

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



Oficjalna kampania do gry Neuroshima Hex:
OBRONA STONEKILL

Autor: Szymon Zachara



Stonekill? Ta, to jakieś dwa dni drogi na północ, farmerzy głównie, choć kto ich tam wie, ponoć fabrykę mają. I to działającą. Tylko ta fabryka rozumiesz – ona produkuje radia. Nic innego, tylko zasrane radia. Że co? Że niby fajnie? A słyszałeś ty kiedyś w radiu cokolwiek poza transmisjami z Orbitala? Zresztą na kij komu teraz radio, jest tego zatrzęsienie. Jakby tak ta fabryka produkowała choćby części zamienne do samochodów to co innego. Niemniej Stonekill ma jakiś układ z Posterunkiem. Ja nie wiem co to za układ i nie śpieszno mi pytać, może chłopaki z posterunku lubią sobie radia posłuchać i dlatego często się kręcą wokół? Nieważne, jak zadrzesz z farmerami ze Stonekill to i tak załatwią cię sami, nie będą wołali zielonych na pomoc. Raz jakaś banda idiotów próbowała doprowadzić im bydło i skończyli dosłownie w strzępach. Ta, Stonekill to przyjazna miejscina, ale tylko jeśli masz przyjazne zamiary. Jak nadepniesz tam jednemu na odcisk to tak, jakbyś nasikał wszystkim do wodopoju. Po prostu znikasz.



Przedstawiam swoją kampanię stworzoną do gry Neuroshima Hex. Jest ona krótka w porównaniu z oryginalną kampanią z Babel 13 oraz w porównaniu z większością kampanii, które można znaleźć w sieci – wszystkie trzy jej fazy można rozegrać w półtorej godziny, a do ich rozegrania wymagana jest jedynie Neuroshima Hex 2.5 z dodatkiem Babel 13 (dodatek Duel nie jest wymagany).

Kampania opowiada o walce ludzi z maszyną. O konkretnym wydarzeniu, które opisane jest pokrótce w podręczniku „Neuroshima RPG”. Historia obrony Stonekill – bo o tym mowa – jest tam co prawda jedynie nakreślona, jednak była dla mnie inspiracją od samego początku tworzenia kampanii. Mam nadzieję, że udało mi się zawrzeć choć odrobinę klimatu podręcznika w przedstawionych tu krótkich wstępach do danych scenariuszy, jak i w samych misjach.

Życzę wszystkim Hexomaniakom wielu udanych rozgrywek w tą kampanię, jak również masy frajdy płynącej z wszelkich partii NS: Hex.

- Zachi

Faza 1 – zwiad

Moloch

Żelazne zwoje kabli, cybernetyczne, zawieszone w zbiornikach z półprzezroczystym płynem ludzkie mózgi, feeria kolorowych świateł migająca na ścianach olbrzymiego, nieregularnego pomieszczenia – tak może wyglądać jedno z centrów obliczeniowych Molocha. Może też wyglądać całkiem inaczej, mniejsza o to. Gdzieś tam w czeluściach umysłu Bestii wiją się plany kolejnych ataków, powstają projekty nowych, śmiertelnych maszyn, komponują się mutacje i cyborgizacje kolejnej generacji mutantów, które już za kilka miesięcy zostaną wyhodowane i przewiezione w głąb lądu, daleko na południe.

Tam też pojawia się Myśl. Lub Algorytm – zwał jak zwał. Wije się przez kable, poddawany jest kolejnym fazom optymalizacji, zmienia się, mutuje. Przechodzi kolejne symulacje i znów wraca do źródła. Ta Myśl to plan walki. Plan, którego następnym krokiem jest przejście Stonekill i włączenie go w potężne ciało maszyny.

Ludzie

John i Charlie to prawdziwi twardziele. Jak na posłańców przystało. Jeśli tego jeszcze nie wiesz – w szeregach Posterunku istnieje reguła bardzo ograniczonego zaufania – nigdy nie wiesz kto może zostać porwany i co wyciągnie z niego Moloch – i dlatego pewne informacje nie są dostępne dla wszystkich. Zwykły żołnierz wie w którą stronę strzelać i to powinno mu wystarczyć. Ostatnio nawet dowódcy nie znają wszystkich założeń wielkiego planu walki z maszynami. A posłańcy? Posłańcy zbierają dane i rozkazy z jednego przyczółku Posterunku i przekazują je dalej, do głównego sztabu lub innych wysuniętych jednostek terenowych. Czasami ma się wrażenie, że to posłańcy wiedzą wszystko najlepiej.

John i Charlie zbliżyli się do sztabu na odległość pozwalającą im na transmisję radiową i wtedy zauważyli, że radio nie działa. W całym eterze jeden wielki zagłuszający wszystko inny szum. Wiedzieli co to znaczy – zbliża się Moloch ze swoimi maszynkami i na wszelki wypadek uniemożliwia łączność radiową. Trzeba będzie dotrzeć do najbliższej bazy pieszo i tam przekazać rozkazy. Przed nimi rozpościerała się nieosłonięta niczym połać spalonej słońcem pustyni. Gdzieś na północy było już widać czarny słup dymu zwiastujący nadejście wroga.



Przygotowanie

Z armii Posterunku odrzuć żeton modułu **Centrum Rozpoznania**, wszystkie żetony Ruchu oraz żeton Snajpera.

Z armii Molocha odrzuć **Bombę i Sieciarza**.

Przygotuj **planszę** tak, jak jest to pokazane na stronie 3.

Dwóch **Biegaczy** Posterunku umieść na planszy (jak na s. 3) i połóż na nich znaczniki wytrzymałości (aby oznaczyć, że mają dodatkową wytrzymałość).

Zasady

Moloch

Moloch wyłączył komunikację radio-
wą, dlatego może wystawiać swoje jed-
nostki tylko w bezpośrednim sąsiedz-
twie swojego sztabu lub w sąsiedztwie
dwóch innych swoich jednostek.

Posterunek

Posterunek nie może wystawiać swoich
jednostek w bezpośrednim sąsiedztwie

sztabu Molocha, poza tym może wysta-
wiać jednostki dowolnie na planszy.

Gracz Posterunku może (jeśli chce)
przesunąć Biegacza na miejsce swojej
sąsiadującej z Biegaczem jednostki na
planszy przy pomocy normalnej cechy
Ruch – odrzucając tą jednostkę.

Jeśli Biegacz Posterunku „wejdzie na”
Sztab Posterunku uznane jest, że prze-

kazał on rozkazy i jest zdejmowany
z planszy.

Ogólne

Sztaby Molocha i Posterunku nie
odnoszą obrażeń.

Jeśli Moloch lub Posterunek nie mogą
wyłożyć żetonu na planszy na początku
swojej tury następuje normalna Bitwa.

Cele rozgrywki

Gracz Posterunku stara się przeprowadzić swoich Biegaczy przez planszę na jej drugi koniec, tak by dostali się oni do bazy (sym-
bolizowanej na planszy przez sztab Posterunku) i mogli przekazać swoje rozkazy.

Grający Molochem stara się do tego nie dopuścić – stara się zabić Biegaczy nim przekażą dalej informacje.

Rozpoczęcie scenariusza

Ten scenariusz rozpoczyna Moloch (losując normalnie jeden żeton), następnie turę ma Posterunek (dwa żetony) i dalej już po
3 żetony, zgodnie z zasadami NS:Hex.

Zakończenie scenariusza

Scenariusz kończy się w momencie gdy:

- Obaj Biegacze zostaną zdjęci z Planszy, niezależnie czy dobiegną do bazy czy zostaną zestrzeleni przez Molocha.
- Jednej z armii skończą się żetony i na początku swojej tury gracz nie będzie mógł dociągnąć nowych żetonów –scenariusz
kończy się wtedy natychmiast z takim wynikiem, jaki udało się uzyskać graczowi Posterunku.

Wynik scenariusza

Gracz Posterunku będzie mógł wystawić tyle wieżyczek w drugim scenariuszu, ilu Biegaczy dotrze do bazy.

Faza 2 – Obrona Stonekill

Moloch

Konwój maszyn parł naprzód przez pustynię. Z początku można było przypuszczać, że jego ruch jest chaotyczny, po bliższym przyjrzeniu się jednak można było rozróżnić główne maszyny bojowe posuwające się ze stałą prędkością, wielkie zewsząd otoczone transportery i drobny mopsprzęt wypełniający luki pomiędzy jednymi i drugimi. Niektóre z pojazdów przemieszczały się od transporterów do ciężkich Juggernautów zaopatrując te drugie w amunicję.

Część konwoju zatrzymała się, niewielka liczba maszyn jednak, nie zwalniając, ruszyła w stronę pobliskiego lasu. Słońce chyliło się ku zachodowi. Kiedy tylko zajdzie rozpocznie się atak.

Ludzie

W Stonekill trwały przygotowania. Dalekosiężne działa przysłane przez Posterunek zamontowane zostały w pobliskich bunkrach i miały zapewnić jako-taką ochronę przed atakiem. Joe jednak nie wierzył w działa – wierzył za to w ciężki karabin zdobyty na którymś z chuliganów próbujących podprowadzić mu krowę. Wyszedł przed dom, skierował wzrok na północ i splunął siarczyście w tamtym kierunku.

Moloch chce zająć jego ziemię. Będzie bronił jej do ostatniej kropli krwi.



Przygotowanie

W tym etapie bierze udział armia Hegemonii symbolizująca mieszkańców Stonekill i armia Molocha. Z Armii Molocha należy przed bitwą usunąć Sztab. Gracz rozgrywający w pierwszej fazie scenariusz armią Posterunku, ten scenariusz rozgrywa po stronie Hegemonii.

Przygotuj planszę tak, jak jest to na pokazane na ilustracji na stronie 5. (Obszary otoczone niebieską linią nie biorą udziału w tej bitwie. Są tu zaznaczone, ponieważ będą wykorzystane w 3 fazie.)

Sztab Hegemonii ustawiany jest w centrum planszy.

Jeśli w pierwszym etapie jednemu z Biegaczy udało się dotrzeć do Sztabu – wystaw w Bazie (lewa górna część planszy zaznaczona na ilustracji) jedno działo, jeśli udało się to obu Biegaczom – wystaw w Bazie dwa działa. Masz do wyboru dowolne z czterech dział załączonych w dodatku Babel 13. Są one traktowane jako przynależne do Hegemonii (ranią jedynie jednostki Molocha).

Zasady

Ogólne

Woda ma zasadę Wiry – każda jednostka stojąca na Wodzie automatycznie ginie na koniec bitwy. Tonąca jednostka może zostać uratowana przez Medyka.

Las działa z zasadą Gęstwina – jednostka stojąca w Lesie może zostać zaatakowana i zraniona tylko przez jednostkę stojącą bezpośrednio przy niej. Każdy inny atak (nawet żetonem natychmiastowym) jest wobec niej całkowicie nieskuteczny. Jednostki stojące w Lesie mogą zostać w normalny sposób poruszone lub odepchnięte.

Baza jest Zamknięta – umieszczone na niej wieżyczki (jeśli są) nie ranią jednostek gracza ludzi, zawsze działają (nie

można ich zasieciować, zaatakować ani zniszczyć w jakikolwiek sposób), nie można zagrywać na nie żetonów natychmiastowych (ruchu, odepchnięcia), nie działają na nie żadne moduły.

Wystawianie – Wojska ludzi nie mogą być rozstawiane (ani w żaden sposób poruszane) na terenie Lasu. Wojska Molocha normalnie mogą zostać wystawiane w Lesie.

Bitwa przez zapełnienie planszy – Planszę uznaje się za zapełnioną:
- dla grającego ludźmi: kiedy wszystkie pola Pustkowi są zajęte
- dla grającego Molochem – kiedy wszystkie pola Pustkowi i Lasu są zajęte.

Czyli bitwa spowodowana zapełnieniem planszy rozpoczyna się nawet, jeśli są jeszcze wolne pola Wody.

Moloch

Jeśli w jakimkolwiek momencie Molochowi skończą się żetony, kiedy ma dociągnąć kolejną jednostkę – tasuje swoje wykorzystane (odrzucone, pokonane) żetony i rozpoczyna dociąg z tych żetonów.

Jeśli na planszy znajdują się działka są one sojusznicze względem Hegemonii i normalnie atakują w swojej inicjatywie.

Rozpoczęcie scenariusza

Ten scenariusz rozpoczyna Moloch (losując normalnie jeden żeton), następnie turę ma Hegemonia (dwa żetony) i dalej już po 3 żetony, zgodnie z zasadami NS:Hex.

Zakończenie scenariusza

UWAGA: Po zakończeniu scenariusza NIE czyść planszy i NIE zmieniaj pozostałych punktów wytrzymałości sztabu Hegemonii.

Jeśli sztab Hegemonii odniesie 20 obrażeń (licznik spadnie do 0) – ludzie automatycznie przegrywają kampanię.

Jeśli Hegemonii skończy się dociąg (gracz wykorzystał wszystkie żetony) – należy normalnie rozegrać ostatnią bitwę, a następnie przejść do ostatniego, trzeciego etapu kampanii.

Faza 3 - Posiłki

Moloch

Nie wszystko szło po myśli maszyn. Cybernetyczne mózgi spodziewały się oporu, nie przewidziały jednak jego zaciętości. Wysyłane od kilku tygodni na miejsce kolejne transportery z mózgami zwiększającymi moc obliczeniową maszyn zaczęły im w końcu dawać widoczną przewagę. I wtedy stało się coś, co nie stało się nigdy wcześniej. Na co Moloch nie był przygotowany. Ludzie zamiast ewakuować się - przybyli nie wiadomo skąd do Stonekill, by zniszczyć jego idealny plan.

Tak się nie może stać. Moloch jest władcą nowego świata i co zaplanuje to musi zostać wykonane.

Ludzie

Joe schronił się za załomem zniszczonego muru jakiejś farmy. Był odcięty od reszty swojego - nazwijmy to na wyrost „oddziału”. Pewnie chłopcy już spisali go na straty, postanowił jednak wziąć ze sobą tyle śmierdzących maszyn, na ile starczy mu amunicji. I granatów. Wychylił się zza rogu, tylko by zerknąć - kilka maszyn szło, czy tam - toczyło się - w jego stronę. Odbezpieczył granat, policzył, rzucił.

I wtedy rozległa się eksplozja. Dużo większa niż ta, której mógł się spodziewać. Odłamki muru za którym się ukrywał posypały się na jego głowę, upadł, stracił przytomność.

Obudził się kilka godzin później. W namiocie medycznym chłopaków z Posterunku.

Pomoc dla Stonekill nadeszła. Nadeszła z hukiem.



Przygotowanie

Grający ludźmi wybiera (z zaznaczonych na niebiesko na planszy podanej w Fazie 2. miejsc), gdzie umieścić kafel terenu ze strony 7. Na nim umieszczony zostaje sztab Molocha (dokładnie w miejscu pokazanym na grafice).

Początkowa wytrzymałość sztabu Molocha wynosi 15 punktów, wytrzymałość sztabu Hegemonii jest taka, jaka pozostała po zakończeniu drugiej fazy.

Grający ludźmi zaczyna od zrzucenia Bomby (takiej samej, jaka znajduje się w armii Molocha) lub Małej Bomby (takiej jak w armii Neodżungli) - wedle swojego wyboru, na dowolne pole planszy.

Wszystkie wykorzystane (odrzucone, zdjęte z planszy) żetony Molocha, które nie znajdują się po zrzuceniu bomby na planszy należy potasować razem z tymi jeszcze nieużytymi.

Grający ludźmi otrzymuje do wykorzystania armie Nowego Jorku i Posterunku (bez ich sztabów).

Rozpoczyna grający ludźmi.

Zasady

Ludzie

Grający ludźmi dociąga do trzech z dostępnych żetonów (w dowolnej kombinacji między armiami Posterunku i Nowego Jorku), co najmniej jeden z nich musi odrzucić, maksymalnie dwa może zagrać.

Wszystkie jednostki grającego ludźmi (czyli armie Nowego Jorku, Posterunku, jak również pozostałe po Fazie 2. na planszy żetony Hegemonii - w tym Sztab - i wieżyczki) traktuje się jako wzajemnie sojusznicze.

Moloch

Sztab Molocha nie może być poruszony przy pomocy żetonu Ruchu (nadal może być normalnie odepchnięty na standardowych zasadach).

Jeśli w jakimkolwiek momencie Molochowi skończą się żetony, kiedy ma dociągnąć kolejną jednostkę - tasuje swoje wykorzystane żetony i rozpoczyna dociąg z tych jednostek.

Ogólne

Pozostałe zasady specjalne działają tak samo, jak w fazie 2, z tym wyjątkiem, że teraz grający Ludźmi może dodatkowo wystawiać swoje jednostki w Lesie (co oznacza również, że plansza dla niego zajęta jest dopiero, gdy wszystkie pola Lasu i Pustkowi są zajęte, nie tylko same Pustkowia jak w Fazie 2).

Zakończenie scenariusza

Jeśli jednemu ze sztabów wytrzymałość spadnie do 0 - strona ta automatycznie przegrywa całą kampanię.

Jeśli graczowi ludzi skończą się żetony - należy normalnie rozegrać ostatnią bitwę. Po jej rozstrzygnięciu gracz, któremu pozostało więcej punktów wygrywa całą kampanię.

Epilog

„Wśród różnych kapelanów, czy gawędziarzy obrona Stonekill jest symbolem walki z Molochem, nawet jeśli skazanej na niepowodzenie, to jednak godnej i niewzruszonej. Nawet jeśli ten sukinsyn z tobą wygra, musisz sprawić, by zapracował na sukces i srogo zań zapłacił. Idę o zakład, że nie jestem pierwszą osobą, od której słyszysz o Stonekill, mam rację? Popularna historyjka ku pokrzepieniu serc.

Wiesz, przejrzałem w życiu wiele map.
Na żadnej nie było miściny o nazwie Stonekill.
Ciekawe, nie?”

(z „Neuroshima Gra Fabularna”, s. 254)

OBRONA STONEKILL
Kampania do Neuroshimy Hex

Autor: Szymon Zachara

Ilustracje: Michał Sztuka, Jakub Jabłoński, Piotr Foksowicz
Skład: Rafał Szyma
Elementy szablonu: Scott Everts

Zapraszamy fanów do nadsyłania własnych rozszerzeń. Zostaną one fachowo przetestowane, a jeśli zyskają uznanie twórców gry i innych fanów, opublikujemy je w sieci lub wydamy drukiem.

Kontakt:
portal@wydawnictwoportal.pl

2012
ROK APOKALIPSY
ROK GRY

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



<http://wydawnictwoportal.pl>
<http://facebook.com/neuroshima>
<http://www.facebook.com/wydawnictwoportal>

**WYDAWNICTWO
PORTAL**

Sprawdź dodatki do gry:

