

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

IL. SANDRA DUCHIEWICZ

MÓJ PANCERZ WSPOMAGANY

A TAKŻE: **AGREGAT ALIGIERSKIEGO** | **SKOPER** | **CO WIEMY O 2020.?**

SPIS TREŚCI

NEUROSHIMA:

3 ZDOBYCZNE PANCERZE
STALOWEJ POLICJI

21 MIĘDZY MŁOTEM
A KOWADŁEM

31 ROK 2020

TACTICS:

36 POKAZY I TURNIEJE

38 SKOPER

40 WHO LET THE DOGS OUT?!

49 STEMPLE I ODCISKI

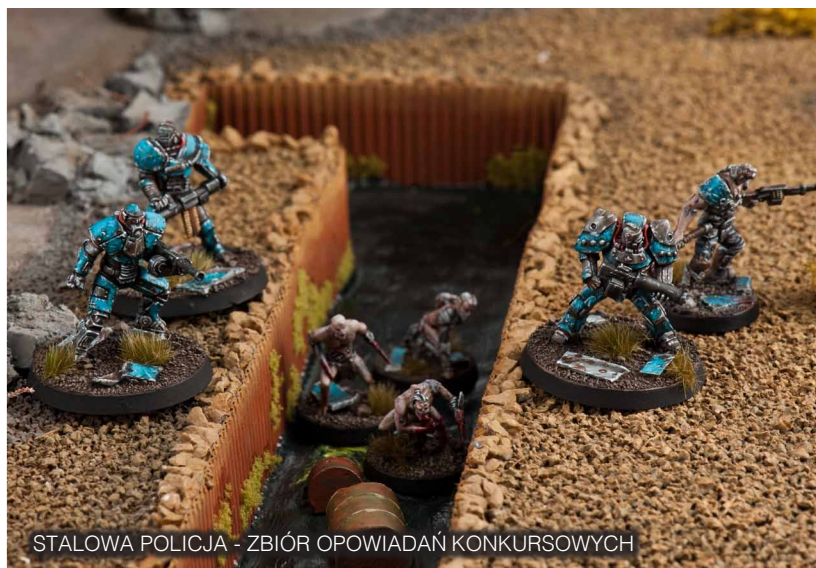
KURIER:

52 GRA RPG „ROK 2280”

54 NIBYKONKURS

NA OKŁADCE:

Posterunek z pancernem
Stalowej Policji,
grf. Sandra Duchniewicz



STALOWA POLICJA - ZBIÓR OPowiadań KONKURSOWYCH



PUNKI VS STALOWA POLICJA



SKOPER - NOWE MODELE NST



SCENARIUSZ DO NEUROSHIMY



ROK 2020

WSTĘPNIAK

Wraz z końcem wakacji powracamy z nowym numerem Gwiezdnego Pirata. Redakcyjne wakacje od Pirata były zupełnie niezamierzone i nie upłynęły - niestety! - na spijaniu drinków z pałeczką. Wymusił ją sabotaż autorstwa sekcji plan-szówkowej Portalu, która w związku z finalizacją jesiennych premier zdradziecko podkraśniała taticsowych testerów, Jokera i mnie samego. Zresztą - ofiarą padł nie tylko Pirat, lecz także „Bohater Maxx”, który czeka na skierowanie do druku i zapewne przyjdzie mu jeszcze jakiś czas poczekać.

Chociaż... jak się wydaje, najgorsze mamy już za sobą, a ni-
niejszy numer jest na to dowodem.

Zapraszam do lektury! Mamy dla Was trzy świetne materiały do Neuroshimy RPG: od opowiadań, przez scenariusz przygody, po opracowanie końca świata... czyli analizę czynników, które doprowadziły do Zagłady.

W dziale Tacticsa - narodziny Skopera, nowej jednostki. Do tego raport z bitwy i kolejny odcinek poradnika modelarza.

I wreszcie, jak wisienka na torcie: prezentacja nowego systemu RPG (w rewelacyjnych klimatach sci-fi!) oraz zaproszenie do udziału w Nibykonkursie.

Smacznego!

Rafał Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: Ale „Osso” Chodzi; 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



ZDOBYCZNE PANCERZE STALOWEJ POLICJI

OPOWIADANIA KONKURSOWE

Pancerze Stalowej Policji to potężna sprawa; tak potężna, że chyba każdy w Zastranych Stanach ma na nie chrapkę. Prędzej czy później trafiają one w niepowołane ręce. Uwzględniliśmy to w zasadach NS Tactics – w gangach różnych frakcji pojawiają się nie tyle sami Stalowi Policjanci, ile ich pancerze i broń, w ten czy inny sposób odebrane właścicielom. W związku z tym konkurs na krótkie opowiadanie, którego zadanie brzmi: opisz, w jaki sposób wybrana frakcja weszła w posiadanie wspomaganych pancerzy SP. Oto jego pokłosie.

NEUROSHIMA



ZDOBYCZNE PANCERZE

Jakub Janeczek

KRZYŻOWIEC I HRABIA (ZWYCIĘZKA KONKURSU)

Skorodowane drzwi windy otworzyły się. Słabe pomarańczowe światło żarówki wlało się do laboratorium na szczycie ocalałego z katastrofy wieżowca. Ogromne puste okna, niekiedy tylko przesłonięte czernią, dziurawych draperii teraz wpuszczały do upiornego sanktuarium niezdrowo błękitne światło księżyca. Bładobłękitne refleksy odbijały się na szklanych naczyńkach, połączonych pajęczyną gumowych przewodów. Koła zębate i luźno zwisające łańcuchy lśniły dzwoniąc delikatnie poruszone nocnym wiatrem.

Pokraczna kreatura wypełzła z kabiny windy i szurając bosymi stopami zbliżała się do otwartego tarasu. Mutant o wylupiastych oczach i permanentnie wykrzywionym obliczu, rozglądał się po pracowni Hrabiego. Jego ograniczony mózg nie był w stanie znaleźć zastosowania dla dziesiątek flaszek, kadzi, stalowych beczek naznaczonych świętym znakiem, palników, kanistrów i rurek. Jego monstrualna twarz wykrzywiła się jednak w parodii uśmiechu na widok starannie ułożonych i ślicznie błyszczących noży, pił, nożyc, haków i igieł. Były takie błyszczące...



Zwiadowcy powrócili do obozu, rozbitego za niewielkim wzniesieniem około mili na północ-

ny wschód od Tucson. Potwierdziły się strzępki informacji przekazane im przez starszyzną okolicznych osiedli. Dawny drapacz stacji telewizyjnej nadal stoi pośród ruin, a w zgłiszczach Tucson wszystko wskazuje na obecność nie ludzi. Hrabia istnieje naprawdę. Koniec jego rządów terroru jest bliski...



Mutant doczłapał do otwartego przejścia na ogromny taras, na którym sam Hrabia w swym najlepszym stroju doglądał swych pupili. Ogromne skrzydła wampirycznych Harpii rozkładały się i kurczyły, a same bestie wydawały z siebie pomruki zadowolenia, gdy Hrabia głaskał ich małe, bestialskie mózdzki łagodnymi pociągnięciami telepatycznej dłoni.

Sługa z początku bał się przerwać Hrabie mu. Wiedział, że Hrabia nie lubi kiedy mu przerywać. Kiedy wreszcie kreatura zebrała w sobie dość odwagi by się odezwać, Harpie wydały z siebie ekstatyczny jazgot i zerwały się do lotu. Ich ciemne skrzydła uniosły ją najpierw w górę by później złożyć się w locie jak groty strzał i postać skrzeczące potwory w dół, między kikuty obalonych przez katastrofę wieżowców i zasypanych gruzem ulic Tucson.

Hrabia sam wtargnął w umysł pomniejszego sługi. Zdegenerowany mózg mutantu był dla mesmeryty niczym otwarta broszurka. Odczytał w nim wszystko czego potrzebował.

- A więc ludzie postanowili poszukać sobie obrońców. – przemówił dudniąc niskim i miłym dla ucha głosem. – Przybywają niosąc ogień i zimną stal by zniszczyć potwora. – uśmiechnął się tylko na chwilę. Jedna myśl zakorzeniła w głowie kreatury rozkaz. „Dopilnuj by nasz najmłodszy kuzyn został nakarmiony i odżywiony podwójną dawką specyfiku. Możesz odejść”.

Mutant jeszcze przez chwilę stał w osłupieniu wpatrując się w postać Hrabiego. Piękniejszego niż człowiek, o skórze koloru księżyca, wysokiego, dumnego i strasznego pana wieży pośród ruin. Hrabia był taki piękny...



Dziki skowyt zwiastował pojawienie się potworów, które spadły z nieba na oddział opancerzonych wojowników. Bestie czekały przy czajone na zaciemionych ścianach budynków i razem rzuciły się na swą zdobycz. Wojownicy sprawnie zamknęli krąg strzelecki i otworzyli ogień. Echa kanonady, ryki szatkowanych pociskami potworów i wielokrotnione przez megafony kombinezonów bojowych rozkazy, niosły się po nieumartych ruinach Tucson...



Hrabia czekał siedząc w swoim sanktuarium, na szczycie wieżowca. Aparatura jego laboratorium pracowała destylując kolejne porcje mutagenów. Znad szklanych retort i szlifów unosiły się obłoki zabójczych dla życia gazów.



ZDOBYCZNE PANCERZE

Z rozmyślań wyrwało go dopiero nieprzyjemne uczucie pustki, jakie odczuwał zawsze kiedy wież z bliskim jego umysłowi niewolnikiem zostanie gwałtownie zerwana. Najwyraźniej oddane mu Harpie nie zdołały zatrzymać intruzów.

Dla Hrabiego, życie prymitywnych kreatur znaczyło tyle co zeszłoroczny opad promieniotwórczy. Musiał jednak upewnić się, że jego plan nie zostanie zakłócony. Wstał i podszedł do stojącego na misternie zdobionym drewnianym stole adaptera. Skierował blaszaną tubę głosową w stronę mikrofonu, podłączonego do sieci głośników, rozmieszczonych w całej wieży i kilkudziesięciu ocalałych, miejskich megafonów alarmowych. Przełącznik aktywował megafony. Nieprzyjemny pisk sprzężenia odbił się echem pośród całej wieży i w znacznej części ruin, jak pisk nowonarodzonego potwora.

Hrabia ostrożnie przeglądał kartonowe obwoluty winylowych płyt, nucąc skoczną melodię. Rozbudzone z letargu monstra, zamieszkujące zasypane kanały, strzaskane wieżowce, podziemne parkingi i samą złowrogą wieżę Hrabiego jednocześnie otworzyły oczy słysząc znajomy dźwięk. Powoli gromadziły się wokół najbliższych przekaźników by usłyszeć słodką melodię swego pana. Wreszcie usłyszały ją. Była taka ożywcza...



Oddział został zredukowany do garstki sprawnych wojowników. Ranni zabrali poległych i wycofali się do obozu. Pozostali brnęli na przód, przeładowali broń i uzupełnili amunicję o pociski zabitych towarzyszy. Kryjąc się nawzajem, z wypracowaną ostrożnością dotarli niemal do samej wieży. Gdy wkroczyli na otwarty plac przed głównym wejściem do stacji usłyszeli bolesny i przeszywający uszy gwizd dobiegający ze starej miejskiej sieci alarmowej. Zanim ruszyli dalej, z megafonów zatkniętych na czubkach lamp ulicznych i niektórych budynkach popłynęły melodyjne dźwięki starodawnego muzyki. Nim przebrzmiał pierwszy takt nastrojowego preludium, słodki głos śpiewaczki zakłóciły dobiegające zewsząd przerażające okrzyki wygłodniałej sfory...



Hrabia zasłuchany w taktach melodii tanecznym krokiem przechadzał się po swoim laboratorium. Doglądał z zadowoleniem procesów zachodzących w kolbach, kadziach i probówkach. Od czasu do czasu słyszał strzały i agonalne wrzaski zabijanych dziesiątkami niewolników. Armia, którą budował od dawna wykrwawiała właśnie czempionów ludzkości. Mutanty, które sam wyhodował, deformując ciała i umysły porwanych dzieci. Kreatury Molocha, które słysząc sygnał jego myśli, zwielokrotniony przez nadajnik na szczycie wieży, same przyszły by mu służyć. Wszystkie podle monstra mające odziedziczyć ziemię po

ludziach teraz oddawały swe marne żywota, by plan Hrabiego mógł się udać.

Melodia skończyła się akurat gdy drzwi windy otworzyły się raz jeszcze. Sługa wpelznął do środka na krzywych nogach, trzymając oburącz podbrzusze, z którego wylewały się przestrzelone wnętrzności i sztuczne wszczepy. Kreatura próbowała błagać, bełkotała licząc, że Hrabia ocali go przed śmiercią. Hrabia przeszedł jedynie na środek sali i odwrócił się w stronę otwartych wrót windy. Gdy sługa padł wreszcie martwy, paskudząc całą podłogę laboratorium, z kabiny wyłoniła się ogromna, zakuta w stalowy pancerz postać...



Ostatni ocalały wojownik dotarł na szczyt wieży. Okulawiony i wyczerpany. Jego pancerz błyszczał się od krwi i toksycznych chemikaliów, wypełniających ciała kreatur na usługach Hrabiego. Samotny obrońca wkroczył do laboratorium, powłóczęc zranioną nogą z uszkodzonym serwowmotorem. Iskry strzelały z umieszczonej na plecach jednostki wspomagania hydrauliki. Wzrok ukrytych pod pancernym hełmem oczu wbił w postać stojącą na środku upiornej Sali tortur na szczycie ruin. Wielka rękawica z łatwością uniosła w górę wciąż dymiącą lufę karabinu...



Mesmeryta był niewzruszony. Z zachwytem rozkoszował się penetrując niedawne wspo-

ZDOBYCZNE PANCERZE

mnienia Stalowego Policjanta. W jego własnym umyśle widział sceny jatki jaka jeszcze kilka minut temu rozegrała się na wszystkich piętrach tej siedziby. Mógł w każdej chwili złamać tego człowieka, wolał jednak pozostawić go przy zmysłach, by mógł w pełni poznać swój straszny los.

Za plecami Stalowego Policjanta otworzyły się drzwi. Wzmocnione żelazne podwoje prowadzące do drugiej części laboratorium. Dwie skarłate kreatury czekały przy drzwiach na rozkazy swego pana, skrzypiąc wszczepionymi szponami o powierzchnię wrót. W środku dało się słyszeć dudnienie intensywnie pracującej maszynerii, a wybuchające prawdziwym deszczem iskry rzucały światło na wielką, naznaczoną plamami krwi płytę stołu laboratoryjnego.

Stalowy policjant natychmiast zrozumiał błąd jakim było przybycie do tego miejsca. W ostatecznym akcie desperacji i obowiązku wobec kodeksu targnął się na swoje życie. Chwycił broń oburącz i przyłożył ją do osłony oka hełmu. Hrabia pozwolił mu jedynie na tyle. Gwałtownie szarpnął za telepatyczne cugle i całkowicie zdominował umysł wycieńczonego wojownika. Ostatnią rzeczą jaką pamiętał Stalowy policjant, był odgłos własnych ciężkich kroków, niosących go bezwolnie w stronę stołu operacyjnego.

Hrabia z upiornym uśmiechem zadowolenia przeszedł w stronę adaptera by ponownie

nastawić nagranie. Gdy muzyka popłynęła poprzez laboratorium, wtórując wokalistce, zaczął przygotowywać aparaturę.

W drugiej sali, stalowy policjant sam ułożył się na stole operacyjnym. Zdjął i odrzucił ciężki hełm i wpatrywał się w migoczące światła otaczającej go maszynerii. Ich martwy blask wydawał mu się taki uspokajający...

Karol Woźniczak

REKRUT (DRUGIE MIEJSCE)

Większość śmieciojadów w Zastranych Stanach myśli, że Posterunek to garstka ludzi w białych fartuchach i jeszcze mniej żołnierzy, którzy jeżdżą sobie w losowych miejscach po froncie. Totalne nieporozumienie! Gdyby tak było nigdy nie byłibyśmy w stanie powstrzymać Molocha przez tyle lat. Wędrowne Miasto to stolica, ale Posterunek to olbrzymi organizm w którym funkcjonują tysiące ludzi. To nie tylko żołnierze i naukowcy, ale też zaopatrzenie, propaganda, zbieracze. No i jeszcze rekruterzy, jak ja, Cameron czy Blood. Wyszukujemy miejskich legend, przydatnych ludzi czy po prostu licznych grup mięsa armatniego i proponujemy wymianę. Cenne jednostki na front w zamian za ochronę, sprzęt, pomoc czy techników którzy naprawią miejscowe graty.

Zazwyczaj sprawa jest prosta. Gadam, przedstawiam propozycję i dzień później facet jest nasz. Jeśli nie, drugie negocjacje prowadzi

Blood. Facet jest dobrym żołnierzem, ale przede wszystkim zna się na nożach, które nie robią wrażenia na maszynach. Za to na ludziach tak. Wystarczy, że wyjmie jeden z pochwy, a ludzie już są bardziej skłonni do zmiany światopoglądu. Nie, mylisz się. Cameron nie prowadzi trzecich negocjacji. To nasz kierowca i zwiadowca.

Tym razem sprawa miała być prosta. Na południe od Denver w niewielkiej osadzie żył sobie podobno fenomenalny snajper. Dobry strzelec wyborowy to spory skarb, więc dowództwo posłało nas po niego z ciężarówką zapakowaną kilkoma cennymi gamblami, jak maszyna do uzdatniania wody i tym podobne cuda. Sama osada nie wyglądała jakoś szczególnie. Kilka domków i niewielkie pole, wszystko otoczone zasiekami z karbowanej blachy i jakiegoś drutu, do tego jedna brama. Uwagę przykuwał domek z dobudowaną, blaszaną wieżyczką, nieznacznie górująca nad osadą. Oho, no i mamy naszego snajpera. Los jest po naszej stronie.

Pojawienie się ciężarówki z symbolem Posterunku wzbudziło takie zamieszanie, że ludzie aż zapomnieli nas zatrzymać. Ani dzień dobry, ani wypierdalać. Miejscowy szeryf patrzył na nas nieprzytomnie, jakby bojąc się, że urazi najwyższy majestat.

- Hej, bracia i siostry. Spocznij – rzuciłem z uśmiechem do szeryfa, wyciągając do niego przyjacielsko rękę. - Wąsacz dopiero teraz

ZDOBYCZNE PANCERZE

odzyskał pewność siebie i odwzajemnił moje powitanie niedźwiedzim uściskiem.

- Nieczęsto widzimy tutaj ludzi z Posterunku. Jak możemy wam pomóc? Jeśli szukacie noclegu i posiłku, czujcie się jak u siebie...

- Jesteśmy tutaj raczej w interesach. Szukamy mężczyzny znanego jako Line.

Rozmowa nie mogła skończyć się inaczej. W końcu facet wskazał mi ręką budynek z dobudowaną wieżyczką strzelecką. Nosz.. co za zdziwienie. Szeryf domyślił się naszych zamiarów i lojalnie przestrzegł, że facet się stąd nie ruszy. Widocznie ucieszyło to Blood'a bo ręka odruchowo zaczęła mu spacerować w okolicy noża.

Ale kto nie pyta ten nie ma. Pukam grzecznie do drzwi naszej gwiazdy. Niewyraźny pomruk chyba oznaczał zaproszenie, więc szybko wpadłem do środka. Wewnątrz ładnie i czysto. Gdzieś powieszona jakaś kolorowa płachta dla ozdoby, gdzie indziej jakieś pustyńskie zielsko rośnie w donniczce. No i wszystko jasne. Facet się stąd nie ruszy bo ma żonę!

Czekał na nas w salonie. Dość młody, widać, że to już powojenne pokolenie, które nie wie jak smakowały pączki i snicery przed utratą terminu zdatości do spożycia. Przywitał się z nami, gadka szmatka o tym jak się żyje w osadzie, jak uprawy. Ale szybko przeszliśmy do konkretów. Chłopaka szkolił jego ojciec, który był strzelcem wyborowym w SWAT.

- Nie mogę stąd odjechać. W osadzie poza mną jest tylko kilku ludzi zdolnych do obrony, ale to ja zapewniam względny spokój przed Red Claws. Beze mnie wpadli by do osady i zrobili z mieszkańców niewolników... A ja mam tutaj siostrę. - Co za ulga. Siostra to lżejsza sprawa niż żona.

- Red Claws? To jakieś indiańce? Mutanci? Gang? - wiele możliwości nie ma. Każda z tych opcji to i tak przykry przypadek.

- Pustynni bandyci, jest ich kilkunastu i nie podchodzą do osady tylko dlatego, że jakiś mieciąc temu strzeliłem najodważniejszemu między oczy, gdy przekroczył wyznaczoną granicę....

- Skoro się nie zbliżają to gdzie problem? - rzucił Blood. Jakoś był rozczarowany, że rozmowa toczy się pokojowo.

- Terroryzują kilka okolicznych osad, więc na chwilę obecną nie optaca im się ryzykować. Ale gdy poczują, że nie ma wyjścia na pewno wrócą i wymyślą jakiś sposób aby się zbliżyć. Dlatego będę tutaj potrzebny...

- Daj spokój, nie z takimi rzeczami sobie radzimy. Jesteś dobry, a my też należymy do najlepszych. Umowa jest taka. W czwórkę rozwalimy tych patałachów, a jak już odstrzelimy ostatniego, ty pojedziesz z nami. Wchodzisz w to?

Widziałem, że chłopakowi pomysł się spodobał, a i Blood nie potrafił ukryć uśmiechu. Ale dobrzy żołnierze zawsze zaczynają od zwiadu.

Cameron ściągnął z paki motocykl i pojechał, mieliśmy się z nim spotkać za trzy, może cztery godziny. My w tym czasie skupiliśmy się na taktycznym paleniu fajek i męskich rozmowach.

Kiedy wrócił miał bardzo dziwną minę. Odciągnął mnie na bok aby nikt nie słyszał naszej rozmowy. A to oznaczało, że coś musi być naprawdę nie tak.

- Słuchaj... Znalazłem tych Red Claws, ale już jest po imprezie.

- O co chodzi? Zmieniają okolice? - to się zdarza. Gang złupi obszar ile wlezie i leci dalej, szukać żarcia i zabawy.

- Nie.. Oni nie żyją. Siedemnaście trupów. Ciężka broń, strzępy ciał walają się po całej okolicy. Totalna masakra, jakby wpadł tam oddział wojska.

- Czyli to nie byli wściekli wieśniacy. Silniejszy gang? Najemnicy?

- Gorzej, Stalowa Policja. Muszą być w okolicy i jakaś wioska nastąpiła ich na bandytów. W strzelaninie brało udział trzech Stalowych. Odeszli kawałek od miejsca masakry i chyba odpoczywają. Przynajmniej jeden musi być ranny, bo zostawiał ślady krwi. Co mówimy młodemu? Że po problemie i jedziemy na front?

Trzech Stalowych Policjantów... Kto by pomyślał, że odwalą za nas robotę. Powinniśmy pojechać i im podziękować. Ale wtedy włączyła się ta część mojego mózgu, której zawsze się

ZDOBYCZNE PANCERZE

bałem. Trzy pancerze wspomagane! Przecież sztab nas ozłoci jak je przywieziemy!

Czasem mam wrażenie, że ta cała walka o dobro ludzkości jest gównem warta. Niby walczę w obronie ludzi, a w kilkanaście sekund uknułem po raz kolejny plan tak podły, że tylko ugruntował mnie w przekonaniu, że jestem zwykłym sukinsynem. Ale cholera. Ci durni Stalowi latają po pustyni i strzelają do ludzi, kiedy wrogiem jest Maszyna! Więc odbierając im te pancerze użyjemy ich w bardziej ekonomiczny sposób.

Poza tym to była świetna okazja aby wyjaśnić naszemu snajperowi, jak bardzo Moloch jest przerażający. Wyjaśniliśmy mu, że gang nie żyje bo maszyny Molocha ich wyrznęły. I pewnie niedługo przyjdą po jego sąsiadów oraz siostrę. Chłopak się wczuł, uratuje osadę przed maszynami, a później pojedzie na front i zadba o to aby już nigdy żaden robot nie przeszedł przez granicę.

Cameron zawiózł mnie w okolice obozowiska Stalowych Glin, siedzieli sobie wciąż i chyba dochodzili do siebie po chemikaliach które ich pancerze zaserwowały im przed walką. Poza tym poobijani to mało powiedziane. Skosili kilkunastu fagasów, ale sami też oberwali. Tam uszkodzony reaktor, tutaj dziura, ślady po seriach z karabinów. Ale mimo wszystko wyglądali groźnie. Strzał w głowę byłby najlepszy, ale szkoda było tej całej wypasionej elektroniki.

Szkoda tylko, że moje marzenia się rozwiały. Kolesie nie byli totalnymi debilami i wybrali dobre miejsce, między skałami by przypadkiem jakieś hieny ich nie podeszły z dystansu. Więc nasze pierwsze snajperskie strzały będą padały z kilkudziesięciu metrów. Dalszy zasięg był niemożliwy.

- Słuchaj, to są najnowsze maszyny Molocha. Diabelnie niebezpieczne. Moloch łapie ludzi i ciała pakuje w takie puchy, robią z nich maszyny do zabijania. Z jednej strony ludzki mózg, z drugiej elektronika. Ogólnie masakra. Ale w ich głowie znajdują się cenne elementy, które wykorzystają nasi ludzie w sztabie. Celuj w okolice serca lub tam gdzie pancerz będzie lżejszy. Musisz być śmiertelnie skuteczny. W razie czego osłaniamy cie i nie pozwolimy im podejść.

Chłopak naprawdę okazał się znać na rzeczy. W spokoju rozłożył swoje PSG-1, wycelował i w milczeniu czekał. Gdy jedna z puch podniosła rękę padł strzał. Kula musiała wejść w ciało w okolicy pachy, przebijając najszabszy element pancerza. Pancerz nie pozwolił facetowi upaść, ale trafiony natychmiast znieruchomiał i umarł w tej durnej pozie. Pozostali nie czekali na egzekucję. Poderwali się, nie tracąc czasu na analizę otoczenia. Jeden z nich zaczął pędzić do najbliższej osłony z prędkością pieprzonego konia, drugi chciał dobiec do trochę dalszej sterty kamieni, a w biegu zaczął pruć w nas ogniem zaporowym, trzymając to przeklęte M60 w jednej ręce! Poczuję coś

ciepłego na twarzy i odruchowo obróciłem głowę by zobaczyć nogi Camerona. Jego tors zamienił się w pieprzoną mielonkę. Przekląłem tą jego ciekawość, chowając głowę w ręce i modląc się by nie oberwać jakimś rykoszetem. Blood się zaczyna głupio śmiać, ja wrzeszczę mu do ucha by zamknął mordę, a Link strzela. I się chowa. Stalowy pruć jeszcze z CKMu przez dobre dwie minuty, chyba do końca amunicji. Pocisk ze snajperki przestrzelił facetowi gardło, ale pancerz wspomagany uparł się, że będzie strzelał jeszcze aż nie skończy się taśma... Przeklęte cyborgi.

Został jeden. I chyba za wszelką cenę chciał nam udowodnić, że Stalowi to naprawdę twarde sukinsyny. Wychylał się zza solidnej skały i gdy tylko któryś z nas próbował oddać strzał, ten odpowiadał serią, która odbierała chęć na walkę. Mam wrażenie, że ten jego hełm bez trudu lokalizował mierzających ludzi... W końcu Blood się wkurzył. Odczołgał się do naszej ciężarówki i po chwili wraca z młotem kowaliskim. Świr...

Co zrobił Blood? Obszedł tamtego cwaniaka okrężną drogą i gdy był już blisko, zeskoczył na niego przywalając mu w łeb kowaliskim młotem. Facet był bez szans. Mózg zaklinował mu się gdzieś w przelyku.

Ale nie będę narzekał. Posterunek zyskał doskonałego rekruta i trzy wypasione pancerze wspomagane. Tylko niech nikt mi nie mówi, że gramy fair...



ZDOBYCZNE PANCERZE

PRACE WYRÓŻNIONE

Piotr Orliński

A MURY RUNĄ!

- Na przepalone obwody Molocha - westchnął Criss. – Czy wiesz, co to oznacza?

- Że będziemy nieziemsko bogaci – zatarł ręce jego towarzysz, którego wszyscy wołali Żmija.

- Gówno – Criss spojrzał na niego, po czym splunął na ziemię. – To oznacza, że jesteśmy w czarnej dupie, chłopie. Mamy przesrane, jak stąd do Teksasu.

- Nie jęcz, stary – Żmija pochylił się nad znaleziskiem. Wyciągnął nad nim drżącą z emocji i podniecenia brudną dłoń. – To dar losu od samego Stwórcy. Mówiłem ci, że warto słuchać niedzielnych kazań pastora Barnaby'ego? Dzięki temu jesteśmy ustawieni do końca życia.

- A ja ci mówię, że to oznacza tylko i wyłącznie kłopoty – powiedział Criss słabym głosem, jakby już pogodził się z parszywym losem. Pokręcił z niedowierzaniem głową.

- Nie pieprz, tylko lepiej sprawdź, co z tym drugim – powiedział wysokim, lekko łamiącym się głosem Żmija. – Taki skarb... - dodał nieco ciszej, jakby do siebie.

Criss, wysoki chudzielec o jednym oku i pokrytej żółtymi plamami twarzy, ostrożnie przeszedł po niestabilnym gruzie i zatrzyma się na krawędzi żelbetonowej płyty. Spojrzał na wystającą spod niej rękę. Rękę ukrytą w pancernej,

stalowej rękawicy, teraz zupełnie nieruchomą, martwą.

- Wcale mi się to nie podoba – burknął pod nosem i przykucnął, żeby lepiej przyjrzeć się znalezisku.

PIĘĆ GODZIN WCZEŚNIEJ

Criss nie wiedział, czy obudziło go swędzenie, czy odległy huk, po którym pozostało jeszcze tylko echo rozchodzące się po ruinach. Usiadł powoli. Sztywny od brudu koc zsunął się z jego chudych, wystających ramion. Wierzchem dłoni przetarł zaspane, jedyne oko, jakie mu pozostało. Drugie stracił wiele lat temu – jeden nieostrożny krok na gruzowisku i jego życie zmieniło się. Cieszył się, że je zachował, choć strata jednego oka była i tak niską ceną, jaką przyszło mu zapłacić za beztrąkę i zlekceważenie czających się w ruinach niebezpieczeństw. Od tamtego incydentu zyskał nową ksywkę – Oczko – i nauczył się, że ruiny największej metropolii Zasyranych Stanów, to nie zielone pastwiska Teksasu, gdzie można swobodnie hasać i jedyną przykrą rzeczą, jaka może człowieka spotkać jest krowie łajno.

Mężczyzna rozejrzał się. Wokół zalegał półmrok. Nie wiedział, czy to z powodu oparów i mgły, czy wciąż było jeszcze zbyt wcześnie, żeby wstawać. Spojrzał na leżącego obok kompana, zwiniętego niczym embrion w starym, podziurawionym śpiworze. Żmija miał na głowie wełnianą, czarną czapkę, której chy-

ba nigdy nie zdejmował. Takie przynajmniej wrażenie miał Criss. Przez chwilę starał się przywołać w myślach jakąś sytuację, kiedy widział kumpla bez nakrycia głowy, ale żadna nie pojawiła się. Oczko zrezygnował i odrzucił koc na stertę kartonów, w których zrobili sobie legowisko. Powoli wyprostował nogi, zatrzeszczały stawy, a potem postępując cicho podniósł się z zaimprovizowanego postania.

Kiedy podszedł do ziejącej w ścianie dziury, poczuł chłód. Wyrzał przez otwór na zewnątrz, lekki chłodny wietrzyk rozwiał jego skołtunione włosy i przegonił resztki snu. Ich lokum, w którym znaleźli schronienie kilka dni temu, znajdowało się na trzecim piętrze jakiejś starej kamienicy, która jako jedna z nielicznych w okolicy przetrwała w takim stanie nadającym się do użytku. Tutaj, na obrzeżach Bronxu niewiele było takich miejsc, ale wystarczająco dużo, żeby zapewnić schronienie takim desperatom, jak on czy Żmija. Większość ludzi raczej unikała tego miejsca, gdzie śmiercią śmierdziało na kilometr i nawet mutant był rzadkim widokiem.

W Strefach pod władzą Prezydenta dla takich jak oni nie było miejsca. Owszem, czasami zapuszczali się do Czerwonych Stref, gdzie nie było patroli policji i wojska i panował nieco większa swoboda. Zwykle zdarzało się to, kiedy w ruinach trafili na jakiś ciekawy gambel, za który mogli dostać coś wyjątkowego do żarcia. Tutaj, w Bronxie byli panami własnego losu, przynajmniej tak o sobie myśleli, choć ostatnie kilka tygodni przyniosły pod tym względem

NEUROSHIMA

ZDOBYCZNE PANCERZE

odmianę. A konkretnie od czasu, kiedy na terenie tych kilku cudem ocalałych kamienic pojawił się ten wielkolud o przerośniętych, napakowanych sterydami łapach i banda jego pomagierów.

Wielki Jim Bravado przybył któregoś dnia i zapowiedział, że przejmuje tę dzielnicę na własność. Pozwala pozostać wszystkim jej mieszkańcom, ale jednocześnie zapowiedział, że od tej chwili pracują dla niego i jego gangu, którego członkami zostają. W zamian za – jak to określił – opiekę, każdy z łachmaniarzy, którzy znaleźli się na jego terenie miał mu odpalać procent z każdego znaleziska, które udało się przehandlować w lepszych dzielnicach. Co ciekawsze eksponaty wygrzebane spod gruzu, miały najpierw trafiać do niego w celu sprawdzenia, czy bardziej nie przydadzą się Jimowi.

Większość mieszkańców kamienic pozostała, a ci którym nie spodobał się nowy zarządca, mogli się wynieść. Obeszło się bez przepychanek i bez mordobicia, co nieco zdziwiło co poniektórych, którzy spodziewali się, że ktoś o posturze Wielkiego Jima będzie bardziej agresywny. Widocznie jednak Bravado obrał inną taktykę, choć na tych którzy próbowali wykręcać się od obowiązkowego haraczu na rzecz nowego przywódcy, czekali jego pomocnicy z kastetami i pałkami.

Criss „Oczko” i jego kumpel Żmija nie narzekali na nowego „właściciela” kamienic. Jak na razie nie odczuli, żeby stali się biedniejsi przez

obowiązek oddawania części zarobionych gambli. Nigdy nie było tego dużo, a już dawno nauczyli się, jak przeżyć na ruinach Wielkiego Jabłka. Wielki Jim nie był zainteresowany pieczonymi szczurami, które stanowiły główny składnik diety dwójki łachmaniarzy. Jego interesowały tylko takie znaleziska, na których można było zarobić, a przy tym nie namęczyć się za bardzo.

Oczko spoglądał na słońce nisko nad ziemią pasma ciemnego, gęstego dymu, jakby gdzieś w okolicy jakiś palant rozpałił wielkie ognisko, a jako paliwa użył starych opon samochodowych. Ponad opar wystawały kikuty zniszczonych budynków, resztki pokruszonych ścian, połamane znaki drogowe i latarnie. Tutaj w Bronxie nikt nie przejmował się tym, że ulica jest nieodgruzowana, że uszkodzone budowle grożą zawaleniem niemal w każdej chwili. Ludzie, którym przyszło tu mieszkać nauczyli się, którądy można się przemieszczać i pozostać przy życiu, a gdzie na nieostrożnego palanta czeka tylko i wyłącznie śmierć. Śmierć w samotności, często długa i powolna, ale zawsze nieuchronna.

Criss usłyszał przytłumiony jęk. Odwrócił się w stronę kumpla, który niezdarnie próbował wydostać się ze śpiwora. Kiedy w końcu mu się to udało, podszedł do towarzysza z manierką w dłoni. Pociągnął z niej łyk i podał naczynie Crissowi.

- Coś pierdolnęło, czy tylko mi się śniło? – zapytał i również wyjrzał przez dziurę w ścianie.

- Chyba tak – odparł Oczko. – Wydaje mi się, że gdzieś na północy, tam, między starą szkołą i tym zawalonym wieżowcem.

- Idziemy?

- A masz coś lepszego do roboty?

Żmija uśmiechnął się paskudnie, jak to miał w zwyczaju i zakręcił manierkę.

PÓŁ GODZINY WCZEŚNIEJ

Świt próbował przebić się przez gęsty, smolisty opar, który zdawał się oblepiać pancerze niczym sadza. Osiadał z zagłębieniami i złaczach, przesłaniał widok i utrudniał orientację w terenie. Nie pomagały plany i mapy wgrane w system wizyjny umieszczony w hełmie. Plany przedstawiały Bronx jeszcze przed wojną i miały niewiele wspólnego z tym, co znajdowało się tutaj teraz.

Greg Johnson zaklął pod nosem w głębi swojego pancerza wspomaganego. Kto, do ciężkiej cholery wpadł na pomysł, żeby wysłać ich trójkę do Bronxu w poszukiwaniu tego patałacha i jego koleżków? To pytanie zadawał sobie nie tylko on, ale i jego towarzysze, których masywne sylwetki majaczyły tuż obok w oparach, niczym cienie jakichś stalowych potworów stworzonych przez Molocha na obraz i podobieństwo człowieka. Dostali kontrakt na głowę Jima Bravado, ale kiedy go przyjmowali nikt nie przypuszczał, że ten świr ucieknie i schroni się w Bronxie, pośród degeneratów i żywych trupów. A teraz on, Michaels i Murphy



ZDOBYCZNE PANCERZE



musieli go znaleźć i przyprowadzić żywego lub martwego do bazy. Dawno nie brał udziału w tak beznadziejnej misji. Znając życie i to, co opowiadają o Bronxie, Bravado pewnie już od dawna gryzie ziemię, a ich misja to nic innego, jak poszukiwanie zwłok. Nic chwalebного, czym mógłby się pochwalić członek Stalowej Policji. Ale misja jest misją, dostał takie rozkazy i jedyne co mu pozostało, to wypełnić je jak najlepiej i jak najszybciej. A potem wrócić i napić się zimnego piwa.

Trójka Stalowych Policjantów zatrzymała się przy ścianie powalonego wieżowca, który kiedyś mierzył prosto w nowojorskie niebo, a teraz leżał zamieniony w stertę malowniczego gruzu. W dłoniach trzymali ciężkie karabiny maszynowe, a dzięki pancerzom wspomaganym przychodziło im to z taką łatwością, jakby to były zwyczajne pistolety. Czujniki zamontowane w pancerzach wariowały, ciągle ostrzegając o unoszącym się wokół syfie i zanieczyszczeniach. Greg zastanawiał się, jak ktoś przy zdrowych zmysłach może w ogóle myśleć, żeby szukać schronienia w tej okolicy. Równie dobrze można by sobie palnąć od razu w łeb. W duchu dziękował za szczelny pancerz, dzięki któremu nie musiał się obawiać zabójczego powietrza i tego, co je wypełniało.

Językiem dotknął przełącznika interkomu. Wewnątrz hełmu usłyszał delikatny szum.

- Gdzie teraz, Murph?

Przez chwilę nie słyszał nic poza szumem, a potem w słuchawkach zatrzeszczała niekształcony, ale wyraźny głos jego kolegi.

- Omijamy ten powalony wieżowiec i kierujemy się na południe.

- Przyjąłem.

- Potwierdzam – dodał Michaels.

Trójka stalowych kolosów ruszyła przed siebie, wzdłuż masywnej, górującej nad nimi ściany zniszczonego wieżowca. Posuwali się powoli i ostrożnie. Smolisty opar unosił się i opadał, jakby ziemia oddychała. Co jakiś czas ciemna kurtyna toksycznego pyłu unosiła się na tyle wysoko, że sięgała ponad ich głowy, a była tak gęsta, że nie widzieli się nawzajem, choć dzieliło ich najwyżej kilka kroków.

Zbliżali się do końca pozostałości ściany, kiedy gdzieś przed nimi mignął jakiś cień. Niewyraźny, rozmyty przez opar kształt przemknął po gruzach, zazgrzytał na kamieniach i potłuczonym szkle.

Idący z przodu Murphy zareagował instynktownie i pociągnął za spust. Jego karabin plunął ogniem, a ciężkie pociski przecięły powietrze i otaczającą ich chmurę pyłu. Zrykoszetowały na gruzie, ale doszły celu – wzmocniony elektronicznie słuch policjantów wyłowił głośny, wibrujący wizg, który z całą pewnością nie wydobywał się z gardła człowieka.

- Trafiony! – zawołał radośnie Murphy.

Justyna... ku...
em,
ok
jakby
trących c

Greg spojrzął w bok i jęknął w głębi swojej stalowej masywnej ściana przechyliła się niebezpiecznie i nim trójka wojowników zareagowała, ciężki beton z ogłuszającym hukiem runął wprost na nich.

Ostatnią rzeczą, o której pomyślał mężczyzna zanim jego kręgosłup pękł pod naciskiem setek kilogramów, było to, że bardzo, ale to bardzo nienawidzi ruin.

- Wielki Jim nas ozłoci – Żmija nawet na to nie przerywał. – Zostaniemy jego najbliższymi współpracownikami i już więcej nie będziemy musieli się grzebać w gruzie. Trzech zupełnie martwych Stalowych Policjantów w nowiutkich pancerzach – jego oczy błyszczały niezdrowo, zupełnie jakby naćpał się czegoś.

- Wyglądają na totalnie zmasakrowane – powiedział z powątpiewaniem Criss. – Poza tym, najpierw trzeba je będzie jakoś wyciągnąć spod tej sterty gruzu. A poza tym, kto wie czy za chwilę nie pojawią się tutaj ich kumple. Słyszałem, że nigdy nie zostawiają swoich.

- Nie pękaj – Żmija klepnął kumpla w ramię, niemal go przewracając. – Zanim ktokolwiek się tutaj pojawi, pancerze będą nasze. A z nimi to nawet sam Collins może nas cmoknąć

NEURO



ZDOBYCZNE PANCERZE

w dupę – mężczyzna zaśmiał się głośno. Przez chwilę milczał, a potem dodał. – No i powiedz, Oczko, jak tu nie kochać ruin?

Criss powiódł jedynym okiem dookoła i po chwili uśmiechnął się.

- Trzeba je kochać, bo inaczej cię zabiją – powiedział i poprawił przewieszony przez ramię ciężki karabin, który oznaczał dla niego kilka tygodni ciepłych posiłków, jakich nie doświadczył od bardzo dawna.

- Racja – przytaknął Żmija. – Ruiny trzeba kochać.

A potem w milczeniu przedzierali się dalej poprzez gruz i resztki starego świata.

Kasia Żołądkowicz

BAJKA O BRACIACH BYDLAKACH

Pewnego wieczoru, w pustynnym mieście jednego z gangów hegemoni troje małych chłopców nie chciało zasnąć...

-Tato, tato opowiedz nam bajkę o braciach Bydlakach!

-Nie, nie, nie! Tata jutro rano musi rano wczesnie wstać bo musi zebrać haracz w pobliskich wioskach, dlatego musi iść szybciej spać.

-Tato, bardzo mocno cię proszę... - powiedział najmłodszy z nich, mały trzyletni Michael.

-Młody nie przeginaj z tymi twoimi maślanymi oczami!

-Tato, tato umyje ci jutro motor! - obiecał o rok starszy Frederico.

-A ja wyczyszczę twoją broń! - dołożył najstarszy Santino.

-Hmm... Dobra niech wam będzie, ale jak motor i broń nie będzie jutro błyszcząca to będzie ostatnia bajka jaką opowiedziałem wam w tym roku! A ty młody pobiegiesz jutro do starego Clemency i kupisz baterie do radia!

-Hurra! Bajka! Bajka! Hurra! - dzieciaki pobiegły do swojego pokoju, wcisnęły się pod swoje kołdry i czekały aż ich ojciec Vito przyjdzie i zacznie opowiadać.

-No więc jakieś trzydzieści lat temu, w małym miasteczku gdzie był najmniejszy gang w całej hegemoni, w rodzinie byłego gladiatora dorastało trzech braci...

-Tato, a kto to jest gladiator? - zapytał mały Michael.

-Gladiator to jest... Hm... Jest to odważny facet który wychodzi na arenę, na której walczy ze złapanymi wcześniej lub kupionymi od handlarzy niewolników mutantami lub zwierzakami, które dadzą się złapać na brzegu Neodżungli. No więc po tym jak w strzelaninie na ulicach miasteczka zginęła żona gladiatora, zaczął on nałogowo pić alkohol. Zabronił swoim synom wychodzić na dwór oraz zadawać się z innymi ludźmi.

-Tato, a dlaczego im tego zabronił? - ponownie zapytał najmłodszy z braci.

-Bo był starym dziwakiem który chlał głupku! Przestań już przerywać! - krzyknął Santino, który był najbardziej porywczy ze wszystkich braci.

-Nie mów tak do swojego brata bo będziesz spał na podłodze! Jak byłeś w jego wieku pytałeś o te same rzeczy! No więc Michael, jak ludzie piją dużo alkoholu zaczyna im się mieszać w głowie i robią różne dziwne rzeczy. I tak też było ze starym gladiatorem, po którego przyjechali pewnego razu ludzie w czarnych płaszczach...

-Tato, a kim są ludzie w czarnych płaszczach?

-To są tacy handlarze niewolników, którzy przyjeżdżają po ludzi, którzy nie mają pieniędzy żeby spłacić długi i zabierają ich do walk na arenach, ale nie dają im tak dobrej broni jak prawdziwym gladiatorom. Od tego czasu trójka braci została sama, bo ojciec już nigdy nie wrócił. Nikt nie wie co się z nim stało, tak jak nikt nie wie jak się bracia nazywają. Tę tajemnicę zabrał ze sobą ich ojciec, a ich samych każdy bał się zapytać, bowiem po pięciu latach gdy najmłodszy z nich miał siedemnaście, drugi osiemnaście, a trzeci dwadzieścia lat byli największymi mężczyznami w całym miasteczku. Najmłodszy i zarazem najniższy przewyższał o dobre dziesięć centymetrów najwyższego człowieka w miasteczku, a codzienna praca i ćwiczenia wyrzeźbiły w nich potężne mięśnie.

-To znaczy że jak będziemy codziennie pracować i ćwiczyć to też będziemy tacy wielcy? - zapytał Frederico, najchudszy z braci.



ZDOBYCZNE PANCERZE

-Tak synu, ale to trzeba pracować ciężko i ciężko ćwiczyć!

-Super! - zakrzyknęli chórem bracia – to zaczniemy od jutra!

-No zobaczymy cwaniaczki jak szybko wam się znudzi – roześmiał się ojciec – bo żeby wyglądać jak tych trzech trzeba dać z siebie wszystko. Dzięki ich wyglądowi zaczęto mówić na nich bracia Bydlacy. Każdy w miasteczku bał się wejść im w drogę, ale dopóki nikt nie nadepnął im na odcisk bracia nikomu nie robili krzywdy. Aż pewnego razu do miasteczka przejechało dziesięciu gangsterów z sąsiedniego miasta. Weszli do baru gdzie akurat siedzieli bracia. Herszt bandy nic nie wiedział o nich i gdy stanął przy ladzie odepchnął jednego z nich i krzyknął: OD DZISIAJ MÓJ GANG PRZEJMUJE KONTROLĘ NAD TYM MIASTECZKIEM! WSZYSCY MIESZKAŃCY KTÓRZY NIE BĘDĄ PŁACIĆ MI... To były jego ostatnie słowa. Gdy dwóch braci zobaczyło co się stało przy ladzie wstali od stolika i obeszlą pozostałych bandziorów z dwóch stron i skinęli głowom trzeciemu Bydlakowi. Na ten sygnał grzmotnął on herszta bandy, tak że aż połamiał mu szczękę. Po dwóch minutach żaden z gangsterów prócz herszta nie został przy życiu. Bracia Bydlacy pokonali dziewięciu dorosłych, zaprawionych w takich akcjach twardzieli gołymi rękoma, a ich herszt od tego czasu został przykuty łańcuchem przed wejściem do baru i czyścił buty każdemu wchodzącemu. Sława trzech braci rozniosła się błyskawicznie po wszystkich gangach i wszystkich miastach

i wsiach w całych... Hmm... Nazwijmy to Stanach Rozpieprzonych. Ze wszystkich stron zaczęli napływać hersztowie gangów oferując przyłączenie się do trzech braci.

-Tato, a dlaczego oni chcieli się przyłączyć do Bydlaków? - zapytał trzylatek.

-Bo widzisz synku, ludzie chcieli mieć prawdziwych przywódców, którzy w razie potrzeby staną w pierwszym szeregu. A ludzie powiadali że bydlacy są sprawiedliwi wobec swoich współtowarzyszy a wobec wrogów bezlitośni. Lecz historie o ich wyczynie dotarły też do niewłaściwych uszu. Pewnej nocy w środku miasta rozpoczęła się prawdziwa bitwa. Zwabiona historią o jednoczeniu się gangów do miasta przybyła Stalowa Policja!

-Tato, a co to Stalowa Policja? - zapytał Michael.

-Nie słyszałeś o Stalowej Policji?! - zdziwił się Santino – To jest oddział pomyleńców, którzy zabijają wszystkich którzy nie postępują według ich pomylonego prawa! Każdy boi się starcia z nimi jeśli nie ma ze sobą sporej grupy ludzi!

-A dlaczego są tacy groźni?

-Ano są groźni dlatego – podjął wątek Vito - że ciężko im cokolwiek zrobić. Mają grube pancerze, które w dodatku pozwalają im poruszać się swobodnie, oraz sterydy które zwiększają ich siłę i odporność na zmęczenie. I tego właśnie dnia ludzie z gangu Bydlaków się przekonali, jak wielką przewagę dają takie pancerze. Konserwy - jak na nich mówili ludzie były tak

szczelnie zabezpieczone że nie było wręcz sposobu żeby je zranić. A największe spustoszenie siał olbrzymi Egzekutor. Wymachując swym wielkim młotem posyłał gangsterów na dziesięć metrów w górę. Do czasu. W końcu hałasy w mieście obudziły braci. Wybiegli oni ze swojej chaty, szybko zorientowali się w sytuacji i bez namysłu rzucili się w wir walki, torując sobie drogę do Egzekutora. Gdy między nimi nie został już ani jeden przeciwnik otoczyli go i rzucili na niego razem. Zwykłych trzech ludzi nigdy by nie dało rady tej maszynie zniszczenia. Bracia w końcu trafili na godnego przeciwnika. Lecz jak się okazało i on długo nie wytrzymał. Najstarszy z braci wyrwał z rąk Egzekutora potężny młot, średni brat oderwał lewe ramię i wielki kawałek pancerza z pleców, a najmłodszy przez ten otwór wyciągnął ze środka człowieka który tą maszyną sterował. Ku zaskoczeniu wszystkich był to stary karzeł podłączony do rurek z różnokolorowymi płynami. Gdy został wyciągnięty i odłączony od aparatury zmarł na miejscu i nawet nie zdążył nic powiedzieć. Gdy reszta oddziału Stalowych zobaczyła co się stało uformowała szyk w którym wycofała się z pola bitwy. Od tamtej pory konserwy ani razu nie wpadły na gościnnie do gangów Hegemoni. Po bitwie ludzie zaczęli rozbierać pancerze tych kilku, których udało się pokonać. Najstarszy brat Bydlak nie wziął żadnej zbroi, tylko ogromny młot którym odtąd siał popłoch w szeregach przeciwnika. Najmłodszy wziął zbroję Egzekutora i przerobił ją tak by mógł założyć ją całą, ale żeby tak było

ZDOBYCZNE PANCERZE

musiał zostawić odsłonięte plecy. Z części, które zostały złożył tarczę którą mógł osłaniać wyrwane przez średniego brata ramię i resztę ciała przed strzałami oraz zrobił ogromny ostry miecz. Natomiast średni brat założył sobie lewe ramię pancerza wspomaganego oraz z płata który wyrwał zrobił napierśnik. Wśród innych stalowych trupów znalazł wielką piłę mechaniczną której ludzie nie mogli podnieść, a on władał nią z łatwością. Od tej pory ludzie Bydlakiem zwa już tylko najstarszego z braci który dzierżąc swój wielki młot idzie ramię w ramię z najmłodszym, który zyskał dzięki swej zbroi, tarczy i mieczowi miano Gladiatora, a ich pleców broni piłą mechaniczną odziany w grubą napierśnik i stalową rękawicę trzeci brat zwany przez ludzi Strażnikiem. A teraz moi mali gangsterzy... Ech... No tak... Ty sobie stary gadaj a my już pójdziemy spać...

Vito poprzykrywał dokładnie swoich śpiących synów i odwrócił się do drzwi gdzie ujrzał swoją żonę.

-Długo tu stoisz?

-Odkąd najstarszy Bydlak wyrwał młot Egzekutorowi! A teraz chodź już do łóżka mój gangsterze, bo jak się nie wyśpisz będziesz groźniejszy niż trzej bracia Bydlacy razem wzięci.

Emil Kulaszewicz

ZWIAD

Wszelkie podobieństwa przypadkowe. Nie ma w tym tekście żadnych podtekstów politycz-

nych, jedynie zbiegi okoliczności które ciężko było zastąpić z uwagi na treść i postacie występujące.

-Kierowniku!

-Cholera jasna Johnes, ile razy mam ci powtarzać?! Kierownika masz na budowie! Ja jestem kapitanem!

-Tak jest kie... Kapitanie!

Kapitan Gregory splunął i popatrzał na szeregowego Johnesa. To był ich pierwszy wspólny patrol, a Johnesa drugi, od momentu gdy miesiąc temu zgłosił się na ochotnika do armii. Za dużych nadziei w tym chłopaku nie można pokładać, pomyślał kapitan. Lecz od chwili odejścia tych tchórzy do Nowego Yorku i tych przekupnych zdrajców do Vegas, trzeba rekrutować wszystkich. Nawet jeśli to mają być silne chłopaki wychowane na farmie, ale za to bystre jak strumyki w tych pieprzonych zmutoowanych krzakach na południu.

-Co jest do jasnej cholery?

-Ci z Centrum Rozpoznania informują przez radio że nasi zmiennicy się spóźnią i mamy przeszukać okolicę tego wzgórza na północy kapitanie!

Kapitan odwrócił się i westchnął tylko patrząc w stronę zachodzącego słońca. Wrócił wspomnieniami do tamtej bitwy gdzie dzieliły go sekundy od zabicia samego Borgia. Pieprzony nożownik pomyślał kapitan i splunął. Gdyby nie dźgnął go nożem w rękę i nie przekreślił

go dwa razy Gregory zrobiłby z szefa mutantów sito, a wszystkie mutanty bez swojego szefa poszły by w rozsypkę. Zajęłoby kilka lat zanim któryś znów zebrałby je w kupę tak żeby stanowiły zagrożenie. Ręki nie można było już odratować tak aby wróciła dawna sprawność. I z dowódcy najbardziej elitarnego oddziału komandosów stał się zwiadowcą-szkoleniowcem. Jeżeli uda mi się uniknąć pieprzonych Łowców Molocha to będę do końca życia szkolił takich młokosów, pomyślał. Odwrócił się do szeregowego i rzekł:

-No dobrze więc podejźmy do tego cholernego wzgórza rozejrzemy się tam i wracamy do Centrum.

-Tak jest kierowniku!

-Johnes!

-Yyyy... Tak jest kapitanie!

Podeszli do skraju lasu z którego prowadzili obserwację drogi, rozejrzeli się i pojedynczo przebiegli na drugą stronę. Ich kombinezony maskujące w lesie były nie do wypatrzenia, lecz jak to mawiał Gregory na asfaltowej drodze są widoczne jak klecha w burdelu. Po przejściu schowali się w krzakach i odczekali dwie minuty dla pewności czy nie zostali spostrzeżeni.

-Podejdziesz do wzgórza od wschodu i tam się spotkamy, obok tego niższego drzewa na szczycie. Jak coś będzie cholera nie tak, od razu masz mi dać znać przez radio!

-Tak jest kapitanie!

ZDOBYCZNE PANCERZE

-Tam gdzie trawa będzie za niska żebyś mógł iść pochyłony, masz się czołgać!

-Tak jest kapitanie!

-Dobra ruszaj!

Po tej stronie drogi rośło kilka pojedynczych drzew za którymi nie mógł się schować żaden oddział, ale mogły się czołgać pojedyncze mutki. Można by dać spokój ze sprawdzaniem tego, ale trzeba sprawdzić co jest po drugiej stronie wzgórza. Ponad pięćdziesięcioletni kapitan zaczął się skradać do wzgórza od zachodu. Pomimo wieku za sprawą morderczego treningu był wciąż sprawny jak niejeńden dwudziestolatek, ale dźgnięta ręka miała uszkodzone nerwy i trzęsła się przy celowaniu bardzo precyzyjną bronią posterunku. W misjach wykonywanych przez jego oddział precyzja była równie ważna co szybkość, dlatego Gregory sam zrezygnował by nie narażać ich na niepowodzenie. Za to siłą i techniką w walce wręcz wciąż nie dorównywał mu nikt w armii, a podczas czołgania się przez trawę jego ramię nie przeszkadzało w niczym. Zatrzymał się przy drzewie w połowie drogi do wzgórza. Słońce zdążyło się schować za horyzontem i Gregory założył gogle noktowizyjne i ruszył pochyłony w stronę miejsca spotkania. Gdy zbliżał się do wzgórza usłyszał głosy. Stał i zaczął nasłuchiwać. Po chwili głosy zaczęły się podnosić. Nagle przez myśl kapitanu przeszło że mogli złapać Johnesa. Zaraz pojawiło się kolejne pytanie: kim w ogóle „oni” są? Szeregowy nie dał znać przez

radio że ma kłopoty. A może nie zdążył? Może wpadł w jakąś zasadzkę? Jak się odezwę do niego przez radio to będą wiedzieli że jest nas dwóch. Były komandos przerwał goniwę myśli i pytań i zaczął się coraz szybciej skradać. Nagle okolica za wzgórzem zaczęła się powoli rozjaśniać. To musi być ognisko, więc to na pewno nie są ludzie, a na pewno nie rozgarnięci ludzie, pomyślał. Dotarł już do do podnóża góry gdzie zaczął rozpoznawać pojedyncze słowa. Lecz nie były to zwykłe głosy, były zgrzytliwe i mechanicznie zniekształcone. Gdy doczołgał się na szczyt znalazł idealne miejsce do obserwacji, samotny gęsty krzak rosnący na skraju skarpy pod którą paliło się ognisko. W miarę upływu czasu, gdy jego oczy zaczęły się przyzwyczajać do blasku ognia, zaczął uświadamiać sobie co widzi. Po świeżo rozbitym obozie przechadzali się ludzie w wielkich pancerzach równie imponujących jak osłony Blokerów Molocha, oraz lżejsze uzbrojone po zęby z dziwnymi maskami na twarzach. Zbroje obecnych tutaj nie były tak perfekcyjnie wykonane jak osłony maszyn. Kapitanowie Gregoremu przypominały bardziej te używane przez nazistów w starych amerykańskich filmach z jego dzieciństwa gdzie walczył z tymi fanatykami wielki, czerwony stwór z piekła rodem. Fanatycy... I nagle dotarło do niego na kogo patrzy. Rozejrzał się czy nie widać nigdzie Johnesa lub pozostałości po nim po czym powoli wysunął się z krzaków odczołgał kawałek tak żeby cały czas mieć wszystko na oku i nadał przez radio.

-CR, CR tu siłacz, tu siłacz.

-Siłacz tu CR słyszemy cię wyraźnie

-Znajduję się na górze o współrzędnych +50° 34' 1.68", +22° 3' 22.68", u jej podnóża rozłożył obóz oddział Stalowej Policji! Rozdzieliliśmy się z Farmerem przy podejściu do wzgórza i teraz idę po niego do punktu zbiórki i zawracamy. Następny kontakt za około godzinę gdy znajdziemy się w bezpiecznej odległości.

-Dobrze Siłacz, czekamy na kontakt.

Dopiero po kilku sekundach do Kapitana dotarło, że wokół panuje absolutna cisza. Ponownie za pomocą gogli rozejrzał się po wzgórzu czy nikt się do niego nie skrada, a następnie powoli zakradł się do poprzedniego punktu obserwacyjnego na skraju skarpy. Zobaczył tam wszystkich Stalowych w pełnym uzbrojeniu siedzących w milczeniu wokół ogniska. Po dłuższej chwili wstał jeden z nich, odłożył miniguny z obu rąk, po czym zdjął hełm spod którego wysypała się kaskada białych loków. Mężczyzna poprawił perukę po czym donośnym grubym głosem oznajmił:

-Dzisiaj, przed jutrzejszą bitwą, mowę wygłosi sam Sędzia Najwyższy, jedyny który przetrwał zagładę którą spuścił na nasze prawe głowy przekłety Moloch!

-Przekłety! Przekłety! - krzyknęli wszyscy zebrani wokół ogniska.

-Słuchajcie jego prawych słów i według nich postępujcie! - zakończył mężczyzna po czym usiadł.



ZDOBYCZNE PANCERZE

Po chwili z za rogu z ciemności wyłonił się wysoki starzec w starej sędziowskiej todze. Podobnie jak u mężczyzny który go zapowiedział na jego głowie znajdowała się peruka, a z szyi zwisał gruby złoty łańcuch. Stanął przed wszystkimi i zaczął mówić.

-Prawo i sprawiedliwość siostry i bracia!

-Prawo i sprawiedliwość! Prawo i sprawiedliwość! - krzyknęli zebrani.

-Stróże prawa! Jutro rano zmierzmy się z przekłętymi!

-Przekłęci! Przekłęci! - znów jak na znak wszyscy zaczęli krzyczeć z nienawiścią.

-Śledzimy ich oddział już od tygodnia podczas ich wędrówki na zachód, a jutro zaatakujemy ich w wąwozie niedaleko stąd, po czym udamy się na południe wyegzekwować prawo i sprawiedliwość wśród tych okrutnych gangów!

-Prawo i sprawiedliwość! Prawo i sprawiedliwość!

-Taktykę ataku ustalimy dokładnie rano, gdy będziemy wiedzieli w jakim szyku porusza się wróg. Lecz pamiętajcie o tym czego nauczyliście się w sztabie Black Hornet. Teraz spożyjemy kolację, przeszukamy okolicę tego pagórka i udamy się na odpoczynek! Prawo i sprawiedliwość bracia i siostry!

-Prawo i sprawiedliwość! Prawo i sprawiedliwość!

Kapitan wynurzył się z krzaka w którym się przyczaił i szybko ruszył w kierunku drzewa przy którym miał spotkać się z Jonhesem. Po chwili

był już na miejscu lecz Farmera tam nie było. Jeśli chciał przeżyć musiał się spieszyć. Nagle usłyszał za sobą zgrzyt stali. Odwracając się przypadł do ziemi lecz za nim nikogo nie było. Podczołgał się do skraju skarpy i spojrzał w dół gdzie zobaczył szeregowego siedzącego w potężnym pancerzu z otwartym włazem.

-Johnes! Cholera jasna co Ty tam robisz?! Wyłaż natychmiast i chodź tutaj! Musimy uciekać!

-Kierowniku patrzcie co znalazłem! Leżało tutaj może uda się to jakoś wykorzystać?

-To jest pancerz wspomagany Sędziego Najwyższego! Jak tu zaraz wróci zostaną z nas tylko flaki, wyłaż i...

-Kierowniku to ma nawet radio!

-Nie dotykaj tego cholernego radia...

Lecz nocną ciszę przerwała piosenka która w dzieciństwie Gregorego często leciała w radiu.

„I take you to the candy shop,
I'll let you lick the lollipop...”

Nim Kapitan Gregory zdążył zareagować z za zakrętu zaczął wybiegać cały oddział Stalowej Policji. Ustawili się mierząc z broni w stronę maszyny w której siedział Johnes. Przed nich wyszedł sędzia najwyższy i nim zdążył powiedzieć słowo, czarne niebo rozjaśnił biały błysk i trzech stojących w rzędzie członków oddziału padło trupem z odciętymi głowami. Wszyscy zaczęli szukać osłony odwracając się w kierunku z którego padł strzał. Jako pierwszy zrozumiał co się stało weteran posterunku.

-To Gauss! To pieprzone Działo Gaussa! Moloch tu jest!

-Przeklęty! Przeklęty! - Zaryczeli policjanci i przestali zwracać uwagę na dwóch obcych zwiadowców, co postanowił wykorzystać Gregory.

-Johnes zamykaj tą cholerną klapę!

Siłacz zeskoczył ze skarpy obok pancerza wspomaganego, wyrwał z jego rąk miniguna, po czym wspiął się na jego plecy i krzyknął.

-Biegnij w stronę lasu z którego tutaj przyszliśmy! Jeżeli coś coś wbiegnie przed nas bij to rękoma, pancerz wydaje się dość gruby by to wytrzymał, a ja będę strzelał na boki!

-Tak jest kierowniku!

Podczas gdy fanatycy prawa walczyli z maszynami, zwiadowcy wybiegli z za wzgórza w stronę lasu. Ich ucieczkę dodatkowo ułatwił hałas spowodowany wystrzałami i dźwiękiem rozrywanego metalu. Gregory już myślał że ich ucieczka pozostanie niezauważona, gdy w ciemności spostrzegł dobrze znany kształt.

-W prawo! Biegnij w prawo! Po lewej mamy Łowcę! Utrzymuj dystans z daleka nic nam nie zrobi!

Farmer błyskawicznie skreślił, a Siłacz obrócił się i zaczął celować. Łowca powoli zaczął skracać dystans. Ręka ciągle drżała lecz na tak krótki dystans i taką bronią Gregory nie mógł nie trafić. Trzecia seria trafiła maszynę w nogę.

-Mamy z nim spokój Johnes! Biegnij z powrotem do lasu, a pot... SKACZ! SKACZ! SKACZ!

ZDOBYCZNE PANCERZE

Dziesięć metrów przed nimi z mroku wyjechał Juggernaut. Johnes w ostatniej chwili poderwał pancierz w górę. W locie machnął wspomaganym ramieniem i odłamał maszynie działo.

-Biegnij szeregowy! On jest zbyt wolny, a w lesie przestanie nas gonić!

Gregory doskonale sobie zdawał sprawę że elektroniczny mózg kontrolujący molocha woli nie wysyłać swoich jednostek w środek lasu nauczony tym co zrobiła z nimi Neo Dżungla. A na szczęście dla ludzi, jeszcze się nie nauczył odróżniać normalnych lasów od zmutowanych. Po trzech minutach biegu dotarli do pierwszej linii drzew. Biegli jeszcze w lesie dla pewności kilka kilometrów. Gdy się zatrzymali Kapitan nawiązał połączenie z CR i zdał raport, lecz nie wspomniał nic o egzoszkielecie.

- W tempie jakim porusza się ta maszynka będziemy na miejscu za piętnaście minut. Niech chłopaki na miejscu zobaczą z czym wracamy, już wyobrażam sobie ich miny! Z tego co mówił ich Sędzia Najwyższy maszyny Molocha podążały na zachód czyli w kierunku naszego Centrum Rozpoznania. Będzie się trzeba jeszcze dzisiaj stamtąd wynieść. Jak tylko dotrzemy do Sztabu Głównego nasi naukowcy rozłożą ten pancierz na części, usprawnią i zaczną produkcję. Coś mi się wydaje że dzięki temu cacku zyskamy jeśli nie przewagę, to chociaż równe szanse w tej wojnie. A poza tym dobrze się dzisiaj spisałeś Johnes. Może jeszcze będą z ciebie ludzie. A teraz odpalaj to cudo i wracamy do Centrum.

-Tak jest kapitanie! Dziękuję kapitanie!

Kapitan Gregory zaskoczony że nie został nazwany kierownikiem spojrzał na szeregowego Johnesa, ale postanowił nie chwalić nocy przed wschodem słońca.

Aleksandra „Haru” Łęgownik

GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE, TAM SKARBY LEŻĄ

Żar lał się z nieba. Powietrze tuż nad ziemią falowało łagodnie, a temperatura maski dogde'a ram'a, o którą opierał się Cliff sięgała granicy, za którą z pewnością dałoby się usmażyć na niej jajka, nawet jeżeli byłyby to stalowe jaja cyborgów. Półmutek jednak niezrażony, z rękami w kieszeniach i papierosem w ustach wpatrywał się w wyjście z doliny, gdzie godzinę temu zniknął jego oddział. Bizon, trzy cyborgi i pięć mutków dowodzonych przez Betona. Pełen skład operacyjny. Z nim przy samochodach została tylko Chloe, wybitnie niezadowolona z faktu, że wyciągnęła najkrótszą zapalną podczas losowania.

Cliff powoli sięgnął do trzymanego w ustach papierosa i jednym, porządnym wdechem zaciągnął się mocno. Żar szybko pochłonął ostatnie milimetry tytoniu pozostałe w bibulce i Najemnik krótkim pstryknięciem posłał niedopałek kilka metrów przed siebie.

- Uwważaj bo zaprząszysz ogień - usłyszał za swoimi plecami głos Chloe, która właśnie przeładowała swojego shotgun'a.

- Kpisz sobie ze mnie Młoda - mruknął Cliff wypuszczając dym nosem. Dziewczyna tylko fuk-

nęła na to określenie i sprężyste zeskoczyła z paki samochodu. Była najmłodszym cyborgiem w ich oddziale, ale nie przeszkadzało to jej w byciu zabójczo skuteczną. Najwyraźniej oprogramowanie sztucznego oka działało bez zarzutu, a kilka dodatkowych wszczepów zostało dobranych tak dobrze, że drobna Chloe, nazywana przez kolegów „Whip”, potrafiła się postrach na polu bitwy, budząc zachwyt Halfmana i Raila, radość Betona i uznanie Cliffa. Na nieszczęście również zazdrość Isabelle. Z tego też powodu Cliff jak tylko mógł pilnował aby obie panie nie miały zbyt wiele okazji do wchodzenia sobie w drogę. Przydomek rudowłosej Isabelle nie wziął się bowiem znikąd, a wolał by „Dynamite” nie eksplodował w nieodpowiednim momencie.

- A co jak wybuchnie pożar? - mruknęła dziewczyna, stając koło niego z bronią opartą na ramieniu.

- To się spali pół mili kwadratowej niczego. Rusz swój zgrabny tyłek na ten występ poniżej i zobacz czy nie idą.

Chloe wzięła podaną lornetkę i sprężystym krokiem ruszyła do stromego zejścia w dół doliny. Cliff spojrzał w niebo, przystaniając oczy dłońią. Minęło południe.

- Ostatni raz go kurwa noszę! - darł się George, praktycznie wrzucając na spótkę z Hectorem nosze z postrzelanym Betonem na pakę pick up'a.

- Stul pysk Halfman! - Isabelle strzeliła rudowłosego w głowę.

NEUROSHIMA

ZDOBYCZNE PANCERZE

- Co mu się stało? - Cliff wskoczył na pakę i przykleknął przy noszach.

- To co zawsze - westchnęła kobieta, bawiąc się niedokręconą śrubą mocującą jej zestaw komunikacyjny do kości żuchwy. Męczyzna charczał przy każdym oddechu, a z jego ust płynęła maź zdecydowanie daleka konsystencją i kolorem od krwi, ale nie rokująca zbyt optymistycznie.

- Macie dziesięć minut na spakowanie wszystkiego na samochody i wynosimy się stąd! Bizon! A ty co tam tak rechoczesz?

- A nic szefie. Tak sobie tylko pomyślałem, że te gangersy strasznie głupie były. Jakby czytali znaki, wiedzieliby żeby z nami nie zaczynać.

- Znaki Bizon?

Olbrzymi mutek zdjął z pleców żółtą tablicę z pogiętej blachy, na której odlażącą farbą było napisane „STAY AWAY FROM CLIFF EDGE”.

- Jeszcze przed wojną wiedzieli by z tobą nie zadzierać, szefie! - zaśmiały się mutki, pakując ostatnie skrzynie na pick upy. Red Bastards byli gotowi do drogi.

Miejscówka, w której od kilku tygodni stacjonowała banda Red Bastards, mieściła się w starym przydrożnym zajezdzie o nazwie „Great Oak Inn” niedaleko jeziora Camanche. Budynek o dziwo był w całkiem niezłym stanie i dawał im wygodną bazę do wypadów. Kiedy zajechali na miejsce zaczynało zmierzchać. Pospieszenie wypakowali wszystko z bagażników, szybko zabierając się do segregowania łupów... I stawiania na nogi Betona.

Na drugi dzień z samego rana Isabelle zabrała ze sobą Bizona, Halfmana i Raila, zapakowała ich do jednego z pick upów i ruszyła w kierunku Road 88. Chloe, jako jedyny cyborg, który został w bazie przyglądała się jak dopiero co postawione mieszankami mutagennymi Beton musztruje swój oddział.

- Nie stać tak łajzy! Macie dwie minuty na wykopanie okopu! - darł się na całe gardło po tym jak zrobili dziesięć okrążeń wokół placu.

- Pojechało cię Beton już zupełnie co? - warknął Hex, ocierając pot z czoła.

- Chyba ostatnio kulka źle ci w mózg siadła, bo pierdolisz od rzeczy - zawtórował mu Cole.

- Minęło pięć sekund! - uśmiechnął się Beton złośliwie - Macie odpowiednie narzędzia, skorzystajcie z nich bando nierobów!

- Cholera, sierżancie to nie jest narzędzie, to zabawka! - zirytowała się Ivy wskazując na zdobyteczną saperkę, będącą przed wojną na wyposażeniu armii amerykańskiej.

- Kolejne dziesięć mniej - zauważył mutek, po czym głosem ociekającym złośliwą satysfakcją dodał - Kto nie zdąży będzie mnie tachał z kolejnej bitwy!

Osiągnął co chciał, bo cały oddział zaczął zapadać się w oczach w powstającym okopie.

- Dlaczego do kurwy nędzy my się tu męczymy, a te miękkie pipy jeżdżą na patrolu? - mruknął Hex kiedy Beton kazał im się rozejść.

- Bo Chloe ma lepszą dupę niż Ivy - mruknął Cole przyglądając się krytycznie buteleczce ze

wściekle zieloną mazią - I to niby ma być lepsze od naszej standardowej mieszanki?

- Monter uważa, że tak...

- Zbierać się! Mamy zamiar od cyborgów, że znaleźli coś ciekawego - Cliff pojawił się w drzwiach zajazdu, z papierosem w ustach i zapalniczką w ręce - Zanim dopalę macie tu być w pełnym ekwipunku bojowym - rzucił opierając się o maskę dodge'a i wkładając ręce do kieszeni. Pierwsza przy nim była Chloe niosąc na ramieniu swojego SPASa i pogwizdując cicho pod nosem motyw z jakiegoś przedwojennego filmu.

- Ruszać dupy! Chcecie żeby cyborgi zgarnęły wam wszystkie gamble sprzed nosa?! - darł się w środku zajazdu Beton.

Najemnik zaciągnął się dymem. Kiedy wyrzucił niedopałek, z wnętrza budynku wysypała się szóstka mutantów, a kiedy otwierał drzwi, wszyscy byli już na swoich miejscach.



- Papić Moloch - mruknął Beton, ostrożnie wychylając się zza zasłony starego magazynu - Dobra parszywce, wpadamy tam i robimy rozpierdol! Nie dajemy ani grama satysfakcji zadrutowanym, jasne?

- Za tobą Beton, jesteśmy tuż za tobą - Hex wyszczerzył zęby w parodii uśmiechu. Zanim jednak sierżant odpowiedział seria z ckma rozerwała jedną z Hybryd będącą w ich zasięgu.

- No kurwa, no nie! - Beton przeładował swojego Ingrama - Do roboty bando złamasów i jak nie

ZDOBYCZNE PANCERZE

będziecie mieć więcej fragów od nich to wam nogi z dup powyrywam!

Cliff stał oparty o maskę dodge'a ram'a z papierosem w ustach i wsłuchiwał się w odgłosy walki. Wystrzały ze strzelb, krótkie niczym dźwięk rozrywanego prześcieradła wyprucie z magazynka Ingrama, szczęk giętej stali, krótkie serie karabinów. W myślach nanosił poprawki na mapie opracowanego planu, z każdym wystrzelonym nabojem skreślał z listy kolejne hybrydy, kolejnych obrońców... Betona. Westchnął i jednym wdechem dopalił papierosa. Wyciągnął z kabury swojego Colta i strzelił niedopałkiem w kierunku beczek stojących pod ścianą drugiego magazynu. Przeładował rewolwer i niespiesznie wyszedł z za rogu magazynu, wypuszczając dym nozdrzami. Obrońca, który się wycofywał, ciągle ostrzeliwując musiał rozpoznać ruch na sensorach, bo odwrócił się, namierzając cel. W momencie, w którym mu się to udało lufa colta była już wymierzona idealnie w czerwone oko jego modułu sterującego. Kiedy Cliff pociągał za spust totalnie niszcząc ostatniego wysłannika Molocha, za jego plecami wybuch beczki z paliwem rozświetlił otoczenie jaskrawą eksplozją.

- O kurwa! - Hex stał jak wmurowany w ziemię kiedy odkryli co Moloch pakował do kontenerów.

- Nie wierze własnym oczom! To są... - Ivy przyklękła przy zawartości skrzyni - Stalowi - piśnęła, nie potrafiąc ukryć podniecenia - Cliff! Oni mieli tu Stalową Policję!

- A raczej to co z nich zostało - Isabelle przeładowała swojego SPASa.

Najemnik poszedł do mutków tłoczących się wokół znaleziska. Sześć pancerzy Stalowej Policji, dość konkretnie postrzelanej z karabinów Obrońców, leżało gotowe na transport do tylko Molochowi znanego miejsca. W dodatku ciągle z zawartością.

- Wyjmijcie ich ze środka - zarządził Cliff i zapalił papierosa - Monter będzie wniebowzięty jak to zobaczy. Dobra robota chłopaki!

- Szeffie, a mogę dostać jeden z tych pancerzy? - Ivy zachowywała się jak chomik po kofeinie, skacząc pomiędzy Bizonem, który właśnie wyrywał ze złączy jednego z pancerzy jego operatora, a Hectorem i Halfmanem, którzy otwierali kolejny.

- Serio, Ivy? Chcesz w tym siedzieć? - Cole skrzywił się wskazując na coś co kiedyś było człowiekiem, a teraz przypominało co najwyżej wyspany zezwłok, pobliźniony, blady, z licznymi śladami po nakłuciacz - To nie wygląda na zdrowe.

Cliff stuknął parę razy palcem w niewielką szklaną buteleczkę na plecach mężczyzny.

- Mówisz to mając wkręcone w instalację TO? - zapytał uśmiechając się pod nosem.

- To witaminy! - oburzył się Cole.

- Pakować pancerze na pakę! - Cliff zignorował mutka i ruszył do opatrującego się sierżanta.

- Przypomnij mi, Beton - wycedził, przyglądając się ranom postrzałowym mężczyzny - po co ja cię w ogóle trzymam?

- Bo ja wyręczę cię w trzymania za pyski tej bandy złamasów - uśmiechnął się mutek.

- Point taken. Urwało ci rękę u samej dupy - mruknął Cliff zdegustowany.

- Spokojna głowa, szefie! Potrzeba czegoś więcej niż urwanej ręki by zniechęcić mnie do walki! Nawet bez nogi...

- Dobra, pakuj dupę na ciężarówkę i zbieramy się stąd.



Tego wieczoru w Great Oak Inn Red Bastards urządziło sobie mocno zakrapianą bimbrem imprezę. Cole i Hex wstawili olej pozyskany z Obrońców do destylowania więc o zapasy trunku ekipa nie musiała się martwić przez najbliższy tydzień. Monter prawie sikał po nogach jak zobaczył pancerze Stalowych, a kiedy Cliff kazał mu trzy z nich przerobić, żeby mutki mogły z nich korzystać wyglądał jakby naćpał się ecstasy. Pobyt w okolicach Camanche okazał się bardziej niż owocny.

Spod samochodów zostawionych na podjeździe dało się słyszeć cichy pisk i szum elektrycznych silniczków, a zaraz po tym dwa pajaki ostrożnie, jakby nasłuchując wdrapały się na maskę pick upa. W ciemności widać było tylko małe czerwone światełka ich sensorów.

To be continued...


WMIHSO
MOSHIMA



 NEUROSHIMA



**BOHATER MAXX
JUŻ WKRÓTCE...**



ZAHACZKA DRUGIEJ ODSŁONY
AGREGATU ALIGIERSKIEGO:
KONKURENCJA MIĘDZY
DOWÓDCAMI POSTERUNKU

MIĘDZY MŁOTEM A KÓWADŁEM

TEKST: RUDOLF ALIGIERSKI

ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI, PIOTR FOKSOWICZ

Front to ciekawe miejsce i wbrew pozorom nie mam na myśli tylko i wyłącznie walenia z kałacha do maszyn. Mam wrażenie, że większość graczy raczej unika frontu z obawy przed tym, że Moloch pożre ich wychuchane postaci. Nawet chcąc się postrzelać z maszynami prędzej będą przeczesywać pustynię w poszukiwaniu pojedynczych łowców niż wezmą udział w regularnej bitwie. A szkoda, bo tam gdzie ludzie, tam zwyczajne życiowe problemy - i choć maszyna nie potrzebuje snu, nie oznacza to, że strzela się tam 24 godziny, siedem dni w tygodniu. Przedstawię taki właśnie przykładowy pomysł na przygodę na froncie - z czynnikiem ludzkim i długim cieniem Molocha.

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

PRZYŃĘTA

Najpierw musisz graczy ściągnąć na północ (bo raczej z własnej woli i kaprysu nie będą chcieli... jeśli się mylę tym lepiej dla MG). Można to zrobić na kilka prostych sposobów:
- kurierowi zlecono dostarczenie "świętych świec" z Detroit do siedziby pewnej sekty automobilklubu w Salt Lake City. Chodzi oczywiście o świece samochodowe i raczej nie ma w nich nic "świętego", ale kim ty jesteś, marny żuczek, żeby krytykować wyznania jednej z bardziej licznych sekt SLC?

- pewien pielgrzym prosił o protekcję i ochronę w czasie powrotu z Teksasu do Salt Lake City, w ramach zapłaty oferując zdrową żywność, drobne gamble i ciekawe opowieści. Ten wariant może się udać tylko, jeśli drużyna jest "dobra z natury" i lubi czasem zgrywać bohaterów. Albo jest chwilowo w nastroju ochrony biednych i uciśnionych. Ewentualnie pielgrzym jest specjalistą w jakiejś dziedzinie i obiecał nauczyć jej graczy po drodze (bonus +2 do umiejętność "Pierwsza pomoc", "Zdolności przywódcze" czy "Perswazja" bez wydawania Punktów Doświadczenia to dość kusząca propozycja).

- w szemranym barze/w podróży/na postoju spotykają podejrzanego typu wyglądającego trochę jak szczur. Opowiada niestworzoną historię o tym jak Blaszak dał dupy. Wysunął się w jednym miejscu za bardzo na południe i dostał się w kleszcze. Kilka lokalnych gangów

i oddział Posterunku, który akurat był w okolicy, spuścili mu takie manto, że to co się z niego ostało w tej masakrze uciekało aż się kurzyło i cała linia frontu cofnęła się o wiele kilometrów. Ale co najważniejsze - to cmentarzysko jest na środku pustyni i mało kto tam dociera, a przecież dla tego co się zna (tutaj miło byłoby żeby facet zaczął maślić drużynowemu monterowi/technikowi) to kilka mocno wartościowych gambli można wygrzebać... A on wie, gdzie to jest i odstąpi tę wartościową informację za litr paliwa i paczkę fajek (czy jest to prawda, czy nie, pozostaje już w kwestii Mistrza).

- jadą sobie przez ZSA, albo wypoczywają gdzieś w cieniu a tu nagle robi się im ciemno przed oczyma. Drużynowy technik budzi się kilka godzin/dni później i orientuje się że jest w jakimś opancerzonym transporterze. A że zamiast kierowcy widzi jedynie masę diodek orientuje się że jest wewnątrz jakiegoś blaszaka Molocha. Rozglądając się dookoła, dostrzega że jego towarzysze są przywiązani do prycz pod ścianami i nieprzytomni leżą pod kroplówkami. Przytomność odzyskał, bo jego kroplówka się przewróciła/igła się wysunęła z żyły/kroplówka była dziurawa i ciekła bokiem. Szybki, łatwy test mechaniki i kilka wyrwanych kabli później transporter staje na kilkadziesiąt kilometrów przed frontem.

- drużyna jadąc autostradą została zaatakowana przez odłam Hell Angels. Rozgromiła ich i w bocznej przyczepce jednego z motorów znajduje związanego jeńca (faceta/kobietę/

dziecko - sam wiesz co lepiej podziela na Twoich graczy). Ten mówi, że jest z Shiretown i obiecuje gamble za odstawienie go do domu. - jeśli akurat są w pobliżu, to można do konkretnej lokacji skusić ich wielkim billboardem/ ulotką na słupie ogłoszeń/plotką w barze "Rób to co kochasz i zarabiaj Gamble! Przyjedź postrzelać do puszek w Shiretown!" (proste, szybkie i efektywne, bo nie zużywasz połowy sesji na zaczepienie akcji...).

WEBUNEK

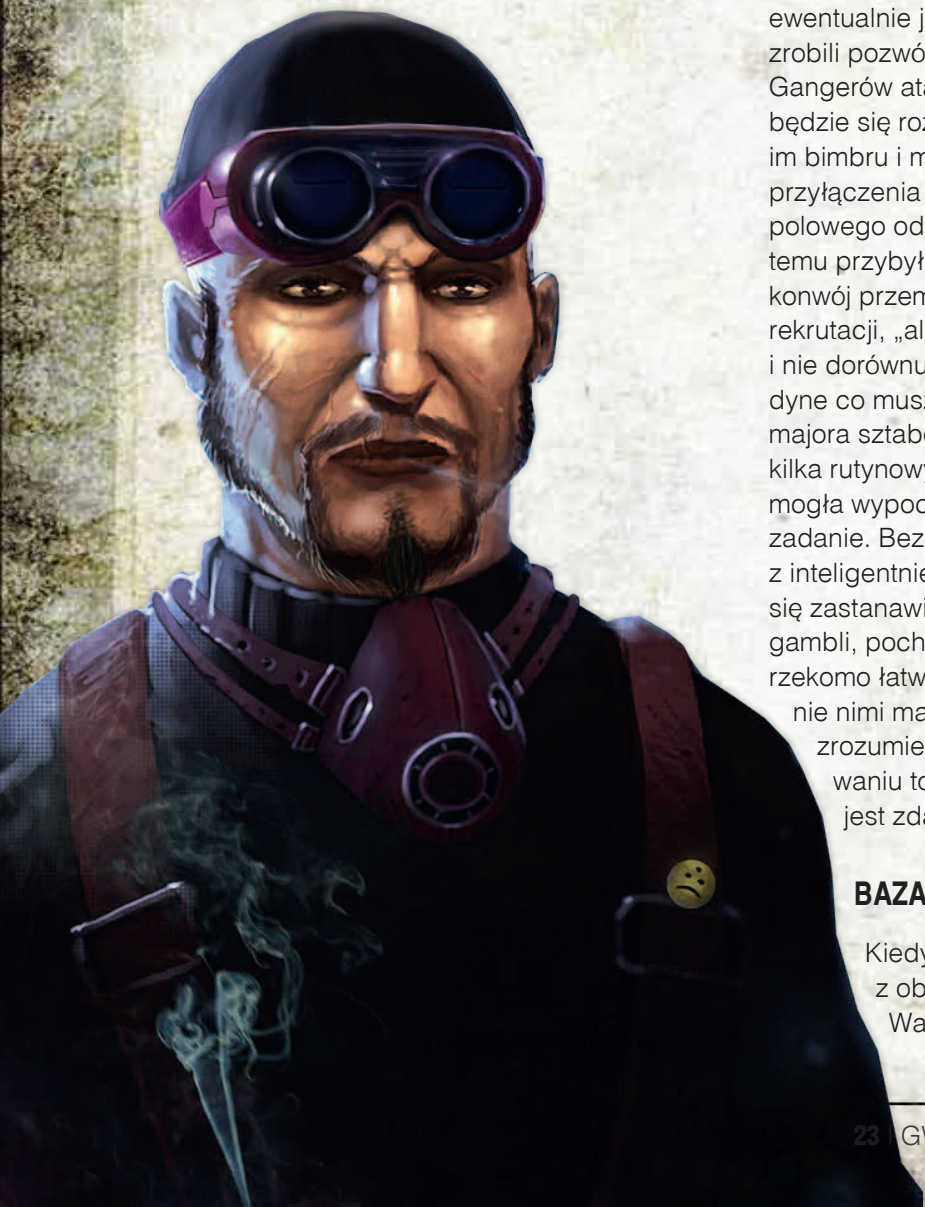
Shiretown to tylko kolejny przystanek w drodze na front, który ma odwrócić uwagę graczy od tego, że wciąż przesuwiają się na północ. Jest to osada, która mieści się w większości pod ziemią - podziemny garaż sporego centrum dystrybucyjnego sieci supermarketów i system oczyszczonych tuneli ściekowych. Z miejscowości, koło której przed wojną stało to centrum dystrybucyjne, nie został nawet pył. Bohaterowie zostaną tu zwerbowani.

Siedzą sobie w barze, uzupełniają zapasy puszek z żarciem, czy po prostu chleją miejscowy bimber. Podchodzi do nich facet w paradnym mundurze sprzed wojny i przedstawia się jako sierżant poborowy Machaliasz McSmith. Pozwól graczom przez chwilę sobie z Ciebie drwić, że sięgnąłeś po najbardziej oklepany motyw w historii RPG. Zleceniodawca zaczepia ich w "tawernie", siedź cicho. Pod koniec przygody może zorientują się co wła-



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

MAJOR McPHERSON



ściwie tutaj zaszło... Jeśli chcesz, żeby wyszło to trochę naturalniej McSmith może nawiązać do jakiegoś ich osiągnięcia (wybebeszenie transportera Molocha, odbicie zakładnika... ewentualnie jeśli nic ciekawego ostatnio nie zrobili pozwól im rozgromić niewielki oddział Gangerów atakujący Shiretown). Sierżant będzie się rozpywał w pochwałach, dolewał im bimbru i mamił gambli zachęcając do przyłączenia się do spokojnego satelickiego polowego oddziału Posterunku. Sam kilka dni temu przybył do Shiretown podrzucony przez konwój przemieszczających się sił z zadaniem rekrutacji, „ale miejscowi to banda tchórzcy i nie dorównują wam umiejętności”. Jedynie co muszą zrobić to zameldować się do majora sztabowego Kowalsky'ego i odbębnić kilka rutynowych patroli, żeby stała obsada mogła wypocząć, albo wylizać rany. Banalne zadanie. Bez przesady ale pozwól żeby jeden z inteligentniejszych Bohaterów Graczy zaczął się zastanawiać czy coś tu nie śmierdzi - dużo gambli, pochwał jeszcze więcej, a robota rzekomo łatwa na spokojnej placówce. Delikatnie nimi manipuluj, jednocześnie dając do zrozumienia, że w negocjacjach i rekrutowaniu to McSmith jest chyba zielony, a to jest zdaje się jego pierwszy raz...

BAZA

Kiedy już się zgodzą, wypłać zaliczkę z obiecanych przez McSmitha gambli. Ważne żeby to były produkty łatwo

i szybko zużywalne - amunicja, leki, żywność, paliwo. Nie mogą móc tego zwrócić, najlepiej żeby większość już wykorzystali kiedy przyjadą na miejsce. Miejsce to bowiem to istne piekło... Dostrzegą jednostkę - kilka namiotów, jeden kontener na ciężarówce, dwa lub trzy jeepy. Kiedy będą w zasięgu słuchu usłyszą jakieś krzyki - nie są to odgłosy tortur, bardziej wściekłości. Mężczyzna i kobieta drą się na siebie. Kiedy zajadą/zajdą pod namiot sztabu z jednego z pozostałych namiotów wybiegnie ubrana w mundur polowy niska, drobna kobieta z goglami dyndającymi na szyi i przybornikiem z narzędziami objającym się o udo. Będzie zmierzała w stronę sztabu, absolutnie ignorując graczy i wykrzykując coś w stylu: „Majorze! McPherson znowu wyciągnął rangę jak jakiś Vegańczyk asa z odbytu, a GÓWNO SIĘ ZNA!” (ostatnie słowa wykrzyknięte raczej w stronę namiotu, z którego właśnie wyszła). Nie trzeba długo czekać na odpowiedź - również darcie ryja: „Dla ciebie MAJOR McPherson, poruczniku! I jeszcze raz zignorujesz bezpośredni rozkaz to skończysz w karcerze, albo z tygodniem nocnych wart!”. Na tym etapie kończy się wymiana „rzeczowych” argumentów i zaczyna się ordynarne obrzucanie wyzwiskami. Z namiotu wychodzi ów „MAJOR McPherson” (facet postawny jak dwumetrowa szafa, zgolony na łyso z granatnikiem przerzuconym przez plecy i dwoma pistoletami maszynowymi w kaburach) i na środku placyku między namiotami zaczynają się z kobietą na siebie drzeć w nieartykułowanym jazgocie. Gracze mogą stać

NEUROSHIMA

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

i dalej się przyglądać (nic ciekawego, popchną się kilka razy i rozstaną się z pożegnalnym "asshole!" - "nerd!" i wrócą każdy do swojego namiotu) albo po prostu zgodnie z poleceniem udać się do sztabu.

Zastaną Kovalsky'ego siedzącego przy biurku, z twarzą w dłoniach, albo pocierającego skronie. To dobrze zbudowany, siwiejący facet w mundurze z wypolerowanymi dystynkcjami. Widać po nim zmęczenie. Spojrzy na drużynę lekko nieprzytomnym wzrokiem, nawet nie wysłucha tego co mają do powiedzenia tylko zdawkowo odpowie "tak, tak... idźcie na magazyn pobrać czysty mundur i puszkę amunicji... gadajcie z magazynierem on załatwi papiery..." W dużym skrócie, fakt że otrzymują odzież służbową, to już szokujący luksus, więc niech lepiej nie kręcą nosem, że spodnie wypłowiały, a koszulka za ciasna. Mają się wyszorować, przebrać i odebrać puszkę/garść nabojów do używanych przez nich broni. Służbowego gnata nie dostaną. Magazynier siądzie przed niewielkim notebookiem i wypyta ich o nazwisko werbującego ich sierżanta, lokalizację, ich nazwiska i wcześniejsze doświadczenie wojskowe, po czym informuje ich że otrzymują stopień szeregowych i mają wykonywać polecenia przełożonych, dopóki nie zweryfikuje rekrutującego ich oficera i nie przydzieli im innych zadań. W tym celu musi się połączyć z centralą szyfrowanym kanałem, kiedy już ustali obecną lokalizację "Wędrującego Miasta".

SPÓR

Pozwól graczom odetchnąć. Teraz mają tylko czekać na rozkazy. Realnie w obozie są trzy osoby mogące wydawać im polecenia - starszy major Kovalsky, major McPherson i porucznik starsza specjalistka Dioda. W obozie jest jeszcze kilkudziesięciu starszych szeregowych, ale mają swoją robotę i nie chce im się nawet pomiatać młodymi w dodatku nie chcą rzucać się w oczy. Dlaczego? Z tego samego powodu, z którego Kovalsky ledwie się może skoncentrować nad raportami taktycznymi. W obozie niemal nie da się żyć bo odpowiedzialna za techniczną stronę działań Posterunku hakerka ciągle się żre z zasadniczym wojskowym w średnim wieku (który walczył nawet kilka lat w wojnie kiedy jeszcze USA istniało - de facto temu właśnie zawdzięcza stopień).

Jeśli chcesz możesz graczy sprowadzić do obozu kilka dni wcześniej, żeby doświadczyli niektórych z tych kłótni, jeśli nie - inni żołnierze mogą o nich opowiedzieć, oto kilka przykładów:

- ostatnia awantura (której świadkami byli) była o to, że McPherson odciągnął kilku żołnierzy do kopania okopów i konstruowania umocnień kiedy siedzieli nad zleconym przez porucznik Diodę rozszyfrowywaniem (podstawowe zadanie informatyczne, dość łatwe więc je zleciła, bo mieli kwalifikacje).

- major zlecił im polerowanie obuwia i czyszczenie broni, a porucznik potrzebowała kilku do naprawienia generatora ("dyscyplina jest w oddziale ważniejsza niż jakieś babranie się w oleju i kablach", "jakbyś umiał czytać, to może być potrzebował światła w nocy!")

- McPherson zarzucał Diodzie, że zignorowała bezpośredni rozkaz, stwarzała zagrożenie dla oddziału i podjudzała do buntu żołnierzy podczas działań operacyjnych, gdy on kazał im szarżować na pozycje wroga, wykorzystując „okno” w szyku maszyn. Jej wersja to że wspomniane „zagrożenie” to przedzieranie się w stronę uszkodzonego Mózgu, żeby go zhakować i sprawdzić plany ataku maszyn, „podjudzanie do buntu” to polecenie żołnierzom żeby ją w tym czasie osłaniali i pomogli się przebić, a „ignorowanie bezpośredniego rozkazu” to odmówienie wejścia w zasadzkę, bo hakując Mózg dowiedziała się, że „okno” to usiana minami przeciwpiechotnymi pułapka - opóźnienie wymarszu do ataku i pozwolenie maszynom odkrycia lokalizacji obozu, „gównie odkrycia, nie opóźniałam tylko siedziałam przy nadajniku, zagłuszając ich przekaz, żeby Moloch nie wiedział gdzie jesteśmy”

- narażenie oddziału na otwarty ogień wroga (hakowała w tym czasie system jednej z unieszkodliwionych maszyn, utrzymuje że to nie jej wina że maszyna nic nie widziała i odpaliła mechanizm autodestrukcji)



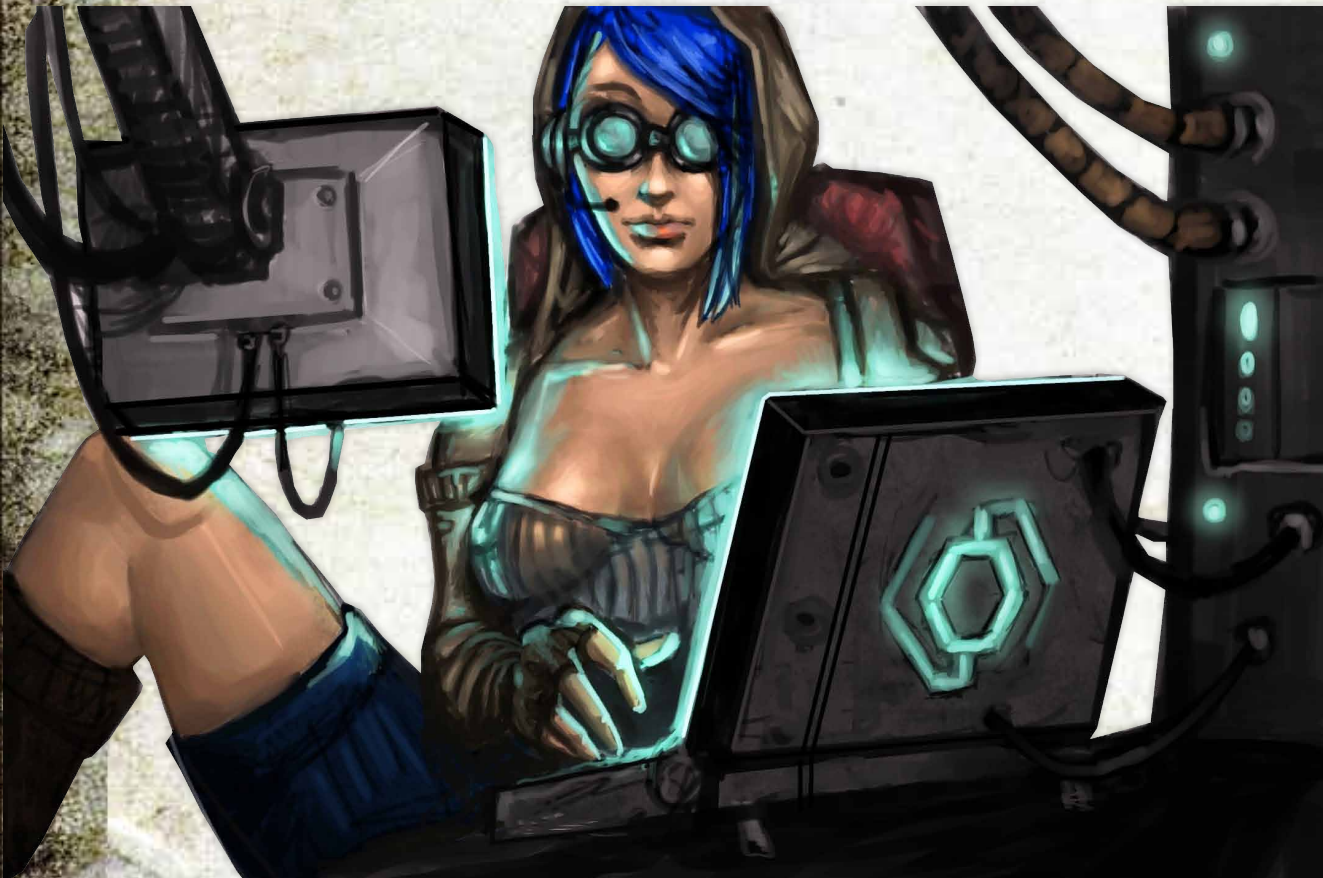
AGREGAT ALGIERSKIEGO

- stchórzyła na polu bitwy przez co szeregowy T. James oberwał postrzał w nogę (mężny atak i trzeźwe dowodzenie majora zapobiegło stratom choć na pierwszy rzut oka stawali czoło większym siłom, porucznik nie chciała brać

udziału w jej zdaniem "samobójczym ataku")
- porucznik zużywa cenne zasoby na handlowanie popsutą elektroniką, major odmawia przyjęcia do wiadomości, że zepsute podzespoły na się naprawić

- major z "czystej złośliwości" rozwalił trzy przeprogramowane przez Diodę maszyny (major utrzymuje że w czasie bitwy widział zwarcie i maszyny znowu obracały się przeciw ludziom, wykorzystał ich chwilowe zawieszenie, żeby zapobiec stratom)

porucznik DIODA



W zasadzie każda kłótnia zaczyna się tak samo (major zarzuca Diodzie "niesubordynację i rażące ignorowanie protokołów bezpieczeństwa na polu bitwy" a porucznik wypomina McPhersonowi, że "braki kompetencji załóżnika stopniem wojskowym, a w ogóle to ma zakuty łeb!") i kończy się tak samo (groźby wrzucenia do karceru ze strony majora i inwektywy ze strony pani porucznik). Prości żołnierze raczej zdają się być neutralni w tym konflikcie, kilku służyło pod majorem wcześniej i lojalnie utrzymują, że trzymając się ściśle protokołu i podejmując decyzje na polu bitwy kilka razy ocalił oddział i nie stracił żadnego żołnierza odkąd jest w tym obozie. Zauważą też, że jest momentami nieelastyczny a jego metody są lekko przestarzałe, ale jest skuteczny. Mogą też dodać że w wyniku starć z porucznik zaczął ostatnio tracić wyczucie i popełniać drobne błędy (na razie jedyne konsekwencje to pomniejsze zadrapania i rany postrzałowe, ale lekko się o niego martwią). Kilku młodszych żołnierzy jest zdecydowanymi zwolennikami porucznik Diody - chwalą jej zdolność do improwizacji, bystry umysł i umiejętności dzięki którym ocalała im skórę kilka razy po na czas wydarła z komunikatów maszyny w czasie bitwy

AGREGAT ALIGIERSKIEGO



NEUROSHIN

lokalizację min, potrafi też niezłe wypatroszyć maszynę dzięki czemu raz na jakiś czas amunicja pasuje do ich gnatów, a nadwyżki elektroniki da się opchnąć na gamble. W ostatnim czasie coraz więcej zwolenników zdobywa Dioda. Pozwól im zbierać informacje i niech tak spędzą całe popołudnie - gadając z NPCami, przyglądając się zachowaniu dowództwa, próbując negocjować z Kowalskim, tak by zyskali obraz tego, co się dzieje.

DECYZJA

W środku nocy, czy, jak wolisz, kilka godzin przed świtem obudzi ich łupnięcie. Brzmiało to tak, jakby w pobliżu spadła bomba. Oczywiście jest że cały obóz zrywa się na nogi i po kilku sekundach zbierają się na północnej

granicy umocnień. Jest ciemno, ale różnego rodzaju aparatura pomiarowa, noktowizory, lornetki i kamery skierowane są w tą stronę. Porucznik Dioda mocno ściskając lornetkę mówi coś o jakiejś kapsule, czy wielkiej bryle elektroniki, major Kowalski postanawia że do-

kładniej zbadają temat i podejmą decyzję nad ranem, McPherson rozstawia dodatkowe warty (jeśli w namiocie drużyny spali jeszcze jacyś żołnierze, to właśnie ich wybiera, resztę nocy drużyna ma "chatę dla siebie") i każe im mieć obiekt na oku. Kiedy sprawa ucichnie i nic nie będzie się działo żołnierze, którzy nie mają warty i dowództwo wrócą do namiotów. W swoim namiocie drużyna będzie miała niespodziankę. Major Dioda wyda im rozkaz, żeby o świcie poszli po ten kawałek złomu, a że nie widać, co to jest, to sprowadzili w całości lub chociaż wymontowali ile się da. "Słuchajcie żołnierze! Waszym zadaniem będzie przytaczać tutaj to tałtajstwo - lub przynajmniej wywlec ile się da - zanim ten twarogłowy buc McPherson zacznie srać protokołem! Wyrusza-

cie o świcie - jak przyniesiecie mi coś na prawdę wartego uwagi, obiecuję spore wynagrodzenie w gambiach i dodatkowe racje. Cholera, oddam wam nawet połowę tej kapsuły, jeśli tylko będą mogła ją zbadać! I pamiętajcie - ani słowa zakutemu łbowi!"

Jeśli wstaną nad ranem z zamiarem wykonania zadania, wychodząc z namiotu niemal wpadną na McPhersona. "Co wy tutaj robicie" (łyknie każdą ściemę która będzie w miarę wiarygodna, ewentualnie jeśli zaczną się jąkać wyręczy ich sam) "Żołnierz ma być w pełni obudzony i przytomny na porannym patrolu! Chcecie zarobić kulkę od jakiegoś tosterka? Zapraszam do siebie!" W namiocie majora ten wyda swoje rozkazy (jak łatwo się domyślić zupełnie inne) "Jak znam życie, pani porucznik będzie dzisiaj chciała was nakłonić do wykonania karkołomnego zadania zdobycia. Jesteście nowi i nieopierzeni więc uzna, że lepiej powierzyć zadanie wam, niż obawiającemu się zarzutów o niesubordynację regularnemu żołnierzowi. Jako że jestem waszym przełożonym i wyższym stopniem zakazuję wam zbliżyć się do tego złomu, co więcej powiadomić mnie jeśli za moimi plecami porucznik będzie chciała wam wydać polecenie ściągnięcia obiektu! Czy wyrażam się jasno? Zaczęło świtać, za pięć minut na punkcie obserwacyjnym! Odmaszerować!" (tutaj gracze mogą zdecydować

AGREGAT ALGIERSKIEGO

czy powiedzieć majorowi o nocnej wizycie czy nie - może to wpłynąć na zaognienie nadchodzącej kłótni).

Na punkcie obserwacyjnym (gracze pamiętają, że major Kowalsky nakazał stawić się na miejscu jak tylko będzie wystarczająco jasno) McPherson spotka się z Diodą, co więcej ta spostrzeże drużynę i mniej więcej zorientuje się, co zaszło. Wymiana zdań będzie wyglądać mniej więcej następująco:

“Majorze Kowalsky! Wnoszę o wystanie oddziału do ekstrakcji obiektu. Może być wartościowy dla naszych badań technicznych.”

“Majorze! Z całym szacunkiem, porucznik jest niepoważna. Obiekt jest ponad 700 metrów za nieprzekraczalną linią frontu, jeśli oddalimy się aż tak od obozu wystawimy się maszynom jak na patelni!”

“Majorze! Straty jakie poniesiemy jeśli Moloch dorwie się do tego pierwszy będą nieporównywalne z ryzykiem! Gdyby major McPherson przeczytał choć jedną książkę o elektronice w życiu, to wiedziałby, jak zaważyć może taka ilość elektroniki na polu bitwy!”

“Majorze! Gdyby porucznik nie była taka chciwa i arogancka, może dostrzegłaby że to oczywista pułapka!”

W tym momencie już nie potrzebują Kowalsky'ego. Dyskusja z “proszę mu powiedzieć” przeradza się w bezpośrednią kłótnię. Gdzieś w trakcie nadchodzącej kłótni Kowalsky wróci do swojego namiotu.

“Pułapka? To może być przedwojenna satelita, lub nawet fragment Orbitala! Elementy przesyłowe same w sobie są bezcenne!”

“Prędzej jest to pułapka blaszaka, którą zostawił, żeby nas wypatroszyć jak świnię w rzeźni!”

“Przecież to spadło z nieba!”

“A blaszak katapulty zbudować nie potrafi!”

“To zacofany pomysł!”

“To brak szacunku wobec starszego rangą!”

“I znowu z tymi stopniami!”

“Doświadczenie!”

“A gówno tam! To przez takich jak ty przegramy wojnę!”

liiii tak dalej. Kierunek jest oczywisty, za chwilę temat zejdzie z tej kupy złomu i zaczną się osobiste wypominki albo inwektywy. Czym jest w rzeczywistości kapsuła? Bez znaczenia - proponuję by we wnętrzu znalazły się jedynie wypalone i zwęglone kable i trochę popiołu, ale można wprowadzić wszystko: od starego satelity telewizyjnego, przez kawałek Orbitala po pułapkę Molocha, wystrzeloną, jak twierdzi major, ze staroświeckiej katapulty...

PRZYCZYNA

Poprzednie kłótnie zazwyczaj były ogniste i trwały relatywnie krótko - kilka godzin, czasem mniej. Teraz kość niezgody bezczelnie lśni w słońcu na horyzoncie. Obóz nie zazna spokoju. Na pół godziny pójdą do siebie tylko

po to by zaraz zacząć od nowa. Przygotuj sobie Mistrzu cały stos wyzwisk i obelg. Losowo wykrzykuj je graczom w twarz, aż w końcu nie wytrzymają. Coś z tym trzeba zrobić, przecież nie chodzi o jakiś zasrany kawałek złomu! Dlaczego właściwie major się ciągle żre z porucznik?

- napięcie seksualne. A co? Mówiłem przecież - zwykli ludzie, życiowe problemy. Może jest to po prostu frustracja faceta, który za długo siedzi na froncie (sprowadzenie zwykłej dziwki z Vegas, czy skądś naprawi problem) lub sytuacja jest bardziej skomplikowana. Może po prostu porucznik podoba się majorowi? Fakt, że gdy ona nie słucha, wypowiada się o niej bez inwektyw, może oznaczać albo, że tak mocno wierzy w protokoły wojskowe że nie wypada by przełożony narzekał na innego oficera w towarzystwie podwładnych, albo ma do niej miętę. Może gracze zauważą, że po jakiejś szczególnej zażartej kłótni odchodząc major się uśmiecha, albo cicho pogwizduje w swoim namiocie? W sumie najtrudniejszy wariant, bo jak namówić porucznik, która majorem gardzi, żeby spojrziała na niego pod kątem romantycznym (chyba że pod maską nieprzystępności też ukrywa jakąś fascynację, ale tutaj będzie to trudniej odkryć) plus jak namówić dumnego służbistę, żeby przyznał się do swoich uczuć?

- ego. McPhersona nie tyle mierzwi to, że Dioda improwizuje, wykazuje inicjatywę lub czasami może nawet geniusz, ale to, że nie okazuje mu szacunku, do którego przywykł od

AGREGAT ALGIERSKIEGO

wielu już lat. Szeregowcy mu salutują i szurają w milczeniu butami, tymczasem pani porucznik w twarz wrzeszczy mu, że jest zakutym łbem. Na początku istotnie się nie zgadzał z jej poglądami, ale teraz nawet się nie zastanawia. Jest na "nie" z czystej przekory i neguje każdy jej pomysł.

- poczucie bezsilności kiedy major czuje jak stopniowo traci wpływy. Czuje się odrzucony

i niepotrzebny, tęskni za starym systemem wartości z czasów wojny kiedy przełożony nie był kwestionowany, a linia sukcesji była prosta. Boi się że ginie w cieniu młodej i przebojowej spryciary, sam będąc zaledwie topornym, lecz sumiennym rzemieślnikiem, a jego liczne zasługi i sukcesy idą w zapomnienie.

- życie w niewiedzy. Zasady są takie, ten kto jest na górze wie wszystko i podejmuje decyzje. A on zamiast pilnować fontu musi cały

czas pilnować porucznik, bo zamiast powiedzieć mu co odkryła, konsultować, ustalać wspólne rozkazy zaczyna działać i wydawać polecenia podkomendnym. Jego podkomendnym. A co więcej on dowiaduje się ostatni co się dzieje i wychodzi na głupka. Co z tego że jest majorem jak niedługo wszyscy będą go mieli za twardogłowego troglodytę żyjącym według martwych zasad. A jak ma pokazać elastyczność i przystosowanie, skoro nikt nie pokazuje mu, co się dzieje żeby mógł dostosować rozkazy do nowych danych. Dlaczego na etapie planowania zadania porucznik nie zgłasza sugestii,

tylko potem go podkopyje na polu walki? Pieprzyć ego - ale jeśli oddział ma dowódcę za idiotę, to spada morale i zaufanie, a wtedy ludzie zaczynają ginąć.

- dyskryminacja - punkt widzenia Diody z kolei. Gdybym była facetem, to by ze mną trzymał sztamę i słuchał wszystkiego co mówię. Ale z podejściem "co ta baba znowu głądzi?" to inaczej nie mogę ludziom dup ratować jak tylko bezpośrednio na nich wrzeszczeć, żeby nie szli tędy, tylko tamtędy. Tłamsi mnie i nie pozwala się wybić!

- ego. Tym razem ego Diody. Młoda specjalistka, genialna hackerka, zdolna i bystra. Szybko awansowała, Może odrobinę za szybko? Brak poszanowania zasad i regulacji (a może całkowity brak znajomości zasad i regulacji?). Bo jest



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

BODZIEC

“za dobra na zasady”. Do tego dochodzi, że przecież naukowcy są na Posterunku kastą trzymającą władzę. Trochę jak mentalność nastolatka. Czuje się jak dzieciak, któremu ojciec nie pozwala skakać z dachu. McPherson zawsze był wzorowym żołnierzem i dowódcą, ale ona zaczyna już szarpać jego nerwy. Wkurza się tak, bo chce ją chronić jak każdego swojego podwładnego, ale ona zawsze nadstawia karku. Tak samo było z tym Mózgiem - co ona myśli że się wczoraj urodził? Z minami by sobie poradził i nie stracił żadnego żołnierza, ale przebijanie się przez trzech łowców i dwóch obrońców tylko po to by pogrzebać w kablach i powiedzieć mu coś co i tak wiedział to przesada! Może wystarczy pogadać z Kowalskim i poprosić o zdegradowanie Diody? Albo zrównanie jej stopniem z majorem i nakazanie McPhersonowi organizację szkolenia oficerskiego, którego póki nie skończy będzie pod jego bezpośrednim rozkazem?

- rywalizacja - punkt widzenia żołnierzy. Bo “oni” tylko się popisują przed Kowalskim. Odbijają sobie nas jak piłeczkę ping-pongową a my potem obrywamy postrzał w kolano. Co więcej ta rywalizacja również ich wykończy. Za chwilę McPherson popełni o jeden błąd za dużo, a Dioda wychyli się za bardzo, rzuci się rozmontowywać nie do końca zniszczoną maszynę, “bo ma jeszcze sprawny układ którego potrzebuje” i oberwie kulkę. I skończy się kozaczenie.

- oj tam, oj tam, sranie w banie. Że tu MG z Freudem wyjeżdża? Że niby jakieś głębokie przeżycia i traumy psychiczne? A walić to! Wystarczy posłać kulkę jednemu z nich i kłótnie się skończą. Najlepiej facetowi bo jest jakiś taki spięty, niewyluzowany i nieuprzejmy. Że jaki sąd? Polowy? A na co będą polować? Aaa... rozstrzelanie przed trybunałem wojskowym za próbę morderstwa/morderstwo starszego rangą oficera... No to może załatwić transfer? - ciężko przewidzieć co zrobią gracze. Jeśli zamiast rozwiązać problem u źródła, bawić się w detektywów, analizować, gadać z NPCami, nakłaniać organizować jakieś narady negocjacyjne gracze sięgną do kabur z tekstem “I’ve had it with your shit!” to problem teoretycznie się rozwiąże. Ale gdyby tylko Dioda i McPherson stanęli ramię w ramię i zaczęli współpracować, to Moloch nie miałby szans. Na dobrą sprawę ten konflikt jest mu na rękę. Transfer może być dobrym pomysłem ale długoterminowo obniży morale i spowoduje rozłam w jednostce.

- może się też okazać, że się spakują i odjadą zostawiając za sobą cały ten syf. Kowalski pewnie się rozpije, McPherson i Dioda się pozabijają, a Moloch przejmie inicjatywę na tym fragmencie frontu. Najbardziej jednak szkoda tego, że drużyna nie dała rady sprostać wyzwaniu tylko postanowiła pojechać do Detroit się pościgać, Do Salt Lake City się pomodlić, albo do Vegas spróbować szczęścia...

Kłopot z głowy... Słucham? Że niby Twoi gracze odmówili współpracy, radośnie odbębniają patrole, toczą proste potyczki z pojedynczymi maszynkami Molocha i mają w pompie cały ten konflikt? Myślą, że to tylko zabawna sceneria do ich przygody w strzelanie do puszek? Dobrze Cię rozumiem, Mistrzu. Zdarzyło mi się nie raz, że drużyna ignorowała “questa” i narzekała, że w tej sesji się nic nie dzieje... Jeśli nie kwapią się do zakończenia kłótni między porucznik Diodą a majorem McPhersonem, czas zaangażować ich osobiście. Kłótnia narasta, a kawał złomu leży sobie radośnie w polu kilka kilometrów od obozu. Teraz już nie tylko o garść elektroniki, ale i o racje żywnościowe, o amunicję, o spóźnienie na briefing... o wszystko wybucha awantura. Zaczynają ze sobą rywalizować tylko po to żeby udowodnić kto jest lepszy. Długo nie szukali pola do popisu. Zaczęli wysyłać na misje i powierzać zadania “nowym”. Im bardziej wymyślniejsza i zakończona spektakularnym sukcesem, tym lepiej. Wyzwania narastają (to polowanie na pancerną maszynę Molocha, to programowanie zapalnika przy serii rakiet samonaprowadzających się uzbrojonych w dość mocny ładunek) testy na kościach coraz trudniejsze i mogą zacząć się lekko niepokoić. Ale może się też zdarzyć że gracze się uśmiechną i stwierdzą, że wreszcie zaczęło coś się na sesji dziać. Nie ma praktycznie czasu na odpoczynek, niczym w filmie sensacyjnym

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

akcja goni akcję, przed chwilą wrócili z ostrzału pozycji wroga na polecenie McPhersona? Padają na prycze a tu nagle do namiotu wpada Dioda i każe im ścigać przeprogramowanego łowcę, który wymknął się spod kontroli i chyba uzbrojony jest w działko 15mm. Ledwo wrócili - brudni i poszarpani już McPherson wysyła ich do zakopania kilku min. Po jakimś czasie nie będzie im do śmiechu bo testy przestaną wychodzić... Chociaż powinny. Poinformuj ich grzecznie że z powodu niedożywienia i skrajnego wyczerpania wszystkie ich współczynniki obniżyły się o 2 (pomijając dyplomatycznym milczeniem, że jest to tymczasowe). Teraz powinni panikować. Co więcej kiedy zorientują się że na całym interesie tracą gamble (zużywają więcej pocisków niż dostają w przydziale, jedzą własne zapasy żywności, bo nie mieli czasu udać się po przydział do kwatermistrza, jadą na dwie zmiany, kiedy przydział mają na jedną) powinni się wreszcie ruszyć...

EPILOG

Już jest spokój? To dobrze. Wychodzą z namiotu wypoczęci i wyspani po całym tym zamieszaniu gotowi do dnia pełne-



go wyzwania a na przeciw nim wychodzi Kowalski z obstawą. Informuje ich, że dostali odpowiedź z centrali i żaden "sierżant McSmith" nie istnieje, nie prowadzili rekrutacji w pobliżu Shiretown, ani nawet tam ostatnio nie przejeżdżali. Póki co drużyna spisywała się dobrze, ale muszą powrócić do swoich kwater do czasu wyjaśnienia. Major jest przekonany, że są czysti i jakkolwiek niezręcznie mu w związku z ich ostatnimi zasługami, ale protokół przewiduje śledztwo. To jest dobry moment, żeby prysnąć. Pozostaje tylko pytanie - kim w takim razie był gość w paradnym mundurze? Teraz już widzisz Mistrzu, że ten się śmieje, kto się śmieje ostatni - oni mają zagadkę, a ty zahaczkę do kolejnej przygody, albo i nawet kampanii:

- komu zależy żeby ludzkość wygrała z Molochem, ale nie angażuje się bezpośrednio? Kto jest niewidzialną ręką manipulującą wszystkimi naszymi marionetkami? Kto ma środki i ludzi żeby wiedzieć o tej małej kłótni między oficerami, która mogła przerodzić się w poważny konflikt (i kiedy drużyna się tam pojawiła właśnie zaczęło się tak dziać) i osłabić opór ludzkości? Marzeniem każdej drużyny jest dołączyć do najbardziej tajemniczej i jednocześnie najpotężniejszej postaci z podręcznika do Neuro. Pozwól

im zadać sobie te pytania, pozwól żeby się w tym zadaniu sprawdzili a będą się cieszyć jak dzieci, że są o krok bliżej do poznania Alluvacha.

- do każdej maszyny Molocha zawsze strzelali. Do Gangerów strzelali. Do mafiozów strzelali. Konflikty rozwiązują siłą i zawsze zostawiają za sobą ślad trupów. Może Moloch miał nadzieję, że jeśli wyśle swojego agenta, to drużyna rozwiąże jego problem z tym oddziałem posterunku? Przecież wyraźnie oszacował, że dalsza współpraca hakerki -UNKNOWN- i McPhersona (stopień wojskowy z 2030 starszy sierżant, prawdopodobieństwo awansu 67%) spowoduje opóźnienie jego sukcesu na tej linii o 43,7%, a najęta drużyna zareaguje na irytację agresją powodując zabicie -UNKNOWN- 30%/ McPhersona 98,9%/obu 49,9%. Margines błędu 3%. Dobrze by było gdyby udało się drużynie utrzymać blaszakowi nosa.

- odnajdą centralę Posterunku, żeby się wyczyścić z zarzutów tylko żeby się dowiedzieć, że po pijaku przekreślili nazwisko. Nie sierżant Machaliasz McSmith tylko porucznik Smitty McMarchal.

- dwóch pijaków znalazło mundur i założyli się że są w stanie wkręcić naiwniaków w walkę na froncie. Wystarczy tylko Beczka paliwa (i tak nie mają samochodu, więc po co im) amunicji (im tylko gorzałka potrzebna) i pożywienia (a stara miała kilka konserw)



ROK 2020: CO O NIM WIEMY?

TEKST: MICHAŁ LASKOWSKI
ILUSTRACJE:

Niniejsza publikacja stanowi streszczenie wniosków z prac stworzonych przez wydział Historii Uniwersytetu Columbia. Pomimo niewielkiego w skali historycznej czasu, jaki upłynął od inwazji we wrześniu 2020 roku większość źródeł, w tym prawie wszystkie nośniki cyfrowe, zostało zniszczone. W wielu przypadkach jedyne relacje pochodzą od świadków wydarzeń.

Zebrane przez departament informacje wystarczały by do dokładnego opisanie oraz przeanalizowania praktycznie każdego działania o charakterze wojennym w dziejach ludzkości, oprócz inwazji molocha. Wynika to z dwóch elementów: zupełnie innych środków niż stosowanych w ówczesnej wojnie asymetrycznej (zarówno prowadzonej w sieci jak i konwencjonalnie) oraz braku klasycznej hierarchii konfliktu: brakuje bowiem w działaniach molocha stopniowo zwiększających się szczebli działania: brak zarysowanej strategii, lecz chaos drobnych działań na poziomie taktycznym. Stąd też możliwość jedynie wrywkowego opisu wydarzeń z tamtych dni. Artykuł podzielony jest na dwie części: jedna opisuje przyczyny takiej skuteczności działania molocha, a druga opisuje wydarzenia września 2020 roku.

Mam nadzieję, że przedstawione w ten sposób informacje pomogą w lepszym zrozumieniu konieczności jedności pod jednym sztandarem w celu walki z Molochem.
- szef wydziału Historii Uniwersytetu Columbia
Prof. John T. Synder



NEUROSHIMA





CZĘŚĆ 1: DLACZEGO POWSTAŁ MOLOCH?

Teorii powstania Molocha istnieje obecnie wiele. Jedni autorzy wskazują jako przyczynę stworzenie nowych procesorów opartych o budowę sieci neuronów, inni powstanie sieci homeostatycznych komunikujących się ze sobą urządzeń na Alasce. Odpowiedzi, gdzie i jak powstał Moloch najprawdopodobniej nigdy nie poznamy. Niemniej opisaną poniżej listę systemów wykorzystał z pewnością. Większość z nich stworzono na początku XXI wieku po uchwaleniu pakietu ustaw i rozporządzeń Innowacje XXI. Pozwoliło to na zautomatyzowanie i modernizację właściwie całej gospodarki, lecz jednocześnie zniszczenie wielu manufaktur czy zakładów rzemieślniczych. Również ar-

mia – bardzo ograniczona liczebnie, przenosiła wiele zadań na systemy bezzałogowe. W 2010 roku ilość operatorów dronów przekroczyła ilość pilotów śmigłowców oraz samolotów.

SYSTEMY CYWILNE

1. Amerykańsko-Kanadyjski Komplex Przetwarzania Surowców Naturalnych (American-Canadian Natural Resources Conversion Complex - AC-NRCC)

Rozbudowa sieci automatycznych kopalni oraz fabryk była przyczyną znacznego wzbogacenia się gospodarki oraz wyludnienia Alaski oraz Kanady na początku XXI wieku. Pieniądże pozyskane z koncesji były częściowo zwracane w postaci dywidend mieszkańcom jeśli

wyprowadzą się z okolic miejsc wydobycia i przetwarzania surowców. Wydaje się dziś, że AK-NRCC był pierwotnym rdzeniem Molocha. Wiele pierwszych modeli maszyn bojowych było opartych o roboty górnicze (np. „Obrońcy” – z podwoziem nieprzystosowanym do otoczenia miejskiego) czy automaty transportowe.

Więcej informacji na temat funkcjonowania kompleksu zawarte jest w monografii: M. Michalowsky History and Status of AK-NRCC. Co ciekawe większość informacji o organizacji tego super-kombinatu zostało dostarczone przez sektę Inuitów wywodzącą się z Nunavut Inc., potężnej firmy zajmującej się ochroną terenu fabryk przy pomocy Eskimosów. Sekta wierzy, że Moloch zabrał ich świętą ziemię, tak więc dążą do jej odzyskania.

2. Standart Bio-Factory / Chem-Factory

W nowym millenium coraz większe znaczenie dla przemysłu chemicznego i biotechnologicznego miała tzw. produkcja na życzenie (Production-on-demand). Standardem Bio-Factory określano układy pozwalające na małotonażowe produkcje (w przypadku np. leków zapotrzebowanie na czystą substancję aktywną w skali światowej mierzy się w gramach lub kilogramach) mieszczące się w standardowym kontenerze transportowym. Zwykle większość instalacji- mieszalników, czujników, zbiorników była uniwersalna oraz całkowicie zautomatyzowana. Zwiększanie skali produkcji

ROK 2020 CZĘŚĆ 1

zwykle odbywało się przez zwiększenie ilości kontenerów. Najbardziej zaawansowane układy służyły do badań naukowych - w setkach niezależnych komór o wielkości nanometrów sześciennych produkowane były nowe organizmy GMO, nowe substancje chemiczne itd. Podłączenie tego do zaawansowanych systemów uczących, pozwalało na przyspieszenie badań - człowiek jedynie określał schemat doświadczenia, dbał o uzupełnianie odczynników oraz analizował wyniki. Zwykle sieci takich urządzeń posiadały firmy oraz uniwersytety, a dzięki wysokiej wydajności (oraz ulgom podatkowym) zestawy te pozwoliły na częściowe przeprowadzenie produkcji z Azji do USA.

Jedną z najbardziej spektakularnych przejęć przez Molocha tych miniaturowych fabryk miało miejsce na terenie Harvard Medical School. Zarządzane całkowicie przez system komputerowy zestaw Bio-factory zamiast badań nad florą gleby, rozpoczął produkcje i modyfikacje bakterii dżumy. Osoby nadzorujące przez wiele dni nie miały pojęcia co się dzieje. Zafałszowaniu uległy wpisy dotyczące substancji doprowadzanych z magazynów, poleceń reakcji dziejących się w środku oraz czujników pomiarowych. Nieprawidłowości odkrył jeden z doktorantów pokazujący (wbrew przepisom) działanie Harvard Bio-Factory swojej dziewczynie. Niestety systemy filtracyjne wyrzucały już wtedy bakterie na zewnątrz. Epidemia zabiła wtedy dużą część personelu Uniwersytetu Harvarda.

**PAMIĘTASZ OKRES 2014-2025?
MASZ DOKUMENTY Z TYCH CZASÓW?
PRZEDSTAW JE NAM! OPLACI CI SIĘ!
PRZYJDŹ DO UNIWERSYTETU COLUMBIA.
W KAŻDY PONIEDZIAŁEK
ZBIERAMY ŚLADY HISTORII!**

Wykaz kluczowych informacji, dokumentów oraz artefaktów znajduje się na tablicy ogłoszeń departamentu. Próba podania sfałszowanych informacji lub przedmiotów podlega standardowo przewidzianej karze.

3. Inteligentne zasilanie energią elektryczną (Smart Energy System- SES)

Seria ogólnokrajowych przerw w dostawie prądu na początku XXI wieku spowodowała duże inwestycje oraz udoskonalenia w dziale zarządzania energią elektryczną. Tak powstał Smart Energy Menager. Zestaw nadzorujący wprowadzono na wielu poziomach - od użytkownika, przez system dostarczania energii, do producentów. U użytkowników był on funkcją tzw. Inteligentnego budynku (w 2020 roku 24% domów oraz 63% obiektów użytkowych posiadało bezpośrednio włączenie do SEM). Przesył energii oraz elektrownie były w 75% włączone w SEM (na SEM m.in. nie zgodziły się firmy zarządzające starymi elektrowniami wodnymi - część przychodów realizowały one jako muzea). Jako rozszerzenie inteligentnego zasilania energią w największych miastach - najbardziej rozbudowany istniał w NY, zbudowane zostało kompleksowe zarządzanie kanaliza-

cją, ruchem drogowym czy ochroną przeciwpożarową.

Wbrew powszechnemu mniemaniu 5 września nie ustały dostawy całej energii - wydaje się, że przez częściowe selektywne wyłączenia Moloch potęgował chaos. Najlepiej udokumentowany jest pożar Nowego Orleanu: większość Inteligentnych Domów została wtedy podpalona w wyniku zwarcia, a systemy przeciwpożarowe pozbawione energii.

4. Centralna Sieć Medyczna (Central Medical Network- CMN)

Do jednego z najważniejszych elementów nowoczesnej, prywatnej służby zdrowia należała potężna baza danych Central Medical Network. Jej głównym sponsorem były firmy ubezpieczeniowe: dane zbierane w sieci pozwoliły na elastyczną kontrolę kosztów ubezpieczenia, np. zapisane tam informacje genetyczne typowały osoby z predyspozy-

ROK 2020
CZĘŚĆ 1

cjami do nowotworów, co było podstawą do podniesienia ich kosztów ubezpieczenia.

Po pewnym czasie system zaczął pobierać dane dotyczące każdego zabiegu lub badania, jakim podlegali ubezpieczeni obywatele. Oprócz tego do sieci medycznej włączone zostały domowe zestawy analityczne (przedstawicielem jest Doctor 3000 - aparat wielkości książki, mogący za pomocą badania krwi i moczu określić 3000 schorzeń, podłączony do sieci był w stanie automatycznie wystawić zwolnienie z pracy, zamówić leki w aptece lub umówić na spotkanie ze specjalistą) oraz systemy przeciw epidemiczne.

Połączenie systemu automatycznych analiz oraz zmniejszenie liczby dobrze wyszkolonego personelu (lekarze zastępowani byli asystentami medycznymi zdolnymi do przeprowadzenia prostych badań, których jedynie przesłane przez sieć wyniki był analizowany przez specjalistę) było jednym z najbardziej istotnych czynników zwiększających żniwo zebrane przez bunt maszyn. 4 września w Detroit w jednej z dzielnic CMN ogłosił czerwony alarm epidemiologiczny: zarażeni zwykłą grypą zostali natychmiast otoczeni szczelną karawaną, tymczasem pozarażani gorączką krwotoczną mieszkańcy innej części miasta zostali wyłączeni z systemu, zakwalifikowani jako symulanci (co wiązało się z wykluczeniem z systemu) lub uznani za chorych na rzadkie choroby genetyczne. Do dziś spotkać można zautomatyzowane urządzenia diagnostyczne:

jednakże większość z nich wypluwa losowe lub fałszywe informacje.

5. Transport bezzałogowy: sterowce oraz kontenerowce.

Wraz z rozwojem GPS oraz technologii budowy tanich kompozytowych materiałów duża część transportu kołowego została zastąpiona przez sterowce. W samych ciężarówkach często wbudowywane systemy automatycznej obsługi. Ich użycie dozwolone było na autostradach. 5 września automatyczne systemy przestały działać. To co dużo mieszkańców wzięło za bombardowania było awaryjnym zrzutem towarów. W przypadku zrzucania kilku ton lodówek efekt był podobny. Automatyczne ciężarówki spowodowały gigantyczne karambole na autostradach.

6. Technologia wspomaganiej technologicznej legislacji oraz wymierzania sprawiedliwości (Legislation and render justice computer-aided technology (LRJC))

Gdy prawodawstwo dotyczące wysokiej technologii w ciągu roku 2016 doczekało się 16 645 ustaw oraz 32 762 poprawek wpływających na siebie wzajemnie okazało się że żaden ludzki zespół nie jest w stanie dokonywać skutecznych zmian a oszuści byli w stanie zbyt łatwo obchodzić prawo. Jedną z kluczowych spraw była próba wykazania defraudacji za pomocą produktów korporacji Arasaka-Goldberg.

Sprzedaż domowych systemów optymalizacji podatkowej pozwoliły na wyprowadzanie zysków nawet bardzo małym firmom oraz gospodarstwom domowym (w szczytowym momencie około 43% tego typów podmiotów korzystało z niego). System aktualizował się automatycznie i pomimo władz apelów o jego niestosowanie spowodował zmniejszenie wpływu budżetu o 29 %. LRJC wprowadziło automatyzację w tworzeniu ustaw i podczas procesów, jednocześnie spowodowało dużo mniejsze zrozumienie prawa przez ludzi. Pomimo tego że w pracy sądowniczej stanowił on jedynie narzędzie pomocnicze w praktyce jego decyzje przyjmowało większość sędziów.

SYSTEMY WOJSKOWE

1. Agencja Wspierania Zarządzania Kryzysowego (Emergency Management Support Agency-EMSA)

Wspomaganie decyzji za pomocą obliczeń uzyskanych z komputerów, ma swój początek w drugiej połowie ubiegłego wieku. Zarówno w wojsku jak i gospodarce planowanie strategiczne z czasem coraz bardziej opierało się na symulacjach dokonywanych przez superkomputery. Wojny na bliskim wschodzie umocniły pozycje maszyn przy wspieraniu dowodzenia. Rewolucja w dowodzeniu wiązała się ze zwiększeniem ilości informacji wysyłanych z pola walki. Do ich analizy oraz reagowania na nie niezbędne było działanie komputerów. Trend

ROK 2020 CZĘŚĆ 1

został wzmocniony podczas ćwiczeń Freedom 2015, gdzie oddziały dowodzone przez Strategic Predictive Analysis Network pokonały żywy sztab.

Agencja Wspierania Zarządzania Kryzysowego powstała, jako człon mający koordynować prace wielu służb. Pomimo dużej niezależności oraz szczelności poszczególnych sieci wojskowych (w tym oddziałów raketowych), to właśnie rozkazy z EMSA spowodowały ataki na obiekty cywilne, autoryzacje użycia broni autonomicznej itd. Użyte scenariusze działań w dużej mierze odpowiadały tym z ćwiczeń.

2. Autonomiczne Systemy Bojowe (Autonomic Combat Systems- ACS)

Następca programu Future Combat Systems (FCS). Całość miała za zadanie opracowywanie samolotów bezpilotowych, robotów wojennych i rozwiązań logistycznych. Wraz z postępującym wyłączeniem ludzi z pola walki, powstawało coraz więcej systemów autonomicznych: saperskich, patrolowych czy przeciw-zamieszkowych. Najnowsze z nich posiadały tryby pracy w warunkach utraty łączności. Zestrzelone podczas ataków raketowych w 2020 roku drony, miały zaprogramowane misje przeciw-partyzanckie typu „Hunter-Killer”. Inne informacje na temat ACS znajdują się w [poufne]

Oprócz tego ACS i FCS opracowywało nowe rodzaje inteligentnej amunicji, pancerzy, broni. Do szczytowych osiągnięć należały pancerze używane przez organizację Steel Police.

LUDZIE

Jednak nie tylko istnienie takiej czy innej maszyny spowodowało tak bolesne uderzenie. Podwaliny pod taki stan rzeczy wynikały z postępującej atomizacji życia społecznego, rosnącej specjalizacji czy bezgranicznego zaufania do techniki. Bardzo ciekawe przykłady podane zostały w książce M. Hazelnut Proper Moral Fiber for NY citizens:

„Po kilku miesiącach pracownicy fabryki obuwia postanowili wznowić produkcję. (...) Okazało się jednak że inżynierowie umieją jedynie wymyślić zautomatyzowaną produkcję a projektanci obuwia produkty dla sportowców z wykorzystaniem niedostępnych polimerów. Dopiero interwencja emerytowanego ochroniarza pracującego kiedyś przy produkcji butów wojskowych pozwoliła na wznowienie produkcji...”

„Grupa nastolatków mogła przeżyć- jednak bardzo słaba kondycja oraz nadwaga a także całkowity brak

umiejętności zdobycia wody poza miastem spowodowały utknięcie grupy na autostradzie. (...)” „Radość karawany okazała się zbyt wczesna. Spotkani lekarze bowiem nie mogli im pomóc. Jeden z nich specjalizował się w tomografii komputerowej a drugi w leczeniu odrzutów po implantach piersi. Żaden z nich nie potrafił jeszcze zoperować wyrostka robaczkowego ani ran postrzałowych postrzałów. Nauczyli się w ciągu następnych trzech miesięcy.

CDN.



NEUROSHIMA

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

6 października turniej w Poznaniu (sklep Bard, św Marcin 41). Godz 10.00, format: startery, wpisowe 5zł.

13 października turniej podczas Płockich Dni Fantastyki (<http://pdf8.c0.pl/>). Początek o 10.00, format: 1000pkt, miejsce: miejsce: 4LO - ulica Piaska 5 09-407 Płock. Wpisowe w cenie wejściówki na konwent.

20 października:

Turniej w Rzeszowie (sklep Gamekeeper, ul Krzyżanowskiego 6B). Godz. 10.00, limit: 750 pkt, wpisowe 5 zł.

Turniej w Krakowie (sklep Bard, ul. Stefana Batorego 20). Godz. 10.00, format 600 pkt, wpisowe 10zł.

20 lub 27 października drugi turniej w ramach Ligi Śląskiej (sklep Bard, ul Kościuszki 8)

27 października planowany jest również turniej w Warszawie – szczegóły na forum NST

NAUCZ SIĘ GRAC W TACTICSA!

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)

14 października pokaz w Łodzi (sklep Gamelord).

Wszystkich chętnych zapraszamy również do dołączenia do rozgrywek kampanijnych w Warszawie (sklep Graal Blue City).

W październiku rusza również kampania w poznańskim Bardzie – szczegóły na forum NST.

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,sklep,sklepy-firmowe,katowice.htm>

BARD WROCLAW

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: strategiacg@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:
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/](http://www.http://gamekeeper-sklep.blogspot.com/)

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/>

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,sklep,impresy-poznan.htm>

FENIX

Woj: zachodniopomorskie, Adres:
Godziny otwarcia:
Pon: 13.00 - 20.00
Śr - Pt: 13.00 - 20.00
Sb - Niedz: 11.00 - 18.00
<http://www.sklepfenix.pl/>

GRAAL CENTRUM HANDLOWE KEN CENTER

ul. Ciszewskiego 15
02-777 Warszawa
Godziny otwarcia:
Pon-pt od 10:00 do 21:00
Sb od 10:00 do 21:00
Nd od 10:00 do 20:00
tel: (22) 208-90-90

SKLEPY INTERNETOWE:

<http://dungeonquest.shoper.pl/>
<http://targowo.istore.pl>
<http://www.terazgry.pl>
<http://www.sklep-onyks.pl/>
<http://replikator.pl>
www.mgla.pl



Malowanie: Adrian Tyrakowski



Malowanie: Adrian Tyrakowski

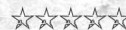
BOHATER

SKOPER

NAZWA JEDNOSTKI

135

WARTOŚĆ



RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Hologram

Podczas akcji Ruch lub Skradanie, w ramach Dodatkowego Działania Skoper może utworzyć na planszy holograficzną kopię swojej postaci, symbolizowaną przez drugą figurkę.



RANY

ST	WW	RZ	BD	ZR	PER
12	11	11	11	13	13

PISTOLET

BRON



SPRZĘT

DETEKTOR RUCHU*

NOWY BOHATER:

SKOPER

TEKST: MICHAŁ WALCZAK, MARCIN KARBOWSKI

Skoper to specjalista w dziedzinie maszyn i przedwojennych technologii wojskowych. Niewielu wie o Molochu tyle co on. Facet żyje z tropienia zwiadowców blaszaka i wychodzi mu to na tyle dobrze, że ludzie są skłonni zapłacić naprawdę sporo za jego usługi. Dzięki temu Skopera stać na najnowocześniejsze zabawki dostępne w powojennym świecie. Na przykład projektor Holograficzny.

HOLOGRAM – SZCZEGÓŁY

Podczas akcji Ruch lub Skradanie, w ramach Dodatkowego Działania Skoper może utworzyć na planszy holograficzną kopię swojej postaci, symbolizowaną przez drugą figurkę.

OPIS

Podczas wystawiania jednostek Skopera wystawia się z włączy-

nym hologramem (gracz wystawia od razu obie figurki). Decyzję o tym, w którym miejscu znalazł się Skoper, a w którym Hologram, zaznacza w tajemnicy przed drugim graczem, za pomocą żetonów pułapek (pusta-Hologram, prawdziwa-Skoper).

Akcję Uruchomienie Hologramu Skoper można ponownie przeprowadzić w ramach Akcji Ruch bądź Skradanie. Od miejsca początkowego Ruchu, gracz kierujący Sko-

perem przeprowadza dwa Ruchy (lub Skradania), jeden zwyczajną figurką, drugi, jej Hologramem. Za każdym razem gdy gracz tworzy holograficzną kopię na nowo decyduje która z figurek tym razem reprezentuje Skopera, a która Hologram.

Hologram posiada ten sam ekwipunek, Rany oraz podlega tym samym efektom jakim podlegał w momencie jego uruchomienia Skoper (bimber, miotacz sieci, beta itp).

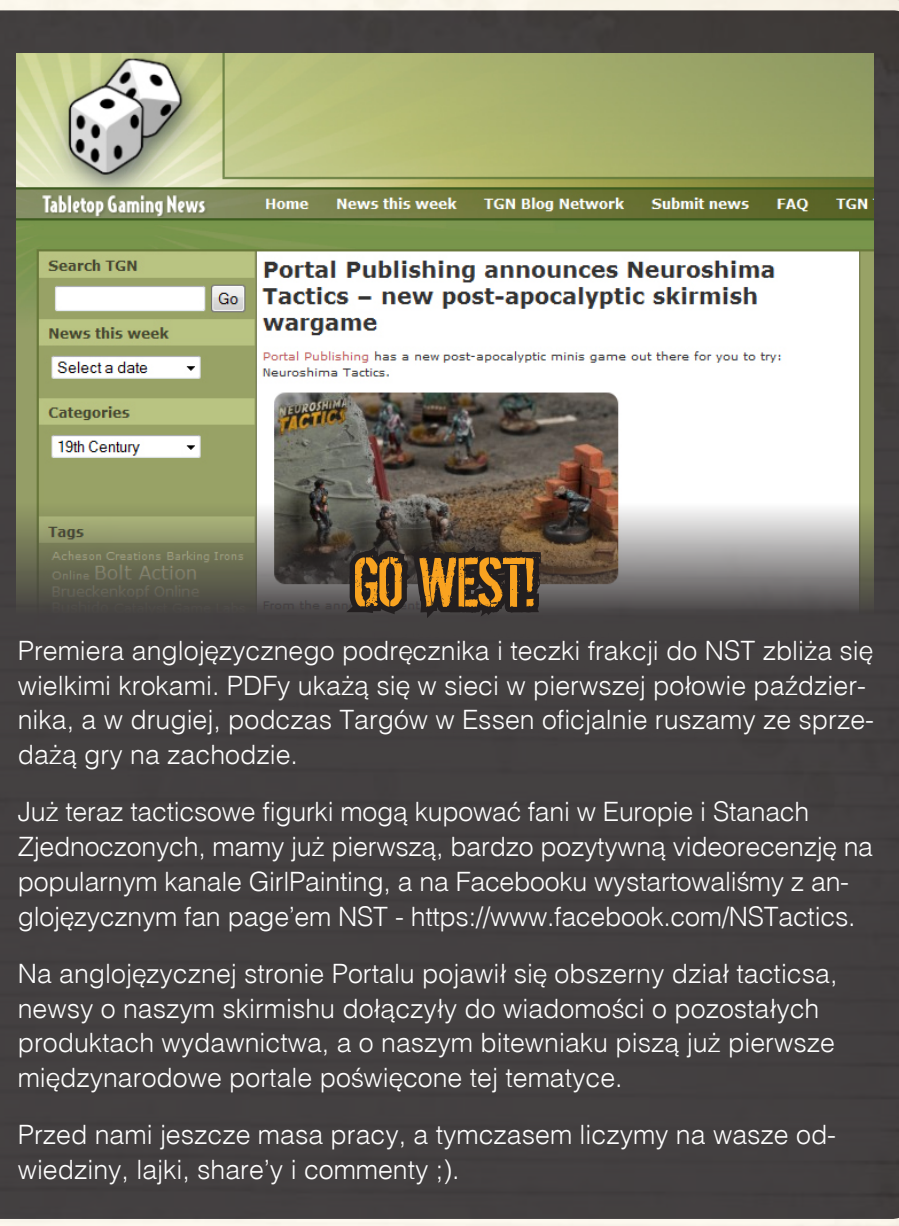
W jednej chwili Skoper może mieć tylko jeden Hologram, dopiero po jego zniknięciu może uruchomić następny. Po utworzeniu Hologramu oba modele są traktowane jak osobne jednostki, które jednak muszą pozostać ze sobą w Koherencji (jeśli Koherencja zostanie zerwana, Hologram znika). Hologram może również zniknąć w ramach Darmowego Działania Skopera.

Zarówno Skoper jak i Hologram mogą wykonywać dowolne możliwe Akcje, jednak jeśli dowolny z nich zakończy Akcję wpływającą na makietę lub inne jednostki (Zamknięcie/Otworzenie drzwi, Podniesienie Gambla, Szabrowanie, Płądrowanie, skorzysta z Lokacji), Hologram znika. Efekt takiej Akcji

nie jest wprowadzany w życie, tak jakby nigdy nie została wykonana. Hologram może wykonać Atak, jeśli jednak mu się uda, nie osiąga Trafienia, jedynie znika. Jeśli nie Trafi, nic się nie dzieje. Hologram Skopera może wchodzić na Lokacje i zdobywać punkty Akumulatora.

Zadanie Obrażeń Hologramowi kończy się jego zniszczeniem (nie jest to jednostka, więc przeciwnik nie otrzymuje za to Punktów Zwycięstwa, oraz punktu Akumulatora). Hologram usuwany jest z planszy również w przypadku w którym znalazł się w Zwarcu z jednostką przeciwnika.

Jeśli Skoper wykona z Hologramem Akcję w Jednoczesnej Aktywacji i ta Akcja ma ten sam cel (podniesienie tego samego Gambla, Rzut granatem w to samo miejsce, Strzał w tą samą jednostkę) to może wykonać tylko jeden test (z większym ujemnym modyfikatorem). Po takiej Akcji bez względu na Trafienie (lub nie) Hologram nie rozwiewa się (nie wiadomo, który ze Skoperów Trafił). Zarówno Skoper jak i Hologram mają własne, osobne Strefy Czujności. Zarówno Reakcja Skopera jak i jego Hologramu wymaga poświęcenia osobnego punktu Reakcji.



The screenshot shows the Tabletop Gaming News website. At the top left is a logo with two dice. The navigation bar includes 'Home', 'News this week', 'TGN Blog Network', 'Submit news', 'FAQ', and 'TGN'. A search bar is labeled 'Search TGN'. Below it, there are sections for 'News this week' with a date selector, 'Categories' with a dropdown set to '19th Century', and 'Tags' including 'Acheson Creations', 'Barking Irons', 'Online Bolt Action', and 'Brueckenkopf Online'. The main article is titled 'Portal Publishing announces Neuroshima Tactics – new post-apocalyptic skirmish wargame'. The article text says: 'Portal Publishing has a new post-apocalyptic minis game out there for you to try: Neuroshima Tactics.' Below the text is a photo of the game in play with the text 'GO WEST!' overlaid.

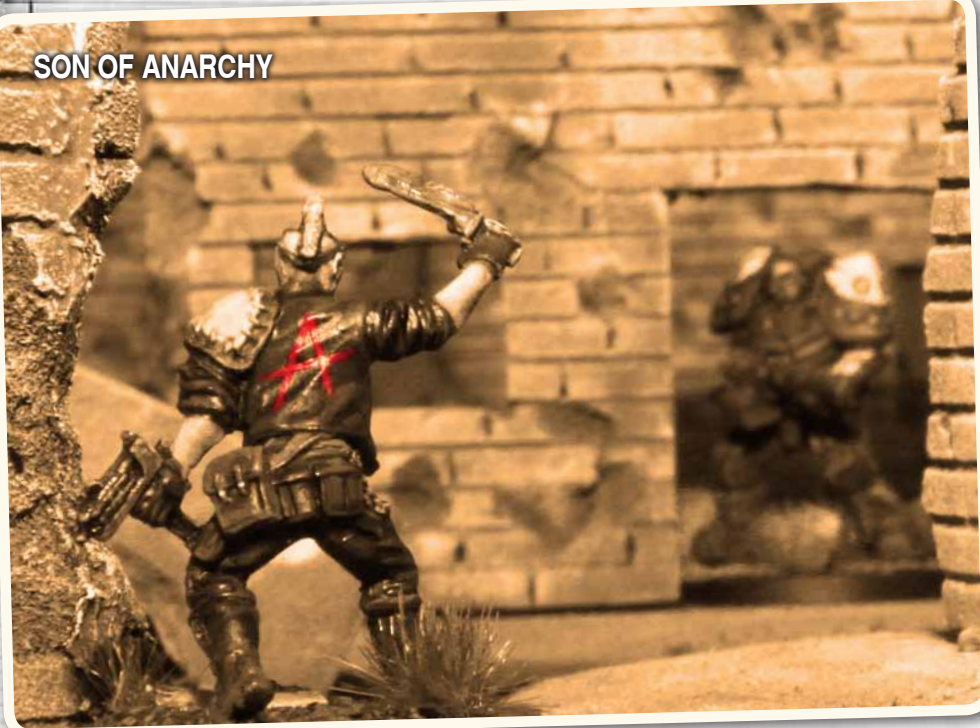
Premiera anglojęzycznego podręcznika i teczki frakcji do NST zbliża się wielkimi krokami. PDFy ukażą się w sieci w pierwszej połowie października, a w drugiej, podczas Targów w Essen oficjalnie ruszamy ze sprzedażą gry na zachodzie.

Już teraz tacticsowe figurki mogą kupować fani w Europie i Stanach Zjednoczonych, mamy już pierwszą, bardzo pozytywną videorecenzję na popularnym kanale GirlPainting, a na Facebooku wystartowaliśmy z anglojęzycznym fan page'em NST - <https://www.facebook.com/NSTactics>.

Na anglojęzycznej stronie Portalu pojawił się obszerny dział tacticsa, newsy o naszym skirmishu dołączyły do wiadomości o pozostałych produktach wydawnictwa, a o naszym bitewniaku piszą już pierwsze międzynarodowe portale poświęcone tej tematyce.

Przed nami jeszcze masa pracy, a tymczasem liczymy na wasze odwiedziny, lajki, share'y i komentary ;).

SON OF ANARCHY



WHO LET THE DOGS OUT?!

TEKST: MICHAŁ WALCZAK, MICHAŁ PEPEK
MAKIETA: UDGAR I PRZESZKADZAJKI: MICHAŁ ZACZEK
ZDJĘCIA: MARCIN KARBOWSKI

Można posolić czekoladowy budyń, albo założyć koszulę w kwiaty do kraciastych spodni, ale nie ma nic bardziej gryzącego się, niż banda anarchistów w sąsiedztwie Stalowej Policji. Dzień kiedy ruiny przeszedł zwiastujący masakrę dźwięk odbezpieczonej broni musiał nadejść, raczej wcześniej niż później. Nadchodzi pora wielkiego sprzątnia. Czas oczyścić teren z hołoty - albo przeprowadzić czystki w oddziałach Stalowej Policji.

W tym numerze mamy dla was raport ze starcia pomiędzy Stalową Policją a Hegemonią.

MAKIETA (WALEC)

Makiety na początku rozgrywki były ustawione w nie faworyzujący nikogo sposób. Znalazły się zamknięte przestrzenie, ale i długie korytarze w sam raz dla strzelców.

Pole do popisu zostało przy Lokacjach, Gambiach i Skrzynkach. Nie wykazując się przesadną inwencją ustawiłem Gamble tak, by nie faworyzowały żadnej ze stron. To samo dotyczyło się Skrzynki. Mój przeciwnik wybrał podobną taktykę. Wiedząc, że większość moich jednostek ma tag „Duży”, asekuracyjnie ustawiłem stanowisko strzeleckie odsunięte od

ściany tak, żeby jednostka w nim będąca mogła albo być za Zastoną, albo w Stanowisku Strzeleckim. Jeśli ja trafię do tego Stanowiska marna szansa, że dotknie mnie to ograniczenie, bo i tak nie mogę być za Zastoną. Jeśli wpadną tam Punkci, nie będą mogły skorzystać z Lokacji w pełni. Ten sam myk zastosowałem w moim poprzednim raporcie bitewnym. Może to zły znak, ale wówczas zostałem rozniesiony na strzępy...

MAKIETA (MICHAŁ)

Dwie Lokacje jakie wybrałem miały posłużyć mi do skrócenia dystansu (purchawa) oraz podniesienia umiejętności strzeleckich moich punków (stanowisko strzeleckie). Z założenia miałem więcej pocisków w Oddziale,

ROZSTAWIENIE POCZATKOWE

1. SZRAMA
2. PUNKI
3. STAŁOWI POLICJANCY I WARDOG
4. CALLAHAN
5. STANOWISKO STRZELECKIE
6. STANOWISKO STRZELECKIE



więc statystycznie +3 do Strzelania mogło częściej właśnie mnie przynosić korzyści. Sama Lokacja miała więc po prostu rekompensować wadę Punków jaką jest niskie strzelanie.

Gamble i Skrzynie ułożyłem na linii środkowej, jednak lokacje ułożyłem po jednej ze stron tak, by dało się z Purchawy dostać wprost na stanowisko strzeleckie. Jeśli Walec wygra test percepcji, pewnie nie przepuści

pierwszeństwa, a ja wtedy wybiorę przygotowana pod siebie stronę.

Jak się okazało, Walec również wybrał Stanowisko Strzeleckie, ładując je do budynku vis-a-vis. Wygrał również pierwszeństwo, o dziwo wybierając stronę...

ROZPISKA (WALEC)

W bitwie prowadziłem siły z boxu Stalowej Policji. Wyboru więc żadne-

go nie miałem, ale nie znaczy to, że jednostki miałem prowadzić beznamiętnie jak każdego innego Bohatera, Oddział, czy Specjła. Plan jaki stworzyłem był może trywialny, ale nawet taki plan trzeba poprzedzić choć chwilą przemyśleń.

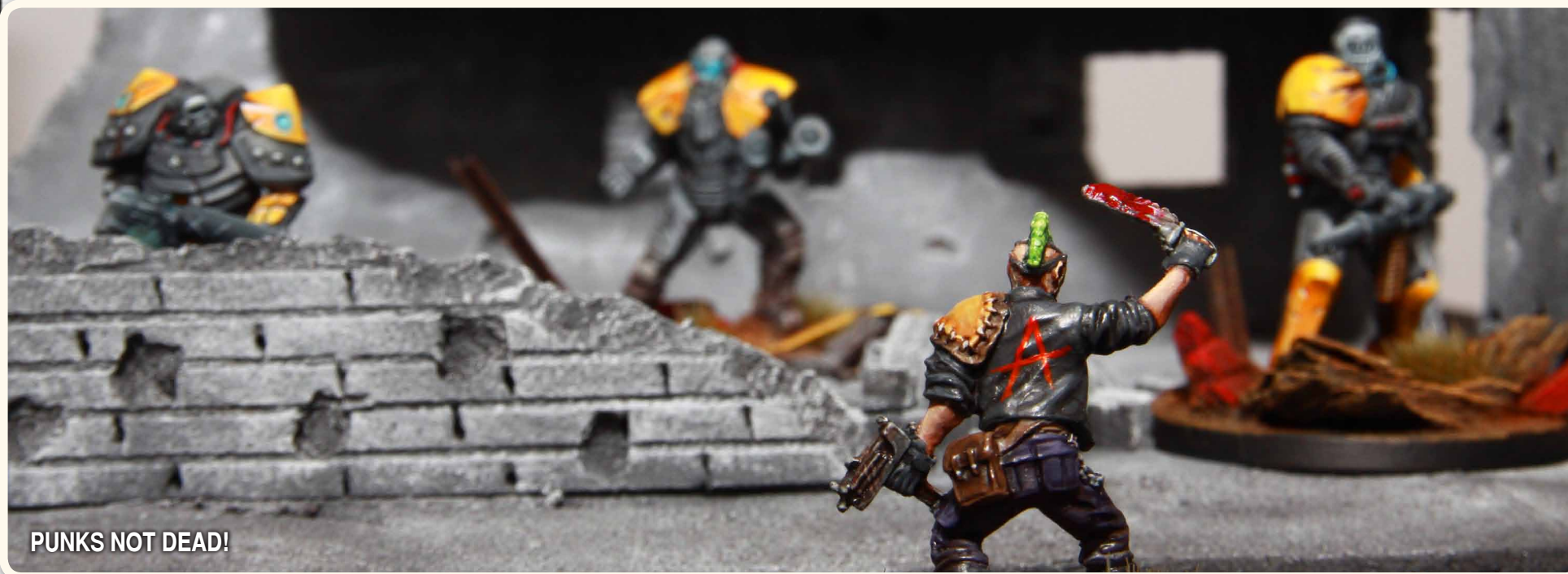
Stalowa Policja

Oddział uderzeniowy na sam środek stołu. Czemu? Bo to bitwa na mały stół. Stojąc na środku mam gwaran-

cję, że przeciwnik nie będzie chciał się ustawić na przekątnej. Poza tym z zasięgiem 10" miałem większą pewność, że Oddział będzie mógł uderzyć równie silnie w każdym punkcie makiety, kierując ogień tam, gdzie go będę potrzebował.

Callahan i Wardog

Co naturalne, ta dwójka miała zamykać skrzydła, ale nie od samego początku bitwy. Pierwszym rozstawie-



PUNKS NOT DEAD!

niem był Oddział SP rozciągnięty w 4 osobowy łańcuch, którego czwartym ogniwem była właśnie Wardog. Dzięki temu, mogłem jednym 3 osobowym oddziałem utworzyć linię rozciągniętą na znaczną część ruin. Dopiero po pierwszej turze, w zależności od rozwoju sytuacji, Wardog miała zająć przeznaczone jej miejsce na skrzydle.

Sprzętem jaki wybrałem do rozpiski był granat, granat chemiczny oraz wędka dla Wardog. Wysokie Rzucanie Wardog idealnie łączy się z granatami.

Spośród wszystkich moich jednostek to ona ma najniższą siłę ognia. Rolę wysforowania się do przodu powierzyłem właśnie jej, stąd decyzja o wędce. Oddział Stalowej Policji otrzymał bimber. Wypluwając taką ilość pocisków +2 do Wszystkich współczynników mocno się przydaje. Bimber mimo spadku bonusu z +3 na +2 wciąż jest opłacalnym wyborem. Mimo, że wydaje się to nielogiczne, oddział Stalowej Policji otrzymał również granat dymny. Miał on pomóc w segmentacji pola bitwy i obniżaniu zagrożenia z wybra-

nej strony. Pułkownik również otrzymał bimber. Liczyłem na jedną turę, w której z bimbrem (pierwsza akcja), celowaniem (druga akcja) uda mi się wypłacić dwie kulki w snajperskim stylu (trzecia akcja), gdyby okazało się że coś drastycznie psuje moje plany i tylko siła jest na to remedium.

ROZPISKA (MICHAŁ)

Miałem przed sobą pełen skład Stalowej Policji – drugie najbardziej porą-

bane i śmiertelne puszki w Zastranych Stanach (zaraz po ojczulku Molochu). Zardzewiali gliniarze dawali mi jednak jedną furtkę – ich jednostki są drogie, mogłem więc wykorzystać przewagę liczebną. Na ich pięć jednostek wystawiłem siedem i zostało mi jeszcze 25 punktów niedowagi.

Punki

Zwalczaj tonę ołowiu toną ołowiu? Tak to szło? Skoro do ruin cementowni zbliżyły się trzy maszyny do puszcza-

nia serii, postanowiłem odpowiedzieć tym samym, o ciut mniejszym kalibrze. Pięć jednostek z wytycznymi siania z PM mogło mieć przewagę ogniową nawet nad Pancernymi. Wszystko wskazywało na to, że powietrze stanie się gęste od kul.

Monter

Przezorny zawsze ubezpieczony. Rozklekotane uziki lubią kapryścić. Pięć kostek w serii to super sprawa, ale małym druczkiem dopisana jest do niej trzy razy większa szansa na zacięcie. No i jakby głód przycisnął, monter może wspomóc Punki swoimi zapasami amunicji schowanymi na zimę.

Szrama

Do kompletu tanich (i dobrych, bo tanich) jednostek potrzebowałem jeszcze kogoś, kto będzie w stanie w razie czego przeważyć wymianę ogniową na moją stronę. Punki grzeją i przyciskają ogniem, gliniarze nie mogą się od nich opędzić, a Szrama podchodzi na osiem cali i kończy zabawę. Taki był plan.

Sprzęt i rozstawienie

Punki dostały po butelce bimbru, boom-box i zemstę, czyli hege-

mońskie perełki z podręcznika 1.5. Boom box zwiększał im zasięg koherencji, a zemsta pozwala ostatniej jednostce uniknąć kar za śmierć wszystkich kolegów z oddziału. Oczywiście to Ci drudzy mieli zdychać, ale to tak na wszelki wypadek. Granat dymny dopełnił ich ekwipunek na każdą okazję. Szrama otrzymał medykamenty, a Monter kolejną cechę hegemonia-only – Szarańcza. Dzięki niej mógł szabrować i plądrować bez poświęcania akcji, a więc też rozdawać pociski zmarłych kolegów tym, którzy jeszcze zipią. Wszyscy ustawili się ławą wzdłuż linii frontu.

PIERWSZA TURA

Blizna jako pierwszy usłyszał zbliżających się gliniarzy. Błyszczeli na słońcu jak skrzyżowanie rycerza z robocopem. Pewnie za kogoś takiego się uważali. Dał innym znak do zajęcia pozycji i, jak na dobrego dowódcę przystało, jako pierwszy, z uśmiechem ruszył naprzód. Uśmiech pobladł nieco, gdy coś połaskotało jego poorane szramami czoło. Kropka celownika laserowego zatrzymała się na środku jego nosa. „Stać i rzucić broń! Jesteście aresztowani przez

Stalową Policję!” – nieznoszący sprzeciwu krzyk został groteskowo zniekształcony przez trzeszczący megafon. Blizna spojrzął na swoich chłopców. Żaden nie zareagował. Przez chwilę poczuł coś na kształt dumy.

Szybko okazało się, że masywna, betonowa cementownia tylko udaje ustronne miejsce. Okna ustawiły się tak, że graliśmy w otwarte karty – każdy ruch było widać jak na dłoni. Pierwszy przekonał się o tym Szrama. Gdy tylko boss gangu próbował poprowadzić chłopaków do ataku, na jego czole wylądował znacznik celowania. Chwilę później znacznie

boleśniej odczuli to jego podwładni. Gdy linia punktów posuwała się do przodu szukając zasłon, funkcjonariusze złapali jednego z nich na przesłonie i jednym zasięgu. Z ich strzelaniem i uzbrojeniem, poruszanie się bez zasłony okazało się być bezczelnością. Pierwsza krew polała się znacznie szybciej niż tego chciałem i środkowy punkt udał się do krainy wiecznej imprezy zanim zdążył wykonać trzecią akcję.

Reszta uczyła się na jego błędzie, choć mieli już mocno pod górkę: o utrzymaniu koherencji mogłem zapomnieć, a Szrama był na najlepszej drodze do zakończenia swej prze-



HEJ, PRYZYSTOJNIKU!

stępczej kariery. Ostrożnie spróbowałem zająć jak najlepsze pozycje i postarać się zmusić celującego glinę do zmiany swych zamiarów.

Jenny na prawym skrzydle podkra-
dła się tak, by spróbować poko-
pać się z koniem – wycelowała do
Callahana. Pułkownik był bez żadnej
osłony, a żeby ją zyskać musiałyby
się cofnąć, ułatwiając przejście cen-
trum planszy. Jej koledzy skradali
się cierpliwie, nie chcąc podzielić
losu towarzysza. Jedyne Seedy,
wiedziony ułańską fantazją i dobrą
muzyką ze swojego boom-boxa,
posprintował na Stanowisko Strze-

leckie. Stalowi Policjanci mieli jednak
stalowe nerwy i oszczędzali reakcje.

Ostatnia próba sprowokowania ich
do zdjęcia celowania zakończyła
się fiaskiem – seria Montera nie
dosięła celu, a Stalowy skurczybyk
nawet nie drgnął. Szrama musiał
radzić sobie na własną rękę. Miał
więcej szczęścia niż rozumu. Gdy
skradał się, poszły w niego dwie
wycelowane serie, jednak wyszedł
z nich bez zadrapania. Tura dobie-
gła końca w smutnej atmosferze.

Tura zakończyła się wynikiem 90:25
dla Stalowej Policji.



DRUGA TURA

Callahan coraz częściej zaciągał się dymem z cygara. Było to bardzo dobre cygaro. Świetnie pasowało do tej chwili. Pacyfikacja przebiegała dobrze, choć dość niespodziewanie. Ze zdziwieniem Callahan przyjął, że pozbawione rozumu Punki nie uciekają. Cóż. Może nawet będzie musiał wyjąć broń? Szkoda marnować pociski. Ehhh... Gdyby te śmiecie jeszcze same chciały się powiesić.

Turę rozpoczynałem z uśmiechem na ustach. Jeden Punk jest martwy a gra dopiero się rozkręca. Tak

łatwo zdobyte punkty napełniły mnie pewnością siebie i przekonaniem, że dalej będzie już z górki. Nie było.

Okazało się, że Michał doskonale wybronił swoje jednostki na koniec tury. Szrama i Punk stojący obok niego w skradaniu. Jenny, również się chowa. Do wyboru został mi już tylko Monter i dwóch Punków do których mógłbym otworzyć ogień. Pełen pychy i arogancji przeprowadziłem ofensywę jednoczesną aktywacją wszystkimi trzema policjantami. Przymorna odpowiedź Michała pozwoliła mi zniweczyć moje strzały celnie rzuconym granatem dymnym oraz równie celnym ostrzałem ze Stanowiska Strzeleckiego. Żaden mój strzał nie trafił, wręcz przeciwnie, trafiły dwa pociski przeciwnika. Jeden test po prostu zdałem, drugi zdałem zaś na tyle fartownie, że pocisk przyjął na siebie pancerz. Uff... Co zostało z mojego natarcia? Ranna jednostka i żadnych efektów

ROZSTAWIENIE PO I TURZE

1. SZRAMA I JEDEN Z PUNKÓW
2. JENNY
3. MONTER I KOLEJNY PUNK
4. SIDDY NA STANOWISKU STRZELECKIM
5. CALLAHAN
6. STALOWI I WARDOG

Sam początek tury, a ja po jednej Jednoczesnej Aktywacji mam uśmiech starty z twarzy. Zarówno Monter jak i kolejny Punk są teraz doskonale bronieni zastaną dymną, Punków Akumulatora nie ma gdzie zdobyć. Do ostrzału został już tylko jeden Punk-Siddy. To właśnie on władował się do

COMPLETELY READY WHEN YOU ARE



stanowiska strzeleckiego i to właśnie on trzyma Boom-Box. Pociuszające jest to, że poprzednio ułożone przeze mnie Stanowisko Strzeleckie zgodnie z planem ograniczyło Michała chociaż na tyle, że musiał decydować, czy Strzelać korzystając z Lokacji czy chować się za Zasłoną. Niestety... Michał wybrał to drugie, co w po-

łączeniu z cechą „duży” Stalowej Policji zaczęło odbijać się głośnym echem... ołowiu łomoczącego o stal. Ponawiałem Ataki, a Punk zwyczajnie odgryzał się ogniem za każdym razem kłując coraz dotkliwiej. Kolejna seria z peemki wyeliminowała pierwszego ze Stalowych Policjantów. Za drugą

reakcją z życiem pożegnał się jego kolega z oddziału.

W celu podtrzymania wymiany ogniowej musiałem wysłać Wardog do zbierania szczątków po policjantach. Zebrane w ten sposób pociski sprawiły, że ostatni z policjantów wciąż miał jeszcze jakąś wartość

ofensywną. Poza pomocą w odzyskaniu pocisków, Wardog pomagała policjantowi swoją cechą zmniejszając jego kary za rany i powodując, że mimo utraty kumpli z oddziału nie cierpiał kar za brak koherencji.

Kompletny brak pomysłów na natarcie w połączeniu z rzutami „średnio na jeża” zwrócił opletany rezultat. Sidy powoli przechodził od legendy wraz z każdym kolejnym trafieniem w moje jednostki. Coraz większą irytację budziła również sugestia, że trzymany przez Punka Boom-Box otwiera „Who let the dogs out?”... Rzeczywiście, psy spuszczone ze smyczy w żalostnej bezsilności nie mogły przełamać linii nakreślonej serią z automatu anarchisty. Rozpaczliwą sytuację zmienił Porucznik Callahan. Dotychczas chciałem pozostawić go na skrzydle, zostawiając walkę w centrum jednostkom tam rozstawionym. Wystarczyło jednak tylko żeby Callahan zmienił pozycję i oddał jeden celny strzał osiągając to, czego całemu oddziałowi nie udało się osiągnąć przez prawie całą turę. Rana jaką zebrał Punk pozwoliła zmienić układ sił na stanowiskach Strzeleckich. Zwyczajnie -3 za ranę pozwoliło ostatniemu z moich policjantów rozsmarować rannego Punka na ścianie. Zrozumiałem wyraz twarzy Callahana. Mówi on:



„Jestem pułkownikiem nie bez powodu... synku”.

Muzyka z boom-boxu ucichła. Klątwa przestała działać. Natarcie spowolniło, sekwencja końcowa została uruchomiona, a kolejna tura wciąż była moja.

Tura zakończyła się wynikiem 345:180 dla Hegemonii.

TRZECIA TURA

Callahan przeklinał się w duchu. Cygaro prawie wypadło mu z ust.

Przyszedł tu z trzema chłopakami z formacji, a dwóch z nich już nie żyje. Ostatni, z mordy pluje krwią, a z pancerza wycieka mu hydrol. O samowieszaniu się Punków nie może być mowy. Nie tylko nie zwiali, nie tylko do nich strzelają, ale, w co Callahan bał się nawet uwierzyć... Wygrywają... Dobra chłopaki. Po to nas szkolili, po to nas stworzyli, po to właśnie żyjemy! Pułkownik prawie odgryzł końcówkę cygara zaciskając zęby. Zerwał się i z rykiem ruszył do natarcia.

ROZSTAWIENIE PO II TURZE

1. SZRAMA I JEDEN Z PUNKÓW
2. JENNY
3. MONTER
4. SIDDY NA STANOWISKU STRZELECKIM
5. CALLAHAN
6. OSTATNI POLICJANT I WARDOG

Kolejna tura miała być turą ostatnią. Michał na szczęście opuścił nieco gardę. Uprzednio skradająca się Jenny, teraz podniosła Gambla i zaczęła się wycofywać. Źle, że ma Gambla – świetnie, że można do niej strzelać... Ostatnia chwila na odbicie się od punkowego dna. Zanim jeszcze Jenny zobaczyła jego sylwetkę, Callahan korzystając z dużego promienia celowania wycelował w murek koło niej. Kiedy kątem oka łapała już cygaro ćmiące się pod jego nosem, była już praktycznie martwa. Jenny – powierniczka Gambla -

gryzie glebę z dodatkowymi dwoma dziurami, po brutalnym piercingu sponsorowanym przez giwerę Pułkownika. Dobry początek tury. Punktów wciąż brakuje, ale przewaga przeciwnika topnieje. Za dobrą monetę przyjąłem również fakt, że Michał, chcąc zacieśnić obronę władował Szramę za ścianę wielką jak chiński mur, więc cokolwiek bym teraz nie robił, reakcją jego najlepszej jednostki mogę się już praktycznie nie martwić.

Obliczyliśmy punkty. Brakowało mi 75 PZ do zwycięstwa. Wardog ma wędkę i jeszcze wszystkie Akcje w tej turze. Mogłem więc albo zwędzić Gambla, albo nurzać kija w brudnej Missisipi w nadziei że Punkci wytrują się podrzucanymi im rybami. Hegemończycy nie wyglądali na wygłodniałych więc zabrałem się za Gambla. Dym, który uprzednio zniszczył moje plany, teraz ochronił mi tyłek.

Wardog załśniła jeszcze w jednej kwestii. Osamotniony Stalowy Policjant miałby karę -3 do współczynników za brak koherencji. Dzięki ślicznotce, nie czuł się taki samotny. W ostatniej turze reprezentował sobą sprawność bojową typową nie dla kaleki z dziurą w kolanie, ale wciąż groźnego przeciwnika.

Raptem -2 do wszystkich statystyk bynajmniej nie pozwala zlekceważyć czegoś tak silnego jak Stalowy Policjant.

