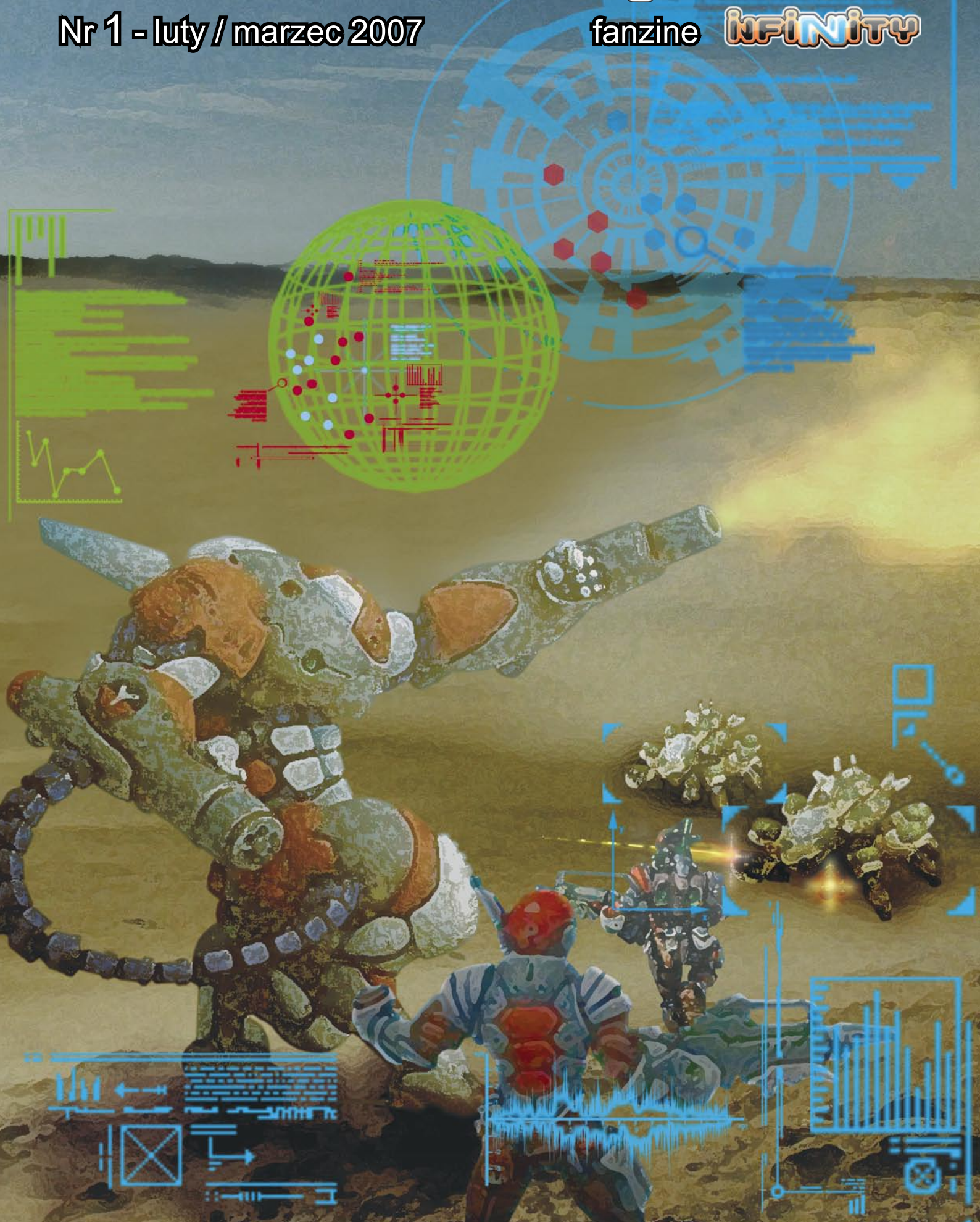


# MAYA NETWORK NEWS

Nr 1 - luty / marzec 2007

fanzine **INFINITY**





No i mamy numer drugi choć wedle numeracji dopiero 1. Co w środku? Póldzika Ariadna i odmieniony Islam, ekhem to znaczy Haqqislam oraz obcy z Combined Army i anarchistyczni, kosmopolityczni Nomadzi. O ile Ariadna wydaje się nam bardziej bliższa poprzez swój celtycko-słowiański klimat pogranicza o tyle Haqqislam jest krajem dla nas - żyjących w epoce wojny z terroryzmem, identyfikowanym z islamskimi fanatykami i radykałami - krajem doprawdy fantastycznym. Państwo w gruncie rzeczy nastawione pokojowo, olbrzymią wagę przywiązujące do ochrony życia, medycyny, współistnienia z naturą, rozwijające nauki humanistyczne - cóż, w porównaniu z naszym wizerunkiem Islamu, zbudowanym na newsach telewizyjnych, na wydarzeniach utożsamianych z muzułmanami od pamiętnego 11 września, cóż - Haqqislam z Infinity jest dla nas utopią fantastyczną. Mam nadzieję jednak, że społeczeństwa muzułmańskie pójść właśnie drogą Haqqislamu - w przeciwnym razie albo znany nam świat runie w gruzy wskutek cywilizacyjnej wojny totalnej albo kultura Islamu - sparafrazuję tu jakże niesławne sformułowanie - kwestia islamska zostanie rozwiązana ostatecznie... Artykuły POPa o Pan-Oceanii i Yu-Jing wywołały dyskusję na subforum Infinity WARsztat. Przypominam - oceny, odczucia względem danych armii czy też zasad, opisywane w zinnie są subiektywnym punktem widzenia autora, w tym przypadku POPa. Ani sam autor ani MNN w całości, nie uzurpuje sobie praw do jedynej, możliwej "prawdy". Natomiast z największą chęcią zamieścimy teksty polemiczne, teksty pisane z innego punktu widzenia. Zapraszamy do współpracy! W tej chwili naprawdę nie przebiegamy w tekstach ;)

Akhad/Aeth

### **Polecamy następujące strony:**

**[www.infinitythegame.com](http://www.infinitythegame.com)** - oficjalna strona INFINITY,

**[www.jotte.istore.pl](http://www.jotte.istore.pl)** - Sklep JAMA - jeden z dystrybutorów systemu Infinity w Polsce,

**[www.jotte.com.pl/index.php](http://www.jotte.com.pl/index.php)** - WARsztat - modelarstwo, figury etc.,

**<http://portal.konfederacja.org>** - Konfederacja - portal gier bitewnych - Infinity, Confrontation, Warmachine...

**[www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)** - znajdziecie tam mnóstwo inspiracji dla waszych armii...

**[www.therionweb.com](http://www.therionweb.com)** - grafiki m.in. Sci-Fi znanych artystów (Royo, Giger, Frazetta...)

**Polecamy także filmy:** Appleseed (anime), Ghost in the Shell (anime), GitS: Stand Alone Complex (anime), Innocent Venus (anime), Jin-Roh: The Wolf Brigade (anime), Full Metal Panic (anime), Evangelion (anime), New Dominion Tank Police (anime), Raport mniejszości (Minority Report), Ultraviolet, Equilibrium, Aeon Flux, Battlestar Galactica (serial), Kroniki Riddicka, Immortal w/g Enki Bilala, Władcy Ognia (Reign of Fire)...

### **SPIS TREŚCI:**

str 2: Wstępniaczek

str 3: News - wieści z Maya Network

str 4: Charakterystyka - Ariadna - według Bolentza

str 8: Charakterystyka - Haqqislam - według POPa i Przema

str 13: Charakterystyka - Nomadzi - według POPa

str 17: Charakterystyka - Combined Army - według ZIMA

str 21: Hardware Service - PO by Akhad/Aeth, Nomadzi, zielone Naffatun i Yuan Yuan by Przemo, CA by ZIM

str 27: UD 12 Chickenhawk - jak to się robi... - według Akhada/Aetha

str 31: Battle Logs - scenariusze, kampanie, raporty - Tragedia "Palatine" - mini kampania NairoDa

str 33: Varia - bibliografie, ciekawostki, propaganda :P...

str 34-44: Inspiracje - ilustracje pochodzące m.in. z filmów SF, anime, serwisów o tematyce militarnej...

str 45: Construction Zone - w tym numerze: stacja radarowa/kontrolna i bunkier - by Akhad/Aeth

### **MAYA NETWORK NEWS TEAM:**

Artykuły, teksty, zdjęcia, figury: POP/Drake, Przemo, Bolentz, NairoD, Zim, Akhad/Aeth

Tłumaczenia z angielskiego: Bolentz, Akhad/Aeth

Redakcja, skład i layout: Akhad/Aeth

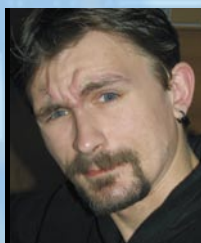
Cover art: "Silk wars" - collage (Szalamandra, Intruder, M.Brigada, Maghariba) by Akhad/Aeth

Część zdjęć i grafik pochodzi z oficjalnej strony internetowej Infinity the Game

Infinity is a Trademark of Corvus Belli S.L.L. © 2005 Corvus Belli

Kontakt z redakcją: Akhad/Aeth: **[drune@vp.pl](mailto:drune@vp.pl)**, GG: **7873569**, POP/Drake: **[tpopowski@wp.pl](mailto:tpopowski@wp.pl)**  
oraz na stronie: **<http://www.akhadsite.fxsystem.pl>**

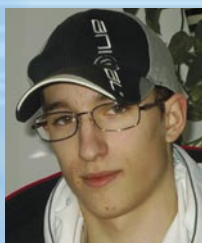
Akhad/Aeth



POP/Drake



Przemo



ZIM



Bolentz

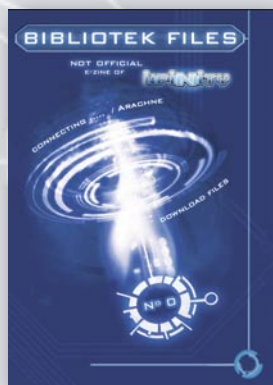


NairoD

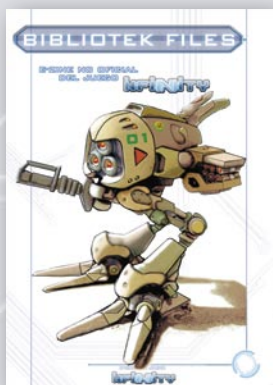




Nr00



Nr01



Nr02



Nr03



- Nasz starszy brat - Bibliotek Files. Czas aby przedstawić pierwszy e-zine poświęcony Infinity, wydawany przez ludzi z Hiszpani, współpracujących zresztą z Corvus Belli - wydawcą Infinity. Kiedy pojawił się nasz numer 0, Bibliotek Files ukazało się po raz czwarty. Fanzine ten jest raczej nieregularnikiem - tak jak i my rzecz jasna, wydawany jest w języku hiszpańskim oraz w przeciągu powiedzmy miesiąca - po angielsku. Nie będę ukrywał że właśnie BF jest inspiracją MNN choć staramy się wypracować naszą własną emenenową formułę.

Pod tym adresem znajdziecie najnowszy i poprzednie numery Bibliotek Files: <http://bibliotekfiles.freehostia.com/>

- W tym numerze nie zamieścimy w dziale Inspiracji artów pochodzących z np. deviantART. Jedynie fotosy z filmów, zdjęcia pochodzące z serwisów militarnych i przyrodniczych (wilki). Powodem jest uniknięcie oskarżeń o nieuprawnione użycie, bez wiedzy i zgody artystów którzy te arty wykonali. Obrazki które umieściliśmy, mogą natomiast zachęcić do obejrzenia tych filmów. Oczywiście z legalnych, oryginalnych kopii. Dodatkowo informujemy - dzięki redagowaniu i publikowaniu Maya Network News NIE OTRZYMujemy ŻADNYCH KORZYŚCI MATERIALNYCH CZY FINANSOWYCH! Jedynie co zawdzięczamy to własną satysfakcję - i mamy nadzieję - również Waszą.

- Cha! Jest! Wreszcie! Nareszcie!

Rulebook Infinity the Game...

Kolega POP/Drake zbierał szczękę u sąsiada piętro niżej, ja szukałem jej w piwnicy.

Takie było pierwsze wrażenie po pierwszym przeżeniu podręcznika. Oczywiście edycji angielskiej, gdyż chyba jak większość z Was parlewu franse niet i espaniol ništ fersztejen ;P. I tak - twarda oprawa, full kolor na kredowym papierze, 181 stron + tabela broni, army listy, wszystkie znaczniki i template'y. 3/4 książki to praktycznie rzecz biorąc czysty fluff.

Niestety, nie ma nic doskonałego. W czasie drugiego przeglądania a właściwie już czytania na poważnie w oczy rzucają się literówki i drobne błędy składu. Opisy niektórych jednostek są.. maksymalnie zminimalizowane - np.: Haqqislam Daylami Infantry, Naffatun, Ahl Fassed, Ghazi Muttawi'ah, Ariadna Irmandinhos, Yu-Jing Wu Ming, Keisotsu Butai, Pan-Oceania Jotums TAG, Nisses, wszyscy lekarze i inżynierowie... Cóż - trudno.

Jak to się mówi - przyjmijmy to na klatę z godnością... Zwłaszcza że książka jest zarówno warta swojej ceny jak i naszej/Waszej uwagi.



- Opóźniony update z 23.02 - Avatar dla Combined Army, Van Zant dla Ariadny, Sun Tzu dla Yu-Jing, Trauma Doc dla Pan-Oceanii. I tak Avatar - to po prostu wielkie, paskudne bydlę :P.

Roger Van Zant, kapitan 6 Regimentu Airborne Rangers - znany z filmu "Reign of Fire", wytatuowany, zimnokrwisty, twardy sukinkot - ech, w/g mnie figura którą trzeba mieć!

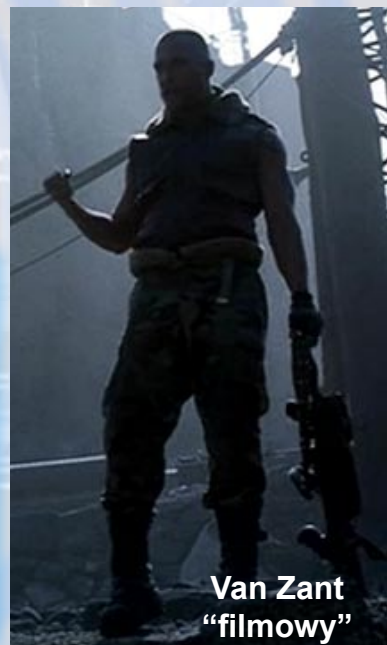
Sun Tzu... Mam co do tej figury mieszane uczucia. Te krótkie i za grube nogi...

Trauma Doc - pan-oceaniczna pani doktor w bardzo ekspresyjnej pozie, z urządzeniem iniekcijnym w lewej ręce - jakby klęcząc przy rannym krzyczała - Medivac, MEDIVAC!!

Sun Tzu

Avatar

Trauma Doc



Van Zant  
"filmowy"



# ARIADNA

Ariadna składa się z potomków pierwszego statku z kolonistami, który znikł w tunelu czaso-przestrzennym i został uznany za zaginiony. Odizolowani na dalekiej i wrogiej planecie Dawn, Ariadnianie - Kozacy, Amerykanie, Szkoci i Francuzi przekształcili się w twarde choć słabo rozwinięty technologicznie naród, któremu dopiero niedawno udało się na powrót nawiązać kontakt z Ludzką Sferą.

Ariadna stara się teraz wywalczyć miejsce dla siebie i nie dać się zdominować rozwiniętym, innym pętegom.

Dzięki kontaktom z zamieszkującymi Ariadnę półinteligentnymi tubylcami powstały mieszanki obcych sobie gatunków - wilkopodobni Antipodes i Człowiek... Starożytny mit o wilkołakach przybrał rzeczywistą formę a Matka Natura po raz kolejny zadziwiła swą elastycznością...



Wot, sałaty, gieroje...Za rodzinu, za Puti... ekhem... Za Ariadnu!!



Szkot jaki jest taki jest.  
Z reguły w kratkę.



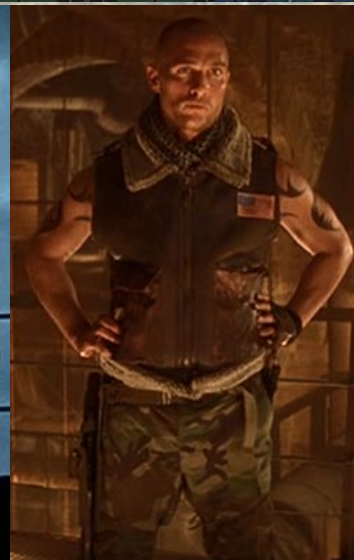
Tartan of Iowa



Tartan  
of Mackenzie



Tartan  
of McHardy



Kapitan Roger Van Zant, 6 Regiment Airborne Rangers "Oklahoma". Hobby: wojna, polowanie na smoki i cygara.







## Kozacy (Kazaks)

Kozacy - kozacy liniowi, weterani, łowcy czołgów



zwiadowcy - SPETZNAZ

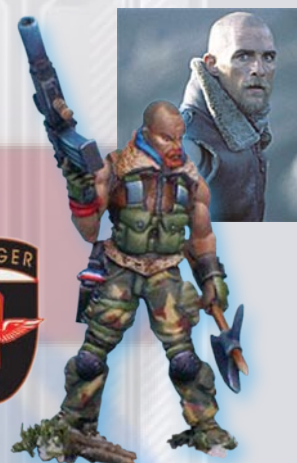


## 1er Régiment de Para-Commandos

Merovingian airborne infantry regiment.



Crpl. Uxía McNeill,  
1st Highlander S.A.S. Reg.



Captain Roger Van Zant  
6th Airborne Rangers Reg.  
"Oklahoma"



45th Highlander Rifles  
"Galwegians"



Dog-Warriors



Antipode Assault Pack



### 1-szy Regiment Spadochroniarzy (1er Régiment de Para-Commandos)

*"Dumni i śmiali" motto 1-szego Regimentu Spadochroniarzy*

1-szy Regiment jest Merovingianskim regimentem piechoty powietrzno-desantowej, służącym jako siły szybkiego reagowania i jednostka zamykająca okrażenia. Spadochroniarze pierwsi wchodzi do walki, zwykle zajmując swoje pozycje jeszcze zanim bitwa się rozpocznie. Głównym zadaniem Regimentu Spadochroniarzy jest odwalanie paskudnej roboty typowej dla lekkiej piechoty: rzuty na tyły wroga, szybkie natarcia, zasadzki i szybki odwrót do bazy. Para-komandosi to goście, którzy na co dzień zmagają się ze śmiercią i uwielbiają to robić. Przechwałki...? Gdyby nie byli tak dobrzy jak są nikt by im nigdy nie odpuścił całej tej ich próżności i bezczelności.

Spadochroniarze to bardzo przyzwoita jednostka. Granatnik w cenie lub niedrogi HMG z niskim SWC to naprawdę fajna rzecz. Niestety brak im Combat Jumba co nieco przycina im skrzydła, ale to naprawdę solidna jednostka wsparcia.

No i piękne figureczki.

### Kozacy Liniowi

Kozacy liniowi to lekka piechota, która stanowi główną linię obrony obsadzając wysunięte stanowiska Ariadnian. Nie są tak dobrze wyposażeni jak ich odpowiedniki w innych armiach, ale są świetnie przeszkoleni, znają swój teren i są gotowi wypełnić swoje obowiązki.

Sami żołnierze wchodzący w skład regimentów liniowych uważają siebie za elitę Ariadny i rzeczywiście, gdy zaczyna się działać naprawdę źle potrafią dokonać więcej niż by się po nich można było spodziewać.

W skład liniowych oddziałów kozaków wchodzi głównie Rosjanie hołdujący tradycji Rosyjskich Kozaków. Niemniej zdarza się że do tych jednostek są rekrutowani członkowie innych etnicznych mniejszości Ariadny.

Piechota ta szara piechota. Tanie, całkiem przyzwoite mięso. Na uwagę zasługuje również opcja z paramedykiem – tanio i 0,5 SWC – czasami się opłaca. Ogólnie zawsze warto brać kilku, bo ich rozkazy są tak samo dobre jak innych jednostek :)

### Regiment Łowców Czołgów

W skład tego Regimentu wchodzi jednostki wyposażone w broń przeciwczołgową i specjalizujące się w niszczeniu ciężko opancerzonych celów. Filozofia stojąca za tym regimentem jest taka, że żeby stworzyć naprawdę dobrego łowcę czołgów trzeba go poddać takiemu treningowi, że będzie się cieszył że go przeżył. Łowcy bazują na elemencie zaskoczenia: zasadzka, błyskawiczny atak, odwrót i ukrycie się zanim przeciwnik zdola ich namierzyć. Właśnie ze sposobu walki Łowców bierze się ich motto: „Czekaj, strzelaj i uciekaj”.

Jedna z najklimatyczniejszych jednostek wpisująca się świetnie w styl gry Ariadną. Kamufalarz + ADHS lub HMG za 1,5 SWC to naprawdę mocna rzecz. Do tego naprawdę świetny pancerz (3) – trzeba ich brać ile się da, tym bardziej, że w podstawowej wersji 27 AP to nie jest dużo. Bardzo często wystawiam TH jako porucznika – kamuflaż w tym przypadku spłaca się jeszcze bardziej – koszt w AP identyczny, SWC=1, ale WIP wysoki – bo 14...

### Kozacy Weterani

*"Chwała przypada najtwardszym" Nieoficjalne motto Weteranów*

W skład regimentu Weteranów kozackich wchodzi najbardziej doświadczeni żołnierze, wyposażeni w najlepszy sprzęt jaki posiada Ariadna. Technologicznie sprzęt ten jest słabszy od ekwipunku ciężkiej piechoty innych nacji Ludzkiej Sfery, ale dzięki użyciu Tesseum pancerze są równie dobre jak standartowe pancerze Pan-Oceanii. Ci, którzy noszą Czerekieskę – ciężki pancerz Ariadnian – to bez wyjątku zahartowani w bojach podoficerowie. Niezależnie od tego czy są, czy też nie są dowódcami, to żołnierze, których każdy chciałby mieć za plecami w czasie patrolu. Na Ariadnie status Weterana to zdecydowanie coś więcej niż kilka anegdot opowiedzianych przy piwie. To znaczy, że brałeś udział w tak wielu misjach, że niezależnie od tego, co się dzieje dookoła zawsze zachowujesz zimną krew.

Z początku miałem mocno mieszane uczucia, co do tych panów. Drodzy zarówno w AP jak i w SWC... Ale wystarczyły dwie gry i uważam, że kolejna jednostka, która musi być w rozpisce. Na szczególną uwagę zasługuje Doktorek – koszt w AP niewiele wyższy od podstawowego Weterana a przy całkiem wysokim WIP-ie jest bardzo przydatny. Ta jednostka sprawdza się również dobrze w roli Dowódcy.

### Zwiadowcy

Zgodnie ze zwyczajami Ariadnian, Zwiadowcy to duch w ludzkiej formie, niewidzialni drapieżnicy nocy, którzy nigdy nie zawodzą i zabijają w ciszy. To elitarne, działające na daleki dystans, jednostki zwiadu szkolone w Kozak Spetsnaz Shkola. Jako elitarne jednostki rozpoznania/zwiadu są specjalistami od przetrwania w ekstremalnych warunkach, infiltracji, rozpoznania, ukrywania się i tajnych operacji odzyskiwania ludzi i sprzętu. Ich główne zadanie to wejście na teren nieprzyjaciela i powrót bez ujawnienia swoich pozycji. Zwiadowcy potrafią przemieszczać się przez lasy Ariadny cicho jak wiatr. Ich podstawowa robota to kontrolowanie ruchów wykonywanych przez szcypy obcych zwanych Antipodami oraz obserwowanie potencjalnych przyczółków wrogich inwazji. Ale kiedy dowództwo potrzebuje ludzi od brudnej roboty, zwiadowcy wysyłani są na misje „Przeniknij i Sabotuj”, których celem jest zadanie maksymalnych strat wrogowi na jego tyłach. Zwiadowcy korzystają z niezawodnych Otujników, potężnych strzelb myśliwskich dużego kalibru, przypominającymi o protoplastach Zwiadowców – strażnikach leśnych. Otujniki, broń robiona ręcznie tak, by ją dostosować do indywidualnych potrzeb każdego ze Zwiadowców, to symbol ich statusu w społeczeństwie Ariadny.

Jednostka fajna i klimatyczna, uważam, że nieco jednak przepełniona. Otujniki to broń, która jest sporo słabsza niż to wynika z jej opisu... Lepsza siła +AP, identyczne zasięgi, ale Burst mniejszy o1 – Taki trochę lepszy Rifle... Generalnie jeden zwiadowca być musi – szczególnie polecam wersję z e-maulerem – może się okazać bardzo przydatny...

### Kapral Uxia McNeill, 1-szy Górski Regiment S.A.S.

*"Faceci, nie raz się na mnie gapili i przeżyłam." Uxia McNeill do rekrutującego sierżanta, zadzierając koszulkę do góry.*

Uxia McNeill to 165cm dzikiej bestii. Opryskliwa, nerwowa, agresywna i wyszczekana, to prawdziwa czarna owca. Była porucznikiem ulicznego gangu, członkinią przemytników z Irmandinhos i przetrwała cztery lata w siłach zbrojnych Ariadny. W S.A.S.





może wykorzystać w praktyce wszystkie brawurowe taktyki, których nauczyła się będąc w Irmandinhos. Nauczyła się jak unikać patroli granicznych podczas przemytu i teraz wie jak nie dać się wykryć sieciom ochronnym. Niemniej jednak, to nie jest najważniejsza osoba, której można powierzyć ważne misje. Bo gdy tylko ujrzy wroga, Uxia dostaje świra i wykrzykując przekleństwa zaczyna walić z Ramony, swojej ukochanej strzelby.

Statystyki tej pani nie powalają, umiejętności również a figurka szkaradna. Nie polecam.

#### **45 Regiment Strzelców Górskich "Galvegians"**

"Szkoci którzy przelewali krew za Wallace'a! Szkoci prowadzeni przez Bruce'a! Szarżujcie by ziemia spłynęła krwią! Szarżujcie po zwycięstwo!" Kapitan Craig Munro; Bitwa o Loch Kirkshaig; Handlowe Wojny na Ariadnie  
Jednostki szalonych Szkotów wyspecjalizowane w walce wręcz. Galvegianie to twardziele, niesamowicie silni o szerokich plecach, niezmordowani i zawsze gotowi do walki. Poszczególne plutony 45 regimentu składają się z żołnierzy pochodzących z tego samego klanu czy też rodziny. Są wyjątkowi dzięki swoim ogromnym claymorom, kiltom oraz zdumiewającej odporności na zimno i zmęczenie. Galvegianie są na tyle dumni, że gotowi są rzucić się w wir walki, nawet pomiędzy sobą, za najdrobniejszą obrazę.

Kolejna perełka w tych szeregach. Chłopaki, którzy mają ginąć zabierając za sobą swoich przeciwników. Impetous + Irregular wymuszają pewien styl gry, ale jak ci gości dojdą w HtH to jest naprawdę fajnie. Ich granaty dymne to naprawdę mocna rzecz i jak przeciwnik nie ma visierów L2 to ma kłopot. Wysokie Phy powoduje, że trafienie tych gości nie jest proste. Dogged czasami pozwala niemiło zaskoczyć przeciwnika. A na innych mocnych w walce wręcz przeciwników jest berserk – z reguły oznacza to zejście Szkota, ale szanse na trafienie krytyczne są tak duże, że z reguły przeciwnik też idzie w piach. I na koniec najlepsza rzecz – ci panowie są po 6 AP sztuka :). Dwóch lub czterech w rozpisce być powinno

#### **Grupa Natarcia Antipodów**

Grupy Natarcia są formowane z Antipodów, rdzennych mieszkańców Ariadny, biologicznie przekształconych w taki sposób, by wykonywały rozkazy Kontrolera. Historia konfrontacji Antipodów z „Nadrzecznego Plemienia” z ludźmi jest długa i krwawa. Żołnierze Ariadny wiele zyskali, odkąd nauczyli się szanować potencjał bojowy Antipodów. Dzięki bardzo rozwiniętemu węchowi, Antipody są zdolne wykryć każdy cel w promieniu kilku metrów, nawet jeżeli jest on doskonale ukryty. Z tego powodu, Antipody znajdują zastosowanie głównie przy zadaniach związanych z ochroną lub eksploracją. Dodatkowo, zachowując starożytną tradycję rdzennych wojowników, Kontrolerzy wzmacniają szpony Antipodów za pomocą Tesseum, co w połączeniu z ich siłą i szybkością przekształca ich w śmiertelnie niebezpiecznych przeciwników, gdy walczą wręcz.

Kolejna jednostka, do której musiałem się przekonać. Ale po kilku testach mogę powiedzieć śmiało – warto pieski wpuścić na pole walki. Kamuflaż + szybkość + koordynacja rozkazów + zdolności wykrywania + przyzwoite zdolności w walce wręcz – takie kombo czyni ich naprawdę świetną jednostką. No i ich opiekun ma granatnik z granatami dymnymi – baaaardzo przydatna rzecz.

#### **Psy-Wojownicy**

Psy-Wojownicy to pewnego rodzaju połączenie dzikiego Ariadnina (jak górale walczący w 45 regimentcie), Atipoda i T.A.G'a. We wczesnym etapie zmagani pomiędzy „Nadrzecznymi Szczepami” a ludźmi, niektóre Antipody pozostawiły przy życiu pogryzione przez nich kobiety. Niektóre były w ciąży. Ich dzieci zostały zarażone przez retrowirus Antipodów i urodziły się już jako potwory – potężnie zbudowane ludzie posiadający pewne cechy fizyczne Antipodów. Nie trudno się domyśleć, dlaczego nazywano ich Psimi Pyskami. Gdy taki osobnik zostanie wyprowadzony z równowagi, jego ciało ulega gwałtownej przemianie – jego układ wydzielania wewnętrznego szaleje oraz następuje gwałtowny przyrost masy mięśniowej – osobnik przekształca się w bestię potocznie nazywaną Psem-Wojownikiem. Po przemianie Pies-Wojownik, przypomina Antipoda, lecz jest od niego zdecydowanie lepiej zbudowany i zachowuje pozycję pionową. Przekształceni wojownicy są szybcy, silni i twardzi, lecz nie grzeszą inteligencją. Ich dziki i wojowniczy wygląd spowodował, że stali się wyrzutkami społeczeństwa Ariadnian, które niezależnie od tego uwielbia ich zmagania w Dog-Bowl. Wcieleni w regimenty Armii, stanowią niepowstrzymaną siłę ofensywną. Ich przekształcony metabolizm powoduje, iż są odporni na ból i efekty zranień. Potrafią biec w kierunku przeciwnika z pełną prędkością całkowicie ignorując kolejne trafienia. Nie są najlepszymi strzelcami, w związku z czym uzbrajani są w Chain Rifles. Ich braki w walce strzeleckiej są całkowicie rekompensowane przez ich niesamowity potencjał niszczący w walce wręcz.

Cóż – po prostu TAGi, tylko z krwi i kości.

#### **Kapitan Roger Van Zant, 6 Regiment Airborne Rangers "Oklahoma"**

"Ja dowodzę, ty słuchasz"

Van Zant do kapitana Pendeltona z 2 Regimentu Airborne Rangers podczas odprawy dotyczącej operacji "Śmierć z chmur", przeprowadzanej w toku Ariadnian Commercial Conflicts.

Roger jest roslym mężczyzną z grubym karkiem, bujną brodą i ogoloną głową. Jest doświadczonym oficerem, jednym z tych którzy awansowali od zwykłego szeregowca do swojej aktualnej rangi dzięki swym niepowszednim umiejętnościom. Jest człowiekiem czynu z dzikiego pogranicza Ariadny - i nie może być osądzany poprzez swój trudny i konfliktowy charakter ale poprzez swoje osiągnięcia bojowe.

Słów parę od Akhada - kiedy w postaci Van Zanta rozpoznałem Van Zanta z filmu Reign of Fire (polski tytuł Władcy Ognia), wiedziałem że powinienem mieć tę figurę. Może nie jest to film na miarę Oscara ale mnie się bardzo podobał. I chyba nie tylko mnie - zwłaszcza ta postać - że doczekała się swojego figurkowego odpowiednika w Infinity. Prawdziwy wojownik z krwi i kości, przerośnięty krasnolud, zimny, bezwzględny, twardy sukinkot... No po prostu wspaniały facet :P!

Co do wartości w grze - zdecydowanie lepszy niż Uxia. Mimo że niezbyt wysoki współczynnik walki wręcz w porównaniu z Uxią ale całkiem dobre strzelanie - a przede wszystkim WIP = 14 no i mimetysm.

tłumaczenie i oceny jednostek: Bolentz  
+ jeden opisik: Akhad/Aeth







**Haqqislam** - Nowy Islam, nie jest potęgą taką jak Pan-Oceania czy Yu-Jing. Pabuje nad jednym tylko systemem słonecznym - Bourak. Odzrzuciwszy fundamentalistyczny radykalizm Haqqislam odwołuje się do złotych wieków Islamu gdy religia ta była humanistyczna, filozoficzna i blisko związana z naturą. Takie dziedziny nauki jak biologia i medycyna, terraformacja są głównymi kapitałami Haqqislam, dzięki czemu słynie on na całą Ludzką sferę ze swych Akademi medycznych i planetologicznych.

**Islam, muzułmanie, mahometanie...** Codziennie słyszymy i czytamy te słowa. Niestety w bardzo przykrych okolicznościach: konflikt na Bliskim Wschodzie, Irak, zamachy terrorystyczne. Dzisiaj i kiedyś, prawie zawsze kojarzy się nam z czymś złym. Trzeba było z nim walczyć pod Wiedniem, a jeszcze wcześniej podczas wypraw krzyżowych. Bardzo często są to tylko stereotypy, dlatego powinniśmy choć trochę poznać historię islamu.

W 569 r. n.e. w arabskim mieście Mekka (dzisiejsza Arabia Saudyjska) urodził się Mahomet. Kiedy miał 40 lat doznał pierwszych objawień (ukazał mu się archanioł Gabriel). W ciągu następnych 23 lat aż do roku 632, prorok doznawał dalszych objawień, które zostały spisane potem w świętej księdze Koranu i w pierwotnej formie (nie zmieniono nawet przecinka!) przetrwały do dzisiaj jako podstawowe źródło islamu. W 3 lata od pierwszego objawienia, Mahomet zaczął głosić nauki, ale nie przypadły one do gustu mieszkańcom Mekki, którzy wyznawali kult wielu bogów. W efekcie prorok musiał uciekać z grupą wyznawców do Medyny w roku 622. Tę datę przyjmuje się za początek kalendarza islamskiego. W Medynie Mahomet urósł w siłę, podporządkował sobie okoliczne plemiona i po zgromadzeniu ok. 10000 żołnierzy podbił rodzinną Mekkę. Mahomet zmarł w 632 roku, a jego następcy błyskawicznie narzucili religię całej Arabii (634), Egiptowi, Syrii, Palestynie (646), Irakowi, Iranowi i Afganistanowi (652). Prorok zmarł nie doczekawszy się męskiego potomka, co doprowadziło do sporów o sukcesję. Jego głównymi stronami byli: Abu Bakr, ojciec Aiszy, drugiej żony Mahometa oraz Ali, mąż córki Mahometa, Fatimy. Potomkowie zwolenników Abu Bakra, zwani sunnitami, stanowią ok. 90% muzułmanów, natomiast popierający prawa potomków Alego to szyici zamieszkujący głównie Iran i Bahrajn oraz Irak. Różnice religijne (wyjawszy oczywiście spór dynastyczny) między obu odłami są niewielkie.

## PIĘĆ NAKAZÓW

Uznane są od dawna za filary islamu.

1. Wyznanie wiary, tzw. „szahada”

„Bóg jest największy. Wyznając, że nie ma bóstwa oprócz Boga”

2. Modlitwa, tzw. „salat”

Od muzułmanów wymaga się, aby modlić się 5 razy dziennie, jeśli to możliwe to w gronie współwyznawców. Piątkowa modlitwa w ciągu dnia musi być odprawiana zbiorowo.

3. Post.

Przez cały miesiąc ramadanu (dziewiąty miesiąc kalendarza islamskiego; właśnie w czasie ramadanu prorok doznał 1-go objawienia) od wschodu do zachodu słońca (zakaz spożywania wszelkich posiłków, picia, palenia i stosunków seksualnych)

4. Jałmużna, podatek dla biednych tzw. „zakat”.

Jest to prawo, nie ma nic wspólnego z sumieniem. Musi stanowić co najmniej 2,5% rocznego dochodu. Nikt nie jest z niego zwolniony.

5. Pielgrzymka do Mekki, tzw. „hadżdż”.

Powinna być realizowana przynajmniej raz w życiu, jeśli pozwala na to stan zdrowia i sytuacja finansowa

## mini słowniczek arabsko-polski

Adi - sprawdziłość

Abd - służący, niewolnik

Abu - ojciec, święty

Bab - brama

Bajt - dom

Burdż - wieża

Dajr - klasztor

Dżabal - góra

Dżihad - zmaganie się, wysiłek dla słusznej sprawy

Emir - władca, dowódca

Fikh - muzułmańska nauka prawa

Galabija - długa, luźna szata męska

Halal - zgodny z prawem, dobry, pożyteczny

Haram - niezgodny z prawem, szkodliwy moralnie i duchowo

Hidżra - emigracja Mahometa z Mekki do Medyny (622)

Idźma - zgoda, konsensus

Idźtihad - twórcze myślenie

Ilm - wiedza we wszystkich postaciach

Immam - muzułmański duchowny

Islam - pokój, poddanie się Bogu, religia Boga

Madina - otoczona murem stara część miasta

Midan - plac w mieście

Muezzin - śpiewak nawołujący wiernych do modłów

Qahwa - kawa

Qasr - zamek

Suq - targowisko, bazar

Szaj - herbata

Szariat - etyczny i prawny kodeks islamu (dosł.: „droga do wodopoju”)

Sira - biografia Mahometa

Umma - wspólnota muzułmańska





## Ghulam Infantry

Ghulam Hacker, Ghulam Doctor, Ghulam Infantry



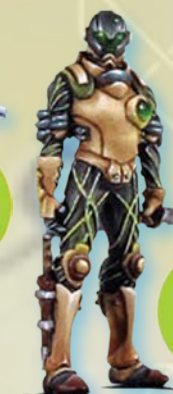
## Janissary Regiment



## Djanbazan Tactical Group



## Khawarijs



## Hassassin Fiday



## Hunzakuts



## Hassassin Ragiks



## Murabid Tuareg



## Remotes

Shilab



## Kum Motorized Troops



## Maghariba Guard



Rafiq



Shilab



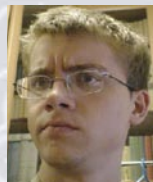
Fanous



Shaytaniyah







Haqqislam jest armią z pogranicza. Z jednej strony posiada bowiem trochę technologii, dzięki której nie odstaje za bardzo od reszty nacji, z drugiej, jest jej tak niewiele, że są praktycznie niewrażliwi na wojnę elektroniczną. Armia Haqqislamowi składa się w znacznej części z jednostek lekkiej piechoty, z niewielkim wsparciem specjalistów. Najlepiej oddaje to komentarz twórców, którzy jako główną strategię dla tej armii przyjęli zasadę „młota i kowadła”. Lekka piechota jest w tym wypadku „młotem”, zaś specjaliści – „kowadłem”. Dlatego też armia ta jest w większości przypadków bardzo liczna (fajnie jest zobaczyć minę przeciwnika, który widzi tę masę woja i zaczyna żałować, że nie wziął kolejnego HMG...). Przyznam się od razu, że mimo iż grałem nią nawet sporo, nie znam się na nich za bardzo. Jakoś nie potrafiłem ich wyczuć. No ale skoro nikt nie zgłosił chęci opisanie ich, a Akhad nalega na materiały, postaram się mimo wszystko coś Wam przekazać. Przejdźmy zatem do...

### Zalety

Hmmm... Przede wszystkim od cholery lekarzy. W tej armii pojęcie paramedyka wręcz nie istnieje, wszyscy są zastąpieni przez swoich wyżej wykwalifikowanych kolegów. A to oznacza, że śmiertelność wśród tej armii jest dosyć niewielka... Połączywszy to z wyższym niż średnia WIP-em (poniżej 14 nie schodzą, duża część jednostek ma 15) uzyskujemy prawie pewność, że nasz żołnierz wstanie by po raz wtóry walczyć za Allacha. Dodatkowo wysoki WIP ułatwia wszelkie testy jak np. test wykrycia, namierzenia celu, strzelanie instynktowne. Ułatwia także rozpoczęcie gry, jeśli wybierzemy porucznika z WIP-em 15. Dyscyplina, ważna rzecz... Skoro już przy tym jesteśmy, kolejną zaletą jest duża ilość jednostek religijnych (Religious Troop), co powoduje, że nawet po stracie porucznika lub po rozbiciu armii, część żołnierzy będzie walczyć do końca. Czyni to z nich armię trudną do pokonania (jak ktoś mądrze stwierdził, ciężko jest walczyć z fanatykami). Kolejnym plusem jest niewielka ilość sprzętu elektronicznego, dzięki czemu nie muszą się obawiać ataków hakerów lub broni E/M. Podstawą ich wyposażenia jest bowiem zwykły karabin zintegrowany z shotgunem (a nie combi rifle jak u bardziej zaawansowanych nacji). Dodatkowo posiadanie shotguna czyni z nich niezłych rzeźników na krótkie dystanse. Jak wspomniałem wcześniej, ich armia opiera się głównie na lekkiej piechocie. Mają naprawdę więc szeroki wybór jeśli o to chodzi. Moim ulubieńcem jest Naffatum (ciężki miotacz ognia!). Dużą zaletą jest także niski koszt jednostek. Ale oczywiście nie ma róży bez kolców więc przejdźmy do...

### Wady

Braki technologiczne, mimo, że nadrabiane ilością i zapalaniem, są cały czas brakami. Haqqislam nie posiada bowiem jakiegś bardziej zaawansowanej technologii, a dostęp do tej podstawowej jest ograniczony. Jest to główny ich problem, mała ilość jednostek specjalistycznych (ograniczone przez niskie AVA). Dlatego każdy specjalista jest na wagę złota i nie można pozwolić sobie na jego stratę. Kolejnym problemem jest to, że duża ilość jednostek jest spod marki „Irregular”. O ile może się wydawać, że nie stanowi to problemu w większości przypadków, o tyle czasem brakuje właśnie tego jednego rozkazu. Wadą (która może być dość dyskusyjna) jest także wymuszenie gry na krótki dystans, gdzie ich broń jest najbardziej skuteczna. Haqqislam musi bowiem móc się odpowiednio zbliżyć, by ukąsić. A jeśli gramy z Pan Oceanią, może być to spory problem. Można także wspomnieć o ich TAG-u, który jest dużo większy od swoich odpowiedników w innych armiach, przez co trudniej go schować.

### Jednostki

**Daylami** – Nie mylić z Dalaj Lamą. Mięso armatnie w najlepszym tego słowa znaczeniu. Kiepsko strzelają (BS 10) ale ich wyposażenie dodatkowe (HMG, lekki granatnik lub panzerfaust) jest niesamowicie tanie (zarówno w punktach jak i w SWC). Sami z siebie kosztują tylko 9 punktów. Wydawałoby się że są naprawdę użyteczni. I tu niespodzianka, są Irregular! Niestety, przez tą jedną rzecz mocno tracą. Nie można ich użyć jako generator rozkazów, a do walki sami z siebie się niespecjalnie nadają. Może jako „ludzka tarcza” lub z HMG jako wsparcie... A, jeden z nich może zostać porucznikiem. Za 3 SWC. No comment...

**Ghulam** – Ta jednostka już zasługuje na miano żołnierza. Mają wysokiego WIP-a (14) i ciekawą broń (rifle + light shotgun). Są jednak najdroższą po Moratach piechotą podstawową, kosztują bowiem 13 punktów. Można ich wyposażyć w HMG, snajperkę, lekki granatnik, wyrzutnię rakiet, panzerfausta lub mianować hakerem, porucznikiem lub doktorem. Jeśli szukasz taniego hakera lub doktora to oni są najlepsi do tego typu zadań.

**Naffatum** – Niby zwykły Ghulam, ale zamiast lekkiego shotguna mają ciężki miotacz ognia! I kosztują 10 punktów! I mają AVA: Total! Cud, miód i poezja. Do szturmów są w sam raz, jako generatory rozkazów też są świetni, bo tani. Można mianować jednego z nich porucznikiem.

**Halqua** – Oni także nie różnią się od Ghulamów za bardzo. Tyle że mają Mechanized Deployment, a to daje im możliwość wystawienia się wszędzie na swojej połowie stołu. Niewiele, co nie? Są tylko 3 punkty drożsi od Ghulamów (w wersji podstawowej) i mają te same opcje uzbrojenia. Dochodzi możliwość mianowania jednego z nich Obserwatorem artylerii, co w połączeniu z WIP 14 i swobodą wystawienia się jest niemiłe.

**Khawarij** – Pospolicie zwany „kangurem” z racji posiadania Super Jump. Ciekawa jednostka, bardzo taktyczna. Chociaż osobiście nie znalazłem dla niego zastosowania. Sprawdza się jako tani porucznik (ma WIP 15), lub podczas szturmów (Super Jump, granaty, BS 12, PH 13), ale na dobrą sprawę jeśli nie wystawiasz go jako porucznika to znaczy, że grasz na większe punkty. A jeśli tak, to masz lepsze jednostki szturmowe. Ma na standardzie CCW, ale może wymienić to na CCW Shock lub AP.

**Djanbazan** – Ufff... koniec lekkiej piechoty, przechodzimy do średniej. Djan jest bardzo fajną jednostką. Ma Multispectral Visor L2, Multiterrain i Regenerację. Twardy drań, ciężko się go pozbyć. Chyba że z marszu wpakować mu dwie kulki, ale to może być problematyczne. Jest bardzo tani jak na swoje możliwości (28 punktów). Zawsze opłaca się go wziąć. Może dostać HMG, snajperkę lub zostać hakerem, doktorem lub porucznikiem. Ciekawą opcją jest doktor, bo raz że może leczyć innych, dwa że nawet jak go zabiją to sam siebie może wyleczyć dzięki Regeneracji.



**Hassasin Ragiks** – Kolejny spadochroniarz. Od innych jego kolegów po fachu odróżnia go zasada Religious Troop oraz Dodged. I o ile ta pierwsza ma ograniczone zastosowanie, to ta druga czyni z niego prawdziwego kiera. Nawet jeśli dostanie kulę przy lądowaniu może dalej sporo napsuć. Jest przez to dość drogi, ale jako haker sprawdza się niesamowicie (ma 15 WIP). Oprócz tej opcji może zostać doktorem, porucznikiem lub dostać HMG lub snajperkę.

**Janissaires** – Pierwsze HI na liście. Droższy od swoich odpowiedników w innych armiach. Ma Religious Troop, co czyni go zawsze niebezpiecznym. Jako bron ma AP rifle + light shotgun. Może być nieprzyjemny. Ma opcję doktora, porucznika lub HMG.

**Ahl Fassed** – Drugi HI, ma staty Janczara ale jest chyba najtańszym HI w grze. 38 punktów za HI? Proszę... Na wyposażeniu ma AP rifle + lekki miotacz ognia i możliwość zamiany na HMG lub boarding shotgun.

**Maghariba** – Pierwszy i jedyny TAG. Od innych TAG-ów różni go wielkość (jest ogromny) i możliwość przewozu dwóch pasażerów. Uzbrojenie to Multi HMG i ciężki miotacz ognia/ciężki granatnik do wyboru.

**Hunzakut** – Zwiadowca. Kamuflaż, Infiltracja i rozkładany Repeater. Ma także lekki granatnik w standardzie. Niestety, można mieć tylko jednego, w dodatku jest Irregular. Ale przynajmniej jest tani jak na swoje spore możliwości. Można zamienić rifle + lekki granatnik na snajperkę lub zrobić go obserwatorem artylerii.

**Murabids Tuaeerg** – Kolejny zwiadowca, tym razem z kamuflażem termo-optycznym. I można mieć ich dwóch. Można mianować go hakerem, doktorem(!) lub porucznikiem, albo dać snajperkę. Mianowanie go doktorem lub hakerem jest wyjątkowo wredne. Raz, że ma on kamuflaż TO, dwa że ma Infiltrację, trzy że ma WIP 15. I są przy tym dość tani.

**Hassasin Fiday** – „Kameleon”. Jako jedna z dwóch jednostek ma zdolność Impersonation. Wredna jak cholera. Dorzuciwszy do tego Martial Arts L3, Religious Troop, CC 17 i WIP 15 mamy świetnego zabójcę. Ma możliwość wyboru między AP CCW a EXP CCW. Ja zawsze polecam to drugie. 2 pkt. drożej a efekt niewymiernie lepszy.

**KUM Motorized Troops** – Od razu przypomina się „Akira” lub „Hells Angels” z Los Angeles. Ci szaleni motocykliści są naprawdę rewelacyjni. Szybcy, mają Dodged, CC 18 i WIP 15. Oczywiście Irregular i Impetuous, jak większość Warband. BS 11 powoduje, że są skuteczni zarówno w walce wręcz jak i podczas strzelanin. Mogą mieć CCW Shock, AP lub EXP a także dostać Chain rifle lub Boarding shotgun. Jeden z nich może także zostać porucznikiem. Są zdecydowanie najdroższą jednostką ze swojego typu, ale warci są tej ceny.

**Muttawi'ah** – Ci goście są ciekawi. Niby zwykła Warband, ale zamiast walczyć wręcz walczą elektronicznie. Każdy z nich ma bowiem E/Marat, coś jak E/Mauler tylko że przenośne. Tani jak barszcz (5 punktów), Dodged i Religious Troop. Czegoż chcieć więcej? Dobrze że można mieć tylko trzech i że nie mają granatów dymnych...

**Najjarun** – Czyli inżynier z WIP 14. Cóż pisać więcej?

**Remotes** – Odpowiedniki Dronów z innych nacji. Nic ponad to. Zastosowanie te same.

**Izzat Beg** – Szef KUM-ów, bohater kilku komiksów. Jest niewiele droższy i niewiele lepszy od swoich podwładnych. Nie opłaca się za bardzo, chyba że masz armię złożoną z samych jednostek Irregular i chcesz mieć 1 SWC więcej. Więcej się nie opłaca pisać.

**Tarik Mansuri** – Kolejny bohater komiksu. Tym razem szef Khawarij-ów. O ile pierwszy bohater raczej rozczarowuje, to ten nadrabia za obu. Raz, że ma świetne staty (MOV 6-4! CC 18, BS 13, PH 14, WIP 15, ARM 3 i dwie rany), dwa że jego umiejętności są super (Martial Arts L2, Poison, Super Jump, Religious Troop), trzy że na wyposażeniu ma AP rifle + lekki miotacz ognia, granaty i AP CCW. I to wszystko za 56 punktów. Mało tego, jeśli zostanie porucznikiem (a raczej wystawia się go w tym celu), daje dodatkowy punkt SWC. Jak więc widać, ten pan może być prawdziwą zmorą. Najlepiej wykorzystywać go do szturmów, może nie w pierwszej linii, ale powinien być w jej okolicach.

### Podsumowanie

Z czym więc to jeść? Wg mnie najlepiej sprawdza się taktyka opisana przez autorów. Lekka piechota (Ghulam, Naffatum, Halqua) rusza się wolno do przodu, zasypując przeciwnika ogniem, zaś specjaliści w rodzaju obu Hassasinów lub zwiadowców robią zamieszanie w szeregach przeciwnika, korzystając z wielkiej puli rozkazów dawanych przez piechotę. Można także wspomóc nacierających za pomocą Djanbazanów lub któregoś z HI (lub nawet TAG-a, jeśli macie punkty). Przede wszystkim należy wykorzystać masę na swoją korzyść. Jeśli macie dużo rozkazów, żołnierze pokroju Fidaya lub Ragika są naprawdę zabójczy. A posiadanie dużej ilości rozkazów nie jest tutaj trudne (podobnie jak u Ariadny). Ważne jest rozplanowanie grup bojowych tak, aby każda była w miarę niezależna i dobrze ze sobą współgrała. Np. jeśli wystawiacie Remota z raketami i obserwatora artylerii, wstawcie ich do osobnych grup. W ten sposób obserwator może zużywać rozkazy niezależnie od Remota, czyli nie musi się martwić, że nawet jeśli kogoś zamarkuje, Remote wystrzeli najwyżej raz. To są z resztą rzeczy które odnoszą się do każdej armii.

POP/Drake

### popularne zwroty po arabsku

Dziękuję - shukran  
Przepraszam - afwam  
Cześć - marhaba  
Dzień dobry - sabah al-haju  
Dzień dobry (odp.) - sabah an-nur  
Dobry wieczór - masa al-haju  
Dobry wieczór (odp.) - masa an-nur  
Dobranoc - tisbah a la chajr  
Dobranoc (odp.) - wa inta min ahkr  
Proszę (prośba) - min fadlak (m)  
- Min fadlik (k)  
Proszę (uprzejme) - law samaht (m)  
- Law samahti (k)

Tak - ajwa  
Nie - la  
W lewo - jasar  
W prawo - szimal  
Prosto - ala tul  
Duży - kabir  
Mały - soghir  
Zły - misz kwajjis  
Dziś - al.-jam  
Jutro - bukra  
Salam alajkum - pokój z tobą  
Wa alajkum as-salam (odp.) - I pokój z tobą  
In sha'Allah - jeśli Bóg zechce



Allach po arabsku





## A teraz oddajmy głos Przemowi - jego ocena jednostek Haqqislam:



Osobiście zbieram armie Haqqislam i miałem przyjemność rozegrać nią już trochę bitew.

Opiszę Haqqislam Army ze swojego punktu widzenia i dlatego też podkreślam

- są to moje osobiste opinie i odczucia, z którymi nie wszyscy muszą się zgadzać.

**Daylami Infantry** - bezużyteczna piechota ponieważ jest Irregular. Nigdy jeszcze nie korzystałem z niej i uważam za kompletnie zbędną. Są tani patrząc na SWC ale nie generują rozkazów do puli, co czyni ich raczej niegrywalną jednostką.

**Ghulam Infantry** ewentualnie **Naffatun** - jedna z tych jednostek powinna być podstawą armii. Naffatun jest lepszym rozwiązaniem. Jak za 10 punktów jest po prostu boski. Niestety porucznik kosztuje aż 2 SWC. Jako że tania piechota jest najczęściej najliczniejsza w armii to dobrym pomysłem jest ukrycie porucznika w jej szeregach. Przeciwnik będzie miał bowiem problem z jego wykryciem. Jeżeli 2 SWC za porucznika to za duży wydatek, to należy wybrać Ghulama na porucznika (1 SWC). Niestety musimy się liczyć z tym że potrzeba nam będzie kilku zwykłych Ghulamów (którzy są od Naffatunów drożsi o 3 punkty i gorzej uzbrojeni) by przeciwnik nie wiedział który to oficer. Wybór leży więc pomiędzy oszczędzaniem SWC i punktów. Osobiście preferuje Naffatunów. Ghulami mogą też służyć nam jako doktorzy i hakerzy w czym są naprawdę dobrzy.

**Hal'QA Mechanized Infantry** - można się pokusić na 1-2 jeżeli chcemy mieć bardziej wysunięte jednostki. Najciekawsze rozwiązania to haker i forward observer. Jest to dość ciekawa jednostka z którą można trochę pokombinować.

**Khawarijs** - kiepska jednostka bo droga i bez żadnych fajerwerków. Nie widzę większego sensu w wystawianiu jej. Nie jest aż tak dobry w strzelaniu ani w walce wręcz.

**Djabanzan Tactical Group** - Bardzo, bardzo dobry żołnierz. Regeneracja i Multispectral Visor są naprawdę mocnymi narzędziami. Najlepszy wybór to Djabanzan z Rifle bądź z HMG. W połączeniu z granatami dymnymi potrafią zrobić prawdziwy chaos.

**Hassasin Ragiks** - kolejna śmiertelnie niebezpieczna jednostka. Snajper i porucznik to raczej nierozsądne opcje. HMG za to jest naprawdę mocny. Dobrze użyty potrafi wywołać prawdziwe piekło. Niestety musimy się liczyć z tym, że póki nasz Ragik nie wylądzuje dopóty nie generuje rozkazów.

**Janissaires** - nic specjalnego. Zwykła ciężka piechota. Dlatego też ich nie używam. Haqqislam powinien być raczej nastawiony na liczną, lekką piechotę. Używanie HI momentami może być pomocne ale w większości przypadków lepiej jest inaczej wykorzystać punkty.

**Ahl Fassed Regiment** - kolejna zwykła ciężka piechota którą odradzam.

**Maghariba Guard** - najgorszy z TAGów w grze. Ma za to unikalną umiejętność przewożenia 2 żołnierzy. Nie mam za to zielonego pojęcia jak wykorzystać tę zdolność. Każdy TAG jest jednak groźnym przeciwnikiem więc i ten zasługuje na uwagę.

**Hanzakuts** - Raczej kiepski zawodnik. Jest Irregulariem. Można za to wykorzystać go jako Forward Observera i podkładacza min. Można go oczywiście dobrze wykorzystać ale nie należy on jednak do moich ulubieńców.

**Murabids Taureg** - fajna piechota z TO i infiltracją. Wysoki WIP 15 czyni ich bardzo dobrymi hakerami i doktorami. O ile ten pierwszy jest bardzo grywalny to lekarz w kamuflażu zdaje się być już mniej funkcjonalny.

**Hassasin Fiday** - nie przepadam za nim. Wcale nie jest taki mocny w walce wręcz i często w niej przegrywa. Może być wykorzystywany do zabijania lekkiej piechoty ale nie oczekujemy od niego zbyt wiele.

**Kum Motorized Troops** - wyśmienita jednostka. Szczegółnej uwagi wymaga najtańszy żołnierz wyposażony w chain rifle. Kumy produkują dużo dymu który możemy wykorzystać Djabanzanami, hakerami i ogólnie w wielu innych sytuacjach. Sami używają dymu by bezpiecznie dotrzeć do walki wręcz lub strzelać przez niego z chain rifle. Najlepiej jest mieć 2 Kumy. Większa ilość powoduje znaczne zmniejszenie puli rozkazów naszej armii.

**Muttawi'ah** - bardzo ciekawa i tania jednostka. Niestety jest Irregular i ustępuje miejsca Kumom. Za dużo irregularów zmniejsza pulę rozkazów armii do czego nie powinno się dopuścić.

**Najjarun Engineer** - inżynier jak to inżynier. Nic dodać nic ująć.

Remoty - zwykle, nie mają nic specjalnego. Często się przydają.

**Tarik Mansuri, Emir (officer) of Khawarijs** - kiepski wojak. Ulepszony Khawarijs za więcej punktów. Nadal nie ma żadnych ciekawych umiejętności które pozwalałyby wykorzystać go w walce.

**Izzat Beg, Kum Headman** - taki droższy Kum. Motorki mają to do siebie że szybko giną. Nie wiem więc po co pakować w nie jeszcze więcej punktów. Sam stosuję zasadę: Im tańszy kum tym lepszy kum.

Szczerze powiedziawszy to trudno jest mówić o jakichkolwiek taktykach w Infinity, bo sposób gry zależy od przeciwnika, tego jak zbudowana jest jego armia, terenu bitwy oraz rozstawienia jednostek na planszy. Taktyki i pomysły powinny być wymyślane dynamicznie w czasie trwania rozgrywki. Niemniej można przed rozgrywką wymyślić kilka kombosów, które będzie można wykorzystać w czasie gry.

Armia Haqqislam nie posiada jednostek z wysokim BS, ciężkim uzbrojeniem, mocnym pancerzem i BTS. Wiele z nich posiada za to bardzo ciekawe zdolności. Niesamowicie przydatny może się okazać na przykład **Hassasin Ragik** - w szczególności wersja z HMG. Dobrze wykorzystany, czyli zrzucony w dobrym momencie i w dobrym miejscu potrafi wystrzelać naprawdę wielu przeciwników. Można również używać połączenia Ragik z rifle i Ragik haker. Jeden może shakować wroga a inny go zastrzelić. Wiele ciekawych rzeczy można wykombinować również przy wykorzystaniu **Kumów**. Prawdziwi z nich zadymiacze :P Dym zaś możemy wykorzystać **Djabanzanami** z Multispectral Visorem, **Naffatunami** i innymi jednostkami z Direct Template Weapons, samymi **Kumami** i **Fidayem** do szarżowania, hakerami i **Muttawi'ahami** by podejść do celu. Dym przydaje się również w wielu innych sytuacjach, nie tylko w tych wyżej wymienionych.

Innym pomysłem może być zrobienie armii Hassasinów która będzie miała na celu wybitcie kluczowych jednostek przeciwnika, a bądź też zminimalizowanie jego puli rozkazów przez zabijanie zwykłych szeregowców. **Fiday** i **Ragicy** są do tego wyśmienicie wyszkoleni.

Przemo







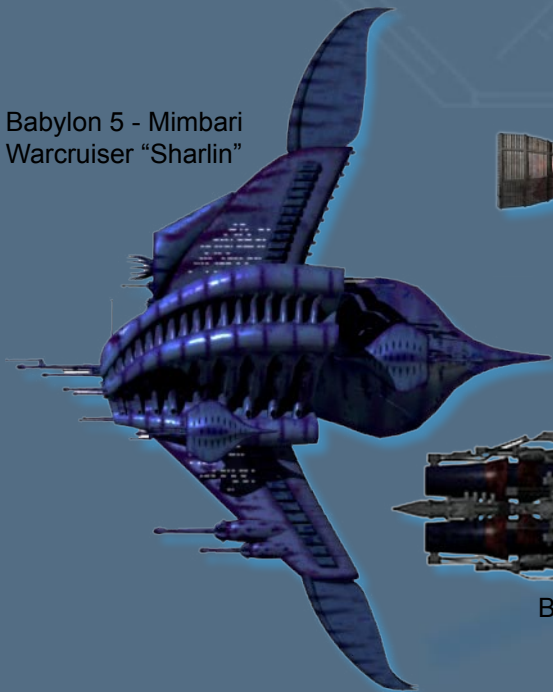
**Nomadzi** stanowią załogę trzech gigantycznych statków kosmicznych. Ci outsiderzy wybrali odłączenie się od społeczeństwa kontrolowanego przez wielkie makroekonomiczne bloki oraz Sztuczną Inteligencję. Podróżują teraz, handlując, od systemu do systemu.

**Tunguska** poświęciła się handlowi informacją oraz przechowywaniem jej w najbezpieczniejszych bazach danych Ludzkiej Sfery.

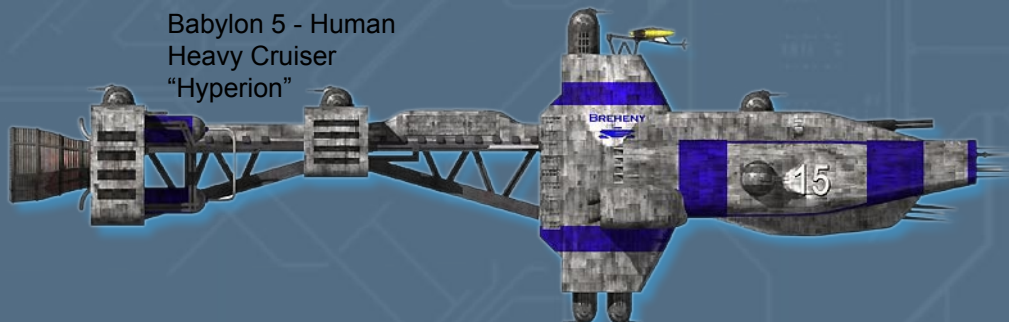
**Corregidor** oferuje zdolnych inżynierów za rozsądną cenę.

Natomiast załoga trzeciego ze statków - **Bakunina**, handluje wszystkim co jest egzotyczne i najczęściej nielegalne, począwszy od modnych ubrań, poprzez narkotyki na zakazanej nanotechnologii skończywszy.

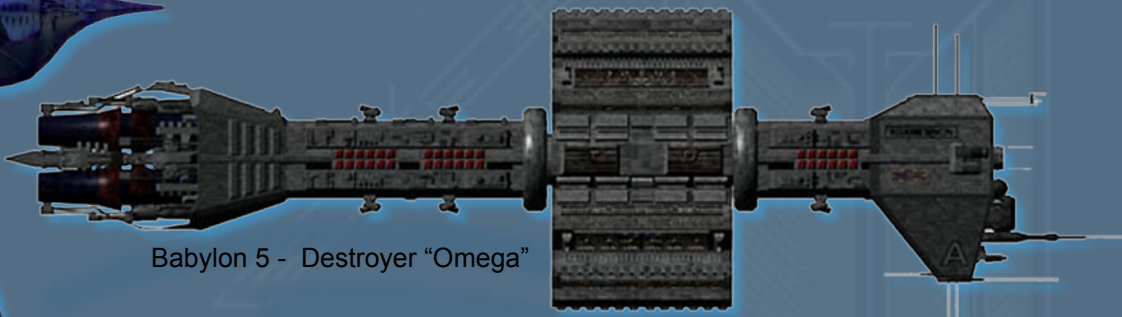
Babylon 5 - Mimbari  
Warcruiser "Sharlin"



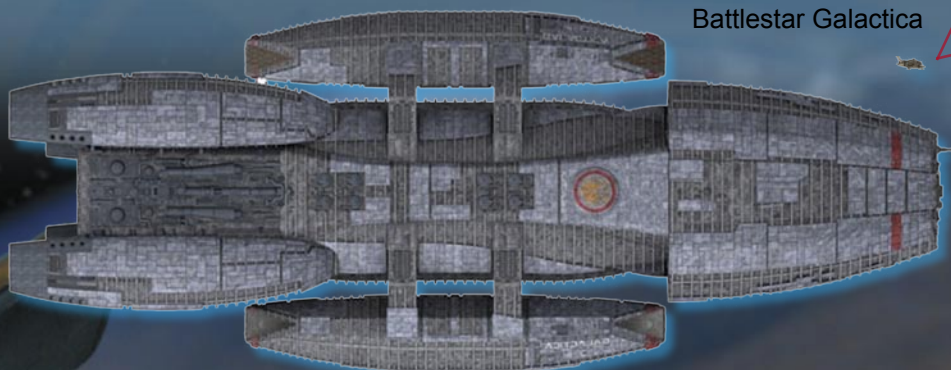
Babylon 5 - Human  
Heavy Cruiser  
"Hyperion"



Babylon 5 - Destroyer "Omega"



Battlestar Galactica



Colonial shuttle Raptor







## Alguaciles

Alguacile Hacker, Alguacile HMG, Alguaciles



## Mobile Brigada



## Securitate



## Interventor



## Intruders



## Hellcats



## Zero



## Reverend Moiras



## Der Morlock Gruppe



## Zond Remotes

Stempler Zond, Meteor Zond, Reaktion Zond, Vertigo Zond, Transductor Zonds



Stempler Zond



Meteor Zond



Reaktion Zond



Vertigo Zond



Transductor Zond

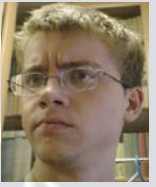


## Szalamandra Squadron

Pilot Szalamandry oraz sama Szalamandra TAG







Nomadzi są bez wątpienia nacją która wymaga najwięcej kreatywności i kombinowania, zarówno podczas składania rozpiski jak i samej gry. Ich jednostki są tańsze niż u innych sił, a przez to trochę słabsze. Brakuje im także jakiś specjalnych umiejętności. Nadrabiają to jednak ciekawym wyposażeniem i kilkoma naprawdę mocnymi bajerami takimi jak np. E/Mauler lub ADHL, które są dostępne dla sporej liczby jednostek, a także świetnymi hakerami i inżynierami. Jak sami się zorientujecie, ta armia nastawia się głównie na wojnę elektroniczną i „mieszanie szyków” przeciwnikowi. Trzeba to jednak umieć dobrze wykorzystać. Przejdźmy na razie do omówienia plusów.

### Zalety

Pierwsze co rzuca się w oczy to świetni hakerzy. Interventor jest najlepszym hakerem w swojej klasie cenowej (są oczywiście lepsi, ale przy okazji tak ze 3 razy drożsi...). Za 26 punktów otrzymujemy hakera z WIP 15 i BTS -3 oraz Hacking device plus, co daje nam możliwość namierzania celów dla artylerii. Poza nim, mamy naprawdę dużo opcji hakerów dla innych jednostek. Ale czym byłby haker bez zasięgu dla swojego modemu? Otóż ilość Repeaterów (wersji przenośnych oraz stacjonarnych) którą możemy wystawić jest naprawdę porażająca i bez trudu można pokryć nimi co najmniej pół pola bitwy (jeśli nie więcej). A wtedy zarówno ciężka piechota, roboty lub TAG-i mają dość ograniczone pole manewru, co można z powodzeniem wykorzystać. Kolejną ważną zaletą jest możliwość uzbrojenia naszych wojaków w broń ADHL, popularnie zwaną „klejem” lub „Kropelką”. Tym cackiem możemy trwale i na dobre unieruchomić wszystko, od piechoty poczynając, na TAG-ach kończąc. I o ile na piechotę inną niż ciężka jest to broń średnio przydatna (lepiej po prostu zastrzelić skubańców), to na piechotę ciężką lub TAG-i (a niedługo i na pojazdy) jest wprost niezastąpiona. Kolejna rzecz do doprowadzania przeciwnika do furii... Trzecią mocną stroną tejże nacji jest średnia piechota. Mają pancerz lepszy niż ich odpowiednicy w innych armiach (ARM 3 zamiast 2), oraz dodatkowo kamuflaż (Intruder) lub ODD (Moirą). W obu przypadkach powoduje to, że nie dość że trudno ich trafić, to jeszcze trudno ich zranić. Nie da się także ich unieruchomić hakerami. Wredne jednostki, naprawdę wredne. Kolejną mocną stroną jest ich TAG (Salamandra konkretnie), który jest niemal odporny na hakowanie i bronie E/M (BTS -9) i przy okazji dźwiga ze sobą HMC (Hyper-rapid Magnetic Cannon). Co to jest? Oglądaliście może film „Eraser” z Arnoldem? To właśnie takie coś, tylko że strzela dużo szybciej. Aż strach podchodzić... Na koniec wypadałoby wspomnieć o ich inżynierach (najlepsi w całej grze!) oraz o Meteorze, czyli Dronie z Combat Jumpem. Sam z siebie nie jest może mega wymiatający i każdy inny spadochroniarz z HMG jest od niego lepszy, ale w połączeniu z granatnikami E/M lub rakietami naprowadzanymi potrafi nieźle dopieć (ma umiejętność Obserwator artylerii oraz Sensor, co pozwala namierzać cele dla innych jednostek, także te których nie widzi. Muszą się tylko znajdować w 8 calach). I ostatnia rzecz, ich jednostki są tanie (jak już wspominałem), tańsze od swoich odpowiedników w innych armiach, co pozwala na dużą swobodę wyboru.

### Wady

Ukierunkowanie na wojnę elektroniczną spowodowało, że pozostałe aspekty wojny potraktowali trochę po macoszemu. Kuleją w walce wręcz (ze specjalistów mają tylko Morlocków, którzy są nieźli, ale jeden Morlock wiosny nie czyni...), w walce na dystans także specjalnie nie brylują (wszystko opiera się na średniej piechocie i Salamandrze). Niski koszt jednostek zawdzięczają także temu, że nie mają mocnych umiejętności specjalnych. Są to po prostu „średniaki”, bez żadnych bajerów. I na koniec, jeśli trafią na Ariadnę, Haqqislam lub rozpiskę bez HI, TAG-ów (a co za tym idzie bez hakerów i Dronów) to nagle się okazuje, że duża część sprzętu i jednostek dużo traci lub nawet staje się nieprzydatna. A nawet jeśli przeciwnik ma takie rzeczy w rozpisce, to wykorzystanie całego potencjału Nomadów jest dość trudne i wymaga kreatywnego i rozważnego podejścia, nie mówiąc już o szczęściu. Tak więc jest to dość skomplikowana armia do grania. Dla niektórych może być to wadą, dla niektórych zaletą, ja na wszelki wypadek umieściłem to w wadach, jako coś na co należy zwrócić uwagę przy wyborze armii i graniu. Ostatnią wadą jest brak możliwości podbicia SWC poprzez odpowiedniego porucznika, jak to jest w przypadku innych armii.

### Jednostki

**Auglail** – Podstawowy żołnierz. Tani i wszechstronny, może zostać paramedykem, hakerem, obserwatorem artylerii (dostaje wtedy także Stationar Repeater jako bonus), porucznikiem, lub dostać lekki granatnik, wyrzutnie rakiet, HMG lub karabin snajperski. Ciekawa rzecz, nie posiada Cube.

**Securitate** – Trochę lepszy Auglail. 1 punkt więcej na BS i WIP, Repeater i Szósty zmysł L2. Jest ponad dwa razy droższy od Auglaila, ale jest dobry jako obrona przeciwko jednostkom w kamuflażu. No i jako pomoc dla hakera, jeśli zamierzamy go posłać gdzieś w bój. Może zostać porucznikiem, paramedykem, hakerem lub dostać HMG i karabin snajperski. Paramedyk jest niezłą opcją, gdyż dzięki temu można wykorzystać w pełni Repeatera (i tak będzie na pierwszej linii, ratując kolegów, więc przy okazji może pomóc i hakerowi...)

W opcji z HMG jest dobrą obroną przed jednostkami w kamuflażu, podobnie ze snajperką.

**Hellcats** – Czyli spadochroniarze. Nic dodać, nic ująć. Na plus liczy im się niska cena i Courage (Odwaga), na minus... właściwie nic. Mogą dostać HMG, snajperkę, boarding shotgun, ADHL (jako dodatek do wyposażenia podstawowego) lub zostać paramedykem, porucznikiem i hakerem.

**Intruder** – Chyba najlepsze MI w grze (ew. może konkurować o ten tytuł z Moirą lub Vectorem). Świetne staty, Multiterain, Kamuflaż, Multispectral Visor L2... Czegoż więcej chcieć? Jako podstawa ma lekki miotacz ognia i granaty i kosztuje 36 punktów. Może zostać porucznikiem (za darmo!), hakerem, wymienić granaty na ADHL lub dostać HMG (zachowując



granaty). Może też dostać snajperkę (razem z X-Visor). A można mieć ich dwóch! Świetny wybór na porucznika.

**Moir** – Trzecie MI Nomadów. Dość kontrowersyjna jednostka (osobiście nie wiem dlaczego). Ma ODD L1 (działa jak mimetyzm tyle że daje -6 do BS), Religious troop i Multiterrain. Jest niezłe zestawienie, jest bowiem ciężka do trafienia, gania przez trudne tereny i w dodatku na pewno nie ucieknie. I tylko 2 pkt. droższa od Intrudera. Ma na wyposażeniu Multirifle (ewenement, normalnie mają go tylko HI) oraz CCW Shock. To ostatnie chyba tylko dla ozdoby, z CC 14 to sobie nie powalczy, chyba że ze zwykłą piechotą... Może zamienić CCW Shock na CCW AP, dostać HMG (wredne), granatnik E/M (bardzo wredne) lub snajperkę. Może także zostać porucznikiem lub hakerem.

**Mobile Brigada** – Jedyne HI (jak na razie) w liście Nomadów. Niby zwykłe HI, ale ma ciekawostkę w postaci lekkiego miotacza ognia i Courage (odwaga). Jak każde HI może dostać HMG lub boarding shotguna lub może zostać porucznikiem.

**Lizard** – Pierwszy TAG Nomadów. Właściwie taki standard, nic specjalnego. Albo MultiHMG z ciężkim miotaczem ognia, albo z ciężkim granatnikiem.

**Szalamandra** – Potwór. Staty Lizarda, ale ma HMC i ciężki miotacz ognia. I BTS -9. I jest tańszy od innych TAG-ów. Strach się zbliżać. A unieruchomić też ciężko.

**Zeros** – Podstawowy zwiadowca. Jest wprost nieprzyzwoicie tani (18 pkt.), ale w zamian za to ma tylko Infiltrację i Kamuflaż. I ARM 0. Ale kosztuje 18 punktów! I można mieć dwóch. Świetny na mniejsze punkty, na większe zresztą też. Może zostać obserwatorem artylerii, hakerem, porucznikiem, dostać boarding shotguna, snajperkę lub wymienić miny na E/Maulery (dostaje wtedy także stacjonarne Repeatery). Ogólnie, jest to świetny zwiadowca, tani i pożyteczny.

**Spektr** – Także zwiadowca, tym razem z kamuflażem termo-optycznym. Ma BS 12 i, w odróżnieniu od Zerosa, ARM 1. Bardzo solidny zwiadowca, bez fajerwerków, ale tani. Opcje uzbrojenia ma podobne do Zerosa, z wyjątkiem braku opcji boarding shotguna.

**Morlock** – Lub „Der Morlock Gruppe”. Znający język niemiecki na pewno dostają ciarek, gdy to czytają (poprawnie jest „Die Morlock Gruppe”). No ale. Jest to jedyna jednostka do walki w zwarcu, i w tej roli sprawdza się całkiem niezłe. Ma Martial Arts L2 oraz MetaChemistry (fajny bajer, rzuca się K20 na początku gry i wynik określa jaką umiejętność będzie miał. A są całkiem ciekawe) Dzięki BS 11 i WIP 14 jest bardzo uniwersalny i można go wykorzystywać na wiele różnych sposobów. Bazowo ma CCW Shock, można zamienić to na CCW AP, dać im Chain rifle, boarding shotguna, granatnik dymny lub mianować jednego porucznikiem. Mają AVA Total, co jest miłym bonusem, niestety nie mogą brać CCW EXP, co nieco boli...

**Daktaris** – Augulacil doktor. 'Nuff said...

**Clockmakers** – Myśleliście, że na polu bitwy nie trzeba zegarmistrzów? Najlepszy inżynier w całej grze (może z nim konkurować tylko Med-Tech C.A. ale tylko dlatego, że jest przy okazji doktorem...). Ma WIP 15 i BTS -3 i jest przydatny.

**Interventor** – A to z kolei najlepszy haker w grze. Za 26 pkt. mamy dziewczynę z WIP 15 i BTS -3. Jak chcesz mieć świetnego hakera to nie ma lepszej opcji.

**Zonds** – Odpowiedniki REM-ów z innych nacji. Cechą wyróżniającą jest umiejętność Climbing Plus dla wersji z HMG i podstawowej. Jedynym nie posiadającym swojego odpowiednika jest Meteor, który jest po prostu wersją podstawową Zonda z PH 11 i Combat Jumpem zamiast Climbing Plus.

**Zoe & Pi-Well** – Jedyne bohater (choć jest ich dwoje) w armii Nomadów. Ona to haker/inżynier z WIP 15, On (To?) jest REM-em z ODD L2 i resztą ekwipunku jak u podstawowych Zondów. Cóż powiedzieć, fajna para. Stanowią bardzo dobre wsparcie dla reszty armii. Nie można ich wystawiać oddzielnie (tzn. wystawić w armii tylko Zoe lub Pi-Well) trzeba wystawiać ich razem.

### Podsumowanie

Co można powiedzieć ogólnie o tej armii? Że każdy musi znaleźć swój styl na tę armię. Można iść w obserwatorów artylerii (których Nomadzi mają sporo) i zasypywać wrogów rakietami i granatami E/M, można skutecznie ich zatrzymywać za pomocą hakerów i E/Maulerów lub wreszcie wystrzelać korzystając z kumulacji efektów ODD L2 Pi-Well i Kamuflażu/ODD L1. Pod żadnym pozorem nie wolno wroga dopuścić za blisko (mają wtedy jeszcze większy problem niż Pan Oceania...) lub dać się wymanewrować. Jest to trudna armia do gry (ale na dobrą sprawę, czy w Infinity jest armia która taka nie jest?), trzeba umieć wykorzystać ich zdolności do końca i dodatkowo wiedzieć jak skorzystać z przewagi jaką te zdolności dają. Jest to szczególnie ważne dla tej armii, gdyż z trudem osiągniętą (za pomocą hakerów i broni E/M) przewagę należy szybko i sprawnie wykorzystać. Inaczej przeciwnik się otrząśnie i może być niewesoło. A niestety (lub na szczęście) samo hakowanie wygranej nam nie zapewni... Armia dla tych którzy kochają kombinować i wynajdywać nowe, zdradzieckie i błyskotliwe taktyki.

POP/Drake

ilustracje: Masumane Shirow





# COMBINED ARMY



Gdy ludzkość pożera samą siebie, nowe zagrożenie, prawdopodobnie największe ze wszystkich które do tej pory trapiły ludzki gatunek - Połączona Armia utworzyła przyczółek w samym środku Ludzkiej Sfery. Armia obcych ras, zjednoczona przez wszechdominującą Wyewoluowaną Inteligencję, starożytny, ostateczny sztuczny umysł o władniętych żądzą hegemonii i Oświecenia.

Niewielki oddział, choć wyposażony w technologię wielokrotnie przewyższającą ludzką, zdołał jak na razie przetrwać wszystko co Sfera wystawiła przeciwko obcym. Wygląda na to że to zaledwie grupa rozpoznania, oczekująca na przybycie właściwych sił... Ludzkość znajduje się teraz w decydującym momencie swej egzystencji. Czy skłóceni ludzie zdadzą sobie w pełni sprawę przeciw czemu walczą? Czy będą kontynuować swoje bratobójcze spory o władzę? Jakie jest przeznaczenie Ludzkości? Chińska klątwa właśnie się ziszcza i nadchodzą bardzo ciekawe czasy...

## Morat Aggression Forces



Order of Daturazi Witch Soldiers



Morat Vanguard Infantry



## Shasvastii Pioneer Corps „The Shrouded”



E.I. „Charontid”



## Shasvastii Deep Incursion Corps „Malignos”



E.I. Avatar

„Oficjalne” malowanie figur: A. Giraldez

## Obcy Kombinatorzy czyli paskudy z niewiadomo skąd - w/g ZIMa

**Combined Army** - Zjednoczona lub Kombinowana Armia - jest bardzo ciekawą i interesującą frakcją. Jak sama nazwa wskazuje – armia kombinowana. Kombinowana z kilku różnych ras. Główne trzy rasy to Morat, Exrah oraz Shasvastii. Poza tym możemy znaleźć modele, które są niejako ucieleśnieniem mózgu tej armii – Evolved Intelligence (EI). Oprócz tego tajemniczą rasę The Hungries i standardowo TAGi oraz REMy. Niestety jest to armia, za którą Corvus Belli zabrało się na samym końcu. Do tej pory wydanych zostało raptem kilka modeli, co niestety w pewien sposób utrudnia analizowanie tejże. Jednakże nic nie stoi na przeszkodzie wysnucie ogólnych wniosków.

Już na pierwszy rzut oka widać, że CA (Combined Army) nie należy do armii tanich. Niestety modele są drogie punktowo, a przede wszystkim prawie wszystkie możliwe wybory naszego Dowódcy (Lieutenant, Lt.) są bardzo drogie w SWC (dodatkowym koszcie). Praktycznie każdy możliwy wybór kosztuje nas SWC 2, jedynie WCD Vector Operator kosztuje 1,5 a Suryat 1. Oba ucieleśnienia EI dają nam możliwość podniesienia SWC i tak kolejno Charontid +1 oraz Avatar +2.



Ilustracja tła: R.R. Giger



Każda rasa ma swoje unikatowe zdolności, które są nazwane dokładnie tak samo jak rasa, do której należą. I tak Morats są zdecydowanie bardziej zorganizowani oraz nie uciekają tak szybko jak inne armie z pola walki. Exrah mają super lekkie ciało, dzięki czemu mają dodatkową umiejętność, która nie podnosi im kosztu – Super Jump oraz są bardziej mobilni niż modele innych ras. Jednakże okupują to dużą śmiertelnością, i po każdym skutecznym trafieniu automatycznie umierają i nie można ich w żaden sposób postawić z powrotem na nogi. Natomiast Shasvastii to rasa, która nie jest prosta w uśmierceniu – należy niejako trzy razy ‘zabić’ obcego, żeby móc uznać go za martwego. Jednakże już po pierwszej niewybronionej ranie, przechodzą w stan Unconscious i w zasadzie są wyłączeni z gry. Dzięki jego skomplikowanej biotechnologicznej strukturze to nie wystarczy, żeby przeciwnik mógł zebrać punkty za jego zabicie na koniec gry. Trzeba go ustrzelić dodatkowe dwa razy!

W takim razie po tym lekko przydługim wstępie przejdźmy do meritum – czyli charakteryzowania poszczególnych modeli armii obcych. Swoją opis podzielę właśnie na 5 części. W 4 pierwszych scharakteryzuję poszczególne rasy, a w ostatniej skupię się na ucieleśnieniach nadinteligencji oraz TAGach i REMach.

### Morat

**Morat Vanguard Infantry** - Zwykła i standardowa lekka piechota chciałoby się rzec. Poza tym to nasz jedyny taki wybór i żadnych możliwości zmiany nie mamy. Jednakże nieco przydrogawa z drugiej strony. Fakt – kilka punktów więcej niż podstawowe modele innych armii. Wyróżnia ich również nieco wyższa niż u innej lekkiej piechoty siła fizyczna (PH). Jednakże umiejętność rasowa jest tu kluczem. I dzięki niej są dużo pewniejszą piechotą, która szybko nie ucieka z pola bitwy. Aby zaczęli się wycofywać, przeciwnik musi nam zadać 75% strat zamiast standardowych 60%. Mają dostęp do praktycznie wszystkich możliwych opcji uzbrojenia, tak jak to ma miejsce u analogicznych jednostek w innych armiach.

**Suryat (Morat Assault Heavy Infantry)** - Pierwsza i najważniejsza rzecz, o której już wspominałem, to charakterystyczna dla tej jednostki stosunkowo niska wartość kosztu specjalnego mianowania Suryata dowódcą naszej warbandy.

Kolejną rzeczą, która wyróżnia tą konkretną ciężką piechotę jest szybkość poruszania się (MOV). Dostajemy 2' w drugiej wartości ruchu, co znacznie zwiększa mobilność tej jednostki na tle innych.

Poza tym jest to jak najbardziej standardowa ciężka piechota, która nie wyróżnia się już niczym więcej. Standardowy dostęp do ciężkich broni – jak u innych armii.

**Daturazi Witch Soldier** - W przypadku tej jednostki nie potrafię być jednoznacznie obiektywny, po prostu zbyt ich lubię. I wcale nie jest to uczucie nieodwzajemnione...

Niestety porównując do podobnych jednostek innych armii, znów pojawia się problem wysokiego kosztu – jednakże w tym przypadku jest on wynagradzany z nawiązką!

Mało rzec, że to najlepsi dawcy rozkazów w naszej armii – jedyne połączenie modelu Impetuous oraz Regular. Poza tym podobnie jak wszystkie inne Moraty w naszej armii nie uciekają z pola walki tak szybko jak inne modele oraz mają unikalną umiejętność Coma, która to jest wyjątkowo zabójcza. Pozwala ona na ‘usypianie’ przeciwników w strefie kontroli (ZoC) naszego modelu, po czym na koniec tury uważa się ich za martwych. Jest jeden warunek – należy najpierw zdjąć jeden model przeciwnika w sposób konwencjonalny.

Poza tym ich zestaw umiejętności jest imponujący – Martial Arts Lv.4 co w połączeniu z wysoką wartością walki wręcz (CC) czyni ich jednym z lepszych modeli do tych celów. Pochwalić się również mogą najprostszym komaufażem - CH: Mimetism, dzięki czemu trudniej ich trafić. Wysoka siła fizyczna (PH) pozwala im praktycznie nieomylnie rzucać granaty na bliską odległość.

Dostęp do broni już nie jest taki wyjątkowy.

### Shasvastii

**Shasvastii Pioneer Corps ‘The Shrouded’ oraz Shasvastii Deep Incursion Corps ‘Malignos’** - W tym przypadku pozwalam sobie opisać te dwa modele jednocześnie, gdyż stworzone zostały niejako do identycznych celów. Tu również muszę przyznać, że to jedno z moich ulubionych modeli w tej armii. Mało tego - są bardzo dobrzy w tym co robią.

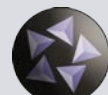
Oba modele mają umiejętność Infiltration, dzięki której mogą się rozstawić w zasadzie w dowolnym miejscu na polu bitwy, jednakże na ‘naszej’ połowie stołu robią to bez kompletnie żadnych problemów. Natomiast kluczowa rzecz jaka ich różni to jakość kamuflażu. Shrouded ma zwykły kamuflaż, natomiast Malignos dysponuje już termooptycznym, co powoduje, iż jeszcze trudniejszym celem jest on dla przeciwników. Poza tym Malignos może pochwalić się większymi o 1 wartościami pancerza (ARM) oraz siły woli (WIP). Obaj mają do dyspozycji AutoMediKit co w połączeniu z niezłą wartością siły fizycznej (PH) pozwala im się całkiem skutecznie leczyć po otrzymaniu jednej rany. W połączeniu ze specjalną zasadą ich rasy, czyni ich całkiem żywotnymi modelami. Moim zdaniem po wyposażeniu ich w karabiny snajperskie, świetnie spełniają defensywne role w naszej armii oraz z dużej odległości wspierają główne ofensywne siły armii obcych.

**Speculo Killer** - Szczerze mówiąc, nigdy nie używałem tego modelu więc ciężko jest mi cokolwiek na jego temat napisać. Czysto teoretycznie – dzięki umiejętności Impersonation Plus może infiltrować każdą armię skutecznie. Jednakże umiejętne zastosowanie tego modelu bazuje bardziej odrobinie szczęścia niż taktyce, tak mi się wydaje.

Wysoka wartość walki wręcz oraz niezłe Martial Arts Lv.3 pozwala skutecznie rozprawić się z kluczowymi modelami przeciwnika, zanim ten zdąży jakkolwiek zareagować. Niestety dostępny jest tylko jeden profil z Combi Rifle. Jak na mój gust ciekawszym rozwiązaniem byłby tu zdecydowanie Chain Rifle.

### Exrah

**WCD Jump Operator ‘Iskallars’** - Nasza jedyna jednostka z AD: Combat Jump. Dzięki temu oraz wyposażeniu modelu w HMG możemy w dowolnym momencie wprowadzić w zasadzie w dowolnym miejscu ten model do gry. Umiejętnie wykorzystany będzie ogromnym atutem w naszych rękach. Poza tym posiada mocno nietypową wartość ruchu. W ogólnym rozrachunku porusza się praktycznie tak jak każda inna lekka piechota, jednakże podstawowy ruch na 6' pozwala przemieścić się bardzo szybko po polu walki, pozostawiając sobie wciąż możliwość na dodatkową akcję. Tak szybki ruch w połączeniu z Super Jump pozwala nam na odległe skoki, dzięki którym możemy bez ryzyka przemieszczać się nad rozpadlinami czy też w różnych poziomach.





**WCD Vector Operator** - Moim zdaniem jest to bardzo ofensywny model dzięki połączeniu Multispectral Visor Lv.2 oraz CH: Mimetism. Nie dość, że trudniej go trafić, to dodatkowo on trafia wszelkie zakamuflowane modele bez najmniejszych problemów (anuluje ujemne modyfikatory na trafienie). Poza tym jest równie szybki co poprzednik oraz również dysponuje umiejętnością Super Jump.

**WCD Void Operator** - Natomiast ta średnia piechota jest przeznaczona do zgoła odmiennych celów niż poprzednik. Dzięki 360 Visor oraz X Visor nadaje się idealnie do zadań defensywnych oraz pozwala chronić nasze tyły przed niespodziewanym lądowaniem jednostek desantowych.

Poza tym bardzo dobrze czują się na terenach z obniżoną grawitacją, dzięki temu w mocno specyficznych warunkach mogą okazać się prawdziwym zbawieniem w naszej armii.

Podobnie jak i inni przedstawiciele tej rasy jest równie szybki oraz posiada umiejętność Super Jump.

### The Hungries

**Gakis, Pretas** - Są to kolejne modele na temat, których zbyt wiele powiedzieć nie mogę. W momencie gdy piszę te słowa, dopiero od kilku dni wiem na jakich podstawkach będą. Przez to nie mogłem wcześniej wypróbować ani razu, mimo ogromnych chęci. Jednakże bazując na własnym doświadczeniu, znajomości zasad oraz suchych statystykach mogę powiedzieć, iż Wygłodniali w dużych ilościach mogą być ogromnym problemem dla przeciwnika. A dzięki niskiemu kosztowi oraz ich nieograniczonej dostępności możemy wystawić naprawdę chmarę tych modeli.

Gakis to modele przeznaczone jedynie do walki wręcz, dzięki umiejętności V: Dogged mogą przeżyć więcej niż jeden skuteczny strzał. Umiejętność Explode pozwala im z niewielkiej odległości razić spore grupy przeciwników jednocześnie. Natomiast, jeśli przeciwnik dopuści jakąkolwiek ilość tych 'maleństw' do siebie, będzie w ogromnych tarapatkach. Posiadają bardzo morderczą broń do walki wręcz oraz w trakcie śmierci niejako ochlapują wszystkie modele w kontakcie z ich podstawką trucizną, która płynie w ich żyłach (widać, że autorzy inspirowali się obcymi wg Geigera !)

Natomiast Pretas są modelami, które słabiej sobie radzą w walce wręcz. Jednakże są wyposażone w Chain Rifle oraz mogą rozstawiać śmiercionośne miny. Jeśli umiejętnie połączy się oraz wykorzysta razem oba rodzaje Wygłodniałych, można uzyskać śmiertelną mieszkankę, która bardzo szybko przemieszcza się po stole, bo jak inaczej można nazwać falę obcych przemieszczających się 12' na każdą pełną aktywację!

### Ucieleśnienia EI

**The Charontid** - Bez specjalnego przynudzania – zdecydowanie najlepsza ciężka piechota w grze. Okupujemy to sporym kosztem, jednak wynagrodzeni zostajemy świetną jednostką.

Nie dość, że mocno opancerzony to dzięki umiejętności V: No Wound Incapacitation należy go zranić dodatkowo aby się go pozbyć. W zależności od wyposażenia Charontid ma dostęp albo do Sepsitora, Hacking Device Plus albo do Multispectral Visora Lv.3. W zasadzie każdy z wymienionych tu sprzętów jest bardzo skuteczny w jego rękach. I tak:

- Sepsitor pozwala na przejęcie wrogich modeli pod własną kontrolę w Zone of Control Charontida,
- Hacking Device Plus w połączeniu z bardzo wysoką siłą woli (WIP) robi z Charontida chyba najlepszego hakera w grze i jednocześnie najdroższego hakera w grze,
- Multispectral Visor Lv.3 sprawia, że Charontid jest ogromnym zagrożeniem dla wszelkich modeli z kamuflażem, gdyż te nie są w stanie kompletnie korzystać z jego dobrodziejstw.

Jeśli chodzi o wybór broni to możemy wybrać spośród dwóch – Plasma Rifle oraz HMG. Oba to bardzo ofensywne wybory, zresztą kto by trzymał tak drogi model z tak świetnymi statystykami na tyłach...

**The Avatar** - Teraz coś naprawdę DUŻEGO! Avatar jest najdroższym modelem w grze. Jednakże jego możliwości bojowe tłumaczą tak wysoki koszt, jaki trzeba ponieść przy tworzeniu rozpiski. Przede wszystkim należy zauważyć, iż Avatar jest TAGiem – czyli bojowym pancerzem. Jest to duży model – około 3-krotnie większy od człowieka oraz około 50% większy od pozostałych znanych nam TAGów innych armii. Jego statystyki bojowe są z najwyższej półki. Jest modelem o bardzo grubym pancerzu, jednakże w żaden sposób nie wpływa to na jego szybkość poruszania się po polu walki. Avatar może pochwalić się imponującą siłą fizyczną oraz siłą woli. Wszystko to dzięki temu, iż Avatar jest najwierniejszym możliwym ucieleśnieniem EI – mózgu całej armii obcych. Dzięki temu wybranie Avatara na dowódcę naszej armii skutkuje w najwyższym podniesieniu limitu na koszt specjalnego.

Umiejętności być może wiele nie ma, jednakże są one bardzo dobre:

- ODD: Optical Disruptor Device to optyczny kamuflaż, dzięki któremu nawet tak ogromny cel jest trudny w trafieniu,
- ECM pozwala mu na wystrzelenie anty-rakiet na wszelkie pociski kierowane nadlatujące w jego kierunku.

Mamy dwie możliwości wyposażenia Avatara, które różnią się Heavy Grenade Launcherem bądź Heavy Flamethrowerem. W standardzie Avatar posiada Multi HMG, dzięki któremu ma możliwość wyboru amunicji z której będzie korzystać. Poza tym w obu profilach ma do dyspozycji Nanopulser oraz Sepsitor. Ta druga broń zasługuje na szczególną uwagę – pozwala na przejęcie kontroli nad każdym modelem przeciwnika aktualnie a znajdującym się w strefie kontroli Avatara. Naprawdę potężna!

### JEDNOSTKI WSPARCIA

**Med-Tech Obsidion Mechanoid** - Jedyne w grze lekarz oraz inżynier w jednej osobie. Niestety ma najniższą z możliwych dostępności (AVA). Przez co staje się priorytetem do odstrzału dla przeciwnika. Jako jedyny model wyposażony jest w ładunki wybuchowe, co w odpowiednich scenariuszach może okazać się zbawienne. Niezła wartość siły woli (WIP) pozwala mu skutecznie pracować jako doktor oraz inżynier właśnie. Niestety możemy mieć w rozpisce tylko jeden taki model, co nakazuje szczególną opiekę, gdyż bardzo przydatny może być.

### TAGi

**Raicho (Armoured Brigade)** - Taktyczny pancerz bojowy rasy Morat. W zasadzie nie charakteryzuje się niczym specjalnym poza umiejętnością rasową, ale dzięki temu jest stosunkowo niedrogi. Wartość bojowa zbliżona do podstawowych TAGów innych armii. Możemy wybrać spośród dwóch dostępnych profili, z czego każdy wyposażony jest w Multi HMG a jako dodatkowa broń możemy wybrać albo Heavy Flamethrower albo Heavy Grenade Launcher.



**WCD Armoured Jump Operator 'Caskuda'** - Jest to TAG na wyposażeniu rasy Exrah, jednakże w przeciwieństwie do poprzednika nie posiada on umiejętności rasowej, zresztą prawdę mówiąc pasowałaby tu cokolwiek dziwnie, według mnie. Statystyki bojowe ma identyczne jak poprzedni TAG – Raicho. Jednakże nie mamy możliwości wyboru profilu, gdyż istnieje tylko jedna możliwość – Multi HMG oraz Heavy Flamethrower. Jednakże ta opcja i tak jest najlepsza przez wzgląd na umiejętności tego pancerza bojowego, które są naprawdę wyjątkowe. Explode w połączeniu z AD: Combat Jump pozwala nam nie tylko wylądować w dowolnym nadającym się do tego miejscu na polu bitwy, to jeszcze przy kontakcie z ziemią Caskuda niejako wybucha rażąc przeciwników, po czym powstaje i jest pełnoprawnym pancerzem bojowym, który wyposażony w ciężki miotacz ognia, może nam wygrać grę w rundzie, w której wylądował. Naprawdę zjawiskowy to TAG oraz bardzo ciekawy w użyciu w połączeniu z Iskallarami – piechotą desantową Exrah.

### REMy (Drones)

REMy wszystkich armii są dosyć zbliżone możliwościami oraz kosztem. Tym samym wszystko, co przeczytaliście na ich temat w innych armiach, będzie się w większości pokrywać i w przypadku sprzętu Combined Army.

**M-Drone** - Standardowa jednostka wsparcia tak dla modeli wyposażonych w bron z pociskami kierowanymi jak i dla hakerów. Wyposażona w Combi Rifle.

**Q-Drone** - Zdecydowanie mój ulubiony REM. Idealnie spisuje się w zadaniach defensywnych dzięki 360 Visor oraz umiejętności Total Reaction, która pozwala w fazie reakcji na korzystanie z broni z jej pełną szybkostrzelnością. Odpowiednio rozstawiony, jest ogromnym zagrożeniem dla wszelkich desantów przeciwnika. Dodatkowo sam w sobie jest trudniejszy do trafienia dzięki umiejętności CH: Mimetism. Jako jedyny REM w grze można go wyposażyć w potężną Plasma Rifle!

**T-Drone** - Nasza jedyna ciężka artyleria z pociskami kierowanymi. W połączeniu z obserwatorami artyleryjskimi, mogą razić przeciwnika będą w pełni ukrytymi i nie narażając się na ostrzał.

**R-Drone** - Najtańszy model w naszej armii, dzięki czemu może być dawcą rozkazów dla modeli ofensywnych. Poza tym zastosowaniem nadaje się również jako przekaźnik dla hakerów. Więcej zastosowań nie widzę...

### I TERAZ PODSUMOWANIE

Prawdę mówiąc jak na armię obcych to dostajemy niewiele ciekawostek technologicznych, których nie mają inne armie. W zasadzie tylko dostęp do potężnej Plasma Gun mamy jako jedyni... ale czy to usprawiedliwia te lata świetlne w rozwoju, o których się pisze w podręczniku? Jakoś mam mieszane uczucia co do tej kwestii. Ale pozostawmy tę niewielką (?) niedoskonałość, nie wpływa ona kompletnie w żaden znaczący sposób na samą przyjemność grania tą armią! Niewątpliwie ogromną zaletą tej armii, jest jej zróżnicowanie. Istnieje wiele możliwości stworzenia rozpisek tematycznych – co pozwala nam się dłużej cieszyć graniem tą armią niż każdą inną.

Praktycznie każda rasa ma swoje własne dodatkowe i unikalne zdolności, co przyplącamy odpowiednim zwiększeniem kosztu naszych modeli. Jednakże te kilka punktów więcej jest skutecznie rekompensowane, więc narzekać nie należy. Niestety zazwyczaj będziemy mieć mniej rozkazów w puli do dyspozycji niż nasz przeciwnik – no chyba że on też gra Combined Army.

To że część modeli armii obcych nie ucieka tak szybko jak modele innych armii (pomijając Religious Troops) ze stołu, jest ogromną zaletą i pozwala nam zdecydowanie dłużej trzymać się załóżonej wcześniej taktyki. Inne modele natomiast potrzebują znacznie więcej 'oberwać' aby można było je uznać za martwych. Najważniejsza, moim zdaniem, jest stosunkowo wysoka mobilność w porównaniu do innych armii (pomijając Ariadnę). Jakkolwiek nasza jedyna lekka piechota nie charakteryzuje się zwiększoną szybkością, tak średnia piechota i jedna ciężka są już szybsze niż ich odpowiedniki w innych armiach (tu znów należy opuścić Ariadnę). Natomiast nad Ariadną pomimo podobnej mobilności, mamy przewagę w ilości ran na naszej ciężkiej piechocie.

Jak widać wszelkie niedogodności związane z wysokim kosztem są rekompensowane innymi aspektami takimi jak dodatkowe umiejętności czy zwiększone statystyki bojowe. Nie jesteśmy na z góry przegranej pozycji dysponując szczuplejszymi pulami rozkazów na aktywną turę. Na pewno większy nacisk należy położyć na taktyczne kombinowanie i maksymalne wykorzystanie wszelkich reakcji.

**ZIM**



## Pan-Oceania by Akhd/Aeth



Oto mały tutorial mojej Pan-Oceanii. Po prawej stronie widzicie "surowe" figury - prosto z blisterów, niżej oczyszczone i zapodkładowane - do tego polecam wodny papier ścierny 600K, pilniczki - iglaki (D), oczywiście ostry nożyk (A), цапки modelarskie (B), szczypce (E). Do pinowania - czyli wiercenia otworów pod sztyfty - druciki mocujące np. ramiona czy też samą figurę do podstawki, po usunięciu "listka" pod nogami figury, użyć można miniwiertarki - w moim przypadku ręcznej (C). Wszystko zmontowane i zapodkładowane, dodatkowo z położoną pierwszą warstwą farby bazowej - Space Wolves Grey GW. Przed zapodkładowaniem może przydać się jakaś masa modelarska - np. green stuff (F). Na samym dole drugi etap malowania - na Croc Manie położone wszystkie kolory bazowe i "zawashowane"- Space Wolves Grey GW podkreślony rozcieńczonym Enchanted Blue GW (4), Dwarf Flesh (1- jeszcze stary Citadel Colour - tę farbę mam już chyba z 10 lat...), Dark Green Vallejo Model Color, na broni Light Grey Vallejo Model Color (3). Podstawka od Hashmallum, podkładowana na czarno. Na następnej stronie trzy fazy malowania ORC Trooper'a - kolory bazowe, blending, podkreślanie i "wyciąganie" detali, free hand, wariacje ze "zużyciem" pancerza - dwa razy zamalowywałem te "zużycia" i rysy... A i tak część z Was uznała to za specyficzny tygrysi kamuflaż, ech :P... No i finał - poprawione ślady zużycia, końcowy blending - rozjaśnienia i cieniowanie, poprawki... Tutaj użyłem już farb Reaper Master Series (4) - polecam te farby! Są doskonałe, być może nawet lepsze niż Vallejo. Użyłem Ghost Grey (4) i Leather White Reaper MS. Na dole po lewej stronie wstępna faza malowania TAGa i zdjęcie "rodzinne". Farby GW są w tej chwili dostępne właściwie wszędzie, Vallejo możecie zamówić w sklepach internetowych Mirage Hobby lub Fenris, natomiast Reaper MS oraz masy modelarskie i narzędzia w Jamie. Co kto lubi.

Farby:

1. Stareńki Citadel Colour GW - Dwarf Flash
2. Nowy GW - Enchanted Blue 61-34
3. Vallejo Game Color - Ghost Grey 46  
Vallejo Model Color - Light Grey 990
4. Reaper Master Series - Ghost White



Narzędzia:

- A. Cażki, B. Nożyk uniwersalny, C. Miniwiertarka ręczna
- D. Pilniki-iglaki, E. Szczypce precyzyjne, F. Green stuff





WIP 1



WIP 2



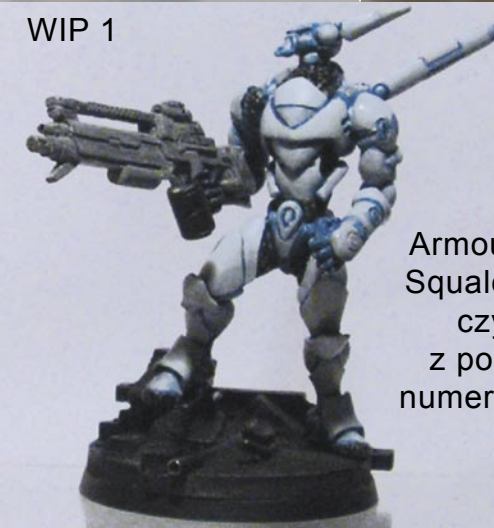
WIP 3



ORC Trooper



WIP 1



WIP 2



Armoured Cavalry  
Squalo T.A.G. WIP  
czyli historii  
z poprzedniego  
numeru ciąg dalszy

ORC niby skończony ale nadal  
nie jestem zadowolony. Nic to  
- trzeba próbować dalej i się  
"uczyć" na swoich błędach.

Zdjęcie "rodzinne"







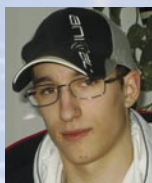
**Alguacile**



**Mobile Brigada**



**Zeros**



**NOMADZI**  
**BY PRZEMO**  
 (PIERWSZE MALOWANIE)  
**AND**  
**ZAIHOR (MARCIN)**  
 (POPRAWKI)







**U góry Szalamandra Squadron  
Na dole Interventor**





# ZIELONE LUDKI BY PRZEMO

handmade Haqqislam Naffatun



Ostatnio postanowiłem powalczyć troszkę z Green Stuffem. Niestety mało na razie umiem ale cały czas powoli się uczę. Jako, że CB nie wyprodukowało jeszcze figurki Haqqislamowego Naffatuna, który to stanowi podstawę tej armii, to właśnie z nim postanowiłem troszkę się pobawić.



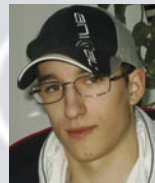
Walka była długa i ciężka, a i efekt nie jest zadowalający. Model wyszedł krzywy i niewymiarowy ale mówią że początki bywają trudne. Później wziąłem się za kolorowanie figurki. Nie powiem żeby malowanie było najprzyjemniejsze, bo jak wiadomo z niedokładnymi modelami się trudniej pracuje. Ostatecznie udało mi się figurkę dokończyć. Podstawa jeszcze goła, bo muszę zaopatrzyć się w różne roślinki itp. Najgorzej wyszedł mi chyba kamuflaż, z którym nie mam żadnego doświadczenia. Jak już pisałem model jest niespecjalny ale myślę, że może kogoś zaciekać. Zawsze coś nowego:)





## handmade Yuan Yuan by Przemo

Kolejna lekcja sculptingu to Yuan Yuan czyli pirat-najemnik. W grze jest bardzo ciekawą jednostką, można go użyć jako korsarza w naprawdę wielu sytuacjach. W podręczniku jest jego rysunek, więc postanowiłem sobie ulepić Yuana z green stuffu. Wiele elementów mi nie wyszło. Przede wszystkim jest trochę za duży - wyższy i szerszy od przeciętnej figurki do Infinity. Pancerz na nogach jest za duży, brzydsko wyszły ręce od łokcia w dół - szczególnie lewa, a twarz to już kompletna porażka, buty dalej mi nie wychodzą. Generalnie jestem zadowolony bo dużo się nauczyłem podczas rzeźbienia tego modelu. Jest też kilka elementów z których jestem naprawdę zadowolony: ramiona i cały ekwipunek. Malować tak jak i modelować starałem się zgodnie z rysunkiem z podręcznika. Niestety niektórych części, jak twarz nie dało się ładnie pomalować.



## Combined Army by ZIM

E.I. Charontid i Morat Vanguard Infantry WIP





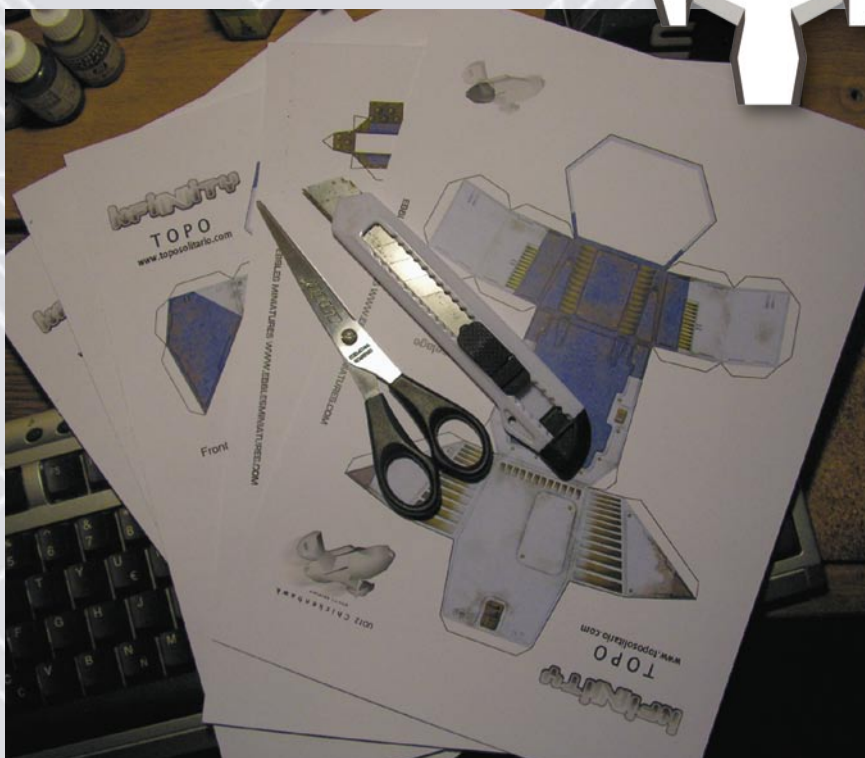
# UD 12 CHICKENHAWK BY TOPO tekst: Akhad/Aeth

## czyli jak i z czego zrobić sobie transportowiec...



UD 12 Chickenhawk - uniwersalny transportowiec pionowego startu i lądowania, użytkowany przez większość armii oraz przez służby cywilne Ludzkiej Sfery. Model tego pojazdu został zaprojektowany od podstaw przez hiszpańskiego fana Infinity - TOPO i jest całkowicie darmowy - włącznie z możliwością jego modyfikacji, taki opensource... Skąd go wziąć? Po pierwsze musimy mieć pliki z modelem. Ściągniemy je ze strony <http://www.toposolitario.com/workshop/chickenhawk.html>. Znajdziecie tam zarówno 3 wersje wojskowe Chickenhawk - dla Ariadny, Yu-Jing, Pan-Oceanii oraz wersję cywilną, bez oznaczeń w formacie PDF, jak też model w formacie \*.ucm - odczytywany tylko poprzez program **UCM Viewer**. Ten ostatni znajdziecie pod linkiem podanym też na stronie TOPO. **UCM Viewer** pozwala nam edytować kolory pojazdu w ten sposób że możemy zaprojektować całkowicie oryginalny, osobisty schemat barw naszego transportowca, dla wybranej przez nas nacji. Korzystanie z UCM Viewer opisałem na następnej stronie. Program ten pozwala także na tworzenie własnych niepowtarzalnych pojazdów lub wszelkich innych edytowalnych modeli - jest to jednak dość skomplikowane.

Przyjmijmy że mamy już wszystko - wraz z wydrukowanymi arkuszami zawierającymi elementy modelu. Ale, ale! Na czym wydrukować?! Najlepiej na kartonie - można kupić taki w jakimkolwiek lepiej zaopatrzonym sklepie z materiałami eksploatacyjnymi do drukarek. Na model składa się 5 arkuszy, tak więc będziemy potrzebować min. tyle samo, radzę jednak kupić więcej. Osobiście drukowałem na drukarce laserowej - jeśli macie taką możliwość to również drukujcie na laserze - wydruki z nich są trwalsze i nie "wycierają się" tak jak z popularnych atramentowych plujek. Potrzebujemy teraz ostrych nożycek, nożyka modelarskiego, jakiegoś tępego narzędzia potrzebnego do trasowania linii zgięć, kleju - najlepiej Wikolu. Za narzędzie do trasowania może nam posłużyć tępy nóż obiadowy lub deserowy - nie ma on przecinać lecz wgniatać karton. Z góry ostrzegam - Chickenhawk tylko pozornie wydaje się tak łatwym do sklejenia! Najbardziej skomplikowane w montażu elementy to część przednia - kabina oraz silniki. Najlepiej wydrukować sobie 2-3 komplety arkuszy, w przypadku niepowodzenia lub uszkodzenia jakichś elementów będziemy mieć w zapasie nowe. Na stronie 25 zamieściłem też parę swoich patentów co do wykonania niektórych części. Acha - pomyślcie nad wykonaniem we własnym zakresie jakiegoś wewnętrznego szkieletu modelu - aby uniknąć zwichrowań i zniekształceń bryły pojazdu.







**Anteny** - aby je wzmocnić i ułatwić ich montaż w kadłubie dobrze jest wkleić w nie kawałek drutu, np. ze spinacza biurowego. Dodatkowe elementy które możemy znaleźć na aruszach 3 i 4 - silniki pomocnicze, zewnętrzne zbiorniki paliwa, zasobnik grzbietowy nie są niezbędnymi częściami modelu, są opcjonalne. Można natomiast pomyśleć o wykonaniu



Chickenhawk w wersji gunship - z zasobnikami broni i działkiem (np. Multi HMG) pod przednią częścią kadłuba, przykład: AH 64 Apache, AH-1 Cobra lub A-10 Thunderbolt.



Arkusz 1  
- tylnia część  
kadłuba



Arkusz 2  
- środkowa część  
kadłuba



Arkusz 3  
- przednia część  
kadłuba - kabina  
- silniki pomocnicze



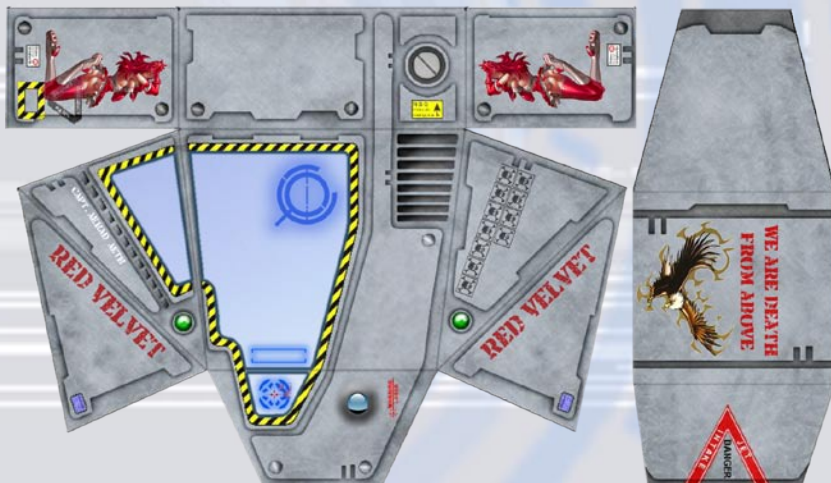
Arkusz 4  
- skrzydła  
- zewnętrzne zbiorniki  
paliwa  
- anteny  
- zasobnik grzbietowy



Arkusz 5  
- silniki



Mozemy wykorzystac elementy z zestawow redukcyjnych modeli plastikowych w skali 1:35 lub 1:32 albo tez wykonac takie uzbrojenie od podstaw samemu. Wystarczy przeszukać swoje szuflady i pudła z bitsami :P. Rurki od balonów czy lodów, struny gitarowe, pojemniki po margarynach i jogurtach, opakowania CD, stare długopisy, wszelkiej maści druty i przewody - możliwości są nieograniczone.



Moja modyfikacja oznaczeń UD 12 Chickenhawk w wersji gunship - "Red Velvet"



## UCM Viewer 2

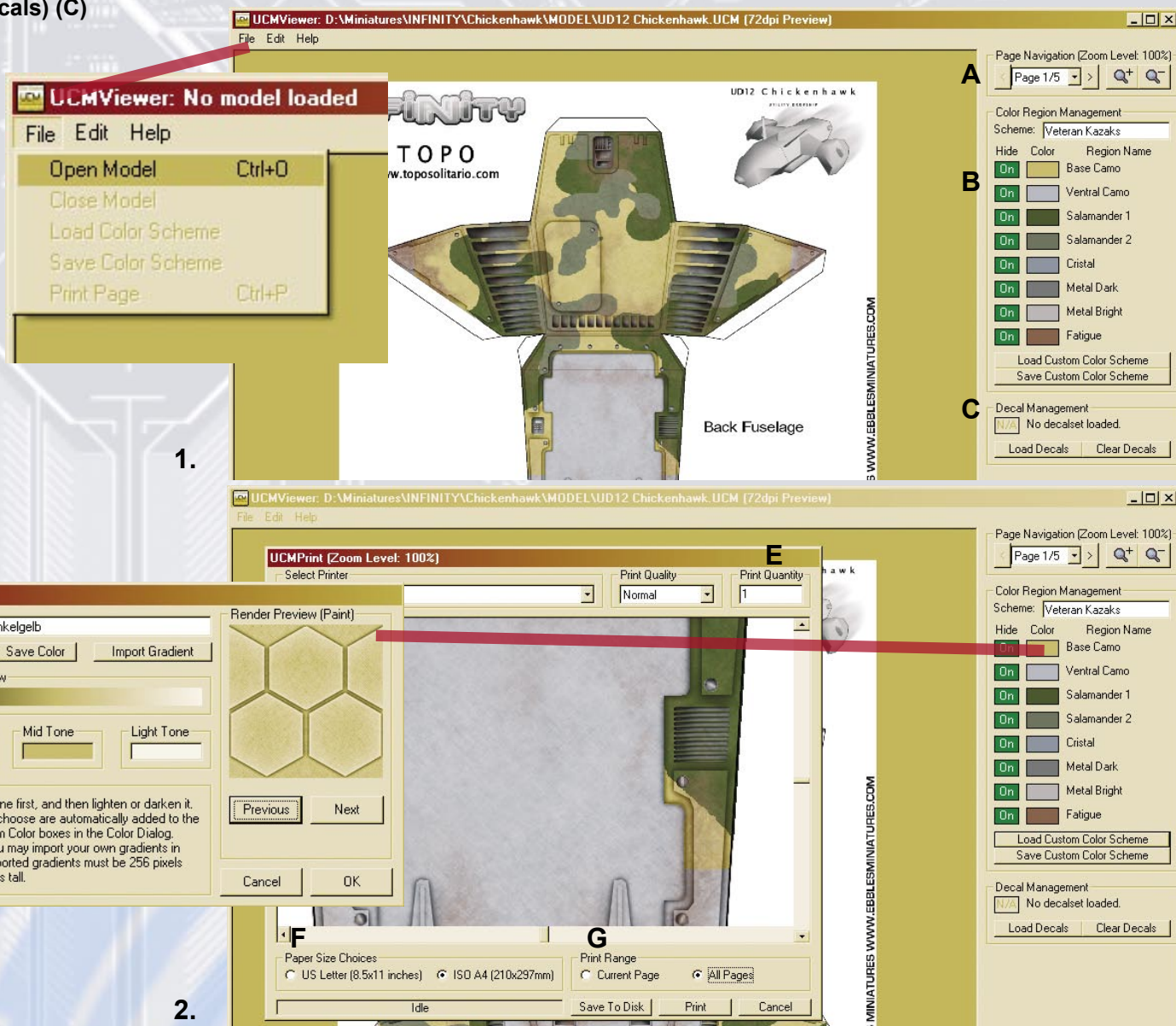
Po ściągnięciu programu należy go zainstalować - tego chyba nie muszę szczegółowo wyjaśniać.

Dobrze - mamy zainstalowany - więc uruchamiamy program.

1. W menu **File** otwieramy plik **UD12 Chickenhawk.UCM**

(też uprzednio ściągnięty z [http://www.toposolitario.com/infinity/chickenhawk/chickenhawk\\_ucm.rar](http://www.toposolitario.com/infinity/chickenhawk/chickenhawk_ucm.rar)).

Po prawej stronie mamy panele gdzie możemy przechodzić do wybranych arkuszy, powiększać i zmniejszać obszar roboczy (A), zmieniać kolor wybranych powierzchni modelu (B), jak też przyciski dzięki którym możemy załadować gotowe schematy barwne lub zapisać własne (Load Custom Color Scheme/Save Custom Color Scheme) jak też zestawy "kalkomani" (Load Decals/Clear Decals) (C)



2. Klikając na kolorze odpowiadającym danemu regionowi modelu (**Base Camo, Ventral Camo, Salamander 1, Salamander 2, Cristal, Metal Dark, Metal Bright, Fatigue**) otwieramy okno edycji koloru (D). Kolor zmieniamy tonalnie od najciemniejszego do najjaśniejszego (**Dark Tone, Mid Tone, Light Tone**). Możemy także załadować odpowiadający nam gradient.

W panelu "kalkomani" (**Load Decals**) możemy załadować komplet oznaczeń odpowiadający naszej armii - są to pliki które również znajdziemy na stronie TOPO - pliki \*.UCD : Dropship\_Ariadna\_Flying Tiger.UCD, Dropship\_Ariadna\_Nival Owl.UCD, Dropship\_industrial.UCD, Dropship\_Panoc\_King Konga Drummer.UCD, Dropship\_standar.UCD. W panelu schematów koloru

(Load Custom Color Scheme) ładujemy pliki \*.UCS - np. ARIADNA - Nival Kazak.UCS, ARIADNA - Veteran Kazak.UCS, CIVILIAN - industrial.UCS, PANOCEANIA - Air Superiority.UCS. Aby wydrukować nasz model w menu **File** wybieramy opcję **Print Page** - otwiera się okno drukowania (E). W panelu **Paper Size Choices** (F) wybieramy **ISO A4 (210x297mm)**, w **Print Range** (G) wybieramy **All** i ... drukujemy. Oczywiście możemy także drukować pojedyncze, wybrane arkusze. Znaczenia opcji **Print Quality** i **Print Quantity** chyba nie muszę wyjaśniać. Dokładny opis używania **UCM Viewer** oraz projektowania własnych modeli znajdziecie na stronie <http://www.ebblesminiatures.com/> a dokładniej na forum Ebblesminiatures.

Jest tam także udostępniony darmowy (niestety pozostałe są płatne :P) model **M7 Fast Attack Vehicle**, spakowany w zipie, w formacie PDF - <http://www.ebblesminiatures.com/downloads/EBM10003.zip>

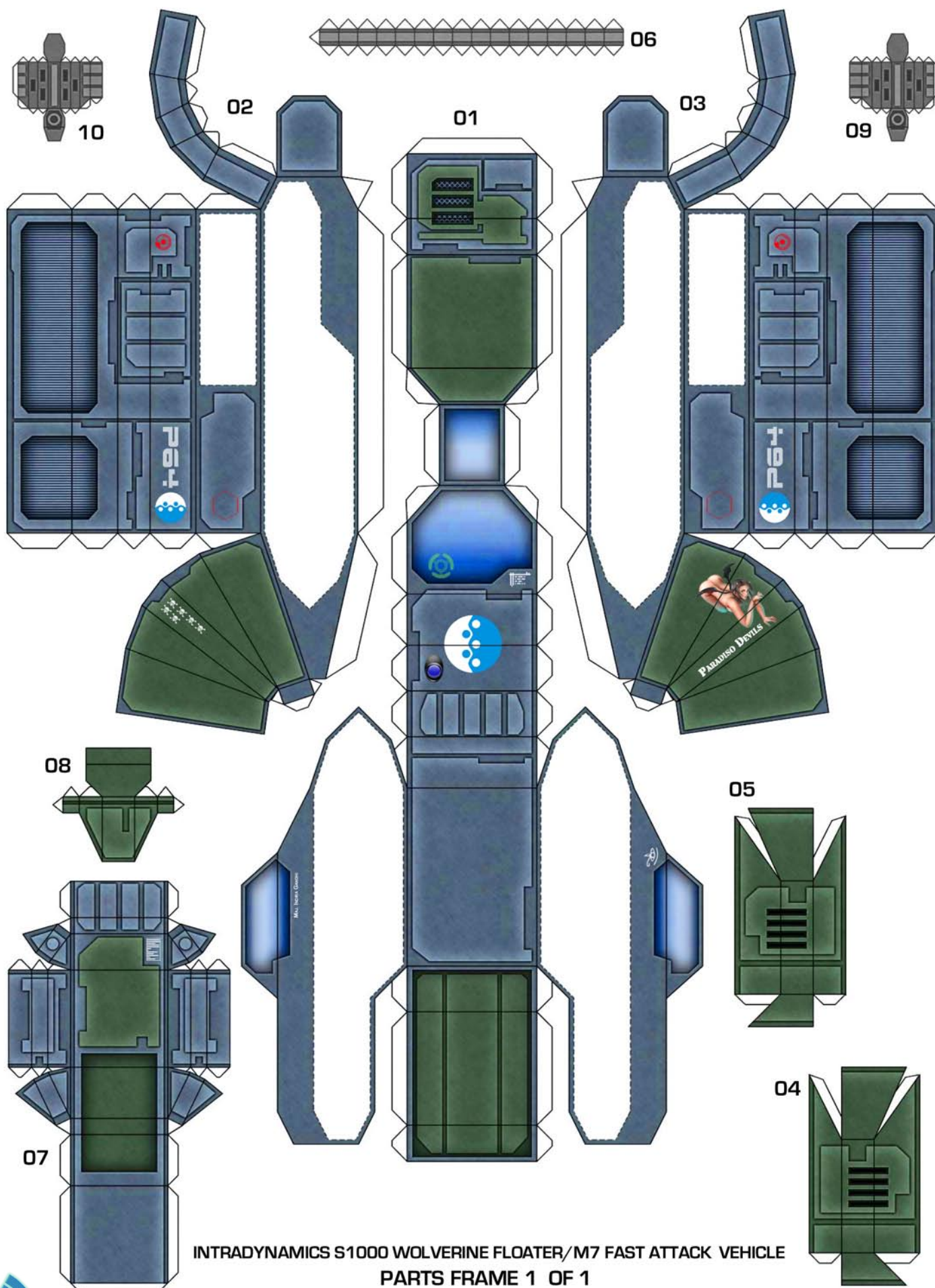
**Pozwoliłem sobie na przedrukowanie M7 - tyle że z oznaczeniami Pan-Oceanii...**

Akhd/Aeth



M7 Fast Attack Vehicle





INTRADYNAMICS S1000 WOLVERINE FLOATER/M7 FAST ATTACK VEHICLE  
PARTS FRAME 1 OF 1



# BATTLE LOGS

Tragedia „Palatine”  
(mini kampania - autor: NairoD)

*Lekka fregata „Palatine” właśnie szykowała się do opuszczenia systemu Neoterra, gdy skanery wykryły szybko zbliżającą się jednostkę. Nie zdążono aktywować systemów obronnych by zestrzelić przeciwnika. W końcu byli jeszcze prawie w domu. Bandyci musieli wiedzieć że procedury obronne są ignorowane przez lekkomyślne załogi w pobliżu rodzimych planet. „Palatine” nie mogła już uciec ani w kosmos ani schronić się pod osłonę baterii obrony systemowej. Silniki zostały ciężko uszkodzone wskutek wstępnego ostrzału a reaktor, dwukrotnie trafiony w rdzeń, został zalany chłodziwem przez automaty naprawcze. Większość załogi była martwa, wybita w trakcie ostrzału. Do poranionego kadłuba przyłgnęły kapsuły abordażowe. Ci którzy jeszcze żyją na pokładzie „Palatine” nie znają tożsamości napastnika. Ale wiedzą czego chce - VCTRE...*

Załoga „Palatine” to głównie Fizylierzy. Dowodzi nimi Knight Hospitaler. Na pokładzie jest kilka dronebotów (SIERRA), także kilku ORC Troops.

Podsumowując Pan-Oceania może wystawić następujące siły:

1 Knight Hospitaler  
0-3 ORC Troops  
0-1 Sierra Dronebot  
oraz dowolną liczbę Fizylierów

Siły atakujące to Nomadzi (lub, jeśli wolisz Yu-Jing):

Nomadzi:  
Dowodzi nimi MOIRA, Jako jednostki przełamujące zostali użyci Hellcats (tylko z 1 HMG) i Mobile Brigada, Jako jednostki dywersyjno/rozpoznawcze Intruders, jako odwód Alguaciles. Jednostki zabezpieczenia tyłów to 2 Reaktion Zonds.

Podsumowując Nomadzi mogą wystawić następujące siły:

1 Revened Moira  
0-4 Hellcat  
0-2 Mobile Brygada  
0-1 Intruder  
0-2 Reaktion Zond  
oraz dowolna liczba Alguacili

Jeśli ktoś z was gra Yu-Jing może wystawić następujące siły:

Dowodzi Hsien, Jednostki szturmowe to Tiger Soldiers i Invincibles, jako rozpoznanie 1 Ninja, jako zabezpieczenie tyłów i wsparcie Zhanshi.

Podsumowując siły Yu-Jing wyglądają tak:

1 Hsien  
0-3 Tiger Soldier  
0-4 Invincible  
1 Ninja  
Dowolna ilość Zhanshi

## Faza 1 Abordaż

*... uwaga, już są! Kapralu ognia! - HMG Brix kopnęło i pierwszych napastników w wylomie zatrzymało tornado metalu i ognia. Z wyrwy padło jednak kilka celnych strzałów. Padł starszy strzelec Virt, strzępy będące kiedyś jego głową zwisały z kładki. Brix schował się za beczkami, lufa HMG była rozgrzana do białości. Porucznik Jhanadra klęła, błagała, płakała, wrzeszczała wzywając przez komunikator jakiegokolwiek wsparcie do ładowni nr 6...*

Siły

Pan-Oceania: 150p +75p

Yu-Jing/Nomadzi: 200p

Żadna ze stron nie może używać specjalnych form wystawienia. Siły Pan-Oceanii podzielone są na dwie grupy. Pierwsza (75p) znajduje się już na planszy, na rubieży obronnej (min 24" od punktu wejścia sił Yu-Jing). Druga grupa znajduje się w dalszych częściach statku, więc nie jest w stanie szybko dotrzeć do miejsca przełamania i wchodzi dopiero w 4 turze wykorzystując swoje rozkazy (tak jak w przypadku AD:Combat jump). Jeżeli siły Pan-Oceanii (150p) stracą więcej niż 3 modele automatycznie muszą się wycofać. Siły Yu-Jing/Nomadów wygrywają również, jeśli min 2 modele przedostaną się przez całe pole bitwy i dotrą do krawędzi Pan-Oceanii.





Jeżeli wygra Yu-Jing/Nomadzi wówczas należy rozegrać scenariusz nr2, jeśli Pan-Oceania kampania się kończy

## Faza 2 Droga na mostek

*... Brix, oni są wszędzie! Nie mogą dostać się na mostek, a to jedyna droga! Jeśli coś się pojawi w tych drzwiach masz to rozwalić bez względu na to, co to będzie i ile będzie miało nóg. Zrozumiałeś?! Zrozumiałeś!! - Ostatnie słowa porucznik Jhanadra prawie wywarczała w twarz Brix...*

Pan-Oceania: 150p

Yu-Jing/Nomadzi: 180p (obowiązkowy Hsien/ Reverend Moira)

Obie strony mogą wystawić po 1 modelu posiadającym zdolność Infiltracja, jeśli model ten posiada TO.

Zadaniem obu stron jest zniszczenie lub zmuszenie sił przeciwnika do jego wycofania się. Jeśli wycofa się pierwsza Pan-Oceania należy rozegrać scenariusz nr 3, jeśli Yu-Jing/Nomadzi należy zagrać ten scenariusz jeszcze raz z tym że zwiększyć należy siły obu stron, do 200p. Jeśli Yu-Jing/Nomadzi przegrają jeszcze raz wówczas kampania się kończy, jeśli wygra należy zagrać scenariusz nr 3

## Faza 3 Szturm na mostek

*... próbowałem, ale jest ich zbyt wielu - wydyszał Brix.*

*- Dobra, zajmij pozycje za tamtym pulpitem i wal w każdego, kto będzie chciał wejść na mostek... - Jhanadra kucnęła koło fizylera i przeładowała multirifle. - Ach, i wiesz co Brix? Strasznie kochana z ciebie łajza tylko że teraz to już bez znaczenia. I wiesz co? Teraz żałuję że nie powiedziałam ci nigdy jaką zawsze miałam na ciebie chłopcę... Żegnaj... - Brix popatrzył zdumiony na Jhanadre, wyciągnął rękę by dotknąć jej policzka... Niezdążył. W otworze wjazdu zamajaczyły cienie tych skurwieli. I rozpętało się piekło.*

Pan-Oceania 150p (obowiązkowy Knight Hospitaler)

Yu-Jing 200p

Obie strony mogą wystawić po 1 modelu posiadającym zdolność Infiltracja, jeśli model ten posiada TO.

Pan-Oceania powinna zaczynać w dobrze ufortyfikowanym, dużym pomieszczeniu, na końcu, którego znajduje się VC-TRA, czyli super nowoczesny komputer artyleryjski. Można go zdobyć w następujący sposób:

Wyrwać go ze ściany (rzut, na ph -3) kosztuje to jeden pełny rozkaz. Model niosący komputer ma karę – 1”do każdej wartości ruchu. Jeżeli Yu-Jing zmasakruje siły Pan-Oceani bądź wyniesie komputer z planszy wygrywa kampanię. Jeżeli Yu-Jing przegra jest zmuszony do wycofania się z pokładu fregaty, ponieważ nie posiada już wystarczających sił do kontynuowania ataku.

Mam nadzieje ze ktoś to rozegra... ;]

Dorian aka NairoD

(poprawki i dodanie “pieprzyku” w historyjce - Akhad/Aeth)





**Książki wydawnictwa OSPREY  
w których możecie znaleźć zarówno inspiracje  
jak i po prostu ciekawą lekturę:**

**Dla Haqqislam:**

ELI 58 The Janissaries - David Nicolle  
MAA 255 Armies of the Muslim Conquest - David Nicolle  
ESS 20 The Iran-Iraq War 1980–1988 - Efraim Karsh

**Dla Ariadny:**

WAR 21 Highland Clansman 1689–1746 - Stuart Reid  
ELI 6 French Foreign Legion Paratroops - Martin Windrow  
MAA 32 United States Marine Corps - John Selby  
MAA 29 The Soviet Army - Albert Seaton

**Dla Pan-Oceanii:**

WAR 33 Knight Hospitaller (1) 1100–1306 - David Nicolle  
WAR 41 Knight Hospitaller (2) 1306–1565 - David Nicolle  
ELI 41 Elite Forces of India and Pakistan - Kenneth Conboy

**Dla Yu-Jing:**

ELI 23 The Samurai - Anthony J Bryant  
WAR 70 Japanese Warrior Monks AD 949–1603 - Stephen Turnbull  
MAA 251 Medieval Chinese Armies 1260–1520 - CJ Peers  
WAR 64 Ninja AD 1460–1650 - Stephen Turnbull

**O snajperach:**

ELI 68 The Military Sniper since 1914 - Martin Pegler  
Out of Nowhere: A history of the military sniper - Martin Pegler



\*



## SHE FALL IN LOVE... WITH MULTIRIFLE OCV-2000



### MADE BY CINETICS™ PAN-OCEANIAN QUALITY!



Porównanie rozmiarów TAGów - od lewej: Nomad Intruder Troop, Yu-Jing Guijia, Pan-Oceania Squalo, Ariadna Dog-Face, Nomad Szalamandra, Haqqislam Ghulam Hacker, Haqqislam Maghariba Guard, CA Avatar.

Figurki żołnierzy stoją na podstawkach 2,5 cm, TAGi na 4 cm, Maghariba nie ma dołączonej podstawki.

\* "PO Science" by Akhad - greetings to the Corvus Belli :)

"She fall in love..." by Akhad - użyty tu "zmodyfikowany" portret dziewczyny jest autorstwa Vive\_Le\_Rock z deviantART



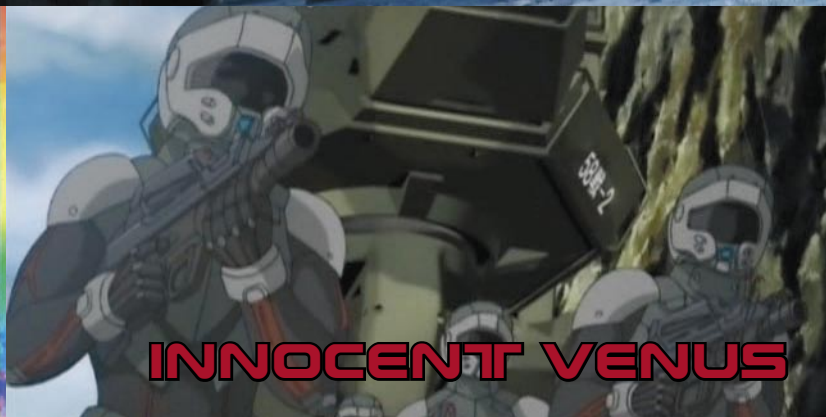
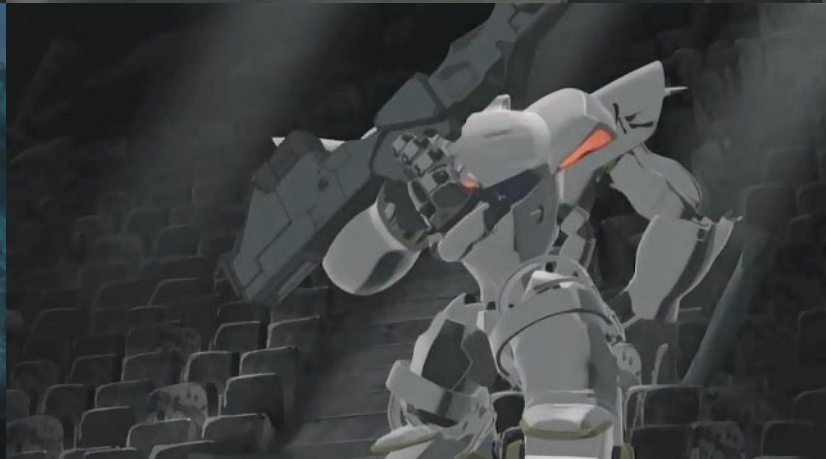
INSPIRACJE



APPLESEED

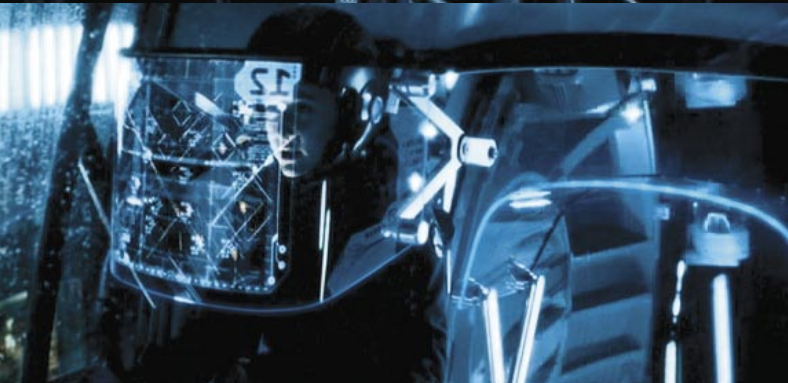






INNOCENT VENUS





# MINORITY REPORT



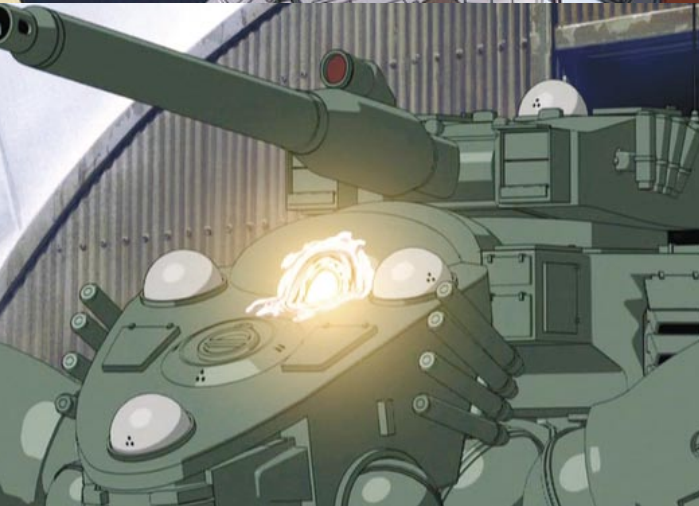
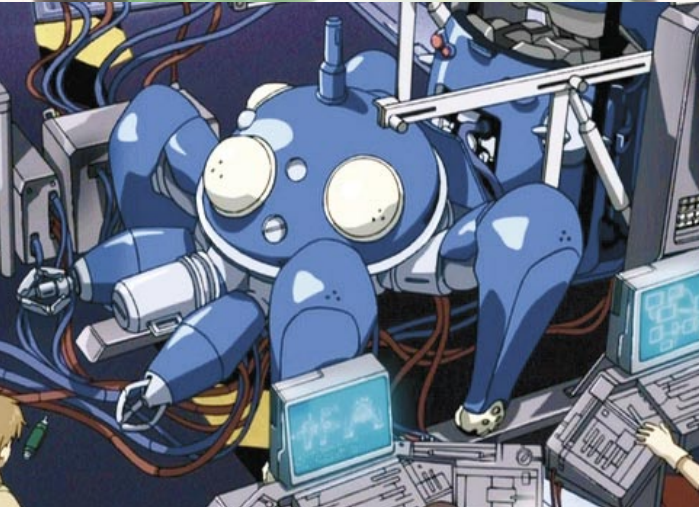
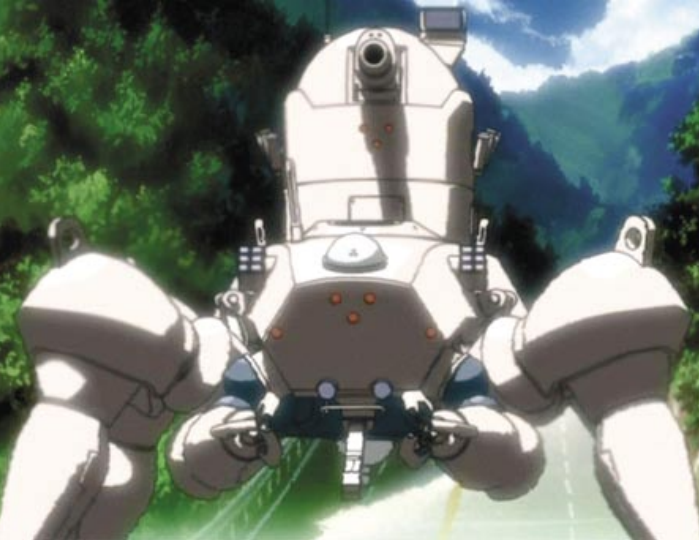
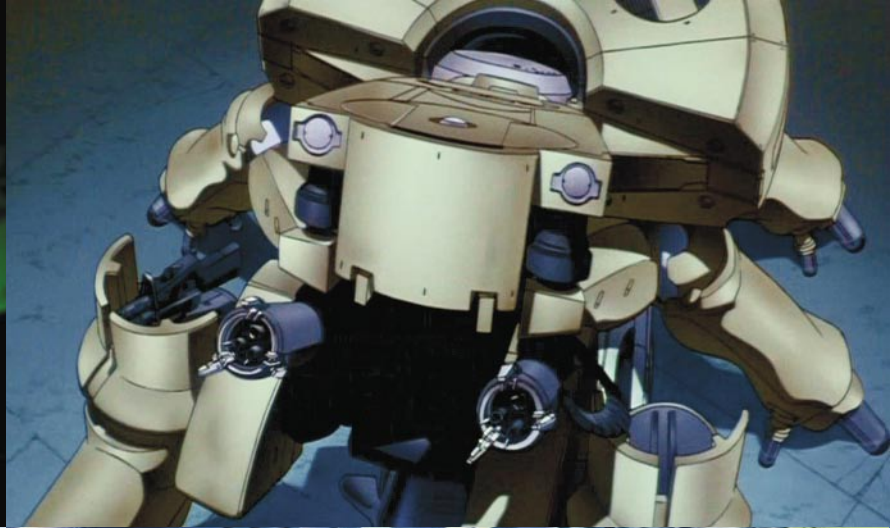






ULTRAVIOLET





GHOST IN THE SHELL ORAZ G.I.T.S. STAND ALONE COMPLEX





# AEON FLUX





Kanadyjczycy



Niemiecki snajper



Le Commando Hubert



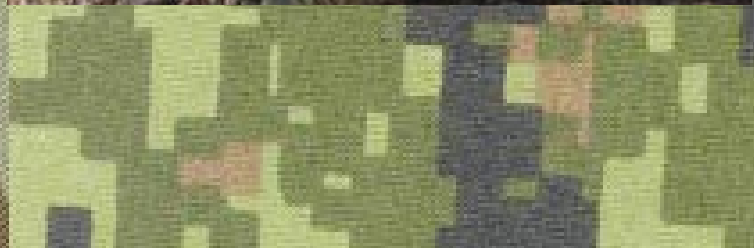
HK G36E



AK 47S



SPETZNAZ  
Commando





**Dziewczyny w mundurach**

**Rosjanka**



**Czeszka**



**Amerykanka**



**A tu już nie dziewczyny - o! pardon - z lewej strony z HK G36E to Amerykanka z wizytą w Bundeswehrze**  
**strzelanie z HK G36E**



**French Foreign Legion**



**SASR**



**Iracka milicja**





Arctic Rangers



Kommando Spezialkräfte (KSK)



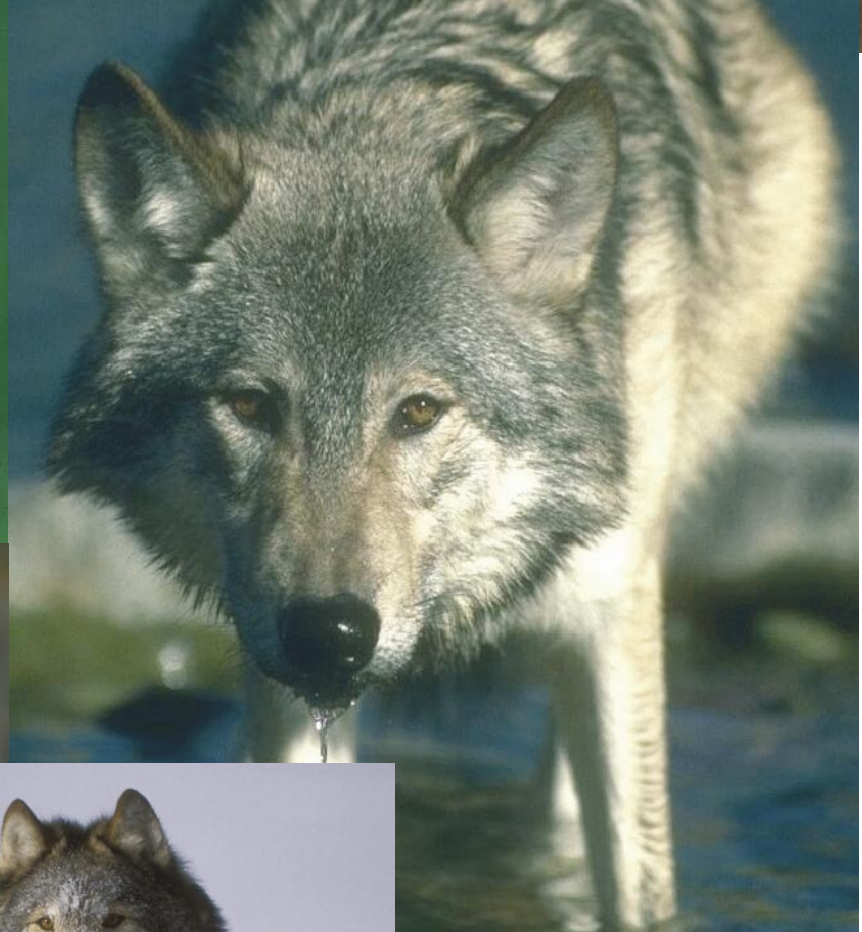
snajper na pozycji



Dragunov SWD









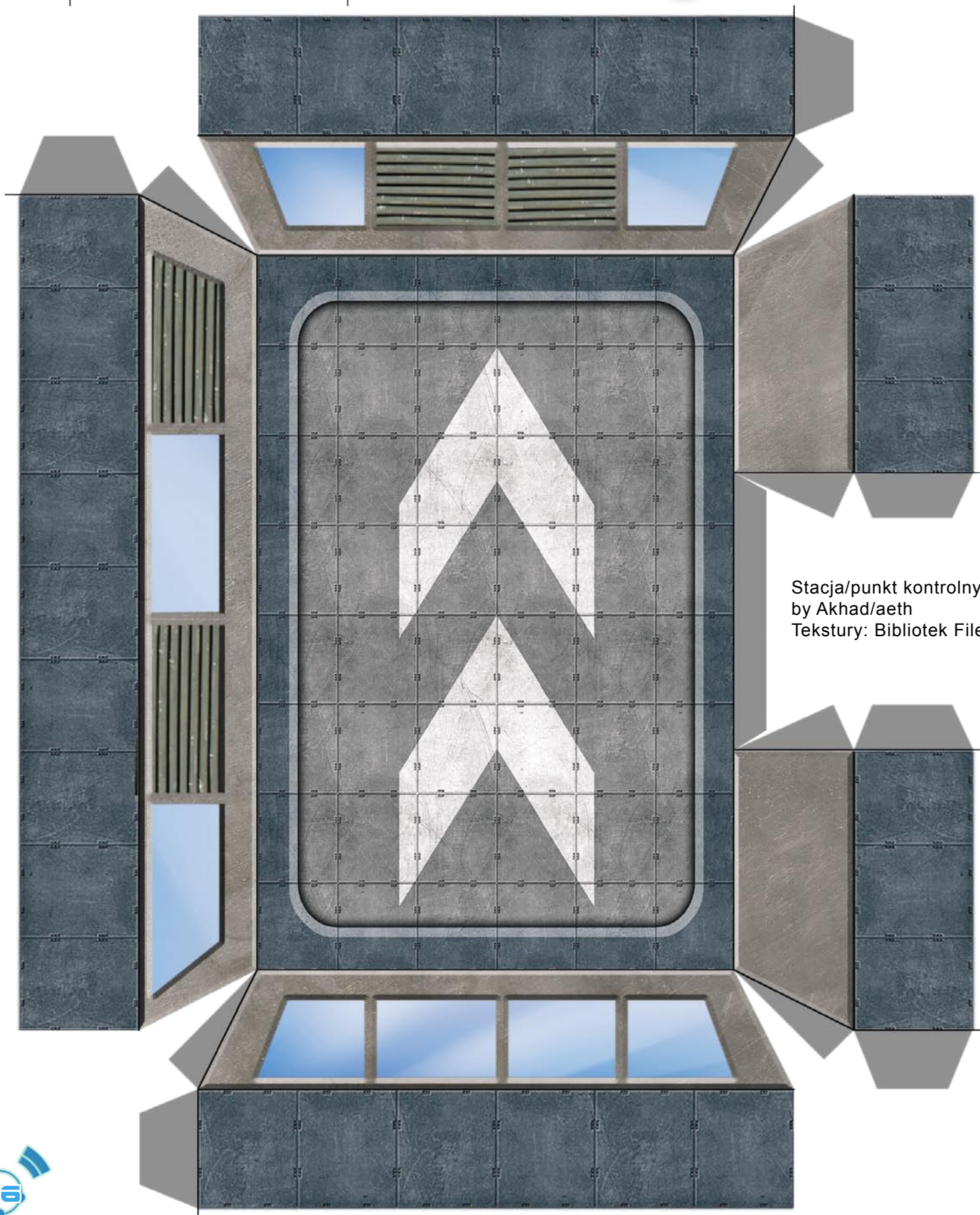
# CONSTRUCTION ZONE

Bunkier  
by Akhad/aeth  
Tekstury: Bibliotek Files

Modele finalne różnią się od tych  
na zdjęciach. Zdjęcia robione były  
"prototypom".



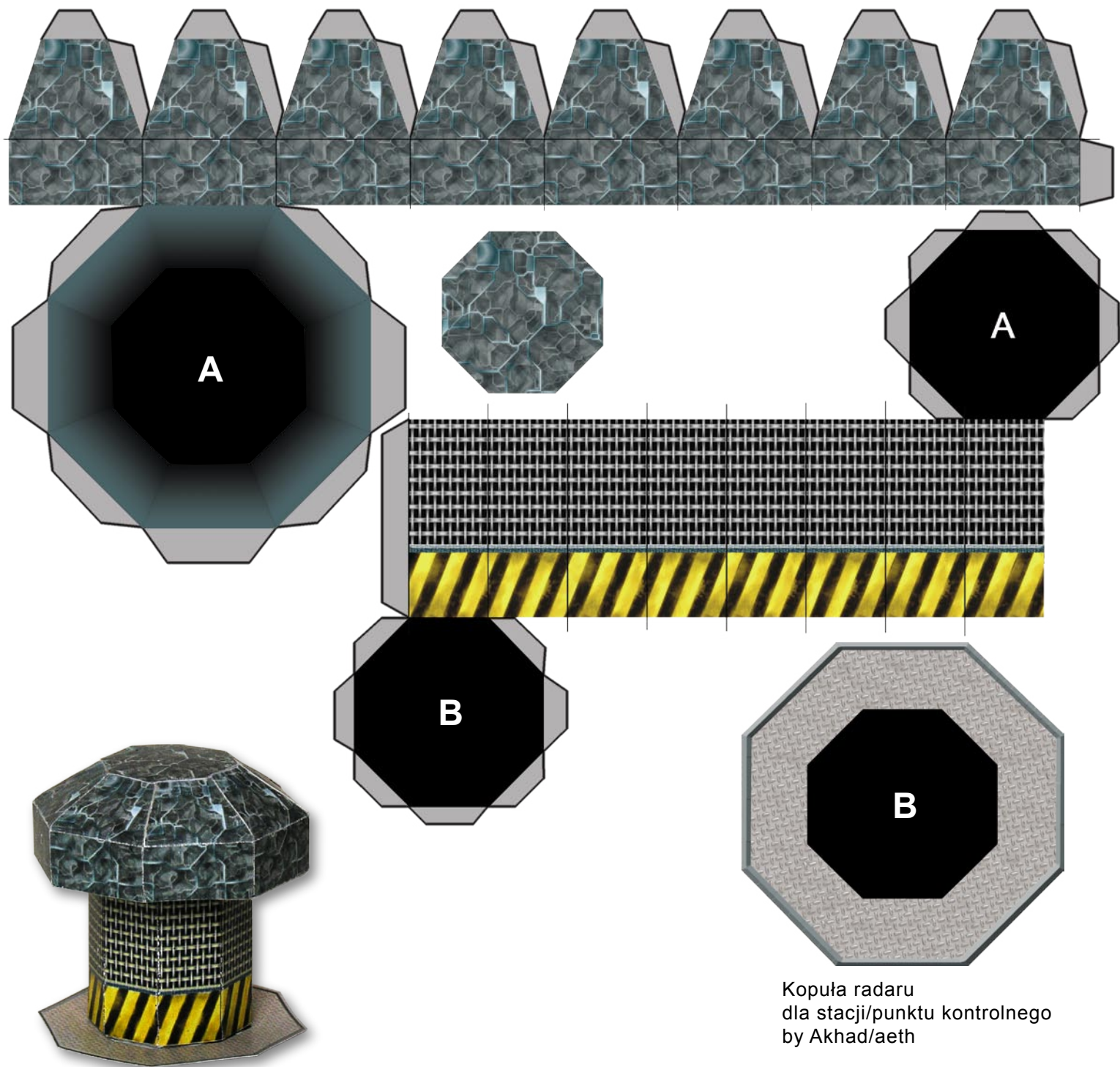




Stacja/punkt kontrolny  
by Akhad/aeth  
Tekstury: Bibliotek Files







Kopuła radaru  
dla stacji/punktu kontrolnego  
by Akhad/aeth

**Ogłaszamy konkurs 'plastyczny' na okładkę numeru drugiego**  
- technika dowolna, jedynie art finalny w formie cyfrowej: jpg, tiff, png, dobrej jakości (min. 150 dpi), o wymiarach A4 (210 x 297 mm).

**Temat: TAG lub TAGi, Mech lub Mechy dowolnej nacji Infinity.**

**Przerysowywanie "na żywca" i plagiaty niedozwolone!**

**Wzorowanie się w miarę rozsądku dozwolone :P**

**Jury w osobie Rednacza (Akhada/Aetha) i POPa/Drake'a wyłoni zwycięzcę, którego praca nie dość że ozdobi okładkę numeru drugiego, to sam zwycięzca otrzyma wybrany przez siebie blister z jedną figurą Infinity. Pozostałe 2 pierwsze miejsca zostaną nagrodzone publikacją na łamach MNN.**

**Termin nadsyłania prac do 30 kwietnia 2007,  
na adres: drune@vp.pl**

**W następnym numerze m.in.:  
nasza wersja kartonowego LUZIGE, scenariusze, kampanie, raporty z walki...**