

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

MICHAŁ URBAŃSKI



MOLOCH ZAJMUJE WARSZAWĘ

A TAKŻE: STALOWA POLICJA | RAPORT Z BITWY | LODÓWA MOLOCHA

SPIS TREŚCI
NEUROSHIMA:

- 4 **NEUROSHIMA NIGHT**
- 6 **RAFINERIA 2012**
- 9 **PREMIERY RAFINERII**
- 12 **LORDS OF WAR**
- 15 **STALOWA POLICJA**

17 **WODA DLA VEGAS**
SZKIC PRZYGODY

TACTICS:

- 21 **POKAZY I TURNIEJE**
- 22 **SKLEPY**
- 23 **LODÓWA**

26 **RAPORT:**
GŁOWĄ O BLACHĘ

35 **POKAZ W TARNOWIE**

KURIER:

36 **ŚWIĘTO GIER**
W TURKU

38 **RECENZJA COLD CITY**



NOWA JEDNOSTKA MOLOCHA: LODÓWA



NOC NEUROSHIMY



O STALOWEJ POLICJI



RECENZJA COLD CITY



RAFINERIA W WARSZAWIE



WSTĘPNIAK

Panie i panowie, jesteśmy w stanie wojny.

Jak być może wiecie, redakcja Portalu po raz pierwszy w historii podzieliła się na dwa osobne pomieszczenia. Dotąd może i bywało jakieś magazyny, kuchnie, itp., ale zawsze miejsce pracy dla wszystkich nas pozostawało wspólne. Teraz, gdy robi się nas więcej i więcej, zabrakło przestrzeni na wszystkie stanowiska i nastąpiło to, co nieuchronne.

„Neuroshimowcy”, czyli Joker, Walec i ja, wyruszyli na eksodus, by założyć, nową, własną, autonomiczną enklawę. Enklawę czystego bezprawia i nieskrępowanej kreatywności. Tym samym zostawiliśmy za sobą „planszówkowców” pod wodzą Trzewika, który żelazną ręką włada ze swego tronu z kości... kart i żetonów. Dwa biura, dwadzieścia metrów ziemi niczyjej. Wojna była tylko kwestią czasu.

I oto wybuchła, a jej pierwszym frontem jest niniejsze czasopismo. Na mocy chwiejnego paktu to nam, sekcji erpegowo-tacticsowej przypadł Gwiezdny Pirat, podczas gdy „planszówkowcy” ruszają z nowym projektem. Mowa o anglojęzycznym „Story on Board”, magazynie skierowanym przede wszystkim do międzynarodowego środowiska planszomaniaków. Od dziś każda enklawa ma swój organ prasowy. Porównania są nieuniknione. Konkurencja – niezbędna. Oj, będzie się działo.

Nie ma to jak dobra, odświeżająca wojenka!

P.S. Rozważamy, czy przestać IM mówić „cześć” przy przypadkowych spotkaniach na korytarzu.

Rafał Szyma

NA OKŁADCE:

Grafika Michała Urbańskiego wyróżniona w neuroshimowym konkursie Wydawnictwa Portal na ilustrację.

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: Ponury Zniwiarz; 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

NEUROSHIMA



Lipiec 2012: Moloch zajmuje Warszawę

07.07: Neuroshima Night | Paradox Cafe

16-22.07: Rafineria | Killhouse

26-29.07: Avangarda 8 | SGGW, bud. 34 kampusu

NEUROSHIMA NIGHT

I Warszawska Noc Postapokalipsy

Kiedy spadły bomby, a radioaktywny opad pokrył cały świat, każdy myślał, że to już koniec. Ale grupa ocalałych zgromadzonych w Paradox Cafe postanowiła zamienić szarość postapokaliptycznego życia codziennego w coś lepszego. Tak oto narodziła się Warszawska Noc Postapokalipsy!

I Warszawska Noc Postapokalipsy poświęcona jest w całości tematyce związanej z uniwersum Neuroshimy. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że będzie to swoisty mikrokonwent. W programie przewidziane są konkursy z nagrodami, pokazy i prelekcje oraz

Gamezone, czyli strefa walki na gry planszowe i karciane. A jakie gry?

Neuroshimowe oczywiście! Każdy będzie mógł spróbować swoich sił w Konwoju oraz Hexie, obejrzeć partyjkę Tacticsa a może nawet i wziąć w niej udział! Ale to nie wszystko... otóż w trakcie I Warszawskiej Nocy Postapokalipsy odbędą się otwarte betatesty Neuroshima: Lords of War, nowej gry planszowej typu 4X w realiach Neuroshimy!

Brzmi ciekawie? A co powiecie na 6 godzin programu? Nie 2, nie 3 ani nawet nie 4 lub 5, lecz całe 6 godzin programu, w trakcie którego poznacie nową, nie prezentowaną wcześniej armię do Hexa, Dancera, dowiedziecie się dlaczego

warto wybrać się na największy Neuroshimowy [anty]Konwent Rafinerię, twórcy Lords of War uchylą rąbka tajemnicy odnośnie nowej masywnej strategicznej gry planszowej w realiach Neuroshimy, przekonacie się, jak fajny jest Konwój oraz będziecie mieli możliwość spotkania się i wymienienia doświadczeniami z jednymi z najlepszych graczy w Tacticsa w Polsce. W programie przewidziany jest też pokaz krótkometrażowych filmów o tematyce postapokaliptycznej, a jakby tego było Wam mało, możecie spróbować swoich sił w jednym z konkursów!

Myślicie, że poradzicie sobie w quizie „Postapokalipsa na Wesoło”? A może

uważacie się za mistrzów zakładania maski przeciwgazowej na czas? Uważacie, że dysponujecie super strojem w klimatach postapo, który wart jest Głównej Nagrody Wieczoru? Czy może swoimi umiejętnościami szabrowania zawstydzilibyście samą Indianę Croft albo innego Larego Johnesa? To w takim razie weźcie udział w ogromnym Gamblobranium, a znalezione Gamble będziecie mogli wymienić na złociście, czyste i tylko lekko radioaktywne piwo! Aha, czy wspominałem, że dla najlepszego Szabrownika przewidziana jest Nagroda Specjalna?

Brzmi ciekawie? Co? Ciągłe wam mało? Chcecie więcej? Może macie ochotę

skosztować „Grozy Neodżungli” albo „Widma Molocha”? A co powiecie na fakt, że od godziny 18:07 rozpocznie się godzina policyjna i każdy w stroju postapo będzie mógł ukoić nerwy złocistym lanym o całą złotówczkę taniej? Nie macie stroju, lub akurat jest w praniu? Jeśli udało wam się znaleźć postapokaliptyczną pralnię, to i tak mam dla was dobrą nowinę. O 23:07 godzina policyjna zostanie zniesiona i każdy będzie mógł nabyć złociste lane w dwóch wariantach za 6 albo 8 złotych, a kieliszek czegoś klarownego i mocniejszego za jedyne 5 złotych! Normalnie gardło sobie podrzynam na tym interesie. Ale co tam, gdybym miał w zapasie jakiś bojler to też bym go chyba dorzucił do tej promocji...

Zainteresowany? No nie wstydź się, przecież widzę, że oczy świecą Ci się, jakbyś wakacje spędzał w Leju Waszyngtońskim. Dlatego już dziś zwołaj swoich znajomych i czym prędzej szykujcie się na niezapomniane wrażenia podczas I Warszawskiej Nocy Postapokalipsy!

Więcej informacji na oficjalnej stronie Wydarzenia na Facebooku pod adresem:
<http://www.facebook.com/events/411162048936036/>

oraz na stronie Paradox Cafe pod adresem
<http://www.paradox-cafe.pl/>

**GRZELICH, IRTHADAN, PARADOX CAFE
I WYDAWNICTWO PORTAL ZAPRASZAJĄ!**

**Co? I Warszawska Noc Postapokalipsy:
Neuroshima Night**

**Gdzie? Paradox Cafe
ul. Jezierskiego 3/5 A, Warszawa-Powisłe**

Kiedy? 07.07.2012 – 7 lipca Anno Domini 2012

**O której? 18:07:12 – Godzina 18, minut 7,
sekund 12.**

I WARSZAWSKA NOC POSTAPOKALIPSY NEUROSHIMA NIGHT 07.07.2012

od godziny 18:07 godzina policyjna
każdy w przebraniu postapo za piwo płaci 1 zł taniej
od 23:07 godzina policyjna zniesiona i zniżki obejmą każdego

**konkursy z nagrodami
pokazy i prelekcje
oraz strefa walki na gry
planszowe i karciane**

Start godz. 18:07:12

Miejsce: Cafe Paradox ul. Jezierskiego 3/5 A

PARADOX
CAFE





--- KONWENT Z GRĄ TERENOWĄ W REALIACH POSTAPOKALIPTYCZNYCH ---

R2

Warszawa
16-22 Lipca 2012
www.rafineria.info.pl
facebook.com/rafineriaKontyngent Emisarski
Federacji Appalachów

- DEMOKRACJA ZACZYNA SIĘ W RODZINIE -



www.f.thejokers.pl

RAFINERIA 2012

Ruszamy na podbój Warszawy!

Nowy kwartał rozpoczął się dla Rafinerii z wielkim hukiem. A właściwie nie tylko z hukiem – przywitała nas cała gama dźwięków spotykanych na placu budowy: warkot ciężkich maszyn, krzyki majstrów, stukot młotów pneumatycznych. Wszystkie te odgłosy spadły na nas w jednej chwili, gdy dostaliśmy krótką i treściwą informację. Hala w Głuchołazach będzie wyburzona...

Po takim ciosie trudno się pozbierać, kiedy już skończyliśmy obrzucać nierzetelnego właściciela stekiem wyzwick przysłała pora na działanie. Jakie są tego owoce?

Konwent się odbędzie! Znaleźliśmy miejsce o standardzie co najmniej tak dobrym jak w poprzednich latach, a na pewno dużo ciekawsze do przeprowadzania larpów i innych atrakcji konwentowych. Czas zostaje ten sam, 16 – 22 lipca, zmienia się tylko adres. W tym roku skierujecie się do miasta stołecznego, a konkretnie do hali Killhouse tuż przy dworcu kolejowym Warszawa Wschodnia. Tak dogodnym dojazdem z każdego punktu



**PO WIĘCEJ INFORMACJI O TERENIE ORAZ
O SAMEJ IMPREZIE ZAPRASZAMY NA:**

[HTTP://WWW.RAFINERIA.INFO.PL](http://www.rafineria.info.pl)

[HTTP://WWW.KILLHOUSE.PL](http://www.killhouse.pl)

[HTTP://WWW.RAFINERIA.INFO.PL/FORUM/VIEWTOPIC.PHP?F=2&T=254](http://www.rafineria.info.pl/forum/viewtopic.php?f=2&t=254)



R2

www.rafineria.info.pl
www.facebook.com/RafineriaPODRÓŻNI Z POCIĄGU
PÓŁNOC-POŁUDNIE

w Polsce chyba żaden konwent nie może się pochwalić.

A co do standardu hali - mamy tam wszystko. Od podstaw, jak prysznic, prąd, pole namiotowe czy też miejsce do spania pod dachem, aż po totalną sensację, jaką jest zbudowane na powierzchni 200 m² hali fabrycznej miasteczko złożone z sześciu dwupoziomowych, połączonych ze sobą kładkami budynków, utrzymane w 100% w konwencji postapo, łącznie z wrakami pojazdów tarasującymi ulice, ratuszem posiadającym wewnętrzny dziedziniec, ukrytym podziemnym korytarzem, kępkami burzanu przetaczającymi się w podmuchach wiatru oraz niezbędną na każdym larpie szubienicą.

Niespodzianek ciąg dalszy: udało nam się zdobyć dostęp do rozległych, otoczonych lasem ruin, na których rozegramy 48 godzinną część Gry Terenowej. Jest to odpowiedź na liczne sugestie naszych graczy, od kilku już lat proszących o możliwość grania non stop i z miasteczkiem, na terenie którego można używać replik ASG. Co ciekawe, mimo że teren jest dość daleko od Killhouse, dojedziemy tam wspólnie drugiego dnia konwentu jednym pociągiem podmiejskim w kilkadziesiąt minut. Na miejscu miłośnicy ekstremalnych wrażeń będą mogli przeżyć dwa dni w pełnym postapo - a na resztę będą czekały udogodnienia, jak przenośne toalety, bezpieczne strefy bez ASG, dowóz pizzy, ognisko czy

MAMY JUŻ PONAD 50 ZGŁOSZONYCH POSTACI GRACZY!

MIMO TO REKRUTACJA TRWA. JEŻELI CHCESZ WESPRZEĆ SZEREGI SZLACHETNEJ FEDERACJI APALLACHÓW, TAJEMNICZYCH PODRÓŻNYCH Z POCIĄGU PÓŁNOC - POŁUDNIE LUB DZIELNYCH ŻOŁNIERZY NOWEGO JORKU, ZAPRASZAMY NA NASZE FORUM. WSZYSTKIE POSTACI PODEŚLANE NAM PRZYNAJMNIEJ NA TYDZIEŃ PRZED KONWENTEM OTRZYMAJĄ ZADANIA PERSONALNE WPLECIONE W GŁÓWNA FABLĘ. WYSTARCZY TYLKO PODEŚLAĆ NAM ODPOWIEDNI FORMULARZ.

**PO WIĘCEJ INFORMACJI ZAPRASZAMY NA:
[HTTP://WWW.RAFINERIA.INFO.PL/FORUM/VIEW-TOPIC.PHP?F=3&T=136](http://www.rafineria.info.pl/forum/view-topic.php?f=3&t=136)**





--- KONWENT Z GRĄ TERENOWĄ W REALIACH POSTAPOKALIPTYCZNYCH ---

R2

Warszawa
16-22 Lipca 2012
www.rafineria.info.pl
facebook.com/rafineria

Ekspedycja Prokuratury Wojskowej Nowego Jorku



- WOLĄ WIĘKSZOŚCI -



www.f.thejokers.pl

ZAPRASZAMY DO POBRANIA SPECJALNEGO PDF INFORMACYJNEGO, ZAWIERAJĄCEGO WSZYSTKIE NAJWAŻNIEJSZE DANE O KONWENCIE RAFINERIA 2012. PDF I INNE INFORMACJE ZNAJDZIECIE TUTAJ:

[HTTP://WWW.RAFINERIA.INFO.PL/FORUM/VIEWTOPIC.PHP?F=2&T=254](http://www.rafineria.info.pl/forum/viewtopic.php?f=2&t=254)

na barek z suchym prowiantem i napojami. Warunki będą trochę polowe – ale to w końcu tylko dwie noce ;).

A co do reszty – tutaj nic się nie zmieniło. Rafineria to nadal taki sam konwent jak w poprzednich latach. Luźna, familijna atmosfera, ciekawe konkursy, prelekcje i warsztaty, wieczorne imprezy i rozmowy do białego rana



przy piwku i gitarze. W programie także liczne LARP'y, prapremiery gier: karcianki Projekt: Haos (Nie)Kontrolowany i planszówki Neuroshima 2057: Lords of War oraz premiera systemu RPG Heroes 2280.

Emil Mack the Knife Wrzosek





R2

www.rafineria.info.pl
www.facebook.com/RafineriaKontyngent Emisarski
Federacji Appalachów

- SZLACHECTWO ZOBOWIĄZUJE -

RAFINERIA 2012 PREMIERY

Jak już mogliście przeczytać, na Rafinerii 2012 odbędą się trzy ciekawe premiery. Postaramy się je Wam w krótkich słowach przybliżyć. Odbędą się one podczas trwającej od piątku 20 lipca do niedzieli 22go części konwentowej – będziecie mieli okazję nie tylko o grach usłyszeć z ust autorów, ale też i samemu je sprawdzić. Zapowiada się wiele godzin rozrywki!

PRAPREMIERA PROJEKT: CHAOS (NIE)KONTROLOWANY

Chaos to ciekawa symulacja towarzyska, oparta o karty zdarzeń. Właściwie ciężko tu mówić o grze jako takiej. Jak o grze mówi jeden z autorów gry, Grzesiek Helich, Projekt Chaos to zestaw narzędzi pozwalających rozegrać symulację zachowania grupy w obliczu ogólnoświatowego fuck up'u". Może w niej brać udział praktycznie dowolna liczba osób. Gracze rozpoczynając rozgrywkę, stopniowo dowiadują się, że wokół nich rozszalała się apokalipsa. Z każdą chwilą coraz to nowe informacje wychodzą na jaw, trzeba na nie reagować, rozwiązywać konflikty, szukać kompromisów.

Cel jest prosty: przeżyć i spełnić swoje osobiste cele. Uczestnicy zabawy dobierają karty z trzech stosów: przedmiotów, informacji i emocji. Robią to wedle uznania – ale należy uważać, pomiędzy kartami kryją się też scenariusze stopniowo pogłębiające złożoność sytuacji.

No właśnie – scenariusze. Jest ich kilkanaście i mogą dowolnie się łączyć, pozwalając rozegrać 10 – 20 kompletnie odmiennych symulacji: od wojny atomowej, przez zderzenie ziemi z planetoidą aż po biblijną apokalipsę. Grasz tu i teraz, z tym co masz przy sobie, z ludźmi wokół ciebie. Gra może trwać 30 minut, a może też 4 godziny – wszystko zależy od zapału graczy i ich wyobraźni.

Autorami gry jest Duet Grzelich & Irthadan.

PRAPREMIERA: NEUROSHIMA 2057 → LORDS OF WAR

Kolejna produkcja panów DGI to planszowa strategia rozgrywana w świecie Neuroshimy. Gracze stają na czele największych regionów – frakcji i walczą o prym w Zastranych Stanach Ameryki. Ich zadanie



--- KONWENT Z GRĄ TERENOWĄ W REALIACH POSTAPOKALIPTYCZNYCH ---

R2

Warszawa
16-22 Lipca 2012
www.rafineria.info.pl
facebook.com/rafineriaPodróźni z pociągu
Północ - Południe

- CONAJNIEJ 400, TO JEDNAK MATKA -



www.f.thejokers.pl

nie jest skomplikowane: podbijać, kolonizować, najeżdżać i wykupywać. Do tego dochodzi zawieranie sojuszy, wysyłanie karawan, walka z molochem i neodżunglą...

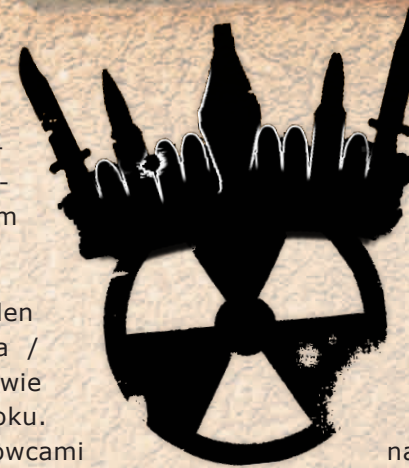
Gra kończy się, gdy jeden z graczy pokona molocha / neodżunglę lub po upływie podzielonego na 6 tur roku. Operując czterema surowcami (paliwo, broń, ludzie, gamble) i kartami ze stosików akcji i lokacji, uczestnicy będą zmagać się w trudnej rozgrywce, której wynik nie będzie przesądzony aż do ostatniej chwili.

Mechanika gry zawierać będzie czynnik losowy, testy będą wykonywane na typowych dla NS kościach k20. Dużym plusem gry będzie ładna oprawa graficzna: karty, plansza i figurki wojsk będą wykonane w znanym i lubianym nam neuroshimowym stylu.

Według zapowiedzi gra ma stanowić połączenie Gry o Tron, Battlestar'a i Osadników z Catanu z klasyczną, neuroshimową swobodą i poczuciem humoru.

PREMIERA:
HEROES 2280

Heroes to nowe RPG, rozgrywane się w odległej o prawie trzy wieki przyszłości. Główną jego zaletą jest bogaty, kompletny i szeroko opisany świat Ziemi przyszłości.



Ludzkość, mimo wielu kryzysów i wojen, jakoś dotrwała do czasów, gdy żołnierz, jak w Kawalerii Kosmosu, jest operatorem pancerza wspomagane go, a bitwy wygrywa się nie czołgami i lotnictwem, a mechami. Świat podzielony jest pomiędzy korporacje i bogate rodziny, których wpływy wybiegają nawet poza błękitną planetę – bo tak się stało, że człowiek nie tylko postawił stopę na marsie, wybudował tam też sobie kolonię.

Dużą zaletą systemu jest rewelacyjnie prosta mechanika oparta o kości k10. Tworzenie postaci zajmuje 10 minut, walki są bardzo dynamiczne, udało się osiągnąć łatwość rozgrywki typową dla gier bitewnych nie tracąc nic z grywalności. Co najważniejsze: system nie wydaje się wcale uproszczony.

Kolejnym plusem jest bogactwo krajobrazów i konwencji. Możemy wyprawić się na cyberpunkowe slumsy, odwiedzić księżycowe pustynie typowe dla sci-fi, wylądować na hitecowym polu bitwy czy też wejść na salony by zakosztować wielkiej polityki. Do naszej dyspozycji oddano szeroki arsenał broni, pancerzy, wszczepów i mutacji; wyszukiwanie szczególnie ciekawych i efektywnych zestawów daje mnóstwo satysfakcji.

Emil Mackie Wrzosek



R2

www.rafineria.info.pl
facebook.com/RafineriaEkspedycja Prokuratury
Wojskowej Nowego Jorku

- NA SKRZYDŁACH ORŁA -

DROGI OBYWATELU, DROGA OBYWATELKO!

Jesteś nadzieją tego świata! Żyjesz, mimo iż moloch ze wszystkich sił próbuje Cię zabić! Czy zdajesz sobie sprawę, co to oznacza? Ni mniej ni więcej, że masz pełne prawo odbudować Nowy Wspaniały Świat Wolnej Ameryki!

Takiej jaką znali ludzie przed wojną, może nawet lepszej! Bez podziału na kolor skóry, przykrą mutację czy stan posiadania! W blasku słońca odbitego od pięknej twardej blachy widzę Ciebie. Ciebie i innych, podobnych Tobie, w pocie czoła pracujących na rzecz lepszej przyszłości! Widzę jak wspólnie wnosimy Nową Wolną Amerykę! Świat bez podziałów, świat wolny i niepodległy. Słyszysz śpiew naszych współbraci? Razem, ramię w ramię, odbudujemy Stany Zjednoczone i odbierzemy co nasze temu wstrętnemu Molochowi! Twoje życie w Twoich rękach. Przyszłość Twoich dzieci w Twoich rękach!

Tak jest – przestań oglądać się na niego ze strachem, pomóż go niszczyć i brać co jest Twoje!

Słyszę jak w Twojej głowie pojawia się pytanie: Jak tego dokonać?

To niezmiernie proste! Dołącz do Nowego Jorku! Razem z nami jesteś w stanie to zrobić! Potrzebujemy Ciebie, pomysłów jakie rodzą się w Twojej głowie, pary Twoich silnych rąk! Brak nam ciągle jedynej i niepowtarzalnej jednostki jaką jesteś właśnie TY! Nikt inny, tylko TY! Damy wszystko co mamy, byś i Ty dał wszystko od siebie!

Każda osoba dołączająca do Ekspedycji Prokuratury Wojskowej Nowego Jorku otrzyma darmową opiekę medyczną, wyżywienie, dostęp do chemii leczniczej i amunicji prosto z fabryk Wielkiego Jabłka! Nie wahaj się, zapisz się już DZIŚ i zasil szeregi Żandarmerii Wojskowej lub śledczych z Drugiego Departamentu NYPD!

Uwaga! Tylko teraz! KAŻDY rekrut otrzyma pismo z CYCKAMI pięknych Nowojorskich Wolnych Niewiast lub SILNYCH i MĘSKICH Nowojorskich Wolnych Mężczyzn!

Dołącz już dziś! Jutro będzie za późno!

Xanex

ŻANDARMERIA WOJSKOWA NOWEGO JORKU ORAZ DRUGI DEPARTAMENT POLICJI PRAGNĄ ŻYCZYĆ WAM WESOŁEJ DEMOKRACJI!

REKRUTACJA DO ODDZIAŁÓW EKSPEDYCJI PROKURATURY WOJSKOWEJ NOWEGO JORKU WCIAŻ JEST OTWARTA. JEST TO ZNAKOMITA OKAZJA DLA CENIĄCYCH SOBIE NOWOJORSKI PATRIOTYZM I PRAGMATYCZNE PODEJŚCIE. DOBRZE ZORGANIZOWANA I DOWODZONA GRUPA ŻOŁNIERZY WCIAŻ JESZCZE CHĘTNIE PRZYJMIE W SWOJE SZEREGI MŁODYCH REKRUTÓW, CHCĄCYCH DOŁOŻYĆ SWOJĄ CEGIELKĘ DO ODBUDOWY AMERYKI!

NEUROSHIMA 2057: LORDS OF WAR

Prezentacja gry planszowej

Na początku 2057 roku, prawie 40 lat po III wojnie światowej sfinalizowanej nuklearną apokalipsą Zastrane Stany Ameryki zaczynają dźwigać się z chaosu. Lokalni mali watażkowie pogrążeni w jeszcze mniejszych lokalnych konfliktach zdają się jednak nie dostrzegać czyhającego nad Ameryką zagrożenia. Zagrożenia płynącego od maszyn Molocha z północy oraz z mutantów SMARTA z Neodżungli na południu.

Ale kilka większych ośrodków władzy już szykuje się do boju. Przez ostatnie 37 lat odbudowywali zniszczone atomową pożogą stany tworząc swoją wizję świata. Każda z Frakcji działa inaczej i motywuje ją co innego. Ale każda z nich chce przetrwać.

Ale w świecie opanowanym przez bandytów, mutanty, maszyny oraz wszelkie inne tajstwo przetrwać nie jest łatwo. A co dopiero zbudować jakiś trwały ośrodek władzy?

Teraz Władcy wszystkich liczących się Frakcji czują przez skórę, że gra toczy się już nie tylko o panowanie nad kilkoma surowcami,



„Graliśmy we 4, szło fajnie. Na starcie Vegas wylosowało unikatową kartę "atomówka" a potem rzuciło się, by zająć wyrzutnię rakiet. Missisipi do spółki z Federacją poszły zablokować Vegas, ale nikt nie pilnował Posterunku, więc ten szybko przejął spór o część planszy. W wyniku tej akcji Missisipi i Federacja potraciły większą część zasobów sabotując działania Vegas, a Posterunek szybko to wykorzystał i urosł w siłę. W tym samym czasie Moloch parł na Detroit, a Neodżungla zajęła połowę terytorium Missisipi. By ratować domy, Missisipi poprosiło o wsparcie Artylerii z Posterunku, ale ten stwierdził, że idzie na Molocha i nie pozwoli na korzystanie z jego zasobów. Kiedy wydawało się, że wszystko stracone, Vegas odpaliło atomówkę niszcząc stolicę Posterunku i lokując na 3 tury 2 inne lokacje Posterunku. Lider posterunku wyrzył nożem na drewnianym stole biwakowym "no hopę" po czym poddał grę. Wówczas Federacja złamała sojusz i zaatakowała wyrzutnię rakiet w Sharrash. Na szczęście najemnicy z Missisipi pomogli Vegas obronić wyrzutnię i zatrzymać Federację na Wschodnim wybrzeżu. Wówczas uznano o "zawieszeniu broni" i podpisaniu "sojuszu zwycięzców". Siły ludzkości w postaci Liderów Federacji, Missisipi i Vegas uchroniły ZSA od Molocha i Neodżungli.

made by
Grzelich&Irthadan



ale o przetrwanie lub wyniszczenie całej ludzkości. Dlatego też szykują się na zbliżającą się nieuchronnie wojnę. Wojnę, o każdy zasób, każdego człowieka, każdą piędź ziemi. Czują, że albo uda im się przekonać do wspólnego wysiłku innych Władców postapokaliptycznych pustkowi, albo będą musieli przejąć ich zasoby siłą. Czują, że muszą stać się prawdziwymi Władcami Wojny!

Lords of War to autorska planszowa gra strategiczna osadzona w Uniwersum Neuroshimy, która w pełni oddaje koncepcję strategii 4X, czyli eXploracja, eXpansja, eXploatacja oraz eXterminacja. Gracze stają na czele jednej z 10 najsilniejszych frakcji w całych Zastranych Stanach Ameryki, po czym z pomocą dyplomacji, knucia, zdrady, wojska, karawan i odpowiednio zaplecza starają się podporządkować sobie jak największe terytorium w najkrótszym czasie.



Łowca Mutantów
Jeżeli krwawi, to możemy to zabić...
Zdejmuje wskazane przez siebie sasiadujące ze sobą żelony Neodżungli w liczbie równej wartości karty pomnożonej przez wartość rzutu kością.

Ochrona
Czy pan pan może mieć nieustannie prowadzić powojenną, odnowioną Amerykę?
Będącej już do samego końca swojej istoty.
Do końca obecnej tury wybrana Karawana lub Armia jest chroniona przez ochraniają i dostaje premię +4/+X gdzie X jest równy wartości Karty pomnożonej przez wartość rzutu kością.

Rdzawa Kompania
Jak sama nazwa wskazuje, zżera nas rdza...
Wskazana przez Gracza Armia do końca tej tury nie może się poruszać ani atakować.