Została mi Akcja Callahanem, Stalowym Policjantem i Wardog. Michał miał również swoje reakcje. Wygrałem już wtedy o 25 punktów. PASS!!!

Tura zakończyła się wynikiem 370:345 dla Stalowej Policji

PODSUMOWANIE WALEC:

Hegemończykom wydawało się, że są nie do ruszenia na tym terenie. Stalowa Policja, sądziła, że wejdzie w hałas jak w masło. Obie grupy bardzo się zawiodły tamtego dnia. Starcie zakończył moment, w którym dalsze chociażby drgnięcie po którejkolwiek ze stron mogłoby mieć coraz cięższe skutki. Stalowa Policja odniosła zwycięstwo, ale było to Pyrusowe zwycięstwo. To co dalej działa się w ruinach wyobrażam sobie jako powolne ostrożne pełzanie, ciche opuszczanie pola przez każdą ze stron. Tak krótkie i brutalne starcie musiało zostać odebrane przez



MAKE MY DAY, PUNK!

każdą wszystkich w jasny sposób: „Trafiliśmy na silniejszych od siebie.” - Do takiego wniosku mogła dość zarówno Stalowa policja jak i Hegemonia. – „Jeszcze tu wrócimy. Jeszcze tu wrócimy...”

Zasady na których toczył się raport to zasady z podręcznika 1.5. Gdzie najbardziej dały się we znaki? Wardog miała granat. Nie użyła go, bo obecnie ciskanie granatami w dym lub w innych sytuacjach kiedy trafienie jest mało prawdopodobne

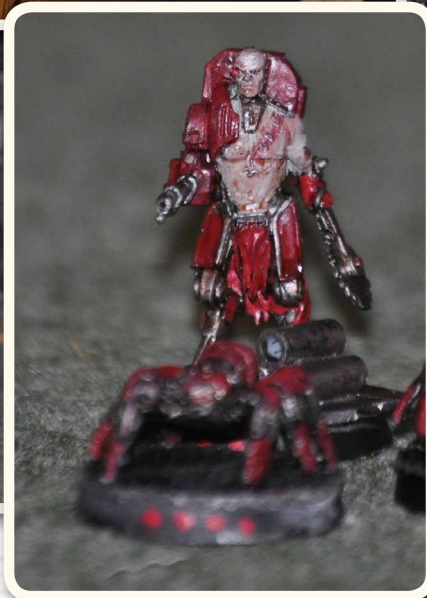
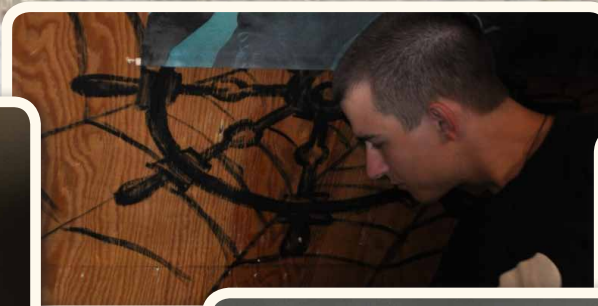
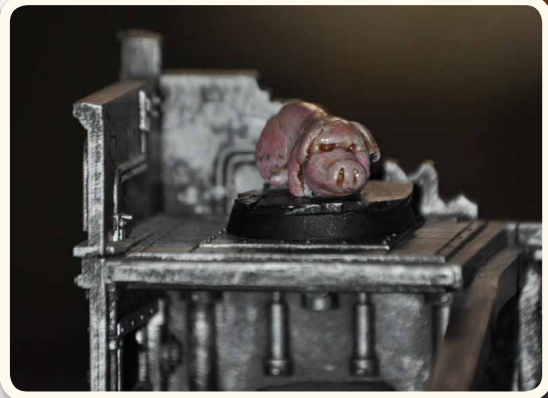
coraz częściej kończy się pełnym zniesieniem granatu. Szrama, który w każdej innej sytuacji byłby wyłączony z gry już po pierwszej turze, nawet siedząc za ścianą, mógł wciąż Reagować na rany, które widziałyby wśród swoich kumpli lub inne oznaki aktywności przeciwni-

ka, niekoniecznie same jego Akcje. Ktoś, kto poprzednio byłby „wyłączony z gry” teraz nadal brał w niej udział.

PODSUMOWANIE: MICHAŁ

25 punktów. Tyle zabrakło mi do zwycięstwa. Niestety, niesamowity fart Seediego na stanowisku strzeleckim i heroiczna odwaga reszty ekipy nie wystarczyły. Stalowi narwańcy dobrze kalkulowali i wykorzystali wszystkie okazje na zdobycie punktów, ostatecznie wyprzedzając mnie o włos. Zbyt ofensywna tura reakcji sprawiła, że musiałem utrzymać niewielką przewagę bez choćby drugiej tury aktywnej, a to okazało się trudniejsze niż myślałem. Wziąłem za duży kęs i zapłaciłem za to cenę. Jestem pewien, że następnym razem podejść do Stalowych ostrożniej - trzeba im spuścić łomot kontrolowany, bo te blaszaki bywają nieobliczalne.

WYGRYWA STAŁOWA POLICJA!



POKAZY W GNOMIE

Jak co miesiąc w zlokalizowanym w Bielsku Białej (ul. Szkolna 15) odbywały się pokazy i introgamingi NST. Zerknijcie na kilka bardzo ciekawych zdjęć wykonanych przy tej okazji przez Annę Poskier. Szczególne brawa należą się za wyjątkowo postapokaliptyczne świnki, tyle że nie wiadomo komu.



STEMPLE I ODCISKI

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

Tematem dzisiejszego artykułu będą tytułowe stemple i odciski, rzecz niezwykle przydatna zarówno w prostych, jak i bardziej złożonych konwersjach. Pokróćce chodzi o powielanie drobnych elementów lub odznaczeń i nanoszenie ich na inne modele. Technika ta przydaje się też przy naprawach uszkodzonych (ułamanych lub zgubionych) części.



Na rynku istnieje kilka produktów przeznaczonych do wykonywania form pod stemple jak choćby „Instant Mold”, który pozwala na wielokrotne formowanie i rozformowywanie. Jego posiadanie nie jest konieczne, przybliżone rezultaty można uzyskać tworząc stemple z popularnych mas epoksydowych takich jak: „Green Stuff”, „Magic Sculpt”, „Pro Create” i wielu, wielu innych.

Osobiście używam „Pro Create” już od kilku lat i bardzo go sobie cenie. Składniki przechowywane są w dwóch osobnych opakowaniach, dzięki czemu nie mają ze sobą kontaktu, co jest bardzo ważne. Masa bardzo długo (nawet kilka lat) zachowuje wszystkie swoje właściwości. W zależności od proporcji jednego lub drugiego składnika możemy uzyskać inne właściwości, wiedza ta jest dość przydatna gdyż pozwala nam dostosować właściwości masy do zaistniałej sytuacji.

% Resin (white)	% Hardener (black)	24 Hour Hardness, Shore D (+/- 2)	Work Life, Minutes (72 / 23 °C)	Comments
40	60	55	180	Softer and more flexible, good for organic shapes. Color: dark grey.
50	50	65	120	Harder and more rigid. Color: medium grey.
60	40	75	90	Very hard and rigid. Good for machines and hard edges. Color: light grey.

Note: All figures are approximate since cure can change depending on the ambient temperature and amount of putty mixed. (See "Additional Curing Information" section).

Na potrzeby artykułu zademonstruję dwa przypadki: prostej płaskiej części oraz bardziej złożonej. Wielu osobom na pewno przypadły do gustu bitsy dostępne w boxie Stalowej Policji, ale kto nie chciałby użyć kilku kratek, wiatraczków czy komputerków w innych modelach, zwłaszcza Molocha? Kto inny być może uszkodził pistolet, lub może chciałby wymienić broń jakiejś figurce. W obu

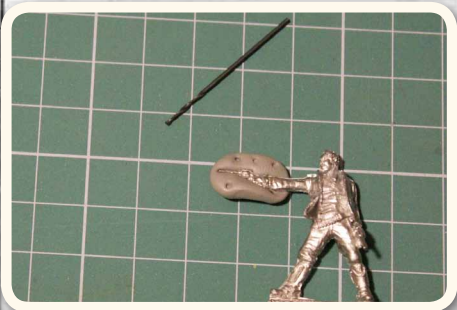
tych przypadkach stemple sprawdzają się wprost wyśmienicie.

Zaczynamy od przygotowania części. Należy je dokładnie oczyścić z nadlewek i linii podziału, gdyż inaczej skopiujemy je i narobimy sobie dodatkowej roboty (której podczas robienia artykułu sobie narobiłem zapominając o nadlewkach na dłoni kowboja).



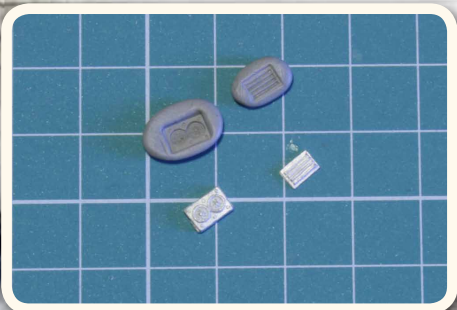
Do przygotowanych części dobieramy kawałki masy epoksydowej w odpowiednim rozmiarze. Następnie wciskamy powielaną część w masę. Aby ułatwić sobie późniejsze rozdzielanie można nieco natłuścić powielaną część olejem. Ważne jest jednak, aby nie przesadzić i dosłownie przetrzeć natłuszczonym ręcznikiem papierowym powielaną powierzchnię.

W przypadku bardziej skomplikowanych kształtów konieczne jest zbudowanie form kilkuczęściowych.



W tym celu tworzymy na powierzchni formy otworki, które umożliwią nam później jej dokładne spasowanie, dzięki czemu unikniemy przesunięć. Otworki wykonujemy np. odwrotną stroną wiertła. Robimy to delikatnie, by nie naruszyć masy przylegającej do powielanej części.

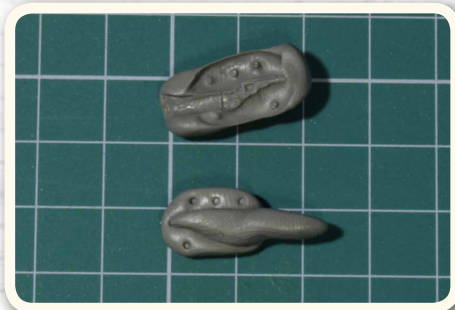
Masę należy zostawić do stwardnienia zgodnie z zaleceniami na opakowaniu (w przypadku „Pro Create” około 8h). Następnie możliwe jest usunięcie powielanych elementów z formy, w przypadku bardziej skomplikowanych kształtów dodajemy jej następną część, uważając przy tym, by nie poruszyć znajdującego się w niej elementu.



Kiedy druga część formy również będzie gotowa delikatnie rozdzielamy formy, stopniowo rozchylając je z każdej strony aż do całkowitego rozdzielania.

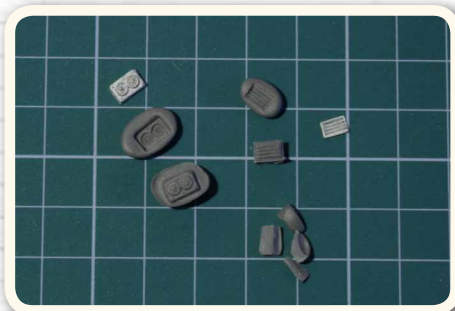


Kolejnym krokiem jest wypełnienie formy masą. Powinna ona posiadać jakąś wystającą część umożliwiającą swobodny chwyt. Będzie to pomocne przy późniejszym rozdzielaniu.



Formę dwuczęściową należy teraz mocno ścisnąć, najlepiej przy pomocy imadła i tak zostawić aż do stwardnienia masy.

Rozdzielanie części i formy należy przeprowadzać podobnie jak rozdzielanie dwóch form - ostrożnie podważając je lekko z każdej strony. Po chwili walki z formami naszym oczom ukażą się powielone części.

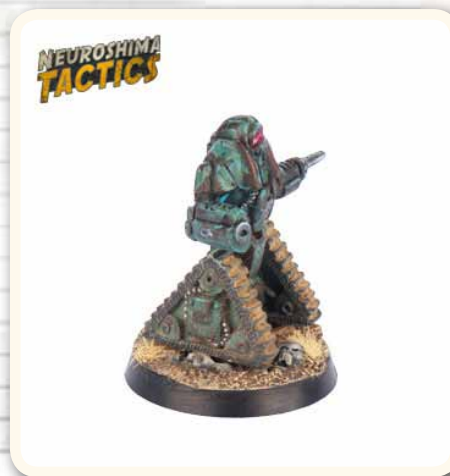


Części te nie są idealnymi kopiami, ich detal traci nieco na jakości, niemniej często tak kopiowane części są jedyną możliwością pozyskania jakiś symboli czy oznaczeń bez kupowania i cięcia na części drugiego modelu.

Powielone części wymagają nieco obróbki - należy je wyciąć z formy, usunąć linie podziału i oszlifować. Jeśli jednak poświęcimy im chwilę, uzyskamy kilka bardzo fajnych części, przydatnych przy wszelkich konwersjach.

Z zaprezentowanej techniki korzystałem wielokrotnie tworząc podstawki pod oficjalne modele.

Czaszki po których jedzie obrońca zostały wykonane tą właśnie techniką.



Właz kanału na podstawie lodowy to właz skopiowany z pleców innej figurki do NST – Kokska.



To tyle w tym miesiącu pozdrawiam wszystkich i do następnego razu!

Lufa tego dzielnego wojaka odłamała się w transporcie do Wydawnictwa. Na szczęście powielając inną lufę udało się bez problemu i śladu naprawić szkodę. Ponadto elastyczność masy sprawia, że lufa drugi raz na pewno już się nie odłamie!

Na koniec pozostaje jedna ważna kwestia: jeśli kopiujecie w ten sposób części wyłącznie na własny skromny użytek, do konwersji czy napraw, wszystko jest ok. Niemniej jeśli kopiujecie całe modele, a nie daj boże kopiujecie i sprzedajecie, to jest to zwykłe piractwo i zdecydowanie nie powinno się tego robić.



YouTube
Posz

Unboxing Neuroshima Tactics Miniatures

GIRLPAINTING
+ Abonuj
516 wideo

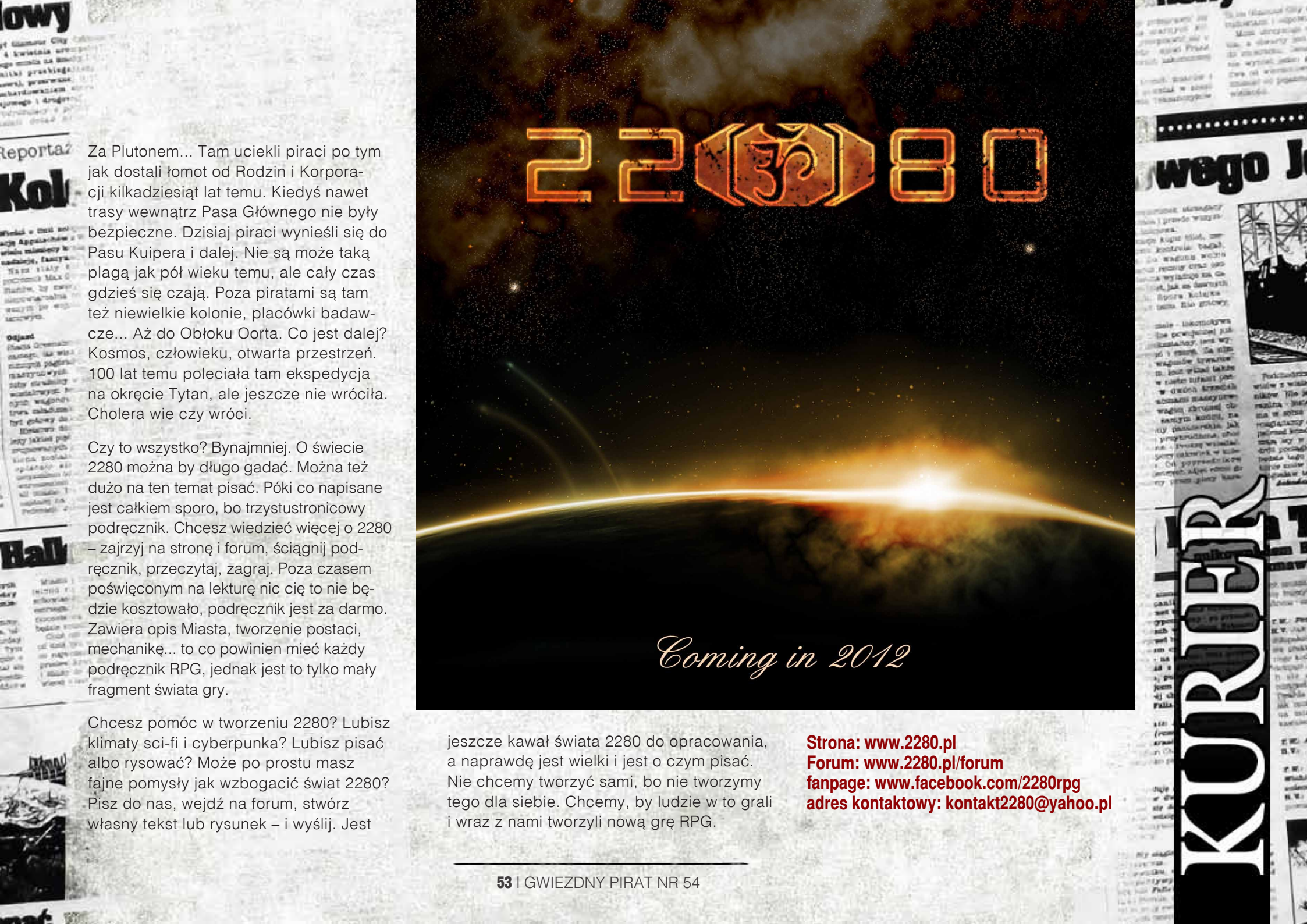
Fajne
Dodaj do
Rekomenduj
1991

Opublikowane 26.09.2012 od [GirlPainting](#)
<http://www.portalpublishing.eu/products/neuroshima-tactics/>
<https://www.facebook.com/NSTactics>

63 ludziom sie to podobó, 0 sie nty podobó.

GIRLPAINTING O NST

Chyba każdy fan bitewniaków zna tę panią. Pochodząca z Niemiec Alexandra prowadzi niezwykle popularny kanał YT o wdzięcznej nazwie GirlPainting. Niedawno ukazał się jej pierwszy film dotyczący NST i... cóż, nie będziemy robić Spoilerów ale jest bardzo pozytywnie. Wkrótce Alexandra zamierza opublikować tutorial, w którym zaprezentuje swoją wersję Kokska, a potem... ale nie uprzedzamy faktów, jak mawia klasyk. Zapraszamy do oglądania, lajkowania i subskrybowani!



2280

Za Plutonem... Tam uciekli piraci po tym jak dostali łomot od Rodzin i Korporacji kilkadziesiąt lat temu. Kiedyś nawet trasy wewnątrz Pasa Głównego nie były bezpieczne. Dzisiaj piraci wynieśli się do Pasu Kuipera i dalej. Nie są może taką plagą jak pół wieku temu, ale cały czas gdzieś się czają. Poza piratami są tam też niewielkie kolonie, placówki badawcze... Aż do Obłoku Oorta. Co jest dalej? Kosmos, człowieka, otwarta przestrzeń. 100 lat temu poleciała tam ekspedycja na okręcie Tytan, ale jeszcze nie wróciła. Cholera wie czy wróci.

Czy to wszystko? Bynajmniej. O świecie 2280 można by długo gadać. Można też dużo na ten temat pisać. Póki co napisane jest całkiem sporo, bo trzystustronicowy podręcznik. Chcesz wiedzieć więcej o 2280 – zajrzyj na stronę i forum, ściągnij podręcznik, przeczytaj, zagraj. Poza czasem poświęconym na lekturę nic cię to nie będzie kosztowało, podręcznik jest za darmo. Zawiera opis Miasta, tworzenie postaci, mechanikę... to co powinien mieć każdy podręcznik RPG, jednak jest to tylko mały fragment świata gry.

Chcesz pomóc w tworzeniu 2280? Lubisz klimaty sci-fi i cyberpunka? Lubisz pisać albo rysować? Może po prostu masz fajne pomysły jak wzbogacić świat 2280? Pisz do nas, wejdź na forum, stwórz własny tekst lub rysunek – i wyślij. Jest

jeszcze kawałek świata 2280 do opracowania, a naprawdę jest wielki i jest o czym pisać. Nie chcemy tworzyć sami, bo nie tworzymy tego dla siebie. Chcemy, by ludzie w to grali i wraz z nami tworzyli nową grę RPG.

Strona: www.2280.pl
Forum: www.2280.pl/forum
fanpage: www.facebook.com/2280rpg
adres kontaktowy: kontakt2280@yahoo.pl

Coming in 2012

KURIER

NIBYKONKURS: REAKTYWACJA

TEKST: FORUM GIER AUTORSKICH

Czy wiecie, że w ciągu ostatnich siedmiu lat w szlachetnym języku Reja, w niewielkim kraju nad Wisłą napisane zostało dziewięćdziesiąt siedem gier fabularnych? Dziewięćdziesiąt siedem erpegów, czasem lepszych, czasem gorszych. Takich na trzydzieści stron i takich na pół kartki. Wszystkie te gry łączy jedna wspólna cecha.

Powstały na konkurs. Ale taki specjalny, nibykonkursowy - bez nagród, sędziów i jury. Konkurs, który został stworzony po to, żeby dziesiątki postów i godzin rozważań o grach RPG przekuć w faktyczne gry. Nieźle wyszło - osiemnaście edycji, dziewięćdziesiąt siedem tytułów, kilkudziesięciu uczestników. To naprawdę sporo – w tym samym okresie komercyjnie ukazało się pięć tytułów.

Ostatnimi czasy trochę zabrakło nam pary - ostatnia duża edycja Nibykonkursu miała miejsce w listopadzie 2010 roku. Napisaaliśmy na nią czternaście gier. Rok później lenistwo poraziło wszystkich i w osiemnastej odsłonie zmagania udział wzięło tylko dwóch autorów. Nadszedł jednak czas, kiedy Starsi Bogowie przebudzili się i wysłali swojego proroka. A ten powiedział:

wstańcie i zróbcie coś, bo lipa jest z Nibykonkursem. Na jego słowa wstaliśmy i robimy!

Panie i panowie, koleżanki i koledzy! Zapraszamy was serdecznie do wzięcia udziału w dziewiętnastej edycji Nibykonkursu! Jedyne, co musicie zrobić, to w tydzień napisać grę fabularną.

No dobra, pracy jest trochę więcej. Po pierwsze 16 października o 17:00 trzeba wpaść na forum gier autorskich - autorskie.wieza.org. Tam, w wyróżnionym wątku znajdziecie trzy hasła, które wylosuje dla nas Paladyn. Co z nimi zrobić? Jest wiele metod i sposobów na to, jak je ugryźć. Najważniejsze jest to, żeby wybrać dwa z nich i na ich podstawie napisać swoją grę. Pełną, całą grę RPG. W tydzień.

Do 23 października (znowu do 17:00) trzeba wrzucić grę na jakieś ogólnodostępne miejsce,

z którego wszyscy mogą ją ściągnąć. Jeśli nie umiecie, napiszcie na forum - ktoś na pewno wam pomoże. Kiedy plik będzie już dostępny przez Internet wrzucacie linka do tematu Nibykonkurs 19 - Tematy i Prace na znanym już forum (autorskie.wieza.org).

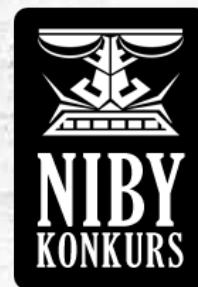
Po zamknięciu listy, około godziny 18:00 pojawi się arcyważna Magiczna Rozpiska. Z niej dowiecie się, które gry macie przeczytać, zrecenzować i ocenić. W naszym Nibykonkursie nie ma jury - ale w tym roku postanowiliśmy to trochę zmienić. Każdy uczestnik zgłaszający swoją grę będzie miał do przeczytania i zrecenzowania 4-5 gier innych uczestników. To dżentelmeńska umowa. Nikt nie będzie nad nikim stał i zmuszał do czytania gier. Ale wysyłacie swój projekt właśnie po to, żeby ktoś go przeczytał i ocenił. Skoro tak, to bądźcie na tyle eleganccy, żeby zrecenzować wyznaczone prace innych autorów.

I znowu - tydzień czasu na recenzje i oceny. 30 października na forum publikujemy recenzje i oceny. Po obliczeniu głosów poznamy finalistów. I znowu rozpoczyna się tydzień na recenzowanie i ocenianie finałowych gier. Na szczęście ten etap nie jest dżentelmeńskim obowiązkiem - recenzuje i ocenia ten, kto chce i czuje się członkiem Nibykonkursowej społeczności.

Recenzje i oceny finałowych gier wysyłamy do Arbitra do 6 listopada, do godziny 17:00. Dzień później nasz nieoceniony Arbitr policzy głosy, przeczyta recenzje i ogłosi zwycięzcę.

Fajnie, prawda? Zatem dołączcie do nas!

Garść przydatnych linków:
Czym jest Nibykonkurs? | Nibykonkurs - prace



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota