.







PADLINIARZE

2.5

Pomysł i realizacja projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń
Artur „Perykles” Słomnicki

Wykonanie graficzne projektu
Łukasz „Zawias” Sieroń

Hex Creation Kit 2
Marek „Mar_cus” Szumny

Army Reference Card template
Scott Everts

NEUROSHIMA HEX! PADLINIARZ



1

Sztab Obóz Padliniarzy
Sztab posiada mobilność.

1

Ozzy
Podwójny atak dystansowy i pancierz.

2

Kanibal
Atak dystansowy w jednym kierunku.

1

Siepacz
Atak wręcz i atak dystansowy w jednym kierunku.

3

Strażnik
Atak dystansowy w dwóch kierunkach.

2

Piękny ghul
Atak wręcz w trzech kierunkach. Radiacja.

1

Kędzior
Atak wręcz w jednym kierunku i drugi atak wręcz w wybrany kierunku. Radiacja.

3

Pożeracz Marian
Atak wręcz w sześciu kierunkach. Pożarcie.

3

Pożeracz Artenis
Atak wręcz w dwóch kierunkach. Pożarcie.

1

Furia I
Zwiększa atak wręcz.

1

Furia II
Zwiększa atak dystansowy.

2

Okrzyk bojowy
Zwiększa inicjatywę o 1.

X Ilość żetonów

7

Zew krwi
Rozpoczyna bitwę na koniec tury gracza, nie może zostać rzucona gdy gracz pociągnął ostatni żeton.

5

Szarża
Przesuń i/lub obróć żeton na sąsiadujące pole, które jest wolne.

2

Radiacja
Zagraj na jednostkę przeciwnika. Jednostka zostaje napromieniowana.


NEUROSHIMA HEX! PADLINIARZE




Padliniarze

Padliniarze, rasa człękkształtnych i potwornie zdeformowanych mutantów, która opanowała niegościnne pustkowia Ziemi Jałowych. Nie potrafią mówić w znanym człowiekowi języku, a także nie rozumieją ludzkiej mowy. Ich prymitywne rządy ograniczają się jedynie do polowań i chęci zaspokajania głodu. Najłatwiejszym celem są niczego nie świadomi przyjezdni i poszukiwacze złota, którzy zapuszczają się na odległe rubieże Ziemi Jałowych. Padliniarze czasem podchodzą blisko miasta lecz są skutecznie odstraszani przez lokalne władze oraz automatyczne systemy obronne. Jako, że padliniarze upodobały sobie miejsca szczególnie napromieniowane na swoje obrzydliwe legowiska, stawianie im czoła w bliskim kontakcie niesie wielkie ryzyko. Nawet będąc dostatecznie szybkim i dysponując odpowiednią siłą ognia, można paść ofiarą paskudnej choroby popromiennej, roznoszonej przez niektóre osobniki. Słyszano również, że niktóre z nich zjadają swoje ofiary.

Radiacja, pożarcie

Radiacja  Jeśli podczas bitwy jednostka z radiacją zrani wroga jednostkę, moduł lub sztab, zraniony żeton zostaje napromieniowany i otrzymuje znacznik radiacji, który działa dopóki ten żeton jest w grze. Przed każdą bitwą napromieniowany żeton otrzymuje jedną ranę. Medyk oraz Męczennik pochłaniają te obrażenia na normalnych zasadach. Dodatkowo za każdym razem, jeśli napromieniowany żeton będzie chciał się poruszyć/obrócić za pośrednictwem żetonu ruchu lub dzięki własnej zdolności (mobilności), natychmiast otrzymuje ranę. Medyk/Męczennik w tym przypadku nie przejmują obrażeń. Ruch wywołany odepchnięciem lub przyciągnięciem przez wroga nie wywołuje efektu. Żetony nie mogą być napromieniowane podwójnie. Jeśli Medyk/Męczennik pochłania atak, jednostka nie zostaje napromieniowana. Jeśli jednostka zginie, „zwolniony” w ten sposób znacznik może być ponownie wykorzystany w grze.

Żeton natychmiastowy - Radiacja, działa na powyższych zasadach z tym, że żetonem natychmiastowym nie można napromieniować sztabu. Po zagraniu radiacji należy położyć na wrogiem żetonie odpowiedni znacznik. W grze dostępne są tylko 2 znaczniki radiacji.

Pożarcie  Jeśli podczas bitwy, chociaż jedna sąsiadująca z Pożeraczem wroga jednostka zginie, nie zdejmuj jej od razu z planszy. Obróć ją, aby zaznaczyć, że nie żyje. Jeśli pod koniec bitwy sąsiadujący z nią Pożeracz nadal jest na planszy, posła się jej padliną i otrzymuje dodatkową wytrzymałość (znacznik wytrzymałości). Pożeracz może otrzymać tylko jeden znacznik wytrzymałości, nie ważne ile jednostek pożarł. W grze dostępnych jest 6 znaczników wytrzymałości.

Rada taktyczna

Armia Padliniarze jest armią koczowniczą i bardzo agresywną. Dzięki mobilności sztabu łatwo uciekać spod ostrzału wroga, a radiacja znacznie ułatwia walkę. Grając Padliniarzami staraj się niedopuszczyć do zasięgowania sztabu i zmieniaj jego położenie. Wykorzystuj radiację aby napromieniować sztab przeciwnika i wywołuj bitwy. Grając przeciwko Padliniarzom, staraj się nie niedopuszczyć do napromieniowania własnego sztabu i blokuj sztab Padliniarzy, aby nie mógł uciec.

