

gwiazdny pirat

maj 2012

Grafika: Involve

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA:

POMYSŁY NA PRZYGODY

NEUROSHIMA TACTICS:

16. CZERWCA DZIEŃ TACTICSA

WYNIKI KONKURSU NA BOHATERA

#51

NA OKŁADCE:

**PAJĄK
MOLOCHA**

**(MASZYNA ZNANA Z „KONWOJU”
I „NEUROSHIMY TACTICS”)**



POMYSŁY NA PRZYGODY W MISSISSIPPI



DZIEŃ TACTICSA!



RELACJE Z EVENTÓW



NADCHODZĄCE TURNIEJE



KONKURS NA BOHATERA

WSTĘPNIAK

Historyczny maj za nami. Historyczny, bo nasz szef grafiki, Scorn wziął ślub i od tej pory jest jeszcze szczęśliwszy niż dotychczas (a przecież i dotychczas był bardzo szczęśliwym człowiekiem - w końcu pracował w Portalu!).

Historyczny, bo szef linii Neuroshima, wszem i wobec znany i kochany Multeij został ojcem i jest teraz jeszcze bardziej kochany, bo nie tylko przez nas, tu w Firmie, nie tylko przez rzeszę fanów NS, ale także i przez córeczkę.

Historyczny, bo szef Neuroshimy Tactics, Joker, przeprowadził się do nowego, pięknego, świeżo wyremontowanego mieszkania, dającego mu spokój i pełnię odpoczynku po ciężkiej pracy w Firmie.

Historyczny, bo szef szefów... No nie, w życiu Trzewika nie wydarzyło się nic szczególnego, wciąż jest wspaniałym kapitanem tego statku, kierującym Portal na nowe morze i oceany.

Dlatego ten Pirat jest krótszy niż zwykle. Dlatego robiony w nieco zwariowanych warunkach. Dlatego lektury jest nieco mniej, choć jak zwykle jest bardzo ciekawa. Dlatego właśnie.

W lipcu będzie grubszy. Słowo.

Trzymam za to kciuki!

Ignacy Trzewiczek

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

**NEUROSHIMOWA GRA KARCIANA
DLA 2 GRACZY
PREMIERA 2. CZERWCA
NIE PRZEGAP TEGO!**



NEUROSHIMA





PRZYSTAŃ

**Pomysły na przygodę
rozgrywającą się nad Missisipi**

Na neuroshimowym profilu fb poprosiliśmy o rozwinięcie następującego pomysłu na przygodę:

GRACZE DOCIERAJĄ STATKIEM NA UMÓWIONE MIEJSCE SPOTKANIA, A TAM...

Oto najciekawsze, najbardziej grywalne odpowiedzi:

RUDOLF ALIGIERSKI

... a tam zielona łąka, zdrowa trawa, gdzieś tam owoce na drzewach. Ludzie bez masek, uśmiechnięci, bez mutacji, bez brudu i blizn, ubrania czyste i zadbane. Kilka budynków w najlepszym stanie jakby wojny nie widziały a przed drzwiami dwójka mężczyzn prowadzi spokojnie dysputę na temat tego czy zmutowani osobnicy na prawdę istnieją i jakie ośrodki etyczne należy podjąć by czuli się członkami społeczności mimo swej odmienności. Nagle jeden z graczy zauważa, że ma mokrą nogawkę... po jakimś czasie kolejny czuje dziabnięcie komara którego nie ma, trzeciemu marszczą się palce jak po kąpieli ledwo dotknął korby od studni... A może po prostu zaryli dnem o halucynogenne wodorosto-lilie wodne, barka nabiera wody, a wokół zbierają się mutanty by im pourywać głowy? Bzdura... na pewno jest to po prostu zdrowy kawałek ziemi... A tak propo - wspomniałem o mutantach które chcą im porozwalać łby? Najlepiej w samym

środku dyskusji o etyce kiedy gracze niemal dadzą się już przekonać...

MARCIN SŁOWIKOWSKI

... a tam wrak tankowca, który leży spokojnie na mieliźnie. Miejscem spotkania miała być nadbudówka statku, które Bóg wie czemu, leży kilkanaście metrów dalej od reszty złomu. Jednak umówionych ludzi nie ma, a na wyznaczonym terenie widać jedynie reszty pospiesznie zbieranego obozowiska i wydrapaną wiadomość w kawałku blachy: "stary spiepr (rysy urywają się)". Bohaterowie słyszą cichy szelest dochodzący z tyłu, gdzieś z okienek tankowca.

SZYMON WIERZCHOWSKI

...Parkują barkę, żeby wejść do knajpy nad rzeką znudzeni czekaniem na pracodawcę. Bawią się, bawią, a kiedy wychodzą, i wchodzą na pokład okazuje się, że pod pokładem jest od cholery broni i mutantów w próbkach

WOJCIECH SKRZYPCZYK

Ojej, np o przeszukaniu okolicznego cmentarzyska barek. Podobno rozbiła się tam niedawno kolejna i jest świeży "towarek". Płatno od sztuki. Na cmentarzysku można dodać kilka barwnych postaci. Choćby dziada, który to za pomocą tyczki odpycha się od różnych śmieci na rzece i tak sobie pływa, w małej łupinie. Wiadomo, w takim skarbcu i mutanci i gangsterzy się znajdują. Może łódeczka Molocha. Popodpuszczać graczy. Niech kombinują, walczą i wyrwywają "towar" z cudzych rąk. Można wrzucić stalową policję i tym podobne. Nie wszystkie zwłoki muszą być zwłokami, nie wszystkie muszą być martwe. Część bogatsza, część biedniejsza. Podczas transportu, w drodze powrotnej, takie zwłoki mogą się obudzić i stwierdzić, że wcale nie umarli. Pobliskie wioski mogą być zamieszkałe przez mocno przesądnych mieszkańców, wyznających np Voodoo. Tu znowu ataki, być może próba zastraszenia, albo odkupienia zwłok. Kto wie, może gracze tak zasmakują w podobnych zabawach, że na stałe postanowią zostać handlarzami.

MARCIN PRUSZYŃSKI

..a tam czeka na nich podstawiona ciężarówka pełna skrzynek na pace. Kierowca każe im wsiadać i nie marudzić bo ma umówione terminy i nie chce mu się dyskutować dokąd ich wiezie. W skrzyniach filtry do masek gazowych, same maski ale nurkowe, puszkę z lontem i konserwy. Na miejscu dowia-

dują się, że zapisali się do ochotniczego oczyszczania jednej z odnóg Missisipi :P... jakąś intrygę wpleść, walkę i ucieczkę i cacy.

RUDOLF ALIGIERSKI

...a tam mutanci. I wszystko byłoby po staremu, gdyby nie fakt iż wszyscy wyglądają tak samo - pół ludzie-pół jaszczurki, trochę z krokodyla, trochę z żaby. I nie to, że jeden ma mackę, a inny zęby - wszyscy TACY sami. Ale dziwów to nie koniec. Pomimo napaści z zaskoczenia mają raczej pokojowe zamiary (chyba że w drużynie jest gość z missisipi - rozpoznają ich na węch, kneplują i zawiązują oczy - jak się drużyna nie wstawi to ten gracz może do końca sesji tak już spędzić). Okazuje się że plemię (które tak jakby utworzyło prymitywne społeczeństwo czczące pustą beczkę po ropie z Texasu - ze względu na wielką gwiazdę) zamieszkuje (wrak/łódź podwodną/niewielką wyspę) chce żeby gracze jako "obcy z zewnątrz" rozsądzili kilka sporów (tu MG wymyśla bzdurne spory w stylu - do kogo powinna należeć znaleziona żaba, lub kto komu jest winny gamble jeśli obaj nie wywiązali się z interesu) sądy będą trwać kilka dni, w tym czasie gracze mają swobodę poruszania się po wiosce (ale odebrano im całą broń oraz wszystko co wygląda jak broń) odnajdują w kwaterach drobiazgi - to order z teksańską gwiazdą, to ubranie farmera, to list przewozowy, to kluczyki do samochodu - nie są to znalezione przez tubylców przedmioty, miejsca

w których się znajdują raczej wskazywałyby że są to przedmioty zgubione... Gracze powinni otrzymać coraz więcej wskazówek aż dojdą do wniosku, że to zmutowani teksańczycy - ale co do choley robią teksańczycy na missisipi i to zmutowani - przecież oni nie mutują? Czy to spisek kogoś z Missisipi? Może trzeba ostrzec Texas? Może to halucynacje? Może dwoi im się w oczach a na prawdę atakuje ich jeden mutant który ich czymś naćpał? Może to pułapka Molocha? Może ktoś celowo wprowadza ich w błąd? Może nie są jedynymi ludźmi w wiosce mutantów?

RUDOLF ALIGIERSKI

...a tam oni sami. Może nie dokładnie ten sam ekwipunek, ale mordy kropka w kropkę. I te inne oni stoją jak w letargu, nie ruszają się, nie reagują. Jeden z graczy zaczyna czuć drętwosć, potem kolejny - ostatni który traci nad sobą władzę widzi że jego drużyna wygląda identycznie jak ich kopie - pogrążona w letargu, nie reaguje, po czym sam zapada. MG jakby nigdy nic zaczyna scenę przebudzenia się nad ranem i dopływania na miejsce od nowa, opisuje, potem na miejscu stoją dwie kopie drużyny - od tego ile razy zapętli i ile wersji siebie samego spotka drużyna zależy od sadyzmu MG... Czy to dziwny sen? Halucynacje? Może ktoś z nich kpi? Może są dziećmi Molocha? Dlaczego pamiętają że ktoś im zlecał pojawienie się tutaj ale nie pamiętają ani nazwiska gościa, ani po co mieli tu przyjść? Czemu ich kopie są w letargu? Czy czeka ich to samo? Czemu oni jesz-

cze w letarg nie zapadli? Co to za odłudzie w ogóle? WTF i o co kaman?

MATEUSZ TOMKIEWICZ

...mgła. Statek lewdo dopłynął do brzegu - dziura w poszyciu. Bohaterowie wychodzą na brzeg razem z "paczką" i udają się do portowej knajpy. Na ulicy, w knajpie, nie ma kogokolwiek. Ślady walki dookola. Gracze dopłynęli do miasta zaatakowanego przez dzikie mutki. Główne siły mutantów opuściły miasto ale kilkanastie sztuk zostało. Pytanie: Czy chciwość graczy nie wpakuje ich w kłopoty?

RUDOLF ALIGIERSKI

MG opisuje mega ciężką przeprawę przez rzekę, buduje klimat i napięcie, ciągłe zagrożenie... dopływają na miejsce a tam facet każe im sieci rybackie łątać, albo naprawić swój kuter rybacki. Spędzają dzień na tej sielankowej pracy i absolutnie nic się nie dzieje. Już mają zabić MG, ale przecież nadchodzi noc więc trzeba na spoczynek. Ten którego wystawili na strażę widzi jak w nocy do chatki starego dziwaka wchodzi roboty - małe pajęczaki, najmniejsze modele łowców, choć jakieś dziwnie niemetaliczne, przypominające amfibie małe maszynki kroczące, kręci się tego co najmniej tuzin. Kim jest dziad? Czy pracuje dla Molocha? Może dla posterunku? Może jest szaleńcem? Jeśli wszystko jest tak ściśle tajne i nie chciał żeby ktokolwiek się dowiedział, czemu zaprosił drużynę do tak banal-

nej roboty? Czemu nie mógł tego zrobić sam? Kim właściwie jest? Dlaczego maszyny mają mniej materiałów metalicznych a mimo to przypominają konstrukcje Molocha? Czemu nikt ich nie atakuje? A sieci... zaraz... kto w ogóle łowi ryby w najbardziej zanieczyszczonym chemicznym ścieku w całych zasranych stanach zjednoczonych?

JEREMIASZ BREMER

Gracze płyną w górę rzeki, muszą wpłynąć w jakiś mały, zarośnięty trzcinami dopływ. Wpływają na mokradła - wiecie, wąska wodna dróżka pomiędzy wysokimi na metr, dwa, trzy trzcinami - czasem coś widać, czasem płyniesz jakby między ścianami. Nie wiadomo jak daleko jest do suchego brzegu. Słyszą czasem dziwne odgłosy, jakby ludzką, ale nieludzką mowę, czasem jakiś dziwny kształt przemyka gdzieś na granicy pola widzenia. Gracze dopływają do małej wysepki zbudowanej z beczek i pokrytych rdzą szczątków łodzi. Jest tam mały pozszywany z jakichś szmat, płaszczy namiotik, przed którym siedzi koleś wyglądający jak syn Rambo i Chucka Norrisa, tropiciel. Na ramieniu powinien mieć jakiegoś shotguna, a u pasa maczetę, żeby ładnie wyglądał w tej scenerii. Koleś który ich tu dotransportował zostawia ich na tej wysepce i odpływa, umyka ze strachem w oczach. Tropiciel wyjawia im, że praca, której się podjęli polega na rozwikłaniu zagadki - z okolicznych osiedli ludzkich znikają ludzie, nieliczne tropy, jakie pozostawili porywacze,



prowadzą na te rozlewiska. Tropiciel nie musi im mówić, ale może, albo może to wyjawić później - że parę dni temu przybył tu ze swoją ekipą, ale wszyscy jej członkowie poza nim zaginęli. Jeden z graczy przypadkiem zjada liść pewnej rośliny, wywołuje to halucynacje, a w halucynacjach ma wrażenie że coś go przyzywa, próbuje iść, płynąć w stronę głosu. Reszta drużyny

może go powstrzymać - głos który go wzywa nie jest silny, albo pozwolić mu iść i podążyć za nim. Po drodze powinni domyślić się, że kumple tropiciela prawdopodobnie wszyscy znaleźli się pod wpływem tych halucynacji. Jeśli się nie domyślą, to po prostu później ich spotkają.

W każdym razie, po długich podcho-
dach, zabijaniu aligatorów i innych ba-

giennych stworzeń napotykają stworzenie podobne do tworów Smarta, albo, jeśli kto czytał Pana Lodowego Ogrodu - do "kraba". Robot wypełniony i sterowany żywą tkanką, mieszanka mutacji i biotechnologii z mechaniką. Muszą z nim walczyć, powinni to rozwalić. Jeśli rozprują blachy pokonanego robota - w środku będzie dziecko, martwe już dziecko.

Napotkają ich jeszcze kilka, musi w nich wzrosnąć niepewność jak się zachowywać - jak pokonać śmiercionośnego stwora, tak, by go nie zabić i uratować człowieka - a może dać z tym spokój i zabijać, tłumacząc sobie i światu, że inaczej się nie dało?

Gracze dotrą w końcu do przedziwnego laboratorium, umieszczonego na podobnej wysepce jak ich pierwsza przystań, tyle że o wiele większej, zaopatrzonej w wysoką antenę. Muszą sami dojść do wniosku, że przyzywający sygnał z anteny odbierali tylko Ci, którzy mieli haluny po tym zielsku z bagien. W laboratorium pracuje idealistów, chcących stworzyć chałupniczymi metodami armię do walki zarówno z Borgo, jak i z molochem. Zapatrzeni w swój pokraczny, chory projekt wymyślili pozyskiwanie obiektów do badań przez wabienie dzieci do tego miejsca. Kilku z nich co jakiś czas musi zatruwać wodę w wioskach ekstraktem z ziół.

Gracze mogą rozwalic wszystko w pył, albo próbować się dogadać z naukowcami - efekt będzie ten sam - walka. Potem z pomocą jedyne go pozostałego przy życiu, którego uda im się przekonać, muszą wyłapać stwory i wydobyć z nich ludzi. Potem pozostaje jeszcze wrócić do zleceniodawcy. No, i niech nie zapomną wyłączyć sygnału z anteny... :)

RUDOLF ALIGIERSKI

Miejscem spotkania jest mało dostępna i rzadziej odwiedzana odnoga Missisipi. Płyną aż tu nagle pod barką woda robi się czystsza niżli cholerna Cisowianka... Dopływają na miejsce a tam - Posterunek? Co oni robią tak daleko na południe? I dlaczego latają z próbkami? Woda jest rzeczywiście czysta, to nie złudzenie, niemal podręcznikowo - idealne proporcje nacyenia tlenem i tak dalej... I dlaczego akurat na 200m długości rzeki? syf-czysto-syf? To musi być jakaś sztuczka Molocha na pewno. Co prawda Posterunek ma inną teorię - w pobliżu jest gdzieś schron, cholernie wielki i z potężnymi reaktorami skoro jest w stanie oczyszczać 200m takiej wielkiej rzeki w czasie rzeczywistym. Tylko teraz jak znaleźć do niego wejście? I co jest w środku? I po co oczyszcza rzekę a nie jedzie na rezerwach własnych układu zamkniętego? I dlaczego woda nie jest choć trochę zanieczyszczona użytkowaniem? Ktokolwiek w ogóle zamieszkuje ten schron? A może to zakład hibernatusów? A może po prostu wybrzyk Molocha, który też czasem potrzebuje czystej wody do chłodziw?

ANNA BARCZYKOWSKA

... a tam trupiarnia. Z wybrzeża widzą tylko tyle, że zleceniodawcy nie ma, za to stoją z grubszą nienaruszone samochody i bagaże, a wokół leży pełno ciał. Gdy podejda, okaże się, że jedne są świeższe, inne mniej, a te ostatnie zasuszone jak mumie. Śladów wymiany ognia specjalnie nie widać, ale definitywnie była tu jakaś kotłowanina.

Gracze rzucają się do lootowania, gdy jednak dobierają się do starszych zwłok, przy mocniejszym szarpnięciu klatka piersiowa truposza zapada się i rozsypuje, a z wewnątrz ciała bucha kłęb gazu/dymu/powietrza wypełnionego zarodnikami/kurzu. Pechowy gracz krztusi się, kaszle, a po paru minutach zaczyna mieć halucynacje. Po kwadransie zapada w pełen majaków sen. Gracze postanowią zapewne szukać pomocy.

Mogą ruszyć śladami kół któregoś z pozostawionych samochodów, co po kilku dniach wędrówki doprowadzi ich do małej mieściny, przez którą jakiś czas temu przejeżdżała grupa ludzi - rysopis

będzie odpowiadał trupom znad rzeki. Tam nieprzytomny gracz zapadnie w głęboką śpiączkę i trzeba będzie poszukać pomocy gdzie indziej. Gracze mogą też znaleźć ślad kół samochodu, który znad rzeki odjechał - podążając nim dotrą do bazy pojebusów, dezertków z Posterunku. Ich celem będzie stworzenie własnej linii mutków do walki z maszynami Molocha. Pod pozorem opieki przyjmą graczy pod swój dach, a nieprzytomnego typu do swojego lazaretu. Okazuje się, że jego reak-

cja na zakażenie jest przełomem w ich badaniach, ale kiedy gracze się o tym dowiedzą, będzie już za późno - będzie czekała na nich mrożąca krew w żyłach ucieczka z labiryntu korytarzy, laboratoriów i bunkrów. Jeśli im się to uda, wciąż będą mieli na głowie uleczenie towarzysza (gdzie, jak i przez kogo?) oraz kilka ważnych pytań - czy ich zleceniodawca od początku był częścią tego wszystkiego? Czy ludzie z okolicznych wiosek wiedzieli o całym procederze? Jakie mieli z tego korzyści, jeśli tak? Jak naprawdę zginęli ludzie nad rzeką - zarodniki, wysysacze, rzutki z trucizną, może jeszcze co innego? I jak, cholera, się teraz stąd wydostać?



ZNASZ TE MIEJSCA?

NOWE LOKACJE



**POZNAJ JE
NA NOWO**

**ODKRYJ JE
W "NOWEJ ERZE"**

NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER

NAUCZ SIĘ GRAĆ W TACTICSA!

Lista sklepów, w których możecie nauczyć się grać w Tacticsa wydłuża się z każdym miesiącem. Oto plan na czerwiec:

2 czerwca o godz. 11.30 w sklepie **Fenix** w Szczecinie (ul. Wojska Polskiego 7) odbędzie się pokaz NST i nauka tworzenia postapokaliptycznych makiet.

W każdy **poniedziałek w godzinach 15.00-17.00** pokaz w sklepie **Faber i Faber** w Warszawie

We wtorki (18.00 – 20.00) nauka gry w sklepie **Planszóweczka** we Wrocławiu

W **środy** możecie poznać Tacticsa w sklepach **Bard** w **Poznaniu** i **Katowicach (16.00 – 18.00)** oraz przez cały dzień w sklepie **Graal** (Warszawa, KEN Center)

W piątki na szkolenia NST zapraszamy do **Barda Wrocławskiego** (w godzinach 16 - 20).

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

W tym miesiącu odbędzie się aż siedem turniejów NST, z czego zdecydowana większość w ramach **Dnia Neuroshimy Tactics – 16 czerwca**. Tego dnia będziecie mogli zagrać w Katowicach, Poznaniu, Rzeszowie, Szczecinie, Wrocławiu i Bielsku Białej. Szczegóły w materiale o Dniu NST.

Poza tym **9 czerwca** odbędzie się turniej w **krakowskim Bardzie**, a **23 czerwca w Płocku** (4 LO przy ul Piaska 5) odbędzie się turniej na 1250 punktów.

II edycja kampanii warszawskiej. Początek **16 czerwca**, oczywiście w sklepie **Graal w Blue City**.

**SZCZEGÓŁY
JAK ZAWSZE
ZNAJDZIECIE
W KALENDARIUM
SERWISU
NSTACTICS.COM**

NEUROSHIMA
TACTICS



16. CZERWCA DZIEŃ TACTICSA!

Liczba taticsowych wydarzeń zwiększa się z każdym miesiącem, ale w czerwcu to już przesadziliśmy. To będzie bardzo krwawy miesiąc - odbędzie się **25 (słownie: dwadzieścia pięć!) pokazów** i **8 (osiem!) turniejów** w różnych miastach, a w Warszawie zaczniemy II edycję kampanii. Poza tym standardowo introgamingi, pokazy i warsztaty. Aby to uczcić 16 czerwca ogłaszamy Dniem Neuroshimy Tactics.

DZIEŃ NEUROSHIMY TACTICS - SZCZEGÓŁY

Każdy ze sklepów organizujących tego dnia turniej dostanie od nas – oprócz standartowego zestawu nagrod (badge, karty misji, miarki NST) dodatkową nagrodę dla uczestników - blister Bohatera, który otrzyma losowo wybrany uczestnik wydarzenia.

Gracz, który tego dnia zdobędzie najwięcej Punktów Rankingowych dostanie od nas specjalną nagrodę: komplet produktów z linii Neuroshima – wybrany blister NST, dodatki Skażenia i Nowy York oraz najnowszą premierę Portalu – karciankę Konwój – zestaw warty łącznie ponad 100 złotych! Jest o co walczyć

więc namawiajcie znajomych na udział w turniejach – 16 czerwca nikt nie gra w domu, spotykamy się sklepach i toczy my prawdziwe bitwy o wysokie stawki!

Jeśli wasz lokalny sklep nie bierze udziału w naszym wydarzeniu, a wraz ze znajomymi też chcielibyście powalczyć o Neuroshimowe fanty, nie jest jeszcze za późno. Piszcie na nst@wydawnictwoportal.pl – postaramy się pomóc w organizacji turnieju również w waszym mieście!

Obok znajdziecie rozpiskę wydarzeń w poszczególnych miastach:

Warszawa

Inauguracja II edycji kampanii NS Tactics. Sklep Graal w galerii Blu-City (Al. Jerozolimskie 179 Warszawa). Początek o godz. 17.00. Chętni do gry proszeni są o maila na adres: neuroshima.kampania.wwa@gmail.com.

Bielsko Biala

Sklep Gnom, format: 625 pkt, wpisowe 10 zł, początek o 10.30

Katowice

Sklep Bard, format: 900 pkt, wpisowe 8 zł, początek o 10:30

Poznań

Sklep Bard, format: 1000 pkt, wpisowe 5zł, początek o 10.00,

Rzeszów

Sklep Gamekeeper, format:750, wpisowe 5zł, początek o 11.00,

Wrocław

Sklep Bard, format: startery, wpisowe 7zł, początek o 10.30,

Szczecin

Sklep Fenix, format: Startery, wpisowe 10zł. początek o 12.00,

ZAPRASZAMY!

BOHATEROWIE

ROZWIAZANIE KONKURSU

Pod koniec kwietnia ogłosiliśmy konkurs na nowych bohaterów do NST. Podobnie jak w przypadku konkursu graficznego odzew był ogromny. Spodziewaliśmy się 20 – 30 prac, a otrzymaliśmy ponad sto, wiele z nich niezwykle oryginalnych, a wszystkie klimatyczne i świetnie wpisujące się w taticsową konwencję.

Część wykraczała poza regulamin konkursu, ale nawet te były na tyle ciekawe, że zapisaliśmy je do katalogu z pomysłami na przyszłość, a jednej postanowiliśmy nawet przyznać specjalne wyróżnienie. Samo przejrzanie takiej liczby pomysłów zajęło nam sporo czasu, a wybranie tych kilku najlepszych było piekielnie trudnym zadaniem, postanowiliśmy więc przyznać więcej nagród i kilka dodatkowych wyróżnień. Każda z nagrodzonych i wyróżnionych propozycji trafi na nasze stoły testowe i jeśli jej potencjał potwierdzi się w bitewnym ogniu, ukaże się jako oficjalny model do NST. Oczywiście w pierwszej kolejności do boju ruszają bohaterowie, którzy zajęli miejsca na podium.

Poniżej znajdziecie dokładny opis wszystkich nagrodzonych pomysłów:

WYRÓŻNIENIE

Arek Grzeszczak - Mafiozo

ST – 12, WW – 12, BD – 11,
ZR – 11, PERC – 12
Wartość - 130

Broń:

Pistolet – 5 naboj, nóż

Cecha: Skuteczna perswazja

Oddział, któremu Mafiozo zabije choć jednego członka – na stałe traci koherencję. Działa tylko z atakami jednym pistoletem i jednym

nożem. Oczekując szacunku, trzeba zabijać z klasą.

Arek Grzeszczak - Wojownik Klanu

ST – 8, WW – 14, BD – 12,
ZR – 13, PERC – 13
Wartość 140

Broń:

Gazrurka, Tarcza, Łuk (10 strzał)

Cecha: Akcja Wyczekanie

Wojownik Klanu ma bonus +2ST/WW do końca Tury. Akcja oparta na Percepcji.

Łuk

Reagowanie na strzał z łuku wymaga zdanego testu Percepcji.

Obrażenia Ciężkie, +3 do BD przeciwnika w teście obrażeń po trafieniu z łuku.

**Michał Laskowski
- Szaman**

Opis: Duchy ziemi oraz powietrza otaczają cię i chronią. To za ich sprawą kule wroga nie trafiają cię a on sam kuli się przed twoim wzrokiem. Jeśli to nie wystarczy to duch mieszkający w magnum .44 musi interweniować.

Pomimo tego że szamani nie mają zorganizowanej religii otacza ich powszechny szacunek oraz czasami wiariuszek wiernych. Tak, czasem to mutanty ale oni też są dziećmi ziemi.

**ST 12, WW 11, BD 11,
ZR 12, PERC 12,
Koszt: 135**

Broń: Pistolet

Cecha jednostki: Duchy walczą przeciwko nim!

Pięć razy podczas rozgrywki możesz przerzucić kość przeciwnika.

W jednej armii nie może znajdować się jednocześnie szaman i kaznodzieja.

**Olek Tukaj
- Ganger (Szef gangu)**

**St 12, WW 13, BD 13,
ZR 10, PERC 11,
Koszt: 120 pkt.**

Broń: Pistolet maszynowy + gazzurka, 6 Ammo

Cecha: Urodzony Lider

Nie ma co ukrywać- przywódcy gangów są najbardziej charyzmatycznymi gośćmi jakich można spotkać w Stanach. Nie mają klasy Mafiozów, wyszkolenia Post-runkowych kaprali, czy inteligencji analityków Molocha. Są jednak tak twardzi i nieustraszeni, że ludzie są gotowi iść za nimi w ogień.

W promieniu 8" od Przywódcy gangu, jednostki nie otrzymują kar za brak koherencji, a ponadto, żadna jednostka w armii nie otrzymuje kary za zostanie ostatnim żywym członkiem oddziału.

**Maciek Matuszewski
- Handlarz**

**ST 10, WW 10, BD 11,
ZR 12, PERC 11,**

Broń: pistolet (3 naboje)

Cecha: Handelek

W dowolnej lokacji (nawet przeszabrowanej) może wykonać Akcję Handelku (analogiczną do tej z lokacji Lombardu Kelly'ego).

**WYRÓŻNIENIE
SPECJALNE**

**Gabriel Paprocki
- Żółw Moryc**

**St -, WW -, BD -,
ZR -, PERC -,**

broń: brak

Cecha: Nie mogę ci pomóc, jestem żółwiem

TRZECIE MIEJSCE

**Arek Grzeszczak
- Żołnierz**

**ST - 12, WW - 11, BD - 12,
ZR - 11, PERC - 11
Wartość: 150**

Broń: CKM - 8 naboje

Cecha: Przyciśnięcie Ogniem

Jeżeli cel Ataku Żołnierza chce zareagować - musi wydać dwa punkty Reakcji.

DRUGIE MIEJSCE

**Ex aequo:
Mateusz Wicherski
Przepatrywacz**

Wejście ekipą w nieznaną obszar ruin łatwo może skończyć się tragedią, dlatego zawsze warto zabrać ze sobą Przepatrywacza. Koles nie tylko bezpiecznie wprowadzi cię do ruin, ale co najważniejsze, pomoże ci w nich przeżyć i wyprowadzi twój gang cały i zdrowy po skończonej akcji, a przy okazji napsuje krwi twoim przeciwnikom.

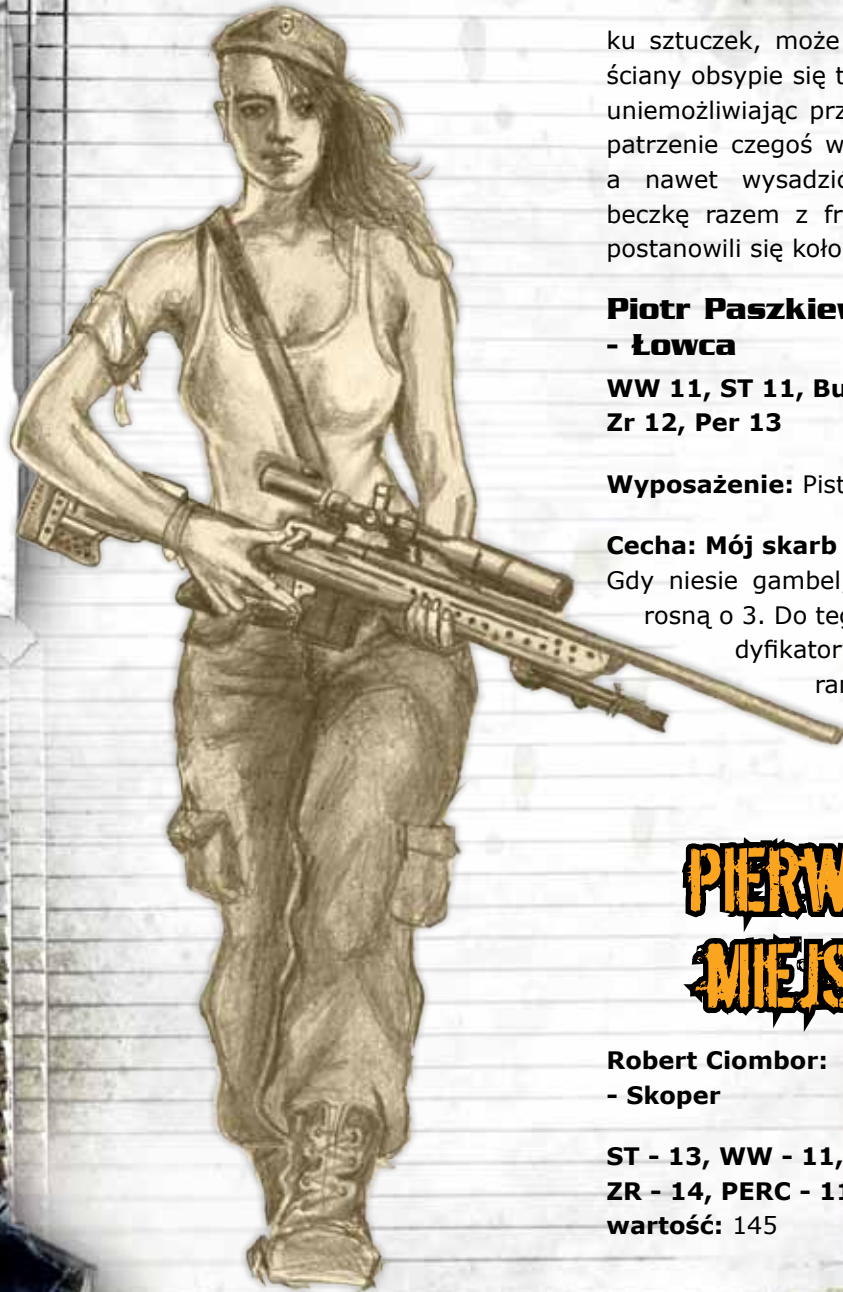
**ST 11, WW 10, BD 11,
ZR 12, PERC 14,
Koszt: 140 pkt**

Broń: Karabin, 4 pociski
Sprzęt: Lina, Lornetka

Cecha: Manewry

W ramach akcji Manewry (Perc), Przepatrywacz w promieniu 5 cali od siebie może umieścić efekt akumulatora kosztujący do 3 Punktów Akumulatora. Akcję tą wykorzystać może raz na turę.

Przepatrywacz potrafi posługiwać się bronią palną, ale jego główną bronią nie jest karabin, tylko ruiny same w sobie. Za pomocą kil-



ku sztuczek, może sprawić, że ze ściany obsypie się tynk, skutecznie uniemożliwiając przeciwnikowi wypatrzenie czegoś w chmurze pyłu, a nawet wysadzić w powietrze beczkę razem z frajerami, którzy postanowili się koło niej rozstawić.

Piotr Paszkiewicz
- Łowca

WW 11, ST 11, Bud 12,
Zr 12, Per 13

Wyposażenie: Pistolet, wędka

Cecha: Mój skarb

Gdy niesie gabel, jego statystki rosną o 3. Do tego ignoruje modyfikatory za pierwszą ranę, dopóki ma gabel.

**PIERWSZE
MIEJSCE**

Robert Ciombor:
- Skoper

ST - 13, WW - 11, BD - 11,
ZR - 14, PERC - 11,
wartość: 145

broń: pistolet maszynowy (amunicja 8)

Cecha: holo decoy

Skoper posiada holograficzną kopię swojej postaci (w blisterze znajdują się dwie podobne lub identyczne figurki). Akcja - uruchomienie hologramu; Skoper może uruchomić hologram w odległości do 3 cali (czyli wystawić w takiej odległości drugą swoją figurkę). Gracz ustala w chwili wykonania tej akcji, która figurka reprezentuje Skopera, a która jego hologram, w tajemnicy przed przeciwnikiem (najlepiej jeśli w blisterze będą dwa znaczki o identycznych rewersach, które można będzie położyć zakryte obok odpowiednich figurek). W ten sposób Skoper może zmylić przeciwnika (może pozostać na swoim miejscu lub może nastąpić jego niejawny ruch, ale i tak zużywa na to jedną akcję).

Hologram musi pozostawać w koherencji ze Skoperem na normalnych zasadach oddziały, w przeciwnym razie znika. Skoper i hologram wykonują swoje akcje w jednoczesnej aktywacji. Oczywiście hologram może się

tylko poruszać, nie może strzelać, atakować, rzucać, otwierać drzwi, podnosić gambli itp. Jego zadaniem jest jedynie zmylenie przeciwnika. Jeśli strzał, rzut itp. są możliwe do wykonania zarówno przez Skopera, jak i hologram, nie ma potrzeby zdradzania, który model jest hologramem.

Dowolny atak w hologram (trafiony strzał, obrażenia od wybuchów, wejście w zwarcie, rzucenie w niego cegłówką i inne) powoduje jego zniknięcie (przeciwnik normalnie traci amunicję, zużywa akcję). Skoper może także sam wyłączyć hologram, jako swoją akcję. Po zniknięciu lub wyłączeniu hologramu można w innej akcji włączyć go ponownie.

**GRATULUJEMY
ZWYCIĘZCY!**

DZIAŁO SIĘ ADAMIAK ADAM, ADAMIAK IRENA... CZYLI CAŁA POLSKA GRA W TACTICSA



POKAZ W STARGARDZIE

W maju ożywiła się również scena tacticsowa na dalekiej północy. Podczas Garnizonu Gier organizowanego w Stargardzie Szczecińskim odbył się pokaz NST, organizowany przez Patryka Walczaka. Ze szczególną aprobatą spotkały się zasady dotyczące limitowanej amunicji, kupowania sprzętu i oczywiście dynamicznej reakcji. Idziemy za ciosem – 2 czerwca nauka tworzenia postapokaliptycznych makiet i nauka gry w sklepie Fenix w Szczecinie. Zapraszamy!

WARSZAWA GROMI ŚLĄSK

28 kwietnia w katowickim Bardzie odbył się IV turniej NST. Oprócz tradycyjnej śląskiej ekipy co miesiąc stawiającej się by toczyć potyczki w ruinach, na turniej zawitała również skromna reprezentacja miasta stołecznego Warszawy. Parafrazując słynny cytat, chłopaki przyjechali, zobaczyli i zwyciężyli, zajmując pierwsze i drugie miejsce. Trzeciego nie zajęli, bo było ich tylko dwóch. Na najwyższym stopniu podium stanął Michał Kucharski, a schodek niżej – Arek Ciesielski. Trzecie miejsce zajął pochodzący z malowniczego Rybnika Tomir Przeczek. Po tym wydarzeniu nasuwają się dwa podstawowe pytania: "Gdzie był wtedy Olek Tukaj?" oraz "Kiedy rewanż na wyjeździe?"

TURNIEJ W RZESZOWIE

Turniej jak zawsze miał się zacząć punkt o 11 jednakże ten dzień miał zostać zapamiętany przez wszystkich graczy inaczej... Atmosfera przed rozgrywkami upływała w atmosferze tak miłej rozmowy, że stracie odłożono o godzinę później ażeby zaczęło się w samo południe :) Wszyscy więc przez dodatkową godzinę czekali wyczekująco przygotowując stoły do rozegrania najbliższych bitw. W szramki postanowiło tym razem stanąć sześć armii: po dwie armie Borgo i Hegemonii oraz jedna Posterunku i jedna Molocha. Kiedy już wszystko było gotowe by rozpocząć starcie program sparingowy odmówił posłuszeństwa... Jednakże co by z nas byli za gracze post apo gdyby taki drobiazg miał nam przeszkodzić. Ostatecznie każdy na początek wyzwiał kogoś na pojedynek... a potem starcia potoczyły się już same. Niestety tym razem Moloch przejął kontrolę nad rozgrywkami i wygrał przytłaczającą większością z dowódcą w osobie Aramira. Zaraz za nim najmniejszych strat doznał Posterunek dowodzony przez Udgara.

Wszystkie gamble na koniec zgarnął Aramir, zaś o to czego nie zabrał Moloch zagraliśmy w kości. Przypinkę Borgo zgarnęła Emi, przypinkę Hegemonii Nexus zaś na pocieszenie po odniesieniu druzgocącej klęski pozostali postanowili oddać laserek Bezimiennemu.

Ostateczne wyniki:

Oto wyniki turnieju z 19 maja 2012 r

1. Marcin "Aramir" - Moloch
2. Bartek "Udgar" Szegda - Posterunek
3. Marcin "Nexus" Zarebski - Hegemonia
4. Emilia "Emi" Obarzanek - Borgo
5. Przemek Stańczyk - Borgo
6. Artur "Bezimienny" Hodorek - Hegemonia

**NASTĘPNE STARCIE W GAMEKEEPER:
16 CZERWCA, ZAPRASZAMY!**



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota