

# gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

#47: styczeń 2012

## NEUROSHIMA:

PAKIET MATERIAŁÓW DO NOWEGO JORKU

BOHATER<sup>2</sup>: NAJFAJNIEJSZE PATENTY

## NEUROSHIMA TACTICS:

KAMPAANIA - RAPORT Z PRAC

RELACJA Z BITWY

SZPONY TAKTYCZNE

## GRY PŁANSZOWE:

FELIETON: STALOWA POLICJA DO NS HEX

## A ponadto jeszcze:

- WYWIAD Z TYCJANEM
- FELIETON TRZEWIKA
- PREZENTACJA KLUBU MIŁOŚNIKÓW GIER Z RYBNIKA

**NA OKŁADCE:**

**ALTAR  
SUPERKOMPUTER  
Z NOWEGO JORKU  
(DODATEK "NOWY JORK"  
DO NEUROSHIMY RPG)**



TEKSTY NADEŚLANE NA NOWOJORSKI KONKURS Z LOKACJAMI



RAPORT: BORGO VS MOLOCH



MONY DO HONORU I KRWI



WYWIAD Z MIRKIEM GUCWĄ



SZPONY TAKTYCZNIE

## WSTĘPNIAK

Istnieje bardzo poważne podejrzenie, że wstępniaków nikt nie czyta. Przez moment nawet zagościł tu pomysł, by przekleić wstępniaka z jednego ze starszych numerów. Może by się nikt nie zorientował. Z drugiej strony, jeśli ktoś jednak czyta te wstępniaki? Jak odebrałyby takie słowa? Połapałyby się, że coś nie gra, prawda...?

„Wakacje w pełni! Pewnie rozegraliście już kilkanaście sesji i przeżyliście wiele przygód!” (GP#5)

„W tym numerze pojawia się przygoda do Wiedźmina!” (GP#8)

„Zachęcamy fanów D&D do przysyłania do nas szkiców przygód, pomysłów na pułapki, potworów oraz takich materiałów, jakie sami chcielibyście przeczytać na naszych łamach!” (GP#11)

„nowy Warhammer bije rekordy popularności, na konwentach masa uśmiechniętych ludzi, mendy i zrzędy najwyraźniej wyzdychały wreszcie.” (GP#14)

Rynek się zmienia, lata mijają, wydawnictwa powstają, wydawnictwa padają, są mody i schody, są trendy i wkręty, są proroctwa na przyszłość, wieszczby i wróżby. Nieziemne jest jedno – jak tak się patrzy wstecz – Neuroshima ma się dobrze. Od lat. W tym numerze mamy dla was kolejną gigantyczną porcję supportu do sesji Neuroshimowych.

W druku tymczasem jest Nowy Jork. 19. dodatek do tej gry. Gdyby zsumować oficjalne dodatki, byłoby tego kilka tysięcy stron tekstu. Gdyby zsumować artykuły w Gwiezdnym Piracie, byłoby tego z pół tysiąca stron. Gdyby dodać materiały z dodatków fanowskich... Fascynująca sprawa... Ileż gier Neuroshima już przeżyła. Ileż urodzin świętowała. Ile jeszcze przed nią...

trzewik

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl  
Redaktor Naczelny: Chyba twoja stara; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2011

# NOWOŚCI STYCZNIA 2012

## NEUROSHIMA

### Nowy Jork

Na 128 stronach dodatku znajdziesz między innymi:

- gmach Stalowego Domu, czyli siedzibę Prezydenta i Sztabu Generalnego nowojorskiej armii
- trzy departamenty policji ze wsparciem dla rozgrywających przygody postaciami policjantów
- nowojorską armię i misje dla graczy na żołdzie Prezydenta
- prawa i zasady prezydenckich enklaw wraz z profesją Przemysłowca
- ruch oporu, misje i Profesję dla bohaterów walczących o wolne miasto
- kulisy władzy, konkurentów i sojuszników prezydenta Collinsa
- dzielnice nowego, odbudowanego porządku i takie, które wciąż nie podniosły się z gruzów
- Uniwersytet Columbia, samotną wyspę wiedzy w morzu barbarzyństwa
- potężne gildie realizujące swą politykę w cieniu władzy Collinsa
- śmiertelne szczeliny – źródło skażenia i anomalii zmieniające życie w mieście w nieustanną walkę o przetrwanie
- opis sztucznej inteligencji ALTAR i jej motywacji
- sekrety nowojorskich mutantów i inteligentnych szczurów
- i wiele wiele więcej!

**Tytuł:** Nowy Jork  
**Linia:** Neuroshima RPG  
**Liczba stron:** 128  
**Cena:** 37 złotych



## NEUROSHIMA TACTICS

### Punki

Nowe wzory do najpopularniejszego oddziału armii Hegemonii, czyli szalonych Punków. Jeden z modeli to maskotka gangu - Słodką Jenny. Blister zawiera także kartę lokacji i cztery żetony.



**Tytuł:** blister Punk

**Linia:** Neuroshima  
Tactics

**Zawartość:** 2 modele

**Cena:** 44,99 złotych

### Szturmowcy

Dwa nowe wzory dla oddziału armii Posterunku, najpopularniejszej frakcji w Polsce! Dzięki nowym wzorom gracze mogą wystawiać jeszcze większe, zróżnicowane oddziały ciężkiej piechoty. Blister zawiera także kartę lokacji i cztery żetony

**Tytuł:** blister Szturmowcy

**Linia:** Neuroshima Tactics

**Zawartość:** 2 modele

**Cena:** 44,99 złotych



## GADGETY

W lutym w naszej ofercie pojawią się plakietki dla fanów czterech armii - Posterunku, Hegemonii, Borgo oraz Molocha! Idealny gadżet dla fanów Neuroshimy Tactics oraz Neuroshimy Hex. Plakietki będzie można zdobyć w konkursach organizowanych na stronie Portalu oraz kupić bezpośrednio od nas na konwentach w całej Polsce.



# ZAPOWIĘDZI!

LUTY:

- Neuroshima RPG: Zabić Szczura
- Neuroshima Tactics: nowe blistry
- Gry planszowe: Świat Gier Planszowych #21



# Koło Miłośników Fantasy w Rybniku

**W** każdą trzecią sobotę miesiąca, w filii nr 4 Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Rybniku (ul. za torem 3b) spotykają się dżicy fantycy bitewniaków, rpg'ów, larp'ów, planszówek i karcianek, pod szyldem Koła Miłośników Fantasy.

Co miesiąc można liczyć na przygotowane makiety, laserki, miarki oraz amrię Mutantów Borgo i Posterunku. Są osoby, które nauczą Was grać w Tacticsa, podzielią się przemyśleniami związanymi ze składaniem armii i zagrają normalny mecz na poważnie. Wystarczy przyjść i zapytać, a pewnie znajdą się również materiały i eksperci niezbędni przy tworzeniu makiet i malowaniu figurek, a nie wykluczone, że jedno i drugie będzie się u nas odbywało w formie warsztatów. No i zgadnijcie, czym będziemy się ostro zajmować, kiedy tylko pojawią się zasady kampani NST?

Zawsze można też liczyć na sesję w Neuroshimę, Cold City, Kiedy rozum śpi, Warhammera, Cyberpunka czy co też innego przyjdzie komu do głowy. Nie brakuje rzecz jasna planszówek, karcianek, prelekcji i bezpiecznej broni do pojedynkowania się ze znajomymi.

Spotkania są kierowane w dużym stopniu do młodego narybku fandomu, ale zjawiają się osoby w zasadzie w każdym wieku i pomimo "fantasy" w nazwie, jesteśmy otwarci na wszelkie klimaty fantastyczne (Tornado vel Rafineria kick ass – dop. autor). W związku z tym, nie jest dla nas niczym dziwnym, że koordynator w stroju bardzo, bardzo złego maga ogląda figurki z NST, po czym prowadzi Cyberpunka.

Koło cały czas się rozwija, i zatacza (a nawet zakolowuje) coraz szersze kregi zarówno jeśli chodzi o liczbę uczestników, jak i tematykę, którą się zajmujemy. Jeśli chcecie być na bieżąco z tym, co się u nas dzieje, odwiedzajcie nasz profil facebookowy.

**ZAPRASZAMY INNE KLUBY DO PREZENTACJI SWOJEJ DZIAŁALNOŚCI NA NASZYCH ŁAMACH**

# NEUROSHIMA



☢ Nowy Jork w drukarni, ha! Już w przyszłym tygodniu do sklepów trafi najnowszy, 19. dodatek do Neuroshimy. Nowy Jork to 128 stron nationbooka, wydawanego erpegowym stuffem. Pełny opis zawartości zamieściliśmy na stronie internetowej dodatku.

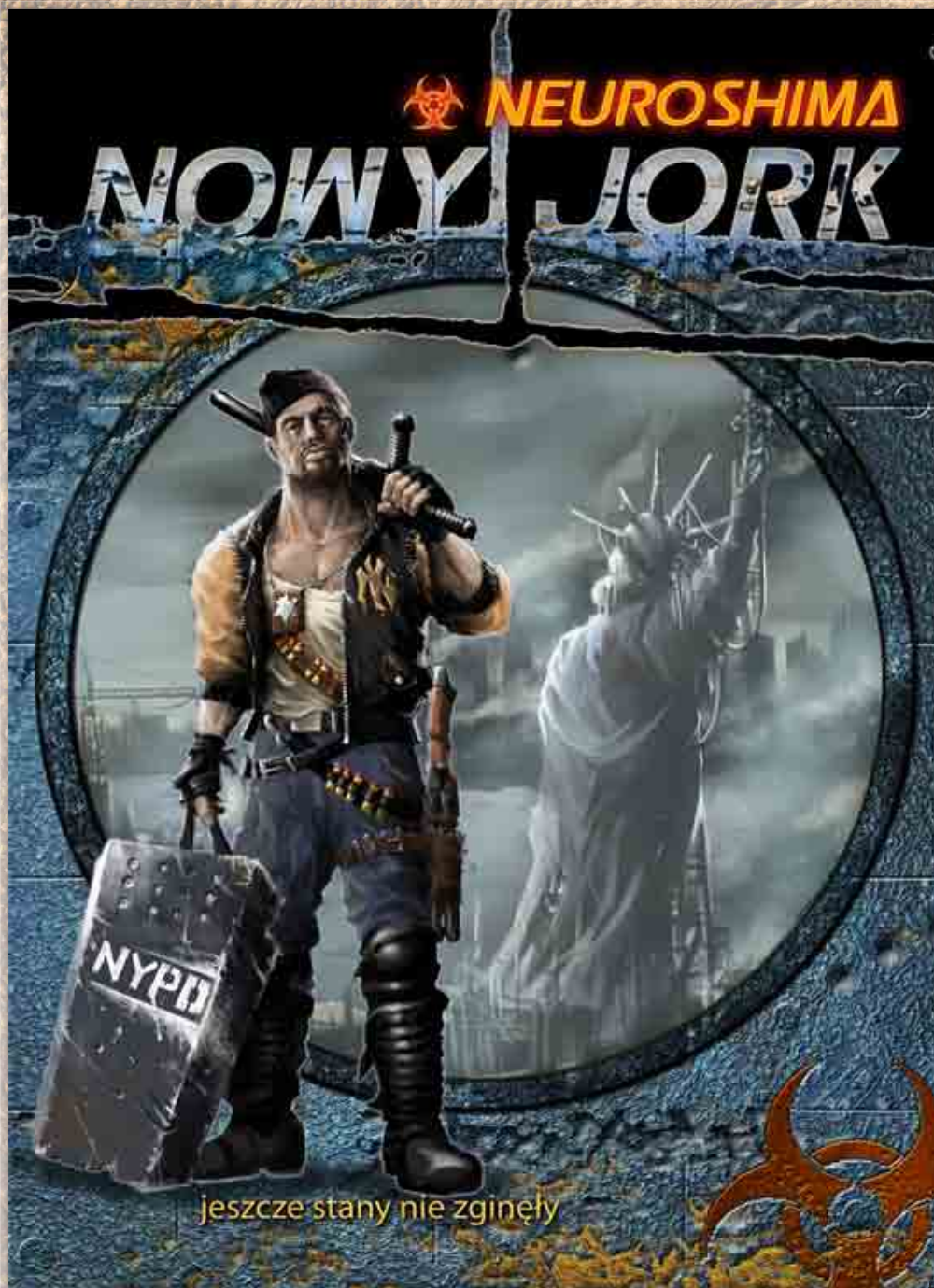
☢ Rozpoczynamy publikowanie dodatkowych materiałów powstałych w ramach projektu. Pierwsza partia zebrana została w tym Piracie. To świetna, rozbudowana lokacja pt. „Pastwisko ćpunów” oraz zestaw prac nadesłanych na specjalny, nowojorski konkurs. Zestaw 30 lokacji to bynajmniej nie wszystko, co mamy do zaofiarowania zupełnie gratis – od fanów, dla fanów. Wkrótce kolejne materiały!

☢ Konkurs na lokację nie był jedynym rozkręconym wokół Nowego Jorku. Na naszej facebookowej stronie NS przeprowadziliśmy konkurs na zapodawanie podpisów pod grafiki z dodatku. Impreza się udała, zwycięzcy dostaną nagrody w postaci plakatów w formacie B3.

☢ Zapraszamy na ZjAwę, czyli warszawski konwent mający miejsce w dniach 18-19 lutego. Przygotowaliśmy razem z RPGwardią potężny blok neuroshimowych atrakcji związany ze wszystkimi rodzajami gier: fabularną (wielka premiera Nowego Jorku), planszowymi oraz Neuroshimą Tactics (w tym turniej). Przybывajcie – będzie imprezka!

☢ Bartosh opublikował 16. aktualizację swojego neuroshimowego bloga Pod Martwym Mutkiem.





Rafał Szyma

# NOWOJORSKIE NOWINKI

**W**iecie już, że Nowy Jork będzie miał nową, odświeżoną formułę w stosunku do poprzednich nationbooków. Konstrukcja książki telefonicznej z milionem informacji do przetworzenia przez mistrzów gry może i wygląda imponująco, ale w praktyce nie działała tak, jak chcieliśmy. Dzisiaj podam parę przykładów tego, co zrobiliśmy, by Nowy Jork był bardziej przydatny, łatwiejszy w obsłudze, częściej zdejmowany z półki. By dawał więcej grywalnych patentów przy mniejszym nakładzie pracy ze strony grających.

## CO TAM ROBIĆ?

Opis lokacji ma jarać wyobraźnię. Ma być taki, że czytasz, zamykasz książkę i gorączkowo rozglądasz się za kartką i ołówkiem, żeby zanotować pomysł na sesję. Pod tym kątem strugaliśmy kolejne partie tekstu od zawsze. Teraz dodajemy do tego małe usprawnienie. Piszemy wprost nie tylko „co”, ale i „jak”. Dostajesz opis, a z nim pomysły na przygody, sceny, akcje na sesje.

Stalowy Dom: siedziba Prezydenta i główna twierdza miasta. To tu odbywają się odprawy żołnierzy i audyencje u grubych ryb. To miejsce najbardziej próbują rozwalić Obrońcy, czyli nowojorski ruch oporu.

Wschodni Pas: bieda, syf, tłok, przemoc. Miejsce idealne dla przemytników, banitów, degeneratów i świrów. Wbijaj tu, jeśli chcesz zejść z oczu Stalowego Orła bez opuszczania metropolii.

**„ZANIM WPAKUJEMY SIĘ NA MANHATTAN, DAJ SOBIE POWIEDZIEĆ JEDNĄ WAŻNĄ RZECZ. WSZYSTKO, CO WYDAJE CI SIĘ, ŻE WIESZ O NADGNIŁYM JABŁKU, TO BZDURY. NIE MÓWIĘ TEGO DLATEGO, ŻE MAM CIĘ ZA FRAJERA, BO NIE MAM. MÓWIĘ TO, BO BARDZO NIE LUBIĘ TRACIĆ KUMPLI, A W NOWYM JORKU NIEWIEDZA ZABIJA SZYBCIEJ, NIŻ DZIAŁKO JUGGERNAUTA.”**

## UNIWERSYTET COLUMBIA

Rozpisujemy te opcje, żebyś, Mistrzu, od razu wiedział, jakie narzędzia dostajesz. A ty, graczu, byś szybko złapał orientację w poszczególnych dzielnicach, strefach i wspólnotach. Ułatwiamy trudne chwile z początkowym przedzieraniem się przez tekst do erpegowego mięska, bo wiemy, że gdy poczujecie się jak w domu, sami rozkręcicie wątki na całego.

Jasne – oprócz tych klarownych sygnałów upchaliśmy w każdym rozdziale stałą porcję smaczków, zahałek i aluzji dla wtajemniczonych, jak we wszystkich dotychczasowych dodatkach. Kto wie, gdzie szukać, odkryje drugie dno, sekretne oblicze, tajne możliwości. Ale założenie

jest takie: macie po parę pomysłów na tacy i resztę, tyle, ile tylko zdołacie wyciągnąć sami. Jedni poprzestaną na gotowcach, inni dorzucą swoje watki, jeszcze inni, prawdziwi hardkorowcy, będą ssać nowojorskie smaczki całymi latami, dokładnie tak, jak to się robi z Detroit czy z Miami.

## CHCĘ TYM GRAĆ!

Tego chyba najbardziej brakowało mi w dotychczasowych nationbookach. Czytałem opis zarąbistej lokacji, zapalałem się do niej, poznawałem na sesjach niesamowitych Bohaterów Niezależnych... i gdy zaczynałem nakręcać się na granie, byłem zdany na siebie i mojego mistrza. Albo sami wymyśliliśmy mechanikę, albo olewaliśmy sprawę. Nie po to kupuje się dodatek, no nie? Drugie pytanie, które postawiliśmy nieskończoną liczbę razy, brzmi...

## JAK TYM GRAĆ?

Podać skrajny przykład? Jest w mieście gildia Navarro, medycy, którzy mają monopol na lekarzy i szpitale w prezydenckich strefach. A przy tym strasznie tajniackie bractwo w mrocznych ga-

**DLA WSZYSTKICH, KTÓRZY ZAMÓWIĄ "NOWY JORK" PRZED PREMIERĄ, MAMY FAJNY GADŻET: PRZYPINKĘ PRAWDZIWYCH PATRIOTÓW. OFERTA DZIAŁA NA STRONIE DYSTRYBUTORA NASZYCH PRODUKTÓW, W SKLEPIE REBEL.PL**

**Co piątek nowa egzekucja  
Co tym razem przygotował  
egzekutor Richards?**



zmaskach z fajnymi bonusami. Pełen sekret, totalna tajemnica... Chyba że gracz stworzy jednego z nich do normalnego grania, albo zdoła dostać się do nich w wyniku wielosesyjnych działań. Maximum dostępności – o to nam chodzi! W podręczniku znajdziecie nowe profesje, organizacje i opcje rozwoju postaci – wszystko po to, by faktycznie móc wbić się do miasta i zagłębić w jego intrygach. Albo stworzyć nowojorczyka z krwi i kości, zakorzenionego w mieście nie tylko jedną z trzech podręcznikowych Cech.

Jedna grafa mówi więcej, niż tysiąc słów. Za grafiki w Miami zgarnęliśmy więcej gromów niż dęb na świętej górze. Takie rzeczy się pamięta, choć od premiery tamtego dodatku minęło jakieś siedem czy osiem lat. Dlatego przyłożyliśmy się i gdy ruszyły prace nad Nowym Jorkiem, wzięliśmy naszych grafików w obroty. Dodatek ma (bo już w tej chwili: 99% grafik już leży

u mnie na dysku) fenomenalną oprawę graficzną. Serio. Zerknijcie na galerię na naszej stronie internetowej – to tylko kilka przykładów, ale dają przedsmak tego, co was czeka. By wycisnąć z ilustracji jeszcze więcej klimatu, postanowiliśmy dodać do nich fajne opisy. Do tej pory w Neuroshimowych dodatkach tego nie było, tutaj ilustracje aż się o to prosiły. Los kilku ostatnich ciągle się waży – trwa bowiem nasz facebookowy konkurs – zachęcam do zabawy na Facebooku. Wiecie, jaki jest efekt? Zrobiłem eksperyment. Ekipie, która Neuroshimę zna średnio, a Nowy Jork wcale, wydrukowałem zestaw grafik przed sesją. Wszyscy przejrzeni, zadali ze dwa pytania i zaczęliśmy grę. Okazało się, że to działa! Klimat spustoszonej metropolii, enklaw z prezydenckim zamordyzmem, armii co chroni i służy (ale niekoniecznie obywatelom) i spustoszonych, postapokaliptycznych dzielnic zaklikał po prostu fenomenalnie.

Trzy proste triki. Wytyczne, których trzymaliśmy się projektując „dodatek”. Niby niewiele, niby nic rewolucyjnego, ale dały książce zarąbistego kopa. Zobaczycie sami!



# PASTWISKO ĆPUNÓW



**N**ie mam żadnych dragów, już dawno rzuciłem. Chłopie, mieszkam w NJ, musiałem rzucić. Jeśli myślisz, że dożyłbym swojego wieku wciąż ćpając, to mało jeszcze wiesz o życiu dzieciaku. Widzę, że jesteś nowy w mieście to opowiem ci jak to u nas jest w tym temacie. Dragów nie ma, to fakt.

Kiedyś mówiono na to „susza”. Policja zamknęła kilku dilerów, jeden z nich podkablował dostawcę i na osiedlu lub nawet w całym mieście była „susza”. Jeśli trzymać się tego meteorologicznego porównania, to w nowym Nowym Jorku jest jak na pustyni. Ciężko tu o dragi, cholernie ciężko, masz rację. Czasem co prawda zdarza się, że będący na skraju wyczerpania wędrowca dociera do oazy i jeśli jest w stanie oddać wszystko co ma za szklankę wody... odbiegam od tematu, ale porównanie jest trafne. Dragów w NJ jest jak wody na pustyni, a jeśli wiesz, że ktoś ich potrzebuje do życia, a ty masz wystarczająco skurwysyństwa we krwi, żeby handlować tym świństwem, to za działkę czegokolwiek psychoaktywnego możesz żądać dwudziestokrotności ceny jaką mają, dajmy na to, w Detroit. Niewielka dostępność i windowanie cen stwarza sytuację, przez którą ćpuni z wielkiego miasta są jeszcze bardziej zdegenerowane niż w jakimkolwiek innym zakątku zasnanych stanów. Wezmą wszystko, żeby tylko odlecieć. Kwas, kompot, tornado... nieistotne której substancji potrzebuje organizm, bo tak naprawdę najważniejsze jest, by

to umysłowi dostarczyć tego, czego chce. A umysł narkomana pragnie tylko jednego: odjazdu. Znasz to, co nie? Pewnie widziałeś kiedyś heroinistę na głodzie i wiesz, że jeśli nie ma jak dać sobie w żyłę, to chętnie walnie pół litra spirytusu, żeby tylko stracić przytomność i nie czuć jak nałóg trawi mu trzewia. Żeby poczuć odjazd, choćby niewielki, ćpuni zrobią wszystko. Nawet klej do tapet osiąga tutaj tak niewyobrażalne ceny, że jeśli planowałeś remont mieszkania, to lepiej zainwestuj w panele. Jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. Narkusy potrzebują substytutów, a świat w którym żyjemy jest na tyle popieprzony, by naturalnie zapełnić powstałą niszę rynkową. Lepiej zamiast wypytywać o dragi napij się piwa, może zrobi ci się lepiej. Ale jeśli jesteś w kropce i czujesz że umrzesz bez kolejnej działki, że nie wytrzymasz bez czegokolwiek co da ci odjazd, to posłuchaj:

Miejsce o którym chcę ci opowiedzieć nazywane jest Pastwiskiem. Znajduje się na zrujnowanych obrzeżach miasta, na terenach, które przed wojną były silnie uprzemysłowioną dzielnicą fabryczną. Teraz to tylko pokryte ku-

rzem cementarzysko dźwigów i przerdzewiałych betoniarek, leżących między zmurszałymi gruzami. Opuszczone hale produkcyjne obserwują martwą okolicę okiem powybijanych szyb, pod nogami chrzęści szkło i ciągle należy uważać, by nie uderzyć się w głowę przechodząc przez korytarz zawalonych ścian i poprzewracanych latarni, utrzymujących się w górze tylko na zasadzie domku z kart. Tonące w głębokiej ciszy ruiny fabryk ciągną się kilometrami tworząc jednostajny, betonowy labirynt. Na szczęście drogę do Pastwiska wskazać ci może każdy napotkany szczur czy kloszard, jeśli tylko rzucisz mu dobry gambel. Szczerze mówiąc, bez tego raczej trudno byłoby tam trafić. Nie dobywają się stamtąd żadne szczególne odgłosy, nie palą się światła, a podobnych wizualnie miejsc jest w tej okolicy kilkadziesiąt.

Pastwisko to ogromne pole asfaltu, które przed wojną służyło prawdopodobnie jako parking dla tirów przy jednym z większych centrów logistycznych. Przez szczeliny w popękany podłożu przebija się trawa i karłowate drzewa, które z uporem hegemonu kruszą korzeniami parkingowy asfalt. W powstałych w ten sposób zagłębieniach i nierównościach zbiera się brudna woda, służąca za wodopój. Gdzieś tam poustawiane są koksowniki z węglem i to głównie przy nich wypasają się narkomani. Tak, wypasają. Jak bydło. Przebywających tam ludzi ocenić można już po pierwszym spoj-



zeniu – podarte łańchmany wiszą luźno na ich wychudzonych ciałach, mają zniszczone zęby i oczy tak przekrwione, że pewnie świecą w ciemności. Na rękach większości z nich dojrzeć można blizny po ukłuciu igieł, ale mimo to na ziemi próżno szukać zużytych strzykawek, niedopalonych jointów, czy nawet potłuczonego szkła po butelkach. Pastwisko to substytut dla narkotyków, tutaj nie trzeba ćpać by odlecieć. Umysł dostanie to czego pragnie, będziesz miał ten swój „odjazd”, a nie wydasz ani centa na prochy. Raj? Nie, nie, posłuchaj dalej:

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się o co chodzi, to zapomnij o pytaniu miejscowych. Nikt ci nie odpowie, to wraki ludzi. Jest ich tam na tym przeklętym parkingu zazwyczaj kilkadziesiąt. Siedzą opatuleni kocami wpatrując się martwo w dal, lub stoją przy koksownikach i bez słowa kołyszają się na boki przez cały dzień. Potrafią stać tak godzinami.. Spojrzenia mają nieobecne, tak samo puste i szare jak ruiny okolicznych budynków. Prawie się nie poruszają. Wyglądają niczym mnisi pogrążeni w medytacji, chociaż bliżej im do bydła sterczących bezmyślnie na polu. Kiedyś próbowałem zagadać do jednego, stanąłem naprzeciwko i spytałem co tu się dzieje. Nie odpowiedział mi, ba, nawet na mnie nie spojrzął, zupełnie jakby mnie nie zauważył. Stał jak słup soli z lekko otwartą gębą i opuszczonymi luźno rękoma. Wrzasnąłem na niego, ale nic to nie pomogło. Dostał więc w twarz

z otwartej dłoni. Nawet nie mrugnął, odszedł tylko dwa kroki w bok i znów stanął jak wryty. Obserwowałem go jeszcze jakiś czas, aż do momentu, kiedy bez ostrzeżenia padł na ziemię tak jak stał. Chyba poszedł spać, bo następnego dnia znowu kołysał się dokładnie w tym samym miejscu.

Ludzie gadają, że na Pastwisku można odlecieć bez przyjmowania żadnych substancji psychoaktywnych. Wystarczy tylko mocno chcieć i uwierzyć w moc tego miejsca... Też uważam, że to głupie, ale wszyscy, którym udało się stamtąd wyrwać opisują wrażenia tak samo. Podobno po jakimś czasie zaczynasz słyszeć odległą, cichą muzykę, która wciąga umysł w wir psychodelicznych myśli. Potem czujesz lekkie mrowienie na całym ciele, zamieniające się w błogie ciepło. Następnie przed oczami pojawiają się różnokolorowe światła, a muzyka staje się bliższa i zaczyna formować się w rozpoznawalne głosy. Światła wtedy tańczą i mrugają. Zbliżają się do ciebie zataczając coraz węższe kręgi. Pulsują jaskrawym, oślepiającym blaskiem tuż przed samymi oczami... aż w końcu porywają świadomość w długą podróż, podczas której świat realny jest całkowicie nieobecny, a ten nierealny to jedyne w co wierzysz. Znikają ból i głód, wszystkie troski i przyziemne potrzeby odchodzą w zapomnienie. Sikasz i srasz pod siebie, ale jest ci błogo i przyjemnie. A co najważniejsze nie potrzebujesz żadnych innych narkotyków.

Niektóre wizje potrafią trzymać nawet przez całą dobę, inne trwają ledwie kilkanaście minut, ale wszystkie są tak samo uzależniające. Już po jednym „popasie” będziesz tęsknił za kolejnym, będzie cię ciągnąć, by wrócić w to miejsce i dać się porwać światłom jeszcze jeden, ten jeden „ostatni” raz. Prawdopodobnie zrobisz to i przepadniesz na zawsze, bo uzależnienie jest silniejsze niż możesz sobie wyobrazić, a do tego nie trzeba robić nic, by dostać kolejną dawkę narkotyku. Wystarczy zostać na parkingu i wsłuchiwać się w ciszę ruin tak długo, aż gdzieś na skraju świadomości pojawi się ta odległa, cicha muzyka... W najlepszym wypadku, jeśli oczywiście dysponujesz wyjątkowo silną wolą, dasz radę odejść po pierwszym razie, ale bądź pewien, że światła powracać będą do ciebie w snach przez resztę twojego życia. Nie wiem czy to wszystko prawda, mnie nie wzięło. Słyszałem to od kolesia, który po jednym razie stwierdził, że to dla niego zbyt mocne przeżycie i woli swoje stosunkowo bezpieczne uzależnienie od heroiny niż tą psychodelię. Nie wiem czy opowieści o wizjach i uzależnieniu to prawda, ale faktem jest, że to miejsce istnieje. Byłem tam, widziałem tych ludzi z wyłączonymi mózгами, stojących w miejscu całymi godzinami, jak jakieś zombie. Widziałem też martwe ciała leżące pośród nich. Prawdopodobnie ofiary Pastwiska, które zapomniały nawet o jedzeniu i padły z głodu, stając się pożywieniem dla szczurów, których pełno

w tym strasznym miejscu. Widziałem też jak jedna z tamtejszych narkomank wpadła w szal, gdy zbyt długo nie nachodziła jej kolejna wizja. Zaatakowała swoich pobratymców, którzy nawet nie reagowali kiedy dusiła ich, gryzła i okładała na oślep. To nie dla mnie, więcej się tam nie pcham. Wołałem rzucić nałogi.

A co na to prezydent i policja? Jak na razie pasuje im istnienie tego miejsca, bo każdy kolejny ćpun, który przeniesie się na Pastwisko zmniejsza rynek zbytu na narkotyki w mieście, co może w przyszłości pomóc wypełnić nielegalny handel dragami. Mafia też na razie nie reaguje, bo miejsce jest wciąż zbyt mało popularne, by realnie zmniejszyć ich zyski, ale słyszałem, że w przyszłości planują obstawić Pastwisko swoimi żołnierzami i pobierać wysoką opłatę za wstęp. Tak to wygląda od strony politycznej, natomiast ze strony naukowej to powiem ci, że cholera wie co tam się dzieje. Nie znam się na tym, ale tak jak mówię, może to tylko jedna wielka mistyfikacja i w ogóle nie ma żadnych wizji, a to bezmyślne bydlę, to po prostu obłąkani szaleńcy? Może tak, a może nie. Równie dobrze Pastwisko może być kolejną akcją molocha, mającą na celu zdegenerowanie naszego gatunku, podobnie jak tornado? A może to Posterunek testuje tam jakąś broń, którą planuje w przyszłości wykorzystać przeciw Borgo? Może robi to w porozumieniu z prezydentem? A może ta muzyka, którą słyszy

się na początku wizji jest prawdziwa i tak psychodeliczna, że robi ze zmysłów kogel-mogel, a puszczana jest na granicy słyszalności przez jakiegoś szaleńca? Może w tamtym miejscu z kanałów ulatnia się jakieś chemiczne, silnie psychoaktywne gówno? Może rośliny, które wyrosły tam między popękany asfalter, mają trujące pyłki? Może to szczury przenoszą jakąś chorobę powodującą majaki?

Nie wiem jak wyjaśnić zjawisko Pastwiska i chyba nie chce wiedzieć. Jak na razie nie zależy na tym też nikomu o kim bym słyszał, chociaż to akurat może się zmienić. Ostatnio doszły mnie słuchy, że ktoś w Detroit założył biuro podróży, które specjalizuje się w organizowaniu wycieczek Pastwisko All Inclusive, a w Salt Lake już tworzy się grupa, która uważa ten zrujnowany parking za święte miejsce, bo ktoś w swojej wizji zobaczył tam płonący krzak. Nie pytaj, nie wiem o co chodzi, ale tylko czekam aż zorganizują tu pielgrzymkę. Ktoś pewnie w końcu zainteresuje się też wyekstrahowaniem aktywnego czynnika, jakkolwiek by on nie był, w celu sprzedaży na innych rynkach. Mówię ci, o Pastwisku Ćpunów będzie jeszcze głośno, zwłaszcza, że podobno jedna z tamtejszych lasek, to córka jakiegoś ważniaka. A ty lepiej trzymaj się z daleka, polubiłem cie, nie chciałbym, żebyś skończył z galaretką zamiast mózgu.



# NOWOJORSKIE LOKACJE

Prezentujemy prace konkursowe

**N**iniejsze prace to owoc naszego nowojorskiego konkursu. Jego zwycięzcą został Dawid 'Malkav' Pechan z bardzo mocnym tekstem „Umieralnia” - świeżutki „Nowy Jork” trafia do niego. Gratulacje! Poniżej prezentujemy wszystkie nadesłane teksty. To pierwsza porcja z dodatkowych materiałów powstałych w ramach projektu „Nowy Jork”, a rozszerzających teksty zawarte w opublikowanej książce.

## ZWYCIĘSKA PRACA

Dawid 'Malkav' Pechan

### UMIERALNIA

Tuż za obrzeżami zamieszkałej części miasta znajduje się spory fragment ziemi od miasta odgradzony płotem ze stalowej siatki i drutem kolczastym. Co kilka metrów widnieje żółta, blaszana tabliczka z informacją o zagrożeniu skażeniem. To właśnie „strefa”.

Podobnie jak wszystko w tym mieście i to miejsce ma swoje prawdziwe oblicze. Skażenie owszem jest, lecz niewielkie. To właściwie składowisko odpadów komunalnych. Głównym odpadem tam trzymanym to bezdomni i chorzy. Gdy ktoś nie jest w stanie sobie poradzić życiem, a ulice Nowego Jorku nie mile patrzą na takich nieudaczników, trafia tam.

Schorowani, pozbawieni szans na życie, koczują tam w improwizowanych obozach czekając na śmierć. Miasto oczywiście wypiera się istnienia tego

osiedla. Uparcie twierdzi że teren jest skażony i nie nadaje się do zamieszkania. Osoby tam przebywające stanowią zagrożenie dla mieszkańców metropolii.

Dlaczego umieralnia? Zbyt starzy lub zbyt schorowani by dalej żebrac i przeszukiwać ruiny ludzie szukają tam schronienia w grupie podobnych sobie. Mało kto żyje tam dłużej niż kilka miesięcy. To miejsce w którym umiera nadzieja. Często ciężko powiedzieć czy siedząca osoba jest już martwa, czy tylko pogrążona w apatii. Smród śmierci jest wszechobecny. Wśród snujących się między gruzami i kartonami ludzi krążą padlinożercy.

Władze po cichu snują plany likwidacji strefy. Stanowi ona coraz większe zagrożenie dla miasta. Oficjalnie mówi się o oczyszczaniu. W projekcie widnieje

jednak szkolenie oddziału zresocjalizowanych przestępców, a nawet adnotacja o konieczności jego likwidacji po zakończeniu działań.

Zasieki skutecznie odstraszały zwiedzających. Policja skrupulatnie patroluje graniczną strefę, lecz plotki żyją

## POZOSTAŁE LOKACJE

Jakub "Arathi" Nowosad

### CeZaS

Wiesz, czemu ci kolesie z tarczami nazywający siebie policją są tacy dobrzy? Dlaczego żołnierz z Nowego Jorku jak pojedzie wklepać maszynom, to idzie mu lepiej niż innym? Bo oni wszyscy ćwiczą. Ale nie tylko walkę i strzelanie. To potrafi wyćwiczyć byle mięśniak z południa. Oni spędzają godziny na nauce strategii i taktyki.

Jakieś 2 a może 3 lata temu w jednej z tych oszklonych ruin nowojorczyki znaleźli pomieszczenie, które służyło przed Molochem do ćwiczenia strategii. Myślę że to jakaś ściema, ale oni mnie przekonali. Nazwali to Centrum Zarządzania Strategicznego, ale mówią po prostu CeZaS.

Kilka pomieszczeń po brzegi wypełnione makietami, wzorcami i gotowymi odwzorowaniami terenu. Kładą jakieś tam figurki i rozgrywają bitwy na makietach. By się lepiej wpasować znaleźli

własnym życiem. Mówi się o mutantach, skażeniu, zarazie, a nawet o maszynach. Jedyna pewna rzecz to strach. Zarówno wewnątrz strefy gdzie każda godzina przynosi obawę o własne życie jak i po drugiej stronie płotu gdzie plotki i propaganda zasiały ziarno niepokoju, a żółte tabliczki budzą przerażenie.

też książki jak robić własne figurki. Nie uwierzysz, ale tak uczą się jak przetrwać w tym zaszczonym Molochem i radiacją świcie. Od kilku miesięcy uczą się też zarządzania grając w znalezione tam gry na takich tam planszach. Rozumiesz? Chcą nauczyć się jak wyjąć wtyczkę Molochowi i odbudować świat grając. Powiedziałbym że im odbiło do reszty, ale jak patrzę dziś na NYC to boję się, że może im się udać.



Karol "Eliash" Woźniczak

### DRUKARNIA MAVERICKA

Niedaleko centrum miasta stoi niepozorny budynek, powstały dzięki budulcowi zebranemu z olbrzymiej drukarni. Inicjator pomysłu, Ernest Maverick, nakazał zebrać cały ocalony sprzęt drukarki i sam nadzorował naprawę wszystkiego co mogłoby się jeszcze przydać do użytku. Szybko zebrał grup-

kę kilku techników oraz paru fanatyków pisania. Drukarnia raz na kilka miesięcy wydaje piśmko o nazwie "Głos Wolności", co nie jest jednak żadną rewelacją bo w Zastranych Stanach jest już kilka lub kilkanaście podobnych inicjatyw. Pismo ma jednak swoich zwolenników. Drukarnia pełni o wiele bardziej pożyteczną społecznie funkcję. Drukuje się tutaj podręczniki szkolne, elementarze. Wiele z nich to ksera znalezionych książek, ale kilku speców napisało swoje własne, proste książki dla pierwszych klas. Istnieją śmiałe pomysły do drukowania, a nawet pisania książek akademickich. Kilka razy zdarzyło się też, że drukarnia wypuściła w niskim nakładzie książki fantastyczne, wojenne lub przygodowe. Nikomu nie przeszkadzał brak okładek, prawie totalny brak składu i korekty czy fatalna jakość papieru. Ludzie za wszelką cenę chcieli chociaż na krótki czas dorwać książki. Nowy Jork pokochał drukarnię jako instytucję wspierającą naukę i dostarczającą społeczeństwu intelektualną rozrywkę.

Maverick szybko stał się rozpoznawalną postacią i coraz częściej zaczął pojawiać się również w świecie polityki. Nikt nie ma pojęcia, że w rzeczywistości jest on mutantem potrafiącym czytać w myślach. Nikt też nie zauważa z jaką łatwością zbiera w okół siebie oddanych ludzi, którzy podziwiają go za rolę jaką odgrywa dla społeczeństwa. Nikomu nawet przez myśl nie przechodzi, że właściciel drukarni może rozgrywać jakąś własną grę. Ale grono jego wiernych przyjaciół i zwolenników rośnie.



Łukasz "cichyiszary" Dobija

### YELLOW SUBMETRO

Hej! Masz może jakieś fajki? Albo żarcie? Hej, spokojnie! Po co te nerwy? Mogę wymienić za informacje. A tak się składa, że rynsztokowy lump dużo może wiedzieć. To zależy od twojej szczodrości. Oj, co ci szkodzi rzucić kilka konserw? Opłaci ci się. Hmmm, trzy puchy i pół paczki fajek. Cóż, głodni nie wybrzydząją.

Nie wyglądasz na jednego z lokalnych to i pewnie brak ci rozrywek. Słyszałeś kiedyś o Yellow Submetro? Dostaniesz tam broń, elektronikę i lekarstwa po niższych cenach niż na górze, bo nie płacą ceł. Po wojnie nowojorczykom zaczęło odbijać z tym całym tym patriotyzmem i się potem oskarżali o wspieranie terrorystów i inne takie duperele, które kończyły się wieszaniem ludzi na latarniach. Pewnej grupie co im to wszystko nie pod pasowało założyła w opuszczonych tunelach metra pseudo hipisowską komunę z „prawdziwą wolnością”. Próbowali przetrwać na szczurach i cichych wypadach na miasto, ale kilka razy odstrzelili im tyłki to sobie odpuścili. Zaczęli badać tunele w poszukiwaniu drogi poza miasto. Jak badali linie z Manhattanu do Jersey, to w jednym z tuneli konserwacyjnych trafili na ukryte przejście! Kiedyś rząd zbudował na dnie rzeki Hudson małą

bazę łodzi podwodnych do patrolowania rzeki, żeby wyłapywać terrorystów. Serio! Teraz te krety tunelowe mają dwie sprawne, niewielkie łodzie podwodne! Jedną ściągają towary, a drugą zmutowane zwierzęta do walk na dworcach w Hoboken, na największej arenie w tej części stanów! Możesz obstawić, wystawiać do walki, albo zwyczajnie cieszyć się widowiskiem. A nawet jakbyś się chciał ulotnić po cichu z miasta, to za odpowiednią ilość gambli wywożą cię do Miami.

Cała ta ich szopka składa się z targowiska na Christopher Street, tuneli mieszkalnych, tej tajnej bazy łodzi, ale nie wiem gdzie dokładnie, no i areny w Hoboken. Musisz znaleźć wejście do metra na 9 ulicy. Gościowi w żółtym kasku podajesz hasło: „We all live in a yellow submarine” i dalej cię poprowadzi. Dobra, na mnie już czas. Powodzenia!



Łukasz „Salantor” Pilarski

## **SZPITAL BRACI KARAMAZOW**

Mieszczący się w budynku dawnego biurowca szpital to prawdziwa ziemia obiecana dla wszystkich rannych i cierpiących. Zarządzający nim dwaj bracia bliźniacy, Iwan i Igor Karamazowie, przyjmą pod swój dach każdego. Nie musisz mieć pieniędzy, bo wszyst-

ko opłaca miasto. Ma ku temu kilka powodów.

Po pierwsze – bracia to jedni z najlepszych lekarzy w okolicy. Iwan jest chirurgiem, Igor specjalistą od zatruczeń, wirusów, mikrobów i całego tego tałatajstwa. Nie ma pacjenta, którego nie byliby w stanie poskładać do kupy. Daj im czas i trochę bandaży, a wrócisz do domu jak nowonarodzony.

Po drugie – dzięki szerokim kontaktom oraz darowi przekonywania, bracia zdołali zebrać wokół siebie spory zespół całkiem niezłych medyków i pielęgniarzek. Mówi się, że część została skaptowana nie do końca legalnymi metodami, ale kto by tam słuchał się plotek, co nie?

Szpital ma podpisaną umowę z miastem. Jedni leczą, drudzy za to bulą. Lekarze zszywają postrzelonych policjantów, leczą sraczkę urzędników i katarów obywateli metropolii. Obcymi też się zajmą, ale pierwszeństwo w kolejce mają miejscowi. Podczas czekania nie kopniesz w kalendarz, ale co się nasiedzisz, to twoje.

Mogło się zdarzyć, że twojemu kumpłowi odbiło. Nie wiesz, co z nim zrobić? Przywieź go tutaj. Ostatnie piętra przeznaczone są dla takich jak on. Miasto pozbywa się potencjalnych morderców i ma nad nimi pełną kontrolę. Ba! Czasem udaje się któregoś przywrócić społeczeństwu. Jak dla mnie – strata czasu i leków.



A właśnie, szukasz może proszków? Wpadnij do Cezarego. Igor jest po farmaceutyce, zna się na gotowaniu i mieszaniu ziółek. Za piguły musisz bulić, ale wierz mi, warto. Jak się dobrze zakręcisz, to możesz dostać nawet trochę nielegalnego towaru. Miasto wie o wszystkim, ale patrzy przez palce. Zbyt wiele by straciło, zamykając interes. Zresztą sami czasem

uszczkną trochę, na przykład dla policjantów, albo na handel z sąsiadami.

I jeszcze jedno. Podczas wizyty nie nawiązuj do nazwiska właścicieli. Nie lubią tego.



Piotr 'Gulian' Skulski

## FIRMA TAKSÓWKARSKA SPEEDY BILLY'EGO

Wiesz, z czego tak naprawdę słyną przedwojenny Nowy Jork? Nie, nie ze Statuty Wolności - z taksówek. Na każdej ulicy mogłeś spotkać te charakterystyczne, żółte bryki, kierowane przez amerykańców, meksów, arabów, czarnych albo jakiś pieprzonych mormonów. To był taki osobny świat, ludzie wsiadali do taksówki i na czas jazdy jakby znikali. Kierowca zawsze okazywał się być kompletnym oryginałem, prawie świrem - ale może przez to niektórzy kilka sekund po zamknięciu drzwi zaczynali zwierzać się ze wszystkich sekretów? Poważnie - spowiadali się obcemu gościowi dokładniej niż księdzu! Teraz wygląda to trochę inaczej, mało kto wygada tajemnicę nawet kumpłowi... No, ale poza tym większość jest bez zmian - przynajmniej w firmie Speedy Billy'ego. Tak, wiem, że oklepane, ale to nie ja mu ksywę wymyślałem. Nowy Jork próbuje się odbudować, a Billy wskrzesił to, co było - a niech tam, będzie poetycko - krwią w żyłach tego przedwojennego miasta. Hangar przerobiony na warsztat i parking, do tego małe biuro, zawsze otwarte dla klientów. Udało mu się tam zmontować całkiem niezłą flotę pojazdów, które obecnie w sam raz nadają się na taryfy. Opancerzony Jeep, jakiś Chevrolet przerobiony na małą limuzynę, kilka zwykłych bryk - wszystko w pakiecie z kierowcą znającym miasto na wylot. Zdziwiłbyś się,

jakie to ma wzięcie. Nie musisz utrzymywać i polerować swojej bryki, pilnować jej i opłacać szofera. Płacisz u taksiarza za przejazd i tyle. Nawet Prezydent czasem zamawia Chevroleta Billy'ego przed ważniejszym spotkaniem. A przyjezdni? No cóż, jeśli boisz się zasadzki, chcesz szybko pokonać jakąś trasę albo myślisz, że ktoś może po prostu skroić Cię na ulicy to nie kombinuj - zamów sobie tego Jeepa, powiedz kierowcy, gdzie chcesz dotrzeć w jednym kawałku i przestań się czymkolwiek przejmować. I nie bój się, na pewno rozpoznasz taksówkę. W końcu tradycja to tradycja - każda jest żółta.



Piotr „Doom” Chodkowski

## U CZŁOWIEKA Z BLIZNĄ

Knajpa położona mocno na uboczu. Pomimo że panuje w niej spory ruch przez godziny jej otwarcia (czyli non stop) jest to lokal tak spokojny że nie wiedząc o nim można przejść obok i nie wiedzieć że przeszło się obok baru. Powód tej konspiracji jest bardzo prosty to bar dla policji.

Nie wcale nie chodzi o to że jak nie masz blachy glinirza z NJ to nie dostaniesz tam nic poza pałowaniem. W miejscu tym zwykli przesiadywać ci policjanci którzy mieli ciężką zmianę. Jak wyglądają zmiany w oddziałach patrolujących NJ chyba sam już masz

pojecie wiec nie powinno dziwić że są tam zazwyczaj wszyscy którzy nie są akurat na służbie, nie śpią, lub nie są ze swoją rodziną. Nikt nie potrzebuje tyle alkoholu co przedstawiciel jedyne-go cywilizowanego miejsca w ZSA który właśnie naocznie odczuł na sobie co to znaczy.

Klientela jest spokojna, a jeśli nie jest reszta klientów wkurzona oderwaniem od drinków skutecznie pacyfikuje problem bez zbędnej demolki i przeszkadzania tym do których fakt problemów jeszcze nie dotarł. Żadnych trupów (broń zostawia się na wejściu w depozycie), żadnych zniszczeń, cisza i spokój prawie cały czas.

Specjalnością zakładu jest drink o nazwie Wściekły Iwan. Nazwa raczej dowcipna bo to drink który pijesz albo na początku i kończy on Twoje picie, albo na końcu. Jest to prosta mieszanka środków uspokajająco nasennych z dodatkiem alkoholu. Podobno nazwa to grzecznościowy ukłon w stronę pewnego sierżanta policji który regularnie robił problemy dopuki zdesperowany właściciel nie postawił przed nim tej mieszanki. Koleś kiedy się obudził nie pamiętał nic ani z czasu w barze, ani tego co go tak wzburzyło na służbie.

Właściciel to były skazaniec który odpracował dla społeczeństwa swój dług, niestety podczas odsiadki nabawił się paskudnej blizny na całej wysokości głowy. Jeśli chcesz dowcipkować na

temat pewnego gangsterskiego filmu... nie rób tego. On nie musi zostawiać swojej broni przy wejściu.



Patryk Duda

## ZBROJOWNIA U CLINTA

Wyobraź sobie kolesia rodem z westernów. Takiego kowboja, który mieszka w Nowym Jorku i wszędzie afiszuje swój wielki patriotyzm. Do tego prowadzi jeden z większych interesów w mieście mimo że jednoosobowy i mieści się w jednym budyneczku. Z zewnątrz niepozorny, obskurny domek. W środku, bogata w dobra brojownia, w której znajdziesz wszystko czego zapragniesz. Całe stopy amunicji, CKM-y, snajpery, Miotacze Ognia, spluwy, pukawki, broń biała i wiele innych. Wszystko ładnie wyeksponowane w gablotkach i na ekspozycji przy oknie. Reszta w magazynie na zapleczu. Skąd to bierze? Tylko on to wie. Podobno sprowadza z każdego stanu, a przede wszystkim z Federacji i Posterunku. Czym płaci? Tego chyba nikt nie chce wiedzieć, ale mi to śmierdzi jakimś przekrętem. A co najlepsze. Ma praktycznie ciągłą ochronę ze strony władz. Na mieście plotą, że podobno zaopatrjuje wszystkie departamenty policji i wojsko. Ma taki arsenał, że zjeżdżają się tutaj podobno wszyscy bogatsi mieszkańcy naszych zasranych stanów, których stać na jego pukaw-



ki, bo ceny to on ma konkretne. Ale za jakość się płaci. Podobno ma zniżki dla nowojorczyków. Dla zainteresowanych w piwnicy ma piękną strzelnicę, gdzie można wypróbować przyszły zakup. Oczywiście nie ma nic za darmo. A jeśli pomyślałeś o próbie kradzieży czegoś z jego arsenału to palnij się w ten pusty łeb. Po pierwsze ochrona,

po drugie... ostatniego co spróbował kradzieży u Clinta, zbierali po kawałku na całej ulicy. Koleś w pomieszczeniu z tym wszystkim ma jakąś ukrytą klatkę. To co siedzi w środku jest cholernie agresywne i musi uwielbiać smak złodzieja. Na koniec warto dodać, że dla stałych klientów ma coś z tzw. „pod lady”. Co to jest? Nie mam poję-

cia, gdyż takowym szczęściarzem nie jestem ale na pewno jakieś unikatowe gnaty i pancerze.



Tomasz „Trip” Polak

## **CZTERY PRAWDY**

Każdy nowojorczyk wie następujące rzeczy. Nowy Jork jest stolicą Stanów. Nowojorczyki to najtwardsi ludzie. Najlepsze hot-dogi robią na 5 alei, a najlepsza kawa jest w Starbucksie. Jeśli chcesz mieszkać w Wielkim Jabłku nie możesz zaprzeczyć pierwszym dwom i musisz spróbować dwóch kolejnych. Przekonasz się sam. Idź na „piątą”. Każdy cię tam skieruje. Zobaczysz kolejkę do budki z czerwono-białym parasolem. To budka z hot-dogami, symbolem Nowego Jorku. Kawałek dalej poczujesz aromat, który będzie ci się śnił po nocach. Zobaczysz kolejkę do budynku z zielonym szyldem. To Starbucks, mekka kawoszy. Wejdziesz, spróbuj. Pamiętaj tylko o jednym. Nigdy. I nigdzie, nie spotkasz takich hot-dogów i takiej kawy jak w Nowym Jorku. Nigdzie.

## **TUNELOWY DEAL**

Pst. Tak ty. Podejdz tu. Spokojnie, nic ci nie zrobię. Jestem od Tonyego. No już lepiej. Słuchaj, wiem czego szukasz i wiem jak możesz to dostać. Najpierw fanty dla mnie. Świetnie, teraz słuchaj.

Pójdiesz na stację metra przy północnym wejściu do Central Parku. Zejdiesz na peron 2. Zeskoczysz na torowisko i pójdiesz w prawo. Spokojnie, nic ci się nie stanie. Chcesz tego czy nie? No to słuchaj. Pójdiesz wzdłuż torów, jak chcesz to weź światło, ale jak dojdiesz do zakrętu i zobaczysz wielką czerwoną płamę na lewej ścianie to zgaś wszystko. Dobrze ci radzę. Po chwili ktoś wyjdzie z tunelu. Tak, wiem, że będzie ciemno. Nie peniaj, oni cię zobaczą. Położysz paczkę na torach. Tony ci mówił co masz wziąć, tak? Pięknie. Położysz paczkę i poczekasz chwilę. Teraz się skup. Usłyszysz chrobotania, jakieś piski i inne odgłosy od których ci dupa zziębnie. Ale nie śmiesz zapalać światła, albo wybiegać z wrzaskiem. Nie, nie mam cię za pieprzonego tchórza. Wiem jak to jest w ciemnościach. Po prostu. Jak ten cały harmider się skończy możesz zapalić światło. Pod nogami będzie miał pakę. Zabieraj i wypad z tunelu. Proste? Nie stary, nie pytaj mnie czy to są inteligentne szczury, stepujące małpki, czy sam papcio Moloch we własnej blaszanej osobie. Miej to gdzieś, jak ja. Ciesz się z giftu i nie opowiadaj o tym za bardzo. Kapujesz? Jak będziesz znowu coś potrzebował przyjdź najpierw tutaj, dasz mi fanty, a ja ci nagram tunelowy deal.

## **CLOVER CLUB**

Na skrzyżowaniu 43ciej i Burnsa jest irlandzka knajpa. Serio. Od 30 lat trwa wojna. Nie ma kraju, stolicy – cokol-

wiek nie mówiłyby oszołomy z ratusza – i najprawdopodobniej całą resztę planety rozpieczył Moloch. A ci goście siedzą w obmalowanym na zielono pubie, popijają jakieś czarne ścieki zwane piwem i śpiewają o irlandzkich wzgórzach. Powiedziałaś – świrusy. Widzisz, my też tak uważamy, ale nie mówimy tego głośno. Bo ci rzewnie zawodzący goście to jeden z najtwardszych gangów w mieście. Ha. Też bym nie wierzył gdybym ich nie znał. Słuchaj. Irlandczycy podobno od zawsze trzymają się razem. Mają jeszcze bardziej nakładzone do głów o swojej wyjątkowości niż standardowy nowojorczyk. Od urodzenia pojeni są piwem, a dzieci zamiast w chowanego bawią się w okładanie pięściami wszystkiego dookoła. Jeśli chodzi o bitkę to istne maszyny. I nawet nie chodzi o to, że są z nich jakieś brusy lee czy inne dżeki czany. Oni po prostu nie wiedzą co to ból. Nie odpuszczają. Nie raz widziałem jak jakiś Irlandczyk obrywa. Dostaje w ryj i się uśmiecha. Kopia go po żebrach, a on się śmieje. Jucha ciurka mu ze wszystkich otworów, a on śpiewa o wrzosowiskach. Mówię ci, hegemonicy to maminsynki przy Irlandczyku. Co więcej, jak wspominałem, to gang. Wiesz, jeden z tych rodzinnych. Każdy jest kuzynem czyjejs siostry i tym podobne. Wiesz jak to działa. Jeden dostaje wpierdziel, za chwilę pojawia się cała banda i wzywając Boga Jedyne go roznoszą pół dzielnicy na glanach. W sumie to nie mam pojęcia czy zajmują się czymś innym. Siedzą w Clover Pubie, piją, śpiewają i biją się. Do cho-

lery z czego oni się utrzymują? Na bank nie z rozbojów bo to generalnie równi goście, tylko popaprani. Ktoś mi kiedyś mówił, że pracują w dokach przy rozładowywaniu czegoś tam. Czy też coś tam budują? Hehe, pewnie łódź, i popłyną do tych ich ukochanych wzgórz zielonych. Jasne stary. Też żeś wymyślił.

## JERSEY

Jersey? Pytasz mnie o Jersey!? Zapomnij. Serio, olej to koleś. To teren walki. Tak, mamy tu koło stolicy Najwspanialszych Zbombardowanych Stanów Ameryki własną zone wojny. Gangów bystrzaku. W Jersey nie ma normalnych mieszkańców. Uczciwych zjadaczy napromieniowanego chleba. Cichych tułaczy Wielkiej Wizji Największego Pana Prezydenta. W Jersey spotkasz tylko wydzieranych bezkarków i wypindrzone lalki. Serio. Same koksy i dziwki. Co do jednej. Wszyscy mają równo nasrane. Przećpane mózgi. Cholera nawet nie wiem czym. Byłeś kiedyś w Detroit? No to masz obraz. Tylko, że tutaj to wszystko jest na mniejszej przestrzeni. Skondensowane, czaisz? Taki pieprzony koncentrat. Do Jersey ciągnie jakiś specjalny odłam ludzkości. Blachary i ABSy. Cały swój marny żywot poświęcają na robieniu bicka, paznokci, pieprzeniu się, ćpaniu i awanturach. Bóg w niebiosach i jego aniołki wiedzą czemu oni mają takiego agresora. Bez przerwy po sobie jeżdżą. Totalny jazgot. Nawet nie specjalnie się tłuką. Po prostu szczekają na siebie jak kundle.

Mamy nawet w mieście takie powiedzenie. Ekipa z Jersey. Mówimy tak jak ktoś przesadzi z alkoholem, i zaczyna się awanturować. Albo na szczęśliwe rodzinki model Tata Leje Mamę i Się Drze Bo Mama Daje Na Boku.

Co dziwne, Oświeconej Administracji Jej Burmistrzowej Wysokości to chyba pasuje. To taki chyba kompostownik miasta. Miejsce gdzie „młodzież może się wyszaleć”. Trochę pieprzenie. Na szczęście freaki z Jersey nie są specjalnie szkodliwi. Czasem jak się zapędzą i klamki idą w ruch wpada tam Oddział Opancerzony Policji Do kontroli Tłumów i robi porządek. Kilka muśnięć gumowym batonem i spokój. Twardziele z Jersey to tak naprawdę miękkie fiutki. Grają na macho, ale nie mają cojones. Mam też na to powiedzenie. Duża klatka, mały ptaszek. Ot i obraz chłopaka z Jersey. Pozwolisz, że z przyzwoitości zatrzymam dla siebie jak mówimy o ichniejszych kobiatkach.

## STRZYŻENIE I GOLENIE U PANA BROWNA

Strzyżenie i golenie u pana Browna to jedno z tych miejsc, które powstały w biednej części miasta, a potem, długo nawet przed wojną, zostały wchłonięte przez rozrastające się centrum. Na przeszklonych witrynach zakładu pana Browna wymalowane jest 1974, co podobno ma być datą założenia zakładu. Tego nie da się sprawdzić. Faktem jednak jest, że zakład pana Browna istniał długo przed atakiem maszyn

i już wtedy miał swoich wiernych klientów. Część z nich wciąż przychodzi się ostrzyć i ogolić. Regularnie zjawia się tu również burmistrz, tak jak bywał tu jego poprzednik. Co sprawia, że zakład prowadzony przez małomównego i zawsze łagodnie uśmiechniętego Afroamerykanina cieszy się taką estymą wśród mieszkańców wielkiego jabłka? Z pewnością ma w tym udział specyficzna atmosfera. Leniwie sączący się z odtwarzacza Jazz. Wystrój rodem z tornadowego snu, żywcem przeniesiony z początku XXI wieku. Ludzie na poziomie, bo nie trafiają tu gangerzy i oszołomy. Nie znaczy, że bywają tu tylko urzędnicy z ratusza. Z pewnością spotkać można tu lokalnego mafioza, proboszcza, albo sierżanta policji. Biznesmeni wpadają tu raczej odetchnąć niż prowadzić interesy, a starzy mieszkańcy dzielnicy powspominać dawne czasy. Z rzadka trafi się nieproszony gość. Czasem poszukiwacz pamiątek z przeszłości z opadniętą szczęką zagapi się na stosy przedwojennych czasopism, plakatów i płyt. Niekiedy przyjezdny pomyli drogę. Bywa, że ktoś wpadnie z niezwykle ważną sprawą do burmistrza lub lokalnego cappo, jednak to zdarza się rzadko. Pan Brown marszczy wtedy brwi, choć nie znika jego uśmiech. Pan Brown jest golarzem. Zawsze trzyma w fartuchy zestaw idealnie ostrych brzytw i nożyczek. Pan Bown to miły człowiek i doskonały golarz. Nikt jednak nie chce rozżłócić pana Browna. Nikt nigdy nie widział zdenerwowanego pana Browna. I wszyscy chcą aby tak pozostało.

## SZPITAL ANIOŁÓW STRÓŻY

Szpital Aniołów Stróży to jedno z tych miejsc w mieście, w których wyraźnie widać, że władza dba o swoich najwerniejszych ludzi. Że poświęcenie dla miasta popłaca. Że żaden człowiek nie zostanie pozostawiony sam sobie. Szpital to nie precyzyjne określenie. Raczej ośrodek odnowy i opieki dla rannych i emerytowanych stróży porządku. Trafiają tu ranieni na służbie policjanci, wojskowi czy strażnicy kolei. Bywa, że zasłużeni prywatni ochroniarze. Albo tacy, którzy mogli by zagrażać zdobytą wiedzą swoim podopiecznym. W środku znajdują się budynki szpitalne z aparaturą prosto z przedwojennych magazynów. Sale rekreacyjno-terapeutyczne z wykwalifikowanym personelem. Szeroko wykwalifikowanym. Nawet mały park z oczkiem wodnym.

Nad ciężką bramą, pomiędzy wysokimi murami przyspawano napis „Nie opuszczamy naszych”. Kluczowe jest tu „naszych”. Do środka nie ma dostępu nikt spoza ścisłego kierownictwa rządu, wojska i policji. No i personel. Każdy pracownik przeszedł tu ścisłą selekcją. Część pracowników mieszka w środku na stałe.

To bezpieczne miejsce. Mimo, że krążą rozmaite plotki o tym co odbywa się za murami. Nieprzychylni rządowi szerzą kłamstwa, że na śmiertelnie rannych policjantach przeprowadzane są eksperymenty zespolenia ciała z maszyną.

Że szprycują ich chemią. Piorą mózgi. Indoktrynują. Że próbują tam stworzyć glinę idealnego. Robocop. Sędzia Dread. Może słyszałeś? Przedwojenne mrzonki. Jak super żołnierz w czasach III Rzeszy. Historia się powtarza. Rząd znów bawi się w doktora F. Ale w końcu to tylko kłamstwa opozycji. Lepiej nie opowiadaj tego byle gdzie. Bo może ktoś usłyszeć.

## TAXI

Nowy Jork to wielkie miasto. Cholerne wielkie. A chciałbyś zwiedzić ile się da, prawda? Słyszałeś, że w Clover Pubie leją świetne piwo, ale to drugim końcu miasta. I kicha. Masz cynk o dilerze z metra, ale znowu trzeba by iść pół dnia i pewnie można zgubić się ze sto razy po drodze. Jest na to rozwiązanie. Skorzystaj z taksówki. Serio, nie napięrzam się z ciebie. Widzisz żółty samochód? Machnij i jak kierowca jest wolny to podjedzie. Za parę gambli zwiedzisz całe Wielkie Jabłko. Tak to takie proste. Bezpieczeństwo? Gwarantowane powagą urzędu. Znaczą, że taksiarze mają licencje. Kogo policja przydybie bez takiej licencji musi liczyć się z konsekwencjami. Wielkimi jak to miasto. Taksówki to najszybszy i w konsekwencji najtańszy sposób na przemieszczanie się po Mieście. Metro nie działa. Autobusy też są rzadkością i w rękach prywatnych inwestorów, że tak to ujmę. Wiele dzielnic jest nieodgruzowanych i nie da się nimi przejechać, zgubić się naprawdę można na obszarze dwóch

przecznic, a sporo miejsc jest zwyczajnie niebezpiecznych. Licencjonowany taksówkarz zna to miasto jak kabinę swojej bryki. Wie czego się ustrzeżać. Jak dotrzeć od celu najszybszą drogą. Do tego zawsze ma przepisową gazurkę i śrutówkę. Na to też mają licencję. Zawód taksówkarz to ciężki kawałek chleba, ale ci goście dobrze z tego żyją. To taki obo-

pólny układ między nimi a miastem. Każdy korzysta. Zwłaszcza klient. Nikt nie jest taką kopalnią informacji jak kierowca żółtej taksówki. Możesz być pewien, że nie będziesz żałować ani jednego wydanego gambla.



Paweł Ciesielski

## NOWA ATLANTYDA

Jednym z ciekawszych miejsc w sąsiedztwie NY jest Nowa Atlantyda. W wyniku trzęsienia ziemi, lub w skutek uderzenia bomby doszło tutaj do brzemiennego w skutki osunięcie gruntu na ogromną skalę. Ocean wdarł się w głąb lądu zalewając całkowicie jedno z niewielkich, przybrzeżnych miast położonych na południe od NY.

Asfaltowa droga wpada wprost do bezkresnego oceanu. Fale słonej wody obmywają powykrzywiane latarnie, z których każda następna wystaje nad powierzchnie w mniejszym stopniu, aż w końcu ciąg metalowych słupów niekiedy zupełnie w odmętach Atlantyku. Na brzegu stoi wypłowiały przez lata znak, na którym sprayem napisano litery „N” i „A”, w ten sposób, by parodiowały znany z czapek baseballowych symbol „NY”. Stojąc na tej asfaltowej plaży, przez lornetkę dostrzec można wystające ponad fale dachy nielicznych budynków, które przetrwały kataklizm.

Pod powierzchnią wody wciąż odnaleźć można wiele wartościowych i rzadkich gambli, gdyż w zalanym mieście znajdowało się centrum logistyczne firmy FedEx. Jest ono co prawda przynięcione ruinami kilku sąsiednich budynków, lecz żmudna, podwodna praca nurków przynosi wymierne efekty. Okazuje się, że przygotowane do wysyłki produkty pakowane były w wodoszczelną folię lub hermetyczne plastikowe

opakowania, dzięki czemu z dna Nowej Atlantydy wyłowić można nawet działającą elektronikę. Gamblogenne są też porzucane między podwodnymi ruinami wraki statków, wciąż rozpruwających tutaj swe brzuchy o ostre, betonowe krawędzie, czyhające tuż pod powierzchnią fal.

Nieliczni nurkowie-zbiaracze nie mają wiele konkurencji. Wody nad NA są silnie skażone, porośnięte glonami, zatopione bloki zapewniają schronienie dla całego wachlarza bezimiennych, wodnych stworów, a panująca w głębinach ciemność i brak dźwięków potęguje każde zagrożenie. Plotki o ryboludziach zamieszkujących zalaną dzielnicę willową można włożyć między bajki, lecz wrak pływającej maszyny molocha rdzewiejący na dnie zatopionego miasta to niezaprzeczalny fakt.

## ECLIPSE

Jeśli potrzebujesz złapać kontakty i poznać wpływowych ludzi ze śmietanki towarzyskiej NY, to nie ma na to lepszego sposobu niż dostać się na pokład megajachtu Eclipse. Na tej luksusowej jednostce pływającej znajduje się sala balowa, na której bywają tylko ludzie ważni i bogaci. Kryształowe żyrandole, skórzane kanapy, kwartet smyczkowy, kelnerzy roznoszący na tacach kieliszki wina i egzotyczne przekąski... w takiej atmosferze spotykają się grube ryby NY i to tutaj zapadają jedne z najważniejszych dla miasta decyzji. To właśnie na Eclipse targów dobijają biznesmeni,

politycy, wysocy rangą oficerowie policji, a nawet gangsterzy i przedstawiciele mafii. Pełne morze, na które wypływa Eclipse to neutralny grunt, na którym panuje zawieszenie broni. Tutaj członkowie wrogich organizacji mogą porozmawiać jak równy z równym i w atmosferze uprzejmego bon ton sprzedawać sobie informacje oraz dezinformacje. Oprócz tego Eclipse to też miejsce, w którym wypada się pokazać ot tak, by nie wypaść z elity.

Dostać się tutaj nie jest łatwo. Najpierw trzeba dowiedzieć się o istnieniu i miejscu cumowania jachtu, co nie jest łatwe. Z wiadomych powodów wszystko utrzymywane jest w tajemnicy, a niedyskrecja jest karana. By wejść na pokład musisz mieć też odpowiednią reputację. Właściciel Eclipse zatrudnia sztab cwaniaków odpowiedzialnych za zbieranie informacji o wszystkich liczących się w mieście ludziach. Jeśli jesteś kimś, możesz być pewny, że w bazie danych mają twoje zdjęcia wraz ze szczegółowymi notatkami. Oprócz reputacji, która odróżnia rekiny od płotek, należy mieć też gruby portfel. Przygotuj się na kosztą, bo jednorazowy wstęp kosztuje tyle co kilka dobrej klasy samochodów, ale na pokładzie obowiązuje all inclusive. Aha, nie zapomnij też załatwić sobie eleganckiego smokingu, lub garniaka od Armaniego. Obowiązuje strój wieczorowy. Nie muszę chyba mówić o zakazie wnoszenia broni i o tym, że tego twojego kumpla z dziarą na czole nie wpuszczą ze względów czysto estetycznych?

## DRZEWO

Z początku nikt nie zauważył, że dzieje się coś dziwnego. Dopiero gdy drzewo osiągnęło wysokość kilku pięter ktoś zwrócił uwagę, że wcześniej go tu nie było. Przebiło się przez kupę gruzu jak przez masło i zaczęło piąć się w górę z prędkością kilkunastu centymetrów dziennie. Dasz wiarę? Kiedy sprawą zaczęły interesować się władze, dokopano się do przedwojennych map, z których wynika, że kiedyś w tym miejscu znajdował się mały skwer otoczony blokami. Nic specjalnego. Nikt nie wie, dlaczego to właśnie tu i teraz wyrósł ten olbrzymi okaz flory osiągający około stu stóp wysokości i tyle samo rozpiętości. Przecież w NY nie ma zieleni! Ale trzeba przyznać, że jego intensywna barwa wygląda pięknie na szarym, betonowym tle.

Fenomen ten, zwany banalnie „Drzewem Życia”, znajduje się kilka mil w głąb niezamieszkanego gruzowiska, chociaż aktualnie w okolicy rozbito kilka obozów. Są tu naukowcy, pobierający próbki wszystkiego co wpadnie im w ręce. Są fanatycy, gadający coś o zakazanym jabłku czy o poznaniu dobra i zła. Jest grupa nawołująca do spalenia tego, co ich zdaniem jest łaźkiem nowej neodżungli... dodajmy jeszcze agresywną policję i mamy niezły bałagan, prawda? Ale nie to jest najgorsze.

Od niedawna na drzewie widać gniazda wszystkie okoliczne ptaki, pośród

korzeni nie ma już miejsca na kolejne sznurze nory, a kora aż tętni życiem od zamieszkujących ją insektów... wszystko byłoby OK, gdyby nie to, że wśród zwierząt zauważono agresywne zachowania. Jakiś kolesz został zadziobany przez mewy, powaga! Co więcej z okolicznych gruzów zaczynają kiełkować kolejne badyle, z których jeden przez noc urósł o pół metra!

Teoria o tworze podobnym do neodżungli staje się coraz bardziej prawdopodobna, jednak drzewo wciąż nie wydaje się być zagrożeniem, natomiast w oczach naukowców jest ono szansą na odkrycie sposobu niezwykle wydajnej uprawy roślin, co rozwiązałoby problemu głodu. Badania jednak wciąż nie przynoszą rezultatów, a decyzja co stanie się z dzewem jeszcze nie zapadła.



## STREFA X

Wszyscy wiedzą o Strefie X, blokowisku z dala od centrum, otoczonym siatką, oraz tabliczkami z napisem RADIATION – KEEP OUT, w okolicy którego liczniki Geigera wygrywają marsz pogrzebowy. Skażona okolica to nic nowego w naszych czasach, więc każdy kto ma trochę oleju w głowie, omija strefę szerokim łukiem. Stary Billy Dogbone poziom oleju miał na minimum, więc trybiki w jego głowie zatary się chyba, bo wybrał się tam na gamblobranie. Grzebiąc w gruzach odkrył, że źródłem radiacji są strategicznie porozmieszczone wzdłuż granicy osiedla niewielkie, drewniane skrzynki, zawierające rozgrzany metal. Billy uznał, że zamknięcie osiedla to mistyfikacja i zapuścił się dalej w głąb blokowiska. Znalazł tam pełno odcisków wojskowych butów i twierdzi, że widział jak do jednego z budynków wchodzi kilku gości w białych kombinezonach w towarzystwie przyjemniaczka w pancerzu wspomaganym! Przestraszył się biedaczysko i spieprzył stamtąd. Niedługo potem wypadły mu włosy i zęby, skóra zeszała z ciała i skonał w męczarniach, ale zdążył szepnąć słówko tu i tam, przez co kilku innych wariatów zapuściło się ponoć w skażone rejony. Powstają plotki opowiadające niestworzone historie: tajne laboratorium, badania nad ufo, wielka fabryka metaamfetaminy... nie jest pewne co tam się dzieje ale wokół osiedla potrojono patrole policji. Czy to w celu ochrony odkrywców amatorów

wystawiających się na promieniowanie, czy w celu utrzymania w tajemnicy tego, co naprawdę znajduje się na osiedlu, tego nie wiadomo. Nie wiadomo nawet czy cokolwiek z tego co mówił Billi Dogbone jest prawdą. Wiadomo jednak, że sprawa śmierdzi.



Jakub Qbek Janeczek

## GREASBALL'S THUNDERCABS

*"New York, New York, a helluva town.*

*TheBronxis up butthe Battery's down."*

*-"New York, New York", Betty Comden, Adolph Green*

Hej stary! Wyglądasz mi na przyjeźdnego! Ja pieprzę, ale bajeranckie buty! Prawdziwa skóra nie? Wiadomo, mój staruszek pucował takie właśnie klawe laczki garniturom na Wall Street. Teraz robi to samo, tyle że w Nowym Hoboken, no i garniaków jakby mniej! He, He!

Powiem ci coś stary. Szkoda takich butów na te zafajdane ulice. Wskakuj do mojego Thundercaba, a za parę gambli zabiorę cię gdzie tylko chcesz całego, zdrowego i w czystych butach. To jak? Idziesz na to wodzu? Zajebicie! Zapraszam do gabloty! Lubisz Knickisów?

Nowy Jork, Hell's Kitchen. Róg 39tej i 11tej. To tutaj znajduje się biuro i główny garaż prawdopodobnie ostatniej korporacji taksówkowej w Zasranych Stanach. Kierownik Gary „Greaseball” złożył zgrany zespół kierowców, mechaników, radiooperatorów i gońców i przy pomocy niezmierzonej ilości żółtej farby, powołał do życia dochodowe przedsiębiorstwo, zbudowane na fundamentach przedwojennej, rzetelnej usługi przewozowej. I to z tradycjami!

Thundercabsi znają ruiny Nowego Jorku jak nikt inny. Krajobraz zniszczonej metropolii nieustannie się zmienia. Gangi wprowadzają się i wynoszą by ustąpić miejsca potworom. Kiedy indziej wybuch ocalałej instalacji gazowej zmiecie cześć odgruzowanego bulwaru. Ale od tego Thundersi mają gońców, na bieżąco nanoszących informacje o zmianach do sekretnych map korporacji. Taksiarze zawiozą niemal każdego w niemal każde miejsce, nie ma jednak w pancernych, żółtych gablotach miejsca dla ćpunów, zarzyganych pijacyn, mutków ani degeneratów. No i trzeba oczywiście płacić, zgodnie z taryfą. Podobno w dobrym tonie jest znać podstawowy skład Knicksów z 2020.

Jeśli potrzebujesz dostać się w konkretne miejsce, wystarczy powłóczyć się po bardziej przejezdnych ulicach i...zagwizdać. Jeśli masz CB możesz też poszukać częstotliwości korporacji i wezwać wózek na miejsce. Wiecznie żująca gumę radiooperatorka Margie przyjmie twoje zgłoszenie i wyśle po-

jazd odpowiedni do sytuacji. Wygodnie jak cholera. Oczywiście jeśli jesteś pod ostrzałem przez gangersów, liczą się z tym, że zabulisz za taryfę nadzwyczajną.

## **RED HOOK – KING STREET 17**

*Ja żyję już pięćdziesiąt dwa lata i mówię wam, że tutaj w Red Hook, na King St 17 wszystko jest tak jak pamiętam za szczeniaka. Mam na myśli ten tam budynek, który przeraża mnie tak samo jak przerażał mnie, moich braci i kolegów z okolicy, kiedy graliśmy w baseball o tam, na tym skwerku. Zamiatam te ulice od tak z nudów, ale ulicy przed domem 17 nie zamiotę nigdy. Boję się jak cholera.*

Dom na King Street 17 to nie bajka. Stary i posępny, stoi niewzruszony wśród zgruzowanych budowli w starym Red Hook. Katastrofa, która zniszczyła miasto z jakiegoś powodu oszczędziła ten zabytkowy dworek, pamiętający zapewne czasy Nowego Amsterdamu. Porośnięty pajęczyną skażonego bluszczu i otoczony zardzewiałym ogrodzeniem, wieżyczki, ganek, upiorna altanka w ogrodzie. Z daleka wygląda jak letniskowy domek Draculi z horrorów lat 50tych ubiegłego stulecia. Z bliska jednak...to już inna historia.

Jedno spojrzenie na budynek zmienia człowieka. Nagle zapomina się o chmurach nieczystości, o mutantach, nawet o Molochu. Wszystkie te problemy

milkną w obliczu posępnego domu, który emanuje nieopisanym, pierwotnym poczuciem lęku. Czy jest opuszczony? Bynajmniej. I to jest właśnie najbardziej niepokojące.

Na King Street 17 mieszka pewna rodzina. Ba! Cały klan! Goover senior wraz z licznym zastępem synów, córek, wnucząt i prawnuków. Wszyscy zamieszkali w jednym domu. Noszą się na czarno. Z nikim nie gadają, a polecenia starego Goovera wykonują posłusznie jak baranki. Nikt nie wie z czego żyją. Nie pomagają miastu, nie płacą za ochronę. Nikt nigdy nie widział, żeby którykolwiek z Gooverów miał przy sobie broń. Najmłodszy z Gooverów czasem bawią się w milczeniu na niedalekim placu zabaw. Białowłose dziewczynki na skrzypiącej huśtawce... brr...ciary przechodzą.

Znam ludzi, którzy zarzekają się, że w nocy z domu Gooverów dobiegają dziwne hałasy. Coś jakby ktoś śpiewał w kościele. Ia! Ia! Coś w tym stylu. Inni twierdzą, że widzieli jak stary Goover nocami odlatuje w przestworza na grzbiecie latającego potwora o błoniastych skrzydłach. To mogą być brednie, ale wcale nie zdziwiłbym się gdyby ta rodzina Adamsów wytresowała sobie zmutowaną Harpię!

Kiedyś kilku nomadów na motocyklach odwiedziło Gooverów. Zaparkowali maszyny na ulicy i weszli do domu. Rano sprzątnęliśmy motory, do dziś nikt się nie upomniał.

## **ELLIS ISLAND**

*Synek! Siedź kur\*\* na dupie i nie wierć się! Wylecisz za burtę, a woda w tej części zatoki jest tak gęsta od syfu, że zamiast utonąć skęcisz sobie kark! Wiem co mówię, psia mać! Ty tam łapy precz od tych beczek! Zastrani amatorzy...*

Dawnymi czasy, gdzieś ze sto dwadzieścia albo i więcej lat temu, wyspa Ellis była wrotami do Nowego Jorku dla tych, którzy przebyli wielki ocean z odległego kontynentu. Imigrant chcący dostać się do Wielkiego Jabłka musiał najpierw wylądować na Ellis, przesiedzieć swoje w kolejce po pieczętkę i takie tam brednie, by wreszcie móc stać się częścią metropolii. Było minęło.

Dziś Ellis to wciąż dobrze prosperujący port, obsługujący kilkanaście wciąż działających kutrów i mniejszych jednostek. Tutaj, szyper Sharney jest drugi po bogu i gwiazde sobie na groźne miny gliniarzy i nakazy „Pana Prezydenta”. Sharney i jego ludzie to w zasadzie piraci i przemytnicy. Znają zasnułe toksyczną mgłą wody zatoki jak nikt inny. Potrafią nawigować w tych oparach i niepodzielnie rządzą na swojej cuchnącej dziedzinie. Mówi się, że w szeregach konfraterni Sharney'a służą nie tylko ludzie ale i mutanty.

Ufortyfikowali Ellis, skąd prowadzą swoje interesy. Czasami któryś z kutrów opuszcza zatokę i wypływa w morze, by powrócić po kilku dniach. Nikt

nie jest pewny dokąd płyną owe jednostki ale zawsze w kilka dni po każdym rejsie, w Nowojorskich spelunach przybywa nagle znaczna ilość towarów....powiedzmy deficytowych.

Władze niby próbują dopaść Sharney'a, ale wyspa to prawdziwa forteca, a w walce na wodach zatoki NY dostałby po dupie. Sharney to stary wilk, obeznany w morskiej sprawie jeszcze z przed wojny. Zgromadził wokół siebie resztę ocalałych wiarusów i wyszkolił nowych. Wzieli w przysłowiowe jednostki straży przybrzeżnej i zmodernizowali je do współczesnych warunków. Siły NY mogłyby wystawić kilka łupinek, ale bez doświadczonych szyprów porozpieprzaliby się tylko na skałach.

Most prowadzący na wyspę z głównego łądu albo runął w 2020 albo sam Sharney go wysadził. Szyper Nowojorskich przemytników pilnie strzeże swoich tajemnic. Dokąd płyną kutry? Kto i gdzie zaopatruje piratów w kontrabandę? Niejeden „życziwy”, łasy na gamble władz NY dałby sobie urznąć zdrową rękę za tą informację.

## **U MANNY'EGO: FRYZJER & FELCZER**

Niesamowite miejsce. Prawie jak przed wojną. Elegancki napis na nowo wstawionej witrynie, jest nawet obracający się słupek w biało czerwone paski. Manny liczy na klientelę retro i jak na razie się nie przeliczył. Zakład fryzjersko-felczerski otwarty jest od pierw-

szej do ostatniej syreny policyjnej doby i zapewnia fachowe usługi w obu dziedzinach.

Manny to wysoki typ, chudy i obdarzony najczarniejszym z humorów stanowi imponujący widok kiedy ostrzy brzytwę z tym swoim uśmiechem. Nie dajcie się jednak zastraszyć. Skubaniec ma pewną rękę i utrzymuje, że unoszący się w zakładzie zapach alkoholu to tylko środki do czyszczenia narzędzi.

Każdy prędzej czy później trafi do Manny'ego. Nie mówię już nawet o goleniu czy strzyżeniu ale jeśli twój kumpel dostanie kulkę w złej dzielnicy albo jakieś paskudztwo rośnie Ci na tyłku, Manny zrobi co trzeba. O poważnych operacjach zapomnijcie. Manny zaszyje ranę, wydlubie pestkę i przytnie zarosnięte karczycho ale nikomu nie będzie na nowo organizował flaków w nowo otwartym bebechu.

Ceny nie są wysokie, Manny po prostu lubi to co robi. Jest tak dobry, że nawet co ważniejsi oficerowie i przedstawiciele władz odwiedzają go regularnie. Zaimponował im do tego stopnia, że kazali technikom doprowadzić do jego zakładu specjalny rurociąg z wodą z jednego z najczystszych zbiorników.

W poczekalni są gazety i palarnia. Towarzystwo w kolejce jest raczej płci męskiej, ale zawsze jest z kim pogadać. Bo widzicie u Manny'ego z biegiem czasu ustanowiono niepisany pakt zawieszenia broni. Nie ważne czy w po-

czekalni siedzi pseudo-faszystowski glina, czterech członków Brooklyn Beatstikz i wyszczekany brat z Harlemu. Będą gadać, żartować i palić fajki. Nikt nikogo nie obrazi, nikt nikomu nie grozi. Na ulicy to już cos innego, cudów nie ma proszę państwa. Ale na fotelu Manny'ego nie ma równych i równiejszych. Wszyscy jakoś pokorniejają kiedy kawał ostrej jak diabli stali, błyszczy w okolicach tętnicy szyjnej.

Jeśli wybieracie się na któryś z występów na Broadwayu i chcecie zaimponować paniąkom: dobra rada. Wpadajcie do Manny'ego, Tu nie teksas człowieku, tu jest Nowy Jork. Z takimi ryjami to możecie podrywać dzierłatki w Austin albo straszyć niedźwiedzie w FA. Mówię wam. Dobrze, równe golenie i kapka wody kolońskiej (receptura Manny'ego) i oczarujecie nawet najbardziej oporną.

## **BIURO POPRAWNEJ PRAW POLITYCZNEJ**

Centrala BPPP znajduje się niedaleko pałacu ALTAR'a na Wall Street. Silnie ufortyfikowana placówka specjalnego wydziału oddelegowanego do walki a apatią, niekorzystną propagandą oraz różnego rodzaju podburzaniem, wicherzycielstwem i matactwem. Do głównych zadań biura należy odpowiedzialność za cenzurę oficjalnych dokumentów i budowanie morale mieszkańców Nowszego Jorku.

Każdy plac budowy, każda oczyszczalna ulica otoczone są malowanymi na

murach sloganami w stylu: „Nowy Jork jutra budujemy dzisiaj!” albo „Who the fu\*\* is Moloch?”. Są też i bardziej tradycyjne i te całkiem nowoczesne. Nie da się zrobić kilku kroków, żeby do buta nie przykleiła się jakaś ulotka podstemplowana przez BPPP. Starają się chłopcy i dziewczęta. Po pewnym czasie stają się nudni, ale właśnie wtedy najłatwiej o krytyczną pomyłkę.

Widzicie, czasami komuś zdarzy się nieopatrznie na głos wyrazić swoją opinię na temat działalności BPPP, albo, co gorsza, na temat starań Nowego Jorku. Oj bracie...

Jeżeli nie miał szczęścia i wypalił tak przy którymś z funkcjonariuszy, lub w pobliżu znalazł się jeden z wszędybolskich „życziwych” to ma koleś ekspresową wycieczkę po kazamatach budynku BPPP. Zależnie od tego co wygadywał wycieczka może trwać od 24 godzin do tygodnia. Bez znaczenia jednak, delikwent wychodzi kurna odmieniony o 180 stopni. Pierwszy bierze się za łopatę czy kilof lub biegnie do kwatery rekrutacyjnej Wędrownego Miasta i zapisuje się na dwa turnusy.

Żeby jednak nie było, BPPP nie siedzi beczynnienie z farbami nad plakataami i nie rozgrzewa obcęgów czekając aż ktoś łaskawie zacznie siać ferment i defetyzm. Agenci BPPP patrolują ulice, nasłuchują i bawią się w prowokacje. Szukają niebezpiecznych dla porządku miejsc zgromadzeń takich jak podziemne kluby czy kanciapy ama-

torów Tornado. Dla tych ostatnich są bezlitości. Tutaj nie ma już zabawy w reformowanie. Oddział policyjnych szturmowców i kilka serii z karabinów. Na koniec zarazę wypala się ogniem i kropka w raporcie.

## KILLER CROC

*Szybciej Ike! Gliniarze zaczynają patrol za niecały kwadrans. A zamocz mi to Tornado sukinsynu to cie utopie w tym ścieku! I gdzie do cholery jest Tyrone?! Tyrone?!...O kur...*

Przedwojenny Nowy Jork był ogromną metropolią. Miasto takich rozmiarów wymagało rozwiniętej sieci kanalizacyjnej. Pod powierzchnią ruin istnieje więc płatanina ścieków, odpływów burzowych, akweduktów, rezerwarów i kasetonów. Wiele z tych podziemnych tuneli jest zawałonych, w innych osiedlili się mutanci. Są też te, które stały się skupiskami radioaktywnego syfu. To istny labirynt, prastary loch pełen pułapek i potworów. Nic tylko zapalić pochodnie i założyć spiczastą czapę w gwiazdki. Jeśli znasz jakiegoś brodatego karzełka z siekierą to macie dobry duet na spacer po kanałach.

Żarty na bok. Mutanty wcale nie są najgorsze. Liczniki Geigera pomagają w omijaniu co gorszych stref. Jeśli dostaniecie w swoje ręce którąś ze starych map kanalizacji, odkryjecie, że podróżowanie pod miastem może być szybsze niż na jego powierzchni. Aha...

byłbym zapomniał. Wiecie o Killer Croc'u? Nie? To może lepiej zamówcie sobie Thundercaba...

Legends o zamieszkujących Nowojorskie kanały aligatorach mają już przeszło sto lat. Przed wojną stały się po prostu kolejną miejską opowieścią dobrą do rajcowania turystów i straszenia dzieci. Dziś jednak trzeba zweryfikować poglądy. Są pewne części kanałów, stare zalane tunele i akwedukty, dokąd nie zapuszczają się nawet mutasy. Patrole Szczurołapów opowiadają historię o wielkich gadach albinosach w podziemnym Manhattanie.

Jeżeli naprawdę w ściekach przed wojną żyły jakieś mięsożerne gady, to wyobraźcie sobie jak się mają po niemal czterech dekadach żywienia się mutantami i pływania w radioaktywnym szambie. Znam kilka osób, które zarzekają się, że widziały Killer Croc'a na własne oczy. Jedni mówią o kilku osobnikach. Inni, że jest tylko jeden. Wszyscy jednak mówią, że to ogromny jaszczur albinos o czerwonych, ślepych oczach. Nie znosi światła i jest wyjątkowo sprytny. To nie jest ryczące monstrum ścigające ludzi w kanałach. To cichy i cierpliwy morderca z ponad pięćdziesięcioletnim doświadczeniem.

Jesteś z Miami i mówisz, że u was takie straszdyła są w każdej kałuży. To zrobmy tak. Ty mi dajesz ten bajer kapełusz, ja ci daję latarkę. Tam masz właz. Powodzenia Dundee.

## FIRE HOOP ARENA NY

*Panie i panowie! Chłopcy i dziewczęta! Proszę zająć miejsca! Za chwilę rozpoczynamy mecz, na który wszyscy czekaliście! Po wspaniałym sezonie, drużyna Hoboken Hucksters rzuca wyzwanie mistrzom! Cztery kwarty sportowych emocji! Zaczynajmy! Oto przed państwem Kanciarze z Hoboken! Po drugiej stronie boiska...tak jest! NEEEW YOOORK KNIIIIIIIIIIIIICKS!!!*

Nie ma co się oszukiwać. Wojna wojną Moloch Molochem, ale do cholery trzeba gdzieś się wyładować. Wydać ciężko zarobione Gamble na tłustego rat burgera czy kretyńską czapkę. Fire Hoop Arena NY jest właśnie takim miejscem. Daleko jej do świetności oficjalnego stadionu Knicksów z 2020, ten został zamieniony w krater. Arena NY to częściowo odbudowana hala sportowa jednego z uniwersytetów. Odbывают się tutaj rozgrywki ligi koszykarskiej. Amatorskie drużyny z całego NY takie jak Harlem Honeypies albo Bronx Bulldozers, spotykają się na boisku reprezentując swoje społeczności w meczu koszykówki, ku uciesze publiczności.

Sponsorami zabawy są oczywiście władze NY, jako że nic tak nie poprawia morale jak wspólne darcie mordy na stadionie. To nie jest żadna napieprzanka gladiatorów albo wyścigi socjopatów. To jest do cholery jasnej tradycja! Gracze nie noszą zbroi i nikt

nie wymachuje maczetami broniąc kosza. Wszystko jak za starych dobrych czasów. Można rzecz jasna obstawiać. Bukmacherka jest również na najwyższym poziomie. Można trochę zarobić, ale to nie to samo co Detroit. Tutaj chodzi o zabawę.

Na arenie obowiązuje absolutny zakaz noszenia jakiegokolwiek broni. Policja dokładnie sprawdzi każdego przed wejściem do hali. Nie czarujemy się jednak, często dochodzi do zamieszek między co bardziej oddanymi grupami fanów. Tak naprawdę, drużyny reprezentujące społeczności często reprezentują także gangi i klany poszczególnych dzielnic. Kiedy któraś z drużyn wygra, w ośmiu przypadkach na dziesięć gang stojący za przegranymi odwiedzi okolice zwycięzców. Potem już wpada policja i zaczyna się burdel.

Kilka miesięcy temu, do zarządu Areny dotarła wiadomość od anonimowej drużyny. Chcieli wystąpić w swoich barwach w lidze, sami mieli wystawić gamble. Gdy zaproszono ich na mecz próbny okazało się, że to ekipa mutantów. Odmówiono. W sposób nie pozostawiający wątpliwości co do ostateczności decyzji. Szkoda. Mogłoby być ciekawie.



**WKRÓTCE KOLEJNA PORCJA NOWOJORSKICH MATERIAŁÓW!**

# BOHATER<sup>2</sup>

## Spojrzenie w przeszłość

**B**ohater <sup>2</sup> to dodatek z mojego żelaznego zestawu. Jeśli tylko planuję sesję, nie może go mi zabraknąć pod ręką, jest zaraz obok podręcznika podstawowego. A już zwłaszcza wtedy, gdy tworzona jest nowa postać. Znajduję w nim stuff przydatny na bieżąco, niezależnie od tego, gdzie akurat gramy. I mówię to z perspektywy Mistrza Gry, choć to przecież dodatek stricte dla graczy. Co sprawia, że mimo upływu czasu Bohater<sup>2</sup> ciągle mi towarzyszy?

Zapraszam na krótki przegląd zawartości dodatku. Przegląd totalnie subiektywny, bo mówiący, jak w moich kampaniach sprawdzały się poszczególne partie materiału. Przyznaję bez bicia – zdarzało mi się wykorzystywać je niezgodnie z pierwotnym zastosowaniem. Sami wiecie – nie mogło być tak, by gracz dostał całą książkę z nowymi zabawkami, a ja nie mógł się pod nie podłączyć!

### STARE DOBRE CZASY I HIBERNATUS

Dzięki „hibernatusowi” wprowadzanie w świat Neuroshimy nowych graczy stało się tak proste, że... w zasadzie nie potrzeba już niczego wprowadzać.

- Chętnie zagram, ale nie znam świata, nie wiem, co tu trzeba robić...

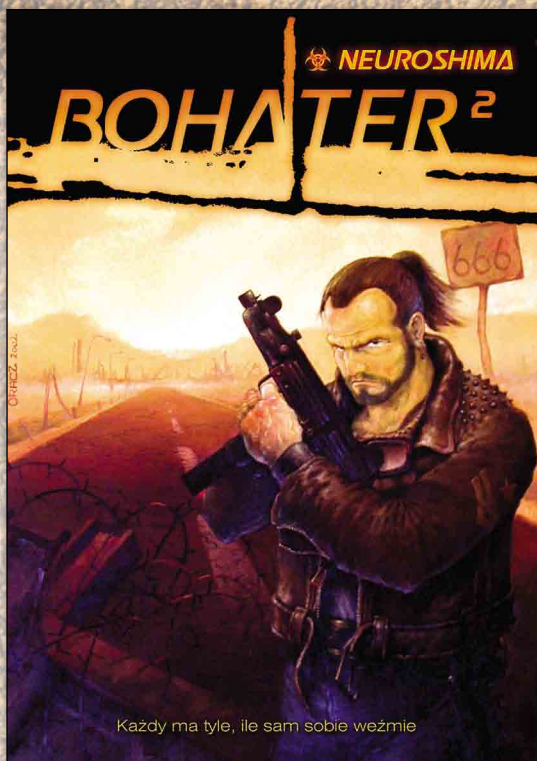
- Nie ma sprawy. Powiedz mi, kim jest twoja postać, Amerykanin z bardzo niedalekiej przyszłości. Żołnierzem? Biznesmenem? Naukowcem? Kim chciałbyś zagrać? OK. W pewnym momencie zrobił się kryzys, a potem wojna. Dałeś się zamrozić w hibernatorze, by doczekać lepszych czasów. Ostatnie, co pamiętasz, to ciemność i plumkanie bąbelków w słoiku....

Czy potrzeba czegoś więcej? Jako MG mam komfort wprowadzenia gracza dokładnie tam, gdzie chce i w taki sposób, jaki chce. Gracz ma przyjemność odkrywania świata od zera, bez kompleksów, że nie wie czegoś, co jest ważne. Otóż nie wie... niczego! Wszystko jest nowe, wszystkiego musi się nauczyć, a w zamian dysponuje zapomnianą

**OD PREMIERY BOHATERA<sup>2</sup> MINĘŁO KILKA LAT. TRUDNO W TO UWIERZYĆ, ALE PIERWSZE WYDANIE UKAZAŁO SIĘ W ROKU 2004! W STYCZNIU ODEBRALIŚMY Z DRUKARNI KOLEJNY DODATEK TEGO DODATKU. POSTANOWIŁEM NAPISAĆ FELIETON O TYM, CO MOIM ZDANIEM JEST W NIM SZCZEGÓLNICIE FAJNE.**

ORACZ 1002





wiedzą i umiejętnościami. Fenomenalna sprawa.

## WYPATROSZ MASZYNĘ MOLOCHA I ZOSTAŃ CYBORGIEM

Ulubione rozdziały Monterów, co nie? Ale nie od strony gracza chciałem ugryźć ten materiał. Dla mnie był on zawsze przeciekiem o tym, jak wygląda neuroshimowy świat. Świat, w którym owszem, mamy cyberwszczepy, ale są one toporne, najpewniej wycięte jakiemuś molochowemu cyborgowi i wstawione w ciało przez

konowała-samouka. Super klimat! Otwiera niesamowite pole do popisu przy zaludnianiu świata ciekawymi BNami.

Kolesie, którzy na pierwszy rzut oka wyglądają na maszynoludzi. Weterani z nieaktywnymi, zepsutymi i dyndającymi smętne wszczepami, których nie ma szans naprawić. Wędrowni specje obwieszeni najdziwniejszym sprzętem, którzy „za niewielką opłatą” dobiorą się do bohaterów, lojalnie uprzedzając o zerowej gwarancji powodzenia i wysokim ryzyku operacji wszczepienia. Podróżnicy taszczący ciężkie, molochowce ustrojstwa z wybebeszonych maszyn tylko dlatego, że dają ciepło, światło albo odstraszą intruzów. To właśnie Neuroshima!

## LUDZIE, KTÓRYCH POTRZEBUJESZ I WSTĄP DO GANGU!

Lubię, jak gracze przyłożą się i nawiązują bohaterowi więzi społecznych, miejsca w społeczności, zobowiązań i możliwości związanych z innymi ludźmi. To daje przestrzeń do gry, świetne zahaczki na przygody i pozwala fajnie pobawić się postacią podczas sesji.

Te dwa rozdziały to jedna wielka podpucha, by gracze w to weszli. System znajomości to klasyczna broń obosieczna. Bohater zgarnia fajne

bonusy za sprzymierzeńców, a ja tylko teoretycznie mam się trzymać od tego z daleka. W praktyce droga wolna – trzeba tylko przypilnować, żeby „nie popsuć” graczowi sojusznika, poza tym mogę z jego pomocą wciągnąć ekipę w dowolną przygodę. „No co, kumplowi nie pomożesz”? Cenę za to – wprowadzanie BNów wtedy, gdy to bohaterowie ich potrzebują – płacę bez zmruczenia oka. Przecież i tak wychodzę na swoje. Jeszcze lepiej się robi, gdy postać dołącza do gangu. Gang to nie jeden, a cała ekipa sojuszników. Niewyczerpane źródło przygód.

## POZNAJ SEKRETY GAMBLINGU

Rozdział trochę dla handlarzy, trochę dla gambrolubnej ekipy w ogóle, a trochę dla tych wszystkich, którzy dotąd nie mogli się przekonać do samej idei handlu bez kasy. Ja traktowałem go raczej jako źródło przygód. Co z tego, że gracze poczytali materiał i poznali metody zarabiania i kantowania? Wystarczył jeden mały trik, by oszukać bohaterów – a na podporządkowaniu zawsze był dodatek jako usprawiedliwienie: „Sorry, sami czytaliście, to zły i podstępny świat!”.

Porąbany taksówkarz, który zamiast dowieźć ekipę na miejsce, pakuje ją w kłopoty; ciężka harówka, od której zaczyna się odkrycie tajemnicy leżącej pod sętem gruzu; trefny towar, na który bohaterowie zbierali gamble od miesia-

ca... Lecę po rozdziałach i wymyślam kolejne przygody.

## ZOSTAŃ WŁADCĄ ZWIERZĄT

Fajny materiał, jak ma się władzę zwierząt na sesji, no nie? Ale moje specjalne podziękowania leżą do autora, który wymyślił wachacze. Nie wiem, czy to Michał Oracz, czy Marcin Blacha. Wachacze zawojowały moje sesje, stały się absolutnie najfajniejszym, najpocieszniejszym i w ogóle najzwierzakiem w Neuroshimie. Parę razy ratowały bohaterom tyłki, kiedy indziej dowcip w stylu schowania karty czipowej czy fiołki z lekarstwem do niedostępnej nory gotował w nich krew. Zawsze jednak szczeromałpiatki się sprawdzały z niepowtarzalnym wdziękiem i urokiem. Uwielbiam je!

## ZWIADOWCY MOLOCHA

Bardzo polubiłem skoperów. Stali się u mnie fajnym sygnałem tego, że coś się będzie działo. Nie muszę straszyć graczy maszynami ani nawet podejrzanymi śladami, starczy że spotkają w knajpie jednego z nich.

- Kim jesteś?
- Skoperem
- A co, szykuje się inwazja maszyn?
- Nie mogę o tym mówić.
- Yyy... aha. Panowie, wychodzimy.

Bohater^2. A mówią, że to dodatek dla graczy...

**ZNASZ TE MIEJSCA?**

**NOWE LOKACJE**



**POZNAJ JE  
NA NOWO**

**ODKRYJ JE  
W "NOWEJ ERZE"**



**NEUROSHIMA**

**JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER**

# NEUROSHIMA TACTICS

☢ W tym miesiącu do sklepów trafiły nowe modele punków – Siddy i Jenny. Obie figurki spotkały się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem fanów Neuroshimy Tactics. Męska część taticsowców jednogłośnie uznała, że Jenny ma przepiękne detale.

☢ Szturmowcy Posterunku wkrótce zdesantują się w Gliwicach. Zdjęcia niepomalowanych modeli zyskały bardzo przychylne opinie, teraz czekamy na wersję w full color. Szturm na sklepy nastąpi w połowie lutego. Opóźnienie wynika z wydłużonego czasu produkcji bitsów dodawanych do modeli. A ponieważ szlak z bitsami przetarty, w przyszłości zamierzamy dodawać do blisterów jeszcze więcej elementów wzbogacających figurki.

☢ Kontynuujemy pracę nad czterema modelami specjalnymi. Pierwsze dwa wzmocnią szeregi Hegemonii i Borgo. Jeden ledwo mieści się w pudełku, drugi na rękę nie położyłby nawet Ghandiego. Kiedy stoją obok siebie na polu bitwy wyglądają trochę jak Flip i Flap, ale przeciwnikom jakoś nie jest do śmiechu.

☢ Testy kampanii mają się ku końcowi. Już teraz możemy powiedzieć, że dzięki tym regułom rozgrywka zyska zupełnie nowy wymiar i będzie jeszcze bardziej wciągająca. Scorn nadal przegrywa wszystkie bitwy, więc mechanika wydaje się zbalansowana.

☢ Szykujemy kolejną wersję podręcznika, uzupełnioną o FAQ i dodatkowe zasady. Jedną z podstawowych zmian będzie zbalansowanie najpotężniejszej broni zasięgowej w Neuroshimie Tactics – podniesionej z ziemi cegły. Dla równowagi wprowadzamy jej odpowiednik do walki w zwarciu – deskę z gwoździem.

☢ Z dalszych planów – trwają testy pierwszego Adventure Packa. Na pustkowiach wkrótce zapanuje prawo i sprawiedliwość. Nie będzie radosnej rozwałki, szabrowania, rzucania granatami i wypruwania sobie flaków. W ogóle niczego nie będzie.



# KAMPANIA

## W NEUROSHIMIE TACTICS

### RZUT OKIEM NA NOWE PATENTY ZE STAJNI PORTALU AUTOR: IGNACY TRZEWICZEK

**T**rudno wyjaśnić to w sposób racjonalny, ale taka jest rzeczywistość – kiedykolwiek i gdziekolwiek wspomnisz grę Necromunda, od razu w odpowiedzi usłyszysz: „Genialne reguły kampanii”. Kiedy byłem na studiach i dowodziłem Studenckim Klubem Gier „Nizioł” grywaliliśmy tam nałogowo w Warhammer Battle oraz w Necromundę właśnie. I muszę przyznać, że z tamtych czasów faktycznie wspominam, że kampania do Necromundy była świetna.

Na potrzeby prac nad Neuroshimą Tactics oczywiście musieliśmy zrobić profesjonalny research i zapoznać się z wszystkim co jest dostępne na rynku. Przeczytać, przeanalizować, a następnie zrobić coś lepszego. Kilka miesięcy później, gdy kończymy prace nad regułami kampanii mogę z pełną odpowiedzialnością powiedzieć – reguły kampanii w Necromundzie są fajne. Reguły kampanii w Neuroshimie Tactics są kilka razy lepsze. Testy nie pozostawiają wątpliwości. Kampania wciąga jak bagno...

W pierwszym odcinku cyklu artykułów o kampanii w Neuroshimie Tactics przedstawię ogólne reguły funkcjonowania kampanii. W dalszych odcinach cyklu będę przedstawiał dokładne rozwiązania w poszczególnych elementach kampanii

i wyjaśniał jak powstały i dlaczego zdecydowaliśmy się na takie właśnie rozwiązanie.

### CEL KAMPANII

W kampanii gracze walczą o Reputację gangu. Wraz z kampanią nasza sława rośnie. Walczymy tak długo aż w końcu zostaniemy najważniejszym gangiem w okolicy. Wygrałeś bitwę? Zdobędziesz punkty Reputacji. Powiększyłeś swoją Siedzibę? Zdobędziesz punkty Reputacji. Rozwinąłeś swoje jednostki o kolejne Rangi? Zdobędziesz punkty Reputacji.

Zabawa kryje się w różnorodności dróg do zwycięstwa jakie graczom zaproponowaliśmy. Możesz grać ekonomicznie, zbierać gamble, inwestować w rozwój i ekonomię

I budować swoją Reputację. Możesz po prostu walczyć jak opętany i rozgrywać pięć bitew tygodniowo i zbierać punkciki Reputacji. Możesz wypełniać misje – ryzykowne i nie zawsze po drodze z twoimi planami, ale przynoszące zastrzyk Reputacji, jeśli je zrealizujesz. Możesz zaryzykować i rzucić wyzwanie silniejszemu graczowi, by zainkasować więcej Reputacji, lub grać bezpiecznie z frajerami, zbierając mało Reputacji, ale bez większego ryzyka...

To jedna z olbrzymich zalet tego pakietu reguł – jest wiele dróg do zwycięstwa, wiele dróg do wymakowania swojej Reputacji i wygrania kampanii. Miło patrzeć, jak testerzy kombinują starając się wybrać optymalną drogę do zwycięstwa.

## EKONOMIA

Kampania w Neuroshimie Tactics to nie tylko połączona fabułą seria bitew, lecz kawał fajnej zabawy przypominającej komputerówki z gatunku Sim... Każdy z graczy ma swoją Siedzibę startową. Każdą Siedzibę można rozwijać na szereg sposobów, umacniać ją, dodawać jej opcje pozwalające lepiej szkolić oddziały, podłączać do niej różne ciekawe upgrejdy dzięki którym zyskujemy unikalne możliwości.

Jeden z graczy będzie umacniał siedzibę, by być przygotowany na wypadek najazdu, inny otworzy w niej Lombard, by zarabiać dodatkowe gamble między bitwami, jeszcze inny zbuduje na dachu strzelnicę, dzięki której będzie miał ciekawe możliwości rozwijania skilli swoich modeli. Dla każdego coś miłego, dla każdego inne pomysły na bawienie się w kampanię.

Jeden trzyma gamble na czarnej godzinę, inny ładuje wszystko w rozwój jednostek, jeden bawi się w handlowca i przerabia kasę na wpływy w mieście, a drugi kupuje dużo drogiej, zabójczej broni. Dróg do zwycięstwa jest wiele.

## FABUŁA

Jak w każdej dobrej kampanii oprócz bitew i ekonomii czeka na Was masę fabuły i niespodzianek. Masę rzutów kośćmi i sprawdzania co też ciekawego się wydarzyło. Po każdej bitwie w pierw z dużą obawą musicie poturłać na tabeli Los postrzelonych jednostek, by sprawdzić, czy model wyłączony z gry na bitwie jakoś się doczołgał do siedziby, czy zginął na dobre. Jak macie farta, kolo wróci do domu w glorii bohatera, przynosząc jeszcze jakieś gamble! Jak macie pecha, gość wykituje, albo wpadnie w łapy przeciwników przynosząc im

**P**OŚWIĘCILIŚMY KAMPANII DŁUGIE MIESIĄCE. W TYM CZASIE UDAŁO NAM SIĘ WKURZYĆ JAKIEŚ 80% NASZYCH KLIENTÓW. ZNAKOMITA WIĘKSZOŚĆ Z WAS JEST NA NAS WŚCIEKŁA, ŻE KAMPANII NIE MA I NIE MA, I ŻE WCIĄŻ MUSICIE CZEKAĆ.

dodatkową Reputację. Albo zapłacicie za niego okup, albo odbędzie się egzekucja i twoja Reputacja poleci na pysk.

Tak, ta tabela to kawał emocji.

Po każdej bitwie będziecie też rzucać na tabeli Lokacji, by odkryć jakie ciekawe Lokacje odkryliście po bitwie na terenie, gdzie toczyło się starcie. Ponieważ wybory to jest coś co nas kręci i podnieca, nie tylko przygotowaliśmy dla Was furę Lokacji do wyboru, ale dodatkowo zaproponowaliśmy regułę, że każdą z Lokacji można albo dołączyć do terenu gangu (i czerpienie z niej korzyści w każdej turze, ale musicie za to płacić), albo po prostu ją ograżyć i spalić. Wybory, to coś co gracze uwielbiają, zagwozдки i decyzje do podjęcia. Trafiacie na Lombard Kellego i trzeba zdecydować, czy spalić frajera i zainkasować dużo sprzętu, czy się z nim dogadać i włączyć go do gangu...

Po każdej bitwie rzucać też na tabeli Znaleźsk. Jeśli myśleliście, że w podręczniku do NST jest dużo

sprzętu to się myliliście. To co czeka na Was w kampanii to się nazywa dużo sprzętu. Tabela znajdzie to miejsce, gdzie znajdujecie masę unikalnych przedmiotów działających w ramach kampanii, miotacze płomieni, pociski dum dum, pistolety strzałkowe z trucizną... Tak, będzie się działo...

## PODSUMOWANIE

Poświęciliśmy kampanii długie miesiące. W tym czasie udało nam się wkurzyć jakieś 80% naszych klientów. Znakomita większość z Was jest na nas wściekła, że kampanii nie ma i nie ma, i że wciąż musicie czekać. Jesteście – nazwijmy rzeczy po imieniu – wściekli.

I wiecie co? Wcale nas to nie martwi. Bo wiemy, że kiedy w końcu pokażemy Wam te reguły, kiedy damy Wam to, nad czym pracowaliśmy przez te długie miesiące, przyznacie: „Trwało to cholernie długo. Ale przyznajemy. Warto było czekać.”

Trwa to cholernie długo. Ale naprawdę, jest na co czekać.

## MARCIN KARBOWSKI I MICHAŁ WALCZAK RAPORT Z BITWY MUTANTÓW Z MASZYNAMI

**O** jciec Mosby z grobową miną spoglądał na ulicę przez okno zrujnowanego kościoła. Był już starym człowiekiem, pamiętał jeszcze czasy sprzed wojny i widział wiele, ale to... coś, co zbliżało się do nich, krocząc sztywno zdewastowanym chodnikiem, nawet w nim budziło grozę.

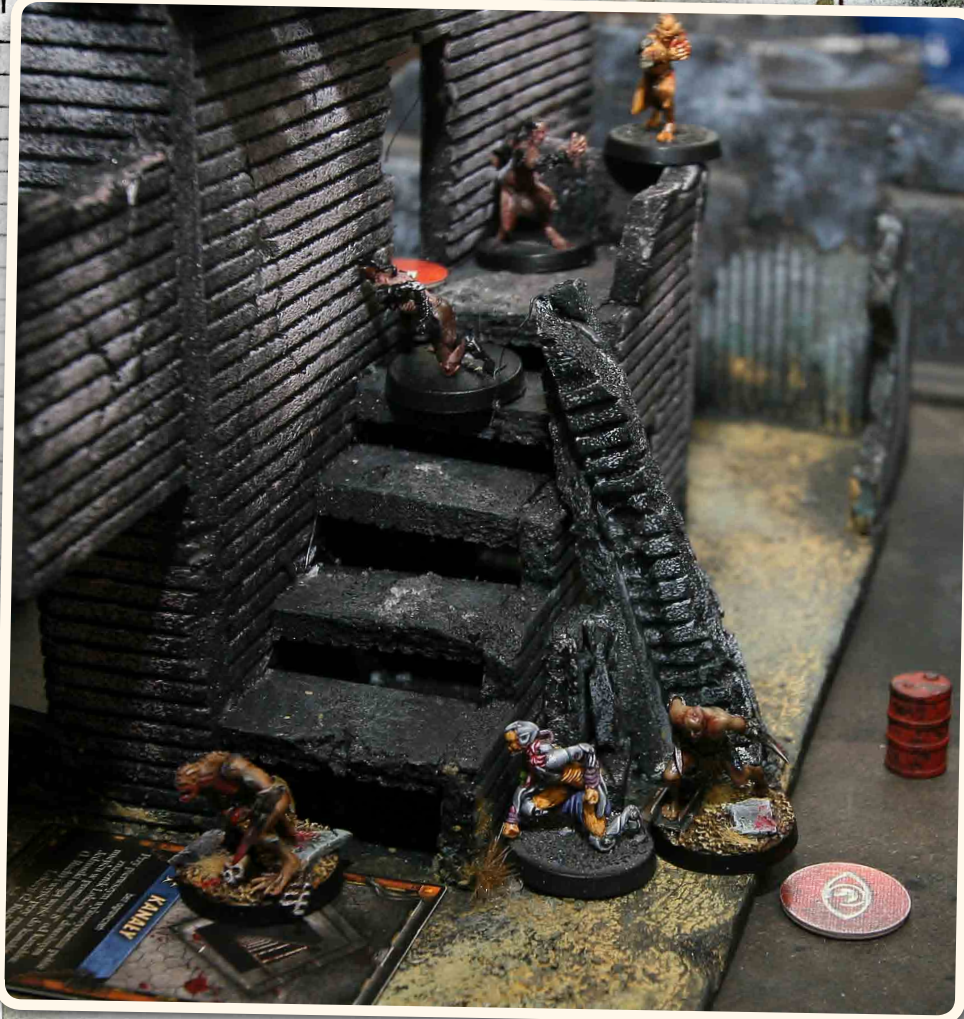
Stalowe nogi uginały się z nieprzyjemnym zgrzytem, przy każdym kroku istoty wzbijając tumany pyłu. Płatnina metalu i opasujących go gumowych węży w okolicach pasa niknęła w ludzkim korpusie pokrytym bladą skórą przetykaną plamami fioletu. Lewe ramię zastąpiono potężnym karabinem, połączonym taśmą z zasobnikiem umieszczonym na plecach monstrem. Prawe przedramię również wykonano ze stali, zastępując dłoń piłą tarczową. Cała jej powierzchnia pokryta była czymś, co w pierwszej chwili można było wziąć za rdzę, ale kaznodzieja wiedział, że w rzeczywistości jest to zakrzepła krew. Głowa istoty poruszała się nagłymi szarpnięciami to w lewo to w prawo, jakby kierowana ręką niewidzialnego marionetkarza. Puste oczy lustrowały okolicę.

A miało być tak pięknie. Ruiny wydawały się prawdziwą żyłą złota. Każda wyprawa owocowała kolejnymi znaleziskami – lekami, elektroniką, książkami ... Mosby był strasznie ciekaw co znajdują w zrujnowanym posterunku policji. Najwyraźniej znaleźli Molocha.

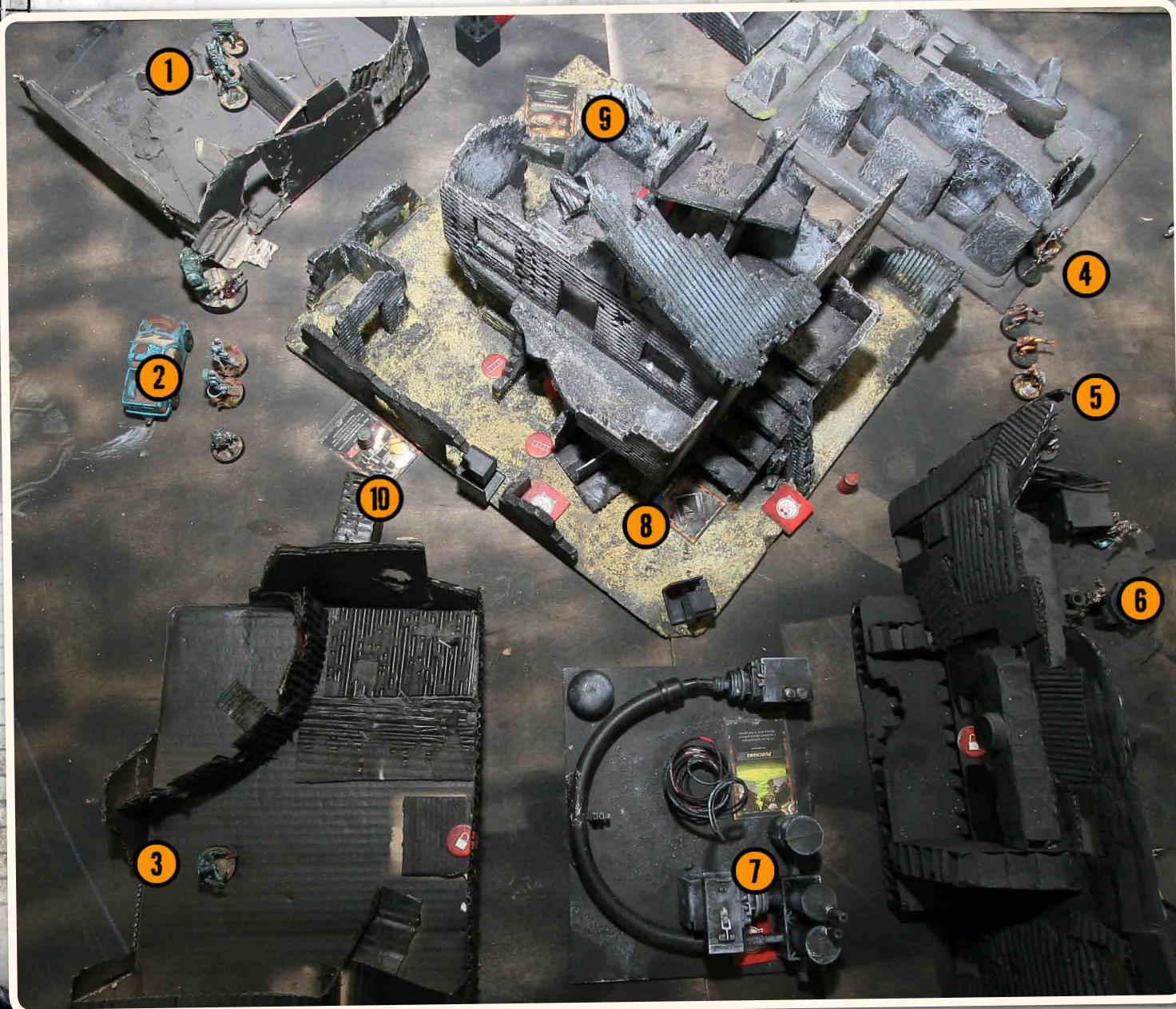
- Wolałbym kilka sprawnych spluw, ale wezmę co Bóg zesłał – wycedził przez zaciśnięte zęby.

W tym numerze mamy dla was rozbudowany raport z bitwy. Zamiast suchego opisu nowych figurek dostacie soczystą relację z potyczki z ich udziałem. Każdą turę opisuje gracz

aktywny - wyszliśmy z założenia, że w ten sposób łatwiej będzie zrozumieć taktykę kryjącą się za poszczególными posunięciami, a sam opis będzie ciekawszy.



# BÓG KOCHA SZPONY



## POLE BITWY

1. Obrońcy
2. Anihilator, Hybrydy i Mózg
3. Łowca
4. Cyborgi
5. Szpony
6. Kaznodzieja i Beton
7. Gambel i Purchawa
8. Kanały, dwa gamble po bokach
9. Stawisko strzeleckie
10. Termiter

**POCZĄTEK**

Wtorek. Gra w znaczący sposób rozpoczęła się dokładnie w samo południe. Armie zostały wybrane, stworzyliśmy rozpiski na 1000 punktów. Gra z założenia miała być ciekawa, ponieważ Marcin po raz pierwszy miał prowadzić armię Borgo, a Michał po raz pierwszy obejmował dowództwo nad siłami Molocha.

**ARMIE****Joker: Borgo**

6 Szponów – 480 pkt  
 Beton – 150  
 2 Cyborgi – 300  
 Kaznodzieja  
 Razem: 930 pkt

Całą pulę przeznaczoną na sprzęt wydałem na Szpony. Kupiłem im cztery granaty dymne, dwie wędki, kafara oraz 4 noże do rzucania. Oddział otrzymał również medykamenty.

**Walec: Moloch**

3 Obrońców - 390  
 2 Hybrydy - 300  
 Łowca - 110  
 Anihilator - 160  
 Mózg  
 Razem: 960

Łowca otrzymał moduł sensoryczny, wędkę, granat i moduł wojownika. Hybrydy wyposażyłem w moduły sensoryczne.

**W FERWORZE WALKI****ROZSTAWIENIE****Borgo (Joker)**

Przy rozstawianiu makiet starałem się zapewnić moim jednostkom osłonę potrzebną do podejścia na bliższy dystans, ale nie ustawiałem budynków i przeszkadzajek zbyt gę-

sto, pamiętając o liczebności mojego podstawowego oddziału. Purchawę wystawiłem po lewej stronie stołu na wypadek, gdyby jedna z jednostek musiała szybko przemieścić się do środka. Kanały natomiast zdecydowałem się umieścić niemal dokładnie na środku, by zmaksymalizować ich

potencjał. Zakładałem, że nawet jeśli nie uda mi się wykorzystać ich by zająć wroga od tyłu lub łatwo wejść do zwarcia, zawsze będę mógł użyć ich by niepostrzeżenie zbliżyć się do jednego z gambli lub po prostu uciec przed ostrzałem karabinów blaszaka. Umieściłem je też w pobliżu ter-

## SZPONY VS HYBRYDA



mitera, zakładając, że jeśli przeciwnik zdoła dotrzeć do tej lokacji będzie się starał maksymalnie ją wykorzystać. Umieszczając znacznik wyjścia w pobliżu termitera mógłbym znacznie łatwiej wykurzyć maszyny z ich lokacji frakcyjnej, pozbywając się zagrożenia ze strony bumek i być może zarabiając dodatkowe 60 pkt za zszabrowanie Termitera.

Drzwi wystawiłem zamknięte, by dodatkowo ograniczyć pole widzenia maszyn, drabiny natomiast tak, by szpony mogły łatwiej i szybciej dotrzeć do gambli.

Figurki rozstawiłem szeroką linią. Gdyby Michał zdecydował się ruszyć

jednostkami do środkowego budynku, gdzie zlokalizowana była większość gambli, mógłbym go łatwo otoczyć i pozbierać niepilnowane gamble. Gdyby natomiast starał się kontrolować cały stół i nie odpuszczał ani jednej "świnki", zyskałbym przewagę liczebną w każdej potyczce.

**Moloch (Walec)**

Już rozstawianie makiet dało wyraz konkretnej strategii. Zasady rozstawiania makiet pozwalają na ustawianie ich w odległości 2-8 cali od siebie. Duża część graczy prowadzących armie posterunku i molocha chcąc wykorzystać przewagę zasięgu układają makiety na maksymalną odległość 8 cali. Sęk w tym, że niewielkie frag-

menty muru, ruin czy innych małych elementów dają się potem włożyć w powstające luki niszcząc tak przygotowane wolne przestrzenie. Swoje makiety starałem się rozstawiać w granicy 6 cali zgodnie z zasadą, że chciwość nie popłaca. W ten sposób otrzymałem dość dużo swobody jednocześnie minimalizując szanse, że takie placyki zostaną jeszcze zastawione makietą.

Rozstawienie lokacji przemyślałem w ten sposób: Termiter przejęty przez wroga to tylko 60 pkt straty. Jeśli jednak zdołał do niego dotrzeć pierwszy może mi przynieść większy pożytek. Termiter powędrował więc na jedną ze stron z obawy, że w okolicach linii środkowej po prostu będzie zbyt późno, żeby z niego skorzystać.

Inną lokację, stanowisko strzeleckie, planowałem trochę nagiąć do moich celów. Tylko ja dysponowałem jednostką z cechą „duży”. Wystawiając lokację odsunąłem ją nieco od wszelkich ścian tak, żeby zwykle jednostki nie mogły z niej skorzystać będąc zasłonięte, a co najwyżej przesłonięte. W przypadku mojego anihilatora nie miało to żadnej różnicy, a pozwalało to uknuć plan zajęcia ruin. Jeśli dotarłbym na miejsce pierwszy, mógłbym z niej skorzystać w pełni tą jednostką, jeśli jednak skorzystałby z niej mój

przeciwnik, nie mógłby korzystać z zasłon co w razie czego pozwalałoby łatwiej „wyłuskać” stamtąd jego jednostki.

Grę drzwiami i drabinami rozegrałem zamykając wszystkie przejścia jakie mogłem tak, żeby spowolnić nieco marsz mutantów. Drabiny ustawiłem obie blisko siebie, żeby ich użyteczność spadła. Niepotrzebne mi były drabiny zwłaszcza, że mój przeciwnik radzi sobie z nimi znacznie lepiej niż moi obrońcy którzy z nich korzystać po prostu nie mogą.

Figurki pochowałem i skoncentrowałem wokół centralnego budynku na makiecie (za wyjątkiem łowcy). Mój przeciwnik miał przewagę liczebną 5:4, ale rozstawił swoje figurki dość szeroko, liczyłem więc, że jednym skoncentrowanym uderzeniem zdołam zdobyć przewagę w centrum pola i zabić kilka modeli zanim pozostałe przyjdą im z pomocą.

Finalnie, stół został ustawiony. Pojedynek na percepcję wygrał Mózg co pozwoliło Michałowi wybrać stronę, z której zaczyna lub pierwszeństwo. Zdecydował się wybrać stronę wychodząc z założenia, że stół powinien grać po jego stronie, a bonusy z lokacji będą znaczyły więcej niż inicjatywa.

## TURA 1

### Inicjatywa Borgo (70:40)

*W innych warunkach grupy mogłyby się rmiąć, jednak wilgotne powietrze sprawiło, że dźwięki słycać było mocniej, a kroki, oddechy i zgrzyt serwomotorów niosły się dalej niż zwykle. To mutanci domyślili się obecności maszyn szybciej niż maszyny zakończyły analizę wyników i dedukcję wniosków. Instynkt przewyższył algorytmy.*

Joker: Betonem zająłem pozycję na lewej flance, zapewniając sobie pole ostrzału na wypadek gdyby łowca zdecydował się wyjść z budynku położonego po drugiej stronie placu frontalnymi drzwiami i ruszyć po gambła. W przeciwnym wypadku zamierzałem sam podnieść znalezisko, a następnie zając się ostrzeliwaniem najbliższej maszyny. Niestety nie doceniłem tempa w jakim toczy się rozgrywka Neuroshimy Tactics. Wysunięty tak daleko na lewą stronę, Beton został wyłączony z walki i poza podnoszeniem gambła nie starczyło mu już czasu na nic innego.

Kaznodzieją zająłem pozycję bliżej środka, poświęcając ostatnią akcję na wycelowanie w drzwi, w których w kolejnej turze mógł się pojawić łowca.

Cyborgami ruszyłem wzdłuż prawej ściany wypełnionego gambkami budynku, kryjąc się przed ogniem obrońców. Jak się chwilę później okazało, nie dość dobrze.

W końcu przyszedł czas na trzon mojej armii. Szpony ruszyły ostro do przodu, zajmując pozycje przy ścianach w pobliżu kanałów. Jednemu udało się dotrzeć do lokacji i mógł zniknąć pod ziemią przy najbliższej pojawiającej się okazji. Dwa wdrapały się po drabinie na piętro, a jeden zgarnął po drodze gambła korzystając z wędki.

Sytuacja wyglądała bardzo dobrze. Jeden gambel już był mój, a trzy kolejne znajdowały się bardzo blisko. Jedynie molochowy Mózg zdołał w fazie reakcji przemieścić się w stronę Termitera. Pozostałe jednostki, pochowane za ścianami, nie były w stanie zareagować na ruchy mutantów. Moje jednostki były poukrywane za zasłonami i nie przypuszczałem, by Moloch w swojej turze mógł wypracować pozycję pozwalającą na oddanie sensownego strzału. Nie doceniłem możliwości Mózgu.

## TURA 2

### Inicjatywa Molocha (170:40)

*Magistrale i przewody rozgrzały się w sekundy kiedy napięcie i natężenie*

## CZYM JEST AKUMULATOR?

**Kilka słów wyjaśnienia dla tych, którzy nie grają w Tacticsa. Za każdą efektywną akcją (zajęcie lokacji, trafienie i/lub zabicie wrogiego modelu, podniesienie gambła) wykonaną w turze aktywnej gracz otrzymuje punkt akumulatora. Zebrane punkty może następnie wykorzystać do „odpalania” różnych efektów na polu bitwy. Może to być przeciąg otwierający drzwi, eksplozja beczki, usunięcie lub przemieszczenie niewielkiego elementu makiety, dym wydobywający się ze starych rur i dający osłonę jednostkom, a nawet siejąca spustoszenie eksplozją gazu. Im potężniejszy efekt, tym więcej punktów należy na niego wydać.**

*z ogniów osiągnęło wartości typowe dla walk i zwarć. Dotychczas wolno sunące podczas patrolu, oszczędzające energię maszyny, dynamicznymi ruchami zajmowały pozycję. Pył opadał z ich pancerzy kiedy kolejnymi krokami i posunięciami gąsienic zbliżały się do przeciwników. Niektóre ruchy mogą zdradzić ocenę sytuacji jaką wykonuje na swoje potrzeby maszyna. W tym jednak przypadku roboty przeszły do natarcia. Bez oznak wahania.*

**Walec:** Nawet w fazie reakcji nie chciałem wystawiać swoich jednostek na widoku. Pochowałem je tak, żeby nie mieć wielkich zaskoczeń podczas pierwszej tury. Błąd. Kompletny brak widoczności pozwolił mi wykorzystać tylko jedną z 6 reakcji. Przeceniłem siły Borgo i w strachu przed szczęśliwym strzałem z daleka który mógłby mi przypadkiem zaszkodzić,

zaszkodziłem sobie sam. Tura reakcji zmarnowana, a maszyny startują z kiepskiej pozycji którą jedynie mógg zdążył zmienić przemieszczając się w stronę termitera. W całej głupocie dowódcy mała ślimacząca się płynami ustrojowymi kula na metalowych arachnoidalnych odnóżach, rozpoczęła realizację wcześniej założonego planu.

Rozpocynałem z marnej pozycji. Mutanci zdążyli się już przemieścić o całą turę podczas gdy prawie całe moje siły nadal tkwiły w miejscu. Z pozoru kiepska sytuacja stwarzała jednak dobrą możliwość do wykorzystania termitera. Cała zabawa z bumkami polega na tym, że nie trzeba nimi rzucać (co przecież zawsze obarczone jest błędem) żeby osiągnąć efekt podobny do granatu. Wystarczy podejść. Jeśli jeszcze podchodzi się w dymie pozostawia to przeciwniko-

wi niewielkie pole do manewru. Tutaj wychodzi bardzo dobra cecha broni obszarowej. Ma niesamowite możliwości rażenia nawet jeśli nie trafia się w cel. Czasem nawet w przypadku sporego znieśienia od celu można osiągnąć punkt do akumulatora bo granat lekkimi obrażeniami obejmie jednostkę wroga. Chybiliśmy, ale ktoś zgarnął obrażenia o co w rzeczywistości nietrudno.

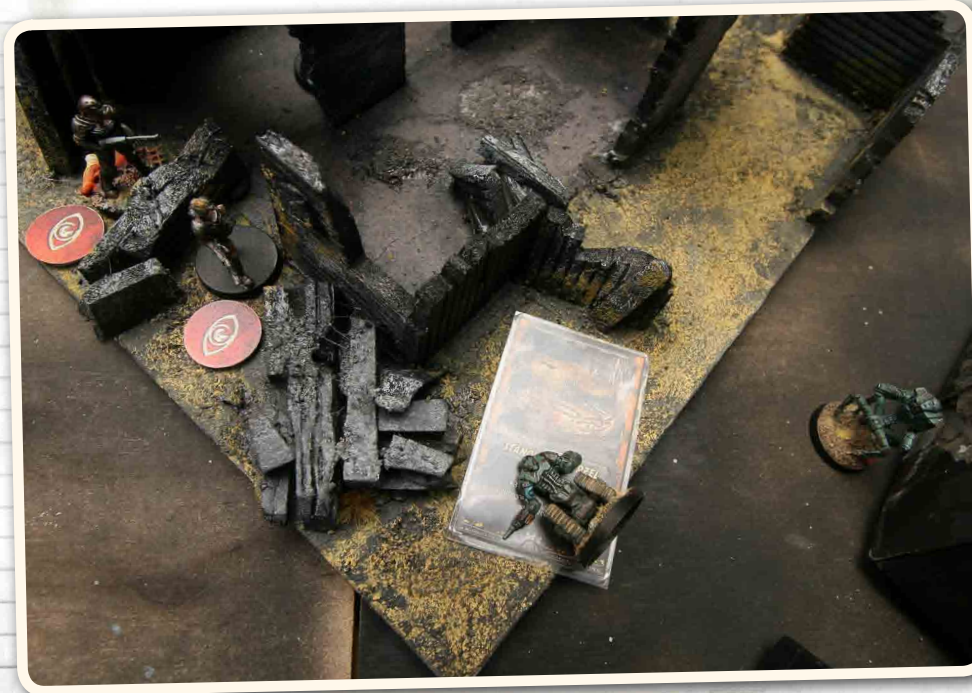
Mózg zajął termiter. Mógłbym już teraz wyprodukować bumkę i wysłać ją w stronę szponów, ale uznałem że byłaby zbyt widoczna. Postanowiłem najpierw zebrać kilka punktów akumulatora, by dać jej zasłonę dymną. Pierwszy punkt (za zajęcie lokacji) już miałem...

Łowca przemieścił się w kierunku nacierających szponów. Wychylił się tylko o tyle, żeby móc rzucić w ich stronę granat. Granat upadł miękko tuż obok pierwszego szpona, który mocował się już z płytą zakrywającą wejście do kanałów. Bestia przeżyła eksplozję, ale zadane obrażenia pozwoliły mi zdobyć drugi punkt akumulatora.

Umieszczeni na lewym skrzydle obrońcy ledwo łapali się w zasięg działania mózgu. Musiałem zaryzykować utratę koherencji między nimi, ale było warto. To właśnie oni

zamiast anihilatora (jak pierwotnie planowałem) zajęli stanowisko strzeleckie. Wpadłem we własne sieci-teraz to moja jednostka nie mogła zająć lokacji w taki sposób, żeby dostać zasłonę. Ostatnia 4 akcja (również przekazana przez mózg) jednego z obrońców poległa na wejściu w lokację calowym przesunięciem (trzeci punkt akumulatora) i oddanie strzału w cyborga. Pomiot Borgo był ledwo widoczny i skryty za zasłoną, ale postanowiłem zaryzykować. Akcja zakończyła się tra-

### CYBORG VS OBROŃCA:



fieniem. Cyborg został co prawda uratowany przez śmieciobroję, ale miałem teraz wystarczająco punktów akumulatora, przy przejściu do kolejnej części planu.

Pod osłoną dymu podszedłem bumką tak blisko szponów jak to tylko możliwe i uruchomiłem jej autodestrukcję. Bumka poważnie poraniła dwa szpony w oddziale. Problem polegał jednak na tym, że oddział był doskonale wyposażony. Medykamenty w oddziale oznaczają 4 (przy limicie 1000 punk-

tów) możliwości na leczenie które mój przeciwnik przytomnie po każdym ataku obszarowym wykorzystywał. Oddział Borgo przetrwał ostrzał obrońców, eksplozję bumki i wybuch granatu i nie zmałał nawet o jeden model. Mało tego, żadna z jednostek nie była nawet ranna. Tego było za wiele, czas na ciężką artylerię.

Korzystając z wciąż obecnego dymu hybrydy rozpoczęły natarcie na szpony. Ich moduły percepcji sprawiały, że była to okazja nie do pozazdroszczenia. Grad pocisków z zza nie przeniknionej osłony może zbić z tropu. Niestety wykorzystanie tej sytuacji nie było możliwe. Przez mój poprzedni błąd (niewykorzystanie tury reakcji) hybrydy stały za daleko. Tylko jedna z nich z pomocą mózgu dotarła na tyle daleko, żeby otworzyć ogień. Raz, ale skutecznie. Pierwszy ze szponów padł trupem przy wejściu do kanałów.

Sytuacja zaczęła się klarować. Wszystkie moje siły skupione były w centrum pola walki. Obrońcy zabezpieczali lewe skrzydło i mieli za zadanie wyeliminować jednego z dwóch cyborgów tym samym obciążając drugiego cyborga karami za brak koherencji, a następnie zatrzymać ewentualne posiłki ze szponów. Wiedziałem na co stać obrońców więc nie bałem się tego od nich wymagać. Z drugiej strony miałem łowcę. Wal-

ka z 6 szponami przewyższa umiejętności walki wręcz każdej jednostki, nawet łowcy z modułem wojownika. Chciałem więc, żeby jego umiejętności nie zginęły w miejscu gdzie nie będą mogły zabłysnąć. Łowca miał zatrzymać ewentualny atak z prawego skrzydła czyli Kaznodziei i Betona. Centrum stanowił oddział hybryd i anihilator wspomagani mózgiem.

## TURA 3

### Inicjatywa Borgo (170:120)

*Karabiny dawno nie oddawały strzałów powtarzalnych. Wyrwane z rąk martwych żołnierzy zespawane z pancerzem i manipulującymi nimi siłownikami, smarowane semi-organicznymi mieszankami smarów przywykły do pracy automatycznej. Maszyna rejestrowała odgłosy strzałów analizując stopień zużycia broni, przeciwnicy natomiast nauczyli się określać na tej podstawie ilość amunicji jaka pozostała maszynie. Obrońca rzadko korzystał ze strzałów pojedynczych jeśli nie był do tego zmuszony. Tak było i tym razem. Pociski które powinny zabić człowieka trafiły jednak na mutanta... jeden tylko odbił się od ściany obsypując twarz cyborga tynkiem, drugi utknął w jego pancerzu sprawiając, że dwie żeliwne płyty pę-*



### SYTUACJA W TRZECIEJ TURZE

*kły, ale nie uczyniły cyborgowi żadnej krzywdy. Cyborg zerwał z siebie niemal nieużyteczny pancerz. Teraz pęknięte kawałki płyt tylko przeszkadzały mu w ruchu wisząc na skrawkach skórzanych pasków.*

**Joker:** Wyglądało na to, że Szpony przyjmą niemal cały impet natarcia Molocho. Nawet przy pełnej liczebności oddziału nie mogłem liczyć na zwycięstwo w starciu z dwoma hybrydami, anihilatorem i łowcą. Tymczasem jeden

szpon został już wyeliminowany, a dwa kolejne były zbyt oddalone od stada, by wziąć udział w starciu (zamierzałem wysłać je do środka budynku by zgarnęły gambła i zszabrowały znajdującą się tam lokację).

Beton był zbyt daleko by oddać celny strzał, zrealizowałem więc swój plan B i podniosłem leżące opodal Gambła. Cyborgi były w bardzo niewygodnym położeniu. Obrońca zajął stanowisko strzeleckie i był w odległości około 10 cali. Żeby podejść bliżej musiałbym wyjść z za zasłony, wystawiając się na ogień z karabinu. Moją jedyną nadzieją na wyrównanie szans była jednoczesna aktywacja. Oba cyborgi jednocześnie wypadły za muru dającego im ochronę i wypaliły do maszyny. Obrońca próbował odpowiedzieć ogniem, ale niewystarczająco szybko. Celny strzał ze strzelby zniszczył jego jednostkę sterującą zanim robot zdołał wycelować broń. Kolejni obrońcy byli

niewiele z tyłu, postanowiłem więc podejść bliżej. Ostatni ruch wykonałem w trybie skradania, by dodatkowo zabezpieczyć cyborgi przed atakiem maszyn w turze Michała.

Pozostała najważniejsza kwestia – co ze szponami? Anihilator nie zdążył im zaszkodzić w poprzedniej turze, ale zdołał się ustawić tak, by mieć je w zasięgu wzroku. Jedna z hybryd w każdej chwili była gotowa kontynuować ostrzał, a druga była tuż za nią. Postanowiłem działać w myśl starej zasady "najlepszą obroną jest atak". Dwa szpony wyszarpnęły noże do rzucania i cisnęły nimi w hybrydę. Reakcja była błyskawiczna – łowca ruszył do przodu,

Anihilator odpowiedział ogniem maszynowym z CKM-u, a hybryda wymierzyła karabin w agresorów. Po raz kolejny tego dnia obliczenia wykonywane przez maszyny ustąpiły instynty. Oba noże wbiły się we wrażliwy ludzki komponent tworzący molocha, przecinając ważne arterie i przerywając działanie programów ofensywnych. Hybryda padła martwa nie oddając nawet jednego strzału. Jakby tego było mało, ostrzał Anihilatora okazał się całkowicie niecelny.

Sytuacja prezentowała się już znacznie lepiej – pozbyłem się zagrażającej mi hybrydy, druga nie miała szponów w zasięgu wzroku, a łowca był od nich spory kawałek. Największym niebezpieczeństwem był ponowny ostrzał ze strony Anihilatora. W tym momencie popełniłem największy błąd w całej bitwie. Chcąc osłonić szpony przed ogniem z CKMu rzuciłem między nie granat dymny. Wyposażony w moduły sensoryczne łowca błyskawicznie przesunął się o kolejny cal bliżej, podnosząc przy okazji gambła. Teraz był już wystarczająco blisko, by w kolejnej akcji wejść w zwarcie.

Dwa szpony ustawione na schodach nie były w stanie pomóc pobratymcom, więc pod osłoną kolejnego granatu dymnego wpadłem do

wnętrza budynku, zająłem lokację i podniosłem następnego gambła. Na koniec tury miały się znaleźć poza koherencją ale wydawało mi się, że są dobrze ukryte. Po raz kolejny jedynie mi się wydawało.

Ze względu na dym Kaznodzieja nie był w stanie pomóc szponom, a one same nie mogły już rzucać nożami. Ucieczka przed stertą nienaoliwionego złomu nie wchodziła w rachubę, pozostało więc już tylko jedno – trzy pozostałe szpony ruszyły do zwania z łowcą. Jeden oberwał potężny cios od atakowanej maszyny, drugi został osadzony w miejscu przez celny strzał hybrydy. W ostatniej akcji dwa szpony zaatakowały się groźną maszyną molocha. Łowca próbował ranić kolejnego z nich, ale bestie były zbyt szybkie. Ułamek sekundy później legendarny stalowy zabójca dołączył do hybrydy i obrońcy. Za ostatnią akcją jeden ze szponów wykorzystał ostatnie medykamenty, lecząc rany zadane przez hybrydę.

Dopiero w tym momencie zdałem sobie sprawę, że nabrałem już osiem punktów akumulatora. Chwilę później do wnętrza termitera wtoczyła się beczka. Zanim mózg zdołał obliczyć prawdopodobieństwo wydarzenia, którego właśnie był świadkiem, eksplodowała. Na anihilatorze nie



**SZPONY NA FALI**

zrobiło to większego wrażenia, ale Mózg otrzymał lekką ranę. Uznałem, że w obecnej sytuacji rozwiewanie dymu z granatu nie ma już sensu – gdybym to zrobił szpony znalazły by się w zasięgu wzroku nie tylko hybrydy ale i Anihilatora. Błąd. W ten sposób pozbawiłem się możliwości reakcji na atak bumki i hybrydy. Lepiej już było narazić się na serię z CKM, która koniec końców i tak mnie nie ominęła.

Pozostały mi cztery punkty akumulatora, za które przemieściłem dwa elementy makiety tak, by dały moim jednostkom osłonę przed ostrzałem hybrydy. Na koniec wpadłem Kaznodzieją na Purchawę i zdemolowałem ją doszczętnie. Teraz pozostało mi jedynie czekać na zbliżający się nieuchronnie deszcz ołowiu.

## TURA 4

### (Sekwencja końcowa) Inicjatywa Molocho (790:120)

*Pancerz pozostał nie uszkodzony. Każdy z siłowników i przewodów ciśnieniowych zachował szczelność. Ciało hybrydy nawykłe do znoszenia cięższych obrażeń zamarło po tym, jak nóż uszkodził czujnik przyspieszenia bocznego. Zawieszenie*

*jednostki centralnej unieruchomiło mechaniczne nogi hybrydy, jej zdolności bojowe a nawet znaczą część percepcji. Organiczna część hybrydy miotła się jeszcze chwilę świadoma swojej bezradności. Trwało by to jeszcze długo, gdyby nie pompa która zastąpiła serce. Ona również była mechaniczna. Jej również zabrakło sygnału z centralnej jednostki sterującej. Resztki biologicznego mózgu hybrydy odebrały spadający poziom tlenu, po chwili zarejestrowały nie odczuwany od dawna strach. Sceny walki przesuwały się jeszcze przed umierającymi oczami hybrydy przez minutę zanim ciało nie zastygło zupełnie i zgodnie ze swoją hybrydową naturą zaczęło w połowie powoli rdzewieć, a w połowie po prostu gnić...*

**Walec:** Od zniszczenia łowcy i jednej z dwóch hybryd w centrum rozgrywki oraz obrońcy z lewej strony powetowanej zabiciem zaledwie jednego szpona, gratoczyła się już o ograniczenie kolosalnej klęski do rozmiarów niewielkiej porażki.

Zacząłem od kolejnej bumki. Po raz kolejny szpony znalazły się w polu rażenia eksplozji i po raz kolejny oba przeżyły odnosząc jedynie lekkie obrażenia. W reakcji jeden z nich, nie zwracając uwagi na odnoszone rany zszabrował zabitego wcześniej łow-

## CEL - NAMIERZONO!



cę, zdobywając nie tylko skalp ale i niesionego przez maszynę gambla.

Do akcji ruszyli obrońcy. Jeden zdołał w końcu wykryć skrytego w ruinach cyborga. Wycelował broń, ale zamiast strzału jego broń wydała jedynie przeciągły zgrzyt. W odpowiedzi cyborg oddał kolejny celny strzał, zadając mu lekką ranę. Pech.

Czas na hybrydę. Przemieściłem ją tak, by mieć lepsze pole ostrzału i otworzyłem ogień. Drugi szpon padł martwy. Za zebrane punkty akumulatora otworzyłem drzwi do wnętrza budynku wokół którego toczyła się bitwa, otwierając Anihilatorowi pole ostrzału na ukryte wewnątrz bestie. Jeden z nich próbował rzucić w odpowiedzi granat dymny, ale ostrzał z CKMu tym razem okazał się szybszy – po chwili każda opona w skła-

dzie ociekała krwią mutanta. Anihilator natychmiast przeniósł ogień na kolejnego, odwróconego tyłem szpona. Ten również padł, upuszczając zdobytego przed chwilą gambla.

Tymczasem hybryda kontynuowała atak, tym razem biorąc na cel szpona, który wcześniej zebrał aż dwa gamble. Pierwszy strzał okazał się celny, ale bestia po raz kolejny zdała test budowy. Miałem jeszcze dwie akcje, więc postanowiłem załatwić sprawę na pewniaka. Poświęciłem akcję na celowania zgarniając premię +3 do strzelania za bliski

# WYNIK: 845-360

zasięg, +6 za celowanie oraz premię +9 do morale za podniosłość i epickość chwili która w koszmarnie niefartownej grze mogła przynieść mi nieoczekiwane zwycięstwo, a następnie nacisnąłem spust. Po raz kolejny zacięła mi się broń.

*Potyczka może zakończyć się klęską [92% tak 8% nie]. Należy usprawnić algorytmy [91% tak 9% nie]. Powrócić [100% tak 0% nie].*

**Walec:** Czego się nauczyłem? Przede wszystkim nie strzelaj do szponów, nie strzelaj do żadnego oddziału jeśli wcześniej obrabował on aptekę. To się nie opłaca. Rany które powinny kumulując się prowadzić do śmierci, po prostu na szybko łatanie są tanim kosztem medykamentami. Co jeszcze? Nigdy nie ufaj maszynom. Jeśli zaufasz, że pancerze będą łapały pociski, że cechy (bez bólu) pozwolą Ci zdawać testy budowy, i złożysz dwuosobowy oddział, możesz się szybko przejechać. Jedna jednostka ginie i druga od razu cierpi z tego powodu.

Gra toczyła się ciekawie do samego końca. NSTactics pozwala w najbardziej nieoczekiwany sposób odwrócić losy bitwy. Niektórzy nazywają to złą losowością, inni dobrą zabawą. Ja myślę, że mózg zanim został rozbebeszony zdołał wysłać ten sy-

gnał. Myślę, że do tego zrujnowanego domu maszyny jeszcze powrócą. Może bardziej liczne, może bogatsze w doświadczenie. Odnajdą trop sześciopalczystych stóp mutantów którym w charakterystyczny sposób towarzyszą wielkie odbicia okutych żelazem butów mutanta ciężkiego jak betonowy głaz i mniejsze ślady sztybłytów kaznodziei. Odnajdą ten trop i podejmą go by wyrównać rachunki.

**Joker:** Więcej szczęścia niż rozumu - tak możnaby podsumować moje zwycięstwo w tej bitwie. Decyzja o rzucie granatu dymnego między szpony i maszyny wyposażone w moduły sensoryczne powinna się skończyć masakrą moich jednostek. Poza tym wysunięty zbyt daleko Beton przez całą bitwę zdołał jedynie podnieść gamble, a kaznodzieja poza przerzutami nie wniósł praktycznie nic. Po raz kolejny powodem takiego stanu rzeczy był wspomniany granat dymny. Klecha mógł jedynie w przypiływie frustracji zdemolować znajdującą się w pobliżu Purchawę i zarobić marne 30 punktów. Cyborgi zrobiły co do nich należało, ale 130 pkt to niewiele dla modeli wartych łącznie 300. W zasadzie cały ciężar bitwy wzięły na siebie szpony i wbrew wszelkiej logice wyszły ze starcia z tarczą, przynosząc zwycięstwo armii Borgo.

## PODSUMOWANIE

*Sygnaly jakie docierały do jednostki arytmetyczno logicznej mózgu były sprzeczne. Takie siły wroga powinny zostać unieszkodliwione [89% tak 11% nie]. Brak raportów o stanie uszkodzeń z podłączonych w sieci jednostkach sugerował, że przeciwnik dysponuje jakąś nieznaną dotychczas bronią [84% tak 16% nie] potężną na tyle, by niszczyć maszyny jedna za drugą w zaledwie pojedynczych szybkich atakach [61% tak 39% nie]. Mózg wysłał wiadomość w przestrzeń. To ważne odkrycie. Standardowe algorytmy nie przyniosą poprawnych obliczeń w starciu z tymi mutantami. [96% tak 4% nie]*



## KURS TAKTYKI:



## SZPONY

SZYBCY, SILNI, SKUTECCZNI

TAKTYKA GRANIA SZPONAMI I PRZECIWIW NIM  
AUTOR: MICHAŁ KUCHARSKI

**O**to najtańsza jednostka w grze. Jak ich najlepiej wykorzystać? Jak wyposażyć? Jak mogą współpracować z innymi jednostkami? I wreszcie - kto wie, czy nie najważniejsze - jak sobie z nimi poradzić?

## I. PRZED BITWA

Szpony są najtańszą jednostką w grze (pomijając Szczura). Kosztują jedynie 80 punktów (niemal dwukrotnie mniej niż oddziały elitarne i ponad dwukrotnie mniej niż najdroższe jednostki pojedyncze Luneta i Kasparov). Mają najwyższy występujący w grze współczynnik Walki Wręcz, a Zręcznością ustępują tylko kilku jednostkom specjalnym i bohaterom (Gladiatorowi, Złodziejowi, Łowcy i Spiderowi). Dysponują cechą umożliwiającą im wykonanie ruchu na 4" lub 5" (gdy wchodzi do zwarcia). W standardzie mają dwa noże, dzięki którym w pierwszym ataku od wejścia w zwarcie mają współczynnik walki wręcz na poziomie 18 i dwie kości. Jakie szpony mają wady? Beznadziejna wartość Strzelania, każda broń palna jaka wpadnie w ich ręce (szpony?) będzie bezużyteczna. Percepcja też nie zachwyca, lecący w ich stronę granat może mocno poturbować sforę.

Ich Budowa jest na przeciętnym poziomie więc nie ma co liczyć że przyjmą na siebie tonę ołowiu.

## SPRZĘT

W standardzie otrzymujemy tylko dwa noże, żeby osiągnąć pełnię możliwości tego oddziału przydałoby się coś więcej. Lombard Kelly'ego oferuje nam kilka świetnych promocji z których aż żal byłoby nie skorzystać. Po pierwsze granaty dymne, nie wychodź bez nich z domu. Za 25 gambli dostajemy cztery granaty dymne, dzięki którym będziemy mogli wprowadzić nasz oddział do walki wręcz lub ukryć się przed ostrzałem przeciwnika. Po drugie warto kupić kilka noży do rzucania. Są tanie (5 gambli za sztukę), a dzięki nim skuteczny zasięg szponów wydłuża się z długości ramienia do 8". Ponadto jest to broń do rzucania, więc korzystając z niej Szpony używają Współczynnika Zręczność, a nie Strzelania. Po trzecie: medykamenty. Nie ma się co łudzić,

ze żaden z naszych szponów nie złapie kulki w trakcie gry. Inne przedmioty nad którymi warto się zastanowić podczas zakupów to: łopata (nie zawsze będzie się za czym schować), wędka, palnik, granat, koktajl mołotowa, bomba.

## LICZEBNOŚĆ ODDZIAŁU

Szpony możemy wystawić w oddziale liczącym między trzema a sześcioma modelami. Wystawianie trzech szponów mija się z celem. W trakcie potyczki prawie na pewno znajdzie potrzeba by jeden lub więcej modeli wyłamał się z koherencji oddziału. W takim wypadku zostaną nam w oddziale 1-2 dwa modele, a należy się liczyć ze śmiercią któregoś w trakcie bitwy. Cztery Szpony będą nas kosztować zaledwie 320 punktów, a maksymalna ich ilość - 480 (plus minus tyle co trzy jednostki elitarne). Zaletą brania dużego oddziału może być spora oszczędność gambli z puli sprzętu. Kupując oddziałowo medykamenty dla Szponów otrzymujemy sześć sztuk za 25 gambli (4.17 gambli za sztukę! Taniej kupić je może tylko Posterunek dla pięciosobowego oddziału Lekkiej piechoty). Nic nie stoi na przeszkodzie by jeden szpon przekazał nadwyżkę sprzętu innemu oddziałowi czy pojedynczemu - w jednej akcji można przekazać dowolną ilość sprzętu więc czemu nie przekazać trzech

medykamentów oddziałowi cyborgów, by byli jeszcze trudniejsi do zabicia? Inną zaletą dużego oddziału jest fakt, że możemy sobie pozwolić na pewne straty nie tracąc znacząco na wartości bojowej. Wadami na pewno będzie liczba reakcji jaka byłaby potrzebna żeby uratować taki oddział przed granatem czy koktajlem mołotowa. Inna wada to oczywiście obszar jaki taki oddział zajmuje, ciężko może być ukryć wszystkich przed wzrokiem nieprzyjaciela.

## SYNERGIA 1+1=3

Z jakimi jednostkami Szpony mogą skutecznie współpracować?

**Mutki** - dzięki feromonom oddział czterech lub pięciu mutków może być niezwykle groźny dla przeciwnika i skutecznie zmusić go do krycia się po ruinach.

**Cyborgi** - nie znajdziesz lepszego depozytu dla zdobytych gambli. To jedna z najwytrzymalszych jednostek w grze, jeśli Szpony przejmą gambli, skrzyknę czy oszabrują zwłoki pokonanego przeciwnika, mogą rzucić łup w stronę cyborgów, by te zaopiekowały się nim. Ponadto warto wykorzystywać cyborgi do prowokowania reak-

cji przeciwnika by zmniejszyć ryzyko dla zbliżających się Szponów.

**Beton** - Jego cecha może być o wiele lepiej wykorzystana gdy zwiększa Współczynniki cyborga lub mutka.

**Bizon** - dzięki swojej wytrzymałości może pełnić podobną funkcję jak Cyborgi. CKM jest jedną lepszych broń jakże przetrwały apokalipsę, sporo amunicji, mocna cecha, niezły zasięg, niestety nie ma co liczyć, że trafi granatem dymnym żeby ułatwić szponom wejście w walkę wręcz.

**Spider** - Gdzie Szpony nie dadzą rady, tam Spider da radę. Dostanie się do najtrudniej umiejscowionych fantów i lokacji, również jest dość skuteczny w walce wręcz, jednak w przeciwieństwie do szponów jest w stanie prowadzić wymianę ognia z odległości większej niż 8" dzięki pistoletowi maszynowemu.

**Kaznodzieja** - Ten gość jest w stanie wspomagać każdego i to z dowolnego punktu pola walki, gdyby tylko przerzuty tak szybko się nie kończyły... Warto wykorzystywać jego przerzuty na testy Budowy czy Zręczności gdy chcemy

by nasz granat dymny upadł tam gdzie chcemy.

**Chemik** - Cztery granaty dymne z lombardu powinny w zupełności wystarczyć, chyba że spodziewasz się wielkich otwartych przestrzeni lub chcesz mieć do nich duży dostęp w odległych obszarach stołu.

**Szczur** - Dystans skradania 3" powinien pozwolić mu przedostać się do umieszczonego w otwartej przestrzeni gamba jeśli ryzyko związane z posyłaniem tam Szponów jest zbyt duże. W razie czego może też służyć za sapera i "rozbrajać" nieprzyjacielskie pułapki.

## II. PRZY STOLE

### LOKACJE

Lokacje wystawiamy przed wyborem stron stołu, więc zawsze warto mieć dla nich plan b. Ostatecznie możemy je zaminować pułapkami.

Warto pamiętać, że lokacje dają przesłonę nie tylko gdy model w niej stoi, ale także gdy przeciwnik przez nią strzela, a będąc przesłoniętym możemy wchodzić w tryb skradania (unik) nawet jeśli w okolicy nie ma się za czym schować. Można je więc wykorzystywać do blokowania dużych obsza-



rów gdzie nieprzyjaciel może mieć nas 'na czysto'.

**Kanały** - Będą obecne w każdej bitwie jako lokacja frakcyjna Borgo. W Neuroshimie Tactics możemy mierzyć odległości w dowolnym momencie bitwy, więc należy przemyśleć w jakich ciekawych miejscach nasze jednostki będą mogły wyjść z kanałów już na etapie ich wystawiania. Warto też pamiętać że wyjście z kanałów możemy umieścić na piętrze. Jak wychodzić z kanałów? Po pierwsze, jeśli uda nam się zdobyć trzy punkty akumulatora możemy zabezpieczyć sobie wyjście dymem (efekt Kopci się, że hej!). Po drugie warto by nasi pupile wychodzili z kanału mając jeszcze dwie akcje do wykonania jeśli w pobliżu będą wrogowie których będziemy chcieli związać walką wręcz. Dla naszych adwersarzy kanały wartą są 60 PZ więc gdyby znalazły się po złej stronie stołu warto je zabezpieczyć choć jednym żetonem pułapki (choćby blefem).

**Radiostacja** - Jeśli mamy wystarczająco liczny oddział Szponów możemy sobie pozwolić by zostawić jednego poza koherencją celem nadawania sygnału co turę. Tę zaszczytną funkcję może równie dobrze pełnić Szczur.

**Kotłownia** - Jeśli ta lokacja jest na planszy warto z niej skorzystać, będziemy dzięki temu mieli dostęp do efektów

granatu dymnego który zawsze pojawi się tam gdzie go potrzebujemy.

**Purchawa** - Szarża z 6"? Czemu nie. Nie jest to może najbardziej wymarzona lokacja jaką można zająć ale też warto sobie przemyśleć gdzie możemy dzięki niej się dostać.

## ZASIEKI

W kroku siódmym mamy możliwość zamiast beczek wystawić zasieki. Żaden model nie może stanąć na żetonie zasieków. Warto wykorzystać te żetony do odcinania drogi naszym wrogom, zwłaszcza jeśli nasz przeciwnik będzie rozpoczynał grę. Zasieki najlepiej wystawiać w terenie zapewniającym dużo osłon, blokując tym samym drogę jednostkom oponenta specjalizującym się w walce na bezpośredni i krótki dystans, zmuszając go do szukania dłuższej drogi lub wystawiania ich w terenie zapewniającym mniejszą ochronę przed wzrokiem naszych strzelców. Warto też mieć na uwadze odcinanie wroga od gambli i lokacji, które będziemy chcieli przejąć. Dodatkową zaletą wyboru zasieków jest minimalizacja ryzyka dla naszej taktyki. W beczkę możemy nie trafić, ta może zdać



test Budowy lub zamiast wybuchnąć to tylko zasnuje okolicę dymem.

## WYSTAWIANIE MODELI

Dużo będzie zależało od tego czy będziemy zaczynali czy nie, ale przedstawione niżej porady będą przydatne w obu przypadkach. Szpony raczej należy wystawiać w możliwie gęstym terenie by mogły pod jego osłoną przedostać się do gambli i lokacji a następnie związać wroga walką wręcz lub na krótki dystans przy użyciu sprzętu do rzucania. Należy przy tym mieć na uwadze również posunięcia, które planujemy dla szponów na dalszym etapie gry - mimo ich dużego dystansu ruchu ciężko będzie naprawić złe wystawienie figurek. Jeśli przeciwnik ma swojej rozpisce pułapki warto umieścić w ich pobliżu kogoś kto będzie mógł posłużyć za 'sapera' - na przykład Cyborgi, Bizona czy Szczura. Walcząc przeciwko frakcjom które lepiej sobie radzą na krótszym dystansie (Borgo, Hegemonia) możemy sobie pozwolić na trochę więcej luzu przy wystawianiu modeli i skupić się na rozmieszczaniu ich tak, by szybko mogły zająć pozycję z której będą w stanie zagrozić nieprzyjacielowi, niż na szuka-

niu dla nich osłon w obszarach gdzie wrogi jednostki ich nie zobaczą.

## W TRAKCIE GRY

Nie będę pisał tutaj o walce wręcz, bardzo dobry artykuł na ten temat (autorstwa Piotra Haraszczaka) znajdziecie w 43 numerze Gwiezdnego Pirata (Wrzesień 2011).

Jednak Szpony to nie tylko walka wręcz. W trakcie gry ich największą zaletą będzie mobilność, którą warto wykorzystywać do granic możliwości. Głównymi celami oddziału będzie szybkie przedostanie się do centrum i przejęcie gambli oraz zajęcie lokacji, dopiero w dalszej kolejności walka z wrogiem. Przejęte gamble warto przekazywać innym naszym jednostkom z tyłu, posługując się rzutem (nawet jeśli nasz model jest ponad 8" od szpona z gamblem, w takim wypadku rzucamy tak by nasze jednostki mogły łatwo podnieść gamble).

Wspominałem coś medykamentach, prawda? Szpon jest w stanie przemieścić się 9" (przesunięcie) i użyć medykamentu na rannym modelu. Rannemu mogą jednak zagrozić efekty serii i broni obszarowych gdy szpon będzie się zbliżał. Warto mieć to na uwadze i w razie czego osłonić się granatem dymnym.

Szpony nie strzelają? Może i nie, ale rzucają świetnie. Na dystansie do 8" będą zabójcze. W takiej odległości ich

test rzutu wygląda następująco: Zręczność 13 + 3 (cecha noży do rzucania) = 16. Dla porównania Luneta ma dalej wartość współczynnika Strzelanie 14. Na takim dystansie szpony są w stanie pokonać każdą jednostkę która nie ma dwóch pistoletów. Jedyny problem z takim rozwiązaniem to bardzo ograniczona amunicja oraz zależność od jednej kości (można to trochę poprawić dzięki przrzutom od Kaznodziei). A co z granatami dymnymi? W Lombardzie kupujemy cztery sztuki, a to pozwala nam wysłać jednego Szpona z granatem by osłonił inne nasze mutasy przed ogniem nieprzyjaciela.

W żadnym wypadku nie należy się obawiać wyjścia jednego czy dwóch Szponów z Koherencji jeśli pozwoli to na wykonanie innych akcji przynoszących Punkty zwycięstwa, ładuje Akumulator lub pozwala wspomagać inne jednostki.

Skoro wspomniałem o akumulatorze, to przyjrzyjmy się efektom, które mogą zwiększyć skuteczność naszego oddziału:

**Cegłówka.** Pozwala łatwo zwiększyć zapas 'amunicji', może nie jest tak skuteczna jak noże do rzucania, ale to zawsze coś.

**Przeciąg na mieście.** Za jeden punktik możemy zamknąć przeciwnikom drzwi

przed nosem, lub oszczędzić chłopakom akcję na ich otwieranie.

**Coś się kopci.** W sytuacji gdy nasz model znalazł się z dala od osłon umożliwiających mu wejście w tryb skradania ten tani efekt może go uratować.

-Kopci się, że hej! Precyzyjnie umieszczony efekt granatu dymnego, którego wywołanie nie umożliwia reakcji i nie kosztuje nas akcji.

A co jeśli jesteśmy pod ostrzałem z ponad 8" i nie możemy się odgryźć? Wejście w tryb skradania (unik) jest bardzo dobrym rozwiązaniem. Po pierwsze prawie zawsze wykonujemy je bez karnych modyfikatorów, po drugie przeciwnik zużywa pestki, po trzecie przed kolejnym strzałem musi zdać test Percepcji. Innym rozwiązaniem może być granat dymny rzucony tak osłonić cały nasz oddział przed ogniem.

## NA KOGO UWAŻAĆ:

**Specjalistów od walki wręcz** (Gladiator, Łowca, Maczeta, inne Szpony). Nasza sfera może i sobie poradzi, ale należy liczyć się z ryzykiem. Na tej liście nie znalazł się Pyza ze względu na jego niską Zręczność, Szpony mogą go po prostu zabić cegłami i nożami do rzucania.



**Jednostek z wysoką Zręcznością** (Złodziej, Łowca, Spider, Maczeta) Tu sprawa wygląda podobnie, choć w przypadku Złodzieja i Spidera możemy próbować wejść w zwarcie i względnie łatwo wygrać dzięki przewadze liczebnej i wyższemu współczynnikowi Walki Wręcz.

**Jednostek wyposażonych w dwa pistolety** (Kowboj, Black Angels, Mutki). Wymiana 'ognia' z takimi jednostkami może być dla nas kosztowna, lepiej pokonać je w zwarcu.

**Jednostek z modułem sensorycznym.** Ta zabawka Molocha uniemożliwia nam wykorzystanie pełni możliwości granatów dymnych, na szczęście dla mutasów tylko jedna jednostka/oddział może być w niego wyposażony.

## PRZECIWKO SZPONOM

Bez łowiu się nie obędzie. Żeby unieszkodliwić Szpony najlepiej jest ostrzelać je z dystansu 9+'' i liczyć na odrobinę szczęścia. Najlepszą okazją byłoby złapać je na otwartej przestrzeni (efekt Akumulatora Tandeta! może nam w tym pomóc). Inny sposób to wszelkiego typu efekty obszarowe: granaty, koktajle mołotowa, ba-

zooka, działo śmeciowe, beczki, efekt Akumulatora ognisty podmuch, mutantom nie starczy reakcji by uratować wszystkich zagrożonych, a podjęcie ryzyka zdania testu Percepcji z modyfikatorem -6 jest w ich przypadku raczej nie warte punktu reakcji. To rozwiązanie ma jeszcze jedną zaletę, możemy rzucać na ślepo, zza ściany nie narażając się na noże do rzucania i cegły.

W walce przeciwko Szponom zasięg jest kluczowy. Zmuszenie sfory do szukania nowej drogi poprzez obstawienie ich pozycji znacznikami celowania może znacząco uprzykrzyć życie mutasom. Zwłaszcza karabiny świetnie sprawdzą się w tej roli. Innym sposobem uprzykrzenia życia tym mutantom jest użycie zasieków - blokując wygodne przejścia, drzwi i alejki, a także odciążając drogę do gambli.

## III. PODSUMOWANIE

Szpony to oddział który może pełnić różne role na polu walki. Są śmiertelnie niebezpieczni do 8'', zarówno w walce wręcz jak i rzucając złomem we wrogów, zwłaszcza po odpowiednim wyposażeniu. Do ich wad należą niska Percepcja i Strzelanie oraz wrażliwość na broń obszarową, które rekompensuje ich niska cena. Odpowiednie wykorzystanie Szponów na stole pozwala zdobyć dużo Punktów Zwycięstwa.

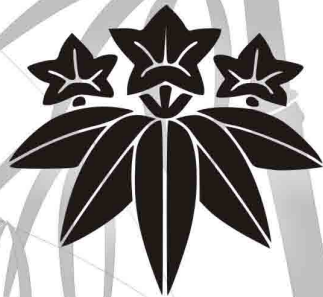


*Na kolejnej stronie zestawienie mon przygotowane przez Heraldyka*



Klan  
**Tiara**

ageha-no cho  
motyl  
pompujący skrzydła



Klan  
**Minamoto**

sasarindo  
kwiat goryczki  
na liściach bambusa



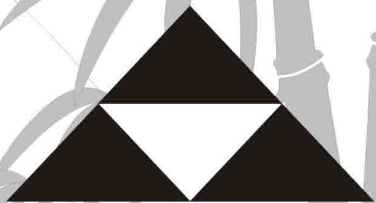
Klan  
**Fujiwara**

sagari-fuji  
wiszące glicynie



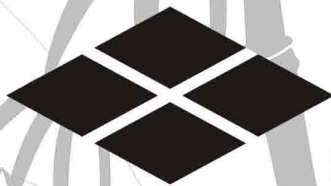
Klan  
**Tachibana**

Gion-mamori  
amulet ze świątyni Gion



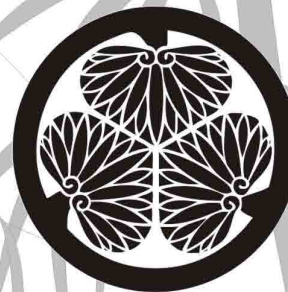
Klan  
**Hōjō**

ageha-no cho  
trzy smocze łuski



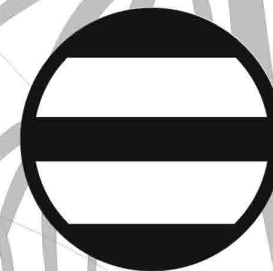
Klan  
**Takeda**

Takedabishi  
Romb Takedów



Klan  
**Tokugawa**

aoi go mon  
trzy skierowane do siebie  
liście malwy w kole



Klan  
**Ashikaga**

maru ni futatsubiki  
dwie belki w kole

# GRY PLANSZOWE

## PLANSZOWY TELEGRAF:

Ilustracje: Piotr Foksowicz, Tomasz Górecki

🔌 W styczniu ogłosiliśmy plany wydawnicze Portalu - fanów planszówek na pewno najbardziej interesuje informacja, iż rok 2012 będzie rokiem Neuroshmy Hex! Pełne informacje tu!

🔌 Na BGG pojawił się nieoficjalny FAQ do Nowej Ery

🔌 W redakcji zakończyły się testy Stalowej Policji, armia weszła w fazę produkcji. Premiera w marcu.

🔌 W redakcji trwają ciężkie testy Konwoju. W styczniu jeden z testerów opracował strategię wygrywającą i zdemolował grę.

🔌 W styczniu Nowa era weszła do pierwszego 1000 najlepszych gier serwisu BGG, tym samym wyprzedzając

ponad 49 tysięcy innych planszówek!

🔌 Kończymy negocjacje dotyczące wydania w tym roku jednej z armii fanowskich do Neuroshimy Hex! Gdy umowa zostanie podpisana, będziemy informować, którą armię wybraliśmy!

🔌 Stalowa Policja zostanie wydrukowana w edycji PL/ENG/FR, cena zestawu nie przekroczy 30 złotych.

🔌 Na konwencie w Brzegu (ostatni weekend stycznia) będziemy prezentować wszystkie nasze prototypy, czyli Stalową Policję, Konwój oraz Winter!

🔌 Genialny samouczek do Cywilizacji! Polecamy z całego serca!

## LINKI:

🔌 Recenzja Nowej Ery na Portalter.pl, czyli dlaczego Nowa Era otrzymała notę 9/10!

🔌 Recenzja Nowej Ery na Paradoxs!

🔌 Recenzja Nowej Ery na Gamesfanatic.pl

🔌 a serwisie Paradoxs chwalił Agentów Molocha tak, że sami byśmy lepiej nie umieli ich pochwalić!

🔌 Recenzja Strongholda na BGG

🔌 Reden z najsłynniejszych video recenzentów w USA chwali Pret-a-Porter!



FELIETON IGNACEGO TRZEWICZKA

# Żarty się skończyły



Nadszedł styczeń. Skończyły się żarty. Zaczęła się operacja Essen 2012. Mamy tak w Portalu od lat. Październik to targi w Essen, listopad to odpoczynek i błogie nic nie robienie, grudzień to miesiąc przeglądania pomysłów, prototypów, praca nad przeróżnymi szkicami, które nagromadziły się w mijających miesiącach. W końcu nadchodzi styczeń...

W styczniu na stole w firmie lądują prototypy i pomysły. Oglądamy je, analizujemy, dyskutujemy o nich. Wybieramy ten, który wydaje nam się najlepszy, ten, który ma największy potencjał na osiągnięcie sukcesu, ten, którym chcemy pochwalić się światu na kolejnych targach w Essen. Do dziś pamiętam – choć było to lata temu – tremę jaką czułem, gdy w styczniu 2009 przysze-

dłem do Firmy z dużym arkuszem papieru, na którym miałem narysowany zamek i próbowałem przekonać zespół, że to jest prototyp, na który warto postawić. Przekonałem ich wtedy, choć gra była ledwo w powijakach. Uznaliśmy jednak, że jest w tym projekcie potencjał i można było zacząć pracować nad Strongholdem.

W zeszłym roku na pozór było łatwiej. W rok 2011 wchodziliśmy bowiem z gotową grą. Kilka miesięcy wcześniej wydaliśmy w Polsce grę Pret-a-Porter i choć z początku zupełnie nie myśleliśmy o jej międzynarodowym wydaniu, to z biegiem tygodni ten pomysł coraz bardziej nas kusił. Po premierze w Pol-

sce gra zebrała niesamowite recenzje. Z wszystkich stron ludzie przysyłali do nas maile i pytania, czy jedziemy z tym na Essen.

W listopadzie, w grudniu, jeszcze nawet w styczniu bardzo się przed tym pomysłem broniliśmy. Temat gry zupełnie nie pasował do dotychczas wydanych gier Portalu. Na świecie znano nas z gier pełnych przemocy z Neuroshimy HEX, ze Strongholda, a tu nagle gra o modzie. Baliśmy się.

Co gorsza, na kartach polskiej edycji gry była masa tekstu i nikt w Firmie nie miał pojęcia jak się go pozbyć.

Do tego dochodził fakt, że jeśli poświęcimy kolejne miesiące na przygotowanie międzynarodowego wydania Pret-a-Porter, jeśli będziemy siedzieli nad ikonami do gry, nad nową planszą i innymi zmianami, nie przygotujemy nic nowego na polski rynek. W Polsce Pret-a-Porter była już świetnie znana.

Ciężki orzech do zgryzienia. Leży przed tobą na stole świetna gra, a ty musisz podjąć decyzję, czy poświęcasz najbliższe miesiące na opracowanie nowej edycji, czy wrzucasz ją na regał i zasiaasz do nowego projektu.

Ostatecznie zdecydowaliśmy się na pracę nad Pret-a-Porter. Mieliśmy dużo czasu. Udało nam się opracować naj-

lepsze, najbardziej czytelne w historii gier Portalu ikony, udało nam się jeszcze bardziej wyszlifować balans gry, udało się wprowadzić jeszcze kilka nowych, ciekawych kart. Na Essen 2011 jechaliśmy ze świetnym produktem. Dzięki wielu miesiącom pracy udało się dopracować grę w najdrobniejszych szczegółach. To była dobra decyzja, choć wielu naszych zagorzałych fanów do dziś nie potrafi uwierzyć, że Portal zrobił grę o modzie.

Cóż... Jest styczeń 2012. Na stole w Portalu leży sporo prototypów, które przygotowaliśmy w listopadzie i grudniu. Jest dodatek do 51. Stanu, jest kartianka dla dwóch graczy, jest gra kooperacyjna, są nowe armie do Neuroshimy HEX. Styczeń to miesiąc grania i debatowania. Po prostu gramy i sprawdzamy, czy jest tu potencjał. Mamy miesiąc. Miesiąc na podjęcie decyzji.

Za kilka tygodni plan wydawniczy Portalu będzie klepnięty. Zacznie się operacja Essen 2012.



FELIETON IGNACEGO TRZEWICZKA

# Moneyball

Ilustracje: Piotr Foksowicz, Tomasz Górecki

**G**dzieś na początku stycznia puścili mi nerwy. Stalowa Policja robiła nieprawdopodobną rzeź na stole w biurze Portalu. Wygrywała większość bitew. **Widzicie, to nawet nie było tak, że ona wygrywała wszystkie bitwy. Ona robiła miazgę. Raz za razem. Arkusze wyników z przełomu grudnia i stycznia kryją takie wyniki jak 17:0, 12:0, 13:1, a nawet 7:-4**

Dzień kiedy mieliśmy zamknąć testy i zacząć przygotowywać pliki do druku zbliżał się nieuchronnie, a armia zachowywała się absurdalnie. W końcu nie wytrzymałem. Zadzwoiłem do Michała Oracza.

„Michał, przyjedź do Firmy. Musimy osłabić Stalową policję. To co się dzieje jest kpina z balansu.” - Michał od stycznia 2011 nie pracuje już w Portalu, więc jeśli chcemy coś mieszać przy Neuroshimie Hex to musimy ściągać go do Firmy. Zapowiadało się, że musimy mieszać i to bardzo. Michał musiał przyjechać. Dwie godziny później stanął w drzwiach redakcji.

„Michał, armia jest niezbalansowana. Mam tu cały plik wyników – wygląda to bardzo źle.” powitałem go szybko i od razu na temat.

Michał wziął wydruk. Obejrzał. Pokiwał głową.

„Źle gracie.”

Zrobiłem wielkie oczy.

„Co?!”

„Armia jest zbalansowana. Źle gracie. Kto tu pilnuje reguł podczas testów?”

„Maciek.”

Michał usiadł z nim i zaczął go odpytywać z reguł. Jak na egzaminie. Wyciągał z rękawa coraz to dziwniejsze sytuacje i pytał jak je należy zinterpretować. Czegoś takiego jeszcze w Portalu nie widziałem. Sytuacja była kuriozalna.

Maciek zdał test. Odpowiedział na wszystkie pytania. Michał zaprosił go do gry.

„Pokaż jak gracie tą Stalową Policją.”

Michał wziął Hegemonię. Włął z marszu Stalowej Policji. Zagrani jeszcze raz. Włął Stalowej Policji po raz drugi. Zagrani trzeci raz. Włął Stalowej Policji trzeci raz z rzędu.

„Armia jest zbalansowana. Nauczcie się grać.” powiedział i pojechał do domu.

\*\*\*



Kilka dni później testy Stalowej Policji weszły w kolejny etap – rozesłaliśmy plik do najbardziej zaufanych i doświadczonych graczy Neuroshimy Hex w Polsce. Tych gości, którzy wygrywają turnieje. Tych, którzy jeżdżą na konwenty i organizują pokazy gry. Do największych maniaków NS HEX w kraju. Każdy z nich miał obowiązek codziennie przysyłać pakiet wyników wraz z opisem partii. Wyniki trafiały do Michała Oracza, a kopia leciała do mnie. Oglądałem je. Włos jeżył mi się na głowie.

Stalowa Policja nokoutowała. Wyniki były przerażające. Byliśmy na 3 tygodnie przed terminem zamknięcia testów, a armia nie miała zupełnie nic wspólnego z balansem. Wygrywała wszystkie bitwy.

W tych dniach praktycznie codziennie dzwoniłem do Michała.

„Michał, dostałeś najnowszy plik wyników? Osłabmy tą armię, co? Wprowadź kilka zmian, proszę.”

„Muszą nauczyć się przeciwko niej grać. Jest zbalansowana. Nic nie zmieniaj.”

Zostały 3 tygodnie. Byłem bliski zawału.

\*\*\*

Widzieliście Moneyball? Jest w nim ta niezwykła scena, gdy Brad Pitt, menadżer Oakland Athletics trafia wraz ze swym asystentem na dywanik do prezesa klubu. Wyniki drużyny są katastrofalne, Oakland przegrało osiemnaście meczów z rzędu. Są na ostatnim miejscu w tabeli. Prezes pyta co dalej.

„Szacujemy, że zaczniemy wygrywać w połowie sezonu.”

„Słucham?”

„Zespół zacznie wygrywać w połowie lipca. Zakwalifikujemy się do play off. Proszę nam zaufać.”

Właśnie przegrali osiemnasty mecz z rzędu. Proszę nam zaufać. Mają tupet.

\*\*\*

To było kilkanaście dni temu. Dwa tygodnie przed godziną zero. Po weekendzie odebrałem kolejną dużą partię wyników od testerów. Zrezygnowany rzuciłem na nie okiem. I natychmiast, natychmiast złapałem za słuchawkę.

„Widziałeś wyniki?!” niemal wykrzyczałem do słuchawki.

„Nauczyli się grać.” spokojnie odparł Michał.

Skubaniec miał rację. Od samego początku wiedział co będzie.

„Nauczyli się grać.” odparłem i po kiwałem głową. „Nauczyli się grać...”

W tej historii to Michałowi przypadła rola Brada Pitta. Ja jestem tylko tym prezesem, który wytrzymał ciśnienie i nie zaczął gmerać w zespole...






---

**WYWIAD Z MIROSLAWEM GUCWĄ  
REDAKTOREM NACZELNYM CZASOPISMA  
ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH  
PRZEPROWADZIŁ  
IGNACY TRZEWICZEK**

---

*Pod koniec wakacji przejąłeś dowodzenie nad Światem Gier Planszowych, od tej pory cykl wydawniczy gigantycznie przyspieszył, od nowego roku pismo staje się dwumiesięcznikiem, strona internetowa pisma zmieniła się w prężny serwis internetowy, sam magazyn zaś można już nie tylko zakupić w ramach prenumeraty, ale i kupować w formie elektronicznej na platformie e-gazety. Masz jakąś magiczną różdżkę? Trzydziestu krasnoludków pomagających ci w działaniu? Dużo czasu zajęło ogarnięcie sytuacji, rozpisanie planu działań i wprowadzenie go w życie?*

Do ŚGP przeszedłem z serwisu GamesFanatic.pl więc doświadczenie z mediami w świecie planszówek miałem. Jak się okazało był to jednak skok na naprawdę głęboką wodę. Teraz mogę to powiedzieć, ale podejmując się tej funkcji nie spodziewałem się, że praca redaktora naczelnego zajmuje tyle czasu.

Pierwszy numer to było rozpoznanie i praca zapoznawcza, oczywiście nie byłbym sobą gdybym kilku elementów nie pozmieniał, ale wtedy jeszcze nie chciałem robić rewolucji. Jak sobie poradziłem z nowymi wyzwaniem? W pracy cenię sobie porządek, dlatego lubię mieć wszystko spisane i poukładane. Do

tego dochodzi poszanowanie czasu, którego - jak pewnie wielu z nas - mam bardzo mało. To jest mój jedyne patent na ogarnięcie wszystkich spraw związanych z prowadzeniem ŚGP. Czasami tylko z przerażeniem spoglądam na licznik „nowej poczty” i bardzo lubię te chwile, kiedy widnieje na nim magiczna cyfra „0”.

Oczywiście magazyn to nie tylko redaktor naczelny. Bez całej redakcji i osób dla nas piszących nic by się nigdy nie udało. Pracuję z bardzo fajną grupą ludzi i doceniam ich pracę.

Ogólny pomysł na pismo miałem w sumie od razu. Jestem jego czytelnikiem od pierwszego numeru, więc wiem jak się ono zmieniało i czego mu brakowało, a co warto było wyeksponować. Czas zmian się jeszcze nie zakończył, więc czytelnicy powinni się przygotować na małe zmiany w każdym kolejnym numerze.

***Kiedy pismo zaczęło wychodzić było czarno-białym kwartalnikiem, dziś to kolorowy dwumiesięcznik z gratisowym dodatkiem dołączanym do każdego numeru. Czy zmiany w piśmie***



NOWOCZESNE GRY TOWARZYSKIE, LOGICZNE, IMPREZOWE I INNE

www.swiatgierplanszowych.pl numer 20 cena 8,90 zł (w tym 5% VAT)

# ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

NOWOŚCI Z POLSKI I ZE ŚWIATA

## Malowanie figurek

Przemień swoją grę

## Wywiady

Bernd Brunnhofer,  
Mateusz Kałużny i inni

## Almanach gracza

Słowniczek dla początkujących

## KONKURSY!

Wielki konkurs świąteczny i wiele innych!



## Ekstra bonus

Karta do gry MUNCHKIN

TEMAT NUMERU:

## KOSTKI W GRACH

WIELKI POWRÓT DO TURLANIA



aktywnym źródłem codziennych informacji o planszówkach w Polsce.

Zdajemy sobie sprawę, że trudno wygrać z blogami lub stronami tematycznymi dając w magazynie same recenzje, dlatego każdy numer zawiera informacje (wywiady, felietony, artykuły), które mają do nas przyciągnąć czytelników swoją unikalnością.

**Stare polskie przysłowie mówi, że szewc bez butów chodzi. Czy redaktor magazynu o grach planszowych... gra w gry planszowe?**

Hehe, jak to mówią „przysłowia są mądrością narodu” i niestety, w tym wypadku trochę się to sprawdza. Na pewno nie gram tak dużo jak kiedyś, jeżeli chodzi o ilość rozgrywek, ale staram się być na bieżąco z nowościami.

**Gra planszowa, która była największym pozytywnym zaskoczeniem dla ciebie w 2011 roku?**

Zaskoczenia to nie było żadnego, bo teraz nim gra wyjdzie już wszystko o niej wiemy. Chociaż może faktycznie jedna taka była - Merchants & Marauders. To wprawdzie gra z roku 2010, ale ja

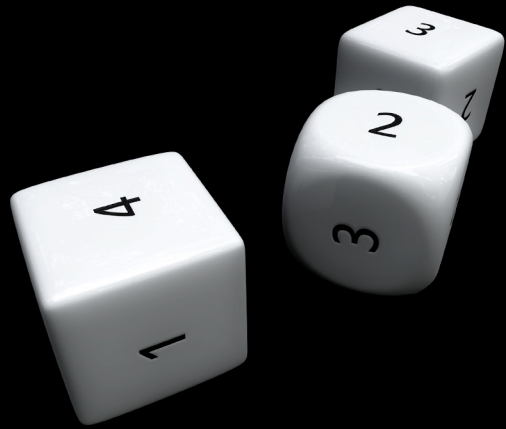
ją kupiłem na początku 2011. Ona faktycznie zaskoczyła mnie sposobem oddania atmosfery morskich przygód. Świetna, klimatyczna gra. A co do moich gier roku to oczywiście pierwsze miejsce zajmuje Nowa Era, gra wzbudza we mnie zawsze emocje niezależnie od tego czy wygram, czy przegram. Na drugim miejscu jest ekonomiczny wypalacz mózgu, czyli Vinhos, szkoda, że w Polsce jakoś nie zdobył popularności, a na trzecim właśnie Merchants & Marauders.

**Gra planszowa, z którą wiążeś największe nadzieje w najbliższych miesiącach?**

Prowadząc kanał z informacjami na Facebooku mam w głowie tyle tytułów, że przestałem wiązać konkretnych nadziei z jakimś wybranym. Przeważnie jestem bliższy zauroczeniu się tematem niż jakąś mechaniką. Oczywiście bardzo jestem zainteresowany nowymi armiami z Neuroshimy Hex (mojej pierwszej planszowej miłości) oraz tym, jak „powrót” NH odbiorą i przyjmą gracze. A w oddali widać „zasy” dodatku do 51. Stanu... więcej nie zdradzimy, co?

**Nie stroimy fochów**

**Jesteśmy ponad podziałami**



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

**Dostarczamy informacji**

**...bo to nasza robota**