FIGURKOWA GRA BITEWNA

NEUROSHIMA TACTICS

TECZKA FRAKCJI



WERSJA 1.1



ZMONTUJ EKIPĘ

Podstawa to zgrana ekipa. Z porządną bandą można konie kraść Teksańczykom, wbić się na chatę Pana Prezydenta z Nowego Jorku albo narobić do owsianki Szulcowi w Detroit – słowem podbić pół Stanów i Molocha na dodatek. Dlatego pierwszy krok, który musisz postawić przed rozpoczęciem bitwy, to zmontowanie drużyny. Normalnie chodziłbyś od baru do baru, wieszał ogłoszenia na rozstajach i podpytywał kumpli o ich znajomych z nadmiarem wolnego czasu albo niedoborem gambli. Uprościliśmy sprawę. Z pomocą teczki frakcji i odrobiny matematyki zbierzesz załogę, która zatrzęsie Spustoszoną Ameryką.

Wybierz frakcję

Do boju możesz ruszyć z tymi figurkami, które posiadasz. Zacznij od wyboru frakcji. Gdy zdecydujesz się na to, czy bliżej ci do porąbanych Hegemończyków, czy raczej do przypominających wojsko z prawdziwego zdarzenia Posterunkowców, czy dowolnej innej neuroshimowej frakcji, zajrzyj do jej teczki frakcji.

Koszt jednostek

Znajdziesz tam nie tylko charakterystyki jednostek, ale także koszt w punktach, które trzeba zapłacić, by jednostka mogła ruszyć do boju. Szybko wpadnie ci w oko, że o ile leszcze dostępne są za parę punktów, to prawdziwe przepaki kosztują ich czasem i dwieście. Twoim zadaniem jest zdecydować, czy wolisz liczniejszy gang złożony ze słabszych jednostek, czy też mniejszą grupę specjalistów.

Próg Armii tyle łącznie mogą być warte twoje jednostki	Pula sprzętu za tyle punktów możesz zakupić sprzęt
startery	70
800	80
1000	100
1250	125
1500	150
2000	200
X	10% z X

Próg armii

Przy wykupywaniu jednostek kluczowe jest ustalenie progu armii, czyli maksymalnej liczby punktów, za które można wykupić jednostki. To, na jaki próg się zdecydujesz, zależy od ilości posiadanych przez ciebie modeli, dostępnego miejsca do gry i tego, jak te sprawy wyglądają u twojego przeciwnika. Zasadniczo najlepiej wybierzcie któryś z podanych progów, chociaż jeśli macie ochotę zagrać z inną wartością, nikt z nas nie ma zamiaru wam tego zabraniać. Ważne by próg był jednakowy dla wszystkich grających: dzięki temu nawet jeśli armie będą się różnić, szanse obu graczy będą z grubsza takie same. Zapamiętaj zasadę, że ostateczna wartość ekipy (bez pierwszego bohatera) nie może przekraczać progu armii, ani nie może być mniejsza o więcej niż 100 punktów od tego progu. Ta stówka to pole do manewru dla ciebie i okazja na zdobycie paru punktów zwycięstwa jeszcze przed pierwszym strzałem.

Na początek lepiej zacząć od mniejszych rozpisek, a do epickich starć wielkich band przejść dopiero wtedy, gdy i ty, i twój przeciwnik będziecie mieli zasady w małych palcach. Każdy w swoim, naturalnie.

Co dostajesz za punkty?

Wykupienie jednostki oznacza, że zgarniasz nie tylko gołego kolesia, ale też cały jego bazowy sprzęt wypisany w kartotece: przede wszystkim broń i amunicję. Niektóre mają dodatkowo broń do walki wręcz albo pancerz – innym trzeba je dokupić w kolejnym kroku. Wszystko skrzętnie zapisuj na karcie jednostki lub oddziału: czego nie będzie tam na początku bitwy, tym nie zawracaj głowy ani sobie, ani przeciwnikowi.

Pula sprzętu

W zależności od progu armii, dostajesz osobną pulę punktów do wydania na sprzęt. Sprzęt na bitwę także wykupujesz z teczki frakcji, buląc dokładnie tyle, ile w danym miejscu życzą sobie za niego. Niektóre rzeczy są dostępne dla jednych, a nie do wykupienia dla innych frakcji – tak to już jest w tym zasranym świecie. Nie przejmuj się jednak – każda frakcja ma wystarczający arsenał, żeby zrobić wrogom z dupska jesień średniowiecza.

Próg armii, a wielkość bitwy

Jeśli chcesz zagrać szybką bitwę do rozegrania w około godzinę, zagraj na samych starterach albo innych jednostkach zgodnie ze schematem 1 oddział - 1 jednostka specjalna - 1 bohater. Większe, ale ciągle małe bitwy, to te na 800 czy 1000 punktów.

Średnia, ale fajnie rozbudowana ekipa, przy kontruowaniu której możesz rozwinąć skrzydła, to taka z co najmniej dwoma oddziałami i kilkoma pojedynczymi modelami. Na jej wystawienie będziesz potrzebował minimum 1200 punktów, a optymalny próg to 1500 czy nawet 1600 punktów. Dzięki temu na stole pojawi się kilkanaście figurek, a rozgrywka powinna zająć od 1,5 do 4 godzin w zależności od tego, w jakim tempie podejmujecie decyzje.

Bitwy angażujące naprawdę wielkie siły to takie z Progiem Armii wyższym niż 2 tysiące punktów. Rozgrywka trwa wtedy ładnych kilka godzin.



SKŁAD EKIPY

Twoje zadanie to podbić świat, choćby była to jedynie wypalona radiacją skorupa. By to osiągnąć, musisz zebrać zgraną ekipę: trepów od brudnej roboty, speców z fajnymi trikami czy chociażby parę dopasowanych do siebie maszyn, jeśli stoisz po stronie Molocha.

Zasadniczo ekipa składa się z trzech rodzajów jednostek. Najwięcej jest gości w oddziałach – to oni tworzą rdzeń twojej ekipy, oni są najważniejszą siłą bojową. Wsparciem dla nich będą jednostki specjalne – pojedynczy, charakterystyczni dla danej frakcji goście o wyczesanych cechach, którzy są w stanie nieźle zamieszać podczas bitwy. A wszystkim trzęsą bohaterowie – ci twardzi goście i cwane laski, którzy potrafią owinąć sobie całą resztę wokół palca.

Bohaterowie

Kim jest bohater? Do diabła – Ty nim jesteś! Jesteś twardzielem, co nie? Trudno zaprzeczyć. Bohater to facet z jajami na miejscu, laska z charakterem jak Góry Skaliste. Za kimś takim pójdą legiony. Bohaterowie to rdzeń każdej ekipy – to oni zebrali bandę patałachów do kupy i zmienili w zgraną grupę do zadań specjalnych.

Bohater to model z konkretnym, czadowym skillem. To ktoś taki, kto nadaje ton drużynie, dlatego dobrze pokombinuj, jak by go sprzęgnąć z resztą podwładnych. Takich gości możesz mieć w ekipie kilku, przy czym zawsze wybierasz, kto jest właśnie Tym bohaterem, numero uno, bossem nad bossami. Poza tym pamiętaj o tym, że – w przeciwieństwie do innych rodzajów jednostek, możesz mieć tylko jednego bohatera danego typu.

Pierwszy bohater zawsze za friko

Żeby podkreślić rolę bohatera w ekipie, przyjęliśmy zasadę, że jeden z nich zawsze wchodzi do ekipy za darmo. Wybierasz, kto będzie twoim przedstawicielem na makiecie: czy wolisz tam być jako najemnik, czy raczej pasuje ci rola złotogębego kaznodziei albo pierdzącego toksynami chemika. Z automatu dostajesz takiego bohatera. Limity punktów przy tworzeniu armii dotyczą pozostałych jednostek i kolejnych bohaterów, którymi uzupełnisz ekipę – bohater po prostu jest. Przy tym wszystkim nie możesz mieć wiecej bohaterów, niż masz w ekipie oddziałów.

Bohaterowie Molocha

W pokręconym, promieniotwórczym świecie znajdziesz przypadki najdziwniejszych kombinacji: mutek rządzący ludzką osadą, człowiek jak z przedwojennego podręcznika anatomii na czele bojowego wypadu enklawy mutantów, kaznodzieja gromadzący wokół siebie totalnie powykrzywiane ofiary mutagenów... Dlatego pula bohaterów do wyboru jest wspólna dla większości frakcji. Dla wszystkich, prócz Molocha.

Widzisz – z blaszakiem nie ma szans się porozumieć i tylko nieliczni spośród speców są w stanie przejąć kontrolę nad nimi na tyle, by sobie nimi porządzić przez dłuższy czas. Dlatego Moloch ma własny odpowiednik bohaterów. To jednostki, które są w stanie oddziaływać na sprawność zwyczajnych robotów, takie jak Mózg czy Inkwizytor. Bohaterowie Molocha są niedostępni dla innych frakcji.

Jednostki specjalne

W każdej frakcji jest ktoś taki: wyspecjalizowani goście od brudnej roboty. Część z nich to liderzy, dowódcy, goście od kopania w dupy zwyczajnych patałachów, żeby działali wydajniej. Jeśli przyjmiesz, że Bohaterowie to dowódcy, Jednostki Specjalne wrzuć w rolę takich sierżantów – drugich po Bozi.

Inne specjale to typowi samotnicy, jednoosobowa armia do wykorzystania w ekstremalnych sytuacjach. Posyłasz takiego z określonym zadaniem, on robi, co do niego należy i po sprawie.

Jednostki specjalne podobnie jak Bohaterowie działają w pojedynkę i mają swoją wypasioną cechę. Informacje o nich także zaznaczasz na osobnej karcie jednostki. Od Bohaterów różnią się przede wszystkim tym, że są przypisani do konkretnej frakcji. Będziesz też musiał uczciwie zapłacić za każdego z nich podczas budowania ekipy.

Limit posiadanych Jednostek Specjalnych

Zapamiętaj zasadę, która przyda ci się podczas konstruowania armii: nie można mieć w ekipie więcej Jednostek Specjalnych niż regularnych Oddziałów. Możesz zebrać bandę złożoną z samych punków albo zmutowanych szponów i kompletnie obyć się bez Specjali. Ale w drugą stronę to nie działa: piątka dowódców może się co najwyżej umówić na browca, a nie ruszać do boju jako drużyna. Zawsze podstawą ekipy są oddziały ewentualnie wsparte przez pojedyncze modele.

Oddziały

W kupie raźniej, bo w kupie jest siła. Nie każdy rodzi się bohaterem, nie każdy zostanie liderem, ale każdy potrafi walczyć. Solą każdej armii jest zwykły piechur – o jego sile nie stanowią nadludzkie możliwości, lecz to, że walczy razem z kumplami. Wie, że może na nich polegać, że nie zostawią go w boju. Wie, że razem mogą więcej niż najwięksi twardziele. Bo choć wojny wygrywają generałowie, to bitwy wygrywają żołnierze.

Jednostki w oddziałach

Oddział to gang, grupa, drużyna, sfora. W skład oddziału wchodzą goście o zbliżonych umiejętnościach i uzbrojeniu. Liczebność oddziału waha się zazwyczaj w przedziałach od 2 do 4 lub od 3 do 5 – szczegóły znajdziesz w opisie armii.

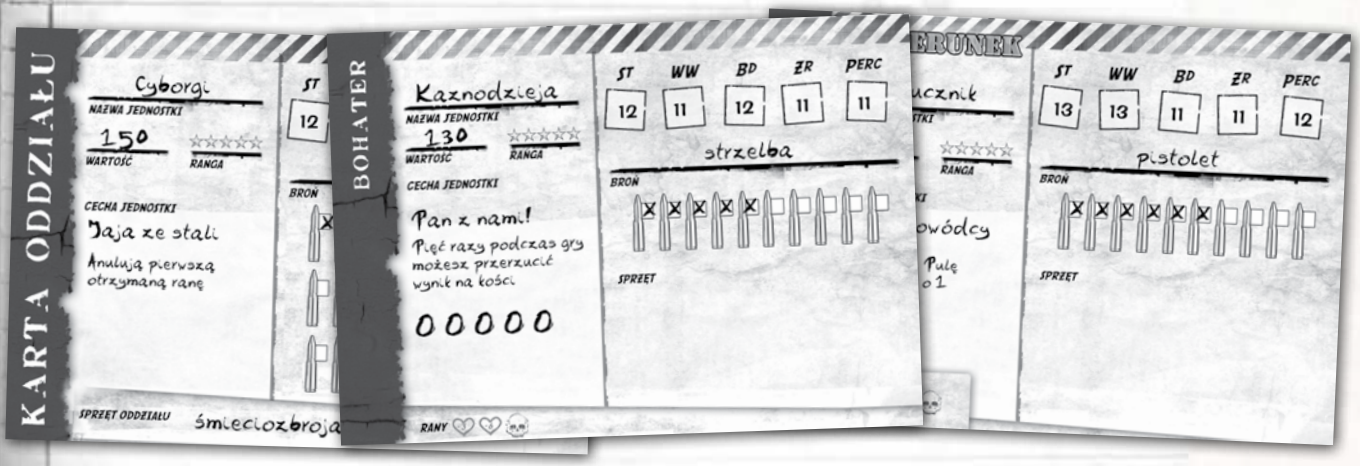
Oddział tworzą modele należące do tej samej jednostki: będziesz dowodził przykładowo oddziałami zwiadowców Posterunku, gangerów z Hegemonii, Mutków Borgo albo Molochowych obrońców. Szybko połapiesz się, jakie są możliwości danego oddziału. Jeśli chcesz mieć też pod sobą także szturmowców, gangerów, szpony albo hybrydy – proszę bardzo – ale składasz z nich osobny oddział. Możesz też wystawić do boju kilka oddziałów takich samych jednostek. Trzy bandy naćpanych punków? Czemu nie, będzie zadyma!

Podsumowanie

- Ekipy składają się z oddziałów, jednostek specjalnych i bohaterów.
- Możesz mieć dowolną ilość oddziałów.
- Jednostek specjalnych nie możesz mieć więcej, niż masz oddziałów.
- Podobnie z bohaterami: nie możesz mieć ich wiecej, niż masz oddziałów. Ponadto możesz mieć w ekipie tylko jednego bohatera danego typu. Za jednego, wybranego bohatera nie musisz płacić podczas wykupywania jednostek.

KARTA JEDNOSTKI

Na kartach znajdziesz wszystkie charakterystyki jednostek, które będziesz posyłał do boju: ich Współczynniki, Cechy, Sprzęt i Wartość w punktach. Przed każdą potyczką przygotuj aktualne karty – możesz do tego wykorzystać wzory dostępne na stronie internetowej Neuroshimy Tactics.



Współczynniki

Każdy członek twojego oddziału ma pięć Współczynników, które powiedzą ci, w czym jest niezły, w czym jako taki, a w czym zwyczajnie do dupy. Pierwszy z brzegu koleś, taki przeciętniak, będzie miał Współczynnik na poziomie 10, góra 11. Jeśli widzisz trzynastkę, znaczy się, że to konik tego typka, a jeszcze wyższy wynik to coś dla prawdziwych wirtuozów. Gdy masz do czynienia z ósemką albo szóstką, lepiej pilnuj, by nie posyłać delikwenta tam, gdzie taki Współczynnik będzie potrzebny.

Strzelanie (St)

Rajdy po ruinach to nie spacer emerytów, dlatego na pierwszym miejscu jest Strzelanie, a nie na przykład robienie na drutach. Albo umiesz posługiwać się giwerami i w razie czego władujesz wrogowi serię w bebechy, albo nie wystawiaj nosa ze schronu i zostaw wojowanie prawdziwym mężczyznom. Strzelanie przetestujesz za każdym razem, gdy twoja ekipa będzie chciała skrzywdzić kogoś bronią palną i innymi wymyślnymi wynalazkami do robienia kuku z odległości.

Walka Wręcz (WW)

Sęk w tym, że czasem różne cholerstwa zdołają przedrzeć się tak blisko, że spluwy przestają być optymalną odpowiedzią. Jasne, nikt ci nie broni dalej faszerować delikwentów ołowiem, ale są tacy, którzy preferują starą, dobrą napierdalankę twarzą w twarz. Walka Wręcz testowana jest, gdy chcesz solidnie przywalić przeciwnikowi maczetą, gazrurką, albo jakimś kawałkiem złomu. Można też trzasnąć kogoś z piąchy i z kolanka, albo chwycić karabin oburącz i tłuc nim jak maczugą – do wyboru, do koloru.

Budowa (Bd)

Możesz mieć celność jak karabin snajperski albo obracać ostrzami jak podrasowany Łowca, ale prędzej czy później złapiesz ranę i zaczną się problemy. Budowa mówi, jak twój żołnierz radzi sobie z obrażeniami. Twarde sukinsyny mogą złapać serię i dalej młócić wroga. Pechowcom z niską Budową starczy byle kulka albo podmuch skażenia i już nie będziesz miał z nich żadnego pożytku.

Zręczność (Zr)

Jeśli przyjmujesz do ekipy nowego kolesia, lepiej popatrz, czy ma dwie ręce, dwie nogi i jako taką sprawność. To cholernie ważna sprawa: Zręczność testujemy, gdy próbujemy uniknąć ataku wroga, przy przeskakiwaniu przez dziury i gramoleniu się przez przeszkody. Sprawdzimy ją też przy rzucaniu przykładowo granatem. A do tego przyda się w paru innych, specyficznych sytuacjach.

Percepcja (Perc)

Ostatni współczynnik, to niby nieważny, co? Gówno prawda – bystrzak dłużej przeżyje na gruzach niż tępak z wysmażonym mózgiem i klapkami na oczach. Pod Percepcję podchodzi cała spostrzegawczość, bo trzeba mieć oczy na około głowy, żeby wyczaić wrogów jak kicają między przeszkodami albo próbują się podkraść.

Brak współczynnika

Niektóre jednostki zamiast zwyczajnej cyferki, mają przy współczynniku krechę (-). To znaczy, że w ogóle nie posiadają danego Współczynnika. Efekt jest taki, że nie mogą one wykonać żadnej Akcji bazującej na tym Współczynniku. Żeby daleko nie szukać: Szczur to taki leszcz, że nie da rady wystrzelić i trafić, choćbyś razem z nim trzymał spluwę. Może jest tępakiem, może pieprzonym pacyfistą – w każdym razie nie ma bata, żeby wykonał Akcję Strzelanie – właśnie z powodu krechy na tym Współczynniku.

Cechy

Niezależnie od tego, czy kierujesz bandą ćpunów z Hegemonii czy oddziałem zwiadowczym wysłanym z enklawy Molocha, do ekipy dobierasz najróżniejszych cwaniaków dlatego, że są w czymś dobrzy i potrafią coś takiego, o czym reszta świata może tylko pomarzyć. Każda jednostka ma swoją cechę, taki fajny patent, na którym tylko ona się zna. Takie Szpony z armii Mutków mają tak wyhodowane ciała, że popieprzają po gruzach dużo szybciej niż inni, a Molochowe Pająki są małe i ruchliwe, przez co trudniej je trafić. Wiele Cech pozwala złamać, ominąć lub zmienić ogólne zasady gry – ilekroć to się zdarzy, reguła z cechy ma pierwszeństwo przed regułą ogólną.

Sprzęt i amunicja

Na karcie znajdziesz też informacje o tym, co taszczy ze sobą jednostka: jaką ma broń, ile ma amunicji i jakie jeszcze niespodzianki przygotowała dla frajerów po drugiej stronie lufy. Zapisujemy wszystko, co może przydać się podczas bitwy. Takie pierdoły jak główka lalki Barbie na łańcuszku albo ząb trzonowy pierwszej dziewczyny olewamy – trzeba zostawić swoim podwładnym odrobinę prywatności.

Wartość

Dbasz o swoją załogę i zapewne powiesz mi, że każdy członek twojej ekipy jest po prostu bezcenny. Niech ci będzie – ważne, że jak ci go przeciwnik zatłucze, to dostanie za to Punkty Zwycięstwa. Wartość jednostki mówi, ile ich będzie. To fajna sprawa mieć żołnierzy uzbrojonych, jakby właśnie dokopali się do przedwojennej bazy zaopatrzeniowej, do tego wyćwiczonych, zgranych i z niespodziankową cechą rozwalającą wrogów, ale jak ich stracisz, zaboli podwójnie.

Ranga

Ranga odzwierciedla doświadczenie jednostki – to coś dla starych wyjadaczy, którzy niejedną bitwę mają już za sobą, a na żółtodziobów patrzą z mieszaniną pogardy i obrzydzenia. W pojedynczych rozgrywkach na ogół nie będziesz jej stosował. Ranga to zabawka, którą dostajesz w trybie kampanii. To wtedy z rozgrywki na rozgrywkę twoi żołnierze otrzaskają się na tyle, by zabłysły gwiazdki przedstawiające rangę.

Oddziałowa karta jednostek

Jednostki z oddziałów takie rzeczy jak Współczynniki, Amunicja i część sprzętu mają wspólne, pamiętasz? Parę rzeczy będziesz jednak notował osobno dla każdego modelu – ot chociażby to, kto niesie gamble, a kogo mutki przejechały pazurami po pysku. Dlatego karta oddziałowa trochę różni się od zwyczajnej. Jest na niej oddzielne miejsce na każdy model z oddziału, tak żebyś miał gdzie zanotować to wszystko, co dotyczy tylko jego.

Aktualizowanie kart jednostek

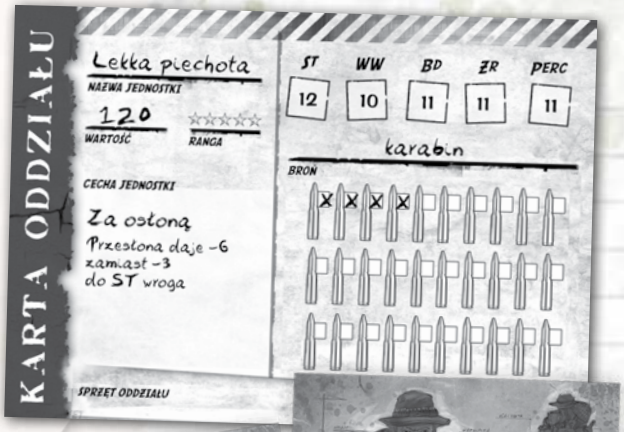
Karta jednostki powinna zawsze być tak aktualna, jak to tylko możliwe. Wystrzeliłeś pestkę? Zadziałała śmieciozbroja? Złapałeś ranę? Zarąbałeś komuś spluwę? Zdobyłeś gambla? Straciłeś kumpla z oddziału? Wszystko to trzeba na bieżąco notować na karcie. Na polu bitwy może być zamieszanie jak w burdelu w Vegas, ale w kartach musi być porządek. Jedno spojrzenie i od razu wiadomo, co jest grane, OK?





POSTERUNEK

Posterunek to ostatnia regularna armia ludzkości, bastion obrony ludzkości przed Molochem. To dzielni żołnierze stający do nierównej walki z maszynami, wypruwający ostatnie pociski, by powalić na ziemię kolejnego robota kroczącego w kierunku bogu ducha winnej osady. Posterunkowcy mają dostęp do resztki ocalałych baz wojskowych z przedwojennym sprzętem, a ich kadrę stanowią ostatni żyjący wojskowi wyszkoleni jeszcze przed wojną i otrzaskani w niezliczonych bojach ostatnich lat. Wędrowne miasto, czyli mobilna siedziba główna, zmienia rekrutów ze zwykłej hołoty w kogoś, kto choć z grubsza przypomina żołnierza. Posterunkowe oddziały dysponują porządną siłą ognia, a jednostki specjalne to wyspecjalizowani zawodowcy zapewniający dodatkowe opcje.





Lekka piechota 120 pkt.

Przepis na żołnierza? Bierzesz byle kolesia prosto z pustkowi, robisz trzydniowe szkolenie, dajesz karabin i wysyłasz do boju, po drodze obiecując troche gambli na zachętę. W lekkiej piechocie mało jest prawdziwych weteranów. To zwykła zbieranina, tyle że chłopcy i dziewczęta przynajmniej wiedzą, którą stroną karabinu strzelać. Poznali także podstawową zasadę żołnierza, który chce dożyć jutra. Ciekawy jesteś, jak ona brzmi? Prosta sprawa: "Trzymaj się osłon, brachu".

Lekka piechota to dość tani oddział z jednym, podstawowym atutem: karabinami. Zajmuj nimi pozycję strzelecką i trzymaj wroga na dystans, a wszystko będzie w porządku.

Za osłoną - szczegóły

Przesłona daje -6 zamiast -3 do ST wroga.

Z tą Cechą wystarczy, że przypilnujesz, żeby zawsze między żołnierzami a wrogiem była jakaś przeszkadzajka. To może być róg ściany, kawalek murku albo wrak pojazdu - cokolwiek, byle tylko załapać się na Przesłonę. Nie musisz przejmować sie tak bardzo zasłonami, a to daje trochę luzu przy poruszaniu się na polu bitwy.

Jednostki w oddziale:

3-5

Zwiadowcy 130 pkt.

Zawsze na pierwszej linii, zawsze wysunięci, wszędzie wchodzą jako pierwsi i zabezpieczają teren. Poruszają się jak antyterroryści – te ich skulone sylwetki, spluwa przyciśnięta do ciała i charakterystyczny trucht. Doskonale się rozumieją, szybko zajmują ustalone pozycje, błyskawicznie realizują cele.

Zwiadowcy to ekipa od zabezpierczania terenu. Dzięki nim zyskasz przewagę nad przeciwnikiem, zajmując pozycje strzeleckie i zabezpieczając cele na długo przed tym, zanim on w ogóle sie do nich zbliży.



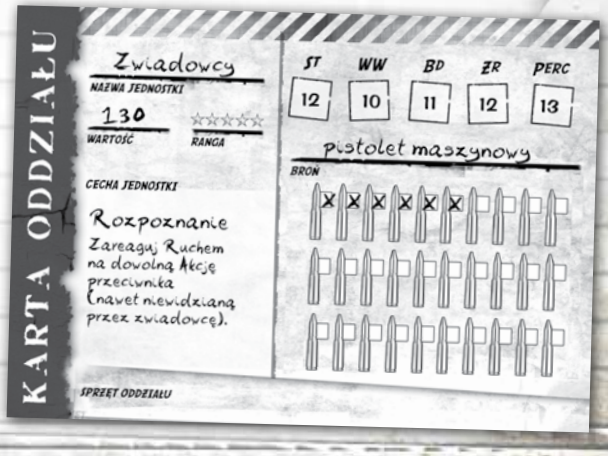
Rozpoznanie - szczegóły

Zareaguj ruchem na dowolną akcję przeciwnika (nawet niewidzianą przez zwiadowcę).

Każdy Zwiadowca może zareagować Ruchem na dowolną Akcję modelu przeciwnika. To super sprawa, tylko pamiętaj o tym, że punkty w Puli Reakcji się kończą! Jeśli zbyt szybko zużyjesz rwszystkie Reakcje, nie będziesz mógł bronić się przed Akcjami przeciwnika.

Jednostki w oddziale:

3-4




KARTA ODDZIAŁU

Szturmowcy
NAZWA JEDNOSTKI

145
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Zapora ogniowa
Akcja: Zagraj, by przeciwnik nie mógł zaatakować oddziału w reakcji.. Koszt: 1 ammo

ST	WW	BD	ŻR	PERC
13	11	13	10	10

karabin
BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁU pancerz



Szturmowcy 145 pkt.

Twardziele w pełnym rynsztunku bojowym. Wyposażeni w karabiny, mocne kevlarowe pancerze i nieujarzmiony zapał do walki. W ich szeregach jest miejsce tylko dla najlepszych z najlepszych – to najsilniejsza liniowa jednostka Posterunku, prawdziwa elita. Wysyłani są do najtrudniejszych zadań, tam gdzie wróg ma przewagę liczebną, na wysunięte pozycje, do obrony najważniejszych przyczółków. Otrzaskani w bojach, doświadczeni stanowią decydującą siłę w czasie ataku, potrafią skutecznie przełamywać obronę i utrzymać obszary wydarte wrogom.

Świetni w defensywie, doskonali w ataku. Bardzo dobrze strzelają, a kiedy zostają trafieni, ze względu na noszone pancerze oraz dobrą budowę ciała posiadają ponadprzeciętne zdolności przeżycia. Oczywiście, ich zalety troszkę kosztują – to najdroższy oddział Posterunku.

Zapora ogniowa - szczegóły

Zadeklaruj akcję Szturmowcem, by model przeciwnika nie mógł wykonać ataku w reakcji. Koszt 1 ammo.

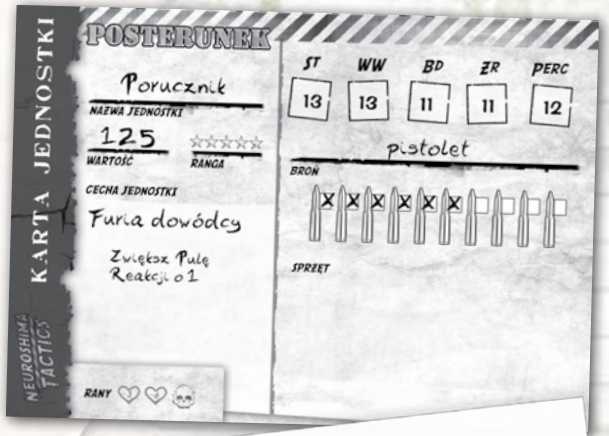
Używaj tej Cechy, by zapewnić sobie, że nikt nie skrzywdzi twoich chłopców w odpowiedzi na ich Akcję. Zapora świetnie działa, zwłaszcza gdy ostrzeliwujesz jednostkę wroga kilkoma szturmowcami w jednoczesnej aktywacji, lub gdy przemykasz nimi naraz i boisz się złapać kulkę. W jednoczesnej aktywacji jeden Szturmowiec strzela do przeciwnika, a drugi stawia zaporę ogniową, aby ostrzeliwany nie mógł odpowiedzieć ogniem (wciąż może wykonywać inne akcje nie będące atakiem).

Jednostki w oddziale:

3-4



JEDNOSTKI SPECJALNE





Porucznik — 125 pkt.

Porucznik ma imię, ma nazwisko, ale dla ciebie ten facet to po prostu Porucznik. Jest doświadczonym w boju sukinsynem, który widział w życiu naprawdę wiele i byle gromada debili z Hegemonii naprawdę go nie rusza. Zachowuje spokój w każdej sytuacji i potrafi – bez względu na wszystko – dowodzić swoimi ludźmi tak, jakby siedział sobie w namiocie sztabowym i popijał kawę. Ma facet spokój w każdej sytuacji.

Porucznik ma bardzo przydatną zdolność – gracz dowodzący Posterunkiem dysponuje dodatkowym punktem w Puli Reakcji. Widzisz, ten facet ma w życiu dwie pasje – kubańskie cygara oraz wydzieranie się na młodych żołnierzy. Obu z pasji poświęca się bezgranicznie. Kiedy słyszysz wydzierającego się za tobą Porucznika, reagujesz. „Strzelaj do nich debilu, strzelaj, nie widzisz ich?! Serią ciągnij! Serią!"

Furia dowódcy - szczegóły

Zwiększ Pulę Reakcji o 1.

Furia dowódcy działa tak długo, jak Porucznik nie zostanie wyeliminowany. Jeśli zmontujesz ekipę z paroma Porucznikami, Pula Reakcji zwiększy sie o 1 za każdego z nich. Dodatkowe reakcje mogą zostać, oczywiście, wykorzystane na aktywowanie dowolnej jednostki, nie tylko Porucznika.

Dr Quinn — 110 pkt.

Ulubiony felczer na tym odcinku frontu – dobrze szyje, dobrze ceruje i dobrze wygląda. No, dobrze to za mało powiedziane. Doktor Quinn zajebiście wygląda. Wśród żołnierzy Posterunku znajdzie się niejeden, który po otrzymaniu draśnięcia jeszcze sobie sam rozorał ranę, byle wpaść w ręce uroczej pani doktor.

Doktor Quinn ma prostą i skuteczną cechę – poświęcając jedną akcję jest w stanie usunąć ranę z modelu, z którym jest w bezpośrednim kontakcie. Bierzesz ją wraz z dużym oddziałem piechoty i możesz być pewien, że pani się spłaci na polu bitwy. Jest jak Wash and Go, dwa w jednym. Jest piękna i skuteczna. Czego chcieć więcej?

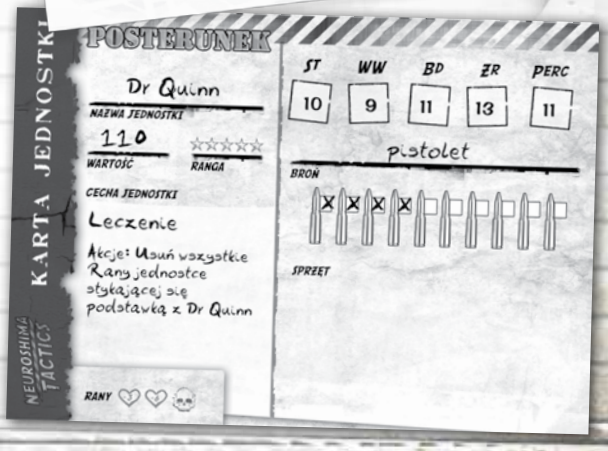
Leczenie - szczegóły

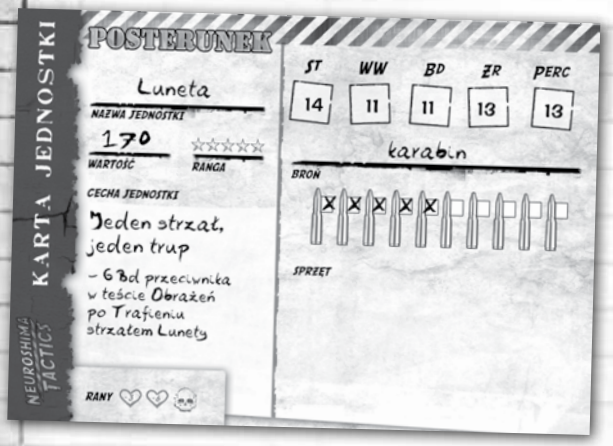
Usuń wszystkie Rany jednostce stykającej się podstawką z Dr Quinn.

Leczenie można odpalić na dowolną jednostkę, z którą doktorka styka się podstawką. A jak przyjdzie potrzeba, laska może też uleczyć sama siebie, normalnie - w ramach Akcji Leczenie.

Nie zapomnij, że przed Leczeniem - jak przed każdą Akcją poza Ruchem i Skradaniem - masz prawo do calowego Przesunięcia. To dość istotne w sytuacji, gdy Dr Quinn asekuruje oddział w ruchu.









Luneta — 170 pkt.

Słyszałeś może o zasadzie jeden strzał, jeden trup? Ten koleś uczynił z tej zasady sens swojego życia. Kumple z oddziału nie bez powodu nazywają go Luneta. Gdy przymierza się do strzału, wstrzymują oddech, gdy ciągnie za spust, mają pewność, że gość po drugiej stronie lufy, nie żyje.

Luneta to najdroższa jednostka Posterunku. Prawdziwa jednoosobowa armia. Uważaj jednak - jest warty masę punktów i przeciwnik zrobi dużo, żeby go upolować. Największa porażka, jaką można zaliczyć z Lunetą w ekipie, to wyłączenie go z walki przez przeciwnika, zanim zdąży wykosić kilku patałachów z przeciwnej strony.

Jeden strzał, jeden trup - szczegóły

-6 do BD przeciwnika w teście obrażeń po trafieniu strzałem Lunety.

Bonus, który najpewniej uśmierci trafioną jednostkę, działa tylko wtedy, gdy Luneta strzela, i to strzela ze swojego karabinu. Nie możesz go uwzględnić np. wtedy, gdy Luneta rzuca granatem albo pożyczył od kumpla bazookę.

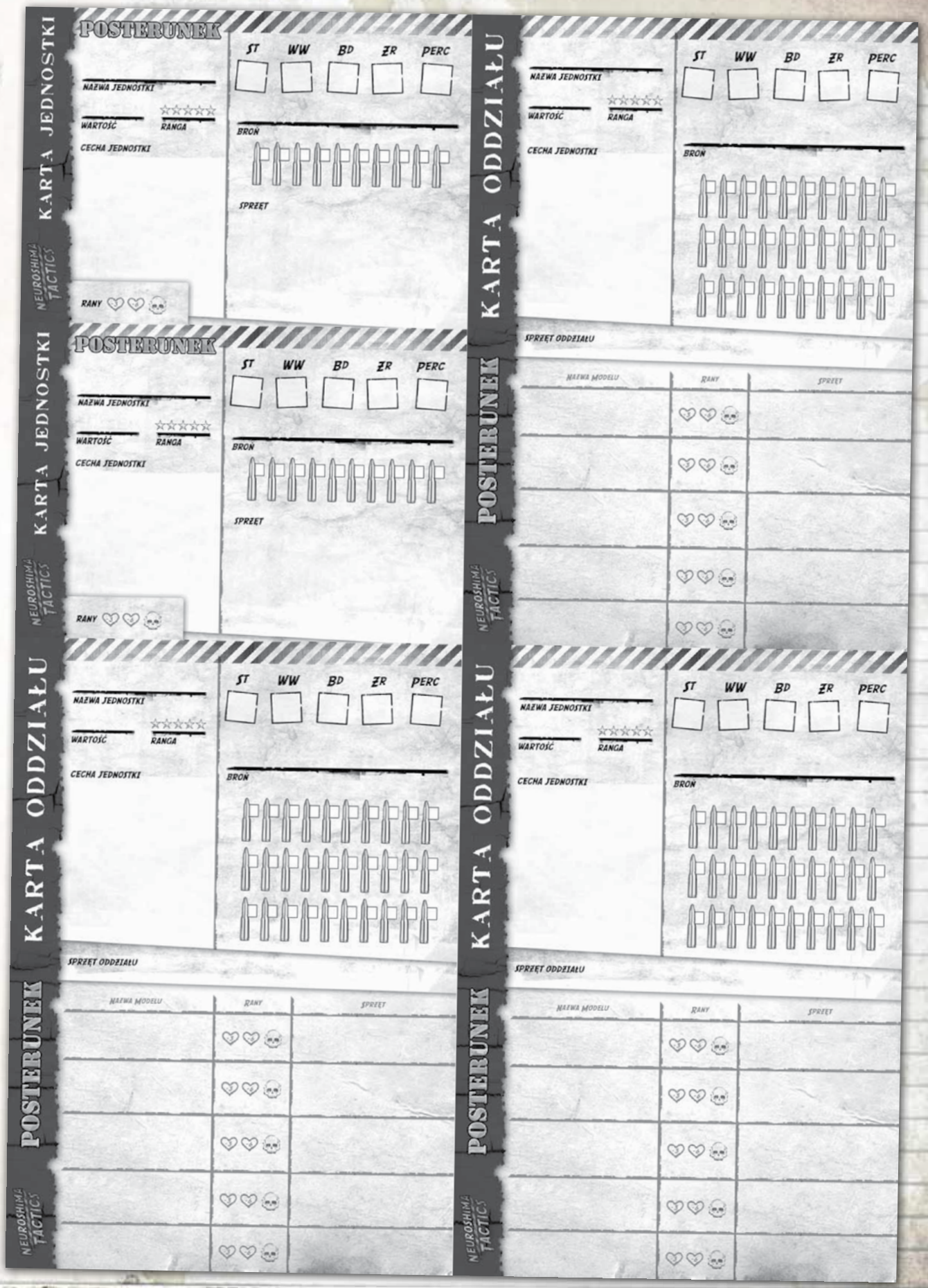


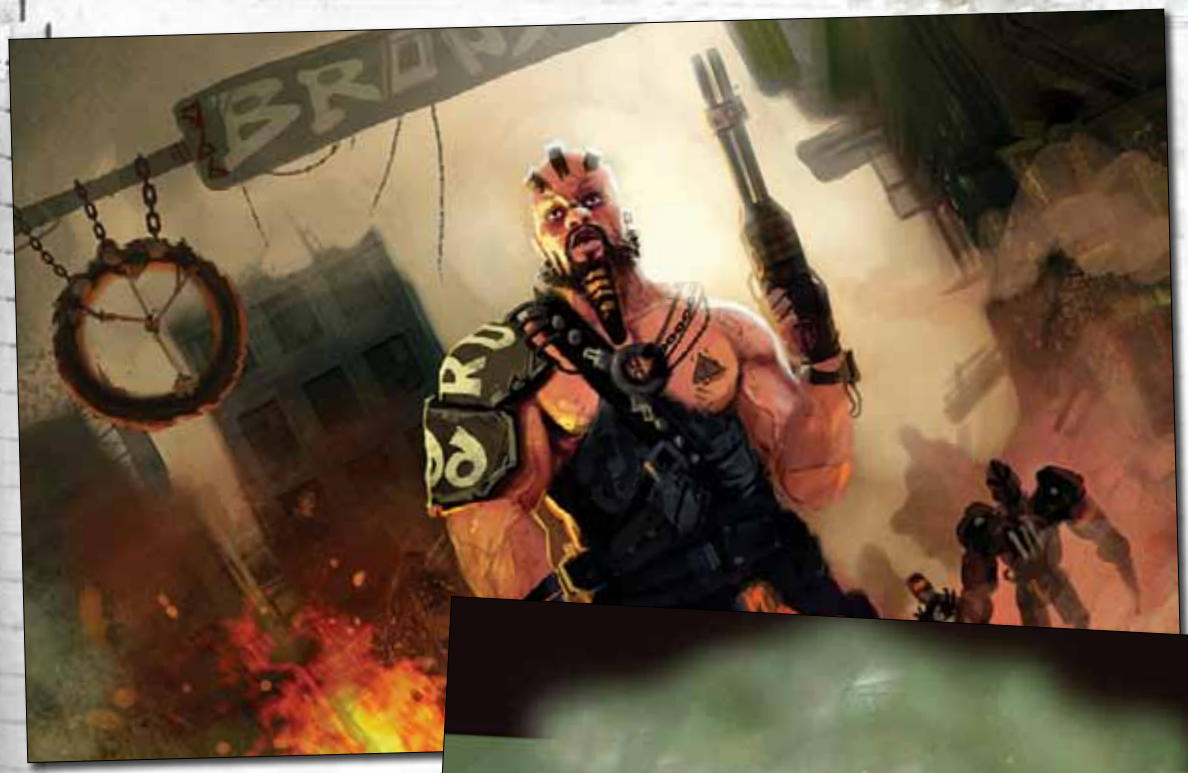
Promocja w lombardzie Kelly'ego

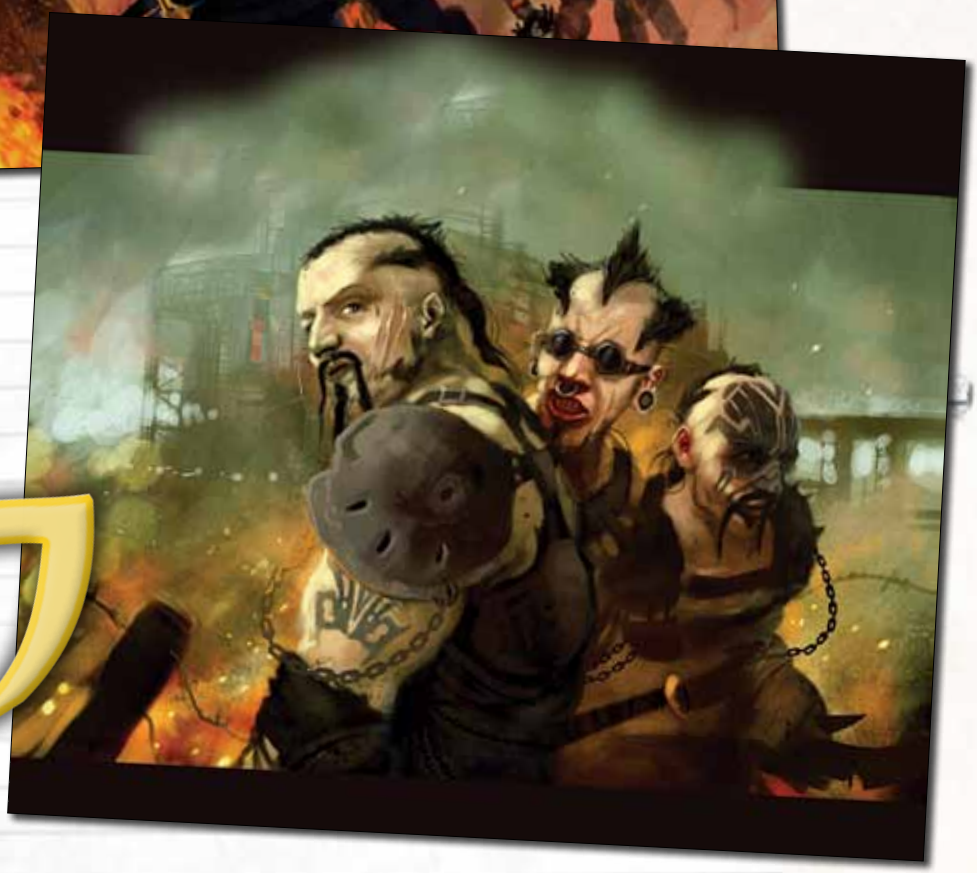
Wykupując sprzęt, zerknij, co ma dla ciebie Kelly w swoim lombardzie. Każdą z tych opcji możesz wykupić jeden raz, oszczędzając parę gambli w porównaniu do cen z targowiska.

- **Kup 1 granat za 15 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi bagnety za 15 gambli**
- **Kup bombę za 20 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi liny za 20 gambli**
- **Kup oddziałowi medykamenty za 20 gambli**
- **Zamień oddziałowi karabiny na strzelby (4 ammo) za 20 gambli**

Czyste karty jednostek

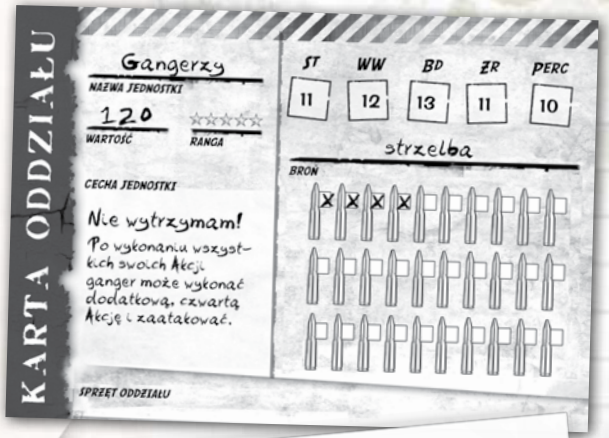






HEGEMONIA

Hegemonia to bezwzględni mordercy, brutalni przestępcy, anarchiści respektujący jedynie prawo silniejszego. Przemierzają Zasrane Stany w poszukiwaniu łatwych łupów. To zdegenerowani, pozbawieni moralności ludzie, którzy aby przetrwać posługują się siłą. Tam gdzie się pojawią – sieją spustoszenie. Kradną zapasy żywności, paliwa, amunicji. Zabijają każdego, kto posiada cokolwiek przydatnego. Tych, którym nie zostało już nic, zabijają dla zabawy. Ekipy Hegemoni to bandy mniej lub bardziej rozrywkowych gości połączonych przez charyzmatycznnego bossa, który dobrze wie, kiedy zmusić do posłuchu rozkazem, a kiedy szlagiem w łepetynę. Goście i laski z Hegemonii mają kupę zaimprowizowanego sprzętu i znalezionej albo zdartej z trupów broni. Czasem nie sposób rozeznać, czy chodzi im o efektywne rozwalanie przeciwnika, czy samą radość z krzywdzenia innych.





Gangerzy — 120 pkt.

Członkowie gangów przemierzający pustkowia zniszczonych stanów. Zdemoralizowani z natury, nie stronią od rozrób i awantur. Do ich ulubionych zajęć należą napady na osady, knajpy i stacje benzynowe – rabują z nich żywność i paliwo, nie stronią od porwań. Są odważni, lecz tylko wówczas, gdy dysponują przewagą ognia i ludzi.

Uczciwie należy powiedzieć, że nie należą do wybitnych strzelców, jednakże dzięki temu, że używają strzelb, stanowią bardzo ważny element armii Hegemonii. Ich atutem jest raczej twardość - z taką Budową potrafią przyjąć na klatę Ranę i dalej działać. Do tego są zupełnie nieźli, jesli dasz im do łapy gazrurkę i każesz tłuc wrogów po łbach.

Nie wytrzymam - szczegóły

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji Ganger może wykonać dodatkową czwartą akcję - Atak.

Czwarta Akcja to bonus nie do pogardzenia, zwłaszcza jeśli można ją wykorzystać na atak. Nieważne, czy chodzi o dodatkowy strzał, rzut granatem, czy szlag maczetą między oczy - wszystko to podchodzi pod Atak i może zostać wykonane.

Jednostki w oddziale:

3-5

Punki — 100 pkt.

Żyją i nie pozwalają żyć innym. Punki to krzykacze, zdemoralizowane ćpuny szukający okazji do porządnej bijatyki. Uwielbiają ostrą zabawę i łatwe panienki. Ich życie przypomina długą serię z pistoletu maszynowego: jest intensywne lecz szybko się kończy.

Ekipa punków stanowi największe zagrożenie na średnim i bliskim dystansie. Zza osłon zasypują przeciwników gradem kul, nie obawiają się też walki wręcz. Stawiając na punków, stawiasz na ilość, a nie jakość: pojedynczy punk raczej nie zdziała zbyt wiele. Cała banda potrafi zatrząść polem bitwy.

Łubudu! - szczegóły

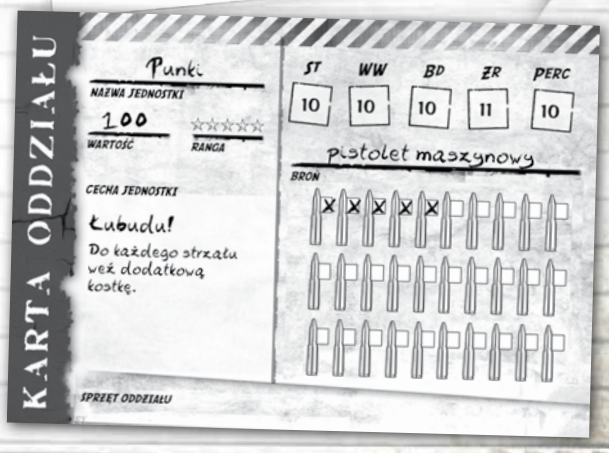
Do każdego strzału weź dodatkową kostkę.

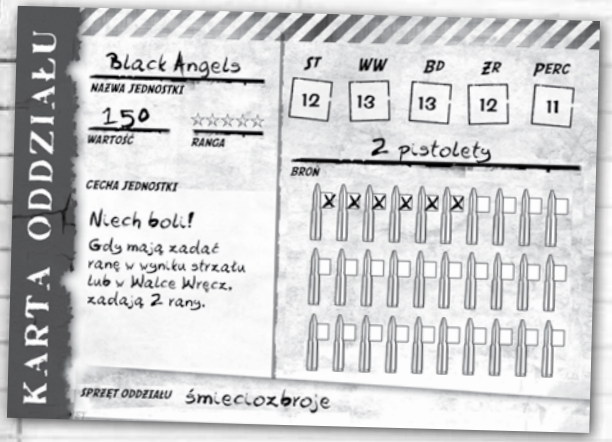
Dodatkowa kostka to większa szansa na trafienie celu. Nie łudźmy się - punki strzelają byle jak i daleko im do strzelców wyborowych. Z tą cechą ich szansa na trafienie rośnie, a czasem są w stanie wykręcić niesamowity numer z masą trafień.

Jednostki w oddziale:

4-6






KARTA ODDZIAŁU

Black Angels
NAZWA JEDNOSTKI

150
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Niech boli!
Gdy mają zadać ranę w wyniku strzału lub w Walce Wręcz, zadają 2 rany.

ST	WW	BD	ZR	PERC
12	13	13	12	11

2 pistolety
BROŃ

SPREET ODDZIAŁU Śmieciozbroje



Black Angels 150 pkt.

Ryk silników ciężkich maszyn i przysadziste sylwetki motocyklistów zawsze zwiastują kłopoty. Kiedy Black Angels pojawiają się na horyzoncie, wiesz, że masz przerąbane. Twardzi, bezlitośni i okrutni. Chwytasz za łopatę i kopiesz sobie grób – wierz mi, że lepiej samemu się pochować żywcem, niż paść ich ofiarą. Jasne, że możesz do nich strzelać, lecz ich nafaszerowane sterydami mięśnie i organizmy przesiąknięte ciężkimi drugami zdają się być nieczułe na ołów. Zasada jest taka: spotykasz ich, i witasz się ze Świętym Piotrem.

To królowie bliskiego dystansu. Dwa pistolety i zabójcza Cecha sprawiają, że nie ma takiego twardziela, który dałby im radę na dystansie do 8''. Cała sztuka to podejść Angelsem tak blisko - potem sprawa toczy się już sama.

Niech boli! - szczegóły

Gdy mają zadać ranę w wyniku strzału lub w walce wręcz zadają dwie rany.

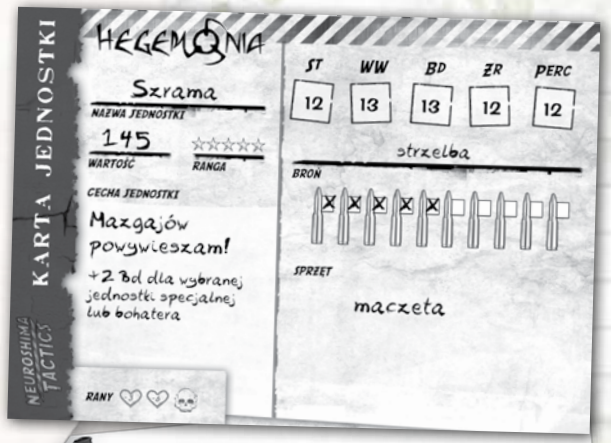
Dwie Rany zamiast jednej - bolesna sprawa, co nie? W praktyce oznacza to, że już drugie trafienie przez Angelsa eliminuje jednostkę. Cztery Rany sprawiają, że trup jest dwa razy bardziej martwy niż trzeba. Cecha działa tylko dla ran po Trafieniu przy Strzelaniu i Walce Wręcz.

Jednostki w oddziale:

3-5



JEDNOSTKI SPECJALNE





Szrama — 145 pkt.

Hegemonia to ekipa prawdziwych twardzieli, a Szrama jest z nich najtwardszy. Gość przeszedł przez piekło i dokopał samemu diabełkowi. Teraz twardą ręką motywuje swój gang do wysiłków ponad ludzkie możliwości. Powiesi na suchej gałęzi każdego mazgaja, którego dorwie.

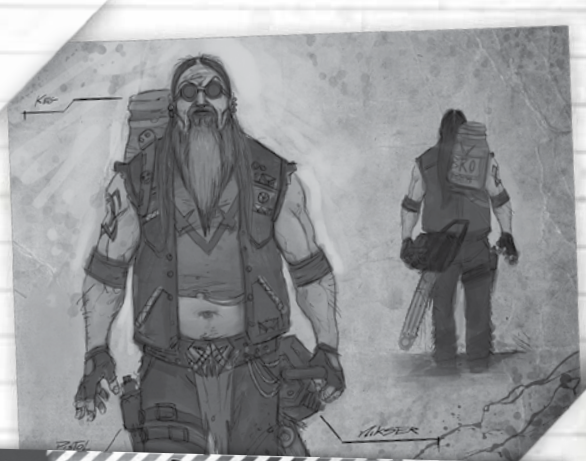
Przy tym sam w sobie jest niezłym wymiataczem. Dobrze strzela, nieźle łoi swoją maczetą i nie kwiczy z bólu przy byle draśnięciu. Boss z prawdziwego zdarzenia.

Mazgajów powywieszam! - szczegóły

+2 do BD dla wybranej jednostki specjalnej lub bohatera.

Cecha, która wyciska wszystko, co najlepsze z pojedynczych modeli i sprawia, że nie zginą tak łatwo. To, kto zgarnia ten bonus, wybierz jeszcze przed wystawieniem jednostek i zanotuj na karcie jednostki.

Cecha działa tak długo, dopóki żyje Szrama. Jak tylko wykituje, morale podupada i jednostka musi sobie radzić ze swoją bazową Budową.



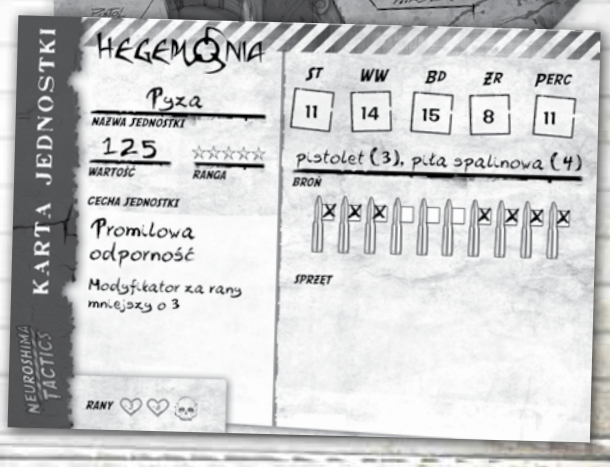
Pyza — 125 pkt.

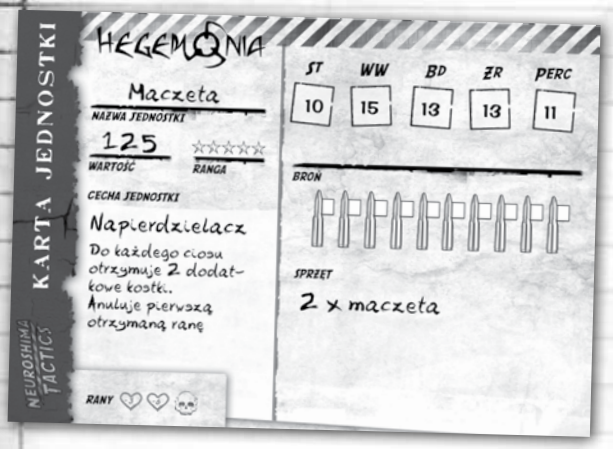
Beczka piwa na plecach, piła spalinowa w ręce i do boju! Kroić wrogów, przecinać ich, miażdżyć. To ulubiona zabawa tego kolesia. Jest wielki, silny i groźny. Niektórzy nazywają go Pyza, ale nigdy w twarz, chyba że życie im zbrzydło. Facet ma głęboko w nosie, czy jest ranny czy nie. Po prostu zbliża się do wroga i albo robi użytek ze swojej pukawki, albo urządza wyrzynanko swoją piłą. Proste, skuteczne i bardzo widowiskowe.

Promilowa odporność - szczegóły

Modyfikator za rany mniejszy o 3.

Ta cecha w praktyce oznacza, że przy jednej Ranie Pyza w ogóle nie zgarnia modyfikatorów do testów, a przy dwóch ma tylko -3. Pamiętaj jednak, że ciągle obowiązuje ograniczenie dystansu poruszania się, które jednostki zgarniają za rany.







Maczeta — 125 pkt

Maczeta to Jason z Zasranych Stanów. Facet wszędzie chodzi z maczetami i jak tylko ktoś go wkurzy, kroi go ładnie w dzwoneczki. Nie ma takiego, który dałby mu radę w walce wręcz. Nawet molochowy łowca dwa razy się zastanowi, zanim zdecyduje się na niego zaszarżować.

Do tego Maczeta jest niezwykle wytrzymały i może sobie pozwolić na złapanie kulki przy podchodzeniu do przeciwnika, któremu chce wykroić na klacie krwawe "M".

Napierdzielacz - szczegóły

Do każdego ciosu otrzymuje dwie dodatkowe kości. Anuluje pierwszą otrzymaną ranę.

Dodatkowe kostki wiążą się z tym, że koleś obraca dwiema maczetami i potrafi to robić zarąbiście. Maczeta zgarnia je tylko przy ciosie - nie przy innych trybach Walki Wręcz.

Do tego taki z niego beton, że pierwszą otrzymaną Ranę anuluje. Naturalnie pozostałe efekty Trafienia (np. przerwanie Akcji) rozliczacie według normalnych zasad.

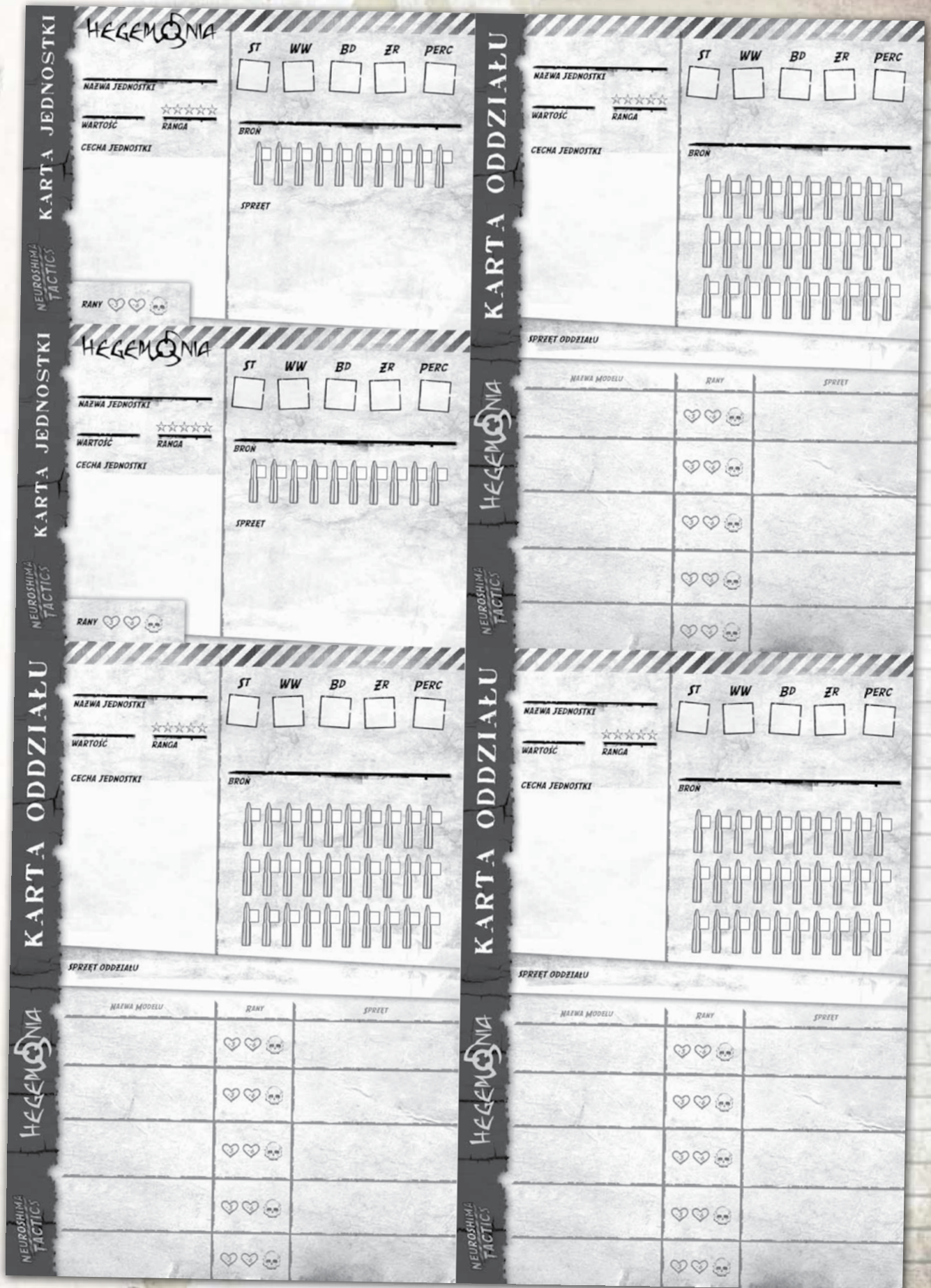


Promocja w lombardzie Kelly'ego

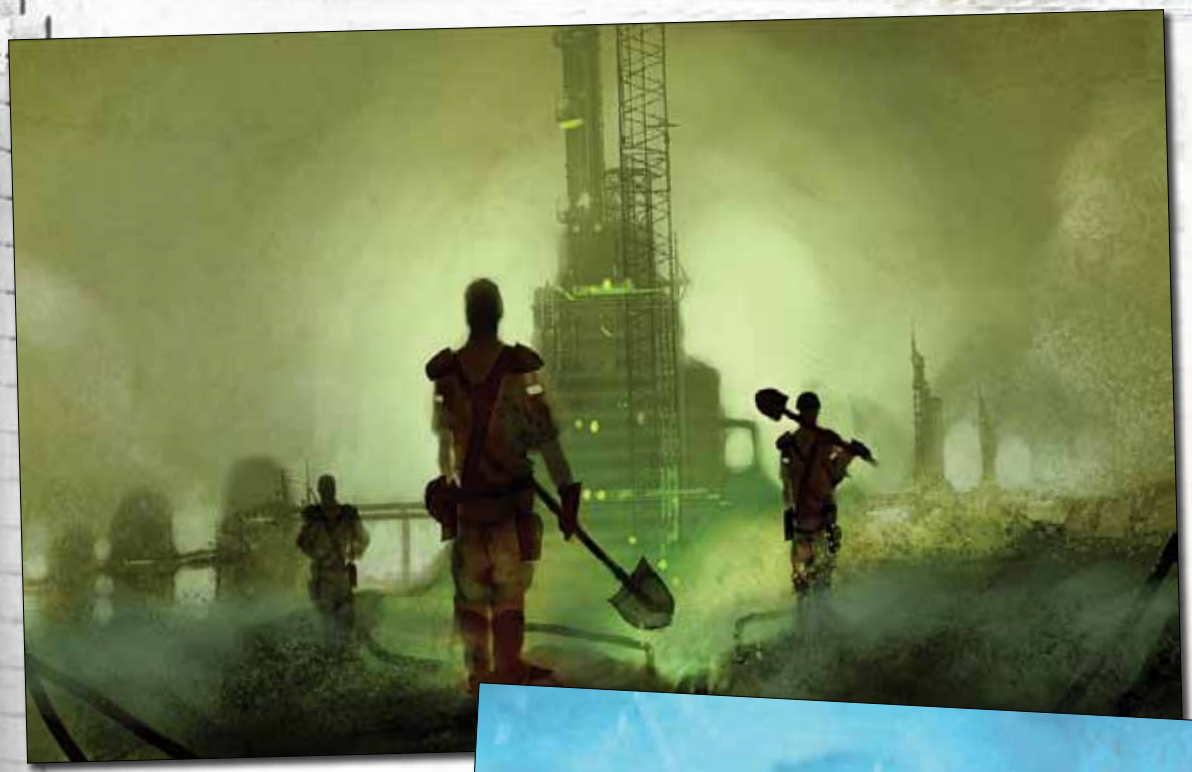
Wykupując sprzęt, zerknij, co ma dla ciebie Kelly w swoim lombardzie. Każdą z tych opcji możesz wykupić jeden raz, oszczędzając parę gambli w porównaniu do cen z targowiska.

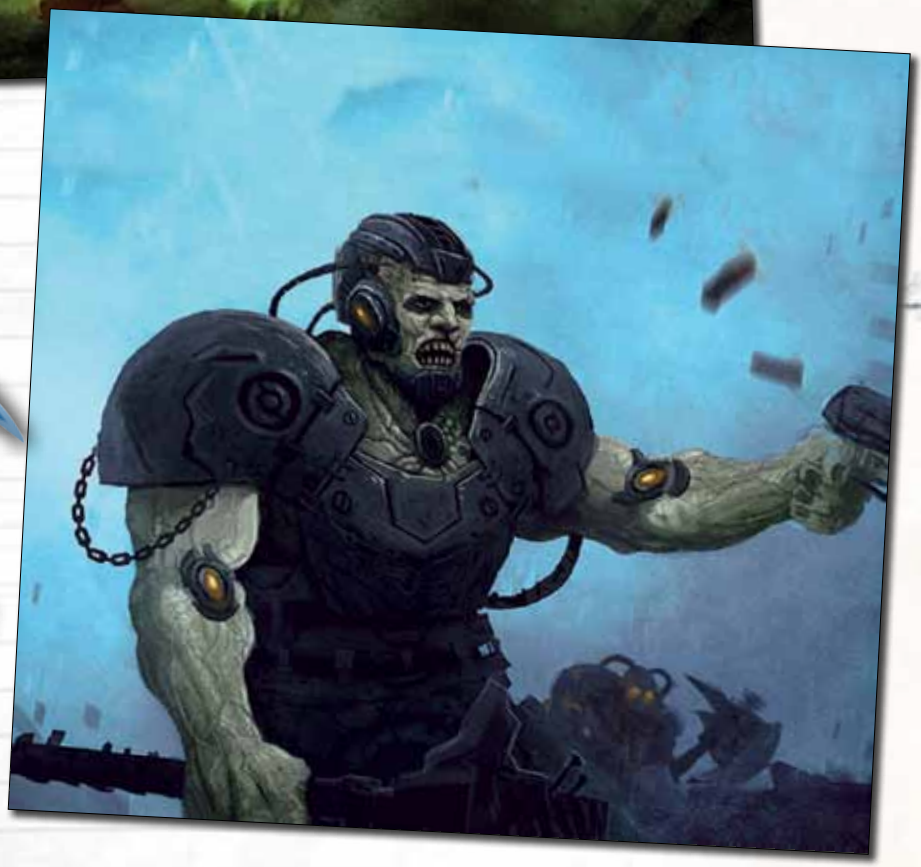
- **Kup całemu oddziałowi bimber za 20 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi łańcuchy za 15 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi gazrurki za 15 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi koktajle Mołotowa za 25 gambli (maksymalnie 4)**
- **Kup miotacz sieci za 45 gambli**
- **Zamień Black Angelsom pistolety na strzelby (4 ammo) za 35 gambli**

Czyste karty jednostek



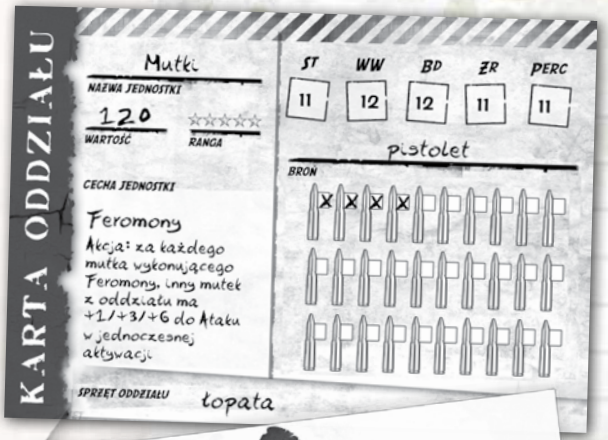
#HEGEMONIA





MUTANCI BORGO

Mutanci Borgo to dzieci Zagłady. Stworzeni przez Molocha, pod wodzą wielkiego, zadrutowanego przywódcy uformowani zostali w niezależną potęgę. Siły Borgo są bardzo zróżnicowane, silne zdolnościami zapewnianymi przez mutacje różnych plemion. Zaprawione w krwawych bojach, stanowią śmietankę zmutowanego towarzystwa. To najlepsi z najlepszych, świetnie przystosowani do warunków panujących w zniszczonym świecie. Połączenie człowieka z maszyną. Silniejsi, sprawniejsi, wytrzymalsi – z punktu widzenia Molocha. Zdegenerowani, prymitywni, zezwierzęceni – takimi widzą ich ludzie. Czy mutant to wyższa forma, czy też zdegenerowane monstrum?





Mutki — 120 pkt.

Mutki to odrażające dzieło Molocha. Nienaturalnie rozrośnięte mięśnie dają im nadludzką siłę. Paskudne, przeorane niezliczonymi bliznami, pozszywane brzuchy, z których wystają rurki, ślady cybernetycznych manipulacji, metalowe zęby osadzone w bestialskich szczękach – czy tak wyglądać ma nadczłowiek?

Ten rodzaj jednostek został stworzony jako uniwersalny żołnierz – dobry na średnim i bliskim dystansie, śmiertelnie niebezpieczny w zwarciu. To, co pozwala zmienić ich w śmiercionośne maszyny, to bojowy fetor, feromony zwiększające ich zdolności bojowe.

Feromony - szczegóły

Za każdego mutka wykonującego feromony inny mutek ma +1/+3/+6 do ataku w jednoczesnej aktywacji.

Dzięki feromonom zwiększysz Współczynnik testowany podczas dowolnego rodzaju Ataku. Cecha działa tak, że w jednoczesnej aktywacji, gdy jeden z mutków atakuje, pozostałe wykonują Feromony. Za każdego mutka wykonującego tę Akcję, atakujący dostaje bunus: odpowiednio +1 za jednego, +3 za dwóch i +6 za trzech feromoniarzy.

Jednostki w oddziale:

3-5

Szpony — 80 pkt.

To silni i zwinni mutanci. Wzmocnieni wszczepami cybernetycznymi, ale i półdzicy. Ich, długie metalowe szpony stanowią śmiertelnie niebezpieczną broń w walce wręcz. Poza nielicznymi bohaterami czy jednostkami specjalnymi, w zwarciu nie mają sobie równych. Nie traktuj ich jednak jako jednostki, które zdziałają coś na dystans. Przydzielona im spluwa to najpewniej zmarnowane punkty.

Szpony poruszają się z niezwykłą szybkością. Gdy zaś mają przed sobą ofiarę, dostają adrenalinowy boost, który jeszcze podkręca ich mobilność. Potrafią błyskawicznie doskoczyć do przeciwnika i poszatkować go na plasterki.

Ping pong do kwadratu - szczegóły

Podczas ruchu możesz przemieścić szpony do 4 cali lub do 5 cali gdy próbujesz wejść w zwarcie.

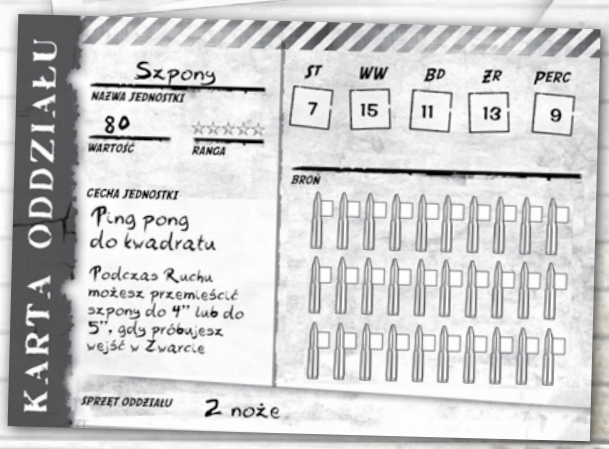
Niezwykła mobilność szponów to rewelacyjny sposób na zgarnianie gambli i błyskawiczne zbliżenie się do przeciwnika. Dystans Ruchu może wynieść aż 5" wtedy, gdy w wyniku Ruchu szpon miałby się znaleźć w Zwarciu z wrogą jednostką.

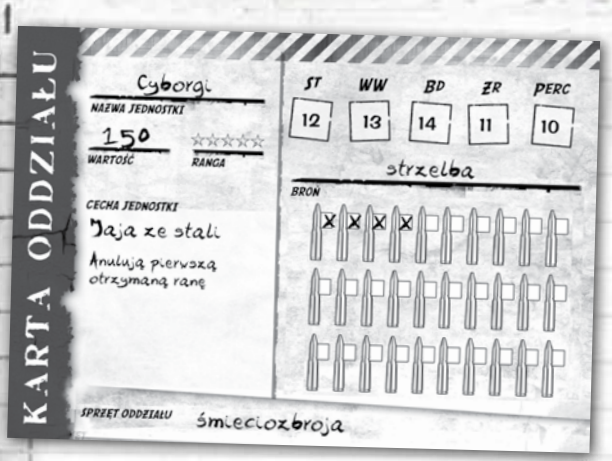
W wyniku Ran dystans Ruchu szponów jest o 1" większy niż zwykłych jednostek. Cecha nie wpływa na dystans Skradania i Przesunięcia.

Jednostki w oddziale:

3-6






KARTA ODDZIAŁU

Cyborgi
NAZWA JEDNOSTKI

150
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Jaja ze stali
Anulują pierwszą otrzymaną ranę

ST	WW	BD	ZR	PERC
12	13	14	11	10

strzelba
BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁU Śmieciozbroja



Cyborgi 150 pkt.

Najtwardsza z podstawowych jednostek Borgo. Posiadają wzmocnione szkielety i mięśnie, cybernetyczne wszczepy znacznie podnoszące wydolność organizmu. Przekłada się to na ich nadludzką zdolność znoszenia obrażeń – wierzcie mi, naprawdę trudno ich wyłączyć z walki. Pod tym względem przewyższają nawet najtwardsze maszyny Molocha.

Cyborgi to pewniak - jeśli posyłasz ich na pozycje, wiesz, że cie nie zawiodą. Gdyby wszyscy żołnierze Borgo byli tacy, Zasrane Stany już dawno zmieniłyby nazwę na Mutkowo.

Jaja ze stali - szczegóły

Anulują pierwszą otrzymaną ranę.

Z jajami ze stali byle rana cyborgom jest nie straszna. Biorą ją po prostu na klatę i działają dalej. Jej otrzymanie nie daje ani modyfikatorów do testów, ani nie wpływa na dystans poruszania się. Dopiero drugą ranę potraktuj normalnie, tak jakby była pierwszą u standardowych jednostek.

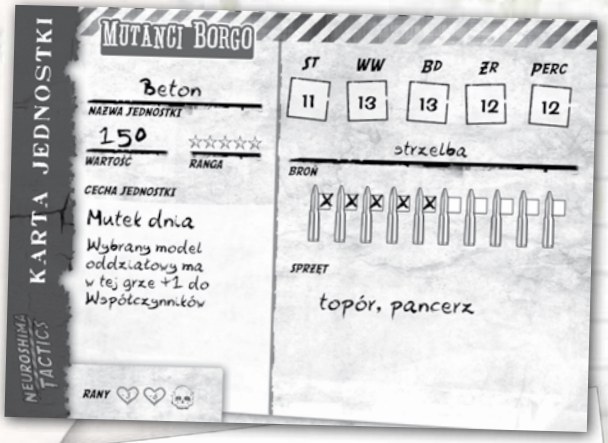
Anulowanie Rany nie wpływa na pozostałe efekty Trafienia (przerwanie Akcji, punkt do Akumulatora).

Jednostki w oddziale:

2-4



JEDNOSTKI SPECJALNE





Beton — 150 pkt.

Beton to urodzony morderca. Bezwzględny, zadrutowany kuzyn Borgo władowany do pancerza i pewny tego, że nikt mu nie podskoczy. Do dyspozycji ma strzelbę i solidny topór zmontowany z resztek po montowni Molocha. Możesz liczyć na jego zdolności bojowe.

Jednak jego prawdziwą wartość odkryjesz dopiero, gdy oddasz mu dowodzenie nad oddziałami. Wybierze sobie przydupasa i zmieni jego życie w piekło, dając ci to, co najlepsze. Beton cię nie zawiedzie - na mur, beton!

Mutek dnia - szczegóły

Wybrany model oddziałowy ma w tej grze +1 do współczynników.

Dzięki swej straszliwej reputacji Beton zmusza jednego z mutantów do większych wysiłków i pracy ponad normę. Nazywa go Mutkiem Dnia i podnosi mu statystyki.

Przed rozstawieniem jednostek wybierz jeden model z dowolnego oddziału i zapisz na karcie bonus za tę Cechę. Gdy tylko beton zostanie wyeliminowany, cecha wyparowuje razem ze wspomnieniami po despotycznym liderze.



Bizon — 140 pkt.

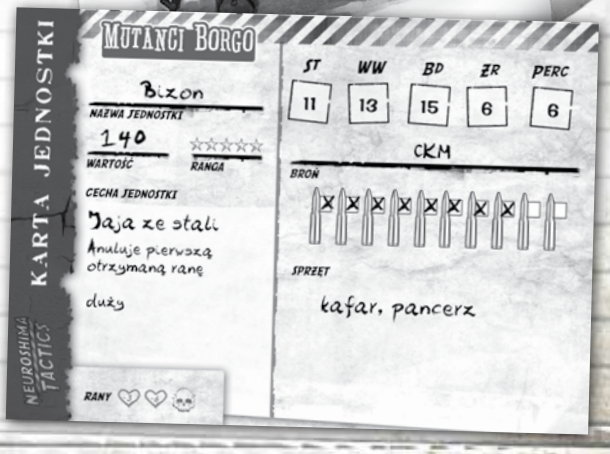
Przed tobą coś jakby... zmutowany żubr. Pan mutacji obdarzył Bizona cielskiem, z którego dałoby się wystrugac trzech zwykłych mutków. Zrobił z niego wielkiego, silnego skurczybyka, który bez problemu nosi w łapach CKM i macha nim jak pistolecikiem na wodę. Pruje ołowiem, zalewa wroga gradem pocisków. Na plecach zawsze nosi swój ulubiony kafar.

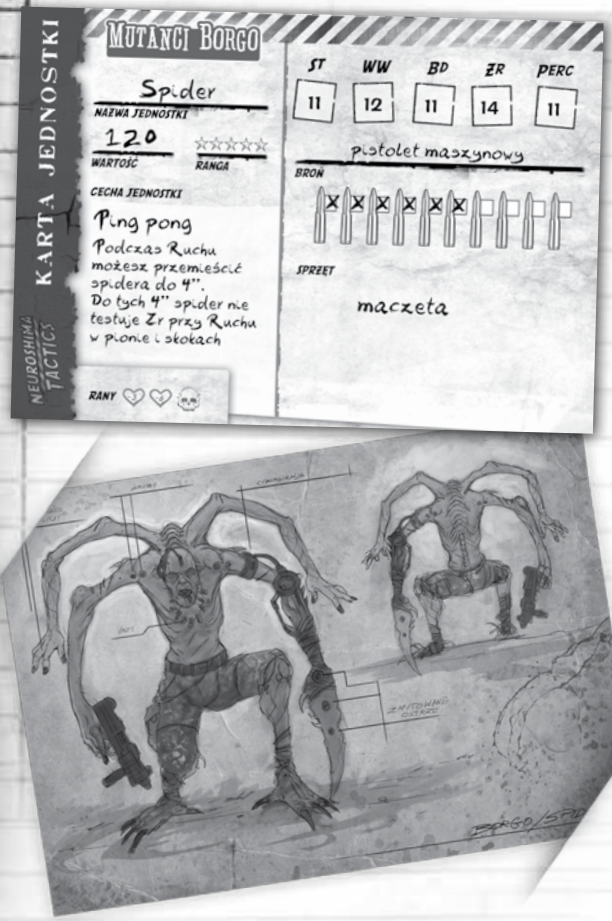
Jakby tego było mało, jest tak wytrzymały, że anuluje pierwszą otrzymaną ranę. Podobnie jak cyborgi ma jaja ze stali, ale w tym wypadku mowa raczej o jajach strusia.

Jaja ze stali - szczegóły

Anuluje pierwszą otrzymana ranę. Duży - za zasłoną traktowany jak za przysłoną (-3 zamiast -6 dla atakującego przeciwnika). Może bez kar używać sprzętu ciężkiego.

Znasz już tę cechę - mają ją cyborgi. Grając Bizonem pamiętaj o tym, że jest Duży, co nieco komplikuję kwestię ukrywania się i zasłon. Skradacza z niego nie zrobisz - to raczej materiał na główną siłę uderzeniową.





Spider — 120 pkt

Ręce pełne roboty. W przypadku Spidera, to stwierdzenie nabiera nowego znaczenia. Facet rzeczywiście ma ręce pełne roboty, tylko że on ma cztery ręce, a w nich dużo narzędzi służących krzywdzeniu bliźnich. Jedna z nich to cybenetyczna maczeta, sztuczna kończyna, ktorej nie zakosi nasprytniejszy cwaniaczek, bo stanowi integralną część ciała mutanta.

Do tego Spider jest bardzo szybki, świetnie się wspina i skacze. Ten koleś dostanie się wszędzie, zgarnie każdy gambel, choćby tkwił na szczycie pieprzonej wieży.

Ping pong - szczegóły

Podczas ruchu możesz przemieścić Spidera do 4 cali. Do 4 cali Spider nie testuje Zr przy wspinaniu i skokach.

4'' ruchu to świetny bonus, dzięki któremu znajdziesz się na wybranej pozycji przed innymi. Pamietaj, że te 4'' obowiązują we wszystkich możliwych kierunkach, także przy wspinaczce czy skokach. I - co ważne - Spider jest zwolniony z konieczności testowania Zręczności po przekroczeniu 2''. Po prostu - jeśli gdzieś da się wleźć, on tam wlezie.

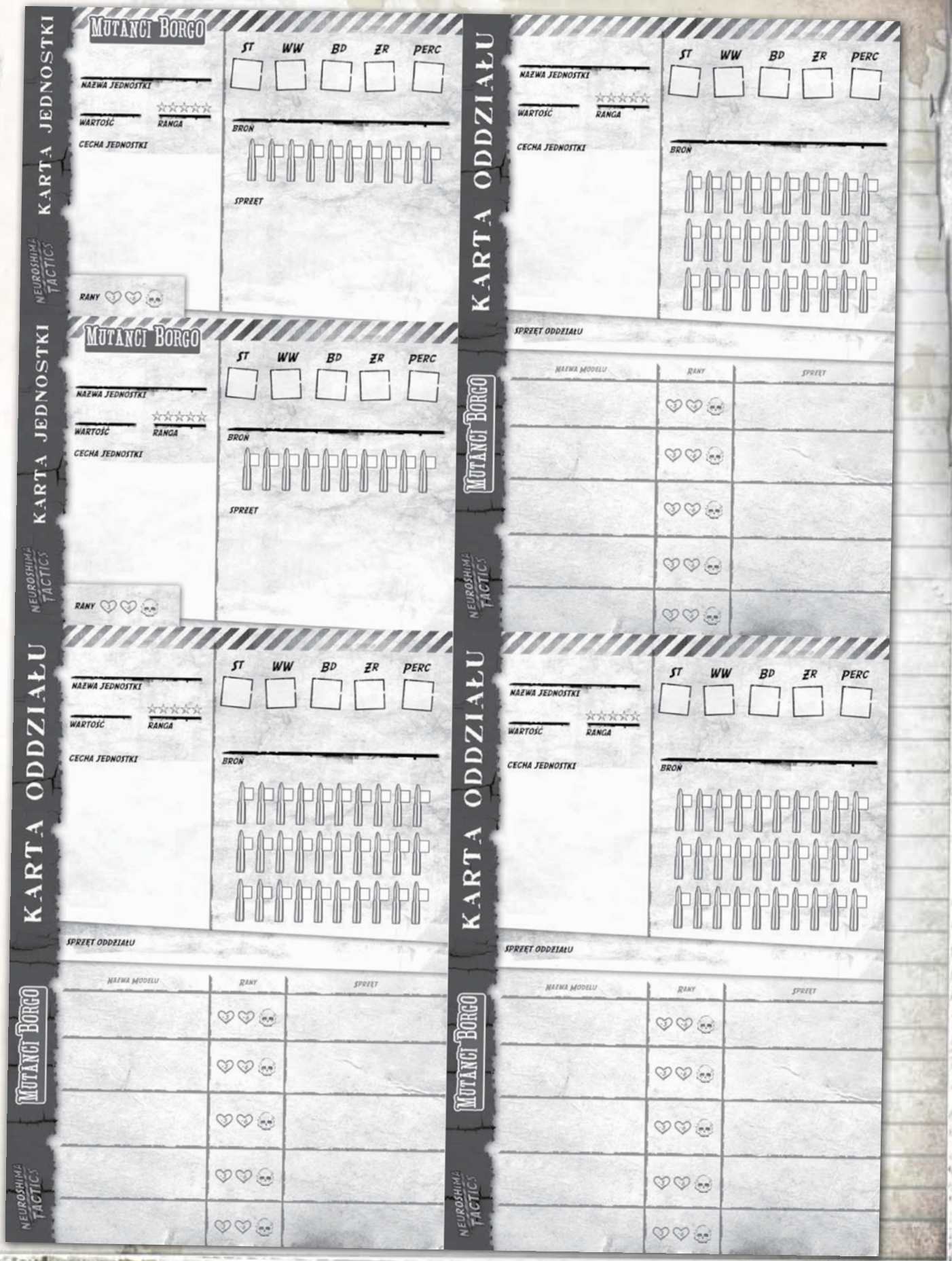


Promocja w lombardzie Kelly'ego

Wykupując sprzęt, zerknij, co ma dla ciebie Kelly w swoim lombardzie. Każdą z tych opcji możesz wykupić jeden raz, oszczędzając parę gambli w porównaniu do cen z targowiska.

- **Kup 2 pułapki za 25 gambli**
- **Kup 2 wędki za 15 gambli**
- **Kup paralizator za 15 gambli**
- **Kup całemu oddziałowi granaty dymne za 25 gambli (maksymalnie 4)**
- **Kup porażacz za 55 gambli**
- **Kup mutkom drugie pistolety za 40 gambli**

Czyste karty jednostek

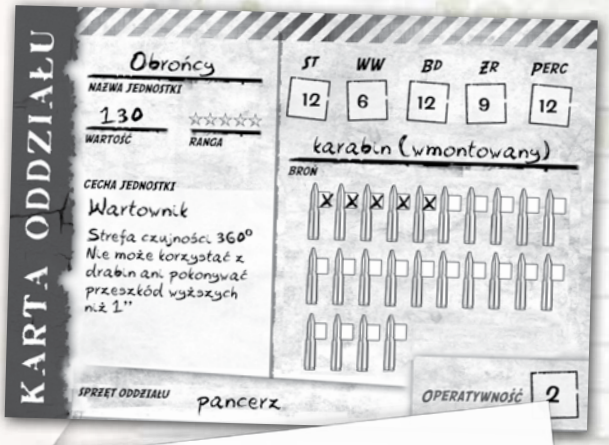


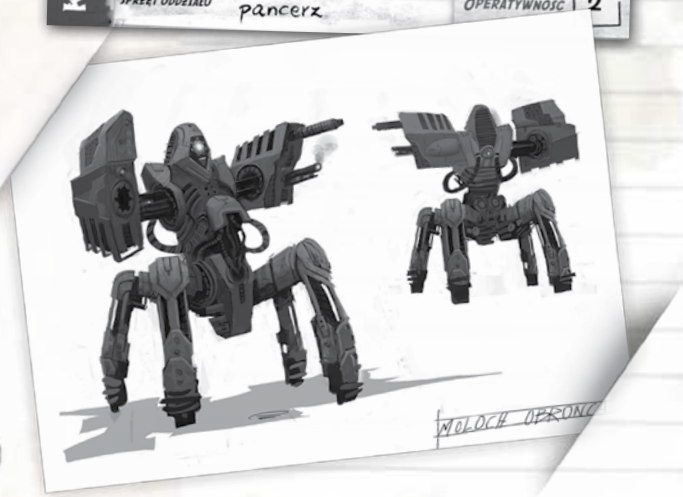




MOLOCH

Moloch to mechaniczno-elektroniczny twór zajmujący powierzchnię kilkunastu stanów. Kat ludzkości, potężna, bezlitosna siła krocząca na południe i miażdżąca kolejne osady ludzi. Rozkazy dla oddziałów robotów pochodzą z wnętrza Molocha, gdzie wiele połączonych ze sobą sztucznych mózgów opracowuje plany strategiczne. Za ich realizację odpowiadają mniejsze, samodzielne mózgi w terenie, koordynujące nowe ataki, zakładanie enklaw i pozyskiwanie zasobów. Każdy oddział Molocha to doskonale uzupełniający się mechanizm złożony z różnego typu maszyn. W pojedynkę brakuje im uniwersalności – razem uzupełniają się, niosąc zagładę niedobitkom ludzkości. Maszyny nie potrzebują pożywienia, nie szkodzi im skażenie ani promieniowanie, nie przeszkadza mrok nocy, a ze zniszczonych jednostek zawsze da się zmontować kolejne. Nie ma wątpliwości: Moloch to faworyt w wielkiej wojnie o przetrwanie.





Obrońcy 130 pkt.

Podstawowa jednostka wykorzystywana przez Molocha do konwojowania wedrujcych grup maszyn i w celach wartowniczych w niezliczonych enklawach. Obrońcy mają świetną siłę ognia i opancerzenie, a przy tym są stosunkowo tani w produkcji.

Pozostają przy tym bardzo mało uniwersalni: mają toporne algorytmy walki wręcz i kiepskie zdolności motoryczne. Najdotkliwsze są wady serujnie produkowanych podwozi, które czynią wszelkie piętra i uskoki kompletnie niedostępnymi dla tych robotów.

Wartownik - szczegóły

Strefa czujności 360 stopni. Nie może korzystać z drabin ani pokonywać przeszkód wyższych niż 1 cal.

Obrońcy rozciągają swoją Strefę Czujności na 360 stopni dokoła, dzięki czemu mogą reagować tam, gdzie inne jednostki byłyby zaskoczone.

Zapomnij jednak o terenie, który wymaga pokonania przeszkód wyższych niż 1". Jeśli masz nadzieję zebrac sprzet i gamble z wysokości, potrzebujesz do tego innych jednostek.

Jednostki w oddziale:

2-4

Pająki 110 pkt.

Pająki to koszmarny sen żołnierza Posterunku. Niewidzialny wróg, o którego obecności świadczy jedynie wzmagający tupot metalowych nóg i świszczący odgłos elektrycznych silniczków. Chodzą po ścianach z niebywałą prędkością, żadna przeszkoda im nie straszna – jeśli nie są w stanie obejść budynku, z pewnością przeleją się przez jego ściany. A kiedy wreszcie wychylą się zza osłon, rażą bezlitosnym gradem kul.

Ich rozmiar wymaga innego myślenia o przeszkodach - to, co dla większości modeli jest ledwie przesłoną, będzie ich czesto całkowicie zakrywać. Twoim zadaniem jest obrócic ten fakt w zaletę i zbliżyć się do wroga na zasięg bezpośredniego rażenia. Małe, upierdliwe i zabójczo skuteczne. Wykapany Moloch.

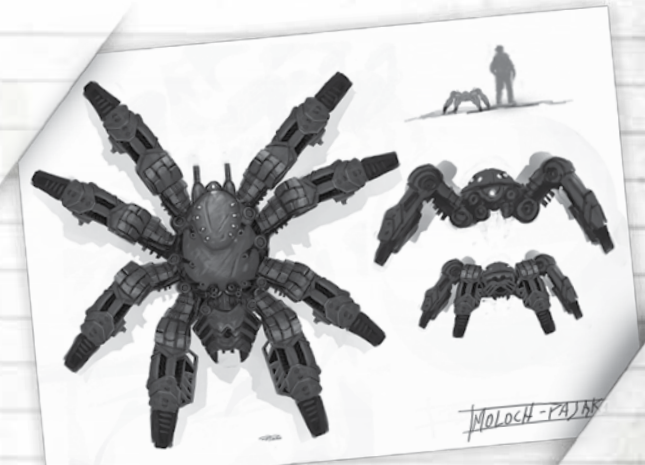
Parkour

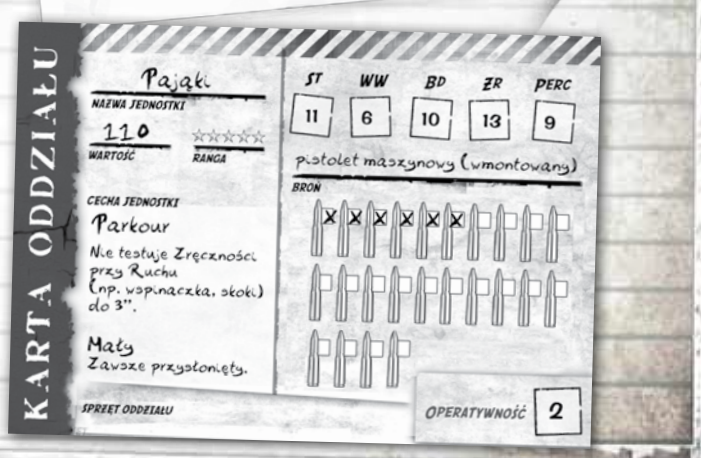
Nie testuje ZR przy ruchu (np. wspinaczka, skoki) do 3 cali. Mały - zawsze traktowany jak model co najmniej przysłonięty.

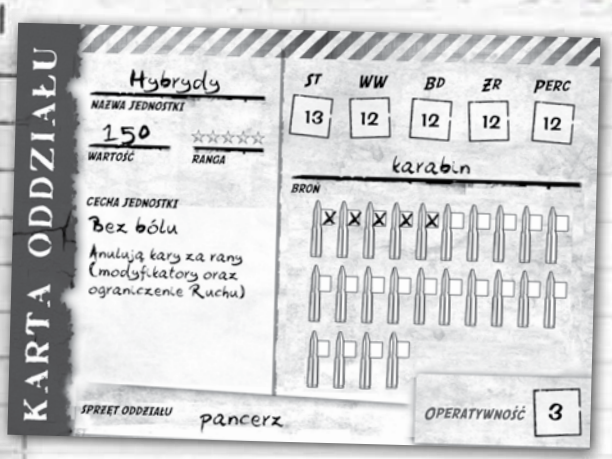
Normalna jednostka podczas Ruchu w pionie albo skacząc, musi zdać test Zręczności, jeśli tylko pokonuje więcej niż 2". Pająki mają tę zasadę w swoim metalowym odwłoku, bez testu pokonując do 3".

Jednostki w oddziale:

3-5






KARTA ODDZIAŁU

Hybrydy
NAZWA JEDNOSTKI

150
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Bez bólu
Anulują kary za rany (modyfikatory oraz ograniczenie Ruchu)

ST	WW	BD	ŻR	PERC
13	12	12	12	12

BROŃ: karabin

SPRZĘT ODDZIAŁU: pancerz

OPERATYWNOŚĆ: 3



Hybrydy — 150 pkt.

Połączenie człowieka z maszyną - każdy klecha powie ci, że to bluźniercze, złe i wysoce szkodliwe. Szkodliwe niestety dla przeciwników Molocha, bo hybrydy stanowią pierwszorzędną siłę bojową. Ludzkie mózgi zapewniają inteligencje i sporą samodzielność, a mechaniczne części ciała wytrzymałość i osiągi prawdziwych robotów. Do tego opancerzenie i świetne uzbrojenie.

Nic dziwnego, że na froncie żołnierze dezerterują na samą wieść o ich nadciągnięciu. Gdybyż jeszcze dało się je produkować mniejszym nakładem środków...

Uwaga! Hybrydy, jako nie do końca maszyny, mogą zwiększyć swoją Operatywność maksymalnie o 1, korzystając z Punktów Akcji zapewnianych przez jednostki typu mózg.

Bez bólu - szczegóły

Anulują kary za rany (modyfikatory oraz kary do ruchu).

Cakowite wytłumienie bólu oraz wydajne układy autonaprawy kompletnie uniewrażliwiły hybrydy na rany. Gdy otrzymujesz jakąś, zignoruj jej negatywne działanie. Notujesz je tylko dlatego, że - niezależnie od cechy - trzecia Rana eliminuje Hybrydę.

Jednostki w oddziale:

2-4

DZIAŁANIE MODUŁÓW MOLOCHA

Moduł koherencyjny

Jednostki pozostają w koherencji, jeśli oddalone są od siebie o 4'' (a nie 3'').

Moduł wojownika

Jednostka otrzymuje +3 WW oraz maczetę. Jeśli przed wykupieniem modułu wojownika jednostka w ogóle nie miała WW lub miała na poziomie 8 lub mniej, WW tej jednostki wynosi 12.

Moduł autodestrukcji

Jednostka ma możliwość wykonania Akcji: Detonacja i eksplodować z siłą granatu (Obrażenia Ciężkie w promieniu 1'', Obrażenia Lekkie w promieniu kolejnych 2''). Detonacja nie wymaga zdania testu, jednak przy określaniu kolejności wykonania Akcji przetestuj Percepcję detonującej się jednostki.

Wybuch może nastąpić także bez Akcji w momencie, w którym jednostka zostaje wyeliminowana.

Moduł sensoryczny

Jednostka otrzymuje +1 Per

Ponadto jednostka z modułem sensorycznym traktuje działanie wszystkich zasłon dymnych jako przesłonę (zamiast całkowitej blokady pola widzenia), oraz ignoruje wpływ na Strefę Czujności wszystkich dymów, płomieni, itp., generujących przesłonę.

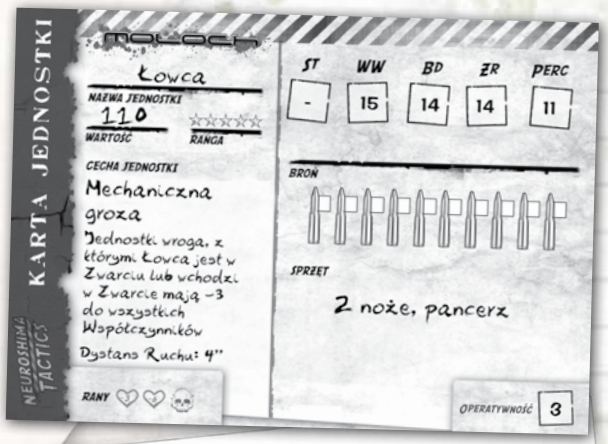
Moduł naprawczy

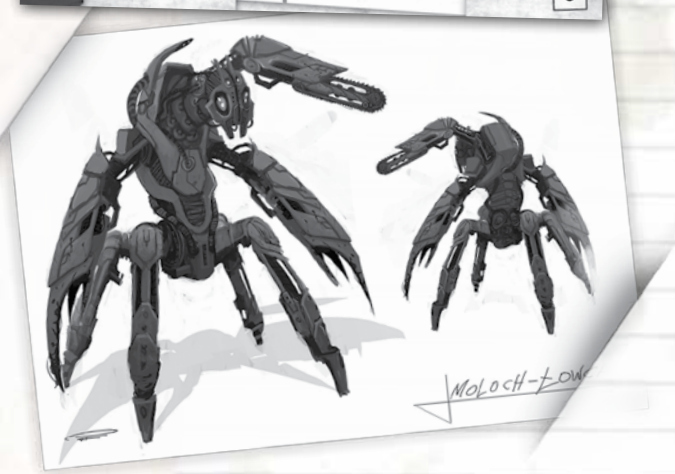
Jednostka ma mozliwość wykonywania na sobie Akcji: Leczenie (usuń wszystkie Rany). Leczenie nie wymaga zdania testu, jednak przy określaniu kolejności wykonania Akcji przetestuj Budowę detonującej się jednostki.

Moduł strzelecki

Jednostka otrzymuje +1 do St. Jeśli jednostka nie posiada Strzelania lub wynosi on 8 lub mniej, otrzymuje ten Współczynnik na poziomie 10.

Wszystkie moduły mają Cechę wmontowana (patrz podręcznik).





Łowca 110 pkt.

Łowca. Maszynka do mięsa. Jego algorytm jest prosty jak konstrukcja cepa: dopaść wroga i poszatkować na drobne. Ma pancerz, porusza się jak błyskawica, wzbudza śmiertelne przerażenie u kandydatów na mielonkę. Trzy atuty, z powodu których przeciwnik raczej wypstryka się z pocisków, niż pozwoli mu dotrzeć do swoich żołnierzy.

To jednostka wyspecjalizowana w Walce Wrecz. dzięki dwoim ostrzom i pile - symbolizowanych na karcie przez określenie "2 noże", każdy cios łowcy testowany jest z dodatkową kością. Mało kto potrafi zatrzymać taki atak.

Mechaniczna groza - szczegóły

Jednostki wroga, z którymi Łowca jest w zwarciu lub wchodzi w zwarcie mają -3 do wszystkich współczynników. Dystans ruchu: 4 cale.

-3 do Współczynników wroga obowiązuje przy wszystkich testach przeciwstawnych w sytuacji, gdy jednostka znajduje sie w Zwarciu z łowcą. Wymagaj ich także wtedy, gdy zadeklarujesz Ruch, w wyniku którego chcesz znaleźć się w Zwarciu - także wtedy test przeciwstawnej Akcji wrogiej jednostki obciążony bedzie tym modyfikatorem. Modyfikator stosujemy tylko do Akcji testowanych testem przeciwstawnym z Akcją Łowcy, a wiec nie np. w testach Budowy.

Ponadto dystans Ruchu łowcy to 4''.

Mechanik 120 pkt.

Mechanik to taki medyk, tylko w realiach maszyn, co wiąże się z zasadniczą różnicą. Potrafi on nie tylko usuwać uszkodzenia będące odpowiednikiem Ran u istot z mięsa. Cała zabawa z mechanikiem polega na tym, że jest w stanie postawic na nogi nawet wyeliminowaną jednostkę, taką, na której przeciwnik położył już krzyżyk. O czymś takim ludzie mogą tylko pomarzyć.

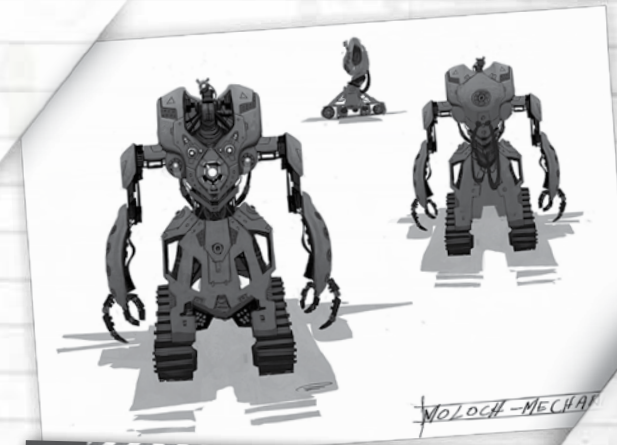
Problem jest taki, że mechanik poza tym niespocjalnie potrafi zrobić coś więcej. W ogóle nie ma układów umożliwiajacych strzelanie, słabo broni się wręcz, co najwyżej można go użyć do miotania pociskami w stylu granatu. Jednak wysyłanie go w pierwszej linii z daleka cuchnie marnotrastwem.

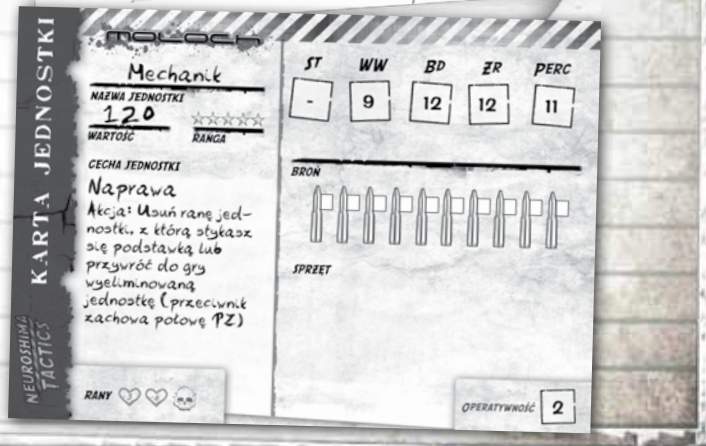
Naprawa - szczegóły

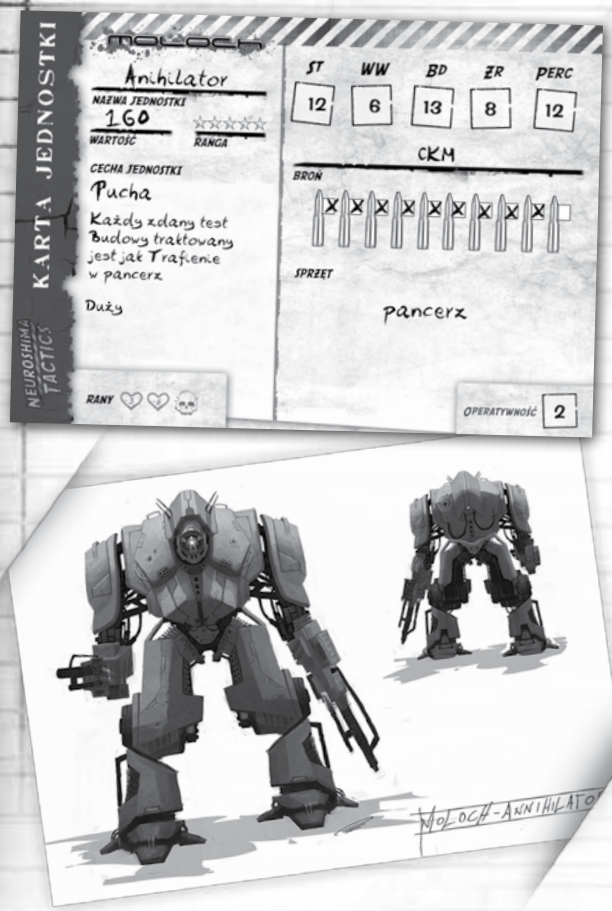
Usuń ranę jednostki, z którą styka się podstawką lub przywróć do gry wyeliminowaną jednostkę (przeciwnik zachowa połowę PZ).

Jesli chcesz naprawić wyeliminowana jednostkę, możesz to zrobić tylko zanim zostanie ona oszabrowana. Naprawiona jednostka zaczyna grę bez Ran, ale i bez nowego sprzętu i amunicji, o ile ktoś jej ich nie dostarczy.

Przeciwnik traci połowę PZ, które zyskał eliminując tę jednostkę. Jeśli uda mu się ją zabić ponownie, dostanie pełną jej wartość (a więc łącznie 150% wartości).







Anihilator — 160 pkt.

Ciężkie wsparcie z prawdziwego zdarzenia. Anihilator góruje nad resztą maszyn przede wszystkim rozmiarami. Gabaryty nie biorą się jednak znikąd: to chodzaca góra metalu i tworzyw, odporna na uszkodzenia jak żadna inna jednostka. Jego karabiny działają jak najlepszy CKM, wypluwając w przeciwnika chmurę pocisków. Dzięki zmyslnym układom kompensujacym odrzut i systemom chłodzenia jego konstruktor wyeliminował wszystkie wady tej ciężkiej broni.

Jednak jego największa zaleta jest także słabością. Duży anihilator ma problem ze znalezieniem sobie osłony, stanowiąc łatwiejszy cel dla tych, których nie zdoła zgnieść swoim atakiem.

Pucha - szczegóły

Każdy zdany test budowy traktowany jest jak trafienie w pancerz. Duży.

Anihilatora nie może zostać wyeliminowany przez nagromadzenie Ran. Jedynie oblany test Budowy posyła go na ziemię, a z taką Budową jest w stanie przetrwać wiele Trafień. Jesli tylko zdasz ten kluczowy test, nawet nie notuj Rany na karcie jednostki.

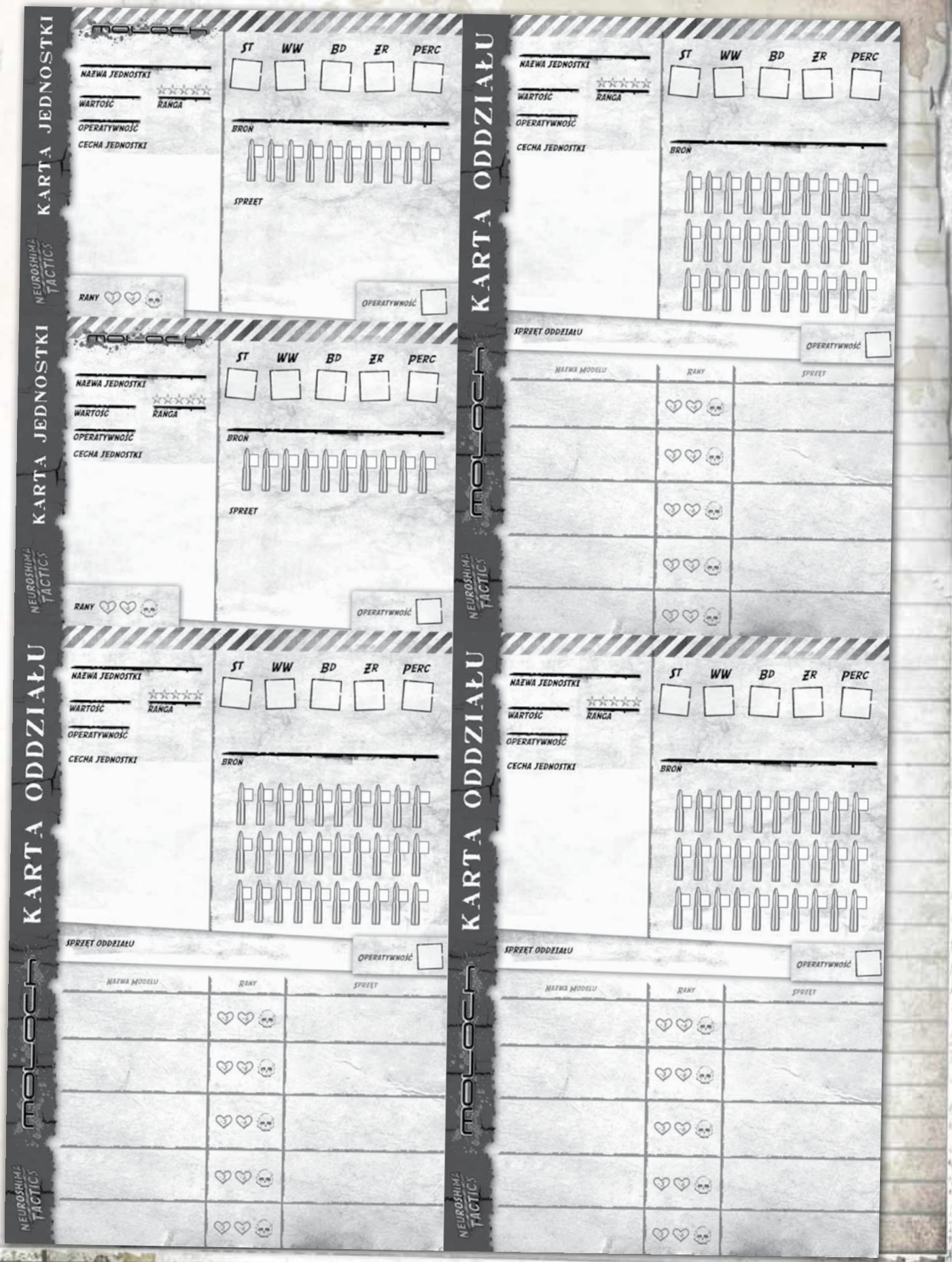


Co dała fabryka, czyli ulepszenia maszyn

Oprócz normalnego sprzętu, możesz też wykupić kilka dodatkowych modułów dla swoich maszyn. Przeciwnik nie może pozyskać modułów przez Szabrowanie. Jedna maszyna może mieć maksymalnie jeden moduł. Wszystkie jednostki w oddziale muszą mieć taki sam moduł.
Każdą z tych opcji możesz wykupić jeden raz.

- **Moduł koherencyjny - 30/oddział**
- **Moduł wojownika - 15/jednostka, 30/oddział**
- **Moduł autodestrukcji - 15/jednostka, 30/oddział**
- **Moduł sensoryczny - 15/jednostka, 30/oddział**
- **Moduł naprawczy - 15/jednostka, 30/oddział**
- **Moduł strzelecki - 15/jednostka, 30/oddział**

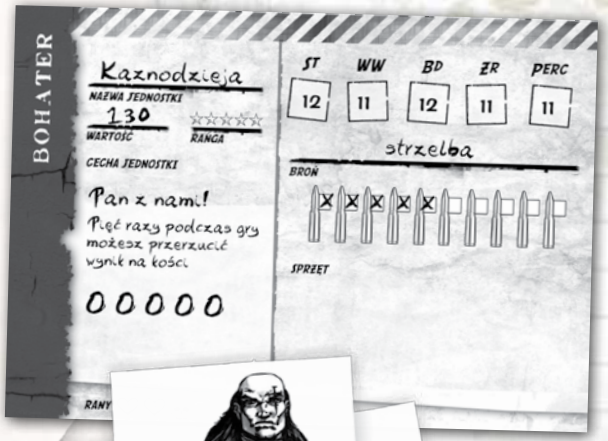
Czyste karty jednostek





BOHATEROWIE

Tam, gdzie nie ma już nadziei, gdzie tylko pył i cichy trzask licznika Geigera, właśnie tam najbardziej potrzebni są oni - bohaterowie Zasranych Stanów. Tylko oni są w stanie wskazać cel rozproszonym grupom, to oni organizują ekipy zdolne przetrwać na zgliszczach i rozpocząć nową erę w dziejach świata. Nieważne, czy przyszłości upatrują pod rządami wojskowych, czy chcą wziąć pod but ocaleńców nasyłając na nich gangi. Może szykują miejsce dla zmutowanych braci, może stanowią tylko jedną z niezliczonych komórek decyzyjnych w sieci Molocha. Ważne, że to od nich wszystko się zaczyna.





Kaznodzieja 130 pkt.

Alleluja, człowieku! Myślisz, że to nędzne ciało to wszystko, co jest na tym świecie? Mylisz się i to mylisz się straszliwie. Zaproś do ekipy kaznodzieję, który wytłumaczy ci, co i jak.

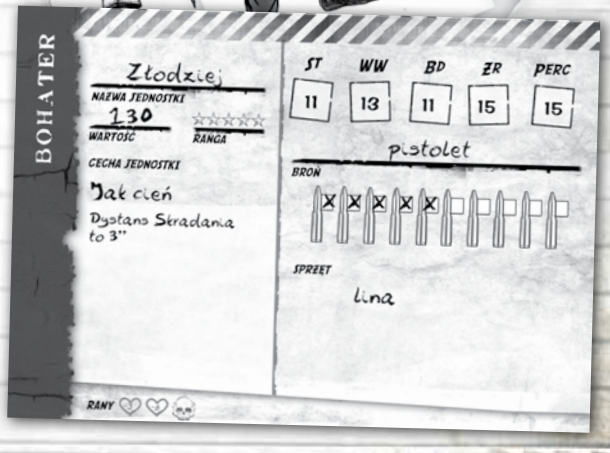
Kaznodzieja ma moc, by zniszczyć grzeszników. Jego słowo jest w stanie odmienic los bitwy - i to pieciokrotnie! A gdzie nie starczy modlitwa, tam wedrują kule z jego strzelby, którą poczyna sobie wcale nieźle. Surowych pasterzy dał Pan swojej trzodzie...

Pan z nami! - szczegóły

Pięć razy podczas gry możesz przerzucić wynik na kości.

Pięć kości do przerzucenia podczas bitwy, porządna rzecz, co nie? Cecha pozwala na przykład przerzucić feralną dwudziestkę, albo zapolowac na sukces wtedy, kiedy to szczególnie ważne. Przerzut dotyczy tylko jednej kości - jeśli więc wykonujesz test kilkoma, pozostałe wyniki są ważne, dopóki też ich nie przerzucisz. Jeśli chcesz, możesz rzucić ponownie już przerzuconą kością. Byle by nie przekroczyć limitu pięciu użyć na bitwę.





Złodziej 130 pkt.

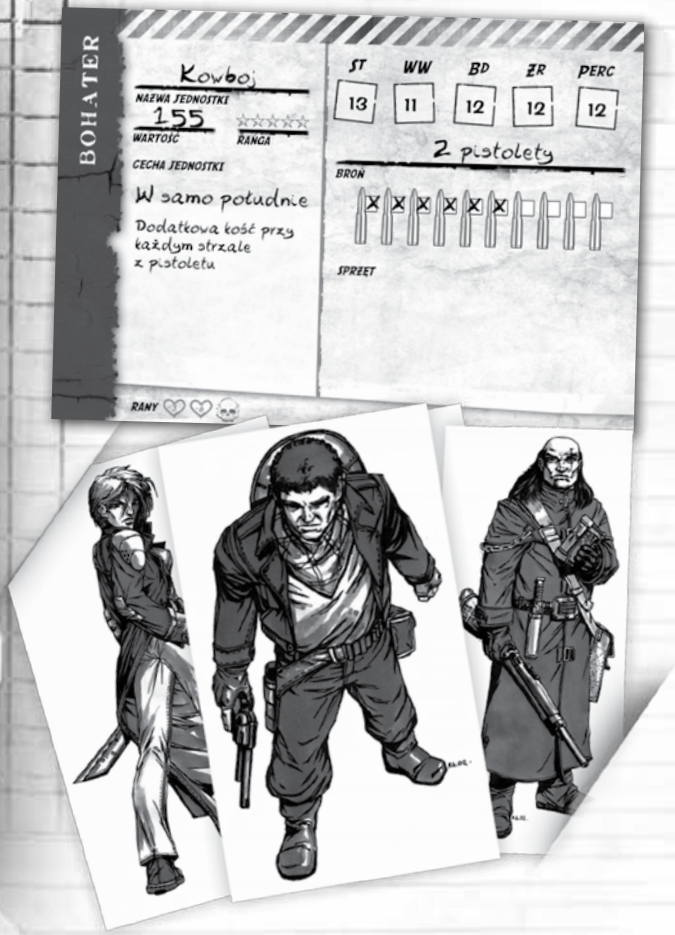
Zwinny jak kot. Niestraszne mu przeszkody, ściany, słupy. Potrafi bezszelestnie przemykać się pośród ruin, dzięki linie zaskoczy przeciwnika w ciepłym gniazdku wysoko nad ziemią i pośle mu kulkę w plecy.

Wyciągnie każdy gambel schowany w niedostępnym miejscu. Waśnie dlatego jest świetnym kandydatem na lidera. Nie skupia się na środkach do celu, tylko na rzeczach najistotniejszych: podkraść się tam, gdzie są do zgarnięcia Punkty Zwycięstwa, zgarnąć, co trzeba i z powrotem, na tyły.

Jak cień - szczegóły

Dystans skradania 3 cale.

Zamiast standardowego dystansu, złodziej pokonuje podczas Skradania do 3". Jeśli otrzyma jakieś Rany, dystans ten skraca się tak, jak dystans Ruchu.



Kowboj — 155 pkt.

Kowboj. Twardziel z Teksasu. Prawdziwy rewolwerowiec, który z zamkniętymi oczami potrafi strzelać z dwóch spluw. Dwóch wielkich, śmiercionośnych spluw. Prawdziwych armat.

Oprócz tego, że potrafi zabijać, jest mistrzem w dojeniu krów. Hektolitry mleka, mówię ci!

W samo południe - szczegóły

Dodatkowa kość przy każdym strzale z pistoletu.

Niezależnie od trybu strzału, nie zależnie od pory dnia i nocy - jesli tylko kowboj strzela ze swoich pukawek (nie tylko swoich - z dowolnego pistoletu), zgarnia jeszcze jedną, dodatkową kość. W końcu nikt by mu nie wybaczył, gdyby w krytycznym momencie spudłował, no nie?

Szczur — 10 pkt.

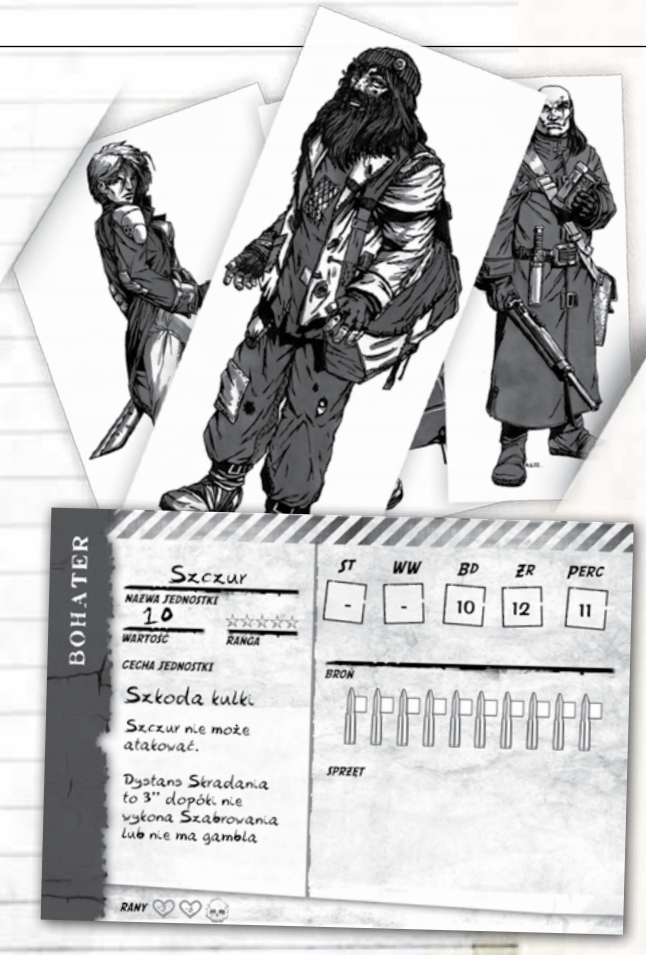
Nie, to nie pomyłka. Szczur naprawdę jest wart 10 punktów. Jest dziesieć razy tańszy od innych bohaterów. Tak tani, że przeciwnikowi nie opłaca się marnować na niego amunicji.

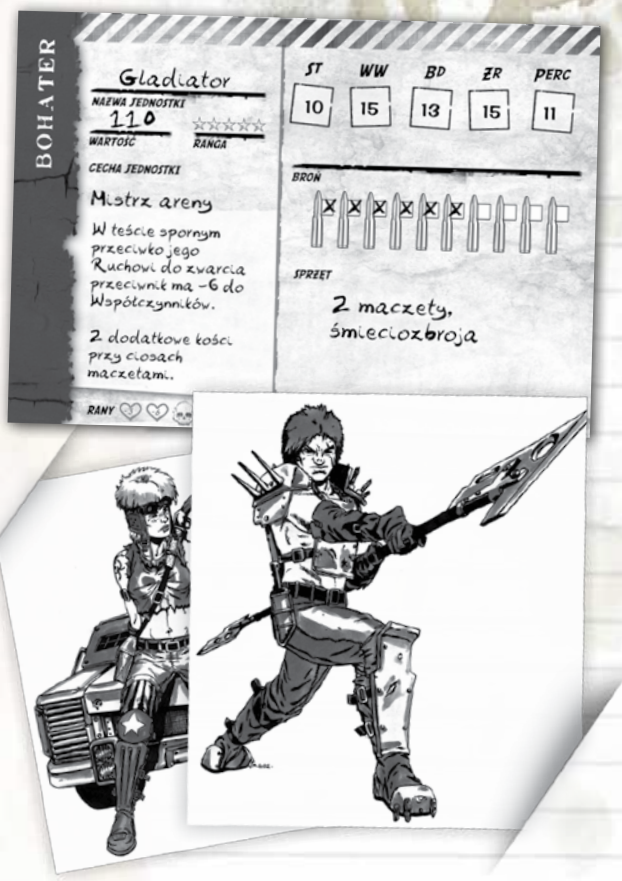
OK, to niezbyt chwalebne, mieć za głównego bohatera szczura, czyli kolesia, który śmierdzi, wpierdziela wszystko, co tylko nie zdąży mu uciec, a do tego w ogóle nie powalczy, jakby broń go parzyła. Z drugiej strony moze to właśnie jest sposób na przetrwanie w Zasranych Stanach - olać wszystkie konwenanse i działać tak, żeby przeżyć? Tylko gdy wrogowie cię zignorują, zyskujesz szansę na bezproblemowe załatwienie sprawy - ot na przykład zgarnięcie niestrzeżonych gambli.

Szkoda kulki - szczegóły

Szczur nie może atakować. Dystans skradnia to 3 cale, dopóki nie wykona Szabrowania lub nie ma gambla.

Szczur nie może wykonać żadnej Akcji, która podchodzi po Atak. Za to może przemykać po 3" w trybie Skradania, przynajmniej tak długo, jak długo nie zwróci na siebie uwagi zgarniając gambel albo punkty za Szabrowanie. Słowem: jest niewidzialny aż do chwili, gdy przeciwnicy zorientują się, co i jak, pacną w czoło i zabiorą za polowanie na szczura.





Gladiator 110 pkt.

Zaprawiony w bojach, napakowany mięśniami czempion mający na koncie niezliczone walki na arenach. Nie boi się śmierci – to śmierć boi się jego. W walce wręcz nie ma sobie równych. Zna każdą brudną sztuczkę, mordercze techniki, a w jego dłoniach, każdy przedmiot staje się zabójczą bronią.

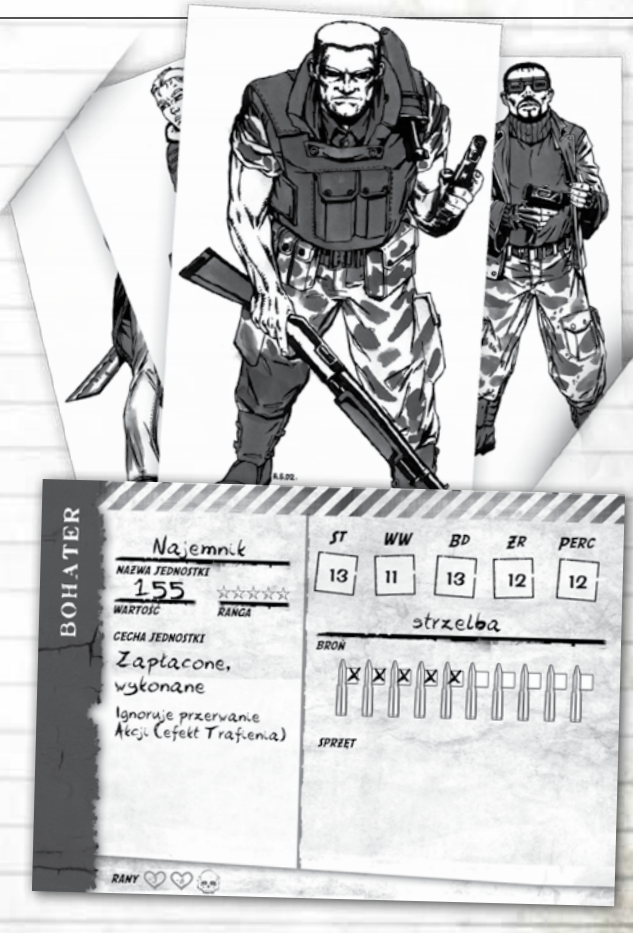
Jak wpakujesz mu spluwę do rąk, to poradzi sobie i nią, ale jego żywioł to starcie mano a mano. To zaś wymaga dobrego zaaranżowania sytuacji i podejścia do wroga.

Mistrz areny - szczegóły

W teście spornym przeciwko jego ruchowi do zwarcia przeciwnik ma -6 do współczynników. Dwie dodatkowe kości przy ciosach maczetami.

Cecha działa na dwa różne sposoby w różnych etapach starcia. -6 dla wroga działa w tym momencie, gdy gladiator deklaruje Akcję Ruch, której celem jest wejście w Zwarcie. Widzisz, koleś wie, jak związać wroga walką, więc niełatwo się z niej wyłgać. Seria zwodów jest w stanie zmylić nawet kolesia, który ostrzeliwuje sie przed szarżującym wojownikiem.

Gdy już mamy Zwarcie, włącza się druga część cechy. To, że gość jest niezły i obraca dwiema maczetami, zostało uwzględnionie w bonusie, który daje mu 2 dodatkowe kości podczas ciosów (jeden z trybów Walki Wręcz). Trzy kości na atak to coś, co zatrzyma nawet szpony służące u Borgo.



Najemnik 155 pkt.

Zna swoje przeznaczenie – kto płaci, ten wymaga. Doskonale wyszkolony - wie dobrze jaki zrobić użytek ze swojego shotguna. Jeśli ma wyznaczone zadanie, na pewno je wykona. Jego harda natura sprawia, że nie zostawia za sobą niedokończonych spraw i zawsze wyrównuje rachunki. Nawet śmiertelnie trafiony odgryzie się przeciwnikowi.

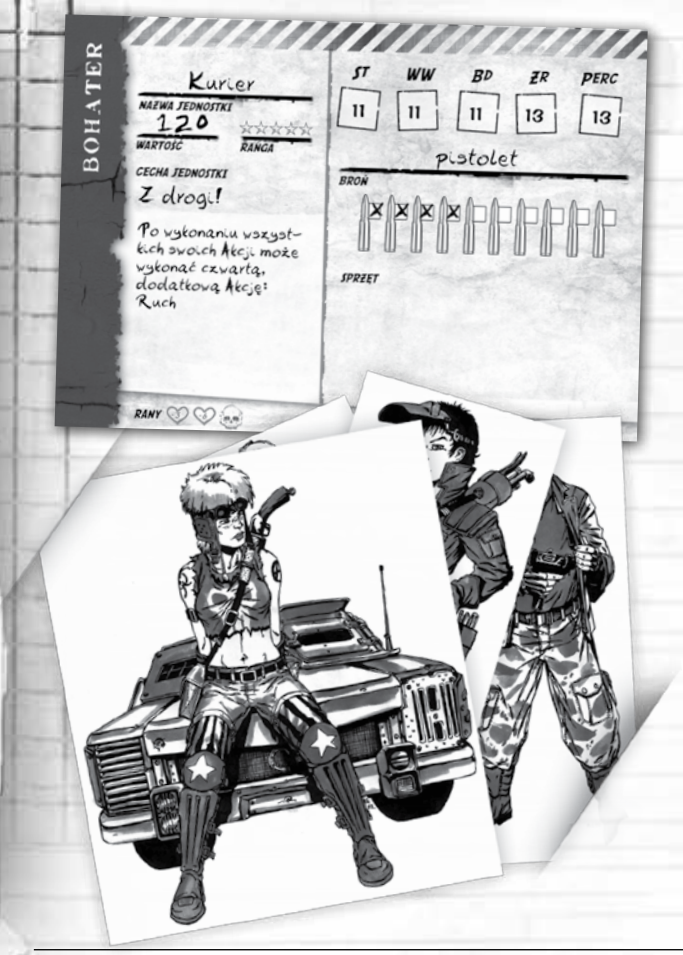
A przede wszystkim jest profesjonalistą. Masz go po to, by strzelał, więc potrafi strzelać. Ma wiele przetrwać - jest więc solidnie zbudowany. Ma być czujny i zwinny - i tu nie ma słabych stron. Właściwy człowiek na właściwym miejscu.

Zapłacono, wykonano - szczegóły

Ignoruje przerwanie akcji (efekt trafienia).

To, że nie przejmujesz sie przerwaniem Akcji sprawia, że z większym spokojem podchodzisz do testów spornych. Wystarczy, że najemnik zda test, a na pewno trafi przeciwnika, zajmie pozycje, czy zrobi cokolwiek innego.

Cecha działa nawet wtedy, gdy najemnik zostanie trafiony i wyeliminowany. Jest już trupem, ale jeszcze zdoła wystrzelić po raz ostatni. Prawdziwy bohater, co nie?



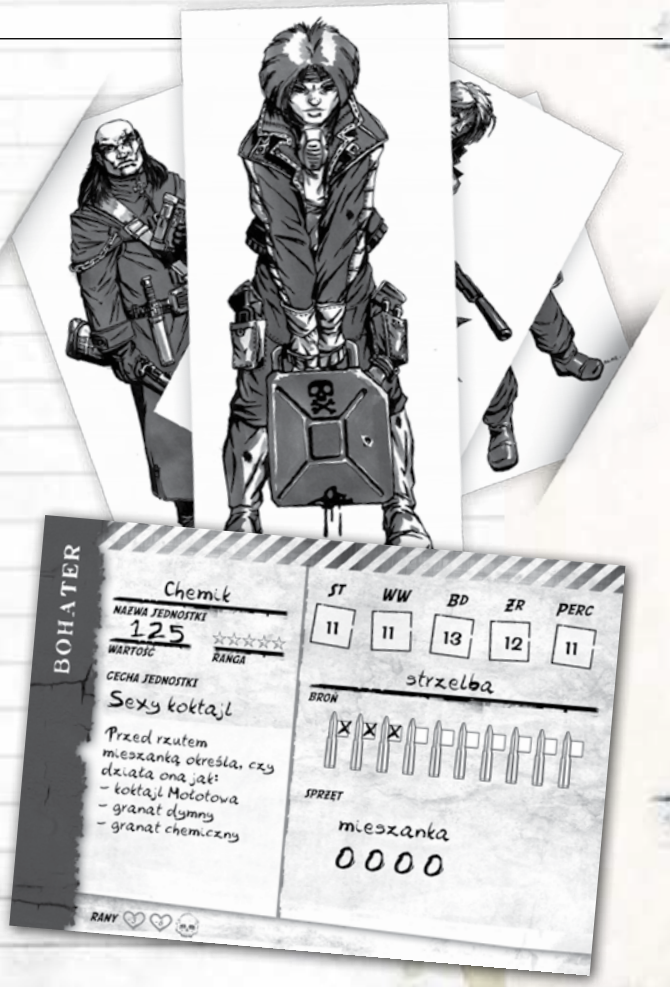
Kurier — 120 pkt.

Nic go nie powstrzyma, jeśli ma dotrzeć do celu. Doskonale zna każdy skrót, świetnie orientuje się w terenie. Jeśli gdzieś ma się pojawić, będzie tam przed innymi. Gna do przodu na złamanie karku. Robi co do niego należy i równie szybko znika. Może gwizdnąć przeciwnikowi gamble sprzed nosa, albo zająć fajną, strategiczną pozycję i poczekać na posiłki, albo błyskawicznie dopaść lokację i odpalić jej efekt. Może wreszcie władowac komuś kulke z pistoletu w razie wątpliwości. Szybki i wściekły - taki jest Kurier.

Z drogi! - szczegóły

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji może wykonać czwartą dodatkową akcję: Ruch.

Dodatkowy Ruch po tym, jak wykona juz wszystkie swoje Akcje. Prosta, klarowna i niezwykle przydatna sprawa. Uważaj tylko, żeby nie wysforować się tam, gdzie nikt nie będzie w stanie mu pomóc. To świetna sprawa zgarnąć gambla przed wszystkimi, trudniej jednak donieść go na bezpieczną pozycją.



Chemik — 125 pkt.

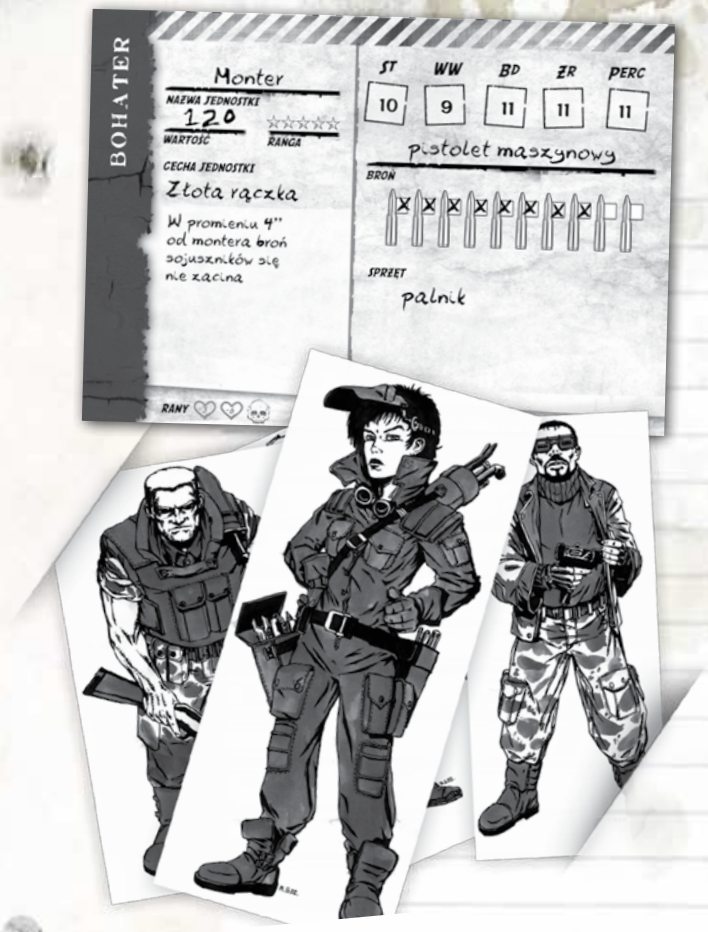
Mistrz świata w robieniu przydatnych mieszanek z byle gówna: piachu, siarki, benzyny i innych znalezionych byle gdzie składników. Przykład speca naszych czasów: zamiast teoretycznego pitu-pitu zajmuje się praktycznym wykorzystaniem wiedzy.

Przydatny wszędzie tam, gdzie potrzebna jest zasłona dymna, gdzie trzeba postawić ścianę ognia, gdzie warto rozpylić trujące opary. Zawsze ma przy sobie to czego potrzebujesz na placu boju. Po prostu. Mówisz, masz i rzucasz. A twój przeciwnik jest mocno zdziwiony.

Sexy koktail - szczegóły

Przed rzutem mieszanką określ czy działa ona jak: koktajl Mołotowa, grant dymny, granat chemiczny.

Gdy chcesz skorzystać z tej cechy, określ czym dokładnie rzucasz podczas deklarowania Akcji Rzut. Do ciebie należy decyzja, jak wykorzystasz cztery dostepne mieszanki. Jeśli masz taką potrzebe, mogą to być same koktajle Mołotowa, albo bardziej zróżnicowane menu. Najfajniejsza sprawa jest taka, że faktycznie używasz tylko tego, co w danym momencie jest potrzebne.



Monter — 120 pkt.

Istna złota rączka. Fantastyczny gość, zdolny błyskawicznie naprawić każdą rzecz. Daj mu zapas narzędzi i sprzed do majsterkowania, a złoży ci wszystko, od silnika do bryki po stół do masażu. Ale nie trzymaj go w warsztacie, lepiej daj mu się wykazać na polu bitwy.

Kiedy jest w pobliżu nie musisz przejmować się zaciętą bronią. W końcu wziął i przygotował całej ekipie broń na starcie i jest w pobliżu, żeby ją zreperować. Poza tym wiesz, otacza go to coś, aura która sprawia, że rzeczy działają tak, jak trzeba.

Złota rączka - szczegóły

W promieniu 4 cali od Montera broń sojuszników się nie zacina.

Cecha działa tylko na jednostki, które znajdują się do 4'' od Montera w momencie Strzelania z "20" na kości. Jeśli broń się zatnie, a dopiero później zbliży sie Monter, nie ma mowy o cudownej samoreparacji - ktos musi wziąć i Przeładować broń w normalny sposób.

Ochroniarz — 145 pkt.

Kiedy jest blisko, czujesz się bezpiecznie i nabierasz pewności siebie. Facet sam z siebie jest porządnym żołnierzem: nie przyniósłby ci wstydu ani na strzelnicy, ani na froncie.

Ale swoją klasę udowadnia dopiero, gdy jest w pobliżu chronionego VIPa. To wtedy wchodzi na wyższy poziom i wykręca akcje, o które byś go nie posądził. A wiesz, co jest najlepsze? To ty określasz, kto dla niego będzie VIPem. Sam powiedz - czy w tym kolesiu da sie nie zakochać?

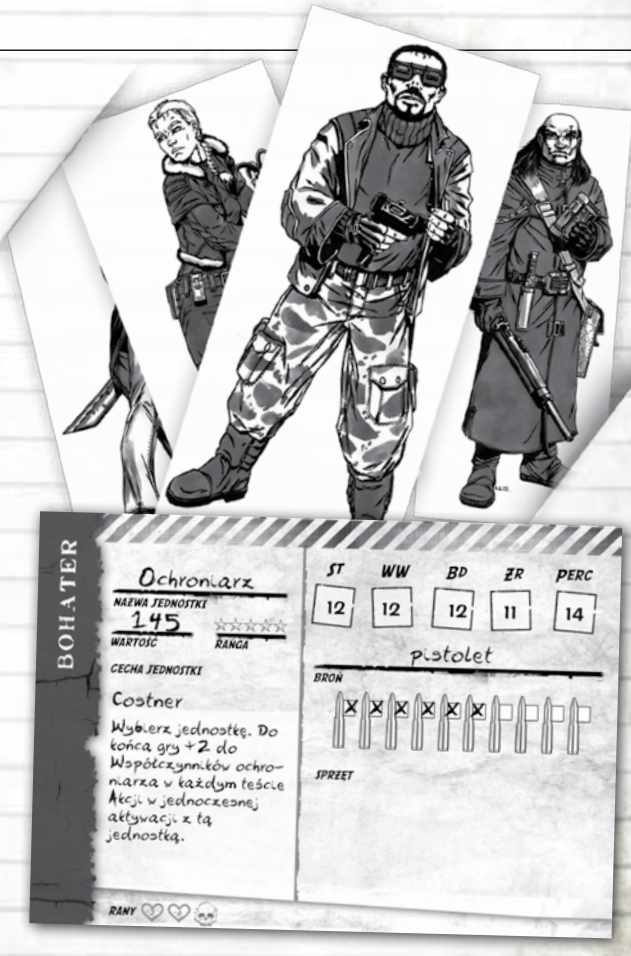
Costner - szczegóły

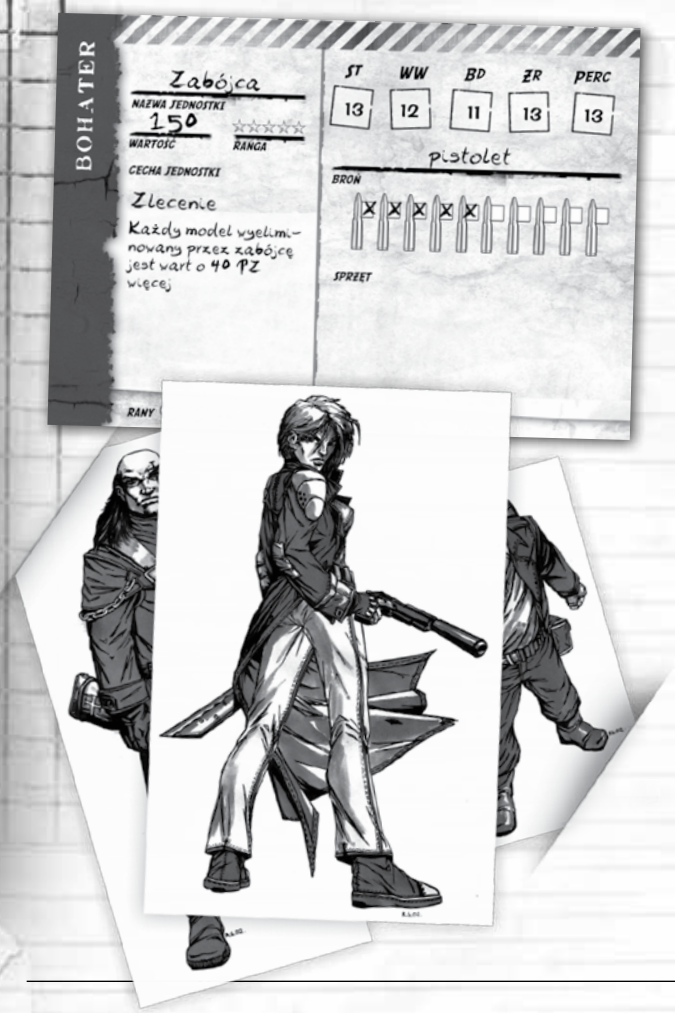
Wybierz jednostkę. Do końca gry +2 do współczynników ochroniarza w każdym teście akcji w jednoczesnej aktywacji z tą jednostką. Ochroniarz ma prawo do jednoczesnej aktywacji.

Na początku bitwy, podczas rozstawiania jednostek, wybierasz jedną z nich. To ją będzie chronił ochroniarz - zanotuj to na jego karcie.

Ochroniarz ma prawo wykonywać Akcje w jednoczesnej aktywacji z tą jednostką. Mało tego. Ilekroć to robi i rzuca test, zgarnia bonus +2 do testowanego Współczynnika.

Aby cecha działała, obie jednostki musza pozostawać w koherencji, tj. nie być od siebie oddalone o więcej niż 3''. Jeśli są poza koherencją, nie otrzymują za to kary - mogą swobodnie operować oddzielne. Cecha ochroniarza nie daje mu możliwości wspólnego rozliczania amunicji z chronioną jednostką.





Zabójca — 150 pkt.

Działający w ukryciu, specjalista od mokrej roboty. Sprzątnie cel i zanim wróg połapie się o co chodzi, ma już na muszce kolejnego przeciwnika. Śmiertelnie niebezpieczny, trudny do namierzenia, a do tego świetny strzelec.

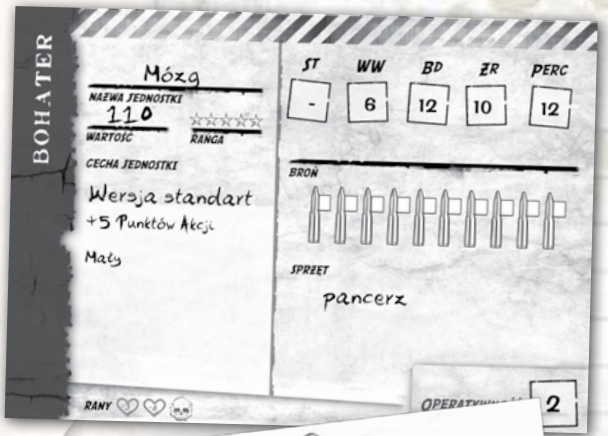
Ale sztuka zabijania to tylko jedna dziedzina, w której jest dobry. Ważniejsze jest to, że każda wykonane przez niego egzekucja wiąże się z zyskiem. Zabójca nie zabija dla chorej przyjemności ani dlatego, że potrafi. On zabija dla gambli.

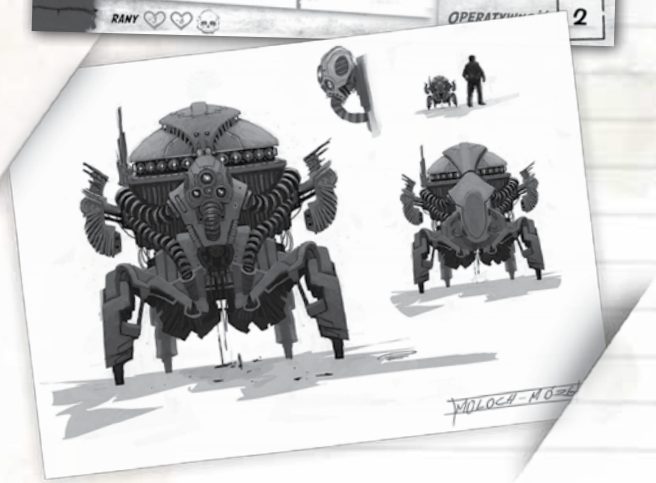
Zlecenie - szczegóły

Każdy model wyeliminowany przez Zabójcę jest wart o 40 PZ więcej.

Dodatkowe Punkty Zwycięstwa za każdą wyeliminowaną przez zabójcę jednostkę to bonus, który bezpośrednio przekłada się na twoje szanse na wygraną. To sprawia, że zabójca będzie obserwowany przez przeciwnika - nie łudź sie, że wróg da ci łatwo skorzystać z tej Cechy.







Mózg — 110 pkt.

Mózg. Bez niego maszyny to kupa uzbrojonego złomu nafaszerowana niewystarczającymi, nieefektywnymi algorytmami. Potrzebują inteligentnej jednostki, która podkręci ich działanie i wykrzesze z nich dwieście procent normy. To własnie rola mózgu – najprostszego molochowego dowódcy.

Twoje zadanie to jednocześnie być na tyle blisko innych jednostek, by zapewnić im dodatkowe Akcje, jak i trzymać się z dala od wroga, by nie utracić tak cennej jednostki. Mózg sam się nie obroni - pamiętaj o tym, rozsyłając mechanicznych żołnierzy do boju.

Wersja standard - szczegóły

+5 punktów akcji. Mały.

Pięć punktów Akcji do rozdysponowania pomiędzy żołnierzy Molocha nie oddalonych od Mózgu bardziej niż o 12''. Jedna jednostka może przyjąć maksymalnie dwie dodatkowe Akcje. Pamiętaj o małym bonusie, jaki maja oddziały! Wystarczy, że choć jedna jednostka znajdzie się w zasięgu działania Cechy, a cała reszta oddziału także będzie mogła dostać dodatkową Akcję, o ile pozostaje w koherencji.

Dodatkowe Akcje możesz rozdysponować w dowolnym momemcie tury aktywnej. Jeśli masz taką potrzebę, możesz zużyć je także na sam mózg. Jeśli w swojej ekipie masz wiecej niż jedną jednostkę dającą Punkty Akcji, pamiętaj o tym, że jeden oddział i jedna jednostka może otrzymywać w danej turze Akcje tylko od jednej takiej jednostki.

Kasparov — 175 pkt.

Mózg bojowy Kasparov. Postrach pól bitew skonstruowany według zasady „dwa w jednym”. Po pierwsze komenderuje maszynami, podkręcając ich efektywność. Jako mózg cechuje się zupełnie niezłą efektywnością, doskonale radząc sobie nawet jako jedyna tego typu jednostka w ekipie maszyn.

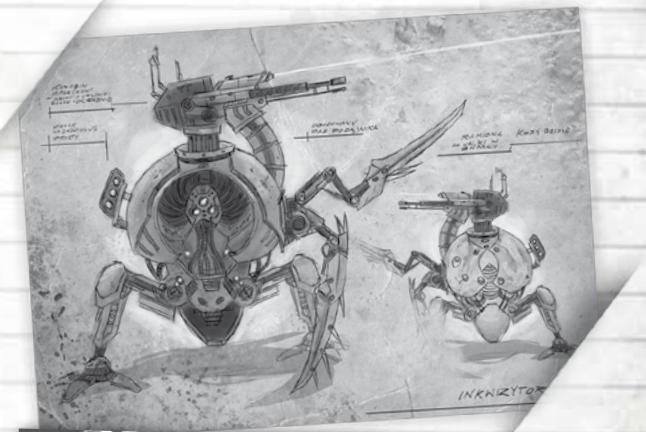
Do tego sam jest śmiercionośnym instrumentem do zabijania: uzbrojonym, inteligentnym, niebezpiecznym. Dysponuje szybkostrzelnym karabinem wieńczącym bryłę jego korpusu, a w starciu bezpośrednim jest w stanie bronić się kończyną zakończoną ostrzem. W starciu jeden na jednego nikt nie dotrzyma mu tempa.

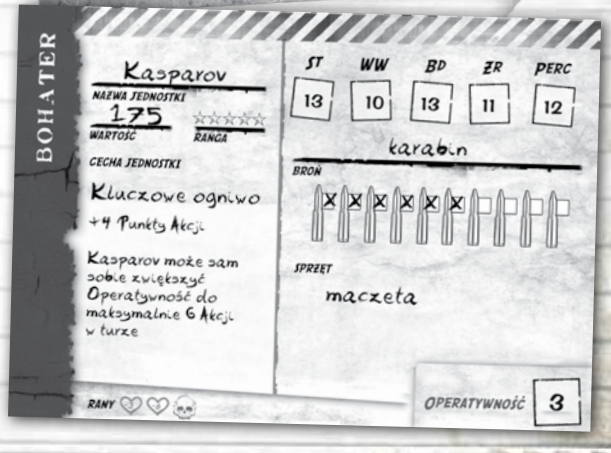
Molochowy dowódca musi bardzo uwazać, by nie stracić Kasparova przypadkowo. Jest wart kupę punktów i przeciwnik powinien się zdrowo namęczyc, zanim zdoła dopisać je sobie na konto.

Kluczowe ogniwo - szczegóły

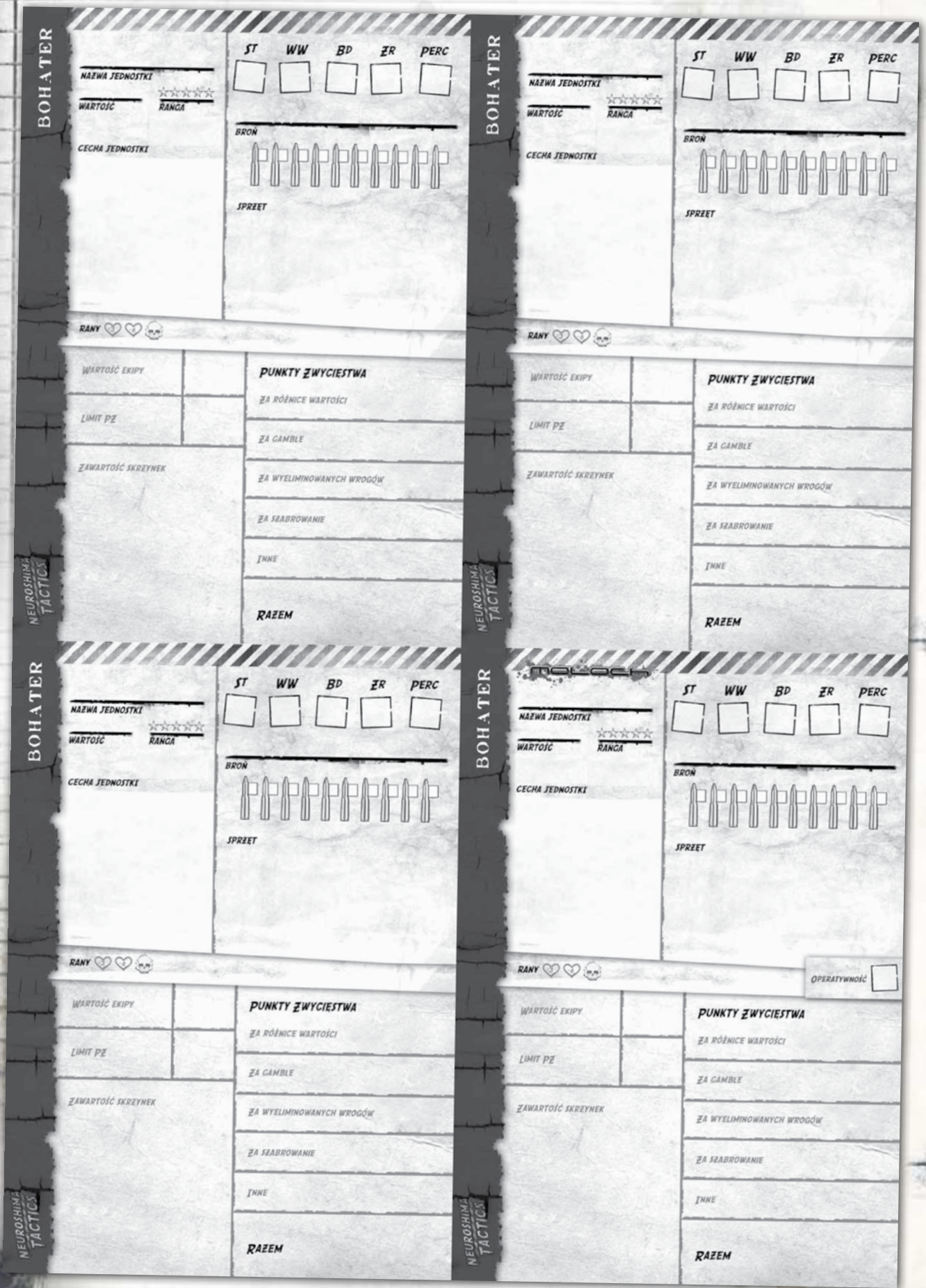
+4 punkty akcji. Kasparov może sam sobie zwiększyć operatywnośc do 6 akcji w turze.

Standardowe zasady mówią, że jednej maszynie można zwiekszyć Operatywność maksymalnie o dwa. Kasparova to nie dotyczy - on sam jest w stanie wykonać nawet sześć Akcji w turze, dwa razy więcej niż przeciętny żołnierz. Czy coś takiego da się zatrzymać?





Czyste karty jednostek



POSTERUNEK

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	Cecha jednostki	Koszt
Lekka Piechota	oddział	12	10	11	11	11	Karabin	Za osłoną: przesłona daje -6 zamiast -3 do ST wroga	120
Zwiadowcy	oddział	12	10	11	12	13	PM	Rozpoznanie: zareaguj ruchem na dowolną akcję przeciwnika (nawet niewidzianą przez zwiadowcę)	130
Szturmowcy	oddział	13	11	13	10	10	Karabin, Pancerz	Zapora ogniowa: zagraj, by przeciwnik nie mógł zaatakować oddziału w reakcji. Koszt 1 ammo.	145
Porucznik	jedn. spec.	13	13	11	11	12	Pistolet	Furia dowódcy: zwiększ pulę akcji o 1	125
Dr Quinn	jedn. spec.	10	9	11	13	11	Pistolet	Leczenie: usuń ranę jednostce stykającej się podstawką z Dr Quinn.	110
Luneta	jedn. spec.	14	11	11	13	13	Karabin	Jeden strzał jeden trup: -6 do BD przeciwnika w teście obrażeń po trafieniu strzałem Lunety	170

HEGEMONIA

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	Cecha jednostki	Koszt
Gangerzy	oddział	11	12	13	11	10	Strzelba	Nie wytrzyma!: po wykonaniu wszystkich swoich akcji Ganger może wykonać dodatkową czwartą akcję i zaatakować.	120
Punki	oddział	10	10	10	11	10	PM	Łubudu!: Do każdego strzału weź dodatkową kostkę.	100
Black Angels	oddział	12	13	13	12	11	2x Pistolet, Śmiecio-zbroja	Niech boli: Gdy mają zadać ranę w wyniku strzału lub w walce wręcz zadają dwie rany	150
Szrama	jedn. spec.	12	13	13	12	12	Strzelba, Maczeta	Mazgajów powywieszam: +2 do BD dla wybranej jednostki specjalnej lub bohatera.	145
Pyza	jedn. spec.	11	14	15	8	11	PM, Piła Spalinowa	Promilowa odporność: modyfikator za rany mniejszy o 3.	125
Maczeta	jedn. spec.	10	15	13	13	11	2x maczeta	Napierdzielacz: Do każdego ciosu otrzymuje dwie dodatkowe kości. Anuluje pierwszą otrzymaną ranę.	125

MUTANCI BORGO

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	Cecha jednostki	Koszt
Mutki	oddział	11	12	12	11	11	Pistolet, Łopata	Feromony: Za każdego mutka wykonującego feromony inny mutek ma +1/+3/+6 do ataku w jednoczesnej aktywacji	120
Szpony	oddział	7	15	11	13	9	2x Nóż	Ping Pong do kwadratu: Podczas ruchu możesz przemieścić szpony do 4 cali lub do 5 cali gdy próbujesz wejść w zwarcie.	80
Cyborgi	oddział	12	13	14	11	10	Strzelba, Śmiecio-zbroja	Jaja ze stali: Anulują pierwszą otrzymaną ranę.	150
Beton	jedn. spec.	11	13	13	12	12	Strzelba, Topór, Pancerz	Mutek dnia: Wybrany model oddziałowy ma w tej grze +1 do współczynników.	150
Bizon	jedn. spec.	11	13	15	6	6	CKM, Kafar, Pancerz	Jaja ze stali: anuluje pierwszą otrzymana ranę. Duży.	140
Spider	jedn. spec.	11	12	11	14	11	PM, Maczeta	Ping Pong: podczas ruchu możesz przemiścić Spidera do 4 cali. Do 4 cali Spider nie testuje Zr przy wspinaniu i skokach.	120

MOLOCH

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	OP	Cecha jednostki	Koszt
Obrońcy	oddział	12	6	12	9	12	Karabin (wmont.), Pancerz	2	Wartownik: Strefa czujności 360 stopni. Kiepskie Podwozie: Nie może korzystać z drabin ani pokonywać przeszkód wyższych niż 1 cal.	130
Pająki	oddział	11	6	10	13	9	PM (wmont.)	2	Parkour: Nie testuje ZR przy ruchu (np. wspinaczka, skoki) do 3 cali. Mały.	110
Hybrydy	oddział	13	12	12	12	12	Karabin, Pancerz	3	Bez bólu: anulują kary za rany (modyfikatory oraz kary do ruchu).	150
Łowca	jedn. spec.	-	15	14	14	11	2x Nóż, Pancerz	3	Mechaniczna groza: Jednostki wroga, z którymi Łowca jest w zwarciu kub wchodzi w zwarcie mają -3 do wszystkich współczynników. Dystans ruchu: 4 cale.	110
Mechanik	jedn. spec.	-	9	12	12	11	-	2	Naprawa: Usuń ranę jednostki, z którą styka się podstawką lub przywróć do gry wyeliminowaną jednostkę (przeciwnik zachowa połowę PZ).	120
Anihilator	jedn. spec.	12	6	13	8	12	CKM, Pancerz	2	Pucha: Każdy zdany test budowy traktowany jest jak trafienie w pancerz. Duży.	160

BOHATEROWIE

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	Cecha jednostki	Koszt
Kaznodzieja	bohater	12	11	12	11	11	Strzelba,	Pan z nami: Pięć razy podczas gry możesz przerzucic wynik na kości.	130
Złodziej	bohater	11	13	11	15	15	Pistolet, Lina	Jak cień: dystans skradania 3 cale.	130
Kowboj	bohater	13	11	12	12	12	2x Pistolet	W samo południe: dodatkowa kość przy każdym strzale z pistoletu.	155
Szczur	bohater	-	-	10	12	11		Szkoda kulki: Szczur nie może atakować. Dystans skradnia to 3 cale, dopóki nie wykona Szabrowania lub nie ma gambla.	10
Gladiator	bohater	10	15	13	15	11	2x Maczeta, Śmiecio-zbroja	Mistrz areny: W teści spornym przeciwko jego ruchowi do zwarcia przeciwnik ma -6 do współczynników. Dwie dodatkowe kości przy ciosach maczetami.	110
Najemnik	bohater	13	11	13	12	12	Strzelba	Zapłacone, wykonane: Ignoruje przerwanie akcji (efekt trafienia).	155
Kurier	bohater	11	11	11	13	13	Pistolet	Z drogi: po wykonaniu wszystkich swoich akcji może wykonać czwartą dodatkową akcję: Ruch.	120

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	Cecha jednostki	Koszt
Chemik	bohater	11	11	13	12	11	Strzelba, Miks granatów	Sexy koktajl: przed rzutem mieszanką określ czy działa ona jak: koktajl Mołotowa, grant dymny, granat chemiczny.	125
Monter	bohater	10	9	11	11	11	PM, Palnik	Złota rączka: w promieniu 4 cali od Montera broń sojuszników się nie zacina.	120
Ochroniarz	bohater	12	12	12	11	14	Pistolet	Costner: Wybierz jednostkę. Do końca gry +2 do współczynników ochroniarza w każdym teście akcji w jednoczesnej aktywacji z tą jednostką. Ochroniarz ma prawo do jednoczesnej aktywacji.	145
Zabójca	bohater	13	12	11	13	13	Pisotolet	Zlecenie: Każdy model wyeliminowany przez Zabójcę jest wart o 40 PZ więcej.	150

Nazwa	Typ	ST	WW	BD	ZR	PERC	Broń	OP	Cecha jednostki	Koszt
Mózg	bohater molocha	-	6	12	10	12	Pancerz	2	Wersja standard: +5 punktów akcji. Mały	110
Kasparov	bohater molocha	13	10	13	11	12	Karabin, Maczeta	3	Kluczowe ogniwo: +4 punkty akcji. Kasparov może sam sobie zwiększyć operatywnośc do 6 akcji w turze.	175



Neuroshima Tactics
Copyright Wydawnictwo Portal, 2011

Autorzy gry:
Marcin Chałubiec, Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma,
Piotr Haraszczak, Michał Oracz
Projekt graficzny książki: Winnicki Art Studio (www.winnicki.pro)
Skład: Rafał Szyma
Ilustracje: Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Radosław Gruszewicz
Projekt okładki: Łukasz Kowal