

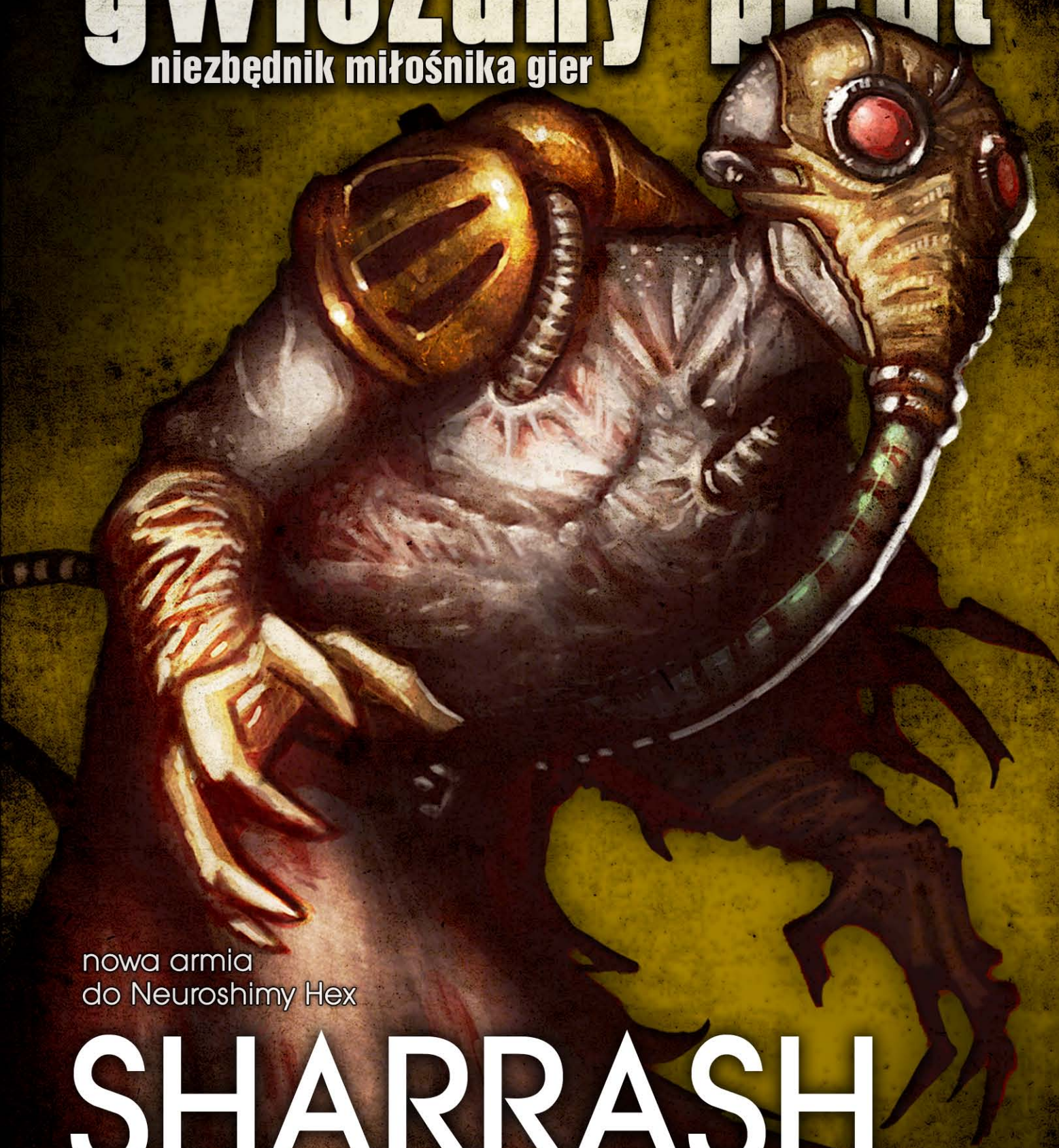


GRY PLANSZOWE
FABULARNE I BITEWNE

NR 59. KWIECIEŃ-MAJ 2013

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika gier



nowa armia
do Neuroshimy Hex

SHARRASH

A TAKŻE: NST: MOLOCH - PORADNIK | NST: SKOPER
HEXOGŁÓWKI | X-LECIE ZOMBIAKÓW | FELIETONY

NOWA GRA KARCIANA NA MECHANICE
PRZEBOJOWEJ GRY RESISTANCE

DON ESKRIDGE
Avalon
RYCERZE KRÓLA ARTURA



WWW.PORTALGAMES.PL



SPIS TREŚCI

GRY PLANSZOWE:

4 NEWSY

6 CHOMIKI KONTRATAKUJĄ

10 GALERIA SHARRASH

12 HEXOGLÓWKI

14 X LAT Z ZOMBIAKAMI

18 TA GRA JEST NIEZBALANSOWANA

20 NOWE ILUSTRACJE

NEUROSHIMA RPG:

23 TRZY WARSZTOWY BOHATER
NIEZALEŻNY

27 JUBILEUSZOWY AGREGAT

FELIETONY:

34 TO DOPIERO JEST HISTORIA!

35 ZAMIENIŁEM PRZYJEMNY WEEK-
END...

37 SĄ NA ŚWIECIE LUDZIE...

NEUROSHIMA TACTICS:

37 TURNIEJ NST

38 PORADNIK: MOŁOCH

41 SKOPER

44 O ŚWIECĄCYCH SENSORACH

KONWENTY:

47 RAFINERIA

48 PYRKON

49 GROJKON

DODATEK:

52 SHARRASH TŁO FABULARNE

NA OKŁADCE:
MUTANT SHARRASH
ILUSTRACJA: MATEUSZ BIELSKI



GROJKON 2013



HEXOGLÓWKI



SHARRASH - NOWA ARMIA



SKOPER



JUBILEUSZOWY
AGREGAT ALIGIERSKIEGO

WSTĘPNIAK

Przyszło nam się strasznie naczeakać na ten numer Pirata. Postanowiliśmy bowiem 'powrócić do formatu dwumiesięcznika. Przy obecnym trybie prac w redakcji, by przeznaczyć niezbędnych kilka dniówek na pismo, które jest naszym prezentem dla fanów, musimy nieco zwolnić. Zatem zwalniamy, by wciąż być dla Was: bez okrojonej formy, bez materiałów sporządzanych na chybcika, z tym samym stężeniem mięsa w mięsie.

Jestem świeżo po Grojkonowych obchodach 10-lecia uniwersum Neuroshimy. Polecam zatem szczególnie agregatową przygodę. Tym razem Rudolf Aligierski nawiązuje do jubileuszu gry i śpieszy z propozycją dla naprawdę doświadczonych postaci. Takich, które - być może - pierwsze pedeki zarobiły jeszcze w 2003 roku.

Tych, którzy nie mogli gościć w Bielsku-Białej (i których ominął smakowity, toksyczny tort), zapraszam już teraz na warszawski Polcon. Przygotowujemy dla Was kolejne neuroshimowe świętowanie!

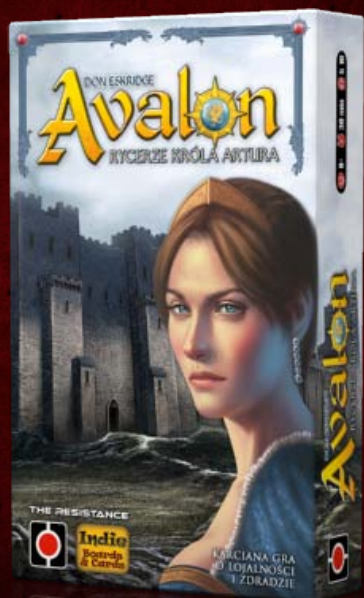
To w końcu sierpnia. Tymczasem zaś mamy maj... i cały numer dla Was. Miłej lektury i jeszcze fajniejszych rozgrywek!

Rafał Szyma

newsy

AVALON!

W czerwcu do sklepów trafi gra karciana Avalon, siostra świetnie przyjętego w Polsce Resistance: Agenci Molocha. Resistance sprzedał się w Polsce już w ponad 3000 egzemplarzy, liczymy, że Avalon spotka się z równie ciepłym przyjęciem – podstawowe reguły są takie same, zmienia się nieco rzecz z kartami intryg (zostały zastąpione zdolnościami poszczególnych postaci). W maju na naszej stronie pojawi się wiele informacji na temat gry.



VIDEO INSTRUKCJE

Wraz z tegorocznymi premierami wprowadziliśmy dużą nowość – każda gra Portalu ma instrukcję w pudełku oraz video instrukcję dostępną na kanale vimeo. Pierwsze dwie video instrukcje (Sharrash oraz Zombiaki) odnotowały ponad 1000 wyświetleń.

NASZE KSIĄŻKI NA CDP.PL

Wprowadziliśmy ofertę Neuroshimy i innych naszych podręczników w formacie PDF do jednego z największych sklepów poświęconych tej formie dystrybucji – czyli CDP.pl. Od teraz możecie kupować nasze dodatki i gry w formie cyfrowej! Ha!

POWRÓT KIEDY ROZUM ŚPI

W kwietniu zapowiedzieliśmy dodruk gry Kiedy Rozum Śpi - rewelacyjnej gry fabularnej, która w 2009 roku otworzyła całą listę gier Indie wydawnictwa Portal. Podręcznik trafi do sprzedaży w maju.

POWRÓT ROBINSONA

Po dwóch miesiącach przerwy Robinson Crusoe wraca na sklepowe półki. Dodruk ma zmienione wymiary pudełka oraz poprawiony błąd na czterech felernych kartach z pierwszej edycji. Poprawiona została też instrukcja, którą zaktualizowaliśmy o powstały od czasu premiery FAQ.



STANDARYZUJEMY!

Ogłosiliśmy standaryzację pudełek naszych gier – od 2013 roku przechodzimy na 3 stałe wymiary pudełek, odpowiednio dla karcianek będzie to pudełko znane np. z Konwoju, dla większych karcianek będzie to pudełko znane z 51. Stanu, a dla dużych gier planszowych będzie to duże kwadratowe pudło – takie jak pudła gier Osadnicy z Catanu, czy Wsiąść do pociągu. Szczegóły oczywiście na naszej stronie internetowej.

PRZEDSPRZEDAŻ ZOMBIAKÓW

W kwietniu przeprowadziliśmy niezwykłą akcję związaną z przedsprzedażą Zombiaków – wzorzona na Kickstarterze akcja zawierała różne wersje zakupu (sama gra, kubek, koszulka) oraz różne bonusy za ogólną ilość zamówień – łącznie z tej formy zakupu skorzystało 38 maniaków Zombiaków, spośród których rozlosowaliśmy trzy osoby, które otrzymały swoje zamówienie gratis. Kolejna równie bogato przygotowana oferta już wkrótce, przy okazji premiery Avalonu!



ROBINSON NOMINOWANY

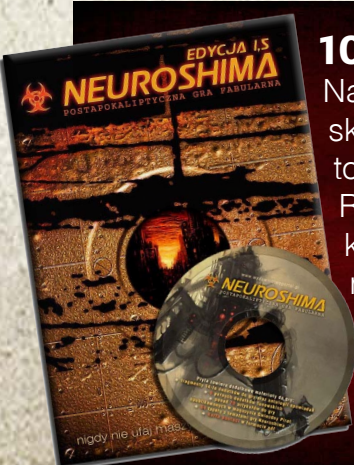
Robinson Crusoe otrzymał dwie nominacje do nagrody The Dice Tower Award przyznawanej przez amerykański największy podcast The Dice Tower. Robinson został nominowany w kategorii Najlepsza gra roku oraz Najbardziej klimatyczna gra roku.

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH ŚWIĘTUJE 10 LECIE ZOMBIAKÓW

Do najnowszego numeru magazynu Świat Gier Planszowych dołączyliśmy dwie karty do Zombiaków – talia ludzi wzbogaca się o kartę Ptasia grypa, a talia zombich o kartę Resorak. Świat Gier Planszowych można kupić w salonach Empik, Kolporter oraz w dobrych sklepach z grami.

10 LAT NEUROSHIMY

Na konwencji Grojkon w Białym Białej rozpoczęliśmy świętowanie 10 lecia Neuroshimy RPG. Z tej okazji odbył się koncert projektu Dead Factory, spotkania z twórcami neuroshimowej linii oraz przyjęcie z radioaktywnym tortem!



telegraf

Na stronie Portalu opublikowaliśmy plik PDF z fabularnym opisem armii Sharrash;

Poszukujemy Mistrzów Gry do Kiedy Rozum Śpi do realizacji pewnej ciekawej akcji promującej ten tytuł;

Każdy MG, który prowadził na Grojkonie Neuroshimę otrzymał od Portalu w prezencie dodatek do Neuroshimy – tak oto świętujemy 10lecie!

Walec codziennie biega 20 km dla dobrej kondycji. Multi przebiegł raz, 5 km i zemdał;

Videocast TableTop opublikował obłądną relację z rozgrywki 4 pań i 1 pana w Resistance! Polecamy!! <http://tabletop.geekandsundry.com/view/the-resistance-felicia-day-allison-scagliotti-ashley-clements-and-amy-okuda/>

W ciągu ostatnich 8 tygodni Trzewik zrobił nieco ponad 8600 km, odwiedzając między innymi konwenty w Niemczech, Włoszech, Francji i debiutując jako nieco strwożony pasażer linii lotniczych ;)

Scorn odnotował w kwietniu dwa turnieje po Polsce ze swoim projektem muzycznym Dead Factory. Kto był na koncertach? Podobało się?

CHOMIKI KONTRATAKUJĄ

TEKST: MICHAŁ ORACZ
ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI

Pierwsza wersja heksowej frakcji Sharrash powstała w 2007 roku, podobnie jak Gas Drinkers, Lodowi Troglodyci, sterta Bohaterów Do Wynajęcia i kilka innych. Po sześciu latach w końcu Sharrash ujrzała światło dzienne, z tym, że ...tak naprawdę są to przeszlifowani od podstaw Lodowi Troglodyci. Ale zacznijmy od początku.

Sharrash 2007, nazywany przez ówczesnych testerów i fanów NS Hex „chomikami” (z powodu moich niezbyt trafionych ilustracji do wersji testowej, w zamierzeniu przedstawiających dwunożne cywilizowane szczury), była armią całkiem solidnie wnerwiająca przeciwnika.

Cechą Sztabu był po prostu Ruch.

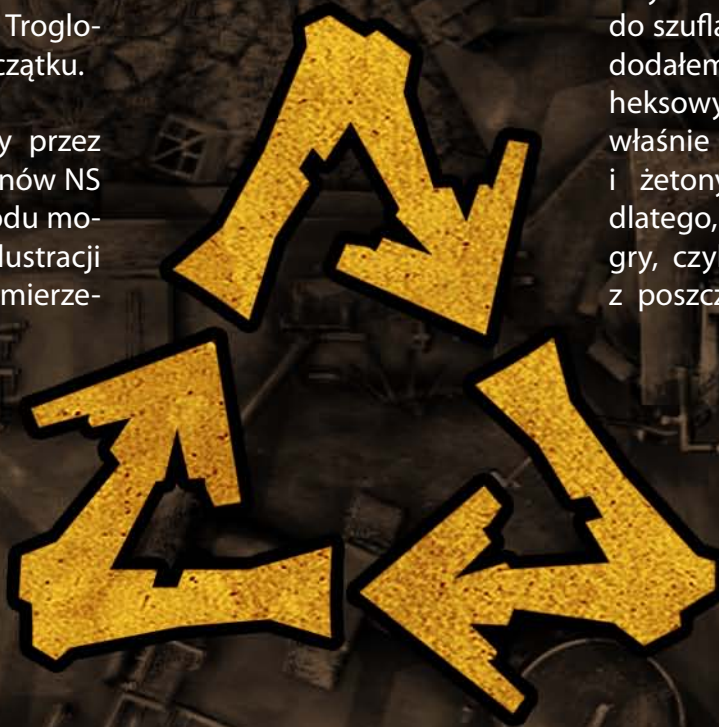
Raz na turę Sztab mógł się przesunąć o jedno pole – miłe, nie powiem, choć obarczone karą – w tej samej turze nie można było wystawiać na planszę żetonów.

Do tego dochodziło kilka żetonów natychmiastowym z tzw. Tunelem, który umożliwiał Sztabowi lub dowolnej jednostce „teleportować się” na dowolne puste pole.

Do tego cały stos modułów spowalniających przeciwnika, żetony Odpychania, Przyciągania, Ruchu. Do tego szybkie, z lekka wygię-

te i do tego mobilne Wojownicze Szczury Ninja (np. jednostka z ciosem za 2 i inicjatywą 3 oraz 2).

W herbie, jak zostało do dziś, symbol recyklingu.



Nikt tej armii nie polubił, mimo moich zapewnień, że balans będzie dopiero opracowywany.

(Bo zawsze przy tworzeniu nowych armii kieruję się zasadą: na pierwszym miejscu grywalność, na drugim fabuła, na trzecim balans – nie dlatego, że balans jest najmniej ważny, przeciwnie, ale dlatego, że to ostatni etap, gdy reszta hula już znakomicie, gra się przyjemnie, jest kombinowanie, są wybory, są emocje oczekiwania na rzadkie żetony, jest granie

statystyką, jest składanie kombinacji, a wszystko to jeszcze „tylko” nie działa).

I pewnie nie chodziło też o śmieszne ilustracje.

Gdy na długi czas „chomiki” trafiły do szuflady i pokryły się kurzem, dodałem do swoich świętych heksowych zasad kolejne, w tym właśnie „Uważać na mobilność i żetony natychmiastowe”, a to dlatego, że mocno omijają sedno gry, czyli stopniowe budowanie z poszczególnych żetonów większej, działającej struktury na planszy i dawanie przeciwnikowi czasu na reakcję, gdy w tej strukturze pogmeramy.

Chomiki zdechły w końcu gdzieś w tej szufladzie, lata minęły, Stalowa Policja oraz stworzony przez Rustana Dancer ukazały się w małych pudełeczkach i nadszedł czas, by znowu zajrzeć do szuflady, poszperać w nowych i starych projektach. A przyznam, że do tych starych projektów mam sentyment.

W tym czasie kilka razy przy okazji heksowych turniejów i planszówkowych konwentów zabrałem ze sobą do mikroprezentacji testowe wersje Gas Drinkers i Lodowych Troglodytów. Troglodyci wzbudzali mocne zainteresowanie. Padło więc na nich.

Lodowi Troglodyci, czyli część mieszkańców postapokaliptycznej Kanady, zdegenerowana do poziomu człowieka pierwotnego, żyjąca w prymitywnych wioskach i namiotach wśród zaśnieżonych lasów. W herbie maczuga spreparowana z wielkiej kości. Na ilustracjach coś pomiędzy niedźwiedziami, Potworem z Bagien a Rosjanami z północy. Czyli już ciekawie.

Najciekawsza zaś była tu cecha Sztabu: raz na turę możesz pociągnąć i wystawić obok Sztabu DODATKOWY żeton. Podobna cecha pojawiała się jeszcze na kilku żetonach Gniazd, co sprawiało, że czasem grający Troglodytami gracz wystawiał co turę nawet 5 żetonów. Dlatego też, gdy szybko i co chwilę kończył się stos żetonów Lodowych Troglodytów, wyjątkowo zamiast Ostatniej Bitwy po prostu przetasowywało się odrzucone żetony i grało dalej.

Troglodyci nie mieli ani jednego żetonu Bitwy. Po co, skoro co chwilę zapełniali planszę?

Wśród ich wojowników pojawiał się walący dookoła na oślep Berserker, raniący tak wrogów, jak i swoich.

No i zaczęły się Testy Na Poważnie. Armia po latach wypoczynku na ławce rezerwowej ma iść do druku, więc koniec z przymrużeniem oka na to, co działa średnio, na minusy „do poprawienia w przyszłości” i tak dalej.

Testy Na Poważnie to jakby remont generalny, nie ma tu miejsca na litość i sentymenty, czasem polega to na wymianie zarówno silnika, jak i karoserii, więc po zakończeniu okazuje się, że nie po-

zostało nic z tego, co było. Ale ma jeździć i tyle.

W Testach Na Poważnie z Troglodytów (po wielkich bojach i dziesiątkach prób rozwiązania problemu) wyleciała najpierw cecha Gniazda. Serce armii i podstawowy pomysł. Gdy działała wystarczająco mocno, zapełniała planszę. Gdy zapełniała planszę dobrymi jednostkami, następowała masakra. Gdy zapełniała planszę średnimi i słabymi jednostkami, armia była nudna. Cecha wyraźnie zamulała armię, choć pozornie wydawała się świetna. Wyleciała. Może wróci jeszcze w naprawionej postaci w przyszłości, przy okazji frakcji o roboczym kryptonimie „zombies” lub „death breath”.

A gdy wyleciały już Gniazda, dalej poszło z górki.

Po miesiącu „testów” w końcu pojawił się doszlifowany i już w miarę działający twór: Sztab potrafiący odpychać, moduły przekazujące dalej (niczym kabel)

swoje cechy do podłączonych jednostek, Podziemia dające mobilność wszystkim wokół, móżdżerze, jad, Dziura wciągająca przeciwników i mnóstwo wojowników kamikadze. I już w tym momencie widać było jak na dłoni, że podczas etapu „zapomnij o fabule, ma działać i basta” armia przestała być Lodowymi Troglodytami, za to zaczęła przypominać raczej ...Sharrash.

Do testów zewnętrznych poleciała już jako Sharrash.

Zapomniał o fabule, dobre sobie. Cóż. Wziąć fabularne tło, dopasować do niego żetony, zbalansować – żaden problem, by właśnie w ten sposób tworzyć nowe frakcje. Jednak to zakłada kompromisy podczas wyrzucania wielu pomysłów, które „co prawda nie pasują grywalnie”, ale za to „bardzo pasują fabularnie”.

Kompromisy podczas testów i przeróbek są niestety bardzo szkodliwe.



W grze to właśnie grywalność jest dla mnie najważniejsza - resztę można dopasować, nie odwrotnie. Nigdy nie dam cechy „latania” tylko dlatego, że tworzę armię samolotów. Każda cecha musi pasować do mechanizmu grania tą frakcją, wypełniać lukę mechaniczną, łączyć jakiś brak, dawać większy wybór czy możliwość

kombosowania, a nie tylko pasować fabularnie albo estetycznie albo do jakichś tam pierwotnych założeń i pomysłu. To moje przekonanie i tego się trzymam.

Etap testów i przeróbek to trochę jak gotowanie zupy – trochę pieprzu, trochę soli, trochę czegoś tam, nie wiem, nie znam

się na zupach, ale na armiach do Hexa tak. Czasem potrzeba jednego Odepchnięcia, bo wiem, że brakuje, to znów potrzeba jednego „przebiegłego” żetonu, żeby cały czas straszył przeciwnika („w końcu się wylosuje”), albo żeby to nam dawał nadzieję na wyjście z impasu (np. Snajper), czasem dany żeton musi występować gęsto, żeby porządnie zaciążyć na armii, inne występują rzadko, jak element przygodowy albo bohaterowie z imieniem. Dlatego koniec przeróbek i testów jest dość nieprzewidywalny - i tak z Troglodytów powstało znowu Sharrash.

Kolejna połowa cech i pomysłów wyleciała na etapie testów zewnętrznych: Sharrash musi być bardziej mobilne! Za dużo kamikadze, wszyscy się wnerwiają! Nie rozumiemy działania Podziemii, o co chodzi? Odpychanie przez Sztab jest do dupy! W ogóle nie korzystamy z cechy połączonych Modułów... I tak dalej. Jeśli jeden gracz skarży się na coś, a inni nie, to sygnał jest słabutki. Jeśli wszyscy jednogłośnie chcą coś wyrzucić albo dodać czy zmienić, to ważny komunikat. Z posłanej do naszej grupy testerów Sharrash wersji F do wydrukowanej finalnie Sharrash wersji J została



połowa pierwotnych cech i pomysłów. Jak wygląda teraz, wie każdy zainteresowany.

Na końcu została sprawa ilustracji. Piętno dwunożnych zabawnych chomikopodobnych (czy też skavenopodobnych) szczurów ciągnęło się za nami już od ilustracji w podręczniku podstawowym do Neuroshimy rpg.

Sprawa pogłębiła się przy okazji nawiązującego do Sharrash dodatku „Zabić szczura”. Powiedziałbym, że byliśmy o krok od zrobienia z Sharrash komedii czy pastiszu, ale niestety, krok ten właśnie wtedy zrobiliśmy.

Teraz, przy heksowym Sharrash, nadarzyła się okazja do wyprostowania choć trochę wizerunku postapokaliptycznej tajemniczej anomalii, czyli rozwiniętych, choć całkiem nieludzkich „myślących szczurów”. Biegające w habitach dwunożne stworki z „O czym szumią wierzby” to nie był szczyt marzeń w tym temacie. Dlatego każda grafika musiała tu zostać szczególnie przemyślana i wspólnie, w gronie Neuroshimowców omówiona – i tak zdecydowaliśmy się pokazać raczej potworne dwunożne istoty, ekstremalnie zmutowane, bardziej na kształt

potwornego superszczura ze „Split Second”, a „zabawne mordki” przesłoniliśmy maskami i goglami. U niektórych być może operacyjnie skrócone szczurze noski zamknięte są za pancerzem, by ukryć przed ludźmi swoją odmienność. Do tego bestie – ogromny, opasy szczur bardziej przypominający wilkołaka, czy inne, hodowane w podziemnych laboratoriach w jednym egzemplarzu bestie.

Do tego szczury. Po prostu brudne, małe szczury w hurtowych ilościach, biegające na czworaka. Zwykle szczury, ale jednak posłuszne, kierowane przez rozwiniętych Sharrashowców, wysyłane na misje samobójcze. Tsz-

czące dziwne urządzenia, ładunki wybuchowe, prostą do uruchomienia broń przygotowaną przez jajogłowych.

Do tego ludzie – również zmutowani i również posłuszni zmutowanym szczurzym telepatom, niewolnicy pracujący bezwolnie pod ziemią na chwałę symbolu recyklingu.

O tym odświeżonym, bardziej ponurym Sharrash mam nadzieję napiszemy jeszcze w jednym z dodatków do fabularnej Neuroshimy.

Póki co, mam nadzieję, że sprawdzą się w boju na planszy Hexa.



GALERIA SHARRASH



bestia



bomba



moździerz



mutant

ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI



szczury



plaga

MICHAŁ HERDA HEXOGŁÓWKI

#003

UŻYJ MAKSYMALNIE 3 Z 5 DOSTĘPNYCH ŻETONÓW, BY WYGRAĆ NOWYM JORKIEM. PO UŻYCIU OSTATNIEGO WYBRANEGO ŻETONU ROZPATRZ OSTATNIĄ BITWĘ. HEXOGŁÓWKA UWAŻANA JEST ZA ROZWIĄZANĄ, JEŚLI PO OSTATNIEJ BITWIE, TWÓJ SZTAB POSIADA WIĘCEJ PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI NIŻ PRZECIWNIKA.



NOWY JORK: 5
MOŁOCH: 8

OBŁĘŻENIE

OTOCZYŁY NAS, DIABELSKIE BŁASZAKI, NAPIERAJĄ Z KAŻDEJ STRONY. ALE NIE PODDAŁY SIĘ, POKAZALIŚMY IM, ŻE NOWY JORK JEST JAK TWIERDZA. ODBUDOWALIŚMY SIĘ Z GRUZÓW, A TERAZ MIELIBYŚMY PŁASZCZYĆ SIĘ PRZED JAKĄS KUPĄ ŻELASTWA? NIE BĘDZIE MOŁOCH PŁUĆ NAM W TWARZ. PRZEGUPOWAĆ SIĘ, WYPCHNĄĆ ICH NA PRZEDMIEŚCIA. JESZCZE IM POKAZEMY!

10 LAT Z ZOMBIAKAMI



TEKST: IGNACY TRZEWICZEK
ILUSTRACJE: PAWEŁ MIEDŹWIŃSKI, MATEUSZ BIELSKI

NUDNE POPOŁUDNIE Z KSIĄŻKĄ...

Historia zaczyna się gdzieś pod koniec 2002 roku. Jest spokojne leniwe niedzielne popołudnie, siedzę u teściów na rodzinnym obiedzie i nudzę się jak mops. Nie żebym był zaskoczony. Co to to nie. Ba, jestem nawet przygotowany. Wyciągam z plecaka podręcznik do zakupionej kilka dni wcześniej gry fabularnej All Flesh Must Be Eaten i zaczynam czytać o zombich.

Nie wiedząc kiedy pojawia się w mojej głowie pomysł na pojedynek zombich i ludzi. Jest rok 2002, w Polsce nie ma gier planszowych, nie ma Rebeli, nie ma Galakty, nie ma na rynku żadnej gry planszowej. W sklepach z grami niepodzielnie królują gry fabularne, bitewne oraz karcianki kolekcjonerskie, Magic: the Gathering, czy Legend of the 5 Rings. Nie mam pojęcia o grach planszowych, lecz biorę długopis, zeszyt i rysuję – opierając się na tym co znam, czyli ni to grę bitewną (zombi przesuwały się tu do przodu jak w grach bitewnych), ni to grę karcianą (gracze zagrywają karty, trochę jak w Magicu).

Tamtego popołudnia powstaje zarys gry. Jeden z graczy wystawia zombich i przesuwa ich do przodu, a z drugiej strony gracz zagrywa karty by zabijać te zombi.

Kilka dni później przynoszę to do Firmy, pokazuję reszcie zespołu. Gra wciąga nas bez reszty.

BALANS RODEM Z CHIŃSKICH FABRYK

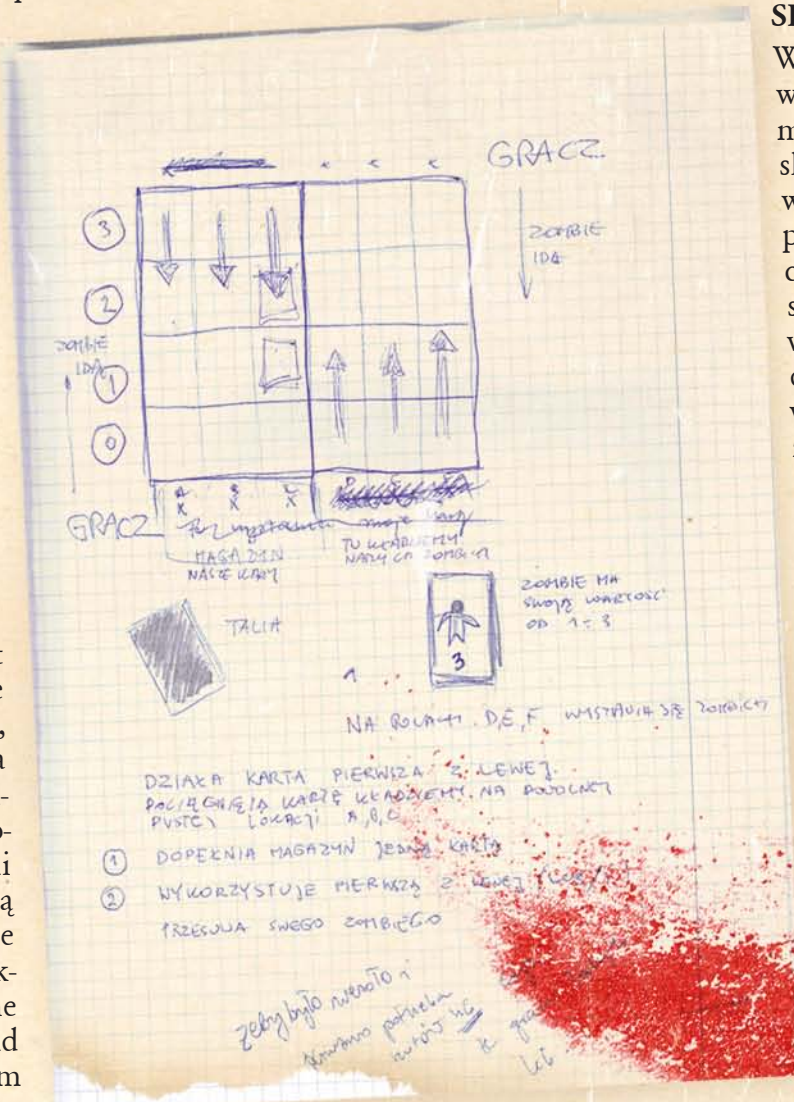
W roku 2002 siedziba wydawnictwa Portal mieściła się na zapleczu sklepu z grami Avalon w Zabrze. Do testów zaprosiliśmy Adama Mnicha, kierownika tego sklepu. Siedział z nami w redakcji i grał, sprawdzaliśmy różne karty, warianty reguł, Adam znał zarówno Warhammer Battle, jak i Magic: the Gathering, dwie najważniejsze gry tamtych czasów w Polsce, dzielił się z nami swoim doświadczeniem i pomysłami.

W końcu, po kilku tygodniach tworzenia kart gra była gotowa. Trzeba było ją „tylko” zbalansować.

Nie korzystaliśmy z programów komputerowych, nie korzystaliśmy z google docs, nie korzystaliśmy

z dziesiątków testerów rozsiadanych w klubach gier w całej Polsce. Tego wszystkiego w roku 2002 po prostu nie było.

Mieliśmy za to sklep Avalon, sklep, w którym dzień w dzień przesiadywało kilkunastu ma-



Wielka mi filozofia, co?

W domu wycinam karty, bazgrołę na nich napisy, wymyślam sobie, że zombi mogą mieć różną siłę, i strzały mogą być różne, i że ludzie budują zasieki, a zombi mają żywe tarcze, i tak krok po kroku powstają dwie talie.

niaków Magica, czy to wagarowiczów, czy pilnych uczniów – sklep zawsze był pełny. I zawsze, dzień w dzień Adam Mnich, szef sklepu zmuszał klientów do gry w prototyp Zombiaków i notował wyniki. W ciągu kilku tygodni balansowania rozegrano kilkaset partii. Momentami sklep Avalon przypominał chińską fabrykę. Talie kart na każdym stoliku i młodzież grająca do upadłego...

PIERWSZE WYDANIE

Nie mieliśmy ani odpowiedniej wiedzy, ani nie mieliśmy wystarczających środków, by Zombiaki były wydane profesjonalnie, drukowane w porządnej drukarni, na papierze karcianym, z owijką, z wszystkim tym, co dziś, w 2013 roku jest normą. Pierwsze Zombiaki wydrukowane na zwykłym papierze kredowym, z ostrymi rogami, którymi można było sobie zrobić krzywdę, z brzydką, czarno-białą instrukcją...

A jednak gra przyjęła się. Gracze z całej Polski ruszyli do sklepów i ani się obejrzelśmy, nakład się wyczerpał. Było to coś nowego, coś niezwykłego, coś, czego w polskich sklepach z grami w tamtych czasach nie było. Gra karciana za 30 złotych, gra nie bitewniak, gra nie CCG, gra nie RPG. Coś nowego. Szał Zombiaków opanował polskich graczy...

ZAGADKA MAŁEGO WYDANIA

Lata 2002 czy 2003 to czasy konwentów RPG, czasy kiedy jeszcze nie istnieją Games Roomy, konwenty organizowane są w szkołach, gdzie uczestnicy grają w gry fabularne i nocują w salach lekcyjnych. Specyfika tamtych

czasów sprawiła, że zrobiliśmy drobną zmianę – dodruk, nowe wydanie Zombiaków miało o połowę mniejsze karty dzięki czemu rozgrywkę... można było przeprowadzić na szkolnej ławce.

Szalone? Po trosze. Lecz sprawdziło się wyśmienicie – turnieje organizowane na konwentach wyglądały imponująco – szereg ławek szkolnych i przy każdej dwóch przeciwników.

Dziś po latach to rozwiązanie wydaje się fatalne, lecz wtedy sprawdziło się wyśmienicie, gra była kompaktowa, można było zagrać dosłownie wszędzie, na byle kawałku stołu.

A dla Portalu... Cóż, dla nas to był zysk, mniejsze karty, mniejszy koszt produkcji. Nie narzekaliśmy. W tamtych pionierskich czasach każda oszczędzona złotówka była dla nas na wagę złota. Dopiero zaczynaliśmy swoją wydawniczą przygodę, pieniędzy było tyle co kot napłakał, rynek dopiero powstawał, przy życiu utrzymywała nas pasja i szaleństwo, bo z tych złotych zarabianych na Zombiakach wyżyć się jeszcze nie dało.

Z drukiem małych kart w ogóle była ciekawa historia, bo nigdy, ale

to nigdy nie zgadzały się ilości wydrukowanych kart. Zamawialiśmy dodruk 500 talii, otrzymywaliśmy 650. Zamawialiśmy dodruk 750 talii, otrzymywaliśmy ich 1100. Zawsze było tego fizycznie więcej niż na fakturze, zawsze coś się drukarzowi pomierdało i wydrukował więcej niż chcieliśmy. Nadprogramowe egzemplarze przez lata były nagrodami na konkursach, konwentach, przekazywane sklepom na potrzeby demo gier, pomagało to mocno i skutecznie promować grę. Jak to możliwe, że za każdym razem drukarnia dawała nam ich więcej niż chcieliśmy, do dziś nie wiem.

WYDANIE WSPÓŁCZESNE

W roku bodaj 2010, kiedy Portal dorósł, okrzepł, a rynek gier w Polsce w końcu można było nazwać rynkiem, Zombiaki wciąż sprzedawały się jak szalone. Na rynku były takie hity jak Osadnicy z Catanu, Neuroshima Hex, Fasolki, a



ZOMBIAKI



jednak Zombiaki, mimo upływającego czasu wytrzymywały starcie z konkurencją, wciąż były popularne, wciąż robiliśmy kolejne dodruki.

W 2010 zapadła decyzja, by wydać sequel, grę Zombiaki 2: Atak na Moskwę, którą od wielu miesięcy miałem rozpisaną i testowaną z przyjaciółmi. Do druku powędrowały Zombiaki 2: Atak na Moskwę, sprzedaż była niesamowita, fani, którzy od lat zagrywali się w „jedynekę”, teraz z chęcią sięgnęli po drugą część.

Co ciekawe, w ogóle nie wpłynęło to na sprzedaż „jedynek”. Zwykłe Zombiaki nadal były popularne, nadal gracze chcieli w nie grać. Przy kolejnym dodruku postanowiliśmy, że czas małych kart rodem z 2003 już dawno minął. Zombiaki trafiły do Trefla i zo-

stały wydrukowane tak jak przystało. Klasyk otrzymał może nie nowe szaty, ale na pewno nową jakość...

WYDANIE JUBILEUSZOWE

O tym, że Zombiaki będą miały w 2013 roku dowiedziałem się przypadkowo, podczas rozmowy z jednym z fanów Portalu. Zupełnie, ale to zupełnie nie zdawałem sobie sprawy, że mija już dziesięć lat.

W 2003 roku nie miałem telefonu komórkowego, ani nie wiedziałem co to jest Wi-fi, nie było gmail, ani nie było Twittera, nie było Kickstartera, Czech Games Editions, a firma Fantasy Flight Games raczkowała i zaczynała wydawać swoje pierwsze gry.

Dziesięć lat temu stworzyłem Zombiaki. I do dziś gra ma się do-

brze. To absolutny fenomen, niewiarygodne osiągnięcie, by przez 10 lat być non stop w sprzedaży.

Dlatego świętujemy, dlatego postanowiliśmy urządzić Zombiakom urodziny, na jakie zasługują.

Duże, eleganckie pudełko, 16 nowych kart, kolorowa, elegancka instrukcja zaktualizowana o powstający przez lata FAQ, zestaw żetonów, by nie trzeba było zaznaczać ran jednogroszówkami, wszystko jak należy. Wszystko jak przystało na szacownego jubilata.

A nawet nieco więcej...

SMACZKI

Strasznie się tym nowym wydaniem cieszymy. Widać to – mam nadzieję – na każdym kroku. Dostrzeżecie to i na pogryzionej przez zombiego wyprawce z żetonami, i w tym, że opisali ją z każdej strony fani zombich i fani ludzi. Dostrzeżecie to i na samych żetonach ran, z których każdy jest inny, byście raz strzelili w zombiaka, tak, by wypadło mu oko, a raz tak, by odpadła mu ręka. I w nowych tekstach na kartach i w tym, że każdemu zombiakowi nadaliśmy inne imię. I we wkładce na karty, która przypomina barykadę i w filmie instruktażowym, który nakręciliśmy, by łatwiej wam było zacząć grać.

Obracaliśmy tę grę z każdej jednej strony, oglądaliśmy ją i sprawdzaliśmy co tu można dodać, jak sprawić Wam więcej radości, jak pokazać, że to już dziesięć lat, że świętujemy i chcemy byście świętowali razem z nami.

Oddaję w Wasze ręce niezwykłą grę. Prosta karcianka, która powstała dziesięć lat temu i od tych dziesięciu lat sprawia kupę frajdy tysiącom graczy. Życzę jej sto lat. A Wam życzę udanych rozgrywek!

Trefla



IGNACY TRZEWICZEK

ZOMBIAKI

WYDANIE JUBILEUSZOWE



ROZGRYŻ OBRONĘ
LUDZI

LUB

TRZEB SZEREGI
ZOMBIAKÓW

16 NOWYCH
KART

NOWE, ROZSZERZONE
WYDANIE!

WYDANIE

10 LAT Z ZOMBIAKAMI

JUBILEUSZOWE

txt: Uiek

rys: Mateusz Bielski

Paweł Miedźwiński

TA GRA JEST NIEZBALANSOWANA!

Zombiaki – niewielka karcianka, która w tym roku świętuje swoje dziesiąte urodziny. Mała, niepozorna gierka, zamknięta od początku w czarnoczerwonym pudełku z komiksowym zombiakiem na okładce. Pozycja będąca jednym z pierwszych całkowicie polskich tytułów, które pojawiły się w ramach nadwiślańskiego renesansu planszówkowego, a można wręcz powiedzieć, że był to jeden z jeźdźców zwiastujących ten renesans. Przy tym wszystkim jedyna, która nadal jest dostępna w niemalże niezmięnionej formie. Zaraz po premierze pewnie mało kto by wierzył, że coś takiego będzie miało miejsce. Między innymi dlatego, że z wielu stron było ciągle

szły głosy grzmiące „Ta gra jest niezbalansowana!”.

W wielu recenzjach czy wypowiedziach graczy, można było co rusz spotkać się z opiniami, że jedna ze stron jest zbyt silna, a druga w sumie tylko statystuje i patrzy jak zbliża się nieunikniony finał; że jest jedna strategia wygrywająca i w sumie nie ma po co grać. Sęk w tym, że równie często pojawiały się głosy, że zbyt silni są zombie, jak i głosy, iż zbyt silni są ludzie! Nie pokusiłem się nigdy o przeprowadzenie statystyk, ale głosów na każdą ze stron była chyba podobna liczba.

Zresztą nie będę ukrywał, że też należałem do jednego ze „stronnictw”. Moje doświadczenia pozwalały

przypuszczać, że zbyt silne są zdechlaki, a wszyscy, którzy twierdzili inaczej żyli moim zdaniem w głębokim błędzie. Jednak pewnego dnia zagrałem z przyjacielem z Lublina, który powiedział, że ze znajomymi zaczęli w pewnym momencie wymyślać home rules wzmacniające zombich, aby te miały jakiegokolwiek szanse na wygraną. Zdębiałem. Oczywiście musieliśmy rozegrać partyjkę, aby to sprawdzić (niestety poległem, jak i moje zombiaki...).

Właśnie te głosy udowodniły, że **Zombiaki** od początku były dopracowaną grą. Skoro każda ze stron jest przesadzona, to tak naprawdę znaczy to, że obie mają równe szanse na zwycięstwo. Teraz, po tych 10



latach widać, że nie tylko jest to gra zbalansowana, ale po prostu „kawał porządnej gry”. Mało który tytuł na świecie jest w stanie przetrwać w świadomości graczy dłużej niż kilka lat. Jeśli pamięta się o nim po 5, czy 7 latach, można mówić o niemałym sukcesie. Dyszka to już potężny Jubileusz (przez wielkie J!) warty dobrej imprezy!

Zombiaki były jedną z pierwszych gier w mojej kolekcji – do dziś mam swój zgrany egzemplarz, przy których spędziłem kilkadziesiąt (jeśli nie kilkaset) godzin doskonale się bawiąc – świętując wygrane, jak i wkurzając na porażki. Kiedyś nosiłem tę grę ze sobą wszędzie – grałem w szkole, po lekcjach, przed nimi, pomiędzy nimi. Nawet kilka razy w trakcie. Byłem tą grą zauroczony i kiedy ostatnio sobie ją przypomniałem, to wszystkie te wspomnienia odżyły, a gra nadal sprawia mi przyjemność. Musicie przy tym wiedzieć, że nie trawię klimatów zombie!

Ignacemu należą się gratulacje za stworzenie tak doskonałej gry. **Zombiaki**, choć teoretycznie powinny się szybko rozpaść (w końcu to chodzące trupy), przetrwały już dekadę. Teraz kolej na ćwierćwiecze!

Dobra, nie traćcie już czasu na czytanie jakiś głupot – siadajcie do gry!



NOWE ILLUSTRACJE



GALARETA



GAZ ROZWESELAJĄCY



CEGLA



CHUCK



JAJNIK



**BETONOWE
BUCIKI**



KULOODPORNY



KOŃ TROJAŃSKI

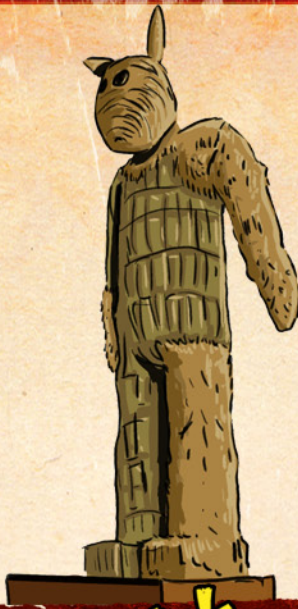


KOT

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK
ILLUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI



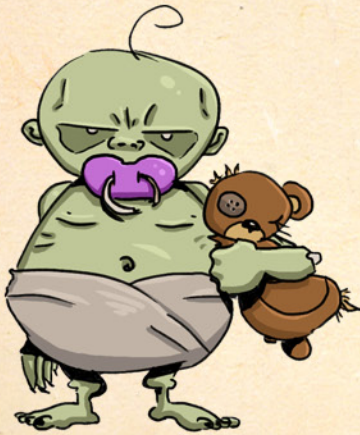
KRYSTYNKA



MIŚ



RESORAK



MŁODY



PAPU



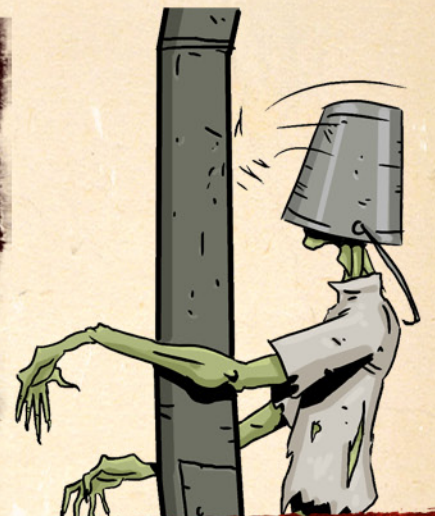
PTASIA GRYPA



SYJANCZYK

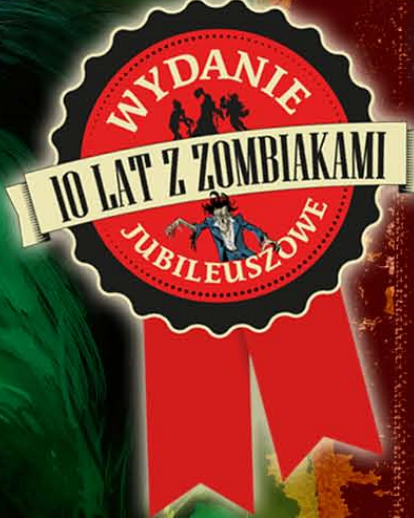


RACA ŚWIETLNA



WIADRO

A GDYBY ZOMBIAKI ILLUSTROWAŁ...
PIOTR FOKSOWICZ



IGNACY TRZEWICZEK
ZOMBIAKI
WYDANIE JUBILEUSZOWE

Z PORTALEM OD 2010 ROKU
ILLUSTROWAŁ M. IN.



51. STAN



NEUROSHIMA HEX



KONWÓJ

TRZYWARSTWOWY BOHATER NIEZALEŻNY

(3WBN)

tekst: Yarin

ilustracje: Piotr Foksowicz

adres bloga: www.bit-boy.blogspot.com

Tak, wiem - nazwa bardziej nieludzka, niż Borgo, ale jakąś nazwę nadać musiałem. Wpis pochodzi z projektu, o którym wspominałem wcześniej i o którym niebawem szerzej. To raczej narzędzie dla MG każdego systemu, jednakże oparte na praktyce Neuroshimy, wraz z przykładami z uniwersum Portalu. A zatem, przyjemnej lektury!

Trzywarstwowy Bohater Niezależny (3WBN) to:

pomysł na przedstawienie informacji o Bohaterów Niezależnych w formie trzech warstw, odkrywanych przez Bohaterów Graczy, w tym: poszukiwanie informacji, metody ich pozyskiwania i w końcu wybór Bohaterów, co z taką informacją zrobić.

Zastosowałem ten system na ostatnich sesjach i w teorii wychodzi to super, w praktyce wyszło trochę gorzej, ale – to nie wina wymyślonego systemu, a moja (zwyczajnie małe doświadczenie), jednak uważam, że sama idea ma duży potencjał. Swoją zamysł postaram się przedstawić w taki sposób, by łatwo można byłoby zaimplementować go do każdego systemu, nie rozwalając wymyślonej fabuły. Dodam jeszcze, że to jeden

z głównych elementów pomysłu na wątek ekonomiczno-rozwojowy osady Bohaterów, ale o tym kiedyś indziej.

Ma to za zadanie urozmaicić rozgrywkę, jak również wprowadzić chwilę oddechu od kampanii (simowanie) dla Graczy, jednak nie zanudzając ich. W każdym z punktów przedstawię co należy przygotować, podam kilka przykładów, w tym te, które użyłem na sesji, oczywiście z uniwersum Neuroshimy.

NAWIĄZANIE AKCJI

O co chodzi:

Jeśli już zdecydujesz się wprowadzić 3WBN, proponuję zboczenie z głównej ścieżki fabularnej z zachowaniem ciągu logicznego w kwestii: po co; jak i dlaczego Bohaterowie mają się zająć chwilowo czymś innym.

Rozwiązanie:

musimy znaleźć element fabuły i tak go rozwinąć, by Gracze zdecydowali się podążyć w określone miejsce, gdzie oczekuje ich to, co przygotowałeś w kwestii 3WBN.

Przykłady:

- wyciągnij fakt z historii postaci jednego z Graczy. Niech będzie na tyle istotny i elastyczny, by Bohater starał się przekonać pozostałych do podążenia w określone miejsce (informacje: o zaginionym bracie, poszukiwanym od lat klejnocie, możliwości oczyszczenia nazwiska rodzowego),

- wykorzystaj jeden z elementów fabuły z ostatnich sesji i przerób w taki sposób, by drużyna podążyła w określone miejsce (np.: istotną fabularnie postacią ktoś otruła, jednak lek dostępny jest jedynie w określonym miejscu, ważna fabularnie informacja zostanie udzielona Bohaterom, jeśli ci rozprawią się z nekającym złoczyńcą, który rezyduje w pobliżu określonego miejsca).

Jak to było u mnie:

Bohaterowie dotarli do nekanej przez chorego umysłowo Rangera miejsciny. Po rozprawieniu się z nim, mieszkańcy byli zrozpaczeni, gdyż opuścił ich miejscowy medyk – osoba ważna, poważana, filar osady. Na szczęście orientują się, gdzie mógłby być. Tak, miał być w określonym miejscu. Bohaterowie ogólnie drużynowo są „dobrzy”, toteż obiecali wspomóc osadę i ruszyli na poszukiwanie medyka.

LOKALIZACJA

O co chodzi:

Należy stworzyć takie miejsce, które będzie obfitować w pewną ilość



BNów, a część z nich będzie postaciami stricte trzywarstwowymi.

Rozwiązanie:

Kolejny raz ciąg logiczny nawiązujący do wcześniejszych wydarzeń. Najlepiej, gdy wynika on z poprzedniego punktu, czyli Nawiązania Akcji.

Przykłady:

- „Kropla Algartoh? Dużo różnych klejnotów ma karawana kupiecka, która podróżuje na wschód. Byli u nas niedawno, więc dogonicie ich w ciągu jednego dnia”.

- „Christian? Wiem, że jego brat z grupą rebeliantów rezyduje w lesie, na północ od Wielkiej Polany. Może on coś wie o chłopaku”.

Jak to było u mnie:

Smith, medyk z miasteczka pomaga ludziom z małej, poniszczonoj osady na wschodzie, kilkadziesiąt kilometrów od aktualnego miejsca pobytu Bohaterów. Podąłem Graczom nazwę osady i ci zdecydowali się tam wyruszyć, wcześniej ustalając, że główny wątek na razie mogą opuścić. Postarałem się o to, by nie ciążyła na nich presja czasowa w kwestii głównej fabuły.

PROJEKTOWANIE BN'ÓW

O co chodzi:

Przechodzimy do sedna, czy zaprojektowania BNa z trzema warstwami. Proponuję stworzyć ich nie więcej niż połowę ogólnej ilości BNów w określonej lokalizacji, zgodnie z poniższym szablonem.

Rozwiązanie:

Szablon, dzięki któremu możemy stworzyć trzywarstwowych BNów i implementować ich do każdego systemu, w każdej możliwej sytuacji. Imię i nazwisko, wiek, wygląd zewnętrzny – do wyboru w miarę potrzeb i chęci

Specjalizacja - jaką funkcję pełni dany BN w określonej lokalizacji. Kowal, myśliwy, zielarz, a może kuchcik. Początkowy stosunek do Graczy - pozytywny, neutralny, negatywny oraz jeden z określników: entuzjastycznie nastawiony, podejrzliwy, obojętny, agresywny.

Charakterystyka - zimny, nie uśmiecha się. Mówi konkretnie, nie do końca skoncentrowany, jakby go coś trapiło, jakby o czymś myślał. Jedno zdanie, na którym będziemy się opierać, rozwijając wątek 3WBNa. Istotne jest to, by te określenie mogło sygnalizować Bohaterom, że postać „coś tam ukrywa”. Oczywiście i Charakterystyka i Stosunek do graczy, jednozdaniowe, ułatwią nam odgrywanie BNa.

Potrzeby - zapewnienie pożywienia, utrzymywanie bezpieczeństwa, alkohol, adrenalina. Dzięki potrzebom, które zgrabnie przedstawimy Bohaterom, ci będą mieli pełniejszy obraz BNa, jak również dzięki nim, będą mogli odkrywać kolejne warstwy informacyjne.

INFORMACJE O BN'ACH

Ważne jest, by przed dotarciem Bohaterów do określonej lokalizacji określić, w jaki sposób ci otrzymają informacje o pierwszej warstwie.

Przykłady:

- Bohaterowie otrzymują glejt od szefa strażników obozu uchodźców na temat kilku z nich, dodając od siebie informacje z pierwszej warstwy,

- Bohaterowie mijają człowieka, który właśnie opuszcza osadę. Ten nawiązuje z nimi rozmowę, okazując się być gadułą i przekazuje informacje o poszczególnych postaciach wraz z informacjami z pierwszej warstwy, jedynie za suchego i nieskażonego papierosa.

U mnie było tak, że jeden z mieszkańców miał funkcję w docelowej osadzie osoby, która wita nowoprzybyłych, dba o ich wygodę na ile to możliwe, odpowiada na pytania gości. Sympatyczny, niegroźny i cholernie pomocny człowieczek. I to on właśnie przedstawiał po kolei BNów, mówiąc o ich specjalizacji, dodając szeptem informacje z pierwszej warstwy, oraz zwyczajnie zapytał się: może chcecie coś zjeść? Betty dobrze gotuje. Aha, nie zwracajcie uwagi, że jest smutna i taka nieobecna. Bohater; a co się stało? Proste, niby od niechcenia, z elementem zasiania ciekawości w człowieku – działa.

WARSTWY INFORMACYJNE

Teraz najważniejsze: określamy pozostałe dwie warstwy, odpowiadając sobie na pytania:

A) Co ma na celu odkrycie trzeciej warstwy?

B) Jakim sposobem Bohaterowie odkryją drugą warstwę i od której postaci konkretnie?

Ok, mamy BNa wg szablonu. Teraz myślimy nad powyższymi punktami.

A) Ogromne pole do popisu i tak naprawdę cel zależy jedynie od Was. Nawiążcie do profesji postaci Graczy, do ich charakteru, ostatnich wydarzeń, potrzeb drużyny. Również dobrymi rozwiązaniami są "tajemnice BNa", które dają dowolność w kwestii wyboru; czy też lekkie, humorystycz-



nie (w zależności od konwencji) rozwiązanie.

Przykłady:

- NPC ukrywa w lesie, poza obozem, kilkanaście strzał świetnej jakości – drużynowy łucznik się na pewno ucieszy,

- przyjezdny handlarz chętnie by został w osadzie, ale trzeba rozwiązać jego delikatny problem – osada zyska doświadczonego handlarza, Bohaterowie będą mogli wynegocjować lepsze ceny,

- okazuje się, że ochroniarz pracujący za nocleg i jedzenie, podprowadza leki z apteczki obozowej. Bohaterowie, dowiedziawszy się o tym, decydują, co z nim zrobić. Ochroniarz może zastraszyć, że odepjdzie i zostawi osadę na pastwę grasujących nieopodal bestii. Może ma chorego syna? A może coś cennego, by Bohaterowie o niczym nie mówili pozostałym mieszkańcom?

B) Każdy, kto grał w RPG/cRPG spotkał się z sytuacją, że trafia do jakiegoś miejsca i uzyskuje zadania poboczne. Większość z nich można rozwiązać jedynie poprzez jednego BNa. I albo wiemy od razu, kim jest ten BN, albo chodzimy od jednej osoby do drugiej, by w końcu trafić na tą właściwą. W przypadku odkrycia drugiej warstwy wykorzystajmy podobny

zabieg: niech drugą warstwę odkryje jeden, z góry określony BN. Tylko on i żaden inny. Bohaterzy odkrywając pierwszą warstwę zaczną szukać kolejnych informacji. Oczywiście, żeby nie krążyli po 10 BNach, zanim trafią do odpowiedniego, można im w tym delikatnie pomóc: "Pytasz o Wolfganga? Ja tylko wiem, że nie lubi altdorfczyków (pierwsza warstwa) i nic więcej. Czasami się z nim napiję wina, ale Julia jakoś tam z nim częściej przebywa". Taka podpowiedź powinna nakierować, po kilku próbach, do odpowiedniej osoby. Czemu wskazujemy tylko jednego BNa? Ano dzięki szablonowi projektowania BNów wiemy, że ta przykładowa Julia jest wrażliwa i lubi poezję, czy sztukę. No, przecież Bohaterowie mają w ekwipunku zwój pejzażu górskiego, prawda? A może jakiś Bard jest w drużynie? Tu przechodzimy do drugiej kwestii: w jaki sposób Bohaterowie mogą odkryć drugą warstwę. Odnosząc się do informacji o BNe zaznaczamy sobie, że jest np. przekupny, podatny na blef, trzeba mu obić mordę, wytrzymać więcej kufli piwa od niego itd. I również nakierujemy Graczy na te sposoby – mogą wpierv sami coś spróbować (zalecam), a w odpowiedzi na te próby przybliżamy Graczy do odpowiedniego sposobu. Oczywiście można iść na żywioł i reagować na bieżąco, na pomysłowość Bohaterów – wybór należy od preferencji MG.

Przykłady trzech warstw na podstawie dwóch BNów, wykorzystane w mojej Neuroshimie:

1. Jerry „One Eye” Fisher
2. Specjalizacja zarządca osady.
3. Stosunek do Graczy neutralny, nieco podejrzliwy.
4. Charakterystyka zimny, nie uśmiecha się. Mówi konkretnie, nie do końca skoncentrowany, jakby go coś trapiło, jakby o czymś myślał.
5. Potrzeby ogólny rozwój, bezpieczeństwo i byt miasteczka: Ukrycie prawdy o żonie.
6. Trzy Warstwy Informacyjne:

Pierwsza: jego żona zatrula się wodą ze studni na północy miasta, 3 lata temu.

Pierwszą warstwę odkrył Vinnie, ten, co wita gości i jest przewodnikiem po osadzie. Gracze postanowili porozmawiać z Jerryem, więc Vinnie prowadząc ich do siedziby zarządcy, wspomniał o żonie.

Druga: po zatruciu zmieniła się w ciągu 48 godzin w agresywną i bezmyślną bestię, wtedy Jerry obwieścił, że uda się za miasto i tam zabije to, co kiedyś było jego żoną – info od Betty.





Betty to kobieta zajmująca się przygotowywaniem jedzenia, jak również stara się ogarnąć knajpę, która jest jednym z najważniejszych miejsc w osadzie. Jerry obwieścił mieszkańcom, że zajmie się skażoną kobietą, którą do niedawna kochał, ale to właśnie Betty była przy nim w tych ciężkich chwilach i tylko ona wie, że Jerry sam udał się za miasto w celu zabicia żony.

Bohaterowie już wiedzą, czemu zarządca jest nieprzyjemny, zimny, często zamyślony i konkretny.

Trzecia: W rzeczywistości trzyma ją w piwnicy sklepieniu, dokarmiając, utrzymując przy życiu.

Prędzej czy później Bohaterowie docierają do zamkniętego sklepienia w osadzie. Wchodzą i czują ogromny smród, widząc klapę w podłodze. Otwierają ją i znajdują skażoną, wyglądającą jak mutant, żonę Jerry'ego. Ten oczywiście czujny wpada do sklepienia i... Decyzja należy do Graczy. Zabijają ją? Zaczynają szantażować zarządcę, a może zawołają mieszkańców, by ukazać im prawdę?

Dodam od siebie, że jeden z Bohaterów, nienawidzący mutantów, bez skrępowań zastrzelił skażoną kobietę, co bardzo pogorszyło stosunki z drużynowym... kaznodzieją, który nie zdążył zareagować na egzekucję. Pięknie, prawda?

1. Betty Lewis.

2. Specjalizacja: kucharka, barmanka, kelnerka.

3. Stosunek do Graczy z początku obojętny, później bardzo pozytywny

do drużynowego kaznodziei.

4. Charakterystyka: nieśmiała, pobożna. Świetnie gotuje i zajmuje się knajpą.

5. Potrzeby: chce się wynieść z osady, by zapomnieć o niedawnych wydarzeniach.

6. Trzy Warstwy Informacyjne:

Pierwsza: Betty straciła dziecko kilka miesięcy temu, które zatrulo się grzybami rosnącymi przy północnej studni. Chce opuścić osadę, by zapomnieć o bólu i przenieść się jak najdalej. Mieszkańcy chcą ją zatrzymać, bo świetnie ogarnia knajpę, w tym rewelacyjnie gotuje, co przekuwa się na jakoś atrakcyjność osady.

Znowu ta studnia. Informacja uzyskana ponownie od Vinni'ego: ona taka smutna i małomówna, czasami może się rozplakać, ot tak. I znowu: a czemu taka jest? - pytają Bohaterowie. A na pewno zapyta kaznodzieję, przecież inaczej nie może.

Druga: Kobieta jest rozbita i potrzebuje pocieszenia. Odda kaznodziei różaniec twierdząc, że Bóg, jeśli istnieje, to już o niej zapomniał. Jest pobożna i wspomina, że brakuje jej teraz miejsca, gdzie mogłaby się pomodlić. Dodatkowo płacze, że nie została jej żadna pamiątka po córce – laleczkę ukradł ten, co zatrul studnię i ziemię obok niej (Betty o tym nie wie).

Te informacje tak naprawdę podaje sama Betty, wystarczy z nią poroz-

mawiać. Oczywiście zwierzy się jedynie kaznodziei – ja zwyczajnie prowadziłem dialog i powoli wspominałem o powyższym tak, by informacje wpływały zgrabnie w czasie dialogu. Wcześniej natomiast Bohaterowie widzieli stare, poniszczone kino – znam swoich Graczy i wiem, że prowadzący klechę od razu pomyśli o kościele – nie mógłby przepuścić takiej okazji. I dodatkowo opcja odzyskania laleczki – w sumie większość BNów, jak również interesów same osady, była uzależniona od truciciela, więc prędzej czy później Bohaterowie staną z nim oko w oko i zdobędą laleczkę. Mamy jeszcze różaniec, co zmobilizuje klechę do szybszego i sprawniejszego działania.

Trzecia: Jeśli otrzyma laleczkę, a kaznodzieja ją wesprze i może ogarnie (wspomni o planach) kino na kościół, Betty zostanie.

Ważny punkt osady – świetna kuchnia, co jest rzadkością w Zastranych Stanach, utrzyma się i dzięki temu goście chętniej będą przebywać w osadzie, co przełoży się na ogólny jej rozwój. A i sami Bohaterowie, będąc w pobliżu, na pewno będą mogli pysznie zjeść za darmo.

REASUMUJĄC:

Mam nadzieję, że dzięki powyższemu Mistrzowie Gry otrzymają niezłe narzędzie dla urozmaicenia rozgrywki, a zwłaszcza chwili odsapnięcia od głównej fabuły tak, by było i ciekawie i grywalnie.

JUBILEUSZOWY AGREGAT NA 10-LECIE NEUROSHIMY, CZYLI COŚ EKSTRA DLA BARDZO ROZWINIĘTYCH POSTACI.

autor: Rudolf Aligierski
ilustracje: Piotr Foksowicz

Dziś zwrócić się chciałbym do Was, Neuroshimowcy z wieloletnim doświadczeniem. Was, którzy są z Neuroshimą od początku. Dziesięć lat temu kupiliście sobie pachnący jeszcze drukiem podręcznik. Zaczęliście grać, zdobywaliście punkty doświadczenia. Może nie graliście nawet często, może zajęło Wam to mniej niż dziesięć lat, ale Wasze postaci są na prawdę silne. Mają uzbierane całe stosy PeDeków i powoli zaczyna im brakować rzeczy na które można je wydać. Wszystko co w mechanice gry było do osiągnięcia i co było ich marzeniem już jest wpisane na karcie. Każdy wszczep jest w ich ciałach, każda broń w bagażniku...

W Nowym Jorku witają Was słowami „witam Panie Wiceprezydencie, Panowie Radni, uszanowanie...”, w Federacji plebs schodzi Wam z drogi, bo nie są godni spojrzeć na diuków czy wicekrólów, mafiozi Vegas są przedłużeniem Waszej woli, a Stalowa Policja w przypadku wątpliwości co do kodeksu lub brakujących paragrafów na nowe występkę dzwoni do Was po poradę. Tak, dokładnie - „dzwoni” - bo w tak zwanym międzyczasie odbudowaliście maszty telefonii komórkowej. Póki co pokrywa zaledwie 10% ZSA, ale ma się ku lepszemu. Ciężko jest grać takimi postaciami. Ciężko prowadzić grę takim postaciom. Z nostalgią wspominać czasy, gdy ryk motorów

gangerów dobiegający pośród nocy budził emocje i zmuszał do szybkiego działania. Dziś jedynie rozstawiając zamontowane na dachu swojej ruchomej bazy działo elektryczne z termowizorem... o ile do konfrontacji w ogóle dojdzie, bo rzuty na morale są dla nich tak niebotycznie ciężkie, że zawracają uciekając przed waszą reputacją. Dochodzi do absurdów, że skradający się bohater jest zauważany dlatego, że młodzież w miasteczku aktywnie go szuka, by dał im kilka wskazówek na temat skradania się i sekretnych operacji wojskowych. Wiedzieli o jego obecności od chwili, gdy tylko przekroczył bramy miasta, bo wieści rozchodzą się szybko.

Chcecie grać dalej, bo kochacie klimaty Neuroshimowej postapokalipsy, ale powoli kończą się wam sposoby na to, jak grać. Chciałoby się powiedzieć „reset, zaczynamy od nowa, losujemy nowe postaci”, ale to niełatwe. Ten zszargany, wielokrotnie przepisywany kawałek papieru to Wasze „drugie ja”, postać którą grało się tak długo to najbliższy przyjaciel, niczym brat czy siostra. Porzucić go... To nie przechodzi przez myśl. Kulka w głowę od przypadkowego gamera? Wygląda trochę na marnotrawstwo. Postaci należy się pożegnanie, i to pożegnanie jej godne. Historia tak wielu doniosłych czynów zasługuje na iście epickie zakończenie.

Od tego miejsca czytają tylko MG. Tekst dedykuję tym wszystkim, którzy potrzebują resetu świata i drużyny. Może ZSA zmieniło się nie do poznania na dobre, czy na złe - ale zdecydowanie utrudniając prowadzenie. Może za dużo jest już do spamiętania. Może z powodu długiej gry drużyna urosła w potęgę ponad wszelki rozsądek (mówimy tutaj o rzutach na farta zdawanych bez potrzeby rzutu kostką, czy kumulujących się wielokrotnie suwakach). Może zbyt szczerze sypnąłeś gamblem i mają „uniwersalny rozwiązywacz problemów”. Albo po prostu masz pomysł na nową kampanię i wiesz, że obecny skład do niego nie pasuje. Tak czy inaczej

- oto 10 sposobów na pożegnanie... z pompą.

I HUZZAH! Na Molocha! Rzecz zdawałaby się z pozoru błaha, banalna. Można by nawet rzec, iż głupio samobójcza. To trochę jak człowiek w depresji, który nie ma odwagi sam odebrać sobie życia, rzucający się na największego kozaka w okolicy by to ten go poturbował. A w Neuroshimie nie ma większego kozaka niż Moloch. Ta akcja nie powinna wyglądać jak przerysowana kreskówka, czy komedia. Powinna być przemyślana, zaplanowana i skoordynowana. W końcu to terytorium wroga i nie ma marginesu na błąd. Nie ważne ile masz w „strzelaniu” a ile w „elektronice” - strzał pociskiem przeciwpancernym w głowę i tak Cię ubije. Niewielki, szybki i mobilny oddział doskonale uzbrojonych bohaterów ma za zadanie przebić się przez pierwsze osłony. Być może z niewielką głowicą termonuklearną czy innym narzędziem zagłady. Moloch nie jest scentralizowany, więc na pewno go to nie zlikwiduje całkowicie, ale może przy odrobinie szczęścia wywali wielką dziurę w jego kłacie, spowolni na kilka lat postęp jego armii, zmniejszy moc obliczeniową, przechyli szalę zwycięstw na kilku frontach... Jest tylko jedno „ale”. Moloch porywa ludzi. Jest powszechnie znanym faktem iż

zmienia ich w swoje maszyny (vide Juggernaut), jest odnotowane w pojedynczych przypadkach, że Mózg na polu bitwy posiadał komponent biologiczny w postaci ludzkiego mózgu, jest szeroko przyjętą hipotezą potwierdzoną naukowo, że niektóre jego centra obliczeniowe w samym sercu Miasta Maszyn są wspomagane przez całe szeregi biologicznych procesorów zebranych w krwawych żniwach. Wiemy też, że drużyna jest szeroko znaną i podziwianą grupą bohaterów. Czy ktokolwiek z Postęrunku chciałby stanąć przeciwko siłom wojsk metalowych wojowników napędzanych taktycznym geniuszem znanych na całej północy bohaterów i taktyków? Nie sądzę. Może sami zdadzą sobie z tego sprawę, może ktoś z NPCów im to zasugeruje, ale wzięcie ich żywcem nie może być opcją. A Moloch będzie wiedział z kim ma do czynienia. Ich zdjęcia pewnie krążą w większości z jego obwodów. W końcu wystarczy sobie zadać pytanie - ile szkód wyrządzili mu na przestrzeni lat? Dawka neurotoksyny, która z niewielkim opóźnieniem zaczęnie ich zabijać poprzez degradację połączeń synapsowych i nagle cała wyprawa staje się wyścigiem z czasem. Stawka jest wielka. Być może im się uda - wtedy chwała ludzkości... Być może Moloch wpakuje ich mózgi w słoiki - cóż, do jego kolekcji dołączą słoiki kisielu o wątpliwej przydatności.

A GDYBY ZOMBIAKI ILLUSTROWAŁ...
MARIUSZ GANDZEL

WYDANIE
10 LAT Z ZOMBIAKAMI
JUBILEUSZOWE



IGNACY TRZEWICZEK

ZOMBIAKI
WYDANIE JUBILEUSZOWE

Z PORTALEM OD 2007 ROKU
ILLUSTROWAŁ M.IN.



NEUROSHIMA



51. STAN



STRONGHOLD





2 Transhumanizm. Myśl ponad maszyną. Jedną z sił powojennego świata, z którą trzeba się liczyć, która operuje z cienia budząc lęk i podziw jest bez wątpienia Doktor Alluvach i jego partyzanci. Przy długiej kampanii nie ma możliwości by BG nie natknęli się na któregoś z pomocników Doktora. A że BG to gatunek z natury dociekliwy i nie odpuszczają - na przestrzeni lat gry musieli po nitce do kłębka piąć się w strukturach Partyzantów by ostatecznie dostąpić rzadkiego zaszczytu rozmowy twarzą w twarz z samym Alluvachem. Można to rozegrać na kilka sposobów, ale cel jest mniej więcej ten sam. Może Doktor się starzeje i nie będzie żył wiecznie? Potrzebuje zastępstwa, a zdobyte doświadczenia i wiedza BG sprawiają, że są wystarczająco wykwalifikowani. Może potrzeba mu więcej mocy obliczeniowej, gdyż jego geniusz przestaje sobie radzić z wciąż rozrastającą się strukturą agentów, nowymi odkryciami technicznymi i wzrastającą aktywnością jego Blaszanego Rywala. Jak zareagują kiedy Alluvach zaprezentuje im przygotowane komory na kształt niemal katedr obwieszonych przewodami z przygotowanymi stołami operacyjnymi i wszczepami które na zawsze połączą ich świadomości z całym bazami danych oczekującymi na zapisanie wiedzy i planami?

3 2... 1... Silniki w normie. Start. Mapa ZSA usiana jest małymi czerwonymi kropkami oznaczającymi odkryte tajne wojskowe laboratoria. To, do którego właśnie wchodzi, będzie ich ostatnim. Część kompleksu zawalona, jakieś ruchy sejsmiczne, konstrukcja zdaje się przypominać silos atomowy... Wąski korytarz, a na końcu stalowa śluza z flagą USA. W kolejnych pomieszczeniach jakiś zdezelowany i jakby puszczone z rozciągniętej taśmy magnetofonowej głos twierdzi, że są „zakontaminowani” i od czasu do czasu każe im wziąć prysznic. Raz nawet zagazowuje pokój jakimś gazem przeciwbakteryjnym i uruchamia zraszacze fundując im prysznic. Kiedy w końcu dotrą do tej słuzi, otworzą, wejdą do środka, drzwi się za nimi zatrzasną i usłyszą „uszczelnianie, wyrównywanie poziomu ciśnienia, paliwo w normie, systemy w normie, załoga na pokładzie... zaczynam odliczanie do startu misji Apollo 21”. Dosłownie wystrzeliłeś ich w kosmos... Teraz dryfują sobie po orbicie ziemskiej i paradoksalnie jest to najbezpieczniejsze miejsce całej kampanii. Być może zgarnie ich Orbital. Ciekawym zwieńczeniem całej historii postapokaliptycznego świata będzie wyjawienie informacji o tym co się dzieje jedynym ludziom, którzy tego nie wiedzą - owszem, widzieli wiele, ale nic nie rozumie-

ją. Orbital trochę już się kręci wokół planety, może BG zastąpią jego załogę? A może nie pozostawią tego przypadkowi? Może podczas jednej z wypraw do Neodżungli trafią do Huston, znajdą całe masy planów, zapasowych części, może nawet gotowe do wystrzelenia rakiety? Może w ramach ostatnich akcji kampanii postanowią skompletować i zbudować rakietę? Kiedy człowiek stawiał stopę na księżycu komputery miały wydajność przeciętnego kalkulatora z czasów dzisiejszych, więc technicznie rzecz biorąc jest to możliwe, kwestia jedynie zdrowia (ale nie wierzę, że po tak długim graniu nie powymieniali sobie narządów które im nawalały na biowszczepy). Może wydadzą każdy ostatni gambel z uzbieranej przez lata fortuny na tę jedną akcję? Może sami będą chcieli odwiedzić Orbital?

4 Śpiące Królowny. Wieść gminna niesie o gościu, który urządził się w Starym Świecie. Natykał się Tornado, podłączył się do kroplówek i ze śpiączki nie wychodzi. Ukręcił sobie z tego biznes i sprzedaje informacje tym którzy w Świecie Sprzed Wojny go znajdą. W sumie do szczęścia wiele nie trzeba: łóżko przeciwodleżynowe, kroplówki, karmienie dożylnie... jakiś frajer który nieprzytomnych zezwłok będzie pilnował. Być może gracze natrafiają na całe hale Tornado,

może historia tego cwaniaka z Vegas ich zainspiruje, może ktoś wbrew ich woli będzie szprycował by mieć dostęp do „szpiegów z przeszłości”? Może wcale nie potrzeba wiele by utknęli w przeszłości, może nie wrócić tylko dostaną urazu mózgu i będą się ślinić. Tak czy siak resztę swego życia przeżyją spokojnie w przedwojennym dostatku.

5
Nowy porządek świata. Jest coś takiego w graczach, że zawsze szukają największego kozaka w okolicy żeby mu udowodnić, że są większymi kozakami. Gdy przeglądają podręcznik podstawowy z lekkim „hmmm” przystają nad statystykami Juggernauta by po chwili stwierdzić „jesteśmy w stanie go zdjąć”, przeglądając kolejne dodatki, bestiariusze, wychwytyują coś co ich zaciekawi w danej chwili po czym przygotowują się do tego, by „go zdjąć”. I choć jak głosi wielka mądrość „zawsze znajdzie się większa ryba” w końcu dochodzi do momentu w którym gracze spoglądają na mapę ZSA i stwierdzają, że „mogą to zdjąć”. Czy spróbują zabić Alluvacha? Może postanowią obalić monarchię w FA i wprowadzić tam demokrację/dyktaturę/swoje rządy? Może obalą prezydenta Nowego Yorku? Może przeprowadzą czystki rasowe i wymażą Hegemończyków z historii istnienia? Mogą to wszystko zrobić. Są już na tyle potężni, i tak jak zwykle odwozili ich od tego i odwracali ich uwagę świecidełkami i kolejnymi questami - tym razem im pozwól... Oczywiście całkowicie zachwiana dość już napięta równowaga świata sprawi, że przestanie on być grywalny, ale przecież za chwilę będzie reset... Czy Moloch wejdzie całkowicie na tereny ludzi? Czy Teksasczycy wyrąbą Neodżungłę siekierami aż po Kanał Panamski? Czy użyją do tego najmniej siły czy też własnymi rękoma zmienią świat? Obserwuj uważnie co się dzieje i reaguj szybko. Każda nawet najmniejsza zmiana polityczna sprawi, że konsekwencje przetoczą się przez cały kontynent. Może naprawią świat, może go pogrążą - tak czy siak zmienią go nie do poznania... A MG im na to pozwoli.

6
Lata badań. Kolejne przeszukane ruiny, może jakieś laboratorium? Wydarte

Molochowi sprzed nosa dokumenty a w nich... plany, schematy czy też tak zwane blueprints. Zazwyczaj wyglądało to tak, że pakowało się je do worka i zanosilo na Posterunek, oni mówili co to jest i dostawało się tydzień później nową broń/działo/silnik/granat/robotą obronną. Tym razem najbardziej tęgie głowy załamują ręce. Patrzą na te rysunki ale nie mają nawet pojęcia jak to ugryźć. W sumie dziwne, bo drużynowy technik od razu rozpoznał że to schematy elektroniczne, co więcej (turlu turlu) nawet wie co trzeba zrobić żeby to rozszyfrować. Podzielił się tą wiedzą z naukowcami Posterunku, ale nawet wyjaśnień słuchają z oczami wielkimi jak spodki. Innymi słowy - NPCowym technikom brakuje suwaków żeby to chociaż zdać na fardzie. Oto BG natrafili na schematy - nie istotne czy techniczne, czy biologiczne, czy genetyczne, czy chemiczne czy jakiegokolwiek inne - które tylko oni ze swoim „+16 i cztery suwaki” w każdej z umiejętności są w stanie odczytać. Pora odłożyć strzelbę na półkę, zaszyć się w jakiejś bezpiecznej dziurze i przez najbliższe 10-30 lat pracować nad zbudowaniem wielkiego komputera, wywarczeniem leku na raka/ebolę/otyłość czy roślinności genetycznie odpornej na promieniowanie i skażenia... To jeden ze spokojniejszych sposobów posłania drużyny na emeryturę.

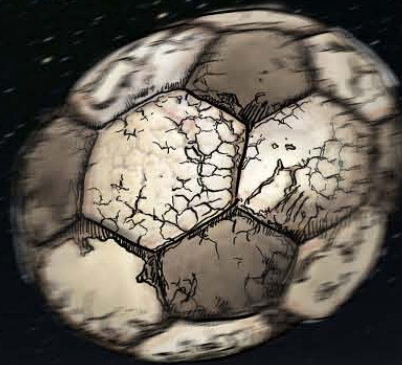
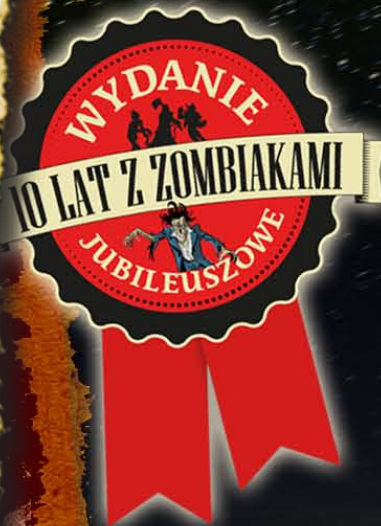
7
Bez powrotu. Są na mapie ZSA białe plamy. Miejsca, do których się nie dotarło, miejsca z których nikt nie wraca. Wystarczy zebrać prowiant, zapasy i uzbroić się po zęby. Przebić się przez Molocha żeby dotrzeć do Kanady? Odwiedzić Seattle? Sprawdzić co słychać w Meksyku? Odwiedzić Amerykę Południową? Czy na terytorium Molocha żyją ludzie? Wystarczy ich tylko zachęcić - najlepiej wkładając w usta NPC stwierdzenie, że taka wyprawa jest „niemożliwa”. Lub wręcz odwrotnie, zlecić przesłanie informacji, że „my na południu jeszcze żyjemy” Kanadyjczykom. Przepawa nie będzie łatwa, mocno nadszarpnie ich fundusze, będzie etap gdzie zajdzie potrzeba porzucenia samochodu i cichego przejścia pieszo, a więc i obciążenie trzeba kontrolować. Nie weźmiesz ze sobą wszystkiego, ale z drugiej strony nie pozwolisz, żeby Moloch poło-

żył na tym swoje Stalowe łapska...

8
Świat bez jutra. I kolejna tajemna podziemna grota. A w niej całe rzędy kapsuł hibernacyjnych. Tym razem bez jakichś odpychająco przerażających obrazków - żadnych zasuszonych zwłok i niesprawnych systemów podtrzymywania życia. Wszystko sprawne, a baterie/reaktory starczą jeszcze na sto lat. Wystarczy wypuścić mieszkańców, poinformować ich o sytuacji geopolitycznej, dać kluczyki do wypchanego sprzętem samochodu przed wejściem, pomachać na „do widzenia” i wygodnie się położyć w zwolnionych właśnie kapsułach. To na ile nastawią budzik zależy już od nich, ale pozostaje kwestia narracji. Czy zakończysz opowieść na tym jak zamykają się im oczy, czy opiszesz świat roku 2100 to już wybór MG. Nie powinni się budzić w utopiimnym futurystycznym świecie gdzie Moloch został pokonany, ale z drugiej strony pobudka tylko po to, by spojrzeć w optykę Kidnappera to marnotrawstwo. Z jednej strony nie chcesz się zamykać w nieprzekraczalnych ramach determinizmu, z drugiej to niepowtarzalna okazja by pokazać jak działania bohaterów wpłynęły na rozwój świata. Takie swego rodzaju memento. Ja sugeruję pozostawić pewną tajemnicę i odprowadzić graczy w łagodne objęcia Morfeusza...

9
Małe akty wielkiego poświęcenia. Są takie filmy, które zapadają w pamięć. Mamy do czynienia z bohaterem, którego można określić jako „twardziela” a ginie w sposób zdawałoby się banalny - ponosząc ofiarę dla większego dobra. Dzieje się tak w „Siedem Dusz” („Seven Pounds”), „Gran Torino”, czy „Siedmiu Samurajów”. W czasie długoletniej kampanii gracze na pewno nawiązali bliższe znajomości z jakimiś NPC. Co jeśli ich dobry przyjaciel, Nowojorski profesor, trzoczy się o umierającą córkę. Potrzeba jej przeszczepu. Poszukiwania nie przynoszą rezultatu. Może BG pomogą, może nawet im się uda znaleźć dawcę, ale na drugim końcu ZSA. Z duszą na ramieniu i tykającym zegarkiem poszukują karetki. Tak czy inaczej dochodzi do sceny gdzie gracze osłaniają konwój z karetką, kierowca za kółkiem ambulan-

A GDYBY ZOMBIAKI ILUSTROWAŁ...
MICHAŁ "ZIELU" ZIELIŃSKI



IGNACY TRZEWICZEK
ZOMBIAKI
WYDANIE JUBILEUSZOWE

Z PORTALEM OD 2000 ROKU
ILUSTROWAŁ M.IN.



ROBINSON CRUSOE



MONASTYR



NEUROSHIMA



Agregat aligierskiego

su, medyk czuwa przy dziewczynce podtrzymując ją przy życiu i ciągle zdając sobie sprawę z tego że czas się kończy. I na domiar złego ten moment wybrali ich wrogowie by w nich uderzyć: To jest wyjątek od wspomnianej na początku tego tekstu zasady, że bohaterowie tego kalibru nie powinni ginąć od przypadkowej kuli przypadkowego gangera - tu jest to nawet wskazane. Piętrz krytyczne sytuacji, nagle dziewczynka traci przytomność, jeden z BG się wykrawia... I jeśli w tym kulminacyjnym momencie zdecyduje się on oddać swoje serce dziecku, by medyk w tych trudnych warunkach przeprowadził operację - to wiesz że odwalisz świetną robotę jako MG tworząc świat i BNów do których BG się przywią-

zali. Operacja może się nawet udać, ale trauma i silne emocje sprawią że kolejna postać zostanie wyłączona z gry i przejdzie na emeryturę...

10.

Dom, rodzina... Najłagodniejsze teoretycznie rozwiązanie. Odstawienie postaci na półkę, być może z szansą powrócenia do niej po latach, może jako NPC w świecie, może jako sojusznika nowej drużyny, który „wspomni na swą młodość i bohaterskie czyny”. Pamiętasz tego farmera z Teksasu? BG ratowali jego córkę przed mutantami z kilkadziesiąt razy. Pewnego pięknego dnia BG zajedzie pod ranczo i usłyszy, że porwano ją po raz kolejny. Odratuje, potem rzeknie „słuchaj, znowu muszę Cię ratować,

muszę mieć Cię na oku... nie wysłałabyś za mnie?”. Przy takiej ilości gambli, jakie ma w bagażniku, stać go na własną ziemię. A nawet jeśli nie, to w końcu posag, testament, własne pięterko w domu Teksańczyka...

Nie wszystkie zaproponowane tu pomysły działają z każdą drużyną. MG zna swoich graczy i będzie wiedział co może im zaproponować. W każdym razie dobrze jest też porozmawiać ze swoimi graczami i powiedzieć im wprost, że to ostatnia sesja i niech przygotują się na epickie pożegnanie bohaterów. Bez zdradzania szczegółów - ale kiedy moment przyjdzie będą wiedzieć komu bije dzwoni.



The Portal Times

GLIWICE, PONIEDZIAŁEK, 6 MAJ, 1871

TO DOPIERO JEST HISTORIA!

Kilkanaście dni temu wysłałem do testów nowy scenariusz do gry Robinson Crusoe. Ci z was, którzy znają Robinsona wiedzą, że jest to pewnego rodzaju portal, gra planszowa, która dzięki poszczególnym scenariuszom przenosi graczy w różne miejsca i sytuacje – każde z nich inspirowane klasycznymi historiami przygodowymi stworzonymi przez Juliusza Verne i jego następców. Od Rozbitków, po Rodzinę Robinsonów – każdy ze scenariuszy jest adaptacją jednej ze wspaniałych powieści lub filmów tego nurtu.

Jeden z kolejnych scenariuszy idzie o krok dalej. Opowiada historię niezwykłą, lecz, co więcej, historię prawdziwą! Historię doktora Livingstone'a. Skręciłoby mnie, jeśli bym – choć w skrócie – Wam jej nie przedstawił...

David Livingstone (urodzony 19 marca 1813) był szkockim misjonarzem i odkrywcą Afryki. Przeprowadził szereg zakończonych sukcesem wypraw na Czarny Łąd, był powszechnie znaną osobistością swoich czasów, bohaterem i wzorem do naśladowania, możecie o nim dużo poczytać w podręcznikach historii, na dziś po prostu skupmy się na jednym – był to kawał twardziela, odkrywca pełną gębą.

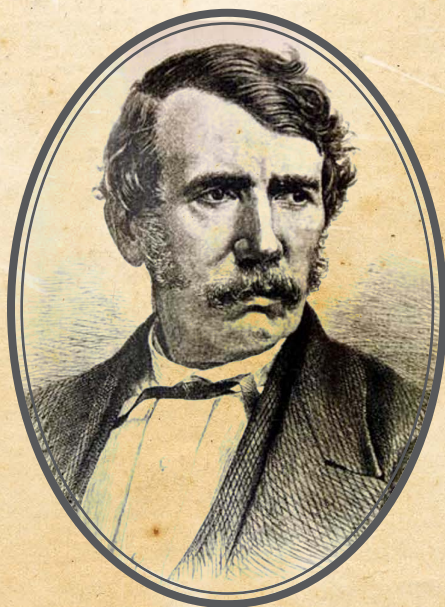
Jak zapewne się domyślicie, w końcu wpadł w kłopoty. Pewnego dnia Livingstone zaginął.

Stracono z nim kontakt na sześć długich lat. Livingstone wysłał – jak się później dowiedzieliśmy – 44 listy, informując o swoim położeniu. 43 z nich zaginęły. W końcu jeden jedyny dotarł... Z adresowanym do Horace Wallera został opublikowany w 2010 roku przez aktualnego posiadacza listu, Petera Bearda. Livingstone pisze w nim m.in. „Jestem w fatalnej sytuacji, ale nie wspominaj o tym nikomu. Wątpię, byśmy się kiedykolwiek jeszcze spotkali...”

Ten jeden jedyny list dotarł. Był przerażający. I nosił w sobie niezwykły potencjał, potencjał prawdziwej niesamowitej przygody. To właśnie ten moment,

kiedy na scenę wkracza dziennik New York Herald i jego młody dziennikarz – Henry Morton Stanley...

New York Herald ogłosił na swych łamach, iż organizuje ekspedycję, której będzie przewodził członek redakcji, Henry Morton Stanley. Jej celem jest odnalezienie i uratowanie doktora Livingstone'a. I że cała wyprawa będzie dokładnie opisywana na łamach czasopisma...



W dzisiejszych czasach mamy wiele różnych reality show, od Big Brothera po Trudne sprawy i całą masę innych formatów. W roku 1871 świat miał tylko jeden reality show. Ale za to jaki! Nazywał się „Śladami doktora Livingstone'a”. Każdego tygodnia New York Herald publikował artykuł przesyłany przez Henry'ego Stanleya wprost z serca Afryki, w którym dziennikarz opisywał przebieg wyprawy i postępy w poszukiwaniach Livingstone'a. Uwierzcie, to był temat!

W biografii Juliusza Verne'a znalazłem ciekawy fragment – otóż historia poszukiwania Livingstone była tak popularna w tamtych czasach, New York Herald zyskał tak dużą popularność i tak bardzo zwiększył swój nakład, że

jego wydawca zabronił Stanleyowi odnajdywać zbyt szybko Livingstone'a! Dziennikarz miał wędrować po Afryce i pisać swoje artykuły tak długo, jak to tylko możliwe! Stanley jeździł więc to tu, to tam, pisał przerażające artykuły o Czarnym Łądzie i trzymał historię żywą przez długie miesiące!

W końcu jednak trzeba było zakończyć wyprawę. Stanley więc odnalazł Livingstone'a.

Wyobraźmy sobie tę scenę. Jesteśmy w samym sercu Afryki. Znaleźliśmy wioskę, w której jest biały człowiek. Jedyny biały człowiek w tej okolicy, a mówiąc w tej okolicy, mam na myśli tysiące kilometrów wokół. Jest 10 listopada 1871 roku, wioska Ujiji nad jeziorem Tanganika. Oto nadszedł ten moment – wyprawa dobiegła końca. Stanley odnalazł Livingstone'a. Co robi? Skacze z radości? Krzyczy „Hurra”? Rzuca się w objęcia doktora? O, nie. Stanley wolnym krokiem podchodzi do Livingstone'a i wypowiada słowa, które przejdą do historii i staną się jedną z najsłynniejszych fraz amerykańskiego dziennikarstwa. Spokojnym głosem mówi: „Doktor Livingstone, jak mniemam?” (eng. „Dr. Livingstone, I presume?”).

W zasięgu kilku tysięcy kilometrów nie ma innego białego człowieka. To musi być Livingstone. Szukał go od kilku miesięcy. To jest Livingstone i wszyscy to wiemy. Ale Stanley wie coś jeszcze – w każdej sytuacji należy pamiętać o etykiecie i dobrych manierach...

Jeden z kolejnych scenariuszy do Robinsona opowiada tę właśnie historię – będziecie dowodzić wyprawą, której celem jest uratować Livingstone'a. Grając i bawiąc się, pamiętajcie o prawdziwych bohaterach tej przygody. Wznieście toast na ich cześć. Uhonorujmy pamięć dwóch dzielnych odkrywców XIX wieku.

Ignacy Trzewiczek

ZAMIENIŁEM PRZYJEMNY WEEKEND NA WEEKEND CIĘŻKIEJ HARÓWKI. A MIMO TO CIESZĘ SIĘ JAK DZIECKO

W roku 2012 zostałem zaproszony na festiwal PLAY w Modenie. Miałem zaszczyt być gościem imprezy wraz z takimi tuzami planszowego świata jak Martin Wallace czy Mac Gerdts. Nieźle.

Co robiłem na festiwalu? Udzielałem wywiadów lokalnym serwisom o grach planszowych. Spędziłem tak miłe piątkowe popołudnie, a moja uroczą facjata pojawiła się nawet w internecie za pomocą usługi live stream.

Bawiłem się we włoskiej knajpie, spędzając cały piątkowy wieczór przy jednym stoliku z Martinem Wallacem i jego rodziną, otoczony przez coś ze stu Włochów, którzy czynili niemożliwy wręcz zgiełk, którzy krzyczeli, śmiali się, pili, śpiewali i co kilka minut z niepojętych dla mnie powodów bili brawo. Obłądnie niezwykle wieczór.

Prezentowałem prototyp Konwoju podczas specjalnego punktu programu poświęconemu nowym grom. Stolik obok mnie Martin prezentował wariant A Few Acres of Snow oraz P.I. Udzielałem się podczas warsztatów z młodymi autorami gier z Włoch (i w ten sposób poznałem Erika Burigo, o którym zapewne jeszcze kiedyś usłyszemy, bo facet ma świetne pomysły). Udało mi się także zwiedzić Wenecję...



Fajna impreza, co? Bardzo mi się podobało. Podobało tak bardzo, że postanowiłem i w tym roku udać się do Modeny, tym razem jednak już ze stoiskiem Portalu. Co robiłem na festiwalu w tym roku?

Niestety, nie udzieliłem żadnego wywiadu, bo w piątek popołudniu musieliśmy nosić kartony z grami, ustawić stoisko i szykować wszystko na otwarcie targów.

Niestety, nie spędziłem także wieczoru w knajpie z włoskimi graczami, ponieważ musiałem iść do hotelu wcześniej spać, by następnego dnia

mieć siłę do ciężkiej harówki podczas targów...

Nie spotkałem się także z młodymi autorami z Włoch, ponieważ utknąłem na stoisku, prezentując wkoło Robinsona (w sobotę 6 rozgrywek z rzędu!).

Nie udało się także odwiedzić Wenecji, ponieważ musiałem jechać do Niemiec, a po drodze nasz GPS postanowił oszaleć...

O, tak... W ten właśnie sposób udało mi się zamienić 2012 UroczyPlay festiwal na 2013 CiężkahrówkaPlay festiwal. To właśnie moja robota, zamienianie tego, co

uwielbiam w codzienną pracę...

Żałuję? Ani trochę.

Gry planszowe dotyczą ludzi. To hobby o socjalizowaniu się, to hobby polegające na spotykaniu ludzi i spędzaniu z nimi czasu. W tym roku poznałem z pięćdziesiąt razy więcej ludzi niż poprzednio. Przychodzili na nasze stoisko i grali w nasze gry, odkrywali Neuroshimę Hex czy Zombiaki, brali autografy, robili zdjęcia, pytali o nasze plany na Essen...

W przyszłym roku ponownie jadę do Modeny. Ponownie ze stoiskiem. I ponownie mam zamiar spotkać dziesiątki graczy z Włoch. I wam też doradzam ten krok!

IGNACY TRZEWICZEK

ROBINSON CRUSOE

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

NAGRODY:



WYSPA CZEKA NA CIEBIE!

9/10

Świat gier planszowych

8/10

gryplanszowe.net

8,13/10

boardgamegeek.com

5/5

gamesfanatic.pl

9/10

polter.pl

5/5

gametroll.tv



KOOPERACYJNA
GRA PRZYGODOWA

SĄ NA ŚWIECIE LUDZIE, KTÓRZY NIE ZAKOCHALI SIĘ W MOICH GRACH! NAPRAWDĘ!

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK

Ostatni weekend spędziłem w Niemczech na konwencie Bremer Spiele Tage, gdzie prezentowałem gry Portalu. To dobra okazja, by poplotkować o uczestnikach konwentów...

Kategoria I

Przychodzi do stoiska. Wyjaśniam mu reguły. Gra. Po grze wstaje od stołu, grzecznie dziękuje i odchodzi.

Nie wierzę, że to dzieje się naprawdę. Mam ochotę krzyczeć, wydzierać się na całe gardło.

Hej! Właśnie zagrałeś w moją grę! Moją świetną grę! Nie rzuciła cię na kolana?! Dlaczego jej od razu nie kupiłeś?! Nie marzysz o tym, by znalazła się w twojej kolekcji?! Żarty sobie stroisz? „Dziękuję”? Tylko na tyle cię stać?! Po prostu sobie idziesz?! Hej, zatrzymaj się!

Kategoria II

Przychodzi do stoiska. Wyjaśniam mu reguły. Gra. Podoba mu się. Pyta: „Ty jesteś autorem?”. Zupełnie nieskromnie odpowiadam: „Tak.”. On mówi: „Świetna gra, gratuluje!”

„Dzięki” mówię. Jestem w niebie.

On mówi: „Z chęcią kupię. Ile kosztuje?”

O tak, jestem w niebie...

Kategoria III

Przychodzi do stoiska. Wyjaśniam mu reguły. Gra. Zakochuje się w niej. Kupuje ją. Prosi mnie o autograf. Gratuluje mi gry. Odchodzi.

Wraca na drugi dzień. Widzę go, przyprowadził kumpli. Opowiada im o grze. Poleca ją z całego serca. Oni też ją kupują. Dziękuję im.

Jestem w niebie. Zresztą, co tam w niebie... Jestem w raju. Samym centrum.

Bremer Spiele Tage

No więc byłem w Bremen. Spotkałem tam graczy, którzy nie zakochali się w moich grach (dacie wiarę?!). Spotkałem graczy, którzy zegrali i kupili. Spotkałem i tych z Kategorii III. Zegrali w Robinsona i wrócili kolejnego dnia ze znajomymi i opowiadali o grze. Nie znam niemieckiego, ale, kurczę, chyba nie przyprowadzili znajomych do mojego stoiska, by opowiadać im, że Robinson jest do kitu, co?

Byli i gracze, którzy próbowali mnie przekupić i odkupić ode mnie mój ostatni, niekompletny (!) egzemplarz Robinsona...

Fajnie było spotkać tych ludzi. Każdy konwent gier to mieszanina spotkań, takich, które wzmacniają zarozumiałą część Trzewika i takich, które uczą go pokory. I jedno i drugie diablo jest cenne...

TURNIEJ NEUROSHIMA TACTICS W SKLEPIE GAMEKEEPER

Miejsce: Sklep Gamekeeper (UL KRZYŻANOWSKIEGO 6 „B”)

Czas rozpoczęcia: godzina 11.00 (zapisy: 10:45)

Wpisowe: 10 zł

Format: 1200 PA

Pula gambli: 120 PE

Nagrody: Wpisowe + gadzety portalowe

Czas trwania: Trzy rundy po 2 h

GWIEZDNY PIRAT NR 59 I 37

tekst: Patryk Walczak

MOLOCH

CZĘŚĆ PIERWSZA

PORADNIK TAKTYCZNY

Oczy ludzkości zwrócone są na północ. Stamtąd nadchodzi największy koszmar. Inteligentne i zabójcze maszyny, dobrze wyposażone i zaprogramowane. Nikt do końca nie wie, co jest celem Molocha. Ale kogo tak naprawdę to interesuje, skoro dziś sprowadza się to do jednej rzeczy – eksterminacji rodzaju ludzkiego. Moloch stworzył nowoczesne i zaawansowane uzbrojenie, stworzył mutanty, i mimo iż już dawno przegonił człowieka, to rozwija się dalej. Byłeś ostatnio na froncie? Nic się tam nie zmieniło. Moloch powoli i nieustępliwie zmierza na południe.

Dobrze by było przenieść realia z uniwersum Neuroshimy na pole walki w Tacticisie? Ucz się od maszyn – analizuj sytuację, powoli i nieustępliwie dąż do celu, ale przede wszystkim bądź nieobliczalny jak Moloch. Ludzie od dawna walczą z maszynami. Stare zagrania taktyczne, wciąż powtarzające się moduły czy zachowanie się jednostek sprawia, że człowiek nauczył się stawiać opór.

Przekuj swą słabość w broń i zaskocz przeciwnika. Przełam linie obrony organicznych form życia i spraw, by Zastrane Stany znów spoglądały na północ w paraliżującym strachu.

Poniższy tekst jest zainspirowany własnymi obserwacjami i przeprowadzonymi rozgrywkami. Nie jest to jedyny i słuszny sposób gry, a nawet często może być zawodny. Moloch to wymagająca frakcja pozostawiająca graczowi spory wachlarz możliwości. Jestem pewien, że z czasem wymyślisz wiele ciekawszych rozwiązań taktycznych, niż te przedstawione poniżej.

Moloch to armia charakteryzująca się oddzielną grupą bohaterów i punktami operatywności. Ograniczenie ilości akcji w turze wpływa znacząco na mobilność i zdolność bojową. Jak zatem walczyć i poruszać się?

Po pierwsze, nie jest tak źle jakby się wydawało, masz bohaterów zwiększających operatywność. Po drugie w tajemnicy powiem, że gra jest mniej więcej zbalansowana – inne nacje też mają swoje problemy. Po trzecie Twój przeciwnik czytał podręcznik i zna Twoje słabe punkty, więc zaskocz go!



NEUROSHIMA TACTICS

WBIJ SIĘ W RYTM

Możesz w początkowej fazie rozgrywki „wbić się w rytm” - czyli dodawać punkty operatywności raz jednym raz drugim jednostkom. Twój przeciwnik odczyta to i weźmie Cię za przewidywalnego oponenta. Zmiana „rytmu” w kluczowym momencie przechyli szansę zwycięstwa na Twoją korzyść. Poszukiwanie gambli zależne jest od ukształtowania terenu. Najlepiej wykorzystywać do tego celu Pająki, Mózg (ale podrasowany) i Łowcę.

Bądź elastyczny i pamiętaj, że masz czas. Przed rozstawieniem modeli zawsze możesz chwilę pomyśleć. Po tym jak to zrobisz Twoje cele będą często łatwe do rozszyfrowania. Chyba że przechytrzysz przeciwnika. Dysponujesz modułami które potrafią zmienić współczynniki jednostek – inne nacje tego nie potrafią. To nie Ty jesteś łatwy do rozszyfrowania, tylko oni. Wprowadź na stół kontrolowany chaos.

CO FABRYKA DAŁA

Jedną z istotniejszych zalet frakcji jest dobre wyposażenie. Większość jednostek posiada pancerze, co w połączeniu z budową w okolicach 12 punktów daje spore szanse na przetrwanie. Maszyny są uzbrojone między innymi w karabiny, ze stosunkowo sporym zapasem amunicji, co pozwala im na prowadzenie ostrzału na spore odległości. W arsenale posiadają także pistolety maszynowe i CKM, co w połączeniu potęguje siłę ognia o uniwersalnym zasięgu.

Wadą Molocha są niskie atrybuty lub ich brak. Strzeż się wejścia w zwarcie, nawet Anihilator jest wtedy bezbronny (na szczęście walka wręcz trafia się rzadko). Większość jednostek Molocha ma duże problemy z rzucaniem. Granaty jak i wszelkiego rodzaju broń miotana jest cennym sprzymierzeńcem w czasie walki. Jak wspomniałem masz dobrze wyposażone maszyny. Może warto kupić moduł miotający i coś czym można rzucić? Jeżeli zdecydujesz się na taki krok rozważ czy nie warto zainwestować w najmniej nadającą się do tego jednostkę? Przeciwnika na pewno zaskoczy Mózg broniący się koktajlami Mołotowa lub znikający w mgłę granatów dymnych.

Wspomniana wyżej operatywność jest sporym ograniczeniem ale jest ono sukcesywnie niwelo-

wane przez bohaterów. Umiejętność zwiększania operatywności podległym jednostkom potrafi przechylić szalę zwycięstwa. O tym też wie każdy, kto stawia czoła robotom. Zazwyczaj ta wiedza owocuje polowaniem na Mózg, Kasparova czy Lodowę.

DOBIERZ MODUŁY

Dobór modułów do poszczególnych jednostek także często bywa przewidywalny. W większości przypadków cenniejszemu bohaterowi dodaje się moduł łączności tak, by maksymalnie zabezpieczyć jego bezpieczeństwo, aby zwiększyć mobilność dominującego oddziału montuje się jego jednostkom moduł koherencyjny. Jak powszechnie wiadomo, wojny wygrywa się nie tylko bitwami, ale też zdobytymi przez wywiad informacjami. Nie powinno się ich podawać przeciwnikowi na talerzu.

Mym skromnym zdaniem najczęstszym błędem popełnianym przez graczy preferujących Molocha, jest przewidywalność objawiająca się we wciąż powtarzających się schematach. Za to największym atutem frakcji jest dezorientacja, jaką można zasiać w szeregach przeciwnika, zaskakując go, często irracjonalnym, wykorzystaniem jednostek. Jak wspomniałem, Moloch dobrze zadbał o sprzęt swoich wojsk. Pozwala to na małe eksperymenty z zakupem dodatkowego ekwipunku.

ZASKOCZ PRZECIWNIKA

Czego spodziewa się po Łowcy przeciwnik Molocha? Walki wręcz? Dzięki temu może pozwolić sobie na trzymanie go na dystans. Często szkoda marnować kulki na biegającego po okolicy Łowcę, zwłaszcza w sytuacjach podbramkowych. A co gdyby tak ta maszynka do zabijania niespodziewanie wystrzeliła lub rzuciła granat? Spora inwestycja? Ale ma szansę się zwrócić. Mnie osobiście bawił by widok biegającego bez celu Łowcy. Był by to sygnał do tego że przeciwnik nie potrafi nawet znaleźć zastosowania dla swoich jednostek. Bardzo bym się zdziwił, gdyby ten miotający się bez celu Łowca zaczął do mnie strzelać. Przeciwnik zna Molocha i uważa że potrafi ocenić jego strategię. Pokaż mu że się myli. Frakcja maszyn świetnie oddaje klimat Molocha z uniwersum Neuroshimy, który by wygrać powinien stać się nieobliczalny. Przeciwnik wie, że Twój bohater jest ważny? Wprowadź go w zasadzkę. Po czym

zutilizuj zanieczyszczenie jakim jest organiczna forma życia.

Wady Molocha są bardziej wyraziste niż u innych frakcji. Inne armie mogą załatać w jakieś części braki uniwersalnymi dla Posterunku, Hegemoni czy Borgo bohaterami. Spraw, by te jaskrawe niedociągnięcia w kontrolowany sposób wabiły przeciwnika w pułapkę. Szybciej on pokusi się o ryzykowny atak na Twojego bohatera, niż Ty na jego. Prędzej Ty nauczysz swoje jednostki latać, niż Posterunek nauczy swoje oddziały dobrze walczyć wręcz, czy Borgo nauczy Szpony dobrze strzelać a gangi Hegemoni przyswoją sobie zasady *savoir-vivre*.



ZAPLANUJ ATAK I OBRONĘ

Moloch źle stoi z mobilnością? Z jednej strony bohater może to załatać. Z drugiej po co prowadzić ofensywę? Twoje jednostki posiadają karabiny z pięcioma kulkami. To więcej niż ma przeciwnik. Jest to szansa na wywalenie kilku strzałów z nikłą szansą trafienia. Jeden czy dwa trupy po przeciwnej stronie zmuszą przeciwnika do ataku. Warto za pomocą zwiększenia operatywności przeprowadzić w początkowej fazie walki mały atak. W najgorszym przypadku zrównasz się amunicją z przeciwnikiem, a w najlepszym kogoś trafisz. Jeżeli zyskasz przewagę w punktach zwycięstwa warto zastanowić się nad defensywą. Niech przeciwnik się trochę wysili i ruszy w Twoją stronę. Zazwyczaj więcej ofiar trafia się po stronie szturmujących. Dodatkowa operatywność i spory zapas amunicji mogą dać ci zwycięstwo. Gdy Twój bohater zostanie wyeliminowany, masz niewielkie szansę na udaną ofensywę. Defensywa, poszukiwanie gambli czy desperacka i ryzykowna szarża? Wszystko zależy od sytuacji na stole.

KONIEC CZĘŚCI PIERWSZEJ



SKOPER

BOHATER TACTICS

tekst: Michał Kucharski

Przed wami pierwsza odsłona nowego cyklu, w którym będziemy prezentować porady taktyczne dotyczące gry i wyposażenia poszczególnych bohaterów w armiach NST. Na pierwszy ogień idzie Skoper.

SKOPER

Skoper jest specjalistą od zwalczania zwiadowców Molocha, takich małych, wrednych, pozornie niegroźnych robocików, przeznaczonych do zbierania informacji. Robota niby podobna do Zabójców Maszyn, jednak tamci walczą głównie na pierwszej linii frontu, zaś Skoper działa przede wszystkim w osadach położonych dalej od Bestii. Jest to parszywa i niewdzięczna praca. Ciężki kawałek chleba. Jednak ma ona swoje pozytywy - rozbierając molochowe maszyny można wymontować z nich przydatne podzespoły na przykład detektor ruchu lub projektor holograficzny. Więcej informacji o Skoperch i zwiadowcach molocha znaleźć można w dodatku Bohater².



PODSTAWY

Skoper jest unikatowym bohaterem w NST, jedynym który ma dwie figurki w blisterze i jednym z dwóch zdolnych do przeprowadzania jednoczesnej aktywacji. Na jego wyposażeniu znajduje się pistolet z pięcioma nabojami i detektor ruchu, umożliwiający jemu i hologramowi reagowanie na dowolną akcję przeprowadzaną w zasięgu 6". Największą przewagą Skopera jest jego cecha: Hologram. Umożliwia ona wystawienie w ramach darmowego działania, przy akcji ruchu lub skradania, drugiej figurki. Następnie obie figurki oznacza się żetonami pułapki. Skoper i Hologram mogą przeprowadzać jednoczesną aktywację.

Hologram rozwiewa się gdy:

- otrzyma obrażenia
- Hologram lub Skoper wykonają akcję wpływającą na makietę
- gdy jeden z nich znajdzie się w zwarciu z przeciwnikiem
- gdy w dowolnym momencie nie będą w Koherencji
- Jeśli Skoper wykona z Hologramem Akcję w

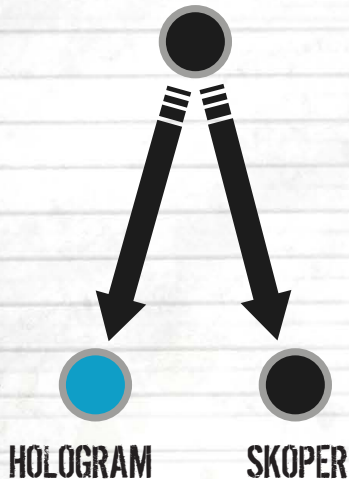


Jednoczesnej Aktywacji i ta Akcja ma ten sam cel podniesienie tego samego Gambla, Rzut granałem w to samo miejsce, Strzał w tą samą jednostkę to może wykonać tylko jeden test (z większym ujemnym modyfikatorem). Po takiej Akcji bez względu na Trafienie (lub nie) Hologram nie rozwiewa się (nie wiadomo, który ze Skoperów Trafił). Hologram i Skoper mają to samo wyposażenie i wpływają na nich te same efekty (ogień, rany, sieć).

Skoper posiada wysoką Percepcję, co czyni go niezłym wyborem na pierwszego bohatera, oraz wysoką Zręczność. Oba te współczynniki są na poziomie 13, czyli powyżej przeciętnej. Pozostałe współczynniki stoją na przeciętnym poziomie. Poniżej schemat prezentujący jak działa cecha Skopera.

AKCJA: RUCH

SKOPER



WYPOSAŻENIE

Pierwszorzędny zakupem dla Skopera powinien być pancerz lub śmieciobroja. Hologram dziedziczy sprzęt bohatera, a kopia ulega zniszczeniu tylko jeśli otrzyma obrażenia, zatem jeśli trafiony hologram przyjmie trafienie na holograficzny pancerz to nie odnosi obrażeń!

Innym przydatnym zakupem jest drugi pistolet, zapewnia zapas amunicji i przydatny bonus do ST.



SKŁADANIE ROZPISKI

Skoper to bohater uniwersalny i może występować w rozpiskach Hegemonii, Posterunku i Mutantów Borgo. Wyposażony w dwa pistolety będzie bardzo skuteczny na bliskie dystanse, a dzięki hologramowi będzie mógł podjąć walkę z mającym przewagę liczebną przeciwnikiem.

W armii Posterunku stanowić będzie dobrą jednostką działającą na krótki dystansie. Świetnie współpracuje z Porucznikiem (również najlepiej z dwoma pistoletami), cecha porucznika zapewnia odpowiednią ilość reakcji dla Skopera i Hologramu, zaś wspólny rodzaj broni pozwala na wymieniać się amunicją w razie potrzeby.

Dla Hegemonii Skoper nie jest najlepszym wyborem. Frakcja ta ma do dyspozycji dużą liczbę jednostek zdolnych do skutecznej walki na krótkim dystansie i może wybrać lepszych bohaterów, choćby Montera lub Kowboja.

Inaczej sytuacja ma się u Mutantów Borgo. Jeśli zdecydujemy się nie brać do rozpiski Szponów i Mesmerity, wtedy Skoper będzie dobrym wyborem, wspólnie ze Spiderem mogą szybko zabezpieczyć gamble i lokacje w pobliżu linii środkowej. Lokacja frakcyjna mutantów, Kanały, umożliwia dodatkowo Skoperowi ciekawe zagrania taktyczne. W sytuacji gdy z kanałów jednostka, przeciwnik nie ma pojęcia czy wyszedł Skoper czy jego Hologram.

W TRAKCIE GRY

Grę rozpoczynamy od wystawiania modeli. Skoper jako bohater „do zabijania” specjalizujący się w walce na krótkim zasięgu powinien zostać wystawiony na wysuniętej pozycji, nie musimy się przy tym szczególnie przejmować tym czy teren jest gęsty, przeciwnik prawdopodobnie i tak nie będzie marnował kul i akcji na strzelanie w odległy cel, w którym przypadku ma 50% szans że trafi Hologram.

Jeśli gramy przeciwko armii mocnej na długim dystansie (Moloch, Posterunek, Borgo na mutkach), wtedy zaczyna się zabawa, Skoper musi się zbliżyć co oznacza że zaczyna się wielka gra blefu (która figurka to Hologram a która to bohater), jeśli przeciwnik orientuje się kto jest kto, wtedy należy jak najszybciej wymienić Hologram, wykonując akcję ruch lub skradanie. Jeśli przeciwnik atakuje nasz model, w reakcji, aby uniknąć wykrzyka deklarujemy akcję skradanie, przeciwnik traci akcje i kule, a my zyskujemy cenne cale i nie zdradzamy kto jest kto.

Kiedy już uda nam się skrócić dystans, możemy podjąć walkę. Tu już sprawa jest prosta, zawsze kiedy to możliwe korzystamy z możliwości jaką daje nam jednoczesna aktywacja z Hologramem. Co prawda tracimy po takim strzale Hologram, jednak aby skutecznie ochronić się przed takim atakiem nasz przeciwnik musi odpowiedzieć ogniem obu Skoperom, lub mieć dobrą intuicję. Dodatkowo Hologram może nabijać nam punkty akumulatora zajmując Lokacje. Zawsze gdy mamy w zasięgu Lokację wystawioną na ogień nieprzyjaciela. a chcemy zdobyć dodatkowy punkt akumulatora to wysyłamy tam Hologram – koszt żaden i zero ryzyka.

PRZECIWKO SKOPEROWI

Walcząc przeciwko Skoperowi podstawą jest jednoczesny atak na Skopera i Hologram. Najprostszy sposób to oczywiście atak gdy nie może reagować, wpadamy czymś do walki wręcz i kasujemy obu. Inne sposoby to oczywiście ataki obszarowe, koktajle mołotowa, granaty, czy efekt akumulatora Ognisty podmuch. Skoro już wspominałem o Akumulatorze to możemy utrudnić przeciwnikowi życie i zmuszać go do tracenia Hologramu poprzez zamykanie mu drzwi.

PODSUMOWANIE

Skoper to znakomity wybór dla graczy Posterunku, ze względu na dodatkową mobilność jaką zapewnia, choć i inne frakcje mogą z niego z powodzeniem korzystać, bardzo fajna cecha, niezły sprzęt i współczynniki. A to wszystko za jedyne 135 punktów.

Ten bohater jest zwycięskim pomysłem w konkursie autorstwa Roberta Ciombora. Zwycięstwo to było bardzo zasłużone. Skoper jest świetnym pomysłem, trudny do wykorzystania, jednak dający bardzo fajne opcje taktyczne. Gra tym bohaterem to ciągle blef, zalecam wykorzystywanie przyciemnionych okularów do gry.



O ŚWIECĄCYCH SENSORACH

tekst: Adrian Tyrakowski

CZYLI KILKA SŁÓW O OSL

Witam! Zgodnie z obietnicą artykuł będzie traktował o OSL, czyli Object Source Lighting – co w modelarskim świątku oznacza ni mniej ni więcej malowanie światła generowanego przez obiekt.

Wbrew pozorom nie jest to trudne, wymaga jednak określonych umiejętności i pewnej ręki.

Całe zagadnienie wiąże się z malowaniem iluzji dodatkowego źródła światła na modelu (innego niż światło zenitalne). Ryzyko związane z tą techniką wynika z faktu iż do malowania OSL przystępuje się po ukończeniu malowania danego obszaru (czyli po nałożeniu wszystkich rozjaśnień, washy, inków cieni itp.).

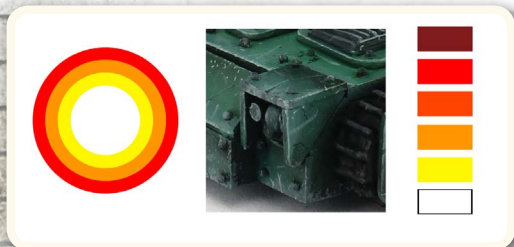
Na potrzeby tego artykułu skupię się wyłącznie na czerwonych diodach/sensorach Molocha, ale technikę można z powodzeniem wykorzystać przy innych źródłach światła.

nałożone na sensory. Bardzo ważne jest aby kolory malowanego światła nie były jaśniejsze niż same sensory, inaczej nie uda się uzyskać poprawnej iluzji. W tym celu należy wykorzystywać kolory których użyliśmy przy malowaniu sensorów od bazowego do prawie najmocniejszego rozjaśnienia. Światła zawsze lepiej prezentują się na ciemniejszych obszarach. By spotęgować efekt OSL (przy założeniu, że ma to być najważniejszy punkt modelu) można pokusić się o malowanie zacienionych (z punktu widzenia OSL) obszarów modelu chłodnymi odcieniami natomiast oświetlone partie modelu ciepłymi i dodatkowo podmalować samo światło jak w zwykłym przypadku.

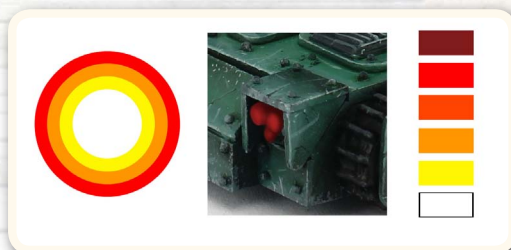


Na zdjęcie modelu z poprzedniego artykułu naniosę w komputerze poszczególne warstwy co ułatwi mi prace.

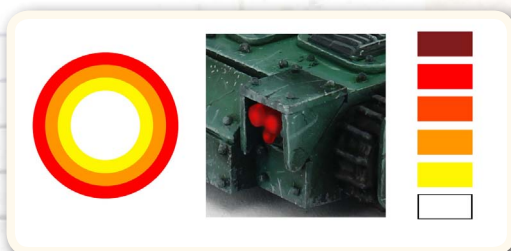
W tym konkretnym przypadku zdecydowałem się na czerwony kolor sensorów zatem kolory których będę używał prezentują się następująco:



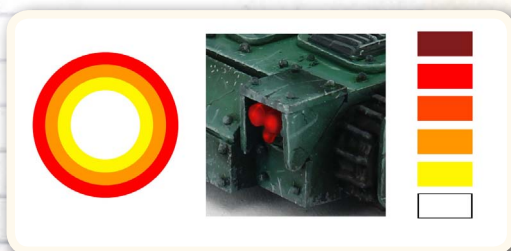
Koło po lewej prezentuje kolejne odcienie kolorów (w centrum wewnątrz białego koła znajduje się źródło światła). Osobiście białe rozjaśnienia rezerwuję dla naprawdę jaskrawych światel, w przypadku sensorów rozjaśniam tylko do żółcieni. Po prawej widać zaś odcienie jakie zosta-



Po nałożeniu najciemniejszego odcienia czerwonego (z listy po prawej) warto przyciemnić najgłębsze partie sensorów ciemnymi brązami lub czernią zmieszaną z domieszką czerwieni. Alternatywnie świetnie sprawdzą się tu ciemno brązowy lub czarny wash.



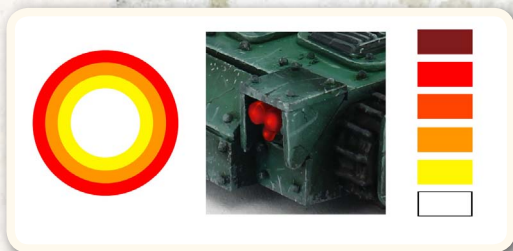
Następnie rozjaśniamy najbardziej prominentne obszary kolorem bazowym (będzie to też główny kolor malowanej poświaty).



Kolejnym krokiem będzie mieszanka czerwonego z białą lub pomarańczą. Oba rozwiązania są

NEUROSHIMA TACTICS

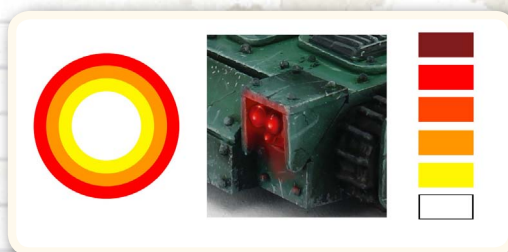
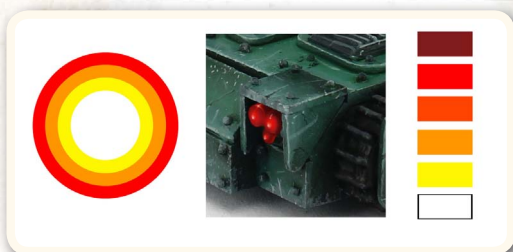
równie dobre, wybór powinien być podyktowany jedynie gustem.



Na tym etapie bardzo ważne jest opanowanie glazowania, gdyż to za pomocą glazów najwygodniej nakłada się światło. Istnieje jednak druga możliwość, mianowicie kolory światła można mieszać z kolorami użytymi do malowania powierzchni na której ma znaleźć się światło (w tym wypadku „Molochowym” zielonym) i nakładać je normalnie aż do położenia ostatniego rozjaśnienia z palety wybranych do OSL kolorów. Efekt będzie jednak mniej zadowalający. Do nakładania światła można też użyć aerografu, ale osobiście preferuję to robić ręcznie.

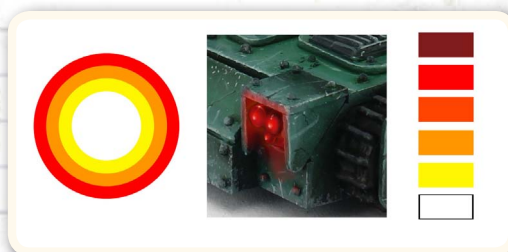
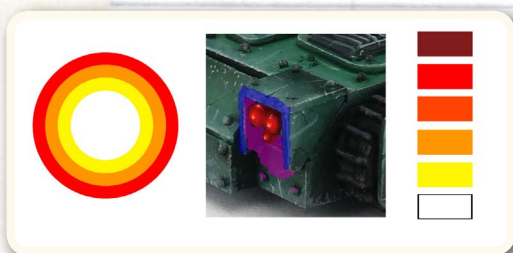
Dalej rozwodnionym pomarańczowym lub różem akcentujemy najjaśniejsze punkty sensorów. Podkreślamy poprzednie rozjaśnienie delikatnym rozjaśnieniem żółtym lub prawie białym różem. Na koniec delikatnie akcentujemy ostatnie rozjaśnienie białym.

Najlepiej zacząć od podstawowego czerwonego, nasycenie koloru powinno być najmocniejsze najbliżej źródła światła.



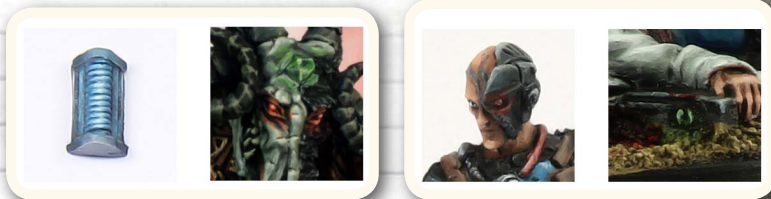
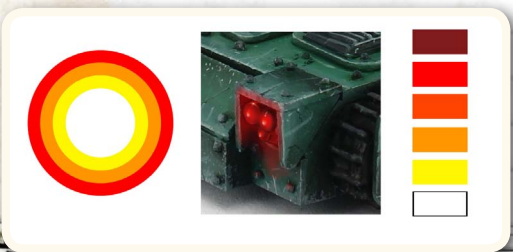
Całą powierzchnie sensorów pokrywamy glazem z koloru podstawowego (można go nieco rozjaśnić pomarańczem). Akcentujemy raz jeszcze delikatnie białym ostateczne rozjaśnienie.

Dalej glazujemy pomarańczowy zbliżając się do sensorów i pamiętając by zostawić sporo czerwonego obszaru. Ponownie kolor powinien być bardziej intensywny w pobliżu sensorów.



Należało by się teraz zastanowić nad obszarem który będzie pokryty światłem, logika nakazuje aby był to obszar pokryty na obrazku fioletowym kolorem. Do obszarów pokrytego niebieskim nie dociera światło sensorów gdyż znajdują się one głębiej w obudowie. Mimo tego zarówno ja, jak i wielu malarzy ignoruje świadomie ten fakt, gdyż namalowane światło prezentuje się wówczas często lepiej.

Ostatnią żółtą warstwę glazujemy analogicznie do poprzednich. Można się pokusić o ostatnią, niezwykle delikatną i występującą tylko na krawędziach w pobliżu światła warstwę białą, lecz ja osobiście w przypadku sensorów jej nie stosuję. Mam nadzieję, że udało mi się przedstawić proces malowania iluzji światła w miarę prosto i przystępnie. Zapraszam do dzielenia się efektami prac na www.nstactics.com. Do następnego razu!



REFINERIA



14-21 Lipca 2013
Battle Arena k. Łodzi

Majowie ogłosili nową, datę apokalipsy

RAFINERIA 2013

CO TY WIESZ O RAFINERII?

Rafineria jest ANTYkonwentem „bezapelacyjnie do samego końca”, używając słów Franza Maurera. Raz, że tematyka pełna rebelii – Neuroshima w grze terenowej, Wehrmacht w prelekcjach, alkohol w konkursach i Acid Drinkers w playliście, dwa, że sama forma imprezy zaprzecza absolutnie wszystkim zwyczajom typowego konwentu. Nie siedzimy w szkole, tylko w ruinach obiektów przemysłowych bądź na leśnych poligonach. Organizacja nie zabrania ludziom pić piwa, a wręcz sama kultywuje tę szacowną sztukę integrując się stale, trwale, konsekwentnie i... płynnie. Mówić można do każdego, mówić można o wszystkim. Nie ważne, czy przyjeżdżasz po raz dziesiąty czy pierwszy – żaden organizator, mistrz gry czy człowiek obsługi nie stwierdzi, że „nie chce mu się z tobą gadać”. Dałbym sobie odrąbać szpadlem prawy kciuk, że gdyby organizacja stanęła przed komisją weryfikacyjną, mającą ustalić, czy jej produkt jest „porządnym konwentem”, zostałyby wobec niej wszczęte postępowanie dowodowe za szereg odstępstw od szablonu. Ale czy właśnie tych odstępstw od szablonu nie oczekuje polskie środowisko postapokaliptyczne? Jedno na pewno mogę zdementować – nieprawdą jest, że to jeden z organizatorów gry terenowej strzelał do papieża.

NIEMIĘC DO EMERYTURY A POLAK DO ŚMIERCI

Każda instytucja odpowiednio wysokiego szczebla przechodzi raz na jakiś czas poważne zmiany kadrowe. Zeszłoroczna edycja ANTYkonwentu Rafineria zorganizowana została przez kolejny dociąg postaci z talii wychowanków, w tym roku jednak do organizacji wracają znane dobrze środowisku twarze Axiel i Drozdka odpowiedzialnych bezpośrednio za edycje 2009, 2010 i 2011. Wraz z Malkavem – głównym organizatorem imprezy zapowiadają nie ustępować ze stanowisk podczas tej i następnych edycji i nie zostawić swoich wiernych (uczestników), co staje się ostatnio modnym trendem w organizacjach o profilu wyznaniowym. Do przygotowania edycji 2013 ANTYkonwentu ruszyli pełną parą na każdym kroku licząc się, że ta nie powinna być ostatnia. Bo kiedy miałyby być ostatnia? Myślę, że nie wcześniej niż w 2020. I mam nadzieję, że właśnie na tym terenie, na który w tym roku zaproszeni zostali ANTYkonwentowicze. Nie dość,

że lokalizacja świetna (i sprawiedliwa, bo miejscowość Piątek jest geometrycznym środkiem Polski), to jeszcze zdaniem środowiska airsoftowego jest to bez dwóch zdań najlepszy teren w okolicach Łodzi. Mamy kompleks urozmaiconych budynków. Nie walących się zgliszczy, tylko zabezpieczonych, ogarniętych, przytulnych murowanych budyneczków, którymi przy organizacji treningów nie gardzą nawet policjanci. Okolice las, rzeczka i jezioro z wyspą rozwijają jeszcze ze trzy dodatkowe wachlarze możliwości dla uczestników corocznej gry terenowej. Na forum ANTYkonwentu (www.rafineria.info.pl/forum) oraz facebooku (www.facebook.com/rafineria) co i rusz publikowane są kolejne informacje i zdjęcia terenu, a burzliwe dyskusje pełne zachwyty nad coraz to bardziej zaskakującymi nowinkami osiągają punkt kulminacyjny, bo z kominów rafineryjnego molocha biały dym wypompowano dopiero co.

A JEDNAK SIĘ KRĘCI...

Impreza-matka Rafinerii o nazwie Tornado, po którym w prostej linii odziedziczyła ona tradycję ANTYkonwentu markowała się kołem zębatym. Właśnie ten symbol Rafineria uczyniła bazą swojego logo podobnie jak etos ANTYkonwentowicza i niespotykany nigdzie indziej duch gry terenowej zaadoptowała i umieściła w swoim rdzeniu z precyzją godną zegarmistrza. My, zbuntowane dzieci Wielkiej Zębatki nie mieliśmy łatwego życia po odejściu organizacji Tornado na w pełni zasłużoną emeryturę. Trybiki logistycznej maszyny przerzucały nas po kolejnych lokalizacjach (Głuchołazy, Warszawa), aby ostatecznie zatrzymać w samym środku Rzeczypospolitej. I chociaż przez pewien czas wydawało się, że cykl zastygł, że Wojna Logistyczna wyniszczyła subtelny mechanizm ANTYkonwentowej duszy, całość ponownie zatykała, by wybić godzinę i miejsce startu imprezy z hukiem, jakiego nawet twórcy Carskiego Dzwonu z Kremla się nie spodziewali. Pieprzyć wojnę; zegarek ma chodzić dokładnie – głosiło zaczerpnięte z podręcznika do Neuroshimy hasło na koszulkach pamiątkowych z ostatniej edycji Rafinerii. W tym roku koszulki będą zupełnie inne, ale ta myśl wciąż nam przyświeca. Wielka Zębatka rozkręca się w najlepszą, a najbliższa edycja zapowiada na naprawdę udaną i przełomową.

Gabriel Paprocki

OYRKONI

22-24 marzec 2013

Zdjęcia: Marcin Pflanz, Katarzyna Nowacka,
Łukasz Piechaczek



Zdjęcia: Łukasz Piechaczek

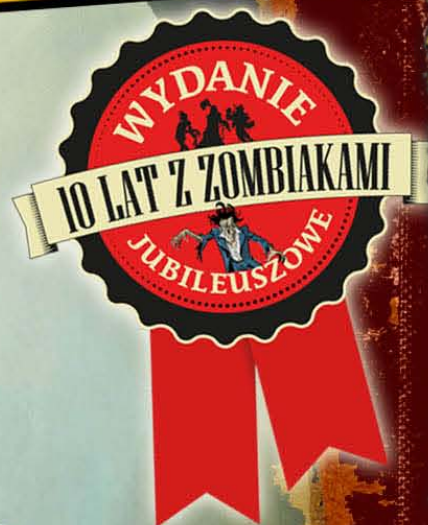
Królestwo Grojkonu

GROJKON

2013



A GDYBY ZOMBIAKI ILLUSTROWAŁ...
TOMASZ "MORANO" JĘDRUSZEK



IGNACY TRZEWICZEK
ZOMBIAKI
WYDANIE JUBILEUSZOWE

Z PORTALEM OD 2000 ROKU
ILLUSTROWAŁ M. IN.



MONASTYR



51. STAN



PRET-A-PORTER



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

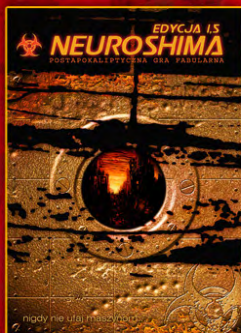
...bo to nasza robota



SHARRASH

tło fabularne

Materiały zebrane z:



Neuroshima RPG:
podręcznik ed. 1,5



Neuroshima RPG:
Zabić szczura



Neuroshima RPG:
Nowy Jork





Sharrash

Prawdę mówiąc nie byłem tam nigdy. Nie znam nikogo kto był i nie przypuszczam, aby ktokolwiek normalny wszedł do miasta. Normalny, czyli nie szczur. Sharrash to miasto-tajemnica. Na każdy fakt mogę ci podać dziesięć mitów i przypuszczeń. Wiadomo z pewnością, że była to ludzka osada. Co stało się z mieszkańcami? - zagadka. Z lotu ptaka miejsce wygląda na opuszczone, ale w zaułkach i pod ziemią tętni życiem. Wynajęto mnie kiedyś bym zrobił zdjęcia w podczerwieni - fotografie praktycznie nie wykazały. Jestem natomiast przekonany, że właściwa część osady to kanały i tunele. Fama głosi, że ciągną się na dziesiątki, jeżeli nie setki kilometrów pod powierzchnią ziemi.

Widzisz - mówią, że szczury podkopały się pod Molocha i poznały na jego terytorium miejsca nie objęte zalewem stali. Ulubiony temat dyskusji przy barze - czy szczury kolaborują z maszynami, zwalczają je, czy tylko obserwują?

Od czasu do czasu zdarza się, że grupa naćpanych punków postanawia wydać wojnę szczurom. Śmiałowie jadą do Sharrash, wchodzą do miasta i już nie wracają. Nie zrozum mnie źle - o ile wiadomo szczury nie są agresywne - potrafią jednak skutecznie obronić swoje gniazda. Być może zdarzało ci się spotkać gryzonie w innych miejscach. Być może zwalczałeś je. Tu rzeczy mają się inaczej. Wbij sobie do głowy - szczury z Sharrash to zupełnie inna para kaloszy. Myśl o nich jak o ludziach, tyle że sprytniejszych i bardziej nieobliczalnych. To nie są zwierzęta. Mają niewiele ponad metr wzrostu, w porывach stają na tylnych łapach. Używają skomplikowanych narzędzi. Żyją w społeczności dużo bardziej zgranej niż ludzka. Dla swoich gniazd nie wahaają się poświęcić życia.

Słyszałem, że mieszkańcy miasta handlują z cudzoziemcami. Procedura jest bardzo prosta - zostawiasz swój towar w wyznaczonym punkcie, wycofujesz się, wracasz i widzisz propozycję towaru szczurow. Jeśli jesteś zadowolony



ny zabierasz co ci dają i odchodzisz. Jeśli coś nie gra, albo dorzucasz do swojej puli, albo wycofujesz kilka kłopotów. Do skutku. Szczury mogą targować się cały dzień i bądź pewien, że nie dopuszczą, cię do siebie na odległość strzału. Jeżeli spróbujesz je wykiwać i odjedziesz, dadzą ci złudną nadzieję sukcesu. Po kilkunastu przejechanych kilometrach twój wóz zapadnie się w wilczy dół, z którego nie wyjdiesz żywy.

Na widok towaru szczurów oczy wypadają z orbit. Nie możesz zamówić konkretnych, ale z pewnością odejdiesz zadowolony. W zamian musisz dostarczyć żywność i sprzęt mechaniczny. Uważaj - w pobliżu Sharrash zawsze kręci się sporo bandytów. Polowanie na handlujących z gryzoniami to również dochodowa profesja. Ogólnie wszyscy są ciekawi skąd śmierdzące biorą swoje skarby. Wielu nienawidzi gryzoni za rzekome lub faktyczne krzywdy. Ogólnie drażni nas ich tajemniczość i... inność. Upředzenia nie przeszkadzają jednak w handlu ze szczurami. Biznes to biznes.

Ostatnio słyszałem pogłoski o odkryciu wejść do szczurzych tuneli na pustyni. Podobno nawet ktoś wszedł do podziemi i wyszedł żywy kilkadziesiąt mil dalej. Dla mnie cała ta sprawa śmierdzi, ale nie wykluczam, że znajdują się łakomi na skarby i tajemnice pogrzebane pod miastem Sharrash. Powodzenia.



Kosmodrom w Green Bay

Opowiem ci o jeszcze jednym miejscu. Widzisz, większość z moich opowieści mówi o terenach, które odwiedziłem osobiście. W Green Bay nigdy nie byłem z prostego powodu - Moloch zajął północne stany jakieś piętnaście lat temu. Co takiego szczególnego jest w Green Bay, skoro tereny Molocha i tak są już stracone? Otóż tamto miejsce jest oazą - prawdopodobnie cholerna konserwa nigdy jej nie zdobyła i być może nigdy nie zdobędzie.

Nad miastem przelatywałem rok temu. Coś mogło się już zmienić od tamtego czasu. Określenie miasto jest zresztą trochę na wyrost, bo właściwie mówię o kosmodromie z dobudowanym osiedlem dla obsługi technicznej i naukowców. Na płycie widziałem gotowe do startu wahadłowce. Żadnych ludzi, za to mnóstwo automatów. To nie były maszyny Molocha. Widziałem automaty konserwujące sprzęt, roboty sprzątające płytę kosmodromu, nawet samobieżne wózki towarowe. Co tylko chcesz. Moloch nie opanował żadnego z nich i nie wiem z jakiego powodu.

Green Bay to raj dla złomiarza - tony zakonserwowanego sprzętu, prosto spod igły. Napędy, komputery, części elektroniczne i mechaniczne. No i oczywiście wahadłowce - jeżeli znajdziesz jakieś zastosowanie dla wahadłowca. W domach z pewnością pozostałości po ekipie technicznej, może jakieś pamiątki, z pewnością broń. Jedyne problem - musisz jakoś przedostać się przez Molocha, a potem wrócić.



Główne miejsca:

Sharrash

Okiem przybysza

Miasto jak miasto. Opustoszałe, zrujnowane, splądrowane podczas wojny i po niej. Na przedmieściach pełno małych, domków, w mieście wieżowce, sklepy i fabryki. Ani żywego ducha. Są trzy miejsca na obrzeżach centrum, gdzie przyjeżdżają ludzie na handel (patrz: NS s. 376-377) i czasami zdarza im się zobaczyć z daleka sylwetki szczurów. Ale nic więcej. Bywało paru odważnych, co przy okazji interesów chcieli pozwiedzać boczne uliczki, pomyszkować po sklepach i tak dalej. Szybko wycofywali się bładzi ze strachu. Nie żeby coś zobaczyli, ale ogarniał ich nagle taki lęk, takie poczucie zagrożenia i wrogości, że zimny pot leciał po plecach. Tyle o Sharrash wiedzą przybysze.

Fakty

Trochę powojennej historii.

Jak już wspomniano, schrony pod Sharrash służyły początkowo ludziom, którzy zdołali uciec przed wojną, lecz po kilku latach opanowały je inteligentne szczury. Nikt z Sharrash ci o tym nie powie, ale nie było to pokojowe zbratanie narodów. Wybuchła zaciekle walka o ciepłe, wygodne mieszkania, wodę i żywność. Walka, w której większość ludzi została pożarta, a reszta zmuszona była poddać się szczurom. Odważniejsi, którzy myśleli o podstępnej partyzantce, zginęli

natychmiast, bo szczury bezbłędnie odczytały ich intencje. Przeżyli tylko najsiłabsi duchem, około dwadzieścia osób, które naprawdę zrezygnowały z dalszego oporu, marząc jedynie o bezpiecznej koegzystencji. Tym pozwolono żyć i rozmnażać się. Szczury doskonale wiedziały, że dzięki empatycznej więzi z ludźmi zdobędą ich wiedzę i doświadczenie. A zyskały nawet więcej - Sharrash. Jedyne w swoim rodzaju, szuczurzo-ludzkie siedlisko. Gdy udostępnią je zwiedzającemu, zarobią kupę gambli na biletach, mówię ci.

Z nastaniem pokoju społeczność powiększyła się i po dwóch latach zeżarła większość zapasów. Wtedy zaczęły się dłuższe wyprawy na powierzchnię. Nikt nie pamięta, jak zaczęła się wymiana handlowa. Faktem jest, że w schronach było sporo rzeczy, których brakowało na powierzchni. Przede wszystkim wiedza. Póki był papier, drukowano podręczniki survivalu, pierwszej pomocy, instrukcje techniczne. Sprzedawano dyskiety i CD-ki z informacjami. Jak głód przycisnął, poszły laptopy, odkurzacze, lekarstwa i gazetki z gołymi panienkami. Paczki prawdziwej kawy i herbaty, które szczury nie piją, a dla ludzi mieli w nadmiarze. Papierosy i cygara. Ale prawdziwy boom zaczął się, gdy szczury dopadły parę zwiadowczych maszyn Molocha. Normalnie hit sezonu. Zaczęły się długie, parotygodniowe wyprawy po molochowy sprzęt. Dopiero od jakichś dwóch lat istnieje stały, wygodny kanał podziemny do enklawy koło Green Bay, zwanej „Czwartym”. Cóż - Moloch się przybliżył, bardzo miło z jego strony.

i Sharrash właściwe

W Sharrash znajduje się dziewięć połączonych korytarzami nowoczesnych schronów, a w każdym mieszka około 10 szczurów (w niektórych tak-



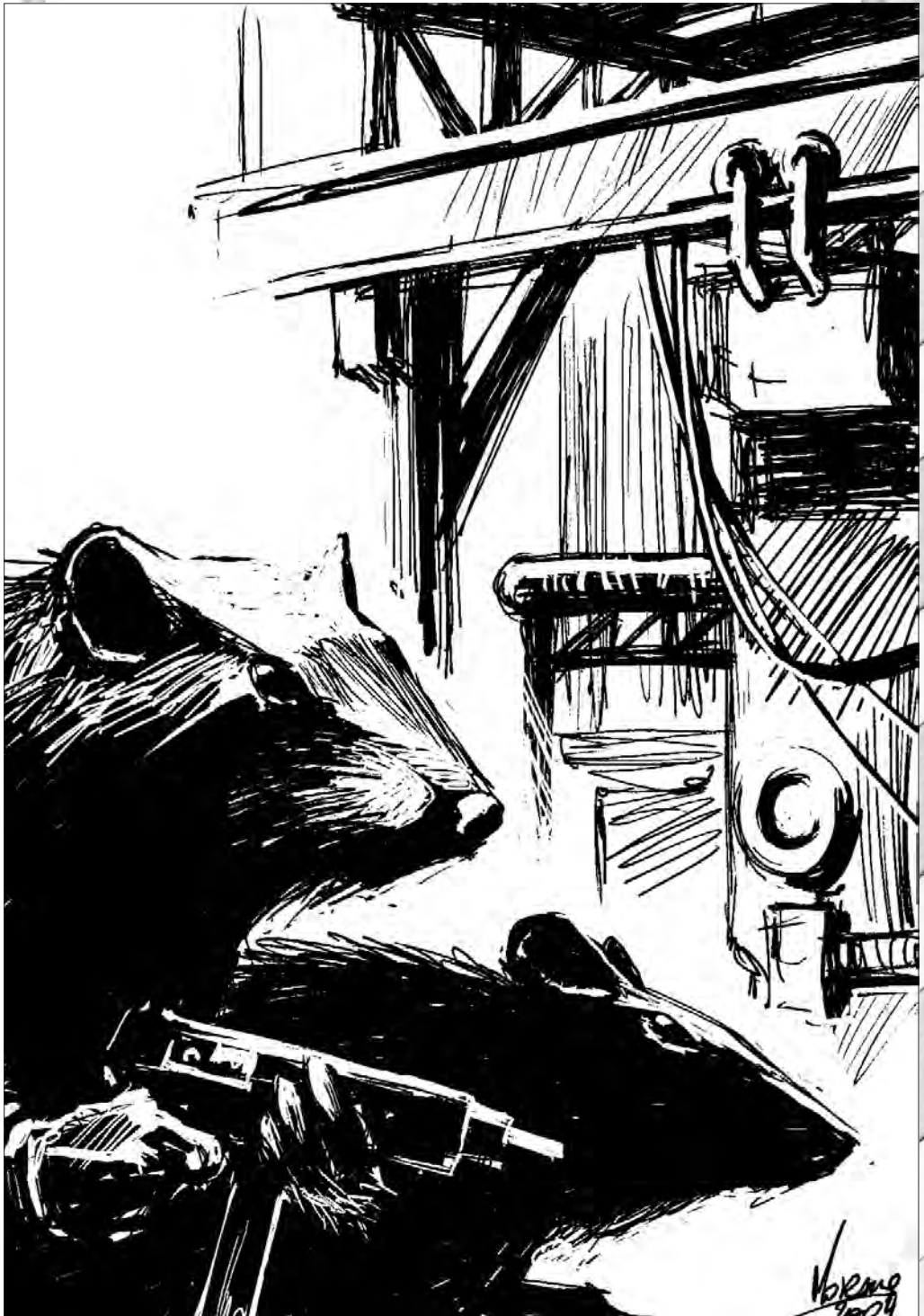
że ludzie - łącznie kilkunastu). Poza tym liczne szczurze stado żyje w kanałach pod miastem oraz w tunelach i podziemnych izbach wykopanych maszynami-kretami, ręcznymi koparkami i szczurzymi łapami. Mają praktycznie wszystko, czego trzeba do życia - prąd, ogrzewanie, żywność, wiedzę - ale (prócz wody) w niedostatecznych ilościach, bo szczury za bardzo się rozmnożyły. Wodę czerpią ze studni głębinowej, która przed wojną zaopatrywała dwustutysięczne miasto, więc jej nie brakuje. Prąd biorą z baterii słonecznych, wiatraków i agregatów, ale nie starcza im na wiele. Oświetlenie schronów jest słabiutkie, jedynie przez dwie godziny dziennie świeci normalne światło. Większość życia toczy się w półmroku. Oszczędnie używa się komputerów i urządzeń elektrycznych. Wprawdzie duża ilość energii jest zmagazynowana, ale są to rezerwy na czarną godzinę. Poza tym sporo energii - prądu lub paliwa - żre sprzęt mechaniczny do kopania tuneli oraz klimatyzacja i ogrzewanie. Zapasy żywności są szczupłe, ale dzięki handlowi z ludźmi, pułapkom na zwierzynę i dostawom z Madison daje się jakoś przeżyć.

A z doganianiem na pustyni uciekających samochodów to bujda. Nawet wiem, skąd się wzięła, he he. Byli raz spryciarze, co chcieli odjechać z towarem nie zapłaciwszy i faktycznie zapadli się z wozem pod ziemię, a potem szczurki ich zjadły. Tyle, że nie parę mil za miastem, tylko na samych przedmieściach. Jednemu udało się uciec na piechotę, stąd poszły plotki, które mogłeś słyszeć. Zresztą, ja tam myślę, że to nie była żadna udana ucieczka. Szczury pewnie celowo go puściły, żeby opowiedział szerokiemu światu, jak w Sharrash traktują oszustów. Wszystkie ulice, którymi dojeżdża się na miejsce handlu, są w którymś miejscu odpowiednio podkopane i trzymają się na podporach. A jak taki cwania-

czek ucieka, to się podpory szybciotko usuwa. Szczurzy dół, nazwijmy to. Albo jeszcze lepiej: ludzki.

Ludzie i szczury

W miarę upływu lat oba gatunki zbliżyły się do siebie i nauczyły podobnie myśleć. Szczury stały się trochę bardziej ludzkie, cywilizowane, mądrzejsze. Ludzie pod wpływem silnej empatii zaczęli rozumować kategoriami wspólnoty, zbiorowości, identyfikując się bardziej ze stadem Sharrash niż z rasą ludzką. Część osób, która po wybuchu wojny znalazła schronienie w bunkrach, to projektanci i wykonawcy, inżynierowie i technicy. Bez nich szczury nigdy nie zbudowałyby takiej sieci tuneli. Od dawna nie ma szczurzego terroru nad niedobitkami obrońców. Nikt już tak nie myśli - ludzie i szczury dzielą obowiązki i wspólnie podejmują decyzje. Nie ma Króla Szczurów, jest co najwyżej coś na kształt rady starców - kilka sędziwych szczurów i paru stetryczających ludzi o największym doświadczeniu. Decyzje podejmuje się na zbiorowych debatach. Kilka czy kilkanaście osób przemawia, ale oprócz argumentów duże znaczenie ma charyzma. Jeśli przemawiasz do sharrashowców, to po części trafiasz do nich logiką, a po części psychiką. Jeśli emanujesz pewnością siebie i głębokim przekonaniem o słuszności swoich racji, masz jak w banku, że najślabi członkowie stada przyjmą twój punkt widzenia, a reszta zacznie poważnie go rozważać. A każdy taki przekonany dodaje siły twojej emanacji. Ale są też osobniki o silnych umysłach, bardziej odporne na efekt domina. Te musisz przekonać argumentami, bo ich wahanie, wrogość lub poparcie również udziela się części stada, także ludziom, choć w mniejszym stopniu. Prawdę mówiąc, to właśnie ludzie wykazują najwięcej inicjatywy i mądrzejsze szczury ufają im bardziej niż sobie. Nie ma mowy o zdradzie i pod-





stępie, skoro wszyscy wzajemnie czytają sobie w myślach. Ale czy ci ludzie to naprawdę jeszcze ludzie?

Tunele i kolonie

Osobna kolonia żyje w kanałach pod Madison, w pustym kolektorze wody pitnej. Tam nie ma czystej wody, komputerów, centralnego ogrzewania ani żadnych luksusów. Za to jest magazyn i punkt segregacji przeróżnych dóbr wykradanych Molochowi. Tam też futrzaki gromadzą żarcie z kuchni mutantów, po które regularnie przybywają wysłannicy z Sharrash. Z Madison ciągnie się jednotorowa podziemna kolejka do Wausau, gdzie znajduje się najmniejsza szczurza placówka. Wyprawy na teren enklawy Molocha wyprawdane są właśnie stamtąd. Tam też zbudowano podziemną kolejkę sięgającą niemal pod sam nos Molocha.

Sieć podziemnych korytarzy Sharrash ciągnie się bardzo daleko we wszystkich kierunkach. Co prawda nie jest aż tak rozległa, jak to ludzie opowiadają przy piwie, ale i tak może imponować. Główne korytarze ryto dużymi „kretami”, mniejsze ręcznymi koparkami. Z większości z nich na powierzchnię ziemi wychodzą ciasne, wąskie przejścia kopane przez szczury gołymi łapami. Zapewniają dostęp powietrza, a w razie potrzeby służą szczurzym zwiadowcom. Pod enklawą Molocha zwiad miał szczególne znaczenie. Gdy zbudowano pół kilometra korytarza, kopano wyjście dla zwiadowcy, który szukał w pobliżu wartościowych źródeł zaopatrzenia i wskazywał dalszy kierunek robót. Ostatni odcinek tunelu, prowadzący pod nieszczęsną fabrykę, w której rozgrywa się „Mission: Impossible”, zbudowano całkiem niedawno. Sięga najdalej w głąb Molocha, moim zdaniem: aż za głęboko. A Moloch w pełni się ze mną zgadza.

Osobowości i osobliwości

Z osobowościami krucho, szczerze ubolewam. Stare, przedwojenne dziadki mają jeszcze trochę jaj. Pamiętają normalne ludzkie życie, więcej w nich samodzielności, a nawet umieją być nieposłuszni, jeśli inaczej pojmują interes społeczności niż sama społeczność. Ale niewielu takich chodzi jeszcze po tym świecie. Mechanik Maxwell, Sędzia Bishop, doktorek Doc to już połowa z nich. Poza tym w Madison siedzi 86-letnia techniczka od sprzętu górniczego, pod której nadzorem powstały korytarze pod Molocha, a w Sharrash jej rówieśnik, inżynier budowlany, oraz 74-letnia nauczycielka fizyki. Tyle starej gwardii. Wszyscy tęsknią do życia na powierzchni, ale boją się świata po Apokalipsie.

Natomiast ludzie urodzeni lub od dziecka chowani w Sharrash nie bardzo wiedzą, co to osobowość. Pewnie, jedni są mądrzejsi, inni głupszy, jedni mają uzdolnienia techniczne, a inni nie, bywają gadatliwi lub nieśmiali, ale co to za osobowości? Nie myśl o nich jak o osobach. To osobniki, przedstawiciele gatunku. Nawet trudno powiedzieć jakiego. Żyją w stadzie, służą stadu, myślą jak stado. Nie daj się zmylić. Rozmawia taki i zachowuje się jak normalny człowiek, umie robić wszystko jak ja czy ty. Ale w duszy w połowie jest szczurem. Ciekawe, co by się stało, gdyby takiego odłączyć od kumpli i wywieźć na miesiąc na południe, najlepiej w jakimś rozrywkowym towarzystwie. Może wtedy nabrałby jakiejś indywidualności? Może nie byłby już gotów zginąć za swoje popieprzone stado. Ale nikt tego jeszcze nie zrobił. Może byś tak spróbował? A potem znajdź mnie i opowiedz mi wszystko.

Osobliwości? Całe Sharrash to jedna wielka osobliwość. Nie mów, że jeszcze ci mało.



nie w ręce ludzi, ich specje nieprędko rozgryzą, z czym mają do czynienia. A każda macia produkująca nowych wojowników to bezcenne wsparcie dla krucjaty Skinnersów.

Czas działa na korzyść Hybris. Im później ludzie powiążą fakty i ruszą z kontrdziałaniem, tym bardziej rozwinięta będzie jej armia i narzędzia, którymi dysponuje. Póki co trwają prace nad odpaleniem nowych szczelin. Celowi, który stoi przed mutkami w dalszej kolejności, nie da się odmówić piekielnego rozmachu. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, za kilka, góra kilkanaście miesięcy nowa szczelina pojawi się w samym sercu Stanów Collinsa: na fundamentach Stalowego Domu.

Nowojorska inicjatywa

Tymczasem do wyjaśnienia sprawy szczeliny, która sparaliżowała tunel

Wielkie szczury

„Szczury? No mam, w piwnicy. Aaa, te wielkie? Zdaje się chłopcy z batalionu deratyzacyjnego potraktowali je z miotaczy. W każdym razie dawno o nich nie było w Timesie.”

- Bob Alley, bywalec Sweet Amy
w Pasie Zachodnim

Zniknięcie

Inteligentne szczury znikły. Co bardziej podejrzliwi stwierdzili, że same odeszły. Times i reszta praworządnych obywateli odrzabili wielkie zwycięstwo: Wróg został pokonany męstwem nowojorskich żołnierzy i ogniem ich miotaczy. Faktycznie - liczba kontaktów ze szczurami spadła po wprowadzeniu restrykcyjnych ustaw o deratyzacji, wedle których szczury, nawet te inteligentne (zwłaszcza one) to bez wyjątku szkodniki i wrogowie demokracji. Collins nie dał sobie przemówić do roz-

Lincolna, Sztab Generalny powołał specjalną grupę operacyjną pod dowództwem porucznika Collina Two Eyes. Kołek ma łeb na karku i potrafi się uczyć: po tym, jak na próby zbadania tunelu zmarnowano parę oddziałów frontowych weteranów, zabrał się za sprawę z zupełnie innej strony.

Wyszedł z założenia, że do sprawnego działania będzie potrzebował kogoś więcej, niż tylko oddziału wojska, bo nie o samo tłuczenie mutków tu chodzi. Zupełnie bez krępacji uderzył po pomoc do speców z uniwersytetu, a także rozpuścił wieść do zaufanych najemników. Wykorzystał to, że armia nie szczędzi dolców i hojnie sypnęła monetami. Krok po kroku montuje się z tego ekipa speców różnego asortymentu. Zaczęli od zlokalizowania i naniesienia na mapę miasta wszystkich szczelin, a zwłaszcza tych, które mają mniej niż kilkanaście lat. Przed nimi następny krok: ekspedycje badawcze.

sądu tym, którzy w inteligentnej i być może skłonnej do współpracy rasie upatrywali szansy na więcej pokoju i spokoju w Nowym Jorku. Po pierwszych „sukcesach” wielkiej akcji palenia tuneli, następnych sukcesów zabrakło - bo wróg znikł. Można było świętować wygraną wielką bibą na Times Square. Prezydent postawił obywatelom z tej okazji parę pięćdziesięciolitrowych beczek z piwem z browaru prezydenckiego, więc było co świętować.

Wpływy w enklawach

Szczury jednak nie wyparowały. Zamiast tego zabrały się do roboty. Jeśli nie Nowy Jork Collinsa, to musiał się znaleźć ktoś inny, z kim można było pokombinować nad współpracą. Sojuszników znalazły na wschodnim brzegu, na obrzeżach Brooklynu. Tam, gdzie budowana jest alternatywna kolejka zwana Koleją Nowej Osi. Two-



rzą ją trzy enklawy: Gastown, Emmerich i Gordon Emerald. Dzięki współpracy ze szczurami, ale też po prostu sensownej polityce kierujących nimi rad, w krótkim czasie stały się najprężniej rozwijającymi się enklawami poza Manhattanem spośród tych, które są niezależne od Collinsa. Symbolem rozwoju jest właśnie Kolejka. Collins zaliczył niezłą zaskoczkę, gdy odkryje, że na wyposażeniu Nowej Osi są zupełnie sprawne, uzbrojone i opancerzone lokomotywy, a nie tylko jedna rozklekotana dreźyna, o której raportowali mu szpiedzi. Zresztą powodu do niepokoju będzie miał znacznie więcej: w Emmerich ruszył szpital kierowany przez uciekiniera z Navarro, a Gastown prowadzi cichą akcję rekrutacji najemników do tworzonych właśnie sił zbrojnych. Co ciekawe, kolesie od rekrutacji nie szukają kandydatów w mieście, ale w osadach i obozach oddalonych od niego nieraz o setki kilometrów.

To, co rzeczywiście przyprawiliby go o palpacje, to mapa traktacji kolejowej. Trzy znane rządowi stacje to tylko odgałęzienie linii, która schodzi pod ziemię i prowadzi w głąb szczurzego terytorium. Po prawdzie zaskoczeni byliby sami mieszkańcy Nowej Osi, gdyby wiedzieli, że nie połączyli się po prostu ze szczurzymi enklawami. Sąsiada wprawdzie oddzielnego kilometrami tuneli i traktacji, ale jednak - mają Wielkie Gniazdo, samo serce szczurzego terytorium.

Sojusz enklaw ze szczurami ma też zupełnie prozaiczny aspekt z dziedziny, powiedzmy, mody. Kolesie z Nowej Osi dorobili się ostatnio pogardliwego określenia „kapturki” od workowatych, szmacianych płaszczy, którymi szczelnie okrywają się ich strażnicy na patrolach i obstawa karawan. Prosty, sprytny trik w razie, gdyby trzeba było przemyścić szczurzych towarzyszy tuż pod okiem nowojorskich żołnierzy.

Sojusz z ludźmi

Szczurom udało się utworzyć nie budzące podejrzeń okno do ludzkiego świata. Dzięki handlarzom Osi mają dostęp do surowców napływających z miasta i spoza niego. Tylko po co szczurom kontakty z ludźmi? Czy przy swej liczebności i zdolnościom konstrukcyjnym nie byliby w stanie rozwijać się na terenach niczyich, z dala od ludzkich osad i groźby ze strony Collinsa?

Pewnie mogliby, gdyby byli w metropolii sami. Tylko że nie są, o czym doskonale wiedzą także nowojorczyce. Największym wrogiem szczurów nie są bowiem ludzie - którzy przy całej swojej ruchliwości trzymają się raczej najbardziej wolnych od skażenia terenów miasta. Prawdziwym zagrożeniem, które może doprowadzić do ich eksterminacji, są mutanci.

U progu nowej ery

Kogo byś nie spytał w mieście, usłyszysz, że Nowy Jork to bezmiar ruin, na którym rozłożyło się imperium Collinsa plus kilka mniej lub bardziej niezależnych enklaw, a do tego trochę mutków, szczurów i innych postatomowych bydląt. Tak to wygląda z ludzkiej perspektywy. Tyle że prawdy w tym jest mniej więcej tyle, co w pociesznej teorii, że kiedyś uda się znaleźć wielką wtyczkę i wyłączyć Molocha.

Gruzy metropolii to terytorium nie jednej, lecz trzech sił. Ludzi, mutantów i szczurów. Przez całe lata wszystkie grupy były zdziesiątkowane i tak zajęte walką o przetrwanie kolejnego dnia na skażonej ziemi, że w gruncie rzeczy nie wchodziły sobie w paradę. Dzisiaj, przeszło trzydzieści lat po zagładzie, każda z nich z grubszą się ogarnęła i rozpoczęła dynamiczny rozwój. Nowy Jork Collinsa sięga po coraz to nowsze tereny, anektując kolejne enklawy i wyszukując nowe obszary pod zabudowę. Mutanci zyskali zdolność przeżycia na obszarach totalnie skażonych, możliwość kreowania szczelin i wizję nowego lidera - Hybris. Z kolei u szczurów liczebność Wielkiego Gniazda przekroczyła masę krytyczną, wymuszając na nich natychmiastową ekspansję.

Właśnie w tej chwili te trzy dotąd zupełnie osobne światy zaczynają się ze sobą ścierać. Kto pierwszy się w tym polapie i zyska przewagę w wyścigu sił? Zmutowana generał mutantów? Rządowi spece Collinsa? Elektroniczny mózg? A może kolektywna świadomość inteligentnych szczurów? Nowy Jork stoi u progu zupełnie nowego rozdziału w swojej powojennej historii.