

# MAYA NETWORK NEWS

N°3 - maj / lipiec (May / July) 2007

Two language edition (pol./eng.)

**INFINITY**  
and Sci-Fi fanzine



For more  
news, go to the  
web page: [www.maya-network.com](http://www.maya-network.com)

File  
Edit

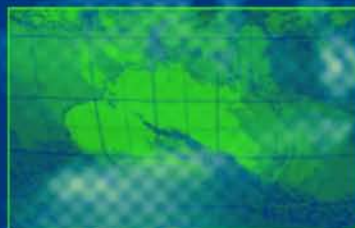
For more  
news, go to the  
web page: [www.maya-network.com](http://www.maya-network.com)

File  
Edit  
For more  
news, go to the  
web page: [www.maya-network.com](http://www.maya-network.com)

File  
Edit  
For more  
news, go to the  
web page: [www.maya-network.com](http://www.maya-network.com)

File

File Edit View  
File Edit View  
File Edit View  
File Edit View



RAPIDSTORM

GAMING - MODELLING - PAINTING





Numer 3 (faktycznie 4) gotowy do ściągania. Od początku zamierzałem wydawać MNN w dwóch wersjach językowych, niestety nie jest to takie łatwe... Ostatecznie zdecydowałem się na publikowanie jednego wydania - jednak w pewnym sensie dwujęzycznego. Otóż najważniejsze teksty, najbardziej wartościowe artykuły będą w tym samym numerze zarówno w języku polskim jak i angielskim. I tak fani nie znający języka polskiego w tym numerze mogą zapoznać się ze świetnym tekstem POPa, dotyczącym zabójców.

Dział News rozpocząłem od, dla mnie numero uno ostatnich miesięcy - czyli drugiego wydania TAGa Pan-Oceania - Cutter'a. Jeśli następne mechy PO utrzymają taką jakość i "urodę" to aż dreszcze mnie przechodzą gdy próbuję sobie wyobrazić Dragona i Jotuma...

W tym numerze zmieściło się dużo nowości - aż trzy uaktualnienia stanu liczebnego figur ItG. Nie mogę też nie wspomnieć o nowym, choć w tej chwili już nie takim nowym :P pojeździe projektu Topo - wielozadaniowym poduszkiowcu Walrus.

Wracając do tekstów - krótki choć treściwy tekst ZIMA o jego filozofii grania Combined Army - polecam!

Poza tym dwa króciutkie scenariusze NairoDa i jego opowiadanko - shorcik. Kolego NairoD - trzymam kolegę za słowo że ciąg dalszy nastąpi! :P

W Hardware Service tym razem raczej skromnie. Tylko dwa WIPy oraz trochę terenów od Kane'a.

Cóż, smacznego!

So, number 3 (or 4<sup>th</sup> in fact) of our e-zine is ready to download. From the very beginning I have planned to publish MNN in two language versions, however, it is not so easy to do. Finally, I decided to make only one issue but, in a sense, bilingual. The most important texts, the most valuable articles will be published in one book both in Polish and English. In example people who do not know Polish may read in this issue an excellent article about killers in ItG by POP.

The News section starts from - for me personally numero uno of the last months - second Pan-Oceania's TAG, Cutter. If next TAGs from this faction are gonna be made with the same quality, then I'm shivering to see Dragon and Jotum...

In this issue we packed a whole lot of news - three actualizations of the ItG figures number. I must also mention the multi-purpose hovercraft Walrus, made by Topo. Not that new, but still cool!

As far as the texts are concerned - ZIM wrote one article about his philosophy of playing C.A. Short, but full of essence, full of useful information article, I recommend it to you!!

Apart from that, two short scenarios by NairoD and his short story (by the way, I assume that there be some more of it, my dear NairoD :P!).

Hardware Service, this time rather small. Only two WIPs and some terrains by Kane.

Well, have fun reading! Bon appétit!

Akhad/Aeth

## SPIS TREŚCI / Index:

### 2: Wstępniaczek / Editorial

3 - 6: News - wieści i propaganda z Maya Network

8 - 9: Hardware Service - recenzje figur i zestawów modelarskich

10 - 11: CICHĄ ŚMIERĆ część 2 - Zabójcy w Infinity the Game by POP/Drake

12: Morats by ZIM

13: Inspirations - Daktaris

14 - 15: Inspirations - Foxtrot Rangers

16: Inspirations - 13eme Moblot

17: Battle Logs - scenariusze by NairoD

18: KAZAK 27TH LINE INFANTRY by NairoD - opowiadanko

19: Inspirations - Pitch Black

20 - 23: SILENT DEATH part 1 and 2 - Killers in ItG by POP/Drake - in english

24: Morats by ZIM - in english

25: Inspirations - Cities of Human Sphere (from deviantart.com)

26: Recenzja - Transformers

### MAYA NETWORK NEWS TEAM:

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

Tłumaczenia z angielskiego / translate from polish: POP/Drake, Lady Zoil, Akhad/Aeth (A/A)

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

Gościnnie / Guests: Bors, Eljot, Vazhyl, Przemo, Bolentz, Kane...

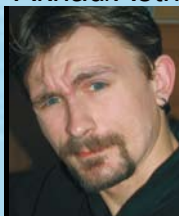
Cover art: Beach Boys by Akhad/Aeth (A/A) (collage)

Część zdjęć i grafik pochodzi z oficjalnej strony internetowej Infinity the Game oraz ze zbiorów A. Giraldeza.

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.fxsystem.pl**

Akhad/Aeth



POP/Drake



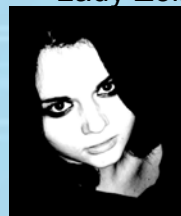
ZIM



NairoD



Lady Zoil



**http://www.akhadsite.fxsystem.pl**





## NEWS

16.05.2007:

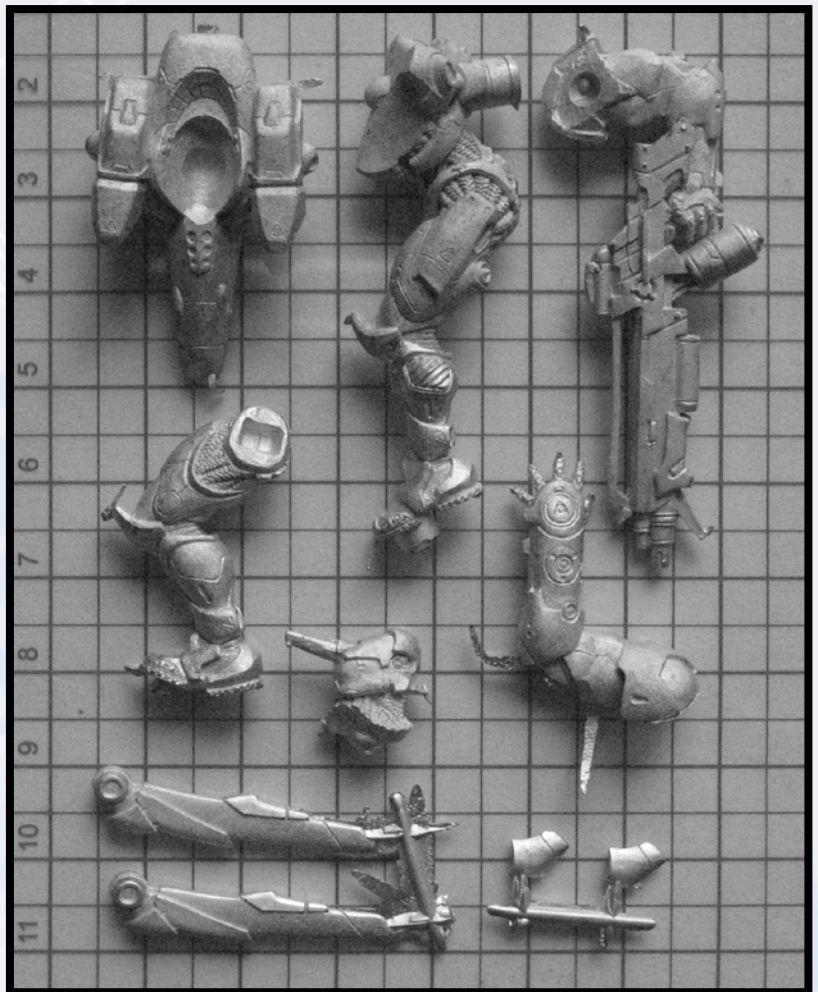
**TAG Cutter, Pan-Oceania - 280216-0088**

Hiper potęga Pan-Oceanii opiera się na technologii. Jako jedyna nacja w Infinity dysponuje aż czterema typami TAGów.

Gdy zobaczyłem Cuttera... Ha! Zaparło mi dech. Squalo nie był brzydki choć nie idealny - Cutter jest tym czym mech powinien być. Oddaje wszystko to co najlepsze w mechach znanych nam z mangi/anime. Jest I-D-E-A-L-N-Y. Boski. Pieści wzrok.

Dla rzeźbiarza tego modelu należy się figurkowy Oscar! Muszę też oddać honor Angelowi Giraldezowi - pomalował rewelacyjnie, sięgnął szczytu swych umiejętności. Choć może miałbym tylko lekkie wątpliwości do tego "przerdzewiałego" MultiHMG...

Na zdjęciu widzicie różnice wielkości i wyglądu pomiędzy Cutterem i Squalo. Sam model składa się z aż 10 części. Niestety czeka nas sporo "oczyszczania" - jak widzicie na zdjęciu, na częściach jest sporo nadlewek i luzostłości po wlewach z formy. Praktycznie rzecz biorąc możemy darować sobie wszelkie pinowanie - model jest tak skonstruowany że nie wymaga żadnego wzmacniania łączy. Na wewnętrznej powierzchni lewej nogi, tam gdzie znajduje się łączenie z korpusem rzeźbiarz umieścił mały żarcik - włącznik on/off Cuttera :P.  
A/A



TAG Cutter



TAG Squalo





### Speculo Killer, Combined Army - 280609-0089

Heh. Powiem szczerze, byłem BARDZO ciekaw, jak ten model będzie wyglądał. Strzelałem, że będzie to panienka (w końcu na takim stanowisku to tylko kobieta ; ) ), ale poza tym... No i pozytywnie mnie CB zaskoczyło, nie dość że wersja żeńska, to jeszcze naprawdę ładna. Odpowiednio alienowata, ale jednocześnie wystarczająco urodziwa. Dodatkowy plus za malowanie. Podsumowując, bardzo udany model. Przyczepić się tylko można do wielkości prawej dłoni, ale to może tylko na zdjęciu.

POP



### Naffatun, Haqqislam - 280416-0091

Tu z kolei spodziewałem się jakichś obdartusów-wielbłądopasów z wielkim miotaczem ognia i błyskiem szaleństwa w oku. No i nic z tego. Ale to mi za bardzo nie przeszkadza. Bardzo zgrabne połączenie karabinu z ciężkim miotaczem, fajny skafander i hełm... Ogólnie, bardzo zacne figsy.

POP



22.06.2007



### TEARLACH McMURROUGH - Najemnik - 280701-0097

Ekhm... Wersja ludzka nasuwa mi nieodparte skojarzenia z pewną serią anime (zresztą chyba każdemu...) Taki sobie model. Nie jest może szczególnie brzydki, ale pozycja i wykonanie mocno przeciętne. A przez to gorszy od reszty prezentowanych modeli. Wersja po przemianie tak samo. Właściwie to nawet gorzej, gdyż jest dużo gorszy od Dog Face i wygląda jak coś pomiędzy szczurem a sam nie wiem czym... No nic, dobrze że to najemnik i nie trzeba kupować...

POP



### WU MING, Yu-Jing - 280319-0093

Jeśli Cutter jest najlepszym TAGiem (z wyglądu), to Wu ming jest najlepszym HI. Model jest po prostu piękny. Ma nawet odpowiednie skrzydełka dla podkreślenia mangowego charakteru. Aż szkoda, że Invincible nie są tacy ładni. Mankamentem może być broń podstawowa (Boarding Shotgun i granaty), ale wystarczy spiłować jedną lufę i mamy Multirifle z granatnikiem.

POP



### Shasvastii Sniper, Combined Army - 280608-0087

Bardzo ciekawa, dynamiczna pozycja. Fakt, że dziwna jak dla snajpera, ale grunt, że wygląda odpowiednio fajnie. No i ten płaszcz... Zdaniem niektórych jest zbyt patyczkowaty, ale mi to akurat nie przeszkadza. Tym bardziej, że ci obcy są tacy z założenia.





**18.07.2007 Kazak Doctor, Ariadna - 280118-0098**

Doktor jaki jest, każdy widzi. Ma swój zestaw, czapkę i w ogóle. Nic super wypasionego, ale też nic nie drażni. Ot, taki solidnie wykonany model. Ciekawe, że nie ma ogona...

POP



**SURYATS (Morat Heavy Assault Infantry), Combined Army - 280612-0100**

Cóż, zbroja wygląda odpowiednio „obco” i jest ciekawa, natomiast pozycja i ułożenie rąk jest wyjątkowo kuriozalne. Z resztą, możecie sami ocenić. Całe szczęście pozycję można zmienić i odpowiednio przerobić, żeby wyglądał lepiej. Poza tym drobnym mankamentem jest całkiem ładnie wykonany. To, że jego hełm przypomina maskę plemion znad Amazonki jest dodatkową zaletą.

POP



**GHAZI MUTTAWI'AH, Haqqislam - 280417-0099**

„Za Allacha!” Ciekawe modele, chociaż niezbyt ładne. Panienka jeszcze ujdzie (tylko co ona ma na głowie?) ale głowa tego faceta... Wydaje się lekko nieproporcjonalna (za duża) a jego mina może się przyśnić w nocy. Także korpus jest za masywny w porównaniu do nóg (nie wiem, może takie zdjęcie?) co ujmuję mu trochę charyzmy. Dobrze jednak że są, gracze Haqqislamowi się cieszą. Ale mogliby być ładniejsi... Muttawi'ah - nie gracze :P...

POP



**oferuje**

- **masy modelarskie: Brown Stuff, Green Stuff**
- **Magic Sculp, Milliput, Andrea Sculp**
- **farby akrylowe: Andrea Paints, Reaper Master Series Paints**
- **pędzle, narzędzia rzeźbiarskie i wzorce figurek**
- **płyty PVC i gips odlewniczy**
- **figurki do gier firm: Reaper, Freebooter, Ilyad, Privateer Press, Rackham, Corvus Belli**
- **modele kolekcjonerskie firm: Andrea, Pegaso, Romeo, Latorre,**
- **wydawnictwa Andrea Press i poradniki modelarskie**

**INFINITY**  
**WARLORD**



**URBAN WAR**





#### FUISILIER SNIPER, Pan-Oceania - 280218-0101

Fizylier ze snajperką. Model znośny, choć fanem broni Pan-Oceanii nie jestem (wyglądają bardziej jak strzykawki dla słonia niż broń...). Dziwnie ją trzyma, jakby była o 1-2 rozmiary za duża dla niego. Nie jest to także najpotrzebniejszy model dla graczy PO... Ale nie straszy jakoś specjalnie.

POP



#### Intruder w/HMG, Nomadzi - 280517-0102

Tu z kolei chyba najpotrzebniejszy model dla znanych mi graczy Nomadów. Nic specjalnie szczególnego, ale też nie odstrasza. Ciekawa pozycja, niezłe wykonanie i malowanie.

POP



## PROPAGANDA



**Polcon**  
Warszawa 2007  
dla fantastycznych

**Polcon 2007** - Po raz 22, tym razem w Warszawie, pomiędzy 30 sierpnia a 2 września, odbędzie się ogólnopolski konwent miłośników fantastyki.

Nas - fanów bitewniaków czeka baaardzo wiele smakołyków, choć nie samymi bitwami człowiek żyje. Każdy z pewnością znajdzie dla siebie tyle przyjemności że nie będzie wiedział co wybrać... Gośćmi tegorocznego Polconu będą między innymi pisarze Tad Williams i Hal Duncan, artyści graficy Marvano i Chris Achilleos oraz popularyzator i tłumacz twórczości Stanisława Lema na zachodzie - Michael Kandel. Prezentowane na specjalnej wystawie będą prace Wojciecha Siudmaka. Warto wspomnieć że ze sklepów obecna ze swoim figurkowym asortymentem będzie nasza droga JAMA, osoby zainteresowane albumami, książkami i komiksami zapraszam natomiast do stoiska księgarni HOBBY.

Więcej informacji pod adresem <http://www.polcon.pl/2007/>

.....

Polish National Sf&F Fans Convention POLCON is a cyclical event organized annually, each year in a different city - this year is a 22 Polcon. On 30 August – 2 September 2007 POLCON will take place in Warsaw. This year Polcon inviting several dozen of Polish and foreign authors - writers: Tad Williams and Hal Duncan and graphic artists: Marvano and Chris Achilleos as well as promoter of Polish culture and Stanisław Lem's translator Michael Kandel have already confirmed their attendance. Among other events will be exhibition of Wojciech Siudmak's works.

On Polcon, you may buy new stuff from Infinity and others miniatures in JAMA shop.

More information here: <http://www.polcon.pl/2007/>

<http://www.polcon.pl/2007>







Pan-Oceania Dronebots - Clipper and Sierra - WIP



Terrain elements by Kane







**11.05.2007:** Nowy model ze stajni Marcosa "TOPO" Hidalgo - IFHV 2000 SABRE WALRUS / UHV 2000 WALRUS.

Uniwersalny poduszkiowiec w 6 różnych wersjach, zarówno uzbrojony jak i typowo transportowy. Pliki w formacie PDF oraz edytowalne w UCM Viewer można ściągnąć ze strony <http://www.toposolitario.com>. A później tak jak w przypadku

UD12 Chickenhawk - wystarczy wydrukować na porządnym papierze i skleić. Dodatkowo można zaopatrzyć się również dzięki stronie TOPO w arkusz ze skrzyniami odgrywającymi rolę cargo dla wersji transportowych Walrusa. Model można wykorzystać w grze zarówno biernie jako "element" terenu albo jako element konwoju w scenariuszu gdzie taki konwój mielibyśmy bronić, zniszczyć lub zdobyć. TOPO przygotował trzy wersje uzbrojone i trzy transportowe, w pięciu schematach malowania i "kalkomanii": industrial, navy/winter, multicamo, police oraz postapocalyptic. A/A



## HARDWARE SERVICE RECENZJE

**Foxtrot Ranger, Ariadna - 280117-0090**

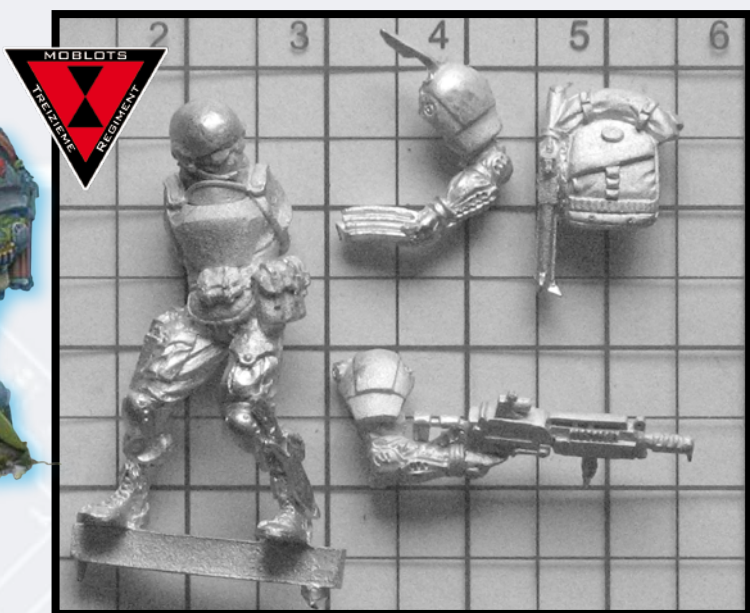
Lekka piechota Ariadny. Siły specjalne USA Ariadna. Bardzo ciekawy model - zwłaszcza dla kogoś kto parł się modelarstwem redukcyjnym i pasjonuje się militariami. Świetne odwzorowanie amerykańskiego żołnierza wchodzącego w skład np. Long Range Recon Patrols (LRRP). Umundurowanie dżunglowe, niczym z Wietnamu a zdecydowanie bardziej z działań prowadzonych przez Stany Zjednoczone choćby w Ameryce Środkowej i Południowej. Oczywiście dość futurystyczny granatnik przypomina nam o tym że to figura do systemu Sci-Fi. Model składa się z trzech elementów: korpusu, prawego ramienia z granatnikiem i lewego ramienia. Rzecz jasna dołączona jest okrągła standardowa podstawka oraz karta poglądowa. Odsyłam na strony 14 - 15, gdzie znajdziecie zdjęcia rzeczywistych Rangersów. A/A





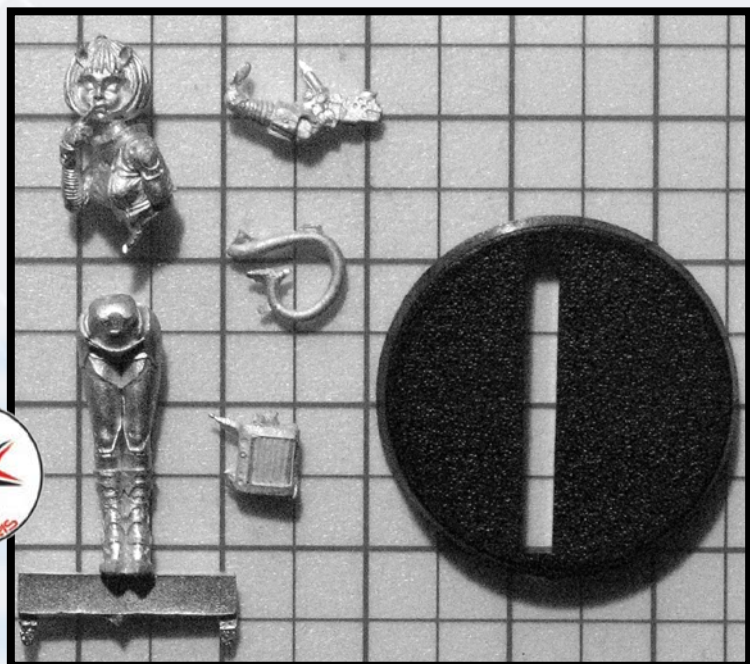
### Moblót, Ariadna - 280116-0084

Cieężka piechota sił zbrojnych Ariadny, jednostka wywodząca się z populacji Francuzów, zamieszkujących Merovingie. Model składa się z czterech części: korpusu, prawego i lewego ramienia oraz plecaka. Oczywiście do blistera dołączona jest standartowa podstawka oraz karta ze zdjęciem żołnierza. Jak widzicie trzeba usunąć kilka "wąsów" - pozostałości po wlewach z formy. Poza tym przyda się oczyścić drobnym papierem ściernym śladowe "mold lines" - linie łączenia formy. Mimo to jakość wykonania figury jest rewelacyjna - że tak powiem - można się nieźle "pobawić" malując Moblota... Inspirujące zdjęcia a'propos Moblota na stronie 16. A/A



### DAKTARIS (Campaign Doctors), Nomads - 280516-0095

Miou...! Pani doktor dla Nomadów. Corvus Belli przypomniało nam dobitnie że Infinity zainspirowane zostało mangą i anime. Daktaris jest czystą, klasyczną wręcz panienką kawaii, której wygląd przywołuje do głowy słowo hentai :P. Dla mnie osobiście figura musthave - mimo że jednak zrezygnowałem ze zbierania Nomadów. Figura składa się z pięciu części: nóg, korpusu, ogonka, lewego ramienia z urządzeniem medycznym i walizeczki (?) - najprawdopodobniej apteczki. Daktari jest drobnutka, można wręcz powiedzieć maleńka.



Wykonanie jak zwykle - rewelacyjne. Zaglądając pod spódniczkę, od strony ogonka, można dopatrzeć się pewnej "szparki". Hmm... Realistycznie :P Ilustracje mogące pomóc znaleźć pomysły na malowanie zamieściłem na stronie 13. A/A

### MACHINISTS (Mechanic), Pan-Oceania - 280217-0096

Mechanik - specjalista od mechów sił Pan-Oceanii. Kilka osób ma na temat tej figury złą opinię, tyczącą się poży mechanika - uważam że niesłusznie. Technik po prostu pochyla się ku jakimś częściom naprawianego mecha. Model składa się z 5 części: ramion, korpusu, czegoś w rodzaju skrzynki narzędziowej i antenki. Dodatkowo dołączona jest folia z nadrukowanymi "holograficznymi" schematami i ekranami. Ciekawostką jest to że Machinist jest autoportretem jednego z najlepszych rzeźbiarzy CB - Jose Luisa Roig'a.

A/A





*Better watch out cos I'm the assassin  
Better watch out better watch out  
Better watch out cos I'm the assassin  
Better watch out better watch out*

## **Podchody, czyli Ninja kontratakuje**

Jak obiecałem w poprzedniej części, dziś taktyki dla wszystkich wodzów Yu-Jing. A zatem, Ninja. Z czym go się je? Dla przypomnienia (lub dla tych którzy nie czytali poprzedniej części/nie chciało im się tych bzdur czytać ;) ) Ninja w odróżnieniu od swoich kolegów po fachu posiada tylko kamuflaż TO i nie używa granatów dymnych. Moim skromnym zdaniem czyni to z niego jednostkę dużo trudniejszą do gry oraz, nie oszukujmy się, słabszą. Brak granatów dymnych to poważna wada, trzeba bowiem bardzo się namęczyć, żeby Ninja mógł zabić kogoś w walce wręcz a i tak nie ma pewności, czy przeżyje on po tej walce wystarczająco długo. Nie znaczy to jednak, że jest słaby, co to to nie. Jeśli dobrze nim zagrasz, może czynić cuda. Jak więc nim zagrać? Najważniejsze to wystawienie go w odpowiednim miejscu. Można nawet rozważyć wystawienie go w Hidden Deployment, jeśli teren pasuje. Generalnie, warto wystawić go jak najbliżej przeciwnika tak, aby miał możliwość zajścia wroga z flanki. Raczej nie należy go posyłać środkiem. No, chyba że teren/przeciwnik pozwoli. Dobrym pomysłem będzie także wystawienie go w ukryciu (Hidden Deployment), żeby przeciwnik nie wiedział gdzie on dokładnie jest. Co dalej? Zapomnij o nim. Po prostu. Graj resztą armii i czekaj. Najlepszym rozwiązaniem jest pójść drugą flanką lub środkiem, jeśli przeciwnik wystawił się w rogu. Tym sposobem powodujesz, że przeciwnik zapomina o naszym zabójcy i koncentruje się na odparciu ataku. Ergo: jego jednostki będą najprawdopodobniej stały tyłem. Wtedy i dopiero wtedy można ruszyć Ninja i zaatakować jednostki stojące głębiej, bez osłony. Może to być żołnierz z granatnikiem, ten wredny snajper za murkiem, gość z HMG (ew. HI z HMG, jeśli chcesz poczuć adrenalinę...), skitrany medyk, inżynier, porucznik, nawet REM z wyrzutnią rakiet. Ninja w takich sytuacjach sprawdza się znakomicie. Może nie ma takich szans na podejście przeciwnika jak Fiday lub Speculo, ale za to ma ochronę w postaci kamuflażu TO w ew. strzelaninie. Jeśli zaatakujesz zza osłony to przeciwnik ma pewne -6 do BS (lub nawet -9 jeśli jesteś w 8 calach i grasz przeciwko Ariadnie). W takich wypadkach lepszym rozwiązaniem jest raczej puszczenie serii z karabinu niż bieg do walki wręcz. Chyba że da się to zrobić bez generowania dużej ilości ARO.

Jak widać w powyższym przypadku, Ninja został wykorzystany w harmonii z resztą armii, dopiero gdy stworzyli oni odpowiednią sytuację. Tu leży klucz do sukcesu Ninja. Nie należy grać nim jak samotnym bohaterem ala „Kill Bill” czy inne takie. Trzeba tak wykonać ruchy innymi jednostkami w armii, aby przeciwnik odpowiednio rozproszył swoje siły i ustawił je w sposób umożliwiający atak Ninja. Przede wszystkim cierpliwość! Cały ten proces będzie żmudny i potrwa co najmniej 3-4 tury. Inaczej plan spali na panewce. Ważne też jest wyczucie czasu. Jeśli przeciwnik gra ofensywnie (a nie defensywnie jak założyłem w przykładzie wyżej), musimy umożliwić mu dotarcie na miejsce niedaleko zakamuflowanego Ninja i odwrócić jego uwagę w innym kierunku, np. wycofując się w stronę przeciwną niż nasz Ninja. W ten sposób przeciwnik sam wejdzie w jego zasięg i nie musimy wtedy kombinować jak go przepchnąć w jego stronę. Bardzo miłe z jego strony, nieprawdaż?

Drugim sposobem na rozegranie sytuacji podczas gry z przeciwnikiem preferującym defensywę jest wykorzystanie pomocy kolegów z bronią długą (HMG, karabiny snajperskie, od biedy wyrzutnie rakiet choć jest to mocno ryzykowne). Taki pomocnik czyści ścieżkę dla naszego agenta, nie ważne czy zabijając czy tylko płosząc jednostki przeciwnika. Cały czas też powinien kryć go ogniem z ARO (najlepiej za pomocą Suppressive Fire, ale to może być trudne podczas walki w mocno zabudowanym terenie). W ten sposób nawet w turze przeciwnika nie będzie on miał chęci na zabijanie Ninja (musiałby poświęcić inną jednostkę, narażać się na dwa ARO) a jeśli nawet, będzie musiał poświęcić na to dużo rozkazów i środków.

Trzecim sposobem jest danie mu wsparcia w postaci Tigera spadochroniarza. Taka para potrafi sporo namieszać, zwłaszcza jeśli zostanie użyta z wyczuciem. Odpowiednia koordynacja może pozwolić na np. zabicie jednostki przeciwnika, która blokuje drogę Ninja. Tiger działa tu dokładnie jak pomocnik z HMG lub snajperką w przykładzie wyżej, lecz ponieważ jest dużo bliżej, można sprawniej nim operować. Według mnie, jest to najlepsze i najbardziej mordercze kombo jakie można stworzyć za pomocą tych dwóch jednostek. Spadochroniarz nie musi być także wyposażony koniecznie w HMG, może mieć zwykły standardowy Combi rifle z lekkim miotaczem ognia. Można nawet pokusić się o dalsze rozbudowanie tego i uczynić Tigera medykiem. Tak na wszelki, gdyby Ninja dostał. Oczywiście, wszystkie te sposoby odnoszą się także do pozostałych dwóch zabójców, jednak o ile w ich przypadku mogą być tylko dodatkową opcją, bo i tak sobie poradzą, to w przypadku Ninja są niemal obligatoryjne.

*I'm in a cold sweat  
I taste the smell of death  
I know the moments getting closer*

## **Jesteś gotów młody Padawanie, czyli taktyki zaawansowane**

Tak, tu miały być taktyki zaawansowane. Niestety uświadomiłem sobie, że już je opisałem w rozdziale wyżej, przy omawianiu Ninja. Tak się bowiem składa, że on wymaga użycia takich taktyk. Nie mam więc za wiele do napisania. Dodam tylko tyle, że w przypadku Fidaya i Speculo dymu nigdy za wiele. Należy tylko uważać aby nie trafić pod ostrzał kogoś z Multi Spectral Visor L2 lub L3. Dobrym pomysłem jest rzucenie dymu na chwilę przed zaatakowaniem celu w walce wręcz. Kryje nas to po skończonej walce i uniemożliwia strzelanie w ARO przeciwko naszej szarzy. Należy tylko pamiętać o poszukaniu miejsca do ukrycia się, bo dym będzie trwał tylko do końca naszej tury. Jeśli nie ma takiego, to albo dałeś ciała przy planowaniu ataku, albo po prostu masz pecha do terenu. W takim przypadku można się jeszcze ratować wchodząc w dym, kamuflując się i czekać. Jest nadzieja, że przeciwnik spali testy WIP i nie wykryje cię od razu. W ostateczności rzucamy znowu dym.

Także warto rozważyć czy na pewno chcemy wystawić się w strefie przeciwnika. Nie chodzi tu tylko o możliwość nie zdania rzutu WIP, ale także możliwość przegrania rzutu na rozpoczęcie. Czasami warto stanąć trochę dalej, pod osłoną i poczekać. Generalnie częstym błędem (moim też) jest niecierpliwość. Chcemy jak najszybciej wykorzystać zabójcę,





zabić tego wkurzającego kolesia a najlepiej wygrać grę w pierwszej turze. Często gra kończy się wtedy rzeczywiście dość szybko, tyle że nie na naszą korzyść. Powtórzę jeszcze raz: cierpliwość i rozważa. Choć przyznam, że zdarza mi się „iść na całość” przy wystawianiu się. Gry są wtedy bardziej emocjonujące, jednak stawiam wtedy wszystko na jedną kartę i wtedy pozostaje tylko kwestia szczęścia w rzutach.

A, jest jeszcze jedna ciekawa rzecz dla grających Yu-Jing. Ninja mają AVA 2, co otwiera dużą gamę taktycznych i psychologicznych możliwości. Dwóch Ninja którzy skaczą sobie po strefie rozstawienia to nie jest miły widok...

*And as you walk to the light  
I feel my hands go tight  
Excitement running through my veins*

### **Wyrwaliśmy chwast Porucznika! czyli jak im przeszkodzić**

Ten kawałek miał być w trzeciej części, ale jakoś tak mało mi tego wyszło, więc wrzucę tutaj. Jak zapobiec akcjom o których czytaliście powyżej? Ważne jest rozstawienie się. Każdy żołnierz powinien w miarę możliwości osłaniać innego. Należy także ustawić się tak, aby robić możliwie najwięcej ARO i ograniczyć miejsca w których przeciwnik może wystawić swojego zabójcę. Nie trzeba się martwić o mięso armatnie, oni i tak sobie poradzą (ostatnio dwóch Keisotsu zatłukło kolbami mojego Speculo. Hańba i sromota...). Trzeba uważać na jednostki, o których wiadomo, że będą celem. Porucznik (jeśli jego wybór jest oczywisty), ważni dla nas specjaliści, jednostki z Multi Spectral Visor L2 i L3, Tagi. Trzeba wystawiać je w osłonie jednego dwóch innych żołnierzy lub przynajmniej na widoku innych członków oddziału. Stojąc samopas są tylko gigantycznym szyldem „Zdejmij mnie”. W przypadku Speculo i Fidaya, którzy polegają głównie na dymie warto wystawić jednostkę z Multi Spectral Visor L2 i L3 tak, aby miała możliwie największe pole widzenia i w miarę możliwości wysoko. Oczywiście z osłoną. W przypadku Ninja tacy żołnierze są także bardzo przydatni, jednak w takich sytuacjach lepiej po prostu zachować zdrowy rozsądek i nie dać się wmanewrować w sytuacje o których pisałem w poprzednim rozdziale. Nie można pozwolić także, aby sama obecność zabójcy nas rozpraszała. Jest to tylko jeden model, prawda że o dużym potencjale, ale tylko jeden. Nie warto poświęcać mu maksimum uwagi, gdyż w międzyczasie przeciwnik wykona parę ruchów resztą armii i już będzie po ptakach, nawet jeśli zabijemy tego natręta. Ważne jest aby stworzyć sytuację, w której atak zabójcy będzie co najmniej utrudniony, ale nasze pozycje będą stabilne. Może to oznaczać np. pochowanie się za przeszkodami terenowymi i położenie Suppressive Fire na skos przez pole bitwy. Albo ustawienie się w grupie za częściową osłoną i robienie ARO nie tylko na ruchy zabójcy ale także reszty armii. Pole bitwy jest zazwyczaj tak małe, że można to zrobić. A jeśli jest tak duże, że nie można, to zabójca będzie albo daleko od swoich i bez wsparcia, albo będzie musiał biec kawał drogi, co kupuje nam trochę czasu. Można też podpuścić (albo przynajmniej spróbować) przeciwnika i wyciągnąć zabójcę jakimś łatwym kąskiem, ale nie polecam. Raz, że działa rzadko, dwa że nie ma sensu tracić jednostki w ten sposób.

Jest też niezły sposób na Fidaya i Speculo, jeśli w ARO będą rzucali dym. Jeśli macie kogoś z minami w pobliżu, podłóżcie mu jedną. Taki mały psikus, ale jak tylko wasza jednostka wyjdzie z zasięgu rażenia miny ona wybuchnie i może zabić nachalnego gościa. Można też położyć SF.

*I've got you in my sights  
I've got you dead to rights  
The triggers waiting for my fingers*

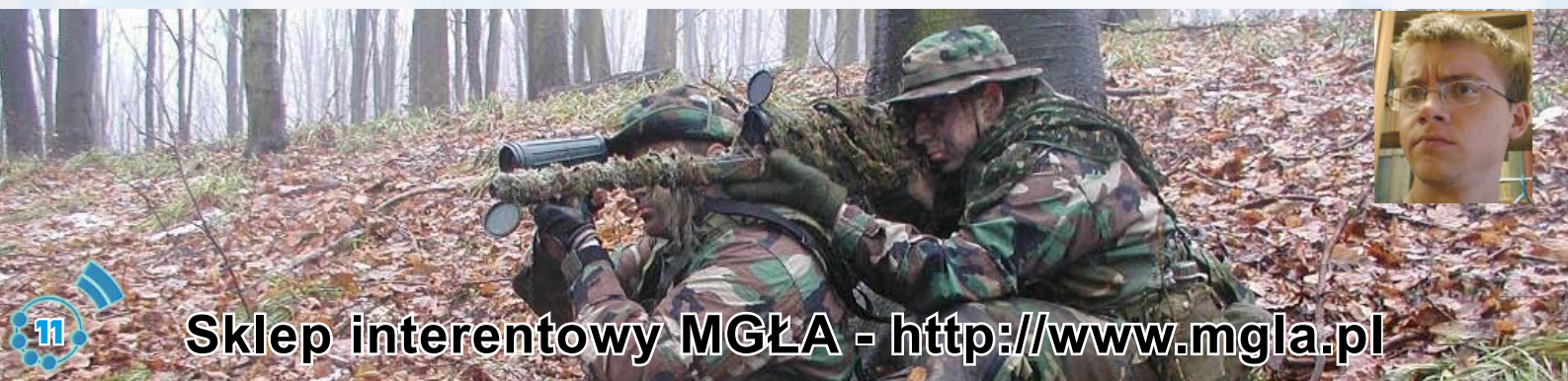
### **Długi pocałunek na dobranoc czyli podsumowanie**

No i dotarliśmy do końca. Uff... Ciężko było. Jeśli komuś się chciało to czytać, to fajnie. Liczę na jakieś komentarze. Jeśli nie to i tak tego nie przeczyta, więc nie ma sensu nic mu przekazywać. Na zakończenie powiem tylko, że o ile po przeczytaniu tego artykułu można by odnieść wrażenie, że poza zabójcą nikogo innego na stole nie ma, wcale tak nie jest. Należy pamiętać, że nie gramy tylko nim ale całą armią i że jest pewien konkretny cel w jego działaniu. Tak więc to on musi się podporządkować reszcie i wykonać swoją robotę dążąc do wspólnego celu. A nie na odwrót. Jest mało prawdopodobne, aby zabójca sam wygrał dla nas grę. I choć to kuszące i mocno wciągające, należy wiedzieć kiedy powiedzieć „dość”, schować zabójcę w jakim kącie i zacząć wydawać rozkazy innymi jednostkami.

*I feel adrenalin rush  
It's just the final touch  
You can kiss your arse goodbye*

Niestety, zabrakło mi pomysłu i treści na jeszcze jeden rozdział a została mi jeszcze jedna zwrotka. Więc pozwoliłem sobie dać ją na zakończenie ;) Są to zwrotki do piosenki „The Assassin” Iron Maiden, jeśli ktoś nie wie. Polecam przesłuchać, całkiem niezła. Do zobaczenia w przyszłości, pewnie jeszcze coś niecoś skrobnę, jeśli odzew będzie pozytywny.

POP/Drake (Tomek Popowski)



**Sklep internetowy MGŁA - <http://www.mgla.pl>**



Spośród całej Combined Army zdecydowanie najbardziej podobają mi się ichniejsze kosmiczne małpy. Rasa Morat, moim zdaniem, ma najciekawszy fluff w ogóle, a pośród wszystkich zjednoczonych armii obcych jednogłośnie prowadzą.

Z jednej strony są oni zdecydowanie najmniej zaawansowani technicznie, jednakże ich zasada 'rasowa' daje im ogromne możliwości bojowe, gdyż w przeciwieństwie do innych ras w tym universum nie uciekają z pola bitwy za szybko. Zdecydowanie większości armii w tej grze po otrzymaniu 60% strat opadają morale na tyle nisko, że dalsza walka jest praktycznie niemożliwa. Modele automatycznie odwracają się oraz uciekają z pola bitwy. Szczęśliwie można powstrzymać ten proceder, jednakże cała armia staje się wyjątkowo mało mobilna i jest wyjątkowo ciężko zapanować nad całością.

Staralem się stworzyć jak najlepszą rozpiskę na 200 punktów, wykorzystując jedynie modele Moratów. Nie jest to proste, gdyż kolejne figurki są wyjątkowo drogie punktowo. Ale to zdecydowanie minus całej CA. Oto co stworzyłem i przetestowałem swego czasu dosyć intensywnie...

**Suryat Lt.**  
**Vanguard Infantry x2**  
**Vanguard Infantry w/HMG**  
**Suryat w/HMG**  
**Daturazi x2**

Ilość rozkazów praktycznie zawsze będzie niższa niż w przypadku innych armii na te punkty. Jediną możliwością zwiększenia liczby rozkazów jest w zasadzie wymiana dwóch modeli podstawowej piechoty Vanguard na kolejnych dwóch Daturazich. Z jednej strony mamy dwa rozkazy więcej do dyspozycji, jednakże pomimo całej wspaniałości Daturazi, jest mocno ryzykowne posiadanie więcej niż 50% modeli Impetuous. Z doświadczenia wiem, że Daturazi giną zawsze i to szybko. Owszem są w stanie zadać duże straty przeciwnikowi, ale ilość rozkazów, które dodają do puli szybko topnieje. Wydaje mi się, że w takiej sytuacji lepiej postawić na nieco pewniejszych podstawowych Vanguard Infantry.

Zdecydowanie atutem tej listy jest jej mobilność. Wszystkie modele mogą pochwalić się MOV 4-4. Szczególnie w przypadku ciężkiej piechoty jest to solidny wyczyn, gdyż praktycznie wszystkie pozostałe analogiczne jednostki nie są tak szybkie. Na pewno mobilność będzie atutem, który należy wykorzystać bardzo dobrze przy tak małej ilości figurek.

Siła ognia jest dosyć znacząca, dzięki dwóm ciężkim karabinom maszynowym. Dodatkowo dostajemy do dyspozycji naboje przebijające, którymi dysponuje broń sierżanta.

Kluczowymi mogą okazać się pierwsze dwie tury gry, kiedy Daturazi mogą wykorzystać bezlitośnie błędy w rozstawieniu przeciwnika. Niestety czas w przypadku tej gry działa na naszą niekorzyść, gdyż walka na przetrwanie nie jest domeną tej rozpiski. Mało modeli, jeszcze mniej specjalistów wymaga szybkiego działania. Poniżej ułatwiona jest sprawa dużą mobilnością modeli Combined Army, jednakże nie jest to atut, który sam wygrywa gry. Na pewno trzeba się wystrzegać snajperów, gdyż Ci mogą okazać się największym problemem. Duża siła z jaką strzelają oraz fakt, że praktycznie większość z nich ma jakikolwiek kamuflaż bardzo utrudni nam życie. Niestety niskie zaawansowanie technologiczne tej rozpiski jest niewątpliwym kłopotem. Szczególnie doskwierać będzie brak jakiegokolwiek MultiSpectral Visora.

Na pewno owa lista nie jest skazana na porażkę pomimo wszystkich wad, o których wspomniałem. Na pewno limit błędów musi być bliski zeru, gdyż większość naszych modeli będzie padać jak muchy od ostrzału przeciwnika. Z jednej strony mobilność wymaga ofensywnego charakteru prowadzenia armii, a z drugiej strony to defensywne modele – snajperzy, będą największym utrapieniem.

Inną rozpiską, którą stworzyłem bardziej na przekór wysokim kosztom modeli Combined Army, jest mój swarm list. Niestety nie wszystkie modele, wykorzystane są jeszcze dostępne, a koszt w PLNach jest wyjątkowo wysoki, warto sprawdzić tę listę choćby na proxach.

**Suryat Lt.**  
**Vanguard Infantry w/HMG x2**  
**Daturazi w/Chain Rifle x4**  
**Gakis x4**  
**Pretas x2**

10 modeli Impetuous w tym 6 bardzo szybkich The Hungries. W przypadku grania tą rozpiską, gra powinna rozstrzygnąć się już w pierwszych dwóch czy trzech rundach. Najlepiej jak to my będziemy mieć inicjatywę i zaczniemy grę.

Szarża bardzo szybkich modeli Gakis i Pretas jest w zasadzie kluczem. Odpowiednio wsparci granatami dymnymi Daturazich, mogą bardzo szybko przemieścić się w strefę rozstawienia przeciwnika i pozagryzać kluczowe modele, bądź spróbować wyeliminować jak najwięcej figurek tanich i łatwych do eliminacji, żeby przetrzebić mocno szeregi przeciwnika i ułatwić nam drogę do wyeliminowania w kolejnych turach wystarczającej ilości modeli, co by przeciwnik zaczął się wycofywać.

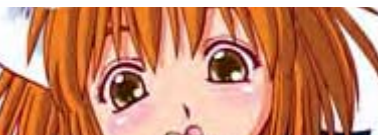
Prawdę mówiąc nie próbowałem grać tą rozpiską, głównie dlatego, że nie mam odpowiednich większych podstawek do proxowania obcych. Wszystko to czysta teoria, która w praktyce nie musi się sprawdzić. Jednakże oparłem swój pomysł głównie o to, co wyprawiały na stole Antypody, gdy grałem przeciwko Ariadnie. Mają one niewątpliwą przewagę, którą daje im kamuflaż. Jednakże w przypadku tej rozpiski, granaty powinny dać wystarczającą osłonę do przemieszczania się. Poza tym niewiele czasu tak naprawdę potrzeba, aby The Hungries znaleźli się po drugiej stronie stołu.

Nieco ostrożności w poruszaniu się i przeciwnik może zaczynać liczyć straty!



**ZIM**









7<sup>TH</sup> FOXTROT  
RANGERS  
"NEWPORT"











13eme  
MOBLOTRS



## SCAVENGERS

Dowództwo otrzymało informacje ze na polu bitwy w jednym z ciał przetrwało nagranie całego jej przebiegu. Informacje te są bezcenne gdyż zawierają zapis nowatorskiej taktyki przeciwnika. Musisz za wszelką cenę je odzyskać!!!

Celem tego scenariusza jest odzyskanie danych znajdujących się na środku stołu. Dane można odzyskać na dwa sposoby. Pierwszy polega na włamaniu się do tych danych hakerem. Aby to zrobić należy shakować dysk z modyfikatorem -9 do WIP (jest to dlatego tak trudne ponieważ dysk pracuje na zasilaniu awaryjnym). Druga opcja to odnalezienie dysku ręcznie. Polega ona na zdaniu testu WIP z mod -6 (trzeba się czasem naszukać tego maleństwa wielkości pudełka od zapalek) będąc w base to base z ciałem/wrakiem (czyli żetonem). UWAGA hakowanie i szukanie dysku w tym przypadku jest długa akcja. Po wydostaniu tej informacji model posiadający wydobyte informacje może dopiero w następnej turze opuścić planszę (wówczas scenariusz uważa się za wygrany)

## EWAKUACJA

Por. Simons wrzeszczał do radia: "Bravo 15, Bravo 15, tu Zebra 42 jesteśmy w punkcie 348 prosimy o ewakuację! Po piętach depcze nam cała armia! Pośpieszcie się! Długo tu nie wytrzymamy!" Chwilę później pojawiły się dwa transportowce które miały ich podjąć

Siły: Obaj gracze wybierają siły równe sobie

Strefa rozstawienia: Na środku stołu powinno znajdować się jakieś umocnione stanowisko w którym broniący się będzie się wystawiał. Strefa rozstawienia to 8" od środka stołu. gracz atakujący rozstawia swoje siły w odległości 6 cali od każdej krawędzi stołu.

Długość gry: Bitwa toczy się do momentu aż jedna ze stron nie osiągnie stanu złamania (tzn. nie zostanie zredukowana do 60% stanu liczebności) lub broniący się nie zostanie ewakuowany. Gracz broniący się wygrywa jeżeli wytrzyma 6 tur aż do przybycia transportowców (ponieważ niema jeszcze żadnych modeli ani zasad do transportowców przyjmuje się że w momencie podejścia transportowce zrzucają napalm który odcina atakujących od punktu ewakuacyjnego). Atakujący wygrywa jeśli uda mu się shakować oba transportowce.

Zasady specjalne: Modele z infiltracją mogą jej użyć ale strefa rozstawienia modeli ograniczona jest do 12" od krawędzi. Można shakować nadlatujące transportowce na tej samej zasadzie co AD combat jump. Trzeba zrobić to wówczas dwa razy. Transportowce nie nadlatują a nadchodzące zewsząd rezerwy roznoszą obrońców na strzępy.



NAJWIĘKSZA  
OFERTA

MGŁA.pl  
Sklep internetowy



ZNAJDZIESZ NAS NA  
WWW.MGLA.PL



CONFRONTATION

NAJNIŻSZE  
CENY



– Naprzód!

W słuchawce zabrzmiał głos sierżanta Novotnego. Szeregowy Rusłan ruszył do przodu ze swoim ckm-em. Wiedział, że w każdej chwili z krzaków może wyskoczyć kolejny „kundel”. Palec drżał mu na spuście, przed chwilą stracili całą drużynę, po tym jak stado wyróżniło ich w zasadzce. Tylko wsparcie pary ciężkich śmigłowców szturmowych uratowało pluton „B” i jego samego od kompletnej masakry. Śmigłowce znalazły się w tym miejscu całkiem przypadkiem, po prostu przeczesywały teren w poszukiwaniu osad tubylców.

Teraz to oni ścigali przeciwnika. W odległości kilkunastu metrów Rusłan spostrzegł jakiś ruch. Wpatrywał się w półmrok, po chwili był już prawie pewien że to kolejny „kundel”. Tubylec był ranny w lewy bok, zdychał. Kozak powoli zbliżył się do niego, odłożył broń i wyciągnął bagnet. Pochylił się nad umierającym Antypodem i zamarł. Z prawej i lewej strony Rusłana pojawiły się bezszelestnie dwa psiopodobne kształty. Pot ściekał mu po karku, wiedział że nie zdoła walczyć z oboma naraz. Energicznie sięgnął po swój pistolet i wycelował w prawego. Głowa Antypoda eksplodowała jak dojrzały melon. Drugi dzikus skoczył wściekle warcząc.

Rusłan już żegnał się ze światem, kiedy za nim rozbrzmiała palba karabinów reszty plutonu. Strzelali wszyscy, każdy z tego co miał. Antypod zamienił się w ułamek sekundy w krwisty ochłap. Rusłan poczuł że jakiś rykoszet trafił go pod kolanem, zwałił się ciężko na ziemię. Huk karabinów i pistoletów był nie do zniesienia. Pomimo zmiecenia kundla pluton nie przerywał ostrzału, co oznaczać mogło tylko jedno. Wokół Rusłana zaczęły padać następne Antypody. Jeden z rozorany od głowy aż po brzuch cielskiem runął na niego żołnierza przygniatając go swoim ponad stukilowym ciałem.

Walka trwała dalej, ale Rusłan już tego nie widział. Impet upadającego Antypody pozbawił go przytomności. Majaczyło mu się że znowu jest w stolicy, w fabryce z której go cztery miesiące temu zabrano i wcielono do armii. Powiedzieli że wojna, że dzikusy, że Antypody i że każdy jest potrzebny w polu...

Rusłan otworzył oczy i zobaczył szeregową Marie, Francuzkę, którą wczoraj przydzielono do ich plutonu jako sanitariuszkę. Opatrywała mu nogę. Okazał się że rana została zadana jednak szponem Antypody. Podeszedł do nich Novotny, chwycił młodego żołnierza za szelki, szarpnął do góry i zaczął okładać pięścią po głowie.

– Ty idioto! Jeszcze raz wyjdiesz z szyku przed wszystkich to oprawię cię lepiej jak kundla pierwszą drużynę. O mały włos by nas nie pocięli, Szewczenko stracił przez ciebie oko tłumoku!

– Proszę go natychmiast zostawić! Jest ranny! – wtrąciła się dziewczyna.

C.D.N.





# PITCH BLACK





# SILENT DEATH

## Assasins in Infinity the Game

By POP/Drake

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

### Introduction

Before I start, I would like you to know, that assassins are one of my favored units in this game (in others too...), They have a great potential, but are also hard and difficult to use properly. Running straight at the enemy, screaming and waving your gun/blade won't do. At least not what you intended to. It is crucial (in my opinion of course) to prepare yourself, the enemy and the situation on the battlefield. And, in the right moment, use those advantages to strike. Because I like to use some "unorthodox" tactics (including psychological war), such units are my favorites and almost permanent in my army lists. Of course, the correct use of all units is crucial for victory. But only for those units it is "kill or be killed". They have to make correct use of every opportunity or they will die (and you will waste many orders and points)

In this article I would like to share my thoughts and experiences about the assassins. I'm not saying that everything what I have written is one and only truth of course. It is just mine view I'm sharing, so every comment and criticism is welcome. But maybe someone will learn something new from this article or it will help someone to better use of his assassin. Or to protect himself from being stabbed in the back.

For known reasons, this article will cover only 3 armies: Yu-Jing, Haqqislam and Combined Army. Only those factions have units that can be called this honorable (or not) title. Other players can only learn how to defend from such attacks. Sorry guys, you have awesome TAGs, untouchable hackers or hairy killing machines. So don't moan J Oh, while we are on topic, I know that "Hairies" (Ariadna I mean) has SAS units, that could be called in such way. Unfortunately however, they are outclassed by the better skills and equipment of their more technologically advanced friends. So they're out, sorry ;)

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

### Lesson one, or which stick should I use...

Ok., so we have our lovely assassin miniature and head full of dreams and movies with Jet Li. What next? First thing is to choose the correct weapon for our agent. The choices are limited, but it is good to think for a second or two. In case of CA and their Speculo the choice is simple, because we don't have any. Haqqislams Fidays choice is a bit bigger (EXP or AP), but seriously, has any of you Haqq players ever considered taking Fiday with AP CCW? EXP CCW is 2 points more expensive, but light (and even medium) infantry explodes by themselves when they see it. And even hunting for HI is simpler than with AP weapon. Ninja has the greatest armory to choose from, but still the best option is EXP CCW. Unless of course you want to have a Ninja hacker or sniper, then you will have to go out with Shock CCW. But I will skip these options, since we are talking about something else.

The choice is made, what next? First thing I observed from my early games in ItG is that most players where trying to attack either the most powerful miniature on table (Hsien, Charontid or something like that), or anything on sight. That's wrong in my opinion. The assassin is like a surgeon (only the knife is bigger...), he cuts only those things that needs to be cut. So, you'll have to think: which enemy unit is the most dangerous for me? For example: if you are playing HI-heavy Yu-Jing against Nomads with their E/M grenades or hackers, then these minis should be your target. And after that, if your assassin is still alive, you can move further on your target list. You can also simply go for normal infantry, like Fusiliers to cut some orders from enemies Order Reserve. EXP CCW is very useful in this aspect.

One could ask, ok, but what if his HI/TAG is my greatest pain? You said that it is wrong to attack them? Well, of course such units are a problem for our assassins. They have high CC stats, but their PH of 12 makes it easy for such units to save, and if you had bad luck and missed, then it may happen that your ARM 1 isn't much of the protection... But that's what I have written in intro, either you or him. But coming back to topic, how to deal with them? The best way is to... avoid him. Go for his LI, doctors, engineers and specialist. Cut his order pool as much as you can. You can make him harmless (more or less) without attacking him directly. And believe me, he will be too occupied getting rid of your assassin to use his TAG against the rest of your army. Also, never attack Dog Face in CC. This is the worst way to commit suicide EVER. This guy should be shot to pieces by a combined power of 2 HMGs, not by your agent.

Everything I wrote so far is true for Ninja and Fiday. Speculo is another matter though. The problem with him is that he is the opposite from those two. The bigger and tougher the opponent is, the stronger he gets. All thanks to his Monofilament CCW. It is a real nightmare for TAGs, HIs and all multi wound models. So he should go for the strongest minis, and only after that for that pesky LI. Unfortunately, while his weapon is awesome against Goliaths, it is weak against Davids. I have lost my Speculo while fighting with such lousy minis that it is a real pain to talk about that...





*I watch you every move  
Study the things you do  
And the pattern of your ways*

## **Lesson two, or my adventures with Martial Arts**

While we are on the subject of choosing your targets, I would like to point out one important thing. While MA L3 look highly appealing on the paper, in real games its usefulness is not as good. While you are attacking LI with EXP CCW, the chance he will survive is not that big. But while trying to take out MI or HI it is better to think. Cold calculation should tell us, that it would be better not to attack first. In this way, while we still have a good chance to beat the opponents roll (MI or HI have CC 14-15 in most cases), we can also survive his attack if we had a bad luck (with CC 17 we have good chances of hitting, even if opponent beat us. In this way, we'll have +3ARM and bigger chances of passing it). If we had attacked first and hit, enemy miniature will have to pass his ARM roll on 11 (in case of MI) or 9 (HI). That makes more or less 50% chance that he will survive. Know about any killer that would give his target that much of a chance? And if we would miss... Enough said that I lost countless Shaolins and Ninjas this way...

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

## **Lesson three, or "Children, I'm coming!"**

So, we know who to stab and what to use. Now there is only one small matter to discuss: how to reach them? There is no simple answer to that, since its all about the battlefield, the enemy which we are playing with, his army etc. But there are some thing that are more or less common. One of these thing is the order of deployment. If your opponent is deploying first, then it is simple. We know where his miniatures are, so we don't have to guess. If you are deploying first, then it is a more complicated matter. In this case, you should put your assassin to the reserve, and place it after enemy deployed his minis. This is very important thing to remember, since the way you deploy him reflects on his offensive capabilities. It would be wise however, to place your killer in reserve even if you are deploying second. Your opponent might be a smart guy, and placed his most useful mini in reserve, just in case. We don't want our pray to slip through the trap, do we?

Deployment of Speculo or Fiday is rather simple (if you want to risk WIP roll). Place him in the charge range of the selected miniature, preferably behind his back. Sound simple? Yes and no. If you pass your roll, then the enemy is screwed (another thing however, is what will happen to him after killing his first target...). If you don't, you're screwed. And if by accident we lost our roll and our opponent goes first... Not pretty. In such cases, either we will throw a smoke grenade (and pray that he'll not think of placing a suppressive fire over the smoke...) or will make a dodge, praying that those 2 inches will be enough to run for cover or into the CC. So, to make the life of our agent more easy, we should consider all covers and terrains before placing him. It would be wise to deploy behind some wall or other cover since even if you'll loose the WIP roll (either for going first or for deployment) he will be covered and will have more protection. If you don't want to risk rolling for his WIP, then you should place him as near the target as it is possible. It would be good if you could avoid the center of his forces and go through his flank. You will avoid many ARO's this way. I know that this things are simple for many players, but I'm mentioning this just in case. Plan your way to him, using cover and smoke, to spend as little orders as possible with the best chances of him reaching his victim. Also make use of your Impersonation. Enemy will have to discover you twice, so don't bother with throwing smokes if you don't have to.

Deployment of Ninja is more complicated, since he doesn't have smoke grenades, he will have to run longer distance and he only has TO Camo that needs to be discovered once, not twice. So making him reach the enemy is a lot harder than Fiday or Speculo. TO Camo gives him however some protection in a close range fire-fight (and, such fight will happen once your in the middle of enemy forces) plus makes him immune to Supressive Fire. The art of delivering Ninja to combat is a complex thing, so I decided to write about it in the whole new topic. But more of this in the next part of this article...





*Better watch out cos I'm the assassin  
Better watch out better watch out  
Better watch out cos I'm the assassin  
Better watch out better watch out*

#### **Lesson four or "Ninja strikes back"**

As promised in the first part of my article, today something for Yu-Jing generals. So, Ninja. Just to remind (or for those who haven't read the first part/didn't want to read that rubbish ;) ) unlike his fellow assassins, has only TO camouflage and cannot use smoke grenades. In my humble opinion, that makes him harder to use properly and a bit weaker than Fiday or Speculo. It is a lot more difficult to deliver Ninja where he should go plus to keep him alive. That doesn't make him useless however, because if played properly, he can deal much damage. How to use him this way then? Well, the most important thing is the deployment. In general, it would be wise to place at the flank of the enemy forces. Charging into the middle of enemy soldiers is a bad idea really. Unless of course, the opponent or the terrain will allow you to. Deploying him in Hidden Deployment is a good solution too. After that, we wait. Simply as that. Forget about him and play with the rest of your forces. Reveal him only when the time is right. To do so, attack from the other flank. This way your opponent will forget about your Ninja (hopefully) and concentrate on defense. He will place his miniatures so they can fire at your advancing forces and, inevitably, he will turn his back to the hidden Ninja. After that, you can strike. Attack his reserves, miniatures that are on the back, like snipers, HMG's, medics, engineers, that kind of stuff. At close range, even if he won't be able to reach the enemy quickly, his TO camo gives him great advantage. Against long range weapons, he is surely to give a -6 BS to the enemy who will try to shoot back (and even -9 if you are behind cover). So, if he can't attack something in CC, he can always shoot it down.

Ninja cannot generally act on his own. He is fragile, and (as every unit in ItG) can die very quickly. That's why he needs help. It can be done as I had written above or in other way: Pair him with sniper, HMG or missile launcher (although the last option is very... dangerous). Make his teammate clear the way by either killing opposing troops or forcing them into cover. Then, cover advancing Ninja with ARO. If the terrain permits, it would be good to place the Suppressive Fire. This way, your opponent must think hard in order to stop Ninja advance and put much effort in it.

The variation of this method is pairing him with Tiger in Combat Jump. A pretty scary combo if you ask me, they can team up momentarily and wreak havoc in the enemy lines. The pros of this method is that Tiger is near the Ninja the whole time, so he can give a better cover for him. Plus he has a flame thrower. Also, you can make him a medic, ensuring that Ninja will have additional lives J

These tactics work against a defensive player but what if he like to play aggressively? Well, in that case you can try and lure him into a trap, by slowly retreating and dragging his soldiers into the hidden Ninjas range. Or even dividing his forces into two groups: attackers and supporters (you know, all that fusiliers or kozaks...).

What I have written above can be use in case of Fiday or Speculo too of course. But only in case of the Ninja it is so important, because the remaining two can work themselves for a short period of time.

*I'm in a cold sweat  
I taste the smell of death  
I know the moments getting closer*

#### **Lesson five or "You are ready, young Padawan"**

Well, there supposed to be advanced tactics for assassins, but unfortunately I described them in the chapter above. So I don't have much to say here. I will only remind you, that in case of Speculo or Fiday, the more smoke the better. It is a good thing to drop a smoke grenade before we engage in to CC. Firstly, it will cover our approach, forbidding our opponent to fire as a charge reaction. Secondly it will cover us after we win in CC. After that it is a good thing to find cover, because the smoke will cover us only till the opponent turn, leaving our agent in the middle of the field. If there is nowhere to run, then you simply made a mistake. In this case, you can camouflage again and pray that no one will discover you. And if things go very bad, you can always throw another smoke and wait.

One thing to watch out for also is choosing a place to deploy. While it is tempting to place our agent near the enemy model, sometimes it would be better to place him out of opponents deployment zone and wait for a turn or two. I have found out that patience is very useful thing in such situations, as it helps our assassin to survive. But if you want to play hard and fast, well, go for it!

There is also one thing for Yu-Jing players. Ninja have AVA 2, which opens many tactical possibilities. After all, two Ninja jump- ing over the battlefield are not very pleasant thing to deal with...

*And as you walk to the light  
I feel my hands go tight  
Excitement running through my veins*

#### **Lesson six or "We sure showed them!"**

Now for something different. How to defend against those guys? Well, main thing (as always) is deployment. If every soldier in your squad is covered by at least one friendly model, then there is a good chance that attacking assassin will eat so much ARO's he'll eventually die. It is also important to cover our main minis. The more, the better. After all, they will be the main target. You don't have to worry about ordinary troops. If placed in duos or trios, they will manage. Another thing is not focusing all our attention on those units. Assassin shouldn't be feared as much as they are, really. It is only one model, lacking good armor or ranged weapons. It is better to leave them be, position yourself and take it out with ARO's if he comes out than chasing him



with all our forces through the battlefield. Of course, if we have the opportunity to take him out with relatively small number of orders, do it. Other than that, let them come closer.

The good trick against Fiday or Speculo I force him to throw a smoke and then place a mine nearby. Nasty.

*I've got you in my sights  
I've got you dead to rights  
The triggers waiting for my fingers*

### Long kiss goodbye or summary

Well, we come to an end finally. Hope I didn't bore you to death? If you have any comments I would be more than happy to hear them. Also keep in mind that I'm not some kind of "Master Assassin" and I don't know everything. It is highly possible that I'm wrong, so please, share your thoughts with me if you feel something is not right. And finally, English is a foreign language to me, and I'm not as good with it as with Polish. So sorry for any mistakes or unclear parts of text. I tried to translate this article from Polish but the language barrier isn't something that can be ignored.

One more thing for the end: After reading this article you could think that the only miniature on the table is the assassin. But it is not true, because you have got all of your army too. And they need to be played in correct way. So when you do what needed to be done with your killer, leave him somewhere safe, and use the rest of the army. After all, only if you use them all, you can win.

*I feel adrenalin rush  
It's just the final touch  
You can kiss your arse goodbye*

I lacked the idea for one more paragraph but I still had one more verse to use, so I decided to put it as an ending. The song is "The Assassin" by Iron Maiden. See you later, maybe I will write something more if you decide I should ;)

POP/Drake (Tomek Popowski)





## Morats by ZIM

From all C.A. my personal favorites are they „space monkeys“. Morat race has the most interesting fluff from all other races. Plus they are really the best when it comes to war in comparison to other C.A. races.

They are not so advanced technologically as other C.A. races are, but their racial ability is a great boost, making them fight to last man (monkey) literally! With almost all armies in ItG it is impossible to fight with when broken below 60 %. Models must then run to their table edge and from the battlefield. And while you can stop them for a round or two, it is hard to perform some more advanced maneuvers.

My goal was to create the best rooster I could for a 200 points game, using only Morat models. It is not that easy, because of the point price, but that is true for everything in C.A. This is what I have created and tested very intensively:

**Suryat Lt.**  
**Vanguard Infrantriy x2**  
**Vanguard Infrantriy w/HMG**  
**Suryat w/HMG**  
**Daturazi x2**

The number of orders for this army is almost always lower than for other armies. The only way to increase the order pool is to swap two normal Morats for two Daturazi. It gives you two orders more, but despite their usefulness it is very risky to have 50% of your models having Impetuous rule. From my experience I know, that Daturazi are dieing very fast and always. They are able to do much damage, but their orders will be lost very quickly. So I prefer to use normal Morats.

The biggest advantage of this list is mobility. Every model moves with MOV 4-4. It is a very big advantage for HI, since other HI's are considerably slower. With not that many models in the list, movement is something that must be used very wisely.

Another advantage is firepower, thanks to two HMG. Plus, Lieutenants weapon has ability to fire with AP ammo.

The first two rounds will be most important, because Daturazi can use opponent errors during the deployment phase. Unfortunately, time is against us. Fighting defensively is a suicide, because of the small number of orders and specialists. So, it needs fast actions. It helps to have high mobility, but it wont win a game for us. One thing that can be very problematic, are snipers. Long range, high strength and camouflage can be a pain. Lack of any kind of MSV can be very problematic as with the low technology level.

Despite all those disadvantages, this list isn't doomed to lose every time. One thing is to limit our errors to minimal level (around zero ;) ) Second thing is to remember that while fighting offensively, the most troublesome will be fighting with defensive models, like snipers.

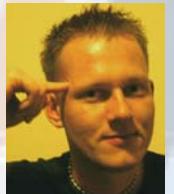
Another list I created, despite high point cost is my swarm type list. Unfortunately not all models are available and it can be very costly, but it is worth to try it out, even using proxies.

**Suryat Lt.**  
**Vanguard Infrantriy w/HMG x2**  
**Daturazi w/Chain rifle x4**  
**Gakis x4**  
**Pretas x2**

10 models with Impetuous, including 6 ultra-fast Hungries. Playing with this list should be very fast (2 or 3 rounds). Best if we will have the first round.

Key to victory is charging with Hungries. Combined with Daturazi's smoke grenades, they can reach the enemy quickly and safely, and then eat through his key models. Failing that, you can always try to kill as many other models as you can to ensure he will lost orders and will start to flee eventually.

To be honest, I haven't tried to play with this one, mainly because I don't have large bases to proxy Hungries. All of this is plain theory which, as we all know, can be very far from reality. However, I though of this one after seeing what Antipodes can do while playing against Ariadna. They have an advantage in form of camouflage, but I think that smoke grenades can give Hungries a bit of cover. With their movement, they will reach enemy quickly after all. Some careful movements and the opponent can start to count the bodies!



ZIM





PARADISO

*Hoppadica City by Ozhan*



BOURAK

*Cloud Lake City by JJasso*



NEOTERRA

*The monorail*







I na sam koniec - Transformers. Film z mechami, jakimi by autoboty nie były, ale z mechami.

Tak więc musiałem napisać choć parę słów o tym dziełku. Transformery znamy i z dziecinnych zabawek i z komiksów i z serialu animowanego. Taka amerykańska science-fiction dla bardzo małych. Jednak film fabularny który właśnie wszedł na ekrany naszych kin wcale taki dla dzieci nie jest - dużo, naprawdę dużo strzelania, brutalne i krwawe (choć w domyśle) sceny śmierci, lekko trącające erotyzmem ujęcia wybranki głównego bohatera. Nawet nigdy dla mnie niezrozumiały fakt, powód dla którego boty zmieniają się w autoboty i inne pojazdy został w miarę sensownie wyjaśniony specyficzną mimikrą, jaką robociki zaprogramowały sobie po przybyciu na Ziemię.

Główny bandyta - czyli w tym wypadku Megatron wygląda naprawdę paskudnie i demonicznie, szeryf na białym koniu czyli szlachetny Optimus Prime nawet mimo swej infantylnej formy samochodowej, w postaci robota wygląda całkiem porządnie, zwłaszcza ze swoim przerośniętym gunem. Aktorzy grają nawet znośnie - zwłaszcza że występuje parę sław raczej z górnej półki - np. Jon Voight.

Tak więc da się obejrzeć i to nawet z przyjemnością.

Występują: Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, Rachel Taylor, Jon Voight, Bernie Mac...

Reżyseria: Michael Bay

Scenariusz: Roberto Orci, Alex Kurtzman

A/A

