

# gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

kwiecień 2012

## NEUROSHIMA:

PAKIET MATERIALÓW DO SKAZEN  
HYBRYDY, CZYLI CZŁOWIEK 2.0  
RAFINERIA 2012

## NEUROSHIMA TACTICS:

JAK GRAĆ CYBORGAMI?  
PREZENTACJA MESMERYTY  
PORADNIK MODELARZA: RYSY, DZIURY, ZADRAPANIA

## EKSTRA DODATEK!

TWORZENIE MUTANTA DO NEUROSHIMY!

#50!

**NA OKŁADCE:**  
**NIE UFAJ NAWET**  
**SWOIM MYŚLOM**  
 (MESMERYTA, JEDNOSTKA  
 Z NEUROSHIMY TACTICS)



„OBRONA STONEKILL”, CZYLI KAMPANIA DO NEUROSHIMY HEX



KONWERSJE FIGUREK



RAFINERIA 2012



WYWIAD Z HANKIEM WOONEM



PORADNIK MODELARZA

## WSTĘPNIAK

Oto Piratowi stuknęła pięćdziesiątka. Muszę powiedzieć, że nigdy bym się tego nie spodziewał.

Nie wierzyłem w to niemal 10 lat temu, gdy ukazał się pierwszy numer „innego pisma o RPG”. Pisma zorientowanego na graczy, a nie Mistrzów Gry, aspirującego do miana „niezbędnika RPG”, pisma za piątką.

Nie przyszłoby mi to na myśl na etapie 7. numeru, w którym po raz pierwszy pojawił się mój tekst. Był to materiał „Podręcznik jako księga przygód”, a publikacja niesamowicie mnie podjarała. Działo się to jeszcze w czasach, gdy funkcjonowało coś takiego jak prestiż pojawiania się na drukowanych stronach magazynu.

Nie widziałem takiej opcji w 2006 roku, moim pierwszym w Portalu, gdy co 2 miesiące staraliśmy się przygotować już pogrubiony, 80-stronicowy magazyn. A zwłaszcza wówczas, gdy zapadła decyzja: kończymy z drukiem, przechodzimy na tryb sieciowy.

Przez kolejnych kilka numerów pełniłem rolę naczelnego. Oznaczało to w praktyce, że po godzinach, w ramach hobby mogłem sobie wziąć i przygotować kolejny numer. I wychodziły te Piraty - nieregularnie, co kilka miesięcy, ale niezmiennie pełne erpegowego stuffu. W takich warunkach Pirat obchodził jubileusz 25. numerów i niewiele wskazywało na to, że podwoi tę liczbę za jednego ludzkiego żywota.

Aż w pewnym momencie pojawiła się nowa, kolejna już koncepcja pisma i stał się cud. Pirat trafił w Portalowy rozkład jazdy jako stały, comiesięczny punkt programu, prezentujący nasze hobby i pasję wszystkich, którzy zechcą się w niego włączyć. Mało że trafił - wpisał się w niego na stałe, a formuła okazała się strzałem w dziesiątkę. Oto jesteśmy w stanie miesiąc w miesiąc publikować nowy numer zupełnie nieodpłatnego pisma! Mamy miejsce do prezentacji tego, co świetnego robią fani, do pochwalania się swoimi rzeczami, do zapalenia czytelników faza na gry.

Jasne - jest to zupełnie inny Pirat niż w 2002, 2006 czy 2009 roku. Rzeczywistość brutalnie potraktowała wizję: pisma dla graczy, pisma drukowanego czy pisma „ponad podziałami”, ogarniającego całe spektrum gier dzięki wspólnemu wysiłkowi różnych wydawców.

Gwiezdny Pirat AD 2012 skupia się dziś na grach Portalu, wychodząc czasem w stronę innych - głównie za sprawą współpracy z bloggerami. Taka formuła nie tylko jest jedyną, która działa sprawnie i bez zgrzytów. Jest to także formuła przyjmowana każdego miesiąca przez plus minus dwa tysiące czytelników. Więcej, niż kiedykolwiek w historii pisma. To niesamowicie stymulujące!

Ani się nie spostrzegłem, jak niegdyś niewyobrażalna mrzonka - 50 numerów - stała się rzeczywistością. Aż chce się sięgać wyobraźnią dalej, w stronę setki! W obecnej kondycji pisma jest ona zupełnie prawdopodobna! Uda się, jeśli Pirat pozostanie naszym wspólnym, fanowskim przedsięwzięciem z 200-procentowym stężeniem pasji.

Trzymam za to kciuki!

Rafał „Multidej” Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl  
 Redaktor Naczelny: Jan „Bezkrólewie” Osik; współpracują współpracownicy; współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2012

# UKAZAŁO SIĘ W KWIETNIU 2010

## MICHAŁ ORACZ **NEUROSHIMA HEX!** **OBRONA STONEKILL** **KAMPANIA**

Oficjalna kampania do gry Neuroshima Hex

W ramach poniedziałkowej aktualizacji i w ramach roku Neurohimy Hex mamy dla Was dziś kampanię Obrona Stonekill autorstwa Szymona Zachary. To mini kampania składająca się z trzech scenariuszy, w których wojska Posterunku ścierają się z armią Molocha



## NEUROSHIMA TACTICS



### MESMERYTA

Mesmeryta to koleś specjalnego przeznaczenia. Jego zadaniem jest podejść na tyle blisko wroga, aby mógł zakłócać zmysły szumem mentalnym, przywalić niewidzialną ścianą ognia,

wywołać paraliżujący ból, tak aby pozostałe jednostki, mogły bezpiecznie rozprawić się z pozbawionym możliwości reakcji przeciwnikiem.

Tytuł: blister Mesmeryta

Linia: Neuroshima Tactics

Zawartość: 1 model + żetony

Cena: 25,90 złotych

STRONA [www.nstactics.com](http://www.nstactics.com)



## GRY PLANSZOWE **ŚWIAT GIER** PLANSZOWYCH

NUMER 22.

Nowy numer magazynu przynosi najświeższą porcję wieści i recenzji gier planszowych. Tematem numeru jest tworzenie gier: opowiada o tym szeregu projektantów na czele z samym Reinerem Knizia.



## ZAPOWIEDZI!

# NADCIAGA KONWÓJ!

Neuroshima Tactics (BETA) - Figurkowa Gra Bitewna w świecie Neuroshimy Zalogowany: multidej | Wyloguj Znajdź...

**STRONA GŁÓWNA O GRZE SPOŁECZNOŚĆ FRAKCJE GALERIE FORUM**

**Punk's not dead**

2012-04-24 10:31:14  
**Mesmeryta już w sprzedaży!**  
 Dział: Ogólny, Dodał: admin

Nowy model do armii **Borgo** już jest w Polsce i już można go zamawiać, wysyłka rozpocznie się pod koniec tego tygodnia. **Zamawiać można już dziś Mesmeryta** – bo o nim mowa, będzie też gwiazdą w nowym Gwiezdnym Piracie, dowiedzie się tam więcej o tym modelu oraz przeczytacie raport bitewny, w którym Mesmeryta brał udział. Zapraszamy też do obejrzenia galerii zdjęć modelu poniżej.

**Komentarze: 5** dodaj swój komentarz + Czytaj całość (5)

2012-04-20 12:33:22  
**Konkurs**  
 Dział: Ogólny, Dodał: admin

Rozpoczynamy konkurs dla fanów Neuroshimy Tactics – zadanie jest proste i przyjemne! Jak wiecie w Neuroshimie Tactics występują bohaterowie z Neuroshimy RPG (Gładiator, Monter, Zabójca, Kaznodzieja i wielu innych). Nie mniej, jest jeszcze miejsce na kolejnych! I to jest zadanie konkursowe – prosimy o przesłanie pomysłu na wprowadzenie kolejnego bohatera (Profesji) ze świata Neuroshimy RPG na mechanikę Neuroshimy Tactics.

**Komentarze: 5** dodaj swój komentarz + Czytaj całość (9)

2012-04-17 11:06:43  
**Mesmeryta**  
 Dział: Ogólny, Dodał: admin

W najbliższych tygodniach na wasze stoły trafi nowa jednostka – służący w armii Borgo Mesmeryta. Wioski Mesmerytów znaczący wkład do ME...  
 W najbliższych tygodniach na wasze stoły trafi nowa jednostka – służący w armii Borgo Mesmeryta. Wioski Mesmerytów znaczący wkład do ME...  
 W najbliższych tygodniach na wasze stoły trafi nowa jednostka – służący w armii Borgo Mesmeryta. Wioski Mesmerytów znaczący wkład do ME...

**TWOJE KONTO:**  
 Zalogowany: multidej  
 Wiadomości [0]  
 Znajomi [4]  
 Twoje konto  
 Wyloguj

**SPOŁECZNOŚĆ:**  
 Zarejestrowanych użytkowników: 30  
 Miasta (39)  
 Armie  
 Ranking

**NAJNOWSZE WPISY NA BLOGACH:**  
 Sprzedam figurki Hegemonii...  
 Więcej na forum Portalu  
 2012-04-24 22:28:32, telcha...  
 Nowe zdjęcia na blogu!...  
 Małe prace nad makietką  
 2012-04-23 18:09:58, g11m...  
 Nowe zdjęcia na blogu!...  
 Prototyp beczki. Ostateczna wersja może się t...  
 2012-04-20 22:46:24, rafal...  
 Nowe zdjęcia na blogu!...  
 Prototyp makietki. Ostateczna wersja będzie nie...  
 2012-04-20 22:45:04, rafal...  
 Nowe zdjęcia na blogu!...  
 Bitwa na trzech: Moloch, Borgo, Hegemonia

# WYDAWNICTWA

## PRZEGLĄD KWIETNIOWYCH AKTUALIZACJI WITRYN WYDAWNICTWA PORTAL

### Strona [www.wydawnictwoportal.pl](http://www.wydawnictwoportal.pl)

- Okladka neuroshimowej gry karcianek Konwój
- Wyniki konkursu na ilustrację bohatera Neuroshimy
- Obrona Stonekill - kampania do Neuroshimy Hex (pdf)
- Audycja wspominkowa - rok 2009 (mp3)
- Tworzenie mutanta z Neodzungli (pdf)
- Rozwiązanie konkursów InSpectres i Neuroshima Hex
- Stwórz antyskazeniowego chemika do Neuroshimy (pdf)

### Zajrzyj także na Portalowy Facebook:

- Odnosińki do recenzji produktów Wydawnictwa
- Plotki z życia redakcji (m.in. informacje o redakcyjnej lidze Crokinole i Witchcraft)
- Przeciuki: m.in. pierwsze w sieci zdjęcie pudełek Stalowej Policji, plakatów i in.

### Nie przegap: Neuroshimowy Facebook

- Debiut królika Geigera
- Mikroraporty z prac redakcji
- Filmy, zajawki i focie, czyli nakręcanie na klimaty postapo
- Mikrokonkursy z nagrodami

### Strona [nstactics.com](http://nstactics.com)

- Komplet informacji o nowościach z Neuroshimy Tactics
- Kalendarz z wszystkimi tacticsowymi wydarzeniami (turnieje, prezentacje, itp.)



Ignacy Trzewiczek

# Historia Gwiezdnego Pirata

Gwiezdny

5

Pirat nr 50

**W**szystko zaczęło się wiosną 2002 roku. Nie najlepsze wyniki sprzedaży magazynu Portal, ambitnego, ciężkiego magazynu o grach fabularnych, który wydawaliśmy od września 1999 roku skłoniły mnie do rozważań nad tym, czy nie warto nieco spuścić z tonu i poszukać nowej, lżejszej formuły, skierowanej nie do doświadczonych Mistrzów Gry, lecz do wszystkich graczy, bez względu na ich doświadczenie. Zamiast liczącego 140 stron dwumiesięcznika przygotować o wiele bardziej strawny miesięcznik, pełen newsów, recenzji, humoru, krótkich szkiców przygód – całość zamknąć na 48 stronach za symbolicznego piąta.

Mijały tygodnie, a ja szkicowałem i notowałem pomysły. W Stanach w tym czasie ukazywał się magazyn Games Unplugged, który strasznie mi się podobał, więcej w nim było o hobby, artykułów o grach, recenzji, wywiadów, a mniej o sesjach, trikach i fabule. Pismo opowiadało o naszym hobby, o tym jak się zmienia, co nowego się dzieje, jakie są trendy, nowości, czego należy spodziewać się w przyszłości. W końcu, po iluś tam tygodniach rozważań uznałem, że to naprawdę wyśmienity pomysł i postanowiłem wdrożyć go w życie. Rozpoczęła się operacja „Gwiezdny Pirat”. Lekki magazyn o naszym hobby. Wywiady, reportaże, newsy, recenzje i trochę szkiców przygód. Bardzo kuszący pomysł, bardzo odmienny od tego, czym był wtedy dwumiesięcznik Portal czy powoli chyląca się ku upadkowi Magia i Miecz.

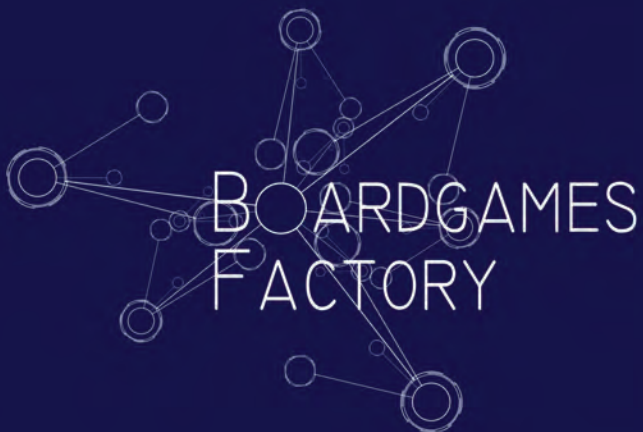
Do współpracy przy piśmie poprosiłem Tomka Majkowskiego i Michała Sołtysiaka. Michał Oracz przygotował zupełnie nowy layout, bardzo różny od tego, co znali czytelnicy



cy z łam Pirata, a Tomek i Michał zaczęli wymyślać działy i cykle artykułów. To był fascynujący czas. O ile pamiętam, to Tomek wymyślił Raport Pirata, czyli jakby temat numeru, w którym redakcja przyglądała się ważnemu zagadnieniu na rynku gier. W pierwszym numerze Krysia Nahlik pisała o sukcesie d20 i przyszłości tej mechaniki, w drugim numerze Tomek wziął na warsztat fenomen Wiedźmina RPG, który w tamtym czasie próbował podbić serca polskich graczy, a w trzecim – też Tomek - wziął się za bary z Warhammerem RPG. To były fenomenalne teksty, świetne analizy tematu, obszerne, rzetelne, takie jakich nigdy wcześniej w polskiej prasie o grach nie było.

Michał Sołtysiak wziął się za bary z innym zagadnieniem – miał sprawić, by pismo skrzyło się od krótkich artykułów, które zainspirują Mistrzów Gry i graczy. Michał stworzył kilka takich cykli. Po stać z wykopem, to seria, w której doradzał graczom jak odgrywać postaci w grach

WATCH IT  
LIKE IT  
SHARE IT



ZNAJDŹ NAS NA  
WWW.BOARDGAMESFACTORY.PL



RPG, w pierwszym numerze wziął na warsztat oczywiście pirata, potem pojawiały się dziennikarz i inne. Jeden taki artykuł zbierał masę pomysłów na odgrywanie postaci, na zahaczki, na triki ubarwiająca postać. Innym pomysłem Michała był z kolei Bestiariusz – skierowany do Mistrzów Gry, w ramach którego Michał wymyślał bardzo ciekawe stwory, które można było następnie wykorzystać na dowolnej sesji fantasy. Były to wszelkiej maści bestie żyjące w gęstych puszczech i haszczach... Była też i Złodziejska biblioteka, w której Michał prezentował pomysły na przygody podpatrzone, podkradzione z ciekawych powieści fantastycznych. To były świetne piguły dla wyobraźni, zarówno graczy jak i Mistrzów Gry.

Ja sam wyskoczyłem z pomysłem cyklu Tajemnica, z którego do dziś jestem piekielnie dumny i do dziś uważam, że naród się na tym moim wyśmienitym pomysłem zyczajnie nie poznał! Tajemnica, ech! Był to szkic przygody napisany tak, że mogli go czytać gracze! Czytali to jako wprowadzenie do przygody, a na końcu tekstu, w ramce było w kilku słowach wyjaśnienie już tylko dla oczu MG o intrydze całości przygody. Było to o tyle fajne, że gracz kupował sobie Pirata, czytał ten szkic przygody i już miał wprowadzenie, już wiedział co się zacznie dziać na sesji... Siedział

w domu i po lekturze Pirata już się jarał sesją, już planował co będzie robić, już próbował wykombinować rozwiązanie zarysowanej intrygi... To były naprawdę świetne materiały.

Mieliśmy w tych pierwszych numerach i obłądne przekroje (na rozkładówce pisma) i obszerny dział humoru (z kultowym Tips'n'Trics, gdzie publikowaliśmy porady jak stworzyć skrajnie przepakowane postaci w różnych systemach RPG), i jedną przygodę... Najważniejszym zaś działem Pirata był gigantyczny dział wieści z całego świata, recenzji, polecanek stron www itp. To była comiesięczna piguła informacji o grach.

Pierwszy numer ukazał się w listopadzie 2002 i sprawił nam niesamowitą radość. Numer grudniowy, niestety, ukazał się z poślizgiem i wyszedł w styczniu, a numer trzeci w lutym... Pismo nie zaliczyło klapy, choć dotarło do nas masę uwag i sugestii. Nie wszystkie nasze pomysły zostały przyjęte dobrze. Najbardziej czytelnicy narzekali na amebiczność materiałów na to, że były do wszystkiego i do niczego, że chcieliby jasno wiedzieć, czy tekst jest do Warhammera czy Zew Cthulhu, a nie czytać coś ogólnego, co niby ma pasować do dowolnej gry.

Musieliśmy zareagować, przebudować magazyn, wprowadzić zmiany – numer #4 ukazał się dopiero w czerwcu 2003. Miał duży dział Neuroshimy, miał duży dział d20, miał lepszy papier, cenę 6,5 i wciąż gigantyczną por-

cję wieści. Ukazały się trzy kolejne numery, kupa niesamowitego materiału do Neuroshimy, kupa obłądnych komiksów i rysunków w dziale humoru, wiele wiele fajnych tekstów.

Wydawało się, że znaleźliśmy formułę, pismo się przyjmie, że wreszcie jest pomysł na pismo o grach, które nie zaliczy bankruta, w przeciwieństwie do Magii i Miecza czy Portalu.

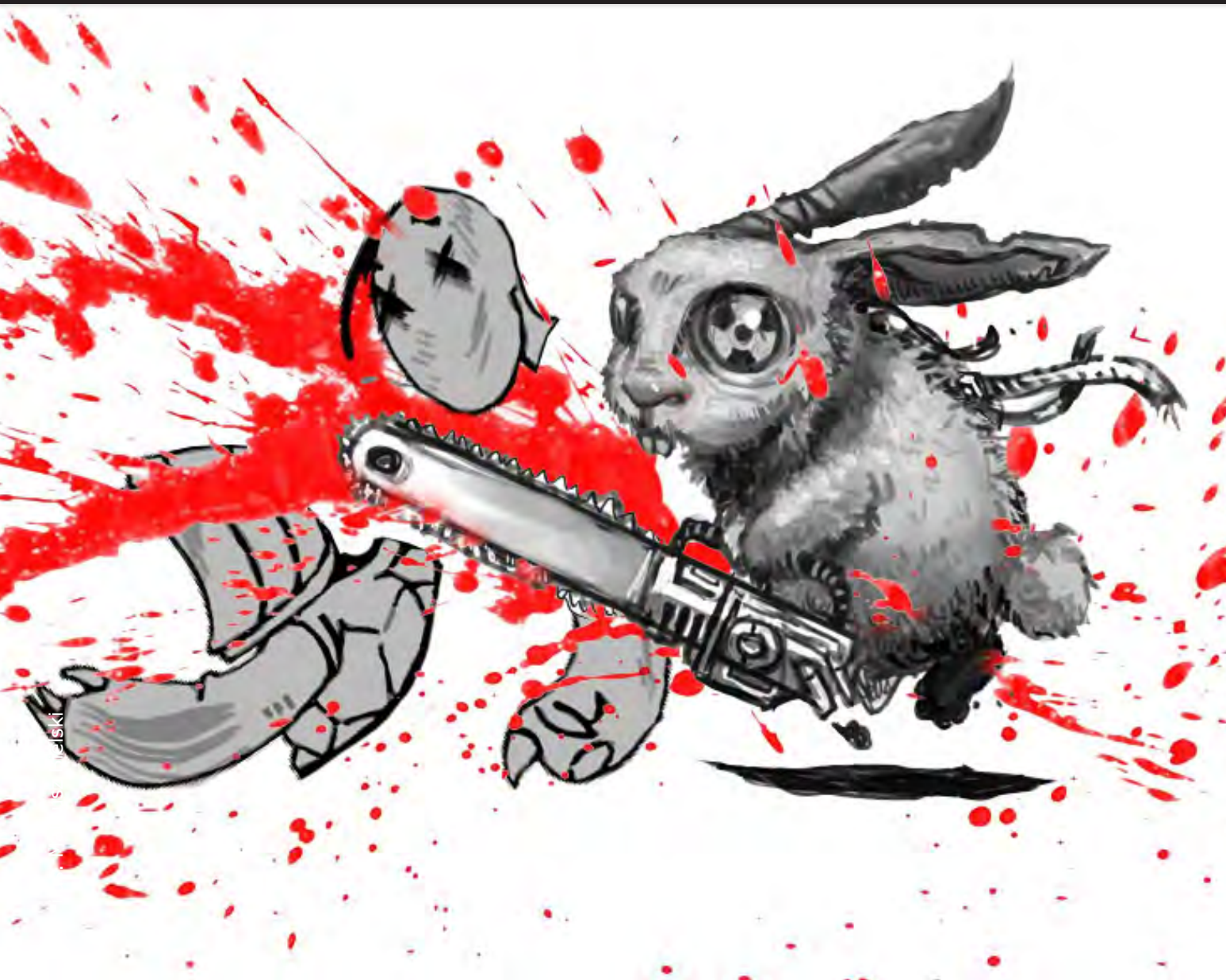
A jednak Pirat zamilkł. Zniknął na rok. Pisaliśmy wtedy w Portalu Monastyr. Pisaliśmy Ostatnią Wspólną Jesień, Dar Drugiej Siostry, Atlas Dominium, Detroit, Krew i Rdzę, Zabić szczura, Bohatera^2... To był niesamowity rok.

Ale na Pirata nie było już zupełnie czasu...

c.d.n.



# NEUROSHIMA



☢ Bohater Maxx rozrasta się o kolejne rozdziały. Część z nich to ciągle tylko szkice koncepcyjne, ale są też takie na 95% gotowe, czekające tylko na brzytwę redaktora. W tworzenie zaangażowany jest blisko dziesięcioosobowy zespół!

☢ Neuroshima doczekała się drugiej - poźółwiu Morycu - maskotki. To zaprezentowany tu obok królik Geiger. Zmutowane to bydle knuje mroczne plany na tegoroczne neuroshimowe wakacje!

☢ Tym razem, zgodnie z obietnicą, do Pirata załączamy rozszerzenie dotyczące tworzenia mutantów. Część pierwsza ukazała się w serwisie Polter.pl i traktuje o regularnych mutkach. Część druga dodaje opcję mutantów z Neodżungli. Autorem obu jest Aesandill.

☢ Rozwiązaliśmy konkurs graficzny na neuroshimowego bohatera. Ilość i jakość otrzymanych prac zapałała nam dech w piersiach! Ostatecznie postanowiliśmy zwiększyć wartość puli nagród (ze 100 do 350 złotych!) i wskazać 3 laureatów zamiast tylko jednego:

I miejsce: Grzegorz Przybyś

II miejsce: Piotr Szekalski

III miejsce: Katarzyna Niemczyk

# PROJEKT NS SKAŻENIA: DODATKOWE MATERIAŁY



## STWÓRZ SPEC'A OD SKAŻEŃ

### PAKIET REGUŁ TWORZENIA ANTYSKAŻENIOWEJ POSTACI AUTOR: BARTOSZ MAJORCZYK ILUSTRACJE: M. BIELSKI, P. FOKSOWICZ, T. GÓRNICKI

**J**ak stworzyć chemika, który poradzi sobie w zatrutym świecie? Oczywiście gracze mają do dyspozycji reguły podręcznikowe, ale skoro MG dostał support w postaci „Skażeń”, należy się i im odrobina wsparcia.

Prawda, znam się na chemii. Miałem kiedyś nauczyciela, który przekazał mi wszystko co wiedział, przeczytałem kilka przedwojennych książek a reszty nauczyło mnie samo życie. Wśród ludzi tej profesji najważniejsze jest doświadczenie. „Spotkasz kogoś takiego jak ty, zaprosz go na browar i wymieniacie się wiedzą” jak mawiał mój nauczyciel. No więc kiedy spotkałem w końcu spec'a, tak samo jak ja babrającego się w pierwiastkach, kiedy w końcu przełamaliśmy wzajemną nieufność trzecią butelką kukurydzianki, gościu zaczął opowiadać co robi, a ja myślałem że mnie szlag trafi. Straciłem mój najlepszy alkohol a kolo nawija mi o tym jak jakaś substancja dobrze wpływa na cerę, jakby było to najwspanialsze odkrycie na ziemi. Co mnie, spec'a od skażeń, mogły obchodzić jego zбочenia. Zapytałem się skąd pochodzi, ale to nie było istotne. Ważne gdzie nauczył się tego co robi.

Facet spędził kilka lat w Vegas i dla mnie wszystko było już jasne. Robił kremy dla żonek i kochanek tamtejszych bonzów. I wtedy wiedziałem że gość nie jest z gatunku takich jak ja, speców od brudnej roboty.

„Co kraj to inny obyczaj, co kraina to inna dziedzina”, że tak zarzucę przysłowiem, które zasłyszałem od niego.

A ty gdzie uczyłeś się fachu?

### POSTERUNEK: WOJSKOWY Z JEDNOSTKI CHEMICZNEJ

Jestem tak jak ty, gościem z drugiej linii. Tyle samo czasu spędziłem w laboratorium, co na poligonie. Przestałeś już wierzyć bajeczki, które ci opowiadali, że na tyłach będziesz bezpieczny i ten karabin to tylko tak dla picu? Mały atak maszyn Molocha, i druga li-

nia zamienia się w pierwszą, kumasz? Jeżeli szukasz gdzieś miejsca, gdzie znajdziesz cały asortyment z tablicy Mendelejewa, to trafieś właśnie do chemicznego rajy. Moloszek nie przebiera w środkach, a każdy zorganizowany atak poprzedzony jest chmurkami z niespodzianką. Dlatego nie zgub tej maski, bo jest tak samo ważna jak karabin. Naszym zadaniem jest oczyścić to, co pozostało po bitwie. Sprzęt, broń, osobiste wyposażenie, umocnienia, to wszystko trzeba wyszorować, aby ponownie można było wprowadzić tam ludzi. Tu każdy czołg jest na wagę złota, tak samo jak każda działająca spluwa. Sprzęt wyciągnięty z ruin najpierw przechodzi przez ręce takich speców jak ty. Drugim naszym zadaniem jest wiedzieć jak neutralizować działanie niektórych gazów bojowych, tak aby do nieszczęśliwych opłacało się wzywać medyka. Po trzecie, pomagamy naszym specjalistom od tworzenia wszystkiego z niczego robić sprzęt przeciwchemiczny, maski pgaz i tak dalej. Życzę szczęścia na nowej drodze życia, i obyś pożył na tyle długo, aby nauczyć się tego co ja.

#### **Cecha:**

#### **Fabryka masek**

Podziurawiona puszka po piwie wypełniona pochłaniaczem twojej produkcji plus kilka bajerów, aby się to wszystko trzymało na twarzy i nie spadło w czasie biegania i voila, mamy prymitywną maskę przeciwgazową. Znasz się na tym. Wiesz też jak za pomocą taśmy

pakowej i worków na śmieci zrobić prosty strój ochronny. Normalnie nic tylko otworzyć fabrykę. Zaczynasz grę z bonusem: mechanika na 1 poziomie, i gdy masz pod ręką potrzebne materiały jesteś w stanie sklecić z tego coś, co uchroni przed skażeniem. Od punktów sukcesu Twoich testów zależy będzie czy rzeczywiście jest to tak skuteczne jak zachwalasz.

#### **Sprzątac**

Przedmioty wyciągane z podejrzanych ruin mają to do siebie, że nie wiadomo jaką niespodziankę transportują na swojej powierzchni. Ty jesteś specem od usuwania takich dodatków. Test oczyszczenia sprzętu z wszelkiego rodzaju skażeń może być dla ciebie co najwyżej Trudny, jeśli tylko dysponujesz choć szczątkowymi środkami, które mogły by Ci w tym pomóc.

#### **VEGAS: CZYSZCIEL DRAGÓW**

Kupując coś dla relaksu od znajomych dilerów nigdy nie można być pewnym, czy to co sprzedają to nie bilet do piekła. Niekiedy trafisz na dragi tak wysokiej jakości, że z czystym sercem sprzedasz je własnym dzieciom, a innym razem zawierają w sobie dodatki, które po pierwszej działce skręcą ci wnętrzności i na domiar złego nie znieczulą cię na tyle aby nie czuć jak umierasz. Składniki, z jakich robi się dziś używki i leki, przed wojną nie nadawałyby się nawet do spuszczenia w kiblu. I w tym momencie na scenę



wchodzisz ty. Jesteś dobry w tym co robisz i potrafisz z posiadanego materiału wyizolować to co istotne, odrzucać to co gówniane, zamieniać to co można na lepsze. Jesteś narkotycznym bogiem. Rafinacja Tornado? Dla ciebie to pestka. Poprawienie jakości chałupniczo wytwarzanej aspiryny? Gratka. Jesteś ekskluzywnym dilerem, który dostarcza swojej klienteli towar z najwyższej półki. Możesz być też dobrym samarytaninem, robić to co robisz za darmo, pomagając ludziom potrzebnie aby zapewnić nam wszystkim lepszą przyszłość. Może oczyszczasz dla nich wodę, albo dbasz o to aby witaminki które biorą były czyste jak garnitur Schultza? Na takiego frajera nie wyglądasz

### Cechy:

#### Wspólne dobro

Napracowałeś się już dla kilku ważniaków, pokazałeś co potrafisz i nie słyszałeś o żadnych reklamacjach. W wybranym przez ciebie mieście masz już ugruntowaną opinię fachowca, zapewniony dostęp do zaufanych dostawców, oraz klientelę wśród ważnych osobistości, którzy są do Ciebie przychylnie nastawieni i zawsze mogą pomóc w przypadku kłopotów. Skonsultuj się z Mistrzem Gry i pokaż mu tę cechę. Niech trochę pogłówkuje.

#### Nic się nie zmarnuje

Jesteś dokładny w tym co robisz. O ile inni podczas oczyszczania substancji tracą trzy czwarte pierwotnego towa-

ru, ty tracisz tylko połowę, jeżeli test jaki będziesz musiał wykonać zdasz z minimum jednym punktem sukcesu.

## MISSISIPI: SPEC OD MUTKOWEGO RECYKLINGU

Nie, nie jesteś Łowcą Mutantów. Fakt, że też strzelasz do mutków jeszcze cię nim nie czyni. My jesteśmy tymi, którzy je łapią, ty jesteś tym który je doi. Tak właśnie, bo jak inaczej to nazwać. Kręcisz się wokół nas. Wchodzisz tam gdzie my, często uczestniczysz w akcji i czekasz tylko na zielone światło. Najpierw ogarniasz te które padły podczas walki. Te które schwytaliśmy, czekają na swoją kolej. Dobiegasz do takiego, strzelasz kilka razy dla pewności, po czym przystępujesz do swojej standardowej roboty. Wbijasz strzykawkę w siebie tylko znane miejsca, wyciągając ze ścierwa przeróżne płyny. Lubujesz się w hormonalnych koktajlach, jadach i innych produktach ich skażonego organizmu, wystawionego na Gównianą Królową Rzek lub Kreatywność Molocha. To co potem z tym robisz jest dla mnie zupełnie niezrozumiałe, ale twoje produkty cieszą się wielkim wzięciem. Działasz tylko na terenach dotkniętych ekologiczną katastrofą, bo wiesz, że tylko tam znajdziesz to co potrzebujesz. Jesteś pijawką, konkurencją dla niektórych Łowców, zajmujących się wyciąganiem wnętrzości z Mutasów, ale dobrze się z tobą pracuje, bo

## JAK TWORZYĆ PRZEPAKOWANEGO CHEMIKA?

Czy podczas tworzenia postaci żal wam wydawać cenne punkty na znajomość pierwiastków? Spokojnie wypełniajcie sobie tę kartę postaci, wydając wszystkie punkty na inne głupoty, a kiedy skończycie, rzućcie k20, aby dowiedzieć się czy los był dla was łaskawy.

### Wynik :

1-5 to 4 punkty umiejętności  
6-10 to 3 punkty,  
11-15 to 2 punkty,  
16-20 to 1 punkt.

Wpiszcie je w rubryce Wiedza (Chemia), oparta o Spryt.

Ale zaraz, chwileczkę. Inni Chemicy chyba wyczuwają, że waszą wiedzę zdobyliście w dość pokrętny sposób i generalnie nie są do was pozytywnie nastawieni. ( Testy kontaktu z innymi chemikami +30%)

Ile wyrzuciłeś? 17? Nie ma mowy abym kupił od ciebie cokolwiek, punku. Weź się lepiej za naukę.

masz jaja i nie uciekasz przed niebezpieczeństwem.

### Znajomości

Nie jesteś, jak już wspomniano, Łowcą Mutantów, ale wielu z nich wiedząc co robisz, jest do ciebie przychylnie nastawionych. Na starcie otrzymujesz trzech rozrzuconych po ZSA znajomych wśród Łowców Mutków, dodatkowo testy kontaktu z przedstawicielami tej profesji są o poziom niższe. No chyba że trafisz na kogoś, dla którego jesteś konkurentem. Wtedy nie ma co gadać.

### Pijawka

Spełniły się Twoje marzenia. Dysponujesz Pijawką, walizką z zestawem zakończonych ostrymi igłami rurek, podłączonych do pomp i zbiorniczków. Dodatkowo masz tam trochę potrzebnych składników i przedmiotów, aby w warunkach polowych popracować trochę nad wyciągniętymi płynami. Takiej walizeczki nie kupisz w pierwszym lepszym sklepie. Ty odziedziczyłeś ją po gościu, któremu się nie udało. Pijawka jest dla Ciebie tym, czym Pogromca dla ludzi, z którymi współpracujesz.



## PUSTYNIA: CHODZĄCY PO ZŁEJ ZIEMI

Spędziłeś kilka lat wśród Indianców, gdzie nauczyłeś się ich metod postępowania ze „Złą Ziemią” Jest w tobie coś z tropiciela, bo dzięki znajomości znaków ostrzegawczych, jakimi czerwonoskóry oznaczają miejsca skażone, jesteś w stanie ominąć je prowadząc towarzyszącą ci grupę. Jest też w tobie coś z chemika, choć metody, jakimi się posługujesz, nie zawsze są nowoczesne. W czasie kiedy my wciąż jesteśmy bezradni, dzikusy wypracowały metody radzenia sobie ze skażeniem i jego następstwami. Wiesz jak sprawdzić, czy rośliny zawierają szkodliwe pierwiastki, umiesz za pomocą ziół wytrącić zanieczyszczenia z wody, potrafisz też wyciągnąć ze skażonej flory wiele ciekawych substancji. W ostateczności jesteś w stanie za pomocą naturalnych składników otrzymać lekarstwa łagodzące skutki skażenia ludzkiego organizmu. Wiesz też jak zachowują się stworzenia na pustkowiach, kiedy nagle mają do czynienia ze „Złą Ziemią” Prawda, że nie dla ciebie są skomplikowane procesy, nowoczesny sprzęt i górnołotna wiedza. Wiesz jak operować palnikiem, moździerzem i innym

prostym sprzętem laboratoryjnym. Twoją pracownią są pustkowie. Ale tam, gdzie specjalista od chemii organicznej leżał by w postaci bielejących na słońcu kości, ty operujesz zupełnie swobodnie. Indianie nazywają takich jak ty „Chodzącymi Po Złej Ziemi” Nie traktują cię wrogo, ale raczej nie spodziewaj się zaproszenia do ich wigwamu na herbatkę.

### Cechy:

#### Jak z książki

Nie musisz chodzić jak wieśniak, z rozdziawioną gębą oglądając każdy kamień. Ty z krajobrazu czytasz jak z książki, jeśli chcesz dowiedzieć się czy teren jest wolny od zanieczyszczeń lub poszukujesz miejsca występowania potrzebnych ci surowców. Testy Percepcji przy takich akcjach są dla ciebie o poziom łatwiejsze. Pakiet „Przetrawianie” masz wykupiony z automatu.

#### Labsprzętu nie trzeba

Jeśli chodzi o działanie na polu chemii, to nauczyłeś się pracować w prymitywnych warunkach. Jesteś w stanie radzić sobie z prostymi zadaniami bez profesjonalnego sprzętu i nie otrzymujesz kary wynikającej z jego braku. Jednak w przypadku zdanego testu z zerową ilością punktów sukcesu ( Test zdany „na styk”) Mistrz Gry może według własnego uznania zmodyfikować otrzymany produkt.

# HYBRYDY MOLOCHA



## ZDRAJCY

AUTOR: KAROL „ELIASH” WOŹNICZAK  
ILUSTRACJA: GRZEGORZ HELLICH

**C**zy oni zdradzili? Nie, to niemożliwe. Wszyscy z pełnym oddaniem walczyli za naszą sprawę. Za sprawę wszystkich ludzi. Wiem o tym, bo służyłem razem z nimi przez trzy miesiące. Nie potrafiłbym sobie wyobrazić lepszych towarzyszy broni.

Szybkiego znałem jeszcze w mojej rodzinnej mieścinie. Razem postanowiliśmy zaciągnąć się do armii. Pamiętam nasz zapał na początku, a później wspólne przechodzenie przez morderczy trening. Bez wspierania się nawzajem nie dalibyśmy rady. Przynajmniej ja bym nie pociągnął tego do końca. Jego wieczny uśmiech na brudnej mordzie i szelmowski błysk w oku, zawsze mówiły „Spoko, Rick, będzie dobrze!”. Zawsze umiał ukraść dodatkową puszkę żarcia, wymyślił jakąś zabawę. W oddziale wszyscy go uwielbiali. Zwłaszcza kiedy grał na harmonijce albo opowiadał dowcipy. Wojna była okropna, ale on potrafił sprawić, że chociaż czasem dało się o niej zapomnieć. W bitwie każdy mógł na nim polegać. Biegał szybko jak błyskawica, nie bał się biec od ściany do ściany nawet pod najcięższym ostrzałem. Gdy gdzieś brakowało amunicji, Szybki tam się zjawiał. Gdy gdzieś brakowało dodatkowej lufy? Wpadał Szybki ze swoim kałachem. Trzeba było zabrać rannego? Szybki już podnosił go

z podłogi. Był naszym dobrym duchem. Wszyscy go uwielbiali.

Sierżant Morrison? Kawał sukinsyna, nie ukrywam. Trzymał nas w ryzach, codziennie rozgrzewka, sprawdzanie stanu uzbrojenia. Za oddstawanie od standardów dodatkowe ćwiczenia. Człowiek go nienawdził, ale wiedział, że gdyby nie on człowiek nie dałby rady przygotować się na spotkanie z maszynami. Robił to dla nas. Z resztą siebie też nigdy nie oszczędzał. Wyzywał nas, traktował jak śmieci, patrzył z pogardą, ale gdzieś w głębi duszy człowiek wiedział, że kocha nas jak swoje dzieci. Nie dało się do niego uśmiechnąć, ale człowiek z satysfakcją mu salutował i nawet gdy przeklinałem go w duchu za każdą pompkę z plecakiem na ramionach, nie potrafiłem się zbuntować. W bitwie troszczył się o każdego z nas, każdego wspierał, motywował do dania z siebie wszystkiego. Gotów był oddać za nas życie. Nigdy nie zapomnę jak sam jeden osłaniał odwrót całego oddziału, mając jedynie CKM i kilka gra-

natów. Cudem wtedy wrócił, ale poparzona twarz przypominała nam o jego poświęceniu każdego dnia.

Jeszcze Rachel. Była tylko pielęgniarką, ale gdy było to potrzebne, opatrywała rannych w samym sercu walki. Piękna, odważna i tak oszałamiająco inteligentna. Uwielbiałem jej czarne włosy, błysk w oku, niepewny uśmiech, zadarty nosek... Uwielbiałem patrzeć na nią nawet gdy cała twarz brudna była od ziemi, popiołu i krwi, a tylko łzy zostawiały czyste ślady na jej policzkach. Płakała prawie codziennie. Oplakiwała każdego z naszych, którzy zginęli. Płakała bo wiedziała, że niedługo umrą następni, cokolwiek by nie zrobiła. Wtulała się wtedy we mnie i siedzieliśmy tak godzinami. Wiedzieliśmy, że ktoś musi służyć na froncie, ale byliśmy zmęczeni tą wojną. Obiecywaaliśmy sobie, że gdy wojna się skończy wyjedziemy do Teksasu i weźmiemy ślub. Wiedzieliśmy, że to niemożliwe, ale uwielbialiśmy o tym marzyć.

Aż w końcu nadszedł ten dzień. Według mojego zegarka był to 27 stycznia, teraz nie mogę tego skorygować bo wymieniłem go na puszkę ananasów. Niebo było brudne jak zwykle, ziemia czarna, a wiatr sywał duszącym pyłem na wysokości twarzy. Dzień jak codzień, chociaż jak teraz to wspominać to wszystko wydaje mi się bardziej złowieszcze. Bitwa zaczęła się jak zwykle, ale w końcu dotarło do nas, że nie mamy szans. Dopiero w ostatniej chwili dostrzegłem w mo-

jej lunecie, że od tyłu podchodzi nasza kolejna kolumna mobsprzętu. Niewiele mogłem zrobić. Krzychałem przez radio by się cofali i strzelałem jakbym sam jeden mógł zatrzymać je wszystkie. W żołądku czułem, że wielu z naszych dzisiaj nie położy się spać...

Wróciła tylko garstka naszych. Sierżant zniknął. Szybkiego i Racheli także nie było wśród ocalałych. Ktoś widział jak zawala się budynek do którego wbiegł Szybki, inny zarzekał się, że na jego oczach łowca odciął głowę mojej narzeczonej. Ale nie docierało to do mnie. To był prawdziwy horror. Chodziłem nieobecny, moje życie stało się jakieś takie obce. Jakbym wszedł w ciało innego człowieka. W jeden dzień wypaliłem cały zapas papierosów. Nawet nie czułem nienawiści w obec Molocha. Wszystko stało mi się obojętne.

Z naszej dziesiątki, siedmiu było poważnie rannych. Zdecydowaliśmy się wycofać do naszego schronu, daleko za granicą frontu. Siedzieliśmy tam blisko tydzień, liżąc rany i prosząc o wsparcie. Jednak w innych miejscach też było ciężko. Czekaliśmy więc cierpliwie.

Pewnego dnia, na warcie spojrzałem przez lornetkę i serce mi ścisnęło. Transporter Molocha. Byłem poza bazą, ale szybko rzuciłem przez radio, że się zbliża. Pocisk z LAW-a rozwalili gąsienice i zaczęły wyłazić z niego maszyny. W tym czasie zdążyłem rozłożyć już snajperkę. Wziąłem pierwszy cel... I zobaczyłem twarz Szyb-

kiego. Nie uśmiechał się, jego usta były zaciśnięte w jakimś skurczu, a oczy kryły się za czarnymi szklami. Z jego głowy wyrastała sieć kabli, a ręce zastępowały karabiny maszynowe. Poruszał się na jakiejś mechanicznej imitacji nóg...

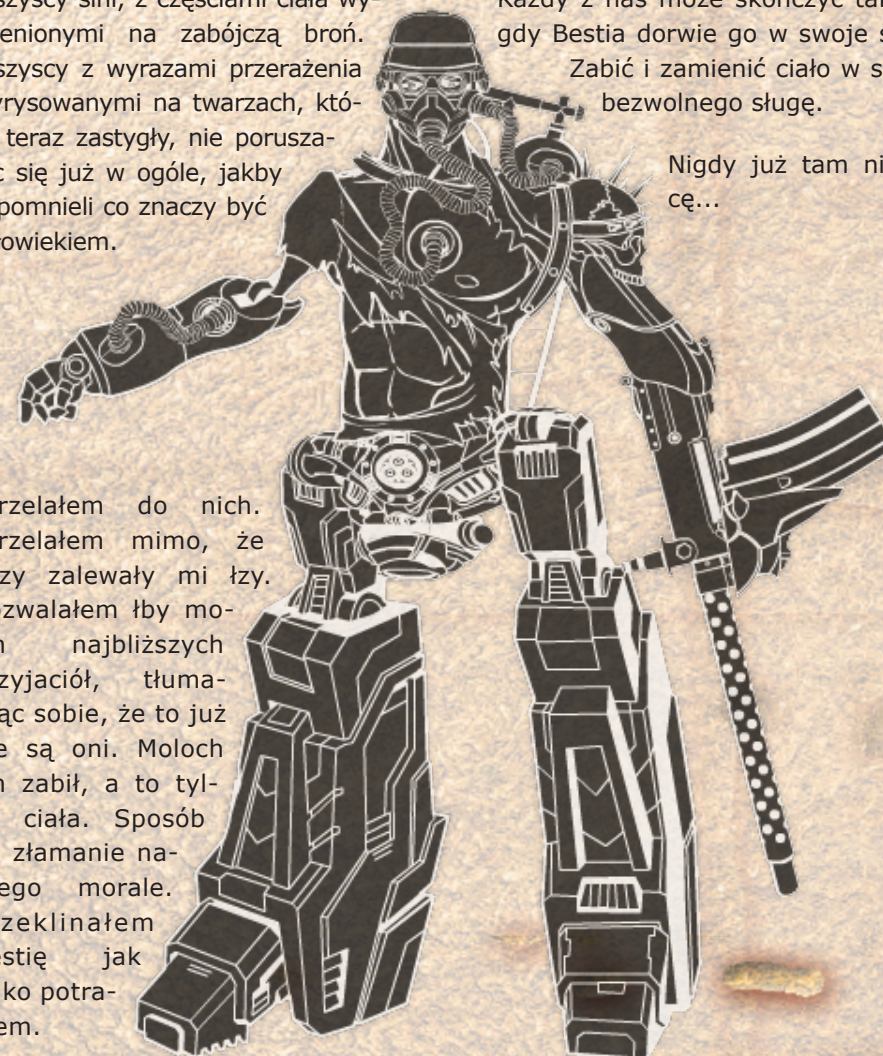
Był tam też sierżant Morrison i inni. Wszyscy sini, z częściami ciała wymienionymi na zabójczą broń. Wszyscy z wyrazami przerażenia wyrysowanymi na twarzach, które teraz zastygły, nie poruszając się już w ogóle, jakby zapomnieli co znaczy być człowiekiem.

Strzelałem do nich. Strzelałem mimo, że oczy zalewały mi łzy. Rozwalałem łby moich najbliższych przyjaciół, tłumacząc sobie, że to już nie są oni. Moloch ich zabił, a to tylko ciała. Sposób na złamanie naszego morale. Przeklinałem Bestię jak tylko potrafiłem.

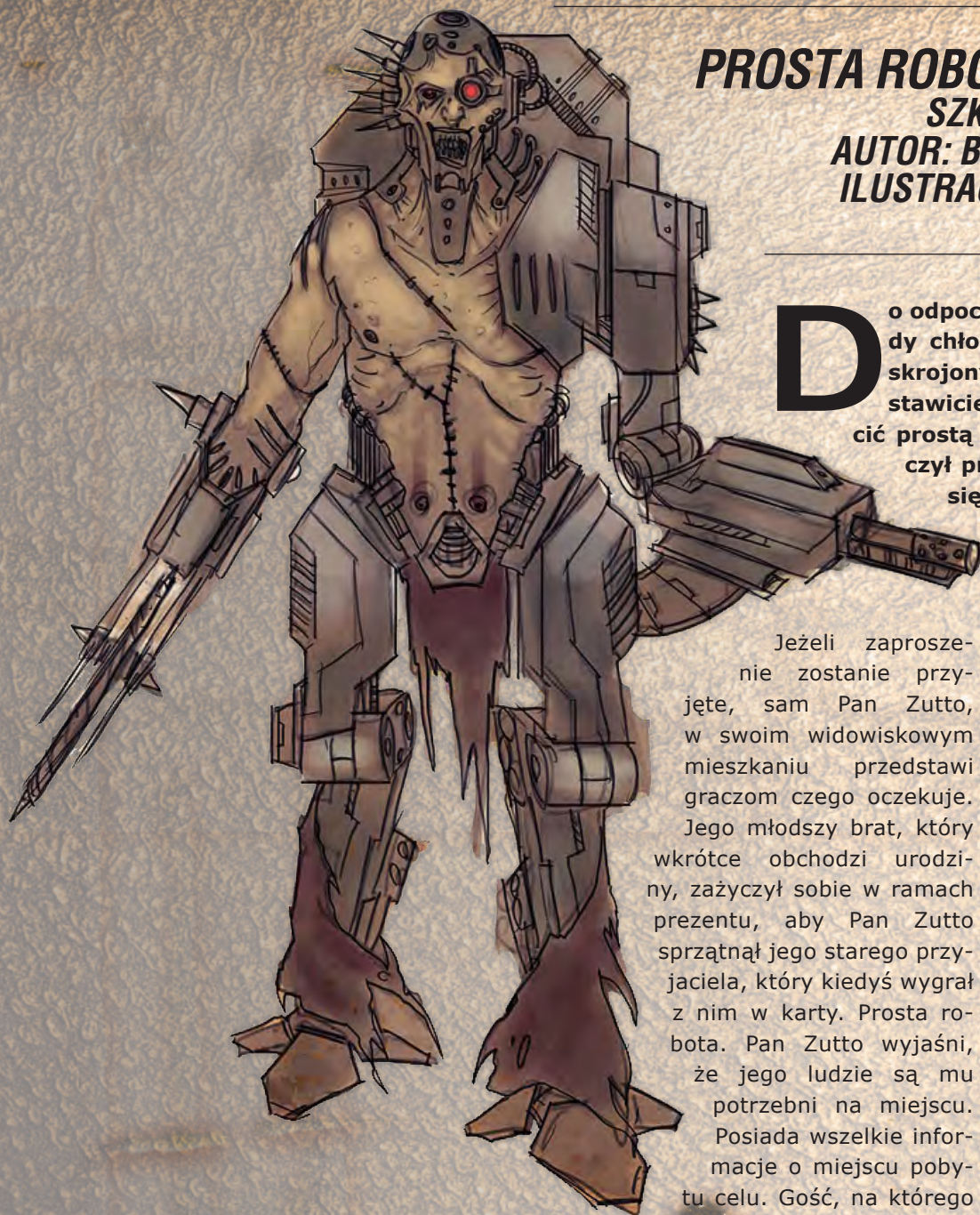
W końcu dostrzegłem też Rachelę... Jej oczy były puste, martwe, a nagie, zbeszczeszczone ciało zostało połączone z bronią maszynową, tak ciężką, że wydawała się jakąś karykaturą. Nie potrafiłem już nic zrobić. Zacząłem uciekać ile sił w nogach.

Czy oni zdradzili? Z pewnością nie. Każdy z nas może skończyć tak samo gdy Bestia dorwie go w swoje szpony. Zabić i zamienić ciało w swojego bezwolnego sługę.

Nigdy już tam nie wrócę...



## PROSTA ROBOTA DLA PANA ZUTTO SZKIC PRZYGODY AUTOR: BARTOSZ MAJORCZYK ILUSTRACJA: PIOTR FOKSOWICZ



**D**o odpoczywających bohaterów zgłosił się młody chłopak o rozbieganych oczach, w niezłe skrojonym garniturze, podający się za przedstawiciela Pana Zutto, który byłby skłonny zlecić prostą robotę jakiejś solidnej ekipie. Zaznaczył przy tym, że jego szef nie lubi, gdy mu się odmawia, i jeżeli gracze nie chcą mu pomóc, nie będą mile widziani na jego terytorium.

Jeżeli zaproszenie zostanie przyjęte, sam Pan Zutto, w swoim widowiskowym mieszkaniu przedstawi graczom czego oczekuje. Jego młodszy brat, który wkrótce obchodzi urodziny, zażyczył sobie w ramach prezentu, aby Pan Zutto sprzątnął jego starego przyjaciela, który kiedyś wygrał z nim w karty. Prosta robota. Pan Zutto wyjaśni, że jego ludzie są mu potrzebni na miejscu. Posiada wszelkie informacje o miejscu pobytu celu. Gość, na którego

jest zlecenie, zniknął jakiś czas temu, ale według najnowszych informacji ostatnio włóczy się często wśród ruin starej stacji przekaźnikowej. Boss załatwi nawet trapera, który przeprowadzi ich w okolice. Trzeba jednemu gościowi urządzić łeb, obwiązać kokardką i przywieźć do miasta. Cała logistyka praktycznie załatwiona. Maksymalnie prosta robota, niezła zapłata, a znajomość z Panem Zutto jest w tym rejonie niezwykle ceniona.

Gdy gracze zaplanują wszystko i zasadzą się wreszcie na samotnego obdartusa okutanego w podniszczony prochowiec, pomimo tego że słońce grzeje jak opętane, wyjdzie na jaw coś nieoczekiwanego. Potencjalny

łup wcale nie daje się zaskoczyć, bez względu na to, co wymyślą gracze. Będzie zachowywał się jakby widział przez ściany, a spod płaszcza wyciągnie łapę sprzężoną z karabinem maszynowym. Błyszczące stalowe elementy układu mechanicznego będą aż nadto widoczne dla graczy, którzy będą mieli niewiele czasu, na ucieczkę przed precyzyjnym ostrzałem. Hybryda Molocha nie ruszy w pogoń, wyraźnie pełniąc rolę strażnika. Ludzka powłoka użyta do skonstruowania maszyny bez wątpienia należy do poszukiwanego gościa.

Jeżeli gracze będą próbowali się wycofać, jak spod ziemi wyjedzie na nich samochód prowadzony przez poznanego już człowieka od Pana Zutto. Wyjaśni graczom cynicznie, że umowa została już zawarta, i jeżeli się wycofają, jego szef będzie musiał wpisać ekipę na swoją listę osób, które powinny opuścić świat w możliwie najbardziej nieprzyjemny sposób.

Gracze zostają postawieni przed trudnym wyborem. Albo narażą się największemu cwaniakowi w okolicy, i to w dodatku cwaniakowi słynącemu ze swojej mściwości, albo czeka ich ciężka przeprawa z biomaszyną. Jeżeli zdecydują się na drugą opcję, i uda im się pokonać hybrydę, odkryją, że strzegła kilku robotów inżynierskich, które dokopały się do pozostawionej tam elektroniki.



## HYBRYDY: MECHANIKA GRY

### AUTOR: BARTOSZ MAJORCZYK

#### Hybryda Mk-I (Ciężka)

**Agresja:** 17 (tryb agresywny) 14 (tryb pasywny)

**Pierwsze spotkanie:** Przeciętny test Morale (Strach)

**Ruch:** 1,5m/Segment

**Trafienie:** Duży cel -30%, Ruch +20%

**Zręczność:** Walka wręcz: 12, Strzelanie: 13

**Strzelanie w zwarcu:** 11

**Percepcja:** 13

**Spryt:** 14

**Zaawansowanie programu:** 3

#### Akcje:

##### Strzelanie:

Akcja za 1 segment: Krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

##### Walka wręcz:

Akcja za 1 sukces: Atak piłą mechaniczną (rana Lekka, PP 2)

Akcja za 2 sukcesy: Atak piłą mechaniczną (rana Ciężka, PP 2)

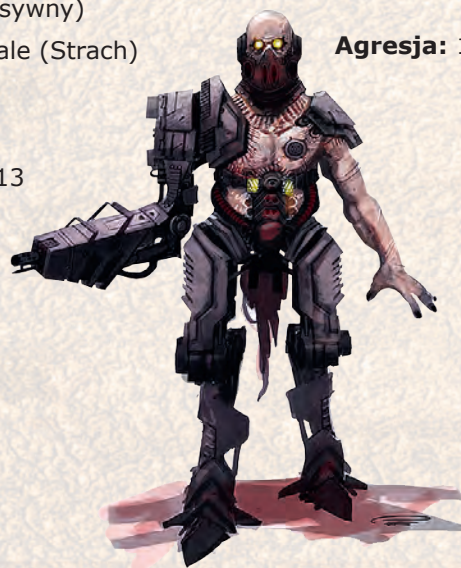
Akcja za 3 sukcesy: Atak piłą mechaniczną (rana Krytyczna, PP 2)

**Wytrzymałość:** 1 rana Krytyczna i 1 rana Ciężka

**Redukcja ran:** -

**Pancerz:** Ramiona i nogi ( Redukcja 3), Tułów (Redukcja 2, Plecy: Redukcja 3)

**Ucieczka:** -



#### Hybryda Mk-II (Lekka)

**Agresja:** 14 (tryb agresywny) 11 (tryb pasywny)

**Pierwsze spotkanie:** -

**Ruch:** 3m/Segment

**Trafienie:** Ruch +30%

**Zręczność:** Strzelanie: 14

**Strzelanie w zwarcu:** 11

**Percepcja:** 13

**Spryt:** 14

**Zaawansowanie programu:** 3

#### Akcje:

##### Strzelanie:

Akcja za 1 segment: Krótka seria

Akcja za 2 segmenty: Długa seria

Akcja za 3 segmenty: Ogień ciągły

##### Walka wręcz:

Akcja za 3 segmenty: Stratowanie

**Wytrzymałość:** 1 rana Krytyczna i 1 rana Lekka

**Redukcja ran:** -

**Pancerz:** Ramiona i nogi (Redukcja 2), Tułów (Redukcja 2,)

**Ucieczka:** -

**M**iałem znajomka, który przetrwał całe trzy lata na Froncie. Opowiadał, jak siedział właśnie w bunkrze przy radiu, kiedy dostał meldunek, że patrol ustrzelił mały transporter i znalazł w środku cztery dezaktywowane Hybrydy. Kumpel łączył rozmowy i słyszał, jak dowódca patrolu chciał wysadzić wszystko w cholerę, ale jakiś generałek rozkazał zabezpieczyć fanty i przewieźć do bazy. Spece pojechali, trzy razy sprawdzili, że cholerstwo zdezaktywowane jak nic. Za nic nie ruszy. Zapakowali wszystko na ciężarówkę i wracają do tymczasowej bazy. Dalsza część oczywiście aż do bólu. Maszynki, które powinny leżeć spokojnie po przewiezieniu ich do magazynu dostały nagle mocy w obwody. Powystrzelały kilku naszych. Kumpel odbierał właśnie meldunek, kiedy rozgorzało piekło. Zawiadomił kogo trzeba i ruszył na pomoc. Wpadł do magazynu, gdzie akurat jedna z Hybryd pakowała w powietrze cały ołów jaki miała. Przyczajka, skok, a że jako radiooperator nie miał przy sobie nic mocniejszego, wyciągnął swojego Colta i wpakował jej siedem kulek w plecy. Maszynka jak gdyby nigdy nic obróciła się, chciała strzelać, ale jej karabin się przegrzał. Kumpel dostał z lufy w głowę, Hybryda podeszła, aby zrobić użytek z piły mechanicznej. I wtedy ten szczęściarz uświadomił sobie, że paskuda zbudowana została na bazie jego znajomka, który zaginął kilka miesięcy wcześniej. Gdy ruchome ostrze prawie masakrowało mu klatę, wykrzyknął w desperacji imię tego kumpla. Maszynka znieruchomiła, widać był przez chwilę że walczy ze sobą, po czym Hybryda wraziła sobie ostrze piły prosto w twarz. Na głowę ocalonego poleciały kawałki mózgu i stalowe opiłki, po czym iskrząca pokraka runęła na niego, łamiąc mu nogę. Cholerny szczęściarz...



**AUTOR: TOMASZ „TRIP” POLAK  
ILUSTRACJE: AGNIESZKA OSIPA**

*Trzeci dzień na tym cholernym pustkowiu. Na wschodzie góry. Wszędzie dookoła piach, skały i pojedyncze ruiny ciągnące się wzdłuż drogi. Zgubiliśmy się. Nie ma co ściemniać. Trzeci dzień idziemy drogą która ma doprowadzić nas do głównej przelotówki. Trzeci dzień.*

*Czwartego dnia nad ranem, kiedy zbieraliśmy obóz rozbity przy murach stacji benzynowej na horyzoncie pojawiała się chmura pyłu zwiastująca nadjeżdżające pojazdy. Taką zadymę robi tylko cała banda gangerów. Pięknie, tego nam brakowało. Szybko pochowaliśmy się za osłonami, bez specjalnego przekonania o jakości kryjówek.*

*Po długich jak wąsy hegemończyka minutach usłyszeliśmy warkot silnika i zza pagórka wyskoczył, serio, wyskoczył najprawdziwszy autobus. Szczeka mi opadła bo nie widziałem jeszcze mariażu gimbusa z czołgiem, a to właśnie nadjeżdżało w naszą stronę. Wisząca już szczeka dobiła ziemi, kiedy potwór zatrzymał się przy nas, drzwiczki otworzyły a ze środka wyrzął najpierw wylot olbrzymiej lufy, a potem uśmiechnięta facjata kierowcy.*

*- Wsiadać i się nie opierać, bileciki do kontroli!*

# AUTOBUS BARRY'EGO

**BN od ratowania bohaterom tyłków**

**A**utobus Barry'ego to przeobrobiony żółty gimbus obrośnięty ciężkim pancierzem gdzie się da. Na dachu Barry wiezie setki kilogramów sprzętu. Trochę bieżącego towaru który zaraz wypakuje, trochę własnych gratów które przydają się w naprawie lub biwakowaniu.

Znajdzie się tam też trochę zaskakujących przedmiotów, które można znaleźć na dnie starej szafy, na strychu, w przedwojennym bunkrze albo statku matce obcych. Gdzieś między tym złomem wyraźnie widać wielgachną antenę i kanapę.

W środku najpierw wita pancerna szyba z klapką w której mieści się pomp-

ka. Potem brodaty i brzuchaty Barry z bananem od ucha do ucha. Z tyłu pojazd ma masę miejsca. Większość siedzeń została wywalona. Raz, że pasażerów raczej nigdy za dużo nie ma, a dwa doświadczenie mówi, że konia nie powinno się przewozić na dachu. Mimo wszystko. Wystrój to klasyczne plakaty z warsztatów samochodowych, jakieś tandetne paciorki indiańców i wielka wysprejowana pacyfa.

Jeśli posiadasz dodatek Wyścig to możesz rozpisac sobie mechaniczne staty Autobusu. Wrzuc mu ciężki wysokoprężny silnik, dwustronne hamulce tarczowe, dużą turbosprężarkę i intercooler. Olej elektronikę i laserowo naprowadzane balisty. Dorzuc wzmacniane podwozie, pancerny zbiornik paliwa, albo dwa. Do tego ciężki pancierz na bokach, wzmacnione zderzaki i pancerne szyby. Powiedzmy, że damy temu 16 sprawności. Niech ma.



Jak wykorzystać Autobus w przygodach? Przede wszystkim podstawową funkcją tej ruchomości jest możliwość przetransportowania bohaterów z jakiegoś zadupia do lokacji, którą obmyśliłeś sobie w scenariuszu. Idealnie sprawdza się przy ekipach pieszych. Jeśli popełniłeś kiedyś błąd i dałeś swoim graczom brykę musisz ją teraz zepsuć. To proste. Zbiegiem

okoliczności tylko Barry ma dość mocny sprzęt by wziąć ich na hol. Albo na pakę.

Inna funkcja dla Barry'ego to obwoźna tablica z ogłoszeniami. Zamiast opisywać każdy skrawek papieru przyklejony do słupów wzdłuż drogi, zafunduj graczom przejażdżkę z gościem któremu jadaczka nie zamyka się od rana. Ten facet wozi większość miejscowej ludności, połowę okolicznej i do tego ma CB-Radio. Barry wie wszystko co dzieje się w okolicy, wozi przesyłki, wiadomości, plotki i zaopatrzenie. Do tego zna pewnie tysiąc i jedna legendę o lokalnych skarbach, potworach i księżniczkach.

Barry może być w twojej przygodzie rycerzem na lśniącym koniu ratującym bohaterów z ostrzału gangerów/indiańców/maszyn. Może też być schwarzcharakterem bez czci i wiary i klasycznie obrobić zbyt obciążonych sprzętem naiwniaków. Może być chwilą odpoczynku serwując graczom zamiast przygody drogi, przygodę... podróży? Kilkaście godzin leniwego stukotu kół na dziurawych drogach ZSA. I te rozmowy i śpiewy przy bułce, kiełbasie i jajku. Albo odwrotnie, pełna scen akcji, pościgów, strzelanin i utraconych miłości przygoda ucieczki z Nowego Jorku, Detroit, albo Springfield. Możliwości są niezliczone, jak kilometry na autobusowym liczniku.

# ZIEMIE JAŁOWE ZAGŁĘBIOWSKI KONWENT POSTAPOKALIPTYCZNY



4-8.07.2012

WWW.ZIEMIE.POSTAPOCALYPTIC.NET

## TAK WYGLĄDAŁO NASZE ZESZŁOROCZNE LOGO



## ROK TEMU W HEGEMONII

## Rafineria 2011

*Obojętność Meksykanina wobec śmierci wynika z obojętności wobec życia. Meksykanin nie tylko zakłada brak intranscencji śmierci, ale także i życia [...]. Śmierć jest naturalna, a nawet pożądana; im wcześniejsza, tym lepsza. Nasza obojętność wobec śmierci jest pochodną naszej (meksykańskiej) obojętności wobec życia. Zabijamy, ponieważ życie, nasze i cudze, nie posiada wartości. Jest to zjawisko naturalne: życie i śmierć są nierozłączne i za każdym razem, gdy życie traci sens, śmierć przestaje być transcendentna. W Meksyku śmierć jest zwierciadłem życia Meksykanina. Wobec obydwu Meksykanin się zamyka, nie chce nic o nich wiedzieć [...] Lekceważenie śmierci nie kłóci się z kultem, jakim ją otaczamy (my Meksykanie). Jest ona obecna podczas naszych świąt, jest w naszych zabawach, miłościach i myślach. Myśli o umieraniu i zabijaniu rzadko kiedy nas opuszczają. Fascynacja wynika chyba z naszego hermetyzmu i z furii, z jaką go przełamujemy.*

- Octavio Paz, XX wieczny poeta meksykański, dziennikarz, krytyk i eseista

AUTOR: FILIP „MEPPO” KINCZYK

**B**yla sobie miejscowość na granicy znanego nam świata, która zwała się Muerto. Życie w Muerto było trudne nawet jak na standardy Południowej Hegemonii. Może to ze względu na toksycznie zieloną neodzunglę piętrzącą się po drugiej stronie równie toksycznej rzeki, może dlatego że wszędzie stamtąd było daleko, a może po prostu winę ponosił nieznośny gorąc.

Jednak twarda ziemia wychowuje twarde dzieci, a te, które dorastały w Muerto z biegiem lat wyrosły na niepokonanych zakapiorów i awanturników, weteranów karczemnych bójek i łupieżczych wypraw. Najtwardszym z twardych Hegemońców zamieszkujących Muerto był Diego, głowa licznej i szanowanej w całej Hegemonii rodziny Rodriguez. Dzięki niemu życie w mieście było nie tylko znośne, ale też opłacalne. Rodzina Rodriguez od wielu lat utrzymywała się z przemysłu narkotykowego. Produkowali wszystko, i w każdej ilości – w tym Contos, narkotyk którym od niedawna zachwycają się aż w Vegas. Diego Rodriguez miał przyjaciół w całej Południowej Hegemonii, a wśród nich samego El Generale, Abrahama Bano. Hasta la victoria siempre!

Niestety, Diego Rodriguez umarł. Od tego zaczyna się nasza historia, iście w meksykańskim stylu.

Diego dorobił się dwóch synów. Starszy, Alvarez, zaginął w neodzungli przed paroma dniami, większość położyła już na nim krzyżyk. Z kolei młodszy, Jose Arcadio, na pierwszy rzut oka wydawał się mógł tylko nieopierzonym gówniarzem, zbyt słabym by poprowadzić ród Rodriguez. Jednak rodzina stała za nim, wielu właśnie w nim widziało przyszłego lidera - między innymi Toro, prawa ręka Diego, oddany i odważny wiarus cieszący się w mieście dużym posłuchem.

W Muerto poza Rodriguezami żyli też Guerrero, hegemońska banda bardziej niż rodzinę przypominająca syndykat seryjnych morderców i zdemoralizowanych cwaniaków, utrzymujących się z rabunku okolicznych (i nielicznych) wiosek, z miejscowego kasyna, i z zuchwałych wypraw w głąb dżungli. Przewodził im gringo o nazwisku Godsend, ponury typ o niejasnej przeszłości. Mówiło się że należał kiedyś do Parszywej Dwunastki, pełnej psychopatów kompanii najemniczej z odległych, północnych stanów. Guerrero od lat żyli w trudnym sojuszu z Rodriguezami, a jedyną osobą w Muerto do której czuli respekt był Diego.



Na pogrzebie starego pojawił się sam El Generale Abraham Bano, robiący objazd po południowej części formowanego przez siebie dominium. Plotki że Bano będzie chciał złożyć hołd zmarłemu przyjacielowi huczały w miejscowym barze, Ardientes Pechos, ale nikt, nawet Barman Miguel, kolejny przyjaciel generała, nie sądził że ten zjawi się tak szybko. Pogrzebowi przewodził miejscowy klecha, Padre Emilio Cortez, szaleniec o twarzy kostuchy, głowa kultu Santa Muerte. Pogrzeb miał być uświetniony innym, z dawna oczekiwanym wydarzeniem

– rozpoczynającym się właśnie turniejem gladiatorów.

Walki gladiatorów od zawsze stanowiły oś codziennego życia mieszkańców Muerto. Gladiatorzy byli tutaj pierwsi, to oni założyli osadę, arenę, oraz znaną w całej Hegemonii Gildię Gladiatorów. Ta jednak czasy świetności miała już za sobą, upadała z wolna wraz z całą, coraz bardziej zarastaną przez zieleń osadą. Turniej miał być ostatnią szansą na wskrzeszenie jej dawnej świetności, dlatego przygotowywano się do niego już od dawna. Obecność Generała dodała ogromnej wagi całej-

mu wydarzeniu, i wszystko wskazywało na to, że dzień pogrzebu Diego Rodrigueza na długo pozostanie w pamięci wszystkich obecnych. Miał to być prawdziwie żywy festiwal ku czci miłowanej przez wszystkich śmierci.

Pierwsze walki otwierające turniej były krwawe i zacięte, stawki rosły, a żądni śmierci widzowie zagrzewali swoich faworytów wrzeszcząc i wymachując maczetami. Ze szczytów trybun widowisko obserwował Generał w towarzystwie młodego Jose Rodrigueza. W końcu pojawił się i miejscowi mistrz areny, ulubieniec tłumu. Wyzwał go młody, żądny chwały chłopak z Guerreros, wywołując tym salwę śmiechu z trybun. Wszyscy spodziewali się ujrzeć go za chwilę wykrwawiającego się na deskach areny... Życie w Muerto nie stanowiło żadnej wartości, za to dobra śmierć warta była fiesty. Żelazo walczących krzyżowało się raz po raz, a tłum skandował. Wtedy się zaczęło.

Wybuch. Gasnące światło. Dym i swąd. Krzyki i przecinające ciemność promienie latarek. Ochroniarze Bano i ludzie Rodrigueza chronią vipów własnymi ciałami. Chaos i narastające zdenerwowanie. Ktoś oświetla arenę, znajdując na jej deskach martwego mistrza. Generał i dziedzic Rodrigueza barykadują się na piętrze. Po chwili staje się jasne że eksplodował agregat, zasilający całą osadę. Korytarze są skąpane w dymie, ludzie z trudem wzajemnie się rozpoznają, dochodzi do szarpanin. Toro stara się

zaprowadzić porządek i ustalić co się stało. Do niektórych zaczyna dochodzić dramatyzm sytuacji – agregat prądowórczy zapewniał osadzie światło, które nocą trzymało mutantów na dystans. Teraz atak mieszkańców dżungli jest tylko kwestia czasu. Pozbawione światła Muerto jest wydane na ich pastwę. Z pobliskich gęstwin zaczynają dobiegać niespokojne porykiwania.

Trudno osądzić jak by się ta noc skończyła gdyby nie odwaga jednego z Rodrigueza, który przy pomocy Miguela i przyjezdnych gringos odnalazł i uruchomił stary rezerwowy agregat. Albo gdyby nie opór jaki na zaimprovizowanych barykadach stawili bestiom Guerreros z ich łowcą Mutantów na czele? A gdyby wściekłość gladiatorów z gildii z powodu dziwnych przyczyn śmierci ich mistrza stała się zbyt trudna do opanowania nawet dla wielkiego Toro? W noc pogrzebu Diego Rodrigueza święta śmierć zatańczyła w Muerto, wprowadzając chaos i zgłębienie, zagłuszany tylko przez obłąkany śmiech Padre Emilio.

„Masz trzy dni na opanowanie tego burdelu. Za trzy dni tu wrócę i zdecyduję, czy naprawdę jesteś synem Diego Rodrigueza” powiedział do młodego Jose opuszczający nad ranem osadę Generał Abraham Bano. W Muerto nastał świt.

c.d.n.



# RAFINERIA 2012

**O settingu, klimacie i realiach słów kilka powiada Gabriel „Paprotek” Paprocki**

**M**uerto to miasto sukinsynów. Centrum zajmuje sławna na całą Hegemonię arena, której klepisko systematycznie użyżnia posoka puszczana z tych, którym tylko wydawało się, że tu pasują. Muerto nie wybacza. Ludna miejscina daje schronienie najsilniejszym, ci zaś jawią się światu jako herosi biorący, co tylko zechcą. Muerto nie pyta. Sprawnie działająca narkofarma i dobrze prosperujący warsztat nakurwiają dzień i noc, pompując gospodarkę. Muerto nie głoduje. Muerto nie płaci haraczy. Muerto nie ugina się maszynom i mutkom. Nie daje sobie w kaszę dmuchać, nie klęka i nie chyli czoła. Muerto nie istnieje.

Pojawi się za rok, za 3 stanie arena, a dopiero za dekadę przyjedzie do niego Dominic Godsend, uciekinier ze wschodu, by pod pseudonimem „Hannibal” założyć rodzinę Guerrero i stanąć do walki o władzę. Póki co jednak Godsend kryje się gdzieś w lasach między Federacją a Nowym Jorkiem modląc do zdradzonego boga o wsparcie. Wszystko w związku z wielką bitwą z Molochem, która miała miejsce w 2053. w okolicy osady Askhole – niezależnego od wpływów Collinsa i Regenta punktu na trasie linii kolejowej

Północ-Południe. To właśnie tutaj odbywać się będzie tegoroczna gra terenowa. Aktualnie Askhole zamieszkuje niedobitki, głównie wojenne kaleki. Pejzaż też nie zachwyca. Waląca się zabudowa, wszechobecne trupy i wraki maszyn, miny, pułapki i całe pole roślinności wyrżnięte ogniem maszynowym. Askhole jest słabe. Askhole wymiera. Askhole to nie Muerto. Muerto jest przyszłością, Askhole to przeszłość, z którą trzeba się rozliczyć oraz terażniejszość, która w żaden sposób nie zamierza w tym pomagać.

## HISTORIA, KTÓRĄ NAPISAŁO ŻYCIE...

Pomysł kontynuowania gry terenowej z poprzedniej edycji jest tak oczywisty, że zgłaszany był co roku przez bagatela połowę uczestników, którzy grali po raz pierwszy. Kiedy po fachu z Old Town czy Stalkera praktycznie na każdej edycji przygotowują grę w takich samych realiach. U nas tradycja od zawsze była inna. Co roku staraliśmy się zrobić coś nowego, stworzyć jeszcze ciekawszą lokację i wcielić się w totalnie nowych bohaterów. Świat Neuroshimy jest tak bogaty, że nie sposób wykorzystać wszystkich jego elementów w trakcie jednej terenówki. My zaś upodobaliśmy sobie zaskakiwanie graczy coraz to większymi nowościami. W tym roku jest to najbardziej jak do tej pory szokująca forma nowości w settingu – jest on niepowtarzalny, bo... wtórny.





Właśnie tak! Po raz pierwszy nawiązujemy tak bezpośrednią więź między fabułami gier z dwóch edycji. Pierwszy raz robimy „kontynuację”.

Powody są w zasadzie dwa. Przede wszystkim w tym roku odbywa się DZIESIĄTA EDYCJA naszego antykonwentu!\* Jest to szczególny jubileusz, podobnie jak szczególna była gra terenowa na 5-tej edycji. Nie przesadzę, jeśli powiem, że zrewolucjonizowała ona dotychczasową definicję gry terenowej. Jesteśmy jej dumnymi wychowankami i w hołdzie dla niej po pięciu latach kujemy pomnik w najbardziej opornym i w najbardziej wytrawnym surowcu – w czasie oraz w ludziach.

Drugi powód nie jest tak dostojny, nosi raczej znamiona praktyczności. „Piątka” była bardzo barwną i bogatą terenówką. Działy się rzeczy i straszne i zabawne, czyny wiekopomne przeplatały się z eastereggami, w tle przewijały się traumatyczne paranoje, a całość na zupełnie przyzwoitym tle tych najprozaiczniejszych, codziennych akcji, bez których nie dałoby się odczuć w pełni tak charakterystycznego klimatu postapokaliptycznego świata. I choć gracze bawili się w najlepsze, to w zasadzie zrobili komplet-

nie co innego, niż zlecili im Mistrzowie Gry. Nikt oczywiście ich za to wtedy zanadto nie karał. Przychodziły co prawda reprimendy ze sztabu i niezadowoleni posłańcy, ale obok nich ujęte w nawias osobiste emgowskie gratulacje i dowody uznania za pomysłowość i fantazję. Gdy jednak teraz patrzemy na zaistniałe wydarzenia z dystansem należytym pięcioletniej przerwie, scalają się one w szalenie ciekawą i cholernie życiową historię. Kawał porządnej fabuły! Jednocześnie w całości jest tyle niejednoznaczności, niedopowiedzeń, zacieranych śladów, brakujących puzzli i mylących poszlak, że odtworzenie całości zajęło nam długie tygodnie. Podobne zadanie czeka graczy. To będzie terenówka mocno archeologiczna.

Każdy z ankietowanych konwentowiczów twierdzi, że lubi knucie, intrygi, wielowątkowe skandale, zdrady i zamachy. Napisanie oryginalnej, bogatej i kompletnej historii to nie lada wyzwanie dla scenarzystów. W tym roku mamy jednak ułatwione zadanie. Nie wymyślamy zabójstw, nie tworzymy zamachów. Nie musimy się zastanawiać, czy stwarzany przez nas bohater zachowałby się tak, a nie inaczej. Mamy kawał gotowej histo-

rii, którą dla dobra całości poddaliśmy swoistemu liftingowi, ale w zasadzie szkielet jest pochodną po graczach\*\* terenówki z T5. Historia ma swoje absurdalne momenty, zaskakuje tak, jak tylko kombinujący w biegu gracze zaskakiwać potrafią, wątki są naturalne, fakty przytłaczające, zagadek do rozwikłania niezliczona ilość. Mamy tu po prostu scenariusz, który napisało życie...

## STAĆ NAS NA WSZYSTKO!

Jednym z powodów corocznej zmiany settingu na Tornado i Rafinerii była nietypowa „polityka prywatności” panująca na imprezie. Zawsze staraliśmy się unikać bufonady, nie izolować, być otwartym na nowych uczestników. Kontynuacja świata, który jest już „domknięty”, w którym główne role są poobsadzone i panuje w nim monopol, niesie ryzyko wypchnięcia

poza nawias i bezpardonowego olania osób odwiedzających konwent po raz pierwszy. W chwili, w której co roku wszystko zaczyna się kompletnie od nowa, każdy – bez względu na to, czy jest tu od zawsze, od trzech lat, czy pierwszy raz – ma takie same szanse i możliwości. Zawsze staramy się być bardzo otwarci na nowe propozycje, chętnie witamy nowe twarze i odnosimy z szacunkiem do doświadczenia zdobytego gdzie indziej. Warto zauważyć, iż skrupulatnie pilnujemy, by szeroko pojęta władza nie była skupiona wciąż w tych samych rękach – co roku u szczytu hierarchii ląduje ktoś inny.

Co będzie w tym roku? Czy skoro najważniejsze jest odgadnięcie, co stało się na T5, a uczestnicy tamtej edycji wezmą udział w grze, to nie będzie im łatwiej? NIE! Przyjęliśmy, że absolutnie każda postać (z wyjątkiem sterowanych przez nas NPC) biorąca udział

**\*NIE DAJ SIĘ ZWIEŚĆ NAZWIE „RAFINERIA 2”! WCIĄŻ JESTEŚMY TYMI SAMYMI LUDŹMI – TĄ SAMĄ EKIPĄ, KTÓRA ODPOWIADAŁA ZA TORNADO I NIEPRZERWANIE OD 10-CIU LAT SPOTYKAMY SIĘ CO LIPIEC NA ANTYKONWENCIE. CHUJ Z NAZWĄ! TRADYCJA JEDNA, KLIMAT TEN SAM!**

**\*\*POCHODNA PO GRACZACH ZAWSZE PRZYJMUJE WARTOŚĆ ODWROTNA, UJEMNĄ I UROJONĄ. JEŚLI NIE ROZUMIESZ TEGO DOWCIPU, POWINIENES ZACZAĆ TEN: „....ALÉ W ZASADZIE SZKIELET JEST NICZYM INNYM JAK ROZKRZYCZANYM MAŁYM BACHUSEM PRZESZCZEPIONYM Z ZELIWNEGO UDA ZEUSA, JAKIM BEZ WĄPIENIA BYŁO T5.” JEŚLI TEGO TEŻ NIE ROZUMIESZ, NIE PRZEJMUJ SIĘ – WOJSKO PRZYJMIE CIĘ TAKIEGO, JAKIM JESTEŚ.**



w tegorocznej grze terenowej nie ma bladego pojęcia o wydarzeniach, których dotyczy główna oś fabuły. Po wielkiej bitwie kończącej T5 potyczki z maszynami trwały jeszcze wiele dni, a śmierć w nich poniosło naprawdę wielu. Dobrze rozumiesz – wymordowaliście całe miasto. Stać nas.

## **SYF NIE DO OGARNIĘCIA!**

Jak to się zaczęło? Miasteczko, w którym rządzi właściciel kasyna. Delegacje NY i FA spotykają się w nim, by prowadzić walkę z Molochem. Powadze zadania, poczuciu misji ratowania ludzkości i groźnemu przeciwnikowi na horyzoncie mogą przeciwstawić się jedynie typowe ludzkie słabości – zazdrość, pycha, lenistwo... Już pierwszej nocy szlachta uwalnia wewnętrzne bydło, a patrioci zamiast zabezpieczyć kluczową infrastrukturę zbierają gamble. Co było dalej? Zaczęło się niby jak zwykle – krzywe spojrzenia, porównywanie giwer, zaczepki, profanacja hymnu, wyśmiewanie tytułów, porównywanie bicepsów, turniej pokera, wyzwanie na pojedynek, porównywanie ptaków, wyścigi... No skończyło się śmiercią przywódców obu wypraw. Generalnie pół sztabu NY szlag strzelił i to tak

porządnie, że dowództwo w zasadzie do teraz nie wie, do czyich matek słać listy z kondolencjami i na kogo nasyłać łowców głów. Federacja też sponad tej mgły czołem nie wystaje. Czy sir Jones w końcu wziął za żonę córkę właściciela kasyna, czy nie? A jeśli tak, to czy to sformalizował? A nawet jeśli, to może jest jeszcze jakiś powód, by uznać kasyno za własność kogoś innego niż rodziny Jonesów? Wreszcie... Czy to zasrane kasyno w ogóle jeszcze istnieje? No generalnie nie dojdiesz – nie tak od razu. Zapewniamy wszelkie poszlaki, które są niezbędne. I jeszcze ze 20% zupełnie mylących. Na graczy, którzy lubią intrygi, podkładanie świrń, fałszowanie dowodów, wymuszanie zeznań, kradzież narzędzi zbrodni i inne szwindle rodem z programu sędziny Wesołowskiej czeka spore wyzwanie.

## **OCH KAPITANIE, MÓJ KAPITANIE!**

A kapitan był z niego nie miara! Za Constantinea Palmera każdy podwładny dałby się obedrzeć ze skóry najwykwintniejszym oprawcom. Pech chciał, że nie zupełnie wiadomo, co się z gościem stało. Niby poszedł raport, że stwierdzono zgon, bo umar, no ale za-

raz potem poszło jeszcze dziewięć innych sugerujących, że nadawca nie wie nawet, jak wygląda wzór oficjalnego raportu... W Stalowym Domu sprawa wygląda bardzo prosto – trzeba wysłać prokuraturę, aby sprawdzić, czyja to wina, że doszło do takiego chaosu. Czyli jedzie kolejny kapitan. Bo co kapitanów dwóch, to nie jeden. Ten jednak jest inny – Palmer był znany jako człowiek-demolka. Jeździł tam, gdzie trzeba było pozamiatać. Dowódcy drugiej wyprawy do Askhole bliżej do dyrygenta niż do rzeźnika. Klasyczny papierolog zza biurka, ale takich się właśnie wysyła, gdy nie chce się powtórki z konfliktu Palmer-Jones. Sama ekipa Nowego Jorku to jednak nie zastęp harcerzyków z zeszytami i ołoweczkami gotowymi do notowania stanu gaci na kompanii. Wręcz przeciwnie. Nowy Jork jest dobrze zorganizowaną frakcją. Ma naprawdę dobrze przygotowane zaplecze, jego wywiad – choć wciąż zagubiony – robi co może dostarczając kolejne partie materiału na temat wydarzeń sprzed miesiąca, a zbrojne ramię wyprawy – oddział doskonale lojalnej żandarmerii – nie powinien powtórzyć błędów kolegów z poprzedniej ekipy, ewentualne zaczepki profesjonalnie zbywając. Przed graczami nieliczne zadanie – trzeba mieć jaja ze stali, by wejść w rolę

sprzątaczkę, gdy do ogarnięcia jest taki burdel, jakim stało się w ostatnich tygodniach Askhole. Tutaj trzeba cudu. Rothax nie jest aż tak głupi, widzi, co się święci i taki cud nowej wyprawie zafundował. Cud mierzy niemal sto osiemdziesiąt centymetrów wzrostu, nosi się na szaro i zajmuje pierwsze miejsce na hitliście największych skazańców wymiaru sprawiedliwości Nowego Jorku. Otóż to – prokurator. Który prokurator? TEN prokurator... Mając w swoich szeregach człowieka o tak legendarnych zdolnościach pozostaje tylko zebrać dowody, postawić oskarżonych przed sądem i przeprowadzić proces. Podobno rozstrzelania wyszły ostatnio z mody, a szubienica wraca do łask niczym podwójne burgery z potrójnym bekonem i cebulą od cioci McChaber.

## **LIKE A SIR!**

Uściskać dłoń Nowojorskiemu kapitanowi i cyknąć pamiątkową fotkę z niewzruszona żandarmerią będzie mogła kolejna porcja snobów z salonu Jacka Danielsa. Tym razem jednak sytuacja będzie bardziej złożona niż 33 dni temu. Skoro jeden szlachcic był w stanie narobić takiego chlewu, ciekawe, do czego zdolna może być ich grupa? Ano krążą plotki, że nie potrafią pod-



jąc nawet decyzji co do godziny postępu w trakcie podróży. Uklecona naprędce delegacja zawiera w sobie szlachetnego chyba z każdej liczącej się na północy FA rodziny. A wiadomo jak to jest – każdy sobie rzepkę skrobie... Czy autorytet lorda Danielsa wystarczy, by postawić do pionu pomniejsze nazwiska? A może chęć wypadnięcia dobrze na tle innych i podlizania się mocodawcy w ogóle wstrzyma jakiegokolwiek wewnętrzne konflikty? Tego nie wiem. Wiem natomiast, że federacyjna waluta – złoty regent – stoi w tych stronach imponująco dobrze. Miesiąc temu sir Ezekhiel Jones rozdawał w kasynie napitki rzędu miesięcznej doli krupiera. Inna pogłoska mówi, że to nie były jego pieniądze. Jeszcze inna, że nie zabrał ich do grobu, tylko ukrył. Jeszcze inna, że nie zabrał do grobu i nie ukrył, bo w tej chwili je wydaje, a śmierć była sfingowana właśnie dlatego, że hajs był lewy. Najbardziej rozbudowana wersja tej historyjki zawierała jeszcze zastrzeżenie, że robi to wraz z kapitanem Palmerem, bo wyruszyli do Salt Lake, gdyż zapragnęli założyć kult czczący sztuczne inteligencje... Ech, bzdura wierutna, nie? Jak można być tak pierdolonym, żeby wymyślić technokratyczną religię usiłującą wysłać Altara na orbitę? Wróćmy jednak na ziemię. W delegacji

widnieje nazwisko młodszego brata sir Ezekhiela. Kolejny Jones, który chce ładnie wyjść na zdjęciach i kupić sobie kasyno?

### A MOŻE POCIĄG?

W zasadzie byłoby go stać. Tak mówią. A pociąg będzie. Dla tego, komu nie widzi się gra w ramach jednej ze wspomnianych sił, przewidzieliśmy możliwość gry w zasadzie kim tylko zechce. W przypadkowym pociągu mógł się znaleźć w sumie każdy. Dlaczego jedzie? Dokąd jedzie? Skąd miał te srogie gamble na bilet? To wszystko wyjdzie w praniu. Pociąg jest naszym samobieżnym astabilnym generatorem chaosu asynchronicznego. Terenówka, która z pozoru wygląda zbyt czytelnie jest nudna. Nasza nudna z całą pewnością nie będzie! W zależności od liczby zgłoszeń w pociągu znajdzie się od 1/3 do nawet 2/3 wszystkich graczy. Lekką ręką liczymy – połowa. Ilu z nich znajdzie w Askhole nowy dom, a ilu pozwoli władzy powiesić swój list gończy na tablicy ogłoszeń? Myślę, że w odpowiedź bardzo zależy od relacji NY – FA. Bo gdy rozpoczyna się polowanie na czarownice, nawet pedofilom wolno podrzucić pochodnie, byle tylko stosów nie pomylili z magazynami.

**ODWIEDŹ NASZE FORUM!**

**PRZEJRZYJ ZDJĘCIA I INFORMACJE NA FACEBOOKU!**

**OBEJRZYJ REPORTAŻ TVP O POPRZEDNIEJ EDYCJI!**

**I NIE PRZEGAP ARTYKUŁU W KOLEJNYM PIRACIE!**

**ZNASZ TE MIEJSCA?**

**NOWE LOKACJE**



**POZNAJ JE  
NA NOWO**

**ODKRYJ JE  
W "NOWEJ ERZE"**



**NEUROSHIMA**

**JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER**

FOTO: MARCIN KARBOWSKI  
MALOWAŁ: ADRIAN TYRAKOWSKI

# NEUROSHINA TACTICS

☢ Na początku kwietnia uruchomiliśmy nowy serwis Neuroshiny Tactics – [nstactics.com](http://nstactics.com). Znajdziecie na nim galerie figurek i szkiców, liczne funkcje społecznościowe, newsy, opisy frakcji, blogi, oficjalny ranking, kalendarium wydarzeń oraz znacznie obszerniejszy dział Download. Zachęcamy do zakładania kont, zapraszania znajomych i dodawania swoich materiałów

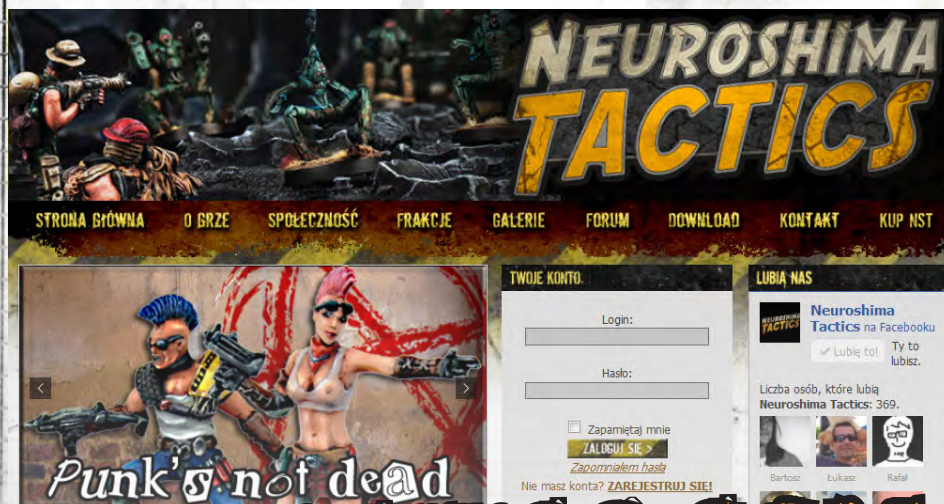
☢ W tym miesiącu swoją premierę ma również nowa jednostka specjalna armii Borgo – Mesmeryta. Jego szczegółowy opis wraz z zasadami znajdziecie w tym numerze GP.

☢ W maju do sklepów trafi kolejny molochowy bohater – Lordowa. Testerzy są zgodni – Kasparov wreszcie doczeka się poważnej konkurencji.

☢ Tymczasem przed wakacjami czeka nas mocne uderzenie – w sklepach pojawi się aż pięć nowych figurek w jednym zestawie. Część z was wie już zapewne o kim mowa, a tym, którzy ostatnie dwa miesiące nie mieli internetu nie będziemy psuć niespodzianki.

☢ Gracze NST ze stolicy i okolicy jako pierwsi rozpoczęli rozgrywki kampanijne. Odbywają się one w sklepie Graal w Centrum Handlowym „Blue City”. Więcej szczegółów na blogu kampanii: <http://kampanianst.blogspot.com/>!

☢ Na maj planujemy również premierę podręcznika 1.5. W związku z licznymi pytaniami z waszej strony, będzie go można również nabyć w wersji drukowanej. Tymczasem w kolejce czeka już nowa Teczka Frakcji.



# NSTACTICS.COM

Na początku kwietnia oddaliśmy w wasze ręce nowy serwis Neuroshimy Tactics, zawierający wszystkie funkcje i narzędzia do tej pory podzielone między dwoma osobnymi stronami (stroną Portalu i serwisem nstactics.ning.com) - galerie, funkcje społecznościowe, newsy, opisy frakcji, blogi i wiele innych. Forum NST zostało połączone z oficjalnym forum wydawnictwa, gdzie toczą się dyskusje o wszystkich pozostałych produktach i planach Portalu. Strona zawiera również oficjalny ranking, kalendarium wydarzeń, obszerniejszy dział Download i jest zintegrowana z profilem NST na Facebooku.

Nową stronę znajdziecie pod adresem nstactics.com. Zachęcamy do zakładania kont, zapraszania znajomych i dodawania swoich materiałów. Mamy nadzieję, że nowy serwis przypadnie wam do gustu, a za wszelkie niewygodności związane z przeprowadzką bardzo przepraszamy.

## TACTICSOWY ROZKŁAD JAZDY

## MAJ 2012

### TURNIEJE:

**12 maja**

Wargamer w Warszawie

Bard w Poznaniu

**19 maja**

Bard w Katowicach

Wargamer w Lublinie

**27 maja**

Bard we Wrocławiu

### NAUKA GRY

**3, 10, 17, 24 maja**

Planszóweczka we Wrocławiu

### codziennie

Bard w Katowicach i Wrocławiu

### WARSZTATY MODELARSKIE

### każda niedziela

Bard we Wrocławiu

## TRWA KONKURS!

STWÓRZ BOHATERA DO TACTICSA!

SZCZEGÓŁY  
NA STRONIE  
PORTALU



# MESMIERYTA

NOWA JEDNOSTKA SPECJALNA BORGÓ

TEKST I ZDJĘCIA: MARGIN KARBOWSKI  
GRAFIKA: SANDRA DUCHNIEWICZ

**Z**ajmujesz najlepsze, osłonięte pozycje. Trzymasz pod lufami kluczowe obiekty i tylko czekasz aż Mutki wdepną w zasadzkę. Wiesz, że nie mają szans. Odstrzelisz każdego, gdy tylko wystawi łeb. Bułka z masłem. Bach, bach, bach – a potem zbierasz gamble i wynosisz się z mieściny. Plan doskonały.

I nagle, kiedy słyszysz ich pierwsze ryki, kiedy widzisz zbliżające się cienie – powietrze zaczyna wibrować, a twoi kumple chwytają się z bólu za głowy. Czujesz, nagłe uderzenie palącej fali gorąca, oczy niemal wyskakują z orbit, a wczorajsze żarcie wędruje w stronę gardła.

Patrzysz jak Mutki wchodzą w twoją pułapkę i nie słyszysz ani jednego wystrzału. Wszystkich skręca spazm rwącego bólu. Nie możecie nic zrobić, wszystko trafił szlag. Bolesny szlag. Plan był świetny, nie uwzględnił tylko jednego – że w tej cholernej bandzie Mutków znajdzie się Mesmeryta.

## FUNKCJA

Wielki łeb, karykaturalny łeb Mesmeryty osadzony jest na wąłym tułowiu. Na pierwszy rzut oka wygląda jak groteskowe, przerośnięte dziecko o wrednej twarzy starucha. Takie truchło, które łatwo zlekceważyć.

Nie wiadomo, czy była to przypadkowa mutacja, czy celowy zamysł Molocho, Mesmeryci niewątpliwie fizycznie ułomni posiadli niezwykłą zdolność. Są niczym kuchenka mikrofalowa połączona z paralizatorem. Oprócz tego, że potrafią siłą myśli zagotować wodę w czajniku, potrafią także na moment dosłownie rozpieprzyć każdą psychikę od wewnątrz oraz wywalić przed receptory niebieski ekran każdej maszynie Molocho.

Borgo potrafił docenić przydatność Mesmerytów, mimo tego, że w walce każdy z nich jest ślamazarną łajzą, wątlą istotą, która ledwo potrafi utrzymać spluwę w łapach. Zdecydowanie odstają od standardów jednostek liniowych. Mesmeryta to koleś specjalnego przeznaczenia. Jego zadaniem jest podejść na tyle blisko wroga, aby mógł zakłócać zmysły szumem mentalnym, przy-

walić niewidzialną ścianą ognia, wywołać paralizujący ból, tak aby pozostałe i jednostki, mogły bezpiecznie rozprawić się z niemogącym reagować przeciwnikiem.

Mesmeryta sam nikogo nie zabije, ale sprawi, że trup wrogów ścielić się będzie gęsto, a kabza Borgo pęcznieć będzie od gambli.

## PORADNIK TAKTYCZNY

Mesmeryci nie zachwycają statystykami. Bardzo słabo strzelają i walczą wręcz. Nie są odporni na obrażenia – bardzo łatwo ich wyeliminować. Jednocześnie nie warto ich zostawiać na tyłach – zasięg ich zdolności to 12 cali, a nie po to inwestujesz

NEUROSHIMA  
TACTICS

Malowanie: Adrian Tyrakowski

NEUROSHIMA  
TACTICS

Malowanie: Adrian Tyrakowski

NEUROSHIMA  
TACTICS

Malowanie: Adrian Tyrakowski

NEUROSHIMA  
TACTICS

Malowanie: Adrian Tyrakowski

## SZCZEGÓŁY DZIAŁANIA CECHY MESMERYTY

### Atak Psioniczny (Akcja)

Wybierz miejsce w Strefie Czujności Mesmeryty i połącz tam znacznik 3" (max 12" od Mesmeryty). Wrogie jednostki w promieniu 3" od znacznika (niezależnie od zaston, ścian itp.) wykonują test Percepcji. W teście tym nie bierze się pod uwagę modyfikatorów za przesłonę/zastonę.

Jednostki, które obleją test, otrzymują Uderzenie Atakiem Psionicznym:

- nie mogą wykonywać w tej turze Reakcji.
- efektem Uderzenia Atakiem Psionicznym jest także Przerwanie Akcji (podr. s. 52)

Atak Psioniczny nie działa na sojusznicze jednostki.

Uderzenia Atakiem Psionicznym nie są taktowane jak Trafienia i nie generują Punktów Akumulatora.

W testach spornych Mesmeryta wykonujący Atak Psioniczny testuje Percepcję.

Atak Psioniczny traktowany jest jako Atak (pomimo że nie kończy się Trafieniem wrogiej jednostki) i dotyczą go standardowe ograniczenia możliwości wykonywania Ataków w określonych sytuacjach).

### Koncentracja (Akcja)

Każde wykonanie tej Akcji daje jednostkom przeciwnika modyfikator -3 do Percepcji w teście przy najbliższym Ataku Psionicznym. Modyfikator przepada, jeśli między Koncentracją a Atakiem Psionicznym Mesmeryta wykona jakąkolwiek inną Akcję lub otrzyma Trafienie.

Można wykonać kilka Akcji Koncentracja pod rząd. W takim wypadku modyfikatory kumulują się do maksymalnej wartości -9.

### FAQ

- Czy Atak psioniczny przerywa Celowanie wrogiej jednostki? Tak, jeśli obleje ona test Percepcji, ponieważ "Efektem Trafienia Atakiem Psionicznym jest także Przerwanie Akcji".
- Czy jeśli mam do "przemyślenia" przeszkodę większą niż 3 cale to od 12 cali muszę odjąć wysokość przeszkody? Nie, bo to dotyczy się rzucania, a nie ataku psionicznego. Nigdy nie wykonasz Ataku Psionicznego w miejsce, którego nie widzisz.
- Czy jeśli zostanę zaatakowany psionicznie spoza mojej Strefy Czujności, to czy przysługuje mi Darmowe Przesunięcie? Tak - Atak Psioniczny traktowany jest jako szczególny przypadek Ataku.
- Czy Mesmeryta może wykonać swoje Akcje w Reakcji? Tak, zgodnie z normalnymi zasadami. W takim wypadku Uderzenie Atakiem Psionicznym skutkuje jedynie Przerwaniem Akcji (przeciwnik w swojej aktywnej turze nie wykonuje żadnych Akcji reagując, więc nie ma czego mu uniemożliwić).

BOHATER

## Mesmeryta

NAZWA JEDNOSTKI  
**130** ★★★★★

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

### Atak psioniczny

(Akcja) Przeciwnicy w promieniu 3" od znacznika testują Percepcję. Porażka: nie mogą w tej turze reagować i / lub Przerwanie Akcji Zasięg 12"

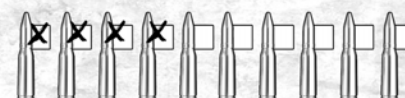
### Koncentracja (Akcja):

-3 do Percepcji dla przeciwników przy najbliższym ataku psionicznym.

ST	WW	BD	ZR	PERC
10	9	10	12	15

pistolet

BRON



SPRZĘT

w Mesmerytę kupę punktów, żeby się marnował na tyłach. Trzeba pchać do przodu, tak, aby atakiem psionicznym mógł w decydującym momencie wyłączyć na chwilę z gry przeszkadzające jednostki wroga.

Im gęstsza makieta tym lepiej. Mesmeryta nie musi widzieć wroga, aby odpalić swoją wspaniałą zdolność. Może uderzyć w ścianę za którą schowane są jednostki, sam bezpiecznie schowany przed ich wzrokiem.

Taktyka gry Mesmerytą jest prosta - podejść, odpalić umiejętność i na

sparalizowane bólem jednostki napuścić Mutków, Szpony lub Cyborgi, które dokonają masakry bezsilnych przeciwników. I zawsze, absolutnie zawsze trzymać się osłon, a jeżeli to możliwe w ogóle nie wystawiać wielkiego łba, zza ścian. Strata Mesmeryty zawsze boli.

Mesmeryta świetnie sprawdzi się jako wsparcie jednostek walczących wręcz. To wymarzony pomocnik Szponów. Dzięki jego zdolności, sfera Szponów zaliczy mniej strat przy próbie wejścia do walki wręcz, a dodatkowo szybko wyprują flaki i druty z niemogących zareagować jednostek.

MISJA NA DZIŚ:  
UWOLNIĆ SZPONY!



# KOLONIA BRACI

## RAPORT Z BITWY HEGEMONII Z POSTERUNKIEM TEKST: MICHAŁ PĘPEK I MARCIN KARBOWSKI REDAKCJA I FOTO: MARCIN KARBOWSKI

- Bracia! – głos Ojczulka rozniósł się gromko po obozowisku, aż cała wataha nadstawiła uszu – Czy słyszeliście czego dowiedział się nasz brat Gremlin, czytając w głowie tego nieszczęśnika? – tu wskazał butem na zwłoki oficera posterunku, który przed śmiercią zbyt długo wahał się czy wspomóc jałmużną ubogą wspólnotę Obdarzonych Braci.

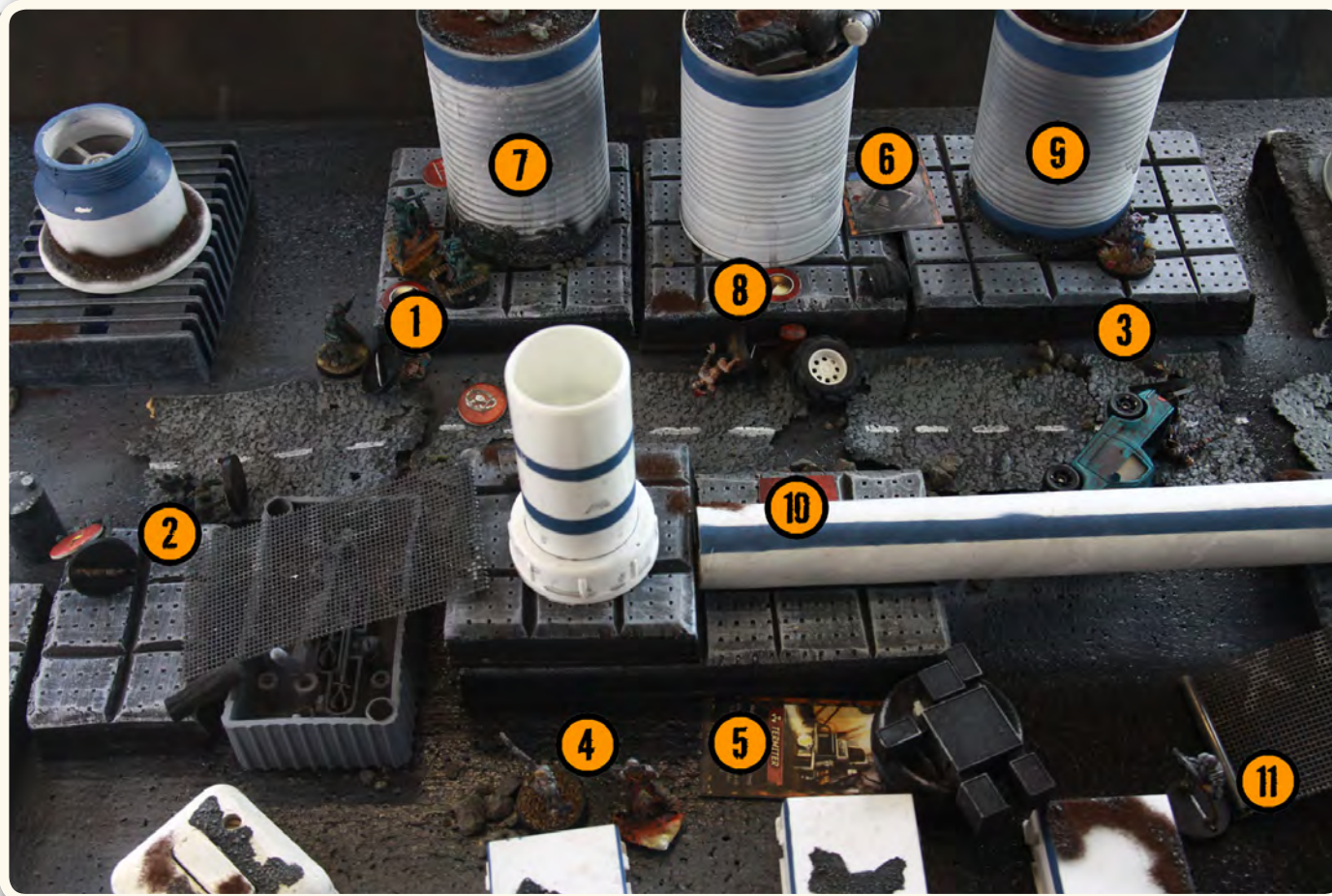
- Ledwie kilka mil stąd, nasi bracia spoczywają uwięzieni w trzewiach Belzebuba Północy! Czy możemy się zgodzić na takie bluźnierstwo bezdusznych maszyn wobec żywych, bożych istot? – w odpowiedzi, prócz zgielku nieartykułowanego wycia, usłyszał szcęk przeładowywanej broni.

**W** tym raporcie po raz kolejny posługujemy się nietypowym scenariuszem. Mutanci Borgo postanowili zemścić się na swoim mechanicznym twórcy, uderzając z zaskoczenia na jedną z jego fabryk, gdzie między innymi hodowane są Szpony. Mutki liczą że oprócz strat zadanych Molochowi zdołają dołączyć do swoich sił kilka spośród uwięzionych tam bestii. Oczywiście blaszak nie zamierza przyglądać się temu beczynn.

### ZALOZENIA SCENARIUSZA:

Limit armii wynosi 600 pkt. Siły Molocha są nieco mniejsze od sił Borgo – armia mutantów jest warta 70 punktów więcej i składa się z trzech Cyborgów, Mesmeryty i Kaznodziei (580). Teren fabryki chroniony jest przez trzech Obrońców, Mechanika i Kasparova (510 pkt).

Szpony uwięzione są w trzech zbiornikach ustawionych wzdłuż



## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

- |                           |                              |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Kasparov               | 6. Kanały                    |
| 2. Obrońcy, mechanik      | 7. Zbiornik z jednym Szponem |
| 3. Mesmeryta, Kaznodzieja | 8. Zbiornik z dwoma Szponami |
| 4. Cyborgi                | 9. Zbiornik z jednym Szponem |
| 5. Termiter               | 10. Gambel                   |

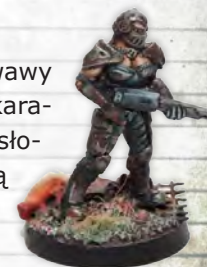
jednej z dłuższych krawędzi makiety. Każdy zbiornik zaopatrzony jest w panel otwierający, ulokowany od strony przebiegającej przez środek makiety drogi. Aby uwolnić uwięzione w pojemnikach Szpony należy wykonać akcję stanąć obok panelu i wykonać akcję Uwolnienie. Uwolnione Szpony przyłączają się do frakcji która otworzyła zbiornik. Jeśli jest to tura aktywna tej frakcji, Szpony dysponują jedną akcją (w kolejnej turze aktywnej dostają już trzy akcje). Za każdego uwolnionego Szpona przyznawane jest 50 punktów zwycięstwa. Otwarcie zbiornika daje również punkt takumulatora/reakcji. Zbiorniki znajdujące się bliżej stref rozstawienia zawierają po jednym Szponie. W środkowym zbiorniku znajdują się dwie bestie.

## ROZSTAWIENIE

### BORGO

#### Cyborgi

Szykował się krwawy marsz pod ogniem karabinów po dosyć odsłoniętym terenie, z aleją snajperów po środku. Do przejścia tej trasy



potrzeba było jaj ze stali. Liczyłem, że ci twardziele będą na tyle wytrzymali, że wytrzymają ostrzał na tyle długo, by podejść na zasięg strzelb i pokazać co potrafią. Na odwagę dostali po butelce bimbru.

### Mesmeryta



Skoro scenariusz zakładał pojawienie się Szponów, Mesmeryta był oczywistym wyborem. Nowy nabytek Borgo pasuje do tych małych skurczybyków lepiej niż Magnum do Clinta Eastwooda – gdy choć jeden Szpon wpadnie w oddział pozbawiony reakcji, można już kopać groby. Oprócz paranormalnej, zrytej psychiki, pokurcz ma jeszcze całkiem przyzwoitą zręczność, dostał więc odłamkowy, na czarną godzinę.

### Kaznodzieja



Łaski bożej nigdy za wiele. Zwłaszcza, gdy idzie się mordować mechaniczne pomioty stalowego szatana. Skoro Bóg z nami, może pomoże nam trafić maszyny z dalekiego dystansu

i dojść do bliskiego zasięgu w jednym kawałku.

Cyborgi ustawiłem na lewej flance, naprzeciw najbardziej osłoniętego odcinka frontu. Mieli ruszyć ostro do przodu, każda załoga była więc dla nich zbawieniem. Prawe skrzydło zajął Mesmer, z nadzieją na wspieranie wychodzących z silosów szponów. Kaznodzieja wylądował na środku, by w razie potrzeby wspomóc Mesmerytę odrobiną ołowiu. Zakupiłem jeszcze pułapkę, którą umieściłem na środku alei, licząc, że konieczność ominięcia jej spowolni Obrońców.

## MOLOCH

### Mechanik

Mechanika wystawiłem jako pierwszego, dokładnie na wprost zbiorników ze Szponami. Jego zadaniem i tak miało być przede wszystkim wypuszczanie bestii i w miarę możliwości naprawianie pozostałych jednostek. Wyposażyłem go też w granat dymny, jako że z całego oddziału dysponował największą zręcznością.



### Kasparov

Następny był Kasparov wyposażony w moduł strzelecki. Postawiłem go naprzeciw Mesmeryty, którego Michał ukrył za zbiornikami blisko krawędzi makiety. Dzięki temu miałem gwarancję, że przynajmniej tym modelem uda mi się zareagować, a Michał będzie musiał kombinować by nie znaleźć się na linii strzału mojego bojowego mózgu.



### Obrońcy

Jako ostatnich wystawiłem obrońców. Nie wiedząc gdzie dokładnie znajdują się cyborgi, postawiłem ich dokładnie na środku mojej strefy rozstawienia. Obrońcy byli wyposażeni w moduły wojownika, - cyborgi są wyjątkowo odporne i była spora szansa, że próbując powstrzymać ich marsz stracę całą amunicję. Poza tym trzeba było brać pod uwagę możliwość starcia ze szponami.



## TURA 1

### Borgo (Borgo: 0, Moloch: 70)

Marsz krucjaty dobiegał końca. Ojczulek nakazał skończyć pieśni, pochować bębny. Nie minęły dwa pacierze, gdy dostrzegli na horyzoncie błysk blaszanych pancerzy. Sylwetki krzyżowców przykurczyły się, nozdrza zaczęły chwiwie chłonać zapachy. Krucjata przechodziła w fazę polowania.

Naprzeciw Cyborgów, po drugiej stronie stołu wystawili się Obrońcy. Dla tych cudaków 24 cale, jakie dzielą nas na starcie to nie taki wielki problem. Na moje szczęście, najpierw musieliby ich zobaczyć, a wysokie przeszkody póki co to uniemożliwiają. Cyborgi korzystając z osłon bezkarnie napierają do przodu.

Nieco gorzej przedstawia się sytuacja prawej flanki – naprzeciwko Kaznodziei i Mesmeryty pojawiły się blaszaki, a oni stali jak na spacerze w parku. Z tego powodu zmuszeni byli część ruchu przejść w skradaniu, by unikać sensorów maszyn. Mesmer nie był póki co niepokojony, widocznie algorytm skalku-

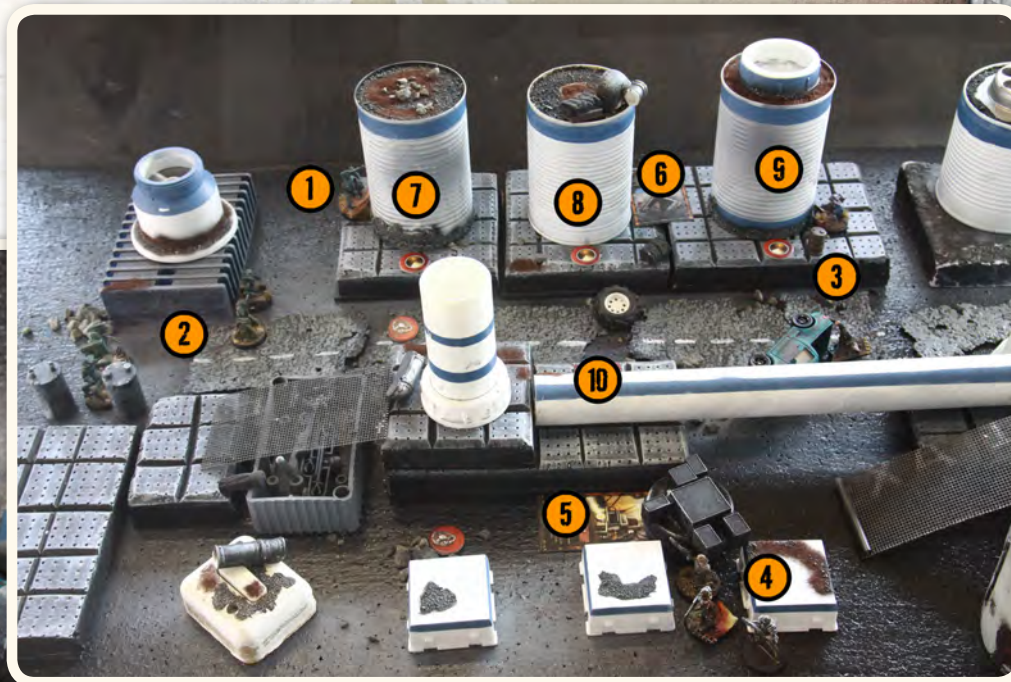
lował, że ostrzał był nieopłacalny. Maszyny wołały póki co pozajmować lepsze pozycje.

Za to Kaznodzieja był zbyt nieostrożny. Gdy był pewien, że jest

osłonięty i zdecydował się podbiec do wraku, czujniki Kasparova uchwyciły go w całej okazałości. Na duchownego posypały się pociski. Na szczęście to Pan Bóg kule nosi, więc żadna nie dosięgła jego sługi.



**ALEJA POTĘPIENIA?**



## SYTUACJA PO I TURZE

1. Kasparov
2. Obrońcy, mechanik
3. Mesmeryta, Kaznodzieja
4. Cyborgi
5. Termiter
6. Kanały
7. Zbiornik z jednym Szponem
8. Zbiornik z dwoma Szponami
9. Zbiornik z jednym Szponem
10. Gambel

WYKRYTO INTRUZÓW!



TURA 2

**Moloch**

**(Borgo:0, Moloch 70)**

Pierwsze jak zwykle zareagowały czujniki ruchu na perymetrze. Skierowane w stronę nowych obiektów kamery szybko wyłowiły pięć zbliżających się sylwetek, tym bardziej że część z nich najwyraźniej nawet nie zamierzała się chować. Raport i analiza taktyczna błyskawicznie trafiła do najbliższej jednostki dowodzącej. Mózg bojowy w ułamku sekundy podjął decyzję i podjął odpowiednie działania. Gdy ruszył w kierunku wroga, posiłki były już w drodze.

Plan taktyczny w pierwszej rundzie został zrealizowany. Zużyłem wszystkie reakcje poprawiając swoją pozycję i zmuszając Mesmerytę do nadłożenia drogi. Niestety pomimo czystej linii strzału nie udało mi się trafić Kaznodziei ale cóż, nie można mieć wszystkiego.

Dwoma obrońcami zająłem pozycję naprzeciw cyborgów. Nie liczyłem na to, że uda mi się je wyeliminować – chodziło mi przede wszystkim o spowolnienie ich marszu i zmuszenie Michała do zużywania reakcji. Wygrzywaniem bitwy mieli się zająć Kasparov, Mechanik i trzeci Obrońca.

Michał postanowił zareagować całym oddziałem. Pierwszy Cyborg wycelował do jednego z Obrońców, drugi wszedł w tryb skradania i przemieścił się do przodu, trzeci wypalił ze strzelby, na szczęście chybiając. Świetnie, trzy reakcje mniej.

Trzecim Obrońcom wycelowałem w beczkę obok której stał Mesmeryta. Ku mojemu zaskoczeniu Michał zamiast odsunąć się od niej postanowił w reakcji uwolnić pierwszego Szpona. Zarobił pierwsze punkty i nadal miał 2 reakcje do wykorzystania. Nie pozostało mi nic innego jak strzelać. Beczka eksplodowała oblewając Mesmerytę i Szpona kwasem. Niestety, obie jednostki zdały test budowy, choć kosztowało to jeden przerzut z Kaznodziei.

Następnie postanowiłem pozbyć się drugiej beczki, którą Michał postawił dokładnie przed moimi jednostkami. Zużyłem dwie akcje na celowanie i strzał tylko po to, żeby rzucić 5 podczas testu budowy beczki. Póki co kości niezbyt mi sprzyjały.

Przemieściłem się do przodu mechanikiem i również uwolniłem Szpona. Ruszyłem nim po jedyne go gambla na makiecie. W reakcji Ka-

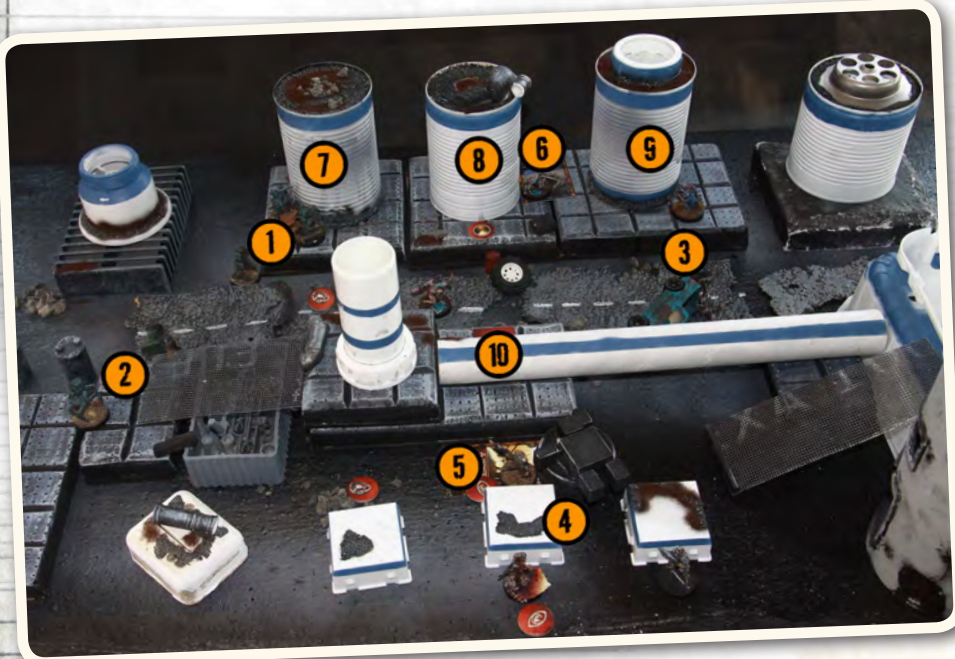
znodzieja wypalił do bestii, zadając jej ranę i zatrzymując na środku drogi.

Dwaj Obrońcy na prawym skrzydle wycelowali do jednego z Cyborgów. Michał postanowił zaryzykować, przemieszczając się o cal do Terminera i strzelając. Tym razem ryzyko się opłaciło. Obrońca został trafiony. Cofnąłem się nim o cal, znikając z widoku Cyborgom i wycelowałem do Kaznodziei. Stałem od niego w sporej odległości ale byłem na czystej pozycji co zachęcało do strzelania. Gdyby Michał chybił, zostałaby mu już tylko jedna reakcja. Gdyby trafił miał spore szanse zabić obrońcę, ale w pobliżu był Mechanik. Michał strzelił i chybił. Postanowił przerzucić kość i spudłował ponownie.

Przemieściłem się Kasparovem tak by widzieć Mesmera, a następnie puściłem w jego kierunku krótką serię. Mój przeciwnik postanowił zużyć ostatnią reakcję by przerwać moją akcję atakiem psionicznym. Niestety pomimo przerzutu z Kaznodziei nie udało mu się uzyskać lepszego wyniku. Jeden z pocisków trafił Mesmera. Mutant zdał test budowy wyłącznie dzięki kolejnemu przerzutowi. To było ostatnie

“wsparcie z góry” jakim dysponował klecha, a Michałowi właśnie skończyły się reakcje. Wybornie. Wycelowiałem księżulkowi w czoło i posłałem krótką serię. Bez boskiej pomocy nie był już taki twardy. Pierwsze zabicie dla mnie.

Za zgromadzone punkty Akumulatora przemieściłem zawadającą mi beczkę pod panel środkowego zbiornika.



## SYTUACJA PO 2. TURZE

1. Kasparov, mechanik, Obrońca
2. Dwóch obrońców
3. Mesmeryta, martwy Kaznodzieja
4. Cyborgi
5. Termiter

6. Kanały, Szpon uwolniony przez Borgo
7. Zbiornik z jednym Szponem
8. Zbiornik z dwoma Szponami
9. Pusty zbiornik
10. Gambel



**NA MIEJSCE, GOTOWY, START!**

## TURA 3

**Borgo**

**(Borgo:50, Moloch:250)**

Ojczulek uczył wspólnotę, że męczeństwo w słusznej sprawie jest rzeczą świętą. Coś tam wspominał też o odpuszczaniu bliźnim i przebaczeniu winowajcom. Jednak żaden z Obdarzonych Braci nie miał maszyn za bliźnich, a kiedy Ojczulek wydał ostatnie tchnienie, wspólnota nie poczuła duchowego uniesienia. Zginął przewodnik stada. Gdyby twory Molocha miały choć krzytę

instynktu, empatii z żywymi istotami, odczytałyby w potępieńczym wyciu mutantów zew krwi. Czy cokolwiek, co płynie pod blachami plugawych morderców kaznodziei.

Całą turę Pan czuwał nad zmutowanymi aniołkami, ale na końcu opuścił ich pasterza. Sytuacji nie dało się opanować na trzeźwo. Cyborgi sięgnęły po Bimber. Rozproszyły się, łyknęły co trzeba i zaczęły ostrzał.

Ostatni w szyku wycofał się odrobinę, przyuważył niewiernego Szpona pod rurą i ściał go chmur-

ką śrutu. Pozostałe dwa skierowały lufy w stronę Obrońców, jeden dodatkowo przycelował. Maszyny mogły dotąd mieć przewagę, ale po wejściu w osiem cali, rozgrzane

Bimbrem Cyborgi są nie do zdarcia. Choć próbowali się odstrzeliwać, obydwaj Obrońcy stali się złomem jeszcze zanim padli na piach. Nie wkurza się pijanych Cyborgów -

trzy trupy użyły postapokaliptyczne pustkowie, ładując mi aż 6 punktów akumulatora.

Na to oczekiwał duet na prawym skrzydle. Szpon pomknął ku kanałom, a Mesmeryta zniknęła w gęstym dymie z akumulatora. Korzystając z tego, że jest niepokojony, pokurcz skoncentrował się chwilę, a gdy dym rozwiął się równie nagle jak się pojawił, Mesmer zaczął działać. Maszyny stały w takim kręgu, że mógł przepalić tranzystory wszystkich naraz, choć tak naprawdę tylko Kasparov stanowił zagrożenie. Niestety, choć Mechanik i Obrońca stanęli w miejscu, to właśnie kluczowe ogniwo okazało się za twarde dla zmutowanego mózgu.

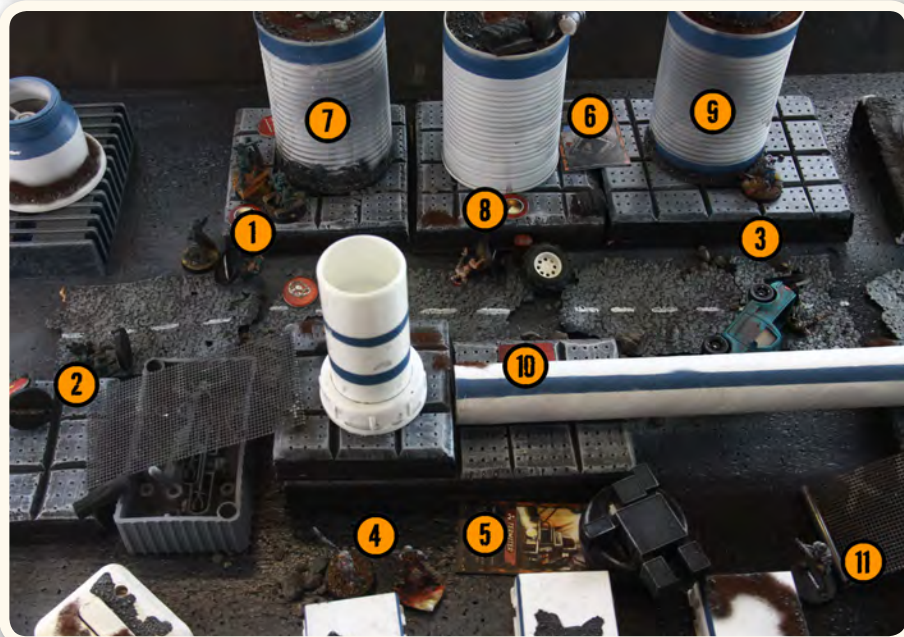
Gdy Szpon wyszedł na powierzchnię, zarobił kulkę od bojowego mózgu. Ranny, ostatnim wysiłkiem rzucił się na żelaznego ciężce, co w kolejnym pechu przypłacił szybkim zakończeniem żywota. W tym momencie zdałem sobie z rzeczy gorszej niż strata Szpona - zdobyliśmy już tyle punktów, że rozpocznie się ostatnia tura, a moja przewaga była niewielka.

## TURA 4

### Moloch

**(Borgo:390, Moloch 330)**

Bitwa przebiegała zgodnie z przeprowadzoną wcześniej symulacją. Obrońcy zgodnie z planem opóźnili



## SYTUACJA PO 3. TURZE

- |                                  |                              |
|----------------------------------|------------------------------|
| 1. Kasparov, Mechanik, Obrońca   | 6. Kanały                    |
| 2. Wyliminowani Obrońcy          | 7. Pusty zbiornik            |
| 3. Mesmeryta, martwy Kaznodzieja | 8. Zbiornik z dwoma Szponami |
| 4. Dwa Cyborgi                   | 9. Pusty zbiornik            |
| 5. Termiter                      | 10. Gambel                   |
|                                  | 11. Trzeci Cyborg            |



**TO JA CIĘ PO PUPCI KLEPAŁEM,  
A TY Z PAZURAMI NA PAPCIA KASPIEGO?**

## TEREN ZABEZPIECZONY...?



półludzi, dając pozostałym maszynom czas na eliminację słabszych jednostek. Jediną aberracją była niespodziewana awaria mechanika i obrońcy. Mózg bojowy wyeliminował uwolnioną przez mutantów bestię, równocześnie dodając do logów bitwy instrukcję o konieczności przeprowadzenia dokładnego przeglądu obu jednostek w celu znalezienia przyczyn chwilowej awarii. Najmniejszy z mutantów był ranny, pozbawiony pancerza i kiepsko uzbrojony. Programy bojowe automatycznie umieściły go na końcu listy potencjalnych zagrożeń.

Straciłem Szpona i dwóch obrońców, a Cyborgi nie zaliczyły nawet draśnięcia. Pół-maszyny niszczyły wszystko na swojej drodze, a tylko dzięki kilku szczęśliwym rzutom udało mi się obronić Kasparova przed rozszarpaniem przez Szpona. Na szczęście była to już ostatnia tura, a przewaga Michała była niewielka. Kolejne natarcie cyborgów wprasałoby mnie w ziemię, a tak miałem jeszcze sporą szansę zdobyć więcej punktów niż mój przeciwnik. Zacząłem od szabrowania zabitego Szpona. Michał zareagował uciekając Mesmerytą. Dobrze, jedna reakcja

# WYNIK: 450:540 WYGRYWA MOŁOCH!

mniej, a i tak nie zamierzałem polować na tego pokurcza – Kasparov nie miał już amunicji, a ostatni obrońca był daleko i poza koherencją.

Mechanik rzucił granat dymny w pobliże środkowego zbiornika. Poleciał nieco za daleko, ale i tak zapewniał odpowiednią osłonę. W reakcji Michał zszabrował mój Termiter. Jego przewaga ponownie wzrosła - z 10 do 70 pkt.

Ruszyłem Mechanikiem w stronę wyeliminowanych Obrońców, przekonany, że cyborgi nie będą widzieć małego robota. Niestety byłem w błędzie. Mechanik zarobił kulkę ze strzelby i tylko udany test budowy uratował mnie przed utratą kolejnych punktów. Liczyłem że korzystając z dodatkowych akcji z Kasparova zdołam odrobić nieco punktów reperując maszynę, ale w tej sytuacji było to już niewykonalne.

Pozostało już tylko jedno – pod osłoną dymu przemieściłem się Kasparovem

do środkowej konsoli i uwolniłem dwa szpony. W dwóch dodatkowych i ostatnich zarazem akcjach zająłem i splądrowałem Kanały.

## PODSUMOWANIE

### BORGO

Niestety, do zwycięstwa odrobinę zabrakło, ale rozgrywka przez cały czas była wyrównana. Znakomicie sprawdziło się kombo Cyborgi+Bimber+8 cali, trzy strzały zakończone trzema zgonami mówią same za siebie. Pechowo, nie zadziałała druga kombinacja – Szpon i Mesmeryta, szumowi mentalnemu oparła się akurat jedyna jednostka walcząca wręcz, na co jeden ranny Szpon nie wystarczył.

Wydaję mi się, że poniosłem porażkę na etapie planowania celów starcia - natchniony świętym zapalem szturm przegrał z chłodną kalkulacją maszyn. Skupiłem się na napieraniu, nawiązywaniu walki i zabijaniu prze-



**TYM RAZEM PRZECIWNICY NIE UŚCISNĘLI SOBIE PO GRZE DŁONI. DLA ZACHOWANIA ATMOSFERY PRZYJAŹNI PUBLIKUJEMY WIĘC ZDJĘCIE Z POPRZEDNIEGO MIESIĄCA**

ciwników, podczas gdy Moloch optymalnie wykorzystał wszystkie punktowane akcje. Mój błąd, w tej grze jest więcej niż jeden sposób na zwycięstwo. I to chyba będzie dla mnie morał z dzisiejszej potyczki.

## MOLOCH

Podstawowy wniosek z tej bitwy? Jeśli na terenie pojawiają się cyborgi, wymyśl plan który pozwoli ci zdobywać punkty z daleka od nich. To prawda, strzały oddane w ich kierunku nie były zbyt celne, ale nawet gdybym miał więcej szczęścia, jednostki Mi-

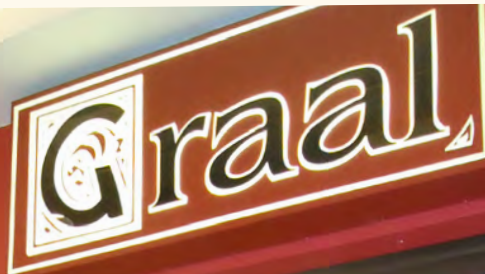
chała nadal były chronione przez ich cechę, śmieciozrboje i, w pierwszych turach, przetrwały Kaznodziei.

Mesmeryta. Grałem przeciw nie niemu (i nim) w testach, a mimo tego ponownie go nie doceniłem. Co prawda nie mogłem przewidzieć że Michał zdobędzie aż 6 punktów akumulatora i bezpiecznie podejździe swoim specjalnym w dymie, ale mimo wszystko efekt ataku był porażający. Gdyby nie szczęśliwy rzut na percepcję Kaspárova, w czwartej rundzie mógłbym albo się poddać albo zostać wybitym do nogi, czy też raczej gąsienicy.

## UDZIAŁ WZIELI



SKLEP GRAAL  
W GALERII  
BLUE CITY:  
NOWA ARENA  
WALK.  
DOŁĄCZ DO JEJ  
GLADIATORÓW!



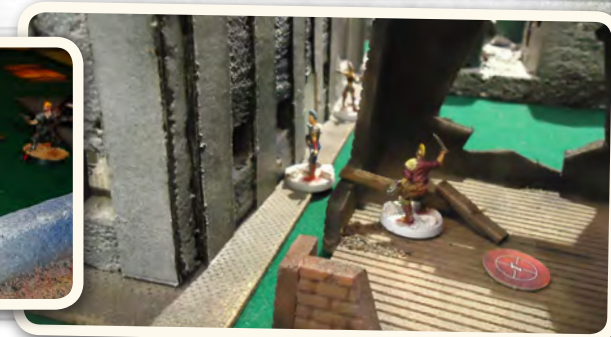
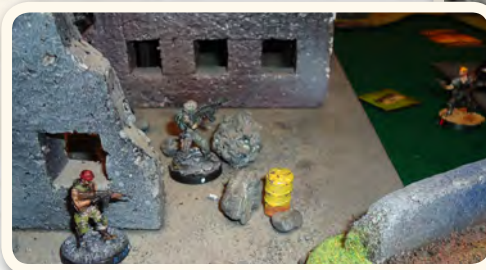

# ROZPOCZĘCIE KAMPANII

## MOLOCH GRASUJE NA PRADZE BORGGO KRAŻY NA WOLI

**W** piątek 13tego w sklepie GRAAL odbyło się oficjalne rozpoczęcie kampanii „Moloch grasuje na Pradze a Borgo na Woli”. Walkę o tytuł postrachu okolicy rozpoczęło dziewięć gangów, podzielonych na dwie grupy, reprezentujących wszystkie cztery frakcje występujące w neuroshimie (choć Posterunek w zdecydowanej przewadze).

Już pierwsze walki pokazały, że w kampanii liczy się każda pestka, a ten kto szasta życiem swoich podwładnych może szybko liczyć na strajk w zespole. Trudny walki osładzają jednak znaleziska i rozwój członków gangu. Czy doprowadzenie zahartowanymi na torze przeszkód zwiadowcami wyposażonymi w PM'ki z zamocowanymi tłumikami, nie jest ciekawe? A może mutanty w pancerzach ze zdobycznym CKM'em? To właśnie oferuje tryb kampanii.

Relacje z pierwszych walk **na stronie Michała Kucharskiego**, a aktualności na **stronie kampanii**.



LUBELSKIE STOWARZYSZENIE FANTASTYKI

"CYTADELA SYRIUSZA" ZAPRASZA:



WWW.CYTADELASYRIUSZA.ORG

**24h Z GRAMI STRATEGICZNYMI**  
**31 MARCA - 1 KWIECIEŃ 2012**  
POKAZY, TURNIEJE, NAUKA GRY

SOBOTA 12:00-20:00:  
SKLEP WARGAMER  
UL. GŁĘBOKA 10/37  
NIEDZIELA 10:00-18:00  
WOK LUBLIN  
UL. DOLNA PANNY MARI 3  
WSTĘP WOLNY



PROJEKT ZREALIZOWANY  
PRZY POMOCY FINANSOWEJ  
MIASTA LUBLIN

# TURNIEJ W LUBLINIE

## 24H Z GRAMI STRATEGICZNYMI

**P**ierwszego kwietnia Lubelskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki „Cytadela Syriusza” organizowało „24h z grami strategicznymi”. Nie mogło tam więc zabraknąć krótkiego pokazu oraz oczywiście turnieju Neuroshimy Tactics.

Jako iż był to pierwszy oficjalny turniej organizowany w Lublinie, nie miał zbyt dużej frekwencji. 5ciu dowódców przybyło ze swoimi starterami, by skopać tyłki pozostałym. Dwie armie Molocha i po jednej z pozostałych frakcji czekały na rozstawienie makiet. O godzinie 10.00 odbył się niewielki pokaz zasad, niuansów i modeli graczy, a już o godzinie 11.00 jednostki ruszyły do boju. Prima Aprilis jednak miał swoje zasady... Przed każdą walką uczestnicy losowali, czy grać będą na normalnych zasadach, czy też będą uganiać się za żywą świnką/gamblem, która po złapaniu będzie się wrywać co turę (ale żywa zapewni więcej punktów niż martwa), albo ich jednostki będą walczyć w oparach rozpylonych dragów i każda z nich spotka się z konsekwencjami wahań nastrojów po wdychaniu Tornada i innych świństw.

Dominował scenariusz standardowy, jednak najwięcej frajdy sprawiało uganiecie się za świnką. Ta potrafiła 5 tur stać w jednym miejscu i wachać ścianę, by za chwilę uciekać w najlepsze przed bandą Hegemonii.

Zwycięzcą okazał się być dowódca armii Posterunku – Mateusz Wojciechowski - który wygrał wszystkie trzy z rozegranych bitew. Nagrodą był blister z Dr Quinn oraz neuroshimowe kostki.

Wniosek? Przyjdzie jeszcze kres Posterunku i inne frakcje będą miały swoje 5 minut!

## WYNIKI TURNIEJU:

MIEJSCE	IMIĘ I NAZWISKO	LICZBA ZWYCIĘSTW	DUŻE PUNKTY	MAŁE PUNKTY
1.	Matusz Wojciechowski	3	40	1195
2.	Maciej Matuszewski	2	45	1315
3.	Karol Majchrzak	1	28	990
4.	Piotrek Elert	1	26	655
5.	Filip Mazur	1	14	400





# CYBORGU!

## ULECZ SIĘ SAM!

**KURS TAKTYKI**  
**AUTOR: MICHAŁ KUCHARSKI**  
**FOTO: MARCIN KARBOWSKI**

**O**d czasu, gdy nasz lider, Borgo, dostał swe pancerne slipy, wiedzieliśmy, że dzięki formule „nafaszerowane chemią ciało plus śmiercionośne wszczępy” jesteśmy nie do zatrzymania. Prawdziwi nadludzie.

Cyborgi są elitarnym oddziałem mutantów Borgo. W jaki sposób wykorzystać ich umiejętności do maksimum, jak ich wyposażyć i jak wygrać mając ich za przeciwników.

### I PRZED BITWA

„Cyborgi - Są ok a nawet więcej - budowa 14 i ich umiejętność połączona potencjalnie z Betonem czy Kaznodzieją daje im naprawdę olbrzymią przeżywalność. Przyjąc 2 kulki dla Cyborga to zwykle nie jest problem. Łącząc to z faktem, że rzadko ma się więcej niż 50% na trafienie to miśki są naprawdę fajnym kulołapem. Jedyna wada to strzelby i tylko 4 kule... ale nimi naprawdę da się podejść.”

Arkadiusz (*Dragon Warrior*) Greszczak na <http://nstactics.ning.com/>

Wytrzymałość jest najbardziej rzucającą się w oczy zaletą tego oddziału, dzięki wysokiej wartości Budowy, śmieciobroji oraz cesze otrzymujemy jedną z najtwardszych jednostek w grze (w dodatku jedyną występującą jako oddział). Ich przeżywalność jest porównywalna z Bizonem i Anihilatorem lub nawet większa od nich z powodu braku cechy Duży lub wsparciu Kaznodziei. Warto też zwrócić uwagę na wysoką wartość współczynnika Walki wręcz oraz najwyższe w armii Borgo Strzelanie.

Do ich wad na pewno można zaliczyć strzelbę, która do najlepszych broni nie należy oraz przeciętną wartość Percepcji i Zręczności.

### SPRZĘT

W pakiecie dostajemy strzelbę, cztery naboje i śmieciobroję. Co

warto dać Cyborgom? Na pewno coś do walki wręcz: noże, gazurki, maczety, zależy na co się szykujemy. Taki sprzęt nie jest drogi, kosztować nas będzie 10 lub 20 gambli, a warto mieć coś na podorędziu gdyby nadarzyła się okazja do wejścia w zwarcie. Medykamenty - cyborgi dzięki swojej rewelacyjnej Budowie mają duże szanse na zdanie testu po otrzymaniu trafienia, a co za tym idzie, otrzymania rany. Dzięki wyciągowi z grzybków, aspirynie i tik takom przeciwnik będzie potrzebował naprawdę dużo ołowiu, żeby wyłączyć z akcji zadrutowanych mutasów. Warto zastanowić się nad zignorowaniem zakupów dla cyborgów i wykupieniem sprzętu oddziałowego dla najliczniejszego oddziału naszej bandy (prawdopodobnie będą to Szpony) i przekazaniu ekwipunku na samym początku bitwy. Możemy w ten sposób dużo zaoszczędzić (lub przyzwoicie zaopatrzyć dwa oddziały).

### **Sprzęcior opcjonalny:**

**Samopały** - nie kupujemy ich dla broni, ale dla amunicji. Kupując całemu oddziałowi samopały dostajemy po jednym dodatkowym po-

cisku do strzelby dla każdego jego członka.

**Granat dymny** - warto go mieć przy sobie, by nie marnować akcji innych jednostek podczas wprowadzania ich do zwania lub by przekraczać otwartą przestrzeń.

**Wędkę** - gdyby rzucony w stronę cyborgów gambel wylądował nie tam gdzie powinien.

### **LICZEBNOŚĆ ODDZIAŁU**

Szczerze odradzam branie dwóch Cyborgów. Kiedy padnie nam jeden członek oddziału, drugi automatycznie będzie traktowany jakby był poza koherencją, co wysoce zmniejsza wartość takiego, wartego dalej 150 punktów zwycięstwa dla przeciwnika modelu. Ponadto, jeśli się rozdziela nie będą w stanie przeprowadzać jednoczesnej aktywności i tym samym tracą dostęp do głównej zalety oddziałów. Czy weźmiemy trzy czy cztery Cyborgi zależy już od prognozy armii i składu ekipy jaką chcemy wystawić, czterech gości będzie nas kosztować 600 punktów i nawet w dużej bitwie jest to odczuwalny koszt, więc pewno będą stanowili ważną część naszej armii.

### **SYNERGIA 1+1=3**

Współdziałanie różnych jednostek na polu bitwy jest kluczem do zwycięstwa. Pojedynczy oddział, nawet elitarny, sam nie wygra bitwy. Poniżej kilka przykładów jednostek, z którymi Cyborgi mogą skutecznie współpracować.

**Kaznodzieja** - jeśli nie chcemy zbyt mocno narażać tego bohatera na ostrzał, w początkowej fazie potyczki niech przekaże nadwyżkę amunicji ze strzelby do cyborgów, prawdopodobnie zrobią z niej lepszy użytek. Przerzuty z jego cechy 'Bóg z nami' i wysoka wartość budowy zadrutowanych mutasów daje im niesamowitą przeżywalność graniczącą z niezniszczalnością. Wiele jednostek przeciwnika prędzej wystrzela ostatni nabój nim położy cyborgi wyposażone w medykamenty i wsparcie z góry.

**Beton** - cyborg zdecydowanie służy by zostać mutkiem dnia, warto też przemyśleć wymianę pancerza Betona na śmieciobroję od mutka dnia, zwłaszcza że tak wzmocniony Cyborg ma o wiele lepsze współczynniki od swojego dowódcy.

**Bizon** - na pierwszy rzut oka dość podobny do Cyborgów, ma o jeden punkt wyższą budowę i pancerz, jednak tym co go najbardziej odróżnia od nich jest cecha: duży oraz CKM. Może pełnić podobną rolę co Cyborgi, jako wsparcie dla nich, ale najlepiej wykorzystać go do ostrzału nieprzyjaciela.

**Spider** - Specjalista od gambli, do których trudno się dostać, lub które znajdują się na otwartym terenie przez co trzeba je zdobyć szybko albo wcale. Jego współpraca z Cyborgami powinna opierać się na skupianiu uwagi przeciwnika na Cyborgach i prowokowaniu jego reakcji, tak żeby Spider mógł niezagrożony przejąć gamble.

**Szpony** - Podobnie jak w przypadku Spidera rola Cyborgów będzie polegała na skupianiu na sobie uwagi wroga by umożliwić Szponom podejście bliżej, warto też dać panom ze wszczepami jakiś granat dymny by ułatwić ich półdzikim kuzynom wejście w zwarcie.

**Mutki** - Ten oddział może skutecznie pełnić funkcję wsparcia dalekiego zasięgu, równoważąc kary za zasięg i osłony przeciwnika dzięki Feromonom, umożliwiając nam tym samym kontrolę pola walki.

## II PRZY STOLE

### LOKACJE

**Radiostacja** - jeśli radiostacja znalazła by się na odsłoniętej pozycji i nie ma szans żeby upilnował jej Szcur albo Szpon, wtedy możemy powierzyć to zadanie Cyborgom, jednak zostawianie jednego zadrutowanego w lokacji tylko po to by nadawał co turę sygnał nie jest warte tego elitarnego oddziału, lepiej w zamian splądrować radiostację.

**Kanały** - lokacja frakcyjna Mutantów Borgo. Cyborgi powinny z niej korzystać żeby wejść dystans do 8" od przeciwników. Najlepszymi celami będą jednostki wyposażone w karabiny, pistolety maszynowe i pojedyncze pistolety.

### WYSTAWIANIE MODELI

To gdzie będziemy wystawiali Cyborgi będzie zależało od tego jakie decyzje podjęliśmy tworząc rozpiskę. Jeśli zdecydowaliśmy się oszczędzić gamble z puli sprzętu, wtedy Cyborgi wylądują w pobliżu naszego najliczniejszego oddziału (prawdopodobnie Szponów). Istotne będzie też

czy jesteśmy w pierwszej turze graczem aktywnym czy reagującym. Przede wszystkim jednak Cyborgi warto wystawiać tak, by mogłyby spełniać swoje podstawowe zadanie - skupiać na sobie uwagę przeciwnika, nie narażając się przy tym zbyt na głupią śmierć. Teren oferujący dużo przesłon będzie idealny, jeśli będziemy upierdliwie trzymali się zasłon wtedy przeciwnik niekoniecznie będzie chciał strzelać do naszych Cyborgów z karą - 6 za zasłoną i karami za zasięg (w pierwszych turach będzie to kolejne -3 lub -6). Warto też trzymać naszą elitę w centrum pola bitwy, by przerzucane do tyłu gamble mogły w miarę szybko do nich dotrzeć.

### W TRAKCIE GRY

Na samym wstępie uwaga: ten oddział nie jest po to żeby na siebie zarobić, czy zwrócić się w punktach. Jego obecność ma umożliwić zdobywanie PZ innym oddziałom i uniemożliwianie zdobycia PZ przeciwnikowi. Podstawowym zadaniem Cyborgów w trakcie gry będzie skupianie na sobie uwagi i ognia nieprzyjaciela. W większych potyczkach na stole znajduje się kil-

kanaście modeli na stronę, a pula reakcji w dalszym ciągu wynosi 6 (może być większa w przypadku Posterunku).

Jak zatem prowokować reakcje adwersarza? Przede wszystkim wchodzimy Cyborgami w strefę czujności jego modeli. W tym momencie sytuacja zależy od kilku czynników: jakiego wyniku potrzebujemy żeby trafić, jakiego wyniku on potrzebuje żeby trafić, czy przeciwnik ma granaty, czy w pobliżu są beczki. Jeśli nie mamy większych szans trafić przeciwnika wtedy albo nas zignoruje albo skorzysta z okazji by przesunąć się do przodu. Niezłym wyjściem z takiej sytuacji jest położenie znacznika celowania. To działanie już trudniej zignorować, ale jeśli przeciwnik dalej postanowi ignorować Cyborgi... no cóż posyłamy mu kulkę i sprawdzamy kto pierwszy pęknie.

Jak skupić na Cyborgach uwagę przeciwnika? Po pierwsze przekazując zdobyte już gamble mutasom ze wszczepami. Taki model z punktu widzenia adwersarza warty jest przynajmniej 250 punktów zwycięstwa. Jest to ilość, która może przechylić szalę zwycięstwa

na jego stronę. Czy zatem warto skupiać tyle PZ w jednym modelu i jeszcze go narażać? Odpowiedź nie jest oczywista, wszystko zależy od siły jaką przeciwnik jest w stanie skupić na takim Cyborgu oraz od fazy gry. W ostatniej turze nie ma sensu nadstawiać karku taką jednostką. Inny sposób ściągania ognia przeciwnika to wyjście mu na łatwiejszy strzał, unikanie zasłon (nie przesłon), to powinno go skłonić do podjęcia ryzyka strzelania w Cyborgi, które powinny spokojnie przyjąć kilka kulek 'na klatę'. Możemy w takim wypadku próbować wymiany ognia lub reagować wejściem w tryb skradania, jednak warto pamiętać że inne nasze jednostki mogą bardziej potrzebować tych reakcji. Cały czas przy tym monitorujemy, które z naszych Cyborgów mają jeszcze śmieciobroję i nie użyły jeszcze swojej cechy "Jaja ze stali". Jeśli już musimy nadstawiać karku którymś z nich róbmy to tym, który zachował te atuty.

## JAKIE JESZCZE FUNKCJE MOGĄ PEŁNIĆ CYBORG?

Bank gambli - zdobyte przez szybsze lub bardziej wysunięte jednost-

ki gamble rzucamy do Cyborgów, bezpieczniejsze niż w ich rękach nie będą.

**Saperzy** - Jeśli musimy sprawdzić pułapkę Cyborgi (lub jeszcze lepiej Bizon) mogą w nią wchodzić nie podejmując zbyt dużego ryzyka.

**Walka wręcz** - Szpony specjalizują się w walce wręcz, jednak Cyborgi nie ustępują im znacznie wartością tego współczynnika, a ich wysoka Budowa i Śmieciobroja daje im duże szanse na wejście do zwarcia.

**Wsparcie dla innych jednostek** - podstawowym wsparciem będzie tu celnie rzucony granat dymny pozwalający innym jednostkom przedostać się bliżej wroga lub związać go w zwarcium.

## NA KOGO UWAŻAĆ?

Jednostki wyposażone w karabiny (Lekka piechota, Szturmowcy, Obrońcy, Hybrydy) na dystansie większym od 8". Mają zdecydowanie lepszą broń od Cyborgów i mogą w zasadzie bezkarnie do nich grać, frakcja Mutantów Bogo najlepiej radzi sobie na krótkim dystansie i należy postarać się doprowadzić do konfrontacji na takim, szybko skracając za-

się. W ostateczności trzymać się załóż.

**Luneta** - jego cecha sprawia że normalnie rewelacyjna wartość budowy Cyborgów zaczyna wyglądać mizernie (utrudnienie -6 do testu Budowy po strzale Lunety sprawia że zdajemy na 8).

**Black Angels** - Nie dość, że mają dwa pistolety, co pozwala im strzelać krótką serią i daje bonus +3 do ST przy strzelaniu na dystansie do 8" to jeszcze zdany test Budowy sprawia że dostajemy dwie rany. Co prawda cecha Cyborgów pozwala im zignorować pierwszą ranę (negując tym samym cechę Black Angelsów po pierwszym trafieniu) ale mimo tego dłuższa wymiana ognia z nimi nie jest najlepszym pomysłem.

**Bizon i Anihilator** - Obaj są bardzo wytrzymali, ale mają cechę Duży, która sprawia że za załóżą traktowani są jak za przesłoną, obaj też są wyposażeni w CKMy co stawia Cyborgi na kiepskiej pozycji podczas wymiany ognia. Najlepiej zostawić tych twardzieli innym naszym jednostkom. Anihilator kuleje w walce wręcz więc, jeśli nie ma modułu sensorycznego możemy próbować wyeliminować go Szponami w zwarciu. Bizona z kolei możemy próbować wyeliminować jednostką wyposażoną w broń dającą bonus do Współczynnika (noże do rzucania, dwa pistolety) i liczyć na przetrwanie akcji lub wchodzić w tryb skradania i unikać starcia - Bizon jest praktycznie ślepy (najniższa percepcja w grze).

## PRZECIWKO CYBORGOM

Jak poradzić sobie z Cyborgami? Najprostsza odpowiedź brzmi: nic nie robić. Wysiętek włożony w unieszkodliwienie ich może być niewarty punktów zwycięstwa, które za nie dostaniemy, a oni sami ze swoimi strzelbami nie są szczególnie groźni na dystansie większym niż 8". Łatwiej będzie zdobyć PZ na słabszych jednostkach Borgo, jak Szpony czy Mutki. Jeśli już musimy ich unieszkodliwiać najlepszą techniką będzie koncentracja ognia na pojedynczym Cyborgu aż nie wykituje i potem przejście do następnego. W przeciwnym wypadku mutas ze wszczepami może zdążyć użyć medykamentu i nasze cenne pestki się zmarnują. Kluczem będzie

jednoczesna aktywacja jakiegoś dużego oddziału.

Warto też spróbować szybko zlikwidować Kaznodzieję, jeśli takowy towarzyszy mutkom lub zmusić przeciwnika lub pozbył się jego przerzutów, bez nich Cyborgi nie są w połowie tak niezniszczalne jak z nimi.

## III PODSUMOWANIE

Cyborgi są najwytrzymalszym oddziałem w Neuroshime Tactics. Odpowiednio wyposażeni i współpracujący z innymi jednostkami są w zasadzie niezniszczalni, zdolni wytrzymać nawałę ognia. Porównując ich z innymi oddziałami o podobnej cenie są najslabsi w ataku, jednak rekompensują to z nawiązką swoją wytrzymałością. Ten elitarny oddział będzie pełnił ważną rolę w każdej rozpisce, zajmując centralną część pola bitwy i umożliwiając zdobycie Punktów Zwycięstwa innym jednostkom.



**W** życiu każdego modelarza przychodzi taki moment, gdy zwykle sklejanie i malowanie przestaje wystarczać. Kolejnym etapem jest konwertowanie figurek. Efektem takiej zabawy są często bardzo oryginalne, zabawne i ciekawe modele. W miarę możliwości będziemy się starali pokazywać taticsowe przeróbki w Gwiezdnym Piracie. W tym numerze możecie zobaczyć dość jednostronne starcie Hegemonii z Posterunkiem oraz kapitalną konwersję Szczura inspirowaną filmem "Droga".

Ich autorem jest Paweł "Doman" Domański. Jeśli macie własne ciekawe konwersje, którymi chcielibyście się pochwalić, przesyłajcie je (najlepiej w formie linka do galerii lub pliku .zip) na [nst@wydawnictwoportal.pl](mailto:nst@wydawnictwoportal.pl).



# KONWERSJE FIGUREK

## PAWŁA "DOMANA" DOMAŃSKIEGO

# ZMIECZENIE MATERIAŁU

## JAK NADAĆ MODEŁOM REALIZMU?

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

**T**ematem tego artykułu będą zniszczenia i zużycie mechaniczne ekwipunku naszych wspaniałych herosów świata Neuroshimy. Jak wiadomo, postapokaliptyczny świat Neuroshimy nie słynie ze sprzętu „spod igły”. Nasuwa się zatem pytanie, w jaki sposób przedstawić ów fakt na naszych modelach. Odpowiedź jest prosta – używając kilku prostych technik tzw. „weatheringu”!

Techniki weatheringu (ang. wieńtrzenia) są niezwykle popularne wśród modelarzy redukcyjnych, którzy prześcigają się w „niszczeniu” wspaniałych modeli czołgów. Owe techniki polegają na dodawaniu na gotowe modele: brudu, kurzu, obić, rys, otarć itp. które powstają w realnym świecie na skutek intensywnego użytkowania pojazdów. Nie minęło wiele czasu, aż techniki te zaczęli stosować malarze figurek do gier bitewnych i właśnie tym się zajmujemy.

### RYSY

Rysy, pęknięcia, otarcia czy wgniecenia tworzy się w zasadzie w ten sam sposób dlatego wszystkie podopnę na potrzeby artykułu pod jedną kategorię.

Można je wykonać na kilka sposobów. Najprostszym jest naniesienie ich na model jeszcze

przed pomalowaniem. Za pomocą noży i skalpeli zwyczajnie wycinamy bruzdy w interesujących nas miejscach. Niestety, to co z pozoru najłatwiejsze nie musi takie być w rzeczywistości. Czasem możemy niechcący zarysować powierzchnię obok lub zrobić zbyt dużą albo głęboką bruzdę. W większości wypadków pomyłki da się usunąć bez problemu za pomocą szpachli lub - w skrajnych przypadkach – za pomocą mas epoksydowych. Czasem z pozoru proste zadanie może się okazać bardziej czasochłonne niż drugi sposób czyli namalowanie takiego efektu. To z kolei wymaga opanowania poprawnego nanoszenia farby jak i wyćwiczonej ręki. Obie te techniki można rzecz jasna łączyć i „podmalowywać” rysy naniesione za pomocą skalpeli dla lepszego efektu wizualnego, co też polecam jeśli zdecydujecie się na sposób pierwszy.

Po lewej stronie płytki pokażę namalowane rysy, po prawej zaś naniesione uprzednio w sposób mechaniczny.

Pierwsza jest długa rysa, następnie krzyżujące się przecięcia, ostatnie jest wgniecenie.



Po nałożeniu koloru podstawowego w obu przypadkach zaczynamy od zaakcentowania go czarno lub ciemno brązową farbą linii rysy. Ważne jest aby farba była rozcieńczona na tyle by umożliwiło to prowadzenie delikatnych linii (pomocny będzie artykuł w poprzednim numerze GP). Wgniecenie natomiast malujemy tworząc gradient koloru bazowego z brązem lub czernią.



Następnie dolne krawędzie zarysowań rozjaśniamy kolorem bazowym wymieszanym z białym, w przypadku skrzyżowanych rys akcentujemy też miejsce ich przecięcia. W przypadku wgniecenia akcentujemy tą samą mieszanką co powyżej miejsce łączenia najciemniejszego koloru z kolorem bazowym.



Finalnym krokiem jest rozjaśnienie białym kolorem dolnych krawędzi zarysowań, w przypadku wgniecenia rozjaśniamy miejsce styku najciemniejszego koloru i poprzedniego rozjaśnienia.



By nadać namalowanym rysom lub wklęsłościom wrażenie głębi dodajemy czerni. By sprawić wrażenie płytkości do brązu lub czerni dodajemy koloru bazowego.

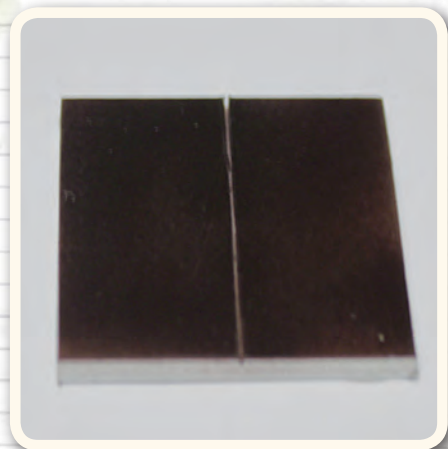
## ODRAPANA LUB OBITA FARBA

Farba na płytach pancerza ulega powolnemu zdzieraniu, zwłaszcza w przypadku miejsc takich jak wy-

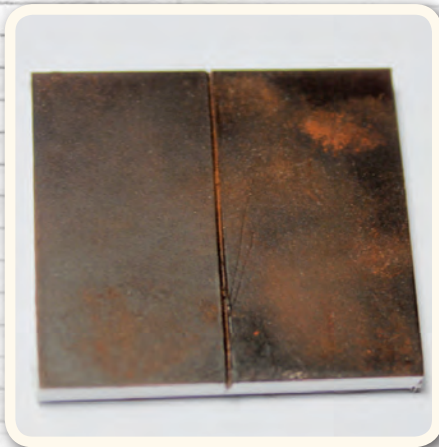
stające krawędzie czy elementy narażone na częsty kontakt z innymi elementami.

Zdarta farbę możemy namalować na kilka sposobów. Do jednego z nich niezbędny będzie aerograf. Lewa strona będzie ilustrować drugi sposób, prawa pierwszy.

Całą powierzchnię pokrywamy ciemno-brązową farbą. Kolor może być dowolny, ale najlepiej jeśli podczas nakładania mieszamy barwy i nałożony kolor ma różne odcienie.

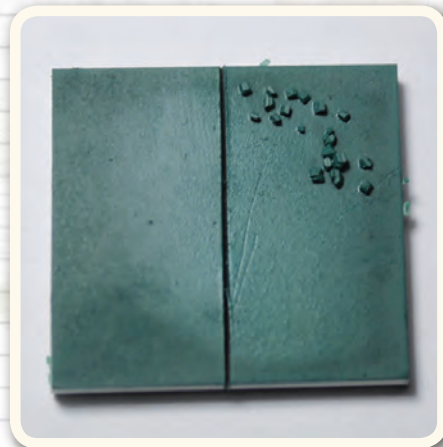


Całą powierzchnię pokrywamy suchymi pigmentami w rdzawych odcieniach. Następnie zabezpieczamy lakierem, całość zostawiamy na najlepiej 24h by lakier porządnie stwardniał.



Cały model pokrywamy warstwą farby którą kategoriycznie musimy nakładać z aerografu (możliwe, że farba w aerozolu również by się nadała choć przyznam, że nie próbowałem).

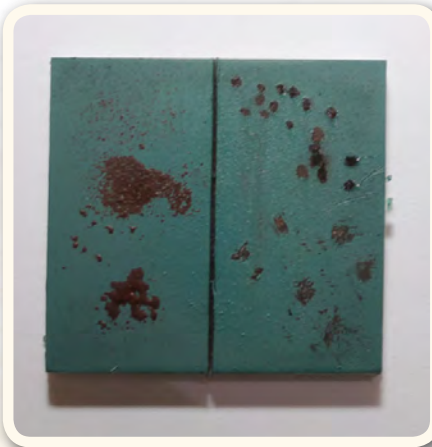
Następnie całą powierzchnię spryskujemy lakierem do włosów (tak lakierem do włosów). Póki lakier jest jeszcze świeży możemy obsypać model drobną solą lub cukrem.



Model delikatnie moczymy (najlepiej dużym pędzlem o miękkim włosiu). Następnie suchym pędzlem pocieramy zamalowane ziarenka soli lub cukru, odpadną ukazując brązową farbę. Namoczoną powierzchnię możemy też skrobać szorstkimi pędzlami, nawet wykałaczkami (byle delikatnie), tworząc w ten sposób liczne odpryski farby.

Drugi sposób (po lewej) polega na tym, iż odpryski zwyczajnie malujemy pędzlem lub wykorzy-

stując do tego celu gąbeczki takie jak te w blisterach z figurkami. Maczamy je w ciemnobrązowej farbie, następnie lekko odciskamy na papierze, pozbywając się nadmiaru farby. Następnie przystępujemy do przyciskania gąbki do powierzchni modelu (uważamy tylko, aby nie przesadzić oraz aby nie pobrudzić niepożądanych powierzchni). Możemy w ten sposób uzyskać bardzo drobne odpryski jak i olbrzymie połacie odprysniętej farby.



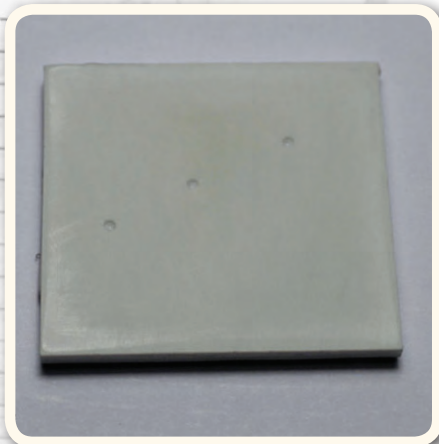
Kolejnym krokiem dla obu przypadków jest podkreślenie dolnej krawędzi odprysków białą farbą, górnych zaś czarną. Nada to odpryskom głębi.

## ŚLADY PO KULACH

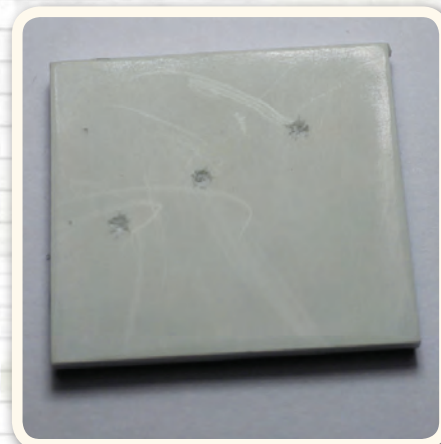
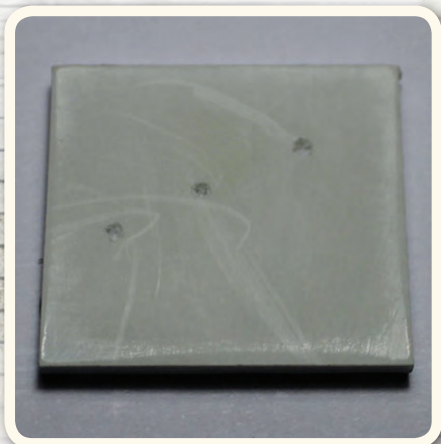
Wyłobienia po pociskach na ciężkich płytach pancerza czy ścianach budynku dodają dużo klimatu i znacznie uwiarygodniają nieustannie toczący się konflikt. Dodanie śladów ostrzału jest tak naprawdę prozaicznie proste.

Zaczynamy od wykonania otworów za pomocą szpilki lub igły, następnie drobnym wiertłem (nie większym niż 1mm) nawiercamy ręcznie płytkie otworek.

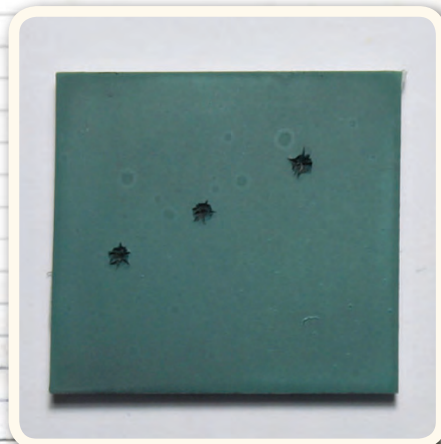
Na koniec możliwie tępy nożykiem nacinamy w losowych odstępach promienie okręgu tworzącego dziurę po kuli.



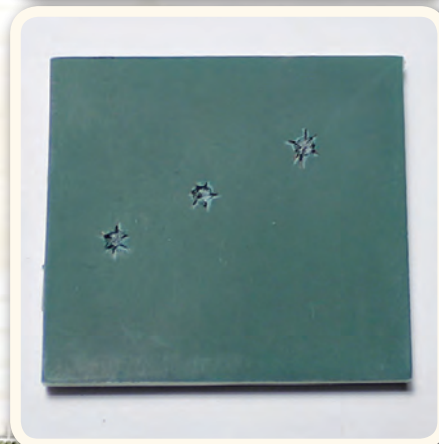
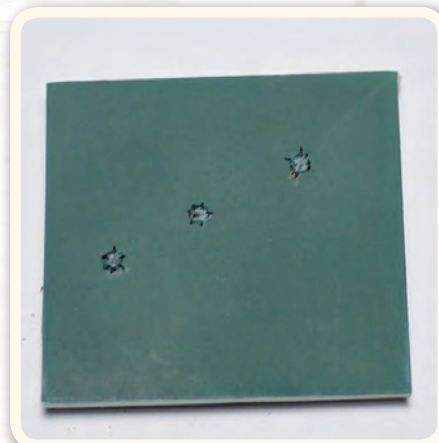
Następnie otwór poszerzamy znacznie większym wiertłem, dokonując jednak niepełnych, szarpanych obrotów, tak aby poszerzyć, a jednocześnie poszarpać krawędzie otworu.



Całość pokrywamy kolorem podstawowym, zaś zagłębienia pokrywamy kolorem jasno-szarym lub jasno-srebrnym jeśli używamy farb metalicznych.



Następnie wykonujemy kroki identyczne jak w przypadku zarysowań czyli pokrywamy zagłębienia pęknięć kolorem czarnym lub brązowym. W dalszej kolejności akcentujemy rysy jak i krawędzie dziury po kuli mieszanką koloru bazowego z białym. Ostatecznie podkreślamy rysy białymi liniami, starając się, by linie były możliwie cienkie, zwięzające się na końcach.

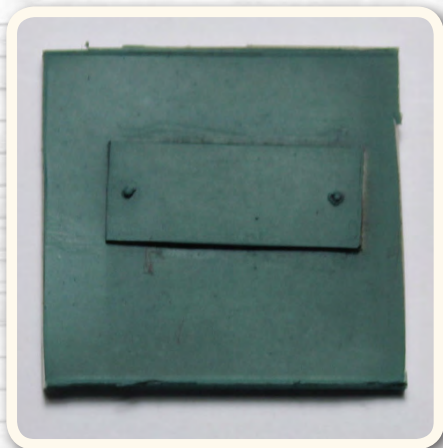


## RDZAWE ZACIEKI

Malowanie rdzy dodaje autentyczności wszelkim maszynom. Pojazdy jak i maszyny molocha wystawione na działanie wilgoci prędzej czy później muszą zardzewieć. Ważne jest, by nie walić rdzy gdzie popadnie, są bowiem elementy których zardzewienie oznacza „śmierć” danego mechanizmu i tak np. tłoki nie mogą być pokryte rdza gdyż bez ustanku pracują i są cały czas smarowane. Jeśli zardzewieją maszyna stanie. Najczęściej rdzewieją nity i inne wystające nieruchome elementy, pod którymi może się zbierać woda, lecz oczywiście nie jest to reguła. Ważne, aby pamiętać

o wcześniejszej zasadzie i wszystko będzie w porządku.

Samo malowanie rdzawych zacieków jest chyba najprostszym z opisanych w tym artykule efektów.



Zaczynamy od wymieszania brązowego inku z ciemnobrązową i/ lub pomarańczową farbą. Robimy to niedokładnie i niestarannie, ponieważ różnice kolorów są jak najbardziej wskazane. Następnie rozcieńczamy całość do konsystencji washa (poprzedni artykuł) i malujemy dolną krawędź nitów lub nakładamy w porządku przez nas miejsce. Operacje możemy powtarzać kilkakrotnie.



Malujemy poprzednią mieszką linię ciągnące się od wcześniej nałożonego podkreślenia pionowo na dół. Warto pamiętać, że to w jakiej pozycji znajduje się obecnie dany element na modelu nie ma znaczenia, istotne jest w jakiej pozycji znajduje się kiedy jest w spoczynku). Operacje powtarzamy kilkakrotnie aż do uzyskania zadowalających rezultatów (pamiętamy, aby zaciek zwęzał się na końcach i był w miarę nieregularny)



Na koniec punktowo наносimy brązową farbę wymieszaną z pomarańczową (ze znaczącą przewagą pomarańczowej) lub nawet sama pomarańczową farbą rozcieńczoną do konsystencji washa.

Wszystkie te efekty można, a nawet trzeba ze sobą łączyć. Uzyska-



my dzięki temu naprawdę ciekawe modele. Całość warto jeszcze wzbogacić o kurz i brud, który łatwo uzyskuje się mieszając suche pigmenty.

Mam nadzieję, że poradnik będzie dla was pomocny i do następnego razu!

**WSZYSTKIE PORADNIKI GWIEZDNEGO PIRATA  
SĄ DOSTĘPNE W OSOBNYCH PLIKACH  
NA STRONIE NSTACTICS.COM!**



# Hank Woon

**WOJCIECH 'SETHARIEL' ŻÓŁTAŃSKI  
ROZMAWIA ZE WSPÓŁAUTOREM  
M.IN. PATHFINDERA RPG I EARTHDOWNA**

**O**ficjalne konwersje gry fabularnej Earthdawn na mechaniki Savage Worlds i Pathfinder z początkiem kwietnia stały się faktem. Do sprzedaży trafiły elektroniczne wersje Podręczników Gracza, wkrótce dostępny także będzie Podręcznik Mistrza Gry, a potem kolejne dodatki. Niniejszy wywiad, przeprowadzony pomiędzy Wojciechem 'Sethariem' Żółtańskim a Hankiem Woonem, powstał, by odpowiedzieć na kilka pytań dotyczących obu konwersji.

Hank Woon jest współautorem gry fabularnej Pathfinder, autorem powieści oraz wielu dodatków, nie tylko do Pathfinder, ale też i Earthdawn, w tym suplementów Cathay: The Five Kingdoms. W wydawnictwie RedBrick obecnie pełni rolę Edytora Linii zarówno Earthdawn Savage Worlds Edition, jak i Earthdawn Pathfinder Edition.

**W jaki sposób i komu poleciłbyś dwie nowe edycje Earthdawn (na mechanikach Pathfinder i Savage Worlds)?**

Obie edycje sprawdzą się zarówno dla starych fanów Earthdawn, jak i dla fanów Savage Worlds oraz Pathfinder, którzy nie mieli jeszcze okazji zapoznać się z tym systemem. Zaprojektowaliśmy je jednak przede wszystkim z myślą o fanach Savage Worlds i Pathfinder. Naszym zamiarem nie było stworzenie kolejnych wersji gier dla fanów, którzy już Earthdawn znają. Projektowaliśmy je tak, jakby były to całkowicie nowe settingi fantasy.

**Na którą z mechanik, twoim zdaniem, trudniej się konwertowało Earthdawn? Savage Worlds czy Pathfinder?**

Obie były w swój sposób wymagające. Niewątpliwie, w Pathfinderze sporym wyzwaniem jest tworzenie statystyk przeciwników. Zwłaszcza, że istnieje już sporo zasad, atutów i zaklęć, które trzeba wziąć pod uwagę. W Savage Worlds natomiast jest sporo różnych, subtelnych niuansów. Co więcej, w Savage Worlds występuje znacznie mniejsze zróżnicowanie pod względem mechaniki, a przyrost siły bohaterów następuje bardzo szybko. Z tego powodu



trudniej jest wprowadzić różnorodność odmiennych typów sprzętu, mocy, potworów i tym podobnych elementów.

#### **Co było najtrudniejsze, a co najłatwiejsze?**

Natrudniejsza była decyzja o podejściu do koncepcji adeptów w każdej z mechanik. W przypadku Pathfindera pierwszym i najbardziej logicznym pomysłem byłoby przekształcenie każdej z Dyscyplin w osobne klasy. Nie chcieliśmy jednak tak mocno ingerować w mechanikę, więc zamiast przekształcać istniejące zasady, postanowiliśmy stworzyć lekki zbiór zasad dodatkowych, swego rodzaju nakładkę. Kiedy udało się ustalić te podstawy, reszta pracy poszła o wiele łatwiej.

#### **Czy zespoły pracujące nad konwersjami były duże czy małe? Co możesz nam powiedzieć o współpracy z właścicielami licencji Pathfindera i Savage Worlds.**

Małe! Nie było też współpracy ani bezpośredniego wsparcia ze strony Paizo czy Pinnacle Entertainment Group. Oba wydawnictwa okazały jednak sporo entuzjazmu w stosunku do naszych projektów.

#### **Co zrobiono, by mimo zmiany mechaniki zachować specyficzny klimat Earthdawn? Ile Earthdawn jest w jego edycjach na Savage Worlds i Pathfindera? Tylko sam setting czy może jakieś charakterystyczne elementy oryginalnej mechaniki?**

Podczas pracy całkowicie pominęliśmy istnienie oryginalnej mechaniki. Staraliśmy się patrzeć na Earthdawn tak, jakby tło fabularne systemu pochodziło z jakiegoś filmu lub popularnej serii książek. Wyselekcjonowaliśmy najważniejsze elementy oraz nazwy i zapytaliśmy siebie: „Jak to dopasować do istniejących szablonów w Pathfinderze i Savage Worlds?”. Gdy udało się stworzyć te fundamenty, tam gdzie to możliwe zaczęliśmy konwertować zasady mechaniczne (takie jak talenty, magia krwi, zaklęcia, itd.)

#### **Czy było dużo sesji testowych?**

Tak, i sporo recenzji od osób zaznajomionych z obiema mechanikami. Odzew był rewelacyjny.

#### **Jak poradziliście sobie z talentami, zaklęciami, Punktami Karmy, wątkami, wątkowymi przedmiotami i najważniejsze, z Dyscyplinami i ich Kręgami? Jak zostało to rozwiązane na mechanikach Savage Worlds i Pathfindera?**

Och, to bardzo rozbudowane pytanie. Więc, w Pathfinderze bohaterowie podczas kreacji otrzymują dodatkowy atut, nazwany atutem Dyscypliny. Ten atut, jak każdy inny, ma swoje wymagania (więc na przykład bard nie będzie w stanie wybrać adepta Wojownika). Kiedy wybierzesz już swój atut Dyscypliny, stajesz się adeptem. To daje ci kilka nowych umiejętności klasowych i otwiera drogę (poprzez spełnienie kolejnych wymagań) do wielu nowych, potężnych atutów (nazwanych atutami adepta).



Ilustracja do gry Pathfinder RPG

Dość podobnie działa to na mechanice Savage Worlds. Bohaterowie otrzymują przy kreacji, za darmo, nową Przewagę zawodową (Przewagę Dyscypliny), która jest wymagana przy różnego rodzaju Przewagach adepta.

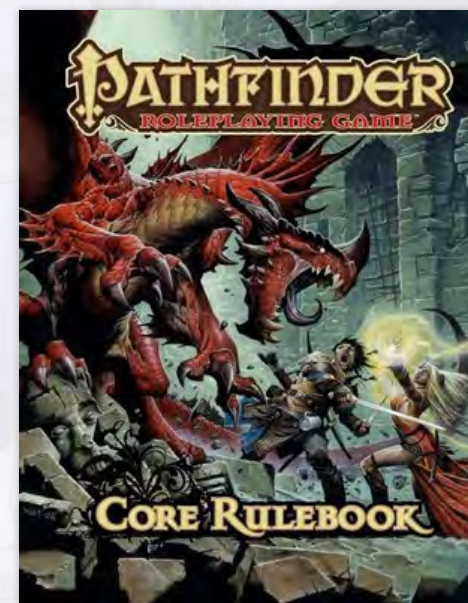
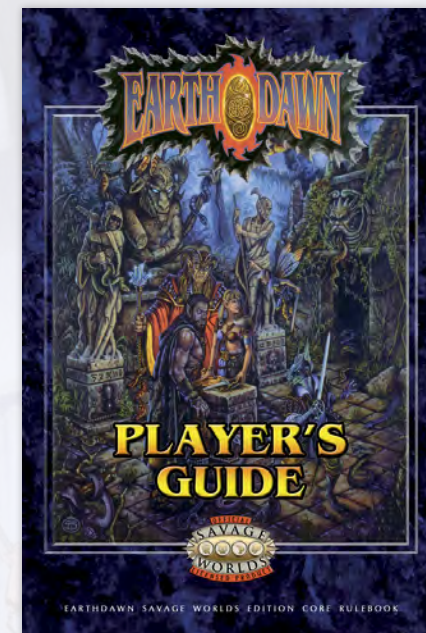
Większość talentów została przekonwertowana na atuty lub Przewagi (co warto jednak wspomnieć, w Pathfinderze wiele talentów zostało także przekonwertowanych na umiejętności klasowe). W Savage Worlds, by skorzystać z Przewagi adepta, trzeba wydać Punkt Karmy. W Pathfinderze tylko niektóre z atutów adepta tego wymagają. W przeciwieństwie do wersji Savage Worlds natomiast, Karma w Pathfinderze pozwala czasem dodać kość Karmy do rzutów.

Przewagi adeptów w Savage Worlds mogą być zdobywane jak inne Przewagi. Na każdej randze jednak bohaterowie otrzymują dwie darmowe Przewagi adepta (więc 2 przy kreacji, 2 następne na randze doświadczony, itd.). Przewagi adepta można wykorzystywać z innymi Przewagami (w Pathfinderze atuty adepta traktowane są jako nadnaturalne zdolności).

Wątkowe magiczne przedmioty rozwiązano podobnie, jak w oryginalnym Earthdawnie (bez Punktów Legend oczywiście). Tkanie wątków znajduje się w obu konwersjach.

W wersji na Pathfinderera w kwestii zaklęć nic nie zmieniono. Bohaterowie mają po prostu dostęp do kilku nowych zaklęć (ale nadal mogą wybrać swoje ulubione, jak na przykład magiczny pocisk, itp.).

W Savage Worlds moce nazwano zaklęciami, a punkty mocy, w nawiązaniu do oryginalnego systemu, teraz określa się mianem wątków.



**Okładki podręczników przywołują na myśl pierwszą edycję systemu. Czy podobnie jest też wewnątrz książek? Czy dużo jest starych ilustracji czy może jest trochę nowych?**

Będzie trochę świeżych ilustracji w nowych podręcznikach, ale w większości wykorzystamy grafiki z pierwszej edycji systemu.

**Dlaczego zdecydowaliście się powrócić do linii fabularnej z pierwszej edycji Earthdawn? Co było powodem? Czy zamierzacie wydać wielką kampanię splotów, jak na przykład Preludium Wojny?**

Jak już wspomniałem, traktujemy to jako całkowicie nowe settingi fantasy. A nad Preludium Wojny już pracujemy ;)

**W waszym planie wydawniczym na ten rok znajduje się Parlainth Setting Guide. Jak bardzo ten podręcznik będzie się różnił od dodatku Parlainth znanego z pierwszej edycji Earthdawn?**

Nie będzie zawierał nowych materiałów. Uznaliśmy, że Parlainth będzie najlepszym wyborem na początek. Zapomniane Miasto jest doskonałym miejscem dla każdego mistrza gry. Nawet w trakcie istniejącej już kampanii nie ma problemu z umiejscowieniem tam postaci graczy (w końcu istnieje świetna historia, będąca dobrą przykrywką do wprowadzenia postaci graczy) Jako uzupełnienie tego materiału szykujemy składającą się z sześciu części kampanię - Parlainth Adventure Campaign.

**Czy seria Parlainth Adventures będzie całkowicie nowa, czy będzie zawierać któreś z przygód, które znamy z pierwszej edycji Earthdawn?**

Stare przygody z pierwszej edycji Earthdawn wejdą w skład różnych zbiorów przygód (Adventure Compendium). Parlainth Adventure Campaign będzie serią sześciu całkowicie nowych przygód.

**Dziękuję Ci bardzo za wywiad, Hank.**

**WYWIAD PIERWOTNIE UKAZAŁ SIĘ NA BLOGU [SETHARIUM](#)**

**S**etharium

**Nie stroimy fochów**

**Jesteśmy ponad podziałami**



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

**Dostarczamy informacji**

**...bo to nasza robota**

MICHAŁ ORACZ  
**NEUROSHIMA HEX!**



Oficjalna kampania do gry Neuroshima Hex:  
**OBRONA STONEKILL**

Autor: Szymon Zachara



Stonekill? Ta, to jakieś dwa dni drogi na północ, farmerzy głównie, choć kto ich tam wie, ponoć fabrykę mają. I to działającą. Tylko ta fabryka rozumiesz – ona produkuje radia. Nic innego, tylko zrasane radia. Że co? Że niby fajnie? A słyszałeś ty kiedyś w radiu cokolwiek poza transmisjami z Orbitala? Zresztą na kij komu teraz radio, jest tego zatrzęsienie. Jakby tak ta fabryka produkowała choćby części zamienne do samochodów to co innego. Niemniej Stonekill ma jakiś układ z Posterunkiem. Ja nie wiem co to za układ i nie śpieszno mi pytać, może chłopaki z posterunku lubią sobie radia posłuchać i dlatego często się kręcą wokół? Nieważne, jak zadrzesz z farmerami ze Stonekill to i tak załatwią cię sami, nie będą wołali zielonych na pomoc. Raz jakaś banda idiotów próbowała podprowadzić im bydło i skończyli dosłownie w strzępach. Ta, Stonekill to przyjazna miejscina, ale tylko jeśli masz przyjazne zamiary. Jak nadepniesz tam jednemu na odcisk to tak, jakbyś nasikał wszystkim do wodopoju. Po prostu znikasz.



Przedstawiam swoją kampanię stworzoną do gry Neuroshima Hex. Jest ona krótka w porównaniu z oryginalną kampanią z Babel 13 oraz w porównaniu z większością kampanii, które można znaleźć w sieci - wszystkie trzy jej fazy można rozegrać w półtorej godziny, a do ich rozegrania wymagana jest jedynie Neuroshima Hex 2.5 z dodatkiem Babel 13 (dodatek Duel nie jest wymagany).

Kampania opowiada o walce ludzi z maszyną. O konkretnym wydarzeniu, które opisane jest pokrótce w podręczniku „Neuroshima RPG”. Historia obrony Stonekill - bo o tym mowa - jest tam co prawda jedynie nakreślona, jednak była dla mnie inspiracją od samego początku tworzenia kampanii. Mam nadzieję, że udało mi się zawrzeć choć odrobinę klimatu podręcznika w przedstawionych tu krótkich wstępach do danych scenariuszy, jak i w samych misjach.

Życzę wszystkim Hexomaniakom wielu udanych rozgrywek w tą kampanię, jak również masy frajdy płynącej z wszelkich partii NS: Hex.

- Zachy

## Faza 1 – zwiad

### Moloch

Żelazne zwoje kabli, cybernetyczne, zawieszane w zbiornikach z półprzezroczystym płynem ludzkie mózgi, feeria kolorowych świateł migająca na ścianach olbrzymiego, nieregularnego pomieszczenia – tak może wyglądać jedno z centrów obliczeniowych Molocha. Może też wyglądać całkiem inaczej, mniejsza o to. Gdzieś tam w czeluściach umysłu Bestii widać plany kolejnych ataków, powstają projekty nowych, śmiertelnych maszyn, komponują się mutacje i cyborgizacje kolejnej generacji mutantów, które już za kilka miesięcy zostaną wyhodowane i przewiezione w głąb łądu, daleko na południe.

Tam też pojawia się Myśl. Lub Algorytm – zwał jak zwał. Wije się przez kable, poddawany jest kolejnym fazom optymalizacji, zmienia się, mutuje. Przechodzi kolejne symulacje i znów wraca do źródła. Ta Myśl to plan walki. Plan, którego następnym krokiem jest przejście Stonekill i włączenie go w potężne ciało maszyny.

### Ludzie

John i Charlie to prawdziwi twardziele. Jak na posłańców przystało. Jeśli tego jeszcze nie wiesz – w szeregach Posterunku istnieje reguła bardzo ograniczonego zaufania – nigdy nie wiesz kto może zostać porwany i co wyciągnie z niego Moloch – i dlatego pewne informacje nie są dostępne dla wszystkich. Zwykły żołnierz wie w którą stronę strzelać i to powinno mu wystarczyć. Ostatnio nawet dowódcy nie znają wszystkich założeń wielkiego planu walki z maszynami. A posłańcy? Posłańcy zbierają dane i rozkazy z jednego przyczółku Posterunku i przekazują je dalej, do głównego sztabu lub innych wysuniętych jednostek terenowych. Czasami ma się wrażenie, że to posłańcy wiedzą wszystko najlepiej.

John i Charlie zbliżyli się do sztabu na odległość pozwalającą im na transmisję radiową i wtedy zauważyli, że radio nie działa. W całym eterze jeden wielki zagłuszający wszystko inne szum. Wiedzieli co to znaczy – zbliża się Moloch ze swoimi maszynkami i na wszelki wypadek uniemożliwia łączność radiową. Trzeba będzie dotrzeć do najbliższej bazy pieszo i tam przekazać rozkazy. Przed nimi rozpościerała się nieosłonięta niczym połać spalonej słońcem pustyni. Gdzieś na północy było już widać czarny słup dymu zwiastujący nadejście wroga.





## Przygotowanie

Z armii Posterunku odrzuć żeton modułu **Centrum Rozpoznania**, wszystkie żetony Ruchu oraz żeton Snajpera.

Z armii Molocha odrzuć **Bombę** i **Sieczarza**.

Przygotuj **planszę** tak, jak jest to pokazane na stronie 3.

Dwóch **Biegaczy** Posterunku umieść na planszy (jak na s. 3) i połóż na nich znaczniki wytrzymałości (aby oznaczyć, że mają dodatkową wytrzymałość).



## Zasady

### Moloch

Moloch wyłączył komunikację radio-  
wą, dlatego może wystawiać swoje jed-  
nostki tylko w bezpośrednim sąsiedz-  
twie swojego sztabu lub w sąsiedztwie  
dwóch innych swoich jednostek.

### Posterunek

Posterunek nie może wystawiać swoich  
jednostek w bezpośrednim sąsiedztwie

sztabu Molocha, poza tym może wysta-  
wiać jednostki dowolnie na planszy.

Gracz Posterunku może (jeśli chce)  
przesunąć Biegacza na miejsce swojej  
sąsiadującej z Biegaczem jednostki na  
planszy przy pomocy normalnej cechy  
Ruch – odrzucając tą jednostkę.

Jeśli Biegacz Posterunku „wejdzie na”  
Sztab Posterunku uznane jest, że prze-

kazał on rozkazy i jest zdejmowany  
z planszy.

### Ogólne

Sztaby Molocha i Posterunku nie  
odnoszą obrażeń.

Jeśli Moloch lub Posterunek nie mogą  
wyłożyć żetonu na planszy na początku  
swojej tury następuje normalna Bitwa.



## Cele rozgrywki

Gracz Posterunku stara się przeprowadzić swoich Biegaczy przez planszę na jej drugi koniec, tak by dostali się oni do bazy (sym-  
bolizowanej na planszy przez sztab Posterunku) i mogli przekazać swoje rozkazy.

Grający Molochem stara się do tego nie dopuścić – stara się zabić Biegaczy nim przekażą dalej informacje.



## Rozpoczęcie scenariusza

Ten scenariusz rozpoczyna Moloch (losując normalnie jeden żeton), następnie turę ma Posterunek (dwa żetony) i dalej już po  
3 żetony, zgodnie z zasadami NS:Hex.



## Zakończenie scenariusza

Scenariusz kończy się w momencie gdy:

- Obaj Biegacze zostaną zdjęci z Planszy, niezależnie czy dobiegną do bazy czy zostaną zestrzeleni przez Molocha.
- Jednej z armii skończą się żetony i na początku swojej tury gracz nie będzie mógł dociągnąć nowych żetonów – scenariusz  
kończy się wtedy natychmiast z takim wynikiem, jaki udało się uzyskać graczowi Posterunku.



## Wynik scenariusza

Gracz Posterunku będzie mógł wystawić tyle wieżyczek w drugim scenariuszu, ilu Biegaczy dotrze do bazy.

## Faza 2 – Obrona Stonekill

### Moloch

Konwój maszyn parł naprzód przez pustynię. Z początku można było przypuszczać, że jego ruch jest chaotyczny, po bliższym przyjrzeniu się jednak można było rozróżnić główne maszyny bojowe posuwające się ze stałą prędkością, wielkie zewsząd otoczone transportery i drobny mopsprzęt wypełniający luki pomiędzy jednymi i drugimi. Niektóre z pojazdów przemieszczały się od transporterów do ciężkich Juggernautów zaopatrując te drugie w amunicję.

Część konwoju zatrzymała się, niewielka liczba maszyn jednak, nie zwalniając, ruszyła w stronę pobliskiego lasu. Słońce chyliło się ku zachodowi. Kiedy tylko zajdzie rozpocznie się atak.

### Ludzie

W Stonekill trwały przygotowania. Dalekosiężne działa przysłane przez Posterunek zamontowane zostały w pobliskich bunkrach i miały zapewnić jako-taką ochronę przed atakiem. Joe jednak nie wierzył w działa – wierzył za to w ciężki karabin zdobyty na którymś z chuliganów próbujących podprowadzić mu krowę. Wyszedł przed dom, skierował wzrok na północ i splunął siarczyście w tamtym kierunku.

Moloch chce zająć jego ziemię. Będzie bronił jej do ostatniej kropli krwi.



## Przygotowanie

W tym etapie bierze udział armia Hegemonii symbolizująca mieszkańców Stonekill i armia Molocha. Z Armii Molocha należy przed bitwą usunąć Sztab. Gracz rozgrywający w pierwszej fazie scenariusz armią Posterunku, ten scenariusz rozgrywa po stronie Hegemonii.

Przygotuj planszę tak, jak jest to na pokazane na ilustracji na stronie 5. (Obszary otoczone niebieską linią nie biorą udziału w tej bitwie. Są tu zaznaczone, ponieważ będą wykorzystane w 3 fazie.)

Sztab Hegemonii ustawiany jest w centrum planszy.

Jeśli w pierwszym etapie jednemu z Biegaczy udało się dotrzeć do Sztabu – wystaw w Bazie (lewa górna część planszy zaznaczona na ilustracji) jedno działo, jeśli udało się to obu Biegaczom – wystaw w Bazie dwa działa. Masz do wyboru dowolne z czterech dział załączonych w dodatku Babel 13. Są one traktowane jako przynależne do Hegemonii (ranią jedynie jednostki Molocha).

## Zasady

### Ogólne

**Woda** ma zasadę Wiry – każda jednostka stojąca na Wodzie automatycznie ginie na koniec bitwy. Tonąca jednostka może zostać uratowana przez Medyka.

**Las** działa z zasadą Gęstwina – jednostka stojąca w Lesie może zostać zaatakowana i zraniona tylko przez jednostkę stojącą bezpośrednio przy niej. Każdy inny atak (nawet żetonem natychmiastowym) jest wobec niej całkowicie nieskuteczny. Jednostki stojące w Lesie mogą zostać w normalny sposób poruszone lub odepchnięte.

**Baza** jest Zamknięta – umieszczone na niej wieżyczki (jeśli są) nie ranią jednostek gracza ludzi, zawsze działają (nie

można ich zasieciować, zaatakować ani zniszczyć w jakikolwiek sposób), nie można zagrywać na nie żetonów natychmiastowych (ruchu, odepchnięcia), nie działają na nie żadne moduły.

**Wystawianie** – Wojska ludzi nie mogą być rozstawiane (ani w żaden sposób poruszane) na terenie Lasu. Wojska Molocha normalnie mogą zostać wystawiane w Lesie.

**Bitwa przez zapełnienie planszy** – Planszę uznaje się za zapełnioną:  
- dla grającego ludźmi: kiedy wszystkie pola Pustkowi są zajęte  
- dla grającego Molochem – kiedy wszystkie pola Pustkowi i Lasu są zajęte.

Czyli bitwa spowodowana zapełnieniem planszy rozpoczyna się nawet, jeśli są jeszcze wolne pola Wody.

### Moloch

Jeśli w jakimkolwiek momencie Molochowi skończą się żetony, kiedy ma dociągnąć kolejną jednostkę – tasuje swoje wykorzystane (odrzucone, pokonane) żetony i rozpoczyna dociąg z tych żetonów.

Jeśli na planszy znajdują się działka są one sojusznicze względem Hegemonii i normalnie atakują w swojej inicjatywie.

START

## Rozpoczęcie scenariusza

Ten scenariusz rozpoczyna Moloch (losując normalnie jeden żeton), następnie turę ma Hegemonia (dwa żetony) i dalej już po 3 żetony, zgodnie z zasadami NS:Hex.

## Zakończenie scenariusza

**UWAGA:** Po zakończeniu scenariusza NIE czyść planszy i NIE zmieniaj pozostałych punktów wytrzymałości sztabu Hegemonii.

Jeśli sztab Hegemonii odniesie 20 obrażeń (licznik spadnie do 0) – ludzie automatycznie przegrywają kampanię.

Jeśli Hegemonii skończy się dociąg (gracz wykorzystał wszystkie żetony) – należy normalnie rozegrać ostatnią bitwę, a następnie przejść do ostatniego, trzeciego etapu kampanii.

## Faza 3 - Posiłki

### **Moloch**

Nie wszystko szło po myśli maszyn. Cybernetyczne mózgi spodziewały się oporu, nie przewidziały jednak jego zaciętości. Wysłane od kilku tygodni na miejsce kolejne transportery z mózgami zwiększającymi moc obliczeniową maszyn zaczęły im w końcu dawać widoczną przewagę. I wtedy stało się coś, co nie stało się nigdy wcześniej. Na co Moloch nie był przygotowany. Ludzie zamiast ewakuować się - przybyli nie wiadomo skąd do Stonekill, by zniszczyć jego idealny plan.

Tak się nie może stać. Moloch jest władcą nowego świata i co zaplanuje to musi zostać wykonane.

### **Ludzie**

Joe schronił się za załomem zniszczonego muru jakiejś farmy. Był odcięty od reszty swojego - nazwijmy to na wyrost „oddziału”. Pewnie chłopcy już spisali go na straty, postanowił jednak wziąć ze sobą tyle śmierdzących maszyn, na ile starczy mu amunicji. I granatów. Wychylił się zza rogu, tylko by zerknąć - kilka maszyn szło, czy tam - toczyło się - w jego stronę. Odbezpieczył granat, policzył, rzucił.

I wtedy rozległa się eksplozja. Dużo większa niż ta, której mógł się spodziewać. Odłamki muru za którym się ukrywał posypały się na jego głowę, upadł, stracił przytomność.

Obudził się kilka godzin później. W namiocie medycznym chłopaków z Posterunku.

Pomoc dla Stonekill nadeszła. Nadeszła z hukiem.





## Przygotowanie

Grający ludźmi wybiera (z zaznaczonych na niebiesko na planszy podanej w Fazie 2. miejsc), gdzie umieścić kafel terenu ze strony 7. Na nim umieszczony zostaje sztab Molocha (dokładnie w miejscu pokazanym na grafice). Początkowa wytrzymałość sztabu Molocha wynosi 15 punktów, wytrzymałość sztabu Hegemonii jest taka, jaka pozostała po zakończeniu drugiej fazy.

Grający ludźmi zaczyna od zrzucenia Bomby (takiej samej, jaka znajduje się w armii Molocha) lub Małej Bomby (takiej jak w armii Neodżungli) - wedle swojego wyboru, na dowolne pole planszy.

Wszystkie wykorzystane (odrzucone, zdjęte z planszy) żetony Molocha, które nie znajdują się po zrzuceniu bomby na planszy należy potasować razem z tymi jeszcze nieużytymi.

Grający ludźmi otrzymuje do wykorzystania armie Nowego Jorku i Posterunku (bez ich sztabów). Rozpoczyna grający ludźmi.



## Zasady

### Ludzie

Grający ludźmi dociąga do trzech z dostępnych żetonów (w dowolnej kombinacji między armiami Posterunku i Nowego Jorku), co najmniej jeden z nich musi odrzucić, maksymalnie dwa może zagrać.

Wszystkie jednostki grającego ludźmi (czyli armie Nowego Jorku, Posterunku, jak również pozostałe po Fazie 2. na planszy żetony Hegemonii - w tym Sztab - i wieżyczki) traktuje się jako wzajemnie sojusznicze.

### Moloch

Sztab Molocha nie może być poruszony przy pomocy żetonu Ruchu (nadal może być normalnie odepchnięty na standardowych zasadach).

Jeśli w jakimkolwiek momencie Molochowi skończą się żetony, kiedy ma dociągnąć kolejną jednostkę - tasuje swoje wykorzystane żetony i rozpoczyna dociąg z tych jednostek.

### Ogólne

Pozostałe zasady specjalne działają tak samo, jak w fazie 2, z tym wyjątkiem, że teraz grający Ludźmi może dodatkowo wystawiać swoje jednostki w Lesie (co oznacza również, że plansza dla niego zajęta jest dopiero, gdy wszystkie pola Lasu i Pustkowi są zajęte, nie tylko same Pustkowie jak w Fazie 2).



## Zakończenie scenariusza

Jeśli jednemu ze sztabów wytrzymałość spadnie do 0 - strona ta automatycznie przegrywa całą kampanię.

Jeśli gracze ludzi skończą się żetony - należy normalnie rozegrać ostatnią bitwę. Po jej rozstrzygnięciu gracz, któremu pozostało więcej punktów wygrywa całą kampanię.

**Epilog**

„Wśród różnych kapelanów, czy gawędziarzy obrona Stonekill jest symbolem walki z Molochem, nawet jeśli skazanej na niepowodzenie, to jednak godnej i niewzruszonej. Nawet jeśli ten sukinsyn z tobą wygra, musisz sprawić, by zapracował na sukces i srogo zań zapłacić. Idę o zakład, że nie jestem pierwszą osobą, od której słyszysz o Stonekill, mam rację? Popularna historyjka ku pokrzepieniu serc.

Wiesz, przejrzałem w życiu wiele map.  
Na żadnej nie było miściny o nazwie Stonekill.  
Ciekawe, nie?”

(z „Neuroshima Gra Fabularna”, s. 254)

**OBRONA STONEKILL**  
Kampania do Neuroshimy Hex

Autor: Szymon Zachara

Ilustracje: Michał Sztuka, Jakub Jabłoński, Piotr Foksowicz  
Skład: Rafał Szyma  
Elementy szablonu: Scott Everts

Zapraszamy fanów do nadsyłania własnych rozszerzeń. Zostaną one fachowo przetestowane, a jeśli zyskają uznanie twórców gry i innych fanów, opublikujemy je w sieci lub wydamy drukiem.

Kontakt:  
portal@wydawnictwoportal.pl

**2012**  
**ROK APOKALIPSY**  
**ROK GRY**

MICHAŁ ORACZ  
**NEUROSHIMA HEX!**



<http://wydawnictwoportal.pl>  
<http://facebook.com/neuroshima>  
<http://www.facebook.com/wydawnictwoportal>

**WYDAWNICTWO  
PORTAL**

Sprawdź dodatki do gry:



Paweł „Aesandill” Bogdaszewski

# TWORZENIE MUTANTA



Rozszerzenie zasad *Neuroshimy 1.5*

**Ilustracje:** Maria „Markal” Görlich-Opyd

**Redakcja:** Staszek „Scobin” Krawczyk, Michał „Morel” Azarewicz,  
Marek „Planetourist” Golonka

## WSTĘP

Napisałem to opracowanie jako część scenariusza „Zabij mutantą” na konkurs Quentin 2009 (gdzie tekst trafił do finału i zdobył wyróżnienie).

Jest to szablon tworzenia mutantów uwzględniający nowe pochodzenie, profesje, sprzęt (cyborgizacje), choroby (przypadłości) oraz, oczywiście, mutacje o różnym stadium zaawansowania i połączoną z nimi mechanikę strachu, jaki mutanci wzbudzają w ludziach.

Materiał ten przygotowany jest na sesje z pogranicza ręki i stali. Podobnie jak w ręci mamy tutaj niebezpiecznych łowców – mutantów – z tym że tymi drapieżnikami są właśnie postaci graczy. Nie znaczy to, że gracze nie mają żadnego wyboru, po prostu rola drapieżnika jest najbardziej logiczna oraz najłatwiejsza. Nie trzeba naciskać na graczy; wyposażeni w kły i szpony, ograniczeni przez przemożny ludzki strach, prawdopodobnie sami dojdą do wniosku, że to jedyna droga. Domyślnie to krwawa i brutalna *Neuroshima*, zamiana ról, wygrzew w skórze bestii. Delikatna domieszka smutnych odcieni ręki może dodać troszkę głębi, lecz ta nie jest niezbędna. Pod względem mechanicznym wszystko przygotowane jest pod krwawe łowy.

## ROZPOCZĘCIE

Bohaterowie graczy przewożeni przez jedną z molochowych maszyn zostają z jakiegoś powodu wypuszczeni (awaria, kaprys Molocha, walka...). Oczywiście jako mutanci (porwani ludzie lub mutanci wolno żyjący, lub też istoty stworzone wewnątrz Molocha), jednak bez prania mózgu, któremu zwyczajowo Błaszak poddaje swoje „kreacje”. Stąd też nie posiadają ekwipunku innego od cyborgizacji, nie są jednak zależni od Molocha i mogą podejmować własne, niezależne decyzje. Jeśli są poddawani obserwacji, rolę tę spełnia cyborgizacja „jednostka centralna”.

### Warianty:

#### Zemsta Molocha

(zanim wprowadzisz zmiany, upewnij się, że gracze nie mają nic przeciwko)

Według fabuły *Neuroshimy* zdarza się, że Moloch porywa ciała czy nawet żywych (choć rannych) ludzi. Jeżeli drużyna poległa w walce z Molochem, możesz nałożyć mutacje jako

„szablon” na martwe (porwane) postaci graczy. Oczywiście, część kroków należy pominąć, jednak same profesje, mutacje oraz ewentualnie cyborgizacje są odpowiednim szablonem do modyfikacji człowieka. Choroby postaci zostają anulowane, w zamian bohater gracza nabędzie „przypadłość”.

### Celowe mutacje

Podczas etapu określania mutacji najważniejsza cecha – ciężka mutacja – jest w większości przypadków losowa. Nikt nie ma wpływu na to, jak postąpił z nim Moloch. Jeśli jednak jesteście przeciwnikami losowania tak istotnych cech i wolicie sami od początku do końca stworzyć własnego mutantą, droga wolna. Możesz pozwolić graczom wybrać mutacje, rzucić trzy razy i wybrać jedną czy przerzucić niepasujący wynik.

### Gigamut

Ciężkie mutacje można łączyć. Gigant zwierzokształtny czy skrzydlak z R'lyeh to całkiem kuszące propozycje. Możesz pozwolić graczom losować po dwie ciężkie mutacje lub też umożliwić im znalezienie czy zakupienie mutagenu. Możesz zdecydować się także na wariant mutacji jako rozwinięcia (lekka – 200 PD, ciężka – 1000).

## Krok 1: POCHODZENIE

Prawie każdy człowiek ma miejsce, które kiedyś nazywał domem. Mutanci nie mają tak prosto. Pół biedy, jeśli wyklułeś się z jaja w Oklahomie, gorzej, jeśli jesteś zmutowanym przywódcą żołnierzy Posterunku.

### Kadzie Molocha

Zostałeś zaprojektowany i stworzony wewnątrz stalowych trzewi Molocha.

**Premia:** +1 do Budowy

### Cechy (wybierz jedną z nich):

#### Celowa mutacja

Podczas etapu losowania lekkich mutacji możesz dodatkowo samemu określić wynik jednego rzutu k20 (samemu wybrać mutacje).

#### Dar Maszyny

Dodatkowe 500 gambli na cyborgizacje podczas tworzenia postaci.

## **Dzicz**

Powstałeś jako jedno z kolejnych pokoleń wolno żyjących mutantów.

**Premia:** + 1 do Percepcji

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### **Mutant do kwadratu**

Otrzymujesz dwie dodatkowe lekkie mutacje. Jedną możesz wybrać, drugą losujesz.

### **Ciężkie życie mutka**

Rozpoczynasz ze wszystkimi umiejętnościami z pakietu Przetrwanie na poziomie 4.

## **Człowiek**

Niezależnie czy zostałeś porwany przez maszyny i przemieniony przez Molocha, czy urodziłeś się mutantem, wywodzisz się bezpośrednio od ludzi.

**Premia:** + 1 do Charakteru

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### **Mów mi tato**

Rozpoczynasz grę, posiadając 10 punktów sławy. Jeśli zostaniesz rozpoznany przez człowieka, to w zależności od sytuacji:

*Jeśli widzi w Tobie mutantą, jego testy Charakteru są o stopień trudniejsze.*

*Jeśli nie rozpoznał w Tobie mutantą, testy Charakteru wobec niego masz o stopień łatwiejsze.*

### **Wszechstronność do kwadratu**

Wybierz sobie dowolną cechę z pochodzenia (podręcznik główny).

## **Krok 2: PROFESJA**

## **Wtyka**

Niektórzy mutanci specjalizują się w udawaniu ludzi – nieważne, czy to agenci Borgo, Molocha, czy po prostu udęczone jednostki, które przez perfidię natury urodziły się inne.

Potrafisz udawać człowieka niemal doskonale.

Zamiast losowania ciężkiej mutacji możesz wybrać pomiędzy Likantropem a Kukułką.

Tracisz 500 z gambli przeznaczonych na Cyborgizację.

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### **Dzieło sztuki**

Podczas losowania lekkich mutacji możesz samemu określić wynik jednego rzutu.

### **Róż**

Instynktownie kontrolujesz wydzielanie feromonów przez Twoje ciało. Próby uwodzenia są dla Ciebie łatwiejsze o dwa poziomy.

### **Zawodowstwo**

Możesz wybrać jedną z profesji z podręcznika podstawowego, następnie jedną cechę odpowiadającą tej profesji. Punkty na znajomości i sprzęt przepadają.

## **Cyborgo**

Są mutanci, dla których stopień połączenia ciała i techniki to miara rozwoju. To Cyborgo, kapłani i piewcy stalowego boga.

Dodatkowo +250 gambli na cyborgizację.

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### **Krew maszyny**

Twoje cyborgizacje zostaną odrzucone, jedynie jeśli wypadnie 20. Dodatkowo masz +50% do energii zasilającej cyborgizację, a testy Chirurgii przeprowadzane na Tobie są łatwiejsze o jeden poziom.

### **Władca**

Trzy razy na sesję (dziennie) możesz użyć umiejętności opartej na Charakterze z premią równą procentowemu modyfikatorowi cyborgizacji. Modyfikator obliczysz w kroku 6.

### **Golem**

Agresja maszyn wobec Ciebie spada o 10, dodatkowo rozpoczynasz grę ze sztuką „Myśleć jak maszyna” (*Neuroshima 1.5*, strona 104), testy wymagane w sztuczce ułatwione są o procentowy modyfikator cyborgizacji. Skreśl słowo „Molocha” w opisie tej sztuczki.

## Łupieżca

Łupieżcy to specjaliści od zdobywania przedmiotów, pożywienia czy broni.

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### Biegacz

W segmencie możesz pokonać jeszcze jeden metr. Biegając, osiągasz 30 km/h. Dodatkowo możesz wykorzystać ten sam segment na poruszanie się i chwytanie (dobywanie broni, przeładowywanie) bez żadnych kar.

### Hiena

Możesz spożywać surowe oraz podpsute pożywienie bez żadnych efektów ubocznych. Jeżeli najesz się do syta i porządnie wyśpisz, możesz dodatkowo zregenerować lekką ranę.

### Szaber

Raz na sesję podczas próby zdobycia jakiegoś przedmiotu, kiedy jesteś blisko celu (maksymalnie trzy rundy), dodaj sobie jeden sukces do każdej akcji, która się z tym wiąże.

## Siepacz

Wojownik dzikiego klanu, a może stworzony przez Molocha zabójca – jesteś zmutowaną maszyną do zabijania.

**Cechy (wybierz jedną z nich):**

### Zostanie tylko jeden

Za każdym razem, gdy pokonasz kogoś silniejszego od siebie (w razie wątpliwości decyduje MG), możesz jednorazowo skorzystać z jego umiejętności lub współczynnika przy dowolnym teście.

### Więź z bronią

Masz własną ulubioną broń ręczną. Otrzymujesz +2 do Zręczności w ataku i w obronie, jeżeli używasz właśnie tego egzemplarza. Jeśli go stracisz, możesz wykonać lub zdobyć replikę.

### Furia

Możesz wprowadzić się w stan furii. Wymaga to poświęcenia segmentu oraz zdania trudnego testu Charakteru. Test ten jest łatwiejszy o jeden stopień za każdą ranę zadaną Tobie lub przez

Ciebie (w walce wręcz) przez ostatnie dwie rundy. Ze stanu furii wychodzisz automatycznie, gdy walka dobiega końca lub gdy uda Ci się zdać trudny test Charakteru, z dodatkowymi karami naliczanymi tak, jak wcześniej premie. W czasie furii automatycznie zdajesz testy Morale oraz Odporności na ból. Otrzymujesz premię +2 do Zręczności w ataku. Atakujesz w trybie berserka do momentu, gdy wyeliminujesz wszystkich wrogów.

## Treser Bestii

Patrz *Neuroshima*, edycja 1.5, strona 69.

Dodatkowa cecha (wybierz tę lub jedną z podręcznika):

### Więź krwi

Raz na sesję (dziennie) możesz przy teście wobec zwierzaka lub zwierzaka-mutanta wykorzystać jako premię procentowy modyfikator mutacji.



### Krok 3: MUTACJE

#### Ciężkie mutacje

Obejmują całe ciało, większość jest dobrze widoczna i mają duży wpływ na postać. Wylosuj jedną.

#### Rzut k20

00: Kukulka (tylko do wyboru przy profesji)

1-2: Człowiek kaktus

3-4: Gigant

5-6: Kostuch

7-8: Likantrop

9-10: Lokomotywa

11-12: Pancernik

13-14: Pomiot z R'lyeh

15-16: Skorpena

17-18: Skrzydlak

19-20: Zwierzokształtny

#### Lekkie mutacje

Te, które obejmują tylko fragment ciała. Wybierz jedną, wylosuj dwie.

#### Rzut k20

1: Dodatkowy kciuk

2: Grube włosy

3: Kameleon

4-5: Ogon

6-7: Ostre zęby

8: Przyssawki

9: Rogi

10: Skrzela

11-12: Szpony

13: Uszy wilka

14: Wężowy jęzor

15: Wyczulone nerwy

16: Zmutowana dłoń. Rzut k20. 1-10: Ostrze. 11-20: Macki.

17-18: Zwierzęce oczy: Rzut k20. 1-10: Kocie. 11-15: Owadzie. 16-20: Wężowe.

19: Zwierzęce stawy

20: Podwojenie mutacji – rzuć dwa razy (możliwe tylko przy losowaniu)

#### SCHEMAT OPISÓW MUTACJI

**Stopień zmian:** Wpływ mutacji na organizm oraz stopień trudności zabiegu chirurgicznego, który może usunąć mutację.

**Modyfikator mutacji:** Stopień, w jakim mutacja jest widoczna, a więc i wpływa na niechęć ludzi. Obliczany w kroku 6.

**Działanie:** Premie i kary mechaniczne – na początku modyfikacje cech, potem inne.

**Przypadłość:** Odpowiednik chorób u ludzi. Jednak przypadłości nie są zwykle zabójcze, co najwyżej uciążliwe. Można zapobiegać objawom lub uśmierzać je lekami.

#### Kukulka

Zmiany w układzie nerwowym. Na co dzień nie są widoczne, jednak podczas specjalistycznych badań mogą zostać wykryte.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Drobny.

**Działanie:** +2 do Charakteru.

**Przypadłość:** Podatność na uzależnienia. Testy uzależnień to Charakter podzielony na 2.

**Zapobieganie:** Odstaw fajki, alkohol, seks, tornado, słodczyce i hazard. Na wszelki wypadek aspirynę też.

**Lek:** Tornado przed snem. Działa. Podobnie każde inne lekarstwo z wyżej wymienionych. No może poza aspiryną.

#### Człowiek kaktus

Cechą najbardziej rzucającą się w oczy jest to, że z Twojej skóry wyrastają dziesiątki długich na 15 cm kolców. To, czego nie widać, to włókniste mięśnie.

**Działanie:** + 1 do Budowy, +1 do Percepcji, -1 do Zręczności.

**Kolce:** Każda istota atakująca postać wręcz, której test ataku miał mniej niż 5 punktów sukcesu, otrzymuje Draśnięcie.

Każdy atak postaci wręcz zadaje dodatkowo Draśnięcie.

**Włókniste mięśnie:** Jeżeli poświęcasz wszystkie segmenty w rundzie na jedną czynność, otrzymujesz do niej premię +2 (np. podnoszenie, przepychanie, spełnienie warunków używania broni) do Budowy. Następnie premia zwiększa się o 2 za każdą rundę do maksymalnego +6 (tak więc przy ciosie za trzy segmenty otrzymasz jednorazową premię +2 do Budowy).

**Przypadłość:** Niedobór witaminy D. Twój organizm ma na nią olbrzymie zapotrzebowanie. Jeśli nie otrzyma odpowiedniej dawki, kary za ból zostają podwojone.

**Zapobieganie:** Osiem godzin na słońcu.

**Lek:** Witamina D, małe strzykawki z dziwną zawiesiną. Znajdziesz je w każdej aptece i u połowy medyków.

## **Gigant**

Tak większość ludzi wyobraża sobie mutanta – jako giganta z kaemem zamiast kolta w jednej ręce. Masz jakieś 220 cm wzrostu i ważysz ze 200 kilo. Ciężko Ci jest upodabniać się do człowieka, a używanie ludzkich pancerzy czy strojów może okazać się niemożliwe. A co do tego kaemu, to może być nawet prawda.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki .

**Działanie:** +4 do Budowy. -20% do trafienia w Ciebie – duży cel.

**Wytrzymałość postaci:** rana krytyczna i rana ciężka.

**Supermutek:** Jeżeli posiadasz Budowę o 4 większą niż wymagana w opisie broni, możesz używać jej jedną ręką bez wynikających z tego kar.

**Nienaturalny rozmiar:** Problem z używaniem pancerzy, pojazdów itp. skonstruowanych dla ludzi.

**Przypadłość:** Niedotlenienie. Twoje serce może nie dawać rady z pompowaniem krwi. Przy wyniku 20 w teście Kondycji otrzymujesz ranę Ciężką.

**Zapobieganie:** Staraj się nie przemęczać. Daj spokój z bieganiem cały dzień z kaemem w jednej ręce.

**Lek:** Aspiryna K, lek dla zawałowców. Dziwne te mutacje.

## **Kostuch**

Część Twojego kośćca wyrasta na zewnątrz. Twoja twarz może przypominać maskę śmierci, żebra zrastają się w swoisty napierśnik. Mimo iż kości nie są tak mocne jak stal, dobrze chronią najważniejsze organy.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny.

**Działanie:** -1 Zręczność, + 1 Charakter, +1 Budowa.

**Pancerz:** Redukcja 1, wytrzymałość 6.

**Odporność na zwiększenie obrażeń:** Trafienie selektywne, np. w głowę, nie powiększa obrażeń.

**Przypadłość:** Odwapnienie. Taki zewnętrzny szkielet ciągnie dużo wapnia z organizmu. Niby nic, ale utrudnia to zrastanie się ran. Jak nie uzupełnisz wapnia, nie goją się z czasem.

**Zapobieganie:** Nie daj się bić – najprostsza metoda. Dostarczaj sobie dużo wapnia; mleka, serów, niektórych warzyw. Unikaj coli.

**Lek:** Preparaty wapniowe. Czyli zwykłe Calcium.

## **Likantrop**

To podobno niemożliwe – mutacja ujawniająca się tylko w określonych warunkach. A tu proszę, Ty taką masz.

**Stopień zmian:** Krytyczny/ od mutacji.

**Modyfikator mutacji:** Lekki / od mutacji.

**Działanie:** Akcja za trzy segmenty: przemiana. Należy ponownie wylosować ciężką mutację. Wszystkie mutacje tej postaci ujawniają się tylko w określonych warunkach. Ustal je z MG. Można próbować powstrzymać lub wywołać przemianę. Powstrzymanie (wywołanie) jej to łatwy (problematyczny) test Niezłomności, utrudniony (ułatwiony) o pełny modyfikator procentowy pozostałych mutacji. Ponowna przemiana w „człowieka” następuje po zniknięciu czynnika aktywującego lub, w przypadku wywołania, na życzenie gracza. Powrót do ludzkiej postaci wymaga zdania trudnego testu Kondycji lub postać otrzyma karę +20% (zmęczenie) do wszystkich działań.

## **Lokomotywa**

Temperatura Twojego ciała jest znacznie wyższa od ludzkiej: od 42 do 50 stopni Celsjusza. Ponadto z Twojego ciała bije gęsty obłok pary (jak przy niskiej temperaturze u ludzi). Z nosa, ust, czasem nawet ze skóry – ta ostatnia ma zresztą tendencje do wysychania i łuszczenia się. To wszystko efekt tego, że Twój metabolizm jest znacznie szybszy niż człowieka.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +2 Zręczność, +1 Budowa, -1 Percepcja.

Testy Ukrywania się są o poziom trudniejsze.

Odporność na ludzkie choroby zakaźne.

**Przypadłość:** Odwodnienie. Przez skórę tracisz ogromne ilości wody. Jeżeli nie uda Ci się powstrzymać tego procesu, otrzymujesz każdego dnia lekką ranę. Test Odporności na ból przeciw tej ranie jest automatycznie nieudany.

**Zapobieganie:** Pij dwa razy tyle co normalny człowiek. Czyli w normalny dzień cztery litry, w upalny – nawet dziesięć.

**Lek:** Hydro-C. Lek kosmetyczny, przedwojenny. Zmniejsza wydalanie wody przez skórę. Znajdzie się pewnie w każdej drogerii i u dbających o siebie dam.

### **Pancernik**

Twoja skórę pokrywa twardy pancerz. Nie ma znaczenia, czy to płytki, tarczki, czy może łuski.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +1 Budowa, -1 Zręczność.

**Pancerz:** Redukcja 2, wytrzymałość: 6.

**Nietypowe kształty:** kary standardowych zbroi +40%.

**Przypadłość:** Przerost pancerza. Codziennie wytrzymałość Twojego pancerza rośnie o jeden. Gdy przekroczy 6, za każdy dodatkowy punkt otrzymujesz karę +10% do testów ruchowych.

**Zapobieganie:** Czyszczenie pancerza. Zmniejsza ono wytrzymałość pancerza do wybranego przez Ciebie poziomu. Wymaga przeciętnego testu Zręczności – nieudany oznacza Draśnięcie.

**Lek:** Preparaty na łuszczyce, najlepiej w sprayu.

### **Pomiot z R'lyeh**

**Opis:** Są mutacje, na widok których nawet mutki odwracają wzrok. Masz jedną z nich, gratuluję. Budzisz trwogę.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny.

**Działanie:** +2 Percepcja, +2 Spryt, +1 Charakter, -3 Budowa.

**Akcja za 2 sukcesy:** Atak mackami (rana lekka, problematyczny test Kondycji ofiary albo paraliż – 12 h).

**Przypadłość:** Klątwa Starszych. Gdy jesteś pod otwartym niebem, coś się dzieje. Coś niewytłumaczalnego. Broń zacina się, klucze wypadają z rąk. Oblewasz testy. Na początku dnia rzuć k20 i zapisz wynik. To twoja pechowa kość. Jeżeli wypada Ci taka liczba oczek na jakiegokolwiek kości, liczy się, jak gdyby wszystkie w teście wypadły na 20.

**Zapobieganie:** Unikaj otwartych przestrzeni, gdy niebo nie jest zachmurzone.

**Lek:** Psychotropy.

### **Skorpena**

Niektórzy łowcy mutantów mają wątpliwe kategorie określania, co jest mutantem, a co nie. Jedni strzelają tylko do agresywnych, inni do tych zębatych czy szponiastych. Natomiast wszyscy strzelają bez wahania, gdy widzą skorpenę. Posiadasz dwie dodatkowe ręce.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny.

**Działanie:** Postać otrzymuje dodatkowe trzy segmenty na wykorzystanie nadmiarowych kończyn. Wszystkie testy w tych segmentach oparte są na współczynnikach postaci obniżonych o 4. Jeżeli postać zużywa segmenty na ruch czy też inne czynności niezwiązane z wykorzystaniem rąk, dodatkowe segmenty są tracone równoległe do zwykłych. Ponadto walka z postacią traktowana jest jak walka z wieloma przeciwnikami.

**Przypadłość:** Senność. Tam, gdzie inni mają normalne organy wewnętrzne, Ty masz swoje miniaturki, ustępujące miejsca mięśniom ramion. Łatwo robisz się senny. W ciemności testy Kondycji są dla Ciebie trudniejsze o dwa poziomy, a kara z nich wynikająca jest dwukrotnie większa.

**Zapobieganie:** Unikaj sytuacji, gdy wokoło jest ciemno, a ty jesteś jeszcze na nogach.

**Lek:** Kofeina. Dużo kofeiny, amfetaminy czy też innego świństwa. Dwie mocne kawy, może kilka napojów energetycznych, np. White Cow.

### **Skrzydłak**

Posiadasz skrzydła: może dodatkowe kończyny niczym u owada, a może zmutowane ręce. Tak czy inaczej, potrafisz dzięki nim na krótko wznieść się w powietrze.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** Budowa -1, Zręczność +1.

Z rozpostartymi skrzydłami -30% do trafienia – duży cel.

**Akcja za 3 segmenty:** Rozłożenie/złożenie skrzydeł.

**Akcja za 1 segment:** Skok (skok na [Zręczność minus Budowa] metrów).

**Atak za 3 segmenty:** Atak z doskoku (należy standardowo przeprowadzić test ataku).

Wszystkie skoki to minimum dwa metry. Każde dwie rundy wykorzystania tej zdolności wymagają rosnącego testu Kondycji, zaczynając od łatwego. MG może modyfikować odległość skoków, mając na uwadze obciążenie postaci.

**Przypadłość:** Klaustrofobia. W zamkniętych przestrzeniach wariuje Ci błędnik. Testując Zręczność lub Percepcję w takich warunkach, potrzebujesz dodatkowej kości sukcesu.

**Zapobieganie:** Unikaj zamkniętych przestrzeni, samochodów, budynków.

**Lek:** Te na zawroty głowy: Acnitix, Rephidal...

### **Zwierzokształtny**

Należysz do grupy mutantów, które zostały stworzone jako pomieszczenie genów ludzkich i zwierzęcych.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +2 Budowa, +2 Percepcja, -1 Charakter, -1 Spryt.

**Wytrzymałość:** Rana krytyczna i rana ciężka.

**Zwierzęce kształty:** Kary standardowych zbroi +20%.

**Przypadłość:** Niedobór żelaza. A potrzebujesz go dużo. Jeśli Ci go braknie, stajesz się agresywny, więc lepiej już jedz szpinak. Kiedy na dwóch kościach wypadnie Ci ta sama liczba, masz napad szału i marnujesz akcję. No i możesz wpaść w berserk, jeśli wola.

**Zapobieganie:** Jedz wątróbkę, pij krew. Jedz podroby. Chociaż sałata też nie będzie zła. Dieta to podstawa.

**Lek:** Leki na anemię, preparaty z żelazem. Nazwa leku to Fe-vit.

### **Opis lekkich mutacji**

#### **Dodatkowy kciuk**

Posiadasz drugi przeciwstawny kciuk u każdej z dłoni.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Zręczność +1.

#### **Grube włosy**

Twoje włosy są nadnaturalnie grube i ostre. Przypomina to trochę drobno zaplecione warkoczyki. Ot, prawie nic.

**Stopień zmian:** Drobny.

**Modyfikator mutacji:** Drobny.

**Działanie:** Brak.

#### **Kameleon**

Twoja skóra potrafi dostosować się do koloru otoczenia.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Akcja za jeden segment: zmiana barwy skóry (+4 do Ukrywania się, utrudnienie trafienia z dystansu +20%).

**W przypadku sytuacji stresowej:** Przeciętny test Niezłomności albo zmiana barwy skóry.

### **Ogon**

Spełnienie marzenia wielbiciela przedwojennych japońskich komiksów. Nie tylko dodaje uroku, ale jeszcze ułatwia utrzymanie równowagi.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Wszystkie testy Upadków i Równowagi są o jeden poziom łatwiejsze.

### **Ostre zęby**

Twoje zęby są zdecydowanie dłuższe i ostrzejsze niż zęby człowieka.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** Łatwe ukrycie – przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy.

**Atak za jeden sukces:** Ugryzienie (dwa draśnięcia).

**Atak za dwa sukcesy:** Kąsanie (rana lekka).

**Atak za trzy sukcesy:** Wyszarpnięcie (rana ciężka).

### **Przyssawki**

Twoje ręce i nogi na wewnętrznych stronach pokryte są przyssawkami. Przydatne, gdy gonisz kolesia wiejącego po pionowej ścianie. Ot, człowiek kapeć przeciwko człowiekowi pajakowi.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Wspinaczka +3.

### **Rogi**

Pojedynczy, para albo i więcej, jak wolisz. Wyrasta(ją) Ci z głowy. Tylko zmiłuj się i nie pomyśl rogu z porożem. Przypomnę Ci. Róg będzie raczej pojedynczy, rośnie całe życie i jako martwa tkanka.

**Stopień zmian:** Lekki.

**modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Atak za 3 sukcesy: uderzenie rogiem. Rana Lekka (PP1) i powalenie.

**Powalenie:** ofiara (o Budowie mniejszej niż atakujący) zostaje wyrócona.

### **Skrzela**

Był kiedyś taki film, a w nim ziemia zalana oceanem. Wszędzie wokół bandy wodnych gangsterów. Tylko jakoś Moloch na pontonach się nie pojawił.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Bohater może oddychać pod wodą dowolnie długo.

### **Szpony**

Palce Twoich dłoni zakończone są szponami.

Prosta, przydatna i bardzo skuteczna broń.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Łatwe ukrycie:** Przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy (drobny).

Cechy ataku wręcz:

**Obrażenia:**

Bud. -11 D /2D /L + pochwycenie.

Bud. 12 D /L / 2L + pochwycenie.

Bud. 14 L /2L /C + pochwycenie.

Bud. 16 2L /C /C + pochwycenie.

Bud. 18 C /C /2C + pochwycenie.

Bud. 20 C /2C /K + pochwycenie.

Bud. 22+ 2C /K /K + C + pochwycenie.

**Pochwycenie:** Ofiara (o Budowie mniejszej niż atakujący) otrzymuje karę +60% do wszystkich testów ruchowych. Atakujący decyduje, czy chce pochwycić ofiarę. Jeżeli otrzyma co najmniej ranę lekką lub przegra otwarty test Budowy, ofiara musi zostać wypuszczona.

### **Uszy wilka**

Kolejna „zwierzęca” mutacja. Wylosuj jeszcze szpony, zęby i ogon, to będzie komplecik. Szczególnie jak jesteś zwierzokształtnym. Nie, nie nabijam się.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Nasłuchiwanie +3.

### **Wężowy język**

Twój język zakończony jest rozwidleniem. Nie wiem, po co ci takie cholerstwo, tylko przez to seplenisz i wyglądasz jak karykatura grzechotnika.

**Stopień zmian:** Lekki.

**modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +1 Percepcja.

**Łatwe ukrycie:** Przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy (drobny).

### **Wyczulone nerwy**

Twój system nerwowy jest niezwykle wyczulony. Pozwala ci to działać precyzyjniej.

Niestety, jak ktoś Ci przywali, też czujesz to znacznie mocniej.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Drobny.

**Działanie:** +1 Percepcja, +1 Zręczność.

**Kara do testów Odporności na ból +40%.**

### **Dłoń-ostrze**

Twoja dłoń – jedna lub obie, wybór należy do Ciebie – wyposażona jest w ostrze. Prawdopodobnie jest to kostny wyrostek.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Cechy ostrza** (broń ręczna): Bonus do Zręczności +2 w ataku / w obronie brak.

Bud. -13 D/L/L. Bud. 14 L/L/C. Bud. 15 L/C/C.

Bud. 19 C/C/K. Bud. 22 C/K/K.

### **Dłoń-macka**

Twoje dłonie lub całe ręce to zbiór macek. Wbrew pozorom taka cecha znacznie poprawia zdolności manualne. Nie muszę chyba wspominać, że jak człowiek zobaczy macki wystające z rękawa, to od razu rozpozna, że jednak nie jesteś farmerem z Teksasu.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +1 do Zręczności.

### **Kocie oczy**

Przy normalnym oświetleniu Twoje oczy nie różnią się specjalnie od ludzkich, w ostrym świetle zmieniają się w dwie pionowe szparki, a przy słabym źrenica obejmuje całą widoczną powierzchnię oka. Podobno w niektórych rejonach ta mutacja jest tak częsta, że miejscowi porządkowi mają zwyczaj świecenia latarką w oczy wszystkim nowo poznanym ludziom.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Widoczność w słabym oświetleniu jest dla ciebie równie dobra, co przy normalnym świetle. W ciemności widzisz tak jak ludzie przy słabym świetle. W całkowitej ciemności nie widzisz nic, jak inni.

### **Owadzie oczy**

Można powiedzieć, że wcale nie masz dwojga oczu, ale wiele więcej, choć wygląda to, jakby były dwa. Każdy segment Twojego aparatu wzroku to oddzielne oko, które obejmuje pewien fragment przestrzeni. Widzisz w kilku

kierunkach naraz. Jakimś dziwnym trafem większość ludzi staje się wyjątkowo nerwowa w Twoim towarzystwie, więc lepiej załatw sobie ciemne okulary.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Ciężki.

**Działanie:** +1 do Percepcji.

**Łatwe ukrycie:** Przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy (drobny).

### **Wężowe oczy**

W przeciwieństwie do kocich oczu te widoczne są non stop. Gadzie oczy nie przyniosą Ci raczej sympatii u ludzi, natomiast zapewniają termowizję, która, wierz mi lub nie, działa słabo za ciemnym okularami.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Działanie:** Zwykłe widzenie zastępuje termowizja.

### **Zwierzęce stawy**

Na pierwszy rzut oka posiadasz dodatkowy staw. W praktyce Twoja kostka umieszczona jest znacznie wyżej, natomiast Ty stąpasz jedynie na palcach. Dzięki temu jesteś bardziej mobilny i trudniej znaleźć dla Ciebie buty.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator mutacji:** Lekki.

**Poruszanie się:** +1 metr/segment.

## **Krok 4: WSPÓŁCZYNNIKI**

Podręcznik do *Neuroshimy*, edycja 1.5. Otwórz go na stronie 78 i wylosuj lub rozdaj współczynniki. Tak jak dla człowieka.

## **Krok 5: CYBORGIZACJE**

Dostajesz 500 gambli w prezencie od MG i zaczynaj zakupy. Standardowo dostajesz darmową jednostkę centralną, chyba że kampania ma inne założenia. Przypomnę Ci: jeżeli wybrałeś pochodzenie Moloch i cechę „dar maszyny”, masz dodatkowych 500 gambli, jeżeli jesteś Cyborgo: +250, a jeśli jesteś Wtyką, masz ich 500 mniej. Mutki, łapiemy za koszyki.

### **SCHEMAT OPISÓW WSZCZEPÓW:**

#### **Nazwa cyborgizacji**

Krótką charakterystyką modyfikacji.

**Wartość:** Gamble, które należy wydać, by wykupić daną modyfikację na etapie tworzenia postaci.

**Wymagania:** Wszystkie modyfikacje i/lub poziomy cech niezbędne, aby wszczepić daną modyfikację.

**Energia:** Ilość energii, jaką pochłania dana modyfikacja. Jeżeli poziom energii, którym dysponujesz dzięki jednostce centralnej i/lub bateriom, zostanie przekroczony, nowa modyfikacja nie będzie działać.

**Stopień zmian:** Określa stopień skomplikowania zabiegu chirurgicznego wymaganego do wszczepienia modyfikacji. Ustala ewentualne obrażenia wynikające z nieudanego zabiegu, wycięcia lub odrzucenia przez organizm danego wszczepu. Określa także szanse na odrzucenie cyborgizacji. Wszystkie zakupione cyborgizacje są już wszczepione i nie zostały odrzucone.

**Modyfikator cyborgizacji:** Określa stopień, w jakim dana cyborgizacja może powodować niechęć wśród innych.

Więcej o modyfikatorze mutacji/cyborgizacji w Kroku 6.

**Działanie:** Wpływ modyfikacji na postać.

### **Jednostka centralna**

Jednostka centralna to wszystko, co jest potrzebne do uruchomienia poważniejszych cybernetyzacji, akumulator zasilany kwasem solnym z gruczołów, złącza neuromechaniczne i tylko Moloch wie co jeszcze. Wymagane do bardziej skomplikowanych cyborgizacji.

**Wartość:** 0/5000 gambli (postacie zaczynające z tą modyfikacją nie muszą płacić).

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Brak zapotrzebowania.

**Stopień zmian:** Nadkrytyczny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Brak.

**Działanie:** +10 do energii. Umożliwia radiową komunikację z inną jednostką centralną.

### **Implant oka**

Niewielki projektor oraz system analizy wizji składający się na implant oka to podstawa szerszych modyfikacji wzroku. Może zostać umieszczony zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz oka.

**Wartość:** 150 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Zapotrzebowanie 2.

**Stopień zmian:** Lekki/drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny/lekki.

**Działanie:** Implant można umieścić dwa razy, te same modyfikacje nie sumują premii.

Każdy implant pozwala na dwie modyfikacje wzroku:

**Noktowizor**, wartość 200 gambli, działanie: akcja za jeden segment: uruchomienie lub wyłączenie noktowizji.

**System celowniczy**, wartość 300 gambli, działanie: -20% do celności broni strzeleckiej.

**Zapis obrazu**, wartość 100 gambli, działanie: akcja za jeden segment: zapisanie, odtworzenie lub kasowanie obrazu, maksymalnie 5 obrazów (umożliwia np. powtarzanie testów Wypatrywania).

**Błona ochronna oka**, wartość 50 gambli, działanie: odporność na oślepienie oraz inne efekty szkodliwe dla oka.

**Lornetka/dalmierz**, wartość 100 gambli, działanie: przybliżenie 4-krotne, dalmierz.

**System kontrastu**, wartość 300 gambli, działanie: +1 do Percepcji.

### **System analizy zachowań**

Skomplikowany system analizujący zachowanie istot żywych w czasie rzeczywistym.

**Wartość:** 200 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Stopień zmian:** Drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** -20% do testów umiejętności z pakietu „empatia”.

### **Synteza głosu**

Modyfikacja aparatu mowy umożliwiająca przemawianie różnymi głosami.

**Wartość:** 200 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Stopień zmian:** Drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** Zmiany tonacji głosu (dziecko, kobieta, mężczyzna, bestia, maszyna). Od -10% do -40% przy testach z pakietu "negocjacja" i "empatia", opartych na wykorzystaniu tej mechaniki.

### **Siatka podskórna**

Oparta na nanotechnologii konstrukcja dająca częściową odporność na broń o małym kalibrze.

**Wartość:** 800 gambli.

**Wymagania:** Jednostka centralna.

**Energia:** Zapotrzebowanie 2.

**Stopień zmian:** Krytyczny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Brak.

**Działanie:** -1 do Zręczności. Pancierz o Redukcji 1, samonaprawiający się.

### **Filtr / stała maska przeciwgazowa**

Filtr umieszczony tuż przed płucami lub stała maska przeciwgazowa na ustach (z możliwością otwarcia). Neutralizują większość znanych gazów trujących.

**Wartość:** 200 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Stopień zmian:** Ciężki/drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny/lekki.

**Działanie:** Maska przeciwgazowa.

### **Stały lekki pancierz**

Jedna (pomijając głowę) lokacja Twojego ciała pokryta jest stałym pancierzem.

**Wartość:** 250 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Brak zapotrzebowania.

**Stopień zmian:** Drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** Pancierz o Redukcji 2, wytrzymałości 5, kara +5%. Zastępuje naturalny pancierz.

### **Sensory czuciowe**

Cybernetyzacja zewnętrznych nerwów wraz z gruczołowym aplikatorem morfiny (nie trzeba uzupełniać).

**Wartość:** 500.

**Wymagania:** Jednostka centralna.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** +1 do Zręczności.

**Morfina:** likwidacja kary +40% od bólu, aktywowane automatycznie po osiągnięciu kary +40%. Skutek uboczny: -1 do Zręczności, -1 do Percepcji na 4 godziny.

### **Dodatkowa bateria**

Ładowana wstrząsami bateria zwiększająca możliwości przechowywania energii.

**Wartość:** 150 gambli.

**Wymagania:** Jednostka centralna lub bateria słoneczna.

**Energia:** Brak zapotrzebowania.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Brak.

**Działanie:** +2 do energii. Implant można umieścić do czterech razy.

### **Bateria słoneczna**

Ładowana na słońcu bateria, zwiększająca możliwość pozyskiwania i przechowywania energii.

**Wartość:** 500 gambli.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Brak zapotrzebowania.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Lekki.

**Działanie:** +10 do energii. Ładowanie: codziennie godzina na słońcu, rozłożone baterie: kara +40% do czynności, duży cel: trafienie -40%.

### **Aplikator**

Aplikator to sterowane przez jednostkę centralną (gracza) małe urządzenie w formie dwóch tłoczków i strzykawek umożliwiające błyskawiczną aplikację dowolnego środka płynnego wprost do krwiobiegu.

**Wartość:** 200 gambli.

**Wymagania:** Jednostka centralna.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Stopień zmian:** Drobny.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** Akcja za jeden segment: aplikacja. Akcja za 6 segmentów: załadowanie strzykawki do aplikatora.

### **Cyberdłoń**

Cybernetyczne usprawnienie jednej dłoni (lub wszystkich, za te same gamble, bez dodatkowych premii).

**Wartość:** 400.

**Wymagania:** Brak.

**Energia:** Zapotrzebowanie 2 (na jedną dłoń).

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Lekki.

**Działanie:** +1 do Budowy lub Zręczności (tylko z cyberręką). Implant zastępujący naturalną dłoń. Podstawa do szerszych modyfikacji dłoni. Jedna (losowo) rana ciężka ręki nie wymaga testu Odporności na ból i wymaga naprawy (Elektronika, Mechanika). Implant pozwala umieścić dwie modyfikacje dłoni, te same modyfikacje nie sumują premii:

**Złącze elektroniczne,** Wartość 100 gambli, działanie przy zastosowaniu: Elektronika i Komputery: -20% do testów.

**Skalpel,** wartość 100 gambli, działanie: testy Leczenia -20%. Jako broń (bijatyka): D/D/L.

**Odwzorowanie,** wartość 100 gambli, działanie: mutacje i cechy ręki mogą zostać zachowane, a nie zastąpione. Odwzorowana naturalna broń (szpony, ostrze) otrzymuje +1pp.

### **Cyberreka**

Cyberimplant całej ręki.

**Wartość:** 900 (w tym wliczona cyberdłoń).

**Wymagania:** Jednostka centralna, Budowa 16 i/lub egzozszkielet.

**Energia:** Zapotrzebowanie 6 (na jedną rękę, wliczona cyberdłoń).

**Stopień zmian:** Krytyczny (wliczona cyberdłoń).

**Modyfikator cyborgizacji:** Ciężki (wliczona cyberdłoń).

**Działanie:** Implant zastępujący rękę. Budowa 19, Zręczność 14 (+1 od cyberdłoni).

Można umieścić zamiast obu rąk. Rany sztucznej ręki wymagają naprawy (Elektronika, Mechanika). Dodatkowa cyborgizacja – cyberdłoni.

### **Gniazdo broni**

Zastępujące jedną dłoń gniazdo na uzbrojenie.

**Wartość:** 400 gambli.

**Wymagania:** Jednostka centralna, Budowa 14 lub/i egzozszkielet.

**Energia:** Zapotrzebowanie 7.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Ciężki.

**Działanie:** Całkowicie zastępuje jedną dłoń. Jedna (losowo) rana ciężka ręki nie wymaga testu Odporności na ból i wymaga naprawy (Elektronika, Mechanika) zamiast Leczenia. Można używać strzeleckich broni oburęcznych, cyborgizacja posiada odpowiednią podpórkę. Nie można jednak wtedy używać gniazda broni. Pozwala umieścić jedną cyberbroń:

**Sprzężony pistolet maszynowy.** Wartość: 200 gambli. Molochowa wariacja na temat pospolitego Uzi.

Obrażenia lekkie, pp: 2, szybkostrzelność: 3, kaliber 9 mm, magazynek 2 razy po 40 naboji, zacięcie 18-20, zawsze gotowy do strzału, przeładowanie wewnętrzne: 2 segmenty, zewnętrzne: 10 segmentów. Dobra amunicja: przy samoróbkach zacięcie 15-20.

**Sprężony karabin bezłuskowy.** Wartość 400 gambli. Niezwykle szybkostrzelny karabin o stosunkowo niskich obrażeniach i unikalnej amunicji. Szybkostrzelność oraz niezawodność rekompensują te wady po wielokroć.

Obrażenia lekkie, pp: 1, szybkostrzelność: 4, kaliber 5.42 mm bezłuskowe, magazynek: 144 naboji – taśma.

Zacięcie 19-20, słaby odrzut – pogorszenie trafienia przy ogniu maszynowym dwa razy mniejsze. Przeladowanie zewnętrzne: 20 segmentów. Brak pojedynczego ognia. Brak samoróbek.

**Rozpruwacz.** Wartość 150 gambli. Opis: Wzmocnione tłokami podwójne mechaniczne szpony zdolne rozerwać człowieka w pół. Premia do Zręczności w ataku +4, w obronie brak, pp: 2.

Bud. 14 2L / C / K. Bud. 16 2L / 2C / K.

Bud. 18+ C / K / K+C.

### **Egzoszkielec**

Zewnętrzny szkielet pozwalający na umieszczenie wielu zewnętrznych modyfikacji.

**Wartość:** 400 gambli.

**Wymagania:** Jednostka centralna.

**Energia:** Zapotrzebowanie 6.

**Stopień zmian:** Ciężki.

**Modyfikator cyborgizacji:** Lekki.

**Działanie:** +1 Budowa, -1 Zręczność, -1 Percepcja.

Pozwala umieścić modyfikacje:

### **Stały ciężki pancerz**

Jedna lokacja Twojego ciała pokryta jest stałym ciężkim pancerzem opartym na egzoszkielecie.

**Wartość:** 50.

**Wymagania:** Egzoszkielec.

**Energia:** Brak zapotrzebowania.

**Modyfikator cyborgizacji:** Lekki.

**Działanie:** Redukcja 3, wytrzymałość 5, kara: 5%.

### **Tłok**

Twój Egzoszkielec wyposażony jest w dodatkowe tłoki zwiększające Twe możliwości fizyczne.

**Wartość:** 100.

**Wymagania:** Egzoszkielec.

**Energia:** Zapotrzebowanie 2.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** +1 do Budowy. Tłoki można umieścić do czterech razy.

### **Sensory egzoszkieletu**

Przełącznik bodźców czuciowych egzoszkieletu.

**Wartość:** 200.

**Wymagania:** Jednostka centralna, egzoszkielec.

**Energia:** Zapotrzebowanie 1.

**Modyfikator cyborgizacji:** Drobny.

**Działanie:** Likwiduje -1 do Zręczności i -1 do Percepcji wynikające z egzoszkieletu.

### **Stawy skokowe egzoszkieletu**

System tłoków i przekładni pozwalający wykonywać imponujące skoki.

**Wartość:** 100.

**Wymagania:** Jednostka centralna, egzoszkielec.

**Energia:** Zapotrzebowanie 3.

**Modyfikator cyborgizacji:** Lekki.

**Działanie:** Pozwala na wykonywanie skoków na wysokość w metrach równą Budowie podzielonej przez 4 i zaokrąglonej w górę.

Skok to dwa segmenty.

## **Krok 6: MODYFIKATOR MUTACJI**

Każda mutacja/cyborgizacja ma modyfikatory:

Modyfikator mutacji	M. %	Test wykrycia (Czułości)
Krytyczny	45%	Udany automatycznie
Ciężki	15%	Przeciętny
Lekki	5%	Bardzo trudny
Drobny	0%	Mistrzowski

Jeśli uda Ci się dobrze ukryć jakąś zmianę, odczytujesz jej modyfikator o jeden poziom niżej (np: z lekkiej na drobną).

### **Modyfikator procentowy**

Trzy mutacje drobne dają lekką, trzy lekkie - ciężką, trzy ciężkie – krytyczną. Sprawdź, jaka suma wyszła, i odczytaj wynik M. %. Wszystkie powyżej krytycznej i te, których „nie starczyło” na wyższą (np. dwie lekkie), również odczytaj, dodaj. To pełny M. %.

*Na przykład: mamy dwa razy modyfikator mutacji lekkiej i trzy razy – ciężkiej. Wychodzi krytyczna i dwie lekkie. Czyli 45% + 5% + 5%. Pełny M. % równa się 55%.*

M. %, czyli modyfikator procentowy, to kara (+%) do testów Morale Twoich wrogów, premia do Twoich testów Zastraszenia (-%) oraz kara (+%) do pozostałych testów Charakteru wobec ludzi.

### **Test wykrycia**

Natomiast test wykrycia to test na Czujność wykonywany przez wszystkie istoty, które napotkasz. Określa on, czy uznały Cię za mutantą. Oczywiście udany test oznacza, że zostałeś za niego uznany, nie na odwrót. Poziom trudności testu odczytujesz w tabelce, tutaj również wiele modyfikacji składa się na ostateczny wynik. Na przykład trzy lekkie będą jedną ciężką, dwie ciężkie pozostaną w przedziale dla ciężkich.

### **Stopień zmian**

To określenie, jak bardzo dana modyfikacja zmienia postać. Ustala stopień skomplikowania zabiegu chirurgicznego wymaganego do wszczepienia lub osunięcia modyfikacji, ewentualne obrażenia wynikające z nieudanego zabiegu, wycięcia lub odrzucenia przez organizm wszczepu. Oznacza też szanse na odrzucenie cyborgizacji.

(Jeżeli postać ma wytrzymałość wyższą niż jedna rana krytyczna, otrzymuje dodatkowe rany. *Np. wytrzymałość postaci to rany krytyczna i ciężka. Po nieudanym teście wszczepienia lekkiej cyborgizacji zamiast rany lekkiej postać otrzymuje ranę lekką oraz draśnięcie).*

### **Wycinanie**

Przy wycinaniu mutacji postać otrzymuje zawsze ranę maksymalną, taką jak przy zabiegu nieudanym.

**Drobny:** Wymaga przeciętnego testu Chirurgii. Nieudany powoduje draśnięcie, udany nie powoduje obrażeń. Szansa na odrzucenie: rzut k20. Wynik 19-20 oznacza odrzucenie przez organizm danej modyfikacji.

**Lekki:** Wymaga problematycznego testu Chirurgii. Nieudany powoduje lekką ranę, udany – draśnięcie. Szansa na odrzucenie: rzut k20. Wynik 18-20 oznacza odrzucenie przez organizm danej modyfikacji.

**Ciężki:** Wymaga Trudnego testu Chirurgii. Nieudany powoduje ciężką ranę, udany – ranę lekką. Szansa na odrzucenie: rzut k20. Wynik 17-20 oznacza odrzucenie przez organizm danej modyfikacji.

**Krytyczny:** Wymaga bardzo trudnego testu Chirurgii. Nieudany powoduje krytyczną ranę, udany – ranę ciężką. Szansa na odrzucenie: rzut

k20. Wynik 16-20 oznacza odrzucenie przez organizm danej modyfikacji. Podczas usuwania mutacje krytyczne powodują co najmniej ranę krytyczną, czyli są nie do usunięcia bez śmierci pacjenta.

**Nadkrytyczny:** Nie do usunięcia. Wymaga cholernie trudnego testu chirurgii. Nieudany powoduje krytyczną ranę, udany – ranę ciężką. Szansa na odrzucenie: rzut k20. Wynik 15-20 oznacza nieprzyjęcie przez organizm danej modyfikacji. Modyfikacje tego rodzaju są nie do usunięcia bez śmierci pacjenta.

### **Krok 7: SPECJALIZACJA**

Strona 82, *Neuroshima 1.5*.

### **Krok 8: UMIEJETNOŚCI**

strona 86, *Neuroshima 1.5*.

### **Krok 9: SZTUCZKI**

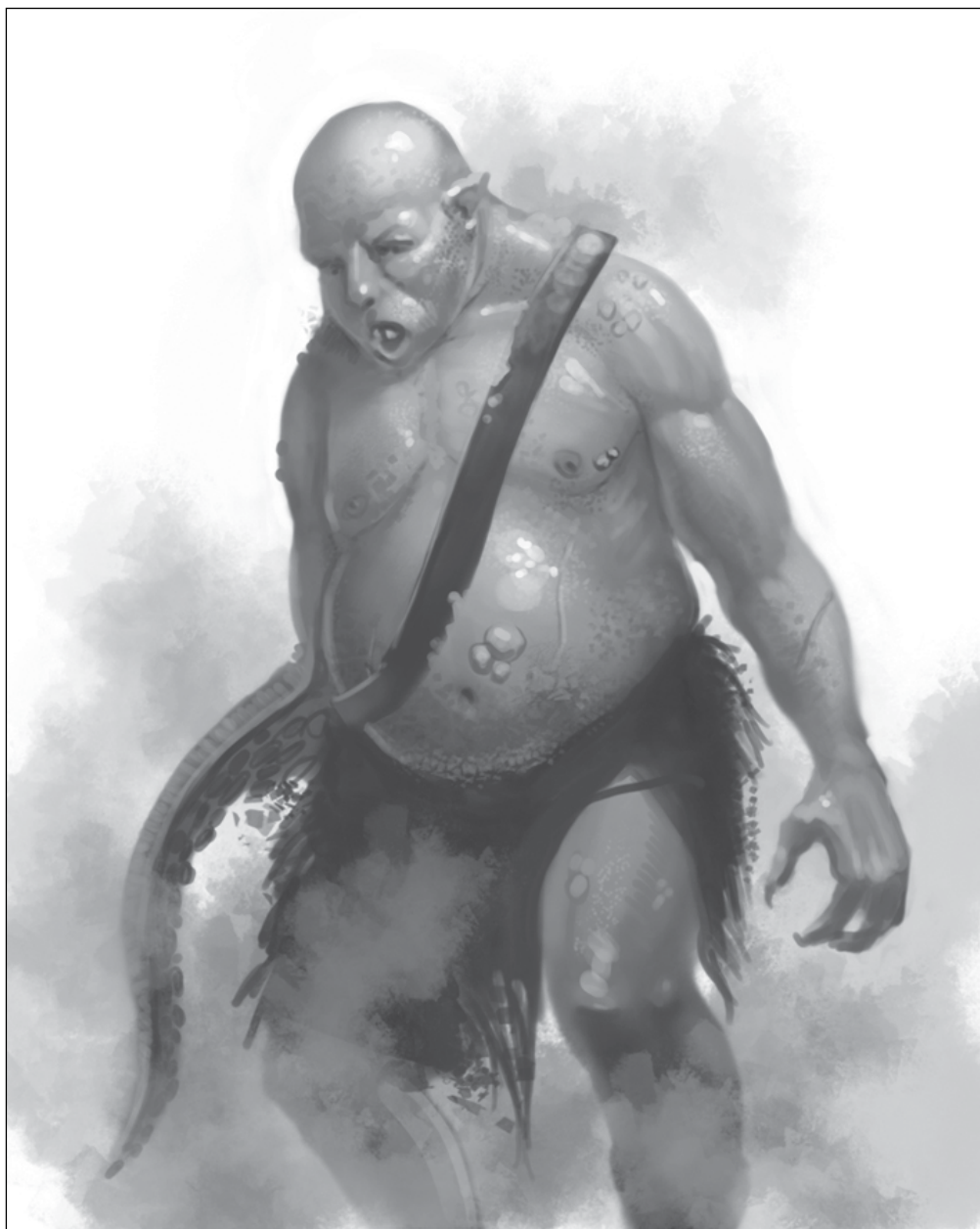
Strona 98, *Neuroshima 1.5*.

### **Krok 10: REPUTACJA**

Grę postać zaczyna z pięcioma punktami Reputacji w wybranym regionie, chyba że któraś z cech to modyfikuje.

Paweł „Aesandill” Bogdaszewski

# TWORZENIE NEOMUTANTA



Rozszerzenie zasad *Neuroshimy 1,5*  
oraz „*Tworzenia mutanta*”

Ilustracje: Sławomir Maniak, Tomasz Oracz



## WSTĘP

Wejście pomiędzy szaleńcza roślinność neodżungli to błąd za który można zapłacić na wiele sposobów. Część ludzi wychodzi z plecakiem lżejszym o parę naboí, inni nie wracają wcale. Zdarza się jednak że ktoś zasmakuje w owocach tamtego skrzywionego świata, stając się jej przedłużeniem jego ekosystemu. Takie istoty nazywamy neomutantami. Przedstawiam pierwsze uzupełnienie do „tworzenia mutantów” poświęcone ludziom naznaczonym przez neodżungle.

## ZMIANY W STOSUNKU DO „TWORZENIA MUTANTA”

### KROK 1

niedostępne staje się pochodzenie „Kadzie molocha”

### KROK 2

niedostępna staje się profesja „Cyborgo”

### KROK 3

nowe mutacje oraz nowe tabele ich losowania

### KROK 5

neomutanty są pozbawione dostępu do cyborgizacji

### POZOSTAŁE

bez zmian.

## Krok 3: MUTACJE NEODŻUNGLI

### Ciężkie mutacje

Obejmują całe ciało, większość jest dobrze widoczna i mają duży wpływ na postać.

### Wylosuj jedną.

Rzut k20

1-7:	Wylosuj z tabeli ciężkich mutacji z „tworzenia mutantów”
8-11:	Czatownik
12-15:	Morf
16-20:	Nosiciel

Alternatywne warianty wyboru ciężkiej mutacji: Ciężka mutacja to poważna sprawa. MG może pozwolić na trzykrotny rzut i wybranie jednego

wyniku lub też prosty jej wybór według własnych preferencji.

### Lekkie mutacje

Te, które obejmują tylko fragment ciała.

Wybierz jedną, wylosuj dwie

Rzut k20

1 - 9:	Wylosuj z tabeli lekkich mutacji z „tworzenia mutantów”
10:	Drzeworodny
11:	Rój
12:	Tchawki
13-14:	Wyjec: Łamacz
15-16:	Wyjec: Zew
17-19:	Żądło
20:	Podwojenie mutacji - rzuć dwa razy (możliwe tylko przy losowaniu)

## SCHEMAT OPISÓW MUTACJI

**Stopień zmian:** Wpływ mutacji na organizm oraz stopień trudności zabiegu chirurgicznego, który może ją usunąć.

**Modyfikator mutacji:** Stopień, w jakim mutacja jest widoczna, a więc i wpływa na niechęć ludzi. Obliczany w kroku 6.

**Działanie:** Premie i kary mechaniczne.

**Przypadłość:** Choć to odpowiednik chorób u ludzi, przypadłości nie są zwykle zabójcze. Można zapobiegać ich objawom lub uśmierzać je dzięki medykamentom.



## OPIS CIĘŻKICH MUTACJI

### **Czatownik (Korzeniak)**

Roślinne symbionty pokrywające Twoje ciało naraślą nie tylko wzmacniają siłę, ale w odpowiednich warunkach stają się doskonałym kamuflażem. Oczywiście lepiej nie wygłupiać się udając jabłonkę uzbrojoną w szotgana na środku drogi do Detroit.

**Stopień zmian:** Krytyczny

**Modyfikator mutacji:** Ciężki

**Działanie:** +2 budowa, +1 percepcja, -1 spryt, -1 zręczność.

**Twardy:** Pancierz o redukcji 1 wytrzymałości

6. Wytrzymałość regeneruje się 1 dzienni do maksymalnej wartości 6.

**Czatujący:** W bezruchu twoje testy ukrywania się są łatwiejsze o dwa stopnie, ponadto możesz ukrywać się nawet w miejscu gdzie inne istoty były by widoczne (o poziomie trudności ustalonym zależnie od warunków).

**Przypadłość:** Agarofobia. W otwartych przestrzeniach wariuje Ci błędnik. Testując Zręczność lub Percepcję w takich warunkach, potrzebujesz dodatkowej kości sukcesu.

**Zapobieganie:** Trzymaj się zamkniętych przestrzeni, lasów, korytarzy, zadaszeń, samochodów, budynków.

**Lek:** Te na zawroty głowy: Acnitix, Rephidal

## Morf (Rojarz)

Możesz tłumaczyć innym że to nie symbionty, tylko specyficzne organy Twojego własnego ciała. Daruj sobie ten pseudo fachowy bełkot, i tak nikt Ci nie uwierzy. Twoje ciało wygląda jak podziurawiona wydmuszka zamieszкана przez tysiące monstrualnych insektów.

**Stopień zmian:** Krytyczny

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny

**Działanie:** +1 percepcja, -1 spryt

**Błogosławieństwo roju:** Każdego dnia po przebudzeniu musisz wybrać jeden współczynnik. Otrzymujesz do niego premie +4 kosztem kary -2 do wszystkich pozostałych.

**Regeneracja:** Tak długo jak twoja budowa wynosi 14 lub więcej codziennie naturalnie regenerujesz jedna lekka ranę.

**Supresja:** Jeśli zażyjesz leki immunosupresyjne lub z jakichkolwiek innych przyczyn uda Ci się zahamować aktywność komórek rojowych, modyfikator mutacji zmniejsza się do ciężkiego oraz błogosławieństwo roju tego dnia nie jest aktywne.

**Przypadłość:** Mrówczy głód – twój organizm podejmuje nadludzki wysiłek by spełniać swoją rolę, jeśli nie nażreś się do syta rozpocznie się proces samotrąwienia. Każdego dnia otrzymujesz lekką ranę. Test Odporności na ból przeciw tej ranie jest automatycznie nieudany.

**Zapobieganie:** Jedz dwa razy tyle co normalny człowiek. Czyli przeciętnie jakieś 6.000 kalorii, a to jakieś 5 kilo mięsa.

**Lek:** Imunosupresanty, najczęściej sterydy. Hamują działanie komórek rojowych przez co zmniejszają zapotrzebowanie na pożywienie. Jest jakieś 40% szans że dostaniesz jakiegokolwiek u przeciętnego handlarza prochami – o ile nie odstrzeli Cię jak tylko się pojawisz.

## Nosiciel (Houngan)

Posterunkowy zwykli mamrotać o zmutowanej odmianie *Torrubia unilateralis* choć ich konkluzje nie różnią się specjalnie o pomysłów innych. Są mutanci wobec których zwykło używać się miotaczy ognia. Gratulacje za dołączenie do elitarnego grona. Nosiciel to kaznodzieja Neodżungli, wymęczony strzęp człowieka przerośnięty kolonią niebezpiecznego grzyba. Często towarzyszą mu zarażone istoty zwane pospolicie neozombie. Jedynie diabelski błysk

w oczach pozwala odróżnić niebezpiecznego geniusza jakim jest nosiciel, od jego bezwolnych ofiar.

**Stopień zmian:** Krytyczny

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny

**Działanie:** +2 spryt, -2 budowa

**Rozsiewanie zarodników (maksymalnie trzy raz dziennie):** Akcja za trzy segmenty. Przy bezwietrznej pogodzie mutant rozsiewa zarodniki w promieniu 10 metrów od siebie, w zależności od pogody czy warunków obszar ten można nawet powiększyć dziesięciokrotnie.

**Zarażenie:** Zarażenie następuje jedynie poprzez uszkodzone tkanki do których dostał się zarodnik. Aby odeprzeć zarażenie należy zdać normalny test kondycji (uwzględniający modyfikatory za rany). Postać która raz odparła zarażenie, jest odporna na jego efekt tego dnia. Okres inkubacji to 24 godziny. Zarazić można tylko człowieka.

**Dominacja (maksymalnie trzy raz dziennie):** Zdominowanie zarażonego to otwarty test charakteru przeciw charakterowi ofiary. Zarażony podąża za postacią wykonując proste polecenia (atakuj, stój). Mutant może zdominować (kierować) maksymalnie jednym zarażonym na każde 5 punkty charakteru. Zarażony który nie został zdominowany zwykle pozostaje w miejscu zarażenia ulegając prostym instynktom.

**Przypadłość:** Odrętwienie. -2 percepcja. Podczas walki postać marnuje wszystkie akcje w pierwszej turze.

**Zapobieganie:** Właściwie nie da się zapobiec samej przypadłości, jedynie jej efektem. Warto znajdować się z dala od linii strzału kiedy ludzie chwytają za broń a czas dziwnie przyspiesza.

**Lek:** Adrenalina oraz inne silne środki pobudzające (anulują odrętwienie oraz kare -2 do percepcji).

## Zarażony (Neozombie)

Bezwolny żywiciel zmutowanego grzyba. Mniej sprytni z nich, zwykli nie używać skomplikowanych narzędzi czy broni. Poza kosmetycznymi detalami pasują do przeciętnego wizerunku zombie.

**Stopień zmian:** Krytyczny

**Modyfikator mutacji:** Krytyczny

**Działanie:** +4 budowa, -4 zręczność, -8 spryt (minimalnie 2), +1 do tempa biegu

**Przemiana:** Co pięć dni budowa ofiary spada a spryt rośnie o 1. Po dwudziestu dniach zarażony wykonuje trudny test kondycji oraz łatwy sprytu. Zdane testy oznaczają zamianę zarażenia na nosicielstwo, porażka to spektakularna śmierć połączona z rozsiewaniem zarodników.

**Zachowanie zmysłów:** Jeśli spryt zarażonego wynosi 6 lub więcej, zarażony zachowuje swoje zmysły i świadomość (nie podlega dominacji).

### **Walka bez broni:**

Atak za jeden sukces: Ugryzienie (draśnięcie).

Atak za dwa sukcesy: Uderzenie (rana lekka).

Atak za trzy sukcesy: Wgryzienie (rana ciężka)

**Przypadłość:** Zarażenie

**Zapobieganie:** Nie daj się pokąsać.

**Lek:** Nkiller( 5% dostępności). Działa tylko we wczesnych fazach zarażenia. Opracowana w hegemoni mieszanka silnych fungicydów i innych trucizn. Albo zabije, albo przywróci ludziom (trudny test kondycji +5% do testu za każdy dzień). Przyjęło się że miotacz ognia działa skuteczniej.



## **OPIS LEKKICH MUTACJI**

### **Drzeworodny**

Twoje ciało żyje w symbiozie z generatywnymi komórkami spaczonych roślinności prosto z neodżungli. Rozsiewasz jej nasiona wszędzie gdzie tylko się udasz. W zamian wydzieliny roślinnego symbiontu zwiększają twą pewność siebie

**Stopień zmian:** ciężki

**Modyfikator mutacji:** lekki

**Działanie:** +1 charakter

### **Rój**

W przeciwieństwie do mutacji Morfa jest to rzeczywiście rój zmutowanych owadów – ale kogo to obchodzi? Jedną z części twojego ciała jest gniazdem niebezpiecznych symbiontów.

**Stopień zmian:** ciężki

**Modyfikator mutacji:** lekki

**Działanie:** Atak roju

**Specjalny:** Akcja oparta na teście charakteru (trzy segmenty – rzut 3k20) – wymaga dwóch sukcesów do aktywacji. Rój dopada (poruszając się w segmencie o 3) jedną ofiarę, zadając jej co rundę draśnięcie (maksymalnie sumujące się w ranę ciężką) w najmniej chronioną lokację. Kombinezony ochronne oraz inne szczelne ubrania mogą chronić przed atakiem. Rój atakuje do momentu aż zada łącznie ranę ciężką, zostanie zabity lub jego symbiont oddali się. Można wypuścić tylko jeden rój na raz. Śmierć roju to rana lekka.

### **Wyjec: Łamacz**

Twoje zmutowane płuca pozwalają Ci zionąć w przeciwnika skoncentrowaną wiązką dźwiękowa.

**Stopień zmian:** ciężki

**Modyfikator mutacji:** lekki

**Działanie:** Atak strzelecki „łamacz”

Specjalny atak strzelecki (Maksymalnie trzy razy dziennie, traktowany jak rzucanie) oparty na percepcji (trzy segmenty – rzut 3k20):

**PP:** Ignoruje pancerz

**Obrażenia:** rana lekka(jedna za każdy sukces – wszystkie zadane w trzecim segmencie)

**Specjalne:** Tylko przeciw przeciwnikom organicznym.

### **Wyjec: Zew**

Jesteś przystosowany do wydawania infradźwięków przywołujących znajdujących się w pobliżu zmutowanych sojuszników. W neodżungli zwykle będą to Liafruny, poza nią musisz liczyć że masz dość szczęścia i wokoło znajduje się jakaś grupa Klarków czy innego cholerstwa.

**Stopień zmian:** ciężki

**Modyfikator mutacji:** lekki

**Działanie:** Zew(maksymalnie raz dziennie): narrator określa rodzaj potwora który znajduje się w pobliżu. Wykonaj problematyczny test charakteru (trzy segmenty 3k20). Każdy punkt sukcesu pozwala dodać do wytrzymałości przyzwanych istot ranę lekką(tak więc mając 6 punktów sukcesu możesz przyzwać dwie istoty o wytrzymałości rana ciężka lub sześć o wytrzymałości rana lekka). Istoty przybywają do miejsca(bądź istoty) w którego stronę skierowałeś zew, zachowując się zgodnie ze swoją naturą (test agresji).

### **Czas na przybycie istot:**

Krótki: 3 rundy na dopadnięcie do miejsca:

Zarażone teren (ścieki, neodżungla, ruiny)

Średni: 6 rund na dopadnięcie do miejsca: Tereny bezpieczne (miasta, lasy, pustkowia)

Długi: 9 rund na dopadnięcie do miejsca:

Tereny oczyszczone (centrum nowego jorku, apartament Szulca)

Niemożliwe (orbital? Szczelnie zamknięty bunkier)

### **Tchawki**

Może nie wyglądają zbyt estetyczne, lecz poza oddychaniem służy też za dodatkowy zmysł.

**Stopień zmian:** krytyczny

**Modyfikator mutacji:** ciężki

**Działanie:** -1 budowa, +2 percepcja. Niekompatybilne z wyjcem. Jeśli wylosowałeś tchawki równocześnie z dowolnym wyjcem, rzuć jeszcze raz(zastępując nową mutacją wyjca lub tchawki).

### **Żądło**

Paskudne uzupełnienie dotkliwych ataków mutantą.

**Stopień zmian:** Lekki.

**Modyfikator mutacji:** od mutacji

**Działanie:** Można wzmocnić nim jedną z mutacji bojowych(do walki wręcz) gwarantując jej zatruty atak(maksymalnie trzy razy dziennie). Jeśli bohater nie posiada mutacji bojowej lub nie chce jej wzmocnić, wybiera mutacje „żądłacy ogon” lub „kwasopluj”

**Zatrucie:** Trudny test kondycji. Zdany: kara +30%, niezdany kara +60%. Zatrucie redukuje się o 10% co każdą godzinę. Kolejne zatrucie tej samej ofiary zwiększa karę o 10/20%

### **Żądłacy ogon**

Odpowiednio paskudny

**Stopień zmian:** Lekki.

**modyfikator mutacji:** Ciężki

**Działanie:** Bonus do Zręczności +1 w ataku / w obronie brak.

**Atak za 3 sukcesy:** uderzenie ogonem.

Rana Lekka (PP1) i zatrucie.

**Zatrucie(maksymalnie trzy razy dziennie):** Trudny test kondycji. Zdany: kara +30%, niezdany kara +60%. Zatrucie redukuje się o 10% co każdą godzinę. Kolejne zatrucie tej samej ofiary zwiększa karę o 10/20%

**Łatwe ukrycie:** Przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy (drobny)

### **Kwasopluj**

Zmutowane ślinianki lub też zęby kobry. Na plucie komuś w twarz nabiera nowego znaczenia.

**Stopień zmian:** Lekki.

**modyfikator mutacji:** Ciężki

**Działanie:** (maksymalnie trzy razy dziennie)

**Atak strzelecki (traktowany jak rzut) za jeden segment:**

Obrażenia: nie dotyczy

**PP:** Ignoruje nie szczelne pancerze.

**Zatrucie:** Trudny test kondycji. Zdany: kara +30%, niezdany kara +60%. Zatrucie redukuje się o 10% co każdą godzinę. Kolejne zatrucie tej samej ofiary zwiększa karę o 10/20%

**Łatwe ukrycie:** Przy ukryciu mutacji modyfikator o dwa stopnie mniejszy (drobny)