Trojan
Wirus, kon. a może pęknięta gumka?
Karawana okazała się koniem trojańskim! Gracz, który zagrał karawanę odkrywa swoje surowce, a Gracz który zagrał karawanę dostaje wskazaną komando-fizami w sile 2 Armii Gracza, który zagrał Trojana. W przypadku sukcesu Gracze komando-fizami jeden ze Stanów Oligary terytoriów i przekazują surowce w grabieży Graczowi, który wyśłał karawanę. Gracz zagrający Trojana wyłącza Stan, który ma zostać stopiony.

Złodziej
Co twoje to moje, a co moje, to nie rusza!...
Wybrany Gracz traci surowce w ilości równej wartości karty pomnożonej przez wartość rzutu kością. Surowce te przechodzą na stronę Gracza, który wyśłał złodzieja.

Oprócz konfrontacji z innymi Władcami Wojny Gracze muszą też uważać na dwie Siły Wyższe w postaci maszyn Molocha na północy oraz mutantów Smarta z Neodżungli na południu. Te dwie niszczycielskie siły dążą do wyeliminowania graczy, ale skuteczne i umiejętne skierowanie ich impetu w konkretnym kierunku może wspomóc któregoś z Władców Wojny albo nawet otworzyć drogę do mózgu Molocha lub serca Neodżungli, tym samym umożliwiając osiągnięcie druzgocącej przewagi nad przeciwnikami.

Przeciwwagą dla miażdżących sił przyrody oraz techniki są zaś Myślące Szczury z Sharash, które to okupują Kompleks Wyrzutni Atomowych w Kansas City. Gryzonie mocno się ufortyfikowały i podbój ich ziem do łatwych należeć nie będzie. Równie ciężko będzie też przekonać Szczury do współpracy pokojowymi metodami, ale warto próbować, gdyż dostęp do 5 przedwojennych pociągów z głowicami atomowymi jest wiele wart...

Tym, co odróżnia LoWa od innych „masywnych strategii planszowych” jest fakt, że już w 1 turze każdy z Graczy ma ogromne pole do manewru i może za każdym razem prowadzić rozgrywkę w totalnie inny sposób. Jeżeli dodamy do tego 33 karty lokacji i 120 kart akcji o różnym działaniu oraz 10 frakcji, z których każdą cechują 4 unikalne cechy, może możliwości roztoczone przed graczami przybiera rozmiary oceanu.

To jak, uważasz, że jesteś gotów zostać Ostatecznym Władcą Wojny?

JESTEŚ ZAINTERESOWANY TYM FANOWSKIM PROJEKTEM?

WŁADCY WOJNY BĘDĄ PREZENTOWANE NA KAŻDYM KONWENCJE SPOD SZYLDU “MOLOCH ZAJMUJE WARSZAWĘ”, T.J. PODCZAS NEUROSHIMA NIGHT, RAFINERII ORAZ AVANGARDY 8.

ZAGRAJ KONIECZNIE!

KONKURS
NA NAJLEPSZEGO
GRACZA RPG

GRAMY!
10 EDYCJA

Avangarda

konkurencja

konkurs
na najlepszy
scenariusz
do gry fabularnej

Avangarda

wielka
LOTERIA **RPG**

*Potwornie dobry...
Potwornie RPGowy*

konwent
Avangarda

26-29 lipca 2012 Warszawa



www.ava.waw.pl



FELIETON RAFAŁ SZYMY
ILUSTRACJE: PIOTR FOKSOWICZ

Neuroshima – gra, która bardzo się nam rozwinęła na przestrzeni ostatnich lat. Zaczęło się od grubasnego podręcznika RPG, dziś mamy 20 dodatków, ładnych kilka gier planszowych czy karcianych, opowiadania, bitewniaka. A Zastrane Stany coraz śmielej poczynają sobie w świecie wirtualnym: kilka dni temu Hex zdobył kolejną platformę (Android), za kolejnych kilka (naście?) świat stanie otworem za sprawą facebookowej Neuroshimy: Apocalypse.

Dlaczego klepię tę litanie? Ano mam właśnie przed oczami figurki Stalowej Policji, czyli pseudopolicyjnego gangu, który właśnie produkuje się jako nowe rozszerzenie Neuroshimy Tactics. I jestem pod wrażeniem tego, jak rozwija się pomysł zawarty w kilku akapitach podręcznika do RPG. Zerknijcie na strony 278-279. Ciekaw jestem, ilu MG i graczy włączyło akurat ten pomysł do swoich kampanii. Ja – przyznam bez bicia – nigdy po Stalowych Policjantów nie sięgnąłem. Nigdy do czasu, gdy otrzymali nowy impuls.

W pewnym momencie nadszedł ich czas. Okazali się idealni jako fabularna realizacja frakcji w Neuroshimie Hex. Musieliśmy odświeżyć ich koncept, zwłaszcza od strony wizualnej. Ich pancerze stały się dużo bar-

dziej „postapo”, w stosunku do grafiki z podręcznika. Postanowiliśmy uwzględnić wpływ czasu i trzydzieści lat łatania, eksperymentowa-

STALOWA POLICJA NA WSZYSTKICH KANALACH



nia i modyfikowania przedwojennych pancerzy. Każdy z nich to żywa historia kolejnych właścicieli, którzy nieraz oddawali życie, by ten cud techniki militarnej nie tylko utrzymać na chodzie, ale jeszcze rozwinąć jego możliwości, dostosować do warunków po zagładzie i nowego profilu działalności oddziału.

Ukazała się „Stalowa Policja” do Hexa, konkretyzując w zbiorze reguł i żetonów charakter tej frakcji. Super pancerze, mała ekipa robiąca porządek

z gangami – nowa, podkreślona Stalowa Policja prosiła się o realizację także w Neuroshimie Tactics. I oto produkują się figurki, szlifują zasady, dopina produkcja. Szykuje się nam pierwszy z większych dodatków, akurat na rocznicę funkcjonowania Tacticsa w Polsce. Co najważniejsze – rozrywki z udziałem policjantów to prawdziwa śmietanka; niesamowitą frajdę daje zderzenie tych kilku rewelacyjnych maszyn do zabijania z liczniejszymi, ale słabiej wyposażonymi i wyszkolonymi jednostkami, które na co dzień tłuką się w ruinach.

To niesamowite doświadczenie móc ruszyć z projektem na wszystkich frontach Neuroshimy. Mamy dodatek do Hexa, który odświeża erpegową koncepcję. Za nim idzie armia w Tacticsie, a więc fenomenalne figurki. Porucznik Calahan, postać z oddziału, tak bardzo przypada nam do gustu,

że „wypożyczamy” go Posterunkowi, by tłukł maszyny w karcianym „Konwoju”. Od razu powstaje minipowiadanko o tym, jak i dlaczego coś takiego miało miejsce.

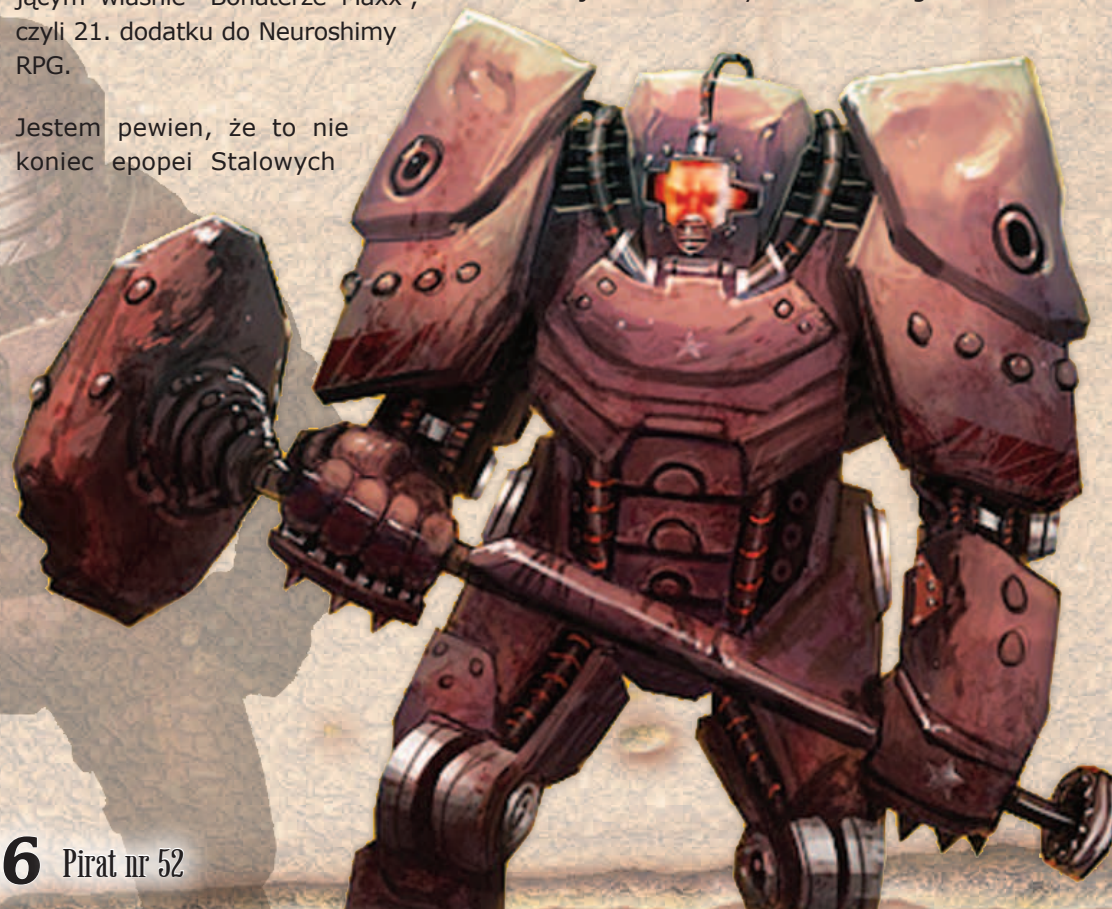
I gdy tyle powstało w tym temacie, sprawa zatacza koło. Bo jeśli mamy legendarny oddział, którym można grać w szeregu gier, to grzechem byłoby nie umożliwić tego w matce wszystkich realizacji, czyli grze fabularnej. Elitarny oddział otwiera swe podwoje dla graczy dzięki materiałowi Eliasha. Nie będzie łatwo do niego przystać, ale już niedługo stanie się to możliwe. Materiał znajdziecie w powstającym właśnie „Bohaterze Maxx”, czyli 21. dodatku do Neuroshimy RPG.

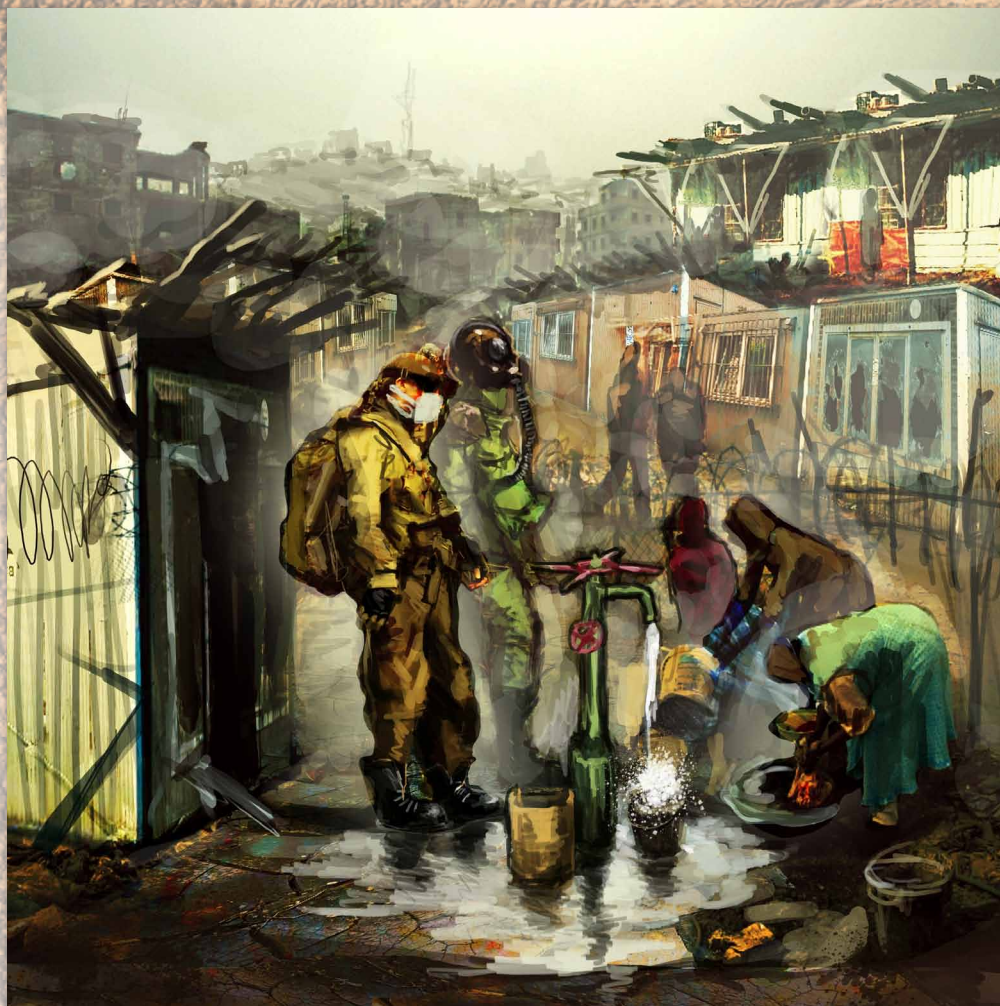
Jestem pewien, że to nie koniec epopei Stalowych

Policjantów. Z takim potencjałem na pewno powrócą w jakiejś nowej realizacji.

Ile takich organizacji, ekip i frakcji opisaliśmy na kartach erpega? Ile kolejnych czeka wśród wyśmienitych materiałów fanowskich? Nie umiem się doczekać kolejnych metamorfoz, w których motyw z kilku linijek tekstu zmieni się w potężną, zrealizowaną z rozmachem kolekcję kart, żetonów, figurek i opowiadań.

Kiedyś nie potrzebowałem Stalowej Policji w swojej neuroshimowej kampanii. Dziś stała się w niej tak samo niezbędna jak Moloch czy mutanci Borgo.





WODA DLA VEGAS

POMYSŁ NA PRZYGODĘ ILUSTRACJE: AGNIESZKA OSIPA

Po raz kolejny przedstawiamy wyniki facebookowej samopomocy mistrzów gry. Tym razem zapytanie przedstawiła Anna Śniechowska Janik: "Czy ktoś ma fajny pomysł na przygodę w Vegas, dla wypasionych i doświadczonych graczy?". Spośród odpowiedzi najbardziej kompletnej i godnej realizacji udzielił Rudolf Aligierski - zapraszamy do lektury.

Doświadczenie uczy, że wypasionych najlepiej zmusić do myślenia, kombinowania i gadania z NPCami - statystyki za nich tego nie załatwią. Można też wrzucić walke - tylko po to żeby uzyskali satysfakcję z własnych statystyk i nie frustrowali się tym, że punkty wydali bezsensownie.

Moja propozycja - są w drodze do Vegas (jeśli nie są "zbyt ważni" na tę robotę to kurierska, ewentualnie transport broni, czy propozycja dyplomatyczna dla jakiegoś wielkiego bossa) napotykają kilka cystern na poboczu (w lekkim oddaleniu). Bliższe zapoznanie się ujawnia, że są to cysterny na wodę (w jednej czy dwóch jest jeszcze połowa zbiornika a wozy są na chodzie), a w niewielkiej odległości leżą posegregowane poćwiartowane ciała kierowców (ręce z rękami, nogi z nogami, jakby ktoś robił porządek w szuffladzie) widok masakryczny, ciała w różnych stadiach rozkładu, cięcia precyzyjne.

Jeśli bohaterowie zbadają okolicę, to spotkają kilka maszyn Molocha (tutaj

dostosować do poziomu graczy jakąś ambitną i wyzywającą walkę) i maszyny inżynieryjne, które kilka cystern zdążyły zaciągnąć na bezdroża i rozebrać na części. Konkretnie wykorzystują zbiorniki żeby konstruować silosy/wieże ciśnień, spawają, zlewają wodę, budują jakieś rurociągi, rusztowania, ile się da z rozebranych samochodów (na przykład mechanik na pierwszy rzut oka zorientuje się że rusztowania wieży ciśnień są z konstrukcji podwozia ciężarówki).

Kiedy już opadnie kurz, a ostatnia maszyna zostanie rozebrana na gamble oczywistym stanie się, że Moloch budował coś w rodzaju obiegu chłodni wodnej, ale że rurociąg nie jest skończony, nie biegnie też w jakimś szczególnie określonym kierunku (ewentualnie jeśli drużyna należy do tych co będzie drążyć i się nie podda to można od razu zasugerować że rurociąg idzie mniej więcej w stronę Las Vegas), nie widać innych struktur...

Utknęli tu w martwym punkcie i nie są w stanie dowiedzieć się niczego więcej. Ważnym jest, żeby drużyna doszła do wniosku, że to jest koniec tego rozdziału i nic więcej z tym nie zrobią, więc równie dobrze powinni zapomnieć o całym incydencie i udać się do Las Vegas, bo nic lepszego do roboty nie mają.

Docierają na miejsce a tam... Detroit. Nie, nie dosłownie. Ale ludzie wszyscy szaleni rozbijają się po drogach autami z dziką prędkością i strzelają do siebie w czasie tych wyścigów. W oczach mają przerażenie i co niektórzy są przecpani w sztok. Krótka obserwacja wykazuje że najczęściej wśród tych gonitw powtarzają się ludzie Wstaw-Imię-Tego-Najważniejszego-W-Okolicy-Lub-Tak-Się-Składa-Że-Tego-Do-Którego-Mają-Sprawę.

No dobra, strzelanina i pościgi - wielkie mi co... Ale zamknięte na cztery spusty kasyna już powinny ich zaniepokoić. Ulice raczej puste. Brakuje trochę tej bez troski i tętniących życiem bukmacherskim ulic. Czasem ktoś przemknie w podcieniu, kilku nawet nieźle ubranych gości szarpie się w zaułku o jakąś pierdołę.

Jeśli się udadzą do domu Wstaw-Dobra-Sami-Wiecie-Kogo będzie on zafortyfikowany lepiej niż Fort Knox. Dobra, jest mafijnym bossem, możnaby się spodziewać. Uświadom graczom jednak, że to skrajność - dzika ilość żołnierzy, wszyscy przerażenie w oczach. Jeśli będą chcieli pogadać z szefem to

zabiorą im wszystko co może nawet potencjalnie być bronią (do poziomu absurdu - jakby wyprostować ten spinacz, to można nim oko wydzgać...) wszystko spakują do skrzyni i zamkną na trzy kłódki.

Gadając z Sami-Wiecie-Kim dowiedzą się trzech rzeczy: jakiś czas temu (4-6 miesięcy temu) woda w studniach przestała nadawać się do picia (i nie jest tu mowa o standardach postapo, po prostu jakieś śmierdzące błoto czy piach zaczęli z nich wybierać), więc naród Vegański zaradny jest i zorganizowali sobie cysterny w ramach wymian handlowych, po drugie mniej więcej wtedy kiedy boss zgubił swój szczęśliwy talizman do miasta przestały przyjeżdżać cysterny, po trzecie teraz całe miasto uważa że ściągnął pecha i na ulicach toczy się wielka mafijna wojna.

Niech gracze od razu wybiją sobie z głowy tłumaczenie o budowie Molocha. Jakby nie podeszli do tematu, gościu zawsze będzie zrzucal winę na pecha ("Tak? A myślicie że Moloch z całych Zastranych Stanów wybrał nasze podwórko ze względu na klimat - mówię wam... ktoś podpieprzył mi mój szczęśliwy wstaw-przedmiot i teraz są konsekwencje... CHAOS powiadam!").

Z tego miejsca jest już droga wolna i multum rozwiązań - mogą ściągnąć cysterny z miejsca w którym je znaleźli (sytuacja wbrew pozorom tak fatalna nie jest, Vegas ma jeszcze zapasy wody na kilka tygodni ale to banda



przesądnych panikarzy), znaleźć talizman bossa, załatwić go i przekonać mieszkańców że zła passa umarła wraz z nim i niech wezmą się w garść (co jest trudne w pokoju pełnym ochroniarzy i w dodatku bez broni), wcisnąć mu jakąś indiańską pierdołę i przekonać że to nowy potężniejszy talizman na szczęście, wykopać inne studnie, odkryć co

spowodowało zanieczyszczenie studni, pociągnąć rurociąg z tych Molochowych wież ciśnień, zwiększyć zapasy, przemówić do rozsądku kilku bossom, albo po prostu bezczelnie i po Vegasowemu okantować wszystkich... Ważne żeby było dużo gadania, kombinowania i obcowania z irracjonalnymi mieszkańcami z przesadami o szczęściu i pechu.



LADA MOMENT, JUŻ W TE WAKACJE
NEUROSHIMA ZAGOŚCI NA TWOIM KOMPUTERZE
PODBIJE TWOJEGO FACEBOOKA
NIE PRZEGAP TEGO, PRZYGOTUJ SIĘ NA...



NEUROSHIMA APOCALYPSE



ZNASZ TE MIEJSCA?

NOWE LOKACJE



**POZNAJ JE
NA NOWO**

**ODKRYJ JE
W "NOWEJ ERZE"**



NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER

NAUCZ SIĘ GRAC W TACTICS!

W sobotę 7 lipca o godzinie 16.00 odbędzie się pokaz Neuroshimy Tactics na konwencji **Imagicon** (<http://imagicon.pl/>).

W każdy poniedziałek o godzinie 15.00 pokaz w sklepie **Faber i Faber** w Warszawie

Również w każdy poniedziałek o godz. 16.00 introgaming w sklepie **Gnom** w Bielski Białej

W każdy wtorek introgaming w sklepie **Planszóweczka** we Wrocławiu.

W **środy** pokazy w sklepach:

Bard Poznań (16.00 – 18.00),

Bard Katowice (16.00 – 18.00)

Sklep **Graal** Centrum Hanlowe Ken Center (cały dzień na życzenie)

W piątki pokazy w sklepie **Bard** we Wrocławiu (16.00 – 20.00)

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

Piątek 13 lipca turniej w sklepie **Bard** w Krakowie (ul. Stefana Batoryego 20) godz. 11.00, format 500 pkt, wpisowe 10zł.

14 lipca turniej w Bielsku Białej (sklep **Gnom**, ul. Szkolna 15). Godz. 10.00, limit: 625 pkt

21 lipca turniej w Rzeszowie (sklep **Gamekeeper**, ul Krzyżanowskiego 6B). Godz. 11.00, limit: 750 pkt.

21 lipca turniej w Katowicach (sklep **Bard**, ul Kościuszki 8). Godz 10.30, limit: 900 pkt.

W planach również turnieje we Wrocławiu i Poznaniu, wszystkich chętnych zapraszamy również do dołączenia do rozgrywek kampanijnych w Warszawie (sklep Graal Blue City). Więcej informacji na nstactic.com.

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



TU ZNAJDZIESZ NEUROSHIME TACTICS

Rebel Centrum Gier

Woj: pomorskie, Adres:
ul. Matejki 6 80-232 Gdańsk
sklep@rebel.pl
www.rebel.pl

Bard Katowice

Woj: slaskie, Adres:
ul. Kosciuszki 8
40-049 Katowice
sklep.katowice@bard.pl
tel. 032 257-18-17
http://www.bard.pl/63,74,skle-
p,sklepy-firmowe,katowice.htm

Bard Wrocław

Woj: dolnoslaskie, Adres:
ul. Szewska 31
50-139 Wrocław
(071) 341-74-72
sklep.wroclaw@bard.pl
http://www.bard.
pl/63,122,sklep,sklepy-firmowe-
,wroclaw.htm

Gnom

Woj: slaskie, Adres:
ul. Szkolna 15
43-300 Bielsko-Biała
sklep.gnom@gmail.com
(33)8213432
http://gnom.sklep.pl/

Strategia Centrum Gier

Woj: lodzkie, Adres:
C.H. Retkinia
ul. Maratońska 24/32
lokal 42, Hala 2
94-102 Łódź
tel. : +48 796 595 539
GG: 11999862
e-mail: strategiagc@o2.pl
www.strategiacg.pl
Godziny otwarcia:
pon. - piątek: 10:00 - 18:00
sobota: 10:00 - 15:00

Hobbit

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Jagiellońska 50 a,
33-300 Nowy Sącz
Godziny otwarcia:
Poniedziałek - Piątek: od godz.
11.00 do 17.00, a w soboty do
oporu ;)

Bard Kraków

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Batorego 20,
35-135 Kraków
tel. (012) 632-07-35
e-mail: Bard-Kraków
godz. otwarcia: Poniedziałek -
Piątek od 10:00 do 18:00,
Soboty od 10:00 do 15:00

Gamekeeper

Woj: podkarpackie, Adres:
ul. Krzyżanowskiego 6 B,
35-329 Rzeszów
Telefon: 17 8586060,
kom: +48 692 629 258
Email: dom@planszowy.pl
www: http://gamekeeper-sklep.
blogspot.com/

Replikator.pl (NET)

Woj: mazowieckie, Adres:
Opoczyńska 12/17
02-526 Warszawa
Godziny otwarcia sklepu:
Pn.-Pt.: 11-17
Mail: sklep@replikator.pl
telefon: +48 795519183
http://replikator.pl

Mgła (NET)

Woj: slaskie, Adres:
ul. Chopina 85, 43-600 Jaworzno
sklep@mgla.pl, www.mgla.pl
501-377-771

MORGAD

Woj: malopolskie, Adres:
Zawoja 1490
34-222 Zawoja
e-mail: sklep@morgad.pl
tel. 661-445-835
www.morgad.pl

Graal Blue City

Woj: mazowieckie, Adres:
Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
02-222 Warszawa
Tel: (0-22) 311-76-27
email: bluecity@graal.waw.pl
Godziny pracy: Pon-Sob 10-22,
Nie 10-20
http://www.sklep-graal.pl/

Onyks (NET)

Woj: slaskie, Adres:
43-300 Bielsko-Biała
ul. Lipnicka 6/6
Godziny otwarcia:
pn. - pt. w godz. 08.00 - 18.00
tel. stacjonarny: 33 8129638
tel. komórkowy: 664734373

Targowo (NET)

Woj: pomorskie, Adres:
http://targowo.istore.pl

Księgarnia Faber i Faber

Woj: mazowieckie, Adres:
ul. Puławska 11
02-515 Warszawa
Czynne: pon-pt: 9.00 - 19.00
sob: 10.00 - 14.00
tel/fax: 22 849 1265
mail: info@warfaber.pl
http://www.warfaber.pl/

Bard Poznań

Woj: wielkopolskie, Adres:
Adres: Święty Marcin 41
61-001 Poznań
Tel. (61) 853 82 77
http://www.bard.pl/47,51,skle-
p,imprezy,poznan.htm

Fenix

Woj: zachodniopomorskie,
Adres: Aleja Wojska Polskiego 7
70-001 Szczecin
Godziny otwarcia:
Pon: 13.00 - 20.00
Śr - Pt: 13.00 - 20.00
Sb - Niedz: 11.00 - 18.00
http://www.sklepfenix.pl/

Jaskinia Gier

Woj: malopolskie, Adres:
Salon Gier Jaskinia - Jarosław
Kapałka
ul. Lwowska 40 A
33-100 Tarnów
Telefon: 605 72 14 15
E-mail: salon@jaskinia-gier.pl

Teraz Gry (NET)

Woj: wielkopolskie, Adres:
http://www.terazgry.pl
Punkt odbioru osobistego w Po-
znaniu. os. Bolesława Śmiałego
30c/24, 60-682 Poznań

ŁODÓWA

NOWY BOHATER MOŁOCHA

TEKST: MARGIN KARBOWSKI
ZDJĘCIA: GRZEGORZ BOBROWSKI,
ADRIAN TYRAKOWSKI
ILUSTRACJE: PRZEMYSŁAW JĘDRZEJCZYK

Co to? Co to za cholerna lodówka? Kiedy pierwszy raz zobaczyliśmy to bydle, byliśmy niemal zszokowani. Wielka, kanciasta maszyna na potężnych gąsienicach powoli wyłoniła się zza ruiny rozwalonego ciężkim pociskiem supermarketu. Właśnie uszkodziliśmy Anihilatora i gotowaliśmy broń na spotkanie z całą masą Pająków, kiedy pojawiło się to coś. Zamarliśmy. Lodówka nie pasowała do niczego, co wcześniej widzieliśmy.

Czy to chodząca głowica jądrowa? Czy to jakiś nowy rodzaj Klauna? Cholera – Moloch potrafi zaskoczyć nawet weterana. Byliśmy pewni tylko tego, że zaraz coś pójdzie nie tak i diabli wezmą dotychczasowe sukcesy. Lodówka zbliżała się ociężale i powoli, nigdzie się suce najwyraźniej nie spieszyło. Czuliśmy się tak, jakby ktoś powoli obracał w naszą stronę lufę czołgu. Paskudne uczucie. Czekaliśmy na wielkie łubudu, na miotacze płomieni lub serie z morderczych karabinów maszynowych.

I wówczas wylazły Pająki – cała chmara małych, śmiercionośnych maszynek, a uszkodzony Anihilator zasypał nas gradem kul. Spieprzać nie mieliśmy gdzie bo za naszymi plecami eksplodowały beczki i drogę ucieczki pochłonęły płomienie. Pająki grały na całego. Choć moi chłopcy robili co tylko się dało – strzelali, pilnowali oston, rzucali granatami – wszystko zdawało się na nic. Murki za którymi się chowaliśmy rozpadały się na cząstki. Wszędzie krew i pierwsze trupy. A z każdym zbitym żołnierzem, z każdym trafionym chłopakiem Pająki i ten cholerny Anihilator jeszcze bardziej paliły się do walki. Na nic kontratak. Na nic obrona. Beczki z benzyną wybuchają w najlepsze, osłony się sypią, a punkt dowodzenia rozsądził wybuch gazu. Ocalało nas trzech... Pieprzona Lodówka, czymkolwiek jest, nie chciałbym jej spotkać po raz drugi.

FUNKCJA

Lodowa to ciężki mózg bojowy Molocha. Tak jak standardowy Mózg lub Kasparov, zarządza podległymi sobie jednostkami, myśli za nie, analizuje pole walki, optymalizuje ich działania. Jest imponującego rozmiaru, dobrze opancerzony. W swoim sercu chowa potężne procesory bojowe koordynujące działanie maszyn, ogromne ogniwa zasilające oraz potężny system chłodzenia. Wszystko to umieszczone jest na podwoziu wyposażonym w gaśnice. Lodowa jest wielka i ociążała – porusza się bardzo powoli i zazwyczaj trzyma się z tyłu – pancierz nie czyni jej przecież niezniszczalną.

Lodowa na bieżąco skanuje pole walki, nieustannie zbiera raporty pochodzące z innych maszyn. Znajduje słabe punkty przeciwnika i wykorzystuje je przeciw niemu. Wie co i kiedy należy zdetonować, by osłabić wroga, gdzie rąbnąć aby pozbawić go osłony, a potem wystawionego na żer rozerwać gradem kul maszyn.

Lodowa sama nie walczy. Nie posiada uzbrojenia, a jej jedyną ochroną to pancierz oraz jednostki uczestniczące w walce.

PORADNIK

Lodowa oprócz tego, że jak inne mózgi bojowe usprawnia działanie maszyn Molocha, przydzielając poszczególnym jednostkom dodatkowe akcje, podwaja także punkty akumulatora zdobywane przez sojusznicze jednostki znajdujące się nie dalej niż 8 cali od niej, co sprawia, że mimo jej małej ruchliwości, trzeba posłać ją

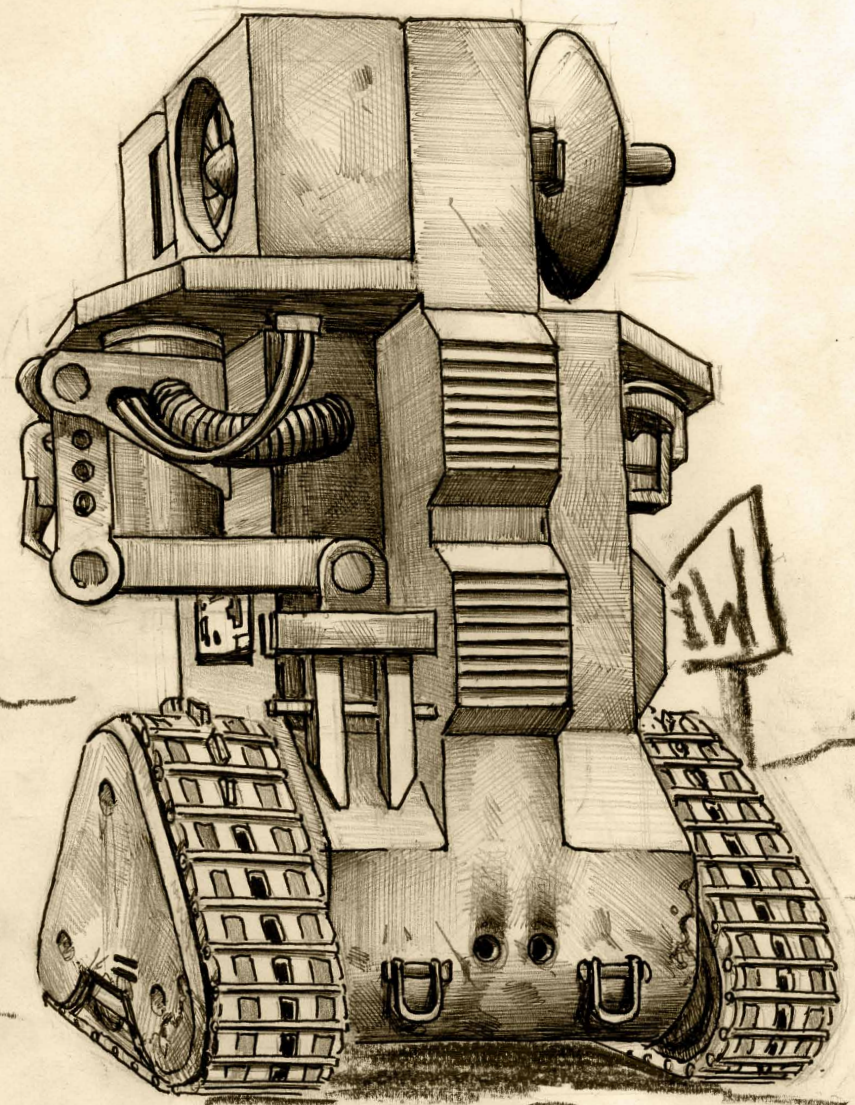


bliżej frontu, najlepiej w pobliże miejsca akcji.

Oczywiście trzeba jej pilnować i ustawiać tak, by przeciwnik przypadkiem jej nie zniszczył. Łatwo ją trafić, gdyż posiada wszelkie wady modeli dużych, a pancierz nie zawsze zadziała.

Wadą Lodowy jest jej niska ruchliwość – wysunięta za bardzo do przodu w sytuacji nagłego odwrotu zostanie wystawiona na ogień jednostek przeciwnika, który zrobi przecież wszystko, aby dopaść tak ważną maszynę.





KARTA JEDNOSTKI

NEUROSHIMA
TACTICS

MOLOCH

Lodowa

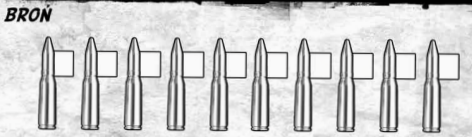
NAZWA JEDNOSTKI
140 ★★★★★
WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Analizer:
Podwaja punkty akumulatora zdobywane przez sojusznicze jednostki w promieniu 6". Cecha nie działa w fazie reakcji.

Duży, kiepskie podwozie (nie może jeździć po schodach i wspinać się)

RANY 3 6

ST	WW	BD	ZR	PERC
-	6	13	6	15



SPRZĘT pancierz

+6 Punktów Akcji (dla jednostek w promieniu 6")

OPERATYWNOŚĆ 0





**ANONIMOWI ARACHNOFOBI,
CZYLI POKONAJ SWOJE LĘKI**

GŁOWA O BLACHE

BITWA MOŁOCH KONTRA BORGO

**TEKST: OLEK TUKAJ, MICHAŁ PEPEK
I MARGIN KARBOWSKI
ZDJĘCIA: GRZEGORZ BOBROWSKI
MAKIETA: MICHAŁ ZACZEK, MARTA KRYSIAK**

Nikt ze stada nie spodziewał się, że Krzywulec powróci z wypadu na północ. Na północy nie było nic dobrego – tylko piach, upał i promieniowanie. No i maszyny. Przede wszystkim maszyny. Tym razem jednak, grupie groziło większe niebezpieczeństwo, którego nie miały się pazury Szponów. W dobrze znanych, przytulnych kanałach stada czał się głód. Musieli wypuścić się dalej. Tunel prowadzący daleko w głąb północnej pustyni, odkryty przez Krzywulca wydawał się darem z niebios.



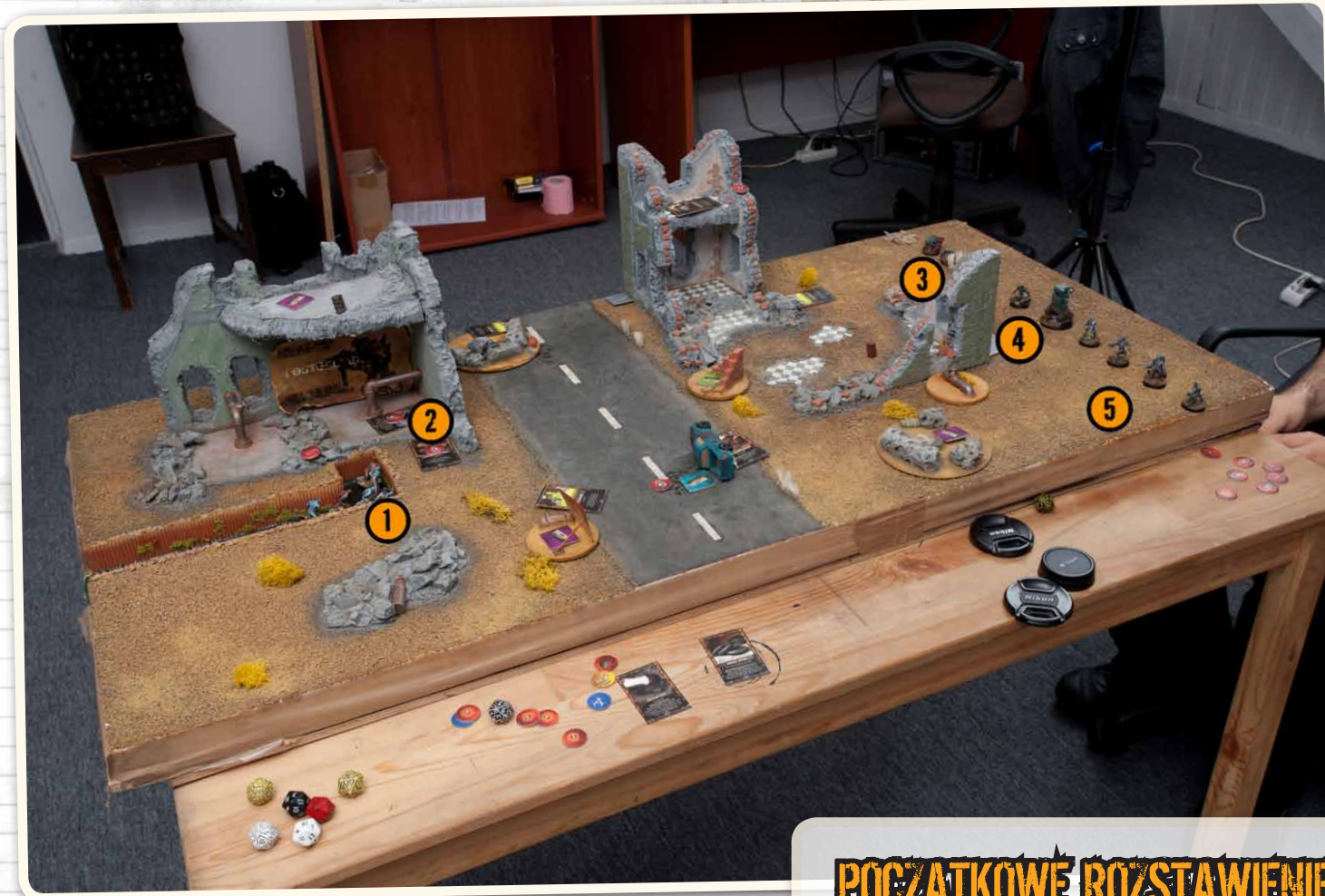
Skwar gorącego południa niemal przepalał obwody. Smar mieszający się z drobinami piasku powoli zasychał pomiędzy przekładniami i w szczelinach pancerzy. Gdyby tą trasą podążali ludzie z pewnością już z daleka słychać było przekleństwa sypiące się na pogodę, pustynię i bezsensowną misję. Jednak jedynym słyszalnym dźwiękiem był system chłodzenia procesora Lodowy, oraz miarowy stukot stalowych nóg.

Lampka potężnej maszyny obliczeniowej wprawionej w starą maszynę chłodniczą migotała wciąż analizując prawdopodobne scenariusze. Przeciw niewielkiemu oddziałowi zwiadowców Borgo, zbuntowanego dziecka Molocha, maszyna wysłała potężną ekspedycję uzbrojoną po zęby i dowodzoną przez jej procesor bojowy najnowszej generacji.

W tym numerze mamy dla was bardzo nietypowy raport. Prezentujemy nie tylko nowy model i nową makietę, ale również jedną z dużych zmian w zasadach, którą wprowadzamy w edycji 1.5 podręcznika.

Modyfikacji ulegną zasady działania dymu – koniec z plackami terenu wyłączonymi z gry i brakiem możliwości reagowania na ostrzał maszyn z modułem percepcyjnym. Od nowej edycji (wg aktualnie testowanego wariantu) dym będzie dawał -9 do testu jednostkom wypatrującym i strzelającym do ukrytych w nim modeli (kumulatywne z karami za zasięg, ale nie za osłony). Można więc normalnie reagować na akcje modeli ukrytych za zasłoną dymną, przygotowując się na nadchodzący atak. Partia ta była więc zarazem jednym z testów nowej reguły. W dodatku był to test sytuacji skrajnej, w której dwa oddziały szponów wspomagane jedynie przez chemika i Bizona miały się zetrzeć z hybrydami i pajakami, na mocno odsłoniętym terenie...

Dodatkowe zmiany polegały na innym rozmieszczeniu i wykorzystaniu gambli/skrzynek. Każda skrzynka widoczna na makiecie dawała 50 PZ oraz do wyboru: dwie sztuki amunicji do dowolnej broni, dwa granaty dymne lub dwa koktajle Mołotowa. Ponadto aby nieco zagęścić teren, każdy z graczy mógł rozstawić nie dwie, a aż cztery lokacje.



Przewaga Borgo w tej bitwie polegała na inicjatywie - nie było rzutu na Percepcję, pierwsza runda należała do mutantów. Mogli się oni również wystawić w zasłoniętym przed wzrokiem maszyn kanały, znacznie głębiej na terenie gry, a zawierające cenne gamble i uzbrojenie skrzynki leżały w większości po ich stronie stołu.

POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE

1. Borgo
2. Stanowisko ogniowe i kanały
3. Pajaki
4. Lodowa i mechanik
5. Hybrydy

NA ŁĄCZCE



Dodatkowo, każdy model tej frakcji który schował się do wspomnianego kanału stawał się nietykalny. Celem Borgo było więc zdobyć jak najwięcej skrzynek, zabić 1-2 modele Molocha i wycofać się zanim bitwa przybierze niekorzystny obrót. A że prędzej czy później tak się stanie było praktycznie pewne...

Moloch dotarł na miejsce tuż po mutantach. Pierwsze poczynania szponów obserwuje się z daleka wystawiony bardzo blisko krawędzi terenu. Dopiero w drugiej rundzie

może ruszyć do natarcia. Ma bardzo małe szanse dotrzeć do więcej niż jednej z licznych skrzynek, ale jego przewaga w sile ognia i jakości jednostek jest miażdżąca. Czy zdoła dopaść siły Borgo zanim te znikną w kanałach z cennymi znaleziskami?

ROZSTAWIENIE: BORG

Scenariusz nie dawał mi specjalnego wyboru jednostek – założenie było proste, sprawdzić czy dobrze wspomagany tłum Szponów



poradzi sobie na otwartej pustyni, zwłaszcza z testowanymi regułami dymu. Siódemka tych tanich nożowników miała do pomocy Chemiczkę (z perspektywą zapewnienia im zasłony dymnej) i Bizona (który miał im zaoferować osłonę ogniową).

Ustawienie gambli i lokacji faworyzowało Borgo, znikoma liczba ścian – Molocha. Spodziewałem się ostrzału od pierwszej tury, zapatrzyłem więc Szpony w granaty dymne i medykamenty, licząc, że zminimalizuje to straty na początku gry. Więcej dymu zamierzałem znaleźć w skrzyniach. Wszystkie jednostki zaczynały u wyjścia tunelu.

JEDNOSTKI:

Bohater: Chemic
Siedem szponów w dwóch oddziałach – 560 pkt
Bizon – 140 pkt

ROZSTAWIENIE: MOLOCH

Ponieważ zgodnie z założeniami scenariusza startowałem blisko krawędzi stołu starałem się zmaksymalizować swoje pole ostrzału. Hybrydy wystawiłem na lewym skrzydle, pająki na prawym, a lodówkę i mechanika – w środku. Liczyłem na to że w fazie reakcji uda mi się spowolnić marsz Borgo przez celowanie, a może nawet ustrzelić kilka szponów.

JEDNOSTKI:

Bohater: Lodówka
4 hybrydy – 600 pkt
Mechanik – 120 pkt
2 pająki – 220



TURA 1: BORGÓ

Większa część zgrai mutantów panicznie bała się pustyni. Przyzwyczajeni do podziemnych korytarzy, pod gołym niebem czuli się nadzy, pozbawieni schronienia i ukrycia. Ostatecznie o wyprawie na teren Molocha zdecydował Bydlak, największy i najsilniejszy samiec stada. Bydlak lubił jeść, a odkąd do kanałów zawitała bieda nie miał nawet komu odebrać pożywienia. Miał też Kiri, ludzką brankę, która znalazła się na promieniowaniu i obiecała przeprowadzić ich przez obszary radiacji. Wraz z gromadą tych wystarczająco głodnych, by przezwyciężyć strach, wyruszyli odkrytym tunelem.

Pierwszym problemem z jakim przyszło mi się borykać były pu-

łapki. Moloch porozkładał w okolicy aż dwa zestawy, w tym w moich najbliższych lokacjach. Bizon i dwa szpony musieli sprawdzić się w roli saperów-amatorów. Bizon trafił na fałszywą minę, ale nim zdążył się ucieszyć, na jego ciele pojawiły się czerwone plamki celowników laserowych.

Kolejne akcje postanowiłem przeprowadzić już w dymie rozpostartym z koktajlu pani Chemik. Szpony rozbiegły się po okolicy, jeden wszedł na dach, czwórka udała się do Kanałów, co jeden przyplącił raną z pułapki. Jeśli chciałem przeżyć na otwartej przestrzeni, musiałem zająć jak największą część terenu, wykorzystać zawartość skrzynek i za wszelką cenę uniknąć walki na pozbawionej osłon jezdni. Kolejne dwa szpony zajęły prawe skrzydło.



W PURCHAWIE: MIĘKKO, CIEPŁO, JAK U MAMY

PO PIERWSZEJ RUNDZIE

1. Chemik i Martwy Bizon
2. Oddział szponów
3. Pająki
4. Lodowa i mechanik
5. Hybrydy



I wtedy zaczęły się problemy. Postanowiłem przeskoczyć nad pułapką, korzystając z Purchawy i przypaść do wraku. Unikałem pułapki, lecz podczas lotu Szpon pokazał się Hybrydom w całej okazałości. Na ziemi wylądował już jego trup. Gdy dwa szpony wynurzyły głowy z Kanałów, od razu namierzyły je blaszaki.

Nie mogłem też zostawić Bizona z mierzącymi w niego maszynami. Znając właściwości Lodowy, skoń-

czyłoby się to rozwiązaniem mojej osłony dymnej i egzekucją na początku następnej tury. Wybrałem najbardziej defensywną opcję – skradanie. Jednak gdy tylko wielki mutant spróbował schylić łeb, podziurawiły go kule. Opancerzony mięśniak o stalowych jajach oblał pierwszy test budowy i runął w piach. Jediną szansą na zwycięstwo stało się dopadnięcie co najmniej kilku maszyn w walce wręcz.

TURA 2: MOLOCH

Gdy tylko maszyny trafiły na miejsce przeznaczenia natychmiast stało się jasne, że los mutantów jest przesądzony- cenne Gamble co prawda były w ich zasięgu, lecz teren pozwalał wycisnąć 200% z karabinów szturmowych, wzmocnionych dodatkowo sensoryką zaimplementowaną do oczu Hybryd.

"Strzelać bez rozkazu. Celowanie- Strzał- Przesunąć linię naprzód" Mniej więcej takie wytyczne dotarły do obwodów całego oddziału od zajmującego bezpieczną pozycję Lodówki. Gdy dymiące ciało Bizona, najpotężniejszego z mutantów uderzyło z hukiem o ziemię, można by przysiąc, że migotanie diody Lodówki stało się... radosne.

"Naprzód, naprzód, naprzód! Zając punkty strategiczne i pozycję do reakcji!" (...) "Wytrzymałość budulca ograniczona. Ciężar formy życia na granicy normy. 3...2...1... Forma życia martwa".

Swoją pierwszą turę aktywną rozpocząłem mając na prawdę doskonałą sytuację. Stanowiący

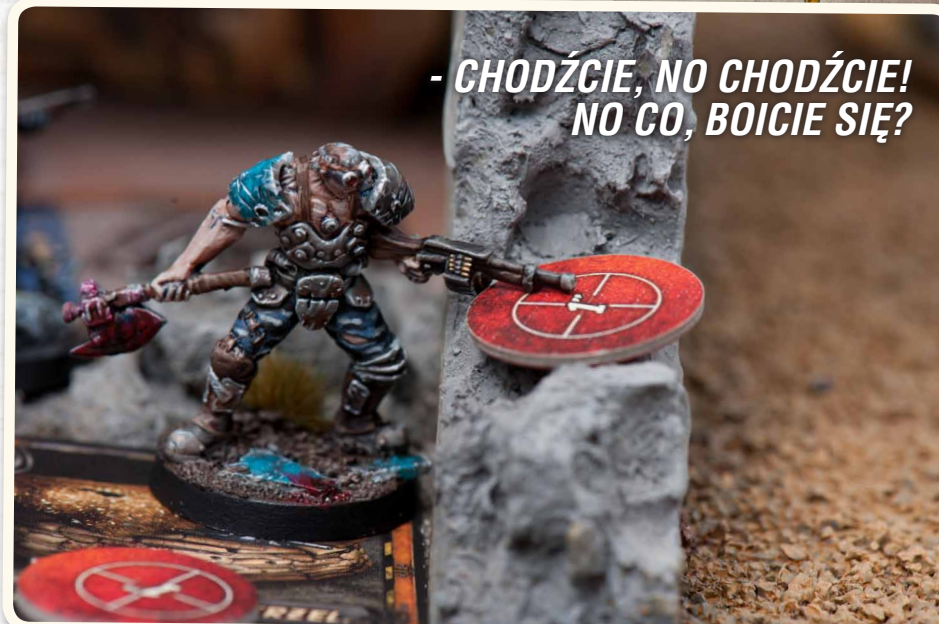
największe zagrożenie Bizon padł pod ostrzałem Hybryd, a Chemik ukrył się poza polem widzenia. Wiedząc, że Szpony nie zaatakują z daleka, postanowiłem skupić się na zajęciu pozycji do reagowania. Uniemożliwiło mi to wykorzystanie w pełni Lodówki, jednak wiedziałem, że zebrane z jej pomocą 5 punktów akumulatora uda się dobrze wykorzystać.

Wszystkie Hybrydy ruszyły naprzód, a dwie z nich, korzystając z dodatkowych akcji Lodówki wykonały odpowiednio podniesienie Gambla i celowanie. 1 punkt akumulatora.

Mechanik ruszył za osłonę, a następnie zajął Termiter i wyprodukował Bumkę. Ta z kolei natychmiast ruszyła naprzód. Dzięki Lodówce zyskałem za to kolejne 2 aku.

Lodówka przemieściła się do przodu w dwóch ruchach dopadając osłony i docierając w miejsce z którego mogła rozdać akcje Pająkom.

Na koniec Pajaki ruszyły na Purchawę, znów dzięki swojemu bohaterowi podwajając zdobyte aku. 5 punktów- dość na jeden z nowiutkich efektów.



- CHODŹCIE, NO CHODŹCIE!
NO CO, BOICIE SIĘ?



A ONI WZIĘLI I PODESZLI

PO DRUGIEJ RUNDZIE

1. Chemik i Martwy Bizon
2. Martwy oddział szponów
3. Pajaki
4. Lodówka i mechanik
5. Hybrydy



001110010011100100101001

Obluzowana deska. Po zastosowaniu tego efektu model przeciwnika znajdujący się na piętrze spada na sam dół. Szpon przeciwnika stał dokładnie 5" nad podłogą. 3 testy budowy i wszystkie oblane. Plask!

Mechanik błyskawicznie postawił Lodówkę do pionu, a szarżujący Szpon został zmasakrowany serią z pistoletu maszynowego zamontowanego na tułowiu Pajaka. Wśród dymu pokrywającego pole walki śmigają wiązki laserów szukając

jakiegoś jeszcze celu. Nagle kilka z nich natknęło się na kobietę stojącą przy rozgrzanym niemal do czerwoności CKM'ie opartym o prowizoryczne stanowisko strzeleckie. Cel...

"Stać. Forma życia musi być świadkiem. Niech nam służy. Będzie siac strach wśród innych form życia. Odwrót." ...Misja zrealizowana w stu procentach. Lęk przed Maszyną dalej będzie narastał...

TURA III (BORGO)

Stado szalalo. Byli niczym nie osłonięci, rozproszeni, oślepiło ich palące słońce. Ten, który ich tu przyprowadził zginął w pierwszej kolejności. W ich strachu myśl o ucieczce walczyła o lepsze z agresją. Kiri kiwała się w kącie, nieobecny wzrokiem patrząc na stygnące ciało swojego niedawnego oprawcy. Z szoku otrząsnął ją hałas nad głową, posypał się tynk. Krzy-

wulec spadł przez dziurę w suficie, roztrzaskując się obok dziewczyny. Tuż pod jej nogami spoczywał spadek po Bydlaku. Stalowa lufa błyszczała w słońcu.

Było źle. Kilka trupów po mojej stronie i brak zniszczonych maszyn. Co prawda byłem już blisko pajaków, ale rzucone przeze mnie koktajle bardziej przeszkadzały Szponom niż im. Obecne reguły dymu również nie dawały mi pewnej osłony. Postanowiłem najpierw ugryźć prawe skrzydło.

A TAKA FAJNA TO BYŁA BRYCZKA...



PRZYBYŁA EKIPA OD KAFELKOWANIA

Choć sytuacja na prawej flance była opłakana, pozostali przy życiu szpon miał asa w rękawie – puszczając się biegiem do przodu był w stanie bezpiecznie podejść na odległość rzutu granatem. Szansa na zabicie dwóch Hybryd, zużycie reakcji Molocha i zgarńnięcie odrobiny Akumulatora była wysoką stawką. Szpon wychylił się najdalej jak mógł, rzucił i... za sprawą braku koherencji oblał test o jedno oczko. Karabiny Molocha nie ulitowały się

nad nim i swą zuchwałość przyplacił życiem.

Sytuacja ze złej stawała się tragiczna. W dramatycznych okolicznościach podejmuje się desperackie kroki. Chemiczka stała tuż obok zwłok Bizona. Pod ostrzałem Hybryd splądrowała ciało towarzysza, rozstawiła CKM i, w akompaniamentie pocisków z drugiej strony frontu, otworzyła ogień. Tym razem pecha miały obie frakcje – zaciął się wszelki sprzęt biorący udział

w strzelaniu, a pani Chemik nie miała już akcji na przeładowanie.

Szpony na lewym skrzydle nie doczekały się pomocy. Jedyne, co im pozostało, to zmasowana szarża. Bez dymu, za to przez płomień. To były bardzo bohaterские Szpony. Pierwszy z tej walecznej czwórki padł wychodząc z kanałów. Drugi postawił życie w grze „cegła kontra pistolet maszynowy” i przegrał. Trzeci zakończył żywot już niemal

z łapami w obwodach przeciwnika. Do końca tury przeżył jeden.

TURA IV - BORGÓ

Mutanty umierały. Spełniały się ich najgorsze obawy, najszybsze lęki okazywały się słuszne. Z każdą chwilą powiększali grono bielejących na słońcu szkieletów. Kiri w końcu opuściła na chwilę broń. Stado, które ją tu przyprowadziło właśnie przestawało istnieć. Tuż

za jej plecami czekał tunel na południe, którym mogła wrócić jako wolny człowiek. Wraz z ostatnimi kulami posłała maszynom wdzięczne spojrzenie.

Ostatnią turę mutanci zaczęli z dwoma przytomnymi jednostkami. Niezrażona niczym pani Chemik spokojnie odcięła broń i kontynuowała swoją nową robotę, zaskakująco dobrym skutkiem. Nie dość, że przeżyła odpowiedź maszyn, to jedna seria zezłomowała Lodowę, a druga raniła Hybrydę. Gdyby od początku spisywała się tak dobrze...

Wisienką na torcie został ostatni żywy przedstawiciel Szponów. Widziany przez niemal wszystkie maszyny na planszy, zginął robiąc to, co kochał – rozpaczliwie szarżując na nieprzyjaciół. Zabrał ze sobą do grobu bezcenną wiedzę o tym, dlaczego nie atakować wręcz na płaskiej jak patelnia pustyni. Obrazu porażki dopełnił fakt, że jego ostatnie podrygi widział Mechanik, który przed końcem gry zdążył dojechać do Lodowy i przywrócić ją do pełnej sprawności. Moloch zakończył rozgrywkę w pełnym składzie.

PODSUMOWANIE: MICHAŁ (BORG)

Nie pamiętam kiedy zostałem tak drastycznie zmasakrowany. Wyjście jednostkami do walki wręcz na otwarty teren okazuje się jednym z najpewniejszych sposobów na samobójstwo. Dodając do tego kilka pechowych rzutów, na czele ze zgonem Bizona w pierwszej turze, klęska okazała się spektakularna. Lekcja z instrukcji jest prawdziwa: Neuroshima Tactics to przede wszystkim strzelanka i skradanka. Zrezygnowanie z tych elementów jest fatalnym pomysłem. Nie pamiętam już ile razy moje jednostki były rozrywane przez łowców czy Szpony, jednak bez kluczenia w zaułkach i wsparcia ogniowego nie zdadzą się oni na wiele.

PODSUMOWANIE: OLEK (MOLOCH)

W tej partii po części musiałem (z racji rozpoczynania jako drugi), a po części chciałem, skupić się na reakcjach. Frontalny atak na

Szpony, który zmusiłby mnie do porzucenia osłon nie był dobrym pomysłem. Wolałem zająć pozycję i czekać na przeciwnika który musiał podjąć ryzyko zbierając Gamble. Nie opłaciło się ono. Hybrydy pokazały na co je stać.

Choć nowy dym zapewniał karą -9, zredukowaną tylko o 3 punkty przez moduł sensoryczny, to dzięki celowaniu z karabinów, z odległości 24" Hybrydy trafiały przeciwników z karą zaledwie -3. Całe szczęście, że Lodowa oprócz swoich zwykłych mocy nie podwaja też punktów zdobywanych w reakcji, bo prawdopodobnie ustrzeliłbym wszystkie modele Michała jeszcze przed sekwencją końcową.

Scenariusz zakładał skrajną sytuację, w której mocne strony Molocha dały się potężnie we znaki mojemu przeciwnikowi. Gdybym grał Hegemonią, to nawet dużą przewagą w punktach armii miałabym ciężki orzech do zgryzienia. Wolę nawet nie myśleć jak partia wyglądałaby gdyby dym działał na zwykłych zasadach, zapewniając Hybrydom jedynie karę -3...

**OTO NASZ MECHANIK:
I BEBECHY POZSZYWA...**

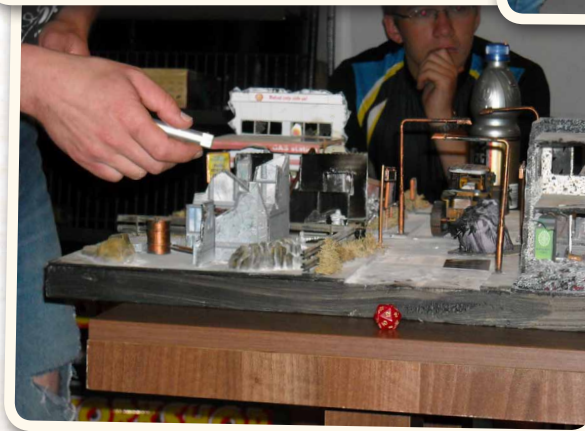


PODSUMOWANIE:**JOKER**

To był ekstremalny test dla nowej zasady dymu. Modyfikator – 9 plus kary za zasięg wydawał się bardzo dużą przeszkodą, zwłaszcza przy inicjatywie Borgo i możliwości zdobywania dodatkowych granatów podczas bitwy. Na nieszczęście dla mutków połączenie hybrydy+moduł percepcyjny nadal jest mordercze. Pierwszy wniosek z testu – ograniczyć dostępność rzeczonoego modułu. Czy będą konieczne dalsze zmiany dotyczące zasad dymu? Okaze się w kolejnych testach.

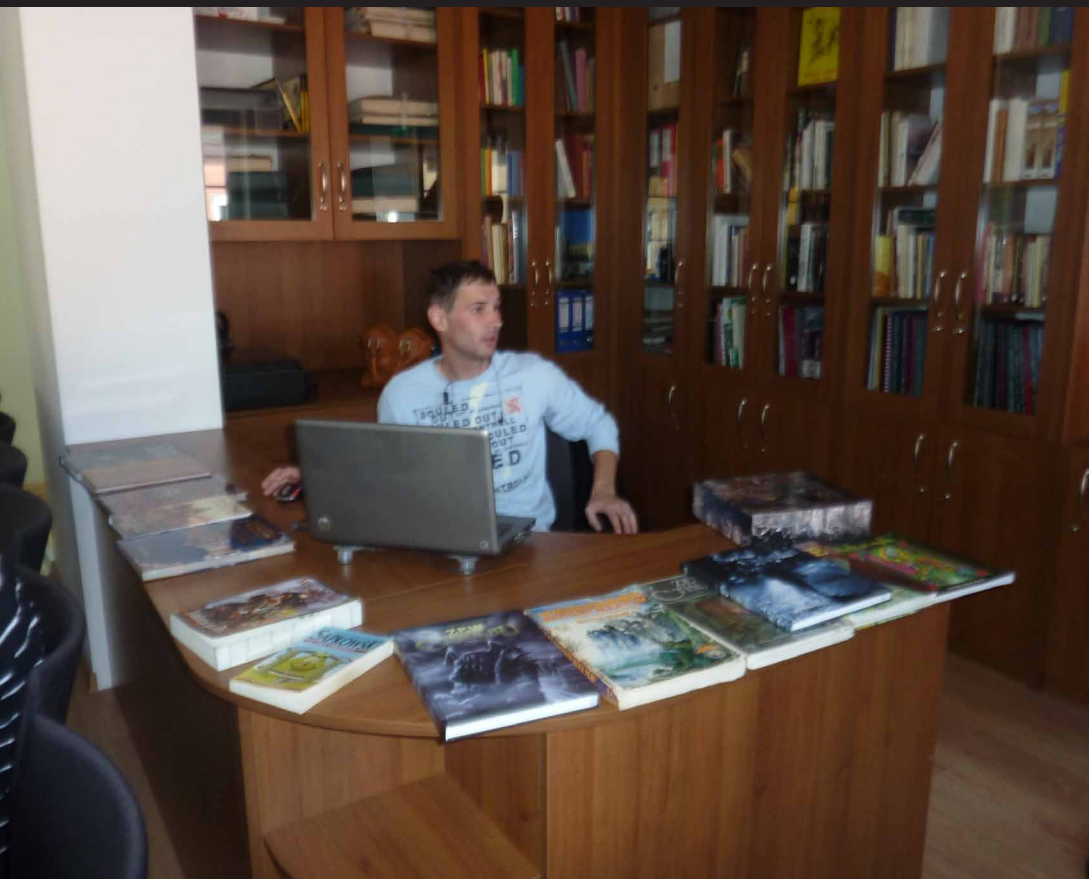
Co ciekawe, we wcześniejszych wersjach tego testu, w których mutanci mieli do dyspozycji również działo śmieciowe, rozgrywka wyglądała zupełnie inaczej. Działo okazało się bronią na tyle potężną, że mutki dwa razy praktycznie rozjechały Molocha, wygrywając partię bardzo wysoko. Zmiana tego jednego elementu wystarczyła, by kompletnie zmienić obraz bitwy. Utrata jedyne go wsparcia ogniowego dla szponów w postaci Bizona ostatecznie przesądziła o losach Borgo.

...I LODÓWKĘ NAPRAWI



POKAZ W TARNOWIE

W czerwcu zasady NST mogli poznać również fani Neuroshimy z Tarnowa. Sklep Jaskinia Gier zorganizował cykl pokazów, podczas których uczestnicy poznali świat NS, podstawowe frakcje występujące w grze oraz zasady rządzące starciem w ruinach. Kolejny pokaz już 7 lipca o 16.00 podczas tarnowskiego konwentu Imagicon (<http://imagicon.pl/>).



Maria Jandy

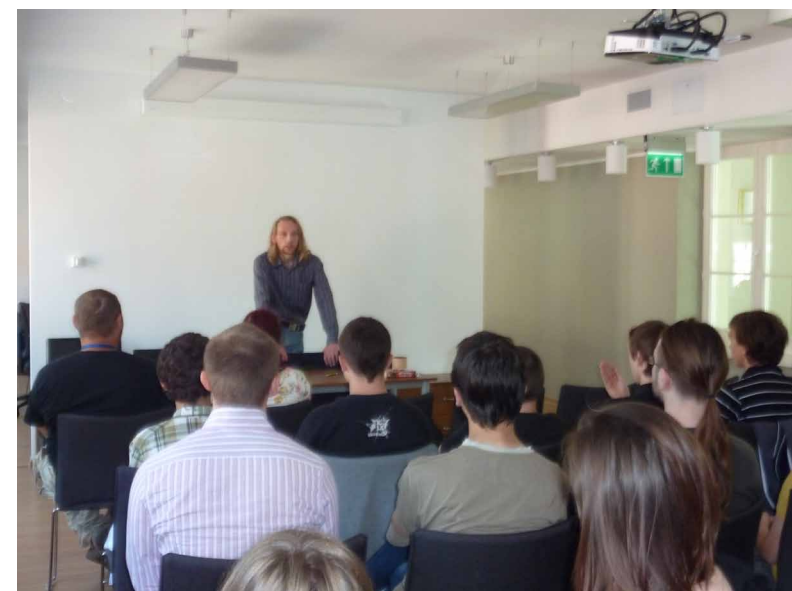
Co mają wspólnego sajonki i ŚWIĘTO GIER FABULARNYCH 2012?

To właśnie jedząc tę tradycyjną potrawę, u jednego z sympatycznych imigrantów z Wietnamu mieszkających w naszym mieście, zakiełkował pomysł zapoznania Turkowian z naszą pasją. Inspiracją był Dzień Darmowych Gier Fabularnych, który miał się odbyć już za kilka dni, czyli 16 czerwca 2012 r. A więc do dzieła członkowie TKMF „Trako”! Zakasawszy rękawy uporaliśmy się z zadaniem, w mojej skromnej opinii, koncertowo. Już w tym miejscu pragnę podkreślić zasługę Muzeum Rzemiosła Tkackiego w Turku, które ugościło nas tego dnia w swych, niedawno niesamowicie odmienionych i wyremontowanych, progach.

Poczta pantoflowa, plakaty, no i naturalnie super nośnik plotek, jakim jest znany portal społecznościowy, pozwoliły zgromadzić całkiem mile łechcącą oko grupkę osób zainteresowanych naszym „dziwnym” hobby. Co bardzo ucieszyło – odwiedzili nas młodzi i młodszy, chętni do zostania adeptami sztuki teatru improwizacji, jakim przecież jest RPG.

su fantasy, science fiction, cyberpunk, horror, płaszcza i szpady. Pokazaliśmy różności, począwszy od nieśmiertelnego Warhammera, poprzez Deadlands, Świat Mroku, Dzikie Pola i wreszcie mój prywatnie ukochany Zew Cthulhu. Nie zabrakło naturalnie pozycji Wydawnictwa Portal, które zasłużyły sobie nawet na osobne stanowisko. Znalazły się tam m.in.: Neuroshima RPG, Neuroshima

16 czerwca 2012 r. zaczęliśmy tradycyjnie – od przywitań, potrząsania rąk, poklepywania po ramionach i rozdawania całusów. Kiedyśmy się już ze sobą oswoili, zabraliśmy się za propagandę. Wskazaliśmy stoiska, na których można było po prostu pooglądać sobie podręczniki do przeróżnych systemów, wypełnione w ogromnej większości przez perełki z prywatnych zbiorów klubowiczów z zakre-



HEX, Neuroshima Tactics, Cold City czy The Resistance: Agenci Molocha.

O 1100 była wspólna prelekcja pt. „Gry fabularne – siła wyobraźni”, w której nasz kolega swą płomienną mową zapoznawał, oswajał i kusił grami fabularnymi. Sprytnie nawiązał do RPG-ów komputerowych i wskazał ich ułomności, wynikające z ograniczeń narzucanych przez maszynę, w porównaniu z „papierowymi”. Zachęcał, zachęcał i zachęcił!

Uczestnicy szybko i z zapalem podzielili się na grupki, by podążyć za Mistrzami Gry. Poprowadziliśmy króciutkie scenariusze do Warhammera Fantasy Role Play, Wolsunga – Magii Wieku Pary oraz Cyberpunka 2020. Spacer po pięknym Muzeum, gdzie w każdym kącie grupka gra w RPG – bezcenny! Po prostu, cytując wieszczka: „Serce roście patrząc na te czasy!”

Ach, nie zabrakło też planszówek i karcianek. To przecież ulubione rozrywki RPG-owców nr 2. Jedynie czego zabrakło to stołów, mimo wielkiej gościnności Muzeum, ale od czegoż kreatywność. Osobiście pyknęłam partyjkę Osadników z Catanu na kawałku sklejk.

Mimo, że 4 godziny na taką imprezę wydaje się być dramatycznie mało, ale przecież my umiemy zakrzywiać linie czasu. Dlatego właśnie zdążyliśmy jeszcze zrobić konkursiki. Ba – wypasione konkursy!

Pierwszy – pomysł na postać. No, uczestnicy nas zaskoczyli, pozytywnie ma się rozumieć. Jako zwycięzcę wskazaliśmy postać wampira, skrytego wielbiciela syntetycznej krwi o smaku cherry, mieszkającego w powietrznym mieście. Na wyróżnienie zasłużyła uczestniczka, która jako jedyna opisała swą historię w pierwszej osobie (a była zwinną łuczniczką, szkolącą się od dziecka, by spektakularnie pomścić śmierć swoich rodziców).

Drugi – zarysowaliśmy w punktach prostą scenę – leśna droga, karczma, a w karczmie – jakżeby inaczej – wielce tajemnicza postać. I tu konkursowicze popisali się wyobraźnią, ale zdecydowanie, przez aklamację, wygrał uczeń podstawówki. Uwiodło nas, że nie zapomniał o żadnym szczególe – np. tego, że człowiek przy barze zamówił zacny runek, jakim jest bimberek.

Myślę, że cała relacja jest tak przeżyta entuzjazmem, iż podsumowanie imprezy nie jest konieczne. Cześć osób, które tego dnia poznaliśmy, odwiedza nas do dziś na naszych cotygodniowych spotkaniach w Muzeum w czwartki i soboty. Warto było!

P.S. Nabraliśmy apetytu na kolejne imprezy. A więc do września!

Autorka to członkini Turkowskiego Klubu Fantastyki „Trako” w Turku





Cold City

Wyobraź sobie krzyżówkę filmów Hellboy, Trzeci człowiek, i Przeżyliśmy wojnę. Teraz wyobraź sobie, że wcielasz się w rolę agenta jednej z armii okupacyjnych sprawujących kontrolę nad pokonanymi Niemcami. W Cold City dane ci będzie wziąć udział w rozgrywce, która znacznie wykracza poza ramy zwykłego konfliktu konkurencyjnych wywiadów...

BERLIN, 1950

Świat, w którym rozgrywa się akcja Cold City, to alternatywna wizja historii powojennego Berlina. Poza sprawowaniem wspólnej kontroli nad pokonanym przeciwnikiem i przywracaniem stabilizacji w spustoszonej wojenną zawieruchą kraju, alianci (Amerykanie, Anglicy, Francuzi, i Rosjanie) podejmują się tutaj także innych, „mniej oficjalnych” zadań. Tło fabularne gry stanowi niepokojące założenie, że wszystkie naukowe (a także pseudonaukowe) plany i projekty nazistowskich naukowców zostały rzeczywiście zrealizowane. Chodzi tu nie tylko o historycznie udokumentowane próby wdrożenia innowacyjnych technologii (takich jak samoloty pionowego startu i lądowania VTOL), ale przede wszystkim o mniej lub bardziej potwierdzone

związki nazistów z okultyzmem. Wątek ten, powracający w popkulturze dość często, został w Cold City doskonale zrealizowany.

Rezultatem sprężenia nauki i zakazanej, czarnej magii jest w Cold City Spaczona Technologia, czyli makabryczne rezultaty hitlerowskich eksperymentów. Oto powstały aparaty służące eksperymentom na ludziach, urządzenia otwierające drogę do nie-ludzkich, obcych wymiarów, a także potworne maszyny, przywracające martwych żołnierzy do „życia.” W świecie Cold City istnienie stanowiącej śmiertelne zagrożenie, zakazanej technologii zostało przez aliantów ściśle utajnione. To gracze przyjdzie się zmagać z przerażającymi konsekwencjami ambicji i lekkomyślności nazistowskich naukowców.

W ZWIZKU Z NIEDAWNĄ PUBLIKACJĄ RECE3NZJI COLD CITY POSTANOWILIŚMY PRZYPOMNIEĆ TEN TYTUŁ NASZYM CZYTELNIKOM. WARTO WSPOMNIEĆ, ŻE W GWIEZDNYM PIRACIE OPUBLIKOWALIŚMY BEZLIK ROZWINIĘĆ, MATERIAŁÓW I PRZYGÓD DO GRY.

NINIEJSZA RECENZJA POCHODZI Z SERWISU STHENNO - [HTTP://STHENNO.BLOGSPOT.COM/](http://sthenno.blogspot.com/).

STHENNO – RECENZJE GIER PLANSZOWYCH, FABULARNYCH, KARCJANYCH ORAZ KSIĄŻEK. WIDEO RECENZJE. TEKSTY Z ZAKRESU SZEROKO POJĘTEJ FANTASTYKI. NAD CAŁOŚCIĄ WCIAŻ ROZWIJAJĄCEGO SIĘ PROJEKTU CZUWAJĄ PROFESJONALNI REDAKTORZY Z DUŻYM DOŚWIADCZENIEM.

WITAMY W POMOCNICZEJ AGENCJI POLICJI (PAP)

PAP, wbrew pozorom, z policją ma niewiele wspólnego. Jest to międzynarodowa, ściśle tajna organizacja, zajmująca się usuwaniem skutków hitlerowskich eksperymentów, co w zasadzie sprowadza się do metodycznego likwidowania potwornych istot powstałych w ich rezultacie. W Berlinie, czyli w tytułowym Cold City, mamy wątpliwą przyjemność napotkania jednego z trzech podstawowych typów stworów: Odmieńców (ludzkich ofiar eksperymentów), Intruzów (sprawdzonych wbrew ich woli z innych wymiarów), i Umarłych (wskrzeszonych żołnierzy-zombie). Starcia z nimi nie należą do łatwych, ani tym bardziej przyjemnych; powodem jest nie tylko niewrażliwość niektórych z nich na broń konwencjonalną. Zazwyczaj bowiem przyjdzie nam walczyć w trudnym środowisku, jakim jest miasto zniszczone wojną: nieprzejezdne, w połowie zasypane gruzami ulice, ukryte laboratoria, zalane podziemia budynków, czy ciemne i wąskie korytarze bunkrów doskonale budują ciężki, mroczny klimat gry.

WALTERS, DESAILLY I CZERNIAKOWSKI

Cold City oferuje graczom ogromną swobodę w tworzeniu postaci. Sugerowany jest wybór jednej z sojusznicznych narodowości wspomnianych na

początku (Amerykanin/Anglik/Francuz/Rosjanin), po czym gracz samodzielnie decyduje o kolejnych atrybutach charakteryzujących postać. Od początku zauważyć można, że siłą napędową rozgrywki będą mocno skomplikowane relacje między bohaterami (dlatego też w grze nie mogą uczestniczyć dwie postaci tej samej narodowości). Tak rozłożone akcenty sprzyjają wysokiemu poczuciu realizmu – po zakończeniu Drugiej Wojny Światowej każdy z sojuszników miał przecież na względzie przede wszystkim dobro własnego narodu. Interesy przedstawicieli poszczególnych państw nie zawsze są więc zbieżne, a postać gracza kieruje się również Ukrytymi Motywami (Obywatelskim – czyli narzuconym przez władze, oraz Osobistym). I tak – przykładowo – Rosjanin może mieć rozkaz zabezpieczenia jak największej ilości Spaczonej Technologii w celu dalszych badań, podczas gdy w interesie Anglika będzie całkowite jej zniszczenie.

Dodatkowo w grę wchodzi kwestia stereotypów, utrwalanych przez lata wojennej propagandy. Trudno sobie wyobrazić, żeby antykomunistycznie indoktrynowany Amerykanin od razu zaufał Rosjaninowi, który z pewnością jest przecież alkoholikiem i bezkrytycznym czcicielem Stalina. W uniwersum Cold City zaufanie bohatera w stosunku do pozostałych postaci graczy (i vice versa) zostaje określone w punktach (i odpowiednio przez

Wrenched from their own time and space and thrust into our world, Incursors run the gamut from slithering tentacles and skeletal horrors to strange, nebulous creatures...

INCUSORS





gracza umotywowane) w procesie tworzenia postaci. Jest to rozwiązanie bardzo ciekawe, pozwalające graczom aktywnie wykorzystywać swoje wzajemne relacje podczas gry (dodając/odejmując punkty Zaufania do puli kości).

Poza Zaufaniem i Ukrytymi Motywami gracz określa również Cechy i Zdolności. System jest tu mocno uproszczony, a zarazem daje spore możliwości samym graczom: Cechy mamy tylko trzy (Akcja, Wpływ i Rozsądek, odpowiadające odpowiednio za wszelki ruch i walkę, interakcje z innymi, oraz szeroko pojętą inteligencję). Początkowa wartość każdej cechy to 1, dodatkowo do rozdzielenia według własnego uznania każdy z graczy otrzymuje po 5 punktów.

W Cold City interesująco rozwiązana została również kwestia Zdolności: zamiast wybierać czy losować poszczególne talenty, gracz sam wymyśla dla siebie 5 różnych umiejętności (trzy „pozytywne” i dwie „negatywne”), które opisuje w krótkich zdaniach. Jako przykład podręcznik podaje „przedsiębiorczą postawę” czy „doskonały zmysł równowagi i zmysł przestrzenny, zwłaszcza w gorących momentach.” Mimo, że jest to rozwiązanie niezwykle elastyczne, może sprawić pewien problem graczom, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z RPG.

Warto w tym miejscu również wspomnieć, że gracze uzyskują również pełną (w granicach zdrowego rozsądku i tolerancji MG) kontrolę nad swoim ekwipunkiem. Arsenal i sprzęt wyszczególniony w podręczniku (6 rodzajów broni palnej, 4 rodzaje broni do walki wręcz) ma jedynie charakter przykładowy. Wspominając również o sprzęcie polowym i możliwości wykorzystania wszelkiej maści pojazdów, Podręcznik Cold City po raz kolejny podkreśla, że dla pasjonującej, satysfakcjonującej dla wszystkich rozgrywki kreatywność i samodzielność gracza mają charakter niebagatelny.

KOSTKI I KOSTECZKI

W Cold City używa się kości dziesięciościennych (k10). Pulę kości do rzucenia ustala się w następujący sposób: do początkowej wartości odpowiedniej Cechy (jeśli w grę wchodzi działanie na rzecz Ukrytego Motywu, wartość ta zostaje podwojona) dodaje się po jednej wartości za każdą pomocną w konflikcie umiejętność. Można również dodać punkty zaufania dla zaangażowanej postaci, jeśli korzysta się z jej pomocy (np. ktoś stoi na czatach, podczas gdy postać gracza próbuje otworzyć opancerzone drzwi). Jeśli z kolei postać gracza decyduje się na zdradę towarzysza (np. ujawniając jego pozycję bandzie przestępców) pula jest zwiększana przez dodanie punktów zaufania, jakie postać ta żywi wobec bohatera gracza.

Co ciekawe, gracz nie rzuca kości przeciwko określonemu w ten czy inny sposób poziomowi trudności, ale przeciwko puli Mistrza Gry. W Cold City zarówno potwór, przed którym trzeba się bronić, jak i zamek, który trzeba otworzyć, traktowane są na równi – jako „przeciwnicy,” czyli strony konfliktu. Mechanika testu przypomina mechanikę stawkową – gracz przed rzutem określa możliwie dokładnie, co chce osiągnąć (np. „Chcę przekonać żandarma, żeby podał mi lokalizację nielegalnego składu z bronią”), po czym MG określa negatywne skutki testu w przypadku przegranej.

W trakcie testu chodzi o wyrzucenie wartości większej, niż najwyższa wartość przeciwnika. Im więcej takich wyników wypadnie, tym większy poziom sukcesu (w Cold City jest ich maksymalnie 5). Ten sam wynik znosi się na zasadzie kość za kość. Przykładowo, jeśli gracz wyrzucił 4, 5, 5, 7, 10, zaś MG 3, 8, 6, 10, 10 (obie pule ustalono wcześniej po pięć kości), to MG wygrywa test przy trzech stopniach sukcesu (trzy kości o wartości większej niż Gracz).

ŚCIŚLE TAJNE, CZYLI PODRĘCZNIK

Polskie wydanie Podręcznika Cold City (Wydawnictwo Portal) na pierwszy rzut oka prezentuje się całkiem skromnie. Oszczędna, ale

wysmakowana graficznie okładka i czarno-białe wnętrza kryją jednak o wiele więcej, niż tylko opisanie zasad rządzących światem tej oryginalnej gry. Każdemu wielbicielowi mrocznych, niepokojących klimatów, przywodzących na myśl produkcje typu Jin-Roh: The Wolf Brigade czy Coś Carpentera, spodoba się oszczędne, ale przy tym robiące niesamowite wrażenie grafiki. W podręczniku przewijają się również fabularyzowane raporty agentów PAP, zdjęcia tajnych laboratoriów i niepokojących obiektów Spaczonej Technologii, jak również dodające realizmu tajne dokumenty.

Poza opisaniem procesu tworzenia postaci i mechaniki gry, Podręcznik przybliży również tło socjohistoryczne, porady dla Mistrza Gry oraz przykładowe przygody. Podane są również przykłady potworów, które napotkamy w nieprzyjaznych zaułkach Cold City, ważnych NPC (wraz z pełną charakterystyką i opisem motywacji), oraz miejsc, do których może trafić drużyna gracza.

PODSUMOWANIE

Cold City niewątpliwie przypadnie do gustu graczom, którym znudziło się bieganie po smoczyczych lochach i ratowanie wioski przed najazdem wrażeń hord. Zamiast problemów typu „gobliny szczają wieśniakom





do mleka; trzeba temu rychło zapobiec," gra Malcolma Craiga umożliwia stworzenie historii odwołującej się do poważnych i historycznie trudnych tematów. Grający mają w rezultacie możliwość poruszenia delikatnych, kontrowersyjnych kwestii, takich jak stalinizm czy zbrodnie nazistowskie. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by sprowadzić Cold City do prostej „nawalanki," jeśli taki model rozgrywki komuś odpowiada; niemniej jednak nie wyczerpuje to możliwości tego elastycznego, mającego spory potencjał systemu.

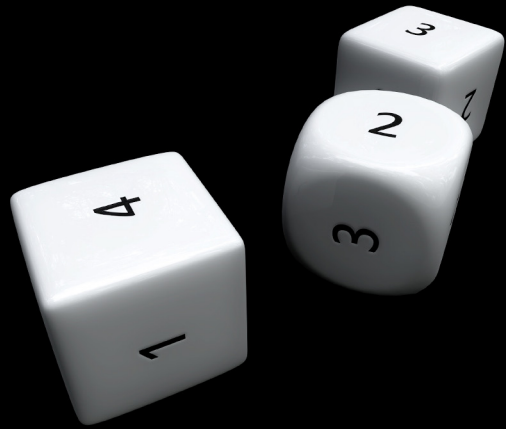
Kolejną zaletą Cold City jest zachęcanie gracza do prowadzenia narracji wraz z MG; czy to przy motywowaniu takiej czy innej wartości współczynnika podczas tworzenia postaci, czy przy opisywaniu mniej lub bardziej pomyślnego wyniku testu. Warto również podkreślić, że brak tutaj zbierania punktów doświadczenia; to sam gracz (przy aprobacie reszty) decyduje o konsekwencjach danego konfliktu. Może przykładowo stwierdzić, że odgrywany przez niego bohater w wyjątkowo ciężkiej potyczce z Odmieńcem został poważnie ranny (odejmuje więc czasowo jedną wartość Cechy: Akcja), ale za to uodpornił się na lęk przed potwornymi humanoidami (zyskuje zatem nową Zdolność: „nieulękły w walce z Odmieńcami").

Mimo, iż system Cold City może sprawić pewien kłopot mniej doświadczonym graczom, jest ze wszech miar godny polecenia. Zasady rozgrywki dają spore pole do popisu dla wyobraźni zarówno Mistrza Gry, jak i poszczególnych graczy. Jeśli odnajdujesz się w klimacie wąskich korytarzy, szwankującego oświetlenia i narastającej atmosfery grozy rodem z Half Life, będziesz się dobrze czuł w Berlinie Malcolma Craiga. Miasto, w którym grasują makabryczne monstra z innych wymiarów, żołnierze-zombie i odrażający ludzko-ofiary nazistowskich eksperymentów, Berlin – the Cold City – wciągnie cię na dobre.



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota