

GAMING - MODELLING - PAINTING

MAYA NETWORK NEWS

Nr 2 - kwiecień / maj 2007

INFINITY
and Sci-Fi games
fanzine

... UNIT TAG S 13 REPORT...
... STABILIZE ...
... UNIT ON POSITION...
... MODE TAKE: OVERWATCH...
... SCAN
... SCAN
... ENEMY UNKNOWN IN PERIMETER ...
... REPEAT ... ENEMY CLASS UNKNOWN ...
... ENEMY UNITS ON 50 ...
... 30 ... 20 ...
... ACTION TAKE ... OPENING FIRE...

Silent death
str 12



Knights Hospitaller
str 22



Joan of Arc
str 24





Oto numer 2 Maya Network News. W tym numerze nie ma już prezentacji armii. Jak na razie wyczerpaliśmy ten temat. Choć wedle różnych plotek, w jakiejś nieokreślonej przyszłości, przyjdzie być może przedstawić siły zbrojne organizacji O-12. A troszkę szybciej także postacie najemników Ludzkiej Sfery. Ale to co będzie to będzie a w tej chwili prezentuję szczegółowo jedynie recenzje najnowszych figur. Cóż jeszcze? Trochę militariów... Stwierdziłem że przydałoby się trochę opowiedzieć o prawdziwej historii Rycerzy Szpitalników jak też o Joannie z Arc choćby w skrócie. Może zainteresuje to Was na równi z kwestiami ARO czy Multispectral Visor L2. Co do tych ostatnich - raport Bolentza o różnicy zdań pomiędzy Nomadami a Ariadną. Oczywiście w Hardware Service znalazły się nasze małe, pokolorowane lub jeszcze surowo metaliczne ludki :P...

Zacząłem zastanawiać się nad rozszerzeniem tematyki poruszanej w MNN. Aby nie tylko i wyłącznie Infinity ale też inne mniej znane, że tak powiem, systemy bitewne osadzone w klimatach Sci-Fi/Cyberpunk. Oczywiście ItG pozostałoby głównym, podstawowym tematem. W końcu nazwa zobowiązuje! Inne systemy chciałbym przedstawiać raczej tylko jako porównanie, co tu ukrywać, świadczące na korzyść Infinity the Game.

Jest parę systemów praktycznie nieznanych w Polsce, takich jak Rezolution, Cryomek a oferujących całkiem ładne figury. I tu stawiam pytanie - co Wy na to? Jesteście zainteresowani?

Na próbę zamieszczę w tym numerze krótkie opisy takich dwóch systemów - co nieco znanego u nas Urban War i wspomnianego powyżej Rezolution, oraz recenzje figur do UW i zestawu terenów nominalnie przypisanych tej grze.

Tak prawie na koniec wstępniaczka... Na eng-forum Infinity wynikła dyskusja na temat dostępnych w tej chwili e-zine'ów. Zwróciło moją uwagę pewne stwierdzenie - mniej więcej w tym sensie, aby e-ziny nie stały się czymś na kształt katalogów danej firmy. Polemizowałbym z tym, bądź co bądź,

zarzutem. Trudno uniknąć takiej formy przedstawiania, jeśli chce się w dobrej wierze zaprezentować figury, produkty czy to Corvus Belli czy też jakiegokolwiek innej firmy. W końcu my sami sobie tych figur nie odlewamy, nie mamy wtryskarek aby sprokurować sobie "fabryczną" wypraskę z "terenem". Aby grać, malować figury musimy je sobie kupić. Aby wybrać i kupić, musimy wiedzieć jak wyglądają i czy nam się spodobać. My nie reklamujemy danych firm bo nam ktoś za to płaci. Zamieszczamy informacje o tym co nam się podoba, co my polecamy i jak można oraz gdzie ewentualnie to zdobyć, z własnej woli, nieodpłatnie, wierząc że przyda się to też zainteresowanym fanom. Takim jak my. To wszystko. Jeśli jednak w przyszłości MNN zyska popularność taką jak chociażby Fictional Reality (ha, ha - marzenie...) i zdarzy się że otrzymamy do recenzji, reklamy "za darmo" (w tej chwili wszystko co recenzujemy i przedstawiamy, kupujemy sobie sami) jakieś produkty, oczywiście to uczynimy. Tak obiektywnie jak tylko będziemy umieli.

W tym numerze nie będzie Construction Zone. Niestety nie zdążyłem, nie zdołałem na czas skończyć projekt Luzige. Model ten przedstawię niebawem w osobnym dokumencie pdf.

Akhad/Aeth

SPIS TREŚCI:

str 2: Wstępniaczek

str 3: News - wieści i propaganda z Maya Network

str 5: Hardware Service - recenzje figur i zestawów modelarskich

str 8: Hardware Service - warsztat: Akhad/Aeth, POP/Drake

str 11: Hardware Service - galeria: Knight Hospitaller by Akhad/Aeth

str 12: CICHĄ ŚMIERĆ - Zabójcy w Infinity the Game by POP/Drake

str 15: Meetings - konwenty, turnieje, relacje i fotorelacje - Dragon 2007/Lublin

str 19: Battle Logs - Ariadna versus Nomads - raport bitewny Bolentza

str 20: Inspiracje - Luzige, Ariadna medium/heavy infantry, Szpitalnicy, Joan of Arc...

str 26: In other space, far, far away... - Rezolution i Urban War vs. Infinity

Niestety nie otrzymałem żadnych prac na konkurs dotyczący okładki MNN. Dlatego też znów zamieściłem swój arcik. Być może kiedyś znów ogłoszę jakiś konkurs, jednak niezbyt szybko. A/A

MAYA NETWORK NEWS TEAM:

Artykuły, teksty, zdjęcia, figury: POP/Drake (P/D), Przemo, Bolentz, Zim, Akhad/Aeth (A/A)

Tłumaczenia z angielskiego: Bolentz, Akhad/Aeth (A/A)

Redakcja, skład, obróbka graficzna i layout: Akhad/Aeth (A/A)

Gościnnie: Bors, Eljot, Vazhyl, NairoD...

Cover art: Overwatch by Akhad/Aeth (collage)

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**, GG: **7873569**, POP/Drake: **tpopowski@wp.pl**
oraz na stronie: **http://www.akhadsite.fxssystem.pl**

Akhad/Aeth



POP/Drake



Przemo



ZIM



Bolentz



http://www.akhadsite.fxssystem.pl



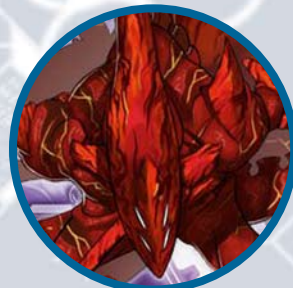


Combined Army, The Hungries - Gaki (280606-0079)

Na pierwszy ogień coś do mojej aktualnej armii - The Hungries 'Gakis'. Prawdę mówiąc nieco obawiałem się wyglądu tych modeli, szkice koncepcyjne a podręcznika nie napawały mnie szczególnie pozytywnie. Jednakże po raz kolejny zostałem bardzo pozytywnie zaskoczony. Modele są naprawdę świetne. Z lekkim sercem wydam na nie pieniądze.

Zarówno ich przydatność bojowa jak i modele idą w parze i na pewno będą powodować zazdrość wśród graczy innych armii! Jedyne co uważam za minus, to że tylko dwa modele dostajemy. Liczyłem na box z trzema albo czterema modelami.

Ale być może będzie możliwość dowolnego złożenia bez konieczności ingerencji w samą rzeźbę. ZIM



To właśnie te stworzonka odgrywają główną rolę w przedstawionym w tym numerze scenariuszu Głodna ciemność. A/A



Nomads, Spektr Sniper (280515-0080)

Tym razem coś dla zdecydowanie najpopularniejszej armii - Nomads. Kolejny po Zero skirmisher, tyle że tym razem ma na wyposażeniu kamuflaż termo-optyczny. Zdecydowanie bardziej groźny model, jednakże bardziej podoba mi się model Zero. Nie mogę powiedzieć, żeby ta figurka była zła, brzydka, etc. Po prostu czuję, że jestem zmęczony kolejnym modelem w tej armii z identycznym

malowaniem. Ale rzeźbiarz który popełnił ten model zasługuje na pochwałę... ZIM



I tu chyba tkwi problem - tzn w malowaniu. Angel Giraldez jest świetny jednak w CB przydałby się już drugi malarz. A/A



Yu-Jing, Daofei w/HMG (280317-0082)

Kolejna ciężka piechota dla armii Yu Jing oraz kolejny rewelacyjny model. Nie znaleźmy wcześniej żadnej koncepcji, którą by się kierowali rzeźbiarze, tym samym jest to kompletnie nowy model. Jednakże biję pokłony dla artyzmu rzeźbiarskiego. Figurka ta jest wprost fenomenalna. I niech mi ktoś teraz powie, że modele do Infinity są NUDNE! ZIM

A mnie ta figura się nie podoba. To moje subiektywne odczucie, zwłaszcza że akurat Yu-Jing nie darzę sympatią. Niektóre jednostki YJ (Hac-Tao, Invincibles, Female Ninja i ta) wydają mi się wszystkie takie same, jakby poskładane z tych samych klocków. Jak zauważył Vazhyl - ten warkocz to jakaś pomyłka - też się tak zastanawiam, co jakby jakiś TAG chwycił za ten warkoczek i zrobił zamach :P? Ale tak jak mówiłem - to moja subiektywna antypatia :P. A/A



Haqqislam, Najjarun Engineer (280414-0081)

Na koniec zostawiam najsłabszy, moim zdaniem, model. Figurka nie jest fatalna, tylko ta przyduża głowa dziwacznie komponuje się z resztą korpusu. Szczęście nieszczęściu, że ten model nie jest jakoś specjalnie koniecznym elementem rozpisek Haqqislam, także nie jest to obowiązkowy zakup - no chyba, że ktoś pragnie używać TAGa Maghariba bądź coś wysadzić w powietrze ładunkami wybuchowymi, to musi po niego sięgnąć. ZIM

W/g mnie ZIM nieco przesadził - głowa nie jest za duża, trudno aby w potężnym hełmofonie (?) była mniejsza. Skrzynia z narzędziami (albo ładunkami wybuchowymi) oraz holograficzny panel ze schematem Maghariby dodają tej figurze "smaczku". A/A

Nowości z 18.04.2007:

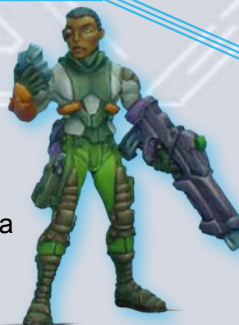
Combined Army, W.C.D. Jump Operators "Iskallers" (280607-0085)

CB w miarę konsekwentnie powiększa szeregi Combined Army. Po całkiem udanych Gakis przyszedł czas na wagę ciężką. Naprawdę ciężką. Ha! I nie dość że to coś w rodzaju superciężkiej piechoty to to jeszcze lata! Pierwsza figura żołdaka pochodzącego z Konkordat Exrah. Obawiałem się patrząc na ilustrację w rulebooku że Iskallersi będą wyrzeźbieni jako przysadziste baryłki, jakieś ociężałe żuki a nie będą odwzorowywać elitarnych, ambitnych, zimnokrwistych rzeźników. Na szczęście się myliłem. Warte uwagi jest jeszcze to że skrzydła figury wykonane są z półprzezroczystej masy akrylowej - cóż, CB zaczyna nas naprawdę rozpieszczać - najpierw panele hackerów z zadrukowanej folii, teraz to... Zastanawiam się co jeszcze Hiszpanie mogą nam zaproponować, jaką to niespodziankę trzymają w zanadru :D. A/A



Yu-Jing, Doctor (Zhanshi Yisheng) (280318-0086)

Medyk Yu-Jing. I właściwie to by wystarczyło do opisu tej figury. Nic specjalnego, mimo że figurka poprawna pod względem proporcji, czysto wyrzeźbiona, szczegółowa - to tak jak stwierdził ZIM - jest "płaska". Nawet nie da się porównać ją z Trauma-Doc Pan-Oceanii, bo tamta figura jest pełna dramatu a ten doktorek po prostu jest jak trzecioplanowy statysta - "płaski", "pusty", bez pomysłu. Nie da się opowiedzieć o nim żadnej historii... Ale tak jak już wcześniej mówiłem - jestem subiektywny i nie lubię Yu-Jing]:-> A/A



Ariadna, 13eme MOBLOTS (280116-0084)

Francuska ciężka piechota, kolejny po spadochroniarzach żołnierz z FrancoAriadnian Republic of Merovingia. Pełna nazwa tej jednostki brzmi Treizieme de Moblots, przyjęta ku czci francuskich żołnierzy mobilnych z wojny Francusko-Pruskiej. Są merovingiańskim odpowiednikiem kozackich Weteranów Rodiny. Bardzo ciekawa figura, poprawiająca wizerunek Ariadny po delikatnie mówiąc nieudanych Kozakach Liniowych i koszarnej Uxii. Ta figura ma pomysł, widać w niej życie! Żołnierz uchyłony został w momencie zmiany magazynka, lekko ugięte kolana, być może stoi skryty tuż za rogiem budynku lub za drzewem, czuć jednak napięcie, mimo że nie widać twarzy można domyślać się rzucanych spod hełmu spojrzeń, pełnej koncentracji... Bardzo dobra figura, bez wątpienia jedna z najlepszych zaprezentowanych przez Corvus Belli. A/A



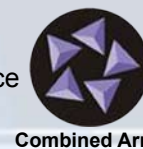
Haqqislam, Kum Motorized Troops 2 (280415-0083)

Drugi box kirgizskich jeźdźców. Czyli razem mamy już czterech watażków na monobike'ach. Właściwie czworo... Kiedy w końcu do drużyny dołączy Izzat Beg będzie to całkiem wściekła ekhem... efektowna motocyklowa banda]:-> Kumi to świetne figury, dodają kolorytu i naprawdę wyróżniają armię Haqqislam. Tylko pozostaje pytanie, zadawane nie tylko przeze mnie - jak to jeździ!? A/A



PROPAGANDA

- Taka ciekawostka - logo Combined Army szalenie przypomina (hmm..?) logo trustu linii lotniczych Star Alliance, w którym zrzeszony jest także polski LOT. Można by snuć różne przypuszczenia, ocierające się o teorię spisku ;>... No cóż, Obcy są wśród nas :P.



Combined Army

STAR ALLIANCE

- W JAMIE w ciągu najbliższych tygodni wiele nowości. Duzo więcej stuffu z Urban War. Poza tym stała obniżka cen na ItG, połączona z rabatami i konkursami dla stałych klientów. Jak zdradził mi Vazhyl, fani ItG mogą spodziewać się wielu niespodzianek - m.in. gadzety reklamowe Corvus Belli i Infinity - czyli mnóstwo dobroci i wszystkie dla Was :D A/A

Sklep internetowy JAMA - www.jotte.istore.pl



- Na polskim rynku pojawił się nowy dystrybutor Infinity (poza tym AT-43 i Konfrontacja/Cadwallon). Co ważne nie jest to tylko sklep internetowy ale również portal i forum. Na forum spotkacie wielu ludzi znanych z niezapomnianego forum Mythos. A/A

Sklep internetowy Mgła - www.mgla.pl



Pan-Oceania, "Trauma-Doc" (280215-0078)

Kolejne "must have" - tylko że dla prawdziwych fanów Pan-Oceanii. Żeńska wersja wojskowego lekarza, w nadzwyczaj ekspresyjnej, oryginalnej pozie - klęcząca albo też raczej w przykłąku, z wyciągniętym prawym ramieniem, w lewej dłoni trzymająca jakieś medyczne urządzenie, prawdopodobnie swego rodzaju injektor - strzykawkę pistoletową (konkretnie - GadwaTec Tayyeb Mrk.3, produkowany przez Haqqislam). Twarz wykrzywiona, z szeroko otwartymi ustami, jakby w krzyku - "Transport! Transport! Medivac!"...

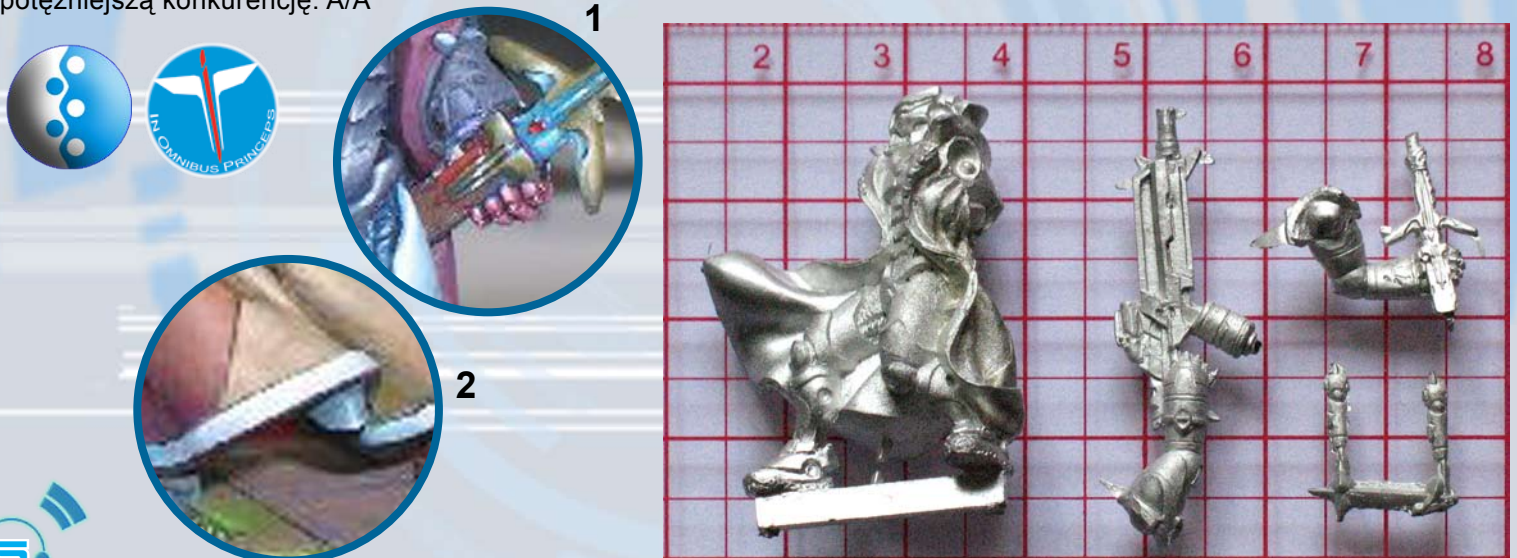
Figura składa się z czterech części - głównego korpusu oraz trzech bardzo drobnych elementów: maleńkiej antenki mocowanej przy bierze/uchu medyczki - prawdopodobnie część systemu łączności, rozczapierzonej prawej dłoni, lewego przedramienia z urządzeniem iniekcyjnym. Na figurze nie ma praktycznie żadnych nadlewów a linii podziału formy doszukać się jest naprawdę bardzo trudno... Jeśli poświęcimy tylko trochę czasu na delikatne odcięcie drobnych elementów od ramki, parę symbolicznych wręcz dotknięć nożykiem figury i czysty, precyzyjny montaż możemy spokojnie podkładać i malować. Może tylko warto jest więcej czasu spędzić na obmyślenie i wykonanie ciekawej podstawki - doprawdy szkoda naszą panią doktor sadzać na jakiejś wulgarnej posypce... A/A



Pan-Oceania, Aquila Guard (280214-0069)

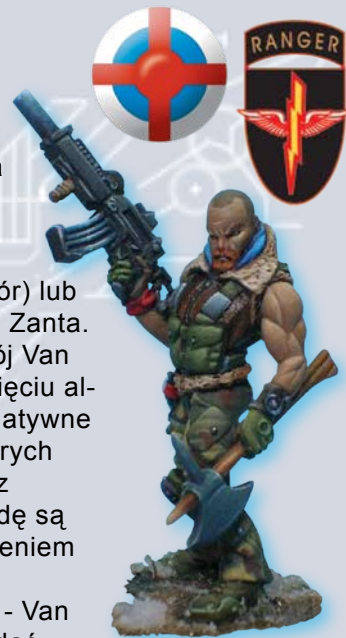
W porównaniu z panią Trauma-Doc, pan oficer elitarniej Gwardii Aquilońskiej jest doprawdy potężnym facetem. Cóż - ciężki pancerz, bardzo podobny do pancerzy żołnierzy ORC i Rycerzy Szpitalników a do tego z narzuconym, klimatycznym płaszczem czyni swoje... Figura składa się z pięciu części: korpusu głównego, dwóch ramion - prawego z HMG i lewego z urządzeniem określonym jako Shock CCW - prawdopodobnie jest to jakaś wysoce zaawansowana broń energetyczna do walki wręcz. Po naprawdę uważnym zbadaniu tego czegoś okazuje się, że to rękojeść miecza, uchwyconego dłonią Aquilończyka tuż pod jelcem (1) - końcówka ostrza/pochwy wyziera z lewej strony, patrząc od pleców, spod poły płaszcza (2). Natomiast sama górna część pochwy, w którą należy zapewne wkleić dolną część rękojeści, poniżej dłoni, znajduje się przy lewym udzie Gwardzisty, z przodu, przysłonięta nieco połą płaszcza. Ostatnie dwie części to delikatne anteny montowane na hełmie, znane chociażby z figury ORC Troopers.

Warto jest pokombinować nad możliwymi sposobami montażu figury - tak, aby spersonalizować sobie Gwardzistę we własny, oryginalny sposób, mimo narzuconej w sumie, choć dramatycznej pozy. Sam montaż też zajmie nam trochę więcej czasu - mimo że figura ta jest też niedawną nowością to już w porównaniu z Trauma-Doc właśnie na Aquila Guard już zaczynają być widoczne "mold lines" - linie podziału formy i drobne nadlewki. Corvus Belli powinno chyba zainwestować trochę więcej w jakość samych form - coś szybko im te formy się "starzeją"... Ale to tylko takie moje czeplanie się "wrednego oczka" :P - figura tak czy owak jest o niebo lepiej wykonana niż wiele najnowszych nowości, prezentowanych przez potężniejszą konkurencję. A/A



Ariadna, Capt. Roger Van Zant, 6th Airborne Ranger Reg. "Oklahoma" (280115-0075)

Dla tej figury, właściwie dla tej postaci zdecydowałem się aby Ariadna była moją drugą frakcją/armią w Infinity. I w niecałe 3 tygodnie od pojawienia się figury Van Zanta - trzymam ją już teraz w dłoni. Przyznaję z nieukrywaną satysfakcją - nie popełniłem błędu! Figura jest wyrzeźbiona rewelacyjnie, jest prawie dokładnym portretem znanego z "Reign of Fire" Rogera Van Zanta. Nie tylko jednak wysoka jakość tej miniatURY czyni ją wartą posiadania - także to, że składa się z pięciu części, w skład których wchodzi główny korpus bez ramion oraz cztery różne, alternatywne wersje rąk - dwie lewe i dwie prawe. Prawe ramię może trzymać AP Rifle lub plecak zarzucony niedbale na plecy, lewe natomiast może dzierżyć CC Weapon (topór) lub cygaro :P . Mamy więc szansę zrobić naprawdę unikalną, jedyną w swoim rodzaju wersję Van Zanta. Tylko wybór jest trudny, naprawdę trudny... Ja sam wybrałem wszystko - czyli w lewej ręce mój Van Zant trzyma karabin, w prawej cygaro, na plecach przerzuciłem mu plecak (po uprzednim usunięciu alternatywnego ramienia) a do plecaka przymocowałem topór (tu też delikatnie usunąłem alternatywne lewe ramię). Oczywiście musiałem trochę polepić green stuffem - szelki plecaka, szlufki w których przywiązany jest topór (szczegóły na str 9). Muszę przyznać, że sposób, w jaki Angel Giraldez pomalował "oficjalnego" Van Zanta nieco "psuje" harmonię/proporcje figurki, które tak naprawdę są bardzo dobre i rzeczywiste - "gruby kark" do którego parę osób miało zastrzeżenia jest zgrubieniem potężnego kołnierza z kożuszką i obwiązanej wokół szyi chusty a nie wpadką rzeźbiarza... W porównaniu z nieszczęsną Uxią, która faktycznie jest jedną z najbrzydszych figur w Infinity - Van Zant jest "must have" dla każdego zwolennika Ariadny, jak też dla modelarza chcącego posiadać ciekawą i oryginalną figurę. A/A



URBAN WAR



Viridian Snipers 13103 (blister), Urban War/Metropolis/VOID 1.1, prod. Urban Mammoth

Jestem figurkowym maniakiem, co tu ukrywać. Mam w szufladach i szufladkach, na półkach i półeczkach ładnych kilkanaście kilogramów metalowych ludków. Tylko czasu brak na malowanie... Jako że Viridianie podobali mi się już od dłuższego czasu, to gdy tylko w JAMIE pojawił się (na próbę... :P) blister ze snajperami tej armii od razu ich sobie zamówiłem.

To moje pierwsze figury z tego uniwersum i z tej firmy. I muszę przyznać że są całkiem trafionym zakupem.

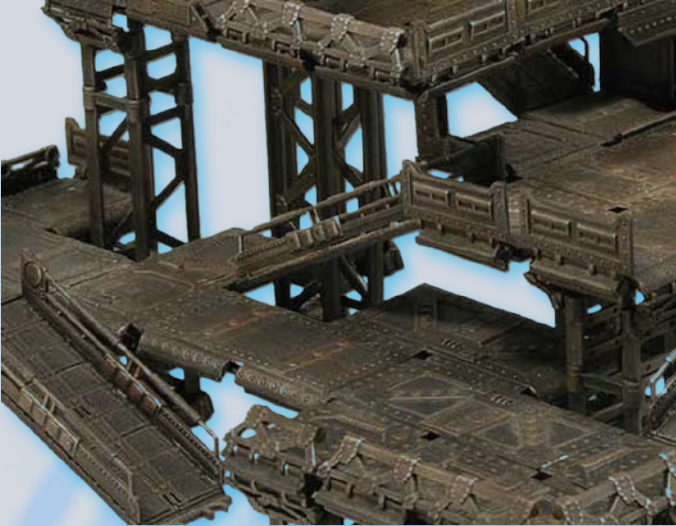
Mimo to jednak porównując ich np. z Croc Man Sniper Pan-Oceanii czy też ze Scouts Ariadny, viridiańscy strzelcy wyborowi są o wiele masywniejsi i o wiele mniej szczegółowi. Biorąc pod uwagę ich gabaryty i oceniając ich z zachowaniem proporcji, bardziej odpowiadają skali około 40 a nie 28 mm. Metal z którego są wykonani bardziej przypomina stary metal GW czy też Target Games - jest bardziej "elastyczny", bardziej miękki niż metal z którego odlewane są figury Corvus Belli. Może dlatego, że zakupione przeze mnie figury wyprodukowane zostały w 2004 roku, co oznajmia wytłoczenie na "listku" pod figurką. Dzięki temu że nie posiadają aż tak wielu delikatnych detali jak modele "z kontynentu" oraz dzięki plastycznemu materiałowi, nadlewki i moldlines - "szwy" z formy są bardzo łatwe do usunięcia i oczyszczenia. Obydwaj strzelcy ukazani są w pozycji klęczącej, niemal szczelnie okryci obszernymi pelerynami, twarze osłonięte są nieludzko wyglądającymi maskami, z szeregiem wizjerów, podobnych do tej jaką nosił bohater Splinter Cell. Karabiny - potężne, paskudne giwery z dwójnogami, przypominają i odpowiadają w rzeczywistości Urban War wielkokalibrowym karabinom snajperskim kalibru .50 cala, takim jak np. Barrett Model 95M. Dołączone podstawki są standardu, jak to sobie określę - "amerykańskiego", znanego np. z WarMachine.

Podsumowując - modele ładne choć proste, dające wiele możliwości wykazania się umiejętnościami malarskimi. Mogą też posłużyć jako proxy w armiach Infinity, takich jak choćby Ariadna. A/A



Snajperzy viridiańscy versus snajper Pan-Oceanii (Croc Man)

Zamówiłem sobie jeden Small Set (1) w JAMIE, z ciekawości, jak to też te zestawy faktycznie wyglądają. Konkretnie 'Platformer construction set', nominalnie przeznaczony dla Urban War. Hmm, taki small to on wcale nie jest ;>. W środku pudła znajduje się 5 wyprasek z całą masą części: ścianek/podłóg, kratownic, łączników, narożników, relingów... No i rzecz jasna instrukcja jak to do kupy złożyć. Zaproponowany sposób montażu nie ogranicza nas - możemy prawie dowolnie zbudować swoje własne "platformy" - jedną dużą lub dwie, trzy mniejsze. Model został zaprojektowany tak że w montażu nie musimy stosować kleju, wszystko możemy poskładać na "styk", "wcisk". Jest to przydatne gdy z naszą makietą często się będziemy przenosić, na przykład na konwenty. Mimo to niektóre elementy warto skleić na stałe, zwłaszcza te najdrobniejsze - zwłaszcza narożniki, łączniki. Chyba najlepszym sposobem byłoby właśnie na stałe skleić pewne moduły/sekcje aby składać z nich już na miejscu gotową makietę. Elementów jest naprawdę dużo i mogą nam też posłużyć chociażby jako składowe jakichś dużych, własnych projektów czy też jako bitsy do upiększenia podstawek. Materiał z jakiego są wypraski to jasno szary polistyren, taki z jakiego chociażby wtryskiwane są "plastiki" GW. Przy czym, mimo że UM jest firmą angielską niech was nie zaskoczy napisik na pudełku - "Made in Russia". Z punktu widzenia prawnego Urban Mammoth jest w tym przypadku tylko dystrybutorem rosyjskiej firmy Technolog. Same elementy wymagają, jeśli jesteśmy "perfekcjonistami", sporo pracy z nożykiem i drobnym papierem ściernym, choć nie twierdzą wcale że są źle "wtrysnięte" - jakość taka, hmm, jak z Forge World. Biorąc jednak pod uwagę cenę, naprawdę dobrą - mały zestaw ok. 35 pln, duży około 65 pln, to zestawy z UM są o wiele korzystniejsze niż jakiegokolwiek tego typu z Forge World. Na ile dobrze się w tej chwili orientuję, na rynku są dwa zestawy "Small set" (1, 3), dwa "Large" (4) oraz zestaw "Biotoxin Plant/Chemical Plant" (2) z całą poplataną instalacją rur i zbiorników - na pierwszy rzut oka koszar modlarza mającego to złożyć :P. Zestawy nie zawierają jak uprzejmie informuje nas producent w instrukcji - ani kleju, ani nożyka, natomiast całość wymaga (jeśli chcemy aby były tak ładne jak na zdjęciu na pudełku) pomalowania. Najprościej i myślę całkiem efektownie można to zrobić sprejując całość po choćby częściowym złożeniu, czarnym podkładem, następnie "przebruszczać" kilkoma odcieniami szarego a w celu uzyskania efektu rdzy użyć trzeba brązu, na koniec wszystko lekko rozjaśnić jakimś piaszkowym i voila! A/A



Przykładowe możliwości montażu elementów. Zdjęcia pochodzą z czasopisma Urban Mammoth "URBAN WAR. Evolve or die". Jest dostępny darmowo w formie pdf na stronie www.urbanmammoth.com



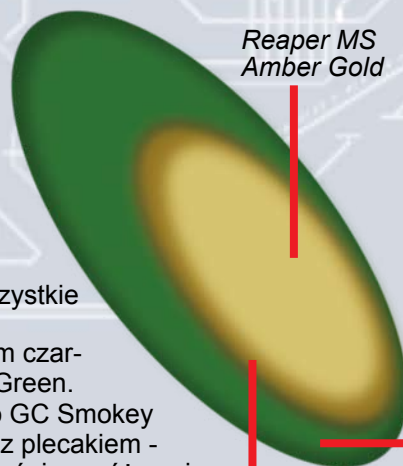
Pan-Oceania / Ariadna by Akhad/Aeth



Zacząłem zbierać drugą armię. Tak, i jest to mimo wszelkich wszcześniejszych zapewnień jednak Ariadna. Co do Pan-Oceanii to nie mam co zbierać bo na chwilę obecną posiadam wszystkie figury wydane dla PO i jedyne co mi pozostało w tej kwestii to ją w końcu pomalować :P. Ech to maniactwo... Ale wracając do Ariadny - pierwsze na paletę poszły u mnie Scout i Veteran Kazak ze Starter Box'a. Przy Scoucie zastanawiałem się nad wykonaniem **ghillie suit** - maskującego przebrania, pełnego szmatek i innych śmieci :P. Jednak zrezygnowałem z tego - w tej skali jest to trudne do wykonania a zepsuć figurę za to bardzo łatwo. Pozostałem przy klasycznej wersji - jedynie z kamuflażem. Przybliżony jego wzór macie obok. Wszystkie

barwy podstawowe w miarę możliwości są cieniowane. Podkładałem białym, następnie "przełoszowałem" mocno rozcieńczonym czarnym. Kolory podstawowe zacząłem od Vallejo MC Dark Green i GW Snot Green. Przełoszowałem tak samo czarnym i zacząłem cieniować (czarny + Vallejo GC Smokey Ink) i "wrzucać" plamy kamuflażu. Ładownice, paski itp. drobiazgi włącznie z plecakiem - Snot Green i czarny, rozjaśniałem GW Rotting Flash. Karabin - czarny rozjaśniany różnymi szarymi, wizjer celownika - błękitny + tzw Clear Humbrola. Buty - brązy (Vallejo MC USA Tan-Earth / GW Vermin Brown) + czarny. Podstawka wylepiona green stuffem - bura mies-

zanka brązów, szarych i czarnego + static grass. Zaznaczam że przedstawiony na zdjęciu model jeszcze nie jest skończony - wymaga poprawek i wykończenia detali.



Reaper MS
Amber Gold

Vallejo MC
Dark Green/
GW Snot Green

Reaper MS
Tanned Leather



ghillie suit



Przykład "łoszowania" rozcieńczonym czarnym na białym podkładzie najlepiej widać na powyższym Weteranie. Obok drugi a właściwie druga absolwentka szkoły Specnazu - jeszcze surowa, jedynie oczyszczona, zmontowana i osadzona na podstawie. Tu widzicie jak mniej więcej bawię się z podstawkami i green stuffem. O ile Veteran Kazak stoi na jakiejś popękanej kratownicy to Scout'ów zdecydowałem się umieścić w terenie zdecydowanie bardziej naturalnym.

Drugą figurą z Ariadny, o której chcę napisać jest Roger Van Zant. Możliwość wykonania kilku alternatywnych wersji jest wielkim plusem ale co gdy chcę aby mój Van Zant miał wszystkie dostępne smakowite elementy? Cóż - w tym wypadku biorę całki, ostry nożyk i pilnik. I tak jak już pisałem w recenzji - mój Van Zant trzyma karabin, zaciąga się cygarem a do przetrzonego plecaka ma przytroczony topór. Przy tej figurze wróciłem do starego, sprawdzonego sposobu wykonywania podstawek - czyli płytki korkowej. Roger spogląda sobie na krajobraz stojąc na jakimś skalistym wyniesieniu lub popękanej płycie lotniska, zaciągając się wonnym cygarem z Nueva Havana...



Czas na Pan-Oceanię - w chwili obecnej, jak już wcześniej wspominałem, z PO mam wszystko - trzeba tylko to ładnie pokolorować :P. Zaczę więc od nowych rzeczy które zacząłem - Knight Hospitaller. Na szczęście figura ta ma dołączony alternatywny Multirifle - i mimo że rzeźbiarz zapewne nie przewidywał wsadzenia karabinu rycerzowi w łapkę, ale raczej powieszenia mu giwery na plecach, zdecydowałem się na to aby mój szpitalnik miał skuteczniejszy argument w dłoni niż tylko miecz. Nie ja pierwszy na to wpadłem, paru ludzi wcześniej uczyniło podobnie. Ja jednak dodatkowo trochę popiłowałem ramię u nasady jak też dopasowałem samą dłoń i rękojeść Multirifle'a. Ubytki w barku i u nasady łączącej ramię z tułowiem uzupełniłem green stuffem. Voila! Rycerz w tej chwili nie tylko trzyma sobie karabin ale także wyraźnie prowadzi z niego ogień. Do podstawki użyłem kawałka dachu z zestawu jakiegoś budynekzku z kolejek. W tym wypadku ma to odegrać rolę metalowego chodnika z blachy ryflowanej.



Kolejnymi modelami PO za które się zabrałem są droneboty. Zdecydowałem się na te zdecydowanie bojowe wersje - Clipper i Sierra. Tym razem zacząłem od podstawek i tu właśnie wykorzystałem elementy z zestawu Urban Mammoth oraz inne bitsy. Jak widzicie na zdjęciu, jedną z kwadratowych ścianek/podłóg obkleiłem narożnikami i obramowaniami. W przypadku podstawek Pan-Oceanii staram się utrzymać klimat jak najbardziej techniczny, futurystyczny. Tak jak wykonana jest druga podstawka. Montaż drone'a nie jest tak prosty jak na to wygląda. Biorąc pod uwagę zużycie form, pewne detale wymagają sporego "oczyszczania" z nadlewek i moldlines. Także to, że "anteny" (1) montowane z tyłu, u swej nasady wymagają już teraz opilowania, usunięcia 1-2 mm metalu aby zmieścić się w wyznaczonym miejscu w korpusie. Podobnie z sensorami (2) - aby porządnie pasowały trzeba je opilować u nasady. Najlepiej "pasować" je z korpusem przed jego przyklejeniem do nóżek. Osobiście nie przykleiłem ich dokładnie tak jak przewidywał rzeźbiarz. Co do anten jeszcze - nie przesadzajcie z "doginaniem" ich w miejscu łączenia, łatwo je ułamać a wtedy będziemy skazani na pinowanie i klejenie na sztyfty, co w tym miejscu wcale nie jest takie proste.



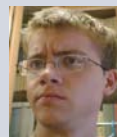


Work In Progress by POP/Drake

Skoro już pokazuję swoje WIP-y, to wypadaloby coś na ich temat napisać. Tak przynajmniej stwierdził Akhad, a skoro to on jest naczelnym (redaktorem) więc pewnie ma rację. Problem w tym, że za bardzo nie wiem co mam napisać :-). W końcu co można napisać na ten temat, sami jesteście w stanie ocenić efekt. Może więc po prostu zacznę od początku. Zarówno ten model ORC'a jak i Ninja uważam za wyjątkowo ładne i udane modele. Więc czemu je w ogóle dotykałem? Cóż, nie jestem fanem brania wszystkiego takim jakim dają, lubię zmieniać, modyfikować i tworzyć (jak z resztą chyba każdy kto konwersje robi. W końcu po to się tym zajmuje, co nie?). Stwierdziłem zatem, że tym figsom brakuje osobowości. A ponieważ zdecydowałem się na klimaty „najemniczo wolno strzelcze”, tym bardziej powinny zyskać odpowiedni charakter. Zacząłem więc od ORC'a. Sam pancerz jest ładny, więc zrobiłem tylko drobne, kosmetyczne poprawki (podpiłowałem w kilku miejscach). Nogi także postanowiłem pozostawić w mniej więcej nienaruszonym stanie. Zalepiłem tylko kilka dziurek i dodałem własne. Pozbyłem się także tego dziwnego sznurka z jej zgrabnego tyłeczka i zastąpiłem go prostą gładką powierzchnią, która ma symulować jakiś lżejszy, bardziej miękki materiał, stosowany na łączeniach poszczególnych części pancerza. Podobne rozwiązanie można podpatrzeć w niezliczonych filmach s-f i anime. Natomiast głowę oraz ręce przerobiłem dość znacznie. Oryginalne przedramiona wydawały mi się zbyt grube i ciężkie, zastąpiłem je zatem lżejszymi rękawicami. Broń to skrócony HMG od YJ, jako że model ten z założenia miał nosić ciężką broń. Głowa dostała sztywne, przedłużone anteny (wyglądały trochę jak rogi). Na tym etapie zacząłem mieć wątpliwości. Ta panna nie miała być tylko „żelazną damą”: twardą, sztywną i nudną. Potrzebowałem czegoś co pokaże jej zadziorny charakter oraz to, że jest, mówiąc w skrócie: „luzakiem”. Po dodaniu więc jeszcze miecza jako uzupełnienie ekwipunku zdecydowałem się na kapelusz kowbojski i mały warkocz z tyłu. Od razu dało to efekt. Przynajmniej w/g mnie, sami możecie ocenić jak to wygląda. Osobiście uznałem, że jest to fajny dodatek, bo nie tylko nadaje charakteru tej figurce, ale jest także znakomitą sposobem na pokazanie niezależności tej panienki (to w końcu najemnicy). Poza tym, nie widziałem nigdzie wcześniej takiego rozwiązania (co nie znaczy, że ktoś na to przede mną nie wpadł, rzecz jasna...). Ten model uznałem za skończony (poza tym nie chce mi się już w nim dłużyć :-)), pozostaje tylko pomalować. Na paletę jeszcze się nie zdecydowałem, może pójde w biel i zieleń. Jest to także jeden z dwóch modeli na jakich eksperymentowałem z Miliputem. I są to ostatnie modele na których go położyłem, Green Stuff jest o niebo lepszy.

Druga figurka to Ninja sniper. Jej nic nie psułem (hehe), bo nie było po co. Model jest obłędny i nie było sensu nic zmieniać. Jednak korzystając z faktu, że głowa jest oddzielnie, postanowiłem ją wymienić (ładniej się prezentuje z gołą głową IMO). Głowa pochodzi od jednego z modeli firmy Hasslefree, bodajże od Dionne. Z przyczyn które opisałem powyżej, należało dodać kilka bajerków do tego modelu, żeby się wyróżniał. W tym przypadku zdecydowałem się na włosy. W oryginale są krótkie (nie sięgają ramion), a ja postanowiłem je trochę przedłużyć. Dodałem więc dłuższe, rozpuszczone włosy i dwa osobne kosmyki po obu stronach twarzy (wzięte z jednego anime, przyznaję się bez bicia...). I na razie tyle, nie wydaje mi się, żebym wymyślił coś jeszcze. To na mój gust wystarczy w zupełności, żeby figurka ta wyróżniała się od innych snajperów Ninja. O palecie w ogóle jeszcze nie myślałem, ale na pewno nie będzie ciemna. Nie lubię takich smutaków :-)

No proszę, niby nie wiedziałem co napisać, a trochę tego wyszło... Zapraszam do oceny i komentarzy na temat tych dwóch figsów. W następnym numerze dodam jeszcze parę innych modeli (tym razem męskich). P/D





Uznałem że mój Szpitalnik będzie nosił wzorem średniowiecznych braci czarny płaszcz z białym krzyżem maltańskim. Naramienniki nawiązują do symboliki zaproponowanej przez Angela Giraldeza, przy czym prawy naramiennik zdobi herbowa, biała-czerwona szachownica. Aby złamać trochę czerwień dodałem błękitne paski. Z pewnością mógłbym lepiej wykończyć szczegóły, przejścia tonalne jednak spieszylem się ze składem MNN no i mój Rycerz Szpitala św. Jana jest ciut ... niedokończony. Niestety nie zdążyłem skończyć mojego TAGa Squalo- tak więc zaprezentuję go najszybciej na forach i na CoolMiniOrNot.

SILENT DEATH

Zabójcy w Infinity the Game

by POP/Drake



Skróty:

MI – Medium Infantry, np. Intruder, Akalis

HI – Heavy Infantry, np. ORC Trooper, Hsien, Mobile Brigada, Aquila Guard

Proszę nie brać tego artykułu na 100% poważnie, często mi odbija jak mówię o tych klimatach. Nie wiem dlaczego...

*Now the contracts out
They've out the word about
I'm coming after you...*

Wstęp

Zacznę może od tego, że zabójcy to moje ulubione jednostki w tej grze (w innych z resztą też...). Są to jednostki o bardzo dużym potencjale, ale wykorzystanie ich w pełni jest niezmiernie skomplikowane i trudne. Nie wystarczy tu bowiem lecieć na pałę do przodu, wrzeszczeć i wymachiwać majchrem/karabinem. Należy odpowiednio przygotować siebie, przeciwnika oraz sytuację na polu bitwy oraz w odpowiednim momencie ją wykorzystać. A ponieważ lubię stosować różne niekonwencjonalne zagrywki (w tym psychologiczne) zabójcy to jeden z moich ulubionych i praktycznie stałych wyborów w rozpisce. Oczywiście, to co napisałem powyżej jest też prawdą w przypadku innych jednostek (w ogóle całej armii podczas rozgrywki) ale tylko w przypadku jednostek zabójców jest to tak niezbędne. Oni muszą wykorzystać każdą sytuację, inaczej szybko będą martwi (a to oznacza stratę rozkazów oraz punktów). W końcu zabójca popełnia błąd tylko raz...

W tym artykule chcę przybliżyć Czytelnikowi swoje przemyślenia i doświadczenia dotyczące właśnie jednostek zabójców. Oczywiście nie przypisuję sobie nieomyślności, opisuję tylko swój pogląd na te sprawy (i oczywiście nie zdradzę wszystkiego ;-)) Może komuś pomogą moje wypociny i będzie wiedział jak skuteczniej wykorzystać swoją „piątą kolumnę” lub obronić się przed niespodziewanym i bolesnym nożem pod żebro. Z oczywistych względów artykuł ten dotyczy tylko armii Yu-Jing, Haqqislam i Combined Army, jako że tylko te armie posiadają jednostki które można tym zaszczytnym (lub nie) tytułem nazwać. Reszta może się dowiedzieć jak się obronić, ale reszta „wiedzy tajemnej” jest dostępna tylko dla wybranych. Sorry Winnetou, Wy macie mega TAG-i, odjechanych hakerów albo legiony włochatych szaleńców, więc nie narzekać. Aha, w sprawie włochaczy (Ariadny znaczy). Wszystkim, którzy by chcieli się kłócić o to, że jednostki SAS też mogą zostać nazwane zabójcami odpowiadam: Oczywiście, mogły by. Ale oni mają Martial Arts L1, zwykły kamuflaż i broń AP CCW. Innymi słowy, za ciency w uszach są J.

I jeszcze coś, gdy zaczynałem pisać ten artykuł, nie sądziłem, że tak się rozpiszę. Dla wygody podzieliłem go zatem na parę części. Dziś będzie pierwsza: Wstęp, podstawy i krótki opis dla Fidaya i Speculo Killera. W następnym odcinku opis Ninja, taktyki zaawansowane i może parę ciekawostek. W trzecim sposoby obrony przed tego typu jednostkami.

*...Its not the money I make
Its the thrill of the chase
And I'm coming after you...*

Zabójcy Mietka lekcja pierwsza: komu co i gdzie wbić

Dobra, mamy zatem wypieszczoną figurkę zabójcy i głowę nabitą marzeniami i filmami z Jetem Li. Przejdźmy zatem do podstaw. Co dalej? Pierwszą ważną rzeczą jest ustalenie ekwipunku naszego „agenta”. Będzie on potem rzutował na jego zastosowanie, więc lepiej to przemyśleć (mimo, że wybór nie jest zbyt bogaty tak naprawdę) W przypadku CA sprawa jest banalna, bo wyboru nie mamy. Haqqislam także nie ma zbyt bogatych opcji (AP albo EXP). Ja preferuję EXP, lekka piechota prawie że sama wybucha na jej widok a polowanie na HI nawet za pomocą AP kończy się zazwyczaj marnie... Ninja z kolei ma całe spektrum broni do wyboru (Shock, EXP, AP)... z których i tak najlepiej wybrać EXP (patrz wyżej). Wybór dokonany, co dalej? Pierwszym błędem początkującego będzie rzucanie się na pierwsze, co zobaczy. Drugim jest to, że będzie to zazwyczaj HI. Po pierwsze, zabójca jest jak chirurg (tylko majcher większy...). Atakuje tylko to co potrzeba i to, co jest najgroźniejsze dla ciebie lub najpotrzebniejsze przeciwnikowi. Musisz więc ustalić co stanowi największe zagrożenie. Nie jestem w stanie opisać wszystkich sytuacji, więc zdaję się na rozsądek gracza. Tylko dla przykładu powiem, że gdybym grał YJ oparty na HI przeciwko Nomadom z hakerem i/lub Moirą z granatnikiem E/M to celowałbym właśnie w nich. Eliminuj zagrożenia po kolei, a jeśli uznasz, że już wystarczy lub nie dostaniesz się do celu, eliminuj zwykłych żołnierzy, aby ograniczyć rozkazy przeciwnika. Broń EXP jest do tych celów doskonała, 3 rzuty na ARM po trafieniu to praktycznie 100% szans na zadanie rany. Tylko uwaga, jeśli uznasz, że Twoim najgorszym przeciwnikiem w danej chwili jest HI z HMG lub, nie daj Boże, TAG, to lepiej odpuść sobie od razu i zacznij likwidować „rozkazodawców”: piechotę zwykłą, lekarzy, inżynierów i taką tam drobiznę. NIGDY nie atakuj TAG-a lub Dog face'a, a HI tylko w ostateczności. No, chyba że wiesz że masz dzisiaj szczęście. Niestety, te jednostki (zabójcy) nie są przygotowane do walki z twardszymi przeciwnikami i nawet będąc w posiadaniu broni AP nie będą w stanie zadać im jakiś znaczących ran. A giną nadspodziewanie łatwo. Przerabiałem to już niestety wiele razy... Powyższe uwagi nie dotyczą Speculo Killer'a. Z nim jest akurat na odwrót: im silniejszy przeciwnik tym bardziej skuteczny się staje (Monofilament CCW to masakra dla jednostek z wieloma ranami i ciężkim pancerzem). Nim celuj w najsilniejsze modele a na końcu w zwykłych. Niestety o ile jego broń jest mordercza w walce z Goliatami, na gości pokroju Dawida działa niewiele lepiej niż Shock. A Shock jest kiepski.



Przygód kilka zabójcy Mirka: Martial Arts L3

Od razu będąc przy temacie wyboru celów chciałem zwrócić uwagę na jedną rzecz. MA L3 wygląda super na papierze ale w życiu jak to w życiu bywa z tym różnie. Atakując zwykłego żołnierza bronią EXP jest duża szansa na zabicie go, zanim odda. Jednak przy atakowaniu celów silniejszych jak MI lub HI lepiej się zastanowić. Zimna kalkulacja powinna nam podpowiedzieć, że w takich przypadkach lepiej nie skorzystać z dobrodziejstw MA i atakować normalnie. W ten sposób mamy dużą szansę na przebicie rzutu CC przeciwnika (zazwyczaj 14-15) i anulowanie jego ataku. Nawet jeśli to on wygra, z CC równym 17 jest duża szansa, że my i tak trafimy i będziemy mieć +3 do ARM. W konsekwencji możemy przeżyć. Gdybyśmy atakowali pierwsi i trafili a przeciwnik by przeżył (na co jest spora szansa w przypadku MI i HI, PH zabójców jest równy 12, potrzebują zatem 11 lub 9 w rzucie na ARM. A to jest już ponad 50% szansy na przeżycie, znacie jakiegoś zabójcę który dawałby swoim ofiarom takie szanse?) albo co gorsza spudłowałibyśmy, zostajemy na lodzie z ARM 1 i nadziejają, że przeciwnik spudłuje...

*I watch you walk you walk
I hear your telephone talk
I want to understand the way you think*

Szła dziewczeczka do laseczka, czyli jak się do nich dostać?

Skoro już wiemy mniej więcej kogo czym i w jaki sposób należy potraktować, czas odpowiedzieć na za...iście ważne pytanie: jak się do nich dostać? Tu wszystko zależy od tego kto zaczyna się wystawiać. Jeśli przeciwnik, to sprawa jest prosta, wiemy gdzie kto będzie stał. Jeśli my, to koniecznie należy wystawić swojego killera z rezerwy. To ważna rzecz, pamiętajcie, że macie możliwość przesunięcia jednej jednostki do rezerw i wystawienia jej po wystawieniu przeciwnika. Inaczej wystawiamy go na ślepo, a to nie wyjdzie mu na zdrowie (te zatrucia ołowiem...). Tak właściwie to w obu przypadkach opłaca się wystawiać ich jako rezerwę. W pierwszym przeciwnik może się wycwanić i wystawić swojego najsilniejszego woja jako rezerwę, słusznie zakładając, że będzie on celem. W drugim przynajmniej znamy rozstawienie przeciwnika i wiemy gdzie się nie wystawiać.

Wystawianie się w przypadku Fidaya i Speculo Killera jest to dosyć proste (o ile zamierzacie ryzykować rzut na WIP-a). Należy wystawić się w odległości ruchu od wybranego celu, najlepiej za jego plecami. Brzmi prosto? I tak, i nie. Problem zaczyna się bowiem, jeśli to nie my zaczynamy. Wtedy nasz zabójca będzie miał wielki napis „Rozwal mnie”. A jeśli do tego nie zdamy WIP-a... Nie muszą kończyć prawda? Wtedy mamy dwa wyjścia: albo rzucamy dymka i liczymy, że nikt nie wpadnie na to, żeby postawić na nim Supressive Fire, albo próbujemy robić Dodge i liczymy że te 2 cale ruchu uciekniemy za zasłonę lub dopadniemy do walki wręcz. Dlatego, aby ułatwić naszemu agentowi życie (lub przeżycie) należy brać pod uwagę wszelkie zasłony i teren w ogóle. Warto się wystawić za jakimś murkiem lub inną kompletną zasłoną, gdyż nawet jeśli nie zdamy WIP-a lub nie zaczniemy, będzie miał większe szanse. Chyba, że nie chcesz ryzykować i wystawisz go bez rzutu na WIP-a w okolicach strefy rozstawienia przeciwnika. Wtedy sprawa jest nieco trudniejsza. Trzeba efektywnie korzystać z zasłony i dymu oraz wykorzystać fakt, że przeciwnik musi wykryć nas dwa razy, aby móc strzelać. Nie należy jednak biec od frontu, lepiej wejść „od kuchni”. Zająć wroga z flanki, może jakąś dywersję zrobić. Wchodząc od frontu ryzykujemy za dużo ARO. To co piszę jest pewnie oczywiste dla niektórych, ale wspominam na wszelki wypadek.

W przypadku Ninja, sprawa jest utrudniona. Po pierwsze ma tylko infiltrację, więc będzie musiał biec. Po drugie nie ma dymków. Po trzecie, wystarczy jeden rzut na WIP-a, żeby go wykryć. Jak więc widać, Fiday i Speculo mają znaczne fory w porównaniu do Ninja. Jednak kamuflaż TO daje mu większe bezpieczeństwo w ew. strzelaninie (do której prędzej czy później i tak dojdzie) oraz zabezpieczenie przed Supressive Fire. Sztuka dostarczenia Ninja do celu to już wyższa szkoła jazdy. Dlatego zdecydowałem się poświęcić mu cały osobny akapit. Ale o tym już w drugiej części artykułu... P/D
CDN



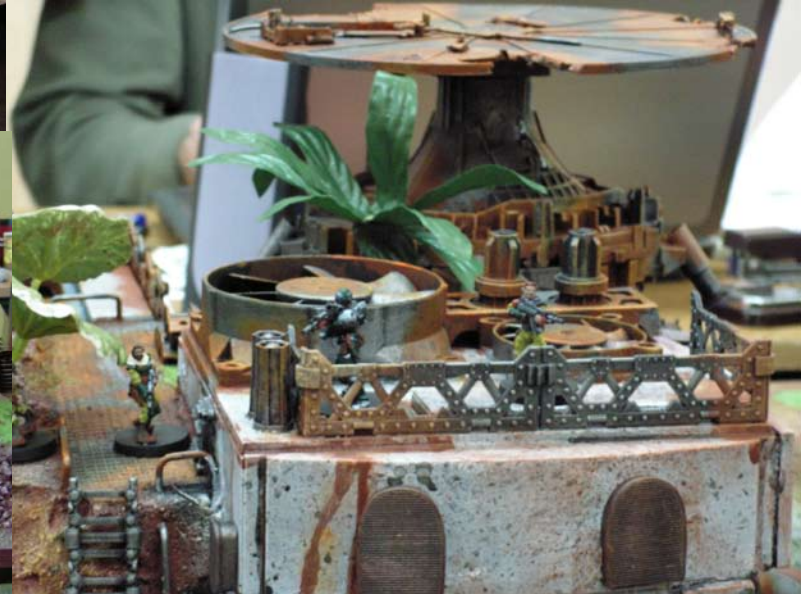
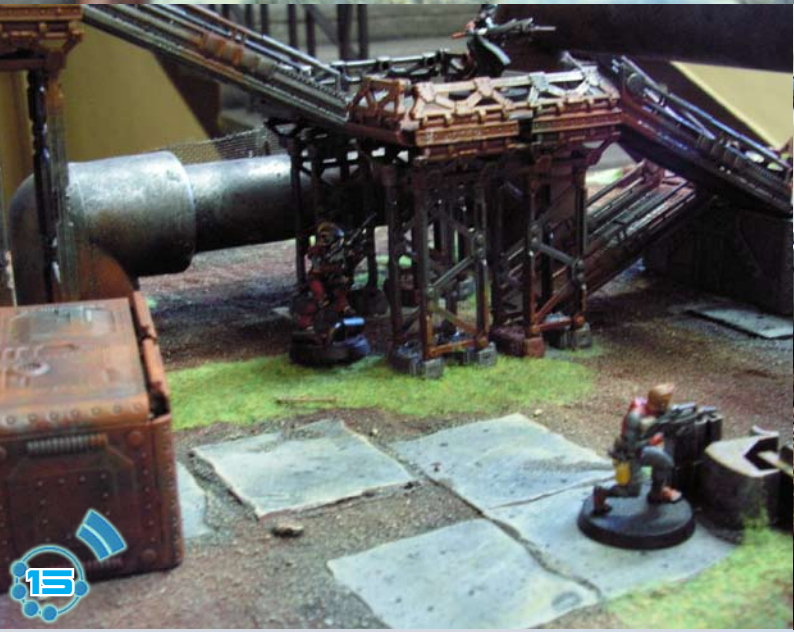
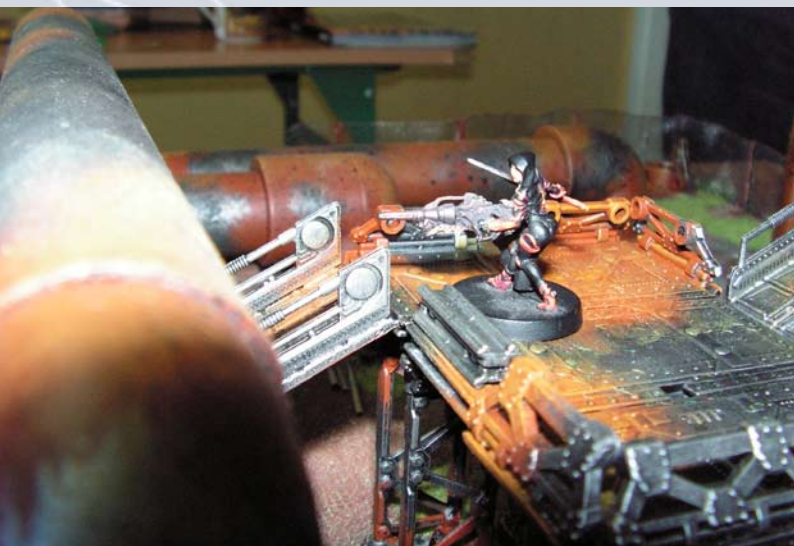


Foto: Bors, players: Dabi, Bors, Nameless, Marcin, modular table/terrain by Eljot.





W dniach 21-22 kwietnia 2007 r. odbył się w Lublinie Ogólnopolski Konwent Gier Fantastycznych Dragon 2007. Impreza udana, choć liczba gości nie była imponująca. Z wiadomych względów ta krótka relacja skupi się na jednym tylko punkcie programu, czyli rzecz jasna grze Infinity i jej obecności na lubelskim konwencie. Plany były imponujące - spotkanie graczy z całej bez mała Polski, pokazy, nauka gry, mini-turniej, konkurs na najlepiej pomalowany model... Niestety, z powodu niskiej frekwencji niewiele z powyższych założeń udało się zrealizować. Zawiodła Warszawa, zawiodła Częstochowa, ba - zawiódł nawet Lublin.

Imprezę uratowały 2 osoby. Gratulacje należą się Eljotowi, który przygotował wspaniałą makietę (autor jest osiągalny na forum WARSztatu) oraz Borsowi, który przywiózł ze sobą pomalowane modele i przeprowadzał pokazy Infinity, wciągając w grę kilka osób i wzbudzając zainteresowanie kolejnych.

I to by było na tyle. Na koniec pozostaje mi wyrazić nadzieję, że kolejne spotkania graczy Infinity będą miały zdecydowanie lepszą frekwencję, a przez to i większą liczbą atrakcji. Do zobaczenia zatem na innej imprezie.

Nameless

Cóż - ja miałem być przedstawicielem Częstochowy... Niestety różne względy, przede wszystkim brak czasu spowodowały że nie zdołałem przyjechać do Lublina. Być może uda nam się (choćaż części z nas) spotkać przy Infinity na tegorocznym Polconie. A jeśli ktoś z Was będzie pod koniec września w Zielonej Górze na Bachanaliach Fantastycznych niech szuka obywatela Pan-Oceanii ze smokiem na szyi :P. A/A





Raport z bitwy Ariadna (Bolentz) vs. Nomadzi (Dabi) zanotowany przez Bolentza.

Graliśmy "scenariusz", który wynikał z dosyć dziwnego ustawienia stołu (kształt litery T). Strony zaczynały na przeciwko siebie a cel znajdował się na końcu "ogonka" w ruinach wieży. Teren mocno zabudowany, z ruinami starego kościoła na środku – można powiedzieć, że to ruiny niewielkiej wioski zniszczonej przez Antypody jeszcze w czasach wojen z klanami. Celem scenariusza było odzyskanie tajnych dokumentów z ciała szpiega (który próbował się tu ukryć przed dzikimi antypodami, ale z powodu odniesionych ran zmarł tuż przed śmiercią nadając swoją lokalizację) i doniesienie ich do swojej strefy zrzutu.

Oddział wysłany przez dowództwo Ariadny wystąpił w dosyć liczny i zróżnicowany składzie: 3 x Kozacy Liniowi, 1 x Kozak Paramedic, 2 x Tank Hunters (Lieutenant i HMG), 2 x Kozacy Weterani (HMG i Doktor), 2 x Szkoci, 1 x Scout (otótnik i E/mauler), 1 x Foxtrot Rangers i trzy pieski z opiekunem, czyli Assault Pack. Łącznie 16 figurek

Nomadzi to siły szybkiego reagowania: 2 x Mobile Brigada (HMG i Lieutenant), 3 x Aleguacile (w tym 1 Grenade Launcher), 2 x Hellcat, 1 x Intruder, Reverend Moira, Zero (Boarding Shotgun) i 2 x Morlocks z Chaingunami.

Inicjatywa w tej walce leżała po stronie Nomadów.

Pierwsza tura, czyli podchody.

Pierwsza tura przebiegała dosyć spokojnie. Zarówno jedna jak i druga strona zajmowały pozycje. Nomadzi obsadzili dwa dachy budynków po swojej stronie (Moira z HMG – środek i Intruder ze snajperką – prawa flanką) oraz obstawili przejście (lewa flanką) obok świątyni za pomocą Mobile Brigady z HMG i Zerosa. Niestety budynek, na którym znajdował się Intruder praktycznie całkowicie był zasłonięty przez ruiny kościoła. Ariadna pod osłoną granatów dymnych przemieściła swoje siły w okolicie budynków na prawej flance, podciągając swoje siły do walki wręcz (Antypody i Galvegianie) w okolicie kościoła. Lewą flankę obstawiał Tank Hunter z HMG skryty w krzaczkach. Liniowi Kozacy i TH Lider obstawiali tyły uważając na możliwość ataku Hellcatów. Foxtrot Ranger siedzi na dachu z całkiem fajnym polem ostrzału na wejście do kościoła.

Druga tura, czyli pierwsza krew.

Nomadzi postanawiają się wziąć do roboty. Zero wpada do kościoła (Tank Hunter i Foxtrot pomimo ARO się nie ujawniają). Stamtąd przez okienko pruje z shotguna do stłoczonych w wąskiej uliczce pomiędzy budynkami – 3 antypodów i Galvegianina. Niestety nieskutecznie (ach te wysokie PHY Szkotów – są stworzeni do uników :)). Morloki podbiegają do ruinek kościoła od strony Nomadów, dowódca i reszta przesuwają się krótkimi skokami do przodu a Mobile Brigada z HMG kładzie suppressive fire blokując przejście ze środka na lewą flankę zamykając jednocześnie jedyne wejście do kościoła.

Ariadna kontratakuje. Na początku Szkoci za pomocą granatów dymnych blokują pole widzenia Moiry (HMG), która miała jak na dłoni Tank Huntera z HMG. Następnie dwoma pełnymi seriami Tank Hunter zabija Mobile Brigadę z HMG, która musiała się nieco wystawić, żeby położyć ogień zaporowy. Po zabiciu Mobila TH znów ukrywa się za pomocą kamuflażu :) . Z drugiego oddziału Veteran z HMG pruje do Zerosa w kościele. Niestety pancerz przeciwnika wytrzymuje strzał i Zeros schodzi z widoku, chowając się w głębi kościoła. Antypody zeskakują na dół (drugi stół ten „ogonek od T” był nieco niżej – były nawet windy :)) i rozpraszają się na dole w obawie przed Hellcatami (nie chciałem mieć ich w kupie na wypadek lądowania). Lider i osłaniający tyły kozacy przesuwają się nieco do przodu.

Trzecia tura, czyli walka wręcz.

Nomadzi wykorzystując fakt, że Hellcaty były w innym oddziale niż Morloki wykonują atak z dwóch stron jednocześnie – Morloki wybiegają do przodu (Foxtrot nie korzysta z ARO, bo był na celowniku u Moiry). Jeden pada postrzelony przez Szkota z chaina, ale dobiega i zabija swojego zabójcę (miał dogged), drugi atakuje kolejnego Galvegianina w walce wręcz. Pierwsze starcie było na korzyść Morloka ale pancerz Szkota wytrzymał cios. Druga runda to berserk Szkota i śmierć obydwo (Szkot krytyk – a krytykował 15 w górę, Morlok utrupił Szkota, a że miał schock weapon to nawet doktor nie miał nic do gadania). Jednocześnie w okolicy Antypodów desantował się Hellcat. Takie posunięcie kosztowało życie jednego z psiaków. Tyle z Nomadów w tej turze.

Ariadnianie powoli, pod osłoną granatów posuwali się do przodu, jednak ostrzał i obsadzanie jedyne przejścia, które pozwalało obejść kościół nie korzystając z wind, było zbyt duże (Granatnik i HMG w rękach u Moiry). Veteran zajął pozycję na górze budynku i próbował swoich sił z Moirą – niestety dwie wymiany ognia i dwa razy na niekorzyść Veterana (dzięki bogom pancerz na +5 więc wyszedł) i trzeba było porzucić ten pomysł (-6 do strzelania przez ODD u Moiry to zdecydowanie za dużo). Antypody zabijają w walce wręcz Hellcata i przemieszczają się w kierunku pozycji Nomadów.

Czwarta tura

Alguacil z granatnikiem próbuje zająć lepszą pozycję, żeby móc odciąć ewentualną drogą Antypodów. Foxtrot uznaje, że to świetna okazja i powala przeciwnika zanim ten zdołał się schować. Niestety ujawnia się a to oznacza śmierć – Moira z HMG nie daje mu szans. Zeros przemieszcza się próbując zabić z shotguna skradających się Ariadnian – cóż nie uwzględnił, że Scout ma PHY=13 :)) Udany dodge i powoduje, że Zeros musi strzelić drugi raz i zostaje bez rozkazów. Jednocześnie szef Nomadów ustawia się w pobliżu środka planszy blokując ewentualne ruchy Ariadnian. Ariadnianie powoli przygotowują się do ostatecznego natarcia. Antypody wbiegają na teren przeciwnika. Jeden ginie w szarży na Aleguacila, ale drugi go zabija. Kolejna szarża, strzał przeciwnika i niestety ostatni piesek ginie. Veteran z HMG zabija serią Zerosa.

Piąta tura

Desant drugiego z Hellcatów. Z ARO próbuje go ustrzelić Tank Hunter niestety nieskutecznie i chwilę później Moira robi sito z Tank Huntera. Hellcat próbuje zająć dogodną pozycję, ale pada trafiony przez Veterana Doktora. Walka dalej wyglądała w taki sposób, że lider Nomadów, czyli Mobile Brigada wpada w szeregi Ariadnian ubijając Kozaczkę od psków a chwilę później Snajper Scout i Veteran robią z niego skwarka. Dalej wykorzystując przewagę liczebną Veteran z HMG kosi ostatniego Alguacila i zostaje tylko sam Intruder (chłopak który najmniej zdziałał w całej walce i generalnie się zmarnował).

Krótkie podsumowanie – zwycięstwo Ariadny to efekt przede wszystkim (imho – Dabi może mieć swoją wersję :)) trzech błędów taktycznych:

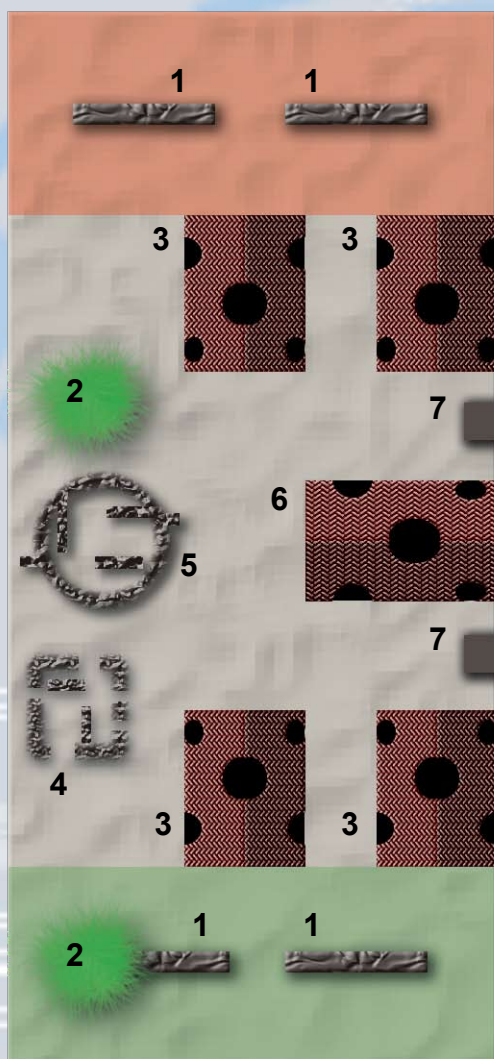
1. Zbyt późny desant Hellcatów (te dwa rozkazy by się przydały sporo wcześniej)
2. Kiepskie ustawienie Intrudera – 50 punktów które zobaczyło pierwszego przeciwnika pod koniec 4 rundy a i to sobie nie postrzelał...
3. Fatalny błąd i strata HMG na początku, co skutkowało znacznie większą swobodą moich ruchów niż powinno to mieć miejsce.

W takiej sytuacji większość ruchów to były tylko próby ratowania tyłka i blokowania mnie częścią sił.

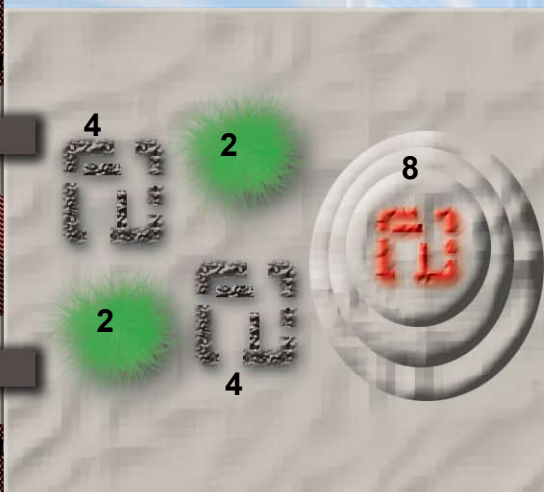
I co do Ariadny...

1. Dym jest cudowny i słodziutki jak miód
2. Assault Pack jest jak duży miód – szczególnie Antypody (szybkie i w kamuflażu) ale i gość z granatnikiem i granatami dymnymi się przydaje :)
3. Wystawianie się w 16 figsów, z czego siedem w kamuflażu to fajny klimat i daje przeciwnikowi sporo do myślenia. Dowódca w kamuflażu – ma jeszcze jedną zaletę – jak się np. desantuje, żeby go zabić to najpierw trzeba go wykryć :P

STREFY ROZSTAWIANIA – CZERWONY – NOMADZI, ZIELONY – ARIADNA. PRZYJELIŚMY ZAŁOŻENIE, ŻE NIE MOŻNA ROZSTAWIAĆ SIĘ NA TERENIE „DOLINY” CZYLI DRUGIEGO STOŁU



1. murek
2. krzaki
3. 2-piętrowy budynek
4. ruiny
5. ruiny kapliczki
6. kościół
7. windy
8. wzgórze z ruinami - cel misji



INSPIRACJE LUZIGE (LOCUST)







Zakon Szpitala Św. Jana z Jerusalemu swe powstanie wywodzi z legendy. Rękopis znany jako *Miracula* wiąże powstanie Zakonu z wyrokiem na żydowskiego kapłana za zbezczeszczenie grobu króla Dawida. Zgodnie z wyrokiem kapłan miał stworzyć szpital nieopodal grobu, aby opiekować się najbiedniejszymi chorymi. Historia łączy ten przybytek ze św. Janem Chrzcicielem - patronem Zakonu i z samym Chrystusem. Bliższe prawdy historycznej wydaje się jednak ufundowanie Zakonu przez grupę kupców z Amalfi, gdzieś pomiędzy 1014 a 1071 - ustalenie dokładnej daty niestety nie jest możliwe. Kalif Egiptu, który zarządzał obszarem Palestyny, łaskawie przyznał kupcom kawałek ziemi w części Jerozolimy zamieszkałej przez Chrześcijan, nieopodal Grobu Świętego. Wybudowano tam klasztor poświęcony Marii. Wraz ze wzrostem liczby pielgrzymów wyniknęła potrzeba opieki medycznej nad nimi i w ten sposób przy klasztorze powstał także szpital, dedykowany św. Janowi Chrzcicielowi.

Pierwszym przywódcą Zakonu, wedle przekazów, był Błogosławiony Gerard. Znajdował się on w armii krzyżowców Pierwszej Krucjaty, oblegającej Jerozolimę w roku 1099, lub też na terenie miasta podczas jego zdobycia. W roku 1113 papież uznaje niezależność Zakonu pod dowództwem Gerarda. W 1120 Gerard umiera a zwierzchnictwo przechodzi na Rajmunda du Puy. Pod jego rozkazami Zakon nabiera bardziej militarnego charakteru. Rajmund spisuje *Regula* - kodeks zasad, według których od tej chwili mieli żyć członkowie bractwa.

Od 1160 Szpitalnicy oprócz swej imiennej powinności opieki nad słabymi i chorymi, udzielają się aktywnie we wszelkich działaniach wojennych. Pod władzą Wielkiego Mistrza Rogera des Moulins (mianowanego w 1177) Szpitalnicy biorą coraz większy udział w życiu politycznym Królestwa Jerozolimy. Tak jak Templariusze, Rycerze Zakonu Szpitala Św. Jana stają się politycznymi i wojskowymi doradcami Królów Jerusalemu, goszczą odbywających krucjaty europejskich królów i szlachtę Ziemi Świętej. Odgrywają

kluczową rolę w obsadzaniu garnizonów fortec Krzyżowców, broniących granic przed najazdami Muzułmanów, m.in. słynnego Krak de Chevaliers. Czerpiąc z ogromnych zasobów w Europie, Szpitalnicy są w stanie stworzyć małą, lecz bardzo efektywną siłę militarną na terenie Ziemi Świętej, uczestniczącą w każdej poważniejszej akcji wojskowej, podejmowanej przez Krzyżowców przed 1291 rokiem.

Po upadku Akry w 1291, Szpitalnicy wraz z innymi uchodźcami chronią się na Cyprze. I tu także Zakon zaczyna czynnie udzielać się w życiu politycznym. W roku 1306, pod wodzą Wielkiego Mistrza Villareta, Rycerze atakują i zdobywają wyspę Rodos, gdzie ustanawiają swą nową siedzibę i bazę operacyjną. Władają tam aż do roku 1522, gdy wyspę zdobywają Turcy a Szpitalnicy zmuszeni są się poddać. W 1530, cesarz Karol V ofiarowuje Zakonowi po kilkuletniej tułaczce wyspę Maltę. Od tej chwili członkowie Zakonu znani są jako Rycerze Maltańscy, choć prawdziwa, faktyczna nazwa nadal obowiązuje.

Podczas stacjonowania na Cyprze, Rodos i Maltzie, Zakon rozbudowuje swe siły morskie, broniące całego obszaru Morza Śródziemnego przed Turkami i arabskimi piratami. Tak jak i ich siły lądowe, flota jest mała, lecz wyjątkowo skuteczna. Zakon upiększa i fortyfikuje Maltę, trwając na tej wyspie aż do wygnania przez Napoleona w 1798.

Rycerze Szpitalnicy dzisiaj.



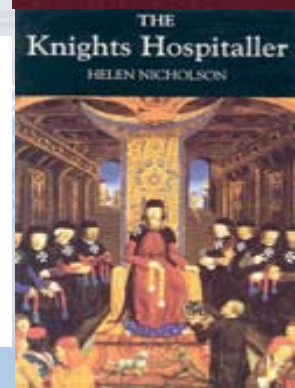
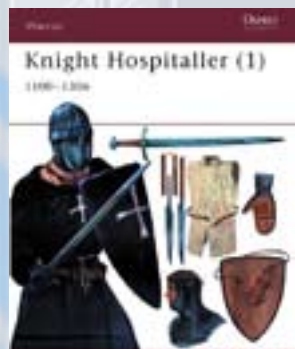
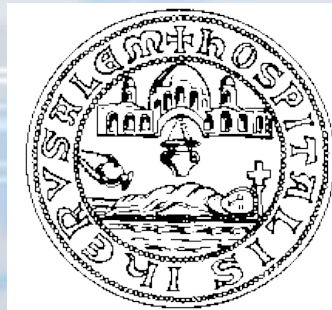
Szpitalnicy istnieją do dzisiaj, jednak w wielu najprzeróżniejszych formach. Zakon katolicki, znany jako Suwerenny Zakon Wojskowy (Rycerski) Małty wciąż jest przykładem rycerskości i cnoty. Istnieje też wiele odłamów protestanckich Zakonu, z których największym jest Brytyjski Czcigodny Zakon Szpitala Św. Jana. Wszystkie te dzisiejsze manifestacje Zakonu kontynuują swą dziewięćsetletnią tradycję pomagania najbiedniejszym i cierpiącym.

Na podstawie informacji z książek i internetu krótki zarys historii Zakonu Szpitala Św. Jana spisał Akhad/Aeth.

Knight Hospitaller w/g Corvus Belli i Angela Giraldeza



Pieczęć Zakonu



Po lewej rycerz ze sztandarem Zakonu Szpitala św. Jana.
 Pośrodku niektóre herby Włecich Mistrzów Zakonu do roku 1306.
 Po prawej u góry rycerz Zakonu z roku około 1230.
 Poniżej, u dołu po lewej Rycerz - już "Maltański" ok. roku 1525.
 Na dole pośrodku Rycerz Szpitalnik ok. 1300 r. - figura prod.
 Andrea Miniatures



*Brat Szpitalnik
i Templariusz*



JOAN OF ARC

Anglicy ją nienawidzili. Francuzi ją kochali i ją zdradzili. Burgundczycy zarobili na jej życiu. Stała się świętą choć była nazywana morderczą wiedźmą i ładacznicą. Jaka była naprawdę? Jaki dramat kilkunastoletniej dziewczyny skryła zasłona legend, mitów i hagiograficznych tekstów? Jej tragedia i męczeństwo posłużyły wielu, zgoła nieświętym celom politycznej propagandy. Z mojego punktu widzenia symbol którym stała się ta postać i jej imię nie ma zbyt wiele wspólnego z ciałem, krwią i kośćmi tej kobiety. Ale oddajmy głos historykom...



Joan - odrodzona w świecie Infinity

Joanna d'Arc, zwana także Dziewicą Orleańską, urodziła się w r. 1411 lub 1412 w Domrémy w Lotaryngii jako córka wieśniaków Jakuba i Izabeli Romée, których później nobilitował Karol VII. Do trzynastego roku życia spełniała skromne prace domowe. Wkrótce po ukończeniu tego wieku zaczęła doznawać niezwykłych „łask”. Przez trzy następne lata wsłuchiwała się w wewnętrzne głosy, którym była bezwzględnie uległa. Zdaje się, że nikomu o nich nie mówiła. Ale w maju 1428 r. wewnętrzne natchnienia zaczęły ją przynaglać do konkretnych czynów. Idąc za nimi, udała się do Roberta de Baudricourt, który dowodził garnizonem królewskim w Vaucouleurs. Zrazu potraktowano ją sceptycznie. Gdy jednak sytuacja obozu królewskiego uległa pogorszeniu, a Joanna powiadomiła dowódcę o rozpoczętym przez Anglików oblężeniu Orléanu, o czym on jeszcze nie mógł wiedzieć, Robert ustąpił i powiódł ją do Chinon, gdzie przebywał Karol VII. I tam potraktowano ją z nieufnością, która w tych niespokojnych czasach, obfitujących w ludzi „natchnionych”, była ze wszech miar zrozumiała. Ale jasnowidzenie „Dziewicy” (la Pucelle), jak ją zaczęto krótko nazywać, przełamało opór. Resztę dokonało trzytygodniowe urzędowe badanie, które na polecenie króla przeprowadzili duchowni w Poitiers. Wówczas uzbrojono Joannę, sporządzono dla niej sztandar i pozwolono jej z kilkutysięcznym oddziałem ruszyć przeciw najeźdźcom. Dotarłszy do Orléanu, Joanna stała się tam sama jakby sztandarem, który zatknęty na szczytach zagrzewał walczących d oboju. Mimo odniesionej rany rychło wróciła na to stanowisko, patronując dalszej walce, która zakończyła się odwrotem Anglików. W ciągu następnego tygodnia oczyszczono z nich dolinę Loar, a działo się to w atmosferze niezwykłego entuzjazmu i zapału, co przyczyniło się niewątpliwie do powstania wielu legend i niezwykłych opowieści. W nich to później sędziowie Joanny znajdują obfity materiał do jej oskarżenia. Ona sama nalegała tymczasem na Karola VII, by ruszył do Reims i dopełnił obrzędu koronacyjnego. Stało się to 17 lipca 1429. W miesiącu później wojska były już pod Paryżem. Joanna znów zagrzewała je do walki, stojąc ze swym sztandarem, ale raniona, mimo protestów, wyniesiona została z pola bitwy. Był to niemal koniec jej cudownej epopei. Rozpoczęły się przewlekłe pertraktacje i ustał zapal do walki. Nie aprobując tego obrotu sprawy, Joanna wzięła jeszcze udział w walce pod Compiègne, kiedy jednak pośród zamieszania i popłochu, jakiemu ulegli Francuzi, zamknięto bramy miasta, z garstką wiernych pozostała na zewnątrz i wpadła w ręce Burgundczyków. Odstąpiona przez nich za dziesięć tysięcy złotych franków Anglikom, niebawem przewieziona została do Rouen. Tam to przeżyła swój ogrójec i kalwarię. Z inicjatywy Anglików zajął się nią trybunał kościelny, któremu przewodniczył ich zwolennik, Piotr Cauchon, biskup Beauvais. Oskarżono ją o czarnoksięstwo i używanie stroju męskiego. Jej „wizje, głosy, objawienia i zjawy” uznano za fałszywe i szatańskie, ją zaś samą za heretyczkę i schizmatyczkę. Apelacji oskarżonej do papieża nie przyjęto i postanowiono oddać ją „ramieniu świeckiemu” (brachium saeculare) na spalenie. Wedle niejasnych zapisów Joanna miała wówczas zadrzeć i przystać na tzw. abiurację, czyli na publiczne odstąpienie od swych dotychczasowych przekonań. Jest to co najmniej wątpliwe. Choćby bowiem zachowały się akta procesu – niemal jedyne, ale obfite źródło poznania pociągającej duchowości świeckiej – tekst „odwołania” wydaje się podejrzanym i nie podpisanym ręką „świętej”. W każdym razie wkrótce potem uznano ją za relapsa, winną powtórnego upadku, ponieważ ubrała się znowu – nie wiadomo z jakiego powodu... – w strój męski. Zginęła wśród płomieni na Vieux-Marché w Rouen 30 V 1431. Do końca powtarzała imię Jezusa i wyznanie: „Moje głosy mnie nie zawiodły”. Zamieszanie w kraju i obojętność Karola VII sprawiły, że proces rehabilitacyjny Joanny przeprowadzono dopiero w roku 1456 na prośbę jej matki i braci. Sławili ją już wtedy pisarze, a wierni otaczali kultem, który przysiał nieco pod wpływem pisarzy francuskiego oświecenia, a z nową siłą ożył w XIX w. Przyczynili się do tego znacznie wnikliwi badacze przeszłości, przede wszystkim historycy angielscy oraz biskup Orléanu Dupanloup i Karol Péguy. W r. 1909 Pius X ogłosił Joannę błogosławioną, kanonizował ją natomiast w r. 1920 Benedykt XV...

Z innego punktu widzenia - bardziej racjonalnego - została Dziewicą „Orleańską”, gdyż ruszyła na odsiecz Orleanowi i wkroczyła do miasta 8 maja 1429. Szczęście jej dopisywało. Szła od zwycięstwa do zwycięstwa. Na Anglików padł strach, kiedy widzieli, że ludność, idąc za jej legendą i czynami, z entuzjazmem garnęła się pod sztandar Joanny. Później, podczas procesu,

Joanna pod Orleanem

Joanna w katedrze w Reims



Amerykański plakat propagandowy z II WŚ



powiedziała: „nigdy nie zabiłam”. Ale jej słowom przeczyli różni świadkowie, którzy widzieli ją z lancą w ręku, nacierającą na wroga. Niebawem Karol VII odzyskał utracone prowincje: Vendome, Chalon, Rennes, Valois, hrabstwa Clermont i Beauvais, oraz ziemię orleańską. Nawet książę de Bar Rene d'Anjou, będąc pod wrażeniem czynów Joanny, wypowiedział posłuszeństwo Henrykowi VI. Obszary kraju od Orléanu do Mozy, weszły klinem między posiadłości angielskie a ziemie burgundzkie. Taki był owoc trzynastomiesięcznych zwycięskich walk — po siedmiu latach niemal ciągłych klęsk. Kiedy Francja podnosiła się z upadku, szczęście Joanny chyliło się ku upadkowi. 23 maja 1430 r. podczas drobnej potyczki w okolicach Compiègne wpadła w ręce Vendôme'a, który przekazał ją księciu Janowi Luksemburskiemu, a ten za 10 tysięcy franków sprzedał Dziewicę Anglikom. Natychmiast została przewieziona do Rouen i osadzona w zamkowym lochu. Zamknięto ją w żelaznej klatce, opasując biodra i nogi łańcuchami. Rzecz znamienita, ale niewdzięczny Karol VII oraz jego zausznicy: de La Tremouille, Regnault de Chartres, de Traves, Gaucourt, nie kiwnęli palcem, aby uzyskać wolność dla Joanny. Być może pamiętano jej, że w marcu 1430 roku popełniła wielki nietakt wobec króla, naruszając honorowy kodeks rycerski. Mianowicie, bez pożegnania opuściła dwór z około 200 wiernymi sobie ludźmi, i okrążając Paryż od wschodu, samowolnie wkroczyła do oblężonego Compiègne. Król, zawdzięczając jej wiele, być może był zadowolony z takiego obrotu sprawy. Po prostu pozbyto się kłopotu, gdyż nie bardzo wiedzano, jak postąpić z Joanną po wypędzeniu Anglików.

Wyprowadzenie z niewoli było powszechnym zwyczajem i z pewnością Jan Luksemburski nie wzgardziłby okupem z ich rąk, tak jak nie wzgardził pieniędzmi Anglików. W otoczeniu Karola VII nikt z taką propozycją jednak nie wystąpił. Natomiast kanclerz Regnault de Chartres nazajutrz po dostaniu się Joanny do niewoli, oświadczył mieszkańcom Reims: „Joanna dlatego tylko dostała się do niewoli, bo nie słuchała naszych rad, folgując jedynie swoim zachciankom.” Dał przy tym do zrozumienia, że strata to niewielka i może być łatwo wyrównana. Joanna nie miała żadnych szans na przeżycie. Z dwóch stron zagrażało jej niebezpieczeństwo utraty życia: od Anglików oraz ze strony Kościoła. Postanowiono, że stanie przed sądem Inkwizycji, jako wiedźma opętana przez szatana i jako schizmatyczka. W ten sposób było pewne, że nie uniknie stosu, a ponadto wyrok sądu kościelnego dotknie tych, którzy sprawę narodową oddali w jej ręce, jako samozwańczej wysłanniczce Boga. Nie umniejszając własnych kompetencji, wielbny trybunał odwołał się do prześwietnej Sorbony, świecznika wiary i wyroczni w sprawach teologicznych. Paryski Wydział Teologiczny (Paryż był wówczas w ręku Anglików, zaś Anglicy w ręku Kościoła) orzekł w ślad za św. Inkwizycją, że widzenia Joanny były złudą, kłamstwem inspirowanym przez diabła. Jej rzekome prorocтва, to przesąd, samochwalstwo i nieczne gusła. Twierdzenie, jakoby Bóg nakazał jej przyodziać męski strój, jest bluźnierstwem, zdeptaniem sakramentu, wyłamywaniem się spod boskich praw i sankcji kościelnej, i winna była bałwochwalstwa. W listach, które dyktowała, wykryto zdradę, przewrotność, okrucieństwo, krwiożerczość, bunt, tyrańskie zapędy i bluźnierstwa przeciwko Bogu. Obwinioną ją, że opuszczając dom rodzinny, złamała zapowiedź miłości względem ojca i matki, szerzyła zgorszenie i wszelkie religijne błędy. Głosząc niezachwianą wiarę w prawość swoich czynów, szerzyła lekkomyślność i bezzasadne kłamstwo, utrzymując, że święte Katarzyna i Małgorzata nie znały języka angielskiego, i jakoby brzydziły się tym językiem. Bluźniąc wobec tych świętych, łamała przykazanie: kochaj bliźniego swego. Cześć oddawana przez nią tym świętym dziewczynom, była bałwochwalstwem i diabelskim kultem. Wszechwiedza teologów Sorbony zaszła tak daleko, że ci uczeni mężowie nazwali nawet po imieniu trzy diabły, które Joanna czciła zamiast Michała, Katarzyny i Małgorzaty. Byli to: Belial, Satan i Behemot.

Ciało nie spaliło się doszczętnie. Wniecono raz jeszcze ogień... Kiedy wygaśł, w popiołach znaleziono serce i wnętrzności. Królewski sędzia rozkazał rzucić ocalałe resztki do Sekwany, aby nie użyto ich do czarów lub bluźnierstw. Ten szczegół historia ściśle zanotowała i Kościół, beatyfikując swoją ofiarę, a następnie kanonizując, musiał wyrzec się nie bez oporów ustanowienia relikwii św. Joanny, gdyż zyskawszy wówczas na jej spaleniu, teraz byłby rad wykorzystać każdą cząstkę jej doczesnego ciała...

Na początku XX wieku Joanna została świętą. Oczywiście nie z faktu jej faktycznej „świętości”. Za uświęcenie Joanny, Watykan zainkasował z górą milion franków, które napłynęły z różnych stron świata, oraz od zainteresowanych jej beatyfikacją. Z samej diecezji orleańskiej wysłano w roku 1904 przeszło 100 tys. franków! Ów milion był poważnym „argumentem”, pozwalającym mistrzom rzymskiego wyznania podjąć decyzję o wszczęciu procesu beatyfikacyjnego. Gdyby nie żywa gotówka, Joanna d'Arc nadal pozostałaby Diablicą.

Do chwili obecnej nakręcono już bardzo wiele filmów o nieszczej dziewczynie, naiwnej „wysłanniczce”, „bożej powierniczce”. Jednym z najlepszych jest ostatnia ekranizacja reżyserowana przez Luca Bessona z Millą Jovovich w roli tytułowej, Johnem Malkovichem jako Delfinem, późniejszym Karolem VII, Faye Dunaway jako matką Delfina, Dustinem Hoffmanem jako „szatanem”. Teksty zebrał Akhad/Aeth...

Pojmanie Joanny



„Dziewica” na stosie. Przed Joanną biskup Piotr Cauchon



Joanna w/g Luca Bessona



Akcja Urban War rozgrywa się w świecie VOID, które na początku wydawane było przez amerykańską firmę I-Kore a po jej upadłości grę wraz z całym inwentarzem przejęła angielska Urban Mammoth. W chwili obecnej w UM pracuje wielu byłych rzeźbiarzy Games Workshop i Target Games (WarZone/Chronopia), co owocuje wyjątkowym podobieństwem niektórych figur Urban War do figur wymienionych firm.

Mechanika i zasady

Statystyki jednostek/modeli składają się z: Assault (AS) - walka wręcz (od 1 do 10), Shooting (SH) - umiejętności strzeleckie (od 1 do 10), Strength (ST) - siła (od 1 do 10), Toughness (T) - wytrzymałość (od 1 do 10), Wounds (W) - rany (standardowo 1), Command (CD) - dowodzenie (od 1 do 10), Size (SZ) - rozmiar (od 1 wzwyż), Move (MV) - ruch (od 1 wzwyż), Calibre (CAL) - w przybliżeniu efektywność, doświadczenie, wytrenowanie, np. zwykły szeregowiec posiada tę wartość równą 0 lub 1. Niektóre modele mogą mieć Special Rules Inp. odwagę czy też super ciężkie opancerzenie. I tak przykładowo statystyki zwykłego Viridian Colonial Marine wyglądają tak:

AS: 3, SH: 4, ST: 4, T: 4, W: 1, CD: 4, SZ: 2, MV: 4, CAL: 0-2

Equipment: Gauss Rifle, Combat Blade; Special Rules: none; Options: none

Ruch i zasięgi mierzone są w calach, natomiast system zasad oparty jest na rzutach kością k10. Do wyniku może być dodawany lub odejmowany modyfikator.

Zasady podstawowe są raczej proste i każdy kto ma już jakieś doświadczenie z systemami bitewnymi ogarnie je jednym rzutem oka. Oczywiście większej uwagi wymagają zasady specjalne czy dotyczące specyficznej sytuacji.

Figury

Modele otrzymujemy pod postacią blisterów i boxów - te ostatnie to tzw. Starter Teams (170 p.) i Assault lub Support Boosters. Możemy sobie też sprawić prawie kompletne armie startowe (300 p.). Figury są całkiem zgrabne, niektóre wręcz rewelacyjne. Moją osobistą uwagę przyciągnęły modele **Viridian** - uwielbiam takich opancerzonych żołdaków w kamuflażu, no i guns, lots of guns! :D Jednak jest pewne ale - patrząc na Colonial Marines, zwłaszcza HMG/Mortar Teams nie da się nie zakrzyknąć - O! Gwardia Imperialna!...

Ciekawie wyglądają modele **Synthy** - cyborgi, biocyborgi, androidy, roboty, mechy... Zwłaszcza żeńskie biomechy serii Artemis są miódzio :P! Tak czy owak czuje się tu delikatny, subtelny wręcz posmak Cybertronu z WarZone.

Co do przedstawicieli obcych - **Koralon**, mam mieszane uczucia. Choć niektóre z ich modeli są całkiem intrygujące to i tu też nie da się nie przypomnieć figur Stygian z Chronopii czy też Tyranidów z W40k...

Junkersi/Gladiatorzy kojarzą mi się wręcz nachalnie z Necromundą czy też z niektórymi SM. Mimo to nawiązania do starożytnego Rzymu mogą się podobać. Co do **Triads** - zbyt mocno wystylizowana ta armia, przesadnie do obrzydzenia. Taka odpustowa "japońskość" tutaj aż śmierdzi, brzydko mówiąc. A gdzie schludne garnitury yakuzy, gdzie futurystyczne gadżety w których kochają się mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni? Oj, Anglicy za daleko pojechali z tą japońską "tradycją"...

VASA - hmm, ciekawe, chociaż i tu mam dziwne skojarzenia - modele w swej

URBAN WAR

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



170 SERIES STARTER TEAM

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



ASSAULT BOOSTER

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



ASSAULT BOOSTER

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



SUPPORT BOOSTER

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



170 SERIES STARTER TEAM

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



170 SERIES STARTER TEAM

URBAN WAR
FAST-ACTION MINISTURES GAME



MILITIA BOOSTER TEAM



VIRIDIAN
CORPORATE POWER



VASA
JUSTICE FOR ALL



TRIAD
VIEW OF THE WARRIOR



SYNTHY
ARMY IN THE MACHINES



KORALON
LEGIONS OF SPECIAL-OPS



JUNKERS
LEGIONS OF IRONCLASS



MILITIA





surowości, rustykalności (i nie chodzi mi tu o rosyjski czy też raczej sowiecki entourage :P) też za bardzo przypominają mi SM i IG z Warhammera 40k. Ciekawie wyglądają modele **Militii**, mogącej być "mięsem" dla każdej nacji. Ale i tu co najmniej jedna figura wręcz dosłownie przypomina mi pewnego bohatera z Necromundy. Pełne zasady oraz ich uzupełnienia można ściągnąć za darmo ze strony **www.urbanmammoth.com** - Urban War: Evolve or die nr00 i następne, także "Force Lists" - zestawienia jednostek dla wszystkich armii oraz Stat Cards - karty jednostki/żołnierza (podobne do tych z Konfrontacji i WarMachine) które możemy sobie wydrukować. W chwili obecnej na stronie Urban Mammoth udostępniony też został darmowo "prawdziwy", oficjalny rulebook, liczący 132 strony, pod tytułem **Metropolis** (zip/pdf - ok. 15 Mb). Jest on rozszerzeniem zasad UW, pozwalającym na toczenie większych bitew z udziałem większej ilości jednostek. Taki konfrontacyjny Rag'narok. Jak podaje UM jest to całkiem nowa gra, gdzie rolę pojedynczego żołnierza przejmuje cały oddział liczący od 5 do 10 modeli. Armię danej frakcji może tworzyć wiele takich oddziałów, o różnej specjalizacji. W Metropolis pojawiają się też liczniejsze i potężniejsze maszyny wojenne, określane jako Gears. Mogą być to roboty bojowe, najcięższe pancerze wspomagane i monstrialne zwierzęta tresowane do walki.

Ode mnie subiektywnie - bardzo duży plus za darmowe udostępnianie zasad i wszelkich dodatków, plus za Viridian i Synthe, duży minus za zbytnią stylizację Triads, minusy ogólnie za zbytne podobieństwo do figur W40k/WarZone/Chronopii. A/A

1 - Syntha, 2 - Viridia, 3 - Triads, 4 - Junkers/Gladiators, 5 - VASA, 6 - Koralon



<http://www.urbanmammoth.com>

REZOLUTION

Rezolution - wyd. Aberrant Games

Jest rok 2175. Ludzkość stoi w obliczu najpoważniejszego konfliktu zbrojnego od stu lat. Być albo nie być zależy... Blablabla... Klasyczny oklepany wstęp do fluffu prawie klasycznego systemu sci-fi / cyberpunk. No i jakże ostatnio modny skirmish. Co jednak wyróżnia Rezolution? Frakcje? Nie do końca - główni "dobrzy" - **CSO** (Central Security Organization) to typowa futurystyczna siła militarna, liczna, stechniczowana, polegająca właściwie tylko na sile ognia swej broni dystansowej a słabiotka w walce wręcz (przypomina mi się Pan-Oceania...) W CSO 'pałeru' dodają snajperzy i mechy - Warboty. Następna frakcja to **APAC** (AsiaPacific) - taki odpowiednik Yu-Jing tylko z tym że tutaj rządzą Japończycy. Specjaliści od bezpośredniego naparzenia czyli close combat w APAC rulez. Acha - i ważna sprawa w przeciwieństwie do CSO skośnoocy mogą używać czegoś takiego jak Craft - Sztuka. Cóż to takiego? Jest to możliwość korzystania z talentów parapsychoicznych, telekineza, pirokineza i tym podobne czyli "racjonalny" odpowiednik magii. Z Craftu prócz APAC mogą korzystać również **Ronini**. Mogą oni stanowić całkiem osobną armię jak też mogą uzupełnić braki kadrowo-sprzętowe w innych frakcjach jako najemnicy. Sami typowi **Najemnicy** również występują, jednak nie mogą stanowić osobnej armii, występują w Rezolution jak imienne "charaktery" i są ograniczeni restrykcjami dotyczącymi wynajmowania przez dane frakcje. I tak np. Shadow Assassin, kompletna maszyna do zabijania w walce wręcz, doskonale się czuje w szeregach APAC, może być jednak wynajmowany przez jakąkolwiek inną frakcję poza Dravani. Cardinal i Sister Carmine z Vaticana mogą być wynajęci wyłącznie razem, natomiast gdy to zrobimy nie będzie już z nami współpracował Emmissary of the Empire, również najemnik, odmawiający także współpracy z Dravani. Kim są wspomniani **Dravani**? - Obcy, przebywający wśród ludzi od stuleci, skrywający się w cieniu pod zmienionymi formami, za zasłoną kłamstwa snujący swe diaboliczne intrygi. Występują w wielu postaciach - jedne są całkiem ludzkie, inne przypominają wyglądem Cenobitów z Hellriser'a, występują w końcu w formie bestii z piekła rodem. Dla Dravani służą też ludzie, którzy z własnego wyboru wyrzekli się duszy i własnej woli, lub też zostali pozbawieni tego siłą. Dravani nie mogą korzystać z Craftu, najlepiej wychodzi im walka wręcz i na średnie odległości.

Rezolution wydane zostało w postaci efektownego rulebooka (1), 216 stron na kredowym papierze z 16-stronicową sekcją full color prezentującą figury. Fluff to wstęp AD 2175, krótkie opisy frakcji i skrócone przedstawienie najważniejszych wydarzeń od roku 2036 do 2175. W grze korzystamy z k6, w wyjątkowych okazjach z k3 oraz używamy tzw directional dice, wyznaczającej losowe kierunki. Gramy składami od 5 do 10 modeli, w których rozróżnia się Independents, Teams i Named Characters. Czyli coś w rodzaju znanych nam choćby z WarMachine Solos, Troopers i powiedzmy Warcasters. Statystyki przedstawiane są na będących już teraz regułą kartach (2). Figury kupujemy w Starter Pack'ach, zawierających prócz podstawowych modeli frakcji także CD ze skrótem zasad, listami armii, znacznikami i template'ami do wydrukowania oraz elementami terenu również do wydrukowania i sklejenia. Klimat Rezolution przypomina ponoć nieco Necromundę, mnie jednak, przyglądając się figurom kożają się bardziej ze stechniczowanym, cyberpunkowym horrorem ze smaczkiem twórczości Clive'a Barkera. A/A

(W/g Fictional Reality 23)

1



2



<http://www.aberrantgames.com>

