

# gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika gier

fotorelacja ze zlotu  
fanów gier  
wydawnictwa portal

# PORTALKON

A TAKŻE: SCENARIUSZ DO NS RPG | YARIN O MEDYKACH  
HEXOGŁÓWKI | NS TACTICS: POSZUKIWACZ | FELIETONY

# GRY Z CHARAKTEREM

# WYDAWNICTWO PORTAL



## NEUROSHIMA HEX

2-4 GRACZY, 30 MIN., WIEK 10+

*Gra się szybko i przyjemnie (...) Co najważniejsze, po skończonej rozgrywce zaczynamy się zastanawiać, co mogliśmy zrobić lepiej i znowu siadamy do planszy. - Gamesfanatic.pl*



## 51. STAN

2-4 GRACZY, 30-90 MIN., WIEK 10+

*„51. stan” to esencja emocji i strategii (...) To naprawdę świetna gra, w której czuć to, że odbudowujemy zrujnowaną cywilizację. - Esensja.pl*



## PRET-A-PORTER

2-4 GRACZY, 45-120 MIN., WIEK 10+

*Granie w nią od początku dawało mi wiele radości i budziło bardzo pozytywne emocje. - Spiellust.net*



## STRONGHOLD

2-4 GRACZY, 120-240 MIN., WIEK 10+

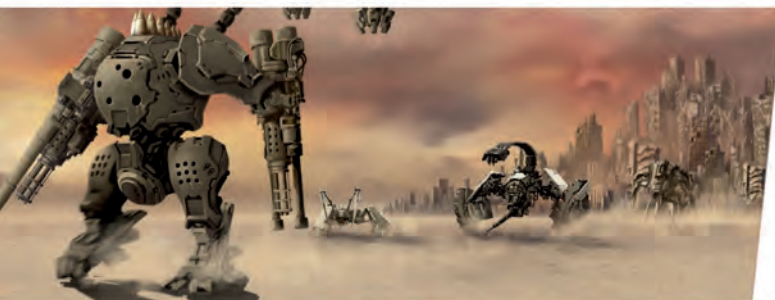
*Stronghold został uznany winny bycia grą niepowtarzalną, o klimacie wspaniale powiązany z mechaniką, zapewniającą wiele godzin (...) satysfakcjonującej rozgrywki. - Gamesfanatic.pl*



## ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

1-4 GRACZY, 60-90 MIN., WIEK 10+

*Tytuł naprawdę błyskotliwy, (...) niezmiernie regrywalny, przemyślany (z wyłączeniem kilku drobiazgów) i – z punktu widzenia weterana gier bez prądu – głęboko satysfakcjonujący. - Grybezpradu.pl*



## KONWÓJ

2 GRACZY, 30-40 MIN., WIEK 10+

*Ignacy Trzewiczek zrobił bardzo interesujący, niedrogi i solidny produkt. Sam klimat bitwy, napaści i obrony został dobrze oddany. Neuroshimę czuje się wręcz genialnie. - Polter.pl*



[WWW.WYDAWNICTWOPORTAL.PL](http://WWW.WYDAWNICTWOPORTAL.PL)



[TWITTER.COM/PORTAL\\_PL](https://TWITTER.COM/PORTAL_PL)



[FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL](https://FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL)



[INSTAGRAM.COM/TRZEVIK](https://INSTAGRAM.COM/TRZEVIK)

## SPIS TREŚCI

### GRY PLANSZOWE:

- 4 PLANSZOWY KURIER
- 5 PORTALKON - FOTORELACJA
- 8 HEXOGLÓWKI

### UWAGA: KONKURS Z NAGRODAMI!

- 10 FIREMEN
- 12 TRZYPAK FELIETONÓW
- 16 POZDROWIENIA Z 51. STANU

### NEUROSHIMA RPG:

- 18 MEDYKAMENTY I TORBY MEDYKA
- 26 AGREGAT ALIGIERSKIEGO
- 32 RELACJA Z 2. WARSZAWSKIEJ  
NOCY POSTAPOKALIPSY
- 34 PROJEKT GRY FABULARNE ONLINE

### NEUROSHIMA TACTICS:

- 36 POKAZY I TURNIEJE
- 37 POSZUKIWACZ
- 38 PORADNIK: HEGEMONIA
- 43 PO TURNIEJACH

### 44 KALEJDOSKOP

### NA OKŁADCE:

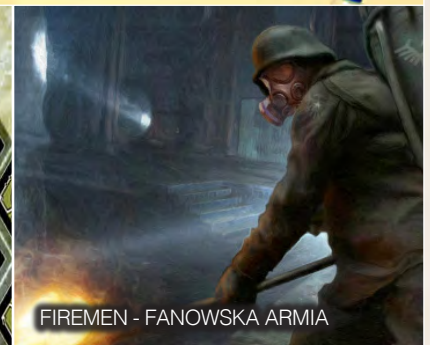
ROZGRYWKA W PRET-A-PORTER  
FOT. MACIEJ MUTWIL



PIERWSZA EDYCJA PORTALKONU



HEXOGLÓWKI



FIREMEN - FANOWSKA ARMIA



POZDROWIENIA Z 51. STANU



WSPARCIE DLA MEDYKA

## WSTĘPNIAK


Nowy rok... i nowe pomysły na to, jak zmienić Pirata w jeszcze fajniejsze pismo. Rozszerzamy jego formułę, tak by prócz gier fabularnych i Tacticsa mieścił także pełnowymiarowy dział gier planszowych.


Dlaczego tak? Ano dlatego, że to one są głównym polem działania Portalu i jakoś tak dziwnie było nie pisać o nich w takich właśnie proporcjach. Łatamy też to, że anglojęzyczni fani dostawali masę materiału w "Story on Board", który po polsku dostępny nie był.


Od dziś Pirat to w pełnym wymiarze: gry planszowe, fabularne i bitewniak. Co o tym sądzicie?


Rafał Szyma


# planszowy telegraf

 Zapowiedzieliśmy nasze plany wydawnicze na 2013: 3 dodatki do naszych planszówek, 3 nowe edycje oraz 3 nowe gry. Do tego dodruki, a na „ławce rezerwowych” 3 kolejne projekty: Zombiaki. Wydanie jubileuszowe, Neuroshima Hex: Sharrash, Machina III, Resistance: Avalon. Posłuchajcie **relacji**. Trzewik wypowiedział się na ten temat także dla **GamesFanic**.


 Opublikowaliśmy dwuczęściowy **film** prezentujący przykładową rozgrywkę w Robinsona Crusoe.

 Udostępniliśmy też pełną wersję utworu „Hulaj dusza”, który pojawiał się w fragmentach naszych filmów o Robinsonie Crusoe. Szanta została napisana i wykonana przez naszego przyjaciela: Piotra Pieńkowskiego.


 Przygotowaliśmy dodruk angielskiej wersji dodatku Stronghold: Undead.


 Wspólnie z Michałem Oraczem przygotowaliśmy specjalne zestawy dla fanów Portalu, którzy chcieliby wesprzeć Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy - oprócz zestawów dla miłośników RPG, było też coś dla planszomanów - zestaw pełen unikatów i niedostępnych już produktów: Kosmiczna eskadra, Spadamy, Atomuuuówki, 1. numer Świat Gier Planszowych, karty z prototypu 51. Stanu, prototyp armii do Neuroshimy Hex wraz z instrukcją oraz wydruk


próbny wczesnej wersji planszy do Hexa. Łącznie, dzięki Wam, naszym fanom, wsparliśmy WOŚP kwotą 1702,50 zł.

 Neuroshima Hex na Androida wzbogaciła się o trzy nowe armie: Smart, Vegas i Stalowa Policja.


 Na BoardTime ukazała się recenzja **51. Stanu**.


 Pod koniec stycznia zakończyliśmy rozmowy dotyczące kolejnego wydania Robinsona Crusoe - podpisaliśmy umowę na wydanie gry we Włoszech przez wydawnictwo .


 Byliśmy w Spodku na imprezie Intel Extreme Masters, w ramach której odbyły się Mistrzostwa Świata w Starcraftcie. A co tam robiliśmy - tłumaczyliśmy Hexa i Zombiaki!


 Pojawiliśmy się na warszawskim konwencie Zjava, gdzie prezentowaliśmy linię 51. Stanu, Neuroshimę Hex, Konwój oraz oczywiście Robinsona Crusoe.

 Zee Garcia - jeden z recenzentów słynnego serwisu o planszówkach The Dice Tower na swojej liście Top 10 gier roku 2012 zamieścił 2 nasze gry - Konwój trafił na 7. miejsce, a Robinson na 4. miejsce rankingu.


 Na stronie Robinsona opublikowaliśmy pusty **wzór scenariusza**, gotowy do wypełnienia waszymi pomysłami!

 W plebiscycie „Geeki dla Geeków i ich rodzin 2012” przeprowadzonym na forum Robinson zajął 2. miejsce w kategorii Najlepsza gra dla Geeków oraz 1. miejsce w kategorii Najlepsza gra dla rodzin Geeków!


 Uruchomiliśmy stronę poświęconą edycji jubileuszowej **Zombiaków** oraz nowej armii do Hexa - **Sharrash**


 Na Portalkonie można było zagrać już w prototyp Sharrash - zapraszamy do zapoznania się z **opinią**.

 Nowe recenzje Robinsona: **planszoholik**, **Polter.pl**

 Nakład Nowej Ery się wyczerpał, ale wciąż możecie przeczytać, co straciliście: **W pajęcej sieci**.

 Jeden z fanów Hexa opublikował pomysł na kampanię **Dancer vs Smart**

 Recenzja Wintera **po angielsku** i dla tych, co wolą czytać w języku ojczystym, od **Narmo**. Chyba nie ma nikogo, kto nie znałby Resistance: Agenci Molocho, ale jeśli ktoś taki jeszcze się uchował, to polecamy obejrzeć ten **filmik**.

 Lepiej późno niż wcale, czyli kolejna **recenzja** gry Portalu, której nie da się już kupić :) Krótka recenzja **Dancera**. Chwałą też Konwój: **planszoholik**, **Rivcoach**.

# PORTALKON

## PLANSZOWY ZŁOT FANÓW

PORTALKon za nami. Wszyscy w Firmie, absolutnie wszyscy jesteśmy zachwyceni. Było wspaniale. Jeszcze w sobotę rano, kiedy dotarliśmy na miejsce, mieliśmy sporego pietra, że skończy się tak, że w czterech chłopa będziemy sami siedzieć na auli i grać w Hexa. Chwilę po 9tej pojawiła się pierwsza osoba na auli – z radością ruszyliśmy, by ją przywitać. Okazało się, że to Pan, który szukał sali 38 i zabłądził..

Dwie godziny później aula była nabita prawie do pełna. Widok i uczucie były niesamowite. Dwa stoliki grające w Robinsona, trzy stoliki twardo Hexujące, tu ludzie grają w Konwój, tam w Pret-a-Porter... Było cudownie. Masa twarzy które znamy, masa ludzi, których teraz wreszcie mogliśmy osobiście poznać.

Tu wariaci od Arti, którzy przyjechali na PORTALKon i usiedli do 51. Stanu, tak jakby sobie w domu nie mogli pograć. Tu Ciern, który przylazł i zamiast grać stoi i tłumaczy Pret-a-Porter. Tam Robert, którego w chwili największego oblężenia proszę, czy mógłby wytłumaczyć Robinsona, a on oczywiście uśmiecha się i mówi, że z przyjemnością. Tam Michał Oracz siedzi otoczony przez hexomaniaków pokazuje Sharash, tam zaś, na scenie Piechu tłumaczy Maszynę III. Gdzie się nie obrócić, człowiek chce tam biec i być przy tym i patrzeć jak grają w 51. Stan (no dobra, uległem i dałem im do gry karty, które są mega mega tajne i których nikt oprócz Piecha i mojej Merry jeszcze nie widział), tu posłuchać opinii o Maszynie, tu zobaczyć jak ludzie odbierają Sharash...



SALA PEŁNA GRACZY. UFF...



MOLOCHOWA KOSZULKA TO NOWOŚĆ Z KOLEKCJI WIOSNA 2013



PORANNA NARADA PRZED PRZYBYCIEM PIERWSZYCH GOŚCI



WALEC USILUJE PRZEKONAĆ KOGOŚ, ŻE POTRAFI WYTLUMACZYĆ STRONGHOLDA: UNDEAD



WRESZCIE MOGLIŚMY ZDRADZIĆ NASZE PLANY WYDAWNICZE NA PIERWSZĄ POŁOWĘ ROKU, CO TEŻ TRZEWIK UCZYNIŁ...



ROBINSON CRUSOE: WYSPA 1:0 GRACZE



...PREZENTUJĄC M.IN. AVALON, SEQUEL THE RESISTANCE: AGENTÓW MOLOCHA



KONWÓJ: DO NOWEGO JORKU JESZCZE TYLKO RZUT BERETEM



HEKSIK NA STOLE



CHWILA NA PODŁADOWANIE BATERII: TRZEWIK, MERRY, NEURO I MORACZ



JEDNA Z LICZNYCH SCEN PRZYJAŹNI UWIECZNIONA NA IMPREZIE

PORTALKon wypalił w 100%. Przez imprezę przewinęło się niecałe 100 osób, grano od 10 do 20, grano we wszystkie nasze gry, od starego Spadamy, po nowego Robinsona, w turnieju Zombiaków wzięło udział 12 graczy, w konkursie wiedzy o grach Portalu 5 dwuosobowych drużyn, które dzielnie stawały pod ostrzałem pytań.

Wielu z Was skorzystało z mega zniżek i promocji dla fanów na naszym stoisku, wielu także kupiło oficjalne koszulki Neuroshimy przygotowane przez zaprzyjaźnioną z nami firmę, o której już wkrótce mamy nadzieję będzie głośno – na PORTALKonie debiutowała!

Ogłoszenie planów wydawniczych wypadło superancko – przybyło sporo osób, wysłuchało co mamy do powiedzenia, obejrzało prototypy i pograło w nie, relacja z ogłoszenia tego samego dnia pojawiła się na łamach Tawerny RPG, a w poniedziałek wrzuciliśmy ją w formie mp3 na naszą stronę – więc każdy z Was mógł dokładnie wysłuchać tego co szykujemy na I półroczu.

W ciągu trwania imprezy Scorn tłumaczył gry 14 razy, Piechu 10 razy, Walec 6 razy a Trzewik... 2 razy. Ale za to Strongholda! :)

Jesteśmy bardzo pozytywnie nakręcenii po PORTALKonie. 29 czerwca robimy poprawkę – II edycję. Ogłosimy plany wydawnicze na II połowę roku, damy Wam do zabawy kolejne prototypy i przygotujemy kolejne atrakcje. Tak, ponownie chcemy się z Wami spotkać!

Było super.

**TEKST: IGNACY TRZEWICZEK  
FOTO: MACIEJ MUTWIL**



NEUROSHIMA HEX: BAWIĄC - UCZY, UCZĄC - BAWI



MOŻE KOSZULKĘ?



ZDJĘCIE Z TYCH, KTÓRE PO LATACH WYCIĄGA SIĘ W CELACH NOSTALGICZNO-WSPOMINKOWYCH



TURNIEJ ZOMBIAKÓW, WYGRANY OSTATECZNIE PRZEZ DAMIANA KUPPERA

# MICHAŁ HERDA HEXOGŁÓWKI

#001

UŻYJ MAKSYMALNIE  
3 Z 5 DOSTĘPNYCH  
ŻETONÓW,  
BY WYGRAĆ  
MOLOCHEM.



MOŁOCH: 2HP  
BORGO: 3HP

OCZEKIWANIE NA ZAPATRZENIE... ZROBIONE, CZEKAŁO 276 SEKUNDO, 6 JEDNOSTEK STRACONO,  
2 JEDNOSTEK NIE ODPOWIADA, STAN 1 JEDNOSTEK NIEZNAJNY,  
ZAINICJOWANO SEKWENCJĘ WYŁĄCZKOWĄ... WYJĄTEK 0X0B395F I A NIE  
JEDNOSTKA BOJOWA PODCZAS KROKU 48 NA SEKWENCJI WYŁĄCZKOWEJ PRZECHWYCONY PRZEZ  
MĘDZERA WYJĄTKÓW, ZAINICJOWANO ZAWIĄZOWANY PROCESOR TAKTYKI MODULARNEJ,  
ROZPOCZĘTO PRZETWARZANIE DANYCH...





ARMIA: LIEN RAG  
TXT: MICHAŁ WALCZAK  
GRF: MICHAŁ ORACZ

OPUBLIKOWANA W SERWISIE  
BOARDGAMEGEEK.COM

# fanowska armia **firemen**

Grając w NSHex spotkałem się już z paroma frakcjami fanowskimi. Większość z nich cechuje nieposkromiona miłość twórców do swojego pomysłu. Miłość przesłaniająca takie rzeczy jak zdrowy rozsądek, spójność świata czy balans w grze. Kiedy dostałem Fireman do ręki spodziewałem się właśnie tego: ktoś stworzył armię, nie mając wielkiego doświadczenia w projektowaniu takich dodatków, nie mając na uwadze balansu (w końcu jego dodatek musi na prawdę wymiatać, w końcu jest NAJLEPSZY), nie wprowadzający do gry absolutnie nic nowego, lub co gorsza z paczką kompletnie nie rozumiających zasad, których bez długiej lektury w zasadzie nie da się zrozumieć.

Myliłem się.

Fireman to dodatek stanowiący armię (jak się okazuje, wcale nie strażaków) a bandy chłopaków z większym bądź mniejszym zapalem do stawiania otoczenia w płomieniach. Skoro pociski są tak trudne do uzyskania, pomysł walki koktajlami Mołotowa i miotaczami płomieni wydaje się nie taki zły i wciąż spójny ze światem.

Wizualna część jest wykonana rzetelnie za pomocą HEX Creation Kit 2. Żetony nie rażą wyglądem, choć zarezerwowany im kolor turkusowy nawet odrobinę nie kojarzy się z płomieniem. Na całość składa się standardowe 35 żetonów plus kilka znaczników pozwalających na odliczanie pozostającego nam życia.

Zasady dodatkowe tylko na pierwszy rzut oka wydają się nieprzyjemnie skomplikowane. Jednostki wyposażone w miotacze ognia rażą przez kilka kolejnych tur i swoimi płomieniami obejmują zmieniający się obszar planszy. Jednostka w zależności od dopalacza oferowanego przez sztab lub beczkę może razić w swojej inicjatywie jedno pole przed sobą, a jeśli dożyje dłużej, to w kolejnej inicjatywie dwa pola przed sobą. Wspomniany dopalacz, w kolejnej inicjatywie sprawia, że jednostka obejmuje płomieniami linię trzech heksov przed sobą zadając łącznie 3 obrażenia w hex przed sobą, 2 w następny i 1 w trzeci, ostatni hex.

Czy takie utrudnienie jest potrzebne? Jak opisuje twórca, płomień potrzebuje czasu by się rozprzestrzenił, a takie zasady najlepiej symulują ten efekt. Początkowa trudność w ogarnięciu płomieni rzeczywiście przera-

dza się wraz z doświadczeniem w całkiem przyjemny i odczuwalny efekt rozpościerającego się po planszy płomienia.

Atmosferę frakcji podgrzewa jeszcze koktajl Mołotowa, żeton natychmiastowy, który może zostać rzucony przez dowolną jednostkę lub sztab o ile nie pozostaje pod wpływem sieci. Tak rzucony koktajl obejmuje dwa miejsca. Jest to więc ciekawa alternatywa dla snajperów, granatów i bomby. Nie przekombinowana. Nie zbyt potężna. Wpisująca się w klimat frakcji.

W 35 żetonach będziemy mogli jeszcze trafić na beczkę, małe sprytne urządzenie które, podobnie jak Kłown, w określonej inicjatywie może eksplodować zalewając otoczenie, a jakże by inaczej, płomieniami, rażąc wszystko od swoich własnych, po przeciwnie jednostki. Sama beczka może po prostu zasilać naszych żołnierzy w paliwo potrzebne do uzyskania wspomnianego wcześniej bonusu.

Czy jeszcze charakteryzuje się frakcja? Przeciętna inicjatywa i wpływ na wywoływanie bitew i odrobinę bardziej niż przeiętna mobilność. W moim przekonaniu to nie tyle cechy wpływające na „nijakość” frakcji, ale pozwalające na skupieniu się na jej najważniejszych cesze – płomieniach. Czasem po prostu ważne jest by w natłoku rzeczy jakie miały cechować frakcję nie zatraciło się to „coś”.

A czym jest to „coś” jest dla rozgrywki? Fireman ma tendencje do „czyszczenia” planszy z wszystkiego co żyje. Jeśli nie zapanujesz nad przeciwnikiem w początkowym stadium gry, po pewnym czasie zacznie dominować na planszy. Inicjatywa nie jest może zbyt wysoka, ale jeśli nie zacząć polować na „Firemanów” dość wcześnie, potem jest na to zwyczajnie zbyt późno. Sama możliwość zadania 3 obrażeń w pierwsze pole może wydawać się dobrą opcją na rażenie sztabu przeciwnika, w praktyce jednak, oznacza to atakowanie sztabu przeciwnika bezpośrednio, co skazuje jednostkę na śmierć. W rzeczywistości trzeba się nieźle napocić by porządnie sponiewierać sztab przeciwnika, ponieważ brak jest bonusów do jednostkowego strzału, siły czy innych silnych jednostek przeznaczonych właśnie do ataku na sztab.

Czy więc Fireman jest typowo defensywną frakcją? Ze względu na przeciętną inicjatywę jednostek musimy raczej zawczasu zajmować pozycje, zdejmować jednostki przeciwnika strzelając w plecy, lub liczyć na naprawdę niską inicjatywę przeciwnika, słowem, w walce jeden na jeden, brak w Fireman jednostek zdolnych zdominować planszę. Jedyłą jednostką mogąca pełnić tę rolę jest Runner, skrzyżowanie Hegemońskiego Biegacza (ruch) i Gangera (walka w 3 inicjatywie w jednym kierunku o sile 1).



Skoro Fireman nie skuszą niezbalansowaniem, to co innego mają do zaoferowania? Przede wszystkim – klimat Hegemońskiego gangu. Ja lubię patrzeć na Fireman jak na parę dla Hegemonii do walki 2 vs 2. Fireman mogło by się również sprawdzić jako zwyczajny dodatek – nie rujnujący balansu, odświeżający rozgrywkę. Jeśli cenisz sobie wyżej beztrudną improwizację nad wypracowane wyuczzone zagrania, właśnie takie dodatki mogą być dla Ciebie. Ot, frakcja którą zagrzasz parę razy, potem zmienisz na inną. Przede wszystkim zaś: drukując i wycinając Fireman nie zawiedziesz się. To kawał fajnej roboty.



FELIETONY OPUBLIKOWANE  
PIERWOTNIE NA STRONIE  
SWIATGIERPLANSZOWYCH.PL

TXT: IGNACY TRZEWICZEK  
FOTO: MACIEJ MUTWIL

# Trzypak Trzewika

## #1: PRZYGODY W NORYMBERDZE

No więc jestem na targach w Norymberdze. Targi są duże. 12 hal. 12 wielkich hal pełnych zabawek, modeli, kolejek, misiaczków i wszystkich tych rzeczy, za które każdy dzieciak potrafiłby zabić.

Hale z grami planszowymi są – nie zgadniecie! – najdalej od wejścia. Potrzebowałem 40 minut zanim tam dotarłem. OK, zgubiłem się po drodze. OK, dwa razy. Ale wciąż – 40 minut?!

Zresztą, nie chodzi o czas. Problemem są trzy pudła, które niosę na rękach oraz fakt, że nie mam ze sobą torby. Do cholery, dlaczego nie zabrałem ze sobą torby?! O czym myślałem, wybierając się na targi?!

Chcesz poczuć się jak Trzewik na targach w Norymberdze? Weź 3 losowe gry z półki i łaź z nimi po mieszkaniu przez 40 minut. Poczujesz się jak ja na targach.

Nie czuje rąk. Zaraz zemdleję.

Kiedy dostrzegłem na horyzoncie faceta, który coś tam promował i rozdawał za darmo wielgachne torby, prawie biegiem rzuciłem się w jego kierunku. Wziąłem od niego torbę. Wpakowałem do niej gry. Uff! Nie

mam pojęcia co teraz będę reklamował, bo napisy są po niemiecku, ale mam to gdzieś. W tym momencie mógłbym nawet reklamować leki na prostatę.

\*\*\*

W dzisiejszych czasach ludzie nie noszą już zegarków. Każdy ma komórkę. Po co komu zegarek.

No cóż, mi by się przydał. Właśnie padła mi komórka.

Poważnie. Nie wymyślam tych historii. To się dzieje naprawdę.

Mam zaplanowane cztery ważne spotkania, jestem na targach i nie mam pojęcia, która jest godzina. Tak, to ja. Ignacy Trzewiczek. Prawdziwy rekin.

Desperacko ruszam na poszukiwania kontaktu.

Znajduję kontakt w jednym z korytarzy.

Podłączam się.

Siedzę. Jak pies na łańcuchu. Trochę posiedzę, nim komórka zacznie oddychać pełną piersią.

\*\*\*

Siedzę więc na schodach w korytarzu jak ostatni małol, czekając aż moja komórka zacznie dawać oznaki życia, kiedy nagle mijają mnie Ben i Basti z serwisu Spielama.de! Pośród tych tysięcy ludzi, pośrodku jakiegoś korytarza spotykam ludzi, którzy przyznali mi nagrodę gry roku za Robinsona. Masakra!

Witamy się. Proponuję im spotkanie później, pod koniec dnia. Z chęcią się zgadzają.

Odchodzą. Ja zostaję. Cymbał na smyczy.

\*\*\*

W końcu zaczynają się spotkania. Prezentuję nasze prototypy partnerom ze Stanów, Francji i Niemiec. Pegasus nie jest zainteresowany Prototypem2, IELLO jest zainteresowane Prototypem2, ale z kolei nie jest przekonane do Prototypu1. Z-Man musi obgadać wszystko z resztą ekipy po powrocie z targów...

Jest ciężko. Masz tylko kilka minut na prezentację gry, nad którą pracujesz. Spotkania są krótkie, nikt tu nie ma czasu, by siedzieć z tobą przez dwie godziny i grać z tobą w prototypy.

Pokazuję prototyp. Opisuję jego zalety. Bam, mija dziesięć minut. Wyciągam kolejny, bam, dziesięć minut...

Nie wiem, kiedy nadchodzi 17:00. Spotykam się z zespołem Spielama.de. Gramy, rozmawiamy, bam, jest 18:00.

Kolacja. Hotel.

\*\*\*

Kiedy dotarłem do Polski, Tycjan przesłał mi zdjęcie niemieckiego pudła do mojego Robinsona Crusoe. Okazuje się, że pudło było prezentowane na targach. Byłem tak zajęty, że nawet tego nie zobaczyłem.

To chyba jasno pokazuje, jak bardzo jest człowiek zabiegany na targach, co?



## #2: DAJ JEJ SZANSE

Zagrałem w Netrunnera. Pierwsza rozgrywka była straszna. Miałem problemy z regułami, instrukcja jest fatalna (wiem, wiem, jestem ostatnią osobą, która powinna krytykować instrukcje). Nie widziałem w tej grze ciekawych wyborów – wystawiasz Agendę, wystawiasz przed nią Lód i czekasz na atak Runnera. Nudy na pudy.

Posiedziałem nad instrukcją. Posiedziałem na forach BGG. Poprosiłem Piecha o wyjaśnienie kilku reguł, które wciąż były dla mnie niejasne. Zagrałem ponownie. Szału nie ma. Nudy. Wystaw Agendę, wystaw Lód, zbieraj kasę i czekaj, czekaj...

Znowu poszedłem na fora BGG. Gra ma niewiarygodnie wysokie oceny. Wszyscy oszaleli na jej punkcie. O co chodzi?! Gram ponownie. Jest tak sobie, powiedzmy OK...

Gram jeszcze raz. Przegrywam. Żądam rewanżu. Gram jeszcze raz. Jest całkiem fajnie, nawet przez moment czułem dreszcz emocji. Przegrałem. Chcę rewanżu. Teraz jest naprawdę fajnie. Emocje nawet są. Tyle że znowu przegrywam...

\*\*\*

Presja jest ogromna. Grasz w nową grę i albo jest świetna albo jest do kitu. Nie ma miejsca na coś pośredniego. Nie ma miejsca na danie grze drugiej szansy. Masz 10 nowych gier czekających na półce, w które jeszcze nie grałeś. Albo gra jest świetna, albo łąduje na szafie, a ty bierzesz z półki kolejną nowość...

Na targach w Essen ukazało się 600 nowych gier. 20 z nich wylądowało na półkach większości geeków tej planety. Escape, Terra Mystica, Tzolkin, Robinson Crusoe, Suburbia, Love Letter, Space Cadets – by wymienić tylko kilka. A inne nowości? Mage Wars? Legendary? Descent 2.0? Netrunner? Star Wars: gra figurkowa? CO2? Lords of Waterdeep?

To jest szaleństwo.

Nie ma możliwości by dać drugą szansę. Kolejka wspaniałych gier jest zbyt długa...

\*\*\*

Dobrze, że dałem Netrunnerowi drugą i trzecią, i czwartą szansę. Dobrze, że byłem uparty i próbowałem raz za razem odkryć, dlaczego wszyscy chwalą tę grę. Dobrze, że w końcu ogarnąłem wszystkie zasady i spędziłem kilka miłych chwil przy tej karciance.

Wytrzymajcie presję nowości. Bądźcie uparci. Zagrajcie kilka razy, nim ostatecznie, na dobre skreślicie jakiś tytuł i wyciągniecie na stół kolejną nowość...



## #3: KIEDY JESTEŚ ZE MNA, WYSTARCZĄ 2 MINUTY

W pierwotnej wersji Robinsona przygotowanie do gry dla 4 graczy przebiegało w następujący sposób – weźcie 2 karty ze starowym przedmiotem oraz dwie karty bez startowego przedmiotu, potasujcie i rozdajcie każdemu graczowi jedną kartę.

W ten sposób zabawa zaczynała się od samego początku, już w fazie przygotowania do gry pojawiał się klimat rodem z powieści przygodowych – oto gracze wylądowali na przystłowiowej plaży rozbitków i przetrząsają kieszenie, sprawdzając czy cokolwiek udało się ocalić. Część z nich coś znajduje, część ma tylko puste kieszenie.

To rozwiązanie nie znalazło się w finalnej wersji gry.

Wydłużało fazę przygotowania do gry. Musieliśmy wyłapać wszelkie te miejsca, gdzie rozgrywka niepotrzebnie się wydłużała i bezlitośnie je usunąć. Gra musi przebiegać tak szybko jak to tylko możliwe.

\*\*\*

Oglądaliście ostatnie zestawienie Dice Tower z najlepszymi grami kooperacyjnymi? Czytacie recenzje w sieci czy w Świecie Gier Planszowych?

Każdy z recenzentów podkreśla, że krótki czas rozgrywki to zaleta.

Gra przebiega szybko. Jest płynna. Można rozegrać ją w ciągu godziny. Można zagrać dwie gry pod rząd... To wszystko zalety podkreślane przez recenzentów.

\*\*\*

Dużo plotkuję z moimi przyjaciółmi z Rebeli. Chcę wiedzieć co jest teraz na topie, co jest hitem, co mówią klienci. Chcę być na bieżąco z rynkiem i jego potrzebami.

Klienci wybierają krótsze gry.

Klient pyta o grę ekonomiczną. Sprzedawca poleca mu dwa tytuły. Jeden rozgrywa się w dwie godziny, drugi w 90 minut. Zgadnijcie, który tytuł wybierze klient?

7 Cudów Świata? Gra cywilizacyjna, która trwa 40 minut.

1812: The Invasion of Canada? Gra wojenna w 90 minut.

Egizja? Euro sucharek w sam raz na 45 minut.

Race for the Galaxy? Ho, ho, z moją Merry potrafiliśmy rozegrać trzy partie pod rząd w 90 minut...

Taaaak, gracze lubią szybkie gry.

\*\*\*

Wciąż jednak nie daje mi spokoju jedno proste pytanie – jeśli jesteśmy fanami gier, to dlaczego chcemy, by gry trwały krótko? Nie powinniśmy czasem pragnąć, by trwały jak najdłużej? Dlaczego chcemy, by to co sprawia nam frajdę, było krótkie?

TXT: DIEGO WHITETOWER  
TŁUM: RAFAŁ SZYMA  
GRF: PIOTR CIEŚLIŃSKI,  
TOMASZ ORACZ



# POZDROWIENIA Z 51. STANU

20 lat temu spadły bomby. 20 lat temu ludzkość sama skazała się na wymarcie. To już 20 lat, jak walczymy o przetrwanie... Choć, prawdę mówiąc, akurat nam przez ten czas nie było jakoś szczególnie źle. Naszego małego kamieniołomu nie ruszyła wojna, a osada całkiem nieźle wychodziła na handlu tym, co udawało nam się z niego wydobyć. Przetrwaliśmy, a to nie byle co! Do chwili, gdy przybyli oni... Hegemonia!

Banda gangerów, kryminaliści bez żadnych skrupułów. Choć, trzeba przyznać, dziś mało kto może sobie pozwolić na skrupuły. Przybyli i mieli dla nas propozycję. Mieliśmy się stać częścią ich terytorium. Nie musieli dopowiadać, co się stanie, jeśli odmówimy. No więc nie odmówiliśmy. Sięgnęliśmy po przedwojenne piwo z żelaznych zapasów, by uczcić wielkie wydarzenie: tego dnia staliśmy się Hegemonistami! Wydaje mi się, że mogło być gorzej – od wschodu dochodziły nas wieści o Sojuszu Mutantów, który dosłownie roznosił wszystko, co weszło mu w drogę. Zdecydowanie, mogło być gorzej!



Większość miejscowych pozostała w osadzie przy swoim gruzowym biznesie, a ja i paru innych na stałe dołączyło do gangu. Nie uwierzycie - przyjęli nas jak równych sobie! Potrzebowałem paru tygodni, by odkryć, że to nie kryminaliści, lecz zdesperowani ludzie zmuszeni do walki o przetrwanie. Tacy jak my. Wszyscy byliśmy dziećmi wojny. Nasz lider, południowiec Mike Highway, był kimś na kształt nauczyciela ze specyficznym poczuciem sprawiedliwości. Wbrew wojowniczemu stylowi preferował raczej umowy niż przemoc.

Przez niemal rok rozszerzaliśmy wpływ Hegemonii w misji utworze-



nia nowego, 51. stanu. Przecieraliśmy szlaki, budowaliśmy drogi. Pozyskiwaliśmy nowe zasoby – najczęściej dzięki informacjom z przydrożnych knajp. Oficjalnie nie przynależały do nas – gdyby tak było, przyjezdni trzymaliby język za zębami, a to nie służyłoby interesom.

Sprawy szły naprawdę niezle... aż pewnego dnia przestały. Źródła surowców wyczerpywały się jedno po drugim, w poszukiwaniu nowych trzeba było się wyprawiać dalej i dalej. Hektolitry benzyny spaliliśmy w ekspedycjach, które wracały z pustymi rękami. Siadło morale, a Mike zdawał się kompletnie bezradny.

Aż pojawiła się ona.

Pamiętam jak dziś, gdy z kolejnego bezowocnego rajdu przywozła wieść o konkurencyjnej grupie, która wygląda

na realne zagrożenie. Pamiętam gigantyczną awanturę, w którą zmieniła się dyskusja, co z tym fantem zrobić. Nie mogę zapomnieć głowy Mike'a pękającej jak arbuz pod uderzeniem kija beseballowego. Oj, zapamiętam ten widok do końca życia. W ten sposób dokonują się zmiany.

Dzięki jej informacjom rozpoczęliśmy przygotowania. Zebraliśmy całą broń, amunicję i paliwo i ruszyliśmy. Po miesiącu byliśmy w stanie otwartej wojny ze wszystkimi, którzy tylko się napatoczyli. Zbrojnych zabijaliśmy, jeńców pakowaliśmy do pracy w fabrykach. Czego nie dało się splądrować, paliliśmy do gołej ziemi. Wkrótce z pożogi,



którą wznieciliśmy, zaczęło wylaniać się nasze nowe terytorium, ze wszystkimi niezbędnymi zasobami.

Mike miał wizję powrotu starych czasów, chciał zbudować wspólną przetrwanie. Nie zdawał sobie sprawy, że jego marzenie było... właśnie marzeniem i niczym więcej. Stary świat to truposz, a jedyny sposób, by nie zdechnąć jak on, to przystosować się do nowych warunków. Jeśli się zagapisz, nie żyjesz. Jeśli nie nauczysz się brać, czego ci trzeba, bez względu na metody, nie żyjesz.

Przycupnęliśmy nieopodal Salt Lake City, ale nie zabawimy tu długo. Zgarniemy, co jest do zgarnięcia i ruszamy dalej. Ruszaj dalej – oto jedyna zasada nowego świata.





# MEDYKAMENTY I TORBY MEDYKA

txt: Yarin

grf: Mateusz Bielski, Kamil Traks

Jestem MG, który **stara przygotowywać rozgrywkę pod Graczy** – pod ich preferencje growe, postaci itd. Tak, niby to podstawa, ale chyba każdy doskonale zdaje sobie sprawę, że nawiązanie do historii postaci to nie za wiele w tej materii, ba, to podstawa. Ja lubię wychodzić poza ramy – lubię, chce mi się, a jak jeszcze ktoś to doceni...

Wyteżyłem szare komórki i stworzyłem dwie rzeczy stricte pod medyka: medykamenty i torby medyka.

Medykamenty nawiązują do tych z podręcznika, jednak przedstawione są one wg szablonu. Dlaczego? Ano pozwala zachować porządek, tworzyć nowości, które nie będą z kosmosu. Dodatkowo łatwiej, wg wzoru, zapamiętać zawartość tworu, że tak powiem. Żeby jeszcze podkreślić dodam jedynie, że każdy

z tych leków o swoistym działaniu chemik jest w stanie stworzyć, jednak nie rzucając kością i zdając testy, a o w wiele ciekawszy sposób. Ale o tym za miesiąc.



tekst pochodzi z bloga  
[bit-boy.blogspot.com/](http://bit-boy.blogspot.com/)

support graficzny  
[cleanersshelter.blogspot.com](http://cleanersshelter.blogspot.com)

## MEDYKAMENTY

Poniżej cztery leki, które nawiązują do tych z podręcznika. Każdy z nich został zmodyfikowany na potrzeby „naszej” rozgrywki, jak również opisany wg szablonu. Odnoszę się one do rodzaju ran, posiadają efekty uboczne, wyglądają każdy inaczej – również dostępność, czy cenę możecie modyfikować do woli. Wg poniższych można je mnożyć na własne potrzeby, jak tylko chcemy – a może Gracze coś wymyślą?

### PAINKILLER

**Forma/Wygląd leku** – białe tabletki wielkości przedwojennej aspiryny

**Działanie/Dawka** – jedna tabletka niweluje jedno Draśnięcie. Nie działa na rany lekkie, ciężkie, krytyczne.

**Przedawkowanie** – w ciągu jednego dnia można przyjąć maksymalnie 5 tabletek. Każda kolejna powoduje obniżenie Kondycji o 1 przez 24 godziny.

**Cena jednostkowa** – 10 gambli za blister 10 tabletek.

**Dostępność** – 80%

### MEDPAK

**Forma/Wygląd leku** – jednorazowy dozownik wielkości paczki papierosów wykonujący automatyczny zastrzyk.

**Działanie/Dawka** – medpak niweluje jedną ranę Lekką, nie działając na rany Ciężkie i Krytyczne. Po użyciu nie da się go uzupełnić.

**Przedawkowanie** – w ciągu jednego dnia można przyjąć maksymalnie 3 medpaki. Każdy kolejny

powoduje obniżenie Kondycji i Zręczności o 1 przez 24 godziny.

**Cena jednostkowa** – 15 gambli za dozownik.

**Dostępność** – 60%

### DEADLINE

▪ **Forma/Wygląd leku** – niewielka ampułka z pomarańczowym roztworem, którą, dzięki specjalnej strzykawce, podaje się rannemu.

**Działanie/Dawka** – jedna dawka redukuje Ciężką ranę do Draśnięcia. Nie działa na rany Krytyczne.

**Przedawkowanie** – w ciągu jednego dnia można przyjąć maksymalnie 1 dawkę DeadLine'a. Każda kolejna powoduje odrętwienie mięśni na kilka lub kilkanaście godzin – osoba porusza się tak, jakby brodziła w błocie do pasa, a na ramionach dźwigała czterdzieści kilo.

**Cena jednostkowa** – 25 gambli za strzykawkę z ampułką. Sama strzykawka – od 2 do 10 gambli, sama ampułka – 25 gambli.

**Dostępność** – 40%

### ZX15

**Forma/Wygląd leku** – krople, które dawkuje się do nosa.

**Działanie/Dawka** – sprawia, że ranny nie odczuwa jakiegokolwiek bólu, nawet pomimo obrażeń Ciężkich (Gracz zachowuje się tak, jakby nie miał żadnej rany). Na ranę Krytyczną działa tak, jakby ta dla osoby rannej była jedynie Draśnięciem. Po ok. godzinie efekt mija. Wystarczy po 5 kropli w każdą z dziurek od nosa.

**Przedawkowanie** – Zażycie większej ilości kropli niż powinno (nawet o jedną więcej), powoduje omdlenie osoby na ok. 24 godziny. Po tym czasie ranny budzi się, posiadając nadal rany zdobyte kilkanaście godzin wcześniej, a dodatkowo na jego ciele pojawia się wysypka: żółtawe, małe krosty, najbardziej obfite w okolicach twarzy. Nie ma lekarstwa na tę wysypkę, która znika w zależności od odporności organizmu (może utrzymywać się od 3 dni do miesiąca).

**Cena jednostkowa** – 80 gambli za pełna buteleczkę (100 kropli)

**Dostępność** – 20%

Jest prosto, przejrzyste, wg wzoru dla kolejnych leków. Ok, to nic wymyślnego, jednak jak powiąże się to z procesem chemicznym ich wytwarzania, będzie ciekawiej.

## TORBA MEDYKA (TM).

W skład takiej wchodzi podstawowe rzeczy do Pierwszej Pomocy (PP), jak również do Leczenia. Na potrzeby rozgrywki kolejna mała modyfikacja – Pierwszą Pomocą w mojej Neuroshimie jest udzielenie pomocy w czasie walki, a Leczeniem nazwałem udzielenie pomocy poza walką. Każdy Medyk musi posiadać TM, by móc udzielać Pierwszej Pomocy i Leczyć. W skład takich TM wchodzi m.in.: bandaż, woda utleniona, nożyczki, mały, ostry nóż imitujący skalpel, proszek antybakteryjny, plastry itd.

Mechanicznie, każda torba zawiera określoną liczbę możliwych „dawek” Pierwszej Pomocy oraz Leczenia. Dawki można uzupełniać, zaopatrując się u handlarzy, znajdując gdzieś, jeśli MG pozwoli (maksymalnie tyle, ile wynosi ich bazowa liczba). Istnieją trzy Torby Medyka:

### „Nowicjusz”

zwany frajerską, cena od 10 do 35 gambli,

### „Znawca”

zwany typową, cena od 30 do 55 gambli,

### „Spec”

zwany nieśmiertelną, cena od 60 do 85 gambli.

## ZAWARTOŚĆ MECHANICZNA

### Dawki Torby Medyka „Nowicjusz”:

- 2 Pierwszej Pomocy.
- 1 Leczenia.

### Dawki Torby Medyka „Znawca”:

- 4 Pierwszej Pomocy,
- 2 Leczenia.

### Dawki Torby Medyka „Spec”:

- 7 dawek Pierwszej Pomocy,
- 4 dawki Leczenia.

Uwierzcie, świetnie się to sprawdza w rozgrywce. Medyk nie da rady, mając „słabą” (Nowicjusza) Torbę Medyka, udzielić Pierwszej Pomocy czterokrotnie w walce - utrudniamy. Takie rozwiązanie daje medykowi dodatkowe możliwości w czasie gry stricte pod swoją specjalizację. Ma on cel, nie tylko fabularny – muszą uzupełnić dawki, muszą zdobyć lepszą Torbę Medyka. Jest ciśnienie, jest nacisk – może nieznaczny, ale jednak. Chcesz wprowadzić te modyfikacje do swojej rozgrywki? Daj medykowi jedynie najgorszą Torbę i małą ilość słabszych leków – niech się postara, niech ma cel, niech zdobywa.

TRANSITION ELEMENTS																		B C N O F N																																																																																																																																																																																																																					
13		14		15		16		17		18		19		20		21		22																																																																																																																																																																																																																					
Al		Si		P		S		Cl		Ar		K		Ca		Sc		Ti																																																																																																																																																																																																																					
13	26.98	14	28.09	15	30.97	16	32.07	17	35.45	18	39.95	19	39.10	20	40.08	21	44.96	22	47.87	23	50.94	24	52.00	25	54.94	26	55.85	27	58.93	28	58.69	29	63.55	30	65.39	31	69.72	32	72.04	33	74.92	34	78.96	35	79.90	36	83.80																																																																																																																																																																																								
3	Na	4	Mg	5	Al	6	Si	7	P	8	S	9	Cl	10	Ar	11	K	12	Ca	13	Sc	14	Ti	15	V	16	Cr	17	Mn	18	Fe	19	Co	20	Ni	21	Cu	22	Zn	23	Ga	24	Ge	25	As	26	Se	27	Br	28	Kr																																																																																																																																																																																				
37	65.47	38	67.62	39	68.91	40	91.22	41	92.91	42	95.94	43	98.91	44	101.07	45	102.91	46	106.42	47	107.87	48	112.41	49	114.82	50	118.71	51	121.76	52	127.60	53	126.90	54	132.91	55	137.08	56	138.91	57	146.07	58	150.36	59	157.25	60	162.57	61	167.30	62	173.04	63	176.43	64	180.95	65	183.84	66	186.21	67	188.91	68	193.22	69	195.08	70	196.97	71	200.59	72	204.38	73	207.21	74	208.98	75	(209)	76	(210)	77	(211)	78	(212)	79	(213)	80	(214)	81	(215)	82	(216)	83	(217)	84	(218)	85	(219)	86	(220)	87	(221)	88	(222)																																																																																																																																
5	Rb	6	Sr	7	Y	8	Zr	9	Nb	10	Mo	11	Tc	12	Ru	13	Rh	14	Pd	15	Ag	16	Cd	17	In	18	Sn	19	Sb	20	Te	21	I	22	Xe	23	Ba	24	La	25	Ce	26	Pr	27	Nd	28	Pm	29	Sm	30	Eu	31	Gd	32	Tb	33	Dy	34	Ho	35	Er	36	Tm	37	Yb	38	Lu	39	Hf	40	Ta	41	W	42	Re	43	Os	44	Ir	45	Pt	46	Au	47	Hg	48	Tl	49	Pb	50	Bi	51	Po	52	At	53	Rn	54	Ra	55	Ac	56	Th	57	Pa	58	U	59	Np	60	Pu	61	Am	62	Cm	63	Bk	64	Cf	65	Es	66	Fm	67	Mendelevium	68	Nobelium	69	Lawrencium	70	Rutherfordium	71	Dubnium	72	Seaborgium	73	Bohrium	74	Hassium	75	Meitnerium	76	Darmstadtium	77	Roentgenium	78	Copernicium	79	Nihonium	80	Flerovium	81	Dubnium	82	Ununpentium	83	Ununseptium	84	Ununnonium	85	Uup	86	Uuq	87	Uuh	88	Uu	89	Uu	90	Uu	91	Uu	92	Uu	93	Uu	94	Uu	95	Uu	96	Uu	97	Uu	98	Uu	99	Uu	100	Uu	101	Uu	102	Uu	103	Uu	104	Uu	105	Uu	106	Uu	107	Uu	108	Uu	109	Uu	110	Uu	111	Uu	112	Uu	113	Uu	114	Uu	115	Uu	116	Uu	117	Uu	118	Uu	119	Uu	120	Uu

# SKŁADNIKI I PRZEPISY NA MEDYKAMENTY

Czas na przepisy i składniki na neuroshimowe leki. No lekko w ZSA nie ma i temu nik nie zaprzeczy. Trzeba myśleć np. o lekach, wiadomo. A co jeśli w drużynie mamy chemika? "Chcę zrobić lek, na jakim PT mam rzucać?" Dwa turlania i po sprawie - wyszło, bo jest chemikiem, to i posiada sprzęt oraz składniki. Ale zróbmy coś ciekawszego. Zainteresowani?

Nigdy nie lubiłem chemii - pewnie dlatego, że się nie rozumieliśmy. Ale do głowy wpadł mi pomysł,

by stworzyć przepis na "ugotowanie" (fani Breaking Bad wiedzą co mam na myśli) leków, jednak na tyle realnie, na ile to możliwe. Sam na pewno nie dałbym rady. W ekipie RPG Skavenblight, do której należę, jest Mol. To świetny MG, gracz i człowiek, jak również doktor chemii z wykształcenia. Przedstawiłem mu swój zamysł - spodobało się. Mol postanowił mi pomóc i przygotował listę składników, jak również przepisy na gotowanie medykamentów.

Przeczytał działanie czterech leków, które możecie znaleźć TUTAJ, poprosiłem, by w przepisach znalazły się takie składniki, które potencjalnie można znaleźć w postapokaliptycznej Neuroshimie. Po kilku

dnach otrzymałem przepisy Painkillera, Medpaka, DeadLine'a i ZX15.

Żeby było jeszcze ciekawiej, teoretycznie używając takich składników, gotując je w taki sposób, jakie zaproponował Mol, można uzyskać leki o działaniach, które opiałem wcześniej - jako rzekł doktor chemii. Oczywiście nie stuprocentowo, niektóre są lekko naciąganie na potrzeby realiów Neuroshimy. Jednak sam fakt takiego profesjonalnego podejścia do sprawy musi robić wrażenie - na mnie zrobiło, na moich Graczach tym bardziej. Mamy świadomość, że w czasie rozgrywki, kiedy Gracz chce ugotować lek, robi to tak, jakby naprawdę był w czasach po wojnie.

A do jak największego realizmu staram się na swoich sesjach dążyć, by emocje wręcz wylewały się z Graczy na stół.

Ale do sedna. Poniżej składniki oraz przepis gotowania medykamentów, jak również informacje mechaniczne.

## MEDPAK

**Składnik:**

- kawałek (zardzewiałe) żelazko - ok. 100g
- woda - 100ml
- kwas azotanowy (V) - 100ml
- kwas azotanowy (III) - 100ml
- kwas azotanowy (II) - 100ml
- kwas azotanowy (I) - 100ml
- kwas azotanowy (0) - 100ml

**Przepis:**

1. Kawałek żelazka pokroić i pokłaskować przez jakiegoś kolegę.
2. Woda przegotować przez 10 minut.
3. Wypalony kawałek i wodę włożyć do szklanego pojemnika.
4. Ciepłą wodę, wodę kielbasową, etc. w gotować!
5. Woda odstawić od ognia i dodać do niej wodę, potrzebne do ugotowania i włożyć wodę, gotującą się przez 10 minut.
6. Przechowywać w miejscu, gdzie nie ma dostępu do dzieci.

## DEADLINE

**Składnik:**

- kawałek (zardzewiałe) żelazko - ok. 100g
- woda - 100ml
- kwas azotanowy (V) - 100ml
- kwas azotanowy (III) - 100ml
- kwas azotanowy (II) - 100ml
- kwas azotanowy (I) - 100ml
- kwas azotanowy (0) - 100ml

**Przepis:**

1. Kawałek żelazka pokroić i pokłaskować przez jakiegoś kolegę.
2. Woda przegotować przez 10 minut.
3. Wypalony kawałek i wodę włożyć do szklanego pojemnika.
4. Ciepłą wodę, wodę kielbasową, etc. w gotować!
5. Woda odstawić od ognia i dodać do niej wodę, potrzebne do ugotowania i włożyć wodę, gotującą się przez 10 minut.
6. Przechowywać w miejscu, gdzie nie ma dostępu do dzieci.

## ZX15

**Składnik:**

- kawałek (zardzewiałe) żelazko - ok. 100g
- woda - 100ml
- kwas azotanowy (V) - 100ml
- kwas azotanowy (III) - 100ml
- kwas azotanowy (II) - 100ml
- kwas azotanowy (I) - 100ml
- kwas azotanowy (0) - 100ml

**Przepis:**

1. Kawałek żelazka pokroić i pokłaskować przez jakiegoś kolegę.
2. Woda przegotować przez 10 minut.
3. Wypalony kawałek i wodę włożyć do szklanego pojemnika.
4. Ciepłą wodę, wodę kielbasową, etc. w gotować!
5. Woda odstawić od ognia i dodać do niej wodę, potrzebne do ugotowania i włożyć wodę, gotującą się przez 10 minut.
6. Przechowywać w miejscu, gdzie nie ma dostępu do dzieci.

22. I GWIEZDNY PIRAT NR. 58

## JAK MECHANICZNIE ZROBIĆ LEK?

Minimum Chemia na poziomie 3 + Zestaw Chemika na odpowiednim poziomie + posiadanie składników + rzuty k20 (MG określi i ilość i PT) + opowiadanie Chemika, co i jak robić po kolei = Medykament.

O zestawach chemika w kolejnym poście, a reszty raczej wyjaśniać nie muszę. Gracz musi się postarać - leki to dobrodziejstwo w ZSA, więc MG nie ułatwiają aż tak - niech Twój chemik ma cel: niech szuka składników, niech szuka przyborów do gotowania - niech się wysili.

## SKĄD POZYSKAĆ SKŁADNIKI?

- rozglądamy się wokół i zbieramy,
- mamy szczęście, jeśli jakiś handlarz jest pod ręką i akurat ma to, czego potrzebujemy,
- obok składnika mamy również krótko opisane skąd można go pozyskać, jeśli jest rzadkim.

Jeśli Gracz coś pomyli, efekt może być całkiem ciekawy – MG już się o to postara, wykorzystując swoją wyobraźnię. Pozyskanie leków z danego miejsca (np. korzenie), to sprawa elastyczna: pasuje Ci południowe Vegas? A może ziemie Teksasu? Śmiało. Kwestia time'ingu produkcji, to sprawa każdego z osobna - ja akurat nie przywiązuję do tego zbytnej wagi.

## LISTA SKŁADNIKÓW I PRZEPIS NA ICH UGOTOWANIE

### PAINKILLER 1

#### Składniki:

- kora wierzby, brzozy albo topoli; - okolice Miami,
- ocet, można zostawić rozcieńczony spirytus (ewentualnie wino, whiskey, brandy) na tydzień, na słońcu,
- kwas z akumulatora.

#### Przepis:

1. gotować ocet z dodatkiem kilku kropli kwasu do akumulatora, aż się wygotuje w 90%.



2. W innym naczyniu wygotowujemy gałązki w małej ilości wody.

3. Ciecze 1 i 2 mieszamy i gotujemy aż wyparuje cała woda. Pozostały proszek przepłukujemy niewielką ilością wody i znów suszymy. Ugniatamy pastylki.

### PAINKILLER 2

#### Składniki:

- karbol (środek do dezynfekcji szpitali – śmierdzi szpitalem, ewentualnie można wydestylować z ropy
- temperatura topnienia 182 stopnie, jeśli posiadasz termometr),
- proszek do pieczenia (może być też kawałek betonu, ale słabiej działa),
- ocet (jeśli nie ma spożywczaka do splądrowania to można zostawić rozcieńczony spirytus (ewentualnie wino, whiskey, brandy) na tydzień, na słońcu,
- kwas z akumulatora.

#### Przepis:

1. Wygotować karbol do połowy objętości.
2. Zmieszać proszek do pieczenia z octem, a gaz który powstaje wprowadzić jakąś rurką do szlamu z punktu 1. Całość gotować w zamkniętej szczelnie puszcze.
3. Gotować ocet z dodatkiem kilku kropli kwasu do akumulatora, aż się wygotuje w 90% i dodać do tego co powstało w punkcie 2.

4. Wyparować do sucha, biały osad przepłukać małą ilością wody i wysuszyć jeszcze raz; uklepać piguły.

## MEDPAK

### Składniki:

- korzenie fasoli/soi albo żywokostu – okolice Miami, jak i nisko skażone tereny wybrzeży ZSA,
- wątroba lub serce (porcja powiedzmy z jednej świni, czyli szczurzych będzie potrzeba 50 a ptasich 100, ewentualnie 1 ludzka, jeśli chcesz eksperymentować z wątrobą mutka, to miłej zabawy),
- kwas z akumulatora,
- benzyna,
- wapno (ze ściany, od biedy jest też w zaprawie murarskiej).

### Przepis:

1. Korzeń drobno pokroić i płukać benzyną przez jakieś pół godziny;
2. Wątrobę/serce pociąć drobno;
3. Wypłukany korzeń i mięso wymieszać i zalać wodą z niewielkim dodatkiem kwasu;
4. Całość mieszać, można lekko podgrzać, ale nie gotować!
5. Wodę oddzielić od reszty i dodać do niej wapno; poczekać aż osad opadnie i wylać wodę zostawiając biały proszek na dnie;
6. Proszek rozpuścić w małej ilości wody z dodatkiem kilku kropli kwasu, wlewając ostrożnie do dozownika.

## DEADLINE

### Składniki:

- Medpak,
- karbol (środek do dezynfekcji szpitali – śmierdzi szpitalem, ewentualnie można wydestylować z ropy
- temperatura topnienia 182 stopnie, jeśli posiadasz termometr),

- saletra (każdy kto robi własną amunicję musi mieć saletrę, żeby zrobić proch, więc każdy szanujący się handlarz lub ktoś z umiejętnością Rusznikarstwo będzie miał),

- cyna (używa się jej do lutowania, więc musisz skroić jakiegoś montera, albo rozebrać jakiegoś automata),

- kwas żołądkowy (no, bystrzaku, zgadnij skąd go wziąć),

- ocet, można zostawić rozcieńczony spirytus (ewentualnie wino, whiskey, brandy) na tydzień, na słońcu,

-benzyna.

### Przepis:

1. do karbolu dodać saletrę i kwas z akumulatora, podgrzać to trochę i poczekać;
2. oddestylować powstałą frakcję i dodać do niej cynę i kwas żołądkowy;
3. jak skończy buzować to odcedzić powstałe farfocle i je wywalić;
4. do roztworu z punktu 3 dodać wygotowany ocet;
5. wszystko wygotowywać tak długo aż pozostanie pomarańczowawy proszek;
6. przepłukać go benzyną, a potem kilka razy wodą i zmieszać z medpakiem.

## ZX15

### Składniki:

- karbol albo przedestylowana frakcja ropy,
- płyn do czyszczenia elektryki (albo dobry monter ma albo będzie w warsztacie, albo w maszynie Molocha)
- pokrzywa lub mrówki – szukać zwłaszcza na pustkowiaach,
- proszek z gaśnicy,
- kwas z akumulatora,

- żelazny złom,

- platynowy drut (do wyciągnięcia z zaawansowanej elektroniki),

- bimber.

### Przepis:

1. do karbolu dodać płyn do czyszczenia instalacji koniecznie w żelaznej puszcze;

2. wycisnąć sok z pokrzywy albo ze miazdżonych mrówek; odcedzić farfocle, potrzebny tylko sok;

- dodać do otrzymanego w punkcie 1. związku z dodatkiem proszku z gaśnicy;

- gotować kilka godzin;

- dodać kwas z akumulatora;

3. do tego punktu potrzebny jest specjalny sprzęt: przygotować zamknięte naczynie (słoik z dziurką w pokrywce) z wężykiem który będzie odprowadzał gaz, na końcu wężyka zamontować zwitek platynowych drutów i zanurzyć w roztworze z punktu 2;

4. do słoika wlać kwas z akumulatora i wrzucić garść gwoździ albo innego żelaznego złomu - zacznie wydzielać się gaz, który ma trafić do roztworu 2 i musi mieć kontakt z platyną;

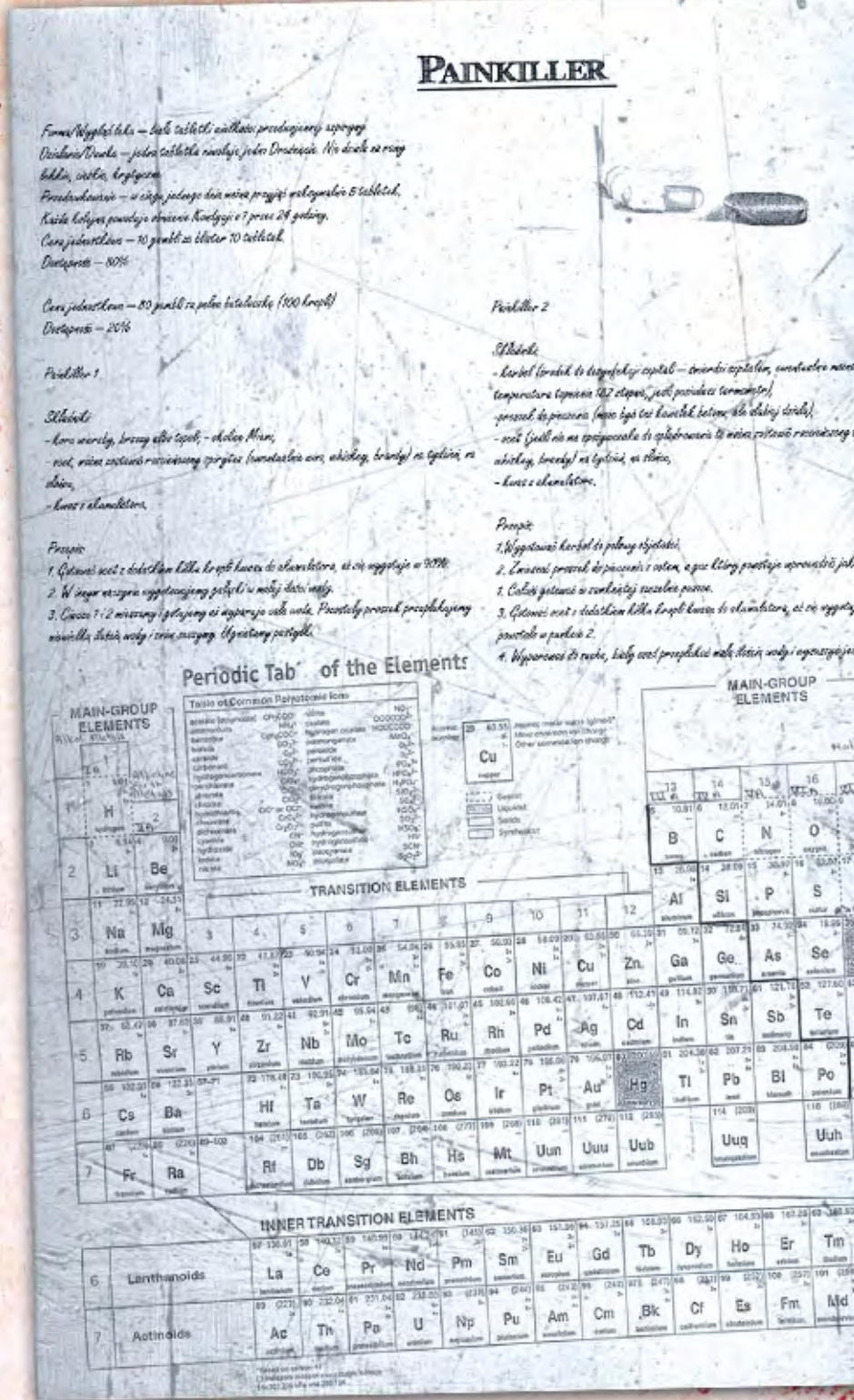
5. zacznie pojawiać się biały osad, reakcję prowadzić tak długo aż przestanie się pojawiać nowy osad;

6. odsączyć biały proszek i rozpuścić w spirytusie, powstaje ciecz, którą wlewamy do dozownika.

### NA KONIEC

Fajnie? Pewnie! Prosto, klimatycznie, zgodnie z zasadami chemii (serio!), ciekawie, oryginalnie. Molu - raz jeszcze dziękuję!

Cleaner, drużynowy chemik, po wprowadzeniu tych zasad zaczął myśleć, jak chemik - "czy w kiblu tej



knajpy znajdują jakiś proszek do czyszczenia?". No pewnie, że tak! Zabierz drużynie leki, niech ogarniają temat. A może podsun im pomysł większej produkcji? Powyszy materiał doskonale się do tego nadaje.



# AGREGAT ALIGIERSKIEGO: ELEKTROWNIA

txt: Rudolf Aligierski      grf: Piotr Foksowicz

**In medias res - metoda narracji polegająca na wrzuceniu odbiorcy w sam środek akcji. Zdarza się czasami w filmie, że zaczyna się on od wybuchu, lub główny bohater ucieka przed bandą uzbrojonych po zęby twardzieli bez wyraźnego powodu.**

Dobra, może fakt że jest to banda uzbrojonych twardzieli sporadycznie acz kurtuazyjnie informujących o swych złowieszczych zamiarach jest jakimś powodem. I czemu się wymądrzam? Ponieważ w ten właśnie sposób wrzucimy graczy w akcję scenariusza. Od strony technicznej chodzi o podanie tła do wydarzeń, w które chcemy wplątać i zaangażować osobiście bohaterów, kiedy nie ma potrzeby, by poświęcać temu całą poprzedzającą

sesję. Fabularnie - dajemy graczom do zrozumienia, że świat nie kręci się wokół ich postaci, a w całym ZSA życie toczy się dalej.

Oczywiście to, w jaki sposób się to stanie, zależy od charakteru drużyny, od ich wcześniejszych dokonań, od organizacji z którymi się utożsamiają, od umiejętności w które gracze pakują punkty doświadczenia. Możliwości jest multum, tak samo jak typów drużyn. Przedstawię kilka z nich.

## ZAHACZKA

“Wygląda na Juggernauta. Jakieś pięć kilometrów. Nieźle pogina. Plus drobniaczka, z tuzin łowców i jakieś kurczaki. Tatusia zostawiam wam, chłopaki.” Bohaterowie siedzą na pancernym wozie, jeden z nich za sterami prototypowego działka energetycznego. Pozostali przy Bardzo Bardzo Ciężkich Karabinach Maszynowych na trójnogach. NPC wygląda na rozbawionego, trzyma lornetkę. Coś, co zazwyczaj byłoby wyzwaniem, czy budziło przerażenie, sprawia że czuje się podekscytowany albo nawet rozbawiony. Jakiś banalnie łatwy test elektroniki i działko energetyczne wykonuje całą robotę - z Juggernauta zostają dymiące gąsienice. To, czy był to test bojowy, czy kontrolowana symulacja na przeprogramowanych maszynach z łapanki jest nieistotne. Pewne jest natomiast, że do wielkiego zbawienia ludzkości jest jeszcze daleko - działko cholernie się nagrzało, a pojedynczy strzał całkowicie rozładował akumulatory. Podczas ich ładowania w bazie Posterunku następują wahania w napięciu i bateria eksploduje poważnie uszkadzając prototyp i część wyposażenia badawczego Posterunku. W tym konkretnym czasie Wędrujące Miasto korzystało z energii dostarczonej przez oddaloną o kilkanaście kilometrów elektrownię...

Jeśli postaci graczy zamiast szlachetnie bronić ludzkości, są raczej typami spod ciemniej gwiazdy, ujrzą przed sobą grubego faceta z cygarem w zębach i wachlarz kart. Siedzą sobie w bogato urządzonej prywatnym pokoju, przy stole obitym zielonym sukniem. Boss dziękuje im za przyciśnięcie/

sprzątnięcie jakiegoś niewygodnego dłużnika. Nagle żarówki zaczynają migać, a zza drzwi dobiega wrzawa. Maszyny typu jednoręki bandyta oszalały i zaczęły wypluwać żetony. Wszystko wina zwarcia. Ludzie biegają wymieniać żetony na działki tornado i alkohol. Boss błędnie i przez zęby syczy “dorwać mi gościa co się bawi korkami i upewnić się, że nie umie powtórzyć tej sztuczki z połamanymi palcami...” Jeśli gracze będą pamiętać ten drobny ustęp z podręcznika, że w Vegas jest elektrownia - boss od razu ich uprzedzi, że nie ugiął się przed “mafia paliwową” i swój prąd ma skądinąd. Jeśli nie, to dowiedzą się tego nieco później po frustrującej pogoni wzdłuż kabli.

Dla bohaterów bardziej mózgowych, takich co tylko czekają na okazję, by powiedzieć “ależ to elementarne poruczniku Watson...”, dla których zachowanie wiedzy poprzednich pokoleń jest ważniejsze niż strzelanie do gangerów - odkrywamy rąbek tajemnicy przedwojennych technologii. Być może znajdują dokumentację techniczną nowoczesnego generatora atomowego zbliżonego wydajnością niemal do perpetuum mobile w archiwach nowojorskiego uniwersytetu wraz z informacją gdzie zbudowano prototyp w 2018 roku... Aha i jeśli nie będzie serwisowany i resetowany raz na X lat - wielkie bum. A X lat mija... Jakieś dwa lata temu. Jeśli ich pomysł na zachowanie strzępków wiedzy jest raczej zbliżony do działań pewnego archeologa z fedorą na głowie i batem w rękach archiwum zamieniamy na najeżone pułapkami tajne laboratorium, które właśnie się zawala.



Nie wszyscy lubią walkę i nie wszyscy lubią po-  
goń za wiedzą i dedukcją. Są także tacy, co mają  
w pompce całego Molocha, Neodżungle i los  
ludzkości, a z Neuroshimy zrobili sobie Monopole  
czy inny Neurobiznes. Kombinują z gamblingiem  
jak tu sprzedać, a gdzie coś kupić i jeszcze jak to  
wszystko zrobić żeby się dorobić. Tym tej przygody  
nie warto prowadzić... Żartuję oczywiście. Akcja  
zastanie ich targujących się z pewnym teksańskim  
farmerem. Tym razem przyprowadził jakiegoś spe-  
ca, czego wcześniej nigdy nie robił. Spec pod-  
chodzi do towaru, wyciąga jakiś miernik. Po czym  
mówi: "naładowane do połowy". Na to Texańczyk  
grzecznie pyta - że co to ma być i czemu chcą z nim  
w kulki lecieć. Już drugi raz wciskają mu lewy towar.  
Potrzebuje jakichś akumulatorów do jakiejś maszyny  
rolniczej, a oni mu przywożą naładowane do poło-  
wy. Drużyna powinna być zaskoczona bo zawsze  
akumulatory były w porządku. Rozpocznie się  
krótkie śledztwo, cofanie się po własnych śladach  
i rozpracowywanie gigantycznego labiryntu gam-  
blingowej sieci. Kontakt ich kontaktu, który handluje  
z partnerem takiego gościa, który... Łapiecie o co  
chodzi - tak czy inaczej trop prowadzi to pewnego  
miasteczka dookoła pewnej elektrowni.

## JAZDA!

Jak byś tego nie rozpoczął, rzecz sprowadza się  
do tego, by była elektrownia, i to elektrownia w tara-  
patach. Bohaterowie trafiają do miasteczka Power  
Arcanzie. Zadanie polega na naprawieniu elektrowni,  
zanim wywali. Parafrazując Reinerja Kizia - celem  
jest naprawienie elektrowni, ale to droga do celu jest  
ważna, nie sama elektrownia. A droga ta będzie drogą  
przez mękę.

Gracze i ich postaci (jeśli nie te, to inne) zmierzili  
się prawdopodobnie z większością horrorów tego  
świata - maszyny Molocha, mutanty, gangi, mafie,  
narkotyki. Tym razem czeka ich spotkanie z najgor-  
szą plagą ludzkości - głupotą. Prawdopodobnie mieli  
już do czynienia z osobnikami niekooperatywnymi,  
prymitywnymi, niekompetentnymi, zacofanymi, zaśle-  
pionymi religijnie, czy upartymi... Ale nie z głupimi,  
ponieważ głupcy nie przetrwali apokalipsy. A jednak,  
dane im będzie stanąć na przeciw takiej głupoty,  
która wykształca się jedynie wtedy gdy ludzie żyją  
w ignorancji i luksusie (wtedy właśnie przewraca im  
się w d... głowach). Sesja będzie wyzwaniem dla MG  
z tego prostego powodu, że musi się jednocześnie  
odmóżyć, żeby oddać mentalność napotkanych

NPC i pozostać kreatywnym, żeby interesująco kreować świat gry. W ramach przygotowań proponuję odwiedzić jakiś hosting video - you-tube, czy inne takie i pooglądać wypowiedzi polityków (zanim ktoś mi tu podniesie oburzenie proszę obejrzeć film w którym Clinton tłumaczy się przed dziennikarzami kiedy jego romans w końcu się wydał), czy wyrwane z kontekstu ośmieszające przedstawienie amerykańskich "rednecków", albo pogrążyć się w lekturze "Alicji w krainie czarów".

## POWER UP?

Na horyzoncie ukazują się zabudowania elektrowni przypominające południowoamerykańskie piramidy schodkowe czy serię połączonych ze sobą sarkofagów z białego i połyskliwego żelbetu. Nie ma kominów czy widocznych instalacji chłodniczych nie jest to zatem elektrownia węglowa, czy klasycznie atomowa. Dookoła tego imponujących rozmiarów monolitu wyrosło, niczym grzyby po deszczu, miasteczko. Nie wpasowuje się ono w standardy postapokaliptycznego świata. Architektura nie jest śmieciowa, sklecona z byle czego, lecz domostwa (jedno i dwupiętrowe) sprawiają wrażenie solidnych i wykończonych. Ciężko powiedzieć czy powstały po wojnie, czy też okolice jakimś cudem ominęły bomby. Całość otoczona jest wysokim płotem pod napięciem. Dla mieszkańców miasteczko jest istnym El Dorado - przy minimalnym nakładzie sił pławia się w luksusie zawdzię-

czanym sprzedaży energii pod najróżniejszymi postaciami. Ten sielski niemal obrazek powinien niespodziewających się niczego graczy natchnąć optymizmem. Przejdzie im gdy się okaże, że wszyscy odmawiają im dostępu do elektrowni. Im głębiej wchodzi w interakcje z NPCami tym bardziej zaczyna wychodzić ich idiotyzm. Może się przejawiać między innymi poprzez:

- wykluczające się przepisy lokalnego prawa. Na przykład do elektrowni można wchodzić tylko w środy, ale środy i soboty to związkowe dni wolne od pracy, a zatem facet siedzący w stróżówce (i jako jedyny posiadający klucze do elektrowni) ma wolne.

- system karny, który jest tak idiotyczny, że jedyne co adwokat może zrobić (jeśli gracze podpadli pod jakiś niespodziewany zakaz, o którym nie mieli prawa wiedzieć) żeby wybronić bohaterów od kary śmierci to udowodnić, że nie istnieją. Ponieważ prawo jest trudne i skomplikowane, a miejscowy wymiar sprawiedliwości leniwy, zamiast procesować się dalej i sprawdzać paragrafy akceptują to rozwiązanie. Sędzia i wszyscy świadkowie procesu istotnie zaczynają ignorować bohaterów jakby nigdy nie istnieli.

- przez lata mieszkańcy zaczęli brać elektrownię za pewnik, nie dopuszczają nawet myśli, że kiedyś mogłaby przestać działać czy mieć awarię. Dowodów na papierze nawet nie będą czytać, prędzej przyczepią się przecinków i brzydkiego pisma niż w ogóle poprawnie zinterpretują zapi-



sy. Na wszelkie złowieszcze zapowiedzi wruszą ramionami albo machną ręką.

- nieufność mieszkańców którzy nawet jeśli na własne oczy będą widzieć migoczące światła, czy powtarzające się przerwy w dostarczaniu energii (zachodzące coraz częściej co jest niechybnym sygnałem, że zostaje coraz mniej czasu) nie pozwoli im zaufać bohaterom. Wezmą ich raczej za zazdrośników którzy chcą ukraść im elektrownię. Spakować do plecaka i wynieść. Tak.

- w miejscowym zakładzie ładowania akumulatorów nikt nie zwraca uwagi na to na ile są naładowane. Zawsze dwie godziny starczyły, to teraz też starczą. Akumulator sztuka jest sztuka, procent naładowania nie ma znaczenia. Jeśli drużynowy handlarz będzie miał jakieś mniej lub bardziej agresywne obiekcje usłyszy, że nie zna się na swoim fachu i zostanie niedelikatnie wyproszony.

- lokalne zwyczaje są nielogiczne. Na przykład oszczędnością czasu jest mycie naczyń przed posiłkiem zamiast po, miejscowi farmerzy debatują, że może warto by gotować ziemniaki przed sadzeniem, a nie po zbiorach, bo to może zaoszczędzić czasu, a w ogóle to trzeba tutaj zaprosić mutantów bo to pracowita i niskobudżetowa siła robocza.

- rozmowy z NPC za każdym razem wracają do punktu wyjścia. Mogą dwadzieścia razy rozmawiać z lokalnym autorytetem, za każdym razem przedstawiając inne argumenty, a w odpowiedzi zawsze usłyszą te same kontrargumenty najczęściej zupełnie oderwane od meritum sprawy wymawiane z niemal błogą nieświadomością swoistego deja-vu, że przecież ta rozmowa miała już miejsce.

- do niektórych nie będą dochodzić nawet realia świata. Wojna? Jaka wojna, bajdurzysz panie. Kto tam wierzy w chodzące lodówki i tostery... Że telewizji nie ma? Ano nie ma, chcieliśmy zadzwonić zgłosić awarię, ale telefon nie działa.

Ale my rachunków płacić i tak nie będziemy, i kto teraz jest głupi?

- są głupi, więc gracze mogą pomyśleć że niegroźni. Można zaserwować im krótką scenkę rodzajową, w której przytłusty stróż prawa będzie pałował nastolatka, który próbował coś namazać na murze. Jeśli MG wie, że tak łatwo graczy nie ruszy, może jakaś scena ostrzejszej przemocy sugerująca, że mieszkańcy są uzbrojeni i mimo że nie wiedzą, za którą część patelni się trzyma, to broni akurat używać potrafią.

### W OPARACH ABSURDU

Absurd i zupełny brak logiki przeplatają się w tym miejscu, a gracze robią wielkie oczy. Doznania należy serwować z umiarem i przedstawiać je bezstronnie bez cienia rozbawienia. Gracze nie mogą potraktować tego jako żartu, powinni raczej trwać w stanie irytacji i frustracji. Podtrzymuje je ciągła świadomość nieuniknionej tragedii, czy faktu, że marnują czas i gamble (żarcie noclegi), a zlecający zadanie boss się niecierpliwy. Jako "przypominajka" służy wplatany w narrację i opis scenerii element wystającej ponad zabudowania i górującej nad miastem elektrowni (widać ją praktycznie z każdego miejsca). Banalne czynności bohaterów przerwie nagle trzaskająca od zwarcia żarówka. Idąc ulicą dostrzegą, że latarnie drogowe zaczynają przygasać. Z elektrowni dobiegają

dziwne gwizdy i trzaski. Nad sarkofagami unosi się dym... Intensyfikacja tych wydarzeń wskazuje na to że czasu jest coraz mniej. Jak gracze poradzą sobie z problemem?

Jeśli nie możesz pokonać wroga - przyłącz się do niego - być może przy odrobinie obserwacji i aktorstwa któraś z postaci zostanie zaakceptowana jako członek społeczności. Przekupstwo, przechytrzenie lub ciche przekradnięcie się obok strażników elektrowni. Ostatecznie może być nawet rozwiązanie siłowe - ale nie będzie łatwo, większość mieszkańców jest uzbrojona, będzie trzeba wybić całą miejscowość... Pomijając już nawet kwestie moralne, ale czy mają tyle amunicji? Dostanie się do środka elektrowni wcale nie gwarantuje, że uda się usterki usunąć. Może to być temat nawet na całą kolejną sesję (eksploracja szalonych niczym sen paranoika podziemi eksperymentalnej elektrowni) lub ciekawostka dla drużynowego montera, który w życiu takiego generatora nie widział. Jest też inna opcja. Gracze nie wytrzymają i rwąc włosy z głowy zadeklarują, że odchodzą. Wtedy gdy ich sylwetki będą znikać na tle dysku zachodzącego słońca, za plecami rozlegnie się huk, a wystający na horyzoncie słup biało-niebieskiego dymu przekształcający się w charakterystyczny grzyb da jednoznaczną odpowiedź co do losu nierozgarniętych mieszkańców miasteczka Power Arcanie...



## II. WARSZAWSKA NOC POSTAPOKALIPSY

30 listopada 2012 roku odbyła się 2. Warszawska Noc Postapokalipsy: Fallout Night. Jak łatwo się domyśleć, motywem przewodnim było znane i wielu lubiane uniwersum Fallouta. Ale to wcale nie znaczy, że zabrakło tam Neuroshimy! Co to, to nie, ale po kolei.

Impreza odbyła się w warszawskim Paradox-Cafe już po raz który? No kto zganie? Oczywiście, jak sama nazwa wskazuje, po raz drugi! Zabawę zaczęliśmy o godzinie 18ej od oficjalnego otwarcia krypty oraz wstępniaka w postaci "noobowiska", którego hasłem przewodnim było "byciem noobem to nie wstyd". Równocześnie rozpoczęliśmy kapslobranie, czyli poszukiwanie ukrytych w całym lokalu kapsli, które następnie można było wymienić na złocisty napój kojący tudzież inne nagrody.

Nie zdążyliśmy nawet chwilę odsapnąć, a już ruszył Turniej Konwoju. 6 uczestników, szereg interesujących zagrywek oraz emocjonujący finał na długo pozostaną w pamięci uczestników oraz licznych obserwatorów. W tym samym czasie, obok Konwojowiczów rozsadzili się użytkownicy Gamezon, którzy bez reszty dali się

txt: ekipa GID  
foto: Wiola Julia Jakuczek

pochłonąć HEXowi, Resistancomi, Zombiakom oraz 51 stanowi. A ile osób przewinęło się przez Gamezon? Mnogo, to najmniejszy szacunek, na jaki nas stać. Planszówki i karcianki katowane były aż do późnych godzin nocnych, kiedy to z wolna kończyła się impreza. Takie miały wzięcie!

Wróćmy do programu. Odbyło się całą masą ciekawych prelekcji oraz występów. Należy wspomnieć chociażby o "Wasteland Garage" czyli wykładzie o tym, jak 4 kółka jeżdżą w warunkach nie tyle off-road, co off-civilization tudzież postapo czy prezentacja Rafinerii, największego oficjalnego (anty)konwentu w całości dedykowanego Neuroshimie. Ponadto odbyły się liczne konkursy, takie jak "Gammagulp siurp" czyli konkurs pochłaniania złocistego na czas przez słomkę, "Konkurs wiedzy o Falloutach" z pytaniami na poziomie takim, że sam Moloch by się złapał za serwomózdzki czy konkurs "Jestę Inżynierem" czyli budowanie maszyny zagłady z dostępnych śmieci, ups, przepraszam, materiałów szeroko rozpowszechnionych w warunkach postapo-



kaliptrycznych. No i najważniejsze, stroje. Był konkurs. Byli uczestnicy konkursu. Ale była też i masa osób poprzebierana w genialne stroje w klimatach Fallouta i ogólnego Postapo. Zdecydowanie najlepiej wypadł Vault Security Guard przedstawiający się wszem i wobec jako Zuldżin, chociaż przez wielu nazywany był Manczkinem. Może dlatego, że jako pierwszy zdobył wszystkie Perki? Albo dlatego, że wygrał nagrodę wieczoru, którą był ręcznie robiony nóż autorstwa samego Lotar Knives? Trzeba przyznać, że Zuldżin pod koniec imprezy pokazał mega klasę i ustąpił miejsca innym w konkursie na najlepszy strój, chociaż wszyscy dobrze wiedzą, że to właśnie on i jego "101-zomo-style-vault-security-guy" było najciekawszym i najlepiej wykonanym strojem na imprezie.

Wspomniałem o perkach. Ale o co w nich chodziło? Otóż każdy, kto śledził profil wydarzenia na Facebooku (wiem, internety to zuo i kolebka młochowa, ale co tam...) ten mógł się dowiedzieć o "Kartach Postaci". Instytucja ta w dużym skrócie polegała na tym, że wykonując określone czynności przed lub w trakcie imprezy, odblokowywało się określonego "Perka" wraz z przypisaną do niego konkretną zniżką w barze. Perków było 15, podzielonych na 3 poziomy trudności po 5 perków każdy. Ponadto perki przeliczały się na wirtualne kapsle, które również można było przeznaczyć na superanckie nagrody.

Z tego miejsca należy oddać zasługi za usługi Panu Łukaszowi, z domu Jastrzębskiemu, który nie tylko świetnie wyglądał w stroju hegemońskiego gangera, ale również przez prawie cały wieczór obsługiwał

makiętę wraz z figurkami do Tacticsa. Figurki, które ze sobą zabrał były nie tylko prześliczne, ale wręcz no... ten... prześliczne! Co więcej, Łukasz nie bał się tłumaczyć innym zasad NS:T, pokazując co jak działa, co do czego służy i co się z czym je. Brawa Ci za to Łukaszu!

Ponadto należy podziękować sponsorom i patronom imprezy, bez których nagrody nie byłyby takie fajne, jak były, a ludzi by mogło być mniej, niż było. A było sporo ludzi i nagrody też były konkretne. W każdym razie do rzeczy.

Dziękujemy Partnerom, w postaci Kawiarni Paradox oraz kowalowi Lotarowi za ogromne wsparcie i faktyczny współudział w organizacji imprezy!

Dziękujemy Sponsorom, czyli wydawnictwom Portal, Cenega i cdp.pl oraz sklepom MUVE.pl i GOG.com za przekazanie genialnych nagród rzeczowych!

Dziękujemy Patronom, czyli Radiu Planeta.fm oraz serwisom Gram.pl, HCGamer.pl, Trzynasty Schron oraz Fallout Corner za rozgłaszanie i promowanie imprezy!

Dziękujemy Uczestnikom, czyli ponad 300 osobom, które przewinęły się przez Paradox tego wieczoru, za to, że brali udział w konkursach, uczestniczyli w prelekcjach, ubijali interes życia w sklepiku z produktami Portalu, męczyli ubranych w niebieskie Falloutowe koszulki z napisem "Overseer" organizatorów oraz po prostu dobrze się bawili.

Dzięki, dzięki i jeszcze raz dzięki!

# projekt gry fabularne online



Idea grania w Gry Fabularne za pośrednictwem Internetu wychodzi naprzeciw wielu problemom, takim jak brak odpowiedniego miejsca do grania, czy niemożność znalezienia chętnych do gry towarzyszy w najbliższej okolicy. Rozgrywka odbywa się w domowym zaciszu, przy pomocy komunikatorów głosowych, rozbudowanych programów do symulacji rzutów kostkami i zarządzających wspólnym, widzianym przez wszystkich wirtualnym stołem. Przez sieć można grać w z graczami niemal z całego świata, jako że dla Internetu nie ma geograficznych granic. O wiele łatwiej jest umówić się na sesję, jako że odpada kwestia długiego i kłopotliwego transportu, a duża baza kontaktów zwiększa szanse na znalezienie graczy o podobnych zainteresowaniach i preferencjach.

Jeżeli taka idea grania w Gry Fabularne zainteresowała Cię, zapraszam do dołączenia do projektu: GFO czyli Gry Fabularne Online. Projekt ten ułatwia umawianie się na sesje przez Internet. Główna działalność oparta jest o portal społecznościowy Facebook, gdzie znajduje się nasza grupa, skupiająca w tym momencie około 100 osób. Dodatkowo na potrzeby kontaktu z osobami nie posiadającymi konta na FB stworzyliśmy stronę zewnętrzną na bazie bloga, gdzie Mistrzowie Gry mogą zamieszczać swoje ogłoszenia, które trafią na naszą grupę, a gracze mogą znaleźć kilka informacji o sesjach, które wciąż oczekują na nowych chętnych. Każde ogłoszenie spotyka się z ogromnym zainteresowaniem. Na stronie zewnętrznej znajdują się także informacje o konstruowaniu ogłoszeń tak, aby były jak najbardziej czytelne, a tak-

że wiele innych przydatnych linków i informacji. Jeżeli chcecie do nas dołączyć, zapraszamy serdecznie. Jeżeli chcielibyście aktywnie wesprzeć projekt, macie mnóstwo ciekawych pomysłów i uwag, albo po prostu macie ochotę zrobić coś dobrego dla społeczności RPG, proszę o kontakt przez FB lub na adres mailowy podany na stronie zewnętrznej.

## **PRZYDATNE LINKI:**

Grupa GFO na **Facebooku**  
**Strona** zewnętrzna

## **PODSUMOWUJĄC:**

- Znajdziecie u nas możliwość kontaktu z całą rzeszą chętnych do grania i prowadzenia ludzi
- Mamy własny, całkowicie poświęcony graniu online serwer na TeamSpeak
- Mamy stronę zewnętrzną dla ludzi bez konta na FB
- Grupa zapewnia łatwy kontakt, a nie narzuca jak i gdzie grać. Jeśli wolicie grę przez SKYPE, Mumble czy inne komunikatory, musicie tylko ściągnąć tam graczy.
- Oprócz grania dyskutujemy, wymieniamy się doświadczeniem. Serwer TS jest wykorzystywany w celach towarzyskich, jednak wciąż ściśle związanych z GF Online
- Jesteśmy grupą otwartą na wszystkich chętnych, przestrzegających podstawowych zasad dobrego wychowania ludzi.

**SERDECZNIE  
ZAPRASZAMY!**

**Nie stroimy fochów**

**Jesteśmy ponad podziałami**



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

**Dostarczamy informacji**

**...bo to nasza robota**



# ROZKŁAD JAZDY

## POKAZY:

- ⊕ W każdy poniedziałek o godzinie 15.00 pokaz w sklepie Faber i Faber w Warszawie
- ⊕ W każdy wtorek introgaming w sklepie Planszówečka 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 weekendy pokazy w sklepie Przyszań w Łodzi (prosimy zapowiedzieć przybycie).

## 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)

## TURNIEJE:

- ⊕ Sklep Gamekeeper, Rzeszów, 16.03.2012, godzina 11.00 (zapisy: 10:45), wpisowe: 10 zł, Format: 1200 PA, Pula gambli: 120 PE
- ⊕ Również w marcu kolejny turniej w ramach Ligi Śląskiej (szczegóły w serwisie nstactics i na stronie ligi)

# POSZUKIWACZ



BOHATER	POSZUKIWACZ															
	ST	WW	RE	BD	ZR	PER										
NAZWA JEDNOSTKI	11	10	11	12	12	13										
WARTOŚĆ	130															
RANGA	☆☆☆☆☆															
CECHA JEDNOSTKI	MÓJ SSSKARB...															
	Jeśli Poszukiwacz widzi Gambla lub ma go w ekwipunku, otrzymuje +1" Ruchu i ignoruje pierwszą ranę. Dodatkowo, jeśli ma Gambla w ekwipunku, jego współczynniki rosną o 2.															
	PISTOLET															
	BRON															
	<table border="1"> <tr> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> </tr> </table>						✓	✓	✓	✓	□	□	□	□	□	□
✓	✓	✓	✓	□	□	□	□	□	□							
	SPRZĘT WĘDKA															
	RANY ♥ ♥ ♥															

## WARTOŚĆ: 130 PA

Kiedy masz przed nosem swój cel, przestaje się liczyć cokolwiek innego. Przesz do przodu jak czołg, niepomny na rany, zmęczenie i strach. Jesteś poszukiwaczem, złamany obojczyk, stado mutantów czy trzecia nieprzespana noc nie mogą ci przeszkodzić w osiągnięciu celu. W zasadzie, jeśli chcesz być poszukiwaczem musisz być gotowy na wszystko.

## MÓJ SSSKARB... - SZCZEGÓŁY

Jeśli na początku Ruchu Poszukiwacz widzi Gambla lub ma go w swoim ekwipunku, jego dystans Ruchu wzrasta o 1". Dodatkowo, dopóki Poszukiwacz widzi lub posiada gambla, ignoruje kary za pierwszą otrzymaną Ranę, dopiero druga traktując tak jak by była pierwsza.

Jeśli Poszukiwacz ma Gambla w swoim ekwipunku, wszystkie jego Współczynniki rosną o 2. Jeśli Poszukiwacz widzi/posiada kolejnego Gambla, nie otrzymuje dodatkowych bonusów.

## SPRZĘT

Pistolet (4), wędka



txt: Maciej Tauer, foto: Marcin Karbowski



# HEGEMONIA

## PORADNIK TAKTYCZNY

Przed wami druga część poradnika taktycznego dotyczącego grania Hegemonią. W ostatnim artykule omówiłem wszystkie jednostki Hegemonii występujące w grze. najwyższy czas na omówienie bohaterów, lokacji i sprzętu z perspektywy tej frakcji.

### BOHATEROWIE

Czasami przygotowanie rozpiski warto zacząć właśnie od wyboru herosa, który może na polu bitwy spełnić funkcje, których nie jesteśmy w stanie

równie efektywnie wykonać jednostkami frakcyjnymi. Bohater może też zostać potraktowany jako uzupełnienie ekipy, jeśli mamy dużo dobrze strzelających jednostek, bierzemy bohatera do wsparcia bądź zbierania gambli. Tutaj nie ma reguły.

## STRZELANIE

Jeśli zależy nam na sile ognia, warto rozważyć Najemnika, Zabójcę (z dodatkowym pistoletem) czy Kaznodzieję, który pozwala łatwiej uratować jednostki od śmierci w wyniku postrzału. Niezdecydowanym polecam wybrać Najemnika, który dzięki swojej zdolności jest w stanie zaliczyć dwa trafienia nawet przy otrzymaniu postrzału (szczególnie przydatne podczas desperackiego ataku na jednostkę trzymającą gambła podczas sekwencji końcowej). Jest prosty w obsłudze i na pewno skuteczny. Ochroniarz działając w jednoczesnej aktywacji może również pochwalić się bardzo dobrym statystykami, zwłaszcza jeśli połączy się go z prawie nieśmiertelnym Pyzą. Najmniej lubiany przeze mnie bohaterem jest Kowboj, ponieważ charakteryzuje się równie niskim zasięgiem co Black Angels, Szrama i inne jednostki hegemonii, zmuszając nadal do zbliżenia się na 8 cali do przeciwnika aby wykorzystać w pełni jego możliwości (nie należy jednak ignorować dodatkowej kostki w strzelaniu z pistoletów, które przyczyniają się do niskiego zużycia amunicji). Jeśli cała nasza ekipa składa się z słabo strzelających punktów jeden „strzelec wyborowy” będzie zawsze dobrym pomysłem.

## GAMBLE

Herosi tacy jak Szczur, Złodziej czy Skoper jak mało kto nadają się do zbierania gambli. Wyposażenie Szczura czy Złodzieja w zdolność „Zgrana ekipa” pozwala pewnie odrzucać posiadane gambly do umiejscowionych z tyłu jednostek. Co więcej, można wykonywać też „rzut” bez problemu w efekcie granatu dymnego. Zakup Spray'u oraz zdolność szarańcza (połączona z wędką) powinny również zostać poważnie rozważone w przypadku tych zabierania na bitwę tych bohaterów.

## WSPARCIE

Jeśli mamy dobrze strzelającą ekipę i kogoś przygotowanego do zbierania gambli (czy to przez sprzęt czy to dzięki dużej liczbie jednostek)

warto zastanowić się nad bohaterem wspierającym ekipę takim jak Monter, Wardog czy Chemik. Monter najlepiej współpracuje z Gangerami w stalowych pancerzach jak też Punkami (poprzez niwelowanie zacinania się broni), a wyposażony w spray jest w stanie zgromadzić ogromne ilości punktów jeśli uda mu się dostać do lokacji po czym ją otagować, a następnie szabrować (łącznie 90 punktów w przypadku lokacji uniwersalnej).

Wardog zmniejsza obrażenia za rany, zwiększając przeżywalność jednostek i pomaga utrzymać koherencję (co działa szczególnie dobrze jeśli oddział jest wyposażony w boombox), nie wolno też zapominać o jej sporej wartości cechy rzucania która aż prosi się do wykorzystania granatu dymnego czy koktajlu mołotowa (ten niestety trzeba jej zakupić za punkty na dodatkowy ekwipunek). Wardog może być dobrą opcją kiedy nie wykupiliśmy oddziałowi zdolności Zemsta bądź próbujemy obejść kogoś z 2 stron, starając nie tracić się koherencji.

Chemik jest uniwersalnym herosem umiejącym się dostosować do przebiegu sytuacji zapewniając koktajle mołotowa, granaty chemiczne czy granaty dymne w potrzebnym miejscu. Ta uniwersalność czyni go bohaterem, który często gości w mojej rozpisce, kiedy nie wystawiam Gangerów wyposażonych w broń obszarową.

Ostatnim herosem wspierającym jest Kurier. Kurier znajdujący pośrodku oddziału dzięki swojej zdolności może szybko zamienić zacięta broń członka oddziału na inną, jednak w porównaniu z innymi bohaterami Kurier wydaje się najmniej atrakcyjny.

Gładiator jest specjalistą od walki wręcz, który może sporo sporo namieszać jeśli dojdzie do zwarcia. Jest warty rozważenia jeśli gramy przeciwko Borgo, u którego możemy spodziewać się oddziału Szponów. Nie polecam brać Gładiatora mając w rozpisce Maczetę, za dużo specjalistów do walki wręcz jest nie zdrowe (chyba, że uda nam się wystawić na stół 2 Kotłownię i Purchawę w strategicznym miejscu).

## LOKACJE

Teraz czas na kilka ogólnych porad na temat lokacji. Choć poniżej mogłem ocenić jakąś lokację jakoś mało przydatną, być może na twoim stole podczas konkretnej bitwy znajdziesz miejsce gdzie dobre wystawie lokacji będzie czynnikiem bardzo ułatwiającym grę. Tak więc, ten poradnik nie zwalnia od myślenia i analizowania pola bitwy - jest to o wiele ważniejsze jest niż postępowanie według schematu „ta lokacja dobra, a ta zła”.

Lokacja frakcyjna Warsztat umożliwia tworzenie śmieciobroji, co pozwala zaoszczędzić kilkanaście punktów z puli ekwipunku. Jednak każde wyprodukowanie zbroi to akcja, więc nie zawsze będzie wystarczająco czasu aby wykorzystać pełni jej działanie. Cenna dla Gangerów, nie tak bardzo dla Punków ponieważ mają niską budowę i będą szybko umierać. Black Angels mają już śmieciobroje a posiadane akcje powinni wykorzystać aby jak najbardziej zbliżyć się do przeciwnika, a nie dodatkowo opancerzać. Osobiście rzadko wystawiam Warsztat, wybierając lokację uniwersalną w jej miejsce.

Rój szarpników - interesująca lokacja w połączeniu z Gangerami, którzy są w stanie obrzucić przeciwnika mołotowami bez wchodzenia w jego

pole widzenia. Potem możemy dokończyć przeciwnika używając Roju szarpników. Bez broni obszarowej w arsenale lepiej wybrać inną lokację.

Skład opon - Hegemonia stara się podejść jak najbliżej do przeciwnika. Spowalnianie go w większości przypadków nie dużo da, dlatego Skład opon jest raczej mało przydatną lokacją.

Kotłownia -tu sprawy mają się zupełnie inaczej. Darmowy efekt granatu dymnego w dowolnym miejscu (oddalonym o 8 cali) pozwala łatwiej skrócić dystans bez ryzyka zniesienia granatu (o konieczności posiadania go w ekwipunku nie wspominając). Jedną z najbardziej przydatnych lokacji w przypadku gry z Molochem czy Posterunkiem.

Działo śmieciowe – jeśli jest po twojej stronie to dobrze, jeśli nie to źle. Nadaje się do każdej frakcji jednak im wyższe strzelanie tym lepsza skuteczność. Warto wystawić na stół pod warunkiem, że jesteśmy pewni, że uda ma się do niego dobiec.

Purchawa - kiedy Moloch czy Posterunek wystawił się ewidentnie pokazując którą stronę woli, dobrym pomysłem jest rozpoczęcie gry z Purchawą w swojej strefie, bądź nie dalej niż 3 cale od jednostek. Pozwoli im to przebiec dodatkowe 3 cale zbliżając kilka jednostek o wiele bliżej linii środkowej. Dobrze wystawiona Purchawa pozwala też wskoczyć na wyższy poziom co czasami może znacznie zmienić w przebiegu gry.

Jeśli korzystasz z dodatkowych filmowych akcji za 1 punkt akumulatora, przy pomocy Purchawy można wykonać trick znany z „super mario bros”. Podskoczyć na 6 cali w górę i używając efektu „do zobaczenia na dole” skoczyć przeciwnikowi (np. za ścianą) na głowę, traktując go jak grzybka. Szczególnie do tej zabawy nadaje się Pyza na deadline. Z Purchawy można też wykonać 6 calowy ruch jako atak, co może być przydatnym efektem w próbach szarży Maczetą czy Gangerami. 15 cali ruchu przy dojściu do zwarcia? Proszę bardzo.



Stanowisko strzeleckie - stanowi bardzo mocną lokację, jedynym jej minusem jest to, że większy użytek będą miały z niej jednostki Posterunku czy Molocha z powodu większego progu zasięgu. Jeśli już wystawiać to bliżej środka stołu niż w okolicy strefy rozstawiania, bo w przypadku wpadnięcia w ręce wroga może narobić nam dużo problemów. No i nigdy nie wolno pozwolić aby zajął je Luneta (jednostka specjalna Posterunku), wtedy nawet granat dymny przestaje chronić przed otrzymaniem trafienia.

Reflektor - jeśli planujesz umieścić Reflektor na planszy to widocznie musisz mieć konkretne miejsce gdzie chciałbyś go użyć. Podobnie jak ze stanowiskiem strzeleckim, to Posterunek i Moloch zrobi z tej lokacji większy użytek, jednak jeśli postawisz za reflektorem Pyzę albo Koksę możesz spokojnie podświetlać kolejne cele.

Radiostacja - twarde tacy jak Pyza czy Koksę nie mają problemu aby nadawać sygnał, ale wysłanie tam jednego z panczurów aby poświecił się i wysłał kilka razy sygnał jest jeszcze lepszym pomysłem. Ponieważ każda frakcja może dostać się do radiostacji i z powodzeniem nadawać sygnał nie można powiedzieć aby była to jakaś szczególnie hegemońska taktyka. Jeśli jesteś pewien, że uda ci się tam dostać i utrzymać ten punkt jest to warte rozważenia, w innym wypadku Kotłownia przyda Ci się o wiele bardziej.

Lombard - Zdolność zgrana ekipa pozwala na łatwo wycofywać gambe ze środka stołu, ale mimo to wystawianie Lombardu nie wydaje się szczególnie opłacalne, o ile nie nastawiliśmy całej rozpiski głównie na zbieranie gambli.

## LOKACJE FRAKCYJNE INNYCH FRAKCJI

Punkt rezerw - Punkt rezerw zajęty przez liczny oddział posterunku jest ucieleśnieniem koszmaru. Jeśli nie jesteś w stanie się do niego dostać aby go splądrować, najlepiej obrzuć go mołoto-



wami albo omijaj szerokim łukiem. Kilka wrogich jednostek okopanych blisko tej lokacji wbrew pozorom może być dla ciebie wybawieniem, pozwalając zająć inne ważne punkty i zgarnąć gamble.

Termiter- jeśli nie znajdujesz się zbyt blisko (7 cali lub mniej) nie musisz si jej zbyt obawiać. Bumkę można spokojnie zniszczyć jednym strzałem (nawet cegłą), a rzucenie mołotów na miejsce działania lokacji z łatwością zneutralizuje zagrożenie. Bumka detonuje się z efektem grantu lecz z łatwością można wyjść z jej pola rażenia używając całowego przesunięcia.

Kanały - stanowią bardzo dobry punkt ale też pułapkę dla jednostek opuszczających kanały. Znacznik celowania albo koktajl mołotowa z pewnością zniechęci jednostki Borgo do opuszczaniem kanałów. Jeśli znacznika nie ma jeszcze na stole, a wróg zbliża się do Kanałów, uważaj. Zajmuj pozycję za zasłonami i staraj się mieć obstawione przejście znacznikami celowania. Nikt nie chce spotkać Hybryd na bliskim zasięgu, nawet Hegemonia. Kanały mogą być jedna z najniebezpieczniejszych lokacji jeśli zostaną dobrze wykorzystane przez przeciwnika.

## EKWIPUNEK I DUCH GANGU

Z moich doświadczeń wynika, że branie bardzo drogiej broni takiej jak bazooka bądź karabin mija się z celem. Za podobny koszt możemy dostać szeroką paletę ekwipunku dającą większą elastyczność niż liczenie tylko na jeden dobry strzał.

Poza bimbrem i medykamentami obowiązkowo należy wyposażyć jeden ze swoich oddziałów w zdolność zemsta.

Dodatkowe mołotowy, granty dymne czy chemiczne również zawsze się przydadzą. W przypadku niektórych twardych jednostek można pomyśleć o pancerzu albo o śmieciozbroi (Pyza wyposażony w zbroję staje się nieznośnie odporny na rany). Ostatnie punkty polecam wykorzystać na liny lub wędkę w przypadku zbierających gamble (w połączeniu z duchem gangu takim jak Szarańcza czy Zgrana ekipa).

Jednostki wyposażone w pojedynczy pistolet warto obdarować kolejnym co bardzo zwiększa ich szanse trafienia (wyjątek: Pyza, patrz poprzedni poradnik).

Spray stanowi tanie źródło punktów, które może bardzo się przydać jeśli staramy się wygrać przez szybkie zgarnięcie gambli i wycofanie - wtedy każdy punkt się liczy.

Zdolność Szarańcza pozwala szabrować i plądrować za darmo – co szczególnie przydaje w przypadku montera, jednostek wyposażonych w spray albo członków oddziału posiadających wędkę. Warto kupić tę zdolność tylko dla jednej jednostki, która będzie zajmować się zbieraniem i trzymać trochę z tyłu, niż dla całego oddziału.

Barwy gangu zapewniają dodatkowe punkty przy okazji zdobywania innych punktów, jednak koszt zdolności jest zbyt wysoki aby mogła ona realnie konkurować z resztą sprzętu.

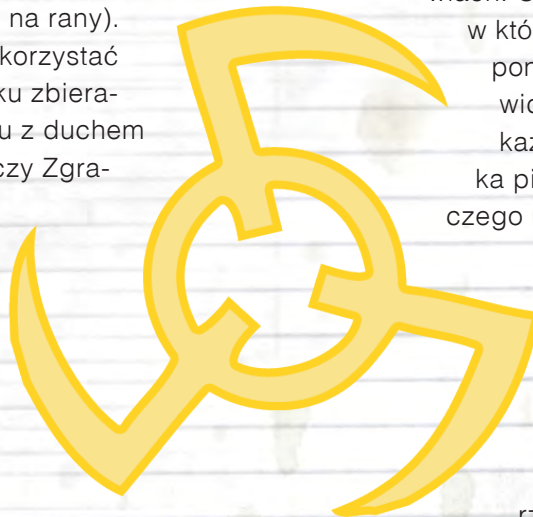
W większości przypadków broń do walki wręcz powinna być kupowana na końcu, jeśli starczy punktów. Najpewniejszym rodzajem broni są gazurki łączące niski koszt (15 pkt za sprzęt dla całego oddziału) z wysoką efektywnością w przypadku walki z nieuzbrojonym przeciwnikiem.

## KILKA SŁÓW NA KONIEC

Czynnik chaosu jest zawsze obecny, jak to bywa na post-apokaliptycznych pustkowiach. Uczestniczyłem w bitwach, w których najemnik przeżył ponad 8 trafień i ciągle żył, ale widziałem też jak pół żywy karnodzieja położył najemnika pierwszym strzałem. Jedyne czego można próbować to dostosowywać się do nagłych zmian jakie mają miejsce na stole i nie tracić ducha kiedy jednostka, która powinna wygrać jakiś pojedynek pada martwa po pechowym rzucie. Lekarstwem na ryzyko jest atakowanie przeciwnika kiedy nie jest w stanie się nam odgryźć - przez rzucanie lobem, a czasami zwykłe unikanie walki i skradanie się. Dlatego staraj dawać sobie dużo możliwości do kombinowania przy kreacji rozpiski.

Jednak kiedy znudzisz się już kombinowaniem i nadarzy się okazja, dopadnij przeciwnika i pokaz mu, kto jest prawdziwym królem postapokaliptycznych pustkowi. Nikt nie zrobi tego lepiej niż armia Hegemonii.

Do następnego!





## TURNIEJ W SKLEPIE GAMEKEEPER

WYNIKI TURNIEJU W RZESZOWIE Z 16.02.2013:

1. Hubert Celuch "Hubby" - 36 pkt. (w tym 3 pkt. za modelarkę)
2. Marcin "Aramir" - 35 pkt. (brak pkt. za modelarkę)
3. Marcin Zaręsbki - 29 pkt. (w tym 3 pkt. za modelarkę)
4. Emilia Obarzanek "Emi" (w tym 3 pkt. za modelarkę)



## ZAGRAJ W SKLEPIE PRYZYSTAŃ

Łódź, Narutowicza 42  
<http://przystan-lodz.pl/>



# KALEJDOSKOP



INTEL EXTREME MASTERS, KATOWICKIE ŚWIĘTO E-SPORTU, NA KTÓRYM DZIELNIE BRONILIŚMY HONORU GIER BEZ PRĄDU



IEM, TŁUMY W SPODKU



CO RANO, TRZYMAJĄC KCIUKI, SPRAWDZAMY, JAK W GÓRĘ PNIE SIĘ NASZ ROBINSON



A TAK W ROBINSONA GRAJĄ... W BRAZYLII



E-HEX ZRECENZOWANY W MAGAZYNIE „WIRED”



TARGI W NORYMBERDZIE: PEGASUS SPIELE ZAPOWIADA NIEMIECKIEGO ROBINSONA



MAŁA, SPRYTNA DRUKARECZKA, KTÓRA OŻYWIA POSTACIE Z HEKSÓW FIGURKA JAREMY