

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

MOLOCH-PRAKTYKA CHAOSU

A TAKŻE: **KIM JEST INSANE MAX?** | POSTERUNEK W NST | **3 DODATKI**

SPIS TREŚCI

NEUROSHIMA:

3 MINI NEWSLETTER

5 KONKURS NA OPIS BOHATERA

18 PROFESOR - SCENARIUSZ

28 MOLOCH - PRAKTYKA CHAOSU

TACTICS:

35 POKAZY I TURNIEJE

37 NOWOŚCI W LINII

38 PORADNIK: POSTERUNEK

45 BUMKA W KOLORZE

GRY PLANSZOWE:

72 KULISY ESSEN 2012

DODATKI NADZWYCZAJNE

46 GOTUJ Z MORYCEM I GEIGEREM

DODATEK DO BOHATERA MAXX

46 GRA WIELOOSOBOWA

NST DLA 3, 4 GRACZY

46 ABC SĘDZIEGO

O TURNIEJACH NST

NA OKŁADCE:

KONWÓJ MASZYN
IL. MICHAŁ SZTUKA



CHAOS W ZACHOWANIACH MASZYN MOLOCHA



AGREGAT ALIGIERSKIEGO



RELACJA Z TARGÓW W ESSEN



POSTERUNEK - PORADNIK



PORADNIK MODELARZA

WSTĘPNIAK

Przetrwaliśmy koniec świata z 21. grudnia, przetrwaliśmy też rodzinne do bólu Święta. Uff...Rozpoczynamy rok 2013. z nadzieją na kupę świetnych sesji, partii i LARPów.

W tym roku czekają nas obchody 10-lecia Neuroshimy RPG oraz jubileusz Zombiaków, które też mają już dwie cyferki w rubryce „wiek”. Przygotowujemy się na to w Portalu od ładnych kilku miesięcy - będzie się działo!

A tak na dzień dobry ograbiliśmy Was z jednego miesiąca, po numerze listopadowym publikując od razu styczniowy. Ten niecny postępek wynika z żalu niżej podpisanego. Koniec z tym, że - przykładowo - numer grudniowy ukazuje się w ostatni piątek grudnia! Nie mogę już dłużej wytrzymać, że w momencie premiery Pirat jest już de facto o miesiąc przeterminowany! Od teraz każdy Pirat to także w numeracji świeżość i zapach nowości - z odpowiednią datą i przeznaczeniem do spożycia przez kolejne cztery-i-pół-tygodnia. 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: Ten, który jest legendą; 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

NEUROSHIMOWE WIĘSCI

MINI NEWSLETTER

Oto paczka wieści z uniwersum Neuroshimy w skondensowanej formie. Jeśli masz ochotę na pełną wersję, zaprenumeruj Neuroshimowy Newsletter. Dzięki temu gorące informacje z pierwszej ręki będą regularnie lądować na twojej skrzynce e-mail!

Napisz: szyma@wydawnictwoprtal.pl

BOHATER MAXX

Podoba Wam się „Bohater Maxx”? Mamy olbrzymią nadzieję, że tak! Pierwsze sygnały i opinie są bardzo pozytywne. W pierwszej recenzji (w serwisie Tawerna RPG) dodatek otrzymał ocenę 4+ w skali szkolnej.

Jak zwykle w przypadku dodatków do Neuroshimy, prócz opublikowanych na papierze materiałów czeka całe mnóstwo dodatkowego stuffu, który ukaże się w internecie. W najbliższych numerach Pirata oraz na stronie wydawnictwa będziemy je publikować. Zresztą - od razu realizujemy obietnicę, a to za sprawą...

Apokalipsa
to dopiero początek

GRA FABULARNA GRY PLANSZOWE GRA BITEWNA

A TAKŻE: OPOWIADANIA, GRA KOMPUTEROWA, ROZBUDOWANE LINIE DODATKÓW
OLBRZYMIĘ WSPARCIE FANÓW (TEKSTY, ROZSZERZENIA, MUZYKA, KONWENTY, ROZGRYWKI)

WIELE GIER. JEDEN ŚWIAT. WKROCZ DO UNIWERSUM NEUROSHIMY

NEUROSHIMA



Z ILUSTRACJAMI
ARTYSTÓW:
tomasz jędruszek
sławomir maniak
daniel grzeszkiewicz
sandra duchiewicz
jakub jabłoński
mariusz gandzel
michał sztuka

GOTUJ Z GEIGEREM I MORYCEM

Z okazji Świąt opublikowaliśmy dodatkowy rozdział do „Bohatera Maxx”. W nim powracają neuroshimowe maskotki - niestety nie panienki z Detroit, tylko żółw Moryc i królik Geiger. Zwierzaki opowiadają o tym, jak poradzić sobie z kwestią wyżywienia w Zaszpanych Stanach, które zasadniczo łakomczuchów nie rozpieszczają, Spora dawka sztuki przetrwania z przymrożeniem oka - oto co czeka Was w rozdziale. Żeby rzecz się nie zgubiła, dołączamy ją na końcu numeru - zerknijcie!

MUTANCI

Zespół koncepcyjny do spraw zmutowanej ludzkości spisał się na medal, nadsyłając horrendalną ilość materiałów. Multidej drukuje wszystko skrzętnie z zamiarem opanowania tego w okołochoinkowych okolicznościach. Wszystko po to, by przyszłoroczne prace nad dodatkiem bazowały na solidnych fundamentach.

NEUROSHIMOWY KALENDARZ

Na koniec roku mamy dla Was jeszcze jedną publikację-niespodziankę. Rzutem na taśmę przygotowaliśmy neuroshimowy kalendarz. Kto nie śledził Portalowej WWW ani neuroshimowego facebooka, ten stracił szansę na jego zdobycie - zamówienia przyjmowaliśmy jedynie do 21. grudnia. W chwili, gdy czytacie te słowa (zakładając, że czytacie je w kilka dni po premierze numeru), limitowana liczba egzemplarzy kalendarza pewnie kończy się drukować.



KONKURS NA OPIS BOHATERA

Mamy przyjemność ogłosić zwycięzców konkursu na opis bohatera. Wygrywa **Karol Woźniczak** ze swoim znakomitym tekstem „Raport nr 666” - serdecznie gratulujemy! II miejsce przyznaliśmy pracy **Jarosława „Yarina” Bomby**, a trzecie pracy **Grzegorza Hellicha**. Serdecznie gratulujemy! Dziękujemy wszystkim uczestnikom. Na następnych stronach prezentujemy zwycięskie i wyróżnione prace.

KONKURS NA OPIS BOHATERA

ZWYCIĘSKA PRACA:
KAROL „ELIASH” WOŹNICZAK
RAPORT NR 666

Archiwum z dnia: 4.07.2055

Raport nr 83-914727-1-X

Ośrodek DR-2819 cały drżał. Ludzkie mózgi, podłączone do komputerów, gotowały się w wypełnionych szarą mazią słojach. Wszystkie jednostki obliczeniowe starannie analizowały najnowszy raport, jaki wysłała Matka z sektora INF:97/21. Był to ostatni komunikat jaki zdążyła nadać, nim mieszkańcy ludzkiej osady Hell Gate uszkodzili jej przekaźnik. Matka prawdopodobnie została rozebrana na części, podobnie jak oddział zwiadowców, którym zarządzała.

Przywódca: 180 centymetrów; włosy: czarne; owłosienie na twarzy: czarne; odzież: czarna; imię [prawdopodobieństwo 88,76%]: Max; Pochodzenie [prawdopodobieństwo 56,83%]: południowo-zachodnie obszary Stanów Zjednoczonych Ameryki; Istotne cechy: strzelec [broń krótka], lider, wysoka odporność na ból, odwaga; Poziom zagrożenia: [TRWA ANALIZA... 37%... PROSZĘ CZEKAĆ, ŻYCZYMY MIŁEGO DNIA]; Niezbędne działania: [OCZEKUJE]

Żaden z ośrodków decyzyjnych nie radził sobie dobrze z ludźmi. Ludzie jako masa nie

stanowili problemu. Byli po prostu ubraną w mięśnie i kości statystyką, którą można było skutecznie eliminować. Nie trudno dzielić ich na cywili, żołnierzy, dowódców. To proste rachunki. Łatwo podejmować przy nich decyzje.

Znacznie gorzej działało się gdy pojedynczy człowiek stawał się na tyle istotny, że należało nadać mu osobny katalog, skoncentrować się na nim, nazwać go i dowiedzieć się o nim jak najwięcej. Taki wyjątek spotykał jedynie najbardziej niebezpieczne dla Molocha jednostki. Kiedyś nie było ich wielu: Alluvach, Nestugov, później liderzy największych osad. Z czasem katalogi rosły. Każdy kto stawał się poważnym zagrożeniem musiał do nich trafić. I mimo, że maszyny nie mają uczuć, wszystko zawsze drżało gdy pojawiał się kolejny ludzki bohater. Tak było i tym razem.

Komunikat ART17: Dnia 5.6.2055 Obiekt Max lokalizuje bazę MX19. Rozmrożono i przywrócono funkcje życiowe istotnych jednostek. Naukowcy MX19 zasilają Posterunek i osadę ludzką Hell Gate. 291,17% wzrostu wydajności w adaptacji przez ludzi elementów jednostek bojowych, specjalnych i taktycznych.

Max pojawił się znikąd. Typowy awanturnik z dalekiego południa. Większość ludzi zwracała większą uwagę na jego towarzysza, Indiańca chodzącego w obstawie wielkiego pająka. Max okazał się jednak bardziej wartościowy niż sugerował jego wygląd. Łamał stereotyp typowe-

go meksa. Wojownikiem był świetnym, ale łeb też miał na karku. I fascynowały go maszyny Molocha. Chłonał o nich wiedzę z każdego możliwego źródła. W kilka miesięcy stał się jednym z najlepszych Skoperów na północy. Sławę przyniosło mu odnalezienie schronu, z zahibernowanymi naukowcami, specjalistami od elektroniki, mechaniki, robotyki i informatyki. Nie dość, że dopiero od tego momentu głośno stało się o Hibernatusach to jeszcze najęźsze, przedwojenne umysły nagle potężnie rozwinęły wiedzę o wybebeszaniu maszyn Molocha oraz cyberwszczepach. To była rewolucja. Max stał się sławny, wiele bogatych organizacji pragnęło go mieć w swoich szeregach, zyskał wiele cennych kontaktów i znajomości...

Niezbędne działania: Natychmiastowa eksterminacja.

Archiwum z dnia: 5.11.2059

Raport nr 83-921612-9-7

Pomimo wytężonych wysiłków zwiadowców Molocha, Max okazał się nieuchwytny. Słuch o nim zaginął na kilka długich lat, kiedy wykonywał zlecenia dla Posterunku oraz żył jako wolny strzelec. Głośno zrobiło się dopiero w listopadzie 2059 kiedy stanął na czele oddziału złożonego z potomków europejskich osadników. Eskortował wtedy do Wędrownego Miasta jednego z agentów Alluvacha, który wspomógł sztab Posterunku zdradzając im wiele cennych faktów o programowaniu maszyn.

NEUROSHIMA



KONKURS NA OPIS BOHATERA

Komunikat FZS894: Obiekt Max zlokalizowany. Wdrożenie procedury DR39. Natychmiastowa eliminacja.

Na tym jednak nie skończyły się zimowe dokonania Maxa, który dorobił się pseudonimu Insane Max. Ludzie do dzisiaj opowiadają, jak uzbrojony w słup od znaku drogowego, rozłożył na podzespoły siedmiu łowców. Z pewnością nikt też nie zapomni o obronie Broken Wings. Żołnierzom brakowało ciężkiego sprzętu, a do miasta zbliżał się dobrze opancerzony mobsprzęt z Juggernautem na czele. Max i jakiś domorosły Monter złożyli treubusz, z którego ostrzelali maszyny gruzami miasta. Moloch chyba nigdy nie wybaczy sobie tej porażki. Skoperowi udało się nawet dorwać grupę ubranych w pancerze wspomagane cyborgów, które posłużyły jako elementy do budowy sprzętu dla wojsk Posterunku.

Moloch posyłał najcięższy sprzęt wszędzie tam gdzie mógł pojawić się Insane Max. Jednak bohater w końcu znudził się frontowym życiem i po raz kolejny zniknął, najpewniej szukając przygód gdzie indziej. Ludzie plotkują, że spędził kilka miesięcy w Neodżungli, polując na okazy tamtejszych mutantów. Podobno nawet pomagał Stalowej Policji w walce z oszalałymi Devil's Sons! Co dzieje się z nim naprawdę pozostaje tajemnicą.

Archiwum z dnia: 6.4.2067, 11:47

ERROR. PROSZĘ ZACHOWAĆ SPOKÓJ.

ALARM 1397: Intruz w sektorze głównym IX 76. Wszystkie systemy... Awaria systemów obronnych, trwa naprawa. Awaria jednostek napr...

Nagle żelazne wrota serwerowni eksplodowały. Słup ognia wdarł się do sali wypełnionej ludzkimi mózgi, pracującymi dla Molocha od wielu lat. W blasku płomieni do środka wszedł uśmiechnięty, postawny mężczyzna, z kilkutygodniowym zarostem na twarzy, cygarem w ustach i ciężkim karabinem maszynowym w łapach.

- Mówiłem, że w końcu po ciebie przyjdę, żelazny sukinsynu...

Wartownik był zbyt wolny, nim wymierzył w intruza, granat EMP dezaktywował go, podobnie jak aparaturę podtrzymującą życie mózgow myślących dla Bestii. Max spokojnie włożył kolejną taśmę do podajnika karabinu. Ogluszającym odgłosem nieustającej serii oraz wyciu uszkodzonych maszyn, towarzyszył jedynie radosny śmiech największego twardziela Zastranych Stanów...

PRZECIĄŻENIE. REINSTALACJA SYSTEMU.

II MIEJSCE JAROSŁAW „YARIN” BOMBA ŻYCIE...

Mężczyzna o siwych włosach uśmiechnął się. Jego posiniaczone policzki, napuchnięta war-

ga i naderwane lewe ucho nie przeszkodziły w okazywaniu tryumfu.

- Widzisz, Aiden, lojalność jest głównie warta, gdy wchodzi w drogę gablom. Kto jak kto, ale ty powinieneś doskonale o tym wiedzieć.

Adresat nie odpowiedział.

- No tak, to ja zawsze gadam, a ty robisz – taki udany związek, co nie? Boli?

Aiden splunął. Na tle piaskowej burzy, oddalonej na zachód od szosy 666, podnosząc się z jezdni wyglądał groteskowo. Trzymając się lewego boku, z którego sączyła się brunatna maź, spojrzał na Bruna, sycząc przez nos.

- Byliśmy przyjaciółmi.

- Tak, byliśmy, ale okazałeś się słaby, Aiden. Po tylu latach niczego się nie nauczyłeś.

Mężczyzna z kucykiem wstał. Jego klatka piersiowa poruszała się szybko i rytmicznie, a usta układały się co chwilę w grymasy bólu.

- Zdradziłeś – wysapał.

- Gówno. Wybrałem lepsze jutro. Mam już dosyć bycia psem na posyłki, dumnie – zaakcentował specyficznie – nosząc pieprzone naszywki, pieprzonych Szarych Psów.

Cisza, przerywana od czasu do czasu smaganiem drobinek piasku, nie dawała zbyt wielkiej szansy Aidenowi – był sam na sam z Brunem.

NEUROSHIMA



KONKURS NA OPIS BOHATERA

Jego Indian 841 nie nadawał się już do niczego, no, może oprócz wymiany na przeciętne żarcie i nocleg w jakimś zapyziałym miejscu.

- Zostawię cię tutaj. Nie będę zabijał faceta, z którym spędziłem trzydzieści lat życia. Sępy, czy kojoty dokończą to, co zacząłem.

- Znajdę cię, Bruno. Znajdę i zabiję.

Aiden runął na ziemię. Cios kolbą w głowę powalił mężczyznę upadającego obok MP5tki. Mdlejąc wpatrywał się prosto w lufę swojego, jak się okazało, jedynego przyjaciela.



Najemnicy byli wyczerpani. Ponad trzydzieści godzin walki na pełnych obrotach wykańcza nawet największych twardzieli.

- Pieprzone mutki.

Mężczyzna pogładził rdzawą od zaschniętej krwi i wszechobecnego syfu brodę, wpatrując się w horyzont.

- Szefie, mamy przejebane – stwierdził chuderlawy azjata, ocierając kurz z czoła.

- Nie my, oni – odparł.

- Przecież kończy nam się amunicja, chłopaki rzygają krwią, a tych parszywołów jest coraz więcej! – uniósł się technik Szponów.

Aiden zmierzył go wzrokiem, ponownie pocierając brodę. Doskonale zdawał sobie sprawę z sytuacji w jakiej znalazła się jego grupa najemników, ale nie mógł okazać słabości. Po prostu nie mógł.

- Chris, Sammy, zanieście chłopaków do szopy. Niech tam rzygają. I dajcie im broń.

- Ale, Aiden...

- Daj im broń – mężczyzna rzucił Chrisowi pistolet maszynowy, a sam wyciągnął nóż obliczając jego ostrze, po którym spłynęła czerwona smuga. Ten mały rytuał był niczym królicza łapka przy kluczykach rajdowców z Ligi, lub różaniec owinięty wokół nadgarstka kaznodziei.

Technik wzdrygnął się i krzyknął do ucha Aideny.

- Możemy rozpieprzyć te rury! Ciśnienie pierdyknie w stronę mutków i odwróci ich uwagę. Możecie zająć ich z boku i powyrzynać.

Mężczyzna z kucykiem, nie odwracając wzroku od horyzontu, zapytał:

- Sammy, ile masz jeszcze kulek w snajperce?

- Cztery.

- Czyli zdejmiesz sześciu. Ja z Chrisem resztę. Lewus – nieznacznie odwrócił głowę w stronę azjaty – masz siedem minut. Daj nam załogę.

Technik wyciągnął narzędzia ze swojej torby i zaczął ich używać przy spojeniu rur.

- Mamy jedną szansę. Lewus odwraca uwagę, Sammy zdejmuję najbardziej agresywnych, a razem z Chrisem przytulamy brzydali, obcinając im kutasy. Już nigdy nie zaciągną się tym głównym, powietrzem znad Missisipi – szef Szponów uśmiechnął się, jednak nikt nie mógł tego zauważyć – na martwych nerwach tej części twarzy oznaki życia okazywał jedynie zarost.

Dwadzieścia minut później było po wszystkim. Plan martwego od niekontrolowanego wybuchu azjaty w sumie się udał. Mutki zostały zaskoczone przez Szpony, jednak cholernie zaciekle się broniły. Aidenowi udało się przeżyć.

- Tu, tu jestem..

Chrapliwy półszepet zwrócił uwagę kulejącego i wycieńczonego szefa najemników. Chris leżał na plecach. Lewa noga ułożyła się w dziwaczny symbol, dwa metry od jego głowy. Krztusząc się krwią, starał się zachować jasność umysłu, na tyle, na ile pozwalała mu na to odporność na ból.

- Co z chłopakami?

- Nie żyją.

- A... a Anders, Garret i Mary?

- Wybuch naruszył ściany szopy i nic z niej nie zostało – odparł szorstko Aiden.





- Ja pierdole.

Szef najemników rozglądnął się wokół. Gaz z rur, dym i powietrze Missisipi tworzyły wybuchową mieszankę, a na dodatek wiatr wzmógł się ze wschodu – wiał prosto na siedlisko mutantów. Aiden zaklął pod nosem.

- Będą tu za niecałe pół godziny, a Lorintz nie będzie czekał z wyplatą.

- Szefie, wstrzyknij mi ostatnie dawki DeadLine'a. Dam radę do Saint Louis.

Mężczyzna w kucyku wyciągnął pogiętego papierosa i drżącą ręką włożył do ust, nie odpalając go.

- Nie da rady, młody. Nie będę tracił na ciebie tego syfu. Nie daj się tym skurwielom.

Chrapliwe i przerywane atakami kaszlu krzyki Chrisa nie zatrzymały Aiden, który kulejąc ruszył na północ. Jego wzrok nie zatrzymał się kilka minut później, gdy zauważył zarysy postaci szybko sunących w stronę miejsca, z którego odchodził.



- Byłeś cudowny.

Aiden nie odpowiedział. Sięgnął po papierosa i odpalił, zaciągając się. Kobieta przytuliła się do jego piersi, gładząc go po zaroście.

- Te wszystkie blizny. Tak ci współczuję.

- Nie rób tego. Każda z nich jest efektem moich wyborów, a ich nigdy nie żałuję.

- Ależ, kochanie, ja nie chcia...

- Właśnie że chciałaś.

Mężczyzna strącił kobietę i wstał, zakładając spodnie. Dym z papierosa rozniósł się w dusznym i małym pomieszczeniu, gryząc w oczy.

- Wyjeżdżam z Nowego Jorku. Na zawsze.

- Ale, Aiden! Ja nie mogę tak od razu i w ogóle – zaskoczona kobieta poderwała się z łóżka, a jej obfite piersi zafalowały.

- JA wyjeżdżam – odparł sucho mężczyzna, sięgając po płaszcz.

- Ale co z naszymi planami? – załkała.

KONKURS NA OPIS BOHATERA

Mężczyzna w kucyku nie odpowiedział. Biorąc wszystkie swoje rzeczy ruszył w stronę drzwi.

- Jesteś skurwysynem, Aiden.

- I tu się z tobą zgodzę – odparł, nie odwracając się. – Wychowała mnie wyrefinowana suka i wiesz, jak miała na imię?

Kobieta nie odpowiedziała.

- Życie – rzucił, zatrzasnąc za sobą drzwi.

III MIEJSCE GRZEGORZ HELlich CO CZYNI BOHATERA?

Zobaczyłeś mnie, jak wchodzę do miasta ubrany w skórzany płaszcz, spod którego wystaje stalowy pancerz, po bokach zwisa 1911 oraz Ingram, a na pasku kołysze się pęk granatów. Zobaczyłeś mnie, jak rzucam pod nogi szeryfowi pięć głów gangerów, którzy terroryzowali okolicę. Zobaczyłeś mnie, jak odbieram zapłatę i bez zbędnych emocji kieruję się na drinka do tej speluny zwanej barem. Zobaczyłeś mnie i się do mnie przysiadłeś pytając, czy możesz mi zająć chwilę. I co, teraz mi pewnie powiesz, że chcesz zostać bohaterem?

Nasłuchałeś się opowieści różnych pomyleńców, jak to pięknie i słodko jest umrzeć za ojczyznę? Jak to kobiety same padają Ci do stóp? Jak to wszyscy traktują Cię z czcią godną starodawnych cesarzy? I co jeszcze? Może

Moloch ma datę ważności, po której się sam rozsypie a Ty w blasku chwały na jego szczątkach zatkniesz gwiazdzisty sztandar albo inną kolorową szmatę któregoś z watażków? Oj dziecko dziecko... muszę Cię rozczarować...

Ten, kto powiedział, że pięknie i słodko umiera się za ojczyznę był jakimś pomyleńcem. Ojczyzna dziś nie taka jak dawniej, ale nie w tym rzecz. Widzisz, śmierć to śmierć. A im paskudniejsza, tym gorsza. I wiesz co Ci powiem? Widziałem wielu takich, co to zdychali za ojczyznę. Bo śmiercią tego się nazwać nie da... Tommy Hillgsberg w bitwie z maszynami pod Nowym Gettysburgiem zarobił 17 ran ciętych od ciężkiego łowcy stając mu na drodze. Wszystkie od pasa w dół. Widok paskudny. Chłopak był w twoim wieku, może rok albo dwa starszy. A darł się i płakał jak mała dziewczynka. I wiesz co wtedy czułem? Smutek i radość. Smutek, że dobrego człowieka szlag trafił i jedyne co można zrobić to go dobić by się nie męczył. Radość, że ta maszyna wpadła na niego, a nie na mnie... Dziś o bitwie, która zatrzymała ofensywę Molocha na całe 3 tygodnie w okolicy Sioux Falls wiedzą nieliczni. Z naszego dawnego oddziału przeżyłem tylko ja i stary Lucklight. O bohaterskim Tommym, co broniąc radiostacji zatrzymał łowcę poza nami dwoma nie słyszał chyba nikt...

Myślisz, że jak bohaterskim gestem będziesz ratować niewinnych, to w ramach wdzięczności nadobne dziewoje same będą ustawiać się

przed tobą w kolejce? Kiedy razem z braćmi Stonewellami przyjęliśmy zlecenie na uratowanie czwórki małych porwanych przez Sombre w okolicy Roswell gorzko przekonaliśmy się, na czym polega wdzięczność miejscowych. Trevor, najstarszy z braci zginął w trakcie akcji ratując dzieciaka, który był na tyle głupi by szwendać się po terenie mutantów. Marvin, najmłodszy z trójki, zarobił jakąś dziwną zatrutą włócznią pod żebra osłaniając nasz odwrót. Razem z Remingtonem odciągnęliśmy go od mutanciego obozowiska. Jego oraz dwójkę z pozostałych przy życiu dzieciaków: małą dziewczynkę, Tinę, oraz chłopca, Sama. Kiedy mutki ruszyły za nami w pogoń, Marvin kazał nam iść dalej, a samemu rozstawił się na drodze z karabinem, garścią naboju i kilkoma granatami. Spojrzenie w jego oczach mówiło wszystko.

Po niecałym kwadransie morderczego biegu z dziećmi pod pachami usłyszeliśmy huk eksplozji pąka granatów. To był Marv... Po dotarciu do Roswell Remi doprowadził Tinę i Sama do ich rodziców. Cieszyli się niezmiernie. Całowali go i życzyli mu jak najlepiej. Ale kiedy pozostali rodzice oraz sołtys zrozumieli, że więcej nikt już nie przyjdzie, że pozostała dwójka, Maria i Alexandra nie wrócą do domów, zaczął się cyrk. Tego dnia poznaliśmy co to znaczy wdzięczność prostego człowieka. Krzyk i lament kobiet połączony z groźbami i wyzwiskami ze strony mężczyzn otoczyły nas z każdej strony.



KONKURS NA OPIS BOHATERA

Na nic zdały się próby sensownej rozmowy. Tłum mieszkańców zadupia pośrodku pustkowia zwałił na nas swoją winę. To my nagle staliśmy się winni tego, że nikt nie dopilnował dzieciaków tydzień temu. To my byliśmy winni, że nikt nie ruszył im przez ten tydzień z pomocą. To my staliśmy się nagłe złymi i wrednymi mutkami, które porwały i zabiły dwójkę bezbronnych dzieci. To my zasługiwaliśmy na śmierć.

Nie mogłem uwierzyć w te wszystkie absurdalne słowa wypowiedane przez miejscowych. Czy oni się z dupami na rozumy pozamieniali? Przecież ruszyliśmy na pomoc ich dzieciakom. Straciłem dwóch kumpli, Remi stracił dwóch braci! Udało się nam uratować tą dwójkę, a jednak to wszystko nasza wina? Czy ludzie naprawdę mogą być aż tak głupi?

Tłum gęstniał i gotował się coraz mocniej z każdą minutą. W końcu jedna z kobiet, chyba matka którejś z zabitych dziewczynek rzuciła się na Remiego z nożem. Obezwładnił ją bez problemu i rzucił o ziemię. Dosłownie padła mu do stóp. Remi spojrzał się na mnie tylko i swoim zwyczajem puścił do mnie oczko z lekkim uśmiechem dodając „ostatni stawia kolejkę” po czym samemu wyciągnął z kieszeni granat-atrapę a mnie pchnął w stronę bramy. Uciekłem. Biegłem w stronę wozu jak szalony. Kiedy odpalałem silnik widziałem, jak tłum linczuje ostatniego z braci Stonewellów. Linczuje go w nagrodę za to, że jego bracia poświęcili

życie by uratować miejscowe dzieciaki. Linczuje go po to, bym ja mógł uciec ze swoim.

Tamtego dnia zrozumiałem, że molocho jest dokładnie tym, na co zasługujemy. Jest tym, co najgorsze w ludziach i tym co ludzie sami sobie szykowali przez cały czas trwania upadłej już cywilizacji. Molocho to my. A my jesteśmy jego odzwierciedleniem. Może więc już czas, byśmy wszyscy przyznali, że skurwysyństwo to nasza prawdziwa natura? Może już czas, byśmy ogłosili światu, że to my, a nie Molocho, Smart, Neodżungla czy inne siły wyższe ponosimy odpowiedzialność za upadek świata sprzed 30 lat? Może czas najwyższy przyznać, że to my jesteśmy najgorszym, co mogło spotkać tą ziemię?

Wierzysz w to? Czujesz to? Naprawdę kręcą cię takie brednie? Powiem Ci, że wielu takie brednie przekuwa na swoją modłę w coś w rodzaju moralnego usprawiedliwienia. Potem chodzą i głoszą, że czas się poddać Molochowi i Smartowi. Czas poddać się bestiom i zapłacić za grzechy. Sekciarze i inne szumowiny wmawiają nam, że nie mamy prawa żyć. A ludzie to kupują. Tak samo jak kupują niewolników albo dragi od podejrzanych dilerów. Sami brzydzą się podetrzeć tyłek choremu starcowi, ale nie przeszkadza im kupowanie życia niewolników albo śmierci gladiatorów i ćpunów.

I to też jest chore. I z tym też trzeba walczyć. Dlatego też jeżeli te wszystkie parszywe doświadczenia nauczyły mnie czegokolwiek, to

właśnie tego, że skurwysyństwo trzeba tępić na każdym kroku. Czy to mutek, czy to Molocho, czy to pomyłony sekciarz, czy rygorystyczny sędzia. Każdy, kto przegina za bardzo pałę stanowi zagrożenie nie tyle dla siebie, co dla innych. I dlatego też trzeba mu wyrządzić przysługę i się go pozbyć. I tym się właśnie zajmuję.

Czy to czyni mnie bohaterem? Powiem Ci tak chłopcze: bohaterów nie ma. Byli, chwilę pożyli, po czym zdechli i szejli marnie. Bo taki jest los bohaterów. Bohaterów jak bracia Stonewellowie czy Tommy Hillgsberg oraz setki, jak nie tysiące innych, o których nikt nigdy nie słyszał i raczej już nie usłyszy. Bo ludzie dzielą się na tych żywych i na tych bohaterskich. Chociaż z drugiej strony, kto z nas chce żyć wiecznie? To co, chcesz zostać bohaterem?

PRACA WYRÓŻNIONA
TOMASZ „VINCENT”
BŁASZKIEWICZ
BOHATER

Nick spojrzał na jednopiętrowy budynek zbudowany z czerwonej cegły. Strażnik bramy powiedział mu, że casting na najemnika był na pierwszym piętrze. Casting? Co to kurwa jest? Komuś się chyba w dupie poprzewracało. Mężczyzna zgarnął swoje długie włosy i związał je gumką w koński ogon. Ruszył, mrużąc coś pod nosem ku wejściu. Na piętrze,

NEUROSHIMA



KONKURS NA OPIS BOHATERA

w małym ciasnym biurze, przywitał go tyczkowaty jegomość w poplamionym garniturze i wielkich pinglach na nosie. Wyjaśnił Nickowi, że Point Town ma pewne kłopoty i szuka cyngla do wynajęcia, a cały ten casting to kilka pytań na które będzie musiał odpowiedzieć, aby radni mogli wybrać najlepszego kandydata na ta posadę. Chuderlak wskazał mu krzesło stojące przed jego biurkiem i wręczył kartkę papieru z napisaną na niej cyfrą 3 z prośbą aby ten trzymał ją cały czas przed sobą na kolanach. Nie wierzę że to się dzieje naprawdę. Nikt mi w to nie uwierzy.

Imię: „Nickolas, ale mów mi Nick. Ha ha a czego się spodziewałeś Żelaznego Wojownika albo Mrocznego Żniwiarza? Oj wsioki wsioki”

Nazwisko: „Na cholerę ci moje nazwisko? Formalności? Wiesz gdzie mam twoje formalności? No.”

Wiek: „Jaja se robisz? Po co ci mój wiek? Tylko ani słowa o formalnościach. Cokolwiek tak? Dobrze wpisz 24. Że nie wyglądam na tyle? Niech ci będzie, 30. No szlag mnie zaraz trafi! To na ile ci wyglądam? No to wpisz 38 i ani słowa więcej na temat mojego wieku!”

Pochodzenie: „Nie twój zasrany interes. Co? To też musisz wiedzieć? Powiedzmy, że w młodości spędzałem dużo czasu blisko cycających córek teksańskich farmerów, ok? Tak, kurwa Teksas.”

Cecha z pochodzenia: „Jakieś znaki szczególne? Znajomi mi mówili, że silny jak koń. Złośliwi dodawali, że tak też wyglądam, człowiek zwany koniem, mówili. Teraz mają problem z poprawną

artykulacją. Ciężko się gada bez zębów. Ciebie też to bawi? Tak myślałem.”

Cechy: „Opisać się w kilku słowach? No cóż, jak widzisz ułomkiem nie jestem, a pancierz który nosze swoje waży (**Budowa17**). Tak, to dobry kawał żelastwa, nie raz uratował mi życie. Poruszanie się? Nie, nie ogranicza mnie, z nim czy bez niego, jestem jak puma (**Zręczność14**). No może troszeczkę, może nie jak puma, ale jak ryś to na pewno. To to samo? A wybić ci zęby? No, trochę kultury koleś, bo jak nie to postawię cię do pionu (**Charakter 16**). Tak lepiej. A tak, w ogóle to zrobiłeś tu literówkę. O ,tu. To się pisze przez „rz” (**Spryt 13**). Może kupić ci słownik hehe? I nie dopisuj tam żadnych uwag, myślisz że nie widzę? Nie stary, przede mną nic się nie ukryje (**Percepcja 15**), mam wzrok jak orze... a powiedz tylko słowo. Taki chuderlawy a taki cwany. Tyle wystarczy? To jedziemy dalej.

Specjalizacja: „W czym jestem dobry? Jestem wojownikiem człowieku, prawdziwym twardzielem. Potrafię dobrze obić ryj i nieźle strzelać. Chcesz się przekonać?”

Profesja: „Że niby jaki mam zawód, tak? Hm, lubię jeździć tu i ówdzie na moim motocyklu i robić to i owo. Kiedyś robiło się to i owo z kumplami, ale to już zamierzchna przeszłość. Co to jest to i owo? Nie pytaj. Nie, nie należę do żadnego gangu, już. Zmądrzałem i wybrałem ścieżkę, na której mogę wjechać do większego miasta i nikt nie strzeli mi ze strachu lub nienawiści w plecy. Jakieś rady? Przyjdź później do knajpy, to jako ex ganger podzielę się z tobą doświadczeniem, jak przeżyć na



KONKURS NA OPIS BOHATERA

autostradzie, za kilka browarów rzecz jasna. Tylko zapisz sobie tam, że już nie szaleję. To przeszłość, rozumiesz?”

Cecha z profesji: „Czego się nauczyłem będąc w gangu? Że stalowe jaja to podstawa. Ludzie mogą się zastanawiać czy jesteś odważny czy głupi, gdy mówisz dwóm uzbrojonym po zęby gladiatorom, żeby zabierali dupy w troki z twojej knajpy. Ja sądzę, że to odwaga. Co to za krzywy uśmiech? Masz inne zdanie? No już dobra, bo się oplujesz. Nic ci nie zrobię.”

Choroba: „Czy coś mi dolega? A komu nie, w tych popieprzonych czasach? A właśnie, macie może Decalcit? Całą skrzynię. Dobrze to słyszeć. Cholerne zwapnienie płuc”.

Umiejętności: „Co umiem? Tak, jak mówiłem, przyłożyć potrafię (**Bijatyka 6, Broń ręczna 4**), a jak nie przestaniesz się tak co chwilę głupio uśmiechać to sam się o tym przekonasz. Ta mp5'ka, którą zostawiłem przy bramie tej, tego wspaniałego miasteczka też nie jest dla picu (**Pistolety 5, Karabiny 3, Broń maszynowa 6**). Potrafię się trochę połatać jak oberwę (**Pierwsza pomoc 3**) no i przede wszystkim prowadzić to i owo (**Samochód 3, Motocykl 7**). Mam stalowe jaja hehe (**Zastraszanie 5, Perswazja 3, Pakiet siły woli na 6**), umiem też zrobić wybuchowe niespodzianki jeśli tylko mam z czego (**Mat. Wybuchowe 3**). Czy umiem jeździć konno? No umiem, trochę... (**Jazda konna 2**). No i sypiając ciągle pod chmurką, uczysz czy odgłos który właśnie usłyszałeś to kojot czy jakieś zmuto-

wane ścierwo (**Nasłuchiwanie 3, Wypatrywanie 3, Czujność 5**) i czy lepiej przeczekać aż sobie pójdzie czy lepiej je uprzedzić i samemu się podkraść aby je ubić (**Skradanie się 4, Ukrywanie się 4, Maskowanie 3**) A tak, w ogóle to macie tu fajne małe jezioro, można w nim pływać (**Kondycja 4, Pływanie 2, Wspinaczka 2**) bez obawy, że zacznę przypominać ropuchę? To świetnie. Aha i znam się trochę na historii (**Wiedza ogólna – historia 2**). Zaskoczony co? Motocyklista z długimi włosami to pewnie tuman, huh? Spoko, nie denerwuj się, oprócz kości lubię łamać też stereotypy. Nie, nie znam się na komputerach, ale lubię gry planszowe.

Sztuczki: „Specjalne umiejętności? Że niby lasery z oczu, itd.? Nie? Nie o to chodzi? To dobrze, bo tego nie potrafię ale z barbarki przywalę. W sensie, że głową cepie. Szkoda że nie mam laserów? No może i nie mam, ale mam moje mp5 i czuły spust, wiesz, one shot one kill a mój magazynek zawsze jest pełny hehe. Zaczekaj, potrafię zrobić pewną specjalną rzecz, wiesz co to jest położenie motocykla? Nie? To wieczorem ci pokażę, zawołaj kumpli. Szczęki wam opadną jak to zobaczycie. Tylko zbież sporą ekipę, bo dla kilku frajerów to mi się nie chce. Czy mam fajny motor? Chcesz to wjadę nim tu po schodach. Nie trzeba? Szkoda, to takie proste.

Chudy typ, spojrzał na zapisane przez siebie informacje i uśmiechnął się szeroko. - I jak, nadaje się?

PRACA WYRÓŻNIONA TOMASZ RUTKOWSKI KNAJPA W VEGAS

Aha! A więc chciałeś się dowiedzieć o tym człowieku. Nie pytam dlaczego. W sumie nie jesteś pierwszy, ani nie ostatni – tak sądzę. Naraził się on kilku osobom.

Nie jest to długa historia, ale mimo wszystko po takim gadaniu zachce mi się pić, tak więc jakbyś mógł...



Hmm, dzięki. Dobre piwo, nie ma co. Ale wracając do naszego tematu rozmowy. Trudno powiedzieć, jak on ma na imię. Wszyscy znają go jednak pod pseudonimem „Hero”, który pojawił się później. Dziwne, nieprawdaż? Urodził się, o ile dobrze pamiętam w Vegas lub w okolicy. O rodzicach ci nic nie powiem. W dzieciństwie, wiadomo, chłopak jak chłopak – pobiegał, pobawił się, czasem nabroił. Jego kariera rozpoczęła się wraz z wstąpieniem do tajemniczej organizacji zwanej Syndykatem. Pilnowali pubów, napadali, wymuszali – gangsterka. Szef, niejaki Alonso Hornandes, zlecił raz jemu pewną ą misję, szczegółów nie znam, ale chodziło o sprawdzian lojalności (pamiętam, że wewnątrz Syndykatu była zdrada i Alonso chciał sprawdzić każdego). Mieli

KONKURS NA OPIS BOHATERA

napaść jakąś kobietę i wiesz... Nie myśl zbyt wiele – to miało być opracowane w szczegółach morderstwo na zlecenie. Zrobił to, strzelił jej prosto w zasłoniętą twarz serią z Mini-Uzi. Ręka, noga, mózg na ścianie – he he. Gdy było po wszystkim i odsłonił jej twarz, ujrzał własną matkę. To był prawdziwy cios. Jak stał na drodze (numeru nie pamiętam, ale coś było z szóstką) tak czmychnął, że nawet kupie nie zauważyli kiedy.

Dobre piwo, mógłbyś dolać?

Po wszystkim słuch o nim zaginął, Syndykat szukał go przez kilka miesięcy, a później zaprzestał. Z tego co wiem, schronił się w Hegemoni i tam dorabiał jako Gladiator. A dobry był w tym co robił, skurczybyk. Do dziś krąży słuchy o niejakim „Hero”, który nie przegrał ani jednej walki.

Po paru miesiącach musiał pryskać, gdyż jakiś kolo, co siedział wysoko, postanowił wyzwać naszego znajomego. Skończyło się to dla biedaka tragicznie. Jednakże, jako że ów kolo miał „plecy”, jeśli wiesz o czym mówię, to natychmiast pojawiły się plakaty z wielkim napisem POSZUKIWANY! Ze zdjęciem „Hero”.

Uciekł na Front. Tam szkolił swoje umiejętności bojowe, a jego ulubioną zabawką, stał się znaleziony obrzyn. Słyszałem od jednego z żołnierzy, że rzucił się on kiedyś na jedną z maszyn Molocha i gołymi rękami sprowadził ją do ziemi. Osobiście nie dowierzałem

temu dopóki sam go nie poznałem, ale o tym za chwilę.

Na Froncie podpadł kilku przełożonym, którzy jego zdaniem poddawali walkę za walką. Że dają Molochowi wygrywać i narażają całą ludzkość, której los przecież spoczywa na ich rękach. Generalicja nie wytrzymała. Żeby jakiś major (bo takiego stopnia skubany się dorobił) im wytykał błędy. Wezwali jakiś żandarmów i kazali rozstrzelać.

Czekaj napij się.

Czas zwalnia. Małe, blaszane pomieszczenie, miej więcej sześć na sześć metra. Stół i mapy taktyczne, pięciu generałów, czterech pułkowników, major i „Hero”. W drzwiach dwóch żandarmów. Standardowe uzbrojenie. Od Coltów, przez rewolwery i MP5 do M1 Garandów żandarmów. Trwało to chwilę. Jeden pocisk położył żandarmów, drugi stojącego blisko drzwi majora. Jego osuwające się ciało wypuszcza w powietrzu empepiątkę. „Hero” chwyta ją w locie. Seria pociągnięta po zebranym towarzystwie odebrała im mowę, i to dosłownie. Wbił im coś to tych głów – he he. I uciekł. Biegł i biegł aż dotarł do miejsca, w którym Front się kończył. Nie wiedział, gdzie był. Według różnych wersji opowieści dotarł do Miasta Maszyn, według innych do jakiejś Kanady. Obie wersje są jednak zgodne co do tego, że stoczył kilkudniowy bój z maszynami Molocha. Wybebeszał maszyny, brał karabiny i pruł z nich w kierunku innych maszyn. Nie

wierzysz? Ja też nie wierzyłem, dopóki nie wysłuchałem relacji żołnierzy z Frontu o spokojnym tygodniu po „masakrze w sztabie”. Podobno wiele maszyn po prostu zawracało z kursu na Front i uciekało w przeciwnym kierunku.

Kto wie, kto wie. Dobre piwo.

W każdym bądź razie w końcu powrócił do Vegas, po drodze mając trochę problemów (podobno zadarł z jakąś sektą, która do dziś go poszukuje). W mieście szybko dowiedziano się o jego powrocie. Po tygodniu był zamach na życie „Hero”, w następnym kolejnym, a on jakby nigdy nic, obserwował Syndykat. W drugim miesiącu, po co najmniej sześciu zamachach, „Hero” zniknął. Tu opowieść się urywa, od kilku miesięcy nic o nim nie słyhać. Krąży plotki, że pojawił się z powrotem.

Wiem jedno, on sprawy z Syndykatem nie pozostawi własnemu biegowi. Dopadnie Alonso i go zabije.



– A jak on wygląda?

– Za dolewkę opowiem. Po pierwsze ma długie włosy, które związuje. Ostre rysy twarzy. Drobną brodą wokół ust. Może cię to zdziwi, ale znakiem rozpoznawczym jest agresywne,



KONKURS NA OPIS BOHATERA

pewne siebie spojrzenie. W jego oczach widać wyłącznie chęć zemsty i ukryte pragnienie życia.

– A skąd ty tyle o nim wiesz?

– Cóż jakby to powiedzieć.

BANG!

PRACA WYRÓŻNIONA **PAWEŁ „ELCIESIEL”** **CIESIELSKI** **INSANE MAX**

Słońce nad Miami weszło w ciszy, skryte za grubą warstwą chmur i mgieł. Ścieki, opływające pokryte mchem ruiny wieżowców, płynęły swym zwyczajowym, wolnym nurtem, a unoszący się nad nimi żrący odór rozpoczynał kolejny dzień pracy od korodowania skorupy porzuconego w bagnie pickupa. Przygarbione sylwetki pojawiły się na ulicach chwilę później i powłócząc nogami skierowały się do portu, gdzie większość z nich zarabiała na życie. Gdy gęste powietrze wypełniło się odległym turkotem łodzi motorowych i pokrzykiwaniami miejskich służb bezpieczeństwa, można było wreszcie stwierdzić, że dzień rozpoczął się jak zwykle. Nic nie wskazywało na to, że za chwilę miastem wstrząśnie niesamowita nowina.

INSAAANE MAAAX! – facet zarzucił cumę łodzi na wystający z bagna kikut znaku drogowego i darł się przez megafon – INSAAAANEEEE

MAAAX przybędzie do Miami w swej chwale już jutro! Szczęście uśmiecha się do was! Insane Max przyjmie trzy zlecenia. Trzy zlecenia dla Miami! INSAAANEEEE MAAAX już wkrótce w waszym mieście! Porzućcie smutek, przywitajcie nadzieję! Insane Max będzie w Miami przez cały tydzień! INSAAANEEEE MAAAX osobiście we własnej osobie!

W jednej chwili w koło łodzi zebrała się spora grupka gapiów, facet nie przestając drzeć się przez megafon wciskał ludziom do rąk zadrukowane kartki. Jego współnik w tym czasie rozklejał po mieście plakaty, inny rozsiewał plotki w knajpach. Po kilku godzinach news podawany był w lokalnym radiu Voice of Miami, a pytanie „Słyszałeś o Insane Maxie?” rozpoczynało większość konwersacji w mieście. Nic dziwnego, w końcu ten gość to legenda!



Insane Max i jego grupa najemników to... najemnicy. Ale nie byle jacy! Są już legendą. Przez wiele lat przemierzali ZSA najmując się do brudnej roboty dla Posterunku, najwyższych lordów z FA i dla generałów armii Hegemonii. Każda ćma barowa jak ty słyszała już niejedną opowieść o wyczynach Maxa. Włamać się do zabezpieczonego bunkru atomowego, rozwalić patrol mołocha, wysadzić w powietrze tamę nad gniazdem

mutantów, dostarczyć amunicję odciętemu przez wroga oddziałowi żołnierzy, odbić córkę ważniaka z rąk łowców niewolników... to wszystko to dla nich pestka. Gangerzy? Człowieku, ci to spieprzają na samą wieść o tym, że Insane Max dostał na nich zlecenie.

Sława Insane Maxa toczy się jak rozpędzona lawina, zagarniając po drodze i wyolbrzymiając opowieści o wyczynach innych band oraz zupełnie zmyślane historyjki, które przez plotki przypisywane są Maxowi. Nie dziw się jak usłyszysz kiedyś, że tą stację przekaźnikową, którą wysadziłeś w powietrze tydzień temu rozwalił właśnie Insane. O tobie nikt nie słyszał, a ten gość to bohater. Bohater Max, kapisz!

Umiesz czytać? Sięgnij po jakąkolwiek gazetę. Wieści z Frontu, Kurier Teksasu, NY Times... Insane Max pojawia się w każdym z tych grafomańskich wydawnictw. O! Albo najnowszy numer Gwiezdnego Pirata! Tam to jarają się nim jak Dodą na Pudelku. Kim? Nieważne, i tak nie równa się z Maxem.

Insane Max jest celebrytą, pracującym dla wysoko postawionych i wpływowych ludzi. Często na jego usługi ściepę robi też całe miasteczko. Jego imię jest gwarancją sukcesu, a samo wynajęcie legendy budzi respekt wśród potencjalnych wrogów najemcy. Dzięki sławie generującej ogromny popyt na jego usługi, Max winduje ceny do kosmicznego poziomu. Gość może sobie na to pozwolić.

KONKURS NA OPIS BOHATERA

Zaraz, zaraz, czy nie śmierdzi ci to przesada i pompatyzmem? Przecież nawet na plakatach, które jego ludzie rozwieszają po ruinach miast, widać, że gość ma już ze cztery dychy na karku. Albo i więcej! Jak to możliwe, że facet zawodowo robi rozpiardziel od tyłu lat i nic mu się nie stało? Przecież bycie najemnikiem to zawód zwiększonego ryzyka, o całym wachlarzu chorób zawodowych. Nie można mieć przecież tyle farta! Czy może można? Nie można... można? Tak? Nie? Dobra, powiem ci jak to działa.

Insane Max i jego banda, rzeczywiście brali udział w niejednej rozrobie i wielokrotnie dokonali niemożliwego, zdobywając sławę i rozpoznawalność. Ale to było w czasach ich młodości. Teraz już tego nie robią, teraz Insane Max jest pośrednikiem, marketingowcem i specem od PR. Korzysta ze swojej sławy by zdobyć zlecenia na grube gamble, a potem sam zleca je innym, młodszemu rozrabiakom, takim jak ty. Wynajmuje sobie dublerów, rozumiesz? Max bierze zapłatę z góry, a takim płótkom jak ty odpala z tego 30%. Umiesz liczyć? To i tak będzie dla ciebie małą fortuną. Masz wykonać zlecenie, masz zrobić to profesjonalnie i masz siedzieć cicho, bo Max przypisze sobie wszystkie zasługi. Klient ma myśleć, że pracuje dla niego Max, bo prestiż płynący z tego faktu jest często głównym powodem zakupu usługi. Jeśli piśniesz chodź słówko to... nikt ci nie uwierzy – tak jak wspominałem wcześniej to on jest gość, a ty frajer.

Oczywiście oprócz wyśmiania, musisz rozwiązać realną groźbę zarobienia kulki między oczy.

Insane Max musi dbać o swoją reputację i PR. Jeśli się wydasz, to BUM rozwali cie publicznie, przytarga twoje truchło na rynek miasta i powiesi na najwyższej latarni, rozprowadając z gniewem, że nikt nie będzie się pod niego podszywał. Oficjalnie się nie znacie, oficjalnie nie istniejesz. Nieoficjalnie odstawiasz czarną robotę i siedzisz cicho, a Max zgarnia kasę i poklask. Proste? Proste. Nie szukaj ludzi, którzy dla niego to robili. Nie znajdziesz ich. Nie pisną słówka bo są honorowi, boją się, lub nie żyją. Max musi dbać o PR. Na tym zarabia. Oczywiście nie muszę chyba mówić, że nieważne jakie zadanie dostaniesz, nie możesz zostawić żadnych świadków, którzy mogliby skojarzyć, że strzelał do nich jakiś frajer a nie Insane Max. A powiedzmy sobie wprost – każdy wie jak wygląda Insane Max.

Spotkać go można w każdym z większych skupisk ludzi na terenie Zastranych Stanów. Miami, Vegas, NY... pojawia się też w mniejszych dziurach, ale tylko tych, które stać na „jego” usługi. Jeśli nie wyglądasz jak ciota i masz na swojej pukawce kilka nacięć, to być może Max cie zwerbuję. Ale uważaj, jeśli wyjawisz ci swój sekret to raczej nierozsądne będzie się nie zgodzić. PR, pamiętasz?

PRACA WYRÓŻNIONA DANIEL NOGAL PAN JIM Z BROKEN ARROW

Pustkowie gdzieś na południu Kansas. Bezśięzycowa noc, ognisko, zapach pieczonego

kojota. Pozbawiony drzwi pickup, obładowany plastikowymi skrzynkami, i trzech uzbrojonych mężczyzn.

– Ha! Mówiłem – jeden z nich, ospowaty dryblas, odrywa usta od flaszki

burbona – żeby zacząć się przy drodze do Springfield? Tam najłatwiej o dobry i słabo chroniony towar. Mówiłem?

– Mówiłeś – potwierdza kurdupel z brodą jak u świętego Mikołaja. – W Little Rock dadzą nam za te leki fortunę. Akurat żeby pojechać do Vegas i...

– Zamknijcie się – cedzi przez braki w uzębieniu trzeci facet i sięga po Ingrama. – Coś słyszałem.

– Niby co? – pyta dryblas.

Zamiast odpowiedzi pada strzał.



Cholera, ale ten czas zapieprza! To już osiem lat. Osiem lat temu wialiśmy spod Abilene, zajeżdżając mechaniczne konie naszych motocykli, po tym jak Teksasczycy urządzili zasadzkę, w której wybili dwie trzecie naszego gangu. Zostało nas czterech – rannych, głodnych i chorych, z resztkami paliwa i ostatnią garścią naboju. Ale kiedy



KONKURS NA OPIS BOHATERA

dojechaliśmy na wschodnie przedmieścia Tulsy, wyglądało na to, że los dla odmiany postanowił się do nas uśmiechnąć.



Szczerbaty upada głową w ognisko, rozpryskując wokół setki iskier. Nie czuje bólu, jest już martwy. W głowie ma dziurę, kaliber 9x19.

– Do auta! – krzyczy dryblas i skacze w kierunku pickupa.

Święty Mikołaj na oślep wali serią z Uzi w kierunku, z którego padł strzał. Potem, zgięty w pół, rusza w ślad za kumplem.

– Czekaj na mnie! – wrzeszczy do ospowatego, znajdującego się już przy samochodzie.

Kolejny strzał z ciemności. Kurdupel, trafiony w nogę, traci równowagę i przewraca się.

– Pomóż mi! – wyje i wypuszcza kolejną serię.

Ale kumpel już go nie słucha. Wskakuje do auta i przekręca kluczyk. Silnik rżęzi, kaszle i milknie. Dryblas uderza pięścią w deskę rozdzielczą.

– No ruszaj, gruchocie, ruszaj!

Tymczasem jakaś postać wyłania się z ciemności. Święty Mikołaj, który w panice i bólu wystrzelił wszystko, co miał w magazynku,

trzęsącymi się rękoma próbuje przeładować broń. Wie, że nie zdąży.

Zbliża się do niego wysoki mężczyzna. Ma krótką brodę, przyprószoną siwizną, zimne spojrzenie mordercy i pistolet maszynowy w ręce. Wcisną spust, leżący kurdupel zamyka oczy. Pada strzał, kurdupel umiera.

– Ruszaj, pieprzony gracie... Błagam.

Silnik rżęzi, kaszle – i w końcu załapuje! Dryblas wciska pedał w podłogę, pickup rusza gwałtownie, wzniesając tuman kurzu.

– Ha! Udało się! Udało. I nawet nie muszę się z nikim dzielić.

Brodaty mężczyzna przestawia pistolet na ogień ciągły. Spokojnie celuje.



Sierociniec. Jakimś cudem – wciąż pełniący swoją misję! A to oznaczało zapasy jedzenia, leków, a może nawet paliwa i amunicji. Normalnie Gwiazdka w środku lata. Tylko czemu, do cholery, musieliśmy trafić akurat do tego sierocińca, akurat do domu dziecka w Broken Arrow? Kiedy ojciec Warren wyszedł nam na spotkanie z Winchesterem w rękę, ledwie go poznałem. On nie poznał mnie. Nic dziwnego, minęło prawie dwadzieścia lat. Chciał coś powiedzieć, może zaoferować coś w zamian za

zostawienie sierocińca w spokoju, ale Duncan mu nie pozwolił.

Wpakował księdzu w brzuch trzy ostatnie naboje, jakie miał w bębenku. Charlie i Burt wybuchnęli śmiechem. Wtedy coś we mnie pękło, sięgnąłem po Glocka. Stałem za ich plecami, żaden nawet nie zdążył się odwrócić.



Chłopiec, góra dziesięcioletni, wymyka się siostrze zakonnej uzbrojonej w trzydziestkę ósemkę, a potem biegnie korytarzem w stronę wyjścia.

– Zatrzymaj się natychmiast! – woła za nim zakonnica. – To mogą być gangerzy!

– Nie! To na pewno on – odpowiada chłopak i wypada na podwórze.

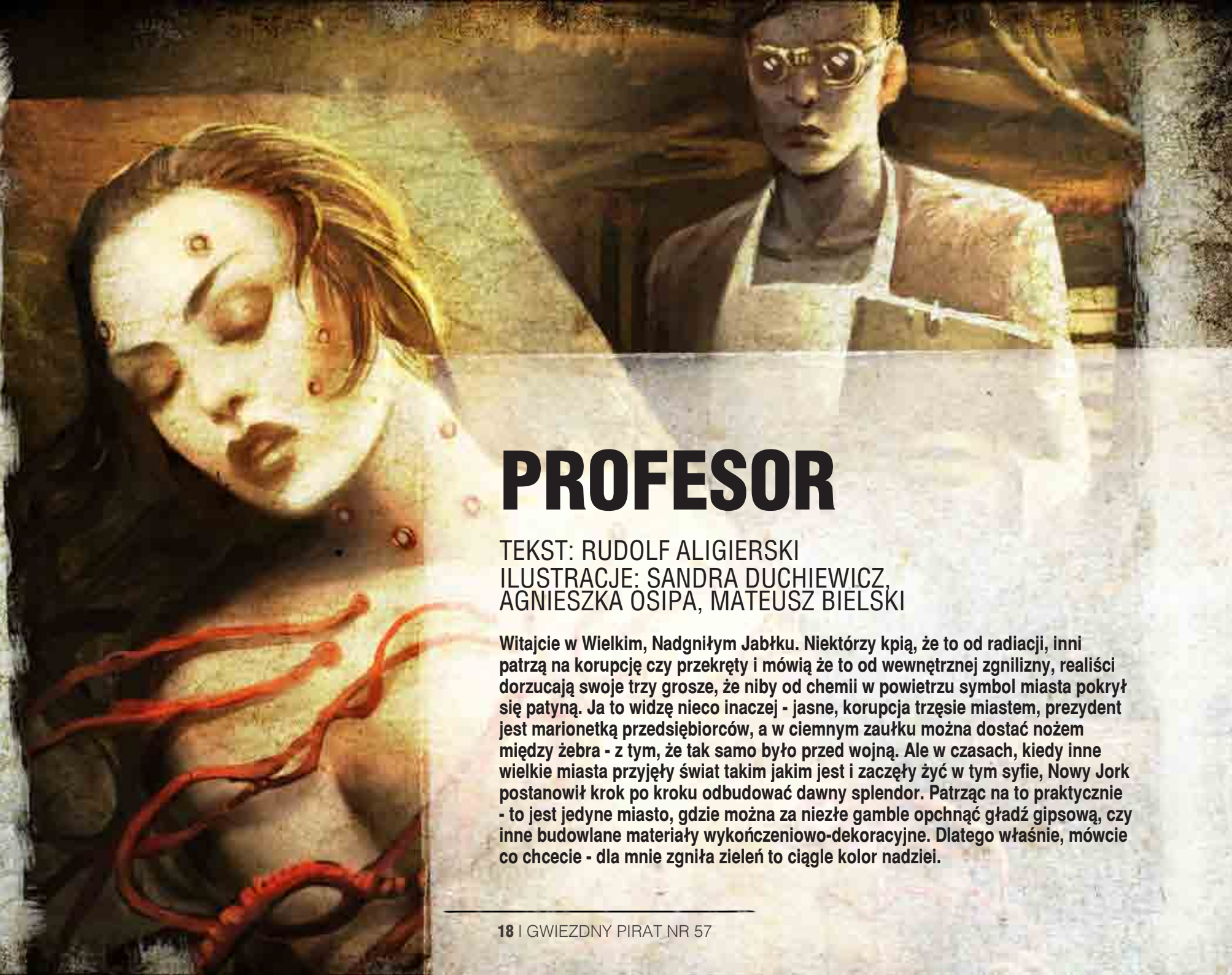
Dziurawą drogą nadjeżdża właśnie Dodge, stare kombi poskładane z co najmniej dziesięciu samochodów. Bagażnik i tylna kanapa zawałone są plastikowymi skrzynkami, za kierownicą siedzi brodaty mężczyzna, który zatrzymuje auto pod sierocińcem i wysiada.

– Panie Jim! – Chłopiec podbiega do niego. – Udało się panu! Przywiózł pan lekarstwa!

Na kamiennej twarzy pojawia się lekki uśmiech, w zimnych oczach błyskają iskierki. Pan Jim wrócił do Broken Arrow. Znów jest w domu.

NEUROSHIMA





PROFESOR

TEKST: RUDOLF ALIGIERSKI

ILUSTRACJE: SANDRA DUCHIEWICZ,
AGNIESZKA OSIPA, MATEUSZ BIELSKI

Witajcie w Wielkim, Nadgniętym Jabłku. Niektórzy kpią, że to od radiacji, inni patrzą na korupcję czy przekręty i mówią że to od wewnętrznej zgnilizny, realiści dorzucają swoje trzy grosze, że niby od chemii w powietrzu symbol miasta pokrył się patyną. Ja to widzę nieco inaczej - jasne, korupcja trzęsie miastem, prezydent jest marionetką przedsiębiorców, a w ciemnym zaułku można dostać nożem między żebra - z tym, że tak samo było przed wojną. Ale w czasach, kiedy inne wielkie miasta przyjęły świat takim jakim jest i zaczęły żyć w tym syfie, Nowy Jork postanowił krok po kroku odbudować dawny splendor. Patrząc na to praktycznie - to jest jedyne miasto, gdzie można za niezłe gamble opchnąć głód gipsową, czy inne budowlane materiały wykończeniowo-dekoracyjne. Dlatego właśnie, mówcie co chcecie - dla mnie zgniła zieleń to ciągle kolor nadziei.

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Każdy Mistrz Gry ma swoją wizję Nowego Jorku, która ukształtowała się, kiedy jego drużyna pierwszy raz odwiedziła miasto. Ponadto po internecie krążą dziesiątki fanowskich dodatków i scenariuszy. Jest wizja Nowego Jorku z Neuromachii. No i w końcu jest też oficjalny, dziewiętnasty dodatek w całości poświęcony metropolii - najbardziej kompletny i rozbudowany. Nie jest moim zamiarem lawirować pomiędzy tymi wszystkimi wariantami, więc jeśli któryś element tego pomysłu na przygodę ci nie podchodzi, Mistrzu - dostosowujesz go do "swojej wersji prawdy". Jaka by ona nie była, postaraj się, by bohaterowie znaleźli zakwaterowanie w relatywnie najbezpieczniejszej i najspokojniejszej dzielnicy miasta. Jeśli dobrze pójdzie - na tej sesji nie padnie ani jeden strzał. Będzie za to sporo główkowania.

DZIEŃ DOBRY, NOWY JORKU

Wspomniałem, że strzelanie nie będzie obowiązkowe, wspomniałem też, że będzie w miarę spokojnie - nic zatem nie stoi na przeszkodzie, by drużyna dotarła do NY mocno poobijana. Może postanowili odwiedzić jeden z tutejszych szpitali, może o tej porze roku drogi są nieprzejezdne i utkwili w północno-wschodnich Stanach, może muszą uzupełnić zapasy, może słyszeli o wyjątkowo szalejących w ostatnim czasie gangach na południu, a może zwyczajnie poszli ci na rękę po prostu decydując o tym, by wpaść na chwilę do

Nowego Jorku? Może też ostatnio kończyli tu przygodę, bądź przyjechali podążając za wytycznymi poprzedniego zlecenia. W każdym razie będą musieli zajrzeć na Uniwersytet Columbia, gdzie ostatnio zaginął jeden z profesorów. Jak wciągnąć bohaterów w detektywistyczną intrygę?

☢ jeśli mają znajomych w NY, to właśnie przyszedł czas oddać przysługę. Myśleli, że jeśli mają wpisana na karcie znajomość z Nowego Jorku, to oznacza to tylko darmowy nocleg lub niższe ceny? Niespodzianka, to kontrakt w dwie strony. Znajomy nie musi być nawet powiązany w jakikolwiek sposób z policją czy uniwersytetem, ale może mieć znajomości w jednym z tych środowisk (w końcu NPC też mają swoje życie kiedy gracze nie patrzą, może sklepikarz Joe chleje z dziekanem po godzinach, a mafiozo Vincente ma dług w stosunku do detektywa Morrisa za przymknięcie oka na jakiś lewy biznes, może też ich znajomy ma znajomego, który ma znajomego, który jest w tarapatkach i prosi BG o pomoc bo niesłusznie oskarżono go o zabójstwo profesora)

☢ rozwalili kilka mutków pod Salt Lake, wyciągnęli oddział Posterunku z zasadzki Molocha, wynegocjowali pokój między dwoma tłukącymi się od lat rodzinami mafijnymi w Vegas, zostali mistrzami walk gladiatorów w Hegemonii, polowali na białe krokodyle w Miami... Ludzie w świecie Neuroshimy podróżują rzadziej niż przed wojną, ale dzięki temu cenniejszym towarem niż gamble z plecaka są informacje,

plotki, historie - dzięki nim ludzie nie czują się odcięci od świata. Wystarczy, że drużyna ma na swoim koncie kilka mniej lub bardziej heroicznych czynów, a ktoś sam się do nich zgłosi. Przekręci imiona, pomyli jedną czy dwie historie, wyolbrzymi ilość rozstrzelanych mutków co najmniej o jedno miejsce po przecinku, ale się zgłosi. Ciężko ukryć przybycie do miasta bohaterów z opowieści, zwłaszcza jeśli są potrzebni.

☢ wjeżdżają do motelu zakrwawieni, poobijani, poszarpani, spod maski ich fury dymi i trzaska. Płacą za pokój, ale właściciel wie, że lepszy klient niż martwy klient to żywy klient, dlatego sugeruje im jakieś spokojniejsze zajęcie na jakiś czas... Może powinni zajrzeć na Uniwersytet? (i choć facet miał na myśli mycie okien, to dziekan nie przegapi szansy, widząc ewidentnie bywałych i doświadczonych w licznych bojach awanturników)

☢ przymusowe, okresowe wcielenie do policji. Wlatują funkcjonariusze na chatę i zgarniają ich na szkolenie. I głęboko w pompie mają, że są goście są tu tylko przejazdem. Rozkaz był zgarnąć to zgarniają. Na szkoleniu sierżant zauważy, że nie są to standardowe wypierdki, które mu oddział zwozi - jako jedyny zacznie w końcu słuchać BG tłumaczących się, że to nieporozumienie, potaknie, potaknie po czym walnie tekstem "no wiecie, ale konstytucja przewiduje że każdy obywatel musi odbyć służbę... no ale dobra, załatwcie dla mnie

NEUROSHIMA

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

jedną drobną sprawę, podbiję wam papiery i jesteście wolni...”

☢ jakiś cholerny służbista zgarnie ich za drobne przewinienie - na przykład skąd do cholery mieli wiedzieć, że na teren miasta nie wolno wwozić baterii R6 i puszek tuńczyka? Będzie zrządził i zrządził aż w końcu im odpuści pod warunkiem że wyświadczą mu “drobną przysługę” (facet ma dość bycia krawężnikiem i chce zostać detektywem albo sierżantem, ale do tego potrzebuje jakiejś rozwiązanej sprawy, zobaczył zamiastowych co wyglądali na bystrzaków i postanowił ich wykorzystać... a paragraf z tuńczykiem pewnie zmyślił)

☢ masz w drużynie specy albo montera? I w dodatku pochodzi z NY? A weź go podpytaj subtelnie czy kończył Uniwersytet Columbia. Kończył? Z wyróżnieniem? Dziekan na pewno będzie wniebowzięty słysząc, że jeden z zaciejszych absolwentów powrócił do miasta. Co jak co, ale na swoich można polegać. A że sprawa jest delikatna to potrzeba na prawdę mocnej głowy żeby ją rozgryźć i nie zasiać paniki wśród studenckiej braci...

☢ mają jakiś kawałek molochowego złomu, nie mają pojęcia gdzie polazł Posterunek zwany “Wędrującym Miastem”, więc wpadli do NY, żeby się dowiedzieć co ta błyskotka właściwie robi. Ich standardowy gościu od “identyfikowania magicznych artefaktów” drapie się po łysinie ale nie jest w stanie wykminić. W końcu radzi, żeby z tym dziadostwem poszli na Uni-

wersytet do profesora Browna (bo niby skąd ma wiedzieć, że wykładowca wyparował dwa dni temu)

POSZUKIWANY

Kim jest profesor Timothy Brown? Pięćdziesiąt parę lat, zdrowy, w zaskakująco dobrej formie fizycznej. Na niektórych wojna odcisnęła swoje piętno, innych przygnębiła... Młody Brown po wyjściu z bunkra rzucił okiem na świat w ruinie i zaledwie kilka dni później wertował książki w uniwersyteckiej bibliotece starając się ocalić jak najwięcej wiedzy. Na kilka dni przed wojną obronił magistra i gdy opadł kurz był jednym z bardzo nielicznych ludzi o wyższym wykształceniu. Poniekąd temu zawdzięcza tytuł profesora, ale nie należy umniejszać jego osobistych osiągnięć - od trzydziestu lat pogłębia swoją wiedzę, obecnie jest jednym z najlepszych specjalistów uniwersytetu. Czego właściwie jest profesorem? Informatyki, elektroniki i... średniowiecznej literatury Europy Środkowo-Wschodniej. Wysoki, dobrze zbudowany, lekko szpakowaty, ale o dziwo włosy zachował. Świetny facet, co nie? Jest tylko jeden problem - dwa dni temu przepadł bez śladu.

POSZUKIWANIA

Nie ma sensu przedstawiać kolejnych etapów tej przygody ze względu na jej specyficzny charakter. Zamiast tego przedstawię lokalacje, osoby i wskazówki - kolejność w jakiej gracze

te informacje zdobędą jest bez znaczenia, może się też okazać że nie wszystkie wskazówki będą im potrzebne.

KAMPUS UNIWERSYTECKI:

☢ dziekan jest jednym z potencjalnych zleceniodawców (drugim jest detektyw Morris z lokalnej policji), bardzo zależy mu na odnalezieniu profesora. Tłumaczy się tym, że uczelnia dużo traci pod nieobecność najlepszego z wykładowców (prawda), chodzi tutaj o dobro studentów (nie do końca prawda). Jego zaniepokojenie jest autentyczne, ale motyw który podaje nie do końca. Zaoferuje wszelką możliwą pomoc, informacje, klucze do gabinetu profesora, dostęp do jego sali wykładowej. Bohaterowie mogą wyczuć że coś ukrywa, ale nic więcej z niego nie wyduszą.

☢ profesor Daniel MacCorric to specjalista w dziedzinach chemii i biologii. Zarówno dziekan, kadra uniwersytecka jak i brać studencka określa go jako “najbliższego przyjaciela profesora Browna”. Sam MacCorric zgodnie z prawdą powie, że Brown był człowiekiem dość powściągliwym, więc ich długoletnia przyjaźń miała charakter raczej poprawnego koleżeństwa i owocnej współpracy zawodowej. Zniknięcie Browna niepokoi go bardziej niż dziekana, jest niemal roztrzęsiony. Przyduszony wspomni, że pracowali razem nad wspólnym projektem i nie jest pewien czy bez pomocy kolegi sobie poradzi, a terminy gonia.



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Czego dotyczy projekt - nie zdradzi (ten sam powód co dziekan - uczelnia prowadzi ściśle tajne badania nad przedwojennymi pancerniami wspomaganymi lub bronią kolejnej generacji na zlecenie kogoś ważnego, klauzula "ściśle tajne" plus zagrożenie życia w przypadku puszczenia farby skutecznie nalewa im wody w usta, Brown i MacCorric brali udział w projekcie, są poważne naciski na terminy)

☢ gabinet Browna jest utrzymany w najlepszym porządku, niczego nie brakuje, a nawet jest coś czego być tu nie powinno (żeby to stwierdzić dziekan albo MacCorric muszą być tu z drużyną, bohaterowie muszą zadać pytanie czy coś jest nie tak) Mianowicie oprócz standardowego wyposażenia gabinetu w roku pokoju jest karton w którym są narzędzia (mierniki napięć, lutownice, lupy, mikroskopy, podzespoły elektroniczne). Są to rzeczy które formalnie rzecz biorąc należą do uczelni, ale Brown używał ich do prowadzenia badań w domu. Ciec z miotłą, lub jakiś członek kadry może sobie przypomnieć że kilka dni temu Brown wnosił jakiś karton do swojego gabinetu wciąż oglądając się za siebie jakby się bał, że ktoś go śledzi. W gabinecie nie ma pieniędzy (gdyby gracze chcieli sprawdzić sejf, czy szuflady biurka).

☢ studenci zapytani czy nie zauważyli czegoś dziwnego związanego z profesorem Brownem stwierdzą, że w przeciągu czterech ostatnich miesięcy stopniowo stawał się coraz bardziej rozkojarzony. Jeśli gracze wpadną

TORNADO BROWN

Bohaterowie mogą w czasie przygody zażyć Tornado, kiedy większość drużyny będzie się cieszyć zwykłą, acz krótką wizją, jednemu z graczy przedstaw taki opis: Siedzisz w fotelu, a może krześle. Czujesz świeże powietrze, zdaje się wiejskie. Nie możesz wstać, przez chwilę myślisz, że coś nie tak poszło z tripem, ale spoglądając w dół widzisz pomarszczone dłonie starca i wózek inwalidzki. Siedzisz na tarasie. W pobliżu pieką się kielbaski na grillu. Po domu krząta się starsza kobieta i przygotowuje jedzenie. Słychać dzwonek do drzwi. Po chwili kobieta niemal z piskiem wita przybysza "Timmy! Co za niespodzianka" "Cześć babciu, po obronie spakowałem walizki i oto jestem, od wczoraj możesz mi mówić panie magistrze inżynierze elektroniki" "Jasne, jasne, naprawisz toster panie magistrze. Śmiech. Propozycje posiłku. Uściski, plotki jeszcze trochę śmiechu. Podchodzi do ciebie młody, wysoki mężczyzna. Ścisła. "Witaj dziadku..." Podchodzi kobieta "Timmy skocz do piwnicy po musztardę" Mężczyzna odchodzi przekornie zrzedzając "Wciąż używacie tego starego bunkra jako piwniczki..." Zamykają się stalowe drzwi. Na horyzoncie pojawiają się rozbłyski...

DUCHY PRZEMÓWIŁY!

Twój Duch Przewodnik zabiera cię na urwisko. Widzisz jak na Wielkiej Wodzie kołyszą się dziwne łodzie napędzane chmurami. Twoi czerwoni bracia patrzą na horyzont, lecz uwagę jednego z nich odwraca stojąca w cieniu drzew niewiasta Błędnych Twarzy. Biegnie by złączyć się z nią w uścisku kiedy oboje zmieniają się w parę jeleni. Wtem pomiędzy drzew wyskakuje wielki wąż i połyka je na raz. Naddiegają żołnierze Błędnych Twarzy strzelając do węża z Grzmiących Kijów. Wąż ucieka w trawę i ostatnie co dostrzeżasz - nie porusza się zygżakiem jak prawdziwy wąż, ale przesuwa się sztucznie, prosto, jakby coś go ciągnęło. Błędne Twarze ścigają węża zmieniając się w demony o głowach wilków. Wraz z Duchem Przewodnikiem zmieniacie się w orłu i odlatujecie w stronę wschodzącego słońca. Ostatnie co słyszysz to dziwne walenie młotów.

na pomysł by zapytać jak zmieniał się nastrój MacCorrica to uzyskają odpowiedź że w tym samym czasie on się stawał coraz bardziej nerwowo - tak jakby im bardziej jeden był wyluzowany, tym bardziej drugi znerwicowany (zapytany o to MacCorric odpowie, że Brown był zawsze genialnym specjalistą, ale w ostatnim czasie więcej zadań spadało na niego, bo Brown jakby zwolnił tempo pracy, jakby się mniej przykładał - chodzi oczywiście o ich wspólny projekt).

☢ wśród starszych studentów może się znaleźć ktoś kto powie, że Brown stał się mniej wymagający, albo że wręcz nie stawał się na egzamin i przekładał termin. Jeden ze studentów może powiedzieć, że pół roku temu, przez miesiąc nie mógł zastać profesora na uczelni (dziekan potwierdzi, że w tym czasie MacCorric i Brown wyjechali na konsultacje dla pewnego szanowanego przedsiębiorcy z Vegas - to tak się teraz mówi na mafiozów... - wzięli samochód Browna, chodziło o przeprogramo-

NEUROSHIMA

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

wanie jakichś maszyn w fabryce i upichcenie odpowiedniej mieszanki paliwowej - prawda - jeśli gracze się uprą na wycieczkę to Vegas to zmarnują gamble na paliwo tylko po to, żeby Angelo del Alba, właściciel kilku kasyn i ekskluzywnych nocnych klubów, potwierdził wersję dziekana i powiedział że ugościł znanych profesorów czym chata bogata, zapytany o owe maszyny wyprosi wtykających nos w jego interesy bohaterów)

MIESZKANIE

Mieszkanie profesora mieści się w odbudowanej po wojnie kamienicy. Parter zajmuje typowy postapokaliptyczny handlarz - wszystko od śrubek do moździerza i kilku pocisków przeciwpancernych. Mieszkania są nietynkowane od wewnątrz, a podłoga to wylewka betonowa machnięta przemysłową farbą olejną - żadnych posadzek czy paneli, odbudowano tak by było funkcjonalne, nie estetyczne. Meble to zbiór najróżniejszych typów (od regałów sklepowych, poprzez zwykłe szafki aż po meble ogrodowe - znów, dominuje funkcjonalność, nie estetyka). W tym miejscu można odnaleźć następujące wskazówki:

☢ mieszkanie wygląda jakby było przeczesane, nie ma żadnych papierów ani pieniędzy, wszystko jest przewracane, szuflady powyciągane, szafy pootwierane, podłoga zasłana rzeczami powywalanymi z półek. Z ciekawostek można tu znaleźć domowy zestaw do ćwiczeń

(mała bieżnia, albo rowerek, kilka hantli), kilka książek (w nieznanym języku lub pisane szyfrem - chyba że któryś z bohaterów zna rosyjski, na przykład z powodu europejskich korzeni bądź przynależności do gangu).

☢ dłuższe i dokładniejsze przeszukiwanie może zwrócić uwagę na dwa dodatkowe szczegóły. Po pierwsze mieszkanie wydaje się być dziwnie puste. Kiedy człowiek mieszka gdzieś paręnaście lat, to zbiera jakiś majątek, tymczasem tutaj są jakby losowe rzeczy - trochę ubrań, trochę książek... Facet od trzech dekad zajmuje się elektroniką, a w mieszkaniu nie ma ani jednego scalaka. Jakby to wszystko poukładać i włożyć do szafek to nie zapełniłoby się ich nawet w jednej trzeciej. Po drugie - przedmioty nie są w żaden sposób uszkodzone. Kiedy przeszukujesz mieszkanie, zrywasz podłogę i tak dalej, jeśli rowerek do ćwiczeń stoi ci na drodze, to go przewracasz, szprychy mogą się wygiąć, łańcuch spaść z kół zębatach... Tutaj przyjmuje on po prostu pozycję horyzontalną, ale jest w nienagannym stanie. Tak samo szuflady, żadna nie rozpadła się od impetu wyciągania i rzucania na betonową podłogę. Ubrania mimo że w dość sporym rozrzucie zasłają podłogę są złożone w kostkę, nie znajdziesz tu rozwleczonych na całą długość dżinsów, czy dyndającej pod sufitem skarpetki.

☢ na drzwiach i oknach nie widać śladów prób włamania, żadnych świeżych zadrapań, pęknięć, czegokolwiek co sugerowałoby

siłowanie się przy drzwiach, czy ich barykadowanie, łańcuch do zamykania nie jest zerwany. Jeśli jakimś cudem bohaterowie posiadają zestaw do daktyloskopii to niech zapomną... Pojedynczy odcisk pojawia się tylko w naiwnych filmach detektywistycznych, tutaj wszystko jest w odciskach paluchów setek ludzi (poza tym i tak nie mają próbki odcisku profesora).

☢ przed kamienicą nie ma samochodu profesora (dziekan lub MacCorric mogli wspomnieć, że Brown posiada furę - charakterystycznego czerwonego, lekko poobijanego Forda Pinto Wagon, z takimi drewnianymi drzwiami)

☢ u handlarza na parterze (Norman Arrows) mogą się dowiedzieć, że w zeszłym tygodniu ubił z Brownem niezły interes. Za drobne gamble handlarz chętnie podzieli się informacją: otóż Brown przyniósł kilka skrzyń elektroniki, mamrotał coś o robieniu porządków i nowym eksperymencie. Kupił natomiast rzeczy zdawałoby się przypadkowe, ale każdej przez chwilę się przyglądał jakby się zastanawiał - zwoje kabli, świece do samochodu, zestaw narzędzi, kombinerki, przecinaki do metalu, wiertarkę, zawory, butlę gazu, kilka konserw, kilka akumulatorów i ogniwo paliwowe - wszystko w sporych ilościach, sama elektronika nie starczyła na pokrycie kosztów, ale wyciągnął sporą ilość dolarów twardo się przy tym targując. Arrows nawet zaczął się zastanawiać ile płacą profesorom, bo on na takie zakupy to by zbierał kilka miesięcy. W tym momencie graczom

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

może zacząć coś świtać, jeśli w drużynie jest zawodowy handlarz powinien zacząć kojarzyć pewną tabelkę z podręcznika. Profesor pozbył się towarów należących do grupy "elektronika" a nabył towary z grup "mechanika" i "paliwo". Arrows jest miejscowy, więc nie będzie tego wiedział, ale jeśli drużyna uda się do jakiegoś chwilowo zatrzymującego się w NY kuriera, albo wędrownego handlarza może uzyskać informacje, że elektroniką z Nowego Jorku opłaca się handlować jedynie z Posterunkiem, bo wszędzie indziej jest tańsza albo mniej więcej na tym samym poziomie. Nowojorskie paliwo opłaca się eksportować niemal wszędzie poza Teksasem, a części mechaniczne do Federacji i Posterunku. A właściwie zabawne, że o to pytają, bo kilka dni temu taki starszawy gostek zadał niemal identyczne pytanie...

SZCZURY

A więc jesteś nowy w mieście i potrzebujesz informacji, a nie masz do kogo się zwrócić? W każdym erpegu jak w siwy dym możesz niezawodnie walić do żebraków. W Neuroshimie podobną rolę mogą pełnić Szczury - facet jest praktycznie niewidzialny dla społeczeństwa, grzebie całe dnie w śmieciach i ruinach, łązi po ulicach słuchając plotek - szpieg idealny. Tu nie będzie inaczej, po kilku rozmowach i wydanych drobnych gambiach bohaterowie dowiedzą się, że profesor mieszkał w rewirze niejakiego Świńskookiego Billa. Billy, kiedy dowie się co się stało, za dwie fajki lub baterię

do latarki chętnie powie wszystko co wie. Po pierwsze zawsze miał profesora za jednego z nielicznych po wojnie przyzwoitych ludzi. Ostatnio nawet z nim trochę pohandlował - zamienił stary silnik do kosiarki spalinowej i trochę grubego kabla na konserwy, ciepłe i czyste ubrania, sprawną maszynkę do golenia i ciepły obiad. Po drugie, czasem jak zdarzało mu się wystawać pod domem profesora to widział jak wpada do niego jakiś kurier - raz na kilka tygodni w przeciągu ostatnich paru miesięcy. Po trzecie wydaje mu się że widział wczoraj samochód profesora gdzieś w pobliżu skażonych ziem, w dokach - ale tego nie wiedzą od niego, to nie jego rewir i nie chce żeby inny szczur sprzedał mu kosę między żebra.

SAMOCHÓD W DOKACH.

Być może masz w drużynie gościa z Detroit wyznającego zasadę "pokaż mi czym jeździsz, a powiem Ci kim jesteś" i facet nalegał żeby jak najszybciej zlokalizować samochód? W każdym

razie oto jest - stoi sobie pusty, lekko poobijany, czerwony Ford Pinto Wagon z charakterystycznymi drewnianymi elementami karoserii, teraz już łątanej w kilku miejscach. Być może stoi już na ceglach, może nie ma już silnika. W bagażniku jednak wciąż jest łopata nosząca ślady niedawnego używania. Przeszukanie terenu pozwoli na znalezienie miejsca, w którym niedawno ktoś kopał. Jeśli drużyna zdecydu-



NEUROSHIMA

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

NEUROSHIMA



je sprawdzić czy coś przypadkiem nie zostało zakopane to po pół godziny kopania trafią na czarny worek, folię, plandekę czy inne "opakowanie". Wewnątrz będą się znajdować zwęglone zwłoki, ktoś kto znał profesora mógłby potwierdzić, że wzrost się zgadza. Jeśli w tym momencie gracze stwierdzą "no i masz... koniec przygody, idziemy po gamble i pedeki, to co... o tej samej godzinie za tydzień?" to jak najbardziej im pozwól (a pedeki zdecydowanie okrój, bo przecież to się kupy nie trzyma). Ale jeśli zakiełkuje w nich ziarno wątpliwości:

☢ drużynowy medyk, lub jakikolwiek lokalny spec mogą przeprowadzić sekcję, ale nie potrzeba sekcji, żeby zobaczyć że trupowi brakuje zębów, kształt czaszki jest jakiś dziwny, a w ogóle to ma jakieś dziwne wypustki na swoich piętnastu parach żeber (tak propoz, człowiek ma dwanaście).

☢ sekcja może wykazać, że zwłoki należące ewidentnie do humanoidalnego mutanta były opalone już po śmierci (stan rozkładu tkanek sugeruje że była to palona zgnilizna a nie zgniła spalenizna). Wygląda jakby zwłoki nie były palone, lecz tylko liżnięte ogniem, żeby zwęglić zewnętrzną warstwę. Struktura szczęk wskazuje na to, że stworzenie miało ostre, długie zęby. Prawdopodobnie miało też długie szpony, ale dłonie były tak mocno potraktowane ogniem że teraz to zaledwie czarne kikuty. Struktura kości i mięśni oraz bardzo mały mózg sugerowałyaby drapieżne i nieinteligentne stworzenie.

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

☢ skąd się wzięły? Być może jakiś szczur wygada się, że ostatnio jakiś facet kupił od niego truchło mutanta za laptopa, być może jakiś facet z Miami będzie przechwalał się w barze, że ostatnio dostał zlecenie na mutanta, facecik chciał mu zapłacić ale jak tylko usłyszał o co chodzi to zrobił to za drinka - wstał, wyszedł, po piętnastu minutach truchło leżało na progu, zrobił to dla jaj, nie dla kasy, bo zlecenie było śmiesznie łatwe. Być może ktoś widział ostatnio jak jakiś facet kręcił się na wysypisku śmieci, gdzie policja wywala ciała rozstrzelanych w tunelach pod miastem mutantów. Być może Świniooki pod naciskiem sporej łapówki zdradzi coś, co Brown błagał by zatrzymał w tajemnicy, coś o ściąganiu zwłok mutanta który wyglądałby podobnie do profesora.

PROFESOR

Co dzieje się w Vegas, zostaje w Vegas... Lub niekoniecznie. Na początku nie ma co próbować, ale być może po kilku dniach bohaterowie nawiążą bliższą znajomość z profesorem MacCorriciem. Może spotkają go też zalanego w trupa w jednym z barów, być może sami będą przyczyną tego zalanego. W każdym razie, kiedy już zbierze mu się na zwierzenia opowie o szczegółach delegacji w Vegas (te same informacje mogliby uzyskać od jakiegoś informatora gdyby pojechali do Vegas): "Maszyny produkcyjne? Sranie w banie! Do maszyn to by se mógł ściągnąć speców z Posterunku, albo nawet lokalnych i wyszłoby mu taniej. Ale nie...

On potrzebował nas. A dlaczego? Bo miał kawał Molocha w piwnicy, miejscowe trepy nie wiedziały jak to ugryźć, a Posterunek by mu to spakował i wywiózł. Jakiś łowca maszyn mu to wygrzebał z jakiejś mobilnej bazy Molocha, podobno była to stolówka dla mutków, w każdym razie trzy maszyny do przeprogramowania. Pierwsze dwie się Brownowi wzięły i spały. Iskry poszły i cała elektronika wyzionęła ducha. Usrało się, jak to mówią na południu. Trzecią mu się udało. Del Alba był zachwycony, to badziewie produkowało sterydy i jakieś dragi, stymulanty i psychotropy. Po to właśnie potrzebował chemika, żebym mu to wziął zbadał, a nie do jakiejś mieszanki paliwowej, ten dziekan to jakiś idiota jeśli w to uwierzył (dodał oczywiście znacznie ciszej). Ale wziął nas ugościł Angelo del Alba z pełną pompą. Bo widzicie, on miał kilka nocnych klubów. Codziennie woda, prochy, dziewczynki. I tak w kółko. I to nie jakieś dziwki, ale szanujące się damy, taka to poszła z tobą do łóżka tylko jeśli sama tego chciała. Tancerki. Timmy na początku połknął kija. Jak jakiś służbista gadał, że nie wypada tak traktować naukowców, że nie przystoi. Potem chyba złuzował. Wracał do pokoju późno, lekko podchmielony, cały czas mamrotał te swoje ruskie wiersze pod nosem. No i co tam. Wzięliśmy naprawiliśmy, przeprogramowaliśmy, odpaliliśmy i w długą. Po miesiącu z powrotem na uniwersytecie..."

Kierunek południe! Wystarczy dodać dwa do dwóch i wychodzi, że profesor jest gdzieś na

terenie Federacji. Ale po pierwsze - dlaczego tam? I po drugie - czemu nie w Vegas? Jest kilka sposobów żeby się dowiedzieć:

☢ odnaleźć kuriera który dostarczał listy. Być może szczęśliwym trafem jest akurat w Nowym Jorku. Za drobną opłatą kurier zacznie śpiewać - dostarczał profesorowi listy z Vegas i z Verony (niewielka ufortyfikowana i dość bogata miejscowość Federacji Appalachów). W Vegas listy dostawał od jakiejś kobiety, płaciła mu za przewóz całkiem niezłymi prochami, w Veronie zleceniodawcą był jakiś markiz, otrzymywał paliwo i kilka worków węgla za zapłatę.

☢ odnaleźć listy które wymieniał z tancerką w Vegas i markizem z Federacji. Na pewno nie zaryzykowałby zanoszenia ich na uczelnię, nie ma ich też w mieszkaniu. Jest szansa że wyrzucił, będzie potrzebna pomoc Szczurów. Dzięki korespondencji można zobaczyć jak wzrastało wzajemne uczucie oraz że prowadził rozmowy na temat pracy w Appalachach. Propozycja wyszła od markiza i choć profesor na początku się nie zgodził po jakimś czasie zmienił zdanie całkowicie zmieniając warunki

☢ azyl i status szlachecki dla jego "księżniczki". Markiz dowiedziawszy się, że dwójka zakochanych chce schronić się przed okrutnym światem w jego włościach aż się napuszył odpowiedź można scharakteryzować najlepiej "na honor i krew mojej babki - oczywiście że się godzę w tak szlachetnej sprawie!"

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

☢ udać się na stację kolejową (tym właśnie sposobem profesor udał się na południe - jeśli w Twojej wersji Neuroshimy nie odbudowano jeszcze kolei, może być to firma kurierska, przewoźnik, bądź nawet wyruszająca cyklicznie karawana) i choć nikt nie będzie kojarzył, to pociąg który odjechał w dzień zaginięcia profesora wróci za dwa dni. Wtedy będzie można zapytać konduktora czy kojarzy tego mężczyznę i gdzie on wysiadał.

CO SIĘ STAŁO NAPRAWDĘ?

Mistrz Gry mając komplet informacji na pewno jest się w stanie domyślić. W czasie wyjazdu do Vegas profesor Timothy Brown poznał i w czasie kilku dłuższych rozmów - z początkowej lekkiej niechęci i uprzedzenia do późniejszej sympatii - polubił striptizerkę Carmen Sandiego. Kiedy powrócił do Nowego Jorku powrócił do pracy i niemal zapomniałby o wszystkim gdyby nie wymiana długich listów, które odmieniły nieco tego bezdusznego pracocholika. W międzyczasie otrzymał propozycję pracy z Federacji od jakiegoś markiza Horacego de Cura (który miał ambicję skonstruować sieć komunikacyjną spinającą Federację i ciągnącą się wzdłuż linii kolejowej do NY, jeśli miałyby to być coś lepszego od telegrafu to potrzebował profesora). Nie chciał wyjeżdżać, ale potem przyszło mu do głowy, że jeśli skorzysta z propozycji to może rozpocząć nowe życie ze swoją ukochaną - wystarczy, że poprosi o azyl i szlachectwo

zapewniające mu nietykalność i obywatelstwo. Kiedy pracuje się nad ściśle tajną bronią i elementami pancerza - nie można po prostu położyć wypowiedzenia na biurku dziekana. Żeby uwolnić się od zobowiązań oraz uniknąć zemsty i zagrożenia życia postanowił upozorować własną śmierć.

W Veronie... Bohaterowie mogą zdecydować o podróży na południe celem odnalezienia profesora. Jeśli udadzą się bezpośrednio do markiza może uda im się przekonać szlachcica by pozwolił im porozmawiać z naukowcem. Carmen na miejscu jeszcze nie ma, a profesor choć niechętnie będzie rozmawiał z BG. Odmówi powrotu, opíše swoją sytuację (bez zdradzania ściśle tajnych informacji, wie że nigdy nie będzie stuprocentowo wolnym człowiekiem i nie jest głupcem by nadstawiać niepotrzebnie karku) opowie historię, którą gracze mniej lub bardziej dokładnie poukładali sobie ze strzępków informacji i odnalezionych wskazówek. Gratulacje, odnaleźli profesora, pakujemy się to... koniec?

☢ dlaczego Carmen jeszcze nie ma? Może jej szef Angelo dowiedział się o wszystkim i nie chce pozwolić jej odejść. Okazuje się że "damy o wolnej woli wyboru", jak mówił o nich MacCorric, wcale tak wiele wolności nie mają. Może romans był udawany, bo Angelo liczył, że w ten sposób uda mu się kontrolować Browna i w efekcie ściągnąć go do Vegas (na przykład zrobił się chciwy i chce by ktoś zbudował kolejne maszyny do produkcji narkotyków)?

Może dziewczyna tylko udawała romans, być może ktoś inny podszywał się pod nią pisząc listy miłosne? Być może coś się stało po drodze, jakiś gang zaatakował, wziął ją za zakładnika? Czy profesor poprosi drużynę by sprowadziła Carmen, bądź chociaż wyjaśniła sprawę?

☢ czy drużyna informowała kogoś o postępach w dochodzeniu? Czy ktokolwiek wie, że profesor jest w Veronie? Może będzie próbował ich przekupić by zatrzymali tę informację dla siebie? Może sygnęli go i jego życie jest teraz poważnie zagrożone (do tego całego bałaganu z tajną bronią dochodzi jeszcze że chciał oszukać tajemniczych zleceniodawców)? Czy to postawi NY i Veronę w stan konfliktu lub nawet wojny?

☢ czy drużyna jest jedynymi których wynajęto do odnalezienia profesora? Co jeśli komuś jeszcze zlecono podobne zadanie? Co jeśli "tamci drudzy" nie mają przyjaznych zamiarów? Czy teraz profesor poprosi ich o ochronę? Może będzie chciał uwolnić się od poprzednich zleceniodawców i zleci drużynie ich likwidację?

☢ a więc ma budować sieć komunikacyjną? Tak... a w Vegas miał "tylko naprawić maszyny produkcyjne". Co jeśli profesor jest teraz więźniem markiza? W jaki sposób przekaże im, że jest w tarapatkach pod samym nosem faceta który go więzi? Czy wpakował się w większe kłopoty niż poprzednio? Jak go wydostać?

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

☢ co jeśli profesor jedynie przyjechał tutaj pomóc w budowie sieci i potrzebował części zamiennych, bez tej całej szopki z bałaganem w mieszkaniu i pozorowaniem morderstwa? Komu zależy żeby profesora uznano za martwego? Kto chciałby żeby profesor zniknął z NY?

KILKA SŁÓW NIM ZGASNĄ ŚWIATŁA.

Przygody detektywistyczne prowadzi się nieco inaczej - już sama struktura tego jak wygląda scenariusz to sugeruje. Nie ma linii czasu, nie ma następujących po sobie wydarzeń, wszystko co stać się miało, już się stało, a bohaterowie widzą tylko tego ślady. Gracze najprawdopodobniej będą robić notatki, więc musisz uważać na każde słowo, jedna błędna informacja może sprawić że utkną w miejscu (błędna informacja to pomyłka MG, celowe kłamstwa NPC się nie zaliczają do tej kategorii).

☢ imiona - w tym scenariuszu pojawia się kilkanaście różnych nazwisk. Pod żadnym pozorem nie wolno Ci ich pomylić. To nie jest scenariusz typowo "strzelankowy" gdzie nie ma różnicy między Chudym Jimmym, Niskim Jimmym, Jimmym od amunicji i Jimmym-Który-Pilnuje-Naszej-Fury. Przygotuj sobie listę kilkudziesięciu imion które się nie powtarzają. Czasami gracze będą chcieli wiedzieć kto im co powiedział. Jeśli Szczur i student będą mieli identyczne imiona, a będą przedstawiać zupeł-

nie inne wersje wydarzeń to gracze będą się kręcić w kółko bo może im się wydawać, że to jedna osoba. Sam też rób notatki - na przykład: "Sammy Watson - student, rudy, spotkali na kampusie, twierdzi, że MacCorric to nerwus". Nie, nie wymądrzam się, wiem to z praktyki - raz się rypnąłem i drużyna połowy wątków nie odkryła bo wciąż myśleli że jeden z podejrzanych to ten miły dzieciak który dał im cynka na początku przygody.

☢ dawkanie informacji nie może wyglądać tak, że wchodzi do jednej z lokacji, które mają znaczenie i dostają wszystko na srebrnej tacy. Niech szukają, niech pytają. Nie wyrywaj się... Ta klamka jest zwykłą klamką, aż nie zapytają wprost czy widać na niej próby włamania. Opis lokacji zaczyna się od ogólnego układu pomieszczenia i kolorów, potem zapachy, potem dźwięki, na końcu szczegóły i mniejsze przedmioty - jak w życiu, kiedy gdzieś wchodzisz to najpierw czujesz i słyszysz, mniej więcej łapiesz układ mebli w pomieszczeniu, dopiero po jakimś kwadransie dochodzi do ciebie, że kaktus na oknie ma doczepiony uśmiech.

☢ pamiętaj o Świecie. Jest napisane że gabinet jest utrzymany w porządku. To znaczy dykta w oknach, każdy mebel z innej bajki, zamiast fotela krzesło ogrodowe. Cały czas myśl Neuroshimą. Uważaj na szczegóły. Jeśli modyfikowałeś system handlu w swoim świecie to zastanów się, czy profesor kupiłby te sprzęty, które wymienione są w tekście.

☢ wiesz co profesor robił i w jakim przedziale czasowym. Jeśli BG błędzą, ale są w miejscu gdzie teoretycznie mógłby zostawić wskazówkę, nie bój się podsunąć jej graczom. Podobnie jest z akcją. Nie masz podpowiadać kiedy przeszukują pomieszczenia, ale jeśli utkną, możesz ich lekko popchnąć - Szczur będzie chciał im sprzedać informację za kilka fajek, kurier podrzuci przesyłkę od jakiejś Carmen zakończoną słowami "tęsknię, wkrótce Twoja, Carmen" i powie, że jak już znajdą profesora to niech mu to dadzą bo musi jechać na południe, może za szafą będzie list od markiza, może dostaną list od markiza dosłownie do ręki, może profesor najął kogoś na wypadek śledztwa, żeby dyskretnie podsunął pomysł porzucenia sprawy i zaakceptowania ciała w dokach.

☢ zabawa tkwi w główkowaniu i wiem że coś innego i odświeżającego raz na jakiś czas sprawia graczom przyjemność. Jeśli Twoja drużyna akurat nie bawi się najlepiej, widzisz że utknęli, są zmęczeni, albo wręcz znudzeni - ciało profesora znajdują przypadkiem w rynsztoku... i koniec, cała sprawa uznana za niebyłą, mogą wrócić do strzelania. Przygoda jest dla graczy, nie bój się jej modyfikować. Jeśli natomiast wkręcą się w klimat, może warto to kontynuować - profesora znaleźli, ale gdzie jest Carmen Sandiego?

NEUROSHIMA



MOLOCH, CZYLI PRAKTYKA CHAOSU

TEKST: GRZEGORZ HELlich

ILUSTRACJE: SŁAWOMIR MANIAK, TOMASZ JĘDRUSZEK

Wiesz, jakbym Ci powiedział, że Moloch to jedna wielka maszyna do zabijania ludzi, to byś w to uwierzył bez chwili wahania. Bo w końcu każde dziecko wie, że papcio M na północy nie robi nic innego jak tylko knuje w swoim serwowózdzku coraz to nowsze sposoby niszczenia biednych, słabych i pokrzywdzonych przez los homosapienspostapokaliptykus. A gdybym Ci powiedział, że Moloch sam do końca nie wie co robi i równie często jego zachowania są równie durne, co niebezpieczne?

PRAKTYKA MOLOCH CHAOSU

Dziwisz się? A dostałeś może kiedyś lodówką? Albo słyszałeś może o kimś kto dostał? Śmiejesz się? Nie ma z czego.

Pewnego razu natrafiłem w okolicy opuszczonej bazy wojskowej na coś, co przypominało przedwojenną zabawkę imitującą kasę z restauracji. Ustawiłem na obracającym bębnie obok siebie trzy symbole przedstawiające szynkę i butelkę mleka i zażartowałem razem z kumplem, że coś obsługa się objija i napiwku nie będzie. Cholernie się zdziwiliśmy, gdy po jakichś 15 minutach w nasz wóz uderzyła stara, wyprodukowana chyba ze 100 lat temu lodówka, z której to wylało się śmierdzące, zjełczałe mleko oraz wyleciały muchy, które obgryzały resztki świątecznej szynki A.D. 2020. Żeby tego było mało, będąc w szoku i do końca niedowierzając własnym oczom zmieniliśmy wszystkie symbole na głowę krowy. I wiesz co? Dokładnie tak. Spadła na nas krowa. Cholera go wie, czy pochodziła sprzed wojny. Grunt, że była martwa. I śmierdziała. Strasznie. A do tego spadła na mojego kumpla. Od tego czasu nie ufam krowom ani plastikowym kasom-zabawkom...

Nie wierzysz mi? No to spójrz się na moją brykę. Myślisz, że co innego mogło mi tak wygiąć dach? Jak się przyjrzyś to i nazwę producenta zobaczysz. Nie wiem jaki to język, ale sądząc po solidności wykonania, to ani chybi musiała ona pochodzić z importu albo innego przemytu. Dalej mi nie wierzysz? To spójrz się, czym opancerzyłem tył mojego auta. Widzisz? To właśnie ta lo-

dówka... Krowa? Jaka krowa? A ta, co zabiła Midgeberta? No cóż... śmierdziała strasznie, to ją tam zostawiłem.

Powstaje pytanie, po jaką cholerę Moloch strzela z katapulty albo innej artylerii lodówkami? Może z tego samego powodu, dla którego część jego wozów bojowych zamiast ogniem pluje earlgrejem? Albo część cyborgów zamiast ostrzy wyposażona jest w emitery kołęd i chce cię przygotować na dobrą nowinę? No co, nigdy nie widziałeś Juggernauta z małymi, pluszowymi misiami przyczepionymi w miejscu ostrzy z podwoziem pomalowanym na różowo, który mówi dziecięcym głosem „przytul mnie...” po czym dodaje basem „lub giń!”?

Tak właśnie działa Moloch. Nieprzewidywalnie. Nienaturalnie. Nielogicznie. Durnie. Acz konsekwentnie. To mu trzeba oddać. Nie ważne, czy krocząca w twoją stronę Plujka plunie zaraz z ogona świeżym napalmem, czy może obleje Cię wrzącą herbatą. Tak czy siak Cię zabolę i to bardzo. Po wszystkim tylko Wujo Molo wyciągnie wnioski, która taktyka jest skuteczniejsza i wprowadzi ją do masowej produkcji. Nie wierzysz mi? A jak Ci powiem, że ostatnio pod Sioux City oddział Posterunku został ostrzelany lodówkami do tego stopnia, że się musiał wycofać? Moloch wystrzelił 19 lodówek, w skutek czego posterunkowcy stracili 12 osób. I weź tu walcz z latającą lodówką. Bo ja na przykład nie potrafię...

Lodówka lodówką, dajcie spokój lodówce. Wróćmy do naszego Molocha. Widziałeś może kiedyś mutki-smutki? Takie mutanty, co to nikomu krzywdy nie robią, a jedynie smutno wyglądają? Nie mówię tu o kalekach czy innych pokrakach, ale o taki mutantach przypominających milusie słodziusie zagłodzone i zmaltretowane zwierzątka albo inne słodziuchne bachory. Stoją takie przy drodze i jedyne co robią to się na ciebie patrzą tymi swoimi nadnaturalnie wielkimi oczami i smutno pojękują. Weź tu takiego zabij. Normalnie serducho ścisną mocniej, niż dziwka portowa w Miami za jaja... Gdyby to to chociaż próbowało cię zabić, ale nie. Stoi sobie smutno i pojękuje, a jak podejdziesz bliżej, to się łasi i tuli do ciebie jak Nowojorczyk o śrubkę. I się gapisz i nie wiesz co robić.

A w tym czasie Moloch się uczy. Obserwuje cię, poznaje, czuwa. I jakby nigdy nic, nim się zdążyś spostrzec, Moloch zdobył twoje zaufanie. Że co? Że to tylko biedne, małe, futerkowate stworzenie pokrzywdzone przez los? Nie wygłupiaj się. Zabierz mi to coś lepiej sprzed oczu, bo mnie krew zalewa. Flafika mi przypomina. Wziąłem go pod skrzydła, trochę czyłem się o niego, a on był przy mnie przez dobre 8 miesięcy. Potem zwęszył nagle jakiegoś robota w polu, podszedł do niego i razem udali się radośnie w stronę zachodzącego słońca północy. Serce mi normalnie złamał. A tydzień później w miejscu, gdzie trzymałem swoje Gamble „na czarną godzinę”, pojawił się mały oddział maszyn i rozszabrował mi wszyst-

MOLOCH PRAKTYKA CHAOSU

ko co do sztuki. Skąd wiem, że to były maszyny? A stąd, że wszędzie były ślady gąsienic, zapach spalin oraz ślady jednego małego zdradzieckiego Cziłaty...

Takich przykładów znam mnóstwo, ale w zdecydowaną większość z nich uwierzyłem dopiero po incydencie czytańskim. Wcześniej uważałem, że to brednie pijaków, próbujących wyłudzić darmowego drinka. Ale Ci powiem, wszystko, co jest popieprzone do kwadratu, jest tym, co Moloch mógłby zrobić. Wszystko, co jest popieprzone do sześcianu jest tym co Moloch na pewno zrobił, a wszystko co jest tak popieprzone, że nawet nie wiem, jak się ta potęga nazywa, jest tym, co Moloch bardzo, ale to bardzo mocno chce zrobić i w końcu robi. Bo tak działa Moloch.

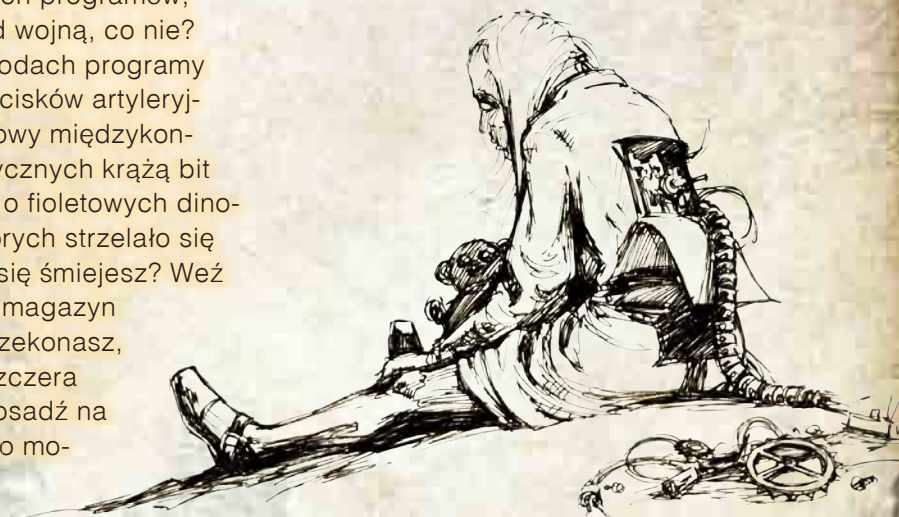
Skąd to wiem? A są dwie teorie. Pierwsza to socjologiczna. Widzisz, ostatnio trafiłem pod Nowym Orleanem do baru z frytkami i burgerami. Mac King się nazywał czy jakoś tak. W środku na kasie stał jeden stary dziadek co to przed wojną był socjologiem. Z tego co zrozumiałem, to zajmował się on badaniem społeczeństwa, a specjalizował się w „Sprzężeniu zwrotnym kultury masowej”. Co to niby ma być? A no to, że to co ludzie mówili zmieniało się w to, co robili, pod warunkiem, że dostatecznie dużo osób chciało się na to patrzeć. Potem, jeśli dość dużo osób o tym mówiło, to mówiła o tym też i kultura, więc inni tworzyli kulturę mówiąc o niej i powtarzając to co inni już zrobili.

A że w dobie Internetów strasznie ciężko było się przebić do szerokiej publiczności, to przekaz musiał być mega prosty i interesujący dla standardowego zjadacza chleba. Dlatego też w Internetach królowały durne filmiki, jeszcze durniejsze obrazki i ultra durne komiksy, a wszystko to podlane było sosem z kucyków, jednorożców oraz innych zdjęć kotów z kanapkami na głowie, tudzież Somaliczyków z rekinami na plecach... Brzmi durnie? Dla mnie też. Bo w końcu ten gościu tak fachowo frytki nakładał, jakby to robił co najmniej od 2010 roku, a nie dopiero od 2050...

Druga teoria to moja koncepcja. Można nawet powiedzieć, że to taka antykoncepcja, gdyż zakłada podejście nienaukowe, ale proste, takie po ludzku. Widzisz, Moloch składa się z wszystkich tych programów, które były dostępne przed wojną, co nie? W takim razie w jego obwodach programy do wyliczania balistyki pocisków artyleryjskich oraz schematy budowy międzykontynentalnych rakiet balistycznych krążą bit w bit z bajkami dla dzieci o fioletowych dinozaurach oraz gramy, w których strzelało się do zombie z kaktusa. Co się śmiejesz? Weź do ręki dowolny kolorowy magazyn starszy niż 35 lat to się przekonasz, że to, o czym mówię, to szczerą prawdą. I teraz weź się posadź na miejscu Molocha. Ma on to morze klocków, zupełnie jak

w tetrisie, gdzie co i rusz każdy jeden niesie ze sobą coś nowego. To tak jakbyś grzebał ręką w worku bez dna i ciągle wyciągał jakieś nowe części. Właśnie dlatego Moloch czasem ułoży śmiertelne kombo krzyżując ze sobą helikopter z czołgiem, a czasem po prostu połączy Scrable z nakręcaną małąką uderzającą talerzem o talerz. Nie zmienia to faktu, że co by z Molocha nie wyszło, nastawione jest tylko na jeden cel: dowalenie nam, czyli niedobitkom ludzkości.

Dlatego też jeśli cokolwiek będzie nosić choć cień podejrzeń śladów ingerencji Blaszkaka, to lepiej to rozwal z daleka. Albo chociaż omiń szerokim łukiem, jeśli zabijanie tych słodziuch-nym pluszastych stworków Ci przez sumienie nie przechodzi...



PRAKTYKA MOLOCH CHAOSU

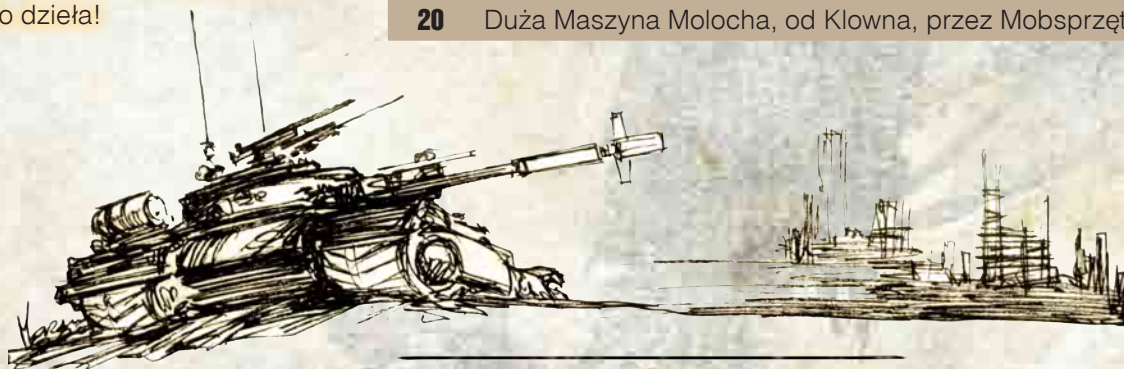
COŚ DLA MG, CZYLI GENERATOR FIOŁKOWEGO OCEANU CHAOSU.

Ok., fajnie, pięknie, spodobał ci się pomysł dowalenia swoim graczom odrobiną absurdu. Powiem Ci, że to całkiem fajny pomysł. Nikt nie będzie się w końcu spodziewał zasadzki ciężkich łowców zaraz po bliskim spotkaniu trzeciego stopnia z samolotną łodówką. Uwierz mi, efekt murowany równie mocno, co solidny grób dla nieuważnej postaci gracza...

Jak wygenerować odrobinę chaosu? Z pomocą wyobraźni oczywiście! Możesz też wziąć do ręki 3 kości K20 po czym wykonać rzut. Pierwszy wynik oznacza „punkt wyjściowy”, drugi wynik to „absurd”, trzeci zaś to „efekt finalny”. Kiedy już będziesz dysponował MGU tymi klockami, wystarczy ubrać je w fabularne szatki i można użyć ich przeciwko niczego nie spodziewającym się graczom. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, byś rozbudowywał te efekty, krzyżował, dodawał i mnożył. Zupełnie jak Moloch. Podoba Ci się ta koncepcja? Tak? To klocki w dłoń i do dzieła!

KROK 1 Z 3: LOSOWANIE EFEKTU Z TABELI PUNKTU WYJŚCIOWEGO

- 1 Prosta, lekko interaktywna dziecięca zabawka, np. kolorowy kalkulator, pseudokomórka itp
- 2 Maskotka, Pluszanka albo inna Przytulanka, może być z audio, ale nie musi
- 3 Jednoręki bandyta, automat z grą video, konsola do gier
- 4 Obuwie, ubranie oraz inne elementy wystroju osobistego, np. okulary, adidas, dresy
- 5 Biżuteria, kosztowności, łańcuszki, kolczyki, pierścionki lub tym podobne
- 6 Małe zwierzę domowe, np. kot, pies albo inna szynszyla lub ryjówka
- 7 Dziki nieduży ptak od wróbla, przez sikorkę do gołębia i kruka, nic większego
- 8 Dzikie zwierzę z gatunku „niegroźnych”, wszelkie króliki, zajęce, bobry i inne sarny
- 9 Zwierzę hodowlane, kot, kura, koza, koń, ale na pewno nie łos
- 10 Dzikie zwierzęta z gatunku „może dziabnąć”, czyli łosie, dziki, żbiki, szopy i inne
- 11 Zmutowane dzikie zwierzę, ale takie, które nie jest samo z siebie agresywne
- 12 Zmutowane zwierzę domowe, czyli giga kot, mega kura albo inne hiper krowy
- 13 Dzikie, agresywne i zmutowane zwierzę, czyli wszelkie Alhamy i inne Harpie
- 14 Mutant I lub II generacji, ale taki, który nie strzela, tylko gada lub ucieka
- 15 Mutant III lub IV generacji, który na pierwszy rzut oka nastawiony jest pokojowo
- 16 Agresywny mutant I lub II generacji, z włócznią albo inną dzidą w rękę
- 17 Agresywny mutant III lub IV generacji uzbrojony w coś naprawdę paskudnego
- 18 Mała maszyna Molocha, czyli wszystko od Szpiega po Piłę czy inną Techmorwę
- 19 Średnia maszyna Molocha, czyli od Łowcy do Inżyniera oraz innego Strzelca
- 20 Duża Maszyna Molocha, od Klowna, przez Mobsprzęt do Matki i Żółwia



MOLOCH PRAKTYKA CHAOSU

KROK 2 Z 3: LOSOWANIE EFEKTU Z TABELI ABSURDU

- 1 Przedmiot/stworzenie zaczyna śpiewać, mrużyć albo nucić jakieś piosenki
- 2 Gracze wyczuwają zapach lawendowego odświeżacza powietrza lub inną przyjemną woń
- 3 Stworzenie/maszyna chce się zaprzyjaźnić z postacią gracza i bawić z nim
- 4 Stworzenie/maszyna zaczyna stepować/tańczyć/śmiesznie się poruszać
- 5 Stworzenie/maszyna zaczyna rysować na ziemi znaki albo wyświetlać projekcje
- 6 Przedmiot/stworzenie zaczyna emitować dźwięki niczym modem komputerowy
- 7 Gracze wyczuwają straszny smród emitowany przez stworzenie/maszynę
- 8 Przedmiot/stworzenie zaczyna emitować nagrane przemówienie Ala Gora o ekologii
- 9 Zwierzę/maszyna zaczyna podskakiwać, kręcić się w miejscu i bez sensu się ruszać
- 10 Zwierzę/maszyna zaczyna emitować dźwięk odliczania w górę (1 mruknięcie, 2 mruknięcia)
- 11 Zwierzę/maszyna zaczyna emitować dźwięk odliczania w dół (3 mruknięcia, 2 mruknięcia)
- 12 Zwierzę/maszyna zaczyna imitować zachowania najbliższej postaci
- 13 Zwierzę/maszyna spada z nieba z dużą prędkością – uwaga, może zabić (się)!
- 14 Zwierzę/maszyna zaczyna poruszać się tak, jakby pływało w wodzie
- 15 Zwierzę/maszyna zaczyna poruszać się tak, jakby latało w powietrzu
- 16 Zwierzę/maszyna zaczyna się czaić i skradać, tak jakby nikt go nie widział
- 17 Zwierzę zaczyna się wylizywać/ Maszyna zaczyna się rozkładać i naprawiać
- 18 Zwierzę/maszyna zaczyna kopulować z niewidocznym partnerem
- 19 Zwierzę/maszyna traci równowagę i nie może prosto ustać, ciągle się przewraca
- 20 Zwierzę/maszyna zachowuje się tak, jakby ciągle było uderzane/trafiane z broni palnej

PRZYKŁAD NR 1:

Wypadło 7, 11 oraz 4. Odczytując wyniki z tabeli wychodzi, że: dziki nieduży ptak, który zaczyna emitować dźwięk odliczania w dół i w błyskawicznym tempie zaczyna umierać i gnić

Fabularne podrasowanie:

Na drogę (do domu?) wlatuje sikorka, która sobie spokojnie siada na gałęzi (krześle?) po czym zaczyna śpiewać dźwięki. Po bliższym przysłuchaniu się okazuje się, że odlicza ona w dół i zostało może parę sekund, zanim skończy odliczanie! Co robią gracze? Uciekają, strzelają, kryją się? Co by nie zrobili, po chwili sikorka wydaje z siebie pisk, po czym umiera i w błyskawicznym tempie gnije i rozkłada się. Czy miała w sobie jakiegoś wirusa? A może coś jeszcze innego? Niech gracze się głowią...



PRAKTYKA MOLOCH CHAOSU

PRZYKŁAD NR 2:

Na kościach wypadło 19, 14, 6. Wychodzi na to, że: Średnia maszyna Molocha zaczyna poruszać się tak, jakby pływała w wodzie po czym zaczyna atakować sama siebie.

Fabularne podrasowanie:

W oddali postać zauważa łowcę, który się dziwnie zachowuje. Macha ostrzami, wygina tułów oraz zachowuje się tak jakby właśnie pływał... po chwili łowca zaczyna atakować samego siebie, wyrwać sobie kończyny i kable. O co mu chodzi? Ma uszkodzony program? Złapał jakiegoś wirusa? A może ktoś przy nim majstrował? W końcu robot pada na ziemię. Ale czy jest dalej aktywny? Czy warto go zbadać? Czy może lepiej go ominąć szerokim łukiem?



KROK 3 Z 3: LOSOWANIE EFEKTU Z EFEKTU FINALNEGO

- 1 Maszyna/Zwierzę zaczyna zagrzebywać się pod ziemię/ uciekać na drzewo itp
- 2 Maszyna rozkłada się na 2 mniejsze/ zwierze rodzi młode/ dzieli się przez pączkowanie
- 3 Zwierzę/maszyna zaczyna pluć herbatą, sokiem albo innym napojem
- 4 W błyskawicznym tempie zwierzę zaczyna umierać i gnić/ maszyna rozpada się i rdzewieje
- 5 Zwierzę/maszyna zaczyna atakować niewidzialnego wroga
- 6 Zwierzę/maszyna zaczyna atakować samego siebie
- 7 Zwierzę/maszyna zaczyna atakować najbliższego swojego sojusznika
- 8 Zwierzę/maszyna próbuje kopulować z postacią gracza
- 9 Zwierzę/maszyna podskakując próbuje odlecieć w dal
- 10 Maszyna/Zwierzę przekształca się w coś zupełnie innego (powtórz kroki 1,2 i 3)
- 11 Zwierzę/maszyna emituje bardzo silne dźwięki ogłuszające postacie wokół
- 12 Na najbliższe silne źródło ciepła spada jakiś mały przedmiot np. lampa (rana ciężka)
- 13 Na najbliższe silne źródło ciepła spada jakiś ciężki przedmiot np. lodówka (rana krytyczna)
- 14 Zwierzę/maszyna wypuszcza z siebie gazy bojowe albo inne zarodniki
- 15 Zwierzę/maszyna wpada w tryb furii i atakuje najbliższy duży przedmiot/postać
- 16 Wybucha ukryty nieopodal ładunek wybuchowy (rzuć k20 – wynik 16+ gracze oberwali)
- 17 Zwierzę/maszyna zaczyna pluć napalmem, kwasem albo innym ogniem
- 18 Maszyna/zwierzę zaczyna atakować najbliższą znajdującą się postać
- 19 Maszyna/zwierzę imploduje zdając obrażenia jak granat(y) zaczepny*
- 20 Maszyna/zwierzę wybucha zadając obrażenia jak granat(y) obronny*

**siła eksplozji zależna od wielkości stworzenia/maszyny. Drobne: x1, średnie x2, duże od x3 do x5 granatów (nie zasięg, ale ilość eksplozji następujących po sobie).*





Neuroshima Apocalypse - hardcorowa gra społecznościowa na Facebooku!
Stwórz bohatera, rozwijaj umiejętności, eksploruj pustkowia
i uczestnicz w dynamicznym PvP!
Dołącz do postapokaliptycznego uniwersum:
apps.facebook.com/neuroshima



one2tribe

NAUCZ SIĘ GRAĆ W TACTICS!

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

W każdy wtorek introgaming w sklepie Planszóweczka we Wrocławiu.

Również w każdy wtorek o 17.00 pokazy NST w ramach wieczoru postapo organizowanego przez STGW Rubikon w sklepie Fenix w Szczecinie.

W środy pokazy w sklepach:
Bard Poznań (16.00 – 18.00),
Bard Katowice (16.00 – 18.00)
Bard Wrocław (15.00 – 18.00),
Sklep Graal Centrum Hanlowe Ken Center (cały dzień na życzenie)

W czwartki w godzinach 16.00-19.00 pokazy w sklepie Gnom (Bielsko Biała)

SZCZEGÓŁY JAK ZAWSZE W KALENDARIUM SERWISU NSTACTICS.COM

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

19 stycznia turniej w Rzeszowie (sklep Gamekeeper, ul Krzyżanowskiego 6B). Godz. 11.00, limit: 800 pkt, wpisowe 5 zł.

W styczniu odbędą się również turnieje w Katowicach (Liga Śląska - Bard) i Poznaniu (Bard). Szczegółowe informacje ukażą się jak zawsze w serwisie nstactics.com.



TU ZNAJDZIESZ NEUROSHIMĘ 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

**ZIEŁONE WZGÓRZA KSIĘGARNIA
I CENTRUM GIER**

Głogów, ul. Kazimierza Sprawiedliwego 4
(w galerii Intermarche)
kom. 78 4498775,
email: sklep@gry.home.pl
czynne: poniedziałek-piątek 10.00-18.00
sobota 10.00-14.00
<http://www.gry.home.pl/>

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
www.morgad.pl

NOWOŚCI W LINII

Święta za pasem, wszyscy zapadają w senny nastrój, ale my nie zwalniamy tempa – oto **tacticsowe nowości, które ukazały się w grudniu.**

NOWE KARTY LOKACJI

Najstarsi z was pamiętają być może ten konkurs z opowieści swoich dziadków. Chodziło w nim o zaproponowanie nowych lokacji do NST. Wyłoniliśmy pięć zwycięskich propozycji. Ci spośród laureratów, którzy wciąż żyją, będą teraz mieli okazję podziwiać swoje pomysły na pięknie wykonanych kartach.

Przypomnijmy, że w naszym konkursie pierwsze miejsce zajęła lokacja Maszt Flagowy, autorstwa Olka Tukaja. Na drugim miejscu znalazł się Elektromagnes Zygmunta Gałgana, a wyróżnienia otrzymali: Arkadiusz Grzeszczak (Działko/Terminal), Arkadiusz Ciesielski



(Stacja benzynowa) oraz Michał Kucharski i Zygmunt Gałgan (Niewypał). Karty zilustrowali Michał Sztuka i Michał Urbański.

ZASADY GRY WIELOOSOBOWEJ

Mimo, że zniszczyliśmy prawie wszystko, a to co nam zostało nie jest nawet lichym odbiciem dawnej świetności, ludzie wciąż skaczą sobie do gardeł. Nawet w świecie, w którym jest nas tysiące razy mniej niż niegdyś było, nawet jeśli pustkowie trzeba przemierzać tygodniami, by spotkać drugiego człowieka, wciąż trafiają się grupy gotowe ze sobą walczyć. A co, jeśli tych grup jest więcej niż dwie?

Dodatek "Gra wieloosobowa" pozwala rozgrywać bitwy mię-

dzy trzema lub czterema graczami. W drugim wariacie możemy rozegrać potyczkę "dwóch na dwóch" lub w wariacie dla prawdziwych twardzieli czyli "There can be only one".

DODATEK SĘDZIOWSKI

Coś w sam raz dla wszystkich, którzy uczestniczą w **tacticsowych** turniejach, chcieliby w nich uczestniczyć lub chcieliby je organizować. Dodatek sędziowski zawiera opis zasad wg których organizowane są turnieje, reguły przyznawania punktów rankingowych i wyłaniania zwycięzców, FAQ, opisy sytuacji spornych i wiele innych informacji przydatnych podczas grania i sędziowania.

Oba dodatki w pdf. dołączamy do tego numeru Pirata.

W styczniu kolejne nowości ze świata NST – pojawi się nowa figurka, zasady kampanii 1.5 oraz nowe grafiki, materiały, zapowiedzi...





TEKST: ARKADIUSZ GRZESZCZAK
ZDJĘCIA: MARCIN KARBOWSKI

Każdy kto wybiera Posterunek na swoją pierwszą frakcję łudzi się, że dostaje w swoje ręce najbardziej elitarną armię, mogącą z powodzeniem wyeliminować przeciwnika, nim ten zorientuje się skąd padły strzały. Nawyki z innych gier mogą też ewentualnie prowadzić do wyobrażenia, w którym dzielni żołnierze okopują się na swoich pozycjach i prowadzą nieprzerwany ostrzał, liczniejszych sił wroga. Niestety nic z tych rzeczy. Neuroshima Tactics jest grą brutalną i zdecydowanie nie wybacza lekkomyślnego szarpania za spust.

Więc jak? Mimo wszystko zdecydowałeś się na dołączenie do Posterunku rekrucie? Że co? Skąd niby mam pewność, że nie jesteś kobietą? Zdradzę ci pewien mały sekret dotyczący pustkowi. Tam nie liczy się nic poza wyszkoleniem i kalibrem trzymanej sploty. Łap więc karabin i pędź na ćwiczenia. Co znowu? Jakie naboje? Ćwiczmy na sucho, pestki zobaczysz najwcześniej na polu walki a i tam nie spodziewaj się choćby ćwierci magazynka.

POSTERUNEK: PORADNIK TAKTYCZNY

Na początek pamiętaj, że cała frakcja jest cholernie delikatna. Na nic zda się wysokie strzelanie jeśli wcześniej modele wyłapią choć trafienie mołotowem. Czemu nie kulką? Bo wtedy zostaje już najczęściej upewnienie się, że przeciwnik nie zgarnie jeszcze dodatku za szabrowanie.

Oczywiście nie znaczy to, że gra Posterunkiem to dramat i pewne zamknięcie każdej turniejowej listy. Frakcja ma potencjał, który dość

łatwo zauważyć. Problem leży tylko w jego właściwym wykorzystaniu.

Wysoka celność, Karabiny i nienajgorsza mobilność to zwykle główna przewaga Posterunku. Podstawą wykorzystania powyższych będzie więc nie frontalny atak, a zajęcie optymalnie wysuniętych pozycji i obstawienie wroga znacznikami celowania. Oczywiście strzelać można i bez tego, ale w sytuacji kiedy modele z karabinem mogą pozwolić sobie tylko na dwie krótkie serie każdy – walenie na oślep jest zwykle bez sensu. Czemu zwykle?

Ponieważ Posterunkiem nie można grać szablonowo. Z jednej strony dobry przeciwnik szybko wyczuje pochopnego dowódcę Posterunku i pozwoli mu wystrzelać całą amunicję na bezpiecznym dla niego dystansie, na którym sięgnie go nie więcej niż jedna na cztery kule. Z drugiej zaś czekanie z otwarciem ognia do 12" skończy się tym, że oponent zgarnie wszystkie Gamble i wyczyści lokacje lub co gorsza wpadnie w 8" na których Posterunek jest już niestety jedną z najsłabszych frakcji. Złotą zasadą jest więc trzymanie przeciwnika w przedziale 13"-25". Oczywiście 8"-12" i 16"-24" są najbardziej optymalne z racji różnic między 8" a 12-calowym progiem zasięgu, jednak należy pamiętać, że takie 9" dzieli od 8" już tylko jedno wrogie przesunięcie. Dodatkowo jeżeli nie uda się odstrzelić przeciwnika na tym krytycznym zasięgu to znaczy, że w kolejnej aktywacji będzie on już zwykle o 3" bliżej.

Ostatnim ogólnikiem, o jakim chcę wspomnieć przed przejściem do zastosowania konkretnych jednostek, jest kwestia śmiertelności modeli w NST. O ile w przypadku Posterunku jedna kulka to zwykle wystarczy, by wyłączyć jednostkę ze skutecz-

nego działania, to wiele wrogich jednostek potrafi ma takie zadrapania w głębokim poważaniu. Planując więc faktyczną eliminację modeli z budową 13 i więcej, musisz liczyć się z potrzebą nawet trzech celnych trafień. To jest Posterunek, tutaj nie ma dobijania wręcz czy cegłówkami. Albo odstrzelisz przeciwnika na śmierć, albo zapomnij o punktach. Przy czterech pociskach w karabinie, trzy celne rzuty wydają się i w dużym stopniu faktycznie są prawdziwym dramatem, jednak NST nie jest grą o wycinaniu 100% stanu osobowego rozpiski przeciwnika. Walka toczy się do połowy wartości punktowej i to właśnie liczba modeli jakie musisz odstrzelić. Osiem kulek na model to już dużo lepsza perspektywa prawda? I tego optymizmu będziemy się trzymać.

ODDZIAŁY

LEKKA PIECHOTA

Niegdyś tania podstawa każdej rozpiski, teraz nawet oni muszą już być przemyślanym wyborem. Ich główną specjalnością są dwa, co prawda różne, ale konkretne zastosowania. Utrzymywanie umiarkowanie kluczowych pozycji oraz ofensywa mniej

osłoniętą częścią stołu. Zaczniemy od drugiej funkcji.

Z racji swojej umiejętności Lekka Piechota nie potrzebuje masywnych ruin do przemieszczania się za Zastoną. Czują się więc świetnie wszędzie tam, gdzie przeciwnik nie będzie mógł skorzystać z podobnego przywileju. Przestrzeń pełna niskich przeszkód i biegania od barykady do barykady? Dla nich bomba, dla przeciwnika każdy ruch na takim terenie to wychodzenie zza zastony, a sama przesłona poniżej 24" to już kłopot. -3 za dystans, -3 za przesłonę więc „Lekka” ma już realne szanse na trafienie. Niby wciąż niewiele lepiej niż jedna na cztery kulki, ale warto już czasem puścić kontrolnie krótką serię we wszystko, co nie jest typowym kulołapem obwieszonym medykamentami. Co jednak bardziej istotne, teren, na którym nie da się całkiem zniknąć z widoku, aż prosi się o celowanie. Jeśli przeciwnik odwzajemnia się tym samym, można się odstrzelić, czy w bardziej ryzykownej sytuacji bezstresowo odbiec w inne miejsce.

Utrzymywanie pozycji to druga ze specjalności „Lekkich”, jednak ograniczona tak amunicją jak i niską budową. O ile w teorii powinni przetrwać lekki ostrzał, to zasypani

gradem kul niestety z pewnością coś wyłapią, a jeśli tylko na chwilę znikną przeciwnikowi z celowników, to tym gorzej, bo oddadzą mu 6 czy nawet 9 cali stołu. Szczególnie należy się też wyczulić na przeciwników z granatami czy koktajlami mołotowa, gdyż są oni w stanie wyciąć dowolnie liczebny oddział bez podejmowania szczególnego ryzyka (w końcu czym jest ryzykowanie 120-150 punktów, gdy do zgarnięcia jest kilka razy więcej).

Podsumowując: Zadanie Lekkiej Piechoty to utrzymywanie pozycji, wymiana ognia z wrogiem i zajmowanie tej części stołu, na którą nie odważy się ruszyć nikt inny. Taka odkryta przestrzeń to dla nich dużo lepsza pozycja niż umieszczone wysoko stanowiska strzeleckie, z których mało kogo dostrzegą. Zważywszy na ich śmiertelność, dawanie im więcej niż jednego medykamentu to rozrzutność. Bagnety i wszelkie akcesoria do WW to już zupełna abstrakcja. Jeśli jednak chcesz ich w coś wyposażać, to przy większych oddziałach można pokusić się o Betę czy Zintegrowane Systemy Celownicze. Potencjał wyciągnięcia Strzelania do 21 z pewnością może się przydać, jak nie w wymianie ognia, to choćby w walce psychologicznej.



ZWIADOWCY

Niedocenieni i jeszcze delikatniejsi niż poprzednicy, mają jednak olbrzymi potencjał taktyczny. Jeżeli

grając Posterunkiem szukasz czysto ofensywnego oddziału, to jest to jedyny słuszny wybór. Sęk w tym, że Zwiadowcami nie da od tak po prostu wypaść i strzelać. Celność

na poziomie 12 i broń z progiem 8" niestety nie zrobi na mocniejszym przeciwniku wrażenia.

Do skutecznego wykorzystania Zwiadowców trzeba jednak gęsto

zabudowanej makiety i dobrego planu. Bez odpowiedniego gospodarowania Reakcjami ten oddział nie poszaleje. Dodatkowo trzeba ustawić się tak, żeby przeciwnik nie miał możliwości wymuszać na nas wykorzystywania reakcji na drugim końcu stołu. Przydadzą się też granaty, a przynajmniej granat i jeden czy dwa koktajle mołowowa. Od czasu gdy punkt rezerw ich nie uzupełnia, oddział zwiadowców stał się sporą inwestycją pod względem ekwipunku, który za wszelką cenę należy wykorzystać i nie dopuścić do jego przejęcia przez wroga.

Dwuosobowy oddział Zwiadowców w teorii może przemieścić się o 9" w turze przeciwnika czy w przypadku szarży samotną jednostką nawet o 18". Praktyka dowodzi jednak, że jest to możliwe tylko w przypadku kiedy to przeciwnik zaczyna pierwszą turę (inne wykorzystywanie reakcji jest wtedy mało prawdopodobne). W późniejszych turach do zachowania choćby 2-3 reakcji będzie już trzeba pochować pozostałe jednostki we względnie bezpiecznych miejscach oddając tym samym część pola oponentowi. Gdy jednak odpowiednio zaplanować pułapkę czy szturm Zwiadowcami, będzie to całkiem udana inwestycja.

Rozpoznanie to chyba jedyna poza kanałami i skakaniem po dachach opcja wyprucia przeciwnikom serii w plecy, czy rozpoczęcia swojej tury w idealnej pozycji do wysadzenia granatem całego wrogiego oddziału. Istotne w takich akcjach jest jednak chomikowanie przynajmniej jednego przerzutu, gdyż ryzykowne zagrania potrzebują dodatkowej gwarancji na to, że broń się nie zatnie a granat nie znieśie mimo 4" bliskiego zasięgu. Na bliskim dystansie warto zawsze dwa razy zastanowić się czy bardziej opłacalny jest granat czy długa seria. Granat dużo łatwiej „wpasować” na czysto bez modyfikatora za zasłonę czy rzucić obok wrogiego modelu tak by nie miał możliwości ofensywnej reakcji. Przewagą serii jest natomiast możliwość wlepiania więcej niż jednego trafienia w model, który naprawdę chcemy widzieć martwy.

Zwiadowcy są więc najbardziej ofensywnym oddziałem, który mimo dość niskiego kosztu punktowego wymaga jednak naprawdę sporej inwestycji w sprzęt by osiągnąć pełnię skuteczności. Granat i koktajl mołotowa to punkt wyjścia. Dodatkowy koktajl to mile widziana opcja. Wisienką na tym kosztowym torcie są Detektory Ruchu. Jedyna

w grze opcja absolutnie bezkarnego wygrzania serii we wrogie modele, które poruszyły się 6" od przyczajonego za progiem zwiadowcy. Oczywiście powyższą niespodziankę może popsuć niemal każdy rodzaj granatu, więc wnikliwe przeanalizowanie rozpiski przeciwnika jest tutaj koniecznym punktem wyjścia.

SZTURMOWCY

Wbrew nazwie ich główną funkcją nie jest atak, ale coś co okraśliłbym mianem agresywnej obrony. Optymalny, czteroosobowy skład Szturmowców (niestety w praktyce trudno osiągalny w standardowych formatach punktowych) potrafi naprawdę skutecznie bronić niemal dowolnej pozycji na stole. Sensowna budowa, pancerze i karabiny czynią z nich nieustępliwych obrońców a nieco ułatwiony dostęp do leczenia (o czym później) pozwala przełknąć nawet kilka trafień.

Problemem jest dopiero amunicja, której na pełną ofensywę jest zwyczajnie za mało. Atak Szturmowcami składa się więc z co najwyżej dwóch ruchów, zakończonych celowaniem. Jeżeli zamierzają jeszcze strzelać, zostają z jedną akcją na ruch i calowym przesunięciem. Oczywi-

ście można i należy kombinować z wykorzystaniem ich zdolności czy wzajemnego osłaniania się ogniem, trzeba jednak pamiętać, że Szturmowcowi, któremu trafienie przerwało ruch na otwartym terenie, niewiele już może pomóc. Skoro już o obrywaniu mowa, to warto pamiętać, żeby rannych leczyli w pierwszej kolejności ich zdrowi towarzysze ukryci poza polem widzenia strzelców. Nie mniej znaczące jest także umiejętne gospodarowanie przerzutami tak, aby przynajmniej jeden pechowy test budowy dało się powtórzyć. Ze wszystkich jednostek Posterunku, tym jednym faktycznie warto powtarzać oblane testy budowy niemal w każdych okolicznościach (może poza walką wręcz).

Sama wymiana ognia Szturmowcami także nie jest oczywista. W większości wypadków najlepiej sprawdza się metoda „jeden celuje, drugi strzela, a pozostali poprawiają pozycję”. W kluczowych momentach powinny strzelać przynajmniej dwie jednostki. Dotyczy to przede wszystkim testów spornych z przeciwnikami ostrzelującymi się ze słabszych pozycji, ale większą liczbą kości. Warto mieć wtedy pewność, że nawet jeśli jednemu ze szurmowców ktoś przerwie akcję, to drugi nadrobi

tę stratę. Sytuacja, w której trafiają obaj, jest w końcu dużo lepsza niż taka w której przeciwnikowi całkiem się upieczą. Dodatkową kwestią są także szczególnie wytrzymałe modele (Cyborgi, Pyza) które eliminujemy gradem kul wypuszczanych w jednoczesnej aktywacji. Dla kosztującego 140 punktów Szturmowca nie ma nic gorszego niż wystrzelać się do modelu, który później całkowicie wyleczy swoje rany.

Wyposażenie: z jednej strony nie warto na Szturmowcach oszczędzać, z drugiej jednak nawet bez dodatkowego sprzętu będą sobie potrafili poradzić. Punktem wyjścia powinny być przynajmniej jedne medykamenty. W dalszej kolejności niech będzie granat czy jakieś high-techowe zabawki. Przestrzegalbym jednak przed inwestowaniem w Med Pack. Opcja automatycznego przeżycia nawet pechowego testu budowy wydaje się kusząca, ale modelem na dwóch ranach i tak wiele nie zdziałamy, a dokładanie do tego jeszcze kolejnych medykamentów to już średni, a wciąż niepewny biznes, bo mocno rany model w żadnym teście spornym nie zdąży się wyleczyć. Nadmiar punktów dużo lepiej zainwestować choćby

w zintegrowane systemy celownicze, gogle IR czy detektory ruchu. Najsensowniejszym wsparciem modelowym będzie tutaj Dr Quinn (tak przez wzgląd na leczenie jak i darmowy Deadline) oraz pozwalający przerzucić dodatkowe testy budowy (w drugiej kolejności testy strzelania) Klecha. Oba te modele powinny oddać Szturmowcom swoją broń w chwili kiedy skończy im się amunicja w karabinach, a Punkt rezerw będzie zbyt daleko.

JEDNOSTKI SPECJALNE

PORUCZNIK

Stary znajomy ze startera wciąż potrafi się przydać. Dodatkowa reakcja z umiejętności to jedno, ale niski koszt pozwalający potencjalnie przebić próg modelowy kolejnej, to już znaczne dobrodziejstwo. Delikwent ma naprawdę uniwersalne statystyki, które potrafią wpasować go niemal wszędzie, oczywiście jeśli dostanie do tego odpowiedni sprzęt.

Drugi pistolet to podstawa, jeśli jego zadaniem ma być eliminacja podchodzących przeciwników. Jeżeli jeszcze masz w głowie przykazanie

o trzymaniu wroga w 13 calach, bo wszystko poniżej to pewna śmierć, to możesz je lekko zweryfikować. Porucznik z dwoma gnatami to mistrz ośmiu cali i niewielu może spróbować się z nim równać. Jeżeli jednak chcesz mieć pożytek ze starego pierdziela na większym dystansie, wymienienie się pistoletem za karabin z Lekkim Piechociarzem powinno być całkiem ciekawym pomysłem. Oddział o ile ma dostęp do punktu rezerw, poradzi sobie i z mniejszą liczbą pestek, natomiast Porucznik ze swoim St 13 będzie mógł pobawić się w snajpera.

Na koniec przestrzegam jeszcze przed przecenianiem jego umiejętności walki bezpośredniej. Niby 13-ka to całkiem sporo, jednak przeciwnicy zмирzający do kontaktu zwykle będą czuli się w nim pewniej. Od tego masz aż 6 kul w podstawowym gnacie, żeby nie pakować się pod nóż.

DR QUINN

O tej pani nie ma co się rozpisywać. Sensem jej istnienia jest oślanianie oddziału Szturmowców i sporadyczne wybieganie po Gamble czy inne przedmioty w sytuacji, kiedy ranny towarzysz będzie jej generował

przedłużony o cal ruch. Warto pamiętać, że druga część jej zdolności wymaga tylko posiadania rannego w strefie czujności, nie zaś biegnięcia w jego kierunku.

Jeśli chodzi o samo leczenie, to grunt, żeby korzystać z niego stykając się z w pełni zasłoniętą częścią sojuszniczego modelu. Nie ma nic gorszego niż zebrać krótką czy długą serię na cały oddział w trakcie próby łatania kumpla. Jej Deadline to oczywiście także fajny dodatek dla Szturmowców. Pozostałym jednostkom raczej się nie przyda, no chyba że samej pani doktor w takcie wspomnianego wcześniej rajdu po gambla.

LUNETA

Flagowy specjalista całego Posterunku. Strzelanie na poziomie 14 i bardzo przydatna zdolność czynią go niezastąpionym w wielu sytuacjach. Jego cele numer jeden to wszelkiej maści twardziele i kulolapy (Pyza, Cyborgi, Anihilator itp). Stosować go trzeba wszędzie tam, gdzie strzelanie innymi jednostkami wydaje się mało ekonomiczne, a pojedyncze trafienie zwykle nieistotne.

Ważną kwestią przy korzystaniu z usług lunety jest jednak zachowanie

umiaru. Facet jest wart 170 punktów i jako taki ma duże szanse stać się dla przeciwnika celem numer jeden. Jest to ten smutny powód, dla którego przeładowywanie go dodatkowym ekwipunkiem (jedna beta niby nie zaszkodzi a pozwoli wyskoczyć zza rogu z ST 17) czy dorzucanie mu oddziałowej amunicji nie zawsze jest dobrym pomysłem. Istnieje bowiem duża szansa na to, że skupiony ogień trzech Punków czy znaczni celowania Hybryd poślą go w najlepszym wypadku w ciemny kąt, gdzie będzie względnie bezpieczny, a w najgorszym – do piachu już pierwszym trafieniem. Nie znaczy to oczywiście, że Lunety nie powinno się używać. Jednak jakiegokolwiek ryzykowniejsze zagrożenia wydają się na dłuższą metę mało opłacalne.

Facet powinien przypaść do okna gdzieś koło linii rozstawienia i zając się celowaniem z 24". Nawet jeśli tylko jedna z krótkich serii położy jakiś model, to już jest dobrze. Dwa trupy to optimum a na trzy nie ma nawet co liczyć. Do ostatniej kulki można okazjonalnie dołożyć jeszcze przerzut z bohatera, ale to też tylko wtedy, jeśli gra jest warta świeczki.

KAPITAN BERG

Pan Bloker. Wyposażony w drugą Bombę i zestaw pułapek czy skaczących min jest jedną z nielicznych opcji Posterunku na bezkrwawe zwycięstwo taktyczne. W połączeniu z Monterem, Zwiadowcami i ewentualnie Szczurem ma całkiem spore szanse zablokować przeciwnika na czas potrzebny pozostałym do zebrania wystarczającej ilości punktów.

Bawiąc się Bombami trzeba jednak uważać na aktywną Turę przeciwnika. O ile bowiem w swojej Kapitan może wysadzić je nawet podczas akcji drapania się po tyłku, to gdy inicjatywę przejmie przeciwnik, detonacja będzie możliwa tylko jeżeli ofiara wlezie w pole widzenia Berga będąc w polu rażenia ładunku. Istnieje więc szansa, że rzuconą zaraz za próg Bombę przeciwnicy podniosą i cisną w kąt (odrzućcie do przodu), w którym nie będzie już nikomu zagrażała. Fajnym patentem byłby tu detektor ruchu jednak jego koszt czyni go w tej sytuacji dość rozrzućnym rozwiązaniem.

Umiejętność do walki wręcz może się przydać jako ostatnia linia



obrony, zwłaszcza jeśli wyposażymy Berga w gazurkę lub ewentualnie drugi nóż, ale odradzam szarżowanie nim do zwania, gdyż grozi to oddaniem przeciwnikowi

150, a nawet 200 punktów. Kapitan może się też wykazać walce z innym Posterunkiem, masakrując wręcz oddziały, którym skończyły się pociski.

BOHATEROWIE

Spośród bohaterów w połączeniu z jednostkami Posterunku najlepiej sprawdzają się:



Ze Szturmowcami – Kaznodzieja

W rozpiskach nastawionych na bezkrwawe wygrywanie – Monter

Szczur jako dodatkowy przerzut albo jedyna jednostka zdolna do bezzałowego rozbrajania pułapek też jest przydatną opcją.

Z pozostałych ciężko już coś wybrać jednoznacznie. Jeśli są punkty na drugi pistolet, to Zabójca.

W przypadku potrzeby wystrzelenie przeciwnika z reakcji, weźmy Skopera. Przy odważnej próbie ofensywnego wykorzystania Lunety lub Porucznika, można im dodać Ochroniarza. Do obrony przed walką wręcz, klasycznie Gladiator, zaś w rozpiskach bez zwiadowców, do skutecznej zabawy granatami i koktajlami warto wybrać Złodzieja. Ten ostatni może też próbować działać w duecie z Bergiem i rozrzucać za niego Bomby

do późniejszej detonacji, jednak przy takich planach warto zawsze zastanowić się czy nie przekraczamy granic przekombinowania.

PODSUMOWANIE

Pisząc o grze Posterunkiem na zasadach 1.5 wypada także wspomnieć o przesłonie z dymu. Pomijając pewne szczególne okoliczności, gdzie dobrze rzucona zasłona pozwalała Szturmowcom zrobić pełne 9" ruchu, chmura była jednak zwykle zwiastunem nadchodzącej masakry. Teraz sprawa ma się trochę inaczej. Co prawda -9 to naprawdę duży modyfikator wykluczający zwykle sensowne strzelanie dalej niż w 4", jednak reagowanie ruchem czy celowaniem odbywa się już bez żadnych kar. Jeżeli więc w dymie mignie naszym chłopcom Szpon czy inne paskudztwo do WW – obłożenie wyjść z dymu znacznikami celowania zdecydowanie zniechęci go do ruchu w naszym kierunku. Co więcej, w przypadku Karabinów i przeciwnika znajdującego się bliżej niż cal od krawędzi takiej przesłony, możemy jednym celowaniem zmniejszyć modyfikator do całkiem akceptowalnego -3 i radośnie pociągnąć za spust.

Najważniejsze jednak, żeby na ślepo nie walić w pustkę, bo to zwykłe marnotrawstwo.

Na koniec warto jeszcze dorzucić regułkę – Strzeż się Akumulatora i innych obszarówek. Ognisty Podmuchi czy detonacja Beczki są dla chłopaków z Posterunku groźniejsze niż dla pozostałych frakcji. Średnia Budowa na poziomie 11 sprawa, że prawie połowa placków rzuconych na jednostki skończy się oblanymi testami. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że rany mają w tej grze spore znaczenie, a nawet najlepsi strzelcy Posterunku po pierwszym trafieniu spadają do poziomu takich patałachów jak Punky? Unikaj więc ryzyka, nie daj się trafić, a rannych trzymaj w bezpiecznym miejscu. Pożytek z nich niewielki, a ginąc, oddadzą tylko dwa punkty Akumulatora, nie wspominając o punktach.

Gra Posterunkiem to przede wszystkim gra o zajmowaniu dogodnych pozycji. Nie strzelaniu czy łapaniu gambli, a przede wszystkim blokowaniu przeciwnika i cierpliwym czekaniu na jego błędy. Bez jego błędów uratować cię może tylko fart w kościach albo przynajmniej umiarkowane szczęście, o te zaś w NST nie zawsze jest łatwo.

PORADNIK MODELARZA

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

W poprzednim miesiącu pokazałem jak stworzyć z łatwo dostępnych materiałów model „Bumki”. Tym razem pokażę wam jak go pomalować.

Na początek model odtłuszcza się, gdyż podczas jego konstrukcji natłuszciliśmy całą powierzchnię palcami. W tym celu przemywamy model wodą z płynem do mycia naczyń lub przecieramy wacikiem nasączonym spirytusem. Następnie model podkładujemy wybranym kolorem. Ja użyłem czarnego, ale dobór koloru zależy od techniki i upodobań.



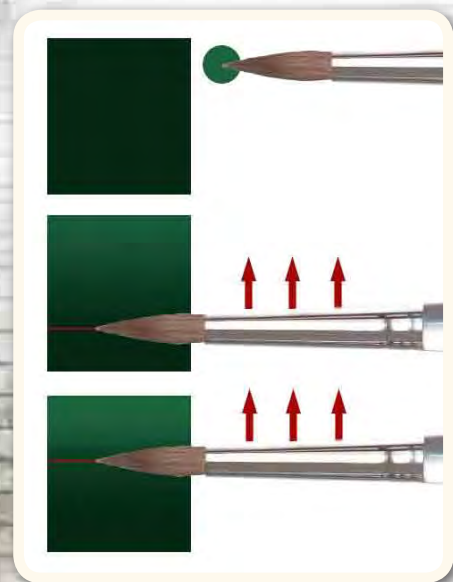
Kolejnym krokiem jest naniesienie rozjaśnienia będącego de facto kolorem podstawowym. Kolor „Molochowy” uzyskujemy w następujący sposób: łączymy CF: Orkhide Shade z CF: Knarloc Gren, CF: Camo Green, Vallejo Panzer Aces 329 Highlight Russ. I, w proporcjach 9:3:1:2. Najlepiej stworzyć większą ilość niż zaś w pustym pojemniczku. Farbę наносimy bardzo cienkimi warstwami przy pomocy techniki glazów (laserunków), używając bardzo rozwodnionej farby lub jeśli posiadamy taką możliwość używamy aerografu wspomagając się taśmą maskującą. W przeciwnym razie warto użyć chemii modelarskiej do rozwodnienia



Cały model został pokryty kolorem Citadel Foundation: Orkhide Shade. Kolor nakładamy równo cienką warstwą, farbę rozwadniamy (zwłaszcza te z serii Foundation wymagają sporej ilości wody lub rozcieńczalnika). Ten kolor będzie mocnym cieniem.

BUMKA
W KOLORZE

farby (np. Glaze Medium od Vallejo). Farbę наносimy (uprzednio odsączając nadmiar o ręcznik papierowy) szybkimi zdecydowanymi ruchami w kierunku w którym ma znajdować się najjaśniejszy odcień. Pamiętajmy, aby nie pokrywać całego obszaru i stopniowo pozostawiać coraz więcej niezamalowanej powierzchni. Z początku z racji małej ilości farby na pędzlu może się wydawać, że tak naprawdę farba nie kryje, nie przejmujcie się jednak i malujcie dalej, po kilku warstwach pojawi się efekt.



Do poprzedniej mieszanki dodajemy VPA: 329 Highlight



Russ. I i w identyczny sposób nakładamy kolejne warstwy rozjaśnień. Etap powtarzamy kilkakrotnie dodając coraz więcej farby VPA: 329 Highlight Russ. I.



Cały model pokrywamy washem Citadel Washes: Thraka Green i Citadel Washes: Devlan Mud w stosunku 1,5:1. Szczególnie istotne jest wypełnienie szczelin i podkreślenie krawędzi łączy.



Highlight Russ. I do „Molochowego zielonego” i w identyczny sposób nakładamy kolejne warstwy rozjaśnień, glazując najbardziej prominentne obszary. Etap powtarzamy kilkakrotnie dodając coraz więcej farby VPA: 329 Highlight Russ. I.



Następnie nakładamy delikatny glaze z koloru podstawowego (Molochowy zielony), nakładając go jednak na niewielką część powierzchni.



Krawędzie rozjaśniamy delikatnie bokiem pędzla, używając czystego VPA: 329 Highlight Russ. I. Na elementy metalowe nakładamy mieszankę VPA: 338 Highlight Ger. I. i czarnego w stosunku 2:1.



Następnie dodajemy VPA: 329

Metal rozjaśniamy zwiększając ilość farby VPA: 338 Highligt Ger. I i nakładając kolejne warstwy. Gąsienice zostały malujemy na czarno.



Ostatecznie nakładamy rozjaśnienie białym kolorem, metal przyciemniamy glazem z Citadel Glaze: Guillam Blue i Citadel Shade: Nuln Oil 1:1.



Nanosimy rysy i obicia przy użyciu białej farby oraz VPA: 338 Highligt Ger. I i VPA: 329 Highligt Russ. I. Nie-

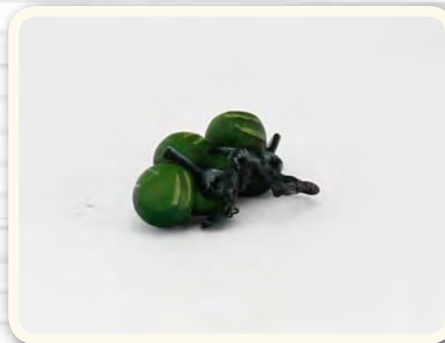
które pogłępiamy konturem z czarnej farby. Ponieważ „Bumka” nie zdążyła się bardzo sfatygować na polu bitwy, zrezygnowałem z typowych brązowo rdzawych obić. Przy użyciu mieszanki czarnego, szarego i Citadel: Scorched Brown w stosunku 3:1:1 rozjaśniłem gąsienice korzystając z techniki suchego pędzla.



Granaty zostały pomalowane przy użyciu CF: Knarloc Gren, następnie rozjaśnionego CF: Knarloc Gren z CF: Camo Green 2:1 i stopniowo zwieszałem ilość tego drugiego



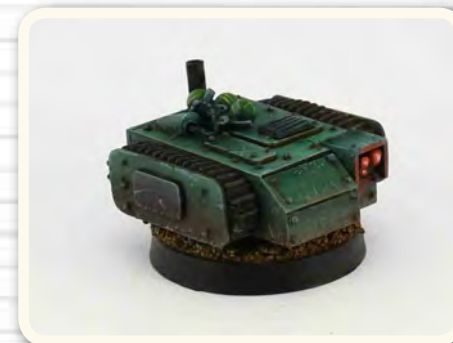
Metal został pomalowany identycznie jak w przypadku modelu „Bumki”, zaś napisy zostały pomalowane używając CF: Iyanden Darksun, który został rozjaśniony białym.



Na koniec domalowałem sensory używając VGC: Scarlet Red rozjaśnionego VGC: Bloody Red do białego. Czerwień odbłasku została nałożona glazem z VGC: Bloody Red i Citadel Glaze: Bloodletter.



Ostatnim krokiem było przypruszenie modelu suchymi pigmentami i domalowanie kilku delikatnych rdzawych zacieków. Model został przyklejony do prostej podstawki z samym tylko piaskiem.



Tak prezentuje się pomalowany model, wciąż czekam na wasze Bumki na www.nstactics.com. W przyszłym miesiącu zaprezentuję wam sposób na świecące sensory!

Do następnego razu!

Załóż obozowisko

Zbuduj szalasy by zabezpieczyć się przed deszczem, mrozem oraz wichurami.
Postaw palisadę chroniącą przed atakami dzikich zwierząt.
Zadbaj o swoje zapasy i przechowaj je na ciężkie czasy.

Eksploruj wyspę

Badaj nieznaną zakątki lądu.
Poszukuj nowych źródeł surowców.
Znajdź najlepsze miejsce na schronienie.

Poznaj jej tajemnicę

Odkryj los innych rozbitków.
Eksploruj budowlę dzikich plemion.
Zdobądź skarb piratów.

Poluj na bestie

Pozyskuj mięso i trofea.
Pokonaj miejscową faunę: od ptaków i kóz po jaguary i niedźwiedzie.
Wytrop tajemniczego drapieżnika.

Twórz przedmioty

Wyszukaj w górach brzemień, by zdobyć ogień.
Wykonaj gliniane naczynie, wiklinowe kosze, ubrania ze skór.
Stwórz nową broń: noże, dzidy i luki.

Buduj konstrukcje

Wzmocnij palisadę, kop wilecze doły, zastawiaj pułapki.
Zbuduj tratwę i opłynij swoją wyspę.
Wznies zagrodę i rozpocznij hodowlę zwierząt.

Zbieraj surowce

Gromadź drewno na opał i do budowy.
Wypławiaj się na ryby, zbieraj owoce, plądruj gniazda.
Przeżyj zapasy na nadchodzącą zimę.

IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

KOOPERACYJNA GRA PRZYGODOWA

PLANSZOWE WIEŚCI



Podpisaliśmy umowy na prawa do wydania Robinsona w Rosji (przez firmę Hobby World) oraz w Chinach (przez firmę MYBG Co.). To kolejne lokalne edycje Robinsona (po angielskiej, francuskiej i niemieckiej), które ukażą się w przyszłym roku na świecie.



Podczas gliwickiego Pionka (1-2 grudnia) odbywał się plebiscyt na najlepszą grę XIX Pionka. Jak zapewne się już domyślacie, wyróżnienie to otrzymał Robinson Crusoe! Dziękujemy graczom i uczestnikom Pionka za głosy!



Ukazała się anglojęzyczna videorecenzja Robinsona autorstwa Toma Vasela, jednego z najślynniejszych recenzentów w świecie planszówek, a w Polsce ukazała się recenzja Veridiany na łamach serwisu Games Fanatic. Zachęcamy do zapoznania się z opiniami o grze.

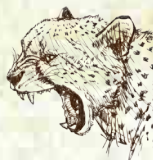


Na naszym kanale Vimeo opublikowaliśmy film prezentujący krok po kroku wszystkie elementy gry Robinson Crusoe i całą procedurę przygotowania gry do zabawy

(tzw. setup). Mamy nadzieję, że znacząco ułatwi to rozpoczęcie gry graczom, którzy dostali w swoje ręce Robinsona!



Robinson pewnym krokiem wkroczył do pierwszej pięćsetki rankingu BGG (ranking zawiera ponad 62 tysiące gier z całego świata), a także wszedł do pierwszej pięćdziesiątki najbardziej klimatycznych gier na świecie. Dziękujemy za oddane głosy!



Multidej udzielił wywiadu serwisowi Board-Times, w którym uchylił rąbka tajemnicy odnośnie naszych planów na przyszłość.



Na stronie Robinsona opublikowaliśmy karty cech – jest to pięć kart, które były dołączane do Robinsonów zamówionych w przedsprzedaży. Dla wszystkich, którzy kupili grę później opublikowaliśmy więc plik PDF, który można wydrukować, wyciąć karty i umieścić w koszulkach. To 5 kart, które

można dołączyć do gry, by przygody były jeszcze barwniejsze i pełne fabuły! Jeden gracz może mieć maksymalnie jedną kartę cechy.



24. grudnia opublikowaliśmy na stronie wydawnictwa nowy, siódmy scenariusz do Robinsona Crusoe pod tytułem Przeróżająca przygoda na wyspie King Konga.





KULISY ESSEN 2012

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK
TŁUMACZENIE: MICHAŁ KOMENDA
ZDJĘCIA: ŁUKASZ PIECHACZEK

DZIEŃ ZERO – ŚRODA. HULK.

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, jak gry planszowe pojawiają się na stoiskach wydawców? Powiem wam – przynosimy je tam. Może nie wyglądam jak Hulk, ale dokładnie tak to wygląda – firma transportowa taka jak na przykład UPS dostarcza palety z grami na miejsce. Potem cała robota jest na naszej głowie. Musimy rozpakować te wszystkie palety i ładnie poustawiać gry na stoisku.

1500 egzemplarzy Robinsona. 1000 egzemplarzy Konwoju. 1000 egzemplarzy dodatku Winter. 1000 egzemplarzy Dancer. 1000 egzemplarzy starszych gier takich jak Pret-a-Porter, Nowej Ery, 51. Stanu czy Stalowej Policji . To daje niemal 20 palet.

I nasza trójka by wszystkim się zająć. Reszta grupy przyjedzie do Essen wieczorem.

Może i nie przypominam Hulka, ale szczerze mówiąc, po Dniu Zero i rozpakowaniu kilku tysięcy pudełek gier zaczynam się zastanawiać, czemu, do cholery, nie jestem do niego choć troszkę podobny. W środę przenieśliśmy kilka ton planszówek. Roz-

ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

mawiałem z Petrem z Czech Games Edition – przywieźli ze sobą niemal 10 ton gier. Żeby była jasność, oni również nie przypominają Hulków.

Kilku wydawców wydawało się zmęczonych już w pierwszy dzień targów. Zgadnijcie dlaczego...

DZIEŃ ZERO – ŚRODA. WILSON.

O 14:00 pokazywałem Robinsona dla widzów portalu BoardGameGeek za pośrednictwem stream'a. Udałem się więc na miejsce audycji. Byłem zdenerwowany. Zjadała mnie trema. Przyszedłem punktualnie, ale niestety terminarz posypał się. BGG notowało półgodzinne opóźnienie. Musiałem czekać, a to nie pomagało mi ani trochę. Oczekiwanie sprawiało, że się denerwowałem. Sprawiało, że nachodziły mnie różne myśli. Na przykład takie, że język angielski to nie jest mój ojczysty język. Albo, że będę musiał skrócić nieco czas mojej prezentacji, żeby BGG nie łapało jeszcze większego opóźnienia. Myślałem o tym, że zaraz wchodzę na żywo. Transmisja będzie szła na cały świat.

Sophie z wydawnictwa Z-Man Games pojawiła się przy stoisku BGG. Przywitała się ze mną i życzyła mi powodzenia z moją prezentacją. Trzymała za mnie kciuki. Powiedziałem jej, że jestem przygotowany i demonstracja Robinsona będzie udana. Powiedziałem jej, że nie ma się czego bać.

Nie powiedziałem jej tylko o jednym. O tremie, która nie pozwala mi o sobie zapomnieć i okropnie mi ciąży.

W końcu ekipa BGG jest gotowa. Dają mi mikrofon. Możemy zaczynać. Zaczynamy. Już się nie denerwuję. Nie odczuwam tremy. Robię to, co umiem najlepiej. Opowiadam o moim Robinsonie. Na żywo. Na cały świat. O tak.

30 minut później już po wszystkim. Co kilka minut moja komórka brzęczy, informując mnie o nadchodzącym SMS. Wielu przyjaciół z Polski zaraz po prezentacji pisze, by dać znać, jak wypadłem. Mówią, że było świetnie. Jestem zadowolony. Kilka dni później, kiedy targi w Essen dobiegają końca, mam wreszcie okazję obejrzeć moją prezentację. Pokaz Robinsona – póki co – wydaje się być najpopularniejszym filmem targów Essen 2012. Ma 1800 odsłon. WOW.

DZIEŃ ZERO – ŚRODA. EKIPA Z-MAN

Tego dnia o godzinie 17 do naszego stoiska zawitali ludzie prezentujący gry z ramienia wydawnictwa Z-Man. Pokazaliśmy im, jak będziemy demonstrować Robinsona i Konwój. Wiecie, prezentowanie gier planszowych to nie taka łatwa sprawa. Nie ma mowy o improwizowaniu. Musisz być dobrze przygotowany.

Jeszcze przed targami, w biurze wydawnictwa Portal spędziliśmy cały tydzień, by przeciwżyć

prezentowanie Robinsona w możliwie najszybszy sposób. Na początku generalnie zajmowało to 30 minut. Z czasem byliśmy w stanie zmieścić się w zaledwie 10 minut.

Trzeba było pozbyć się wszystkiego, co zbędne. Pozbyć się wszystkich reguł, które są zbędne w początkowych fazach rozgrywki. Usunąć zbędne detale. Trzeba być skoncentrowany. Mówić jasno i zrozumiale.

Pamiętaj o jednej, bardzo ważnej rzeczy – w Essen spotkasz graczy z Niemiec, Francji,



ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

Włoch, z całego świata. Graczy, dla których angielski to nie język ojczysty. Twoja prezentacja musi być łatwa do zrozumienia nawet dla osób, które nie rozumieją angielskiego za dobrze.

Spędziliśmy z ludźmi z Z-Man dobrą godzinę. Pokazaliśmy im specjalne przygotowane na Essen ustawienie z najłatwiejszymi zdarzeniami i kartami, które znacznie ułatwiło prezentację. Byliśmy szczęściarzami. Ekipa Z-Man była grupą wspaniałych graczy. Załapali bardzo szybko. Wiedziałem, że Robinson jest w dobrych rękach.

Jakiś czas później wybrałem się na stoisku Z-Man, żeby zobaczyć, co u nich słychać, czy potrzebują pomocy. Pokazali mi, że zmienili

niedużo sposobów prezentacji gry. Pokaz rozpoczęli od drugiej tury rozgrywki, więc już na początku było bardzo dynamicznie. To był wspaniały pomysł. Doskonale wiedzieli co robią. Spokojna głowa. Byłem zadowolony.

DZIEŃ ZERO – ŚRODA. WSZYSTKO GOTOWE.

O 19 byliśmy gotowi, 11 godzin od opuszczenia hoteli, 11 godzin pracy bez przerwy, 11 godzin bez przerwy śniadaniowej, bez przerwy na obiad, bez żadnej przerwy. Kilka tysięcy pudełek z grami leżało na naszym stoisku. Prezentacja Robinsona miała swoją transmisję na żywo, na stronie BGG. Ekipa Z-Man była zwrta i gotowa, by demonstrować Robinsona i Konwój.

Byliśmy zmęczeni. Byliśmy głodni. I byliśmy strasznie szczęśliwi. Przecież to Essen. Czekaliśmy na ten dzień cały rok!

DZIEŃ 1 – CZWARTEK, 11:00. FRANK.

Jestem umówiony na prezentację Robinsona dla Franka Kulkmana. Dla tych, którzy nie wiedzą – Frank to jeden z najbardziej znanych i cenionych niemieckich recenzentów.

Prowadzi stronę boardgame.de i od wielu lat publikuje dziesiątki nowości z Essen. Jego raporty z targów mają gigantyczną oglądalność. W ciągu 4 dni targów gra w dziesiątki gier i recenzuje je na bieżąco w trakcie trwania imprezy.

Jak to jest możliwe?

Frank czyta instrukcje zanim rozpoczną się targi. Nie marnuje czasu na to, by wydawca w czasie targów uczył go grać. Po prostu siada i gra. Jest przygotowany. Jest profesjonalistą.

Tak więc Frank przychodzi na stoisko Portalu. Siada do Robinsona. Dwóch innych graczy też chce zagrać. Frank zaprasza ich do gry i... i zaczyna tłumaczyć im reguły. Po prostu usiadł i uczy ich grać. Mówię, że pomogę, że nie musi, ale Frank mówi, że mam się nie martwić, że da sobie radę. Nie przeszkadzam im. Idę tłumaczyć Robinsona przy drugim stoliku. Roboty jest masa...

Tak, Frank to profesjonalista.

DZIEŃ 1 – CZWARTEK, 13:00, STOŁY, STOŁY!

Mamy dwa stoły do gry w Robinsona, 8 graczy non stop gra. To wystarczająca ilość? Zgadnijcie. Jesteśmy szturmowani przez graczy. Wywołałem przed targami duże zainteresowanie grą i teraz mamy kłopoty – tłumy ludzi chcą zagrać w Robinsona.



ESSEN 2012 KULISY TARGÓW



Musimy zareagować. Przebudowujemy stoisko. Przesuwamy stoły, bierzemy jeden od Rebeli, ustawiamy to w nowym porządku. Mamy teraz 2 stoły do gry i jeden stół do prezentacji – krótkiego objaśnienia gry, by zainteresowani wiedzieli, o czym jest Robinson. Od chwili kiedy ustawiamy ten stolik, do zakończenia targów jest otoczony przez ludzi. Opowiadamy o Robinsonie bez chwili przerwy.

Delegujemy do tego stolika 3 osoby. To najbardziej wycieńczające miejsce na stoisku, musisz mówić non stop, musisz mówić głośno, by przekrzyczeć zgiełk targów, musisz mówić w kółko to samo. Robimy zmiany co 30 minut. Jest ciężko.

DZIEŃ 1 – CZWARTEK, 18:32, BGG BUZZ

Dostaje SMS z Polski. Jesteście na 7. miejscu w rankingu BUZZ na BGG. Woow. Jesteśmy tak zawaleni robotą, że zupełnie zapomniałem o tym rankingu. Zapomniałem, że na stoisku BGG każdy może zagłosować na grę, która bardzo mu się spodobała na targach. Nasze stoisko jest w diabły daleko od stoiska BGG, gdzie się głosuje. Jestem bardzo szczęśliwy, że mimo to ludziom chciało się tam iść od nas i oddać na nas głos.

Po 9 godzinach pracy na targach jestem wykończony. Wieści o 7. miejscu to jednak dodatkowy zastrzyk adrenaliny. Cholernie się cieszę, że Robinson się podoba.

DZIEŃ 1 – CZWARTEK, 21:00, TURNIEJ W HOTELU

Jeszcze przed Essen moja Merry umówiła się na pojedynek z graczami z Węgier: Gabor i Krisztiną. Gabor twierdzi, że zdobył 128 punktów, grając w Winter (jest jednym z testerów i miał dostęp do gry przed jej publikacją). Moja Merry w to nie wierzy. Powiedziała, że spotka się z nim w Essen i go stłucze. Oh, yeah.

Merry namówiła naszego przyjaciela z Gdańska, Huberta by przyłączył się do pojedynku. Dwóch graczy z Polski, dwóch graczy z Węgier. Ustawiali się na to spotkanie na tydzień przed Essen, kłócąc się na FB czacie kto wygra.

Są w hotelowej restauracji. Siedzą przy stoliku gotowi do tego, by pokazać, kto jest najlepszym graczem w 51. Stan w Europie. Napięcie sięga zenitu. Uśmiecham się. Pytam: „A tak swoją drogą, czy ktoś z was w ogóle ma ze sobą 51. Stan?”

Spoglądają po sobie. Zaczynam się śmiać. Nikt z nich nie ma gry. Brawo.

DZIEŃ 2 – PIĄTEK, 9:00, PŁYNNOŚĆ

To już drugi dzień targów. Nie ma już żadnych problemów z angielskim, demo gry i prezentacje przebiegają sprawnie i płynnie. Ilość graczy, którzy chcą zagrać w Robinsona jest szalona. Decydujemy, że musimy skrócić czas demo gier. Prosimy graczy, by przzerwali grę już po 4 turze. Rozumieją. Widzą kolejkę innych graczy czekających na to, by zagrać. Boimy się jak gracze będą reagowali na prośbę o zakończenie gry po 4 turze, ale gracze reagują wspaniale. Rozumieją sytuację. Zegrali 4 tury, poznali mechanizmy, mają obraz gry, oddają miejsce kolejnym graczom. Geekowie zachowują się fair play. Wielki szacun.

Gry planszowe

ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

DZIEŃ 2 – PIĄTEK, 13:00, WYWIADY

W trakcie targów przeprowadzam sporo wywiadów, wciąż jestem pytany o Robinsona. Dziennikarze nie widzą, że to ryzykowna sprawa rozmawiać ze mną o Robinsonie. Na piątek mam ustawiony wywiad z Paco z podcastu G*M*S Magazine. Paco pyta o Robinsona, a ja tak, oczywiście opowiadam o Robinsonie. Widzicie, kiedy ja opowiadam o Robinsonie to jest tak jak „Fatality” w dawnej grze Mortal Kombat. Nie możesz walczyć. Nie możesz reagować. Jesteś bezbronny.

Paco tego nie wiedział. Ta lekcja kosztowała go 45 euro. Po zakończeniu wywiadu podszedł do stoiska i kupił Robinsona. 24 godziny wcześniej ten sam błąd popełnił John Knoerzer z BGG. Usiadł ze mną podczas prezentacji Robinsona na BGG live stream. Nie powinien był pozwolić mi mówić o Robinsonie. Tak, 45 euro z jego kieszeni do mojej kieszeni...

Nigdy, ale to nigdy nie pozwól mi mówić o moich grach.

DZIEŃ 2 – PIĄTEK, 15:00. ZZIELENIEĆ

W pewnym momencie nasze stoisko zostaje odwiedzone przez Jęgo Zieloną Mość Friedemanna Friese. Kupuje on Robinsona. Kiedy pogratulowałem Friedemannowi tego, że jego Piętaszek w końcu znalazł swojego pana mieli-

śmy z tego sporo śmiechu. Wtem przyszedł mi do głowy zwariowany pomysł – zrobmy sobie wspólne zdjęcie! Robinson razem z Piętaszkiem.

Friedemann ma poczucie humoru. Zgadza się bez mrugnięcia okiem. Moja Merry zrobiła nam to zdjęcie. Kilka dni po Essen wrzucam je na BBG. Niemal z miejsca zdobywa pierwsze miejsce w galerii serwisu. Mamy niezłą pamiątkę z Essen.

DZIEŃ 2 – PIĄTEK, 18:00. ANDROID JAN

W poprzednim wpisie (<http://goo.gl/wYXUO>) wspomniałem, że w czwartek zadecydowaliśmy, iż stoły do grania to nie wszystko, czego nam potrzeba. Potrzebujemy również przynajmniej jeden stolik do opowiadania o Robinsonie, do tłumaczenia zasad, do zaprezentowania gry w zaledwie kilku słowach. To było dla nas najcięższe miejsce pracy, najbardziej wyczerpujące, praca tam była tak ciężka, że aż musieliśmy się zmieniać. Wspominałem o tym w poprzednim felietonie.

Czech Game Edition miało piękną i dużą wersję demonstracyjną swojej planszówki Tzolk'in. Zawsze była oblegana przez tłumy. Zawsze było przy niej sporo roboty. Od 9:00 do 19:00. Bezustannie. Ani jednej małej przerwy.

Tą wersją demo Tzolk'ina zajmowała się jedna osoba. Jedna. Tylko jedna.

Nie jestem do końca pewien czy był to człowiek. Bardziej jestem skłonny powiedzieć, że był to jakiś android. Terminator. Cyborg.

Początkowo, zarówno my, jak i on pracowaliśmy ciężko. Jednak później my (cała nasza trójka) padaliśmy ze zmęczenia. On nie. Czeski android.

Koło godziny 16 cała ta sytuacja robiła się coraz bardziej nedorzeczna. Facet siódmą godzinę opowiadał o Tzolk'inie. Bez przerwy.

Coś koło godziny 17 Merry zaniosiła mu czekoladę. Obawialiśmy się, że on – prędzej czy później – zemdleje. Podziękował, ale nie miał czasu na konsumpcję. Musiał opowiadać o Tzolk'inie. Bez przerwy.



ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

O godzinie 18 zauważyliśmy, że okolica wokół wersji demo Tzolk'ina opustoszała, a czeski android zniknął. Myśleliśmy, że umarł. Był zajebiście dobry. Pracował nieustannie przez 9 godzin. Niech spoczywa w pokoju... Kilka sekund później zauważyliśmy, że android siedzi sobie z grupką graczy przy stole i tłumaczy im, jak grać w Tzolk'ina... To było czyste szaleństwo.

Po zakończeniu targów, w niedzielę podeszliśmy do gościa i pogratulowaliśmy mu jego wspaniałej pracy na Essen 2012. Ma na imię Jan Kudela. Jest najciężej (najlepiej?) pracującym przy demo człowiekiem, jakiego widziałem w swoim życiu. A wiercie mi, wiele już widziałem. Jan, jeśli to czytasz, to jeszcze raz powtórzę: „Wykonałeś kawał dobrej roboty na Essen”.

DZIEŃ 2 – PIĄTEK, 21:00. ZIMA NADESZŁA

Drugi wieczór spędzony w hotelu. Węgrzy na przeciw Polaków. Rozgrywki 51. Stanu. Krisztina i Gabor kontra Merry i Hubert. Zamierzałem przyglądać się i w razie problemów z zasadami rozsądzać spory.

Spoglądają na mnie. Chcą, żebym z nimi grał. Nie potrzebują sędziego. Chcą ze mną zagrać.

Jestem zmęczony. Nie za bardzo lubię grać w moje gry. Ale co tam, Essen jest tylko raz w roku. Gram.

Krisztina gra nieźle. Gabor bardzo dobrze. Gram Kupcami i mam problem ze zrównaniem go z ziemią i tym samym powstrzymaniem go. Inni gracze są i ślepi, i głupi, nie starając się go dorwać i zabić. W rundzie trzeciej daję z siebie wszystko i moi spokojni Kupcy odwiedzają bazę Gabora i zaczynają niszczyć. Ale jest już przynajmniej o jedną turę za późno. Jest już za silny.

Jestem wkurzony. Nie pozwolę jakiemuś węgierskiemu graczowi skopać mi tyłek. Nie ma mowy!

60 minut później okazuje się, że jednak pozwolę. Gabor jest zajebiście dobry. Zrównał mnie z ziemią. Merry, Krisztinę i Huberta również. Na koniec gry Gabor ma więcej punktów niż Merry i Hubert razem wzięci. To knock out. Jestem na drugiej pozycji, ale bardzo daleko za Gaborem.

Merry zaprosiła Krisztinę i Gabora do Polski. Złożą nam wizytę ponownie. Szykują się nieźle baty. Chyba nie zdołam go pokonać...



DZIEŃ 3 – SOBOTA, 18:00. MARVIN GAYE

Zaczynam brzmieć jak Marvin Gaye. Przez trzy dni staraliśmy się brać wszystkie możliwe lekarstwa, by chronić nasze gardła i głosy, ale teraz po trzech dniach prezentowania Robinsona na naszym stoisku to na nic. Z powodu tego całego hałasu, jaki panuje na Essen podczas prezentacji albo tłumaczenia reguł gry musisz krzyknąć.

Nie możesz krzyknąć przez trzy dni bez konsekwencji.

A więc oto one. Konsekwencje. Mówię głosem Marvina Gaye.

Całkiem mi się to podoba. Merry też...

DZIEŃ 4 – NIEDZIELA, 08:00. TO BĘDZIE CIĘŻKI DZIEŃ

Połowa naszego składu pojechała już do Polski. Byli naszymi pomocnikami, ale nie byli pracownikami Portalu, mają swoje normalne zajęcia i w poniedziałek rano musieli zdążyć do pracy.

Na stoisku została nas tylko trójka. Jednak nie za bardzo nas to przerażało. Od lat niedziela

ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

była dla nas bardzo nudnym dniem. Zwykle, w niedziele hale roją się od przeciętnych niemieckich rodzin – zwykłych ludzi, a nie planszówkowych zapaleńców. Gry takie jak Neuroshima Hex, Pret-a-Porter albo Nowa Era nigdy specjalnie ich nie interesowały. W niedziele zwykle nie mamy za wiele do roboty i strasznie się nudzimy.

Wkrótce okazuje się, że niemieckie rodziny jednak interesują się Robinsonem. Mamy tyle samo do roboty, co w każdy inny dzień na Essen. Odwiedzają nas tłumy ludzi. Wszyscy chcą zagrać. Wszyscy chcą posłuchać o grze. Tematyka Robinsona bardzo im się podoba.

A nas jest tylko troje. Jeden sprzedaje. Jeden opowiada. Jeden naucza, jak grać. Nie ma czasu na przerwę na kawę.

DZIEŃ 4 – NIEDZIELA, RÓŻNORAKIE GODZINY. PROTOTYPY

Przed Essen umówiłem się z różnymi autorami na niedzielę. Chciałem pograć w ich prototypy i zobaczyć, czy mają coś przykuwającego uwagę.

W niedziele miałem mieć mnóstwo czasu wolnego.

Jednak sytuacja jest zgoła odmienna. Nasze stoisko jest zatłoczone. Sprzedajemy



Robinsona, prezentujemy go ludziom, mamy ręce pełne roboty.

Nie ma szans bym zdołał zagrać w prototypy. Muszę przeprosić wszystkich autorów, którzy



byli ze mną umówieni. Nie mam szans, by zagrać. Czuję się okropnie. Czuję się winny. W sumie jestem sam sobie winny. Powinienem czuć się okropnie.

Obiecałem im, że zagram w ich prototypy, jak tylko wrócę do Polski.

DZIEŃ 4 – NIEDZIELA, 16:00. ŚMIERCIONOŚNIE

Jestem bardzo zmęczony. Nie zmienialiśmy się przy stoliku do demonstracji. Piechu sprzedaje, Scorn tłumaczy, jak grać w Robinsona, a ja mam ten stolik. Czuję się jak czeski android – cały czas mówię i mówię.

Mam swój moment zwątpienia. Ludzie podchodzą do stolika i czekają bym zademonstrował im, jak się gra w Robinsona, a ja nie mam siły, by im to pokazać. Po rzuceniu okiem na komponenty odchodzą. Czuję się winny, ale jestem strasznie zmęczony.

Za chwilę do stolika podchodzi trójka ludzi. Biorę głęboki oddech. Spoglądam na nich. W końcu podchodzę do stolika. Jestem zły na siebie i na swoje słabości. Motywuję się w myślach. Obiecuję sobie, że już nigdy więcej się nie poddam. I znów zaczynam: „Robinson to gra kooperacyjna. Jesteście rozbitkami na bezludnej wyspie i waszym głównym celem jest przeżycie. Gra oferuje sześć różnych sce-

ESSEN 2012 KULISY TARGÓW

nariuszy do rozegrania, ale opowiem o nich później...”

Daję z siebie wszystko. Odnajduję każdy skrawek, każdy kawałeczek pasji, jaki jeszcze w sobie mam i wykorzystuję go.

Z tej trójki, która mnie wysłuchała, wszyscy troje zdecydowali się na kupno Robinsona. Co więcej, inny gracz akurat przechodził obok naszego stoiska i zobaczył jak bardzo widzom spodobała się moja demonstracja. Kiedy spostrzegł, że cały tercet kupił Robinsona... on również zakupił swój egzemplarz.

Trójka ludzi uczestniczyła w demonstracji. Cztery sprzedane sztuki.

Jestem bardzo zmęczony. Ale wróciłem do gry.

DZIEŃ CZTERY – NIEDZIELA, 18:00. KONIEC

O godzinie 18 światła przygasają. Essen 2012 zbliża się ku końcowi. Gwizdy i oklaski wypełniają hale. Każdy wydawca jest strasznie zmęczony. Każdy wydawca cieszy się, że to już koniec. Od kilku lat to już tradycja. Światła przygasają i rozlegają się gwizdy i oklaski.

To trwa jedynie krótką chwilę. Musimy wziąć się do roboty. Każdy wydawca musi uprzątnąć swoje stoisko.



Wszystkie gry, które nie zostały sprzedane muszą zostać zapakowane do pudełek, te z kolei trafiają na palety, a palety ładują na ciężarówkach.

Wszystkie gry, które zostały sprzedane dystrybutorom umieszczane są na palety i zostają dostarczone na ich stoiska.

Wszystkie meble, banery, inne rzeczy trzeba zapakować do pudełek i załadować na ciężarówkę.

Pewnie gdybym przeprowadził teraz ankietę i zapytał was, ile czasu potrzeba na zrobienie tego wszystkiego, nikt nie udzieliłby poprawnej odpowiedzi. Pozwólcie, że wam to pokażę...

Jest 19:00, pewnie bierzecie prysznic po wielkich targach. Pierwsza godzina patyczkowania się z ciężkimi pudełkami.

Jest 20:00, pewnie jesteście w domu i jecie obiad. My pakujemy gry.

Jest 21:00, pewnie jesteście bardzo zmęczeni po targach, ale ignorujecie to i z podnieceniem odpakowujecie gry, które zakupiliście. My pakujemy gry. Ciągłe.

Jest 22:00, pewnie sprawdzacie swoje gry. Przeglądacie internet w poszukiwaniu wiadomości po Essen. My pakujemy gry. Marzymy o jedzeniu. Dzisiaj nie ma czasu na jedzenie.

Jest 23:00, pewnie jesteście zmęczeni. Idziecie spać. My pakujemy gry. To już piętnaście godzin odkąd opuściliśmy hotel. Marzymy o czymkolwiek do jedzenia.

Jest 23:30. Tak, dalej pracujemy.

Ciężko w to uwierzyć, ale to prawda – kiedy wsiałam do mojego samochodu stojącego na parkingu w Essen, była 00:01. Bardzo symboliczny moment. Po tych wszystkich dniach ciężkiej pracy na stoisku musieliśmy wyrzesać z siebie jeszcze trochę siły i zapakować wszystkie pudełka z grami przez 6 godzin. Bez żadnej przerwy.

Do hotelu dotarliśmy o 00:40. Dałoby się o 00:20, ale byłem tak zmęczony, że trochę się pogubiłem, jadąc ulicami Essen. O 01:00 rano zjedliśmy mały posiłek. O 08:00 mieliśmy ruszyć w drogę powrotną do Polski...

TEKST: ZUZANNA WNUK

**ORAZ BARTOSZ MAJORCZYK
I RAFAŁ SZYMA**

**ILUSTRACJE:
TOMASZ GÓRNICKI, ADAM SZARY
I RADOŚLAW GRUSZEWICZ**



GOTUJ

Z MORYCEM I GEIGEREM





Na ogół na sesjach nie przejmujemy się tym, co bohaterowie pakują do gęby, tak jak nikt nie patrzy, gdzie chodzą za potrzebą. Wystarczy odbębnić minimum i rzucić hasło „no to jem” w ramach asekuracji na wypadek, gdyby MG planował jakieś kary za głód i pragnienie. Ten rozdział to stuff dla amatorów dobrej kuchni i sytego przetrwania. Nie sztuką jest wyżyć na pustkowiach - sztuką jest zrobić to z pełnym żołądkiem!

Dobre żarcie i nieskażona woda to podstawa przetrwania w dzisiejszych czasach. Skończyły się czasy Wall Martu, w którym można było dostać frytki z fastfoodów, parówki „tylko 5% mięsa w mięsie!” i zmiksovowaną szynkę z serem tak naszpikowaną chemią, że wiesziała elektorniczne wykrywacze skażeń.

Widziałem wielu cwaniaków - uzbromionych po zęby, z toną sprzętu, wyruszających po gamble i sławę. Większość z nich znajdowałem gdzieś na pustkowiach dzięki niezawodnym sepom krążącym nad padliną. Ich strata, nasz zysk - sępy miały mięcho, ja gamble.

Zanim ruszymy dalej, daj sobie powiedzieć jedną rzecz. Nie ma gorszej śmierci niż ta z głodu i pragnienia. Naprawdę, nawet rola szaszłyka na rożnie w molochowym laboratorium jest przyjemniejsza, zwłaszcza jak lubisz dyskotekowe miganie diodek. Wykitowanie na patyk w dupie, choć nie należy do najprzyjemniejszych, ciągle pozostaje niżej na liście. W dodatku nie mam pewności, czy naprawdę w Federacji Appalachów ktoś bawi się w Palownika.

Nie chcesz dołączyć do radosnej gromadki szkieletów na środku pustyni? Załatw sobie kieszonkowego Indianca. Albo sam naucz się paru sztuczek.

Wszyscy kucharze wymarli, czyli sztuka przetrwania w kuchni

Zapałki i sól

Babunia była twardą kobietą. Samym wzrokiem potrafiła zmienić Hegemonczyka w potulnego chłopca. Babunia potrafiła sobie radzić - zawsze była przygotowana na najgorsze. I lała mnie za każdym razem, gdy ruszałem się ze schronu bez dwóch rzeczy. Dobrze wiedziała, że jeśli masz zapałki i sól, możesz zeżreć wszystko. Najobrzydlwsze flaki, jeśli je ugotować i posolić, da się zjeść. Brak soli odbija się też na twoim zdrowiu - po paru dniach zaczniesz być coraz bardziej zmęczony. A brak zapałek... Słyszalesz o tej lasce, co wykitowała z zimna w Boże Narodzenie?

Zamiast zapałek

Dlatego co poniektórzy preferują alternatywne sposoby robienia ognia. Biały Młbawe sprzedaje krzesiwa i zarzeka się, że ten kamulec to najlepszy wynalazek ludzkości. Z kolei monter Harris poleca patent z baterijką i drucikiem: każda bateria, taka od przedwojennej komórki, jak się ją podrażni, to zaiskrzy. Żeby iskry chciały się zmienić w płomień, potrzebują żarcia, czyli pierwszego etapu podpałki zwanego hubką. Chłopaki z dziczy będą ci polecać wysuszony mech, wyściółkę gniazd albo igły sosny, tak jakby cały świat był nimi upstrzony. Mój znajomek specjalnie do tych celów woził ze sobą



szmatę, która lubiła gubić nitki: trochę prucia i miał swoją hubkę. Ja z kolei preferuję starą, dobrą i niezawodną zapalniczkę benzynową.

Kozik

Regułę dwóch rzeczy babuni szybko rozszerzyłem o trzecią - kozik. Było to mnie więcej wtedy, gdy cały happy zacząłem dobrać się z moimi zapalkami i solą do królika. Szybko zorientowałem się, że samymi palcami dość ciężko się kroi mięcho, że nie wspomnę o zdzieraniu skóry, czy odkrawaniu co mniej apetycznych kasków. Dlatego stary - do swojego niezbędnika dołóż jeszcze kawałek noża. Z całej gamy jedni preferują szczyryki, bo w ich opęczach bywa jeszcze obcinak do paznokci, inni profesjonalny asortyment przedwojennych szefów kuchni, a twardziele zostają przy bagnietach, chyba w razie, jakby im się posiłek obudził i postanowił zawałzyć w dogrywce. Tak czy inaczej bez noża nie zabieraj się za gotowanie.

Płonie ognisko w lesie

Ognisko jest podstawą przetrwania. Pociągające jest to, że możesz je rozpalić

w każdych warunkach. Nawet w deszczu srogim jak ślinotok Hegemońca. Trzy razy więcej rozpałki, benzyna i trochę pomyslnku załatwi sprawę. Zimno, wietrznie, nieprzyjaźnie? Twoje samopoczucie jest wprost proporcjonalne do stanu twojego ogniska i żołądka. Jak coś się hajcuje, od razu jest weselej, szczególnie jak możesz coś upichcić. A jaką ognicho ma funkcję obronną! Większość bydłał boi się ognia. Jedyne, co musisz ogarnąć, to kwestia wykrycia Cię z daleka - światło w nocy i dym w dzień lubią przyciągać natrętów. Gdybyśmy żyli w puszczy, sprzedałbym Ci patenty na takie rośliny, które nie dymią, ale na bezdrożach i w ruinach i tak będziesz palił cokolwiek, co zechce się palić: od futryn okien po książki z biblioteczki. Gdy mróz zakłuje w dupsko, sensownym pomysłem staje się nawet ognisko z opon, przynajmniej jeśli cała ekipa ma sprawne gazmaski.

Moryc: Mam regułę do rozważenia przez MG. Jeśli Bohaterowie biwakują przy ognisku, obniż Agresję ewentualnych bestii o 5. Daj też 20% ułatwienia do testów Czujności i Wypatrywania Bohaterów na warcie.

Geiger: A zaraz potem przywał im suwakiem. Niech ich trzaśnie na minus, jeśli się ukrywają, albo na plus, jeśli test robi szukająca ich bestyja.

Sztuczka: Reguła pełnego brzucha

Wymagania: porządny posiłek z pożywnych, dobrej jakości rzeczy do jedzenia. Nie jakieś tam wojskowe prepaki, szemrane korzonki albo niedosmażony, zaropiały szczur na patyku.

Opis: Dzisiaj każdy, nawet pieprzony Szulc w swoim pałacu na wysokościach, wie, co to takiego gład. Burczenie w bebecach, ssanie we flakach, ślinotok na samą myśl o żarciu - po prawdzie chyba przestaliśmy na to zwracać uwagę. Czasem jednak zdarzy się wyzerka - doберzesz się do zapasu przedwojennych puszek, wbijesz się na bibę po świniobiciu, albo zwyczajnie wykosztujesz się na porządny obiad w nowojorskiej knajpie. To uczucie, gdy fala pełnowartościowych kalorii zalewa organizm...

Działanie: Sprawa jest prosta: jeżeli dobrze sobie pojedziesz, to czujesz się tak zarąbicie, że wszystko wychodzi Ci lepiej. Jeśli w ciągu czterech godzin po posiłku testujesz jakąś czynność bohatera, masz prawo przerzucić jedną, najślabszą kostkę w tym teście.

Geiger: Niezłe jaja, no nie? Grubasy i obżartuchy mają w życiu więcej farta? Co z tego wynika, chyba już sam wiesz...



Żarcie leży na ulicy

Nigdy nie wiesz, kiedy znów będziesz mógł porządnie się najeść, więc korzystaj z każdej okazji. Mało kto zdaje sobie sprawę, że można przeżyć całymi miesiącami na wykopanych korzonkach i znalezionych ziarnach. Nie wierzysz? Żarcie jest wszędzie dookoła, starczy się rozejrzeć.

Zupa z zebry

Idziesz na przykład do lasu i szukasz takiego drzewa w zeberkę. Zebra? To taki koń, tylko że w paski. W każdym razie, szukasz białego drzewa w czarnej ciapki, albo czarnego w białe, jak tam wolisz. Odcinasz korę, zbierasz sok i miazgę. Miazgę kroisz na cieniutkie paseczki, potem wszystko to razem wrzucasz do rondła. Dorzuć pokrzyw, poczekaj aż zmięknie, dodaj tej soli, co zabrałeś od babci i voila! Masz co zjeść dzisiaj wieczorem.

Zielsko ze stawu

Trzcina i tatarak (to zielsko co rośnie przy jeziorach) mają jadalne kłaczka, najlepiej je upiec w popiele. Płyn z korzeni lilii wodnych łągodzi biegunkę - pamiętaj o tym, kiedy następnym razem postanowisz poeksperymentować w kuchni polowej. Jedyne, co musisz zrobić, to wziąć kumpla jako czujkę przy całym tym zbieraniu zielska na rozlewisku. Doświadczenie uczy, że bajorka upodobały sobie wszelkiej maści kuzyni krokodyli, zmutowane karpie, albo przynajmniej beczi z czarnymi wiatraczkami na żółtym tle.

Herbatki i nie tylko

Mijasz mnóstwo innych chwastów - jak wspomina już pokrzywa, możesz jeść ją surową, albo zrobić sobie herbatkę. Polecam Ci rozglądać się za mniszkiem lekarskim - taki ładny żółty kwiatek.

Nie dość, że możesz go zjeść w całości, to jeszcze jego sokiem możesz wysmarować swoje odciski. Z jego korzeni możesz ugotować całkiem niezły substytut kawy. Z kolei z owoców dzikiej róży możesz przygotować napar na bóle głowy - niezastąpiony po wielu imprezach.

Na komary

Bez żadnych oporów możesz jeść zewnętrzną warstwę pni młodych drzew iglastych po zdjęciu kory. Szczególnie powinieneś zwracać uwagę na sosnę - jej żywica po podgrzaniu może posłużyć jako klej. Mój znajomy doktor samouk stosował ją też jako prowizoryczne plombki. Dokuczają Ci małe krwiożercze skurczybyki? Na komary jest prosty sposób - żywica z pokruszonych igieł sosnowych. Dorwij tylko żywy gaj sosnowy, a będziesz miał tam i stołówek, i aptekę.

Mmm, jagódki

Jeśli najdzie Cię ochota na jagody, zwróć uwagę na ich kolor. Czarne i granatowe są jadalne, białe i żółte są trujące, a czerwone są podstępne. Gdyby nie te granatowe, moglibyśmy powiedzieć - całkiem jak z ludźmi, no nie? Jeśli jagódki, które znalazłeś składają się z połączonej ze sobą małych segmentów, są jadalne (o ile nie obszczał ich jakiś mutek).

Paprotka

Nie uwierzysz, ale wszystkie paprocie są jadalne po ugotowaniu. Gdyby moja



ciocia to wiedziała w czasie wielkiego głodu z 2021!

Korzenie, cebulki, bulwy

Wszystkie korzenie, cebulki i bulwy są jadalne, ale trzeba je ugotować, chyba że masz ochotę biegać co chwila w krzaki.

Grzyby

Grzyby to też niezły pomysł, jeśli wiesz, które są jadalne. Generalnie te z blaszkami pod kapeluszami są śmiertelnie trujące. Najlepiej przed zjedzeniem sprawdź na jakimś delikwencie, którego nie za bardzo lubisz. Jeśli bardzo go nie lubisz, daj cały, jeśli tylko trochę, to daj kawałek. Odczekaj pół godziny - jeśli jeszcze żyje i nie zamienił się w napuchniętą czerwoną purchawkę, znaczy że można jeść. Pamiętaj - jedz tylko to, do czego nie masz wątpliwości, że jest jadalne - jeśli będziesz miał farta przez najbliższe parę dni będziesz latał co chwila w krzaki, jak fart cię opuści, to zemrzesz w przeciągu paru godzin.

Miodzio

Gdzieniegdzie możesz znaleźć jeszcze dzikie pszczoły i miód. Lokatorki gniazda wykurzysz dymem. Cała zabawa warta jest świeczki - nie dość, że możesz zjeść larwy i miód, to jeszcze możesz go wykorzystać do odkażania ran. W tej roli sprawdzi się także czosnek - wcierany bezpośrednio lub w postaci wywaru.

Małe jest smaczne

Po pierwsze, jak już musisz polować, to skup się na małych zwierzączkach, które łatwo złapać i jest ich dużo. Taki królik na przykład - patroszysz, zdzierasz skórę, odcinasz głowę i łapki na szczę-

ście. Mięso pieczesz, wnętrzności gotujesz. Problem z wielkim bydłem jest taki, że to jedno wielkie marnotrawstwo. Albo marnujesz kupę żarcia, bo nie ma jak zabrać go ze sobą, albo kupę czasu, jeśli chcesz przedłużyć datę przydatności do spożycia. Zakładam przy tym, że ekipy jeżdżące ze sprawną lodówką na pace to rzadkość.

*Geiger: Tylko spróbuj tknąć królika!
Tylko spróbuj!*

Węże

Łatwiej niż królika spotkać możesz na swojej drodze różnego rodzaju węże. Najlepiej rozwalić takiemu głowę - dla bezpieczeństwa zmiażdż ją drugi raz. Zdejmij skórę, wytnij żołądek, owinąć węża dookoła patyka i przywiąż lodygami - idealny szaszłyk. Inny możesz zrobić z jaszczurek - je piecze się w całości, musisz tylko odciąć im głowy. Kiedyś widziałem mieszkańców pustyni noszących żywe grzechotniki z zaszytymi pyskami - dzięki temu mieli świeże mięso pod ręką. Tobie jednak nie radzę tego próbować, chyba że ci życie nie mile.

Zupa instant

Idealnym rozwiązaniem na dłuższe wypady jest zainwestowanie w żółwia. Wiercisz mu dziurę w skorupie, przewlekasz kawałek drutu i już - twoja zupa na smyczy jest gotowa. Na postojach sama się wykarmi, nie zepsuje się nawet w największym upale, i nie potrzebujesz do niej garnka, bo nosi go ze sobą na grzbiecie. Przysięgam, gdyby żółwie były bardziej odporne na apokalipsę, mielibyśmy z głowy problem głodu na świecie.

Moryc: Czy ktoś może przerwać to barbarzyństwo?

Geiger: Te, zupa, nie pyskuj!



Drób

Ptaki to wyższa szkoła jazdy. Przede wszystkim liczy się czas - natychmiast trzeba delikwentowi odciąć głowę, wypatroszyć go i oskubać, albo się zaśmierdnie i co najwyżej lekko podmutowany kundel będzie miał na niego chrapkę. Pamiętaj też o spuszczeniu krwi - najlepiej od razu ją wypić. Nie patrz tak na mnie - ma dużo składników odżywczych i najsmaczniejsza jest na ciepło. Mięso pieczemy na żarze, zawinięte w liście lub cienkie płyty kory. Nie zapominaj też o jajkach!

Ryba

Jeśli uda ci się złowić rybę, to należy ją wypatroszyć. Piecze się ją z łuskami, zawiniętą w liście lub korę. Obiadek jest gotowy, kiedy ugotowane gały wyjdą jej na wierzch, zupełnie jak gangerowi któremu przystawisz rewolwer do klejnotów. Pamiętaj - ryb-

kę jemy w całości, nie próbuj nawet wyrzucać oczu!

Weinaj robale

Jeśli przekonasz się do tego, co najjaźniej znaleźć, czyli do wszelkiego rodzaju robactwa, musisz stosować się do prostej reguły. Wszystko co kąsa, jest włochate, jaskrawe albo śmierdzące jest niejadalne. Resztę możesz śmiało przegryzać podczas swoich podróży. Nie rób takiej znieśmaczonej miny, na bezrybiu i rak ryba.

Padlina

Świetnym źródłem mięsa może też być padlina - dzikie zwierzęta często zostawiają jeszcze dużo mięsa do wykorzystania. Na pustyni wystarczy odstrząsnąć sępy uczujące na jakimś ścierrwie. Upewnij się tylko, że mięso zostało zostawione bo zwierzęta nie były głodne a nie z powodu toksyn albo mutacji.





Obróbka

Lodówka to takie sprytne coś, co poza najbardziej cywilizowanymi miejscami nie tylko wyszło z użycia, ale wręcz trafiło między mity i legendy. Dlatego będziesz potrzebował parę informacji o tym, jak wziąć żarło, żeby się nie zepsuło. Jak je przyrządzić, żeby nie porzygać się o pierwszym kęsie. I jak sprawić, żeby nie zjawiła się konkurencja do michy.

Konkurenci do żarcia

Jest taka sprytne zasada, która czyni noclegi spokojniejszymi, a brzmi ona tak: Żarcia, które można wyczuć, nie trzymamy w obozowisku. W innym wypadku nieproszony gość może nie odróżnić Cię od twojej wałówki. Serio - jeśli zabawiłeś się w myśliwego i masz zamiar urządzić sobie polową rzeźnię, lepiej zlokalizuj ją gdzieś indziej, niż koło namiotu i śpiwora. W naturze, zwłaszcza tej wytresowanej przez apokalipsę, mało kto zignoruje rozkoszny zapach świeżej krwi, flaków i mięcha. Zanim zaczniesz pichcić w najlepsze nad ogniskiem, odpowiedz sobie na pytanie: czy jestem w stanie odpowiednio przywitać każdego, kogo ściągnie tu aromat pieczeni? Jeśli jesteś w silnej ekipie, właśnie rozstawiliście warty, to ok. Ale jeśli masz na karku paru poranionych kumpli i pusty magazynek, lepiej zastanów się, czy nie pozostać przy sucharach.

Bezpieczna odległość to około 100 metrów od obozowiska. Polecam zwłaszcza podwieszenie jej na wysokiej gałęzi albo kawałku pręta wystającego z gruzów. Mniejsze rzeczy trzymaj w hermetycznych pojemnikach. Najgorsze jest to, że na twoje żarcie, oprócz wielkich bestii, może połakomić się także drobnica - od wszelkiej maści gryzoni po owady. Przeciwno nim nie podziałają wartownicy, tylko porządne opakowania. Dobra pucha to połowa sukcesu, zwłaszcza jeśli masz bryczkę i nie musisz jej dźwigać na plecach.

Moryc: Za beztrioskie przygotowywanie żarła pod gotym niebem przywałbym modyfikatorem dla okolicznych mieszkańców. Od 20 do 50% ułatwienia w teście spostrzegania bohaterów i tak z dwa punkty więcej do Agresji.

Wilgoć

Żarcie ma być suche, chyba że lubujesz się w grzybach i pleśni. Znałem mutka, który to szamał, ale Tobie nie radzę. Najprostszym sposobem na przenoszenie świeżej żywności jest wykorzystywanie tego, co mamy pod ręką - miękkie owoce zawijamy w liście i mech, a ryby w wodorosty.

Wędzenie

Jeśli masz trzy dni, kumpla do pomocy przy opatrywaniu i upolowane większe bydle, dobrym pomysłem byłoby uwędzenie mięsa w dymie. Ponad 70% mięsa to woda, więc jeśli ją usuniesz, będzie o wiele łatwiejsze w transporcie i nie zepsuje się tak szybko. Jak się do tego zabrać? Usuń cały tłuszcz z mięsa, ugotuj go i zjedz. Trochę możesz podrzucić kumpłowi - na pewno szybciej wyzdrowieje. Mięso potnij na wąskie paski i uwędź w dymie wolno palącego się ogniska. Tylko pamiętaj, żeby nie palić kory jodły, sosny, albo belek z resztami farby i lakieru - zepsujesz mięso i nic Ci nie wyjdzie z szykowanych racji.



Higiena

Pamiętaj o zachowaniu czystości. Co z tego, że wygotujesz wodę, jak wsadzisz do niej swoje brudne łapska? Jeśli nie masz ochotę na kilka dni ostrej biegunki lub lokatorów w postaci pasożytów, pamiętaj o myciu rąk i przyrządów służących Ci do gotowania.

Nie wybrzdziej

Po drugie - nie wybrzdziej. Co ty jesteś, jakaś damulka z Federacji Appalachów, że się brzydysz prawdziwego mięsa? Jemy wszystko. Flaczki, wątróbki, nerekki, gałki oczne, kurze łapki, szpik kostny i krew. Tłuszcz też - żywiąc się samym chudym mięsem długouchych szaraków i rybek, nie dostarczysz swojemu organizmowi wystarczającej ilości paliwa. A bez paliwa nawet cwaniak z Detroit nie pojedzie.

Pichcimy!

Łapy umyte, kawał ostrej stali w garści, trochę niezbędnego ekwipunku w pobliżu oraz najważniejsza rzecz - składniki. Jak czytaliście dokładnie, wiecie już gdzie je zdobyć. Teraz czas na magię. Jasne że można wszystko wpięprzyć na surowo, ale po co narażać się na paskudny smak i jakieś cholerne choróbska. Obróbka to podstawa!

Gotowanie - Od razu warunek wstępny, który zniechęci wielu. Do gotowania potrzebna jest cenna woda, której część uleci w atmosferę (stara sztuczka ze skraplaczem sprawdzi się tu wyśmienicie). Wlewasz do gara zawartość mianierki, dorzucasz oczyszczone składniki i podgrzewasz. Po wszystkim masz ugotowane składniki i pożywny płyn. A jeśli masz odrobinę wyczucia i odpowiedzialnych akcesoriów, będzie to miało w dodatku znośny smak.

Instrukcja obsługi puszki

Na pewno prędzej czy później natkniesz się na stare puchy, takie jak ta. Że co? Nie ma etykiety? A po co ci etykieta, chcesz sprawdzić datę ważności? Nigdy nie wiesz, co ci się trafi, to prawdziwa loteria. Pamiętam że raz przez tydzień żarłem brzoskwinie! Nie kręć nosem, wolisz garść robali?

Są trzy sposoby gotowania zawartości puchy. Pierwszy, najmniej subtelny - wybebeszamy ją, wrzucamy zawartość do menażki i gotujemy. Szybki i prosty sposób, ale spróbuj potem domyć sprzęt. Mnóstwo zmarnowanej wody, czasu i energii. Co, że nie domyjesz? Następnym razem jak przyjdzie ci chęćka coś upichocić twoja menażka może dostać nóg i uciec. Nie polecam.

Drugi sposób? Robisz dwa dziurska w puszcze i wrzucasz do garnka z wodą. Wodę gotujesz. Sposób czystszy, ale ma swoje minusy. Wodą po takiej zabawie możesz co najwyżej umyć sobie nogi - nie nadaje się do spożycia przez zanieczyszczenie metalem z puchy.

Trzeci sposób, jak się już domyśliłeś, jest najlepszy. Bierzesz puchę, robisz małą dziurkę na samym brzegu tak, żeby jej nie utworzyć. Kładziesz ją potem bezpośrednio na piecu lub węglach. Kiedy zacznie żyć swoim życiem i wybrzuszać się - znaczy że jest gotowa. Możesz ją zabrać, otworzyć i szamać, uważaj tylko na palce - będzie gorąca. Ta metoda ma same plusy - po pierwsze, nie marnujesz wody. Po drugie, jeśli nagle ktoś postanowi złożyć wam nieoczekiwaną wizytę, możesz w każdej chwili zabrać puchę do torby i zwiewać. Po trzecie, jest o wiele mniej prawdopodobne, że coś Cię wyniucha - zapach żarcia nie rozchodzi się po okolicy.

Puszki trzeba gotować powoli - inaczej eksplodują. Widzę już jak cieszysz japę - jeśli spodziewasz się nieproszonych gości w obozowisku, możesz zostawić im taką niespodziankę. Może los Ci sprzyja i pucha wybuchnie komuś prosto w twarz.



Pieczenie - Cuda z wysoką temperaturą i gorącym powietrzem. Dobrze, jak dorwiesz się do pieca, lub sam jakiś zmałstrujesz z płaskich kamieni - ciepło trzyma się w środku i skupia się na potrawie. Jak nie masz na to czasu, to nabij wszystko na szprychę lub kij i zawieś nad płonącym ogniskiem. Najpopularniejsza metoda.

Smażenie - Rozgrzana blacha lub patelnia postawiona na gorących węglach. Dobrze jest przed zapodaniem wszystkich składników wrzucić trochę tłuszczu, który przyspieszy cały proces i zapobiegnie przywieraniu. Szybko i aromatycznie.

Wędzenie - Zdecydowanie najwięcej zachodu, ale żarcie przygotowane w ten sposób wytrzyma bardzo długo. Długo trzymasz wszystkie składniki nad dymem. Zapomnijcie jednak o lakierowanych fragmentach mebli czy innego cholerstwa. Tylko dla kulinarnych twardzieli.



Woda

Woda jest kluczowa. Możesz nie żyć przez miesiąc, ale spróbuj nie pić przez więcej niż dzień. Ogólnie zasada jest taka - normalny człowiek jest w stanie wytrzymać 3 godziny w ekstremalnie niskiej lub wysokiej temperaturze, 3 dni bez wody i 3 tygodnie bez jedzenia.

Wracając do kwestii odwodnienia... Jeśli stracisz 5% wody z organizmu, zaczniesz odczuwać pragnienie, nudności i osłabienie. Będziesz też nadzwyczajnie drażliwy. Logiczne - kto byłby wesoły o suchym pysku? Przy utracie 10% wody zaczynają się zawroty i bóle głowy, a także drżenie rąk - twoja celność znacznie się pogorszy. Przy 15% przestajesz widzieć i słyszeć, a język puchnie Ci tak, że zajmuje prawie całą gębę. Jeśli nagle wszystkie objawy znikną jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, nie

ciesz japy. Znaczy to że właśnie zaliczasz zgon z odwodnienia.

Jak temu przeciwdziałać? Możesz spróbować sobie wyhodować garb, ale jest znacznie prostsza metoda. Zasada jest prosta - nie masz wody, nie żryj. Trawienie zużywa wodę, a ona jest Ci teraz potrzebna bardziej niż cokolwiek innego. Nie panikuj, nie zemrzesz z głodu, nie od razu. Już po trzech dniach przestaniesz odczuwać głód, twój organizm zacznie się sam trawić. Nie rób takiej przerażonej miny, da się to przeżyć.

Opowiem Ci autentyczną historię. Grupa uchodźców uciekała przez pustynię przed mutkami. Było ich w sumie kilkunastu. W ciągu 19 dni przeszli ponad 500 kilometrów. Żarcia mieli tylko na 4. A potem co? Pili tylko wodę,



tachając bagaż po 15 kilo na głowę, robiąc po 30 kilometrów dziennie. Wszyscy przeżyli, mieli się dobrze, uzupełnili arsenał i poszli na polowanie. Skąd o tym wiem? Drałowałem z nimi, a co myślałeś? Załatwiliśmy amunicję i zrobiliśmy z nimi porządek. Nie będzie mutek pluł mi w twarz!

Indiański sposób na zachowanie wody w organizmie? Weź kamień do gęby i ssij. Nawet nie wiesz, ile wody tracisz przez usta, dysząc jak pies z wywalonym jęzorem.

Traktuj każdą wodę jakby była skażona - świecenie w ciemnościach niekoniecznie pomaga w skradaniu. Jeśli nie masz możliwości jej przegotować - nie pij. Po co ryzykować sraczką, albo byciem chodzącą żarówką? Pięć minut

gotowania w zupełności starczy, ale jeśli masz WD tabsy - tym lepiej. Jeśli widzisz w jeziorku, które właśnie napotkałeś śnięte ryby, a dookoła walają się zdechły zwierzęta to wiedz, że coś się dzieje. Daruj sobie tę wodę.

Jak jeszcze można uzupełnić płyny? Na pustyni polecam poszukiwanie opuncji - ma płaskie zielone liście przypominające poduszeczki. Cała jest jadalna, liście są świetnym źródłem wilgoci. Jeśli wysmarujesz się jej sokiem, szybciej zagoją się rany. Ostre włoski możesz usunąć pocierając kaktusem o piasek. Pamiętaj, że wodę znaleźć możesz też w zwierzętach - w gałkach ocznych czy w środku kręgosłupa. Jeśli chcesz przeżyć, musisz wyżyć się oporów, więc nie krzyw mi się tu!

Rozmaitości

Tasak

Kiedys w Vegas trafiłem do chińskiej knajpy. Siedziałem pijąc lokalny bimber, a Ping Pong kroił pierwszorzędną szczurzynę z prędkością światła tasakiem wielkości małej łopaty. Ni z tego ni z owego wpadł do środka jakiś osiłek, awanturując się i grożąc żółtkowi. Ten nawet nie podniósł wzroku - kiedy byczek palnął swoim łapskiem w stół, ani się obejrzał jak stracił wszystkie palce, ostrze tylko zamigało parę razy. Facio wyleciał z knajpy szybciej niż wleciał, a Ping Pong z uśmiechem dorzucił mięso do gara. „Dobry mięszo, dobry mięszo!”. Nigdy nie wkurzaj kucharza z tasakiem, czaisz?

MRE

Jeśli zobaczysz gdzieś małe paczki z napisami MRE - właśnie znalazłeś skarb. MRE to skrót od „Meal-Ready-to-Eat”,

racji wojskowych na wyposażeniu byłej armii amerykańskiej. To mały cud techniki, o niebo lepsze niż jakaś stara pucha. Typowa racja składa się z dania głównego, podgrzewacza chemicznego, krakersów/sucharków, ciastka, sztuczków, napoju w proszku, przypraw, gumy do żucia i papieru toaletowego. Pomyśleli o wszystkim, skubańcy. Otwierasz sobie taką paczuszkę, wlewasz trochę wody do podgrzewacza, może to być najgorszy ściek, a po chwili masz gotowy ciepły posiłek. Lekkie, pożywne i kaloryczne, w dodatku występuje w ponad 25 różnych smakach. Goście z posterunku podobno już rozkminili zasadę działania i chcą uruchomić produkcję! Ale czego to ludzie po pijaku nie powiedzą.

Chleb „Logan”

Ten przepis dostałem od znajomego traperka. Wypróbowałem go wielokrotnie - świetnie zapycha żołądek. Podobno jedli go podczas zdobywania góry Logan na



Alasce. Kto tam wie, co się teraz z nią dzieje. Pewnie nawet dla Molocha jest tam za zimno.

Wymieszaj dokładnie: 3 kubki mąki, 1 kubek kiełków pszenicy, 1 kubek mleka w proszku oraz 1 kubek brązowego cukru. Do tego dodaj: 1 kubek roztopionego masła, 1 kubek wymieszanego miodu, syropu klonowego i melasy (w dowolnej proporcji, możesz użyć tylko jednego składnika) i 6 jajek.

Na koniec dorzuć pół kubka orzechów i kubek suszonych owoców. Mieszankę wlej do wysmarowanej formy piecz przez 2 godziny w 140C. Pokrojony możesz bez obaw jeść przez miesiąc. Pamiętaj tylko w której kieszeni trzymasz zapasowy magazynek, a w której przekąskę. Miałem kumpla, który raz się pomylił i wiałował do swojego pistoletu kawałek chleba. Niezbyt dobrze się z tego strzelało. Z drugiej strony wysuszony chleb świetnie nadawał się jako pociski do procy. Da się też nimi wbijać gwoździe.

Moja mała, osobista Missisipi

Jeśli dużo podróżujesz w poszukiwaniu gambli i sławy, na pewno zetknąłeś się z tym problemem. Wpadasz do knajpy, ślina aż cieknie po brodzie na widok żarcia, a następne trzy dni spędzasz w krzakach lub w kiblu, jeśli oczywiście masz trochę więcej szczęścia.

Jak zapobiec takiej sytuacji? Jeśli jesteś wrażliwcem - nic ci nie pomoże, trzeba odchorować. Jednak jeśli chcesz sobie wyrobić jakąś odporność to musisz zacisnąć zęby. Kiedy trafiasz do nowego miejsca, jedz jak miejscowi, nie wyrzudzaj. Skoro oni żyją, Tobie też nie powinno zaszkodzić. Tubylcy najlepiej wiedzą, co u nich jest zjadliwe, a co nie. Szamią glinę? Wsuwaj glinę, na pewno jest jakieś logiczne wyjaśnienie dla którego to robią. Chyba że trafisz do siedziby jakiegoś kultu - wtedy grzecznie odmów.

Tylko tak, żebyś nie skończył w garze jako ofiara dla jakiegoś nowego bóstwa.

Gdy już złapie cię „zemsta żeglarza Missisipi” musisz przede wszystkim dużo pić. Wody! Nie wódki! Poza tym nie żryj nic ciężkiego - przerzuć się na suchary i rosółek. Przejdzie po paru dniach. Dobrym pomysłem jest też znalezienie miejscowego znachora - na miejscowe choróbska będzie miał miejscowe sposoby. Będą na pewno skuteczniejsze niż jakieś przeterminowane leki sprzed apokalipsy.

Po drugiej stronie gęby

Zdajecie sobie sprawę, jak trudno jest w Ameryce AD 2050 o przyzwoity kawałek papieru toaletowego? No bo niby kto ma go produkować? Wieśniaki z Teksasu? Samochodowe poparańcy z Detroit? Jedyna znana mi fabryka srajtaśmy działa w NY, ale raczej nie produkuje na eksport. Powiecie - jest przecież w cholerę zapasu sprzed wojny. Dobra, dobra, tylko spróbujcie tego użyć. Boli, nie? Właśnie, trzydzieści lat leżakowania nie robi dobrze statystycznej rolce, to nie wino. Przedwojenne pozostałości są najczęściej śliskie, twarde, a jeśli zamokły, zawilgły to już nie są do dupy. Są do wyrzucenia. Nawet nie ma już roślinek, którym można by urwać liście w razie czego. Większość liściastych zielsk albo wyginęła, albo wynalazła kolce. No tak, powiesz, ci na południu mają się lepiej. Oj, nie wiesz, co mówisz. Tamtejszych roślinek nie pchałbym sobie do dupy. Neodżungla, człowieku... Przychodzi mi jeszcze na myśl jeden sposób czyszczenia okolic między półdupkami - mycie. Ale, ale! Chyba bym Cię zabił, gdybys moczył swoje czcigodne dupsko w mojej wodzie pitnej. Jednym słowem dno.

Ale ludzie sobie radzą. Przygotowanie papieru toaletowego wymaga nieco wysiłku i cierpliwości - bierze się w miarę zdatny do tego papier i rozmiękcza



w dłoniach. Makulatury pozostało jeszcze trochę, więc nie powinieneś mieć problemów z jej znalezieniem. Wystarczy, że dobrze poszukasz, a znajdziesz gdzieś jakiegoś Tolkiena albo Kinga drukowanego na papierze klasy IV. Podwójna przyjemność - najpierw czytasz, potem używasz. To zazwyczaj dość grube książki - będziesz mógł długo je czytać i używać. Oczywiście gdzieś tam dorwiesz zdatny do użytku, trzydziestoparoletni papier. Wtedy możesz zacząć się cieszyć. Jeśli do tego jest różowy i w motylki, to stary, jesteś bogaty. W bardziej cywilizowanych regionach za rolkę czegoś takiego możesz dostać nawet 10 gambli!

Papier toaletowy jest oznaką luksusu. Jeśli w nieznanym Ci miejscu wleziesz do wc, a tam będzie na Ciebie czekać nowiutka rolka, to napatrz się i spadaj stamtąd czym prędzej. Właśnie wleźłeś do kibelka szefostwa. Takie pionki jak ty srajają obok, podcierając się czym popadnie. I nie radzę próbować zakosić choćby kawałka. To naprawdę wielkie przestępstwo. Możesz spać z moją żoną, możesz się przejechać moim wozem, ale nigdy, przenigdy nie dotykaj mojej srajtaśmy.

Jak już mówiłem, ludzie sobie radzą. Czasem można się natknąć na naprawdę błyskotliwe rozwiązania tej kwestii. Raz zdarzyło mi się trafić do miasteczka, którego mieszkańcy podcierali się studolarówkami. Trafili do banku, znaleźli banknoty, a szkoda było, żeby się zmarnowały. Goście może nie srali kasą, ale byli blisko...

Gdziekolwiek pójdziesz, pamiętaj o tym, żeby mieć ze sobą papier toaletowy. Nie powalczysz sobie z Molochem, jeśli będzie Cię szczypać tyłek. Nie zarwiesz żadnej laski, jeśli będzie Cię czuć głównem. Taki drobiazg, a potrafi spięprzyć życie. Taki drobiazg, a od niego zależy Twoje człowieczeństwo.

Papier toaletowy:

improvizowany: 2 - 3 gamble za rolkę/paczkę, w dobrych, czyli drogich barach za darmo,

prawdziwy i zdatny do użytku: nawet 10 gambli za rolkę.



NEUROSHIMA TACTICS




DYNAMICZNA GRA BITEWNA

GRA WIEŁOOSOBOWA





A miniature figure of a mutant, possibly a member of the 'Posterunkowi' group, is shown in a post-apocalyptic setting. The figure is a small, humanoid creature with a pale, almost white body and dark, possibly metallic or synthetic, limbs. It is standing on a small, circular base. The background is a blurred, sandy or gravelly terrain with other miniature figures and structures, suggesting a larger scene of a ruined city or a battlefield. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a somber and gritty atmosphere.

WIESZ PEWNIĘ, ŻE ŚWIATEM NIE
RZĄDZĄ JUŻ LUDZIE. ŻE WYMARŁE
METROPOLIE DZIŚ PATRZĄ NA ŚWIAT
WYBITYMI OKNAMI NIEGDYŚ DUMNYCH,
STRZELISTYCH BUDYNKÓW. ZNAJĄC
ŚWIAT NEUROSHIMY WIESZ, ŻE PLANETA
KTÓRĄ NIEGDYŚ ŚMIALIŚMY NAZWAĆ
ZDOBYTĄ, NA SWOJEJ POWIERZCHNI NIE
ZACHOWAŁA DLA NAS JUŻ ANI JEDNEGO
BEZPIECZNEGO SCHRONIENIA.

Mimo, że zniszczyliśmy prawie wszystko, a to co nam zostało nie jest nawet lichym odbiciem dawnej świetności, wciąż zdarza się, że ludzie, mimo wielu nowych wrogów sięgają sobie do gardeł. Nawet w świecie w którym jest nas tysiące razy mniej niż niegdyś było, nawet, jeśli pustkowia trzeba przemierzać tygodniami, by spotkać drugiego, żywego jeszcze człowieka, wciąż spotkają się grupy, gotowe ze sobą walczyć.

A co, jeśli tych grup jest więcej niż dwie?

Wyobraź sobie, że jeden z posterunkowych zwiadowców dowiedział się o rajdzie Hegemończyków na siedzibę mutantów. Jedna i druga grupa, jest Posterunkowi nie w smak, więc postanawia wysłać swoich żołnierzy aby dopilnowali, by obydwie grupy wycięły się co do nogi. A jeśli to nie możliwe, by chociaż dobić tych, którym wydaje się, że wygrali.

Wyobraź sobie, że błąd w łączności między grupami uderzeniowymi Molocha spowodował, że ani jedna, ani druga grupa, nie wie o swojej obecności na danym terenie. Jeśli więc obie zdecydują się wyruszyć na pozycje Posterunku, na miejscu może okazać się, że walczą już nie dwie, ale trzy odrębne grupy, ponieważ maszyny, nieświadome strat jakie zadają samym sobie, jak zawsze, strzelają do wszystkiego co się rusza, zabijając i niszcząc po równo, żołnierzy jak i maszyny z drugiej grupy...

Wyobraź sobie, że jeden kurier kłapał gdzie nie trzeba o niezłych gamblach w mieście nie opodał. Trywialny powód może przywieść do miasta nawet nie dwie, trzy, ale znacznie więcej grup, głodnych, zdesperowanych szabrowników, morderczych maszyn czy wykonujących zadanie żołnierzy. A wszystko to w mieście, które dodatkowo jest domem mutantów..



CO TO ZA ZASADY?

Zasady z podręcznika podstawowego pozwolą Ci rozegrać bitwę między dwiema frakcjami. Jeśli jednak chcielibyście zagrać we trzech lub czterech, to zasady pozwalające na taką rozgrywkę są zawarte w tym właśnie rozszerzeniu. Niemniej, bez podręcznika podstawowego się nie obejdziesz. Poniżej przeczytacie jedynie o modyfikacjach zasad, ale bez samej ich znajomości, po prostu nie da rady wystartować gry. Jeśli więc dopiero zaczynasz, zapoznaj się cierpliwie z zasadami, dopiero kiedy poczujesz się w grze jak ryba w wodzie, a trzeci kumpel nie będzie ci dawał spokoju, wróc do tego dodatku i spokojnie naucz się grać we trzech, lub w więcej osób.

BITWA NA TRZECH

To tryb rozgrywki znacznie bardziej wymagający, niż gra na dwóch. Równowaga w NSTactics nie wybacza słabości i nikt nie może się łudzić że uda mu się pokonać dwa razy liczniejsze od swoich siły. Gra na trzech to sztuka osiągania celów bez zbędnego rozlewu krwi. To radość oglądania, jak przeciwnicy wykrwawiają się w walkach między sobą, to umiejętność elastycznego planowania. Zwycięstwo w grze na dwóch przypada silniejszemu, zwycięstwo w grze na trzech przypada sprytniejszemu...

ROZSTAWIENIE STOŁU

Gra na trzech graczy toczy się zawsze na średnim stole (48" x 48"). Maksymalną zalecaną rozpiską jest 1500 pkt na jednego gracza. W takiej sytuacji, na średnim stole robi się już naprawdę ciasno, ale dobrze podzielone siły, wypełniają stół w taki sposób, że gra wciąż będzie mogła toczyć się płynnie.

Ustawienie stołu do gry przebiega tak samo, jak w przypadku gry na dwóch, poniżej spisano jedynie różnice. Linia środkowa nie istnieje. W przypadku makiet, pierwsza z nich musi się więc znaleźć na środku stołu (a nie na linii środkowej). Reszta przebiega bez zmian – trzech graczy wystawia makiety kolejno w odległości nie mniejszej niż 2" i nie większej niż 8" od poprzednio ułożonych makiet do momentu w którym na stole nie ma takiego punktu od którego w promieniu 4" nie ma żadnej makiety.

Również Gamble ustawia się od punktu środkowego z zachowaniem odległości nie większej niż 3" od tego punktu.

Przeszkadzajki również ustawia się na przemian. Minimalnie na stół powinno trafić 6 przeszkadzajek (po dwie na każdego z graczy). Wówczas wystawianie przeszkadzajek można kontynuować dopóki jeden z graczy nie powie pas. Wówczas, każdy z graczy wystawia już tylko po maksymalnie jednej przeszkadzajce.

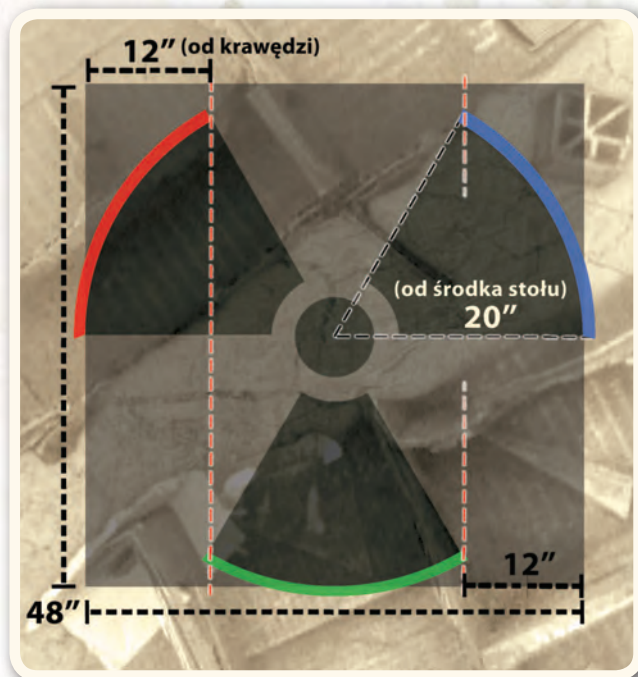
Zmianie ulegają zasady dotyczące wystawiania Lokacji i Gambli. Każdy z graczy dysponuje jedną Lokacją, jednym Gamblem oraz, jeśli chce ją wystawić, jedną Skrzynką. Kiedy zostaną wystawione, każdy z graczy może wystawić jeszcze jedną, wedle uznania, Lokację, Gambla lub Skrzynię. Łącznie na stole powinno się więc znaleźć 9-12 elementów takich jak Lokacje, Gamble i Skrzynie.

W przypadku Lokacji, jeśli istnieje ograniczenie dotyczące linii środkowej, należy potraktować je jak by odnosiło się do punktu środkowego.

KOLEJNOŚĆ I STRONY GRY

Przed rozlosowaniem strony startowej warto zaznaczyć, jak strony startowe uległy zmianie:

Strony startowe określa poniższy rysunek:



Czerwony, niebieski i zielony to trzy nowe strony startowe. Aby je wyznaczyć należy odnaleźć środek stołu. Rozmieszczenie jednostek nie może przebiegać bliżej tego środka niż 20", ale może przebiegać dowolnie dalej. Szerokość jaką można zająć dla czerwonej i niebieskiej strefy ogranicza połowa stołu oraz linia przebiegająca w poprzek niego oddalona od krawędzi stołu o 12" (linia szara). Dla zielonej strefy, z jednej oraz drugiej strony ograniczeniem jest właśnie ta linia.

Kolejność wykonywania Akcji i Reakcji określa rzut na percepcję. Najlepszy wynik z pośród trzech testów oznacza gracza który wygrał. Ma on prawo wyznaczyć kolejność pomiędzy wszystkimi graczami lub określić wszystkie strony gry. Drugi gracz, określa tą z kwestii, której nie określił pierwszy gracz.

Ostatnim krokiem jest wystawienie Beczek, Drabin oraz Drzwi. Gracze pierwszy i drugi w teście percepcji otrzymują po 2 drzwi, 1 drabinę oraz 1 beczkę. Trzeci gracz otrzymuje 3 drzwi, 2 drabiny oraz 2 beczki.

KOLEJNOŚĆ W TEŚCIE PERCEPCJI	ILOŚĆ DRZWI	ILOŚĆ DRABIN	ILOŚĆ BECZEK
Pierwszy	2	1	1
Drugi	2	1	1
Trzeci	3	2	2

Figurki wystawia się kolejno, jednego Bohatera, jedną jednostkę Specjalną lub jeden Oddział począwszy od gracza który jako pierwszy wykonuje swoją turę Akcji. Następnie swoją Jednostkę Specjalną, Bohatera lub Oddział wystawia gracz drugi, na końcu trzeci, aż do wyczerpania ilości figurek.

MODYFIKACJE ZASAD

GRACZE

W tej modyfikacji rozgrywki graczami będą Gracz Aktywny, Pierwszy Gracz Reagujący, oraz Drugi Gracz Reagujący. Gracz Aktywny prowadzi swoją turę Aktywną, Pierwszy gracz Reagujący, w poprzedniej turze był graczem Aktywnym. Drugi gracz Reagujący to ten, który w następnej turze będzie graczem Aktywnym.

ILOŚĆ TUR

Maksymalna ilość tur w grze na trzech wynosi 9. Każdy z graczy ma więc szansę 3 razy być graczem Aktywnym, oraz 6 graczem Reagującym (3 razy tuż po wykonaniu tury Akcji jako Pierwszy Gracz Reagujący, oraz 3 razy tuż przed jej wykonaniem jako Drugi Gracz Reagujący).

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA AKCJI

Standardowo w przypadku remisu na kości pierwszeństwo ma figurka o wyższym Współczynniku. Jeśli jednak i Współczynniki są sobie równe, zwycięstwo przypada jednostce wykonującej Akcję. A co jeśli w Reakcji dwóch graczy Reagujących rzuciło granatami? Który z tych granatów upadnie pierwszy? W tym przypadku mamy kolejność : Gracz Aktywny -> Pierwszy Gracz Reagujący -> Drugi Gracz Reagujący.

PULA REAKCJI

Pula Reakcji w grze na 3 osoby zawsze równa się 6, bez względu na ilość jednostek na stole (może być modyfikowana jedynie zdolnością Porucznika, ale zwiększenie puli Reakcji następuje tylko raz na dwie tury Reakcji, zawsze wtedy, gdy Gracz zakończy swoją turę Akcji (czyli na początku dwóch tur Reakcji), lub jeśli gracz zaczyna jako Drugi Gracz Reagujący, zaraz na początku gry.

W pierwszej turze gracza Aktywnego, Pierwszy Gracz Reagujący zaczyna z 3 punktami Reakcji. Drugi Gracz Reagujący, ma ich 6. Punkty Reakcji przechodzą pomiędzy turami Reakcji, i na początku każdej tury Reakcji gracz Reagujących otrzymuje ich 3.

TRWANIE EFEKTÓW

Każdy efekt utrzymujący się jedną turę, wciąż utrzymuje się jedną turę. Każdy efekt który utrzymywał się 2 tury, utrzymuje się 3 tury. Tak więc efekt bimbru trwa wciąż 1 turę a efekt granatu dymnego lub deadline, trwa 3 tury.

SEKWENCJA KOŃCOWA

Uruchamiana jest normalnie, od osiągnięcia przez któregoś z graczy połowy progów Armii, ale jej uruchomienie oznacza, że zostały jeszcze trzy tury (ta w której została uruchomiona, oraz dwie następne) zamiast dwóch. Zamiana kolejności Graczy Aktywnego i Reagujących w grze na 3 osoby nie występuje.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Po zakończeniu ostatniej tury, zgodnie z zasadami z podręcznika podstawowego grę wygrywa ten, kto zdobędzie więcej Punktów Zwycięstwa. Jeśli taką samą ilość PZ zdobył więcej niż jeden gracz, liczy się ilość Gambli. Jeśli i to nie rozstrzyga gry, cóż. Szanse są małe, ale i to się zdarza. Musicie z tym żyć.



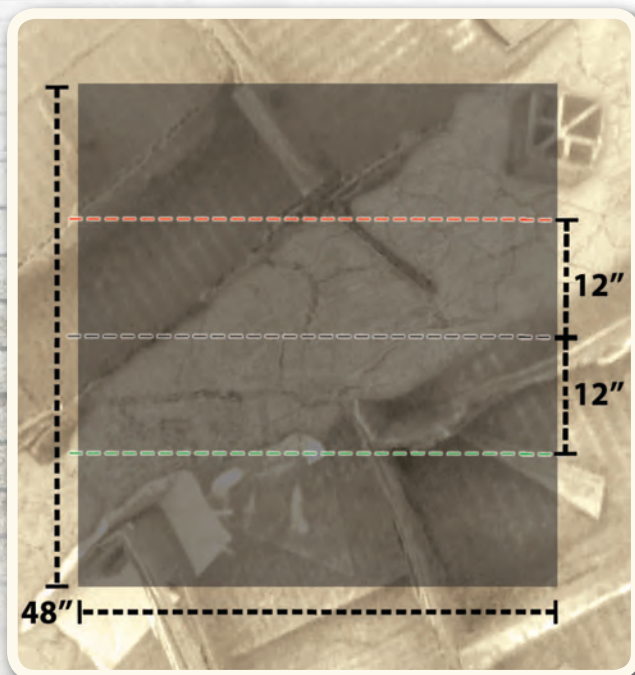
BITWA NA CZTERECH - DWÓCH ZWYCIĘZCÓW

Bitwa na czterech polega na grze w parach. Jeden z graczy będzie więc naszym sojusznikiem. Jest to zarazem najprostszy wariant gry na czterech. Dzięki pełnej kooperacji możecie wprowadzić do gry nowicjusza składając ciężar co ważniejszych decyzji na barki towarzysza w drużynie. Dzięki temu trybowi gry możecie również wprowadzić rozpiski o równej wielkości, jeśli tylko jedna drużyna będzie miała wspólnie tyle samo punktów (+100 PA) co ich przeciwnicy.

ROZSTAWIENIE STOŁU

W tej modyfikacji możliwa jest gra na średnim lub dużym stole. Makiety wystawia się, podobnie jak w grze na dwóch, naprzemiennie. Role graczy pełnią w tym przypadku strony gry (pary graczy). Wystawianie makiety przebiega bez zmian aż do etapu losowania strony z której gracze rozpoczną rozgrywkę. O ułożeniu Lokacji, Gambli, Skrzynek, drzwi, drabin i beczek decydują gracze wspólnie. Ilość elementów makiety takich jak Gamble, Lokacje, Skrzynie, Drzwi, Drabiny i Beczki pozostaje nie zmieniona.

STRONY STARTOWE NA ŚREDNIM STOLE



Zarówno w przypadku gry na małym stole jak i dużym stole gracze ustawiają się na przeciwległych stronach stołu (linia

czerwona lub zielona), tak jak w przypadku gry na dwóch czyli 12" od linii środkowej.

KOLEJNOŚĆ I STRONY GRY

Każdy z 4 graczy wykonuje test Percepcji. Liczy się tylko najwyższy wynik. Gracz który wygrał decyduje czy jego strona zaczyna jako pierwsza, czy jednak wybierze stronę z której rozpocznie.

MODYFIKACJE ZASAD

KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI JEDNOSTEK

Jednostki aktywowane są przez tego gracza, w którego rozpisce armii się znajdują. Kolejność Aktywacji nie ma znaczenia.

PULA REAKCJI

W grze na czterech z dwoma zwycięzcami każdy z graczy dysponuje pulą 4 Reakcji. Może je wykorzystać na Reakcję względem każdego z graczy Aktywnych.

REAKCJA NA AKCJE PRZECIWNIKA

Reakcję na Akcje przeciwnika może zadeklarować gracz jedynie jednostkami które znajdują się w jego rozpisce, jeśli jego pula Reakcji nie została jeszcze wyczerpana. Na jedną Akcję przeciwnika, może zareagować dwóch graczy, każdy swoimi jednostkami korzystając ze swojej puli Reakcji.

AKUMULATOR

Pula akumulatora jest wspólna. Mogą z niej korzystać obaj Gracze Aktywni bez względu na to, który punkt Akumulatora został zdobyty przez którego z nich.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W celu wyłonienia zwycięzców należy podsumować PZ każdego z graczy w parze. Po zakończeniu ostatniej tury wygrywa ta para, która sumarycznie uzbierała najwięcej PZ.

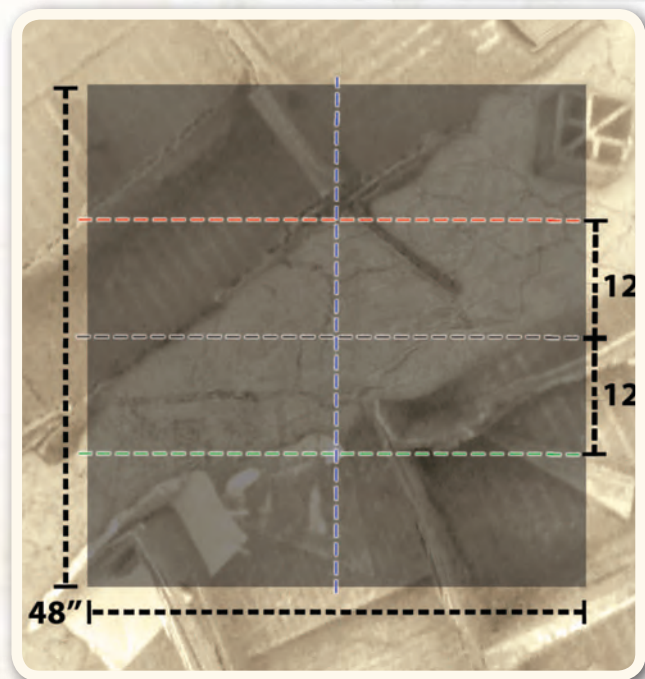


BITWA NA CZTERECH - JEDEN ZWYCIĘZCA

To znacznie trudniejszy wariant gry w którym mimo gry w parach, zwycięzca jest tylko jeden. Oznacza to, że na pomoc swojego sojusznika możemy liczyć tylko, jeśli chcąc wygrać, nie wpadnie mu do głowy nas pogrążyć.

ROZSTAWIENIE STOŁU

W grze na czterech w wariantcie z jednym zwycięzcą, możliwa jest gra na średnim lub dużym stole. W przypadku gry na średnim stole w gracze ustawiają się na zielonej lub czerwonej linii (jedna, bądź druga drużyna) po różnych stronach niebieskiej linii każdy z graczy. (czarna linia oznacza linię środkową)



KOLEJNOŚĆ I STRONY GRY

Kolejność i strony gry wybiera się jak zawsze na podstawie testu Percepcji. W tym jednak wypadku każdy z graczy

wykonuje swój test i liczy się nie tylko jak został on zdany, ale i to jak zdał go twój sojusznik. Z pary wybiera się tylko najlepszy z rzutów (ten gracz będzie podejmował decyzję), a dopiero następnie porównuje się wyniki najlepszego rzutu z pośród par. W odróżnieniu od gry na jednego zwycięzcę, zadecyduje nie zwycięska para, ale tylko jedna osoba z tej pary.

MODYFIKACJE ZASAD

KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI JEDNOSTEK

Każda ze stron aktywuje swoje jednostki naprzemiennie. Oznacza to, że Gracze Aktywni będą aktywowali swoje jednostki jeden po drugim (aktywacja lub Jednoczesna Aktywacja), chyba, że któryś z graczy nie ma już do wykonania żadnej Akcji. Wówczas wszystkie swoje Akcje wykonuje kolejno gracz którego jednostki mogą jeszcze zostać aktywowane.

PULA REAKCJI

Bez zmian w stosunku do gry na czterech graczy - każdy z Graczy Reagujących ma pulę 4 Reakcji. Może je wykorzystać na Reakcję względem każdego z graczy Aktywnych.

AKUMULATOR

Pula Akumulatora strony Aktywnej jest osobna dla każdego z graczy. Jedna Akcja może napępniać Akumulator jedynie gracza którego jednostka tę Akcję wykonała. Oznacza to, że nie mogą oni łączyć swojego Akumulatora w celu uzyskania jednego, droższego efektu.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

- Aby zwyciężyć, należy spełnić dwa warunki:
- ☢ Razem z sojusznikiem zdobyć więcej PZ, niż para przeciwników.
 - ☢ W swojej, zwycięskiej parze, mieć więcej PZ niż sojusznik.

ROZSTAWIENIE KRZYŻOWE W GRZE NA 4 OSOBY

Opcjonalnym rozstawieniem na średnim i dużym stole jest rozstawienie krzyżowe. Może zostać zastosowane w grze na czterech graczy z jednym lub dwoma zwycięzcami. Tradycyjna linia frontu znana z gry na dwóch, może stać się czterema liniami kiedy gracze rozpoczną natarcia na swoich sąsiadów, lub rozmyć się zupełnie, kiedy siły ruszą do zgromadzonych w centrum stołu Gambli...

ROZSTAWIENIE STOŁU

W tej modyfikacji linia środkowa jest zastąpiona punktem środkowym, podobnie jak w grze na trzech. Gambli rozstawia się w odległości maksymalnie 6" od punktu środkowego.

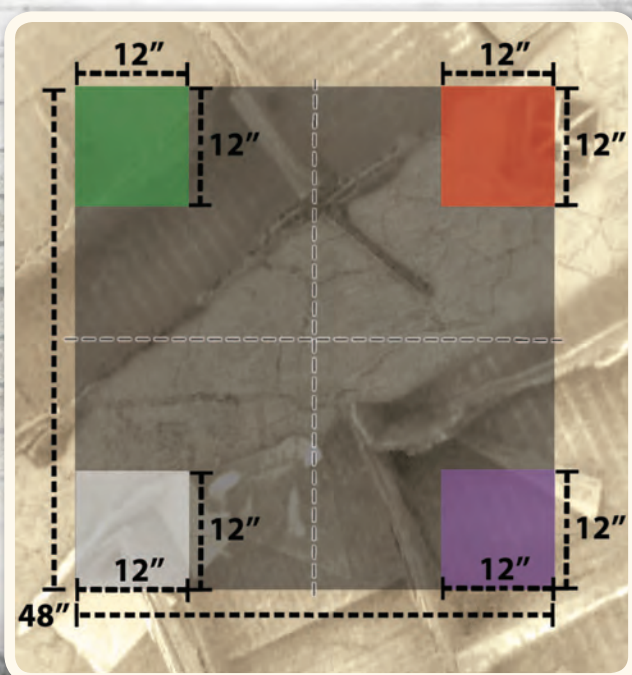
KOLEJNOŚĆ I STRONY GRY

Kolejność ustalana jest tak, jak w grze na czterech (z jednym, bądź dwoma zwycięzcami).

Strony startowe gry wyznacza się na średnim stole w ten sposób, by każdy z graczy wystawił swoje jednostki w obszarze o kształcie kwadratu w swoim narożniku nie dalej niż 12" od dwóch krawędzi stołu.

Jedna para ustawia się w zielonym (jeden gracz), i fioletowym polu (drugi gracz). Druga para wystawia się w czerwonym (jeden gracz) i szarym (drugi gracz) polu.

W przypadku gry na dużym stole, gracze ustawiają się naprzemiennie, jednak kwadratowe obszary są oddalone od najkrótszych krawędzi o 8 cali. W ten sposób jeden z przeciwników jest bliżej (min. 24"), drugi dalej (min. 34"). Punkt środkowy jest za to oddalony od wszystkich graczy o tą samą odległość.



NEUROSHIMA TACTICS



NEUROSHIMA TACTICS | COPYRIGHT WYDAWNICTWO PORTAL, 2012

Autorzy gry: Marcin Chałubiec, Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma, Piotr Haraszczak, Michał Oracz

Autorzy reguł rozgrywki wieloosobowej: Michał Walczak, załoga Neuroshimy Tactics

Pomoc: Michał Pepek, Aleksander Tukaj

Projekt graficzny książki: Winnicki Art Studio (www.winnicki.pro), Michał Oracz, Rafał Szyma

Skład: Rafał Szyma

Ilustracje: Mateusz Bielski

Ilustracje na okładkach: Michał Oracz, Sandra Duchiewicz

Malowanie modeli: Adrian Tyrakowski, Rafał Maj, Karolina Czekaj, Paweł Domański

Zdjęcia modeli: Marcin Karbowski, Grzegorz Bobrowski

Rzeźby modeli: JASK, Majster, Marcin Szmyt

Projekt okładki: Michał Oracz



NEUROSHIMA TACTICS



DYNAMICZNA GRA BITEWNA

ABC SĘDZIEGO





PRZED KAŻDYM GRACZEM PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ STANIE WYZWANIE: **SPRÓBUJ SWYCH SIŁ W TURNIEJU!**

Wszystko to, czego nauczyłeś się grając z kumplami: szlifowana taktyka, dopracowywane strategie, rozpiska przygotowana na każdą ewentualność - udowodni swoją wartość dopiero w warunkach turniejowych, z ludźmi, którzy podobnie jak ty przyszli na turniej z kilkoma pomysłami i garścią niezłych kombosów. Spróbuj, a szybko przekonasz się, że nic nie sprawdza tak twoich umiejętności jak turniej. Nic również nie wzbogaca taktyki tak, jak rywalizacja z innymi podobnymi tobie graczami.

Zanim jednak weźmiesz udział w turnieju lub zdecydujesz się go zorganizować, przeczytaj dokładnie poniższy dodatek. W nim zawarte są wszystkie informacje o tym czym turnieje są i co trzeba zrobić, by rozpocząć wędrówkę w górę list rankingowych.



TURNIEJ

KTO MOŻE ZORGANIZOWAĆ TURNIEJ?

Rankingowy Turniej Neuroshimy Tactics może zorganizować dowolna osoba prywatna, klub, sklep lub lokalne środowisko graczy. Organizator turnieju musi jedynie zgłosić chęć organizacji turnieju Wydawnictwu Portal, aby turniej zyskał status turnieju rankingowego.

WARUNKI ORGANIZACJI TURNIEJU

Wystarczy, by Organizator turnieju zapewnił miejsce, odpowiednią liczbę stołów do gry oraz odpowiednią liczbę makiet. Jeśli brakuje makiet, organizator może wymagać od uczestników dostarczenia ustalonej liczby budynków.

Spełniasz wszystkie wymagania? Masz miejsce, stoły, makiety? To pamiętaj jeszcze, że turniej powinien być ogłoszony na co najmniej 2 tygodnie przed jego terminem tak, żeby każdy miał odrobinę czasu na dopasowanie swojego rozkładu zajęć.

Organizator turnieju musi zapewnić uczciwą obsługę sędziowską. Sędzia to sam organizator lub inna osoba nie biorąca bezpośredniego udziału w turnieju. Najczęściej jest to gracz, który ma wystarczającą reputację, cieszy się posłuchem, zna zasady na wylot i dziedziczy co najmniej kilka procent genów Brudnego Harrego.

Ważne, żeby każdy uczestnik gry pamiętał, że od decyzji sędziego nie ma odwołania. Są one niepodważalne, jedyne i ostateczne.

Organizując turniej, zastanów się czy nie posłużyć się programem „Sędziówka” (<http://mithril.pl/pobierz>). Jeśli nauczysz się jego obsługi, może ci to znacznie ułatwić życie.

ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

Jeśli chcesz uczestniczyć w turnieju, powinieneś zarejestrować się w serwisie nstactics.com i zgłosić swój udział w terminie ustalonym przez organizatora, podając imię, nazwisko oraz nick pod którym dokonałeś rejestracji. Brak rejestracji nie wyklucza uczestnictwa w turnieju ale uniemożliwia przyznanie punktów rankingowych.

Aby zgłoszenie było ważne, uczestnik jest również zobowiązany dostarczyć 2 rozpiski armii którą grać będzie na turnieju (jedną dla siebie, drugą na potrzeby organizatora). Organizator akceptuje rozpiski biorąc pod uwagę dopuszczalną na turnieju liczbę Punktów Armii. Po zaakceptowaniu rozpiski, uczestnik nie może już jej modyfikować.

Zgłaszając się na turniej, musisz mieć świadomość, że znajomość zasad gry to podstawa. Na turnieju, o ile nie stwierdzi się inaczej, obowiązują zawsze najnowsze dostępne zasady do gry Neuroshima Tactics, o ile od ich publikacji upłynęło co najmniej 2 tygodnie. W przeciwnym przypadku na turnieju obowiązują poprzednie zasady.

WYMOGI DOTYCZĄCE FIGUREK

O ile organizator nie stwierdzi inaczej, figurki jakimi będziesz się posługiwał muszą być pomalowane i przyklejone do

podstawek. Ważnym wymogiem jest również, by na każdej z nich była zaznaczona Strefa Czujności.

Figurki jakie wystawiasz do gry powinny być przeznaczone do gry w Neuroshimę Tactics, ale jedna na pięć może być zamiennikiem (patrz: Stosunek do zamienników).

ZASADY SPORZĄDZANIA ROZPISZEK

Wiesz już, że rozpiski należy dostarczyć organizatorowi turnieju w wyznaczonym terminie. Termin i formę wyznacza organizator turnieju. Aby organizator przyjął rozpiskę, musi być ona czytelna, oraz zawierać:

- ☛ **nazwę i koszt Bohaterów**
- ☛ **nazwę i koszt Bohatera darmowego**
- ☛ **nazwę i koszt Jednostek Specjalnych**
- ☛ **nazwy, liczebność, koszt jednostkowy oraz łączny koszt Oddziału**

w zależności od przyjętej reguły:

- ☛ **sumę kosztów wszystkich jednostek z pominięciem Bohatera darmowego, lub,**
- ☛ **sumę kosztów wszystkich jednostek w założeniu, że pierwszy Bohater jest tańszy o 100 PA.**

Do rozpiski należy również dołączyć listę ekwipunku zawierającą następujące informacje:

- ☛ **nazwę ekwipunku,**
- ☛ **nazwę jednostki, której został przydzielony,**
- ☛ **koszt.**

Należy też wyraźnie zaznaczyć, jaki ekwipunek jest Oddziałowy, a jaki pochodzi ze sprzętu typowego dla Frakcji.

Rozpiska nie może przekroczyć limitu punktów ustalonego przez organizatora turnieju.

Organizator turnieju ma prawo odrzucić rozpiski wypełnione nieczytelnie lub niezgodnie z zasadami.

PO ZAKOŃCZENIU TURNIEJU

Organizacja turnieju nie kończy się wraz z ostatnią rozegraną bitwą. Organizator zobowiązany jest dostarczyć wyniki Wydawnictwu Portal w czasie nie dłuższym niż tydzień od zakończenia turnieju.

Wyniki turnieju to informacja o sparowanych pojedynkach (gracz, frakcja vs gracz, frakcja) w poszczególnych rundach oraz wyniki małych i dużych punktów.

Potrzebne są również dane niezbędne do zarejestrowania lub identyfikacji graczy biorących udział w turnieju w bazie rankingowej Wydawnictwa Portal. Dane potrzebne w tym przypadku to tylko Imię, Nazwisko, adres mailowy oraz nick pod którym gracz zarejestrował się w serwisie nstactics.com.

Zachęcamy do nadsyłania relacji i fotorelacji z turniejów. Chętnie opublikujemy je w Gwiezdnym Piracie.

OGÓLNE ZASADY ROZGRYWEK

Turniej NSTactics rozgrywany jest przy pomocy systemu Szwajcarskiego. Każdy z graczy powinien rozegrać co najmniej 3 bitwy w czasie trwania turnieju. Żaden gracz nie może rozegrać więcej niż 1 partii z tym samym graczem. W przypadku nieparzystej liczby graczy jeden z graczy ma prawo do tzw. wolnego losu. Nie rozgrywa on partii lecz zaliczane jest mu zwycięstwo. Żaden z graczy w czasie trwania turnieju nie może otrzymać dwa razy wolnego losu. Podczas pierwszej rundy rozgrywek wolny los zapewnia graczowi 15 pkt. Kolejne wolne losy to zwycięstwo 13 pkt.

PUNKTACJA

Wynik jaki osiągasz w bitwie zawsze przeliczany jest na punkty turniejowe.

O tych punktach będzie decydować przede wszystkim różnica w Punktach Zwycięstwa, które zdobędziecie z przeciwnikiem w trakcie gry oraz Próg Armii na jaki była rozgrywana bitwa (turniej).

Różnicę otrzymujecie odejmując niższy wynik w PZ od wyższego. Progi zwycięstwa otrzymujecie dzieląc PA przez 10.

Jeśli więc w grze na 900 PA zdobyłeś 230 PZ a Twój przeciwnik 340 PZ, oznacza to, że:

Próg jest równy 90 ($900/10=90$), a różnica w PZ jest równa 110 ($340-230=110$). Teraz wystarczy zerknąć do tabeli żeby ocenić ile „małych punktów” zdobywa zwycięzca. W naszym przykładzie zwycięzca zgarnął by 11 punktów, a przegrany 9.

PRZYKŁAD DLA	1200 PNT	900 PNT	600 PNT	WYNIK (ZWYCIĘZCA: PRZEGRANY)
Próg:	120	90	60	
I	0-120	0-90	0-60	10:10
II	121-240	91-180	61-120	11:09
III	241-360	181-270	121-180	12:08
IV	361-480	271-360	181-240	13:07
V	481-600	361-450	241-300	14:06
VI	601-720	451-540	301-360	15:05
VII	721-840	541-630	361-420	16:04
VIII	841-960	631-720	421-480	17:03
IX	961-1080	721-810	481-540	18:02
X	1081-1200	810-900	541-600	19:01

O wygranej w turnieju decyduje w pierwszej kolejności liczba zwycięstw. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma ich taką samą liczbę, decyduje liczba małych punktów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z mniejszą wartością armii.

Każdemu graczowi za zwycięstwo mogą przysługiwać dodatkowe punkty rankingowe:

W turnieju lokalnym można zdobyć maksymalnie 12 pkt dodatkowych.

W turnieju premiowanym musi brać udział co najmniej 24 graczy, można zdobyć maksymalnie 24 pkt dodatkowych.

W turnieju mistrzowskim musi brać udział co najmniej 36 graczy, można zdobyć maksymalnie 36 pkt dodatkowych.

W każdym turnieju nie można uzyskać więcej punktów dodatkowych niż uczestniczyło w nim graczy.

RANKING

Uczestnicy każdego z turniejów, poza możliwością zmagania się z przeciwnikami, biorą udział w rankingu. To właśnie ze względu na niego uczestnik musi podać organizatorowi dane niezbędne do zidentyfikowania go w serwisie nstactics.com.

LIGA LOKALNA

Liga lokalna jest równoważna turniejowi i podlega tym samym zasadom co turniej ale pozwala zorganizować rozgrywki rozłożone w dłuższym czasie. Ligę najlepiej zorganizować jeśli nie ma możliwości zapewnienia odpowiedniej liczby stołów i/lub makiet niezbędnych do turnieju.

Podobnie jak w przypadku turnieju, organizator ligi wyznacza terminy spotkań ligowych, zapewnia miejsce, stoły oraz odpowiednią ilość makiet. Po zakończeniu rozgrywek ligowych organizator ligi dostarcza Wydawnictwu Portal wyniki rozgrywek w terminie do dwóch tygodni od zakończenia rozgrywek. Organizator ligi zobowiązuje się do relacjonowania przebiegu rozgrywek ligowych na stronie lub forum ligi.

W trakcie trwania rozgrywek ligi lokalnej obowiązują ogólne zasady rozgrywek, z tym że uczestnicy ligi zobowiązani są do rozegrania bitew każdy z każdym w cyklu jedna bitwa na tydzień. Wyniki sezonu ligi lokalnej liczą się do rankingu, na zasadach turnieju lokalnego. Liga jest więc turniejem rozłożonym w czasie, składającym się z większej liczby partii.

W przypadku Ligi ważne jest, aby organizator zdecydował, czy rozpiski są stałe, czy mogą być zmienne w ramach ustalonego limitu punktowego. Organizator decyduje również, czy w trakcie sezonu gracze mogą umawiać się na partie na wyższych lub niższych limitach punktowych. Długość jednego sezonu określa organizator – może to być 8, 10, 12, itp. kolejek.

Podobnie jak w przypadku turnieju, różnica w wyniku starcia przeliczana jest na małe punkty, a zwycięzcy zaliczany jest duży punkt za zwycięstwo.

Progi dla większych rozpisek uzyskujemy dzieląc limit rozpiski przez 10. Jeśli limit rozpiski nie jest podzielny przez 100, należy dla potrzeb ustalenia progu zaokrąglić go do niższej wartości spełniającej ten warunek, a potem podzielić. Przykład: 1250 zaokrąglamy do 1200 i dzielimy przez 10 uzyskując próg 120 pkt.

Warto aby sklep wyznaczył koordynatora ligi, który zajmie się buchalterią.

Wyniki poszczególnych partii sumują się, dzięki czemu po zakończeniu ligi wygrywa gracz, który po pierwsze osiągnął największą liczbę zwycięstw lub, w przypadku remisu, ma najwięcej małych punktów. Jeśli nadal jest remis, należy rozegrać finałową walkę między graczami zajmującymi czołową pozycję.



CO OKREŚLA SĘDZIA?

ZASADY

Zasady z podręcznika powinny pozwolić Ci spokojnie rozegrać każdą grę turniejową. Zostały jednak spisane z myślą o spokojnej grze w gronie kumpli, a nie gorącej turniejowej atmosferze. Istnieje kilka zasad, których nie ujęliśmy w podręczniku, a o które może paść pytanie w trakcie gry.

Chodzi o takie rzeczy jak na przykład rozstawienie Gambli i Lokacji. Ich liczba jest nieparzysta, więc nie da się nimi równo podzielić. W takiej sytuacji gracze dzielą się Lokacjami i Gambalami po równo, zaś ostatni, nieparzysty Gambel oddają Sędziemu. Po wystawieniu przez Graczy Lokacji i Gambli, Sędzia wystawia nieparzyste Lokacje i Gamble.

Jeśli w trakcie turnieju zdarzy się, że jeden gracz pamięta zasadę w jeden sposób, a drugi nieco inaczej – to sędzia w oparciu o podręcznik decyduje jak należy zastosować zasadę. Jeśli sporu nie da się rozstrzygnąć w oparciu

o zasady, to Sędzia decyduje co stanie się na stole i jak zostanie rozstrzygnięta sytuacja sporna.

Sędzia jest więc niepodważalnym autorytetem jeśli chodzi o pamiętanie i rozumienie reguł. Każdy gracz powinien je znać, ale to sędzia powinien recytować je z pamięci.

WIDOCZNOŚĆ MODELI I POMIARY

O werdykt należy również poprosić sędziego, kiedy jeden gracz uważa, że widoczność modeli jest inna, niż uznaje to drugi gracz. To sędzia musi w takiej sytuacji określić, czy modele są widoczne, a jeśli tak, to czy są za Przesłoną, Zasłoną, łapią się w obszar działania dymu czy koktajlu Molotova.

Sędzia będzie również decydował w momencie, kiedy jeden gracz zarzeka się, że zrobił 3 cale ruchu, a drugi zarzuca mu, że przemieścił się o więcej.





STOSUNEK DO ZAMIENNIKÓW (PROXÓW)

Wydawnictwo Portal dopuszcza na oficjalnych turniejach nie więcej niż 20% modeli nie będących oficjalnymi modelami linii Neuroshima Tactics. Możecie więc użyć zamienników, a ich liczba będzie determinowana liczbą modeli w ekipie. Banda składająca się z 12-13 modeli może przyjąć w zaokrągleniu w dół do 2 modeli zamienników.

MODELE ZAMIENNIKÓW

Modelle zamienników muszą być utrzymane w klimacie post-apo oraz, ze względu na regułę TLOS (True Line of Sight), muszą być w skali możliwie najbliższej modelom oficjalnym. Używając innych modeli należy pamiętać, że zamiennik bohatera z cechą „duży” powinien być umieszczony na dużej (40 mm) podstawie.

KONWERSJE SĄ MIŁE WIDZIANE

Modelle oficjalnej linii mogą być konwertowane. Jeśli bierzemy pod uwagę konwersje modeli innych firm, traktujemy

te modele jako zamienniki. UWAGA: Sędziowie będą zwracać uwagę na wszelkie przejawy oszustw związanych z konwertowaniem modeli tak, by zyskać przewagę w TLOS.

WŁASNE ULEPKI

Modelle wykonane własnoręcznie są traktowane jako zamienniki.



FAQ

1. Czy przeszkadzajka to element makiety?

Tak.

2. Wymiary przeszkadzajki

Jakie są maksymalne wymiary przeszkadzajki? Przeszkadzajka to element makiety nie większy niż 2x2x2 cale.

3. Koktajl Mołotowa. Czy zadawanie obrażeń koktajlem jest analogiczne do granatu chemicznego?

Tak.

4. Wybuch beczki. Jak wybuch beczka? W ilu calach Obrażenia Ciężkie w ilu Obrażenia Lekkie?

Na przestrzeni jednego cala są to Ciężkie Obrażenia, od jednego cala do trzech - Lekkie. Jest to zawsze ten sam wybuch, nie zależnie od tego, czy wywołany efektem Rock & Boom, upadkiem beczki z wysokości, czy trafieniem w nią w wyniku Strzału.

5. Ekwipunek Kaznodziei. Czy kaznodzieja posiada pistolet, czy strzelbę w ekwipunku podstawowym?

Strzelbę i cztery pociski.

6. Beczka. Czy beczka to model? Czy element makiety?

Beczka jest bardzo specyficznym elementem makiety, może generować Przesłone i Zasłone, ale nie można jej traktować jak przeszkadzajkę lub oddziaływać na nią efektami Akumulatora normalnie działającymi na makiety (np.: Tandeta, Hide & Move) a jedynie takimi, które oddziałują

na beczkę (Rock 'n Roll, Gotuje się w Beczce, Kipi z Beczki..., Rock and Boom).

7. Dystrybutor paliwa. Czy na linii łączącej tę Lokację i znacznik może znajdować się przeszkoda?

Przeszkoda nie powinna być większa niż przeszkadzajka.

8. Wysokość przesłony. Jak wysoka musi być makieta aby generowała przesłone?

Zgodnie z zasadami musi jedynie przesłaniać chociaż część modelu. Jeśli więc dwa modele stoją na tym samym poziomie, powinna być chociaż nieco wyższa niż podstawka (będzie wtedy przesłaniała modele jedynie na poziomie butów)

9. Koktajl Mołotowa w Oddziale Gangerów. Czy koktajl Mołotowa w Oddziale Gangerów jest jeden, czy jego liczba jest równa liczbie osób w Oddziale.

Ile osób w Oddziale, tyle koktajli Mołotowa. Dla 3 osobowego Oddziału, będą to 3 koktajle Mołotowa.

10. Dwa egzemplarze broni. Co daje podwojona broń u jednostek (np. 2x maczeta lub 2x pistolet)?

W przypadku 2 pistoletów (np. Kowboj) jest to efekt związany z cechą pistoletów (+3 St na dystansie do 8"). W przypadku broni takich jak maczeta, uruchamia się Cecha jednostki (np. Łowca, Maczeta).

11. Deszcz Pocisków. Cecha specjalna Punków daje 1 kość do każdej kuli wystrzelonej czy do każdej serii tzn. czy przy krótkiej serii mam 4 kości czy 3?

Do każdego Strzału, który może przebiegać w trzech trybach (pojedynczy, krótka seria, długa seria). Jeśli więc Punk Strzela Długą serią (3 kości) dostanie jedną dodatkową kość, czyli sumarycznie 4 kości do tej jednej Akcji.

12. Sekwencja końcowa. Uznajmy że w grze na 8 tur z progiem armii 800 w 3 turze posterunek ma punktów 250, moloch 300. Moloch zdobywa Gambła chwytając go powiedzmy pajakiem - ma 400. Jego i następna runda będzie więc ostatnimi rundami gry. W następnej rundzie Posterunek Strzela, Gamblowy pajak łyka kulkę. Post ma punktów 350, Moloch 300.

Czy to będzie ostatnia runda, czy jednak z racji że żadna strona nie ma już progu 50% punktów, rozgrywane są normalnie dalej rundy?

W tym przypadku sekwencja została uruchomiona. Zgodnie z zasadami nie ma już żadnego znaczenia, czy punkty Zwycięstwa spadną poniżej progu Sekwencji Końcowej, następna tura będzie ostatnią.

13. Kanały. Co należy rozumieć przez "pierwsze wykorzystanie"? W zasadzie opis jest na tyle niejasny, że nie wiadomo czy "wykorzystaniem" Lokacji nie jest samo wejście do Kanałów.

Wykorzystaniem Lokacji jest wejście do Kanałów, czyli specjalna Akcja wykonywana w Lokacji.

14. Punkt rezerw. Czy odzyskuje się też sprzęt zakupiony za Punkty Ekwipunku? Czy tylko ten podstawowy z Teczki Frakcji?

Odzyskuje się tylko sprzęt (i amunicję do niego) jeśli posiada tag „podstawowy”. Jeśli Stalowa Policja wyposażona w CKM dostanie się do punktu rezerw, nie będzie mogła uzupełnić amunicji – CKM nie ma tagu Podstawowy. Jeśli jednak Stalowa Policja otrzyma karabiny, wówczas Lokacja zadziała.

15. Skradanie. Czy można wejść w Skradanie będąc na czystej pozycji?

Tak, jeśli w wyniku Skradania (po przemieszczeniu się o dystans Skradania) jednostka zostanie czymś Przesłonięta. Skradanie będąc „na czysto” nie jest możliwe, jeśli nie ma takiej możliwości, by jednostka znalazła się za przesłoną w dystansie jednej Akcji Skradanie.

16. Czerwone Konfetti. Czy jednostka z dwoma Ranami może zadeklarować Czerwone konfetti i przemieścić się o 2”?

Tak.

17. Rój Szarpników. Czy Rój Szarpników jest Lokacją która może pojawiać się na turniejach?

Tak.

18. Spray #1. Czy Lokacja własna może być również sprayowana?

Zarówno Lokacje które gracz wystawił na stół, jak i jego Lokacja frakcyjna mogą być tagowane.

19. Spray #2. Czy ta sama Lokacja może być sprayowana wielokrotnie?

Nie. Dana Lokacja może być tagowana tylko jeden raz.

SYTUACJE SPORNE

REAKCJA NA JEDNOCZESNĄ AKTYWACJĘ.

Wyobraź sobie, że widzisz jedną z jednostek wykonujących Jednoczesną Aktywację. Decydujesz się wykonać Reakcję w wyniku której (po całowym przesunięciu) widzisz również inne modele przeciwnika wykonujące swoje Akcje w jednoczesnej Aktywacji. Możesz je Atakować? Nie. Bo Atakiem możesz Atakować jedynie jednostki których Akcja wzbudziła Twoją Reakcję.

PRZESUNIĘCIE MODELU PRZECIWNIKA

Czasem może się zdarzyć, że w wyniku swojej Akcji można „przesunąć” model przeciwnika. Wystarczy, że stanie na beczce którą wysadzimy. Beczka znika, model opada w miejsce w którym stała beczka. W ten sposób można nawet zmienić widoczność modeli (jeśli po eksplozji beczki model stojący na niej przestaje być widoczny). Nie ma w tym nic sprzecznego z zasadami. Beczka jest elementem terenu, więc (jeśli to możliwe) można na niej umieścić model. Nie wolno jednak używać efektu akumulatora Rock&Move, w celu przemieszczenia modelu stojącego na beczce.

CZYM JEST POWODZENIE ATAKU?

W zasadach wspomnieliśmy, że każdy Atak, jeśli zakończony powodzeniem, zadaje obrażenia. Co to jest „powodzenie”? Może się przecież zdarzyć, że Rzut zakończony oblanym testem, w wyniku znoszenia zada komuś obrażenia. W takiej sytuacji wciąż przysługuje punkt Akumulatora. Nieważne, czy nasi żołnierze robią coś tak jak to zamierzaliśmy. Ważne, że koniec końców przeciwnikowi dzieje się krzywda!

WIELE LOKACJI FRAKCYJNYCH.

Czy można mieć więcej niż jedną Lokację Frakcyjną? Tak. Jeśli tylko gracz ma, powiedzmy, dwa Termitery, może je wystawić do gry.

STARTERY NA TURNIEJACH

W przypadku gry na turniejach w formacie starterowym, uznaje się, że próg armii zawsze wynosi 600 pkt. Grając różnymi starterami, należy obliczyć ich wartość zgodnie z zasadami, a następnie tak jak w przypadku zwyczajnej gry, obliczyć różnicę w punktach i dopisać ją jako PZ graczowi, który dysponuje mniejszą rozpiską.

RZUT BOMBĄ MOŻE BYĆ ATAKIEM

Zwyczajny rzut bombą nie może być Atakiem. Ot, rzucasz paczką TNT, ale przecież dokąd nie wykonasz Detonacji, bo jest to zwykły ekwipunek. Taki rzut nie jest Atakiem, więc jeśli chybisz o więcej niż 8 oczek na kostce, bomba zostanie na stole.

Co jeśli w Jednoczesnej Aktywacji (jedna jednostka Rzucą, druga Detonuje, ryzykowne, ale możliwe), lub w wyniku działania Cechy kpt. Berga Bomba miała eksplodować na koniec Akcji? Wtedy to już jest Atak, więc jeśli chybisz o więcej niż 8 oczek, zgodnie z zasadami znoszenia, broń obszarowa (a taką jest właśnie bomba) po prostu zniknie – wpadnie w taką dziurę, że jej nie znajdziesz, a wybuch nie może zranić nikogo (nie rozpatrzmy efektów wybuchu).



NEUROSHIMA TACTICS



NEUROSHIMA TACTICS | COPYRIGHT WYDAWNICTWO PORTAL, 2012

Autorzy gry: Marcin Chałubiec, Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma, Piotr Haraszczak, Michał Oracz

Autorzy ABC Sędziego: Michał Walczak, Piotr Haraszczak

Pomoc: Michał Pepek, Aleksander Tukaj, Paweł "Doman" Domański

Redakcja: Marcin Karbowski

Projekt graficzny książki: Winnicki Art Studio (www.winnicki.pro), Michał Oracz, Rafał Szyma

Skład: Rafał Szyma

Ilustracje na okładkach: Mateusz Bielski, Sandra Duchiewicz

Malowanie modeli: Adrian Tyrakowski, Rafał Maj, Karolina Czekaj, Paweł Domański

Zdjęcia modeli: Marcin Karbowski, Grzegorz Bobrowski

Rzeźby modeli: JASK, Majster, Marcin Szmyt

Projekt okładki: Michał Oracz

