

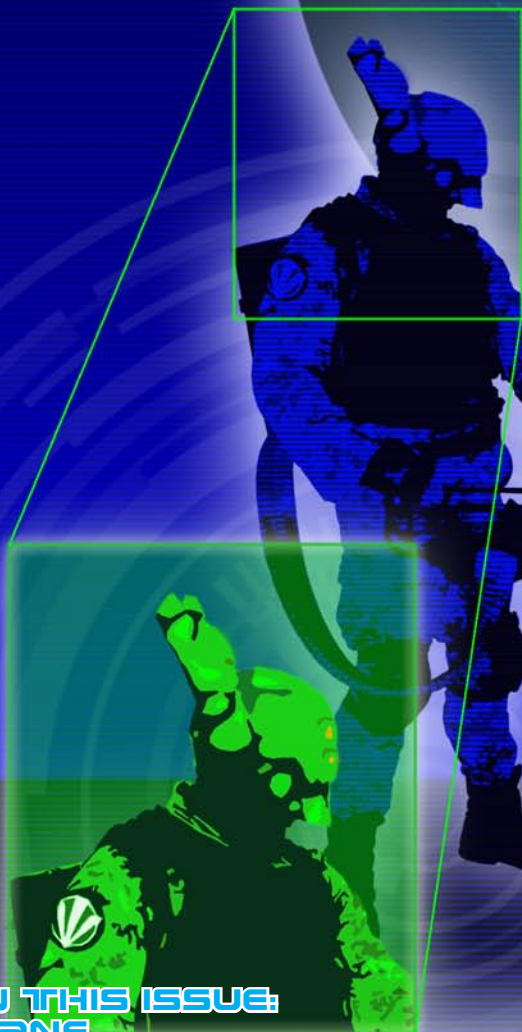
MAYA NETWORK NEWS

INFINITY

and Sci-Fi fanzine

N°4-5 (5/6) sierpień 2007/marzec 2008 (August 2007/March 2008)

Two language edition (pol. / eng.)



IN THIS ISSUE:

KANE,
VABHYL,
HUSQVARNA,
REPORT: POLCON 2007,
REPORT: BIT-43,
BATTLE REPORTS: BRIBONA VS. HADQISLAM, PAN-OCEANIA VS. YU-JING...

SCI-FI - GAMING - MODELLING - PAINTING

SPIS TREŚCI / Index:

- 2: Wstępniaczek / **Editorial**
- 3: Recenzje figur / **Mini review**
- 6: Hardware Service - Sztuczne rośliny by Vazhyl
- 9: Polcon 2007 - raport
- 11: Stories - Croc Tales, part I by Husqvarna
- 12: **Battle Logs - Ariadna vs. Haqqislam by Husqvarna**
- 19: Hardware Service - AT-43: Accessory Expansion Set
- 21: Recenzje figur / **Mini review**
- 22: Hardware Service - Silos by Akhad/Aeth
- 22: Battle Logs - Poko vs. Will (PO / YJ)
- 26: **Battle Logs - Poko vs. Will in English**
- 29: In other space, far, far away... - AT-43
- 33: Inspirations - Weapons of Future Wars
- 37: pArametry Rzeczywistości by Kane
- 38: Maya Entertainment Canal - Serenity
- 39: Inspirations - Weapons of Future Wars
- 40: Battle Logs - Tournament raport Sadyba 24.11.2007 by Rademon
- 42: Inspirations - Maories - Croc Men
- 42: Hardware Service - Haqqislam'n'PO by Costi
- 43-46: Recenzje figur / **Mini review**
- 46: Maya Entertainment Canal - Vexille - 2077 Nippon Sakoku
- 47: Blisko Celu / **Close to Target** - by Radosław "Rademon" Kabaciński

MAYA NETWORK NEWS TEAM:

Artykuły, zdjęcia, figury: POP/Drake, NairoD (Dorian), Kane, Husqvarna, Akhad/Aeth (A/A)
Tłumaczenia/translate: POP/Drake, Lady Zoil, Akhad/Aeth (A/A)
Redakcja, skład, obróbka graficzna i layout: Akhad/Aeth (A/A), korekta: Rademon
Gościnnie / Guests: Bors, Eljot, Vazhyl, Przemo, Bolentz, Costi...
Cover art: by Akhad/Aeth (A/A) (collage)
Część zdjęć i grafik pochodzi z oficjalnej strony internetowej Infinity the Game, ze zbiorów A. Giraldeza oraz z różnych serwisów i stron internetowych.

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

Kontakt z redakcją: Akhad/Aeth: **drune@vp.pl**, **GG: 7873569**,

maya_news_network@poczta.fm,

oraz na stronie: **http://www.akhadsite.fxsystem.pl**



Po prostu tragedia, chwalilem się, chwalilem wypuszczeniem kolejnego numeru a zaliczyłem paskudny falstart. Dopiero teraz macie szansę rzucić okiem na końcową wersję tego nieszczęsnego numeru 4, połączonego jednocześnie z numerem 5.

Do numeru dołączam scenariusze które zwyciężyły w konkursie który zorganizowaliśmy wraz z Wargamerem. Zwycięzcą został Radek „Rademon” Kabaciński za „Blisko celu”, choć tuż po piętach deptał mu Costi ze swym „Walka z duchami”. Prawdę mówiąc zwyciężyli obydwaj ex-equo. Trzecim zwycięzcą okazał się Bors z bardzo klimatycznym „GO-Go Marlene show”. Niestety posiadam tłumaczenie angielskie tylko scenariusza Rademona i tak obcokrajowcy będą mogli (na razie) zapoznać się tylko z nim. Ponawiam odezwę do wszystkich chętnych - kto się czuje na siłach i ma ciekawe pomysły, zdjęcia, rysunki teksty osadzone w klimatach Sci-Fi, systemów bitewnych Sci-Fi i rzecz jasna Infinity - piszcie na: drune@vp.pl lub maya_news_network@poczta.fm

Akhad / Aeth (Przemysław Biegański)

Wyniki konkursu na scenariusz do Infinity the Game:

1. Blisko Celu - autor: Radosław „Rademon” Kabaciński - ex-equo z:
Walka z duchami - autor: Michał „Costi” Kościelak
3. GO-GO Marlene Show - autor: Bors

Wszystkie nagrodzone prace zostają dołączone do tego numeru MNN jako osobne pliki pdf spakowane zipem. Ponadto scenariusze - ich tłumaczenia po angielsku będą zamieszczane w kolejnych numerach, poczynając od „Blisko celu” w tym numerze.

Dla tych którzy jeszcze nie wiedzą - ruszyła Polska Liga Infinity. Szczegóły i regulamin znajdziecie **TUTAJ**, aktualizacje punktacji oraz miasta i punkty w których działa już Liga - **TUTAJ**. Po prostu wejdźcie na forum <http://www.wargamer.pl/forum/> do działu **Infinity - ogólna dyskusja o systemie**.

<http://www.akhadsite.fxsystem.pl>



News

Tank Hunter (Autocannon), Ariadna 280119-0106

Przystojny chłopak i jego bigbig giwera :P. Bez wątplenia - największa do tej pory giwera dźwigana przez pojedynczego saldata w Infinity. Jak napisałem na off-forum ItG -

“ - Tank Hunter on position. Target aquire. Opening fire.
... BOOOM!
- Cutter out.
... BOOOM!
- Maghariba out.
... BOOOM!
- Guijia out.
All target destroyed. Returned to base. Tank Hunter offline.”

:D Taka historyjka stanęła mi przed oczami, hehe... Nie ma co gadać - po prostu miodna figura. Może nic specjalnego w samym żołnierzu, ot taki ciężkobrajny Kazak, ale gościu i jego giwera to piorunująca mieszanka. Corvus Belli podciąga poprzeczkę bardzo wysoko. I samo za każdym razem tę poprzeczkę przeskakuje jakby od niechcenia.

Wysoka jakość rzeźby to jedno, ale cała kompozycja to to, przez co tygrysy padają na grzbiet i zaczynają się na potęgę ślinić :P. Oczywiście w tym przypadku największą zasługę ma rzeźbiarz, konkretnie Fernando Liste, następny w kolejności do pochwał jest oczywiście Angel Giraldez za rewelacyjne malowanie.

Co do samej broni Huntera - w tym przypadku potężnego Autocannon - z wyglądu jest dla mnie skrzyżowaniem wyrzutni Stinger, amerykańskiego najcięższego karabinu maszynowego Browning .50 cala i niemieckiej wyrzutni Panzershreck z II WŚ. Sam żołnierz stoi pewnie, jego postawa jest bardzo naturalna, odchyła się do tyłu, mocno zaparty na roztawionych nogach. Bynajmniej jego broń nie musi być za ciężka czy też za duża, biorąc pod uwagę to, że to daleka przyszłość, Autocannon wcale nie musi mieć zbyt wielkiej wagi. Materiały z której jest wykonana broń, mogą być bardzo lekkie a zarazem wytrzymałe - vide tesseum.

Dodatkowo, dzięki zastosowaniu rozwiązań znanych właśnie z dział bezodrzutowych żołnierz wcale nie musi “odlatywać” do tyłu - robić “rocketjumba” po strzale. Broń jest zgrabna, po przyjrzeniu się wcale nie razi swoją “masą” - i na pewno wygląda bardziej naturalnie i realistycznie niż nieszczęsne heavy boltery oraz inne ciężkie uzbrojenie Space Marines i Gwardii Imperialnej z W40k... Dla mnie numero uno początku sierpnia w Infinity.

Model składa się z 5 części: prawego ramienia z autocannonem, lewego ramienia, korpusu, plecaka oraz pałaka. Montaż radzę przeprowadzić w tej kolejności: najpierw przykleić do korpusu (1) ramię z AC (2), następnie przymierzyć i przykleić lewe ramię (3). Pałak (4) jest odlany z dłonią, trzeba go wkleić w dwa otwory z dwóch stron AC a dłoń do lewego ramienia. Nie jest to takie łatwe... Na koniec przyklejamy plecak (5) i volia!



Scout (Ojotnik), Ariadna 280120-0113

Rzeźbiarz: Fernando Liste

Oglądaliście może Enemy at the Gates? Po polsku Wroga u bram? Jak zobaczyłem tego gościa od razu przyszedł mi do głowy ten film. Diabelnie dynamiczna figura - snajper zmieniający pozycję... Dla mnie NUMBER ONE października. Chmm... Moje sympatie coraz bardziej przenoszą się ku Ariadnie :). Tylko kochane CB - zróbcie resculpt tej nieszczęsnej Uxii!

A/A



Irmandinhos (Chain Rifle, Combi Rifle), Ariadna 280121-0121

Rzeźbiarz: Michaël Bigaud

Jednostka specjalna Ariadny stworzona z przemytników i szmuglerów. Modele zostały wyrzeźbione w bardzo ciekawych pozach. Co więcej upodobniono ich do jednostek US Navy SEALs. Smaczkowi dodaje np. para pletw na dżentelmanie z chaingunem. Każdy ma na sobie kombinezon piankowy nurka. Jak dla mnie numer jeden listopadowych nowości.

NairoD



*Wszystkie powyższe recenzje są naszymi subiektywnymi ocenami i mogą diametralnie różnić się od Waszych. Pamiętajcie o tym w przypadku zaistnienia jakichś polemik :). Akhad/Aeth

Ghulam (HMG), Haqqislam 280418-0104

Rzeźbiarz: Olivier Nkweti
Uzupełnienie szeregów podstawowej piechoty Nowego Islamu, uzupełnienie o większy kaliber ostatecznych argumentów. Żołnierz jak żołnierz, wielka giwera jak wielka giwera - nic specjalnie porażającego, używając nowomowyniedoszłej IVRP. Figura jednak wykonana na wysokim poziomie do którego przyzwyczało nas już CB. Z pewnością rzecz przydatna dla każdego gracza i kolekcjonera Haqqislam.

A/A



Hassassin Ragik Hacker, Haqqislam 280419-0111

Rzeźbiarz: Vladd Jünger
Uzupełnienie dwóch wcześniejszych islamskich lataczy. Tym razem haker.
Jedyne co mi nie pasuje do tej bardzo futurystycznej postaci to jakże dzisiejszy karabin, będący na pierwszy rzut oka jakąś wersją kałacha... Standard Corvus Belli czyli jak zwykle figura najwyższej jakości. I tyle :]

A/A



Izzat Beg, Haqqislam 280420-0115

Rzeźbiarz: Carlos Torres
Wyobrażałem sobie tego pana zdecydowanie inaczej. A tu po prostu kolejny Kum który wyróżnia się jedynie zdobyczną (?) giwerą Nomadów. No i malowanie Angéla Giraldeza. Nic specjalnego.

A/A



Swiss Guard (Missile Launcher), Pan-Oceania 280219-0109

Rzeźbiarz: Jose Luis Roig
Hmm... Jakoś tak całkiem czegoś innego się spodziewałem. Nie to że jestem zawiedziony, ale jednak można by już wprowadzić jakiś nowy pancerz dla Pan-Oceanii. Jak do tej pory mamy do czynienia z wszelkimi mniej lub bardziej zbliżonymi wariacjami ORC. Ale nic to, wreszcie wyrzutnia rakiet w mojej ulubionej armii! I to bardzo futurystyczna ta wyrzutnia. Nie jakieś skrzyżowanie panzerfausta ze Stingerem ale bardzo obco wyglądająca broń. Tylko po co ten nóż w łapie gościowi z ciężką bronią wsparcia? Oczywiście sprawię sobie tego Szwajcara, jednak nie mogę uczciwie dać mu więcej jak trzecie miejsce we wrześniu.

A/A



Akalis Hacker, Pan-Oceania 280220-0112

Rzeźbiarz: Jose Luis Roig
Nic więcej jak powiększenie liczebności Akalisów o hakera. Oczywiście świetna figura ale nic więcej. Ja bardzo proszę - wy mi zaprezentujcie Nisse albo któregoś z zapowiadanych TAGów - Dragona albo Jotuma! Ostatecznie mógłby być drugi Hospitalier...

A/A



ORC Troop (Boarding Shotgun), Pan-Oceania 280221-0116

Rzeźbiarz: Jose Luis Roig
W końcu ORC w normalnej pozie. Model bardzo ładny - w końcu gracze Pan-Oceanii doczekali się taniej wersji ciężkiej piechoty. Model miodny, w listopadowych nowościach zajmuje u mnie ex equo drugie miejsce z Keisotsu Butai.

NairoD



Hellcat (HMG), Nomads 280519-0119

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Figurka mnie osobiście się bardzo nie podoba. Poze ma dynamiczną, więc nie odstaje od reszty Hellcatów. Figurka raczej ładna, z wyjątkiem pukawki, która psuje całą subtelność i smukłą linie tej damy. Moim zdaniem ostatnie miejsce na liście z 15 listopada (choć większość z Was się z pewnością nie zgodzi).

NairoD



Zoe & Π-Well, Nomads 280518-0108

Rzeźbiarz: Fernando Liste

Pierwszy bohater Nomadów z... hmm... towarzyszem. I właściwie jedyny.

Zadziorna panna - złota rączka i jej "familiar". Ten familiar, Π-Well - coś bardzo przypomina mi cierpiącego na depresję robota z filmu "Autostopem przez galaktykę"... Ale chyba przyznacie - figury rewelacja, rzadko zdarza się spotkać tak ciekawe modele science fiction, i to w skali 28 mm. Gratulacje Corvus Belli!

U mnie numero uno września.

A/A



Miyamoto Mushashi, Mercenaries 280702-0110

Rzeźbiarz: Michaël Bigaud

Kolejny po McMurrough najemnik. Ale jaki NA-JEMNIK! Mistrz miecza Miyamoto Mushashi, pan na którego ostrzyłem sobie zęby od momentu przeczytania jego charakterystyki w rulebooku... Pamiętacie serial japoński który dawno, bardzo dawno temu siedł w TVP1? Cóż, niewielu może go pamiętać. Ech, obejrzałbym go jeszcze raz... Fajna figura, pozycja jak wyjście do kata, dwa miecze i całkiem futurystyczny pancerzyk ;) - podoba mi się, zasili mi szeregi Pan-Oceanii na kontrakcie. Miejsce drugie na mojej liście nowości wrześniowych.

A/A



Tiger Soldier (Boarding Shotgun), Yu-Jing 280321-0107

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Trzeci Tygrysi Żołnierz, tym razem w wersji żeńskiej i z shotgunem. Dziwny wybór co do wersji uzbrojenia - większość graczy z tego co się orientuje z chęcią zobaczyłaby coś o większej efektywności np. HMG. Zapewne CB nie chce "przepakowywać" swoich armii, chcąc uniknąć choć w pewnym stopniu powergamingu. Ładna, zgrabna figurka, bez fajerwerków ale też nie ma się do czego przyczepić.

A/A



Hac-Tao (Missile Launcher), Yu-Jing 280322-0118

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

A! I kto by pomyślał że tak nie lubiany przeze mnie Yu-Jing dostanie drugie miejsce w październiku... Świetna figura, tym razem pani Czarnego Tao z poważnym argumentem. Odpowiedź na Szwajcara PO :) ? Ech, podoba mi się, oj, podoba...

A/A



Mech-Engineer, Yu-Jing 280320-0103

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo.

Pani "złota rączka" od meków z Yu-Jing. Trzeba przyznać - bardzo "cute" ta pani. I bardzo anime. Jedna z najładniejszych figurek dla YJ, bez jakiegoś specjalnego pomysłu na pozę to jednak bardzo udana figura. Może tylko te nogi trochę za chude... Ale w pewnym sensie staje się już ta patyczkowata maniera wizytówką Infinity - mogę to wybaczyć. Druga po Wu-Mingu figura dla tak nie lubianego przeze mnie YJ która bardzo mi się podoba. Choć rzecz jasna nie aż tak abym stawiał ją na równi chociażby z nowym Tank Hunterem. Dla fanów chińskiego smoka to z pewnością świetna nowość.

A/A



Keisotsu Butai (Combi Rifle), Yu-Jing

280323-0118

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Tak długo oczekiwana przez graczy Yu-Jing-u jednostka, w końcu doczekała się swojej odsłony. Oficjalnie pokazano tylko dwa wzory ale wiadomo już że będą aż 3 w blisterku. Japończycy mają bardzo statyczne niepowyginane pozy, są proporcjonalni, a co najważniejsze - bardzo dobrze prezentują się w typowo japońskich spodniach (zabijcie mnie, ale nie pamiętam ich nazwy). Moim zdaniem bardzo udane modele.

NairoD



Drone Remotes, Combined Army

280613-0105

W końcu bio-cybernetyczne paskudy dla Kombinu. Trzeba przyznać - rzeźba rewelacyjna. Zawdzięczmy te zabawki Obcych, znanemu z chociażby Machinisty PO - Jose Luis Roig'owi. Malowanie jak zwykle - Angel Giraldez. Parę moich "ale": z pewnością te twory obcej rasy zyskałyby na "obcości" gdyby pozbawić je choćby i trzypalcych, ale jednak "rąk". M-Drone za bardzo przypomina "zmutowanego" Dronebota Pan-Oceanii. Szkoda że twórca nie wprowadził do tych figur jakichś przezroczystych elementów, takich jak na przykład skrzydła Iskallerów. Mimo wszystko jedno z najlepszych figur przedstawiających Obcych. Mój duży plus. I zasłużone 2 miejsce wśród pierwszych sierpniowych nowości.

A/A



Morat Hacker, Combined Army 280614-0114

Rzeźbiarz: Carlos Torres

Pierwszy prawdziwy haker dla Kombinu. No i kolejne uzupełnienie hordy Moratów. Ciekawe holo. Chociaż bardzo statyczna ta figura, tak jakby facet był albo bardzo skupiony na swoim hakowaniu albo za bardzo nie wiedział co robi tak naprawdę. Może być.

A/A



Sztuczne rośliny

by Vazhyl

Podstawowym mankamentem terenów, które chcemy uważać za skupiska zieleni na polu bitwy jest ich nietrwałość. Przede wszystkim dotyczy to drzewek lub krzewów, których imitacje zostały wykonane w oparciu o przyklejaną do gałązek gąbkę, włóki czy innego rodzaju paprochy, mające przynajmniej częściowo wyglądać jak liście.

Ogólnie rzecz biorąc, z wykonanych tą techniką drzewek syją się wszystkie, nawet wykonane przez wiodących producentów. Im lepsza imitacja drzewa, tym jest ona delikatniejsza i jej jedyne miejsce to stacjonarna diorama. O ile w warunkach domowych można jeszcze jakoś o drzewka i krzaczki zadbać, to transport ich gdziekolwiek poza półkę, gdzie do tej pory bezpiecznie spoczywały, w poważnym stopniu intensyfikuje proces gubienia sztucznych liści. Wycieczka na turniej lub konwent to gwałtowny do trumny dla ładnie wykonanej makiety lasu. A jak jeszcze podczas gry przeciwnik zechce w lesie ukryć duży model (np. potwora), schować regiment zwiadowców albo przejechać przezeń dla odmiany czołgiem - wówczas zęby się zaciskają, kiedy każda rozgrywka powoduje, że zieleni na gałęziach zaczyna coraz bardziej ubywać, łamią się gałązki, a całe skupisko drzew zaczyna wyglądać jak po pożarze.

Kiedyś podczas wędrówek po najbliższym targu z zieleniną napotkałem kram, gdzie sprzedawca oprócz żywych kwiatów sprzedawał również imitacje roślin, wykonane z tworzywa. O ile robienie makiety lasu przy pomocy sztucznych chryzantem będzie pomysłem raczej z góry skazanym na niepowodzenie, to polecam zwrócenie uwagi na takie drobiazgi, jak dodatki do wiązanek. Na przykład sztuczny asparagus - takie śmieszne, włókniste badyłki. Czasem są dostępne takie małe bukieciki z czegoś, czego nazwy nie znam, natomiast twór ten ma małe, gęsto osadzone listki. W typowej dla gier skali 28 mm imitacje roślin rozrastają się do całkiem pokaznych krzaczków i moim zdaniem wyglądają naprawdę nieźle. Zresztą, oryginalne palmy znajdujące się w podstawie do Warhammera 40.000 miały wiązki liści zrobione z tworzywa. O ile robienie makiet z takich materiałów jest nieco problematyczne, jeśli chodzi o gry fantasy, to w przypadku gier S-F można spokojnie popuścić wodze wyobraźni i zadbać o różnorodność terenów roślinnych, niekoniecznie przejmując się nie zawsze odpowiednim podobieństwem do oryginału i proporcjami w stosunku do modeli - przecież nie zawsze wiadomo, na jaką planetę zostanie zrzucony nasz Tactical Squad i co na niej rośnie.

Jak się zabrać do robienia makiety? Ja zawsze postępuję w następujący sposób - najpierw na płytę z polichloru winylu (lub innego tworzywa) nakładam plasek odpowiednio przyciętego styropianu (jeśli ma być to przy okazji pagórek), a potem osadam w nim elementy łodygi lub pnia, na którym będą mocowane "gałęzie". W przypadku imitacji plastikowych roślin, które udało mi się nabyć, wszystkie składały się z wielu części, które były nakładane na wypustki sterczące z łodygi. Wcześniejsze osadzenie fragmentów do mocowania jest o tyle pożyteczne, że pozwala na swobodne przygotowanie powierzchni makiety. Ostateczny kształt bryle wzgórza nadaję przy pomocy przedłużonego grota lutownicy, który dokładnie wypala styropian, nie powodując strzępienia i śmiecienia wyrwanymi nożem granulami. Kiedy powierzchnia styropianu (lub bezpośrednio płyta z tworzywa) zostanie pokryta wikołem, posypana piaskiem i pomalowana, potem można bez problemu dokończyć malowanie szczegółów (np. dry-brush piasku i kamieni) i wykonać posypanie trawą w tych miejscach, które nam odpowiadają. Kiedy cały plasek terenu jest już całkowicie skończony, pozostaje posadzenie na nim roślin, mocowanych na wcześniej wmontowanych w podłoże fragmentach z wypustkami. Stopień zagęszczenia wtykanych gałązek dobiera się już według indywidualnego pomysłu, ponadto w celu urozmaicenia szaty roślinnej można mieszać ze sobą poszczególne rodzaje sztucznych gałązek.

W zależności od stopnia zagęszczenia roślinności oraz różnorodności posiadanych odmian sztucznego zielska uzyskany w ten sposób teren wygląda naprawdę okazale, co ma szczególne znaczenie w przypadku gier skirmish, gdzie każda z figurek porusza się indywidualnie i bardzo ważne znaczenie ma, gdzie stoi i jaką pozycję zajmuje w stosunku do innych modeli. Podstawową zaletą przygotowanych tą techniką makiet jest ich wysoka

trwałość i funkcjonalność, połączona z atrakcyjnym wyglądem oraz jednocześnie bardzo niski koszt materiałowy - przykładowo jedna łyżka sztucznego asparagusa kosztuje od 1 do 2 pln, a wystarcza w zupełności do "zalesienia" jednego kawałka terenu. Imitacje gałązek są elastyczne, w dużym stopniu odporne na zgniecenia, nie kruszą się ani nie obsypują.

Nawet przy stosunkowo gęstym obsadzeniu terenu takie makiety są w pełni dostępne dla figurek - zdarzyło się kiedyś podczas grania, że oddział tyranidzkich gauntów jedną turę pał się wśród krzaków, bo jego właściciel o nim całkiem zapomniał.

Odmian sztucznych roślin jest taka różnorodność, że można przygotować z nich bardzo różnorodne kompozycje, zgodne z własną wizją gry i stołu bitewnego. Przygotowując własne makiety do Warhammera 40000 starałem się, żeby całość tworzyła obraz tropikalnej dżungli, gdzie pod gigantycznymi liśćmi niektórych gatunków roślin mogło z powodzeniem schować się kilka osób. Na przykład - potrójne liście sztucznej pelargonii są dosyć rozłożyste i umocowane na wysokim pniu tworzą doskonałe imitacje drzew, przypominających nieco sylwetką afrykańskie baobaby, zaś z punktu widzenia praktyczności zastosowania sprawdzają się jeszcze lepiej niż poprzednie z opisanych makiet - na tak zalesiony teren pod koronę drzew bez problemu wchodziły nawet większe figurki, typu tyranidzkich monstrous creatures.

Przez przypadek zlokalizowałem w swoim rodzinnym mieście hurtownię sztucznych kwiatów, odkrywając w ten sposób roślinny raj dla modelarza. Wśród mnóstwa dostępnych w ofercie roślin wybrałem sztuczną kwitnącą trawę, sztuczny koper i jeszcze kilka innych, których nazw nie pamiętam, w dosyć zróżnicowanej paletce kolorów. Zakup nie przekraczający kwotowo 20 pln wystarczył na zdobycie materiału na kolejnych kilkanaście małych makiet, które służą jak typowe przeszkadzajki, tworząc zasłony różnego typu i doskonale maskują modele. Zakończeniem poszukiwań stała się wizyta w sklepie akwarystycznym, gdzie nabyłem jeszcze garść niewielkich wodnych roślinek, w doskonały sposób nadających się do ubarwienia i urozmaicenia istniejących już terenów. Cena przeciętnego pojedynczego opakowania roślinek nie przekracza 5 pln, chociaż oczywiście wiadomo, że można spotkać i droższe, nawet powyżej 30 pln na opakowanie.

Podsumowując należy podkreślić jeszcze raz najważniejsze zalety terenów roślinnych wykonanych ze sztucznych roślin - prostotę wykonania, dużą odporność na uszkodzenia, dającą znakomitą grywalność oraz łatwą dostępność na rynku i stosunkowo bardzo niską cenę jednostkową makiety.

Vazhyl





INFINITY

WARLORD



URBAN WAR

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

www.jotte.istore.pl

www.jotte.com.pl

www.jotte.istore.pl



Polcon

Warszawa 2007

dla fantastycznych

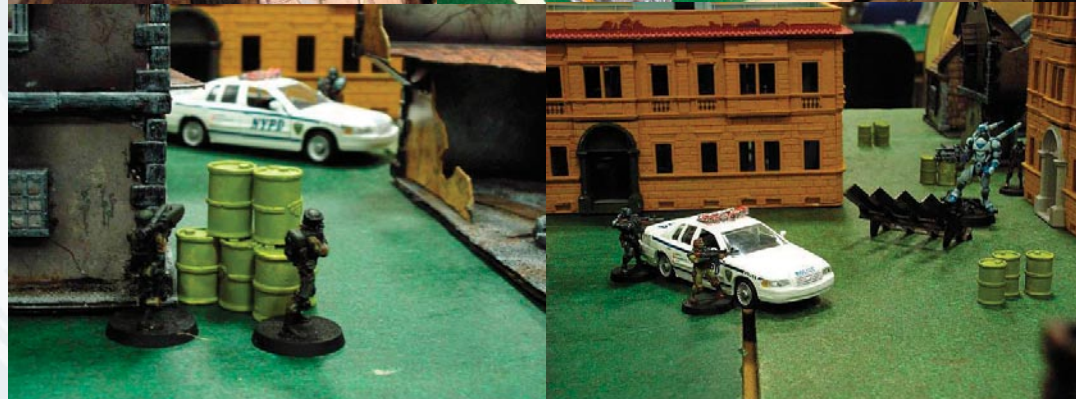
Tegoroczny Polcon zorganizowany został z niebывалым do tej pory rozmachem. Tzw. Targi Popkultury, przeliczne prelekcje, sławni goście, pokazy, odczyty, premiera Wiedźmina... Tym razem w Warszawie został pobity rekord ilości uczestników - grubo ponad 2000 osób przewinęło się przez hotel Gromada. Corocznie przyznawana dla najlepszych pisarzy fantastyki nagroda Zajdla trafiła do pisarskiego małżeństwa - za powieść nagrodę Zajdla dostał **Jarek Grzędowicz** a za opowiadanie **Maja Kossakowska**. Jednym z gości honorowych konwentu był m.in. Chris Achilleos. To co najbardziej utkwiło mi w głowie to widok sali a właściwie dwóch, wielkości szkolnych sal gimnastycznych, wypełnionych po brzegi stołami, graczami i wszelkiego rodzaju systemami bitewnymi. No cóż - oczywiście niepodzielnie królował Games Workshop, dwa wielkie turnieje w W40k i WFB, także premiera czterdziestkowej apokaliptycznej Apocalypse na apokaliptyczną skalę... Przyznano, chyba po raz pierwszy, polskie Golden Demony... Swoje pokazy miały, dystrybuowane przez **Wargamera**, systmy historyczne, obejmujące okres od antyku poprzez I i II wojny światowe po dzień dzisiejszy. No i ja zarazem się wskutek tych pokazów kolejnym bitewniakiem. Dokładnie spośród kilku dostępnych systemów wybrałem GHQ Micro Armour i armię dzisiejszego Izraela czyli Israeli Defense Force.

W figury, farby i wszelkie akcesoria przydatne i niezbędne w naszym hobby można było się zaopatrzyć dzięki kilku - kilkunastu stoiskom z takowym stuffem. M.in. w stoisku **JAMY** u Vazhyla i Namelessa. Choć to co oczywiście interesowało mnie najbardziej, to rzecz jasna Infinity. Niestety organizowany przez NairoDa turniej nie wypalił ze względu na znikomą ilość uczestników. Właściwie to przeprowadzone zostało tylko kilka gier pokazowych, pomiędzy NairoDem, Borsem i niżej podpisanym. Choć trzeba przyznać - pewne zainteresowanie ItG wzbudziło.

Było cudnie, miódnie, tylko tak szybko się skończyło...

I dlaczego do cholery w moim portfelu zrobiły się takie przeciągi :P

A/A



REPORT



Croc Tales - part I by Husqvarna

- Uważaj, cel będzie za rogiem po lewej – młody żołnierz pochwycił szept koło ucha. Od-
ruchowo chciał się obejrzeć, ale stłumił to w sobie, obaj z nauczycielem byli zamaskowani
kamufażem termooptycznym.

Długi korytarz pomiędzy starym budynkiem a murkiem miejskim kończył się kilka metrów przed
nimi. Dalej była ulica, a za nią już koniec wędrowki przez zabudowania. Andrew ruszył powoli
i cicho do przodu, zostawiając przewodnika za sobą. Skąd on wiedział, że przeciwnik będzie
stał po lewej stronie? A jeżeli starszy żołnierz się mylił i Andrew zajmie odsłoniętą pozycję?
Nieważne, komandos przywarł do rogu i ostrożnie się z niego wychylił. Po prawej ulica była
pusta, po lewej również. Instynktownie wyczuł za sobą towarzysza. Teraz tylko przedostać się
na drugą stronę. Ostrożnie ruszył naprzód obracając karabinek automatyczny to na lewą, to na
prawą stronę. Nagle usłyszał szmer i z zaułka po lewej wypadły dwa remoty. Andrew przeklął
cicho i rzucił się do przodu. Nagle jego kamuflaż zaczął się rozpraszać. Nie myślał o tym. Pędził
przed siebie słysząc serie pocisków trafiających asfalt. Już wpadał pomiędzy budynki, kiedy
trafienie szarpnęło go na bok. Upadł tuż za żółtą linią. Popatrzył na niebieską farbę spływającą
po boku i zziąjany zaczął obserwować odcinek, którym przebiegł. Jego trener zaczął wbiegać
na uliczkę. Termooptyka zaczęła się rozpraszać, tak jak u Andrew pod działaniem Sensora
zamontowanego na jednym z robotów. Jednak ten rzucił się w skoku oddając pierwszy strzał ze
strzelby. Remote rozpoczął serię, drugi został zmieciony wystrzałem i pokryty czerwoną farbą.
Komandos przeturlał się i oddał drugi strzał prosto w korpus drugiej maszyny. Remote oddał
ostatni strzał, który chybił celu dosłownie o kilka cali malując kawałek asfaltu na niebiesko.
Żołnierz wstał i spokojnie przekroczył żółtą linię.

- Nieźle Andrew, ale dostałeś postrzał, cóż. Jeszcze kilka treningów i będziesz gotowy dołączyć
do szwadronu Sigma.

* * *

Teraz pamiętał to wszystko. Ale.... Ból.... Czuł tylko ból. Pulsował w lewym udzie i uderzał,
co chwilę w mózg. Tamten trening, Tom Stuart, Croc legenda go uczył, żeby mógł dołączyć
do elitarniej formacji.... A on zawiódł. Leżał teraz pod ścianą i słyszał okrzyki biegnących do
niego islamistów. Zastrzelili im dwóch żołnierzy, jednak potem został trafiony. Teraz czekał na
przeciwników, aż dobiegną i go dobiją nożem. Zaciśnął powieki i z wysiłkiem obrócił ciało na
bok. Widział biegnące w jego kierunku sylwetki. Po chwili zobaczył pałające nienawiścią żrenice
fanatyków.

Wtedy jakiś kształt przeskoczył nad nim i twardo wylądował przed islamistami. Andrew usłyszał
świsł dobiegającej klingi

i słowa - W imię Świętego Zakonu! W imię Boga jedyne! W imię Świętego Jana ze Skovo-
rodino! – Postać zacięła się do przodu trzymając długie ostrze wzniesione do uderzenia.

Islamiści zdążyli strzelić do postaci, jednak pierwszy pocisk chybił, a drugi odbił się od nara-
miennika. Rycerz dopadł pierwszego z piechociarzy i ciął straszliwie z ramienia. Miecz wszedł
gładko w ciało. Krew trysnęła ciemnoczerwoną strugą na podłoże. Drugi przeciwnik dopadł
jednak do Rycerza i zamachnął się nożem. Wojownik jednak szybko złapał rękę zadającą
cios w nadgarstek i zmiażdżył ją uściskiem wspomaganym rękawicy. Druga ręka błyskawicznie
wyprowadziła śmiertelny cios. Andrew patrzył półprzytomny na walkę. Poczuł rękę na ramieniu.
Podniósł wzrok i napotkał spojrzenie kobiety w berecie.

- Spokojnie, kolego, za chwilę będziesz stał na nogach – jej głos był miły i spokojny. – Zamknij
teraz oczy, nie będzie bolało – zobaczył jak wyjmując strzykawkę z błękitnym płynem. – Szwadron
Sigma nigdy nie zostawia swoich kompanów w potrzebie – uśmiechnęła się, Andrew poczuł lek-
kie uklucie w ramieniu i zamknął oczy. Odpłynął w słodki niebyt.

Ocknął się na łóżku w koszarach. Leżał przebrany w białe pościeli. Wyczuł czyjaś obecność
za sobą i gwałtownie obrócił się na drugi bok. Co dziwne, noga nie bolała. Zobaczył siedzącego
na pustym łóżku obok Toma Stuarta. Na Piersi komandosa widniała biała S. Tom uśmiechnął
się.

- No wylizałeś się wreszcie, młody.

- Ale zawiadłem oddział... Ja..

- Cicho kolego, nic nie szkodzi. Nawet ja czasami zawodzę, każdy zawodzi, grunt, że żyjesz.
Będziesz mógł wracać na linię działania. Dostałem Cię jako mojego obserwatora na następną
operację.

- Ale... Ja nie wiem, czy podołam.

- Podołasz na pewno, żołnierzu, tymczasem odpocznij i zregeneruj siły. Ku chwale Domini-
um!

- Ku chwale!

Stary żołnierz wstał i wyszedł ze szpitala.

Na twarzy Andrew wykwitł wielki uśmiech. A więc dano mu szansę odpracowania zawodu, jaki
sprawił dowództwu.

I to jak! U boku najlepszego snajpera szwadronu. Tym razem nie da się tak łatwo wykryć i
zaatakować.

* * *

Wszystko przebiegało sprawnie. Jak na treningach, opanowane do perfekcji działania,
ruchy i kontakt z partnerem. Przemykali po cichu przez zrujnowane miasto. Co jakiś czas
rozlegała się gdzieś seria z karabinu, czasem eksplozja. Byli w paszczy lwa, na terenie
przeciwnika, jednak nikt ich jeszcze nie zauważył. Działali jak dwa perfekcyjne skalpele
w organizmie przeciwnika.

Zza rogu wybiegł lekko opancerzony piechociarz. Przemknął zaledwie cale od Stuarta. Andrew
obrócił się do towarzysza, ten jednak lekko go klepnął, aby iść dalej. Andrew wychylił się za załom
muru i ujrzał islamskiego hackera majstrującego coś zapamiętałe na swoich wyświetlaczach. Za
nim odpoczywało dwóch żołnierzy uzbrojonych w panzerfausty oparte teraz o ruiny budynku.
Stali w milczeniu obserwując poczynania specjalisty.

Andrew cofnął się. Gdzieś z tyłu rozległ się krzyk trafionego człowieka i głuchy odgłos
upadającego ciała. Szwadron Sigma szturmował i nie było siły, która mogłaby to natarcie
zatrzymać. Tom zbliżył się do swojego obserwatora, rozmawiali szeptem.

- Hacker i dwóch z raketnicami pod ruinami budynku, 18-19 metrów na pierwszej. Wszyscy
nie przygotowani.

- Dobra, robimy to standardowo.

Dwóch komandosów przywarło do muru, Stuart wychylił się za róg i pociągnął dwa razy za spust.
Kule z rozszczepianym rdzeniem trafiły hackera dwukrotnie w pierś. Kamuflaż Toma rozproszył
się od strzałów. Dwóch Ghulamów poderwało się i błyskawicznie zaczęło atakować.

Tom odskoczył za osłonę w momencie, kiedy kule rozpruły tynk obok jego pozycji. Teraz czas na
manewr zabezpieczający. Tom dwoma susami oddalił się wzdłuż muru, a jego pozycję zajął An-
drew. Żołnierze wpadli za załom, jeden uderzył barkiem w powietrze. Andrew został pozbawiony
kamuflażu jednak, już naciskał spust. Tom również Strzelił do pierwszego przeciwnika, który
wybiegł zza osłony. Strzały padły jednocześnie, jeden wróg padł trafiony w głowę, drugi trzema
kulami w plecy. Stuart uśmiechnął się do Obserwatora i ich sylwetki na powrót rozmyły się wśród
ruin. Ruszyli dalej, w kierunku tyłów wroga. Nie napotykając już nikogo.

Pole walki powoli cichło. Schronili się na brzegu skrzyżowania ulic czekając na siły domin-
ium, do których dołączą przy eksploracji terenu. Na środku ulicy leżał strzelając od czasu do
czasu prądem powalony Janczar. Z oddali rozległy się kroki czegoś ciężkiego. Tom wychylił się
ostrożnie za róg budynku jednak nic nie zobaczył. Po chwili zauważył powstające lekkie wgnie-
cenia w asfalcie. Odetchnął z ulgą.

Sylwetka była rozmazana, jednak na ułamek sekundy Termooptyka siadła i znów się włączyła.
Olbrzymi pancerz bojowy stanął na środku skrzyżowania i przekręcił głowę w kierunku dwóch
komandosów. Kamuflaż wyłączył się permanentnie odsłaniając sylwetkę Mecha. Napierśnik był
popękany i zryty kilkoma lejami po eksplozjach. Jeden ze stateczników na plecach był ucięty w
połowie. Zwisły z niego smętnie zwitki kabli. Pancerz zastygł w bezruchu, po chwili syknął głośno
i kirys podniósł się ukazując dyszącego z wyczerpania pilota. Tom i Andrew dezaktywowali
swoje maskowania. Pilot mecha poczęstował ich smutnym uśmiechem.

Pieprzeni islamiści i ich raketnice. – Wyszczерzył zęby.

Tom Stuart, snajper oddziału Croc w Szwadronie Sigma – Przedstawił się Tom – jak wygląda
sytuacja? Całkiem dobrze, dostali tęgie lanie od naszych chłopaków. Głównie dzięki pani Blond,
szkoda, że nie słyszeliście jej

przemowy przed szturmem. – zaczął się – naprawdę fajniutka z niej dziewczyna o miłym głosiku i całkiem ładnych oczach... Jeśli wiecie, co mam na myśli. – Młasnął językiem aż odbiło się między ruinami. – Ale widziałem ją w akcji i nie chciałbym być ma miejscu tych, którzy jej stają na drodze. Po tym, jak uratowała Panią Strzelec z CKMem szarżując na Hassassina i zabijając go jednym cięciem chłopcy dostali takiego kopa, że wrogowie w niektórych strefach natarcia, poddał się przytłoczeniu ogniem. Straty mamy minimalne, dwóch Sikhijczyków i kilku strzelców. Kurcze szkoda, że mi tak rozwalili moją zabaweczkę... Spokojnie naprawi się do kolejnej operacji. – Pocieszył pilota Tom.

- Dobra, nie zgubcie się, idę dalej zabezpieczać teren – Pancerna osłona zamknęła się i mech ruszył dalej ulicą.

- No, Obserwatorze, to było coś. – Stuart uśmiechnął się do Andrew. – Kto wie, może czeka Cię awans?

- Ku chwale Dominium, sir! – Okrzyknął szczęśliwy Andrew.

C.D.N.



Photo by Husqvarna

----- Incoming Message-----

Battle Report 01/07

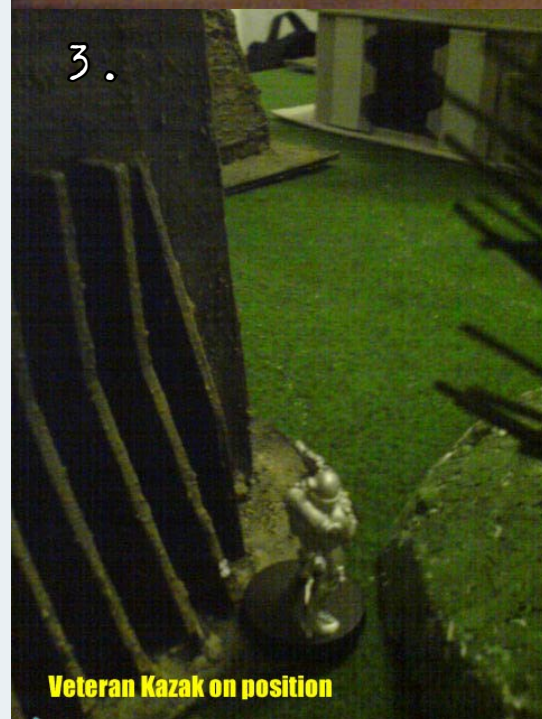
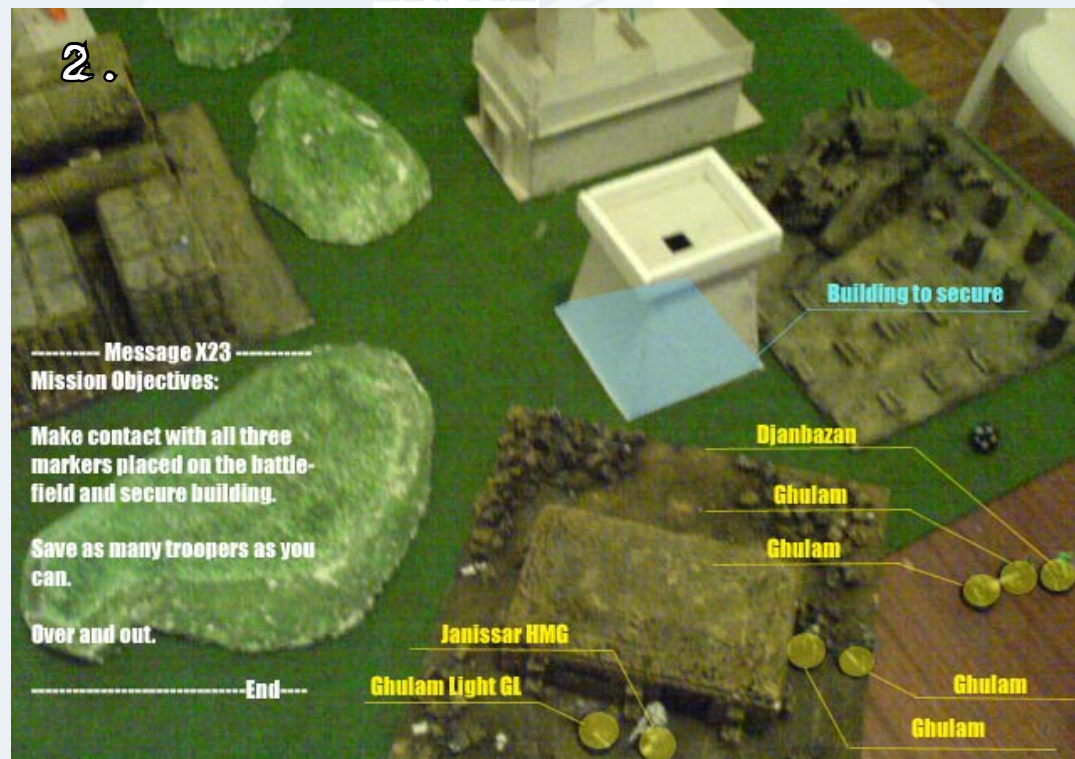
Location: Unrecognized abandoned base in eastern jungle.

Battle history:

Ariadnian forces had a task to eliminate any adversaries they could find. They made a heavy assault at the area encountering small Haqqislam patrol on scouting mission. When fundamentalists found out that they'll confront enemy forces in this region, they decided to began Speculative fire with grenade launcher. First shot hit Ariadnian Tankhunter, but his armor was tough enough to prevent damage. Second one was tragical. Ghulam killed his three comrades, but luckily Djanbazan regenerated himself. The Ariadnians took the initiative moving forward onto positions. Veteran Kazak was KIA after opening fire on Janissaire, but he fall down. Kazaks at right flank faced mighty Djanbazan, but Para-kommando got rid of the most of Haqqislam forces. Fianlly rest of Islamists troops retreated.

----- THE END -----





Planned Speculative shot

5.



6.



7.



8.



9.



10.



Janissaire in bunker

11.



Ragik on position

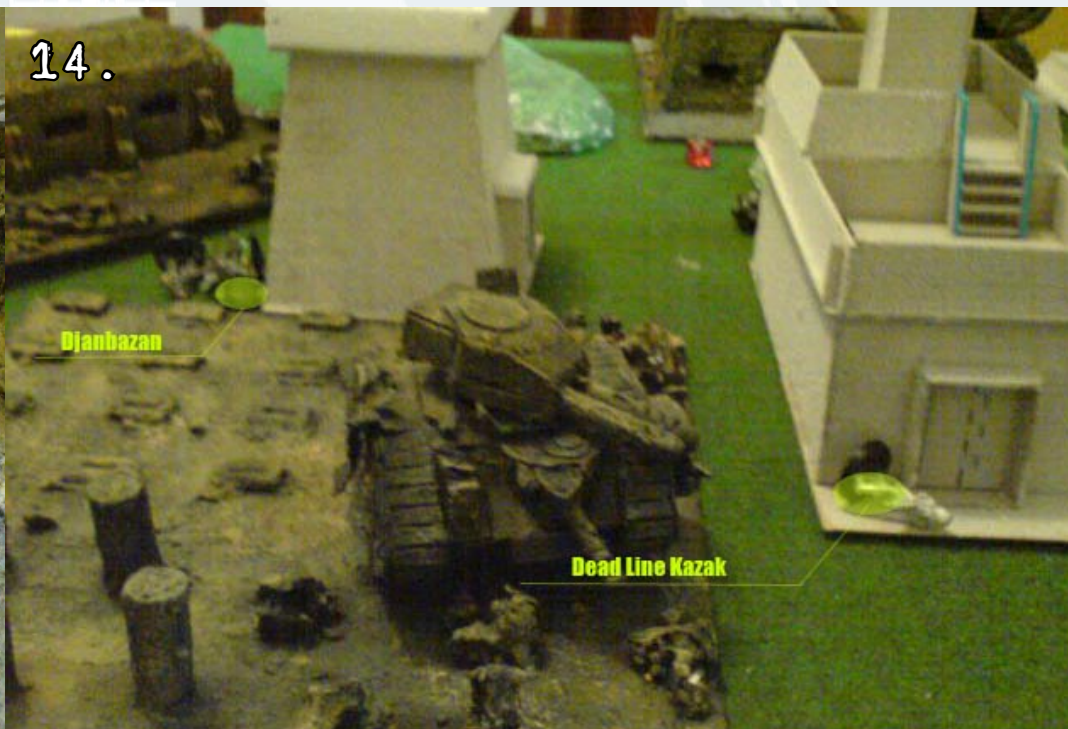
Poor unlucky Veteran Kazak

12.

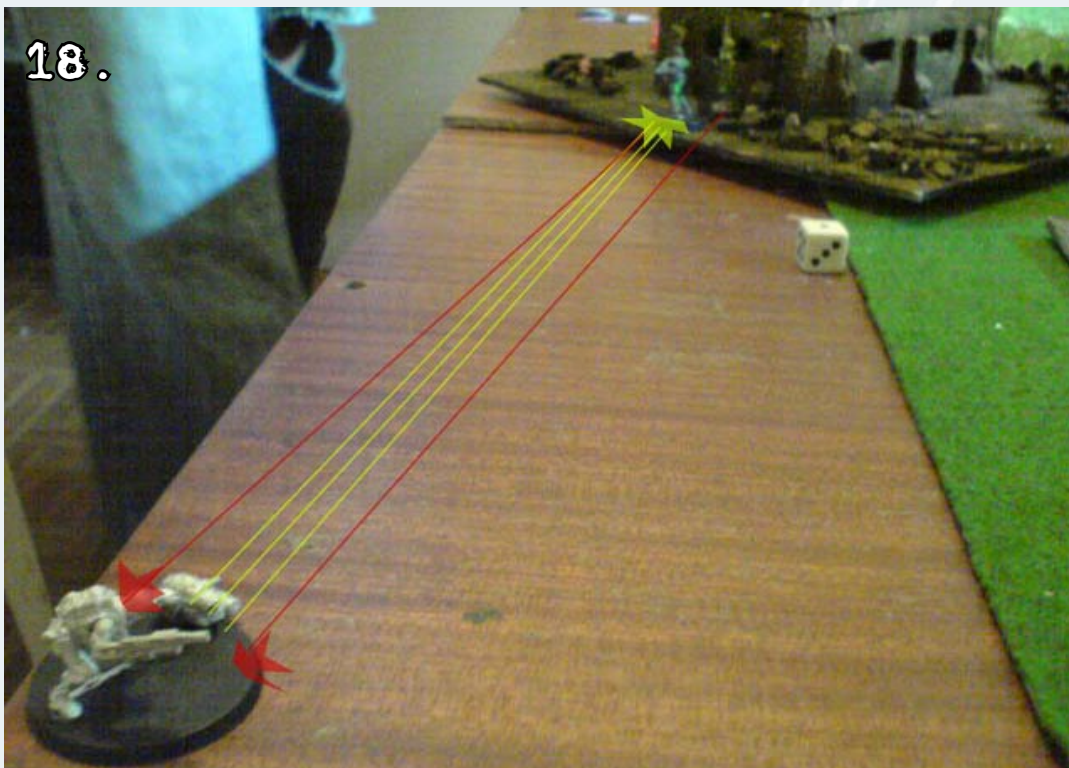


Veteran Kazak K.I.A.

Janissaire



18.



19.



20.



21.



The Winners



The Losers



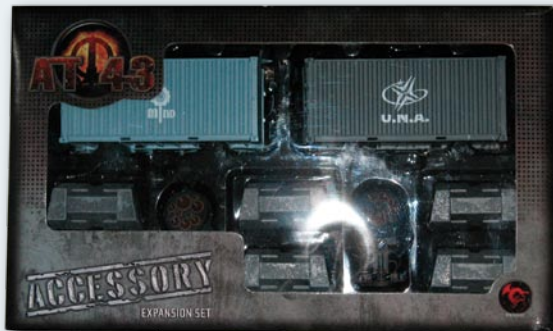


AT-43 Accessory Expansion Set / Rackham

Zestaw elementów terenu dla gry AT-43 firmy Rackham.

Pierwsze wrażenie: wielkie pudło. Znaczący się opakowanie :P. Pudełko w które zapakowane są elementy jest po prostu duże... Mimo to, w środku nie ma tak wiele. 6 niskich murków, 2 kontenery, 2 theriańskie generatory i dwustronny plakat służący jako plansza do gry. Z nieukrywaną niechęcią zawsze podchodziłem do wszelkich pre-paintów, mimo to muszę przyznać - Rackham mimo ewidentnie seryjnej produkcji bardzo dobrze wykonuje swoją robotę. Wszystkie elementy są raczej solidne, schludnie, czysto zrobione, no i ten pre-paint w ich przypadku jest po prostu świetny. Moją uwagę zwróciły zwłaszcza generatory, przypominające jakieś bardzo skomplikowane reflektory. Te części zestawu zrobione są według mnie najlepiej. Kolejnymi wartymi uwagi elementami są kontenery. Bardzo szczegółowe, z otwieranymi drzwiczkami i co najważniejsze - te kontenery są olbrzymie! Co do murków - coś - dobrze wykonane makiety betonowych umocnień. Dzięki ścięciu boków można je ustawić w półkole albo w linii prostej. Dobrym pomysłem który poddał mi Fredr z forum Mgły, jest zrobienie na podstawie jednego murku formy i odlanie większej ilości np. z gipsu dentystycznego. Najłabsza w całym zestawie jest plakat/mata. Po prostu ładnie druknięty na kredowym, grubym papierze art, jednak wolalbym zamiast niego jeszcze z 4 murki albo jeszcze jeden kontener. Zestaw przydatny - z pewnością wykorzystam go w moim właśnie realizowanym projekcie makiety, jednak dla fanów nie jest konieczny niezbędny. Dość wysoka cena - ok. 60 pln, mimo wysokiej jakości wykonania nie jest współmierna do niewielkiej ilości elementów. Duży zestaw Technologia, kosztujący ok. 65 pln, wystarcza na wykonanie o wiele większej ilości ciekawszych terenów. Ani nie odradzam, ani też nie polecam. Daję tak z 6 punktów na 10...

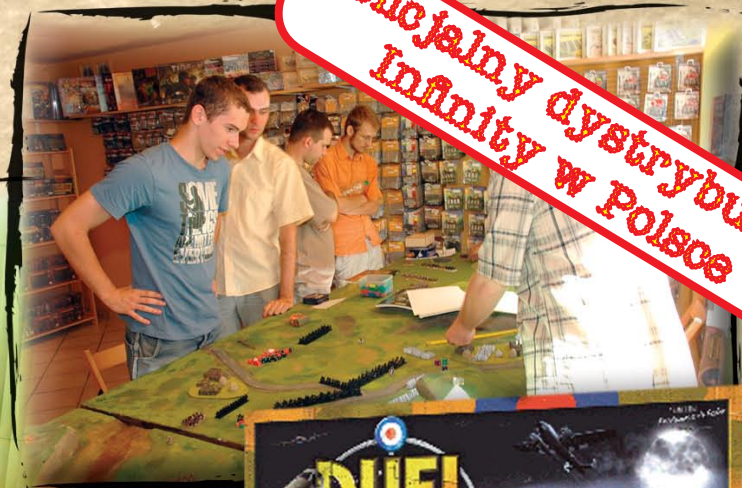
A/A



HARDWARE SERVICE



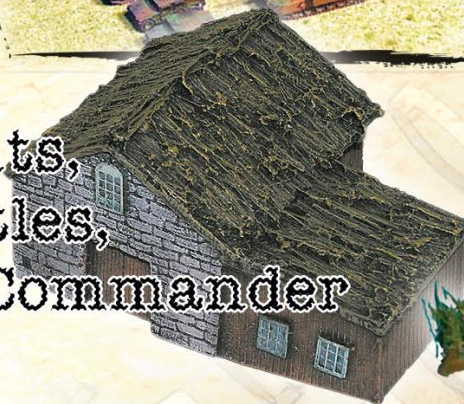
ul. Wilcza 62, 00-679 Warszawa
www.wargamer.pl



Unikalny dystrybutor
Infinity w Polsce



gry bitewne
i planszowe m.in.:
Infinity, Mein Panzer,
AT-43, Warmaster Ancients,
Warhammer Ancient Battles,
Flames of War, Cold War Commander
elementy terenu, farby...

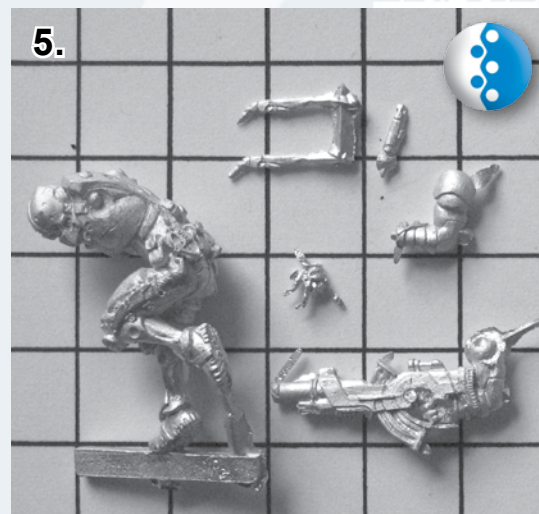
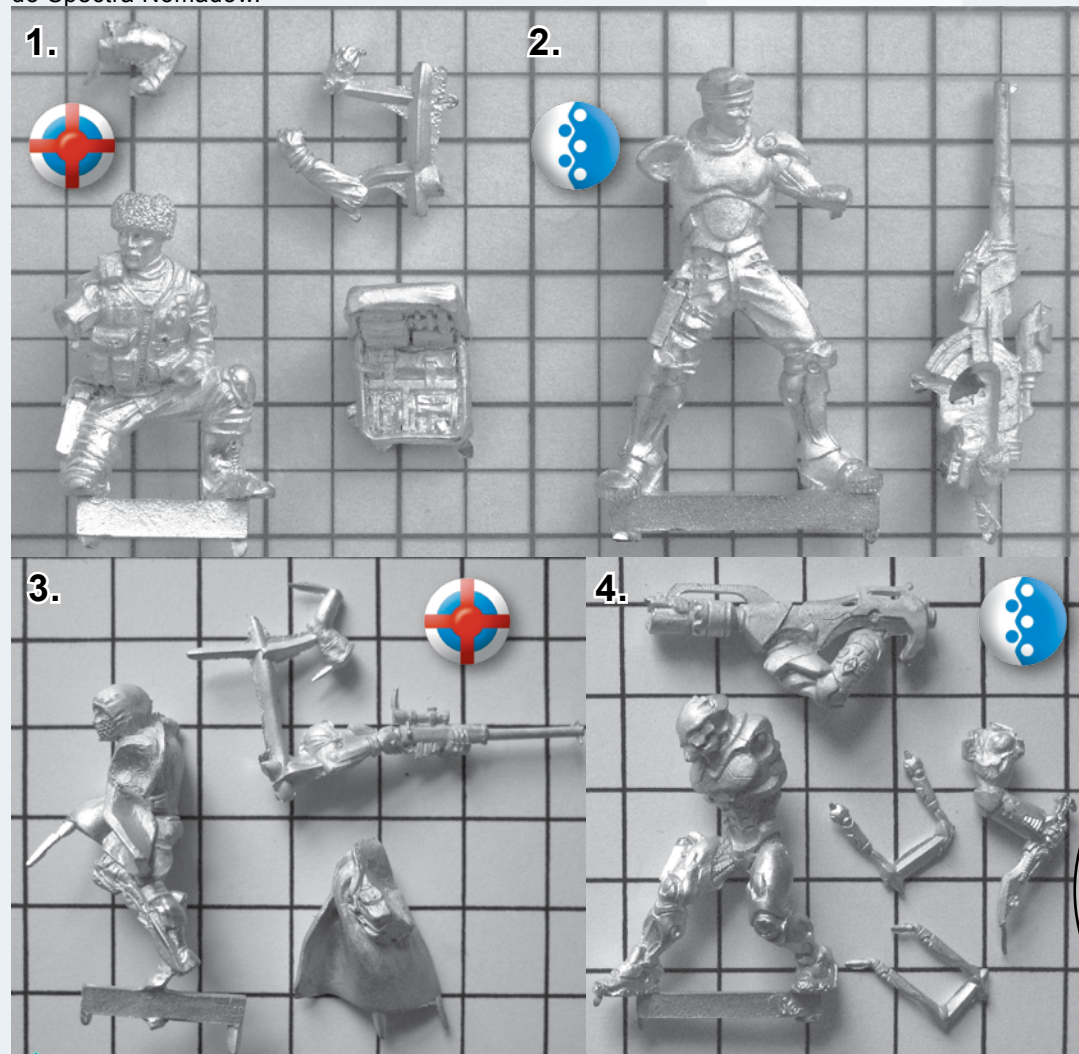


Zapraszamy również do udziału w programie WETERAN
- pomóż rozwijać wargaming w Polsce!

1. Ariadna Kazak Doctor - w blisterze znajdziemy model kazackiego lekarza polowego, składający się z pięciu części: korpusu, prawego ramienia, lewej dłoni, prawej nogi i walizki z instrumentami i medykamentami. Model bardzo ładnie wyrzeźbiony, szczegółowo, jednoznacznie określając specjalizację żołnierza. Jednak w porównaniu naprzykład z innymi żołnierzami Ariadny doktor wydaje się troszkę mniejszy - jest przeskalowany "w dół". Przy montażu trzeba użyć szpachli przy łączeniu prawej nogi - poza tym model banalny w sklejananiu.

2. Pan-Oceania Fuisilier Sniper - gdy go zobaczyłem po raz pierwszy na zdjęciu, wydawało mi się że nogi fizylera są zdecydowanie za grube i za długie w stosunku do korpusu. Jednak gdy przyjrzałem się modelowi dokładnie po otwarciu blistera, przyznaję że nie ma się generalnie aż tak bardzo do czego przyczepiać. Owszem zawsze by można coś tam wytknąć, nic nie jest ostatecznie doskonałe. Fizyler jest ciut za gruby w łydkach i ma ciut za duże stopy. Mimo to złe wrażenie jakie sprawiło na mnie zdjęcie wynikało raczej z niezbyt dobrego ujęcia. Model składa się z dwóch części: korpusu oraz karabinu snajperskiego z lewą dłonią.

Jak dla mnie, żołnierz powinien mieć jakąś bardziej interesującą pozę - choćby coś zbliżonego do Spectra Nomadów.



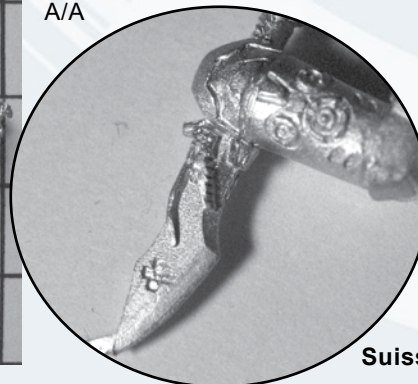
3. Ariadna Scout (Specnaz) w/Ojotnik - Model składa się z 4 części + podstawka. Snajper został ukazany w biegu, z rozwianym płaszczem, zakrywającą twarz kominiarką. Tak jakby właśnie zmieniał pozycję strzelecką. Bardzo ładny model, mnie osobiście wyjątkowo się podoba. Przypomina mi głównego bohatera z świetnego filmu "Enemy at the Gates", granego przez Jude'a Law, rosyjskiego mistrza snajperów. Rosjanin toczy strzelecki pojedynek z niemieckim majorem, również asem snajperskim, podczas walk w Stalingradzie.

Dzięki tej figurze ilość żołnierzy w oddziale Specnazu Ariadny zwiększa się do trzech :). **4. Pan-Oceania Swiss Guard w/Missile Launcher** - Wyczekiwany model, sam pokładałem w nim spore nadzieje. Nawiązujący do straży przybocznej Papieża, gwardzista jednak trochę mnie zawiódł. Liczyłem na jakiś inny wzór pancerza, różniący się od pancerzy żołnierzy ORC a tu niestety kolejny "uszatek"... Dodatkowo ten nieszczęsny nóż trzymany przez chłopinę dzierżącogo przecież w drugiej ręce wyrzutnię pocisków rakietowych! Cóż, może rzeźbiarz chciał podkreślić "szwajcarskość" gwardzisty, wsadzając mu do łapy szwajcarski szczyroryk? :P

Model składa się z 7 elementów: wyrzutni rakiet, korpusu, ramienia ze szczyrorykiem i dwóch par "antenek - uszek".

5. Pan-Oceania Akalis Hacker - Trzeci desantowiec dla Pan-Oceanii, tym razem macher od informatyki, składa się z 9 części: korpusu, 2 skrzydełek, 3 antenek, osobno lewej dłoni i lewego ramienia oraz prawego ramienia z Combi Rifle. W moim blisterze niestety zabrakło skrzydełek - na szczęście znalazły się takie części we wcześniej zakupionym pudełku z Cutterem. Dodatkowo dołączono folię z nadrukowanymi "hologramami". Tradycyjnie dla Corvus Belli - mimo wyjątkowej szczegółowości i pozornej delikatności model po montażu jest całkiem solidny i "niełamiwy"

A/A



Swiss Knife :P

HARDWARE SERVICE

Silosy by Akhad/Aeth

Jak szybko i prosto wykonać elementy terenu - w tym przypadku zbiorniki paliwa albo silosy. Potrzebujemy niepotrzebnych, starych opakowań z płyt CD/DVD, tzw cake'ów, teksturę, sklejkę lub płytkę polistyrenową, klej np. Wikol oraz czarny podkład w sprayu - może być najzwyklejsza farba w sprayu byle matowa. Sklejone "silosy" możemy "wzbogacić" dzięki najróżniejszym "bitsom", często po prostu śmieciom, starym częściami pochodzącym ze sprzętu elektronicznego, zalegającego nasze piwnice lub strychy. Polecam przeszukać wszelkie zakamarki waszych domów gdzie dogorywają zepsute i wyrzucone stare komputery, głośniki, telewizory czy też magnetofony. To prawdziwe "skarbnice" terenów...

A/A



Wszyscy mają mecha, mam i ja!

Misja miała być stosunkowo prosta - dostać się na opuszczone linie obronne Ravensbrücke, żeby wydostać dane z komputera bunkra dowodzenia. Dowództwo przydzieliło "na wszelki wypadek" AC Squalo, bo to w końcu nadal teren obcych. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to że HQ YuJingu doszło również do wniosku że te dane (skąd o nich wiedzieli to zupełnie inna sprawa) mogą się im przydać. Tym sposobem misja zmieniła się z prostego "odzyskania" w "znajdź i zabij"...

Pan-Oceania task force (Poko):

Fusilier Lt.
Fusilier-combi rifle
Fusilier Hacker
Croc-man-boarding shotgun
Orc Trooper-HMG
Squalo TAG-MultiHMG+heavy Flamer

Yu-Jing special team (Will):

Guijia Lt-MultiHMG+Heavy flamer
Hac-tao hacker
Keisotosu Boutaix2-combi rifle
Keisotsou Paramedic

Deployment:

Poko (znaczy ja) wygrał rzut na inicjatywę (17 na d20), więc Will rozstawił się pierwszy, do rezerwy zapakowawszy TAG'a, a HacTao użył Hidden Deploymentu. Reszta modeli strategicznie poukrywana za terenami żeby ich nic nie odstrzeliło przypadkiem.

Ja (znaczy Poko) - rozstawiam się hackerem i lojtkiem defensywnie, nie chcę stracić tanki miękkiej za szybko,

TAG (z rezerwy) środkiem, żeby miał więcej opcji manewru, a ORC i wspomagający Fusilier z prawej flanki. Crocman ustawiony za osłonką żeby widzieć oba korytarze ruchu do taga. Rozpoczęcie-ponownie wygrywa Poko, więc decyduję się zacząć.

W Pierwszej turze koordynuję ruch+ruch TAG'a, Fusilierki i Orcówny do przodu-nie wiem gdzie może stać ten paskudny HacTao, stąd koordynata. Potem jeszcze 2 rozkazy ruch+ruch żeby ork wyszedł z lasu, i koniec rozkazów.



Pierwsza tura Willa przebiegała nieco dynamiczniej, Guijia rusza się by zająć pozycję strzelecką za górką, a Hac-Tao ujawnia się, biegnie do przodu (move+move) dwa razy, próbuje hackować TAG'a, ale nie ma jeszcze zasięgu. Potem move, na który reaguję ARO crocka, i strzał w ujawnionego w ten sposób Croca. Strzał Hac-Tao i po rzucie Face to Face Croc gryzie glebę.



Druga tura Poka, czyli szarża ciężkiej brygady. Orc robi Move+Shoot w Guijii, który postanawia dodge'ować. Dwa strzały z 4 z HMG trafiają Taga, jeden przebija pancerz mecha, który decyduje się nie zdawać guts rolla i ruszyć się trochę za górkę. Squalo postanawia wykończyć brzydkiego pana w czarnym pancerzu, najpierw robi Move-Move by wejść w zasięg flamera (kolejny rozkaz Move+Shoot). Niestety, Hac-Tao udaje się uchylić przed strzałem z miotacza, i muszę poprawić znowu Move+Shoot. Poza spaleniem Termooptyka niestety nic się nie dzieje, Hac-Tao ucieka dalej z niezdanego gutsa.



Tym razem Hac-Tao kończy ruch za przeszkodą, kiedy Squalo rusza się znowu by go ostrzelać z HMG Kitajec decyduje się odpowiedzieć ogniem i niespodziewanie wygrywa FtF roll i zadaje wunda tagowi.



W drugiej swojej turze Will wykorzystuje fakt że mój TAG odsłonił swoją flankę i nie ma ARO, więc rusza paramedyka i strzela do Squalo. Po tej akcji paramedyk został chyba przeniesiony do sekcji snajperów, bo cały burst trafia, dwa strzały przechodzą przez pancerz, TAG się psuje na amen. Dalej Guijia szaleje, zużywając 2 rozkazy na bieg i kolejny na wypad zza kontenera i walnięcie flamerem w stojące tam panie. ARO Fusiliera i Orca to shoot, fusilier nie trafia, Orc rzuca 9 i trafia, ale nie przebija pancerza porucznika w Guiji. Podsmażony Fusilier żegna się z życiem, Orc zdaje save i guts rolla. Następnie Guijia kładzie suppressive fire marker, na który Orc odpowiada znowu strzałem. Tym razem Guiji udaje się zadać Orcowi ranę.



Następuje 3 tura Poka, gdzie szanse na wygraną są raczej niewielkie. Fusilier Hacker biegnie (Move+Move) by potem znowu się ruszyć i hackować Guijia. Guijia decyduje się na defensive hacking HacTao jako aro i tym samym zdejmując Supressive marker. FtF obu hackerów kończy się mało widowiskową porażką obu stron. Uwolniony spod ognia zaporowego Orc wykorzystuje to by ruszyć się i strzelić do dużego porucznika, który odpowiada ogniem. Wydaje się że dwa strzały orka trafiły... dopóki kostka ARO Guiji nie pokazuje że to jednak on trafił. Na szczęście pancerz Orca znowu ratuje jego właściciela przed śmiercią.



Porucznik wykorzystuje swój rozkaz by podbiec i otworzyć LoS do Guiji i ostatnim rozkazem strzela do niego, nie wywołując ARO, bo fusilier jest szczęśliwie poza jego 180° widzenia. Z 3 strzałów jeden trafia, ale Guijia będąc w coverze zdaje save. Nie zdaje guts rolla, ale znajdując się w osłonie nic nie robi.



Ostatnia tura Willa przynosi ostateczne rozwiązanie sytuacji - Hac-Tao rusza się i strzela w Orca który odpowiada ogniem. Hac-Tao wygrywa FtF jedną kostką, strzał przebija pancerz Orca który kończy tym samym swój występ na tym świecie. Kolejny rozkaz Hac-Tao to Move+Hack w Fusilier Hackera który odpowiada kontr-hackiem. Niestety, Fusilier nie jest żadnym przeciwnikiem dla elity Yu-Jingu i Czarny Pan smaży mu mózg. Potem Guijia strzela do ostatniej figurki Panoceanii - porucznika, który deklaruje ARO-Shoot i przebija wszystkie strzały TAG'a. Niestety, nie udaje mu się zadać rany. Guijia strzela ponownie, i ponownie ARO leutnant przebijają jego ostrzał by odbić się od pancerza mecha. Dopiero ostatnia salwa Tag'a doprowadza do smutnego końca drużyny Panoceanii, kiedy Lt. zostaje postrzelony trzy razy.

Game over, wynik - 200:0 dla Yu-Jing.

Tytuł Man (Woman :)) of the Match ze strony Yu-Jing idzie dla pani paramedyk, która udowodniła że rozmiar nie ma znaczenia.

Pan-Oceania specjalnie się nie popisała w tej grze, ale tytuł należy się Orkównie, za to że wbiła jedyne wounda w grze i za późniejszą przeżywalność.

Po krótkiej rozprawie z natrętami z Pan-Oceanii dzielni żołnierze YuJingu dostali się do bunkra. Hacker Xiao Lin zaczął ściągać dane z komputera, kiedy usłyszał huk jak przy ostrzale artylerii na zewnątrz. Zaraz potem dało się słyszeć wizz działka Cascudy i karabinów Iskallerów. Wniosek? Na terytorium wroga zachowujcie się cicho ;)...

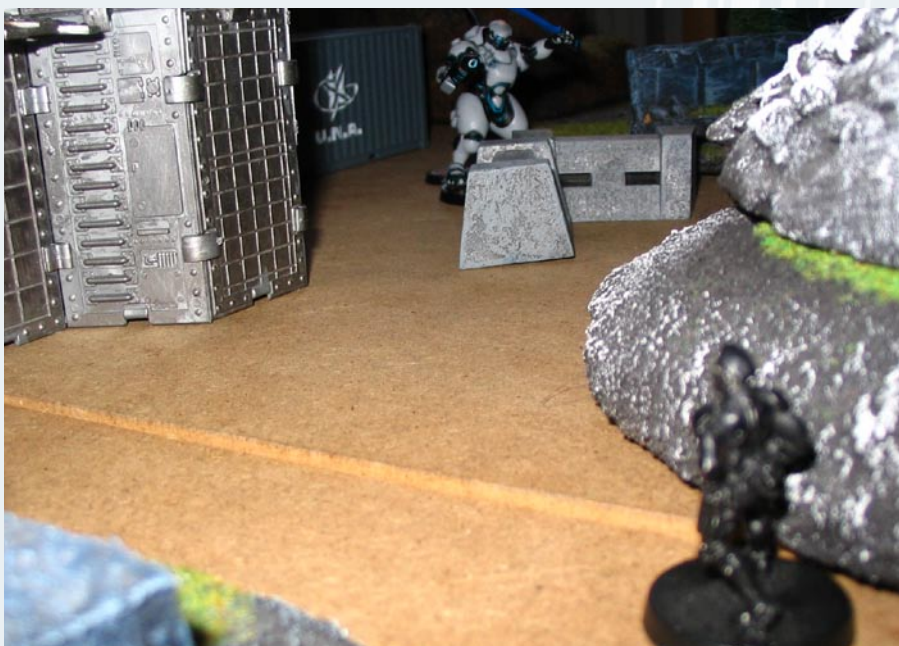
POKO



VS.



BATTLE LOGS



Mission was supposed to be relatively simple, getting to the abandoned defense lines of raven-sbrucke and retrieving piece of data from abandoned command bunker. The Squalo was assigned as a "simple precaution", since it was still an alien territory. And it would all end well, if it was not for the YuJing HQ, which also thought it would be a good idea to get the data (from where they knew about the data is completely different thing). That way, simple "retrieve" changed into 'search and destroy'...

Battle Report: Poko vs Will, 200pts limit. Theme: "Everyone's got a TAG, so do I!"

Poko (Pan-Oceania):

Fusilier Lt.
Fusilier-combi rifle
Fusilier Hacker
Croc-man-boarding shotgun
Orc Trooper-HMG
Squalo TAG-MultiHMG+heavy Flamer

Will (Yu-Jing):

Guijia Lt-MultiHMG+Heavy flamer
Hac-tao hacker
Keisotosu Boutaix2-combi rifle
Keisotsou Paramedic

Deployment:

Poko (that is me) won the Initiative roll (17 on d20), so Will was forced to deploy first, putting the TAG into reserve, and using Hidden Deployment with Hac-Tao. The rest of the models was then strategically hidden behind terrain pieces to avoid being shot at. I deployed both the hacker and Leutnant defensively, not wanting to lose the army's flesh too fast, TAG (from reserve) set up in the middle to ensure manouvering options later, and ORC with supporting Fusilier took the right flank. Crocman was hidden behind the cover to see both corridors to see the approach of the TAG.

Game start: Poko wins again, and takes the first turn.

First Turn: I coordinated TAG's, Orc's and one fusilier's orders (double move) as I did not know where the pesky HackTao could be hidden. Next, I spent another two Move-Move orders to get the Orc out of the wood and behind an obstacle. First Will's turn seemed to be a bit more dynamic: the Guijia moved to secure shooting position behind the hill, Hac Tao decided to come out and move forward (Move-Move order) twice. Then he tried to hack the Squalo, but he lacks range. After that, he decided to move again, to which my Crocman's reaction is shooting. This got Hac-Tao to shoot the Croc and after FtF roll Crocman bit the dust.

Poko's Second Turn could best be described as the charge of a heavy brigade. Orc made a Move-Shoot order and released full HMG burst into the Guijia, which tried to dodge. Two shots out of 4 hit, one managed to pierce the TAG's heavy armour, which caused the Guijia not to take Guts Test and move slightly behind the hill. Squalo in the middle of the board decided to get rid of the bad man in black armour, and ran (Move-Move) to get to the flamer range. Unfortunately, Hac-Tao managed to dodge the flame, so I had to use the second order to shoot again. This time I hit, but it did nothing more than damaging the Termooptic camo, and HackTao ran away due to failed Guts Roll. He ended up in cover. When Squalo moved again to shoot him, he AROed by

returning fire and surprisingly won the FtF roll having wounded the TAG.

In his second turn Will made use of the fact that my TAG had not secured his flank and had got no ARO by moving his paramedic and shooting the Squalo. Next, the paramedic seemed to have moved to the snipers section as the entire burst hit and after failing two saves TAG broke permanently.

After that Guijia went on a rampage using two orders to run and another to move behind the container and shoot the ladies behind it with the flamer. Both Fusilier's and Orc's ARO are "shoot". Fusilier failed to hit and Orc got a 9, hit but failed to pierce the armour of Guijia Lt. Toasted Fusilier died promptly, while Orc made her Save Roll and Guts Roll. Finally, Guijia laid a suppressive fire marker, to which Orc AROed with shot again. This time, Guijia won and wounded the Orc.

Poko's third turn: the chances to score the victory were getting rather slim. Fusilier hacker ran (Move+Move) to move again and hack Guijia with his second order. The TAG decided to ARO with defensive hacking by Hac-Tao, therefore removing the Suppressive marker. FtF of the both hackers ended with unseemly failure of the both sides. Freed from Suppression, Orc moved and shot the big Lt, who returned fire. It seemed for a second that the two shots from the Orc hit..but Guijia's roll showed that it was him who had hit the enemy. Fortunately Orc's armour saved its wearer from death once again.

Leutenant spent his order to Move+Move to free himself from Guijia and with his last order he shot him, not causing any ARO due to being outside of Guijia's 180° los. One of three shots hit, but Guijia, hidden in cover passed his save but failed Guts Roll, however, as he already was in cover, he remained in place.

Will's last turn brought the final solution to the situation: Hac-Tao moved and shot the Orc, who also gave a shot. Hac-Tao won FtF with one dice, pierced the Orc's armour, which was the way the Orc left the scene.

The next order of Hac-Tao was to move and hack the Fusilier Hacker, who replied with counter-hacking. Unfortunately, Fusilier was not a good match for the Yu-Jing's elite and the black man fried his brain.

Later, Guijia shot the last Pan-Oceanian figure: Leutenant who declared ARO-shoot and beat all TAG's shots, but failed to wound. Guijia shot again and again Lt's ARO beat his scores only to bounce off the mech's armour again. It took the last salvo from the TAG to bring a sad end to Pan-Oceanian team when Lt. got shot three times.

Game Over, outcome-200:0 to Yu-Jing.

The Man of The Match title goes to Paramedic lady, who proved to everyone that size does not matter.

Panoceania didn't fare too well this game, but the title goes to Orc girl for taking the only wound in the whole game and surviving till late.

After that short skirmish with the Panoceanian fools, proud YuJing soldiers got to the bunker. Hacker Xiao Lin begun downloading the data, when he heard a loud explosion outside, like artillery fire. Soon after that, he heard a whizz of Cascuda's gun and Iskaller rifles. The moral of the story? Act quiet in enemy territory ;)

POKO



Maniac Painting

Profesjonalne malowanie figurek
na poziomie **MASTERCLASS**
i nie tylko.

Malowanie na najwyższym poziomie
modeli do wszystkich systemów
Fantasy czy Sci-fi.

Warmachine/Hordes
Konfrontacja
Warhammer FB
Warhammer 40k
Infinity
AT -43



Malowanie "mroczne" lub "bajkowe".
Metaliki lub NMM, washe, glazy oraz
pigmenty. Efekty rdzy, ślady zniszczeń,
tatuaze, makijaże etc - bez problemu.

Podstawki wszelkiego rodzaju:
hi tech, las, bagdo, góry, śnieg.

Wykonywanie konwersji pojazdów,
Malowanie za pomocą aerografu oraz
przy użyciu filtrów i pigmentów dla
osiągnięcia najlepszych efektów.

Jak również udzielanie lekcji
malowania indywidualnie lub
w grupach (w katowicach)



Kontakt:

e-mail: figurki-malowanie@go2.pl

tel: 502-290-472

www.leszczyk-mp.blogspot.com





NAJWIĘKSZA
OFERTA

MGŁA.pl
Sklep internetowy



ZNAJDZIESZ NAS NA
WWW.MGŁA.PL



CONFRONTATION

NAJNIŻSZE
CENY





AT-43 to figurkowy system bitewny francuskiej firmy Rackham, osadzony w realiach science-fiction. Modele produkowane są w skali 30mm i - uwaga - są sprzedawane sklezione i pomalowane. Gra przeznaczona jest dla 2 lub więcej graczy w wieku co najmniej 14 lat. Pojedyncza rozgrywka w zależności od ilości użytych modeli, może trwać od 30 minut, nawet do kilku godzin.

Tło fabularne

Obecna sytuacja jest w świecie AT-43 czymś nowym. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu nic nie zapowiadało konfliktu, który miał objąć nie tylko planetę Ava, ale także jej liczne kolonie rozsiane po galaktyce.

Pod sztandarem Zjednoczonych Narodów (United Nations), ludzie eksplorowali i zasiedlali galaktykę. Odkryte na skolonizowanych planetach złoża surowców pozwalały na błyskawiczny rozwój gospodarki, podróże międzygwiazdne napędzały rozwój nauki i techniki, napotkane w różnych zakątkach galaktyki inne inteligentne rasy poszerzały horyzonty intelektualne i filozoficzne ludzi. Wszystko to było możliwe dzięki dobrze zorganizowanemu i zadowolonemu społeczeństwu, w którym każdy miał swoje miejsce, w zależności od tkwiącego w nim samego potencjału i umiejętności jego wykorzystania – inaczej mówiąc, systemie społecznym opartym na potęgze pieniądza.

Rewolucja na Hadesie

Na Hadesie – jednej ze świeżo zasiedlonych planet – podobnie jak na wielu przed nią – odkryto ogromne złoża wartościowych minerałów. Pomimo, że proces terraformacji planety jeszcze nie został ukończony, a atmosfera Hadesa była jeszcze na tyle rzadka, że ludzie z trudem mogli tam oddychać, pod jego skalno-lawową powierzchnią już pracowały tysiące robotników, w nieludzkich warunkach wydobywając cenny kruszec. Pięćdziesiąt pięć lat temu (BT-12) na Hadesie wybuchł strajk. Został on krwawo stłumiony przez garnizon porządkowy kompanii czerpiącej zyski z wydobywania.

To zjście było iskrą na beczkę prochu, jaką stanowił Hades. W odpowiedzi, na całej planecie wybuchły kolejne strajki, które błyskawicznie przerodziły się w rebelię. Uciskani i wykorzystywani pracownicy powstali przeciwko dyrektorom i prezesom, siedzącym za swoimi biurkami i zapędzającymi ich do niemal niewolniczej pracy. Dali oni w ten sposób początek nowemu społeczeństwu, opartemu na zasadach wzajemnej równości. Na stronę rebeliantów przeszła część garnizonu planety i wkrótce skały Hadesa spłynęły krwią. Im większe rebelianci odnosili zwycięstwa, tym szybciej kolejne oddziały przechodziły na ich stronę. Wszystko działo się w takim tempie, że Rząd Hadesa nie mógł nawet marzyć o dotarciu na czas sił stabilizacyjnych z innych kolonii. Przed końcem roku, cała planeta była pod kontrolą rebeliantów, a wiadomość ta z prędkością światła obiegła wszystkie kolonie.

Wojna Rewolucyjna

Narody Zjednoczone musiały zareagować szybko i brutalnie, aby nie pozwolić rozłamowi rozszerzyć się poza planetę. Jednak operacja militarna, mająca na celu odbicie planety, odniosła dokładnie odwrotny od zamierzonego skutek: Wojska Białych Gwiazd poniosły sromotną klęskę, nie osiągając większych sukcesów i zamiast umocnić i tak już nadwątlone morale społeczeństwa, spowodowały rozłam na pozostałych planetach. Ruch rewolucyjny objął całe imperium Zjednoczonych Narodów.

Narodziny Bloku Czerwonego

Po klęsce operacji militarnej Zjednoczonych Narodów na Hadesie, dziesięć lat przed Traumą (BT-10), kolejne kolonie częściowo lub całkowicie przechodziły na stronę rewolucjonistów. Konflikt zbrojny przerodził się w wojnę ideologiczną, z nielicznymi epizodami militarnymi. Rewolucjoniści, nazywający siebie Blokiem Czerwonym (Red Block), unikali rozlewu krwi, by pokazać, że to Zjednoczone Narody są agresorem i źródłem konfliktu, a tym samym zachęcić kolejne kolonie do przejścia na jedyną słuszną stronę... Zjednoczone Narody z kolei musiały hamować eskalację konfliktu zbrojnego ze względu na swój scentralizowany

charakter – zmasowany atak na centralną planetę, Avę, byłby końcem istnienia Zjednoczonych Narodów. Gdy na dziewięć lat przed Traumą (BT-9) część społeczeństwa Avy ogłosiła przejście na stronę Bloku Czerwonego, a Mirograd – miasto na Avie – jego oficjalną stolicą, wiadomo już było na pewno, że Zjednoczone Narody w tej ideologicznej wojnie poniosły klęskę.

Nowe zagrożenie

Pięć lat później (BT-4), w odległości 1.2 roku świetlnego od Avy pojawiła się flota nieznanej dotąd rasy. Rok później (BT-3) flota ta wylądowała w okolicy bieguna Avy. Obcy nie wykazywali żadnego zainteresowania ludźmi zamieszkującymi planetę – skoncentrowali się na dziwnej maszynierii, zlokalizowanej w okolicy bieguna, którą ludzie wcześniej odkryli i próbowali badać, jednak nie będąc w stanie zrozumieć jej przeznaczenia uznali, że to pozostałości po jakiejś pradawnej cywilizacji. Ludzkość szybko zrozumiała, że to właśnie Therianie (Therians) są budowniczymi maszyny. Nadal jednak nie mieli pojęcia, do czego tak ogromna maszynieria mogłaby służyć. Na dwa lata przed Traumą (BT-2), Therianie uruchomili wreszcie ogromną maszynę.

Trauma

Następne dwa lata to okres najcięższej próby, jaką przeszła Ava. Po uruchomieniu Theriańskiej maszyny, na planecie zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów, anomalie pola elektromagnetycznego na globalną skalę. Ofiary **AT-43** to figurkowy system bitewny francuskiej firmy Rackham, osadzony w realiach science-fiction. Modele produkowane są w skali 30mm i - uwaga - są sprzedawane sklezione i pomalowane. Gra przeznaczona jest dla 2 lub więcej graczy w wieku co najmniej 14 lat. Pojedyncza rozgrywka w zależności od ilości użytych modeli, może trwać od 30 minut, nawet do kilku godzin.

Tło fabularne

Obecna sytuacja jest w świecie AT-43 czymś nowym. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu nic nie zapowiadało konfliktu, który miał objąć nie tylko planetę Ava, ale także jej liczne kolonie rozsiane po galaktyce.

Pod sztandarem Zjednoczonych Narodów (United Nations), ludzie eksplorowali i zasiedlali galaktykę. Odkryte na skolonizowanych planetach złoża surowców pozwalały na błyskawiczny rozwój gospodarki, podróże międzygwiazdne napędzały rozwój nauki i techniki, napotkane w różnych zakątkach galaktyki inne inteligentne rasy poszerzały horyzonty intelektualne i filozoficzne ludzi. Wszystko to było możliwe dzięki dobrze zorganizowanemu i zadowolonemu społeczeństwu, w którym każdy miał swoje miejsce, w zależności od tkwiącego w nim samego potencjału i umiejętności jego wykorzystania – inaczej mówiąc, systemie społecznym opartym na potęgze pieniądza.

Rewolucja na Hadesie

Na Hadesie – jednej ze świeżo zasiedlonych planet – podobnie jak na wielu przed nią – odkryto ogromne złoża wartościowych minerałów. Pomimo, że proces terraformacji planety jeszcze nie został ukończony, a atmosfera Hadesa była jeszcze na tyle rzadka, że ludzie z trudem mogli tam oddychać, pod jego skalno-lawową powierzchnią już pracowały tysiące robotników, w nieludzkich warunkach wydobywając cenny kruszec. Pięćdziesiąt pięć lat temu (BT-12) na Hadesie wybuchł strajk. Został on krwawo stłumiony przez garnizon porządkowy kompanii czerpiącej zyski z wydobywania.

To zjście było iskrą na beczkę prochu, jaką stanowił Hades. W odpowiedzi, na całej planecie wybuchły kolejne strajki, które błyskawicznie przerodziły się w rebelię. Uciskani i wykorzystywani pracownicy powstali przeciwko dyrektorom i prezesom, siedzącym za swoimi biurkami i zapędzającymi ich do niemal niewolniczej pracy. Dali oni w ten sposób początek nowemu społeczeństwu, opartemu na zasadach wzajemnej równości. Na stronę rebeliantów przeszła część garnizonu planety i wkrótce skały Hadesa spłynęły krwią. Im większe rebelianci odnosili zwycięstwa, tym szybciej kolejne oddziały przechodziły na ich stronę. Wszystko działo się w takim tempie, że Rząd Hadesa nie mógł nawet marzyć o dotarciu na czas sił stabilizacyjnych z innych kolonii. Przed końcem roku, cała planeta była pod kontrolą rebeliantów, a wiadomość ta z prędkością światła obiegła wszystkie kolonie.

Wojna Rewolucyjna

Narody Zjednoczone musiały zareagować szybko i brutalnie, aby nie pozwolić rozłamowi rozszerzyć się poza planetę. Jednak operacja militarna, mająca na celu odbicie planety, odniosła dokładnie odwrotny od zamierzonego skutek: Wojska Białych Gwiazd poniosły sromotną klęskę, nie osiągając większych sukcesów i zamiast umocnić i tak już nadwątlone morale społeczeństwa, spowodowały rozłam na pozostałych planetach. Ruch rewolucyjny objął całe imperium Zjednoczonych Narodów.

Narodziny Bloku Czerwonego

Po klęsce operacji militarnej Zjednoczonych Narodów na Hadesie, dziesięć lat przed Traumą (BT-10), kolejne kolonie częściowo lub całkowicie przechodziły na stronę rewolucjonistów. Konflikt zbrojny przerodził się w wojnę ideologiczną, z nielicznymi epizodami militarnymi. Rewolucjoniści, nazywający siebie Blokiem Czerwonym (Red Block), unikali rozlewu krwi, by pokazać, że to Zjednoczone Narody są agresorem i źródłem konfliktu, a tym samym zachęcić kolejne kolonie do przejścia na jedyną słuszną stronę... Zjednoczone Narody z kolei musiały hamować eskalację konfliktu zbrojnego ze względu na swój scentralizowany charakter – zmasowany atak na centralną planetę, Avę, byłby końcem istnienia Zjednoczonych Narodów. Gdy na dziewięć lat przed Traumą (BT-9) część społeczeństwa Avy ogłosiła przejście na stronę Bloku Czerwonego, a Mirograd – miasto na Avie – jego oficjalną stolicą, wiadomo już było na pewno, że Zjednoczone Narody w tej ideologicznej wojnie poniosły klęskę.

Nowe zagrożenie

Pięć lat później (BT-4), w odległości 1.2 roku świetlnego od Avy pojawiła się flota nieznanego dotąd rasy. Rok później (BT-3) flota ta wylądowała w okolicy bieguna Avy. Obcy nie wykazywali żadnego zainteresowania ludźmi zamieszkującymi planetę – skoncentrowali się na dziwnej maszynierii, zlokalizowanej w okolicy bieguna, którą ludzie wcześniej odkryli i próbowali badać, jednak nie będąc w stanie zrozumieć jej przeznaczenia uznali, że to pozostałości po jakiejś pradawnej cywilizacji. Ludzkość szybko zrozumiała, że to właśnie Therianie (Therians) są budowniczymi maszyny. Nadal jednak nie mieli pojęcia, do czego tak ogromna maszynieria mogłaby służyć. Na dwa lata przed Traumą (BT-2), Therianie uruchomili wreszcie ogromną maszynę.

Trauma

Następne dwa lata to okres najcięższej próby, jaką przeszła Ava. Po uruchomieniu Theriańskiej maszyny, na planecie zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów, anomalie pola elektromagnetycznego na globalną skalę. Ofiary sięgnęły kilku miliardów. Astronomowie z przerażeniem stwierdzili, że zaczyna się zmieniać tor orbity Avy oraz prędkość jej obrotu dookoła własnej osi! Przeprowadzone na szybko badania wykazały, że jeśli ta tendencja zmian utrzyma się, wkrótce cała planeta eksploduje, rozpadając się na milion kawałków... Okres ten jest znany jako Trauma i stał się początkiem nowego kalendarza.

Kampania Antarktyczna

W obliczu tak ogromnego zagrożenia, Zjednoczone Narody i Blok Czerwony ogłosiły zawieszenie broni i w AT-1 podjęły wysiłek wspólnej operacji militarnej pod kryptonimem „Antarctica”. Blok Czerwony rozpoczął ofensywę, rzucając do walki wszystkie posiadane siły, co do jednego żołnierza i co do jednego pojazdu. Tysiące ludzi po raz pierwszy w historii starło się z przerażającymi inteligentnymi maszynami. Początkowo, impet uderzenia i zaskoczenie pozwalało Blokowi Czerwonemu na liczne zwycięstwa, jednak wkrótce przewaga technologiczna Therian zaczęła brać górę i ofensywa zaczęła się załamywać. Wtedy do akcji wkroczyły siły zbrojne Zjednoczonych Narodów Avy – Białe Gwiazdy. Rzucając do walki swoje najbardziej elitarne oddziały, ukierunkowując atak na najsłabsze punkty w linii wroga, udało im się załamać obronę maszyn przy minimalnych stratach własnych.

Na zwycięstwo koalicji ludzi złożyły się dwa nieoczekiwane wydarzenia. Po pierwsze, Theriańska maszyna terrafikacyjna niespodziewanie się zatrzymała. Po drugie, Theriańscy inżynierowie, przerażeni bliskością walk, ewakuowali się na pokłady statków i odlecieli. Kampania Antarktyczna zakończyła się druzgocącym zwycięstwem ludzi.

Okres stabilizacji

Ludzkość zwyciężyła, jednak zwycięstwo to okupiła straszliwą ceną: Ava była zupełnie wyniszczona, ogromna część populacji zginęła, przemysł, gospodarka i społeczeństwo leżały w gruzach. Blok Czerwony poniósł bardzo dotkliwe straty militarne, Zjednoczone Narody zdecydowanie mniejsze, ale skala i tak była przerażająca. Kolejne trzydzieści lat to okres odbudowy i badania technologii obcych maszyn, których ogromne ilości wpadły w ręce ludzi podczas walk. Stosunkowo szybko jednak na ciele koalicji pojawiły się pierwsze rysy i pęknięcia. Pierwszym był plan rekonstrukcji ekologicznej planety, opracowany przez naukowców Bloku Czerwonego, a odrzucony przez Zjednoczone Narody jako zbyt kosztowny. Drugim był los maszyny Therian. Blok Czerwony chciał po prostu ją zniszczyć, jednak Zjednoczone Narody uznały, że zbadanie technologii obcych może przynieść więcej korzyści. Już trzy lata po Traumie (AT-3) zaczęły się pierwsze potyczki, zainicjowane przez Blok Czerwony, a wkrótce sytuacja powróciła do stanu sprzed koalicji. Trzydzieści jeden lat po Traumie (AT-31) agenci Bloku Czerwonego przeniknęli do środowisk pracowniczych fabryk Zjednoczonych Narodów i próbowali wszcząć strajki, mając nadzieję na powtórzenie się historii z Hadesa. Jednak tym razem M.Ind (Military Industries) stłumiło ogień strajków w zarodku i sytuacja została opanowana. Agenci Bloku Czerwonego próbowali także wykraść plany maszyn krocących nowej generacji, jednak wszyscy zostali aresztowani bądź zginęli. W AT-39 i w AT-41 Blok Czerwony przeprowadził dwie operacje militarne, znane odpowiednio jako Lądowanie w Nowhere oraz Bitwa o Prosperinę. Obie zakończyły się porażką Red Blocku, głównie dzięki zastosowaniu przez U.N.A. nowych, niewiarygodnie wydajnych maszyn krocących nowej generacji. Agenci donosili także o zmasowanej produkcji broni i budowie systemów obrony planetarnej – Zjednoczone Narody najwyraźniej do czegoś się szykowały...

Operacja Damocles

03.11 AT-38, o godzinie 9:26 rano, na biurko Prezydenta Zjednoczonych Narodów trafił ściśle tajny raport agencji wywiadowczej – CentComm'u (Central Command). Zawierał on informacje uzyskane dzięki programowi Sentinel, nazywanego powszechnie „wszystkowidzącym okiem”. Zadaniem tego programu było prowadzenie obserwacji galaktyki, analiza potencjalnych zagrożeń i informowanie o nich. Według Sentinela, do Avy zbliżał się obiekt wielkością i kształtem przypominający samą Avę, a przebycie pozostałego dystansu zajmie mu w przybliżeniu pięć lat. Wykryty został dzięki kilkukrotnej emisji wąskiego pasma promieniowania, wycelowanego dokładnie w Avę. Sprawa była jasna: Therianie wracają!

W AT-43 na spotkanie zbliżającej się planecie wyleciała flota Zjednoczonych Narodów. Pierwsza, zwiadowcza fala to przeszło dziewięć tysięcy weteranów, tysiąc maszyn krocących najnowszej generacji, tysiąc kontenerów z zaopatrzeniem i sześć tysięcy ton umocnień. Operacja Damocles rozpoczęła się! (Za forum AT-43 na www.mgla.pl/forum - YoungOlo, pTenteges i.inn.)



IN OTHER SPACE, FAR, FAR AWAY...

Zasady

Za www.mgla.pl -

Żołnierze zorganizowani są w większe lub mniejsze oddziały, niektórzy (bohaterowie) nawet mogą występować samodzielnie. Oddział lub pojedynczy model nazywamy jednostką (ang. unit). Każda jednostka w grze reprezentowana jest przez kartę referencyjną, zawierającą podstawowe informacje o wartości jednostki na polu bitwy.

Poniżej znajduje się przykładowa karta jednostki:



Każda karta zawiera takie informacje, jak (patrząc pokolei, od góry):

- Ruch (Movement) - maksymalna szybkość przemieszczania się jednostki (w centymetrach)
- Morale (Morale) - zdolność jednostki do kontynuowania udziału w bitwie mimo poniesionych strat

- Ochrona (Protection) - opancerzenie jednostki, określa trudność wyeliminowania
- Walka wręcz (Combat) - umiejętność obrony przed atakami wroga w trakcie walki w zwarciu

W dolnej części karty znajduje się wykaz broni, jakimi dysponuje jednostka, przy czym broń poniżej przerywanej linii są bronią specjalnymi, dostępnymi w ograniczonych ilościach (zwykle 1-2 na jednostkę). Bronie charakteryzują następujące cechy (od lewej):

- Celność (Accuracy) - określa szansę trafienia wroga, oraz pośrednio zasięg broni
- Wydajność ataku / Przerzuty (Attack rate / Re-rolls) - pierwsza wartość określa iloma kostkami należy rzucić za każdy egzemplarz broni, druga określa ile spośród nieudanych rzutów można powtórzyć. Każdy udany rzut oznacza jedno trafienie jednostki przeciwnika.

- Obszar działania (Area of effect) - określa o ile centymetrów zwiększa się za każde trafienie promień koła wyznaczającego pole rażenia. Dotyczy głównie granatników i tym podobnych broni obszarowych.

- Siła przebicia / Obrażenia (Penetration / Damage) - pierwsza liczba określa jakie szanse ma celny strzał na uszkodzenie celu, druga określa jak groźne są efekty uszkodzenia celu przez tą broń.

Dodatkowo, karty reprezentujące jednostki dowódców zawierają dodatkowy zestaw cech (drugie, dodatkowy rząd po prawej od cech podstawowych). Poniżej przykładowa karta dowódcy:

Kolejne cechy to (od góry):

- Zwiększenie liczebności (Number bonus) - określa ilu dodatkowych żołnierzy może liczyć oddział, w którym jest ten dowódca

- Autorytet (Authority) - zwiększa szanse na przejęcie inicjatywy w turze

- Punkty dowodzenia (Leadership points) - reprezentują zdolności dowódcze oficera, mogą być wykorzystane do wydawania rozkazów żołnierzom, zbierania spanikowanych oddziałów oraz

różnych zagrywek taktycznych

W AT-43 każdy z graczy obejmuje dowodzenie nad armią jednej ze stron konfliktu (Fracji), reprezentowaną przez odpowiednie modele.

Przed bitwą gracze uzgadniają ilość wojsk dostępnych dla każdego z nich, wyrażoną w punktach (każdy model w grze posiada swoją wartość punktową) oraz scenariusz jaki chcą rozegrać. Następnie każdy z graczy spośród posiadanych figurek i w ramach ustalonej wcześniej wartości punktowej wybiera te oddziały, które uważa za słuszne (istnieją jednak pewne ograniczenia, zwane zasadami kompozycji armii). Wybrane jednostki będą stanowiły armię gracza. Następnie gracze przygotowują makietę pola bitwy i na niej rozstawiają swoje armie. W zależności od scenariusza, jednostki mogą zaczynać grę na polu bitwy, lub pojawiać się w jej trakcie - jako posiłki.

Rozgrywka dzieli się na tury. Każda z jednostek w ciągu jednej tury może działać tylko raz. Gdy wszystkie jednostki wszystkich graczy zakończą swoje działania, rozpoczyna się nowa tura. Na początku tury każdy z graczy, używając kart jednostek, w tajemnicy przed pozostałymi, ustala z góry kolejność, w jakiej jego jednostki będą działały w tej turze (nazywamy to Sekwencją Aktywacji). Musi więc wykazać się zdolnością taktycznego planowania, gdyż kolejność aktywowania jednostek jest bardzo istotna. Następnie każdy z graczy rzuca kostką i dodaje do wyniku Autorytet swojego najlepszego dowódcy (Authority Test). Gracz, który ma wyższy wynik, decyduje kto ma aktywować jako pierwszy jedną z jego jednostek, następnie jednostki aktywowane są naprzemiennie jedna po drugiej, aż wszystkie zostaną aktywowane. Wtedy następuje koniec tury, podczas którego każdy gracz podlicza zdobyte w tej turze Punkty zwycięstwa. Potem rozpoczyna się kolejna tura i tak do momentu, aż spełnione zostaną warunki zakończenia bitwy, opisane w scenariuszu (zwykle wykonanie pewnej misji).

Aktywacja jednostek

Podczas swojej aktywacji jednostka może zrobić kilka różnych rzeczy:

- poruszyć się - maksymalnie o ilość centymetrów równą jej Ruchowi (Combat Movement) lub o ilość centymetrów równą jej ruchowi +6 (dla piechoty) lub +10 (dla pojazdów), jednak kosztem straty możliwości strzału w tej turze (Rush movement)

- wystrzelić z posiadanych broni - przed lub po ruchu, nie można jednak strzelić i wykonać Rush movement'u w tej samej turze

- zaatakować wręcz - jeśli na końcu ruchu jednostka znajduje się w zasięgu walki wręcz (2.5 cm) od wrogiej jednostki (engagement)

Dowodzenie

Na początku każdej tury, każdy z graczy oblicza ilość Punktów Dowodzenia, odzwierciedlających jak dobrze jego armia jest dowodzona. W tym celu do liczby jednostek w grze dodaje cechę Punkty dowodzenia jednego ze swoich dowódców. Punkty mogą zostać wykorzystane do końca bieżącej tury, na jej końcu nieużyte punkty przepadają. Punkty dowodzenia można wykorzystać do następujących celów (LP oznacza Leadership Points):

- Aktywacja jednostki nie posiadającej oficera jako dowódcy (1LP). Jednostki posiadające oficera nie płacą za aktywację. Jeśli nie zapłacimy za aktywację jednostki, jest ona tracona, a jednostka uważana za aktywowaną w tej turze.

- Podniesienie o 1 wyniku rzutu inicjatywy (Authority Test) (1LP) - wykonywane jako tajna licytacja, ograniczone rangą oficera (max: ranga oficera +1)

- Przesunięcie pierwszej karty w sekwencji aktywacji na dowolne miejsce (1LP). Aktywowana jest jednostka następna w sekwencji aktywacji.

- Pass (2LP) - żadna jednostka nie jest aktywowana, gracz nie może spasować dwa razy z rzędu.

- Podwójna aktywacja (2LP) - gracz odsłania dwie pierwsze jednostki ze swojej sekwencji aktywacji i aktywuje je w dowolnej kolejności. Można to wykonać tylko, jeśli poprzednio powiedziano się "pass".

- wydanie jednostce rozkazu (1LP) - dostępne rozkazy to: Czekać (Overwatch) - pozwalający reagować otwarciem ognia na pojawienie się wroga w polu widzenia; Kryć się (Take Cover) - pozwalający na lepsze wykorzystanie dostępnej osłony terenu; Padnij (Knee to the ground) - pozwalający uniknąć przyjacielskiego ognia (friendly fire); Rozdzielić ogień (Split fire) - pozwalający strzelać części oddziału przed-, a części po ruchu. Każda jednostka może jednocześnie wykonywać kilka rozkazów (np. Take Cover i Overwatch)

Zasięgi i dystanse

W AT-43 Wszystkie zasięgi podawane są w centymetrach. Wszystkie odległości wolno mierzyć dopiero po zadeklarowaniu akcji. Odległości pomiędzy oddziałami ustalone są poprzez zmierzenie

IN OTHER SPACE, FAR, FAR AWAY...

odległości pomiędzy dowódcami tych oddziałów, a nie każdym z członków oddziału z osobna. Bronie nie posiadają zasięgów maksymalnych - są więc ograniczone jedynie celnością strzelców, która spada o 1 na każde 10 cm odległości pomiędzy strzelcem a celem.

Uniwersalna Tabela Wyników

Wszystkie testy cech wykonywane w grze (testy trafienia z broni strzeleckiej, trafienia w walce wręcz, zadania obrażeń bronią palną, zadania obrażeń w walce wręcz czy nawet testy Morale) wykonywane są na zasadzie: Obliczyć różnicę "Cecha minus Trudność" i wynik potrzebny do osiągnięcia sukcesu odczytać z jednej tabelki, nazywanej Uniwersalną Tabelą Wyników (Universal Resolution Table). Tabela ta jest niewielka i po kilku grach można ją bez problemu zapamiętać. (<http://www.mgla.pl>)

Bardzo ciekawe tło fabularne, nawet zaskakujące - mimo że ludzie istnieją, to wcale nie są to ci sami ludzie co my - my, ludzie z Ziemi to zmechanizowani, zcyborgizowani i już całkiem nieludzcy Therianie po setkach lat ewolucji biotechnologicznej. Ludzie z Avy, ci z Red Bloku i z Narodów Zjednoczonych Avy to klony, pozostałości po kolonizacji Kosmosu. Delikatnie mówiąc - dość zaskakujące rozwiązanie. Kilka innych zapowiadanych ras z pewnością ubarwi fluff - gorylopochodni Karmans, stechnicyzowani Cogs, ponoć niezbyt piękni choć pacyfistyczni Krygowie...

Tak jak już wcześniej powiedziałem - pre-painty budzą we mnie niesmak. Cóż, de gustibus est non disputandum. Rzecz jasna można figury z AT-43 sobie dowoli "poprawiać", przemalowywać a taki sposób sprzedaży jest optymalny dla tych którzy chcą tylko grać a nie bawić się w modelarstwo i malowanie. Hmm. ja osobiście jestem w 80% malarzem i modelarzem a tylko w pozostałych 20% graczem dlatego też nie darzę pre-paintów sympatią. Co bym jednak nie mówił niektóre modele AT-43 wzbudzają we mnie zachwyt. Np. najcięższe mechy UNA (Defender Cobra pułkownika Starka) czy też Tiamat Therian. AT-43 jest też rewelacyjny pod względem artów ozdabiających tę grę - no cóż, po prostu Rackham.

Co do zasad i grania - nie grałem choć być może zagram ale fanem tej gry nie zostanę. A/A

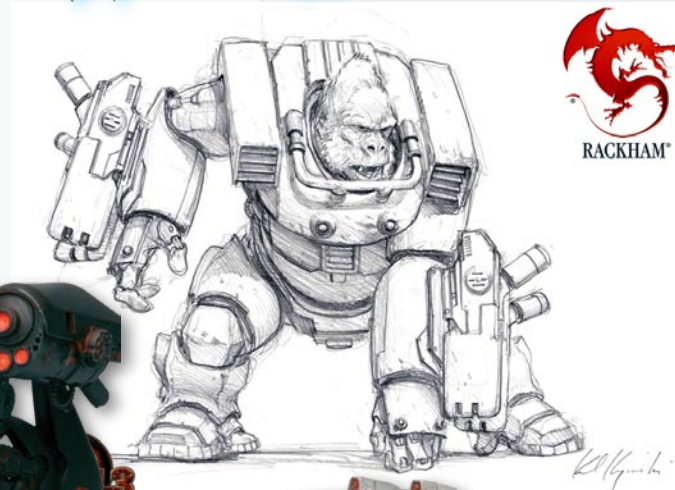


U.N.A.



RED
BLOK

THERIANS



KARMEN



IN OTHER SPACE, FAR, FAR AWAY...



The Personnel Halting and Stimulation Response (PHaSR) is a rifle-sized laser weapon system that uses two non-lethal laser wavelengths to deter, prevent, or mitigate an adversary's effectiveness. The laser light generated by this weapon illuminates or "dazzles" aggressors, temporarily impairing individuals and their ability to see the laser source.



WEAPONS OF FUTURE WARS

PROJECT FORCE WARRIOR



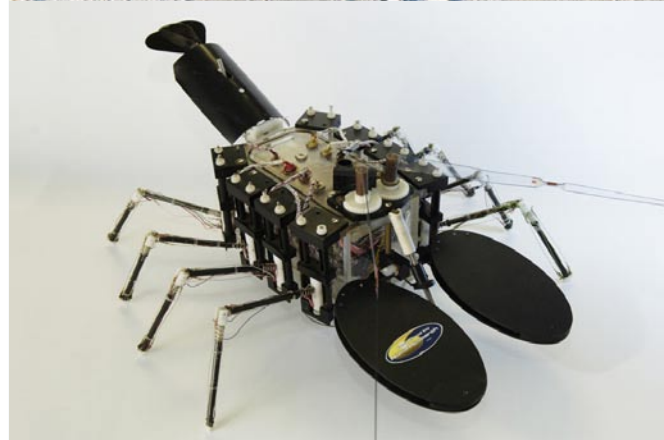
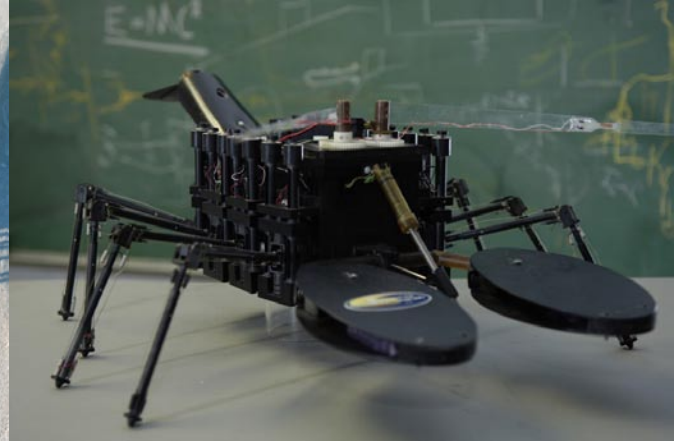
Bleex 1 eksperymentalny zewnętrzny szkielet wspomagany, pozwala na noszenie ciężarów o wadze 70 funtów tak jakby ważyły 5 funtów... /

Bleex 1, an experimental exoskeleton, lets a person carry a 70-lb load, along with the 100-lb Bleex 1 itself, but feel as if he is carrying a 5-lb load.



Ostateczna wersja Bleex pozwala przenosić na przykład plecak o wadze 200 funtów/

The final version of Bleex will let soldiers carry 200-lb backpacks.



Biomimetic Underwater Robot, Robolobster

The Biomimetic Underwater Robot, Robolobster, at Northeastern University's Marine Science Center in Nahant, Mass. Biomimetic robots are, in principle, relatively small, agile and relatively cheap, relying on electronic nervous systems, sensors and novel actuators. Most importantly, they can take advantage of capabilities proven in animals for dealing with real-world environments (U.S. Navy photograph by John F. Williams) Robotic crawlers allowed military personnel to safely search caves in the Zabol Province of Afghanistan for suspected Taliban and weapon caches. Continuing biomimetics and robotics research holds great potential for naval reconnaissance and surveillance, mine detection, fire control, and search and rescue. (U.S. Navy - 1/21/2003)



Unmanned Predator

WEAPONS OF FUTURE WARS



Projekt transportowca pionowego startu i lądowania Bell-Boeing QTR. /
Project of VTOL transport Bell-Boeing QTR.



Jeden z projektów będących niczym innym jak Dronebotem - bezałogowa zdalnie sterowana platforma bojowa mogąca przenosić różne wersje uzbrojenia. Tu z 3-lufową wyrzutnią pocisków ppanc. Denel Ingwe, 30 mm działkiem szybkostrzelnym, karabinem maszynowym 7,62 oraz automatycznym granatnikiem 40 mm...

/ The unmanned multi-weapon platform is fitted with three Denel Ingwe anti-tank missile launchers capable of firing beyond 5 km, a 30mm cannon, a 7.62 co-axial machine gun and a 40mm automatic grenade launcher. This stabilised remotely controlled turret is further fitted with a day/night gunner sight incorporating the missile guidance unit, a panoramic primary stabilised commander sight and a digital ballistic fire control computer.



Nowy hełm lotnictwa wojskowego Wlk. Brytanii.



Inne bezałogowe platformy bojowe /
Another unmanned weapon platforms



WEAPONS OF FUTURE WARS

„**ParAmetrami RzeczywiTości**” otwieramy nowy dział, który ma na celu zaprezentowanie czytelnikom dodatkowych wymiarów światów fantastycznych. Najczęściej nie zastanawiamy się nad sposobami poznania świata dookoła – są one naturalne – poprzez wzrok, słuch, węch. Poszczególne gatunki fantastyki ze względu na możliwości techniczne mają swoje ograniczenia – a czym pełniejszy i bogatszy jest obraz kreowany, tym łatwiej zanurzyć się w jego rzeczywistość. We współczesnej kulturze dzieła artystyczne przestały istnieć wyłącznie na jednej płaszczyźnie – zamieniając się w projekty multimedialne – jak chociażby hitowy Harry Potter – przechodząc przez całość przejawów życia codziennego - książki, filmy, muzykę, gry poszczególnych gatunków, gadgety dla fanów, etc. Będziemy przedstawiać w miarę naszych skromnych możliwości te ze wspomnianych projektów w dziedzinie „sztuki fantastycznej” (w szerokim zakresie tego słowa) oraz jej twórców, którzy poszerzyli nasze horyzonty otwierając magiczne drzwi do nieznanych światów.

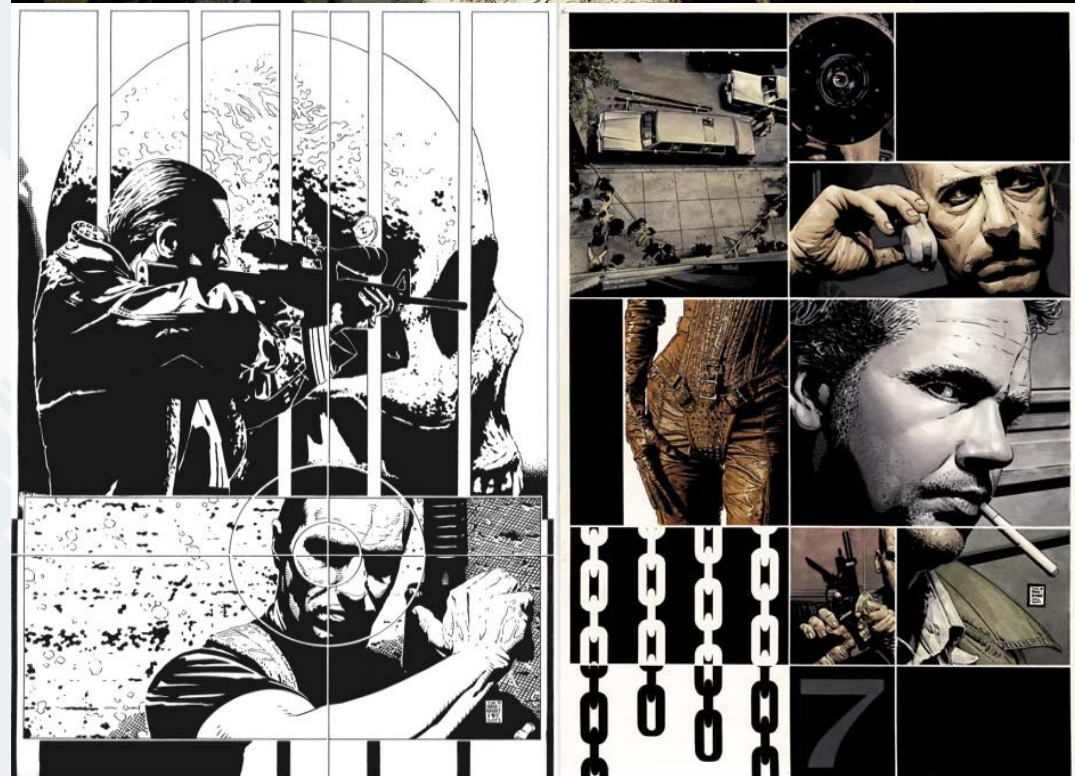
Dzisiaj otwieramy te pierwsze, prowadzące do Świata Mroku i jego kultowego ilustratora Timothy Bradstreeta. W ciągu ostatnich dwóch dekad tworzy on niesamowitą mieszankę fotograficznego realizmu, krwi, przemocy i atmosfery noir – tak charakterystycznej dla kultury punkowej. Urodził 16 lutego 1967 roku w Chevelry, stan Maryland. Jest przykładem zdolnego samouka, który właściwie na własną rękę zdobył podstawy swojego warsztatu. Tuż po szkole w 1985 zaczyna pracować jako ilustrator zawodowy, próbując własnych sił w różnych kierunkach – karcianki, komiksy, ilustrację do książek, etc. Dzięki Steve’owi Ventersowi (inny słynny ilustrator Świata Mroku) i ich wspólnej pracy w Fantasmagraphics wszedł na swoją drogę ku sławie, ilustrując gry fabularne, począwszy od Twilight 2000 firmy GDW oraz Shadowruna wydawnictwa FASA. Przełomową dla jego kariery była praca nad Wampirem: Maskaradą, firmowanym przez White Wolfe – zamieniając go na ówczesnego idola kontrkultury i dając niemal nieograniczone możliwości rozwoju zawodowego poprzez liczne zamówienia największych wydawców komiksów oraz gier. Wśród okrzyczanych tytułów – Frankenstein Mary Shelley, gra fabularna Armageddon, Blade i Punisher wydawnictwa Marvel oraz Hellblazer wydawnictwa Vertigo. Podstawą jego warsztatu jest fotografia, a następnie jej „przeniesienie” na papier przy pomocy różnych technik graficznych. Swoiste credo życiowe jako twórcy zostało ujęte przez Timothy’ego w jednym z jego wywiadów:

1. Nigdy nie pozwalaj rezygnacji powstrzymywać siebie przed próbami i osiągnięciami. Zmusz swoją frustrację pracować na siebie.
2. Jeśli patrzysz na swoje dzieła sprzed trzech miesięcy i postrzegasz rzeczy które nienawidzisz – to dobrze! Nigdy nie bądź zadowolony ze swoich wyników. Jesteś na dobrej drodze tylko jeśli jesteś najgorszym krytykiem samego siebie.
3. Praktyka, praca, praktyka, praca, praca, praktyka. Nic tak nie rozwija własnych umiejętności jak codzienna praca. Żeby naprawdę złapać rytm musisz pracować naprawdę długo żeby odczuwać to jako pewnik. Zatrzymujesz się na chwilę i znowu go tracisz. Strony internetowe:

<http://www.timbradstreet.com>

http://timbradstreet.typepad.com/the_online_world_of_timothy

Kane (Andrzej)



Serenity (tyt. USA "Firefly.The Movie") 2005

Reżyseria: Joss Whedon, Scenariusz: Joss Whedon

Występują: Nathan Fillion (Mal - kapitan), Gina Torres (Zoe - porucznik), Alan Tudyk (Wash - pilot), Morena Baccarin (Inara - piękność), Adam Baldwin (Jayne - żołnierz), Jewel Staite (Kaylee - mechanik), Sean Maher (Simon Tam - lekarz), Summer Glau (River Tam - jasnowidząca), Ron Glass (Pasterz - mędrzec), Chiwetel Ejiofor (Agent), David Krumholtz (Mr. Universe - wszytkowiedzący technomaniak)

Bardzo fajny filmik z gatunku space opera. Leciutkie wtręty cyberpunkowe, trochę klimatów postapokaliptycznych, okraszone wszystko postwojenno - politycznym sosem. Ogólnie film lekki i rozrywkowy, jednak posiadający pewien morał, właściwie przestrogę przed poprawnością polityczną i uszczęśliwianiem społeczeństw na siłę.

Trudno jednoznacznie wyodrębnić głównego bohatera - może być nim River Tam, dziewczyna na której Parlament Sojuszu sobie naukowo eksperymentował, może być też głównym bohaterem kapitan statku, Malcolm "Mal" Reynolds - weteran przegranej wojny o niezależność i wolność Planet Zewnętrznych.

Z pewnością natomiast można określić głównego "bad guy" tego obrazu. Jest nim Agent, reprezentujący bardzo "jedynie właściwy" reżim - Sojusz Planet Centralnych, w domyśle taka przejawiona pod względem 'political correctness', ekspansjonistyczna quasi-demokracja w stylu amerykańskim czy też w stylu Unii Europejskiej. Reżim który pod fasadą najszczytniejszych haseł i frazesów, stosuje politykę "po nieuniknionych trupach do utopijnego celu"...

Film mimo ewidentnie niezbyt wysokiego budżetu trzyma poziom pod względem efektów specjalnych. Można się na siłę przyczepić do paru nielogiczności czy też nonsensów scenariuszowych, jednak jeśli mamy sobie spokój ze złośliwym analizowaniem obejrzymy ten film z przyjemnością.

Ciekawostką jest to, że uniwersum "Serenity" przenika się z uniwersum Battlestar Galactica - tytułowy statek Serenity jest okrętem klasy Firefly. W jednym z odcinków BG można zauważyć lądujący pojazd tej klasy.

Poza tym w samym opisywanym filmie można dopatrzeć się kilku innych smaczków jak na przykład logo korporacji Weyland-Yutani znanej z Obcego, wyświetlającej się na ekranie interfejsu działa czy też prom klasy Lambda rodem ze Star Wars, pokazany w tle podczas dokowania promu Inara na pokładzie Serenity.

O mało co a bym zapomniał - Opisywane "Serenity" (tytuł amerykański "Firefly. The Movie") jest filmem pełnometrażowym, ale musicie wiedzieć że jest on wynikiem produkcji serialu SF "Firefly". Początkowo tytuł "Serenity" miał nosić dwugodzinny pilot serialu, jednak decydenci z FOXa nie byli nim usatysfakcjonowani i ostatecznie serial pilotował odcinek pod tytułem "The Train Job". Sam epizod pod tytułem "Serenity" został wyemitowany dopiero po zakończeniu emisji serialu i co komiczne - zdobył w roku 2003 nagrodę w kategorii "Best visual effects in a television series", przyznaną przez Visual Effects Society oraz został nominowany w kategorii "Best Dramatic Presentation, Short Form" do nagrody Hugo.

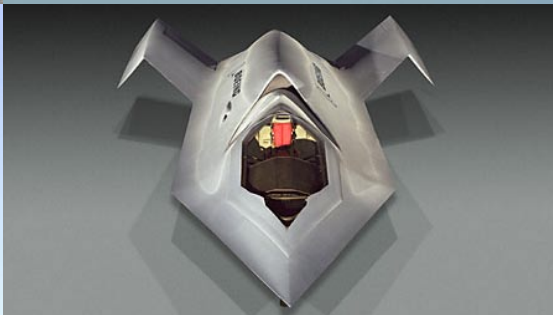
A/A



SERENITY



BOEING BIRD OF PREY



WEAPONS OF FUTURE WARS

Decoding...

Transmission: Start
Address Acquired: Headquarters
Download from: Field Outpost Sadyba in Warsaw

Sprawdź listę, wyświetl plik.
Error, error, dump file. Create new. Insert. Save. Export. Finished.
Zielone światło na bramce, przejście służy, jestem w środku.
Analizuję skład chemiczny: Kwaśne środowisko, cała tablica Mendelejewa.
Rozdaj karty, i tak są znaczone. "No jak to <<Kto wygra?>>"

(zapis nieczytelny - unrecognizable message)

Biegnij po skrzynkę. Dawaj, biegiem. Mamy ją. Ruchy po drugą. (..) Idzie po nas gigant.
Walcie w niego. Strzelać do końca. Brak łączności...

Incorrect code page
(...)
-break-
-break-
-break-
Code acknowledged

Obrazy plakatów przed oczami. Gdzie są dyplomy? Co? Ładne? No to OK. (...) To ile dostałeś punktów? A skąd ja mam to wiedzieć? Rzucę kostką. Znowu przegrałem? Damn... Zaleciało grochówką. Notebook hibernate. Close

Lost in transmission

Szalamandra forward. Smażymy kielbaski, a może pieczemy ciasto? Jak można uciec miotaczowi ognia? "Burn - Niech Cię pochłonie". One man down. Lost another one, and again.
How is shooting? Havoc. Find them and kill them.
Paras down and watch your back next time, pirate.
Dlaczego nie mam hackera? Deadline, flatline...
Unexpected error
Jak to zostało 9 minut. Insert, Add, Sort, Final. Ułoż, wypisz, odłóż na stosik. Repeat. Nagrody, gdzie te kupony. Wargamer mnie zabije. Zdany Discover. Uff, close. Uściski, gratulacje, brawa.
Nehmo Mistrzem Pędzla. Marcin "Szacunek" Zahorowicz - ExtraKlasa lvl2.
Short Skill: Pass award.
Standing ovation. "Czy ktoś to nagrał?"

Spadek napięcia
Function Clearing
loop until blat = 0
Pudło, teren, teren, pudło, teren, teren, blat
blat=blat-1
end loop

Send to outer store. Use homing device. Landed.

Mission accomplished. Roger and out.

Transmission ended 17:00
Certificate verified

Tournament in Sadyba, Warsaw - 24.11.2007. Coding by Rademon



RAPORT - SADYBA 24.11.2007

No	Player	Nick	Army	Victory points	"Small" points	Painting
1	Marcin Zahorowicz	Skoczek	CA	13	664	0
2	Jacek Szczodry	Escalon	HA	10	677	0
3	Paweł Siebyła	Kaptur	YJ	9	654	1
4	Maciek Dziekański	Nehmo	NO	8	675	0
5	Tomasz Jackowski	Bakemono	YJ	6	983	1
6	Michał Kościelak	Costi	HA	6	567	1
7	Jakub Pokora	Poko	PO	6	770	0
8	Tomasz Zimny	Swiftblade7	AR	4	803	0
9	Paweł Błados	Dupek_LTD	AR	4	527	0
10	Łukasz Wyszowski	Troll	CA	3	676	0
11	Grzegorz Kacprzyk	Grzesiek	AR	0	505	0
~	Radosław Kabaciński	Rademon	NO	nk	nk	nk



The general AI of tournament - Rademon



Photos by



MAORIES - CROC MEN

Haqqislam and Pan-Oceania by Costi



HARDWARE SERVICE

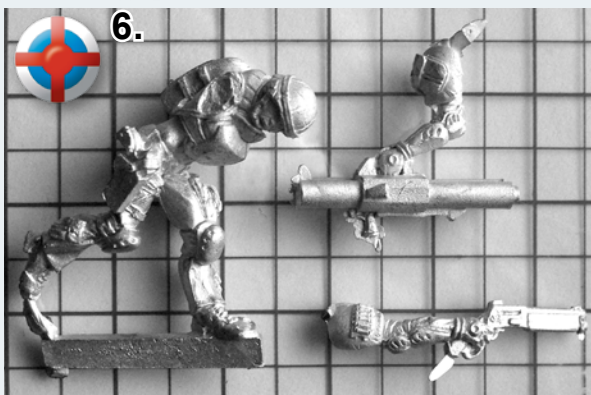
6. Ariadna - Minute(woman)man - 280122-0128

Druga po pamiętnej Uxii najkoszmarniejsza figura produkcji Corvus Belli. Nie dość że pozbawiona proporcji - pajęcze ramiona i nogi przy czym jedno ramię wydaje się dłuższe od drugiego to kompletnie pozbawiona sensu i logiki. TO, wedle założeń "rzeźbiarza" ma być kobieta. O tym że jest to kobieta ma nas przekonać chyba tylko modnie odsłonięty brzusek...

Reprezentantka(?) ciężkozbrojnej piechoty, w ciężkim pancerzu, paradytuje sobie w biodrówkach i z gołym brzuchem. Szkoda że nie widać jej jeszcze pasków od stringów... :/

W lewej "ręce" targa toto podwójną wyrzutnię pocisków, jednocześnie prowadzi ogień zzymanego w prawej obrzyna. Taaa, jaaasne... Pozycja w jakiej to szkaradztwo zostało uchwycone też skłania do przemyśleń na temat jakiejś nowej teorii grawitacji. Cóż, jako żem kolekcjoner Ariadny mam ten żalosny kawałek metalu ale gdy zabiorę się do jego montażu to większość czasu spędzę z piłką i pilnikiem + green stuff. Trzeba jakoś doprowadzić do normalności te ręce i nogi oraz pozbyć się w cholerę tego krętyńskiego gołego brzucha. Szczerze - nie polecam nikomu kto nie jest albo maniakiem, nie posiada minimum umiejętności modelarskich lub nie jest naprawdę zdesperowany...

A/A

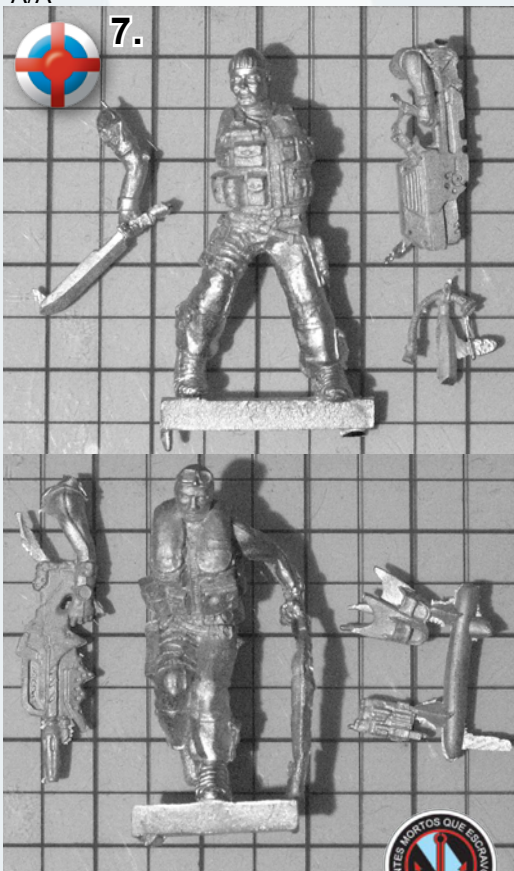


7. Ariadna - Irmandinhos - 280121-0121

Długo oczekiwana "piechota morska" dla Ariadny. Jak zwykle - figury ciekawe i z pomysłem. Na pierwszy rzut oka coś tu nie gra - jeden z płetwonurków dzierży giwerę Nomadów - cóż, taka to specyfika tych twardzieli - wywodzą się przecież spośród przemytników, bandziorów handlujących wszystkim ze wszystkimi na Dawn. W chwili obecnej tworzą Brotherhood of Volunteers of Waterborne Surveillance, nie są traktowani jako siły regularne, nie przechodzą regularnego, wojskowego szkolenia, lecz trenowani są przez weteranów Irmandade - Bractwa, bractwa właśnie szmuglerów, przemytników, gangsterów. Mimo to stanowią część tajnej strategii, prowadzonej przez Cossack High Command.

W blisterze otrzymujemy dwóch Irmandino, odzianych w kombinezony płetwonurków, z czego jeden uzbrojony jest we wspomniany już nomadzki Combi Rifle, drugi w CC Weapon i Chainrifle.

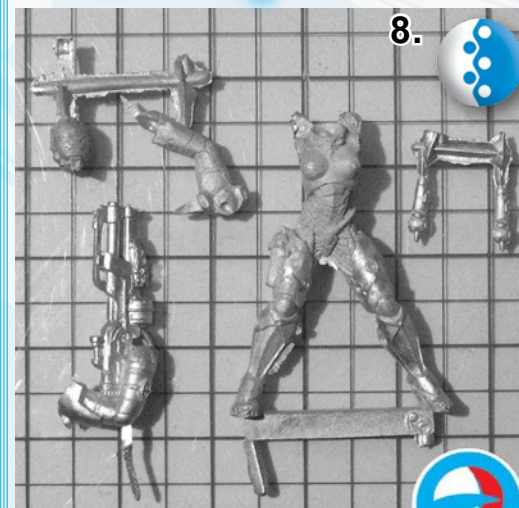
A/A



8. Pan-Oceania - ORC Trooper w/ Boarding Shotgun - 280221-0116

Trzecia reprezentantka ciężkiej piechoty Pan-Oceanii, tym razem z Boarding Shotgun. Figura składa się z 6 części, jak zwykle wykonana dobrze - choć będę czepiał się tych nieszczęsnych nadlewek. Bardzo zgrabny i proporcjonalny sculpt autorstwa Jose Luis Roiga, zresztą stałego rzeźbiarza PO.

A/A



8.

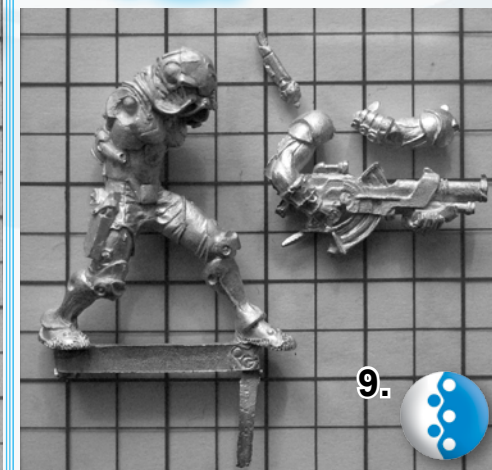


9. Pan-Oceania - Kamau - 280222-0120

Piechota morska Pan-Oceanii, figura składa się z 4 części, pancerz z drobnymi modyfikacjami taki sam jak pancerze Bagh-Mari czy innej średniej piechoty PO. Nic dziwnego - głównym dostawcą tego typu sprzętu dla armii Pan-Oceanii jest przecież Omni Reaserch Company.

Model Kamau uzbrojony jest w Combi Rifle i lekki granatnik. Poza jak dla mnie trochę zbyt "krępa", choć może to wina zdjęcia pomalowanego modelu jedynie.

A/A



9.



Combined Army - Cascuda - 280616-0125

Rzeźbiarz: Jose Luis Roig

Najpotężniejsze modele w ItG zarezerwowała sobie chyba na stałe frakcja Combined Army. Po Avatarze nadszedł czas Cascudy. Wielkie, paskudne ale jakże piękne bydlę :P. I ze względu na swą przysadziastą sylwetkę Cascuda wydaje się jeszcze większa niż Avatar. A w każdym razie maszywniejszy. Tak jak i WCD Iskaller ten przerośnięty karaczan ma dołączone półprzeźroczyste skrzydła z tworzywa. Model składa się z 19 metalowych części plus 4 skrzydła. Pomalowany przez Angela Giraldeza model zaprezentowany został na podstawie ilustrującej miejsce lądowania tego bombowego desantu. Wgniecenie w zbrojonym betonie nie jest jednak elementem który znajdziemy w pudełku - to musimy wykonać sobie sami.

Koncepcja Combined Army udostępnia nam w chwili obecnej pośród sześciu istniejących frakcji jeszcze dwie dodatkowe, właśnie w zakresie tego przymusowego sojuszu Obcych. Małpiopodobni brutalni Morats oraz insektoidalni przedstawiciele Konkordatu Exrah, a dokładniej żołnierze War Contract Departament Konkordatu. Stąd też nazwy - WCD Vector Operators, WCD Jump Operators "Iskallers" no i WCD Armoured Jump Operators "Cascuda"

Oczywiście są też i bezpośredni przedstawiciele Wyewoluowanej Inteligencji czyli Charontydzi i wspomniany Avatar, są spryciarze z kontinuum Shasvastii jednak obecnie można tworzyć kompletne rozpiski dla CA opierające się wyłącznie na rasach Moratów lub Exrah. Moratom brakuje jeszcze morackiego TAGa - Raicho a Exrah przydałyby się jakieś lżejsze jednostki. Ich rolę mogłyby zapewne pełnić nie wydany jeszcze WCD Void Operator.

A/A



CombinedArmy - WCDVectorOperator

- 280615-0123

Rzeźbiarz: Mickaël Bigaüd

Przedstawiciel średniej piechoty Konkordatu Exrah. Uwierzyć - ta rurka w prawym ... hmm odnozu to HMG! Szczerze mówiąc mam mieszane uczucia co do tego modelu. Nie jest zły, tylko tak jakoś - mi nie podchodzi.

A/A

Pan-Oceania - Nisse - 280223-0130

Jakże wyczekiwana średnia piechota PO! Wreszcie, dokładnie taka jak na ilustracji w komiksie w podręczniku. I tak zmodyfikowany pancerz MI z ORC i długie, obszyte czy też podszyte futrem płaszcz. Nasz zmarzłuch uchwycony został przez Jose Luis Roiga w biegu, gdy, być może właśnie sięga za pazuchę po magazynek aby przeładować swój Combi Rifle.

A/A



Nomads - Securitate w/HMG

- 280520-0122

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Męska odmiana Securitate, wyposażona w HMG. Niestety - to HMG jakoś kompletnie nie pasuje temu cieńkonogiemu pajęczakowi.

A/A

Nomads - Zero w/Combi Rifle

+E/Mauler - 280521-0129

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Uuuuaaa! Thats rock!

Takie zero to ja chcę codziennie! I żeby tak piwo przynosiła...]

Na poważnie Zeńska wersja Zerosów z E/Maulerem. Jak tak na nią patrzę, to jak się już napatrę i oderwę wzrok od jej biustu to przychodzi mi na myśl Harlequinów eldarskich z W40k. Tylko że wykonanie jest o cały wszechświat lepsze.

A/A



Mercenaries - Yuan Yuan

- 280703-0131

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Po nieszczęsnym, koszmarnym Mc Murrough, świetnym Miyamoto Mushashi przyszedł czas na typowych, wrednych najemników. Poza wynajmowaniem się temu kto lepiej zapłaci Yuan Yuan parają się głównie piractwem na kosmicznych szlakach. Właściwie to parają się wszystkim co dochodowe aczkolwiek paskudne i nielegalne.

W blisterze otrzymuje my dwa modele - panią i pana YY. Co do pani - tak jak i Zeroska Nomadów - ta pani mi robi rock'n'roll w oczach :P! Jedyne zastrzeżenie to ten jej szczyryk. Zapewne rąbnęła jakimś Szkotowi z Ariadny, jednak ciut za duży dla niej ten kozik. Co do pana - gość musiał być obdarł jakiegoś Akalisa z PO z pancerzyka a argumentuje za pomocą zmodyfikowanego Rifle'a z Ariadny. Nice :D

A/A





DOMARU BUTAI

SHANG JÍ Invincibles

CELESTIAL GUARD

Yu-Jing - Starter Pack (NEW) - 3x new Zhanshies, 1x Domaru Butai, 1x Shang-Ji Invincibles, 1x Celestial Guard -

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

I oto mamy nowy Starter Pack dla Yu-Jing. Całkiem nowa trójka podstawowej piechoty Zhanshies i całkiem nowe, nie wymienione w podręczniku jednostki - dziwna decyzja Corvus Belli - prędzej spodziewałbym się raczej nowego starteru dla Ariadny. Choć ten i tak zapowiadany jest na kwiecień. Być może formy ze starym starterem Y-J uległy już bardzo poważnemu zużyciu. Ale dlaczego całkiem nowe jednostki? Owszem pod koniec roku zapowiadane jest rozszerzenie ale bardziej spodziewałbym się wydania wszystkich modeli wymienionych w aktualnym podstawowym podręczniku. No i co z Hsienem? Nic to - nie chce mi się snuć zawitych przypuszczeń co do polityki wydawniczej CB. Mamy za to rewelacyjną, po prostu genialną jeszcze cięższą wersję WuMinga - Shang Ji Invincible oraz nie mniej rewelacyjną Domaru Butai. I możliwość tworzenia armii opartej tylko na Japończykach - 4 wersje Keisotsu Butai i Domaru plus Mushashi w rozpiskach z najemnikami. Myślę że w niedługim czasie doczekamy także innych przedstawicieli Kraju Kwitnącej Wiśni. Najłabszym ogniwem nowego startera jest tylko Celestial - jakiś taki on niewydażony, ten hełm i poza... Cóż, nieważne - i tak już zamówiłem pudełeczko. JA - wróg tych znieprawdowanych żółtków! P A/A



ZHANSHIES

LI CELESTIAL GUARD ISC: Celestial Guard LINE TROOPS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA
4--4	14	11	10	14	1	-3	1	2

Regular, Not Impetuous, Cube

NAME	BS WEAPONS	CC WEAPONS	SWC	C
CELESTIAL GUARD	Combi Rifle	Pistol, Knife	0	13
CELESTIAL GUARD	Boarding Shotgun	Pistol, Knife	0	13
CELESTIAL GUARD	Combi Rifle+ Light Grenade Launcher	Pistol, Knife	1	18
CELESTIAL GUARD	Spitfire	Pistol, Knife	1	20
CELESTIAL GUARD (Kuang Shi Control Device)	Combi Rifle+ Smoke Light Grenade Launcher	Pistol, Knife	0,5	13
CELESTIAL GUARD Hacker (Hacking Device)	Combi Rifle	Pistol, Knife	1	25
CELESTIAL GUARD Lieutenant	Combi Rifle	Pistol, Knife	0	13

HI DOMARU BUTAI ISC: Domaru LINE TROOPS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA
4--4	18	12	14	13	3	-3	2	1

Regular, Not Impetuous, Cube

NAME	BS WEAPONS	CC WEAPONS	SWC	C
DOMARU	Chain Rifle, E/M Grenades	Pistol, E/M CCW	0	33
DOMARU	Chain Rifle, E/M Grenades	Pistol, EXP CCW	0	35
DOMARU	Boarding Shotgun, E/M Grenades	Pistol, AP CCW	0	42
DOMARU Lieutenant	Chain Rifle, E/M Grenades	Pistol, E/M CCW	0	33

NOTE: The Domaru only can be Lieutenants in the Japanese Sectorial Army of Yu Jing.

HI SHANG JÍ Invincibles ISC: Shang Jí LINE TROOPS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA
4--4	16	13	14	13	4	-6	2	3

Regular, Not Impetuous, Cube

NAME	BS WEAPONS	CC WEAPONS	SWC	C
SHANG JÍ	Combi Rifle+ Light Flamethrower	Pistol, Shock CCW	0	42
SHANG JÍ	MULTI Rifle	Pistol, Shock CCW	0	49
SHANG JÍ	Spitfire	Pistol, Shock CCW	2	47
SHANG JÍ Hacker	Combi Rifle+ Light Flamethrower	Pistol, Shock CCW	2	54
SHANG JÍ Paramedic (MediKit)	Combi Rifle+ Light Flamethrower	Pistol, Shock CCW	1	46
SHANG JÍ Lieutenant	Combi Rifle+ Light Flamethrower	Pistol, Shock CCW	0	42



Yu-Jing - Keisotsu Butai 2 - 280324-0127

Rzeźbiarz: Yannick Hennebo

Kolejni przedstawiciele ojczyzny samurajów, zniewolonej przez paskudnych Chinoli. Tym razem pani i pan Keisotsu wyposażeni w Combi Rifle + Light Grenade Launchers.

No miodzio po prostu.

A/A

Haqqislam - Tuareg Hacker - 280422-0126

Rzeźbiarz: Carlos Torres

Ten Tuareg wyszedł Carlosowi zdecydowanie lepiej od Tuarega snajpera.

Figura nie jest już tak patykowata, no i jest o wiele bardziej sajensfikszyn - dzięki futurystycznym gadżetom i nieludzkiej masce, choć skrytej pod turbanem i zawojem.

Podoba mi się!

A/A



NEWS

Vexille - 2077 Nippon Sakoku (Vexille - 2077 Japan National Isolation) - 2007

Reżyseria: Fumihiko Sori, scenariusz: Haruka Handa, Fumihiko Sori, muzyka: Paul Oakenfold, scenografia: Toru Hishiyama, dystrybucja w Polsce: Vision Film Distribution i Anime Gate.

Głosów użyczyli: **Vexille** - Meisa Kuroki, **Leon** - Shosuke Tanihara, **Maria** - Yasuko Matsuyuki, **Taro** - Tetsuya Kakiyama,

Kisaragi - Toshiyuki Morikawa, **Saito** - Akio Ôtsuka, **Takashi** - Romi Pak, **Ryo** - Takahiro Sakurai

Na początku XXI wieku, w robotyce dokonał się wielki postęp. Przez pół wieku, Japonia była liderem w badaniach i wdrażaniu tej technologii. Od urządzeń domowych, po broń - japońskie produkty zdominowały światowy rynek. Jednak postępująca robotyzacja ludzkiego ciała, wywołała gwałtowny sprzeciw światowej opinii publicznej. Podobnie, jak to miało już miejsce z energią atomową i biotechnologią, ONZ zaproponowało przyjęcie regulacji, ograniczających zastosowanie robotyki. W odpowiedzi Japonia podjęła radykalną decyzję o wystąpieniu z ONZ oraz o powrocie do polityki izolacji. W roku 2067, przy użyciu najnowszej technologii, Japonia odgrodziła się od reszty świata. Minęło 10 lat. Odizolowany kraj, stał się jedną, wielką zagadką. Wydawało się, iż sytuacja utknęła w martwym punkcie - i wtedy właśnie nastąpił przełom. Japonia wykonuje niespodziewany ruch - po raz pierwszy od 10 lat daje znak życia. Przedstawiciel największej japońskiej korporacji organizuje w prywatnej posiadłości w USA, nieoficjalne spotkanie przedstawicieli najbogatszych państw świata. Jakiś czas wcześniej, tajemniczy informator przekazał ostrzeżenie: na tym spotkaniu stanie się coś strasznego. Do akcji wkracza zrobotyzowany oddział specjalny armii amerykańskiej - SWORD. W wyniku akcji wychodzi na jaw, iż Japonia znajduje się w posiadaniu zakazanej na całym świecie, niebezpiecznej technologii. Dowództwo armii amerykańskiej postanawia wysłać w tajnej misji do Japonii oddział SWORD. Cel misji: spenetrowanie bariery otaczającej cały kraj. Niestety, to co miało przynieść rozwiązanie trudnej sytuacji, stało się początkiem jeszcze większego koszmaru. (za Anima Gate)

Najnowszy film twórców Appleseed i Appleseed ExMachina. Rzuciłem okiem półtora miesiąca temu na parę screenów znalezionych przypadkiem w sieci i mnie zainteresowało. Poszukałem więcej informacji... Ściągnąłem trailer i... Acha - to ludzie od Appleseeda! Acha - czyste SF! Acha - mechy! Szybciutko postarałem się o kopię. Powiem tak - w porównaniu z pierwszym Appleseed, Vexille wygrywa 9 do hmmm.. 6. Z Appleseed ExMachina - Vexille ma już mniejszą przewagę - ale subiektywnie dla mnie - jednak przewagę, tak z 9 do 8 w skali 10-punktowej.

Fanom Infinity polecam szczególnie początkowe sekwencje - atak SWORD na rezydencję. Mamy tam zarówno HI jak i TAGi, REMy, no po prostu wypisz wymaluj działania specjalnej grupy uderzeniowej dajmy na to Pan-Oceanii przeciwko chociażby Yu-Jing. CUDO!

Przebiecie się przez barierę i przeniknięcie do zamkniętej strefy wokół Japoni - hah! Po prostu mamy tu akcję Kamau albo Irmandinhos. Później prowadzenie fabuły zaczyna leciutko kuleć ale nie aż tak aby psuło nam to przyjemność z filmu. Może tylko sama, samiuteńka końcówka z szalonym naukowcem jest aż zbyt sztampowa ale nie będę psuł efektu tym którzy jeszcze tego anime nie widzieli. Film jest wart z pewnością obejrzenia w jak najlepszej jakości dlatego też odradzam jakieś średniawe czy wogóle słabe SUBy - wiem że jest dostępna wersja w rewelacyjnej jakości ;> - kto poszuka ten znajdzie. Ale przede wszystkim zapraszam wraz Anime Gate do kin - niestety Vexille wyświetlane będzie tylko w paru wybranych, dokładnie w Warszawie w Kinotece, CC Arkadii, CC Mokotów, w Poznaniu CC Kinopolis, w Krakowie CC Plaza i w Katowicach CC Punkt. Premiera odbędzie się 21 marca tego roku.

Polecam gorąco i zapraszam!

A/A



MAYA ENTERTAINMENT CANAL

Blisko Celu

Autor: Radosław „Rademon” Kabaciński

wersja 1.0

Atakujący

WSTĘP:

Stanowcza działalność pewnego VIPa w przygranicznym mieście zaczęła zagrażać interesom Twojej frakcji. Oddział specjalny został wyznaczony do zlikwidowania celu w czasie jego przejazdu przez chronione terytorium, aby wzmocnić efekt psychologiczny wśród mieszkańców. Straty w cywilach są nieakceptowane, ze względu na spadek sympatii wśród cywilów.

KOMPOZYCJA ARMII:

Gracze ustalają limit punktów. Stosunek sił Atakujący/Obrońca wynosi 1:2. Nie można grać Combined Army ani armią najemników z ich udziałem. Minimum 70% punktów musi być wydane na jednostki poza Line Troops.

Nie można korzystać z modeli TAG, Remote ani Antipode, jako modeli zbyt łatwych do rozpoznania.

Armia nie może liczyć więcej niż 6 modeli (sloty w rozpisce), które razem z 4 modelami neutralnymi tworzą 1 Oddział.

STREFA ROZSTAWIENIA:

Obaj gracze rzucają K20 i dodają wynik do WIP swojego Porucznika. Gracz, który wygrał wybiera swoją krawędź. Jako pierwszy rozstawia się Obrońca. Strefa rozstawienia Atakującego: do 6" od krawędzi stołu.

Uprawnione modele mogą korzystać z HD, AD, MD, Infiltration, Impersonation. Modele korzystające z Impersonation mogą wystawić się dowolnie na stole, ale poza strefą rozstawienia Obrońcy. Pozostałe modele wystawiają się do 12" od swojej krawędzi. 4 modele neutralne A wystawia dowolnie na stole.

2 dowolne modele (własne lub neutralne, poza Porucznikiem) mogą skorzystać z zasady AD level 2. Oba modele mogą wejść jako IMP-2 (lub IMP-1 jeśli ma taką zdolność w opisie jednostki). Wejście może nastąpić jako ARO, jeśli pojazd VIPa zbliży się na 8" (10" na szerokim stole) od docelowej krawędzi bocznej (tzw. zasadzka ostatniej szansy).

ROZPOCZĘCIE GRY:

Grę rozpoczyna Obrońca.

CEL MISJI:

Celem tego scenariusza jest wyeliminowanie VIPa przejeżdżającego przez miasto. Wiadomo, że trasa przejazdu będzie wiodła przez środek tej części miasta, ale dane wywiadu są niepełne i nie znane są szczegóły ani dokładna godzina wyjazdu. Eliminacja celu jest kluczowa dla powodzenia misji.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE:

4 markery Impersonation State 2 (IMP-2) i 4 figurki modeli niebojowych (mieszkańcy miasta). X markerów Impersonation State 2 (IMP-2), X – liczba modeli korzystających z tej zasady specjalnej w ramach scenariusza

ZASADY SPECJALNE:

Gracz, który pozostał na placu boju (nie uciekł w wyniku złamania), może po bitwie, jeśli posiada Medyka bądź Lekarza, wybrać jeden model w stanie „nieprzytomny” i próbować go uleczyć. Jeśli mu się to uda, wówczas przeciwnik nie uzyskuje punktów za uleczony model. Obrońca może w ten sposób uleczyć model Atakującego i go pojąć. Model Obrońcy może w kontakcie z podstawką rozpoznanego nieprzytomnego modelu Atakującego skuć go (bez rzutu, zamiast coupe do grace). Po odzyskaniu przytomności skuty model może się wyzwolić po zdaniem teście PH. Inny model Atakującego (nie neutralny) może go rozkuć po zdaniem teście WIP. Skuty model po wstaniu (Get Up) porusza się z połową prędkości, nie może walczyć wręcz ani strzelać, uniki robi z modyfikatorem -6.

Z uwagi na operowanie na terytorium wroga, dowództwo zaleciło ograniczony do minimum kontakt między poszczególnymi członkami zespołu. Akcję skoordynowaną mogą wykonać maksymalnie 2 modele naraz (za wyjątkiem ostrzału/szarży na pojazd VIPa oraz wycofywania się po zamachu).

Wszystkie modele Atakującego oraz modele neutralne mogą skorzystać z umiejętności Impersonation level 1 i zaczynają w State 2 (IMP-2). Jeśli model nie posiada tej zdolności w swoim opisie, nie może przejść do stanu IMP-1, a po wykryciu nie może powrócić do stanu IMP-2. Modele w stanie IMP-1 ani IMP-2 nie mogą jednocześnie korzystać z umiejętności CH. Po wykryciu (State 3), uprawnione modele mogą korzystać z CH na normalnych zasadach.

Miny i ładunki

Rozstawienie

Atakujący może rozmieścić ładunki wybuchowe (IED, D-Charge) oraz miny przeciwpiechotne po wyborze własnej krawędzi, a przed rozstawieniem się Obrońcy. D-Charge i miny są dostępne, tak jak dla wybranych modeli w armii, a rozstawione przed grą zmniejszają liczbę dostępnych dla modelu w trakcie misji. Dostępne są dodatkowo 2 IED (3 jeśli armia ma Inżyniera). Dla min/ładunków rozmieszczonych przed rozpoczęciem gry stosuje się zasady Hidden Deployment: Atakujący przygotowuje mapkę lub dokładny opis ich lokalizacji (podajemy w 3D, jeśli na poziomie innym niż „0”).

Dla IED należy podać kierunek, w którym wybuchną te ładunki (opis lub strzałka). IED można zamontować tylko na elementach osłony.

Działanie

Miny (poza rozstawieniem przed rozpoczęciem gry) działają według zasad z podręcznika. D-Charge jest przeznaczony do forsowania przeszkód i wyburzania ścian. Detonacja zamocowanych na nich ładunków jest rozliczana według zasad z podręcznika. D-Charge można także wykorzystać przy szarży na pojazd VIPa (zasady Countercharge przy Overrun) zamiast normalnego ataku CC („sticky bomb”). Ładunek jest przyczepiany po udanym teście CC (Normal Roll) z modyfikatorem -2 za każdy rozkaz ruchu, jaki wykonał pojazd VIPa w ostatniej turze (Move Skill). Inżynier w szarży dostaje dodatkowo +2 do testu.

Wykrywane i rozbrajanie

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Odpalanie ładunków

Pojedynczy IED i D-Charge może być odpalony manualnie (Short Skill, można w ARO) przez dowolny przytomny model w promieniu 2" i LoS od ładunku, bez możliwości hakowania. IED i D-Charge (dowolna kombinacja naraz) może być odpalone zdalnie (Short Skill, można

w ARO) przez Porucznika lub Inżyniera (bez limitu odległości i także bez LoS; oba modele mają urządzenie kontrolujące). Jest możliwości zhakowania: wymagany test WIP hakera z mod. -6. Udany test oznacza, że sygnał został zakłócony, a ładunki pozostają ukryte na swoich miejscach (chyba że zostały wcześniej wykryte). W kolejnym rozkazie można ponowić próbę odpalenia ładunków. IED można odpalić także, jeżeli pod wzornikiem znajdzie się przyjazny lub neutralny model.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Modele niebojowe:

Mieszkaniec miasta (neutralny) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetous, No Cube

Modele są pod kontrolą Atakującego, do czasu rozpoznania ich przez model Obrońcy (test WIP) jako modelu przyjaznego. Mieszkaniec miasta może tylko wykonywać akcje związane z ruchem.

Jeśli w Strefie Kontroli modelu neutralnego będą odgłosy bitwy lub bezpośrednie efekty walki (strzał, wybuch; dym nie), to dany model wykonuje test WIP. Jeśli nie zda, musi w swojej turze wykorzystać co najmniej 1 rozkaz na bieg w kierunku najbliższej osłony (w stronę najbliższej z neutralnych krawędzi). Od tego momentu w kolejnych turach musi podążać w kierunku wybranej neutralnej krawędzi, wydając co najmniej 1 rozkaz. Nie można dobrowolnie strzelać do rozpoznanego modelu neutralnego.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetous, No Cube

VIP wjeżdża przygotowanym dla niego pojazdem spoza wybranej krawędzi neutralnej. W razie ataku na pojazd może opuścić jego pokład. Po ataku będzie się starał opuścić miejsce zamachu (sprawnym pojazdem lub pieszo). VIP korzysta z puli rozkazów jednego z Oddziałów Obrońcy. Nie można hakować VIPa dopóki jest w pojeździe (ekranowane wnętrze).

Pojazd VIP

M*	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR
6-6(4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetous, No Cube

Uszkodzony pojazd (utrata 1 STR) porusza się z prędkością 4-4. W przypadku rozgrywania scenariusza na stole o szerokości (odległość między neutralnymi krawędziami) >48" (120cm), prędkość pojazdu wynosi odpowiednio 8-8 i 6-6. Pojazd może korzystać z zasady Overrun. Pojazd skręca w miejscu bez konieczności zmniejszenia prędkości. Można hakować i atakować klejem jak TAGa. Kierowca jest robotem zamontowanym na stałe.

CZAS GRY:

Gra trwa:

- a) 8 tur
- b) oddział Atakującego w całości wycofa się (poza modelami nieprzytomnymi/martwymi)

WYNIK GRY:

PZ - Punkt zwycięstwa

10 PZ za wyeliminowanie VIPa

1 PZ za wyeliminowanie pierwszego modelu przeciwnika

1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie kolejnego modelu przeciwnika

+1 PZ za wyeliminowanie Porucznika armii Atakującego

-2 PZ za spowodowanie śmierci modelu mieszkańca miasta

Obrońca

WSTĘP:

Oddany pod Twoją komendę oddział z miejskiego garnizonu ma na celu zapewnienie ochrony dla VIPa. Jego działalność w mieście jest niewygodna dla innych frakcji, które mogą pokusić się o próbę wyeliminowania ochranianej osoby. W razie ataku musisz zadbać o bezpieczeństwo cywilów. Od postawy Twoich żołnierzy zależy utrzymanie stabilnej sytuacji w mieście.

KOMPOZYCJA ARMII:

Gracze ustalają limit punktów. Stosunek sił Atakujący/Obrońca wynosi 1:2. Nie można grać Combined Army ani armią najemników z ich udziałem. Minimum 25% punktów musi być wydane na jednostki z AVA: Total

WYPOSAŻENIE DODATKOWE:

Model samochodu/pojazdu, w którym przewożony będzie VIP

Model VIPa

STREFA ROZSTAWIENIA:

Obaj gracze rzucają K20 i dodają wynik do WIP swojego Porucznika. Gracz, który wygrał wybiera swoją krawędź.

Strefa rozstawienia Obrońcy: do 6" od krawędzi stołu. Jako pierwszy rozstawia się Obrońca.

Uprawnione modele mogą korzystać z HD, AD, MD, Infiltration. Modele nie mogą korzystać z Impersonation (działają na własnym terenie i nie mają jak upodobnić się do wroga).

Model pojazdu i VIPa zaczynają grę poza stołem (samochód wjeżdża na początku drugiej tury).

ROZPOCZĘCIE GRY:

Grę rozpoczyna Obrońca.

CEL MISJI:

Celem tego scenariusza jest przewiezienie VIPa spoza jednej krawędzi bocznej poza drugą i udaremnić przy tym ewentualne próby zamachu wrogiej frakcji. Obrońca notuje przed rozstawieniem jakichkolwiek jednostek, którędy będzie przejeżdżał pojazd z VIPem (mapka lub dokładny opis). Trasa przejazdu musi przebiegać w pasie +/-12” od linii środkowej (łączącej neutralne krawędzie). Zgodnie z zasadami bezpieczeństwa, pojazd w czasie przejazdu musi co najmniej 2 razy skręcić.

ZASADY SPECJALNE:

Część modeli, którymi dysponuje Atakujący to modele przechodniów – mieszkańców naszego miasta. Wszystkie modele w armii Atakującego oraz modele mieszkańców mogą skorzystać z umiejętności Impersonation level 1 (State 2, marker IMP-2) i mogą być rozstawione dowolnie na planszy. Modele nie korzystające z charakterystyki wystawiają się według zasad. Jeśli model nie posiada Impersonation w swoim opisie, nie może przejść do stanu IMP-1, a po wykryciu nie może powrócić do stanu IMP-2. Modele w stanie IMP-1 ani IMP-2 nie mogą jednocześnie korzystać z umiejętności CH. Po wykryciu (State 3), uprawnione modele mogą korzystać z CH na normalnych zasadach.

Gracz, który pozostał na placu boju (nie uciekł w wyniku złamania), może po bitwie, jeśli posiada Medyka bądź Lekarza, wybrać jeden model w stanie „nieprzytomny” i próbować go uleczyć. Jeśli mu się to uda wówczas przeciwnik nie uzyskuje punktów za uleczony model. Obrońca może w ten sposób uleczyć model Atakującego i go pojąć. Model Obrońcy może w kontakcie z podstawką rozpoznanego nieprzytomnego modelu Atakującego skuć go (bez rzutu, zamiast coupe do grace). Po odzyskaniu przytomności skuty model może się wyzwolić po zdanym teście PH. Inny model Atakującego (nie neutralny) może go rozkuć po zdanym teście WIP. Skuty model po wstaniu (Get Up) porusza się z połową prędkości, nie może walczyć wręcz ani strzelać, uniki robi z modyfikatorem –6.

Miny i ładunki

Atakujący może rozmieścić ładunki wybuchowe (IED, D-Charge) oraz miny przeciwpiechotne po wyborze krawędzi, a przed rozstawieniem Obrońcy.

Miny (poza rozstawieniem przed rozpoczęciem gry) działają według zasad z podręcznika. D-Charge jest przeznaczony do forsowania przeszkód i wyburzania ścian. Detonacja zamocowanych na nich ładunków jest rozliczana według zasad z podręcznika. D-Charge można także wykorzystać przy szarży na pojazd VIPa (zasady Countercharge przy Overrun) zamiast normalnego ataku CC („sticky bomb”). Ładunek jest przyczepiany po udanym teście CC (Normal Roll) z modyfikatorem –2 za każdy rozkaz ruchu, jaki wykonał pojazd VIPa w ostatniej turze (Move Skill). Inżynier w szarży dostaje dodatkowo +2 do testu.

IED to jednorazowe improwizowane ładunki wybuchowe, eksplodujące w określonym kierunku. IED można zamontować tylko na elementach osłony.

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Odpalanie ładunków

Pojedynczy IED i D-Charge może być odpalony manualnie (Short Skill, można w ARO) przez

dowolny przytomny model w promieniu 2” i LoS od ładunku, bez możliwości hakowania. IED i D-Charge (dowolna kombinacja naraz) może być odpalone zdalnie (Short Skill, można w ARO) przez Porucznika lub Inżyniera (bez limitu odległości i także bez LoS; oba modele mają urządzenie kontrolujące). Jest możliwości zhakowania: wymagany test WIP hakera z mod. -6. Udany test oznacza, że sygnał został zakłócony, a ładunki pozostają ukryte na swoich miejscach (chyba że zostały wcześniej wykryte). W kolejnym rozkazie można ponowić próbę odpalenia ładunków. IED można odpalić także, jeżeli pod wzornikiem znajdzie się przyjazny lub neutralny model.

Wykrywanie i rozbrajanie

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Modele niebojowe:

Mieszkaniec miasta (neutralny) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetous, No Cube

Modele są pod kontrolą Atakującego, do czasu rozpoznania ich przez model Obrońcy (test WIP) jako modelu przyjaznego. Mieszkaniec miasta może tylko wykonywać akcje związane z ruchem.

Jeżeli w pobliżu modelu neutralnego będą odgłosy bitwy lub bezpośrednie efekty walki (strzał, wybuch; dym nie), to należy się spodziewać, że przechodzień będzie szukał osłony i będzie się starał opuścić zagrożony rejon.

Nie można dobrowolnie strzelać do rozpoznanego modelu neutralnego.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetous, No Cube

VIP wjeżdża przygotowanym dla niego pojazdem spoza wybranej krawędzi neutralnej. W razie ataku na pojazd może opuścić jego pokład (Move Skill). W turze gdy wysiada musi wykorzystać co najmniej 1 rozkaz na bieg w kierunku najbliższej osłony (w stronę docelowej neutralnej krawędzi). W kolejnych turach musi podążać w kierunku docelowej neutralnej krawędzi, wydając co najmniej 1 rozkaz.

Pojazd VIP

M*	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
6-6(4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetous, No Cube

Pojazd, z uwagi na swoją potencjalną szybkość, wykonuje co najmniej 1 rozkaz (po próbie ataku 2) przed innymi modelami w turze Obrońcy, nawet przed rozkazami Impetous. Uszkodzony pojazd (utrata 1 STR) porusza się z prędkością 4-4. W przypadku rozgrywania scenariusza na stole o szerokości (odległość między neutralnymi krawędziami) >48" (120cm), prędkość pojazdu wynosi odpowiednio 8-8 i 6-6. Pojazd może korzystać z zasady Overrun. Pojazd skręca w miejscu bez konieczności zmniejszenia prędkości. Pojazd można hakować i atakować klejem jak TAGa. Kierowca jest robotem zamontowanym na stałe. Pojazd wykonuje rozkazy dopóki VIP w nim siedzi. Opuszczony pojazd stoi w miejscu.

CZAS GRY:

Gra trwa:

a) 8 tur

b) oddziały Atakującego w całości ((poza modelami nieprzytomnymi/martwymi) wycofa się

WYNIK GRY:

PZ - Punkt zwycięstwa

10 PZ za przewiezienie/dostarczenie VIPa poza drugą krawędź neutralną

1 PZ za wyeliminowanie pierwszego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

2 PZ za schwytanie pierwszego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie kolejnego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

+1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie Porucznika armii Atakującego

-2 PZ za spowodowanie śmierci modelu mieszkańca

-4 PZ za spowodowanie śmierci nierozpoznanego modelu wroga

Parę słów komentarza od autora

Scenariusz jest rozbudowany i nie jest przeznaczony dla graczy początkujących. Napisałem nowe zasady dla modeli niebojowych, ładunków wybuchowych, pojazdu VIPa i skucia modelu. Duża ilość zasad wprowadza dodatkowy klimat. Poza zasadami dochodzą także nowe modele (VIP, pojazd, mieszkańcy), co daje okazję graczom na kreatywne podejście.

Do zalet zaliczam także skalowalność scenariusza, zarówno względem liczby/wartości punktowej modeli jak i częściowo wielkości terenu (prędkość pojazdu), co pozwala na większą elastyczność rozgrywki i powtórzenie gry dla większej/mniejszej wartości jednostek.

Podział informacji dla Atakującego (strony 1-2) i Obrońcy (3-4) powoduje powtórzenie informacji wspólnych, ale pozwala na większą zabawę i wprowadzenie dodatkowego elementu zaskoczenia. Niepełna informacja dla każdej ze stron wymaga postawy fair play od graczy, aby rozegranie tego scenariusza było dobrą zabawą dla obu stron.

Konstrukcja punktacji powoduje, że skoncentrowanie się na zadaniu głównym gwarantuje wygranie misji.

Scenariusz można rozbudować dodając ochronę osobistą dla VIPa bądź osobny pojazd dla nich (koszt punktowy wliczony w limit punktów dla Obrońcy) oraz inne pojazdy cywilne, z których mogą korzystać modele Atakującego, Obrońcy i neutralne. Dałoby to efekt tętniącego życiem miasta przyszłości, ale to już może w wersji 2.0. ;)

Radosław "Rademon" Kabaciński

Close to Target

Author: Radosław „Rademon” Kabacinski
version 1.0

Attacker

INTRODUCTION:

Firm activity of a VIPa in a border-nearing city has started taking impact on your fraction's affairs in the region. A commando was ordered eliminating of target during his way through a secured territory within the city, for a greater psychological impact on the dwellers. Casualties among civilians are unacceptable, due to possible decrease of support from their side.

ARMY COMPOSITION:

Players set the points limit with Attacker/Defender ratio equal to 1:2. Minimum 70% of points must be spent on figures other than Line Troops.

Neither Combined Army nor any CA mercenaries are allowed. You are not allowed to field TAG, Remote or Antipode models, which easily could be recognized.

Army may consist of not more than 6 models (slots in the roster), which together with 4 neutral models form a single Unit.

DEPLOYMENT:

Both players roll D20 and add Lt's WIP. The winner chooses his/her table edge. Defender sets up first. Attacker's Deployment Zone is up to 6" from the table edge.

Models may use Hidden/Airborne/Mechanized Deployment, Infiltration and Impersonation abilities. Soldiers trained in Impersonation models may start the battle anywhere on the battlefield apart from Defender's Deployment Zone. The rest of Impersonating models may be deployed up to 12" from the own table edge. 4 neutral models are placed anywhere.

2 chosen models (own or neutral, except Lt) may use AD L2 ability. Both models may enter in IMP-2 status (or IMP-1 available for the unit). The entry may occur also in ARO, if VIP's vehicle nears the target edge by 8" (10" for wide tables). It is a last-chance ambush.

INITIATIVE:

Defender takes the Initiative.

MISSION GOALS:

Your objective is eliminating VIP driven through the city. Route goes through the center of the current sector, but intelligence data is incomplete and does not provide details about timing. Eliminating the target is crucial for success of the mission.

ADDITIONAL EQUIPMENT:

4 markers Impersonation State 2 (IMP-2) and 4 figures non-combatant models (dwellers).
X markers Impersonation State 2 (IMP-2), X – number of models using Impersonation skill (scenario's special rule).

SPECIAL RULES:

Player, whose army remained on the battlefield (has not withdrawn after being broken) and commands a conscious Paramedic or Doctor model, can choose one unconscious figure on

the table and try to cure him/her. If treatment is successful then the opponent does not get VP for this model. Defender may revive an Attacker's model and capture him/her. Defender model may in BtB with recognized unconscious Attacker figure cuff him/her (Short Skill without any roll instead of coup de grace). Cuffed model after Get Up May move half of the distance, can perform neither CC nor BS test and receives -6 mod. to dodging. Cuffed may brake free after a passed PH test (Short Skill). Other Attacker's model (not neutral) may attempt WIP test to uncuff (Short Skill).

Due to operating on an enemy territory HQ ordered limited contact among the assault team members. Due to the restriction, only 2 models may coordinate orders (exceptions: shoot/charge VIP's vehicle and withdraw after the assassination).

All Attacker and neutral models may use Impersonation level 1 ability and can start the battle in State 2 (IMP-2). If a model does not have this ability in the profile, the figure cannot turn to IMP-1, and after being discovered cannot turn to IMP-2. Models neither in IMP-1 nor in IMP-2 may benefit from CH ability. After being discovered (State 3), trained models may use CH according to standard rules.

Mines and explosives

Deployment

Attacker may setup explosives (IED, D-Charge) and antipersonnel mines after choosing own table edge, but before Defender deployment. D-Charge and mines are available as listed in the model's profile and prebattle deployed devices decrease the number of available item during the mission. In addition 2 IED (3 if army contains Engineer) may be setup. Mines and explosives use Hidden Deployment rules: Attacker draws a scheme/map and marks devices or otherwise clearly describes locations (in 3 dimensions, if the level is different than ground/zero level).

It is required to mark the direction of an explosion for IED (description or pointing arrow). IED can be mounted only on a piece of cover.

Application

Mines (apart from pre-battle deployment) work as described in rulebook.

D-Charge is dedicated for breaking through obstacles and walls, but can also be used in close combat (usage as in the rulebook in both cases). D-Charge can also be used when charging VIP's vehicle (Countercharge and Overrun rules) instead of normal CC attack (so called „sticky bomb”). The explosive is attached to the vehicle after successful CC test (Normal Roll) with -2 mod for every Move Skill, done by the vehicle in the last turn. Charging Engineer gets additional +2 to the test.

Discovering and disarming

Attached D-Charge and IED can be discovered and disarmed like mines.

Detonation

A single IED or D-Charge can be detonated manually (Short Skill, also in ARO) by any Conscious model in 2" radius and LoS to the explosive, without any hacking attempt. IED or D-Charge (and any combination of them) can be detonated by a remote (Short Skill,

also in ARO) by Lieutenant or any Engineer (without limit or LoS limit). The signal can be hacked: hacker's WIP test with -6 mod. Successful roll means, the signal was blocked and explosives remain hidden in their places (unless discovered earlier). Attacker may spend another order for detonating devices.
IED can also be detonated if a friendly or neutral model is under the template.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Non-Combative Models:

Civilian (neutral) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetuous, No Cube

Models are controlled by Attacker until recognized by Defender (test WIP) as a friendly unit. Civilian may only conduct move actions.
If there is a direct effect of fighting (shoot, explosion; not smoke) or sounds of battle within ZoC of Civilian, then the model takes WIP test. If unsuccessful, the figure must spend at least one order for running towards closer neutral edge and nearest cover. Since then the model must spend at least 1 order on carrying on moving towards closer neutral edge.
Intentional shooting to recognized neutral model is forbidden.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetuous, Cube

VIP enters in dedicated vehicle outside neutral edge. In case of an ambush, VIP may dismount. After an attack, he is supposed to leave the assassination attempt area on foot or by vehicle (if operating). VIP uses Order Pool of one Unit. VIP cannot be hacked until remains in the vehicle (electronically shielded interior).

VIP's vehicle

M*	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
6-6(4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetuous, No Cube

Damaged vehicle (lost 1 STR) moves 4-4. If the scenario is played on a table wider (distance between neutral edges) than 48"/120cm, movement increases to 8-8 and 6-6 accordingly. The vehicle may use Overrun rule. Vehicle may turn in place without reducing current speed.

It can be hacked or attacked by ADHL like TAG. Driver is a robot fixed to the seat in front compartment.

GAME LENGTH:

Game lasts:

- a) 8 turns
- b) Attacker unit has withdrawn completely (apart from Dead/Unconscious models)

GAME RESULT:

VP – Victory Point

10 VP for eliminating VIP

1 VP for eliminating first enemy model

1 VP for eliminating or capturing another enemy model

+1 VP for for eliminating opponent's Lieutenant

-2 VP for causing Civilian's death

Defender

INTRODUCTION:

A garrison unit under your command has been ordered to secure a VIP. The person's through undertaken actions a real pain in the ass for other fractions, which may dare trying to assassinate the activist. In case of an attack you also have to ensure civilians safety. Behaviour of your troops may impact a stable and favourable situation in the city.

ARMY COMPOSITION:

Players set the points limit with Attacker/Defender ratio equal to 1:2. Minimum 25% of points must be spent on figures with AVA: Total.

Neither Combined Army nor any CA mercenaries are allowed .

ADDITIONAL EQUIPMENT:

VIP's vehicle

VIP model

DEPLOYMENT:

Both players roll D20 and add Lt's WIP. The winner chooses his/her table edge. Defender sets up first. Defender's Deployment Zone is up to 6" from the table edge.

Models may use Hidden/Airborne/Mechanized Deployment and Infiltration. Defender's soldiers cannot use Impersonation abilities, as they are operating on own territory.

VIP's vehicle and VIP model start the game outside the battlefield (vehicle enters at the beginning of the second turn).

INITIATIVE:

Defender takes the Initiative.

MISSION GOALS:

Your objective is delivering VIP through the city, from one neutral edge to the other, and

hopefully negate any assassination attempt if such occur. Defender writes down (a map or detailed description) the vehicle's route (with VIP onboard) before deployment of his/her forces. The route must be within +/-12" range from the center line of the table (drawn between neutral edges). According to security procedures the vehicle must turn at least twice during the ride through the city.

SPECIAL RULES:

Some of models on the Attacker's side represent civilians – inhabitants of our city. All models in Attacker's army including Civilians may use Impersonation level 1 ability (State 2, marker IMP-2) and can be setup freely on the table. Models not characterized are deployed according to standard rules.

If a model does not have this ability in the profile, the figure cannot turn to IMP-1, and after being discovered cannot turn to IMP-2. Models neither in IMP-1 nor in IMP-2 may benefit from CH ability. After being discovered (State 3), trained models may use CH according to standard rules.

Player, whose army remained on the battlefield (has not withdrawn after being broken) and commands a conscious Paramedic or Doctor model, can choose one unconscious figure on the table and try to cure him/her. If treatment is successful then the opponent does not get VP for this model. Defender may revive an Attacker's model and capture him/her. Defender model may in BtB with recognized unconscious Attacker figure cuff him/her (Short Skill without any roll instead of coupe de grace). Cuffed model after Get Up May move half of the distance, can perform neither CC nor BS test and receives -6 mod. to dodging. Cuffed may brake free after a passed PH test (Short Skill). Other Attacker's model (not neutral) may attempt WIP test to uncuff (Short Skill).

Mines and explosives

Deployment

Attacker may setup explosives (IED, D-Charge) and antipersonnel mines after choosing own table edge, but before Defender deployment.

It is required to mark the direction of an explosion for IED (description or pointing arrow). IED can be mounted only on a piece of cover.

Application

Mines (apart from pre-battle deployment) work as described in rulebook.

D-Charge is dedicated for breaking through obstacles and walls, but can also be used in close combat (usage as in the rulebook in both cases). D-Charge can also be used when charging VIP's vehicle (Countercharge and Overrun rules) instead of normal CC attack (so called „sticky bomb“). The explosive is attached to the vehicle after successful CC test (Normal Roll) with -2 mod for every Move Skill, done by the vehicle in the last turn. Charging Engineer gets additional +2 to the test.

Explosives detonation

A single IED or D-Charge can be detonated manually (Short Skill, also in ARO) by any Conscious model in 2" radius and LoS to the explosive, without any hacking attempt.

IED or D-Charge (and any combination of them) can be detonated by a remote (Short Skill,

also in ARO) by Lieutenant or any Engineer (without limit or LoS limit). The signal can be hacked: hacker's WIP test with -6 mod. Successful roll means, the signal was blocked and explosives remain hidden in their places (unless discovered earlier). Attacker may spend another order for detonating devices.

IED can also be detonated if a friendly or neutral model is under the template.

Discovering and disarming

Attached D-Charge and IED can be discovered and disarmed like mines.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Non-Combative Models:

Civilian (neutral) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetous, No Cube

Models are controlled by Attacker until recognized by Defender (test WIP) as a friendly unit. Civilian may only conduct move actions. If there is a direct effect of fighting (shoot, explosion; not smoke) or sounds of battle near Civilian, then the model may look for cover or abandon the risky area.

Intentional shooting to recognized neutral model is forbidden.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4-4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetous, Cube

VIP enters in dedicated vehicle outside neutral edge. In case of an ambush, VIP may dismount (Move Skill). After getting off must spend at least one order for running towards exit neutral edge and nearest cover. Since then the model must spend at least 1 order on carrying on moving towards exit neutral edge every turn.

VIP uses Order Pool of one Unit. VIP cannot be hacked till remains in the vehicle (electronically shielded interior).

VIP's vehicle

M*	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
6-6(4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetous, No Cube

Vehicle, due to its available speed, makes at least 1 order (2 after an attack attempt) before other Defender's models, even Impetuous ones.

Damaged vehicle (lost 1 STR) moves 4-4. If the scenario is played on a table wider (distance between neutral edges) than 48"/120cm, movement increases to 8-8 and 6-6 accordingly. The vehicle may use Overrun rule. Vehicle may turn in place without reducing current speed. It can be hacked or attacked by ADHL like TAG. Driver is a robot fixed to the seat in front compartment.

GAME LENGTH:

Game lasts:

- a) 8 turns
- b) Attacker unit has withdrawn completely (apart from Dead/Unconscious models)

GAME RESULT:

VP – Victory Point

10 VP for delivering VIP through opposing neutral edge

1 VP for eliminating first enemy model (recognized model or fielded as enemy)

2 VP for capturing first enemy model (recognized model or fielded as enemy)

1 VP for eliminating or capturing another enemy model (recognized model or fielded as enemy)

+1 VP for for eliminating or capturing opponent's Lieutenant

-2 VP for causing Civilian's death

-4 VP for causing death of unrecognized model

Few words comment by the author

This scenario is quite complex and therefore is addressed to advanced players. I wrote rules for non-combative models, improvised explosive devices, VIP's vehicle and cuffing a model. Large scale of new rules enriches the mission. Apart from new regulations there are also new models introduced (VIP, vehicle, civilians), what offers a more creative approach by the players.

Among advantages I would like to also mention easy calibration of scenario, either by means of number and points value of armies or partly size of the battlefield (vehicles velocity), what grants more flexible game and replay of the mission for a larger/smaller AP.

Asymmetric share of information for Attacker (pages 1-2) and Defender (3-4) triggers repeating common information, but allows having more fun and introduces additional piece of surprise. Incomplete information for both sides requires fair play approach, in order to have fun by both players.

Winning conditions are set that focusing on main goal almost guarantees final mission success.

The scenario can be expanded by adding:

- personal security agents for VIP, optionally onboard of a separate vehicle (AP cost included in Defender's limit), which opens a dilemma for Attacker which vehicle to attack)
- civilian vehicles, that can be used by Attacker's, Defender's or Neutral models (could be used for blocking the streets)

- street lights, traffic jams, entries to sewer system

- day/night or weather conditions

Such enhancement would make the city look more realistic, but this maybe in next upgrade to version 2.0. ;)

Feel free to use, test and have fun by playing this scenario. I would be glad if you you would let me know about your games and share your oppinion on the mission.

Radosław "Rademon" Kabaciński



KONKURS - CHALLENGE - WINNERS!