



CAŁA PRAWDA O WIEDŹMINIE RPG

4,99,-

ISSN 1644-7689

w tym 0% VAT

gwiazdny pirat

numer 2
grudzień 2002

niezbędnik miłośnika RPG



**Niesamowity przekrój:
Kamienica pełna tajemnic**

KONIEC TEGO CO ZNAMY

NEUR SHIMA



już wkrótce...



Zima, Mikołaj, Merry Christmas i ogólnie szaleństwo w pełnej krasie. Zza każdego rogu wyskakuje choinka, a z telewizorów kolejne promocje telefonów komórkowych. Święta idą, każdy widział!

W grudniowym Piracie nie poddaliśmy się szaleństwu – wciąż dopiero się z Wami poznajemy, to drugi numer pisma, na zwariowane pomysły przyjdzie czas za kilka miesięcy. Póki co, numer, podobnie jak poprzedni zawiera jedną przygodę, kilka szkiców, trochę humoru, materiał o komandosach, także bestiariusz, i oczywiście dużą porcję wieści i recenzji. W ramach Raportu Tomek Z. Majkowski dokładnie przygląda się Wiedźminowi, a Pirat bierze na spytki jednego z autorów gry – Maćka Nowaka-Kreyera.

Z okazji świąt Pirat poleciał na planetę pingwinów, choinek tam nie ma ale ziąb jak się patrzy!

Życzymy fajnych prezentów pod choinką! I do zobaczenia w nowym roku!

Ignacy Trzewiczek

wstępniak

Redakcja: 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15
tel / fax (032) 331-67-21

E-mail: portal@rpg-portal.pl

WWW: www.rpg-portal.pl, www.pirat.valkiria.net

Redaktor Naczelny: Ignacy Trzewiczek

Współpracują: Michał Sołtyś (z-ca red. naczel.),

Marcin Błacho, Tomasz Z. Majkowski

Skład: Gwiezdny Pająk

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Za treść reklam zewnętrznych nie odpowiadamy. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1644-7689

Nakład: 3000 egz.

Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2002

spis treści

raport:

3 - Gry wyobraźnią

7 - Zawsze chciałem zagrać w świecie Asa

11 - galatyczny kurier

(wieści i recenzje)

test studio:

22 - Zasłonka Gracza

(Pierwszy polski produkt d20)

przekrój:

25 - Kamienica pełna tajemnic

29 - W sieci Gwiezdnego Pajaka

30 - Czy Eowina przebiję Arwenę?

dyskusje o rpg:

31 - Śmierć storytellingu

postać z wykopem:

32 - Nekromanta

tajemnica:

34 - Kamienica Pod Różą

35 - Gwiezdny bazar

36 - humor

tajemnica:

39 - Polana bohaterów

bestiariusz:

40 - Świerszcz Boscha

złodziejska biblioteka:

42 - Nocna Straż

zawodowcy:

43 - 3 metody

przygoda:

46 - Powrót syna





Gwiezdny Pirat jest innym piśmem niż znane, ukazujące się dotąd na polskim rynku magazyny poświęcone RPG. Nie znajdziecie tu działu Zew Cthulhu, nie ma Almanachu MG, czy też materiałów do Świata Mroku. Pirat jest inny. Przyjrzyjmy się zawartości pierwszego numeru.

Raport

Główny artykuł numeru. W każdym wydaniu Raportu podejmujemy ważny temat związany z rynkiem RPG i wydarzeniami dla nas najważniejszymi. W tym numerze zajęliśmy się Wiedźminem RPG – mija właśnie rok od jego premiery. W każdym raporcie wyczerpująco i rzetelnie opisujemy dane zagadnienie, bez emocji, bez subiektywnych opinii. Raport przedstawia to co dla nas wszystkich najważniejsze.

Galaktyczny Kurier

Najobszerniejsza część Pirata – wieści ze świata RPG, wywiady i recenzje. Co miesiąc chcemy powiadać was o wszystkim tym, co interesującego dzieje się w związku z naszym ulubionym hobby. Będziemy rozmawiać z wydawcami, będziemy rozmawiać z autorami. Opublikujemy recenzje wszystkiego, co się ukazało w Polsce oraz najciekawszych produktów rynku zachodniego. Nasz cel jest jasny – jeśli kupicie Gwiezdnego Pirata, macz być najlepiej poinformowanym erpegowcem w kraju. Tak właśnie będzie.



Powyższy materiał to niemal połowa Pirata. Dalsza część magazynu też skonstruowana jest jasno i wyraźnie. Gwiezdny Pirat nie jest piśmem stworzonym dla Mistrzów Gry. Nie opublikujemy ani jednego artykułu z poradami na temat prowadzenia. Nie opublikujemy szkiców przygód dla MG, nie opublikujemy mini settingów tylko dla oczu MG.

Gwiezdny Pirat to piśmo w całości przeznaczone dla każdego miłośnika RPG. Jeśli jesteście graczem – przeczytasz całego Pirata i każdy artykuł sprawi ci frajdę. Jeśli jesteście MG przeczytasz każdy artykuł i każdy z nich sprawi ci frajdę.

Jak to możliwe? Nie ukrywamy. Jesteśmy z tego dumni. Oto nasz sekret. Oto nasz sposób.

Publikowane w Piracie szkice przygód są napisane w zupełnie nowy, niespotykany dotąd na polskim rynku sposób. Są napisane dla graczy. Gracze czytają szkic przygody – dowiadują się z niego ciekawych informacji o danej okolicy, do której mogą trafić ich bohaterowie. Przeczytają o legendach tego terenu, o ciekawych osobach. To jest ta wiedza, którą ich postaci zdobędą w rozmowach z karczmarzami, wieśniakami, i innymi osobami. Wszystko to, czego zazwyczaj MG nie ma czasu odegrać. Z tą wiedzą, po lekturze szkicu przygody gracze przechodzą na sesję. Mistrz Gry zaczyna prowadzić. Gracze wiedzą – bo przecież wyczytali w Piracie, że na tych wzgórzach straszy, a te ruiny obłożone są kłajwą... Gracze wiedzą dokładnie to co ich bohaterowie, więc mogą podjąć decyzję co chcą zrobić, jeszcze przed sesją zaplanować swoje kroki.

Jest i drugie dno. W naszych artykułach staramy się ukrywać tajemnice. Jeśli gracz zechce, może przez tydzień siedzieć i analizować nasz szkic. Jeśli mu się uda, odkryje zagadkę, tajemnicę, coś, co pomoże ukończyć mu przygodę. Nie musi tego robić, nie chcemy nikogo zmuszać do lektury Pirata lub spędzania długich godzin na analizie. Jeśli jednak lubisz zagadki i nudzisz się w domu – otwórz Pirata i zastanów się jakie kroki podjąć w danej krainie i gdzie kryje się tajemnica.

A gdzie reszta szkicu? Gdzie informacje dla MG? W jego głowie zazwyczaj! To facet z wyobraźnią i na pewno nasze szkice go zainspirują i sam wymyśli co ciekawego może się zdarzyć w okolicy. Z tyłu magazynu podajemy przykładowe rozwiązania.

W Piracie znajdziecie także opisy przedmiotów magicznych – także napisane dla graczy, pełne plotek i czasem fałszywych informacji. Znajdziecie w Piracie masę historii i klimatycznych opisów. Każdy artykuł jaki publikujemy jest dla graczy – nawet przygoda, którą znajdziecie na końcu Pirata ma wstęp dla graczy! Jej pierwsza strona napisana jest specjalnie dla Was, byście załapali klimat wydarzeń w przygodzie!

Oto Pirat! Dużo aktualności, dużo humoru i jak najwięcej materiału dla wszystkich miłośników RPG, a nie tylko Mistrzów Gry! Ruszajcie do lektury!

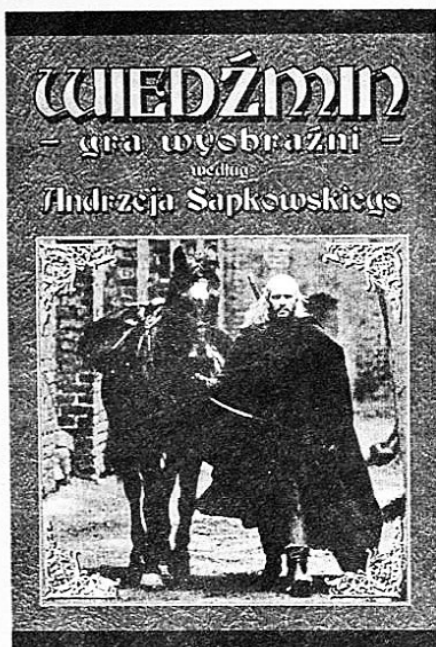
Gwiezdny Pirat ma swoją stronę internetową! Pod adresem: www.pirat.valkiria.net znajdziecie zapowiedzi numerów, dodatkowe materiały oraz forum na którym można podyskutować na temat poszczególnych artykułów!



Inne artykuły

Tomasz Z. Majkowski

Gramy wyobraźnią



Minął już rok od premiery „Wiedźmina – gry wyobraźni”, bezdyskusyjnie największego podówczas wydarzenia na polskim rynku RPG. Premierze towarzyszyły szumne zapowiedzi ciągłego wsparcia produktu i wielkie nadzieje zarówno fanów, jak i producentów. Dla tych pierwszych miał być nie tylko bramą do świata Wiedźmina Geralta, ale i podstawowym, najważniejszym systemem, który zastąpiłby nie ukazującego się już od dłuższego czasu Warhammera. Wydawca liczył, że gra będzie jego przepustką do świata wielkich wydawnictw, produktem, który sprzeda się również poza zamkniętym światem miłośników gier fabularnych i otworzy przed tą rozrywką nowe sektory rynku. Nim zastanowimy się, czy „Gra wyobraźni” spełniła pokładane w niej nadzieje, odbądźmy sentymentalną podróż w czasie, by przypomnieć sobie czasy premiery.

Gra się zaczyna

Pierwsze plotki o powstającym w stajni MAGa produkcie zaczęły krążyć wśród wtajemniczonych w okolicach listopada roku 2000, na potwierdzenie czekać miały jednak dość długo. Oficjalne zapowiedzi produktu pojawiły się na początku roku następnego – w czasie Krakonu 2001 ekipa autorów opowiadała już szeroko o przygotowywanym produkcie. Premiera podręcznika nastąpić miała na miesiąc przed wejściem na ekrany kin ekranizacji prozy Sapkowskiego – promocja gry od początku miała ściśle wiązać się z filmem i wykorzystywać przewidywany wzrost zainteresowania „Wiedźminem”.

W związku z przesunięciem premiery „Wiedźmina” Brodzkiego z pierwszej połowy roku na listopad 2001, opóźniona została również publikacja gry, dzięki czemu pierwsze, nie ukończone jeszcze, wersje tekstu trafiły w ręce beta testerów w czerwcu. Tesy przebiegały w atmosferze nerwowego napięcia, podręcznik miał bowiem trafić do drukarni na przełomie sierpnia i września.

Rzeszom fanów dane było poznać grę w sierpniu 2001, kiedy wydawnictwo MAG opublikowało wersję demo – liczącą 128 stron książeczkę, zawierającą przygodę wprowadzającą wraz z bohaterami graczy oraz zestaw zasad, niezbędny do jej rozegrania. Do zakupu zachęcała niska cena (9,90 zł.) oraz zdjęcie Michała Żebrowskiego w roli Geralta na okładce, zniechęcał zaś kiepskiej jakości papier. Produkt wycelowany był w ludzi, którzy za pośrednictwem „Wiedźmina” mieli trafić do gier fabularnych w ogóle – wierni miłośni-

cy tej rozrywki mogli zapoznać się z treścią książeczki za pośrednictwem wakacyjnego numeru „Magii i Miecza”. Środowisko fanowskie zachowało w ocenie wersji demonstracyjnej powściągliwość, w większości wstrzymując się z opiniami do czasu zapoznania z pełną grą.

„Gra Wyobraźni” trafiła na półki księgarskie zgodnie z planem, na miesiąc przed rozpoczęciem dystrybucji filmu. 19 października 2001, w warszawskim Empik Gigastore, odbyła się uroczysta premiera, którą uświetnili: Andrzej Sapkowski oraz Grażyna Wolszczak, filmowa Yennifer. Obecność gwiazd zagwarantowała tłumne pojawienie się fanów przede wszystkim prozy ASa, a więc potencjalnych odbiorców gry.

Mimo nieprzychylnych recenzji, wydawnictwo zapowiadało agresywną politykę wydawniczą, obiecując utworzenie poświęconego „Grze Wyobraźni” czasopisma „Biały Wilk” oraz regularne wydawanie dodatków. Faktycznie, nim jeszcze ostygł





podręcznik podstawowy, ukazał się pierwszy numer dwumiesięcznika, zawierający materiały dodatkowe oraz fotorelację z premiery gry. W ślad za nim pojawił się pierwszy dodatek do gry, który trafił do sklepów na gwiazdkę, oraz następny numer „Białego Wilka”. Na dalsze, zapowiadane produkty przyszło poczekać – kolejne pozycje ukazały się dopiero w zeszłym miesiącu.

Kupczenie wyobraźni?

„Wiedźmin” to produkt, który miał przede wszystkim zachęcać do przystąpienia z grami fabularnymi licznych fanów Sapkowskiego, napisano go więc z myślą o początkujących. Fakt ten pojawił się w większości opinii – lwia część recenzentów kwitowała swoje zdanie stwierdzeniem głoszącym, że jako doświadczeni zjadacze rolkowego chleba, nie znajdują w książce nic ciekawego.

Zadaniu przyciągnięcia klienta podporządkowany jest podtytuł – „Gra Wyobraźni”, rzecz objaśniona dość mętnie jako następny etap rozwoju RPG, to w rzeczywistości chwyt reklamowy, który trafić miał do przekonania czytelników fantastyki, traktujących do tej pory gry fabularne ze sporą podejrzliwością. Okazał się mieć jednak i odwrotne działanie, starzy miłośnicy RPG poczuli się bo-

wiem w większości oszukani demagogicznym, w ich mniemaniu, chwytem, odbierając go jednocześnie jako próbę skonstruowania zamkniętego, elitarnego stowarzyszenia fanów „Wiedźmina”, wzorowanego na „Świecie Mroku”.

Argumentem, obnażającym pozorność nowego stylu grania, stało się przede wszystkim zestawienie haseł, stanowiących manifest „Gry Wyobraźni” z zawartością podręcznika, który koncentruje się głównie na zasadach, będących teoretycznie wyłącznie pomocą w grze. Zasady, skądinąd, oceniono jako z jednej strony mało elastyczne, z drugiej jednak – zbyt proste. Eleganckie rozwiązanie, jakim było oparcie mechaniki o kółko, nie przypadło do gustu fanom, uznającym kości wielościennie za symbol swojego hobby, a stopień komplikacji testów, a zwłaszcza walki, okazał się zbyt wysoki. Znaczący temat orzekli więc, że „Wiedźmin” nie spełni swojego zadania, jest bowiem dla początkujących graczy za nadto złożony.

Najwyżej ocenianym elementem podręcznika podstawowego okazała się „Księga Bajarza”, czyli zestaw porad dla prowadzącego. Tu również powszechna jest opinia o jego przydatności wyłącznie na początku zabawy w gry fabularne, do gustu fanów przypadł jednak sposób organizacji rozdziału, wybór sugestii oraz umieszczone na końcu repetytorium. Choć nikt nie przyznaje się do czerpania wiedzy z „Księgi Bajarza”, oceniono ją jako przydatny podręcznik dla początkujących.

Negatywne opinie, wywołane po trosze przez niską ocenę jakości gry, po trosze zaś ufundowane na niepopularności niektórych autorów w środowisku fanów, spowodowały, że fandom zorganizowany, bywalcy konwentów i internetowych list dyskusyjnych, obłożył „Wiedźmin” anatemą i trudno znaleźć w jego obrębie kogoś, kto przyznawałby się do innych, niż finansowe, związków z nadzieją polskiego rynku RPG.

Wyobraźnia trafia do wyobraźni

Wbrew ponurym prorocztwom i słabym recenzjom, „Wiedźmin – Gra Wyobraźni” odniósł rynkowy sukces. Sprzedaż podręczników maksymalny pulap osiągnęła wkrótce po premierze – zadziałała tu zapewne magia nazwiska Sapkowskiego. Paradoksalnie, znaczny spadek zainteresowania grą nastąpił tuż po premierze filmu, który, w zamysle, miał być motorem sprzedaży. Po wydaniu pierwszego dodatku sprzedaż znów wzrosła i utrzymuje się na stałym poziomie.

Przeciętny miłośnik gry wyobraźni to osoba o niewielkim doświadczeniu w grach fabularnych i mniejszym jeszcze związkach ze zorganizowanym fandomem. Nie odnosi więc „Wiedźmina” do obecnych na rynku od dłuższego czasu systemów i zazwyczaj nie próbował odtwarzać klimatu książek Sapkowskiego w „Warhammerze”. Nie wymienia się doświadczeniami z innymi fanami RPG, nie ma więc najczęściej pojęcia o powszechnej w środowisku opinii o „Wiedźminie”.

O ile ten fragment wizerunku przeciętnego gracza jest w stu procentach zgodny z założeniami autorów i wydawcy gry, trudno ocenić wpływ, jaki wydanie „Wiedźmina” miało na sprzedaż gier fabularnych w ogóle. Na wymierne wyniki jest chyba jeszcze za wcześnie – osobom, które przystąpiły do RPG zaczęły niedawno, pierwszy system w zupełności jeszcze wystarcza. Można jednak żywić nadzieję, że już wkrótce poszukiwać znaczną nowych doznań, zwracając się – jak można przypuszczać – przede wszystkim w stronę D&D, gry, którą z „Wiedźminem” łączy spore powinowactwo.

W związku z brakiem orientacji przeciętnych miłośników „Wiedźmina” w zorganizowanym życiu fandomowym, trudno zauważyć jakąkolwiek ich aktywność. Nie wytworzyła się jeszcze grupa twórców materiałów i tekstów źródłowych, stąd brak jakichkolwiek tworzonych spontanicznie publikacji – całe wsparcie, jakie „Gra Wyobraźni” otrzymywała na łamach „Magii i Miecza” tworzone

Wbrew ponurym prorocztwom i słabym recenzjom, „Wiedźmin – Gra Wyobraźni” odniósł rynkowy sukces.

było bądź przez autorów podręcznika, bądź zawodowych wolnych strzelców. W zeszłorocznej edycji „Quentina” gra również nie była szczególnie mocno reprezentowana.

Kolejną konsekwencją rozproszenia fanów gry jest brak szczególnych obyczajów, wytwarzanych bardzo szybko przez miłośników innych systemów. Nie słychać o LARPach, organizowanych w świecie Sapkowskiego, choć stanowi on świetny materiał, nie odbywają się ani konwenty tematyczne, ani bloki spotkań poświęconych „Wiedźminowi”, prezentowane w obrębie dużych, cyklicznych imprez. Podczas konwentu ze świecą szukać można jakichkolwiek miłośników „Gry Wyobraźni”, nowicjusze nie przekonali się bowiem jeszcze do masowego odwiedzania fanatystycznych imprez, osoby o dłuższym konwentowym stażu zdają sobie doskonale sprawę z opinii, jaką „Wiedźmin” cieszy się w środowisku, nie afiszując się więc ze swoim zainteresowaniem.

Dlatego właśnie obserwacja nie pozwala wykazać rzeczywistych wyników sprzedaży „Wiedźmina”, który – jak informuje prezes wydawnictwa MAG, Jacek Rodek – przebił już cztery tysiące egzemplarzy nakładu. To, jak na nasze warunki, oszałamiająca liczba, zwłaszcza, jeśli poczynimy stosowne w przypadku innych gier założenie, że jeden podręcznik przypada na mniej więcej czteroosobową drużynę.

Linia bez wyobraźni

Sukces podręcznika podstawowego pozwalał wyrokować, że linia suplementów będzie opracowana starannie i terminowo. Rzeczywistość nader szybko zweryfikowała jednak początkowe założenia wydawcy. Pierwszy numer dwumiesięcznika „Biały Wilk” okazał się rodzajem szczupłego (32 strony) dodatku, opublikowanym na słabym gatunkowo papierze, przy stosunkowo wysokiej cenie. W ślad za pierwszym numerem czasopisma

zadebiutowała również „Biblioteka Białego Wilka”, czyli pierwszy z obszerniejszych suplementów. O ile spójność całej linii była więc bez zarzutu, a pomysł na promocję – dobry, wykonanie dodatków pozostawiało sporo do życzenia, zwłaszcza w warstwie edytorskiej.

Drugi numer „Białego Wilka” ukazał się z opóźnieniem, głównie za przyczyną opieszałości zaproszonych do współpracy autorów – trzeba bowiem przyznać, że sukces podręcznika podstawowego bardzo podziałał na wyobraźnię ludzi, zajmujących się zawodowo tworzeniem materiałów do gier fabularnych. Niestety, zbyt duża liczba twórców krótkiego podręcznika zaowocowała sporami i niespójnością grupy. Szczęśliwie, nie odbiło się to szczególnie na zawartości drugiego numeru czasopisma, zawierającego opis Wolnego Miasta Novigradu.

Powszechny krach gospodarczy, który bez miłosierdzia obszedł się z rynkiem RPG w pierwszej połowie roku sprawił, że „Biały Wilk” szybko stracił charakter dwumiesięcznika. Numer pierwszy ukazał się wprawdzie faktycznie w dwa miesiące po podręczniku podstawowym, w grudniu, a drugi ujrzał światło dzienne pod koniec lutego, na część trzecią czekać trzeba było do października. Również „Biblioteka Białego Wilka”, w zamiśle publikująca cztery pozycje rocznie, na długo zawierała wyłącznie suplement „Czas pogardy” – dopiero przed kilkoma tygodniami, w ponad rok po premierze podstawki, wzbogaciła się o głośną jeszcze przed wydaniem kampanię „Miecz Przeznaczenia”. Warto zauważyć, iż jest to pierwszy materiał do „Gry Wyobraźni”, zawierający serię scenariuszy.

Realia rynku sprawiły więc, że pomysł promocyjny „Gry Wyobraźni” spalił na panewce, a dalsze perturbacje, jak masowe odejście z MAGa autorów gry, z redaktorem linii, Tomkiem Kreczmarem, na czele,



spowodowały dalszy spadek możliwości produkcyjnych wydawnictwa. Jacek Rodek zachowuje jednak optymizm – planuje osobiście zastąpić Kreczmara na stanowisku redaktora prowadzącego „Wiedźmina” i w przyszłym roku opublikować dwa suplementy (nowy numer „Białego Wilka” oraz jedną pozycję w serii „BBW”). Ich tematyka i tytuły nie są jeszcze znane, wiadomo jednak z całą pewnością, że linia „Gry Wyobraźni” nie zostanie zamknięta, a dwa planowane suplementy to liczba dwukrotnie większa, niż zapowiadana do jakiegokolwiek innej gry MAGa.

Internet medium wyobraźni

Brak integracji środowiska fanów „Wiedźmina” nie oznacza, rzecz jasna, zupełnej nieobecności stron poświęconych „Grze Wyobraźni”, oraz dodatkowych do niej materiałów, pojawiających się w Internecie. Wręcz przeciwnie, niskie tempo publikacji dodatków wymusza uzyskiwanie informacji za pośrednictwem sieci.

Największym centrum wymiany informacji jest, skądinąd zgodnie z zamysłem wydawcy, serwis internetowy Valkiria, utrzymujący dużą stronę (<http://wiedzmin.vrpg.net/>), pęka-

Największym centrum wymiany informacji jest, skądinąd zgodnie z zamysłem wydawcy, serwis internetowy Valkiria, utrzymujący dużą stronę (<http://wiedzmin.vrpg.net/>), pękającą wręcz w szwach od materiałów.

wkrocz na pokład Nostromo

nostromo
fantastyczny sklep internetowy

nostromo
fantastyczny sklep internetowy

przejrzyj kategorię

- Chronek** - (Fantastyka) - to jest pierwszy z serii...
Chronek - (Fantastyka) - to jest pierwszy z serii...
Chronek - (Fantastyka) - to jest pierwszy z serii...

internetowy sklep RPG

nostromo
fantastyczny sklep internetowy

katalog według kategorii

Wszystkie produkty dostępne w sklepie Nostromo, zostały dokładnie przetestowane i sprawdzone pod kątem jakości i zgodności z opisem. W przypadku jakiegokolwiek problemu, prosimy o kontakt z naszymi sprzedawcami.

- | | |
|------------------|-------------------|
| Akcja | RPG |
| Adaptacja | Scenariusz |
| Artykuł | Scenariusz |
| CCO | Scenariusz |
| CCO | Scenariusz |
| CCO | Scenariusz |

największa oferta w kraju

nostromo
fantastyczny sklep internetowy

WITAMY

Nostromo, sklep specjalizujący się w grach fabularnych, kampaniach i historiach, zapraszamy do zakupu. Nasze produkty są powściągliwie i atrakcyjnie, a także oferujemy najlepsze ceny w kraju. Wymagamy od naszych klientów, aby byli zgodni z opisem i polityką prywatności. W razie jakiegokolwiek problemu, prosimy o kontakt z naszymi sprzedawcami.

wyczerpujące informacje o produkcie

nostromo
fantastyczny sklep internetowy

przejrzyj kategorię

- Scenariusz** - to jest pierwszy z serii...
Scenariusz - to jest pierwszy z serii...
Scenariusz - to jest pierwszy z serii...

www.nostromorpg.pl



jącej wręcz w szwach od materiałów. Redaktorzy Valkirii dokładają też wszelkich starań, by fani gry pozostawali w stałym kontakcie – dział nowości jest jednocześnie forum kontaktów. Wieści pojawia się zresztą na valkiryskiej stronie znacznie więcej, niż można by przypuszczać, śledząc tempo linii wydawniczej. Autorom serwisu udaje się dzięki temu stworzyć wrażenie, że „Wiedźmin” rozwija się bardzo dynamicznie, a środowisko fanowskie konsoliduje się – służyć ma temu choćby planowany na luty zlot miłośników „Gry Wyobraźni”.

Równie atrakcyjnie prezentuje się strona Wiedźmin: Gra Wyobraźni Nieoficjalnie (http://rpg.civ.pl/wiedzmin_rpg/), znacznie uboższa w nowości, zawierająca za to imponujący zestaw artykułów i scenariuszy, skatalogowanych tematycznie, co znacznie ułatwia przeszukiwanie biblioteki i tworzy wyraźny kontrast z bogatymi, lecz chaotycznymi zbiorami Valkirii. Zdecydowanym sukcesem autorów strony jest Generator Postaci do gry „Wiedźmin”, którego kolejne wersje pojawiają się na wszystkich tema-

tycznych serwisach. Strona wyróżniona została Golden Web Award.

Pozostałe strony poświęcone systemowi (przede wszystkim „Tawerna pod Krasnoludzkim Toporem”, <http://www.fabularna.prv.pl/>, oraz „Karczma pod Złotym Smokiem”, <http://gruff00.republika.pl/>) zawierają znacznie mniejsze ilości materiału i koncentrują się przede wszystkim na prezentacji scenariuszy i postaci. Dział „Gry Wyobraźni” posiada także większość serwisów internetowych, zajmujących się twórczością Sapkowskiego w ogóle – ze słynną i reklamowaną w podręczniku podstawowym „Sapkowski Zone” na czele.

„Wiedźmin – Gra Wyobraźni” zmienić miał oblicze polskiego rynku RPG, fani tej rozrywki nie doczekali się jednak zapowiadanego wstrząsu. Nie znaczy to jednak, że ten nie nastąpi – wydawnictwo MAG osiągnęło cel, docierając do początkujących, których nie widać na razie na polskiej scenie fandomowej. Publikacja gry nie pociągnęła za sobą takich zmian, jak d20 na rynkach zachodnich, a na plon przyjdzie jeszcze trochę poczekać.

Fani „Gry Wyobraźni”, na razie rozproszeni i często nie zdający sobie sprawy z istnienia środowiska ani reszty rynku, zaczynają powolny proces zwierania szeregów, czego dowodzi dynamiczny rozwój serwisów internetowych, jak i zapowiadany zlot. Powolne tempo wydawania suplementów może skłonić ich do zainteresowania innymi grami, sukces rynkowy podręcznika podstawowego może więc z czasem przełożyć się na zwiększenie sprzedaży w ogóle. Jest to jednak proces dość powolny, trudno więc oczekiwać, że młodzi miłośnicy „Gry Wyobraźni” z dnia na dzień powstaną i zmienią rynek RPG.

Fani „Gry Wyobraźni”, na razie rozproszeni i często nie zdający sobie sprawy z istnienia środowiska ani reszty rynku, zaczynają powolny proces zwierania szeregów, czego dowodzi dynamiczny rozwój serwisów internetowych, jak i zapowiadany zlot.

Zawsze chciałem zagrać w świecie Asa

wywiad z Maćkiem Nowakiem - Kreyerem

GWIEZDNY PIRAT: Wiedźmin stał się najważniejszą grą Wydawnictwa MAG, wszystkie inne linie zostały okrojone, a wydawanie do nich dodatków będzie rzadsze niż dotychczas. Masz poczucie, że stworzyłeś bestseller?

MACIEJ NOWAK - KREYER: Na pewno nie mam finansowego poczucia. Zresztą, nie jestem pewien, czy WGW rzeczywiście stał się bestsellerem, nie mam dostępu do żadnych wyników sprzedaży i tym podobnych spraw. Oczywiście, bardzo bym chciał, aby tymże bestsellerem jednak był. Kiedy pisaliśmy grę – bowiem nie tylko ją ja tworzyłem – spodziewaliśmy się, że skoro oparta jest na prozie Asa, niejako na starcie cieszyć się będzie większą popularnością niż inne erpegi. Ale nie pracowaliśmy przy niej wedle zasady - "można zrobić byle co, i tak się sprzeda bo to według Sapkowskiego". O, nie! Postawiliśmy sobie cel - napisać grę najlepiej jak umiemy. Inna sprawa, że nie zawsze zgadzaliśmy się do co do tego, jak będzie najlepiej. Liczyliśmy, że dzięki popularności książek o wiedźminie, nasza ciężka praca łatwiej zostanie zauważona. Ale na pewno nie myśleliśmy o wciskaniu jakiejś chaty.

GP: Ja sam pierwszy raz usłyszałem o Wiedźminie RPG kawał czasu temu – robił go Twój przyjaciel Wittek Siewierski. Czy Wiedźmin MAGa ma coś wspólnego z tym projektem?

MNK: To ten sam projekt. Na którymś etapie pracy Wittek był moim współpracownikiem, jednak w pewnym momencie musiał albo wolał zająć się czymś innym – studia, praca, mał-

żeństwo... Proza życia nie sprzyja pisaniu gier fabularnych. Zresztą, historia zespołu tworzącego grę była bardzo zagmatwana, z pierwotnej grupy ostatecznie zostałem tylko ja, inicjator całej pracy... Dziełem Witka jest w WGW osobowość bohatera, której "reguły" wiernie przeniesione są z fachowego, psychologicznego sposobu definiowania osobowości. Poszczególne elementy w rzeczywistości nazywają się bodajże: reputacja, akcja i styl. Wittek to teraz doktorant na psychologii UW, zatem niech zamilkną wszyscy, którzy wątpią w realność tej reguły. Pozostaje zaś pytanie, czy w sumie jest potrzebna.

GP: Kto stoi za Wiedźminem? Kto go napisał?

MNK: Oczywiście Sapkowski (śmiech). A co do gry, wyszczególniono to gdzieś w okolicach stopki. Na wszelki wypadek przypomnę, bowiem sławy nigdy zbyt wiele (śmiech). Moim pomysłem było w ogóle zabranie się za pracę nad takim erpegim. Zawsze chciałem zagrać w świecie Asa, a skoro nie było odpowiedniej gry, postanowiłem ją napisać. Moimi wycieczkami są przede wszystkim opisy Kontynentu, zarówno "Kraniec świata" (choć tu kilka groszy dorzucił Tomek Kreczmar), jak i "Ziarno Prawdy". Pisałem również część wstępu. Razem z Puszkinem wymyśliliśmy też nazwę "gra wyobraźni". Reguły wymyślałem ja, Puszkini i Tomek, spisał je zaś ten ostatni, z moim niewielkim udziałem. Puszkini to oczywiście autor "Księgi Bazarza", a także przygody. Michał Studniarek pisał o magii. Na samym końcu swoje trzy grosze dorzucił Łukasz Czyżewski, twórca fabularizo-

wanych opisów w archetypach. No i jest jeszcze wspomniany wyżej Wittek Siewierski, który wymyślił osobowość.

Nieocenionej pomocy udzielili nam autorzy strony "Sapkowski Zone". Zawarta na niej kwerenda wiedźmińskich książek znacznie usprawniła pracę – nie trzeba było fiszковать tych grubych tomów, od razu było wiadomo, na której stronie szukać potrzebnej informacji.

GP: Czy wydawnictwo wywierało jakąś presję na autorów? Czy zdawało się, że dowiadywałeś się, że gra musi być tu i tu zmieniona, bo inaczej się nie sprzeda?

MNK: Oj wywierało, i to niemal. Dowiadywałem się podobnych rzeczy, a nie mogłem zbytnio się sprzeciwić, bo inaczej gra mogła w ogóle nie zostać wydana. Zresztą czasem wychodziło to WGW na dobre. Czasem jednak na złe, teraz gdy spoglądam już na system z pewnego dystansu, mam wrażenie, że nawet częściej na złe. Na przykład, mam całkiem inne zdanie o tym, jak powinien wyglądać podręcznik przeznaczony TEŻ dla początkujących graczy. Wydaje mi się, że w WGW zbyt nachalnie powciskano różne, wręcz infantylne elementy, przez co można odnieść mylne wrażenie, że to zabawa wyłącznie dla żółtodziobów. A chodziło przecież o coś wręcz odwrotnego, o to, że to zabawa nie tylko dla starych wyjadaczy. Odniosłem też wrażenie, może mylne, że za idealny wzór podręcznika stawiano nam trzecią edycję D&D, która choć ją lubię, jakoś do świata wiedźmina zupełnie mi nie pasuje. Czasem musieliśmy spierać się też o to, by do

Odniosłem też wrażenie, może mylne, że za idealny wzór podręcznika stawiano nam trzecią edycję D&D, która choć ją lubię, jakoś do świata wiedźmina zupełnie mi nie pasuje.

WGW nie pakowano zbyt wiele, zbędnych naszym zdaniem regulek. I tak zresztą jest w nim sporo dziwnych tabel, jak sądzę całkiem zbędnych.

GP: MAG ma to do siebie, że jest mało sentymentalny. Dość szybko zabija projekty, które nie przynoszą mu kasy. KC i DP to polskie gry, które MAG wydał, a potem... Czy dni Wiedźmina też są policzone? Kiedy jego popularność się zachwieje, Wydawnictwo może się od niego odwrócić. Może tak być?

MNK: Nie mam pojęcia. Mam jednak nadzieję, że w razie draki, od Wiedźmina nie odwrócą się jego fani. Ale jak na razie, Wiedźmin jest chyba rentownym przedsięwzięciem, więc pewnie będzie się jeszcze jakiś czas ukazywał.

A tak swoją drogą, nie winiłbym MAGa za brak sentymentów – wszak jak każda firma istnieje po to, aby zarabiać na swoich produktach, a nie je dofinansowywać.

GP: Dobrze wydany podręcznik, dodatki, niezależne pismo o grze... kawał rzetelnego wydania. Konkursy komórkowe, premiery w EMPIKU... Długo to wszystko przygotowywaliście?

MNK: Szczerze mówiąc, wszystko wyszło tak jakoś przypadkiem. Początkowo gra nie miała być nawet w połowie tak rozreklamowana, a za pewne i wydana nieco skromniej. Cała akcja promocyjna ruszyła już w trakcie prac nad grą. Okazało się nagle, że kręcą film na podstawie Sapkowskiego i mówiąc brzydko, można się "podpiąć" pod całą akcję promocyjną. My, jako autorzy nie mieliśmy z tego żadnych dodatkowych profitów, chyba że splendor związany z promocją.

GP: Czy myśleliście o wydaniu gry przygodowej? Czegoś pomiędzy RPG, a planszówką, by przyciągnąć młodzież do RPG?

MNK: Nie, niestety – a myślę, że byłby to lepszy pomysł, niż ta nieszczęsna zajawka. Choć z drugiej strony, jak tu przerobić poważne wszak opowieści wiedźmińskie na grę przygodową? No i chyba fani prozy Sapkowskiego rozszarpaliby nas za coś takiego.

GP: Czy ta mała zajawka Wiedźmina spełniła swoją rolę? Nie wyglądała na taką, która może zachęcić do RPG.

MNK: Nie mam pojęcia. Mam nadzieję, że na tyle, iż mniej więcej gracze przed wydaniem gry zorientowali się w jej mechanice. Ale prywatnie nie uważam jej za najszcześniejszy pomysł. Sama idea była fajna, wykonanie niezbyt mi się podobało. Choć, z drugiej strony, nie za bardzo też wiem, jak można było zrobić to inaczej. Przecież nie można było wydać w formie zajawki od razu całej, kompletnej gry. Myślę, że ta zajawka tyle samo ludzi zachęciła do kupienia WGw, co odstraszyła.

GP: Opowiedz jak było z beta-testingiem gry. Rozsyłaliście fragmenty do graczy z całej Polski. Jakie przyniosło to efekty?

MNK: Wyjąwszy to, że obecnie podręcznik w jakiejś tam roboczej wersji kursuje po sieci, wpuszczony przez jakiegoś zbyt uczynnego milego testera, to efekty były jak najlepsze. Gdy pisze się grę, wymyśla się ją, czyta dziesiątki razy, to nie widzi się żadnych bzdur ani nielogiczności, które kto inny spostrzeże od razu. Świeże spojrzenie, najlepiej kilku par uważnych oczu to rzecz świetna i pożądana. Zresztą na zachodzie to normalna praktyka.

GP: Grywasz w Wiedźmina?

MNK: Prowadzę i nieskromnie powiem, że świetnie się przy tym bawię. Ale jako Bazarz nie podchodzę do tej gry w jakiś szczególny sposób. Czytam ją i prowadzę, jakby była dziełem kogoś innego, systemem kupionym w sklepie. Jakoś tak pa-

trzę na nią z boku. Gracze też nie mają do mnie jakiegoś nabożnego stosunku – dzięki Bogu zresztą. To ludzie spoza tak zwanego fandomu erpegowego, nieznane są im pisma, spory i nazwiska. Oni po prostu lubią grać. No i teraz szukam też drużyny, w której mógłbym zagrać! Lubię ten świat.

GP: Wybacz za to pytanie, ale jest obowiązkowe: Trzy największe wady gry i trzy największe zalety?

MNK: Wady? Przede wszystkim układ podręcznika. Część z regułami, najmniej w nim ważna i w ilości znaków najkrótsza, znajduje się na początku, rozdmuchana do niebotycznych rozmiarów. Całkiem to przeinacza ideę gry wyobraźni – trzeba chyba się dopiero wczytać w WGw, aby spostrzec, jak wielką rolę pełni w nim narracja, a to przecież powinno być widoczne na pierwszy rzut oka. Zresztą, widzę, że układ podręcznika ma wiele niedociągnięć, sporo wiadomości jest zbyt rozsianych, przydałoby się też w ogóle ujednolicić styl w jakim pisana jest gra, dodać mu więcej klimatu. Druga wada – literówki i ogólnie to jak wygląda złożony tekst. Mówiąc szczerze, szlag mnie trafia gdy widzę wszystkie literowe omyłki, szczególnie, że w stopce przecież figuruje jakiś korektor. Ciekawe, za co wziął forszę? Między innymi dlatego sam brałem się za korektę niektórych dodatków. Irytuje też mnie skład, jakiś taki zbyt sztamkowy – no i beznadziejny wygląd karty postaci. Trzecia wada – choć wadą jest dopiero od niedawna – powiązanie gry z filmem, który okazał się totalnym nieporozumieniem i swą złą opinią może jej teraz szkodzić.

Zalety? Pomysł na grę wyobraźni, wcale nie wymyślony przez jakiś speców od reklamy i komerchy, ale graczy i MG, wskutek ich własnych doświadczeń. Próba usankcjonowania bezwarunkowego przedkładania narracji nad regułami, podchodzenia do nich wybiórczo, zmieniania, a najlepiej odrzucania w ogóle. Tak,

Naprawdę, z własnego doświadczenia wiem, że całkiem inaczej się prowadzi, gdy ma się w podręczniku oficjalne pozwolenie, a nawet nakaz, że tak brzydko powiem, "olewania" mechaniki.

żeby nie trzeba było zagłębiać się w manipulacje mechaniką. Naprawdę, z własnego doświadczenia wiem, że całkiem inaczej się prowadzi, gdy ma się w podręczniku oficjalne pozwolenie, a nawet nakaz, że tak brzydko powiem, "olewania" mechaniki. Druga zaleta – Księga Bajarza, dla mnie bomba, najlepszy, najbardziej fachowy poradnik prowadzenia, jaki czytałem. Przyda się każdemu Mistrzowi Gry, nawet temu który brzydzi się WGw (śmiejch).

Trzecią zaletą jest moim, nieskromnym zdaniem, próba realistycznego i przemawiającego do naszych, ziemskich umysłów przedstawienia świata fantasy i reguł nim rządzących, tak aby graczowi stał się bliższym łatwiejszy do wyobrażenia. Opis codzienności tego świata, wykorzystanie przy jego przedstawianiu metafor ułatwiających właśnie to wyobrażanie. Realistyczne przedstawienie magii, uczynienie z czarodziejów równouprawnionych bohaterów, a nie tylko ograniczonych pomocników wojowników i złodziei. I tak dalej, i tak dalej...

GP: Jaka będzie przyszłość gry? Tomek Kreczmar odszedł z MAGa, ty także tam nie pracujesz... Kto będzie dbał o przyszłość gry?

MNK: Nie mam pojęcia. Teraz wyszedł "Miecz Przeznaczenia", ja złożyłem też w wydawnictwie, jeszcze wiosną, Białego Wilka 4, setting do czasów "Drogi z której się nie wraca" wraz z długą przygodą. Mam nadzieję, że się ukaze. Co dalej – nie wiem. MAG, jak dotąd nie rozmawiał ze mną na ten temat, a ja nie mam zamiaru pisać w ciemno.

GP: Do "Wiedźmina" pisało wielu autorów. Jak ich dobieraliście?

MNK: Jeśli chodzi o zespół tworzący grę, uformował się na liście dyskusyjnej twórców systemu, gdzie od razu było widać, komu chce się pracować, a komu wręcz przeciwnie, kto ma fajne pomysły, inwencję twórczą,

a kto tylko dużo gada. Nie wiem, czy widać to po podręczniku (oby tak!), ale selekcja była chyba ostra, bo jeśli nie liczyć mojej skromnej osoby, to prace zaczęliśmy w całkiem innym składzie, niż skończyliśmy. Jako ostatni dołączyli Tomek Kreczmar i Michał Studniarek.

Jeśli chodzi o pozostałych autorów, powiem krótko – staraliśmy się dobrać najlepszych. Najlepszych spośród znanych już twórców (na przykład małżeństwo Szaleńców), jak i nowych, obiecujących twórców – jak dobrze wiesz, Ignacy, mam szczęśliwą rękę do wynajdywania nowych talentów (śmiejch). Takimi nowymi talentami są Łukasz Czyżewski oraz Łukasz Kozłowski. Ten ostatni po prostu rozwalil mnie swoją polityczną historią Kontynentu! Wiedźmin to świat mieszcący w sobie wiele konwencji, więc nie szukaliśmy autorów piszących w jednym konkretnym stylu. Byle tylko pisali ze swadą, ciekawie i z odpowiednią dawką cynizmu, wszechobecnego w prozie Sapkowskiego.

GP: Jak bardzo "Wiedźmin" jest klasyczną grą fantasy? Pojawiają się opinie że zbyt wiele w nim narracyjności a zbyt mało "fajerwerków" dla graczy.

MNK: O, a ja słyszałem że jest wręcz odwrotnie i to od Ciebie. Narracyjności miało być w tej grze jak najwięcej, nie do końca tak chyba wyszło, ale jeśli pojawiają się takie głosy, to paradoksalnie, może jednak osiągnęliśmy swój cel. Tak swoją drogą, co rozumiesz pod pojęciem "fajerwerk"? Wada niezdefiniowana to wada, którą można obarczyć każdego (śmiejch). Wydaje mi się, że rolę owych fajerwerków, bajerów, czy jak to tam nazwać, pełni choćby duży nacisk jak położono w grze na zwykłe realia życia w świecie fantasy. Na pewno jest tych bajerów jeszcze mnóstwo, tylko wrodzona skromność zabrania mi je wymieniać. A szczerze mówiąc, choć mam sporo swoich typów na owe bajery, nie za bar-

dzo chcę je wymieniać – jako twórca gry nie jestem obiektywny, a poza tym, dla każdej osoby co innego może owym bajerem i fajerwerkiem być.

Co do zaś bycia przez WGw klasycznym fantasy... "Wiedźmin" jest w tej kwestii zależny od dzieła literackiego, na którym się opierał. Dla mnie proza Sapkowskiego nie jest klasycznym fantasy, ale fantasy realistycznym, wręcz naturalistycznym. I taka w naszych zamierzeniach miała być gra – nie ratowanie smoków, ale znój życia w odległym świecie. Brud, wszy, cynizm i zdrowy rozsądek. Kolejność dowolna (śmiejch).

GP: Jesteś znany z pisania do Warhammera, długo szefowałeś działowi WFRP w MiM, teraz piszesz grę RPG opartą na prozie Kresa – jak rozumiesz wolisz mroczne klimaty w fantasyce. Jak to się ma do Wiedźmina? Trudno Ci było pisać do tej gry – Sapkowski i Kres to dwa bieguny fantasy!

MNK: Lubię nie tyle mroczne klimaty, co realizm, wręcz naturalizm. A tego jest bardzo dużo zarówno u Kresa, jak u Sapkowskiego, choć obaj podają to w całkiem inny sposób. Sapkowski w sposób cyniczny, lotrzykowski, a Kres ze śmiertelną powagą. W żadnym wypadku Sapkowskiego nie można nazwać twórcą wesołych i pogodnych powiastek!



Nie szukaliśmy autorów piszących w jednym konkretnym stylu. Byle tylko pisali ze swadą, ciekawie i z odpowiednią dawką cynizmu, wszechobecnego w prozie Sapkowskiego.

Wszystko o fantastyce



miesięcznik literacko-informacyjny



W każdym numerze znajdziecie

- ➔ powieść lub dwie mikropowieści
- ➔ wywiady z pisarzami i tłumaczami
- ➔ informacje z planu filmowego, prezentacje kultowych filmów i seriali
- ➔ omówienia gier komputerowych, witryn komputerowych, porcję wieści ze świata SF&F, nowinki z pogranicza nauki i fantastyki
- ➔ nowości książkowe, recenzje, listy bestsellerów, konkursy i varia
- ➔ felietony tuzów polskiej fantastyki

**SZUKAJCIE
W KIOSKACH
I SALONACH
PRASOWYCH**

WEJDŹ W XXI WIEK Z NOWYM PISMEM!

galaktyczny kurier

grudzień 2002



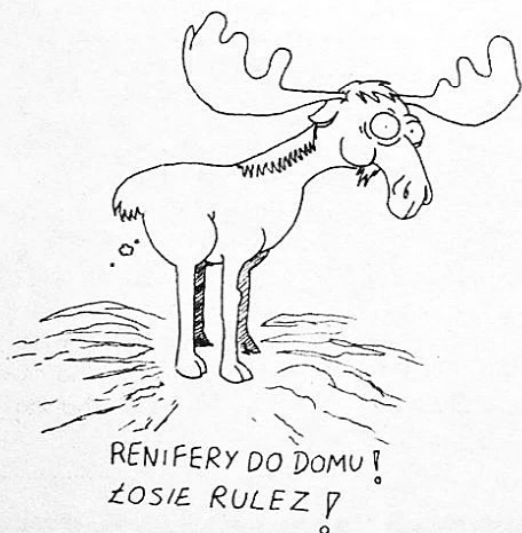
Zamknięcie Hogshead

koniec Warhammera?

Brytyjskie Wydawnictwo Hogshead zakończyło działalność. Hogshead był przez lata największym i najsłynniejszym wydawcą RPG na wyspach, w swojej ofercie mając takie tytuły jak Warhammer RPG, czy niezwykle popularne gry NEW STYLE. W pożegnalnym liście do fanów i przyjaciół, James Wallis, właściciel firmy napisał, iż jest już zmęczony i że nadszedł czas, by zakończyć przygodę z Hogshead.

Trudno ocenić jaki wpływ na tą decyzję miała inwazja d20 na anglojęzycznym rynku, Wallis nigdy nie był miłośnikiem d20 i nie miał zamiaru wydawać tytułów na tej mechanice. Wśród fanów Warhammera są powszechnie znane nieustanne kłopoty z Games Workshop, która z niewiarygodną konsekwencją pchała łapy do każdego projektu Hogshead związanego z Warhammerem. Ostatnio ukazał się dodatek do WFRP nie licencjonowany przez GW, a potem Dwarfs, które wyglądają, jak gdyby napisał je Rick Prestley i były księgą armii do Battla.

Można podejrzewać, że ten moment zdecydował o zamknięciu Hogshead. Jakie będą losy WFRP nie wiadomo, sam Wallis ogłosił, że wciąż będzie udzielał się w ruchu fanowskim i bez zmian zajmował się organizacją konwentów.



Możesz się zasłonić! Ukazała się Zastłonka gracza

W listopadzie ukazała się Zastłonka gracza, pierwszy polski produkt do d20! Autorami są Ignacy Trzewiczek, Michał Sołtysiak, Michał Oracz.

Rzecz jest w dużej mierze żartem, więcej o nim przeczytacie w raporcie Test Studio w tym numerze Gwiezdnego Pirata.



Patronat nad i-netowym Wiedźminem

Wydawnictwo MAG objęło patronat nad stroną internetową poświęconą tejże grze: www.wiedzmin-rpg.vel.pl.

Strona www.wiedzmin-rpg.vel.pl jest poświęcona wyłącznie systemowi „Wiedźmin: gra wyobraźni”. Znaleźć na niej można artykuły rozszerzające elementy gry, bohaterów, ekwipunek, nadesłane opowiadania dziejące się w uniwersum „Wiedźmina”, mapy i wiele innych użytecznych porad nie tylko dla graczy.



Mistrz Podziemi w podziemiach

Jak dotąd nie ukazał się Przewodnik Mistrza Podziemi i nie wiadomo kiedy się ukáže. Plotki mówią o 18 grudnia, jednak mimo starań nie udało nam się poznać dokładniejszych i pewniejszych szczegółów, biorąc zaś pod uwagę zbliżające się święta może się okazać, że premiera podręcznika przesunie się na początek roku 2003.

Wesołych Świąt!

życzy

redakcja Gwiezdnego Pirata

oraz

Gwiezdny Pirat i Gwiezdny Pająk

www.valkiria.net

Za zgodą serwisu VALKIRA

Konkursik „BEST RPG”

Autor: szelest

Jaka gra RPG jest przez was obecnie najbardziej lubiana?

Podaj trzy typy, w kolejności od najbardziej lubianego systemu.

Pierwszy podany dostaje trzy punkty, drugi 2 a trzeci 1.

Napiszcie także, dlaczego lubicie dany system.

Wyniki:

Warhammer - 60
 Dzikie Pola - 22
 Zew Cthulhu - 22
 Wampir: Maskarada - 21
 Deadlands - 19
 CP 2020 - 14
 Mag: Wstąpienie - 13
 Gasnące Słońca - 12
 Changeling: The Dream. - 10
 Earthdawn - 10
 Wiedźmin - 10
 Legenda Pięciu Kręgów - 9
 Ars Magica - 9
 Wilkołak: Apokalipsa - 8
 Kryształowy Czas - 8
 D&D 3ed. - 9
 Śródziemie - 7
 Wampir: Mroczne Wiek - 7
 Shadowrun - 6
 7th Sea - 5
 Fallout - 4
 Kult - 4
 Piekło Na Ziemi - 3
 Kroniki mutantów - 3
 AD&D - 3
 Exalted - 2
 INMV - 1
 D&D Ravenloft - 1
 LittleFears - 1
 Monastyr - 1
 Violence - 1
 GURPS - 1

Wypowiedzi:

W czasie swojej „kariery” miałem styczność z wieloma grami. Niektóre odrzuciłem po paru sesjach, w niektóre gram (i prowadzę) do dziś. Jest naprawdę sporo gier, które lubię i darzę szacunkiem. Lecz tylko w niektórych się „zakochałem”. Trzy z nich to gry, które są znaczącą częścią mojego życia, które mają w sobie to coś, co każe mi ciągle do nich powracać, ciągle tworzyć, spędzać godziny czytając wypracowania innych ludzi na ich temat. Naprawdę lezka się w oku kręci, jak widzę sterty moich zeszytów, materiałów, a nawet same podręczniki do tych gier. Oto i one:

1. Legenda Pięciu Kręgów.
 Za Rokugan. Za Honor. Za Bohaterstwo. Za Doj! Shizue. Za Bushido. Za Cesarza. Za zapach sliwy. Za kwitnące wiśnie. Za katane

SAVAGE WORDS

Savage Worlds Problemy „dzikiej” mechaniki

Mimo początkowego entuzjazmu Pinnacle Entertainment Group najwyraźniej zaczyna obawiać się o powodzenie swej najnowszej mechaniki uniwersalnej, „Savage Worlds”. Na internetowej stronie firmy pojawił się kupon zamówienia oraz prośba do wiernych fanów, by zamówili jak najwięcej podręczników, nie bezpośrednio od wydawnictwa jednak, a w lokalnych sklepach. Czyżby amerykańscy sprzedawcy odmawiali dystrybucji produktów nie opatrzonego znakiem d20?



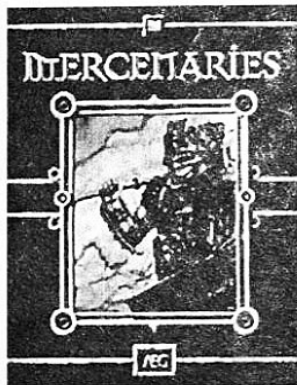
Tajemnice Klanu Lwa Odpoczynek od d20

Seria „Sekretów Klanów”, nowych podręczników opisujących kolejne aspekty wielkich domów Rokuganu, zapowiadana głośno tuż po opublikowaniu drugiej edycji, ustąpiła miejsca produktom opartym o mechanikę d20. Teraz autorzy gry powrócili do starego pomysłu, jako pierwsze nie ukazały się

jednak „Sekrety Skorpiona”, lecz podręcznik opisujący tajemnice Klanu Lwa. Dodatek nie powieła informacji zawartych w oryginalnej „Drodze Lwa”, nie dość bowiem, że przenosi akcję w czasy współczesne aktualnym wydarzeniom w grze karcianej (czyli o około 50 lat do przodu), to skupia się na innych zupełnie aspektach Prawej Ręki Cesarza. Obok części mechanicznej (do obydwu systemów) znajdują się tutaj właśnie tajemnice – sekretne techniki walki, umiejętności przekazywane przez jednego tylko mistrza, rodzinne tradycje, o których nikt nie wie oraz niezwykle miejsca w każdej z prowincji. Dodatek zorganizowany został zupełnie inaczej, niż „Drogi” – kolejne rozdziały szczegółowo opisują Rodziny Klanu, wyróżnia go też wyjątkowo udana ilustracja na okładce. Jednocześnie z książką ukazał się dodatek do karcianej wersji „Legendy”, „Upadek Otosan Uchi”.

RECENZJA

ENC



Mercenaries

Wydawca:
 Alderac Entertainment Group, Inc.
 System: d20
 Objętość: 256 stron

Powiem krótko: Wooooowww!!! Czwierć tyśiąca stron o najemnikach! Wszystko co chciałbym wiedzieć, a nawet więcej! Obok takiej książki nie da się przejść obojętnie.

We wstępie autorzy napisali, że „ta książka zawiera wszystko, co MG potrzebuje do stworzenia wspaniałej kampanii i wszystko czego gracze potrzebują do stworzenia unikalnych postaci”. Nie sklamali.

Po przeczytaniu całości ciężko powiedzieć czy jest to tylko dodatek czy cały setting, obok nowych atutów, czarów i profesji prestiżowych zamieszczono kilkanaście nowych profesji podstawowych, z których każda ma taki po-

tencjal, że aż chce się grać wszystkimi naraz oraz nowych ras, które świetnie wpisują się w klimat najemniczego świata. Nie poprzestano na tym, gdyż w dalszych rozdziałach opisano kilkanaście kompanii najemników wraz z gigantycznym rozdziałem o prowadzeniu „żołnierzy fortuny”. Jest to cały świat, może nie ma map ani opisanych dziesiątek krain, ale zawarto tu jego „duszę”, zupełnie inną od tej, którą znajdujemy w Zapomnianych Krainach. Najbliżej mu do znanego z cyklu o Czarnej Kompanii. Moim zdaniem najemniczy świat jest więcej niż godzien polecenia.

Sposobów wykorzystania podręcznika jest bez liku. W każdym wydany na rynku settingu pasowaci będą opisani tu najemnicy, a gdy zapagniemy stworzyć własny, cała książka będzie nieocenioną pomocą. Atutem jest też język „Mercenaries”, potoczny i żywy. Pomysły są świeże i zachęcają do rozgrywki, a całe typowe „mięso” (czary, profesje, potwory, przedmioty magiczne itd.) nie są tylko „mnożeniem schematów” ale rzeczywiście widać potrzebę ich istnienia.

Z czystym sercem polecam ten dodatek, pomoże wszystkim wzbogacić wszelkie znane światy, a spragnionym przygody dostarczy wspaniałą fundament do przeżycia czegoś wyjątkowego. W końcu jak zauważyli autorzy „każda postać gracza w RPG jest po trosze najemnikiem” więc „Mercenaries” dotyka podstaw awanturnictwa. Przeczytajcie i zagrajcie, nie rozczarujecie się.

Michał Soltysiak



Digital Burn Odświeżony Cyberpunk ...d20

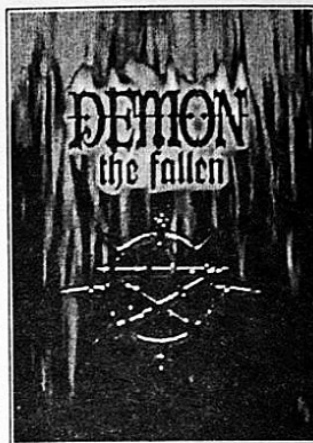
W chwili, w której czytacie te słowa, na rynku powinien być już „Digital Burn”, zapowiadany od roku przez Living Room Games (wydawcę „Earthdawn”) podręcznik, który stanowić miał

kompendium wiedzy i zasad pozwalających zaadoptować d20 do realiów niedalekiej przyszłości – na przykład Cyberpunka. W międzyczasie projekt rozwinął się – „Digital Burn”, z pojedynczej, uniwersalnej pozycji zmienił się w planowaną linię produktów, opisującą konkretny świat. Rzeczywistość gry wskrzesić ma zasypany ostatnio pod lawą gier fantasy gatunek, zawiera więc wszystko, czym szanujący się cyberpunk być powinien – Megakorporacje, brutalną walkę, ludzką nędzę, pogoń za modą i – przede wszystkim – Sieć i wszczepy, wszystko kompatybilne z „D&D” i jego wersją „Modern”. Gra wygląda nowocześnie (co może stanowić miłą odmianę po nieco archaicznym „Cyberpunku 2020”) i zachowuje dużą wierność wobec literackich ojców

gatunku – Gibsona i Sterlinga. Smaku dodaje fakt, że podręcznik został zilustrowany wyłącznie czarno-białymi fotografiami. Prezentują się znakomicie.

Demon: the Fallen Słowo stało się ciałem

„Demon: the Fallen”, który przed miesiącem był zaledwie projektem, ujrzał światło dzienne! Podręcznik trafił na półki sklepowe w połowie października i od razu wzbudził gorące emocje. Książka okazała się ściśle korespondować z Biblią, prezentując opisane w niej wydarzenia z perspektywy upadłych aniołów, które – jak same twierdzą – wystąpiły przeciwko Bogu z miłości do ludzi. Gra zgodna jest ze wszelkimi standardami Świa-



ta Mroku – Demony dzielą się na Frakcje, z których każda posiada indywidualne moce, i wzajemnie się zwalczają. Pytanie tylko, czy tym razem White

RECENZJA



Dwarfs: Stone and Steel

Wydawca: Hogshead Publishing
System: Warhammer
Objętość: 128

Pojawił się wreszcie długo oczekiwany dodatek opisujący krasnoludy w WFRP. Niestety, zamiast ciekawych i oryginalnych pomysłów znajdujemy w nim głównie kalkę opisu krasnoludów znanego z bitewnego Warhammera. Nowe elementy pojawiające się w dodatku w dużym stopniu zmieniają, by nie powiedzieć – niszczy i demolują świat WFRP.

Dodatek składa się z dziewięciu rozdziałów i trzech suplementów. W pierwszym poznajemy historię krasnoludów zgodną z wersją z gry bitewnej. Dowiadujemy się przy tym, że po wojnie z Chaosem, gdy krasnoludy nie muszą już bronić rozbitego Imperium, mogą zabrać się za odbudowę swego dawnego królestwa. Z rozdziału o technologii poznajemy

cuda techniki, które im na to pozwolą: maszyny parowe, hydraulicznie sterowane ciężkie działa, kryte stalą pancerniki, okręty podwodne i latające żyrokoptery (znane zresztą już od trzystu lat!). Z opisu krasnoludzkiego społeczeństwa dowiadujemy się dlaczego wśród niskiego ludu panuje matriarchat (lecz nie dowiemy się dlaczego odwrotnie jest w rodzinach królewskich) i jak ważne dla krasnoluda jest piwo. W rozdziale o krasnoludzkich twierdzeniach poznamy kilka w założeniu klimatycznych, lecz w istocie naiwnych historii. W „Magii” po raz drugi przeczytamy jeden z rozdziałów „Królestw Magii” wsparty szczyptą nowych run i krótkimi historyjkami legendarnych przedmiotów runicznych.

Pozostałe rozdziały zawierają opis religii, zasady tworzenia krasnoludzkich bohaterów, ważne postacie (większość w znanym z gry bitewnej megaheroicznym stylu). Wszystko dopełniają dodatki – o krasnoludzkim języku, zestawienie chronologii ważniejszych wydarzeń i indeks twierdzy i osad.

Generalnie otrzymujemy do ręki materiał w ogromnej mierze wtórny i sprzeczny ze sposobem w jaki zwykle się mówi o WFRP. Nie ratuje go nawet dbałość o oprawę graficzną, w tworzeniu której brali udział Polacy: Tomasz Oracz, Radosław Gruszewicz i Tomasz Kowalik. Nawet najpiękniejsze ozdoby nie mogą przecież zrekomensować ewidentnych braków treści.

Dodatek może być przydatny dla wielkich pasjonatów krasnoludów, którym nie przeszkadzają elementy bitewnego Warhammera. Miłośnikom „Jesiennych gawęd” stanowczo odradzam – „Dwarf: Stone and Steel” to śmierć ponurego Warhammera.

Marek Noga

Skała ocen

Ten śmieszny hipek u dołu to Rewelek. Mała istotka telepatycznie połączona z recenzentami Gwiezdnego Pirata. Gdy recenzent ocenia produkt RPG, Rewelek czuje jego emocje. My robimy mu zdjęcie i publikujemy. Zobaczcie sami – czasem Rewelek cieszy się jak dziecko, innym razem wścieka. Oto obraz uczuć, jakie targają recenzentami Pirata!



Szóstka. Zobaczcie, Rewelek cieszy się co najmniej tak, jakby sam napisał ten podręcznik!



Piątka. Rewelek podniósł rękę, by pokazać pięć palców, ale zorientował się, że ma tylko cztery. Na wszelki wypadek podniósł i drugą rękę.



Czwórka. Rewelek pokazał jeden paluch – ale ten najważniejszy. To kawał dobrego podręcznika.



Trójka. Dostatecznie. No ale kto chciałby kupować dostateczną grę? Lepiej kupić dobrą...



Dwójka. Rewelek obejrzał Gladiatora i tak mu została.



Pała. Rewelek tak się wściekł, że prawie się powiesił! Wydawcy, nie róbcie tego! Rewelek to wrażliwa istota!

www.valkiria.net

przy pasie. Za Klan Żurawia. Za wspaniałych BN.

2. Warhammer - Za to, że nauczyłem się na nim grać, nauczyłem się prowadzić. Za konia, na którym gnom poprzez ziemię Starego Świata. Za głupie niemieckie nazwiska. Za miecz, który trzymam w dłoni i luk, który wisi na plecach. Za mechanikę, dzięki której wiele się nauczyłem. Za skavenów.

3. Wilkołak: Apokalipsa - Za życie w stadzie. Za wycie do księżycyca spomiędzy drzew. Za Gaię. Za walkę o Ziemię. Za polowania. Za brutalną, aczkolwiek konieczną walkę. Za przyrodę. Za wilki, które tak uwielbiam. Za to, że mogę gnać, niczym wilk po okolicach mojego miasta.

Za te i wiele innych „za” autorom gier dziękuję. Będę się trzymał tych systemów, tak długo jak tylko mogę.

szelst

Systemów RPG jest naprawdę sporo i każdy z nich może być rewelacyjną rozrywką. Wszystko zależy od tego, kto czego w nim szuka i jaki świat jest dla niego odpowiedni. Osobiście głosuję na ZEW CTHULHU, gdzie walka to ostateczność a wiedza, rozum, inteligencja to podstawa działania. Wolę pogrzebać w bibliotekach i nauczyć się kilku sensownych czarów i innych metod odsyłania patęających się pod nogami zwierzątek niż brać się za nie z .44 i do nich strzelać - nie polecam tej metody.

Systemem, który dopiero co poznaję jest CYBERPUNK - przyznaję punkt temu systemowi za świat, mechanikę, różnorodność sprzętu i wyposażenia a także za łatwość tworzenia samodzielnych scenariuszy i ich nieprawdopodobną elastyczność.

Phoenix24

1. Deadlands - za klimat, za strach i wojnę z podstawami historycznymi. No i oczywiście za kanciarzy.

2. Gasnące słońca - za tajemnice, Salandre Decados i za mrok.

3. Earthdawn - to tak dla rozrywki, nic tak nie poprawia humoru, jak po raz kolejny ratowanie Barsawi. Świat i rasy urzekają swoją oryginalnością.

greid

1. Ars Magica - za cudowny, średniowieczny klimat, aurę tajemnicy, odniesienia do historii i genialne opracowanie tematu magii.

2. Dark Ages - za to, że z Wampirami udało się zrobić naprawdę dobry system.

3. AD&D - cudownie dopracowany i wspaniale opisany świat

Wolf nie posuwa się za daleko, czerpiąc inspirację nie z tradycji, a bezpośrednio z największych religii świata - miłośników RPG pomawia się o satanizm i bez gier, w których wcieli się w zbuntowane anioły.



D20 Modern Zwykłe lochy w przebraniu

C cały świat z zapartym tchem czekał na „D20 Modern”, two-

rzony przez Wizardów podręcznik pozwalający rozgrywać scenariusze w realiach współczesnych. Kiedy jednak produkt trafił do rąk czytelników, wywołał raczej chłodne reakcje - gra okazała się zwykłym D&D w przebraniu. Wprawdzie charakterystyczne dla fantasy profesje zastąpiły typy bohaterów (Silny, Szybki, Twardy, Charyzmatyczny, Sprytny i Oddany), nazwy atutów i profesji prestiżowych również uległy zmianie, mechanika nie przeszła jednak oczekiwanych przeobrażeń. Książka zawiera więc, podobnie jak jej odpowiednik fantasy, przede wszystkim reguły penetracji niebezpiecznych miejsc i walki, rozczaruje więc miłośników choć trochę bardziej psychologicznych przygód. Mało tego, proponowane światy to „urban fantasy”, rzeczywistość lochów i smoków w wydaniu *moderne*.



Splintered Peace Psychologiczne rączkowanie d20

Atlas Games z wielką dumą zapowiada i udostępnia fragmenty swego najnowszego dzieła - kampanii „Splintered Peace”, która w grudniu ma ukazać się w serii „Penumbra”, prezentującej produkty spod znaku d20. Choć podręcznik

RECENZJA



Robin's Laws of Good Game Mastering

Autor: Robin D. Laws
Wydawca: SJG
System: uniwersalny
Objętość: 32

Na rynku nie mamy jeszcze takiej pozycji. Wydawnictwo Steva Jacksona (to ten od GURPS-a) wydało pierwszy prawdziwy poradnik dla Mistrzów Gry. Jest to mała książeczka bez obrazków, a bardzo małą i gęstą czcionką oraz kilkoma wykresami, bardziej przypomina ona naukową publikację niż produkt do gier fabularnych. Na pierwszy rzut oka nie zachęca do przeczytania. Jest to podręcznik, który ma pokazać „jak być dobrym

MG” i pomóc w prowadzeniu. Przeznaczony jest tak dla początkujących, jak i zaawansowanych, każdy może z niej czegoś się nauczyć. Cel jest chlubny, więc z wielką uwagą zabrałem się do czytania.

Przeczytałem ten podręcznik od deski do deski i, niestety, czuję niedosyt. Książeczka jest za krótka, na 32 stronach zmieszczono niewiele oprócz tego co zostało już powiedziane w licznych artykułach, jakie polski czytelnik już otrzymał i rozdziałach o prowadzeniu w podręcznikach. Wprawdzie po raz pierwszy zamieszczono to wszystko w jednym miejscu i opisano tak zwięźle, jak tylko się dało. Ale nie znalazłem nic nowego, żadnych trików, żadnych fajerwerków, żadnych tajnych przepisów. Robin Laws jest jednym z bardziej doświadczonych freelancerów i oczekiwałem od niego, że jego książeczka będzie się aż skrzyć od porad. Dodatkowo brak mi tu bogatych galerii przykładów. RPG to sztuka tworzenia opowieści o bohaterach i takie słytywne, „naukowe” podejście do mnie nie trafia.

Ta książeczka jest straconą szansą, bo można było napisać więcej i bardziej przystępnie. Braki może tłumaczyć jedynie fakt, że jest to podręcznik prowadzenia dla Amerykanów, a tamtejsi gracze są zupełnie inni od nas i dla nich ta książeczka może być rewelacją.

Jeśli więc chcecie mieć wszystkie podstawowe rady w jednej małej publikacji, kupcie poradnik Lawsa. Jeżeli jednak przeczytaliście już wiele innych artykułów o prowadzeniu, to weźcie coś z klasyki literatury, a wasze sesje na pewno coś na tym zyskają.

Michał Soltysiak

zawiera przede wszystkim przegodę, autor zdecydował się zamieścić w niej całe morze materiału, by pomóc Mistrzom Gry poprowadzić swój niezwykle scenariusz – opisy lokacji rozrosły się do tego stopnia, że „Splintered Peace” prezentować będzie ostatecznie opis całego miasta, w którym rozgrywa się kampania. Głośno obwieszczone novum stanowiąc ma fakt, że w scenariusz nastawiony jest na interakcję z bohaterami niezależnymi i – inaczej niż w pozostałych produktach d20 – sukces nie będzie zależny od umiejętności eliminowania przeciwników. Tak oto ewolucja gier fabularnych zaczyna się od początku.

Necronomicon powraca

Na 20-lecie Chaosium

Choć sceptycy twierdzą, że „Necronomicon” to tylko wytwór chorej wyobraźni H. P. Lovecrafta, prawdziwi okultyści wiedzą doskonale, że dzieło Szalonego Araba istnieje i wciąż można natknąć się na jego kopie. Ich nakład uległ jednak wyczerpaniu – Chaosium postanowiło



wiecz wznowić tę klasyczną pozycję. Tylko patrzeć, a drukarnię opuści drugie wydanie słynnego zbioru opowiadań – ma ono uświetnić dwudziestopięcioletnie istnienia firmy. Pomiedzy błuzniczymi okładkami znajdzie się dziewięć opowiadań kontynuatorów Lovecrafta, eseje prezentujące historię dzieła Abdula Alhazreda i biografia papy Wielkiego Cthulhu.



Darmowa przygoda do 7th Sea Wreszcie na pełnym morzu!

Alderac Entertainment Group skąpo karmi ostatnio miłośników „7th Sea”, ucieszy ich więc z pewnością fakt, że na oficjalnej witrynie gry:

www.7thsea.com

znaleźć można darmową przegodę, przeznaczoną do rozegrania na starych zasadach. Scenariusz należy do rzadkiego gatunku przygód marynistycznych – pirackich i zawiera opis niezwyklej wyspy wraz z propozycjami jej wykorzystania. Choć zdawać by się mogło, że scenariusz jest sposobem promocji zapowiadanego na początek przyszłego roku dodatku „Islands of Gold”, nie jest jednak dziełem pracowników AEG – powstał dzięki niestrudzonemu zwierzchnikowi Zakonu Krzyża i

Róży, Markowi Woodward. Cześć mu!



Pluszowy Cthulhu pod choinkę Najlepszy prezent dla każdego berbecia

Pluszowy Cthulhu od lat zajmuje miejsce w sercach prawdziwych fanów Lovecrafta. Uroczą maskotka miała już swoją edycję świąteczną, w czapce świętego Mikołaja – tym razem, zgodnie z logiką rozwoju produktu, producenci postanowili wznowić niegdysiejszy klasyk, Małego Cthulhu. Każde dziecko powinno więc znaleźć pod

RECENZJA

ENG



Shadowforce Archer

Autorzy:
Patrick Kapera i Kevin Wilson
Wydawca: AEG
System: Spycraft d20
Objętość: 256

Bywają doskonale gry z kiepską mechaniką i świetne mechaniki obarczone dumnymi realiami – „Spycraft” należy do tej drugiej kategorii. O ile więc za same reguły należą się AEGowi wielkie brawa, „Shadowforce Archer”, oficjalny setting gry, zasługuje co najwy-

żej na uśmiech politowania. Oczywiście, konwencja filmu sensacyjnego wymaga, by świat aż straszyl umownością, jednak autorzy wzięli sobie tę lekcję za bardzo do serca, tworząc rzeczywistość przerażająco banalną.

Bohaterowie „Shadowforce” to pracownicy Fundacji Archera, tajnej i prywatnej instytucji, która – od czasu zawarcia pamiętnego paktu z roku 1950 – strzeże z cicha świata przed straszliwymi zagrożeniami. Oczywiście zawiera się w nich cały przekrój typowych lotrów kina akcji – głównie spragnionych władzy lub/i bogactwa pomyślników – i ich dobór świadczy o tym, że panowie Kapera i Wilson pracowicie odtworzyli lekcję, zatważa jednak zarówno *modus operandi* lotrów, jak i koncepcja, wokół której kręci się cała zabawa.

Oto na początku ubiegłego wieku drążący pod pałacem w Knossos archeologowie dobrali się do tabliczek z kretańskim pismem linearnym A i, odszyfrowawszy jego znaczenie, odkryli tajemnicę budzenia w ludziach mocy psionicznych oraz całą masę straszniejszych jeszcze sekretów. Oczywiście, nie obyło się i bez przebudzenia demona, który opętał małżonkę archeologa i, przyobletkwszy jej powłokę, zagroził rodzajowi ludzkiemu. Tajna historia dwudziestego wieku rozgrywa się

tu między uczestnikami niefortunnej wyprawy, wśród których jest tytułowy Archer, osobnik bez skazy, oraz dwójka jego adwersarzy, odpowiedzialnych za dojście Hitlera do władzy, bombę atomową i podobne przyjemności. W końcu Archer powołuje do życia swoją fundację, której członkowie – gracze – pomagają mu walczyć z zagrożeniem.

Sama historyjka jest boleśnie oklepana, a jej konsekwencje naruszają kanon filmu sensacyjnego. Agenci dysponują mocami nadnaturalnymi, zmieniając realia, które mogły stanowić bazę dla interesującej zabawy sensacyjnej w szpiegowskie, psioniczne fantasy. W dodatku szwankuje konstrukcja świata – Fundacja Archera dzieli Ziemię na strefy wpływów tylko po to, by bohaterowie pochodzić mogli z różnych, jakże ostatnio modnych, frakcji. Koniec końców – panowie autorzy, usprawiedliwianie Drugiej Wojny Światowej zdolnością kontrolowania umysłów, którą jakoby posiadał Adolf Hitler (tak zwany Demagog) to literacki i roleplayowy żłobek – wstyd!

Tomasz Z. Majkowski

www.valkiria.net

Forgotten Realms zawsze będzie mi podwójnie drogi.

livewire

1. Dzikie Pola - za pokazanie, jak grać w tym wspaniałym świecie i za rewelacyjny ruch fanowski, z którego rekrutuje się polowa moich prawdziwych przyjaciół.

2. Śródziemie - bo to jedyny „oficjalny” system w świecie Profesora, do tego mój pierwszy. Sesje zawsze nam wychodzą, bo nie przejmujemy się takimi bzdurami jak klimaty, tylko po prostu doskonale bawimy - jak kumple.

3. Deadlandsy najbardziej cenię chyba za doskonałą i świetnie pasującą do świata mechanikę. Nie jestem fanem kowbojerii, ale w DL gra się naprawdę miodnie. Prawdziwy system NT.

Galhard

1. Gasnące Słońca - za całokształt świata i lekkie powiązania z kulltową Dune. No i za całokształt. Zresztą prowadzę go, więc inaczej nie może być.

2. Deadlands - za klimat dziwnego zachodu (czyli Indianie i kowboje), no i dlatego że to był pierwszy system, który prowadziłem.

3. D&D 3ed. - za co... Hmm, to będzie trudne. Może dlatego, że jest kulltowy i zawsze można na niego liczyć... (brzmi to jak reklama tamponów)

Giker_MIKE

1. Wampir: Maskarada - albowiem ten system dostarcza mi przyjemności najwyższego rodzaju - przyjemności duchowej odkrywania swoich słabości.

2. Zew Cthulhu - gdyż daje ogromne możliwości wpływania na postacie, idea Mitów Cthulhu jest wyjątkowa i wiarygodna, realia lat 1920 są wdzięczne i przyjemne, w tym systemie można wszystko i to bez „przejęć”.

3. Śródziemie (na własnej mechanice) - albowiem jest to najbogatszy, najbardziej dopracowany i dający największe możliwości świat, inny od naszego. To dzięki niemu powstały wszystkie inne fantasy.

Andre

1. Ars Magica - doskonały system magii, wspaniała kreacja postaci, przeniesienie ciężaru wymyślenia przygód z MG na graczy.

2. Exalted - za heroizm! Uwielbiam epickie, heroiczne kampanie i ratowanie królestw.

3. D&D 3ed - za to samo, co Exalted - można grać Bohaterem, a nie Lumpem, którego wieśniacy zatkują widłami w Dzurze Dolnej

Teukros

choinką maskotkę Wielkiego Przedwiecznego za jego szczeniących lat.

Power Classes Nowe postacie do D20

Niez mordowanie eksploatujące mechanikę d20 wydawnictwo Mongoose, znane choćby z „Przewodników Pogromcy”, uruchomiło kolejną linię książek. Tym razem na warsztat poszły zupełnie nowe profesje - seria nazywa się „Power Classes” i składa się z cieniutkich i wąskich książeczek, które za jedyne trzy dolary pozwolą wzbogacić „D&D” o nowy rodzaj postaci - na początek Zabójcę, Szlachci-



ca, Egzorcystę i Gladiatora. Ciężkawo, kiedy Manguście skończą się pomysły?

R. TALSORIAN GAMES, INC.

Przebudzenie Talsorian Games Cyberpunk i Castle Falkenstein powraca

R. Talsorian Games, niegdysiejszy potentat, zdaje się powoli powracać do formy. Do księgarń trafiło wreszcie wznowienie znanego doskonale i u nas „Cyberpunka 2020” oraz dodatku „Maximum Metal”. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że niedawno jeszcze spisywano ten klasyczny, choć wciąż zaskakująco sprawny system na straty. Idąc za cio-

RECENZJA

ENC



Spycraft

Autorzy: Patrick Kapera i Kevin Wilson

Wydawca: AEG

System: Spycraft d20

Objętość: 288

Tak rzadko zdarza się, by nowe dodatki, oparte na mechanice d20 przynosiły jakiegokolwiek novum, że tym cenniejsze stają się pozycje, zmieniające zupełnie oblicze uniwersalnej gry Władcy. Bez wątplenia należy do nich „Spycraft” - gra, w której uczestnicy zabawy wcielają się w role opisanych na mechanice „D&D” szpiegów rodem z filmów o przygodach agenta 007 - szarmanckich, przystojnych i szalenie skutecznych obrońców wolnego świata. Autorzy podeszli do gry elastycznie, wprawnie przystosowując reguły do realiów kina - okazuje się, że wystarczy kilka kosmetycznych zmian, by sztywne reguły naagięły się do wymogów kina akcji.

Gra nie stara się - tak, jak to czyni „D20 modern” - łączyć konwencji sensacyjnej z fantasy - książka opisuje twardą rzeczywistość kina akcji, bez czarów, potworów i innych ras, za to z dużą ilością broni, mordobicia i pościgów samochodami. Tego typu zmiana konwencji może wprawdzie szokować ortodoksyjnych miłośników „D&D”, wychodzi jednak

produktowi na dobre - zamiast bzdurnych zasad przystosowania goblinów do współczesnych realiów czytelnik otrzymuje dokładnie to, czego mógł się spodziewać. Każda litera podręcznika ocieka wręcz akcją, szybkością i efektownymi wybuchami.

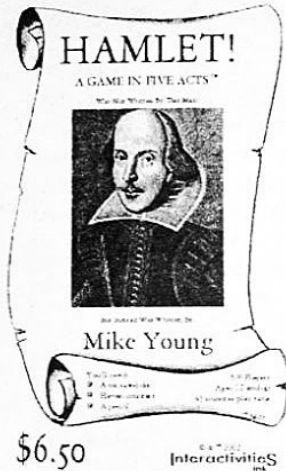
Oczywiście, książka nie proponuje gry do bólu realistycznej - wręcz przeciwnie, modyfikacje zasad sprawiają, że reguły przygód współczesnych herosów są znacznie mniej restrykcyjne, niż prawidła eskapad w głąb lochów. W końcu ekranowym perypetiom Jamesa Bonda bliżej do umowności kina przygodowego, niż prawdziwego realizmu. Nie od parady zresztą jednym autorów podręcznika jest współautor „7th Sea” - jego doświadczenia zdecydowanie w „Spycraftcie” procentują.

Nowe reguły pozwalają więc na znacznie bardziej elastyczne podejście do wyników testów, które modyfikować można za pomocą „kostek akcji”, stanowiących nagrodę za dobre odgrywanie postaci, wyraźnie ograniczając rolę walki na rzecz szczegółowego planowania możliwie bezkrwawych akcji (nie dość, że broń palna jest w grze śmiertelnie skuteczna, to bohater nie może walczyć w nieskończoność - dość szybko się męczy) i z detalami opisuje reguły pościgów samochodowych, będących - koniec końców - solą gatunku. Wprowadzono również reguły czysto fabularne - jak zasada prośzenia Agencji o wsparcie, zależność doświadczenia agenta i sprzętu, który może otrzymać czy swoiste utożsamienie prowadzącego z fabularnym opiekunem i zleceniodawcą grupy agentów.

Do wad podręcznika należy z pewnością szata graficzna - okładka nie zachęca do kupna, ilustracje nie zachwycają poziomem, nie najlepiej dobrano też czcionkę nagłówków. Te drobiazgi nie przeszkadzają jednak uznać „Spycrafta” za jedno z czołowych dokonania w dziedzinie d20.

Tomasz Z. Majkowski

sem, wydawnictwo zdecydowało się wznowić w grudniu niedostępny już od lat „Castle Falkenstein”, i to nie tylko – jak początkowo zapowiadano – w wersji kieszonkowej. Na rynek trafi więc znowu jeden z najciekawszych produktów w historii RPG. Czyżby Wujaszek Mike Pondsmith miał pokazać raz jeszcze lwi pazur? A może, skoro już zdecydowaliśmy się marzyć, doczekamy się kiedyś na polską edycję tego zapowiadanego od lat systemu?



Hamlet RPG

Gra planszowa w 5 aktach

Interactive Ink to firma, w której dziwaczne pomysły stają się ciałem. Jej najnowszym tworem

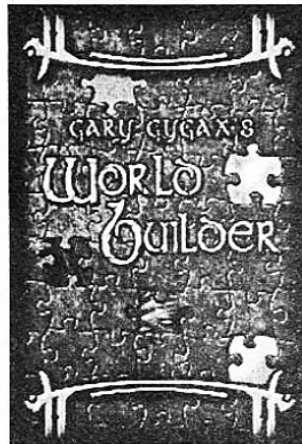
jest „Hamlet” – gra planszowa w pięciu aktach. Uczestnicy zabawy stają się w tej niezwyklej planszówce głosami w głowie Williama Szekspira, podpowiadającymi mu, jak powinna wyglądać powstająca właśnie sztuka o duńskim księciu – to od nich zależy, czy klasyk stanie się lekką komedią „Hamlet z Elzyny”, czy horrorem „Szatański Plan Rozenkranta”. Absolutnie obowiązkowe dla miłośników klasyki.



Ofensywa PDF-6W

Coraz większą popularnością cieszą się na Zachodzie dodatki dostępne za pośrednictwem Internetu – prezentowane w postaci PDF książki, które ściągnąć można po uiszczeniu odpowiedniej, znacznie niższej niż w przypadku produktu papierowego, opłaty. Za tego typu publikacjami przemawia zdecydowanie niski koszt produkcji i dystrybucji, pozwalający utrzymać stosownie niewysoką cenę – klienci chwalą ją również za szybkość, z jaką można wejść w

posiadanie produktu. W formie elektronicznej swoje książki od dawna prezentuje Pinnacle Entertainment Group i White Wolf, wspierający serią „Ebook” Wilkołaka, jak również cały tłum małych wydawnictw, których nie stać na drukowanie podręczników. Niedawno do tej grupy dołączyło Mongoose Publishing, wznowiając w Internecie wyczerpane nakłady swoich suplementów, oraz Atlas Games, prezentując słynną przygodę „The Ebon Mirror”. Czyżby klasyczne, papierowe podręczniki powoli odchodziły do lamusa?



World Builder

Gary Gygax naucza jak stworzyć świat

Troll Lord Games to firma, której do współpracy udało się pozy-

skać samego Garego Gygaxa, tatusia gier fabularnych. Na księgarskie półki trafił właśnie drugi, po „Canting Crew” tom jego Biblioteki Światów Fantasy, zatytułowany „World Builder”. Weteran RPG dzieli się w nim na prawie dwustu stronach swoimi przemyśleniami na temat tworzenia światów gier i prezentuje potężną listę elementów, które mogą się w takim świecie pojawić – od najskromniejszej roślinki, po potężne górskie lańcuchy. Wystarczy, by Mistrz Gry sięgnął do zestawienia i wykozystał część zawartych tam drobiazgów, by świat nabral życia i kolorytu. Ukończywszy podręcznik, niezłomny Gygax przystąpił do prac nad trzecią publikacją, opisującą życie codzienne.



Cthulhu Dark Ages

Z sieci na papier

Znajdująca się od jakiegoś czasu w sieci wersja „Zewu Cthulhu”, przedstawiająca świat Mitów w okolicach roku 1000 i zatytułowana „Cthulhu Dark Ages”

RECENZJA



Biały Wilk#3

W tajnej służbie ich królewskich mości

Wydawca: MAG

System: Wiedźmin - Gra Wyobażni

Objętość: 32

Świetny dodatek. Biorąc pod uwagę, że liczy sobie tylko 32 strony można nazwać

rzecz po imieniu i powiedzieć – rewelacyjna pozycja.

Mowa o trzecim numerze Białego Wilka, który w całości poświęcony jest polityce i dyplomacji. Pierwsza połowa BW to część opisująca świat, druga zaś to nowe reguły i przygoda. Materiał przedstawiony w rozdziałach „Dzieje polityczne Północy” oraz „Tajne służby Północy” to arcydzieło – ciekawie i bardzo dokładnie opisane najważniejsze polityczne wydarzenia i siły, spiski, pakt, wojny, szpiegostwo i służby wywiadowcze – wszystko to zajmuje piętnaście pierwszych stron pisma – zadrukowanych gęstą, małą czcionką.

Te pierwsze piętnaście stron to absolutne MUST HAVE każdego miłośnika gry wyobraźni. Co więcej – to także materiał interesujący dla fanów prozy Sapkowskiego – niekoniecznie grających w Wiedźmina. To naprawdę przyjemna i ciekawa lektura.

Kolejne strony to opis tego, jak w świecie polityki czują się i działają magowie oraz kapłani jednak ten materiał odstaje już poziomem od poprzedniego i choć także

jest ciekawy – miałem wrażenie, że ledwo zarysowano temat, który na pewno nie został wyczerpany.

Potem jest czas na reguły, czyli nowe zaklęcia i magiczne przedmioty, nowe archetypy i ekwipunek szpiega. Rzecz zawsze przydatna. Dodatek kończy krótki i ciekawy artykuł dotyczący odgrywania szpiega oraz podobnie krótki i ciekawa przygoda.

Polecam trzeci numer Białego Wilka, po słabym numerze o Driadach, bardzo dobrym o Novigradzie, przyszedł czas na naprawdę świetny numer trzeci. Strach sięgać po czwarty!

Aha! Okładkę wykonał Tomek Jędruszek, ten sam, który wykonuje okładki Gwiezdnym Piratom. Facet ma szczęście do prac nad wybitnymi projektami, co?

Ignacy Trzewiczek

www.valkiria.net

1. Zew Cthulhu - od niego zacząłem i nigdy mi się nie znudził. Za elastyczność, Miły Cthulhu, bestie, szalenstwo i Lovecrafta. No i klimat.

2. Unknown Armies - system bardziej zakrecony niż ZC. Tutaj jeszcze łatwiej o wywołanie zamieszania i grozy wśród graczy. Za magię, paradoxy, bardzo śmiertelną mechanikę, możliwość grania na różnych poziomach świadomości świata, zaskoczenia dla MG i niepowtarzalną sytuację. No i klimat.

3. CP2020 - za świat, łatwość tworzenia scenariuszy, wielopoziomową grę, pasjonujące sesje, nieprzespane noce. No i klimat

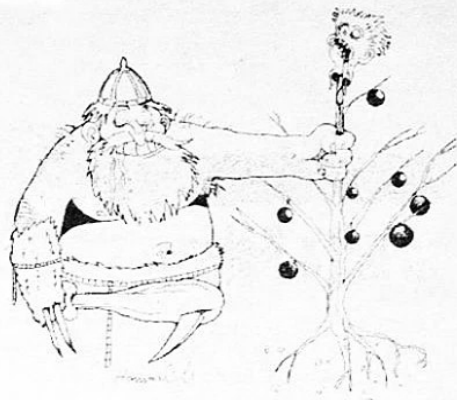
Elmo

PODSUMOWANIE

Choć na rynku wciąż pojawiają się nowe pozycje, ciężko zarzucić mu szczególny boom – listopad to miesiąc przygotowań do Bożego Narodzenia, czasu wielkich promocji i możliwości wydawniczych, w dodatku obciążony w Stanach aż dwoma świętami. Wyraźnie zaznacza się odwrót od tradycyjnego fantasty w stronę współczesności i niedalekiej przyszłości, co zwiastować może nasycenie klasycznymi produktami w stylu miecza i czarów, którymi zasypany nas przez ostatni rok. Świadczy o tym zarówno publikacja „D20 Modern”, która będąc dzieckiem marketingu Wizardów, wydaje się skazana na sukces, jak „Digital Burn”, które ma wszelkie atuty by stać się prawdziwym hitem oraz powrót „CP 2020”.

„Demon: the Fallen” to świadectwo powolnego wyczerpania linii Świata Mroku, przynajmniej w jego współczesnym wydaniu. Przyszłością serii wydaje się raczej średniowieczna jej odmiana – odliczamy zresztą dni do chwili wybuchnięcia wokół nowego dziecka White Wolfa poważnego skandalu. Średniowiecze jest zresztą w ofensywie na rynku grozy – być może sukces niemieckiej wersji „Cthulhu Dark Ages” sprawi, że doczekamy się poblogosławionego przez Chaosium, angielskiego podręcznika.

doczekała się wydania książkowego. O publikację zadbało niemieckie wydawnictwo Pegasus Press, posiadacz licencji linii ZC na rynek naszych zachodnich sąsiadów. Podręcznik jest mocno rozszerzony w stosunku do internetowego pierwowzoru, zawiera przepiękne ilustracje i zdecydowanie przypadł Niemcom do gustu – stał się najważniejszym wydarzeniem tegorocznych targów w Essen, przynajmniej w zakresie gier fabularnych. Osoby, które nie władają biegle niemieckim mogą tymczasem pobrać „Cthulhu Dark Ages” z witryny pod adresem <http://cthulhudarkages.cjb.net>.



RECENZJA



Zyjący Greyhawk. Przewodnik Geograficzny

Autorzy: G. Holin, E. Mona, S. K. Reynolds, F. Weining

Wydawca: ISA

System: Dungeons & Dragons d20

Objętość: 192, mapa

No i mamy na rynku pierwszy świat do Dungeons & Dragons. Na pierwszy ogień wydawnictwo ISA rzuciło klasycznego Greyhawka, od którego tak naprawdę zaczęło się całe RPG. W nowej, trzecioedycyjnej szacie prezentuje się wspaniale. Piękna okładka, duża, ładna mapa, świetne grafiki i porządne wydanie zachęcają do wzięcia i rękę podręcznika. Jak w przypadku całego D&D, mamy tu do czynienia z wydawniczymi arcydziełami, które stanowią klasę samą dla siebie.

Czytelnik otrzymuje prawdziwy artefakt RPG i pomnik jego dziejów. I to jest problem – cały Greyhawk trąci myszką. Czuć, że jest to reanimowany świat z czasów, gdy w RPG wszystko było nowe, a każdy pomysł dobry. Dziś jest Greyhawk przestarzały, rynek RPG poszedł dalej, a światy gier fabularnych razem z nim. Mamy więc w Greyhawku masę ras, państw i bogów, ale także zero polotu oraz nudne, sztapkowe rozwiązania. Czytając go, trudno się czasem nie uśmiechnąć z pobłażaniem na widok naiwnych pomysłów, dziwacznych imion nie do wymówienia, intryg rodem z dobranocki oraz wszelkich niby-średniowiecznych nazw. Nie wiem, czy ISA musiała wydać ten setting w ramach 3ed. D&D, ale nie był to dobry wybór. Wydawnictwo nie wybrało czegoś, co może wzbudzić wielkie emocje w graczach. Greyhawk jest miałki i powinno pozwolić się mu odejść. Jest klasyką, pierwszym światem RPG, ale czasy się zmieniły i Greyhawk do nich nie przystaje.

Kolejne zdziwienie budzi tłumaczenie i redakcja polskiego wydania. Po poziomie edycji widać, że ISA chce nam dać produkt na najwyższym poziomie, ale mogłaby wynająć dobrego tłumacza i zrobić lepszą redakcję. Cały tekst jest pełen kalek językowych, powtórzeń i zdań złożonych, które trzeba czytać po kilka razy, by je zrozumieć. Polszczyzna podręcznika jest tak zła, że ciężko przez niego przebrnąć. Dodatkowo nikt nie zadał sobie trudu, by zastanowić się, czy dana nazwa nie brzmi śmiesznie w naszym języku. Pięknym przykładem jest Król Jawodawca, o wdzięcznym imieniu Nasran, lub zły potwór Jajo Łyski, gobliny zaś w tym świecie nazywają się „Jebli”. Tłumacz także w kilku przypadkach słabo znał polski – znalazłem „kwiatki” w rodzaju określenia Nienazwalny zamiast Bezimienny. Po przeczytaniu tytułów poszczególnych władców miałem ochotę zawyć. Czy dopuszczono do tych zaniedbań z pośpiechu, czy też z innych przyczyn, raczej się nie dowiemy.

Powiedzmy jednak, że dzięki sile woli i uporowi uda się przeczytać całą książkę. Pozostaje nam wtedy zastanowić się nad sensownością istnienia niektórych państw, bezsensu intryg i wieloma innym pomysłami, które wprawiają człowieka w osłupienie. Nawet jeśli przymknijemy oko na niedopatrzona fabularna, o pomstę do nieba wciąż wolał będzie język, zarówno oryginału, jak i tłumaczenia.

Podsumowując: Ten świat się wypalił, a w polskim tłumaczeniu dołożono doń jeszcze masę błędów. Może budzi sentyment u Amerykanów, ale dla nas będzie raczej tylko smutnym przykładem na to, jak bardzo gry mogą się zestarzeć i przestać cieszyć. Nie polecam go nikomu, zamiast psuć sobie humor poczekajcie na „Zapomniane Krainy” lub wymyślcie własny świat.

Michał Soltysiak

RECENZJA



Miecz przeznaczenia

Autorzy: Joanna i Maciej Szaleniec
Wydawca: MAG
System: Wiedźmin - Gra Wyobraźni
Objętość: 80

W listopadzie ukazała się pierwsza kampania do Wiedźmina: „Miecz przeznaczenia”, autorstwa Joanny i Macieja Szaleniec. Podręcznik liczy sobie 80, gęsto zadrukowanych stron. Nie przeraża więc objętością, lecz

treść w zupełności wystarczy na dobry miesiąc gry. Nie ma lania wody, dużych marginesów i dziesiątek stron tytułowych.

Na kampanię składają się trzy podstawowe scenariusze oraz materiał dodatkowy – kilka epizodów i pomysłów na dodatkowe wydarzenia, a także informacje wzbogacające świat i reguły gry.

Najważniejsze oczywiście są scenariusze. „Miecz przeznaczenia” rozwija się jak lawina, z początku (pierwsza przygoda) wydaje się nieco drętwy i szampowy; oto bohaterowie otrzymują „zwyczajne erpegowe zlecenie” i ruszają, by je wykonać. Wykonują – rzecz więcej niż prawdopodobna – i...

I zaczyna się. Druga przygoda jest o niebo ciekawsza od pierwszej, trzecia zaś to prawdziwe apogeum wydarzeń pozostawiające graczom olbrzymią swobodę działania. Cała intryga toczy się wokół prób uniemożliwienia podpisania traktatu temersko-redańskiego, a gracze zostają wplątani w sieć intryg różnych stronniców i sił politycznych. W kilku miejscach – w moim odczuciu fabuła trzeszczy i mam wrażenie, że doświadczeni gracze mogliby wyczuć pewne kluczowe momenty, jednak nawet jeśli tak się stanie, nie powinno im to zepsuć zabawy podczas sesji. „Miecz przeznacze-

nia” to dużo dobrej zabawy, dużo pościgów, walki, a także dyplomacji i interakcji z postaciami. To, co od razu rzuca się w oczy to proporcjonalnie rozłożone akcenty w różnych momentach kampanii, pomiędzy akcją, a odgrywanie postaci – w ramach obok tekstu co rusz znajdują się porady, jak rozegrać daną scenę i na co w niej zwrócić uwagę. Całość przedstawia się bardzo rzetelnie i dam sobie głowę uciąć, że radość z gry w „Miecz przeznaczenia” będą czerpać zarówno miłośnicy szybkiej akcji i walki, jak i fani intryg i spiskowania. Pod tym względem kampania jest doskonale wyważona.

Nieco razi brak użycia czerwonego redaktorskiego flamastra – w wielu miejscach można było wyciąć nieco tekstu i wyszłoby to kampanii na dobre. Niektóre z rozwiązań fabularnych są już także nieco ograne i mogą na sesji „trącić myszką”, jednak wrażenie ogólne – gdy spojrzymy na całość kampanii, a nie na poszczególne jej fragmenty jest dobre. To kawał dobrej roboty wystarczający nawet na osiem, dziesięć sesji.

Ignacy Trzewiczek

RECENZJA



The Slayers Guide to Rules Lawyers

Autor: James Desborough
Wydawca: Mongoose Publishing
System: d20
Objętość: 32

Chłopaki z Mongoose Publishing są heretykami. Nie dość, że drukują dodatki do d20 o Stainie i Judge Dredzie, to jeszcze pozwalają sobie na żarty z graczy – i to nie z graczy zwyczaj-

nym. Nie, żartują sobie z tych, którzy wydają najwięcej pieniędzy na dodatki, czyli tzw. Znaczców Zasad, dla których „musisz mieć” to standardowa reakcja na wszystkie podręczniki w sklepach z RPG.

W swoim podręczniku (należącym, zresztą, do serii całkiem niezłych Podręczników Pogromcy), opisują Znaczców Zasad jako potwory, które ukrywają się pośród nas i niszczą nam zabawę. Opisani są tu gracze, którzy pamiętają wszystkie zasady, z pamięci rzucają stronami i zawsze muszą mieć swoje zdanie, bo MG łamie Święte Reguły podczas sesji. Autorzy piszą o pochodzeniu, zdolnościach i mocach takiego Znaczców Zasad oraz sposobach walki z nimi. Podano np. opis fizjologii Znaczców, przy okazji prezentując zawartość jego żołądka, gdzie znaleźć można pół tony chipsów i pizzy, wymieszanych z kompletem kostek i przeżutą kartą postaci. Jest tu wszystko, o co chcielibyście zapytać oraz to, Czego Nie Warto Wiedzieć. Po przeczytaniu poradnika, podczas sesji, przy każdym tekście gracza: „ale w podręczniku jest tak...” Mistrzowi Gry zapewne szczyryk sam się otworzy w kieszeni. Nie jest więc to publikacja krze-

wiąca pokój między erpegowcami gdyż przy okazji opisują też munczkinów, grubych brodaczy i resztę menażerii z drugiej strony stołu. Jest więc to satyra na środowisko graczy, ich dziwactwa i wszelkie patologie jakie spotykamy podczas sesji.

Podsumowując, dodatek został bardzo fajnie napisany i wiele jest tu celnych uwag i żartów z pełną powagą Znaczców. Czytając go co najmniej kilka razy wybuchniecie śmiechem. Jednak po głębszym przyjrzeniu i przemyśleniu wszystkich rozdziałów, dojść można do smutnej konkluzji, że gracze są ślepi na swoje wady i w zadufaniu zachowują się jak banda bohaterów ze Świata Dysku. Autorzy z Mangusty mieli odwagę, by o tym napisać w sposób zabawny i wredny. Polecam ten dodatek wszystkim, nie jako śmiesznotę, ale ostrzeżenie przed patologią. Ten dodatek trzeba przeczytać i przemyśleć. Może dzięki temu na sesjach będzie normalniej... Przy okazji trochę się pośmiejecie.

Michał Soltysiak

V edycja Pucharu Mistrza Mistrzów

Tym razem na Krakonie 2003,

czyli już niedługo odbędzie się piąta edycja Pucharu Mistrza Mistrzów. Zatem, jeżeli chciałbyś sprawdzić się jako Mistrz Gry, wygrać wspaniałe puchar, stanąć w świetle fleszy, lub po prostu zweryfikować aktualny stan swoich umiejętności wystarczy, że przyjedziesz na Krakon. Tam, jeśli normalnie zarejestrujesz się jako MG możesz liczyć, że komisja oceni twoją sesję (choć tylko pobieżnie). Jeśli, natomiast, wolisz być gruntownie oceniony zgłoś swój akces przy recepcji. Komisja jak zwykle będzie składała się z przedstawicieli większych klubów z całej Polski. To nie organizatorzy PMMu wybierają tę komisję. Kluby same zgłaszają swoich przedstawicieli do jury. Możesz być zatem pewien, że oceniają cię fachowcy. W tym roku zmienia się trochę sam przebieg PMMu, o czym więcej dowiedzieć się będzie można na stronach <http://pmm.fandom.art.pl> oraz <http://pmm.valkiria.net>. W tym także roku Cezary „Czeski” Czerwowski już trzeci raz z rzędu będzie próbował obronić tytuł zdobywcy Pucharu Mistrza Mistrzów. Czy mu się to uda zależy od ciebie.

Jeśli twój klub także chciałby przysłać kogoś do jury, wystarczy, że napiszesz o tym na e-mail: puszkin@rpg.pl. Pamiętaj, że członek jury czeka sporo pracy przy ocenie, ale za to będzie mógł liczyć na zniżkę przy akredytacji. Taka osoba musi posiadać podpisane przez prezesa swojego klubu zaświadczenie, iż to rzeczywiście on może reprezentować swój klub w jury PMMu. Na dwa tygodnie przed rozpoczęciem konwentu organizatorzy PMMu zamykają listę sędziów.

Ostatnio ukazały się:

Steve Jackson Games (GURPS):

- „GURPS Vikings”, drugie wydanie podręcznika o najeźdźcach z północy
- „GURPS Vehicles Lite”, zbiór zasad dotyczących poruszania się pojazdów w GURPSie
- „GURPS Deadlands: Hexes”, niezbędnik GURPSowego kanciarza

Holistic Design (Gasnace Słońca):

- „Lord Erbian's Stellar Bestiary”, bestiariusz do „Gasnących Słońc d20”

White Wolf i stowarzyszone (Świat Mroku, d20):

- „Ananasi Ebook”, wbrew pozorom nie o ananasach, ale pajęczakach
- „Mummy Players Guide”, podręcznik owijania się w bandaż
- „Exalted: the Lunars”, książka o dzieciach Księżycy – przodkach wilkolaków
- „Mage Storytellers Handbook”, niezbędnik Narratora gry Mag
- „London by Night”, opis kolejnego kawaleczka społeczeństwa wampirów

Alderac Entertainment Group (Legenda Pięciu Kręgów, 7th Sea):

- „Heroes, Villians and Monsters of Theah”, bestiariusz do „Swashbuckling Adventures”
- „Soldier Wheelman Class”, opis królów szos do „Spycrafta”
- „Magic”, podręcznik o mniej znanych formach magii do d20.

Mongoose Publishing (Sędzia Dredd, d20):

- „Encyclopediae Arcane – Star Magic”, podręcznik dla astrologów.
- „Encyclopediae Arcane: Smoke and Mirros”, dodatek o magii iluzyjnej
- „Ultimate Feats”, zbiór atutów
- „Teeth of Moon Shadow”, drugi odcinek kampanii do gry Slane
- „The Rookie's Guide to Brit-Cit”, opis Wielkiej Brytanii w realiach Sędziego Dredda.
- „The Quinessential Druid”, czyli wszystko, co chcielibyście wiedzieć o druidach, a boicie się zapytać.

Chaosium (Zew Cthulhu, Elric):

- „H. P. Lovecraft's Dunwich”
- „The Necronomicon 2nd ed.”
- „Basic Role Playing”

Atlas Games (Ars Magica, Penumbra, Unknown Armies, Feng Shui):

- „Lean And Hungry” - przygoda do d20 (Penumbra)
- „Splintered Peace” - kampania do d20 wraz z dokładnym opisem miasta

Pinnacle Entertainment (Deadlands, Hell O Earth):

- „Horrors of the Wasted West” - bestiariusz do d20 HoE
- „Epitaph#4” - 128 stron, pismo o grach z serii Dziwnego Zachodu
- „Way of the Brave” (DL d20)

KRAKON 2003

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na X Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych KRAKON.

Nasz zlot odbędzie się w nowym miejscu w Szk. Podst. nr 5 al. Kijowska 5 w dniach od 30 stycznia do 2 lutego.

Oprócz szeregu spotkań na miejscu będzie na Was czekało mnóstwo innych atrakcji: najlepsi MG, sklepy konwentowe oraz sale projekcyjne. Dlatego warto wcześniej opłacić wstęp na konwent – wszyscy, którzy zapłacą do końca grudnia zaoszczędzą 20 złotych! Do 15 stycznia akredytacja kosztuje tylko 50 zł. Osoby, które postanowią zapłacić na imprezie będą musiały wydać aż 60 złotych!

Zbierzcie więc przyjaciół i przyjedźcie do Krakowa na największy polski konwent miłośników fantastyki. Ten Konwent będzie wyjątkowy, i to nie tylko z powodu jubileuszu ale i z szeregu atrakcji i niespodzianek jakie dla Was przygotowujemy. Pierwszą z nich (jeszcze nie do końca potwierdzona na 100%) będzie „tajemnicza” premiera filmowa w nocy 31 stycznia, będzie to pokaz specjalny, i aby mieć pewność że się na niego dostaniesz wpłać akredytacje w przedpłatach. Ilość miejsc ograniczona a osoby z przedpłatami mają pierwszeństwo w rezerwacji miejsc, więc zachęcamy serdecznie.

Nowości na ten temat jak i wszelkich innych informacji o konwencie szukaj na www.krakon.org.pl oraz na portalu www.valkiria.net i w najlepszych pismach branżowych.

Przypominamy: Do końca grudnia cena akredytacji dla jednej osoby wynosi tylko 40 złotych zaś do 15 stycznia 50 złotych (decyduje data na stemplu pocztowym). Przedpłaty dokonane po tych terminach nie upoważniają do zniżki – cena jest taka sama, jak na konwencie: 60 złotych.

Jak zawsze Mistrzowie Gry mogą liczyć na drobną refundację części kosztów pobytu (w różnej postaci), różne ulgi i inne atrakcje. Noclegi na terenie szkoły są wliczone w cenę akredytacji, wyżywienie we własnym zakresie. W szkole będzie czynny bufet, stolówka oraz sklepik z przekąskami i napojami.

Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do krakon@skrzynka.pl

Przedpłaty należy przesyłać przekazem pocztowym na adres: KKMF "Dzabbersmok", skr. poczt. 056, 30-960 Kraków 1.

Serdecznie zapraszamy!

I pamiętajcie najnowsze informacje www.krakon.org.pl oraz na portalu www.valkiria.net

Bitewny Warhammer po polsku

Artur Szyndler, autor pierwszej polskiej gry RPG („Kryształy Czasu”), oficjalny przedstawiciel firmy Games Workshop na Polskę.

G.P.: Szósta edycja WFB ma świetne zasady, i daje olbrzymią radość z gry. Wciąż jednak wielu graczy czeka na swoje Army Booki. Mógłbyś zdradzić, które Army Booki ukażą się w najbliższym czasie?

A. Sz.: O ile wiem trwają bardzo intensywne prace nad książkami do Lizardmenów i Beastmenów, ale jaka będzie kolejność wydawania Army Booków nie wiem w 100%. Ten sekret zna tylko Rick Prestley.

G.P.: Czy możesz powiedzieć coś na temat armii Krasnoludów Chaosu? Czy ukażą się kiedyś jako pełna armia, jak dawniej?

A. Sz.: Nie mam żadnej informacji, by się miały nie ukazać.

G.P.: Właśnie ukazały się reguły do WFB po polsku, mógłbyś powiedzieć coś więcej na ten temat?

A. Sz.: Wydało je Games Workshop na początku listopada w cenie 49 zł; zawierają wszystkie podstawowe zasady do Warhammera; jest to najpotrzebniejsza rzecz dla wszystkich początkujących lub chcących zacząć grać w WFB.

G.P.: A powiedz, kto tłumaczył podręcznik? Czy było dużo problemów i kontrowersji?

A. Sz.: Podręcznik tłumaczono w Polsce (przez osoby dobrze znające grę i jej klimat). W tłumaczeniu na nasz język wiele zasad zostało poprawnie przetłumaczonych w porównaniu do zasad, według których grało się do tej pory. Nawet gracze doświadczeni, uważnie je czytając czegoś się nauczą, ponieważ w wielu wypadkach ich angielski pozwolił przeinaczyć zasady. Byłem świadkiem dziś, jak młody gracz opierając się na Polskich zasadach poprawnie zwrócił uwagę „weteranowi”. Ten ostatni sprawdził na wszelki wypadek w głównym podręczniku wszystko i ze skruczą przyznał, że do tej pory grał błędnie.

G.P.: Czy wydanie zasad to pierwszy krok do tego, by WFB ukażał się w całości po polsku?

A. Sz.: Chciałbym, aby tak było.

G.P.: Czy - będąc na większości konwentów i spotkań z fanami - możesz ocenić, która armia jest najpopularniejsza wśród polskich graczy?

A. Sz.: Wampiry i Chaos wybrało około 1/3 polskich graczy, są miasta, gdzie Wampiry zbiera 75% graczy. Bardzo lubiane są też Lesne Elfy.

G.P.: A twoja ulubiona armia?

A. Sz.: Każda - innymi armiami gram by wygrać, innymi, by się bawić, jeszcze innymi dla klimatu tych armii

G.P.: Dzięki za krótki wywiad i na pewno się jeszcze spotkamy!



TEST STUDIO:

Test Studio

Grupa została powołana do oceny produktów RPG wchodzących do sprzedaży. Nie interesuje nas jakość wydania ani ilustracje. Nie interesuje nas co zrobił z produktem drukarz, lub jakiego korektora zatrudnił wydawca.

Nas interesuje tylko treść. Test Studio ocenia czy dana rzecz jest dobrze napisana i czy dany produkt jest grywalny. Redakcja Gwiezdnego Pirata, zapraszając nas do współpracy dała jasne wytyczne – powiedzcie ludziom, w jaki sposób dany produkt wpłynie na sesje RPG. To jest nasze zadanie. Gramy, czytamy, dyskutujemy, a wszystko po to, by ostatecznie powiedzieć, czy dzięki temu produktowi Wasz piątkowy wieczór RPG będzie ciekawy, czy nudny.

W grupie Test Studio pracują:

- Rafał „Ra-V” Błaszczak – najmłodszy w grupie. Aktywnie działa w serwisie Poltergeist. Odpowiedzialny za dział ŚM Poltergeista.
- Cezary „Czeski” Czyżewski – dwukrotnie zdobywca Pucharu Mistrzów Mistrzów, jeden z najlepszych MG w Polsce. Aktywnie udziela się na forach i-netowych oraz w życiu fandomu.
- Łukasz „Telkontar” Czyżewski – współpracujący z MiM oraz Portalem, jeden ze współautorów Wiedźmina, organizator konwentu Zahcon
- Magda Madej – doświadczony MG i gracz z Krakowa, członek Kapituły Quentina
- Michał „Puszkín” Marszałik – były redaktor MiM, organizator Pucharu Mistrza Mistrzów, współautor Wiedźmina.
- Michał Sołtysiak. – współpracujący z MiM i Portalem
- Ramel – doświadczony MG i gracz, beta tester produktów Pinnacle Entertainment (głównie do DL)

Cezary „Czeski” Czyżewski

Zastłonka gracza Pierwszy polski produkt d20

„Jako, że jestem współautorem „Zastłonki Gracza”, byłoby niewłaściwe, gdybym brał udział w testowaniu tego produktu. Idę na urlop. :)”

(Michał Sołtysiak)

Tym razem Test Studio wzięło „na warsztat” nowy produkt wydawnictwa „Portal” – „Zastłonkę Gracza”. Podczas dyskusji zdania okazały się jeszcze bardziej podzielone niż przy poprzednim teście, z tego też powodu poniższa ocena nie jest jednolita, zawiera w sobie najważniejsze elementy opinii poszczególnych testerów. Jest też dość nietypowa, gdyż oceniać nam przyszło bardziej formę i wygląd zewnętrzny, oraz praktyczną przydatność w grze, niż jakość zamieszczonych tam treści.

Na początek ogólna charakterystyka produktu. Jest to rzecz tylko dla grających w trzecią edycję „Dungeons & Dragons”. Inni gracze nie będą mieli z niej żadnego pożytku. Wydany w plastikowej zgrzewce, sprawia estetyczne wrażenie. Cena sugerowana przez wydawcę (15 złotych), zdaje się odpowiednia na kieszeń przeciętnego gracza i jednocześnie właściwa, jeżeli chodzi o zawartość. Format całości to A4, doskonale zmieści się na półce z erpegami. Na uwagę zasługuje też oryginalność pomysłu, przynajmniej jego zasadniczej części, jaką jest sama zastłonka.

Ogólne dobre wrażenie psują, pojawiające się tu i ówdzie, błędy ortograficzne i stylistyczne.

„Pomysł „Zastłonki” jest fajny, a na pewno unikalny. Poszukałem sobie po sieci i nie znalazłem nic podobnego.”

(Ramel)

„W Polsce brak „kultury zastłonek” w ogóle, a podobna aparatura dla gracza jest pomysłem niezbyt dobrym. (...) Cena jest dyskusyjna, powiedziałbym tak: ilość pomysłów „sprzedanych” w „ZG” odpowiada jednej przygodce do D&D czyli cenie 8-9 złotych ale nie 15, zresztą znając życie, taki będzie ogólny argument graczy przeciwko zastłonce”.

(Telkontar)

A co w środku? Znajdziemy tam: słowo od wydawcy, buńczuczne i pełne optymizmu niezakłóconego przez skromność, produkt właściwy, czyli zastłonkę, kartę ze skrótem zasad, spis czarów z tłumaczeniem z angielskiego, dość intrygującą rozszerzoną kartę postaci oraz dyplomiki dla MG i gracza.

Zacznijmy od zastłonki. O ile osoby testujące zwracały uwagę na ory-

test studio galaktyczny kurier

ginalność pomysłu, to wskazywały też jego niepraktyczność w samej rozgrywce. Wydaje się, że idea zasłonki dla każdego grającego raczej nie przemawia do większości z nich.

„...Zasłonka Gracza jest raczej zabawnym dodatkiem do humorystycznych sesji, pozwalającym na urozmaicenie nudnych scenariuszy. Niestety, na dłuższą metę nie sprzyja grze, a nawet może ją utrudniać.”

(Magda Madej)

„Muszę z ciężkim sercem powiedzieć, że sama zasłonka się nie przydaje. (...) Gracze źle na mnie patrzyli albo przeszkadzali czytając teksty ze środka. Tak więc uważam, że Zasłonka to sztuka dla sztuki, niepotrzebna graczom – w przeciwieństwie do reszty [produktu].”

(Ramel)

„Osobiście nie wiem, czy sama idea zasłonki dla gracza to dobry pomysł.”

(Czeski)

„Pomysł zasłonki jest fenomenalny. Nie było czegoś takiego i nagle ktoś dostał ośnienia. Dla mnie bomba.”

(Puszkina)

Jeżeli chodzi o zawartość wewnętrznych stron zasłonki, zdania były podzielone. Część testujących chwaliła dowcip i tematykę zamieszczonych tam tekstów, inni uznali, że o wiele lepszym pomysłem byłoby zamieszczenie tam skrótu zasad, który w „ZG” został wydrukowany na osobnej kartce. Także pomysł miejsc do wypełnienia na samej zasłonce nie jest najlepszy. Po zapisaniu ich raz, połowa zasłonki staje się bezużyteczna w przypadku grania innymi postaciami. Natomiast zewnętrzna strona, mimo kilku uwag, spotkała się z przychylną oceną, zwłaszcza jeśli

chodzi o formę. Kolorystyka i zamieszczone tam elementy graficzne dodają klimatu całości.

Gracze, którym testujący prezentowali „ZG” z prośbą o ocenę, zwrócili uwagę na gładką i świecąca powierzchnię zewnętrznej strony zasłonki. Może wygląda ona atrakcyjnie, ale zostają na niej ślady każdego dotknięcia, więc wkrótce zaczną się prezentować nieestetycznie.

Dobrym pomysłem byłoby takie zaprojektowanie zasłonki, aby po złożeniu dawała format A4, dzięki cze-



mu można by używać ją jako małej teczki. Również użycie tektury a nie grubego papieru, zwiększyło by trwałość produktu.

Osobną sprawą są kartoniki, które należy odciąć od samej zasłonki. Znajdują się na nich deklaracje czynności najczęściej wykonywanych przez postacie. Sam pomysł „karteczek” nie jest nowy, niemniej na pewno znajdują zastosowanie na wielu sesjach.

Karta ze skrótem zasad: BARDZO DOBRY I PRAKTYCZNY POMYSŁ - jednogłośnie ocenili testujący. Co do tego, nie ma dwóch zdań. Reguły D&D są przecież bardzo rozbudowane i podanie ich w takiej „pigulce” z pewnością wywoła radosny uśmiech każdego miłośnika tego systemu. Wszakże, żeby nie było zbyt różowo, członkowie Test Studio dopatryli się

kilku potknięć. Są to wspomniane błędy i literówki oraz drobna czcionka, nieułatwiająca wcale czytania przy słabym świetle.

Podobnie rzecz ma się ze spisem czarów. Praktyczny - choć przede wszystkim dla tych, którzy korzystają z angielskojęzycznych podręczników i dodatków - nie jest wolny od błędów ortograficznych, także w angielskich nazwach, co zakrawa wręcz na międzynarodowy skandal :). Mógłby również być wydrukowany na grubszym papierze, tak jak to jest w przypadku spisu zasad.

Zarówno czary jak i zasady nie są zatytułowane. Niby nie jest to konieczne, niemniej wyglądałoby o wiele porządniej i bardziej profesjonalnie, gdyby na obu kartkach znalazł się napis, co to takiego jest.

„...tłumaczenie nazw [czarów] to super rzecz. Pamiętam jak wiele lat temu co chwila musiałem pytać MG a co oznacza „aid”, lub inne słowa.”

(Puszkina)

Kolejny element zestawu, zatytułowany „Oto bohater”, jest po prostu rozbudowaną kartą postaci. Jej przydatność nie ulega dyskusjom, wszyscy testujący uznali zamieszczenie tej książeczki w „ZG” za słusze i godne pochwały. Ale i tutaj część z nich miała uwagi co do wykonania, zarówno pozytywne jak i negatywne.

Graficzne wykonanie jest bez zarzutu. Potwierdzi to każdy, kto widział firmową kartę do D&D. Książeczka z „ZG” niczym jej nie ustępuje, a nawet przewyższa niektóre wersje estetyką.

Format mniejszy niż A5 może i jest poręczny, ale niepraktyczny ze względu na małą ilość miejsca na zapiski. Niektóre ramki są po prostu za małe. Mała czcionka jest trudna do odczytania, a w świetle świecy, zwłaszcza na dalszych stronach, prawie niemożliwa. Czy autorzy wzięli pod uwagę zwrot kosztów wizyty u okulisty dla tych, którzy stracą wzrok przy używaniu tej karty? Np. kółeczka przeznaczone do określania liczby posiadanych pocisków są tak mikroskopijne,

że gołym okiem trudno stwierdzić, czy są zaznaczone, czy nie. Dodatkowo kolejność poszczególnych elementów karty jest „nieergonomiczna” z punktu widzenia grywalności. Niektóre rzeczy należałoby rozmieścić inaczej, na inne przeznaczyć więcej miejsca.

Tego i innych problemów, opisanych wyżej można byłoby spokojnie uniknąć, stosując sprawdzony format A4. Czcionka mogłaby być bardziej czytelna, a i orientowanie się w mniejszej liczbie stron łatwiejsze.

Dobra rzecz, to ciemny odcień karty. Przy robieniu kserokopii z oryginału nie powinny zaginać szczegóły. Ale znów: format A4 byłby o wiele bardziej praktyczny przy powielaniu (oczywiście na własny użytek). Jednak, jeśli ktoś zdecydowałby się korzystać z oryginału (czy nie szkoda go?), z pewnością będzie narzekał na ciemne strony „Oto bohatera”. Ołówki może być niewidoczny na ciemnoszarym tle ramek. Spokojnie można byłoby też zmniejszyć ciemne marginesy na rzecz właściwej zawartości karty.

„Księga Gracza. Powiem krótko – TO JEST CUDO!!!! Tego mi było trzeba, bo wreszcie pozbierałem w jedno miejsce moje notatki, wy-

Skala ocen Test Studio



- 1** – produkt tak zły, że odmawiamy pisania o nim;
- 2** – beznadzieja;
- 3** – tylko wyciąganie szmalu, produkt mierny;
- 4** – poniżej średniej;
- 5** – średnia, ani ziębi ani parzy;
- 6** – jest lepiej, coraz milej nam się pisze;
- 7** – produkt fajny oraz wyróżniający się;
- 8** – produkt świetny, da wam wiele zabawy;
- 9** – arcydzieło, to trzeba chociaż przeczytać;
- 10** – nie możemy o tym pisać, gdyż żadne słowa nie oddadzą jego wspaniałości.

pożalenie i wszystkie potrzebne graczowi informacje.”

Ramel

„Zeszycik choć jest fajnym pomysłem, nie podoba mi się. Złe wykorzystane miejsce na zapiski. Zbyt gruba kratka. Tam się nie da nic napisać. Zresztą musiałbym być nadwornym kaligrafem by walić takie malutkie literki :)”

(Puszkini)

„Książeczka gracza, pozwalająca dokładnie rozpisać cechy postaci, określić jej wygląd i prowadzić skrupulatne notatki, jest wyjątkowo praktyczna i użyteczna.”

(Magda Madej)

Ostatnią rzeczą, która znajduje się w zestawie, serwowanym nam przez załogę „Portala” jest kartka z dyplomami dla Gracza i Mistrza Gry do samodzielnego wycięcia i wypełnienia. Dyplomy wydrukowane na zwykłej kartce papieru sprawiają wrażenie niechlujnych. Zresztą sam pomysł wydaje się mocno chybiony, jeśli był obliczony na rozbawienie współgraczy, to nie spełni raczej swego zadania. Spokojnie można było go sobie odpuścić.

„Dyplom dla Mistrza Gry nie śmieszny, a do tego zazwyczaj nazywa się „dyplomem uznania”. „Dyplom uznaniowy” to jakieś novum, które pierwszy raz widzę.

Ra-V

Podsumowując opinie osób testujących, „Zasłonka Gracza” jako całość to dobry pomysł, ale wykonanie poszczególnych elementów, zarówno w formie jak i w treści, pozostawia wiele do życzenia. Pierwsze, bardzo pozytywne wrażenie przyska po „wgrzaniu” się w zawartość produktu. Jeżeli autorzy zdecydują się na ponowną edycję „Zasłonki Gracza”, to byłoby dobrą rzeczą, powinni poważnie zastanowić się nad całością, przemyśleć ją i przereklamować.

Zwraca uwagę raczej mała przydatność samej zasłonki na sesjach. Duża część ludzi gra bez stołów, na podłodze. Dla nich zasłonka nie będzie miała zbytniego znaczenia. Poza tym Mistrzowie Gry mogą krzywo patrzeć na gracza, który zdaje się mieć „coś do ukrycia” przed nimi.

Warto też wspomnieć o subiektywnych odczuciach testujących co do humoru, zawartego na stronach „Zasłonki”. Widać, że autorzy postawili raczej na „jajcarskość” a nie „grywalność”. Część testujących bawiła się świetnie przy lekturze, inni mimo usilnych chęci nie byli w stanie znaleźć w tekstach niczego śmiesznego. Nie można tego w żadnym wypadku określić mianem wady czy zalety, wiadomo: „de gustibus...”. Niemniej rzeczą wartą przemyślenia jest, czy każdy gracz kupujący „ZG”, czytając owe teksty będzie się śmiał. Może warto zastąpić je czymś bardziej praktycznym? Zwłaszcza, że niektóre z nich, doradzające jak wykiwać prowadzącego, nie przez wszystkich mogą zostać odebrane jako żart. Oszukujący gracz, oszukuje nie tylko MG, ale i uczciwych współgraczy. A nie o to chyba chodzi w RPG.

Ponieważ po pierwszym raporcie Test Studio, wśród czytelników „Gwiezdnego Pirata” pojawiły się pytania dotyczące sposobu określania oceny końcowej produktu, uznaliśmy, że warto tę sprawę od nowa przedyskutować we własnym gronie. Wiadomo, że każdy ma swoje zdanie, a ocena jest jedna. Zdecydowaliśmy więc, iż będzie to średnia ocen, podanych przez wszystkich testujących, z jednym miejscem po przecinku. Tak więc „Zasłonkę Gracza” oceniliśmy na 5,0 w skali 1-10. Głównymi plusami były: pomysł całości, przydatność praktyczna niektórych elementów i cena. Do minusów zaliczyliśmy: „niegrywalność” samej zasłonki, brak korekty, niedopracowanie szczegółów i... dyplomy.

Ocena końcowa :

5

1



Chorzy

1. **Chorzy.** Czasem w widoczny sposób na skraju śmierci, częściej jednak cierpią potajemnie, szukając godnego spadkobiercy. Bywają forpczą zarazy, kiedy indziej czują perwersyjną rozkosz zarażając swoją dolegliwością lub obsesyjnie poszukują lekarstwa – czasem dopuszczają się wtedy czynów nieludzkich, kiedy indziej zaś wysyłają najemników na niebezpieczne poszukiwania. Jeśli w kamienicy mieści się szpital lub lazaret, stanowią znaczącą część populacji i tworzą własne społeczeństwo.

2



Ciekawscy

2. **Ciekawscy.** Sprytnie sąsiadki, które całe dni spędzają w oknach, pozornie gamoniowaci dozorczy i ludzie zawodowo zajmujący się zdobywaniem informacji. Zwykle doskonale i użyteczne źródło, trzeba jednak przekonać ich do współpracy. Niekiedy nadmiernie podejrzliwe, skłonne snuć własne teorie na temat interesujących wypadków i oskarżać ludzi, których nie lubią, czasem wypierają się swojej wiedzy i wydobyć cokolwiek wymaga niebagatelnych zachodów. Bywa, że przypadkiem wchodzi w posiadanie tajemnic lub dekonspirują sąsiadów czy członków drużyny.

3



Hojni

3. **Hojni.** Mecenasi sztuki i sponsorzy ekscentrycznych badań lub znani filantropi i opiekunowie pokrzywdzonych. Zwykle otoczeni powszechnym szacunkiem i podziwem, na który nie zawsze zasługują. Filantropia może być dla nich formą pokuty za nieuczciwe dojście do wielkich pieniędzy lub zasłoną dymną faktycznej działalności, z równym powodzeniem mogą być jednak ludźmi faktycznie wielkiego serca – nie braknie wówczas oszustów i naciągaczy, usiłujących ich okpić.

4



Nieludzczy

4. **Nieludzczy.** Kamienica bywa czasem schronieniem dekadentów lub wyznawców demonów, sceną wynaturzonych orgii lub porażających okrucieństwem praktyk. Niekiedy są zabawą zbyt starych rodów szlacheckich lub zbyt bogatych mieszczan, czasem jednak odbywają się w majestacie prawa, gdy w kamienicy rezyduje kat lub trybunał inkwizycyjny. Ofiary bywają przypadkowe lub dobrane wedle ścisłych kryteriów, uczestniczą w orgiach dobrowolnie albo pod przymusem. Nieludzkie praktyki mogą być źródłem siły uczestników – jeśli pozwalają spełniać życzenia, dają wieczną młodość czy nadludzką siłę – lub znakiem ich słabości.

5



Nieobecni

5. **Nieobecni.** Ofiary tajemniczego zniknięcia, osoby, które wyjechały w dziwnym pośpiechu, zostały uprowadzone lub mogą w każdej chwili powrócić. Czasem pozostają po nich niezwykle obiekty, zagadki do rozwiązania lub kłopotliwe sytuacje. Niekiedy ich powrót ma bardzo wiele zmienić, a opieka, jaką nad kimś z daleka rozciągają gwarantuje mu warunki życia. Zdarza się, że wyjazd jest powodem dramatycznej sytuacji, która komplikować się może przez wiele lat. Nieobecni bywają również powiernikami sekretów, powodami samobójstw lub obiektami żądzy zemsty.

6



Nikczemni

6. **Nikczemni.** Zwyczajni mieszkańcy kamienicy dopuszczający się czynów okropnych, lub zorganizowani w bandę przestępcy, którzy obrali sobie budynek za gniazdo. Niekiedy udają uczciwych obywateli, uczestnicząc w nielegalnych interesach, czasem podejmują gości, by ich zamordować i ograbić lub działają otwarcie, zajmując opustoszały budynek na melinę. Mogą być bajeecznie bogaci i wpływowi, zorganizowani w gildię lub tajny związek, lub połączeni więzami krwi, z równym powodzeniem mogą jednak stanowić luźną bandę uliczników i obdartusów. Czasem w kamienicy pozostaje tylko ślad ich działalności – ukryte lupy lub tajne znaki.

7



Pobożni

7. **Pobożni.** Zwykle przyjmują postać obwieszonych medalikami dewotek lub pozornych świętoszków, nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by byli promieniującymi dobrocią opiekunami ubogich. Mogą być wyznawcami powszechnie akceptowanej religii lub kryjącymi się przed władzą hereetykami. Czasem pod pozorem pobożności skrywają złowrogie zamiary, bywają też autorytetami moralnymi okolicy i podporami miejscowej społeczności.

8



Poszukiwani

8. **Poszukiwani.** Czasem obdartus ze śladami po kajdanach, kryjący się na strychu lub w piwnicy, kiedy indziej zaś szanowany obywatel, którego mroczna przeszłość pozostaje tajemnicą. Może być zwyczajnym przestępcą, który umknął wymiarowi sprawiedliwości, niesłusznie oskarżonym człowiekiem, powracającym z wygnania, by dokonać zemsty, lub ofiarą polityki dynastycznej, drżącą o życie. Mogą poszukiwać go oszukani kompani, którym zrabował mapę legendarnego skarbu, lub jego niegdysiejsze ofiary, pragnące zemścić się za krzywdy.

9



Pracowici

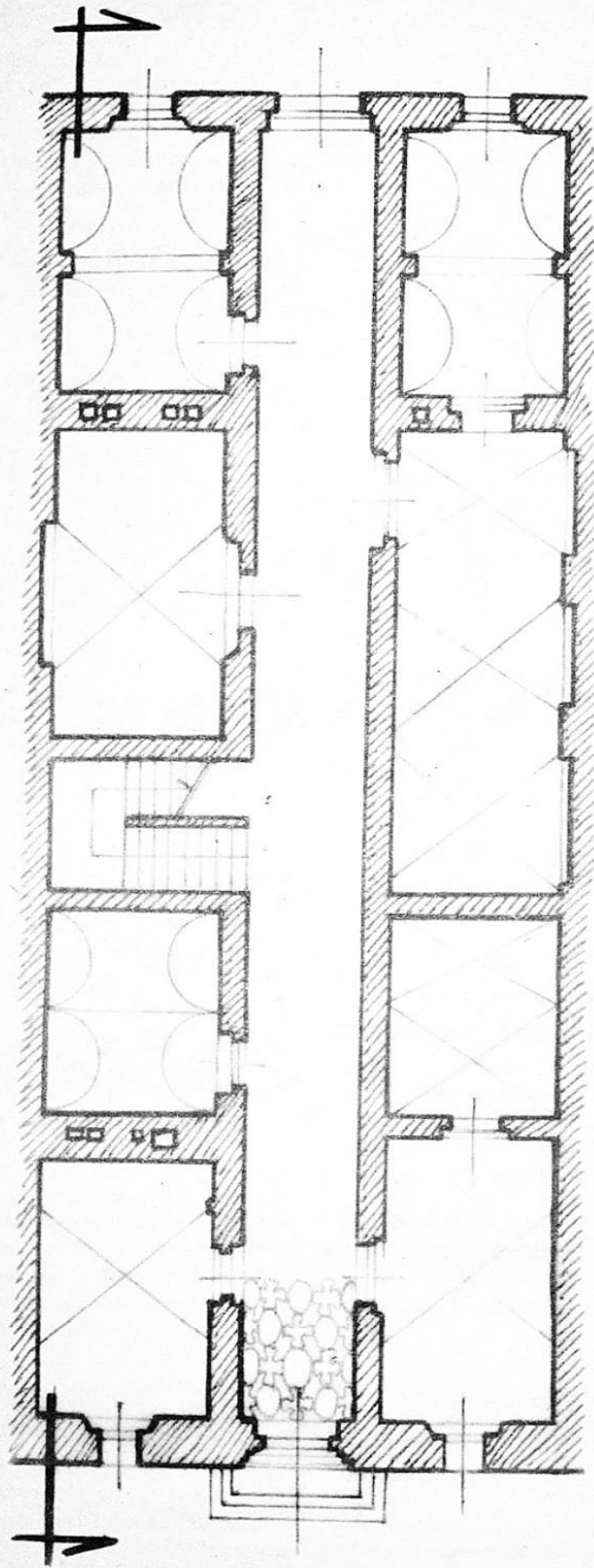
9. **Pracowici.** Prawdziwy mieszczanin żyje ze swej ciężkiej pracy – kamienica może być domem każdego w zasadzie rzemieślnika. Niekiedy całość budynku należy do bogatego mistrza, który wynajmuje pokoje czeladnikom, kiedy indziej znowu na strychu gnieździć się może zapomniany wytwórca. Mistrzowie pilnie strzegą zwykle swoich tajemnic, które mogą dotyczyć procesu wytwarzania ich produktu lub ujawniać makabryczne szczegóły ich rzemiosła – jak to bywa w przypadku rzeźników. Zwykle stanowią doskonałych dostawców niezbędnych drużynom dóbr.

10



Przyjezdni

10. **Przyjezdni.** Przybysze mogą być wygnańcami z ojczyzny, przybyszami ze wsi czy podróżującymi bogaczami lub notablami. Często otacza ich aura tajemnicy czy egzotyki, ich obyczaje stanowiąc mogły źródło nieporozumień. Zwykle towarzyszy im mniej lub bardziej mroczny sekret i najczęściej są kimś innym, niż się na pierwszy rzut oka wydają. Ich przybycie może zniszczyć stabilny układ społeczny, panujący w kamienicy, zwłaszcza, jeśli mają tendencję do pomagania uciskniomym.





Kolekcja Gwiezdnego Pirata

Kamienica pełna tajemnic

gwiazdny pirat przekrój

11



Skapi

11. Skapi. Bogacze żyją czasem w skrajnej nędzy i nic nie wskazuje na ich majątek. Kiedy indziej pomnażają majątek trudniąc się lichwą lub bankierstwem, sprzedając zakazane produkty i usługi lub kupując informację. Zazwyczaj patrzą na wszelkich intruzów jak na potencjalnych złodziei i nader szybko wzywają na pomoc straż i własnych drabów. Dziwnym zrzędzeniem losu miewają ponętne córki, o posag których drżą każdej nocy.

12



Szaleni

12. Szaleni. Ekscentryczne zachowanie uchodzi bogaczom, odczone jest znową milczenia wśród przedstawicieli klas średnich i stanowi powód drwin z nędzarza. Szaleni mogą być prorokiem, dotkniętym ręką boga lub własną wizją, człowiekiem, który zalał się pod ciężarem sekretów czy niegdysiejszych zbrodni lub ofiarą spisku, mającego udowodnić jego niepoczytalność. Jeśli kamienica jest przytuliskiem chorych umysłowo, może stanowić znakomitą kryjówkę i bardzo trudne miejsce prowadzenia śledztwa.

13



Tajemniczy

13. Tajemniczy. Niekiedy mieszkańców kamienicy skrywa aura tajemniczości – nocami z budynku dochodzą dziwaczne odgłosy, odwiedzać go mogą dziwni ludzie, a drzwi pilnować mogą psy i osilki. Za tajemnicą skrywać się może tajne stowarzyszenie, o celach szlachetnych lub nikczemnych, spisek lub działalność pojedynczego człowieka, prowadzącego dziwaczne badania lub oddającego się zakazanym praktykom. Niekiedy z pozoru zwyczajni mieszkańcy domu skrywają tajemnice straszne lub komiczne, a tajne stowarzyszenia spotykają się w zupełnie niewinnym celu.

14



Ubodzy

14. Ubodzy. Gnieźdzący się w ciasnych pokojach lub w piwnicach przedstawiciele marginesu lub ciężko pracujący, uczciwi biedacy. Zwykle stanowią dużą rodzinę, która walczy o kawałek chleba lub z godnością znosi nędzę, dzieląc się wszystkim, co mają. Niekiedy podejmują się każdego zadania, byle zarobić trochę grosza, potrafią jednak stanowić jedyną ostoję moralności w zepsułym mieście, mimo niekiedy przynoszących zaszczyt zawodów. Czasem ich widok porusza serca skąpych bogaczy ze skłonnością do dziwacznych snów, uczciwych sklepikarzy i morderców – teoretyków.

15



Umarli

15. Umarli. Zmarli mieszkańcy kamienicy stanowią zwykle powód żaloby pozostałych przy życiu krewnych, czasem odejściem jednak budzą ich radość lub kłótnie wśród spadkobierców, zwłaszcza, jeśli spadek obwarowali warunkami lub ukryli. Niekiedy zmarli w sposób naturalny, bywają ofiarami morderstw – wówczas ciała zostają ukryte. Z ich śmiercią może wiązać się tajemnica, zwłaszcza, jeśli zapoczątkują łańcuch zgonów – czasem cała kamienica może wymrzeć. Pochodzą mogą również spoza kamienicy i być przedmiotem nielegalnej lekcji anatomii lub eksperymentów nekromantów.

Osoby zamieszkujące naszą kamienicę przygotował i opisał Tomasz Z. Majkowski

16



Wyjątkowi

16. Wyjątkowi. W kamienicy osiedlać się mogą mistrzowie sztuki i posiadacze rozmaitych sekretów. Czasem uznany mistrz malarz czy rzeźbiarz otwiera tutaj pracownię, kiedy indziej znowu znany szermierz naucza tajnego pchnięcia, a alchemik – sztuki leczenia skrofulów. Wyjątkowi mieszkańcy mogą być celem odwiedzin potencjalnych uczniów z najodleglejszych stron świata lub obiektem szykan sąsiadów, w związku ze swym ekscentrycznym zachowaniem. Ich wyjątkowość jest zwykle powszechnie wiadoma, choć nie zawsze opowieści odpowiadają prawdzie, zdarza się jednak, że prawdziwym mistrzem okazuje się człowiek niepozorny i szary.

17



Wykształceni

17. Wykształceni. Ludzie światli, za pieniądze dzielący się swoją mądrością. Mogą oferować przydatne usługi w zakresie prawa, etykiety czy medycyny, ważyć teki i trucizny czy oferować dostęp do wiedzy starożytnych. Niekiedy w domowym zaciszu prowadzą badania, które grożą stosom, lub szykują zemstę na uniwersyteckich rywalach. Czasem, jeśli miasto jest okupowane przez nieprzyjaciela, przekazują wiedzę niezbędną do ocalenia dzieciństwa narodu, lub, jako emigranci, gromadzą wokół siebie innych wygnańców i śnią o wolnej ojczyźnie.

18



Wynajęci

18. Wynajęci. Nie wszystkie osoby w kamienicy mieszkają w jej obrębie – niektórzy pojawiają się tam, by wykonywać swoją pracę. Własne domy miewają ochroniarze i robotnicy, będący czasem przyzwoitymi obywatelami, którzy tylko chcą pracować w spokoju, o niebo częściej mają jednak powiązania ze światem przestępczym lub inną tajemną siłą. Często nie są tym na kogo wyglądają – strój robotnika to doskonale przebranie, pod którym skutecznie skryć się może każdy. W pobliżu kamienicy kręcić się też mogą włamywacze, stręczyciele i domokraczy, którzy oferują czasem wcale ciekawe towary, a nawet prawdziwe skarby, często skradzione ich właścicielom. Okolice budynku mogą także stanowić rewir uliczników, użytecznych sprzymierzeńców lub wyjątkowo męczących nieprzyjaciół.

19



Zakochani

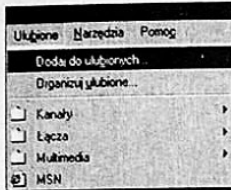
19. Zakochani. Na przeszkodzie miłości stać zazwyczaj waśń rodowa, różnica klasowa lub majątkowa czy niekochany małżonek. Kochankowie mogą okazać się tragicznymi ofiarami płomienego uczucia lub sprytnymi nikczemnikami, wykorzystującymi niczego nie podejrzewającego małżonka – safandulę. Chcąc być razem, zwykle uciekają złym krewnym, czasem decydują się jednak na morderstwo lub grabież. Odkrycie romansu może być przyczyną mordu lub początkiem upadku możnej rodziny.

20



Zwaśnieni

20. Zwaśnieni. Bezustanna waśń trwać może pomiędzy członkami tej samej rodziny, sąsiadami, różnymi rodami lub stronnictwami. Najczęściej zwaśnione jest wyłącznie starsze pokolenie, młodzi zaś usilują spór zażegnać, równie dobrze jednak rywalizacja rozgrywać się może w obrębie całych rodzin. Zwykle wróg jest jednocześnie najlepszym przyjacielem, a skłócenie nie potrafią żyć bez siebie, czasami jednak zemsta nie przebiega w środkach. Konflikt może być gwałtowny i poznaczony trupami, lub snuty z istic bizantyjską przebiegłością, zmierza jednak zawsze do zniszczenia znenawidzonych rywali.

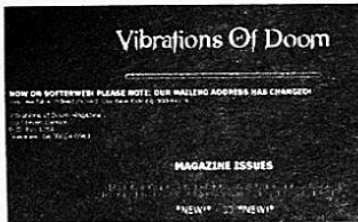


W sieci Gwiezdnego Pajaka



VIBARATIONS OF DOOM

<http://Vibrationsofdoom.com/~test/index.html>



Muzyka metalowa jest jednym z najpopularniejszych gatunków muzycznych w środowisku RPG. Często puszczana w podkładzie sesji. Nierzadko inspirowane MG przy pisaniu scenariusza.

Wiele prawdziwych pereł powstało w latach 80-tych i dziś niektóre z

nich są trudne do zdobycia, nie mówiąc o tym, że najpierw jakoś trzeba się dowiedzieć czego warto szukać.

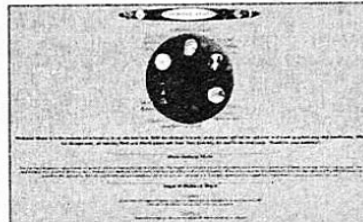
Na stronie Vibrations Of Doom Magazine w dziale Classic Albums znajdziecie 200 (!) pełnych płyt – oczywiście w formacie real audio (do odzwierciana on-line). Wiele wśród nich prawdziwych skarbów.

Dodatkowo zachęcam do lektury samych magazynów (dostępne na dziś 33 numery). Przy wielu recenzjach, wywiadach i różnych artykułach znaleźć można odpowiednie linki – do wytwórni, do strony grupy. A na nich zaś nierzadko pojawiają się darmowe, promocyjne mp3. Najwyższa pora zdobyć trochę nowej muzyki do naszych sesji!



ENCYKLOPEDIA ŚREDNIOWIECZA

<http://www.geocities.com/MedievalWorld>



Ciekawa, rozbudowana strona poświęcona różnorodnym zagadnieniom średniowiecznego świata.

Na podstronie <http://www.geocities.com/MedievalWorld/SubjectList.html#> znajduje się sama encyklopedia (alfabetyczny, interaktywny indeks hasel), przy czym

wiele z owych hasel kieruje do innych stron na sieci.

Zaś w dziale „Library” umieszczono materiały na temat życia codziennego w średniowiecznych zamkach, miastach, wsiach (polowania, ubrania, praca, uczył, handel, podróże, święta itd.), a dodatkowo pokazany, bardzo przydatny spis angielskich imion nadawanych w XIII wieku.



Uzupełnienia:

<http://librarythinkquest.org/10949/fief/hiindex.html>



Znajdziemy tu osobne rozdziały o murach i wieżach miejskich, domach mieszczan, poszczególnych partiach typowego średniowiecznego zamku, a także o przedstawicielach różnych stanów – wieśniakach, rzemieślnikach, artystach, rycerzach, żołnierzach, kupcach, duchownych, klasie uprzywilejowanej itd.

CTHULHU FHTAGN!!!

<http://www.angelfire.com/ar/cthangh/Musica.html>

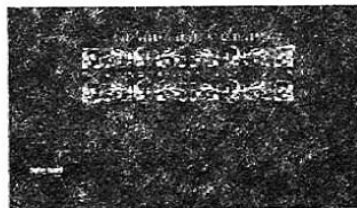


Hiszpańskojęzyczna strona poświęcona min. muzyce inspirowanej twórczością HP Lovecrafta.

Póki co, znajdziemy tu 65 grup. Przy większości z nich podano linki na ich oficjalne strony.

Oczywiście, jest to na razie tylko pewien procent

grup grających pod HPL, ale strona jest porządną, jest dobrym portalem dla szperania w temacie cthulhowej muzyki.



Uzupełnienia:

<http://membres.lycos.fr/projethpl/musique.htm>

<http://stations.mp3s.com/stations/music/>

gdzie wystarczy wpisać w wyszukiwarce takie nazwy jak Lovecraft, Cthulhu, Hastur czy Shub Niggurath, żeby zostać wprost zasypanym utworami, płytami i grupami zawierającymi takowe w swojej nazwie. Naprawdę jest tego baaardzo dużo, i większość można stamtąd legalnie ściągnać w postaci mp3 jako utwory promocyjne. Lovecraftowski rock, art rock, dark wave, techno – do wyboru, do koloru.

BOOK OF THE DEAD

<http://touregypt.net/bkofdead.htm>



To gratka przede wszystkim dla miłośników Zew Cthulhu. W tym miejscu, na stronie Egipskiego Ministerstwa Turystyki, można odnaleźć całą Księgę Umarłych – nazwaną tak przez egiptologów zbiór staroegipskich zaklęć pogrzebowych.

Wypisane na kartach papirusu, były one składane wraz ze zmarłymi w miejscu pochówku, miały pomóc im w podróży po bardzo niebezpiecznych krainach śmierci.

Obok fotokopii oryginalnych hieroglifów i rysunków znajdziemy także tłumaczenie zaklęć na język angielski.



Konkurs Gwiezdnego Pirata

Zaproponuj
kolejną grę z serii
Świata Mroku,
której temat
nawiązywałby do naszej
polskiej
kultury

(np. "Wodnik: Wysuszenie"
albo: "Skarbnik: Inflacja")

Najciekawsze
odpowiedzi
nagrodzimy

Odpowiedzi nadsyłać na adres:

Wydawnictwo PORTAL
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

Na odpowiedzi czekamy
do końca stycznia

Zwycięzców poprzedniego konkursu
ogłosimy w trzecim numerze GP



Czy Eowina przebiję Arwenę,

czyli *Dwie Wieże* – najnowszy dodatek do gry karcianej *Władca Pierścieni*

Nie oszukujemy się. *Władca Pierścieni* w swojej karcianej wersji nie jest grą o skomplikowanych zasadach, wymagających opracowywania wyszukanych strategii. Posiada jednakże dwa atuty, którymi przebijają konkurencję: wykonanie i klimat. Mogliśmy się przekonać o ich sile w przeciągu kończącego się roku, gdy trafiły do nas kolejne dodatki wypuszczane przez *Deciphera*. Im bliżej nadchodzącej premiery *Dwóch wież*, tym bardziej rosła obawa, czy uda się utrzymać poziom, i czy nowe karty nie sprawią, że stare schowają się w zakamarkach klaserów.

A więc wszystko na marne – Drużyna zawiodła

Gimli pomylił się w całej niemal rozciągłości, bowiem twórcy *Władcy Pierścieni* postawili na sprawdzoną kartę i nie mają zamiaru zawrócić z raz obranej drogi. A droga ta prowadzi nas prosto przez scenariusz filmu Petera Jacksona. Dzięki zestawowi 365 kart opatrzonych ujęciami z *Dwóch wież* możemy już teraz dowiedzieć się, jak wygląda Drzewiec, zdziwić się, że Gandalf żyje oraz skomentować wytrzeszczone oczy Eowiny. Z drugiej strony, jako że do premiery filmowej pozostało nieco czasu, część kadrów zatajono, więc Golluma w akcji zobaczymy zapewne dopiero w marcu, kiedy to ukaże się dodatek nawiązujący do bitwy pod Helmowym Jarem.

Jesli się pośpieszymy, dogonimy Froda i Sama przed zmierzchem

Jak widać Legolas również chciał uniknąć problemów wynikających z rozbitcia drużyny i przewidywanego wpływu tego wydarzenia na mechanikę gry. Miestety, Aragorn się uparł i należało zataić sprawę w inny sposób. Dlatego też od chwili ukazania się *Dwóch wież* drużyna wędruje dalej, a stare miejsca zastępują lokacje położone w Rohanie i wokół Isengardu (w tym nowy typ – Pole Bitwy). Aby nie tracić plenerów Ithilien czy ujęć Osgiliath, miejsca te pojawiają się jako okoliczności zagrywane do obszaru pomocniczego. Interesująco zapowiada się nowa opcja umożliwiająca przejmowanie za pomocą swoich popieczników kontroli nad miejscami oraz wyzwania ich spod dominacji przeciwnika siłami Wolnych Ludzi. Dzięki temu w przyszłości istnieje szansa na to, iż pojawi się nowy warunek wygranej polegający na zwycięstwie militarnym.

Chcąc oddać fakt, że niektórzy towarzysze znajdują się w okolicach Mordoru, wprowadzono nowe słowo kluczowe: „Ring-bound”, a otrzymali je m.in. Frodo, Sam i Faramir. Drużyna składająca się wyłącznie z dwójki wiernych hobbitów może wyglądać zabawnie podróżując w kierunku Orthanku, ale rozwiązanie wydaje się rozsądne: wojna trwa, a pierścień nie przyciąga uwagi.

Wyruszymy bez obciążenia. Pora zapolować na orków...

Na orków (w karciankowym ujęciu tej rasy) sobie Obieżyświat nie zapoluje, gdyż nowych kart dla Morii w *Dwóch wieżach* nie ma. Ten sam los podzielili ciekawie się zapowiadający zielonoskórzy Sarumana oraz popiecznicy Saurona (tych zapewne zobaczymy w przyszłych dodatkach). Również po Nazgulach słuch zaginął, ale to prawdopodobnie cisza przed burzą.

Zamiast nich życie drużynie utrudniać będą Dunlandczycy oraz Haradrimowie i Easterlingowie połączeni w jedną kulturę najeźdźców (Raiders). Tym pierwszym trudno wrożyć dłuższą karierę, ze względu na niską średnią żywotność. Natomiast z południowcami zapewne będzie trzeba się liczyć ze względu na ich „wielofunkcyjność” (lucznictwo i dodawanie brzemion) oraz nową umiejętność zastawiania zasadzek (Ambush), która pozwala uzyskiwać punkty cienia w fazie przydziałów. Ze względu na fabułę filmu pojawiła się również masa nowych kart dla Uruk-hai (w tym lucznicy i tropiciele), co sprawia, iż ta (już i tak potężna) kultura została „dopakowana” do granic możliwości.

Wolni Ludzie otrzymują natomiast wsparcie ze strony dzielnych mieszkańców Rohanu. Za ich sprawą pojawiają się nowi towarzysze, sprzymierzeńcy oraz karty wierzchowców. A gdy do tego dodać oddział cieszących się od samego początku wielką popularnością strażników Faramira i cały zastęp elfickich wojowników oraz potężnego Drzewca, okaże się, że sily są wyrównane.

Nie ulega wątpliwości, iż ekipie *Deciphera* udało się zachować niepowtarzalny klimat *Władcy Pierścieni* oraz, nie wprowadzając zbyt silnych kart (choć Grima dołączył do Ulaire Enquea w klubie „przegiętych”), ocalić równowagę rozgrywki. Martwi trochę fakt, iż zmieniono świetny, „śliski” papier na ten, na którym drukowano np. polską edycję. Ale to tylko tyłka dziegciu w ogromnej bece miodu, jaką są *Dwie wieże*. Nic, tylko grać i czekać na koniec stycznia, kiedy to *Władca Pierścieni* powróci do kin.

Zaś graczom czekającym na polską wersję pozostaje życzyć, aby rodzimy wydawca tym razem dysponował odpowiednią ilością czasu oraz kompetentnymi, znającymi film i książkę, tłumaczami, a nasze wersje kart były warte swoich angielskich odpowiedników.

Tomek Cislowski

ŚMIERĆ STORYTELLINGU

oto unikatowy, autentyczny zapis rozmowy między power-gamerem a starytellerem, którą udało mi się podsłuchać na owianym obrazoburczą sławą forum <http://dnd.rpg.pl/>. Ponieważ w polskich RPG-mediach przewagę mają starytellerzy, nieco skróciłem wypowiedzi ich przedstawiciela. Inteligentny czytelnik łatwo uzupełni je samodzielnie.

POWER-GAMER: Odgrywanie postaci to przestarzały koncept sprzed lat. Obecnie większość ludzi ma to gdzieś i gra w RPG jak na komputerze.

STORYTELLER: To po co ci RPG?

P-G: Gry komputerowe wciąż nie są tak elastyczne i pomysłowe jak MG. W RPG uzupełniamy się wzajemnie, i jako postaci pod względem wartości bojowej, i jako gracze, inspirując się nawzajem patentami taktycznymi. Ale przyjdzie taka godzina, że RPG umrą.

S: Może dla ciebie. Dla mnie maszyna nigdy nie wywoła tylu uczuć co starytelling.

P-G: Wciąż w to wierzysz? Parę lat temu, wraz z pojawieniem się „Wampira” wszyscy zaczęli nagle męczyć nas „rozdartymi wewnątrz” inwalidami... oczywiście przy świeczkach. Nie można było znaleźć kostek ani chipsów!

S: Wiesz, że chipsy to symbol manczkinizmu?

P-G: Już mam dość tych ciągłych oskarżeń o manczkinizm. Nie grasz inwalidą – manczkinizmem. Twoja postać ma dobre kombosy – manczkin, itd. Przecież manczkinizm to choroba polegająca na przegięciu RPG-owej pały. Dla mnie takim samym manczkinem jak power-gamingowy zabójca/arcymago/półbóg jest staryteller, odgrywający uczucia pacjenta w śpiączce.

S: Większość ludzi świetnie bawi się odgrywaniem ról. Zarówno między graczami, jak i ich postaciami powstaje wspólnota. Dlatego gramy w grupie. A ty proponujesz jakieś bajki robotów.

P-G: A ty – bajki snobów. Egzaltowani MG z kompleksami uczynili z zabawy całą napuszony styl życia i wypowiedzania się. Ludzi spoza kultu traktują protekcyjnie i obelżywie, mają chętność pouczać jak dzieci. Taki brak pokory jest początkiem zatrzy-

mania w rozwoju. A kto przestaje się uczyć, ten kończy się jako MG.

S: Wprost przeciwnie. To trwanie przy power-gamingu jest zatrzymaniem się w rozwoju.

P-G: A trwanie przy umierającym starytellingu jest epigońskie. Nie patrz tylko na Polskę, bo nasz rynek RPG ma specyfikę narzuconą przez marketing Świata Mroku. Na Zachodzie ludzie grywają w lochach, zabijając smoki.

S: Tu nie Ameryka. My mamy swój rynek.

P-G: Oczywiście. Mamy kilkadziesiąt wydawnictw, dynamicznie poszerzające się grono graczy i milionowe obroty. Np. „Magia i Miecz” tak się rozwija, że nie ma jej już w kiosku. Polski rynek RPG na jednym starytellerze traci dziesięciu power-gamerów. Czasopisma są adresowane tylko do „kolesiów z kultu” i wciąż piszą o jakimś „mitycznym klimacie”. Megalomania, pełne politowania spojrzenia i cedzenie słowa „manczkin” przepłaszają dzieciaki z konwentów. Niektórzy tak już zadarli głowy, że nie zauważyli, że chodzą z golą dupą. Im więcej power-gamerów, tym więcej kasy na rynku. Kasy, na której zyskują też starytellerzy. Według mnie warto słuchać innych, właśnie dlatego, że są inni – a nie gorsi... Mądry człowiek niczego nie narzuca.

S: Skąd wiesz? Może młodzież chce właśnie odgrywania ról?

P-G: Przypomnij sobie własne początki i przestań pluć na korzenie. Dziewięćdziesiąt procent ludzi z którymi grałem, zaczynało od power-gamingu. Kładzenie nacisku na odgrywanie ról odstrasza dzieciaki od RPG. Niewielu interesuje bawienie się w domorosłą psychologię. Dla wielu ludzi, MG który nagle zaczyna seplenić albo udawać garbusa jest śmieszny, a przebywanie z nim krępujące. Na mojej pierwszej sesji MG odgrywał maga-suchoinika. Wykaszliwał inkantacje i machał przy tym rękami – a my-gracze tarzaliśmy się ze śmiechu po podłodze, za co nas zabijał.

S: To kwestia przelamania wstydu. Po roku większość ludzi zaczyna indywidualizować styl mówienia i bycia postaci.

P-G: Jest jednak w odtwarzaniu postaci płynna bariera, której istnienia niektórzy starytellerzy nie dostrzegają – brak talentu aktorskiego. Gdyby w RPG chodziło tylko o odgrywanie postaci, to byłaby to zabawa

wyłącznie dla zawodowych aktorów. Chudzielec w cynglach i czarnym t-shirtcie kompromituje się nieudolnym naśladownictwem Żebrowskiego. Jeśli gracz nie ma talentu aktorskiego, niech wykona rzut albo używa „pytania Gosi”. To skraca rozgrywkę. Porównajmy:

Frodo: Hej, karczmarzu!

Karczmarz: Witaj, mały człowieczku. Co podać?

Frodo: To za chwilę. Najpierw mam pytanie: „Czy widziałeś Gandalfa?”

Wersja Gosi: „Pytam go się, czy widział Gandalfa?”

S: Wolę pierwszą wersję. Zresztą, jak ktoś nie ma talentu, może być nagradzany za starania.

P-G: A nie naturalniej nagradzać efekty? Od odgrywania roli, wolę spełnianie roli przez postać. Mój bohater ma jakiś konkretny cel, tak jak w życiu. Odgrywanie roli, czyli bycie swoją postacią może być najwyższe środkiem do tego celu. Odzywki, wierzenia, sympatie BG-a to tylko dodatek do gry, jak keczup do pizzy. Nie podoba mi się sytuacja, gdy np. gracz kapłan godzinami naucza swojej doktryny, gracz bard stale podrywa karczmarki, albo gracz wojownik nieustannie siliuje się na rękę. Wolalbym, żeby ich koncepty przełożyły się na konkretne działania w scenariuszu... niech wojownik zarżnie smoka, kapłan pobłogosławi uwolnioną dziewczicę, a bard ją wychędoży. Gadanie o niczym to choroba starytellingu.

S: Walka może być tak samo nudna.

P-G: Nigdy! Loch, potwory, w rękę magiczny miecz, tętnienie serca, krew, śmierć, skarby – to jest warte grania! „W realnym świecie wszystko kręci się wokół seksu, w RPG – wokół wygrzewu”. Idealem jest, mająca pewien podkład fabularny, przygoda złożona z samych walk, z przerywnikami na leczenie i kupno przedmiotów.

S: Walka odstrasza od RPG dziewczyny, których obecność, poza oczywistymi zaletami, temperuje przekleństwa i wysokie para-seksualne. Kobiety wola romans i „gadulstwo”, a na sesjach pojawiły się ostatnio liczniej właśnie dzięki temu, że RPG w Polsce stały się aż tak aktorskie.

P-G: Doprawdy? O ich wpływie na rynek porozmawiamy, gdy pojawi się czasopismo RPG dla kobiet. Tymczasem są w Polsce odbiorcą niszowym, tak samo jak, niestety, my. Ale d20 nadchodzi.

gwiazdny pirat postać z wykopem



Radosław Gruszczyk

Michał Softysiak

Nekromanta

“Och, jakże potworna jest mądrość nie przynosząca korzyści mędrcom!”
– Sofokles, Król Edyp

“Po pierwsze, zabiję cię...” – hasło Prawdziwych Nekromantów z D&D

Czy nekromanci marzą o owcach-zombi? Nie wiem, ale postaram się opowiedzieć jak grać taką postacią, by przeżyć oraz - co najważniejsze - by dobrze się bawić. Chcę zaproponować granie kimś, kogo od czarnego charakteru dzieli tylko krok.

Najpierw trzeba przedstawić stereotyp nekromanty jaki stworzono w wielu światach RPG. Jest to zawsze mag o wyglądzie nieświeżego trupa, otoczony masą zombi, szkieletów i innych pokrak rodem z Rodziny Adamsów. Jego wychudzona twarz nadaje mu wygląd ascetyka, a za-

miast perfum używa zużytej formaliny. Krótko mówiąc, jest paskudny. Nie widziałem jeszcze scenariusza, w którym wystąpił by sympatyczny nekromanta. A w drużynach, które widziałem, nekromanta zawsze był szybko zabijany. Nie lubili go ani MG ani gracze. Po prostu odgrywający tą postać, zawsze ulegał nekromanckim stereotypom z gier bitewnych, zamiast starać się być częścią drużyny. Nikt przecież nie lubi wymoczką, który straszy, że zaraz wezwie swoją armię szkieletów, a jedyne co umie, to animować rozdeptane karaluchy.

Mamy punkt wyjścia, czyli ograny schemat. Czas go zakopać i zacząć od początku tworzyć nekromantę. Odwracanie szkieletu kota ogonem czasem daje niespodziewane rezultaty.

Najpierw trzeba zrozumieć Śmierć...

Nekromantów fascynuje śmierć. Są to ludzie, którzy pragną poznać ową ostateczną granicę. Ale nie tak jak poznają to kapłani. Nie, nekromanci chcą pokonać śmierć, uważając życie za najwyższą wartość. Jeśli wyjdziemy od tego to pojawia się nam baza psychologiczna. Nie każdy przecież zostaje o tak sobie magiem walczącym ze śmiercią za pomocą bluźnierczych metod.

Tworzymy smutną historię postaci. Opowiadamy MG o śmierci bliskich, której nasza postać nie potrafiła zapobiec. O pracy przy umierających, o tym, że widzieliśmy jak głupio padali wartościowi ludzie. Im bardziej będzie to historia smutna i mroczna, tym lepiej. Decyzja o tym, by zostać nekromantą była podjęta z desperacji i chęci walki ze śmier-

Postać wyjściowa

W końcu nawet naszego nekromantę, zacznie gonić czas i śmierć. Nasza postać się starzeje, trupiego wyglądu nie można dłużej ukrywać, a szkielety rewie stają się znane w okolicy i okoliczni mieszkańcy zaczynają przygotowywać się, by nas eksmitować z tego świata. Trzeba być do tego przygotowanym i zawczasu znaleźć sobie kilku przyjaciół którzy przeszli już na Drugą Stronę (takich jak duchy, licze, wampiry i inne animanty). Oni oraz gromadzona przez cały czas wiedza, pozwolą nam dołączyć do ekskluzywnego klubu martwiaków, którym nawet Śmierć nie jest w stanie przerwać kariery. Jak pisali na stronie tytułowej Kultu: “Śmierć jest tylko początkiem...”

A co jak nas złapią?

Po pierwsze wypieramy się, oskarżyciele nie rozumieją metod naszej pracy. Tworzymy teorie o nowoczesnej medycynie lub rzemiośle. Jeśli to nie pomoże, staramy się przekonać o tym, że prowadziliśmy eksperyment i jakoś tak nas poniosło. Po to mamy przykrywkę, by udawać porządnego obywatela. A jeśli i to nie przejdzie opowiadamy swoją łzawą historię o tym, że gdy rodzina umierała obiecałeś przy ich lożu, że zrobisz wszystko, by zapobiec kolejnym zgonom. By nigdy więcej matka nie traciła syna, a mąż żony. Udawaj, że jesteś szalony i wszystko to z bólu serca i chęci walki ze Śmiercią. Chciałeś dobrze ale dopiero teraz się zreflektowałeś, że za daleko się posunąłeś. Płacz, a może wyślą cię do wariatkowa. Stamtąd ucieka się o wiele łatwiej niż ze stosu.

cią. Mięczaki nie decydują się na tak kontrowersyjną profesję. Niczym łopatą między oczy, ładujemy więc naszą historię Mistrzowi Gry, aby zauważył pozytywne strony naszej postaci. Nasza postać będzie miała rys tragiczny, a MG nie będzie mógł tak łatwo opowiadać, że w jego grze całkowicie złe postacie są szybko zabijane.

Można też pójść w drugą stronę i zrobić z naszej postaci lekkiego psychologa. Śmierć jest potężną siłą. Niektórych ludzi fascynuje. Może nasz nekromanta jest zainteresowany co jest po śmierci? Może uznał, że tylko zrozumienie śmierci, pozwoli mu zrozumieć życie. Może lubi ciszę, a trupy są najcichszym towarzystwem. Ciężkie przeżycia, fascynacja, zerwanie z drobnomieszczańską moralnością, chęć rozwiązania Ostatecznej Tajemnicy – powodów jest dużo ale w końcu nekromantą nie zostaje się of tak. Nekromanta jest jak Leonardo da Vinci, wyprzedza swoje czasy i wytycza nowe ścieżki w nauce. Szkoła tylko, że musi się z tym ukrywać...

Za maską...

Nikt przy zdrowych zmysłach nie przyznaje się, że jest złoczyńcą. A stereotypowi nekromanci zawsze muszą mieć jakieś czaszki przy sobie, otaczać się trupami, a jako chowańca mieć szkielet Pokemona. No i nic dziwnego, że śmiertelność w tym zawodzie jest tak wysoka.

Dlatego więc warto zerwać z tym pozerstwem i wymyślić jakąś przykrywkę, przynajmniej do czasu, aż będziemy na tyle potężni, by wtluc wszystkim wrogom. Trzeba udawać, że jest się kimś kto legalnie może mieć coś wspólnego z trupami. Moż-

na podawać się za lekarza – chirurga. Każdy szanujący się nekromanta ma anatomię w małym paluszku. Albo świadczyć usługi pogrzebowe jako grabarz lub stróż cmentarny. Mamy wtedy w bród surowca, a mieszkanie na cmentarzu pozwala prowadzić badania w spokoju. Jednak najlepszą przykrywką jest zawód balsamisty. Wiecie co oni mogą wyprawiać bezkarnie z trupami?! Co z nich wyciągać a co wstrzykiwać? To jest obrzydliwy zawód, wymagający paskudnych praktyk i budzący taką wielką odrazę, że nikt o nic nie będzie się pytał. A każdy chce pozostawić po sobie ładne zwłoki i brylować zastygła urodą na własnym pogrzebie. Po prostu, dla nekromanty bycie balsamistą jest ideałem, a dodatkowo można łatwo zarabiać. Chcecie wytłumaczyć trupi wygląd? - chemikalia niszczą każdego. Chcecie wytłumaczyć swoje ekscentryczne zwyczaje i osobowość? - a widzieliście balsamistę, który nie byłby choć troszkę dziwakiem. Chcecie mieć nie rozsypujących się, dobrze zakonserwowanych zombi? - balsamista może wędrować, jest w końcu rzemieślnikiem i szuka zajęcia. To pozwoli nam poruszać się z drużyną, nie wzbudzając podejrzeń. Żyć, nie umierać (to hasło fajnie brzmi w przypadku nekromantów).

Jak grać aby wygrać

Mamy już historię i motywację, mamy przykrywkę ale to jeszcze nie wszystko. Nie można uważać, że sama konspira i głębia psychologiczna to cała zabawa w byciu nekromantą.

W dowolnej chwili możesz mieć całkowicie posłusznego sługę (np. zdechłego psa), który pójdzie coś sprawdzić - wysłany na wabia (szczyry są w stanie przyciągnąć pęk kluczy gdy siedzisz w pace). Większe martwiaki potrafią wspomóc w walce. Nekromanta może pogadać z martwą ofiarą, gdy prowadzi śledztwo. Dodatkowo dysponuje czarami, które nie tylko ranią ale także go leczą. Już nigdy "hp-eki" nie będą "szły w eter". Jest w stanie wskresić kolegę, gdy go zabiją. To tylko takie podstawowe możliwości. Każdy czar ma jeszcze wiele zastosowań, a dodatkowo szemrany charakter tej profesji może przekonać wroga, by nas uznał za przyjaciół. Nekromanta jest zazwyczaj na pograniczu dobra i zła i to może być argument w dyskusjach z przeciwnikiem, gdy trzeba ratować drużynę. Nekromanta jest okrutnie przydatny i kiep ten, kto tego nie widzi.

Widzicie jaki to wspaniały zawód! Tylko trzeba trochę się zastanowić i nie uznawać, że z każdym postępowaniem na drodze nekromancji, nasz magik ma coraz większą martwicę mózgu i zaprzestaje kombinowania. Kalki z bitewniaków są złe. Trochę pracy i będziecie najlepsi w drużynie. Powodzenia i nie dajcie się rozłożyć ani nie zeszywnieście pod wpływem udanej kariery w zawodzie.



Michał Oracz



Marcin Blacha

Kamienica Pod Różą

Zagadka dla graczy - rozwiązanie (tylko dla MG) na ostatniej stronie

Předstawiona w poprzednim numerze naszego dziennika sprawa Welwetowych Rękawiczek spotkała się z żywym zainteresowaniem czytelników. Jeden z nich skierował naszą uwagę na zagadkę równie tajemniczą, być może bardziej przerażającą.

Kamienica Pod Różą, jak dowiedzieliśmy się zakupiona od rządu w 1950 roku przez pana Alberta Millera, jest dzisiaj własnością jego syna – Thomasa. Budynek cieszy się dużą estymą wśród członków Towarzystwa Historycznego. Choć po latach podupadł, zasługuje na uwagę chociażby ze względu na neogotyckie ornamenty. Kamienica zamieniona została na rodzaj hotelu i zamieszkują ją od lat ci sami lokatorzy. Niestety, w ostatnich dniach budynek przykuwa uwagę gapiów nie z powodów piękna architektonicznego, ale głównie ze względu na sensacyjne i mroźne krew w żyłach wydarzenia.

Jak doniósł nam życzliwy czytelnik [nazwisko do wiadomości Redakcji], parter kamienicy jeszcze rok temu wynajmowany był organizacji spirytystów. Okultyści wynieśli się tuż po pierwszych niepokojących wydarzeniach. Jak udało się ustalić naszym reporterom kłopoty pana Thomasa Millera zaczęły się od momentu gdy cały parter posesji zalany został w nocy przez kałużę krwi. Ten niesmaczny epizod poprzedziły liczne drobne, ale niepokojące incydenty, jak pęknięcie kruchych przedmiotów i zaginięcia drobiazgów należących do lokatorów zajmujących pierwsze piętro. Sam właściciel i jego małżonka, rezydujący na drugim i najwyższym poziomie budynku,

uskarżali się na nocne hałasy, niepokojące również ich partnerów do brydża.

Pierwszy raz hotel Pod Różą zwrócił uwagę policji, kiedy pani Walters – jedna z lokatorek, zauważyła "blade widmo kobiety, ściganej przez ciemniejszy od nocy cień". Jeszcze tej samej nocy piesek starszej pani znaleziony został w holu, powieszony na sznurze od stojącego zegara. Dla zaspokojenia ciekawości czytelników skonsultowaliśmy się z policją i po zbadaniu notatek stwierdziliśmy, że kolejne incydenty miały miejsce w coraz krótszych odstępach czasu. Były to wydarzenia budzące trwogę, jednak żaden z uczestników – aż do niedawna - nie poniósł uszczerbku na zdrowiu, aczkolwiek życie gości hotelu niejednokrotnie narażone było na szwank.

Spadające zyrandole, przewracające się szafy, albo pękające nagle barierki schodów mogłyby zdać się niemądrymi żartami, gdyby nie powracający motyw widma wylęknionej kobiety, niepokojonej przez złowieszczy cień. Scenę taką widziało wiele osób, w różnych miejscach kamienicy, szczególnie na parterze i w miejscu gdzie mieści się hotelowa jadalnia. Wszystkich spośród widzów upiornego spektaklu spotykały wymienione wyżej wypadki. Niektórzy zeznają, że ogarnął ich cień i doświadczywszy zawrotów głowy stracili przytomność.

Nasz specjalny wysłannik rozmawiał również z panem Thomasem Millerem, który ze smutkiem i po-

irytowaniem wyznał, że przez złą sławę "nawiedzonej" kamienicy traci starych i lojalnych lokatorów. Grupki chętnych, wynajmujących dolne piętra dla dreszczyku emocji, nie rekompensują jak się zdaje strat finansowych, poniesionych przez pana Millera. Jak niebezpieczne może być zainteresowanie grozą pokazuje przykład niejakiego Jamesa Woodsa i tragiczny wypadek, który większość czytelników zna z notatki w weekendowym wydaniu.

James Woods, człowiek znany już policji jako drobny złodziejasek, według zeznań lokatorów, założył się ze znajomkami i spędził noc w nawiedzonej kamienicy. Dostał się wówczas pod mesmeryczny wpływ złych sił i zahipnotyzowany grasował po budynku z obnażonym nożem, grożąc pozostałym gościom i mamrocąc coś o zabiciu kobiety w bieli. Rankiem opuścił budynek i nie udało się go odnaleźć.

O makabrycznej śmierci pana Svena Thornwala, po czytelnego twórcy powieści niesamowitych, informowaliśmy już. Do podanych w piątkowym wydaniu faktów dodać możemy dodatkowo. Pan Thornwal zakuty został kilkunastoma nożami, które znalezione zostały w jego ciele. Lekarze stwierdzili, że ofiara nie bronila się, co mogłoby wskazywać na jej krańcowe przerażenie. Wszystkich naszych czytelników, którzy chcieliby dołączyć do grona żądnych dreszczyku emocji gości Kamienicy Pod Różą przestrzegamy przed niebezpieczeństwem i zapewniamy, że do tematu powrócimy.



Krucza Peleryna

Ten artefakt zdarłem z ciała kapłana boga śmierci. U swojego boskiego patrona klecha nie będzie go potrzebował. Spójrz! Na pozór zwyczajna czarna peleryna, nawet nieszczególnie ciepła w zimie. Wystarczy jednak zawezwać kruki! To właściwie ptasie cienie, przybywające wprost z Krainy Umartych. Zlatują się ze wszystkich stron, otaczają mnie, wnikają w moje ciało. Sam staję się cieniem! Nie uwierzyłbyś jak łatwo podkraść się do ofiary będąc ciemniejszym od nocy. Podkradam się bezszelestnie, zadaję cios sztyletem i odlatuję. Odlatuję pod postacią kruka, to bowiem druga z mocy peleryny – jej właściciel jest w stanie zamienić się w czarnego ptaka.

W mojej profesji te dwie moce w zupełności wystarczą. Jest jednak podobno trzecia, najpotężniejsza. Jej używanie wiąże się ze straszliwą ceną, nie wiem jaką. Pewien kapłan powiedział mi, że używając peleryny po śmierci zostanę specjalnie oszczędzony, że kruk nie zechce mnie prowadzić do Krainy Umartych. Zobaczymy. Zobaczymy też, czy Ostateczny Sędzia oprze się mojemu sztyletowi.



Pierścień Krasnoludzkich Książąt

Spójrz na obrączkę na moim palcu. Nie jest zbyt pięknie wykonana. Nie jest nawet magiczna. Po prostu srebrny pierścień z diamentem. Gdybym go zdjął, zobaczyłbyś runiczne znaki po wewnętrznej stronie. Próbowaleś ukraść obrączkę, więc ostrzegam, że pęser po prostu by cię wyśmiał.

Jednak noszę ten drobiazg nie tylko ze względów sentymentalnych. To Pierścień Krasnoludzkich Władców, dostałem go na pamiątkę uratowania życia młodego następcy tronu Królestwa Khardan. To, że pierścień noszę nie znaczy, iż mogę rozkazywać krasnoludom. Nawet nie muszą mnie lubić czy szanować. Jednak póki mam go na palcu, każdy krasnolud zawsze i wszędzie pośpieszy mi z pomocą, kiedy tylko znajdę się w niebezpieczeństwie. Teraz już wiesz czemu nie zamienię tej niepozornej obrączki nawet na kufer złota i dlaczego nie dam jej skraść żadnemu śmierdzącemu złodziejaskowi?



Pióro Mithrylowego Orła

W czasie moich podróży odwiedziłem wiele różnych miejsc i napatrzyłem się na dziwne światła. Nic mi jednak nie utkwiło w pamięci bardziej niż mithrylowy orzeł. Jakies pięć lat temu zawitałem do niewielkiej wioski położonej w Górach Gromu. Zawitałem to zło słowo. Byłem poraniony przez orki, niemal konający i właściwie doczołgałem się do wioski po śniegu. Szczęściem miejscowi okazali się serdecznymi ludźmi. Zajęli się mną, a jeden odważny, nie zważając na zamieć i ciemności nocy, poszedł w góry odszukać druیدا. Jak się potem okazało przez kilka dni nie mógł odnaleźć jemiolarza.

Jednym słowem – umierałem i ledwo miałem świadomość tego co się wokół mnie dzieje. Pamiętam, że wieśniacy gorączkowo o czymś rozprawiali między sobą. W końcu decyzja zapadła, naczelnik otworzył okno i zaczął odprawiać modły. Po kilku minutach na framudze okna usiadł mithrylowy orzeł. Zanim wstało słońce wiedziałem, że będę żył. Po tygodniu ruszyłem w dalszą wędrówkę.

Znajdę kiedyś miejsce godne opieki orła, postać bogów, i podaruję jego mieszkańcom pióro tak jak kiedyś zostało podarowane mojej osobie. Raz do roku, modląc się o pomoc, mieszkańcy tego miejsca będą mogli ocalić komuś życie, tak jak to zrobili ludzie z wioski w Górach Gromu.

Zgadnij, co mam w worku!

KONKURS

na CIEKAWY przedmiot magiczny,
który wystawimy
na Gwiazdny Bazarze.

Opisy przedmiotów magicznych prosimy przysyłać na adres redakcji. Najlepsze prace zostaną opublikowane na naszych łamach, a autorzy otrzymają erepogowe prezenty.



KTO MNIE PRZEBRAŁ ZA MIKOŁAJA ???
TO JAKIS FOTOMONTAŻ !!!



TIPS & TRICKS

Elektroniczny morderca

Każdy normalny gracz w Cyberpunku 2020 tworzy solosa. Aby pożyć wystarczająco długo i wystać do piachu kilku chłopców Arasaki nie wystarczy *Zmysł Walki* na 10. Potrzeba trochę więcej kombinowania. A jeśli się dobrze pokombinuje, szczęście nie jest już potrzebne. Jedynym punktem tworzenia postaci, w którym warto pomóc nieco losowi, jest ustalanie początkowego majątku bohatera. Nikt nie mówi o oszukiwaniu, chodzi tylko o kilkukrotne perswadowanie i zastraszenie kostki. 24 tysiące Eurodolców to odpowiednia suma na początek.

Zacznijmy od tego, że żadne losowanie nie jest potrzebne. 70 pkt. na współczynniki to w sam raz, a nawet ciut więcej niż trzeba. Najważniejsze dla solosa są *Inteligencja* i *Refleks*, razem odpowiedzialne za ilość punktów na umiejętności. Empatia determinuje maksymalną ilość cyborgizacji, a wpakujemy ich sporo. Opanowanie wzmacnia odporność na narkotyki i reakcję na efekty obrażeń. Dodatkowo, w połączeniu z wysoką Znajomością półświatka, pozwoli załatwić normalnie niedostępny sprzęt. Wysokiej Budowy ciała nie trzeba tłumaczyć.

Zapomnij o Atrakcyjności. Od tego są operacje plastyczne.

Teraz umiejętności. *Zmysł walki* na 10 – kto strzela pierwszy ten zwycięża. Oprócz tego umiejętność ta określa ilość pieniędzy na starcie. Następna ważna rzecz to posługiwanie się pistoletem. Wybieramy spluwę Nova Arms "Arno", zadającą potężne obrażenia (6k6+3). Najlepiej od razu kupić dwa i to smartowane. Każdy strzela dwukrotnie w rundzie. Do pistoletów ładujemy specjalną amuni-

cję dwuzadaniową DP. Działa ona jak amunicja przeciwpancerna, a nieopancerzonym celom zadaje półtora-krotnie większe obrażenia. Dwa pistolety w kaburze przyśpieszają się świetnie kombosując się z umiejętnością sztuki walki Gun-Fu. Na wysokim poziomie zmniejsza ona modyfikatory za więcej niż jedną akcję w rundzie, dzięki czemu oba pistolety mają zajęcie. Gun-Fu pozwala walczyć na małym dystansie i strzelać z pistoletów bez ograniczeń – zadają one wówczas maksymalne obrażenia. Każdy rozsądny punkt podnosi Sposobność na 10. W połączeniu z maksymalnie podrasowanym *Zmysłem walki* nigdy, nawet przy najtrudniejszym teście, nie zostaniesz zaskoczony.

Opisane w podręczniku narkotyki są żalotne. Podnosimy Farmaceutykę na 10. W połączeniu ze Zdolnościami technicznymi na 10 umiejętność daje duże możliwości produkowania własnych (i lepszych!) prochów. Tworzymy narkotyk dodający +3 do Refleksu. Z efektów ubocznych najlepiej wybrać Uzależnienie fizyczne, Sterylność i Agresywne zachowanie. Współczynniki bohatera zostały dobrane tak, by skutki uboczne nie odgrywały większej roli.

Każdy solos musi być odpowiednio opancerzony. W tym celu kupujemy pełny pancerz Metal Gear i Ulepszony spłot skóry (16 pancerza na każdej lokacji). Podstawowe wszczepy to wszystkie implanty podwyższające Inicjatywę (Boost refleksu, Generator adrenaliny i Sandewistan). Sandewistan daje duży dopał do Refleksu, ale działa tylko przez krótki czas, potem następuje moment przerwy. Należy zatem bez przerwy de-

klarować MG włączanie cyborgizacji, nawet gdy wchodzimy do kibla. W końcu prowadzący znudzi się i uzna, że działa ona ciągle. Cyberoko jest nie mniej ważne. Rozszerzenie obrazu, opitishield, celownik i ultrafiolet to zalety, których nie da się przecenić. Każdy rozsądny gracz zwiększy Budowę ciała poprzez Wzmocnienie mięśni kości, Przeszczep mięśni i Wzmocnienie mięśni.

Nie zapominaj o karcie Trauma Team! W ciężkich chwilach jest ona warta więcej niż najlepszy wszczep. Podsumujmy zalety bohatera. Podstawowa inicjatywa to 32, przy szybkim strzale. Pancerza wart 28 na każdej lokacji. Budowa ciała równa 15. W rękach zabójcza broń i wytrenowany styl walki, pozwalający zadawać maksymalne obrażenia. Podstawowy rzut na trafienie (bez dorzutu) wynosi 24. Ruszaj się dużo – przy twoim refleksie przeciwnik otrzyma modyfikator -5 do trafienia. Jeżeli dodamy do tego ujmującą osobowość i czarujący sposób bycia, otrzymamy przesympatycznego i nieprzeciętnego mieszkańca Night City, którym chciałby zagrać każdy.

Tomasz Kowalewski

Bibliografia:

Wzmocnienie mięśni i Boost refleksu – *Kosmiczna otchłań*
 Nova Arms "Arno" 454 Plasmatic Magnum – *Mordercza stal*
 Ulepszony spłot skóry – *Chromebook 2*
 Opitishields – *Chromebook 1*
 Pozostałe – *Cyberpunk 2020*



IMIĘ FLASH GORDON

ROLA SOLO ROCKMAN NETRUNNER REPORTER
 NOMAD FIXER GLINIARZ BUSINESSMAN
 TECHNIK TECHNIK MEDYCZNY

PUNKTY POSTACI 70

CECHY

INT [10] REF [10/15] TECH [10] OP [8]
 ATR [2] SZ [4] SZYB [6] BC [10/15]
 EMP [10] BIEG [18] SKOK [4,5] UDŹWIG []

Lokacja	Głowa	Tulów	P.Ręka	L.Ręka	P.Noga	L.Noga
	1	2-4	5	6	7-8	9-10

BC	MBC	lekka	poważna	trytyczna	śmierotana	śmierotana 1
15	-5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Ogr 1	Ogr 2	Ogr 3	Ogr 4	Ogr 5
		śmierotana 2	śmierotana 3	śmierotana 4	śmierotana 5	śmierotana 6
		Ogr 6	Ogr 7	Ogr 8	Ogr 9	Ogr 10

UMIĘJĘTNOŚCI

- ZDOLNOŚCI SPECJALNE**
- Autorytet (Gliniarz)
 - Charyzma (Rockman)
 - Interface (Netrunner)
 - Powściąpanie (Fixer)
 - Prowizorka (Technik)
 - Status Rodzinny (Nomad)
 - Technika Medyczna (T. M.)
 - Wiarogodność (Reporter)
 - Zasoby (Człowiek Korporacji)
 - Zmysł Walki (Solo)
- 10**
- ATRAKCYJNOŚĆ**
- Image
 - Moda i Styl
- BUDOWA CIAŁA**
- Pływanie
 - Silacz
 - Wytrzymałość
- EMPATIA**
- Aktorstwo
 - Etykieta
 - Perzawaja
 - Postrzeganie Emocji
 - Przeprowadzanie Wynawódw
 - Uwodzenie
 - Zdolności Przywódcze
- INTELIGENCJA**
- Antropologia
 - Biologia
 - Botanika
 - Chemia
 - Diagnoza Lekarska
 - Ekspert
 - Fizyka
 - Geologia
 - Gry Hazardowe
 - Historia
 - Język Obcy
 - Komponowanie
- 10**
- Księgowość
 - Matematyka
 - Nauczanie
 - Programowanie
 - Przeszukiwanie Baz Danych
 - Sposrządzawczość
 - Sztuka Przetwiania
 - Śledzenie
 - Transakcje Geldowe
 - Urywanie/Wymykanie się
 - Wykształcenie i Wiedza Ogólna
 - Znajomość Sieci
 - Zoologia
- 10**
- OPANOWANIE / SIŁA WOLI**
- Odporność na Tortury/Narkotyki
 - Przemawianie
 - Przes uchiwanie
 - Zastraszanie
 - Znajomość Półświatka
- REFLEKS**
- Broń Ciężka
 - Broń Ręczna
 - Karabin
 - Łucznictwo
 - Obsługa Ciężkich Maszyn
 - Pilot (Pojazdów c Nap. Wektor.)
 - Pilot (Statopląt)
 - Pilot (Sterowiec)
 - Pilot (zyrokopter)
 - Pistolet
 - Pistolet Maszynowy
 - Prowadzenie Motocykla
 - Prowadzenie Samochodu
 - Skradanie się
 - Szermierka
 - Sztuki Walki 1.
 - Sztuki Walki 2.
 - Sztuki Walki 3.
 - Taniec
- 2**

© R. Talsorian Games 1991 © Copernicus Corporation, 1999
 Wszystkie prawa zastrzeżone. Grający może kopiować do wykorzystania podczas gry.

WYPOSAŻENIE

Rodzaj	Cena	WB
KARTA TRAUMATEAM	500	
METALGEAR	600	25

CYBERPUNK



- Unikanie Ciosów
 - Walka Wręcz
 - Wysportowanie
- ZDOLNOŚCI TECHNICZNE**
- Charakteryzacja
 - CyberTechnika
 - Elektronika
 - Falsterstwo
 - Farmaceutyka
 - Granie na Instrumente
 - Kradzież Kieszonkowa
 - Malowanie lub Rysowanie
 - Materiały Wybuchowe
 - Naprawa Helikopterów
 - Naprawa Pojazdów AV
 - Naprawa Samolotów
- 10**
- Obsługa Korbór Kriotonicznych
 - Otwieranie Zamków
 - Pierwsza Pomoc
 - Podstawowe Naprawy
 - Projektowanie Cyberdekków
 - Zabezpieczenia Elektroniczne
 - Znajomość uzbrojenia
 - Inne
 - Inne
 - Inne
- REPUTACJA** []
AKTUALNE PD []
CZŁOWIECZENSTWO []

CEBERTECHNOLOGIE

Sprzet	UC	cena
SANDEVISTAN	1k6/2	1600
PROCESOR	1k6	1000
2*ZŁĄCZE SMARTGUNA	4	200
ZŁĄCZE INTERFACE	1k6	200
GENERATOR ADRENALINY	2k6	400
PRZESZCZEP MIĘSNI	2k6	1000
WZMOCNIENIE MIĘSNI KOŚCI	1k6/2	1500
ULEPSZONY SŁPOT SKORNY	1k6+4	2750
BOOST REFLEKSU	1k6+3	3500
CYBER OKO	2k6	500
ROZSZERZENIE OBRAZU	1	300
CELOWNIK	2	400
OPTI SHIELD	1k6+2	300
ULTRAFIOLET	1	200
WZMOCNIENIE MIĘSNI	1	1000

UZBROJENIE

Nazwa	Typ	WA	Uzyw.	Dest.	Uszk.	Mogaz.	Stra/turn	Kiszw.
2*NOVA ARMS "ARNO" 452 PLASMATIC MAGNUM	P	+1	P	K	6k6+3	6	2	nz

„Ćwiczymy dedeki”

Witam szanownych uczestników kursu. Dzisiaj nauczymy się podskakiwać przy zmiennym wietrze. Spróbujcie sobie najpierw podskoczyć bez mechaniki. O, przejemnie, prawda? Dobrze, w takim razie bez zbędnych słów przejdźmy do ćwiczeń. Proszę otworzyć podręcznik na stronie 173. Kosłki po lewej stronie, ołówek po prawej, karta bohatera leży równo przed nami. Ręce wzdłuż tułowia. Dobrze. Zresztą to już przerabialiśmy na początku, jeszcze w oparciu o angielskie podręczniki, z czego wynikało wiele niejasności i tragicznych w skutkach przekłamań. Zanim jednak przystąpimy do rzutów, trochę teorii. Wiem, że wszyscy czekają już niecierpliwie, ale niech jeszcze nasze kochane ka dwudziestki poleżą na stole. Jak wiadomo podskok podskokowi nierówny. Są podskoki kontrolowane i niekontrolowane, są zmodyfikowane i niemodyfikowane, zaś na zmodyfikowane ma wpływ bardzo wiele najróżniejszych czynników. Podstawowymi czynnikami są: obciążenie postaci (w tym wypadku chodzi o obciążenie fizyczne, nie zaś psychiczne, tzn psychiczne też, lecz w mniejszym stopniu, a nie jesteśmy przecież czepialscy, bo gra to ma być także rozrywka), ponadto wiatr (pamiętajmy o sile i kierunku!), grawitacja planety, na której rozgrywa się dana przygoda, wysokość korytarza od miejsca w którym nasz bohater stoi do sufitu (w przypadku eksploracji podziemi), no i przede wszystkim rzut kostką... lld





Profesor Experpoint odpowiada

Drogi Profesorze!

Na wstępie mojego listu zaznaczę, że jestem kobietą. Pięszę, ponieważ mam problem z graczami mężczyznami, którzy nie doceniają mnie jako Mistrzyni Gry. Cały czas spotykam się z kąśliwymi uwagami w rodzaju "jak prowadzisz, kobieto!" i innymi dotykającymi przytykami. Nie wiem już co robić. Niedawno zmieniłam styl prowadzenia i zaczęłam besztać graczy. W moich przygodach częściej pada, wszyscy są niemili, a karczmarz zanim poda piwo bije gości w pysk. Niestety, nie potrafię dobrze kłać, ale mam dobrą kolekcję empetrójek i waveów z filmu „Psy”. Postarałam się również o lepszy klimat na sesji. Zaczęłam palić i kupiłam spluwaczkę z logo mojej ulubionej gry. Przed sesją proszę koleżanki aby naśmiecily w pokoju, ja sama nie czeszę się. Mój eks załatwia mi z supermarketu przeterminowaną pizzę. Poza tym po każdej sesji przysznaję równo 666 punktów doświadczenia.

Poradź mi profesorze co robić, by moi gracze mnie docenili. Z ostatniej sesji wyszłam zalamana. Zabiłam dwóch graczy i jednego obdarłam ze skóry, a przy tworzeniu nowych postaci nikt nie musiał wypełniać formularzy poświęconych strojowi. Próbowałam już sztucznej krwi i upiekłam nawet biskopka. Mimo wszystko nadal czuję się niedoceniana. Może powinnam porozmawiać z graczami po męsku?

Szanowna czytelniczko. Rozumiem cię doskonale i wiem, że nie jesteś odosobniona w swoich wątpliwościach. Podobne listy otrzymałem od wielu Strażniczek Tajemnic, Mistrzyń Podziemi i Narratorek (sam wyśmiewam się z mojej Mistrzyni Gry). Badania prowadzone przez mojego znakomitego przyjaciela dowiodły, że kobiety na stanowisku MG narazone są na wielokrotnie większy stres niż te uczestniczące w sesji jako gracze.

Zauważ ponadto, że użyłaś sformułowania „mężczyźni nie doceniają mnie”. Twoje poczucie własnej wartości jest nad-

miernie uzależnione od opinii mężczyzn. Nie możesz uciekać od swojej kobiecości. Powinnas przygotować sesję, dzięki której się wyzwolisz. Sesję z dużą dawką pierwiastka kobiecego. Zmus swoich graczy do zagrania gotowymi postaciami, które przyniesiesz na sesję w specjalnej, szczelnie zamkniętej teczce. Gdy się zgodzą, otwórz teczkę i pokaż im! Tak! To postacie „kobiet”

Pewien problem może ci sprawić wymuszenie owej zgody na mężczyznach. Powinnas najpierw poćwiczyć ze swoimi lalkami.

Sądzę, że przed następną sesją powinnas przygotować dla graczy psychotest „Czego oczekujesz od swojej prowadzącej” i poświęcić godzinkę na omówienie wyników. Polecam też poradnik „Erpegowcy są z Marsa, a Mistrzynie z Wenus”.

Dziękuję za papeterię z motylkiem.

Profesorze Experpoint!

Ostatnio doświadczyłem porażki. Życiowym celem jednego z moich graczy było zabicie wielkiego Cthulhu. W nagrodę za dobrą grę pozwoliłem drużynie pokonać wielkiego przodwiecznego i gracz przestał przychodzić na sesję. Czy wina tkwi po mojej stronie? Gdzie popełniłem błąd?

Szanowny czytelniku. Nie zaznaczyłeś w swoim liście czy prowadzisz ZC czy ZC d20. W drugim przypadku mogłeś wylosować niewłaściwe skarby z tabeli. Proponuję skonsultować się z podręcznikiem i wynagrodzić skrzywdzonego gracza dodatkowym rzutem. Mogło również dojść do sytuacji, gdy gracz w pełni zrealizował się jako erpegowiec i postanowił zmienić hobby. W tym przypadku nie da się nic zrobić.

Tak czy owak przesyłam ci adres Mistrzyni, której list drukujemy powyżej. Wyraziła ona chęć stworzenia klubu, w którym sfrustrowani MG mogliby wymieniać korespondencyjnie doświadczenia. Ze swojej strony obiecujemy współpracę.

UWAGA!

Jeśli macie pytania lub problemy, którymi chcielibyście się podzielić z profesorem, piszcie do niego – profesor na pewno odpisze na Wasze listy! Oto adres:

Wydawnictwo PORTAL, Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
z dopiskiem „Profesor Experpoint”





Marcin Siciński

Marcin Blacha

Polana Bohaterów

Zagadka dla graczy - rozwiązanie (tylko dla MG) na ostatniej stronie

W samym środku Lasu Czarnych Myśli znajduje się rozległa przesieka. Wiele wieków minęło od czasu gdy puszcza leżała na terenach potężnego imperium. Ruiny osad pochłonęła zieleń, drewniane mury obróciły się w nicłość. Polana pozostała jednak – nie zarosły jej drzewa, jest ona bowiem miejscem niezwykłym – legendarnym cmentarzyskiem.

Porośnięte trawą kurhany na pierwszy rzut oka nie imponują. Ot, pagórki. Wzniesienia sięgają co prawda czubków drzew, ale przybysz nie domyśla się, że pod zwalami ziemi pochowano szczątki ludzkie. Czas częściowo zatarł napisy na powbijanych w kopce tablicach, wejścia do grobowców pozarastały tak gęstą roślinnością, iż praktycznie nie da się odnaleźć włączów. Jedyne wśród nas, druidów, przetrwała pamięć o pochowanych pod kurhanami bohaterach. Na polanie grzebano tylko najznamięniejszych spośród herosów dawnych czasów. O każdym śpiewa się pieśni, imię wielu przywołuje się w chwilach

niebezpieczeństwa lub gdy gaśnie nadzieja. Polana Bohaterów to miejsce gdzie pogrzebano legendy.

Myślisz pewnie, że skoro znalazłeś polanę, uda ci się ograbić kurhany z kosztowności i artefaktów. Miałeś sporo szczęścia, że w ogóle trafiłeś w to miejsce. Nie kuś losu. Rabowanie kurhanów jest niemal niemożliwe, bo polany strzegą duchy. Niektórzy towarzysze sławnych wojowników – ci, którzy przed wiekami wspomagali herosów w ich bataliach ze złem – zdecydowali się poświęcić służbie nawet po śmierci. Są wielkim wyzwaniem dla rabusiów grobów i czarnoksiężników z nieczystym sercem.

Zastanawiasz się pewnie w jakim celu przeznaczenie zawiodło cię na polanę? Zadajesz sobie pytanie czy i duchy samych bohaterów również nawiedzają przesiekę? Teraz wyjaśnię wątpliwości. Polana trwa nieodmiennie od wieków po to, aby można było na niej śnić. Śnić o legendach i chwale. Spróbuj spędzić noc pod jednym z kurhanów. Wybierz sobie bohatera,

którego cenisz za dokonania. Zmów przed snem modlitwę, odśpiewaj pieśń ku jego pamięci, albo zabaw towarzyszy pasjonującą opowieścią. Potem przyłóż głowę do murawy i śnij. Za sprawą magii nadasz marzeniu taki kształt, jaki sobie obmyślisz. Śnij o wielkich czynach, których chciałbyś dokonać. Wyobraź sobie jak mógłbyś wykorzystać swoje talenty, żeby przysłużyć się światu. Rankiem przebudzisz się i opuścisz cmentarzysko. Minie trochę czasu – kilka dni lub kilka lat. Zorientujesz się, że jakaś siła kieruje Twoimi ścieżkami tak, aby wyśnione wydarzenia stały się rzeczywistością. Od ciebie zależy czy sprostasz marzeniom. Pamiętaj, że możesz kierować snem. Niech marzenie będzie porywające i obfitujące w szczegóły. Jeszcze w dzień musisz medytować nad zamierzeniami, abyś był przygotowany w nocy, i abyś ocenił zamiary wedle sił. Możesz sobie wyobrazić własną przyszłość, ale wyobrażenie spełni się ze wszelkimi konsekwencjami. Pomyśl o własnych pragnieniach i odnotuj je po kolei w pamięci. Jeszcze przed snem, albo tuż po przebudzeniu, zapisz wszystko o czym śniłeś. Pamiętaj – pamięć żywych jest krótka, a Ty masz tylko jedną szansę.

To nie wszystko co mam do powiedzenia o Polanie Bohaterów. Powiedziane jest bowiem, że żaden uczynek nie pozostaje bez nagrody, tak jak żaden występ nie pozostanie bez kary. Na śmiałków, którzy odwiedzili przesiekę w Lesie Czarnych Myśli i odważyli się śnić, na wszystkich, którzy wypełnili przeznaczone im zadania, czeka nagroda. Nie spodziewaj się błyszczącego złota. Nie dopuszczaj do siebie żądz i pokus. Wróć na polanę i spędź na niej drugą noc. Wówczas nawiedzi cię duch bohatera. Ujrzysz widmo legendy i uświadomisz sobie jaką nagrodę zgotowało dla ciebie przeznaczenie. Pamiętaj – chciwość oznacza zgubę. Trzeci raz uśniesz wśród kurhanów i nie obudzisz się aż do Dnia Sądu.

Wiesz już pamięć jakiego bohatera uświećmisz? Wiesz o czym odważysz się marzyć następnej nocy? Zapamiętaj te słowa, oto pierwszy promień słońca padł na moją Twarz i muszę odejść. Nie spotkamy się już nigdy, chyba że we śnie.



Radosław Gruszczyk

Michał Soltysiak

Świerszcz Boscha

Jestem historykiem sztuki i moje nazwisko łączone jest z wieloma odkryciami zaginionych dzieł sztuki. Nazwałbym siebie detektywem-specjalistą, który w wiejskich kościółkach szuka zaginionych Rublowów lub Raffałów. Jest pewna sprawa, która zaprzęta mi głowę jeszcze od czasu studiów. Staram się wyjaśnić tajemnicę pewnego wizerunku. Pierwszy raz zetknąłem się z nim podczas wystawy zdjęć malarstwa jaskiniowego. W rogu jednego ze zdjęć zobaczyłem ni to pająka, ni to mrówkę, z głową uwieńczoną ludzką twarzą. Na bardzo podobną bestię napotkałem później na malowanej ceramice ze starożytnej Grecji. Jednak najdokładniejsze portrety znalazłem na obrazach Hieronima Boscha, później zaś u surrealistów. Żadna praca nie opisuje tego kształtu inaczej niż „wariacja na temat chimery”. Nikt nie chce

nic o nich mówić. Ja sam nazwałem tego potwora „świerszczem Boscha”. Postanowiłem odnaleźć pierwowzór, który jak widać był natchnieniem artystów przez tysiąclecia.

Zwiedziłem Grecję, Kaukaz i Alpy. W kościołach i cerkwiach odnajdywałem wizerunki „świerszczy”, widniały na obrazach, rzeźbach i freskach. Gdy pytałem o nie, trafiałem na ścianę milczenia. Nie ustawałem jednak w poszukiwaniach. Dotarłem w końcu do Hoertegenbosch, małego miasteczka w Holandii. Tu mieszkał i tworzył Bosch. Wierzyłem, że tu odnajdę rozwiązanie. Na jednym z budynków dostrzegłem graffiti z potworem. Gdy spytałem o nie przechodnia, ten tylko gniewnie spojrzał i odszedł. Potem zobaczyłem pijaka ze znamieniem w kształcie nie to mrówki, ni to pająka, na nadgarstku. Podobne miała kobieta w barze, li-

stonosz i kilku staruszków siedzących na ławce. Zacząłem coś podejrzewać, szczególnie gdy nocą podczas obserwacji muzeum Boscha i katedry obok niej, zobaczyłem wchodzących do podziemi pod oboma budynkami ludzi. Prowadzili kilka osób, wyglądających na oszalomionych jakimś narkotykiem. Rozpoznałem w owych otumanionych ofiarach turystów, z którymi przyjechałem autobusem. Wszyscy mieszkańcy miasteczka mieli na sobie płaszcze z wymalowanym kształtem z graffiti. Chciałem już iść na policję, ale wśród idących zobaczyłem policjanta ze skrzyżowania. Powoli zacząłem się wycofywać. Dzięki Bogu mnie nie zauważyli. Wyjechałem z miasta jeszcze tego wieczoru. Nie przestałem jednak badać – o! był bfnny. Dowiedziałem się wiele.

Świerszcz Boscha jest demonem, pozostałością z dawnych czasów. Jest nieśmiertelny i na wskroś szalony. Stworzył kult, dostarczający mu ofiar, których krwią się pożywi, i w ciałach których złoży swe zarodki. Cały czas poszukuje człowieka, o krwi na tyle potężnej, by w jego trzewiach stworzyć istotę podobną sobie, która nie urodzi się martwa jak podczas wszystkich poprzednich prób. Świerszcz nie atakuje wiernych, w zamian za ofiary oddaje swoim kultyściom część swojego jadu, który pozwala im wyleczyć większość chorób. Dodatkowo raz w roku w jego pierśiach pojawia się mleko, które jest w stanie odmłodzić człowieka. Co roku więc jest losowany Wybraniec, pijący mleko.

Wyobrazić sobie tego potwora trzeba jako pająka, który siedzi w podziemiach w środku swojej „pajęczyny” kultyistów i czeka na ofiary. Siedzi i czeka. Raz w średniowieczu próbowano go zabić ale obronił się przed rycerzarni za pomocą długich pazurów i kłów jadowych, wyrastających z jego oczodołów. Ten potwór widzi węchem lub innym szóstym zmysłem. Bardzo szybko też ucieka a pajęczna lepkość jego odnóży pozwala mu biegać po ścianach. Być może gdy znajdzie swą idealną ofiarę wyjdzie z ukrycia. Na razie jednak tylko czeka.

Szkic CP 2020:

Nowy strażnik

<Mirel> Widzę już stację Arasaki, wygląda jak wejście do podziemi. Ma standardowy interfejs. Nie widzę lodu. Brak programów stróżujących. Wypuszczam sondy. Tess, sprawdzaj odczyty ze skanerów. Coś nie gra. Powinna być bariera. Wciąż nic, Tess masz coś? Wejście mam jak na tacy.

<Tess> Na razie nic, sprawdziłam twoje łącza, wszystko w porządku. Policja może nas namierzać na Alasce. Nowe szyfratory to cuda. Na skanerach nic. Wszystko OK. Zauważ, że wchodzimy od kuchni. To wejście to łącze z ich koszem. Nikt nie podejrzewa, że z kosza można wejść do systemu.

<Mirel> Dobra, wchodzę. Jest czysto. Zaraz. Coś widzę, to jakiś pajak czy mrówka. Ma mordę człowieka ale pazury jak z koszmaru. Pamiętasz tą wystawę z Holandii, tam były podobne potwory na obrazach. Ten malarz nazywał się Bosch czy jakoś tak. Szpryca powinna to załatwić. Ja zwykle cała para poszła w 'disajn' a nie w możliwości. Żadnej widocznej broni. Poszła...

<Tess> Uważaj na siebie. To pewnie jakaś pluskwa, ale...

<Mirel> Moment, zobaczyło mnie. Wystrzeliło coś z oczu. Jakies kły czy coś. Włączam tarczę. Co jest? Nie działa. Tess, ściągaj mnie!!!

<Tess> Mirel! Odpowiedz!

<ARASAKA> PROSZĘ POŁOŻYĆ SIĘ NA ZIEMI I CZEKAĆ NA PRZYBYCIE POLICJI. DZIĘKUJEMY ZA PRZETESTOWANIE NASZEGO NOWEGO STRAŻNIKA. RACHUNAEK ZA POGRZEB PANI WSPÓŁPRACOWNIKA PROSZĘ PRZESEŁAĆ NA ADRES ARASAKA INC...

CHARAKTERYSTYKI

Świerszcz Boscha

Przybysz (Zły)

KW: 12k8 + 24 (72hp)

Init: +4

Szyb: 3m

KP: 18

Ataki:

pazury +16/ pazury +16/ kły jadowe +14

Obrażenia:

k8+4 pazury, k4+4 kły jadowe

Front/Zasięg: 1,5m/3m

AD: jad

SC: w tekście

MRO: Wyrtw +12, Ref +16, Wola +10

Umiejętności i atuty:

Nastuchiwanie +18, Zauważanie +18,

Błyskawiczny refleks, Czujność

—

Klimat/Teren: podziemia

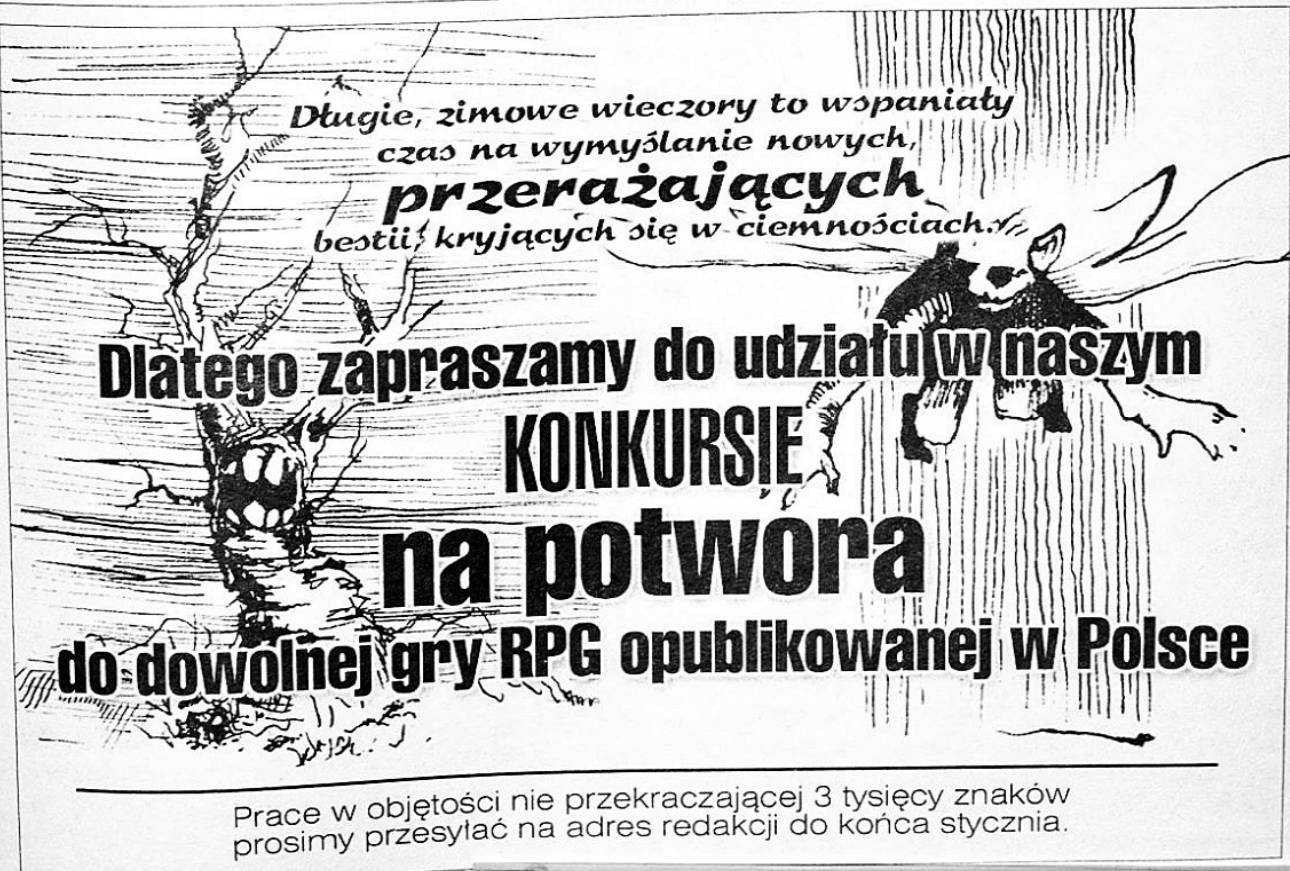
Zorganizowanie:

znany tylko jeden egzemplarz

SW: 9

Skarb: brak

Charakter: neutralny zły



Długie, zimowe wieczory to wspaniały czas na wymyślanie nowych, przerażających bestii kryjących się w ciemnościach.

Dlatego zapraszamy do udziału w naszym KONKURSIE na potwora do dowolnej gry RPG opublikowanej w Polsce

Prace w objętości nie przekraczającej 3 tysięcy znaków prosimy przysyłać na adres redakcji do końca stycznia.

gwiazdny pirat złodziejska biblioteka

Tomasz Jędruszek



Jak wykorzystać Nocną Straż w przygodzie.

Po pierwsze może to być straszak. by gracze nie szaleli. Zawsze możemy ich wysłać. gdy o jeden raz za dużo popiszą się nonszalancją. Nie zawsze trzeba zabijać. czasem można dać inną lekcję. Kolejnym pomysłem może być wycieczka dla graczy. którzy wśród braci z Nocnej Straży mają znaleźć kogoś kto tam się ukrywa przed sprawiedliwością. To może być długie poszukiwanie bo Mur jest długi i mało kto chce tam mówić o swojej niechlubnej przeszłości. Mur może też być ostatnią ostoją na drodze w dziec. ostatnim posterunkiem cywilizacji gdy zafundujemy graczom wyprawę na arktyczną północ.

To może być piękna sceneria do epickich przygód. bo Zima jest sprawiedliwym sędziom i potrafi ukazać prawdę o człowieku. siłę jego ciała i umysłu. To już nie miejsce dla "przygód jesiennych" ale wspaniała sceneria dla przygód zimowych. gdzie główne skrzypce gra "Codowa Śmierć".

Michał Sotysiak

Nocna Straż

"Nocna Straż to smietnik, do którego wrzucają nieudaczników z całego królestwa. (...) Gburowaci wieśniacy pogrążeni w długach, kłusownicy, gwałciciele, złodzieje i bękarty jak ty. Wszyscy oni kończą na Murze, z którego wypatrują grumkinów, snarków i tym podobnych potworów, o których opowiadają nianie. Dobra strona tego wszystkiego jest taka, że nie ma grumkinów ani snarków, tak więc nie jest to zbyt niebezpieczna praca. Złe jest to, że można tam sobie odmrozić jaja, ale nie ma to większego znaczenia skoro i tak nie wolno wam płodzić potomstwa."

W każdym ze znanych światów jest kraj, który graniczy z lodowym pustkowiem, po którym hulają tylko zimne wiatry i mroźne bestie. Żyją tam zazwyczaj plemiona barbarzyńskie, tak odmienne, że nikt nie chce mieć z nimi nic wspólnego. Nie prowadzi się podbojów tych terenów, ani uprawia polityki z ich mieszkańcami. I tak nikt nie chce tam mieszkać. Ale jest tu granica i trzeba ją zabezpieczyć.

Tak powstał Mur, czyli kilkusetkilometrowa konstrukcja, która tylko od strony bronionego kraju jest z drewna, od strony pustkowi umacniają ją nigdy nie rozmarzające bloki z lodu, wycinane mozolnie przez kolejne pokolenia strażników Muru. Jest to miejsce tak niegościnne jak tylko może być. Służba tu, to coś gorszego od więzienia, więc nikt z własnej woli nie chciałby tu służyć.

Nikt nie chciał, więc stworzono Nocną Straż, specjalny oddział złożony z przestępców i ludzi zbędnych. Popelniles kradzież, a nie chcesz stracić ręki, możesz odejść na Mur. Złapano cię na kłusownictwie, dostajesz wybór: stryczek albo Nocna Straż. Jesteś bękartem i rodzina chce się ciebie pozbyć, dostajesz czarną opończę i płaszcz podbity ciemnym futrem i jedziesz na lodowe pustkowie, gdzie tylko Mur odgradza cię od demonów zimna jakie zapewne siedzą za nim.

Prawa są tu proste, albo się dostosujesz albo umrzesz, bo tu nie ma już sądów, są tylko twoi dowódcy (podobni jak ty nieszczęśnicy, którzy woleli służbę niż śmierć) i Zima. Szczególnie

ta ostatnia nie wie co znaczy przebaczenie. Służba też jest bardzo prosta, stróżujesz na swojej warcie a potem śpisz albo pijesz. Mur to miejsce gdzie musisz umrzeć, bo nigdy nie będzie ci wolno wrócić do swoich. Gdy decydujesz się na Nocną Straż jest to wyrok dożywotni i nie do odwołania. Dzień w dzień gapisz się przez Mur, czasem zejdziesz na dół ze zwiadem, by sprawdzić czy barbarzyńcy nie podchodzą za blisko. I tak dzień w dzień, aż do śmierci. Bez kobiet, bez wyboru, bez szans na cokolwiek innego niż lodowy grób, gdy padniesz.

Jest jeszcze jeden problem, Mur naznacza swoich stróżów. Odmrożone uszy, nosy, palce, ślady śnieżnych oparzeń i otarć na ciele, jakaś lodowa desperacja w oczach i czarne opończe jak u mnichów. Tylko, że mnisi nie noszą ciężkich toporów i mieczy, bo mnisie kostury się tu nie sprawdzają, tak samo jak lekkie noże. Tu standardem są ciężkie kordy i kusze lub luki. Nocna Straż lubi zabijać, to jedyna rozrywka oprócz wina, jedyna która jest w stanie na chwilę dać im zapomnienie. Nocna Straż to chodzące trupy...

Nocna Straż pochodzi z książki: George R. R. Martin "Gra o tron" (tłum. Paweł Kruk) wyd. Zysk i S-ka 1998



Radosław Gruszczyński

Andrzej "Stary" Wardas

3 METODY

DLA GRACZY czyli coś o „sposobach”.

We wcześniejszym artykule opisałem „4 etapy”, dziś napiszę jak te etapy realizować. Możemy przyjąć, że nasza jednostka działa według jednej z trzech metod (lub używając ich wszystkich po trochu).

● I. „głowa myśli, ręce robią” - za planowanie i myślenie odpowiedzialny jest tylko dowódca jednostki (w tym wypadku np. drużyny), a reszta żołnierzy jest całkowicie zwolniona z obowiązku myślenia jedynie dokładnie wykonując rozkazy.

● II. „człowiek z góry powiedział” - wszystkie plany pochodzą od dowódcy jednostki, a sam dowódca jest odpowiedzialny tylko za zapoznanie reszty żołnierzy z rozkazami i podziałem zadań. Rozkazy potrafią

przyjść mniej lub bardziej szczegółowe. Te mniej szczegółowe to tylko informacje o miejscu i czasie zadania z ogólnym planem wykonania akcji. Te drugie szczegółowo opisują teren wraz z tłem politycznym w danym miejscu i wpływem przeprowadzanej akcji na sytuację polityczną (nie prowadzi się we współczesnym świecie akcji wojskowych w oderwaniu od polityki), sytuację wojskową na miejscu, ewentualne wrogi jednostki wojskowe wraz z dokładnym opisem stanu liczebnego, wyszkolenia i posiadanego sprzętu. Kolejnym elementem jest opis przeprowadzenia akcji, często bardzo dokładny wraz z rozpiską sprzętu i podziałem zadań w oddziale. Cały plan kończy się oczywiście dokładnym szlakiem ewakuacji w dwa lub więcej miejsc. To wszystko jest okraszone masą zdjęć satelitarnych, zdjęć osób i budowli, filmów z miejsca przyszłej ak-

cji, planów, szkiców, map i tras prze-marszów w/g GPSa, rozpiski zaprowiantowania i wycień wagowych pobranego sprzętu na pojedynczego żołnierza. Takie przedstawienie sprawy powoduje, że żołnierze stają się narzędziami, bardzo dobrze wytrenowanymi fizycznie i psychicznie, lecz prawie bez własnej inicjatywy. Żołnierze czują się jak maszyny, które wysyła się w różne miejsca. Dba się o nich jak o dobry wóz sportowy. Tacy ludzie rzadko mają przepustki, większość ich dnia to treningi i szkolenia. Na współczesnym polu walki są elitą, ale bardzo krótko trzymaną.

● III. „wspólną pracą ludzie się bogacą” - wszyscy członkowie oddziału opracowują plan akcji, trenują konkretne elementy, które mogą im sprawić problemy, dobierają sprzęt same-mu o niego dbając i plan układają w oparciu o dane wywiadu, którego często sami stanowią elementy. Tak działają partyzanci, terroryści lub bardzo zgrane oddziały wojskowe. Przez zgrane rozumie się struktury, w których stopnie potrzebne są w polu dla innych oddziałów i w dniu odbioru pensji ze względu na dodatki wynikające z szarzy i stażu.

Dla was kochani gracze ma znaczenie to jak dużo lubicie kombinować i planować. Jeśli lubicie wyzwania i już długo gracie u swojego MG, to możecie sobie pozwolić na sposób trzeci bo daje wam najwięcej miejsca do popisu. Stawia spore wymagania przed graczami, bo oznacza, że jesteście w pełni samodzielni i poradzicie sobie z każdą sytuacją. Ale jeśli coś spieprzycie to również jesteście zdani tylko na siebie. Sposób pierwszy to taki, gdzie zawsze możecie zrzucić myślenie na jedną najtęższą głowę ale musi to być gracz, a nie NPC bo inaczej *de facto* mamy do czynienia ze sposobem drugim. Sposób drugi młodzi żołnierze, to ten gdzie nic w procesie decyzyjnym nie zależy od was a tylko od tego co wymyśli MG. Wiercie mi, miło jest być elitą ale po jakimś czasie zaczyna wkurzać to, że czujecie się jak psy, raz na jakiś czas spuszczone ze smyczy przez większość zaś czasu tylko szczute na wroga.

gwiazdny pirat zawodowcy



Radostaw Gruszczyk

DLA MG

czyli jak to zrobić aby wszyscy byli zadowoleni, a chipsy całe.

Działamy w/g poprzedniej metody, czyli czytasz artykuł dla graczy i na podstawie tego stwierdzasz co jest GRANE.

1 METODA

Metodę I możesz wykorzystywać jeśli masz mało doświadczonych graczy i jednego bardziej doświadczonego (czytaj: bardziej rożgarniętego). Wtedy ten jeden wymyśla wszystko za innych, planuje i trzyma za pysk. Dobrze jeśli wcześniej umówisz się z tym graczem na jakiś konkretny plan lub podasz mu jakieś wytyczne dotyczące akcji. To spowoduje, że on będzie wiedział więcej niż reszta i może w jakiś lepszy sposób zrealizować misję. Wtedy reszta graczy będzie ciągnąc do „przewodnika stada”.

Ta forma wymaga przygotowania materiałów dla tej jednej osoby. Wybraniec powinien dostać wszystko w formie jak najbardziej przystępnej i dającej mu pole do popisu (jeśli lubi dowodzić). Nie zajmuj się na etapie planowania pozostałymi graczami - wszystko musi przejść przez dowódcę. Nawet najdrobniejsze rzeczy załatwiasz metodą - „Ty nie masz takich możliwości, zgłoś się do dowódcy”. To dowodzący misją rozmawia z tobą na temat problemu i on rozstrzyga jak go załatwić. Reszta zrozumie, że jest zależna od dowódcy pod każdym względem. On jest panem sytuacji i co powie jest święte.

2 METODA

Metodę II stosuj jeśli chcesz poprowadzić szybką przygodę, „jednostralówkę”, a gracze mają być wybrańcami którymi wszyscy się opiekują. Niech gracze poczują się herosami o dużej wartości. Metoda ta sprawdza się podczas gier z graczami, których nie znasz oraz w czasie sesji na konwentach. Nie tracisz wtedy czasu na to, by gracze odpowiednio się dobrali, od razu rucasz ich

na głęboką wodę. Metoda sprawdza się również w przypadku starych i zblazowanych graczy. Wtedy możesz ich zaskoczyć metodą na rozwiązanie jakiegoś problemu i sposobem planowania. Wtedy nawet Zenek (Zenek to wcale nie jest kryptonim Remova - przyp. Gwiazdny Pirat), który zawsze twierdził „ja to już gram w erpegi od 20 lat i mam już dość postaci początkujących, chciałbym zagrać naprawdę wypasioną postacią, taką co to dużo może”. No to jego postać będzie wreszcie mogła (o cokolwiek Zenkowi chodziło).

Ta metoda wymaga od ciebie najwięcej zaangażowania w detale, bo musisz przygotować akcję, plan i ewakuację. Wszystko to gracze muszą otrzymać na etapie danych wywiadu. Dużo pracy głową i nie tylko (niekiedy trzeba coś narysować i policzyć).

3 METODA

Metoda III jest dobra dla graczy z dużym doświadczeniem i znających się od dawna. Dla ciebie to będzie najprzyjemniejszy kawałek chleba, podajesz minimum, a gracze starają się dowiedzieć wszystkich brakujących elementów układanki. Jeśli są naprawdę dobrzy, to wszystkie wcześniejsze ETAPY zostaną przeprowadzone wzorcowo. Wtedy na moment zamiast scenarzystą i reżyserem tak jak było wcześniej, stajesz się widzem i to na niezłym spektaklu. Jest to co prawda widz, który podpowiada niekiedy z publikki, ale i tak jest co oglądać. Jednocześnie twoje scenariusze muszą stanowić wyzwanie dla ich umiejętności bo inaczej szybko się znudzą niskim poziomem i ich umiejętności również zmaleją. O tym jak temu zapobiegać opowiem w następnym artykule. Smutna prawda jest taka, że mnie, który tego typu przygody prowadzę od kilku lat trafiła się tylko jedna (!!!) drużyna o takich umiejętnościach. Szkoda... Ale czas już gnać bo jutro przyjeżdżają a ja nie mam jeszcze wystarczająco wypasionej przygody, gdzie jest ten Zenek!?

Paweł Kłopotowski



PRZYGODA BEZ SCENARIUSZA

czyli jak najprościej
wszystko utrudnić.

Miejsce akcji: Teren nieprzyjaciela. Powrót śmigłowcem z akcji, w której nie było rannych. 30 km od terytorium kontrolowanego przez „swoich”. Śmigłowiec zostaje zestrzelony w czasie powrotu do bazy. W katastrofie ginie obu pilotów i CM (Cargo Master) który wypadł ze śmigłowca. Poza tym nikt z drużyny nie odnosi poważniejszych obrażeń (tylko stłuczenia i obtarcia). Ulegają zniszczeniu środki łączności pozwalające porozumieć się z bazą.

Cel misji: Dotrzeć po stracie śmigłowca „do domu” czyli punktu zgrupowania wojsk czy jakiegokolwiek jednostki własnej.

Dane wywiadu: Teren lesisty opanywany przez jednostki wroga (może być dżungla, lasy iglaste bałkanów lub góry Afganistanu czy wreszcie Czeczenii), byleby oprócz wroga nie było nikogo innego. Ludność cywilna może być wrogo nastawiona lub

współpracować z wrogiem (kolaborować). Poza tym brak informacji na temat tego terenu bo drużyna miała działać daleko stąd więc po co im informacje o tym miejscu.

Skład osobowy drużyny: Oprócz drużyny jeszcze dwójka strzelców pokładowych ze śmigłowca. Co do drużyny pełna dowolność, sytuacja jest awaryjna więc nie można stwierdzić kto będzie potrzebny, a kto nie.

Możliwe sposoby realizacji planu: Trzeba przeszukać trupy w śmigłowcu. Mapy, kompas, GPS, zestawy do przetrwania w kamizelkach pilotów (część mogła się uszkodzić jak helikopter dostał, część w czasie kraksy). MG powinien się zapoznać co wchodzi w skład wyposażenia śmigłowca. Jeśli warunki pogodowe są naprawdę ciężkie, może się przydać nawet mata z podsufitki jako ocieplacz lub śpiwór. Są dwie główne metody na rozwiązanie problemu. Wyznaczenie marszruty „do domu” i parcie na przód lub zbunkrowanie się przy śmigłowcu i oczekiwanie na ratunek. Obie metody mają swoje plusy i minusy.

Plusem metody pierwszej jest to, że każdy pokonany kilometr zbliża nas do bazy, a minusem wszystko to co określiłem w paragrafie trudności.

Plusem drugiej metody jest to, że jeśli wyślą za wami jednostkę SAR (SearchAndRescue) sprawdzi ona najpierw miejsce katastrofy czyli nie będziecie musieli się szukać, ale znacznym minusem jest to, że o tej katastrofie wie już wróg i jego oddziały będą tam pierwsze. Ale nie o to chodzi w przygodzie. Ma ona za zadanie sprawdzić jak zachowa się drużyna w sytuacji nie planowanej. Czy dotychczasowy model działania się sprawdzi czy może zostanie zmieniony. Może się okazać że I metoda dowodzenia jest zbyt mało elastyczna do aktualnej sytuacji i trzeba ją zmienić. Może się okazać, że gracze mimo kłopotów będą przy niej jednak trwali. Metoda II absolutnie się nie sprawdzi bo „padła” łączność z „człowiekiem z góry”. Wtedy trzeba albo samemu coś wymyślić albo spośród siebie wybrać „człowieka z góry”. Metoda III może się okazać w pewnych sytuacjach niepożądana bo zaczęła wynikać różnice zdań i będzie trzeba jednak wybrać przywódcę, który weźmie to wszystko „za pysk”. Gracze mogą zastosować jeszcze dwie unikalne metody – wszystko zaczęła robić zgodnie z literą regulaminu cytując go po drodze lub zaczęła się gorąco i szczerze modlić. Czego i wam życzę...

Trudności: Uuu..., cała masa. Od braków logistycznych (pamiętajmy, że nasza drużyna wraca z akcji więc ma mało wszystkiego: amunicji, żarciu, środków opatrunkowych i przede wszystkim odpoczynku), przez kłopoty ze stresem, po dodatkowy bagaż (dwóch strzelców wcześniej nie należących do drużyny, może drużyna miała kogoś uprowadzić albo zabrać jakiś sprzęt więc musi to teraz taszczyć – czy jednak musi?). Kłopoty z wrogiem (wymykanie się patrolom, marszruta nocą, a spanie za dnia), odległość 30 km (w warunkach bojowych na nogach od 1 dnia do 2 tygodni, wszystko zależy od trasy i problemów), nieznaną teren, brak łączności z bazą. Pogoda (może akurat zaczął się okres deszczowy, albo bardzo spadła temperatura, idzie zima, jak to w górach zaczęła się wcześniej), unikanie ludności miejscowej. Cała masa atrakcji...

Tomasz Jedruszek



Marek Nowak

Powrót syna

● Wprowadzenie dla MG:

Jeden z Bohaterów Graczy zostaje uznany za powracającego po latach syna władcy baronii Vrijtaga. Po pierwszym zaskoczeniu związanym z niespodziewaniem przychylnym powitaniem, bohaterowie będą musieli rozważyć czy i kiedy ujawnić, że są brani za kogoś innego, a co najważniejsze z kim i przeciw komu się sprzymierzyć, by pozostać w zgodzie ze swym sumieniem, a z przygody wyjść nie tylko cało, ale i z pewnym zyskiem...

● Wprowadzenie graczy

Okolice, którą podróżują BG jest biedna, ale urocza. Czasem miną jakiś pagórek lub niewielki zagajnik, a z daleka dojrzą biedne chaty

wieśniaków, przy których dzieci bawią się okładając kośćmi trolla.

Jest późna jesień, więc chłody i deszcze dają się we znaki podróżnym, zwłaszcza gdy śpią pod gołym niebem. Być może któraś z postaci choruje nawet na zapalenie płuc lub inną uciążliwą chorobę? Kaszel i gorączka przeszkadzają mu wówczas w każdej czynności, a gracze nabiorą motywacji by znaleźć ciepłe schronienie do czasu wyleczenia nieszczęśnika. W okolicy nie toczą się chwilo-wo żadne wojny, trudno też spotkać kupców i podróżnych. Od kilku dobrych nocy bohaterowie nie widzieli też oberży ani gościnnego obejścia, nie mówiąc o czymś takim jak łóżko. Chętnie zapewne skorzystają z okazji zapukania do wrót widocznego na horyzoncie niewielkiego zamku. Na-

leży on do władcy tych ziem, barona Vrijtaga.

● Wydarzenie 1: Powitanie

Kiedy wyjeżdżacie z lasu przed Wszymi oczami ukazuje się wzgórze, a na nim zamek. Toporny, ale solidny. Widać z daleka, że władca jest tych ziem jest majątny, gdyż nie szczędził pieniędzy na zdobienia. Złożone malunki na murach i ponad bramą, a także specyficznie ukształtowane zakończenia wież, nadążają za najnowszą modą. Deszcz pada coraz bardziej intensywnie, a chmury nad wami są ciężkie od deszczu i nie przepuszczają nawet promienia słońca.

W co ubrane są postacie? Jeśli ktoś nie ma czym się okryć przed deszczem lub o tym zapomni - testuj odporność. Bez względu na to czy bohaterowie przeczekają zbliżającą się ulewę na zewnątrz czy też zdecydują się na niezwłoczną wędrówkę do zamku, niebawem zapukają zapewne do jego wrót.

Na wieży wartowniczej dopiero po kilku klepsydrach zaczyna się jakiś ruch, a potem kolorowo ubrany mężczyzna o niezwykle doniosłym głosie, woła: „Witam was drodzy podróżni, podejdźcie od wschodniej bramy, tam na was czekają! Teraz jesteście przy północnej! Ruszajcie, ruszajcie!” - i odbiega. Wszelkie nie-domówienia, co do kierunku wędrówki są mile widziane. Dodajmy, że w murach zamku są tylko dwie bramy, a więc gracze mogą przypadkiem objechać całe mury, zanim spotkają tych, „co na nich czekają”. Dopowiedzmy też, że prawidłowo powinni jechać w lewo. Tymczasem niebo zaczyna się przejaśniać, a słońce wychodzi zza chmur.

Znajomy już Herold z północnej bramy krzyczy do bohaterów już w chwili gdy wyjeżdżają zza załomu murów. Załoga bynajmniej nie szykuje się na atak, a gdy bohaterowie dojadą do bramy:

Na wasze pukanie odpowiada ją trąby. Porządne dęcie na sześć instrumentów o czystym dźwięku. Wrota otwierają się, a za nimi czeka wiwatujący tłum gapiów, wrzeszczą-

cych wniebogłosy: „Chwała! Niech żyje! Obys nigdy nie stracił młodości! Sto lat!” i tym podobne. Na podwyższeniu na wprost bramy stoi Kapłan. Stara się uciszyć gestem tłumu i mówi: „Witam cię, jedyny prawowity potomku miłościwie nam panującego barona! Niech będzie błogosławiony ten dzień i przepowiednia, dzięki której znaleźmy dzień Twego przybycia, przyjmij ten łańcuch i podążaj za mną!”

Z całej przemowy Kapłana nie wszystko musi być słyszalne i dobrze zrozumiane, gdyż jego słowa mieszają się z okrzykami tłumu. Jedno jest pewne - w środku smutnego, krajobrazu, w deszczowy dzień, w zamku, który wszyscy członkowie kompanii widzą po raz pierwszy w życiu witani są jak ważni i dawno oczekiwani goście. Nim gracze ochłoną z pierwszego wrażenia Kapłan podchodzi do jednego z nich i nakłada na szyję wybrańca złoty łańcuch z herbem Barona Vrijdaga. Widnieje na nim pięciolistny kwiat - Piętonica, z którym wiąże się oczywiście pewna legenda, nie zbaczajmy jednak z tropu przygody.

Uwaga! Od chwili nalożenia przez Kapłana łańcucha, jeden z graczy staje się bardzo ważną postacią! Wybrana postać musi być młodym człowiekiem, niekoniecznie urodzonym, dobrze jeśli posiada jakąś charakterystyczną cechę wyglądu, na przykład duży nos lub odstające uszy, które przypadkiem upodabniają ją do władcy. O podobieństwo jest zresztą dość łatwo gdy wiesz jak wyglądają bohaterowie, a opis władcy dopiero przed Tobą. Pleć wybranej postaci właściwie nie gra roli, nie zważaj więc na sugestie przyjętą w tytule przygody.

W momencie nakładania łańcucha wszyscy gapiowie i strażnicy składają bohaterom głęboki pokłon, a Kapłan klęka i w poddańczym geście przykładą czoło do ręki bohatera, nazywając go wielmożnym Samtaggiem.

Chwilę później, kiedy kompania przechodzić będzie wzdłuż tłumu, posypie się na nich deszcz kolorowych szarf, kwiatów i innych ozdób. Służba prowadzi ich do pięknych

komnat o wielkich łóżkach, miękkich materacach i aksamitnej pościeli. Krótko mówiąc, krasnolud i każdy kto uważa się za wojownika, nie powinien dostać żadnych punktów doświadczenia jeśli zdecyduje się spać w czymś takim. Bohaterom proponowana jest też kąpiel, zaś na wszystkie pytania Kapłan oraz służba odpowiadają, że: „Wszystko w swoim czasie, nam nic mówić nie wolno”. Oczywiście szczególnym szacunkiem darzony jest bohater, na którego szyi znajduje się łańcuch.

Bohaterowie od początku nie mają swobody poruszania się po zamku. Wychodząc ze swych komnat trafiają po lewo na ślepią (przynajmniej na pierwszy rzut oka) ścianę korytarza (kryje się za nią tajne przejście do szpiegowskich korytarzy), zaś po prawo jest jeszcze wychodek, a zaraz za nim korytarz zamknięty jest ciężkimi drzwiami, blokowanymi z zewnątrz. Taki przytulny zaulek dla gości. Drzwi są otwarte, lecz nieustannie stoi przy nich czterech strażników. Dalej korytarz prowadzi na niewielki taras, z którego rozciąga się widok na dziedziniec, niewielki ogród i pozostałe części zamku. Schody z tarasu prowadzą zarówno w górę (wyższe piętro zamku) jak i w dół (na dziedziniec).

Jako ogólnego planu zamku skorzystaj z przygotowanego przez nas przekroju!

● Wydarzenie 2: Baron Vrijdag i przepowiednia

Po odświeżeniu bohaterowie zapraszani są na posiłek. Przeznaczony jest on tylko dla nich, jest więc chwila by mogli ze sobą porozmawiać. Kapłanowi zależy na tym, by bohaterowie czuli się swobodnie i zdradzili podczas posiłku swe myśli. Sala jest bowiem tak zbudowana, że podsłuchiwanie rozmów toczących się w niej jest dziecinnie łatwe. W całym zamku zbudowany jest system kanałów wentylacyjnych i wąskich przejść, dzięki którym można dotrzeć do każdego niemal miejsca i komnaty. Oczywiście można to odkryć. Bohater, który postanawia rozejrzeć się po sali musi być bardzo spostrzegaw-

czym. Udany test w sali jadalnej pozwala jedynie po ruchach kotar zorientować się, że są za nimi otwory wentylacyjne. Być może czyjeś czujne ucho pozwoli mu się zorientować, że oprócz poszumu wiatru w kanałach wentylacyjnych daje się słyszeć szelest ubrań szpiegów, ocierających się o ściany wąskich korytarzy. Tymczasem uroczę dwórki wnoszą dużo dobrego wina i piwa, za każdym razem skłaniając głowę przed człowiekiem z łańcuchem.

Po pewnym czasie w komnacie pojawia się jeden z Gwardzistów i prowadzi kompanię do komnaty władcy - Barona Vrijdaga. Jeżeli nastroje wśród bohaterów są buntownicze poproszony zastaje tylko bohater wybrany przez Kapłana. Przy sprzeciwie, Gwardzista może przystać na towarzystwo najwyżej dwóch jego najbliższych przyjaciół. Oczywiście nie uzbrojonych.

W sali której, do której zostają doprowadzeni, na zdobionym krześle z ciemnego drzewa, siedzi baron, wyglądający na poważnie chorego. Po jego prawicy stoi męzny i doświadczony wojownik, dowódca Gwardii, Gotfryd Ulfridde, a po lewej znany już bohaterom Kapłan Gubra, który wreszcie zostaje przedstawiony z imienia. Przed tę trójkę wychodzi Herold czyli, który jako pierwszy rozmawiał z bohaterami na murach miasta. Zgodnie z dworską etykietą przedstawia najpierw Barona, później Gotfryda i Gubrę. O tym ostatnim bohaterowie dowiadują się, że jest nadwornym kapłanem, wróżbitą i osobistym lekarzem barona. To ostatnie najwyraźniej nie wychodzi mu najlepiej - Baron jest blady i bardzo osłabiony gorączką. Raz lub dwa podczas wizyty kaszle i odpluwa krwią.

Herold zaprasza bohaterów, by zbliżyli się do władcy. Kiedy to uczynią Baron słabym głosem rozpoczyna krótką przemowę, a wszyscy inni dają wyraźne znaki, żeby mu nie przerywać. Jeśli to nie pomoże i któryś z członków drużyny spróbuje coś powiedzieć, Gubra, skinieniem dłoni, rzuci na niego czar Milczenie. Dobrze jeśli inni gracze nie będą wiedzieli co stało się postaci, na którą

gwiazdny pirat przygoda

rzucony został czar. Możesz przygotować kartki z krótkim opisem działania czaru. Odgrywając tę scenę gracz, na którego działa czar powinien być zarówno bardzo zdziwiony swą niemocą, jak i nieustannie chcieć zabierać głos (czyli w efekcie skrzeczeć i chrząkać). Takie zachowanie premijuj Punktami Doświadczenia.

Baron próbuje wygłosić przemowę, choć pewne słowa gubi, lub jest zbyt słaby by je wypowiedzieć:

„- Drogi Samtaggu! Moi Wróżbici, a właściwie Gubra... przepowiedział, że właśnie dziś wrócisz z wygnania. Pierworodny i jedyny mój synu. Po twoich oczach, wieku i twarzy widzę, że spośród przybyszów tylko ty możesz nim być - Baron powstrzymuje gestem ręki jakiegokolwiek słowa graczy, Herold kładzie palec na ustach. - Mówiono mi też, że mój syn prawdopodobnie stracił pamięć. Mówiono, że być może nie wróci tu z własnej woli, lecz zdany na łaskę losu... Czy pamiętasz swoją przeszłość, synu? - Jeśli gracz chce opowiedzieć swoje przygody zapada wspomniane Milczenie, a gdy przedłuża się, osłabiony Baron kontynuuje. - Moi medycy a zwłaszcza Gubra, wielki Kapłan i Wróżbita poradzą coś na to i wkrótce odzyskasz prawdziwą pamięć swego dzieciństwa. A na razie, bez względu na swe myśli przyjmij uścisk chorego ojca...”

Jeśli bohater nie zechce przyjąć uścisku, rozegraj sytuację tak, żeby zaskoczony swym osłabieniem lub kolejnym atakiem kaszlu Baron sam wyprosił gestem bohaterów, muskając przy tym palcami rękę wybranego bohatera.

● Wydarzenie 3: Szarlatan Gubra

Gwardziści i Kapłan odprowadzają BG do przydzielonych im pomieszczeń, w ciszy i ze smutkiem w oczach. Dopiero gdy zamykają za sobą drzwi, Gubra ściąga kaptur i mówi: „Baron obiecał, że wkrótce odzyskacie pamięć, a oto lekarstwo - i rzuca na ziemię worek pełen złota i kosztowności. Po chwili zwraca się do bohatera uznawanego za potomka władcy. - Wszyscy wiemy, że masz guzik współ-

nego ze szlacheńnym rodem miłościwie nam panującego Barona. Na szczęście nie wie tego on sam. A sętkwi w tym, że wyliczenia powrotu pewnego młodzieńca przestawiłem o jeden dzień. Prawdziwy potomek Barona zjawiłby się tu jutro wieczorem. Teraz śpi dzień drogi stąd, w karczmie „Pod Psem” i... nie będzie już nam przeszkadzał. - Gubra czyni znaczący ruch ręką w okolicy gardła. - Tymczasem proponuję układ. Wy będziecie przez dwa dni odgrywać tu komedię, a potem każdy dostanie po takim woreczku. Jeśli by Wam natomiast przyszedł pomysł żeby mnie zdradzić, to najpierw się zastanówcie komu nasz władca bardziej zaufa? Przybędom czy Wróżbicie, który służy mu wiernie od kilkunastu lat? Nie wymagam od razu waszej decyzji, zawsze możecie sobie pójść... No, ale tymczasem wy to sobie przemyślcie na spokojnie przy kolacji. Służba jest do waszej dyspozycji, wystarczy zawołać. Mam nadzieję, że lekarstwo na pamięć będzie skuteczne. I wybaczcie szczury! Jest ich pełno w kanałach wentylacyjnych i czasem któryś może się wślizgnąć do komnaty”.

● Wydarzenie 4: Szpiegzy i tunele

Zanim nadejdzie noc wszystko co powiedzą i postanowią gracze, dojdzie do uszu Wróżbity. Podsluchiwanie się otworami wentylacyjnymi przez dwóch szpiegów - po jednym w każdej ścianie. Wykrycie tych otworów, położonych za belkami stropowymi przy suficie, wymaga bardzo gruntownych poszukiwań i udanych testów. Oczywiście ściany pomiędzy pomieszczeniami zamku są podejrzanie grube, ale nie jest to cecha, która nadmiernie rzuca się w oczy. Gracze sami powinni na to zwrócić uwagę i nie warto im podpowiadać.

Tunelem prowadzącym do otworów wentylacyjnych może przeciskać się bokiem jeden szczupły człowiek lub elf (krasnolud zmieści się bokiem, ale nie przejdzie pierwszego zakrętu). Jakiegokolwiek mijanie się jest niemożliwe. Niektóre korytarze są ślepe, inne posiadają zapadnie, pułapki,

drabiny i zjeżdżalnie, aby móc szybko znaleźć się na zewnątrz murów. Nieostrożna postać może się tam znaleźć w sposób nie zamierzony.

Podsluchujący szpiegzy stać muszą na podwyższeniach położonych przy wspomnianych otworach wentylacyjnych. Jedynie podczas poruszania się szpiega w tunelu może go zdradzić cichy szelest. Szpieg ruszy jednak ze swej nory dopiero gdy uzyska na tyle ważne informacje, że niezbędne będzie przekazanie ich Gubrze. Ponieważ są to ludzie doświadczeni w swej pracy, będą próbować się wymykać tylko w najdogodniejszych warunkach, wykorzystując wiatr lub jakiś hałas na dziedzińcu. Wszyscy są niezwykle wierni Gubrze, tworzą coś w rodzaju niewielkiej sekty.

Oczywiście może się zdarzyć, że ktoś odkryje tajne przejście w „ślepej ścianie” korytarza. Szpiegów można wykryć przez szelesty podczas wymiany wart, szczury bojące się wejść do kanałów wentylacyjnych lub... chrapanie czy też chrząknięcie któregoś z nich. Aby się ich pozbyć wystarczy też wyjawić dwie ważne rzeczy, które będą musieli zakomunikować Gubrze. Czego dowiedzą się gracze i jak wykorzystają znajomość faktów pozostawiamy ich wyborowi. Bądź gotów zarówno na możliwość walki na sztylety w wąskich przejściach jak i na ich nieustanne rozmowy do północy. Mogą się zacząć komunikować się na piśmie - dodatkowe Punkty Doświadczenia dla gracza, który pierwszy to wymyśli. Ciekawe jednak czy ten kto potrafi pisać ma do tego odpowiednie przybory oraz oświetlenie?

● Wydarzenie 5: Odurzeni

Bohaterowie stają przed ciężkim dylematem. Mogą próbować wyjaśnić Baronowi nieporozumienie lub jawnie przyczynić się do skrytobójstwa. Załóżmy, że bohaterowie będą próbowali przeciwstawić się zamiarom Gubry. Jeśli jednak zapragną stworzyć „trzecią siłę” i przyznając się do urojonego przez Barona pochodzenia, zdobyć władzę pozbywając się także Gubry - musisz być na to przygotowany.

Tymczasem do pokoju zostaje przyniesiona kolacja - pieczone jałgnię, kapusta, chleb i słabe piwo. Gubra tymczasem czeka na sygnał. Jeśli tylko któryś ze szpiegów doniesie mu, że gracze zdecydowali się wystąpić przeciw niemu - zacznie działać. Jeśli spierają się tylko i czekają na rozwój wypadków - nic szczególnego się nie wydarzy. Gubra poda leki Baronowi i zaśnie w swej komnacie. Zapada zmierzch, zamykane są drzwi do korytarza z komnatą bohaterów, wszyscy mieszkańcy, poza strażą, usypiają.

Jeśli Gubra zostanie zaalarmowany o tym, że przybysze nie chcą z nim współpracować, wyśle do drzwi bohaterów służbę, która zaprasza wszystkich do ponownego skorzystania z łaźni. Warto podkreślić, że nikt ze służby i strażników nie jest wtajemniczony w zamiary i intrygi Kapłana, a większość z nich darzy go zaufaniem i szacunkiem. Niewiele można się od nich dowiedzieć, ani tym bardziej knuć z nimi przeciw Gubrze.

W łaźni powietrze wypełnia zapach ziół, które mają charakter silnie odurzający. Odurzeni gracze czują się bardzo dobrze, są pokojowo nastawieni do wszystkich ludzi i stworzeń, i nie zdając sobie z tego sprawy zostają poddani działaniu ziół. W pewnym momencie tracą na kilka chwil przytomność, zaś gdy ją odzyskują ponoszą opisane niżej (wylosowane) konsekwencje *Truść 1k10!*:

1 - 4 - postać nie będzie w stanie uderzyć ani w inny sposób zaatakować Gubry. Za każdym razem kiedy będzie do tego zmierzać ośladnie ją kilkusekundowy paraliż (nie dotyczy to krowań, trucizn ani innych używanych świadomie i z premedytacją „środków zaradczych”):

5 - 8 - oprócz niemożności zaatakowania Gubry, postać wpadnie w morderczy szal gdy stanie twarzą w twarz przed prawdziwym synem Barona Vrijdaga. Kiedy tylko uzyska pewność, że to on - zaatakuje. Wróć do pełni władz umysłowych i będzie w stanie kontrolować swe zachowanie dopiero po dwóch rundach walki:

9-10 - czary i zioła nie przynoszą efektu.



Tomasz Jędruszek

Jeśli na kogoś z obecnych w łaźni zióła nie zadziałały, widzi jak zostali na kilka chwil tracą kontakt z rzeczywistością, potem zaś po prostu siedzą i nie odzywają się. Słyszy też wokół nieokreślone szepty, drzwi od łaźni są jednak zamknięte od zewnątrz i nie można się stąd wydostać.

Jeśli ktoś zostanie w komnacie lub jeśli gracze wspólnie odmówią kąpeli, próba uspienia i odurzenia nastąpi w nocy przez szyby wentylacyjne.

Podsumowując - nikomu nie można zaufać, nie ma sprzymierzeńców, niektórzy bohaterowie stracili przydatność bojową w starciu z Gubry (nie ma jej też większość Gwardzistów) i przez całą noc są odcięci od świata.

● Wydarzenie 6: Pracownia

Gdyby kompania zdecydowała się na nocną wyprawę i zechcą np. odwiedzić pracownię Wróżbiły, znajduje się ona w przeciwnym skrzydle zamku.

Przeszkodami w drodze do niej są szpiegdy (zawsze można ich uspić lub pokonać), ciężkie drzwi w korytarzu zamykane z zewnątrz na sko-

bel (można je obejść oknem lub korytarzami) oraz gwardziści. W zamku nie trudno też pomylić drzwi. Ułatwieniem jest, że większość strażników skupiona jest w trzeciej baszcie, przy komnatach Barona Vrijdaga. Tam również przebywa Gubra.

Jeśli bohaterom uda się wejść do pracowni Kapłana odnajdą tam całe laboratorium. Pełno wag, odważników, menzurek, proszków, wysuszonych gadów i tajemniczych składników różnych maści i mikstur. W otwartej i do połowy zapisanej księdze znajdują się receptury trucizn i leków, dokładne przeliczenia w stylu „jedna żabia wątroba waży tyle co cztery torebki jadowe żmii”, a na marginesach wynotowane są uwagi o władzy i życiu (na wypadek gdyby ktoś z graczy chciał poczytać, miej pod ręką „Księcia” Machiavellego). W pracowni można też znaleźć całą szafkę trucizn na różne okazje, z opisanymi.

Jedna z nich (właśnie ona powinna wpaść bohaterom w ręce) służy do podawania w posiłkach: „Działa powoli i zabija tylko jeśli ktoś choruje przynajmniej półtora dnia na zatwardzenie. Można ją podać w czasie uczy, biesiadując razem z gośćmi.

Samemu należy następnie zażyć środki przeczyszczające i wymiotne, a innym podać coś wywołującego zatwardzenie, na przykład jagnię z czeremszycą."

Ponieważ wszyscy jedli jagnię, a czeremszycza występuje lokalnie i nikt nie wie jak smakuje, wszystko wydaje się jasne. Cóż... potwory wyobraźni bywają straszniejsze od realnych.

W innej szafce w pracowni znajduje się też piętnaście różnych odtrutek. Każda skutkuje na coś innego (brak opisów), zaś użycie więcej niż pięciu spośród tych specyfików na raz wywołuje wymioty, wysypkę lub inne skutki uboczne.

Gubra sypia w niewielkim pomieszczeniu ponad pracownią, pełnym oparów z ziół zapewniających długowieczność i zamykanym przy użyciu czarów. Próba otwarcia drzwi uruchomi gaz usypiający oraz 5 zatrutych strzałek. Gaz usypiający natomiast działa skutecznie (czyli usypia) na wszystkich w odległości do 7-miu stóp od drzwi. Ci, którym udało się go przejść mają jedynie zawroty głowy. Kilka chwil po próbie włamania w komnacie znajdzie się czterech szpiegów w czarnych płaszczach, uzbrojonych w kilka sztyletów każdy (potrafią nimi dobrze rzucać). Szpiegdy po prostu wyjdą z ukrytych wejść w ścianach.

Gubrze nie zależy na śmierci bohaterów. Gdy wpadną w jego ręce raz jeszcze spróbuje się z nimi dogadać. Może też zatrzymać wszystkich, poza domniemanym synem Barona jako zakładników i będzie szantażował wybrańca, a po śmierci Barona i ogłoszeniu następcy wszystkich wypuści.

● Wydarzenie 7: Gniew władcy

Rano, gdy drzwi od korytarza zostaną rozwarte, wpada do komnaty znany wszystkim Herold. Oznajmia, że władca czuje się bardzo źle i że tego dnia być może już nie przeżyje. Słabnie z godziny na godzinę, choć Gubra podaje mu wciąż nowe leki. Vrijdag woła w tej chwili swego syna i jego przyjaciół. Chce wiedzieć czy ten przypomniał sobie swe pochodzenie.

Jeśli gracz zaprzeczy (to rozwiązanie wydaje się bardziej prawdopodobne) i zdecyduje się zdemaskować Gubrę, władca wpada we wściekłość. Duży wpływ na jego zachowanie ma gorączka - rzuca wszystkim co wpadnie mu w ręce. Wypytuje o wyliczenia (powinien się dowiedzieć o przesunięciu dat i prawdopodobnej obecności jego prawdziwego syna w karczmie). Gubra oczywiście wszystkiemu zaprzecza. W końcu Baron każe strażnikom wyrzucić poza mury zarówno bohaterów jak i Gubrę. Kapłana uznaje za nieudacznika, nie uwierzy, zaś że jest spiskowcem. Gdy Vrijdag ochłonie lub gorzej się poczuje sprowadzi go z powrotem.

Gdy bohater zdecyduje się skłamać, że jest synem barona chwilę później i tak wszyscy zostaną wykopani za bramę, za sprawą bezstronnego wróżbity Alterusa, który usłyszał o problemie Barona i zorientował się, że Gubra pominął w wyliczeniach rok przestępny i przybył do zamku specjalnie, by o tym powiadomić. Może też pojawić się wysłannik od prawdziwego syna barona (tego Gubra nie przewidział). Możliwości wiele - jeden efekt, wszyscy lądują z powrotem za murami, a baron ma powody przypuszczać, że jego syn jest w pobliskiej karczmie.

● Wydarzenie 8: Wygnaćcy

Z początku znajduje się tu jedynie Gubra i bohaterowie. Oczywiście ci ostatni mogą dać upust swej wrodzonej niechęci do bycia wypraszonym, co spotka się ze stanowczą reakcją strażników. Łącznie jest ich w zamku 80-ciu. Milej walki! Jeśli jednak gracze dadzą się wyprosić poza teren zamku bez większych ekscesów, obserwują jak w murze pojawiają się coraz to nowe wyjścia, z których wychodzą odziani na czarno szpiegdy i zaufani żołnierze Gubry.

Jeśli wróżbita Alterus nie był potrzebny wcześniej pojawi się w tym momencie. Zjawia się zupełnie nieproszony i wyjaśnia, że ponieważ słyszał od swych szpiegów o kłopotach z przesunięciem daty to wyliczy to dla Barona jeszcze raz i za odpowiednią opłatą potwierdzi wersję Gubry. Przez

kilka godzin Wróżbici debatują o szczegółach nowego układu i podziału terytorialnego. Może trochę przedwcześnie, ale w tej chwili wszystko wydaje im się bardzo proste. Nie mieliby też nic przeciwko temu, by wskazany wcześniej bohater, który zdążył zdobyć zaufanie części mieszkańców zamku, został prawdziwym następcą. „Nowy układ?” - pyta Gubra bohaterów.

Tymczasem Baron Vrijdag wysłał przez wschodnią bramę grupę 5 konnych z Gofrydem Ulfridde na czele, aby sprawdzili plotki o obecności syna w pobliskiej karczmie. Gubra wspólnie z Alterusem mają teraz jeden cel - wykończyć wszystkich, którzy przyjadą z powrotem. Gubra znów proponuje bohaterom pakt, tym razem bardzo krwawy. Obiecuje ożłocić ich za zabicie prawowitego potomka Barona. Po czyjej stronie staną i jak to zmanifestują? Cóż - nikt w zamku ich słuchać nie będzie (mogą zostać co najwyżej oblani z murów pomyjami), więc pozostaje im działać w terenie.

Mogą zdecydować się albo zaatakować armię Gubry, co nie jest zbyt rozsądne - ze względu na wciąż działające Odurzenie i przewagę liczebną wroga (16 szpiegów i żołnierzy) albo zdecydować się na przeszkadzanie Gubrze w przygotowaniu zasadki. Mogą też czekać na pojawienie się przybyszy i wtedy dopiero sprzeciwić się Gubrze. Pamiętajmy, że jednym z możliwych skutków odurzenia ziołami Gubry jest niepohamowana żądza mordu na widok postaci, która uzna za prawdziwego Samtagga. Bohater będący pod wpływem tej mocy zalewa się potem, ręce mu się trzęsą, chwytą za broń i traci nad sobą kontrolę, dopóki nie przeprowadzi dwóch ataków. Po takiej akcji ciężko będzie wytłumaczyć, że to nieporozumienie. A na marginesie, to gdyby bohater będący pod wpływem tych ziół był przekonany, że wskazany przez Gubrę członek drużyny jest prawdziwym Samtaggiem również nie mógłby się powstrzymać. Nie uprzedzajmy jednak zdarzeń.

● Wydarzenie 9: Zamach

Pada deszcz, jest późne popołudnie. Gubra i jego zaufani stoją za drzewami z siecią, na wysokości kolan rozciągnięta jest lina, a większość szpiegów trzyma gotowe do rzutu noże. Trzech siedzi na gałęziach drzew. A co zaś robią gracze...?

Słychać tętent kopyt. Zbliżają się żołnierze Barona z Godfreydem Ulfridde na czele oraz trzy nowe osoby - Samtagg - potomek barona i jego dwaj zaufani najemnicy. Oto opis pierwszego starcia:

Koń Godfryda i dwa następne potykają się o linę, Godfryd zostaje poważnie poturbowany, a gdy próbuje się podnieść nóż jednego ze szpiegów trafia go prosto w krtań. W powietrzu łomoczą czarne płaszcze szpiegów Gubry. Spadają jak sępy na plecy swych ofiar i pewnymi cięciami podrywają im gardła. Trzej przybysze w porę zatrzymują konie i szybkimi ciosami powalają czterech nastpników. Widać, że jeden z nich wydaje rozkazy, pozostałym... To Samtagg.

Następca barona ma bardzo duże szanse ucieczki, ale po takim przyjęciu nie będzie raczej myślał o rychłym powrocie do ojcowskiego zamku. Gubra przeżyje to starcie (trzyma się z daleka od mieczy wroga) i szykować będzie kolejną zasadzkę.

Uwaga! Aby nie komplikować sytuacji to jeśli któryś z bohaterów pomimo pomyj i kilku ciężkich przedmiotów spadających z murów, zawiadomi straż zamkową o walce, to ratunek ze strony zamku przybędzie, ale za późno...

● Wydarzenie 10: Zakończenie

Ostateczny wynik walki zależy od reakcji graczy. Ostatnie słowo należy więc do nich i do Ciebie. Przesądzenie o czymkolwiek nie ma tymczasem większego sensu...

Baron bez leków Gubry najprawdopodobniej pożyje jeszcze kilka lat, nie wiadomo jednak czy spotka się z synem i kogo ostatecznie uzna za

swego sukcesora. Nie można wykluczyć, że baron w ogóle nie dowie się o powrocie prawdziwego syna. Wówczas Baron Vrijdag może zatać się i kazać sprowadzić bohaterów z powrotem, by powiedzieć im, że czyni ich spadkobiercami, bo nie ma nikogo innego godnego szacunku i zaufania.

I wszystko skończyłoby się pewnie dobrze, tylko że skarbiec jest pusty, bo szpiedzy Gubry nie próżnowali... Czyżby więc miał się rozpocząć pościg za nimi i poszukiwania skarbu na pobliskim bagnie?

Gubra i Alterus do końca przekonani o sukcesie, jaki zapisany im jest w gwiazdach mogą do końca planować i dzielić się bogactwem, dzieląc na przykład celę więzienną na sfery wpływów w przeddzień egzekucji.

Gubrę można też spotkać jako pointę scenariusza jak osamotniony - nawet wierni szpiedzy stwierdzili że mają go dosyć - mówi do siebie jako Wszechwładca Świata.

Samtagg może mieć pewne kłopoty z odzyskaniem pozycji w księstwie, gdyż wielu mieszkańców sceptycznie nastawi się do „drugiego syna w tym tygodniu”. W takim przypadku bohater uznawany dotąd za Samtagga będzie bardzo pożądanym jako jego poplecznik. A może zginą wszystkie główne postacie, a Samtagg wróci do zamku martwy i zapanuje anarchia?

Powodzenia i milej zabawy!

● Charakterystyki ważniejszych postaci:

Baron Vrijdag

W tej chwili jest już słaby i schorowany, lecz w swych młodych latach był wspaniałym wojownikiem, walczącym na czele swej armii. Ma już pięćdziesiąt lat, lecz jego mięśnie nie zwiotczały. Zachował też postawną sylwetkę, którą podkreśla teraz okrągły brzuch. Ma siwe włosy, przynajmniej jedną charakterystyczną cechę (nos, uszy lub kształt podbródka), która pokrywa się z wyglądem któregoś z graczy. Od lat Baron żyje nadzieją i myślą o powrocie swe-

go jedyne go potomka, którego niegdyś wygnął za zapomniane dawno przewinienie. Te myśli sprawiły, że stracił część swych sił i zatać się, reszty dopełniła trucizna podawana przez Gubrę. Bez opieki Kapłana ma szansę przeżyć jeszcze wiele lat.

Godfryd Ulfridde Dowódca Gwardii

Znakomity wojownik, zawsze w kolczudzie i z mieczem u pasa. Gęsta broda i wąsy zajmują większą część jego twarzy. Nie jest już najmłodszy, zbliża się bowiem do 40-ki, większość czasu spędza w odległości kilku kroków od Barona. Jest niezwykle lojalny i oddany władcy, chroni go i jest we wszystkim posłuszny. Ma jednak prosty i ograniczony obraz świata. Jakikolwiek spiski po prostu przerastają go. Nie potrafi się nawet domyślić się czy ktoś kłamie albo czy ma złe lub dobre zamiary. Niegdyś za szczególne zasługi (dwukrotnie uratował życie Baronowi) uzyskał funkcję dowódcy wszystkich tutejszych wojsk, ale nie sprawdził się jako strateg, przegrywając kilka ważnych bitew.

Gubra

Nadworny kapłan, wróżbita i osobisty lekarz Barona. Jest starszy od władcy o 7 lat. Dość słaby, niezdolny i niechętny walce wręcz. Przez lata służył dobrze i wiernie, teraz jednak ogarnęła go prawdziwa żądza władzy. Być może jest to związane z jego fascynacją magią i wpływami mocy, które pragnie okiełznać i wykorzystać... Pracuje nad eliksirem, czy raczej specjalnymi mieszankami napojów, kąpielii i oparów kadzidel mającymi mu zapewnić wieczność. Jako człowiek jest bardzo słaby, nie zna też zbyt wielu czarów, choć zależy to od stopnia zaawansowania i siły prowadzonej przez Ciebie drużyny.

Szpieg Gubry

Czarne płaszcze i kaptury, wszystkie części stroju wykonane z materiału, który niemal nie szeleści to ich znak rozpoznawczy. Tworzą szczególny zakon, wszyscy złożyli Gubrze ślubność wierności i pozostaną mu lojalni aż do śmierci.

Kamienica Pod Różą - wyjaśnienie dla MG

Notatka prasowa dotycząca nawiedzanej kamienicy, stanowić może dla bohaterów graczy wprowadzenie do śledztwa, wyjaśniającego zarówno sprawę zabójstwa, jak i zagadkę niezwykłych wydarzeń zachodzących w hotelu.

Jako MG przede wszystkim powinienes wiedzieć, że za zdarzeniami stoją nie duchy a ludzie. Thomas Miller, właściciel kamienicy, na skutek zamilowania do hazardu popadł w dług, z których nie mogły go wydobyć nawet regularne dochody pochodzące z hotelu. Partylki brydża, o których mowa w artykule, w rzeczywistości były sesjami pokerowymi na duże sumy. Kiedy wierzyteli postanowili przejąć kamienicę na poczet długów, Miller wpadł na pomysł, by obniżyć jej wartość. Z pomocą przyszedł mu przypadek – grupka spirytystów, którym wynajmował na seanse parter budynku, opowiedziała mimochodem historię o kobiecie przesładowanej przez okrutnego ducha męża.

Właściciel hotelu zainscenizował pojawienie się ducha – wylał kilka kubłów wieprzowej krwi, w kolejnych dniach pozorował typowe objawy nawiedzenia (przewracanie się przedmiotów, tajemnicze bicie zepsutego dotąd zegara). Wkrótce zaczął niszczyć cenne i ubezpieczone przedmioty i pod płaszczykiem demolki okradać lokatorów.

Coraz większa popularność zabytkowej kamienicy wśród łowców sensacji skłoniła Millera do rozkręcenia "interesu z duchem". Za duże pieniądze począł wynajmować parter miłośnikom mocnych wrażeń, a do "oferty hotelu" dołączył historię o widmowej kobiecie ściganej przez cień męża. Ogromna większość lokatorów jada posiłki w hotelowej restauracji, więc dodatek środków halucynogennych do jedzenia zwiększył efekt spektaklu.

Miller posunął się za daleko w momencie, gdy zatrudnił drobnego opryszka (James Woods), by ten udawał opętanego. Złodziejczaszek zantablował pracodawcę i został zbity – niedługo jego ciało zostanie wyłowione z rzeki. Następnym błędem było sprowadzenie Svena Thornwalda – miał on napisać bestseller o kamienicy i podzielić się zyskiem z Millerem. Ponieważ poznał się na oszustwie i zagroził ujawnieniem spisku, musiał zginąć jako pierwsza ofiara ducha-nożownika. W tym momencie do akcji wkraczają bohaterowie.

Kurhany Bohaterów – wyjaśnienie dla MG

To miejsce możesz wprowadzić do dowolnej kampanii w dowolnej grze fantasy. Kurhany Bohaterów powstały po to, aby każdy gracz mógł zrealizować pragnienia i sprawdzić postać w określonych przez siebie sytuacjach. Jeżeli któryś z bohaterów odwiedzi kurhany i postanowi spędzić wśród pagórków noc, poprosi gracza o krótki opis snu. Niech marzenie spisane zostanie na kartce – tak, aby pozostali członkowie drużyny nie wiedzieli o zawartych w tekście pomysłach. Kartka posłuży ci w przyszłości do rozbudowania kampanii – w przewidziane przez siebie wątki wpleciesz propozycję gracza. Nie musisz realizować wszystkich pomysłów od razu. Czekaj – nawet bardzo długo. Możesz dowolnie przeinaczać i rozbudowywać epizody. Niech gracz nawet nie przypuszcza, że fabuła aktualnie rozgrywanej przygody zawiera jego propozycje.

Musisz uwzględnić skalę proponowanych rozwiązań. Jeżeli ktoś śni o zmaganiach z potężnym czerwonym smokiem, a Ty nie masz w planach wystawiania tak groźnego przeciwnika, wystaw przeciw drużynie iluzję, albo postaw bohatera w sytuacji, gdy wisi na dużej wysokości, uczepiony ozdobiającego dach katedry posągu smoka. Wyczyny w rodzaju pojedynku oko w oko z bogiem zignoruj, albo sprytnie przelnacz – przykładowo wprowadzając do przygody surowego arcykapłana, gromiącego członka drużyny wzrokiem. Pamiętaj, że od skali wyzwań zależą będzie końcowa nagroda dla bohatera.

Nagroda nie powinna być materialna, a jej wartość zależy od stopnia niebezpieczeństwa na jakie został narażony bohater. Powinna przyjąć naturalnie, nie na zasadzie – "no słuchaj, zrobiles co trzeba. Król słyszał o wyczynach drużyny i chce cię teraz posadzić na rycerza". Bohater wróci jeszcze do kurhanów i najlepszym rozwiązaniem będzie sytuacja gdy duch starożytnego herosa osobiście uświadamia postaci naturę nagrody. Niech będzie to sława, miłość, przyjaźń, odzyskanie dawno utraconej rzeczy. Bardzo dobre nagrody to informacje posiadane przez przedwieczne duchy i błogosławieństwo legendarnych herosów. W ostateczności pomyśl o starożytnym magicznym przedmiocie, który zjawa ofiaruje postaci gracza.

Oczywiście możesz dopuścić do sytuacji, gdy gracz sam zasugeruje nagrodę. Wszyscy członkowie drużyny mogą spędzić noc na Polanie Bohaterów wspólnie, a potem gracze będą się zastanawiali, który wpakował ich w taką kabałę. Spróbuj też powymyślać historię pogrzebanych herosów, albo niech będzie to zadaniem graczy. Jeden umarły może być królewskim czempionem i sen na jego grobowcu dostarczy przygód rycerskich, inny – legendarny trubadur – skieruje bohatera w intrygi i perypetie miłosne. Niech gracze pokażą co potrafią!

OPEN GAMING LICENCE – OTWARTA LICENCJA NA GRY WERSJA 1.0A

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korekty, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieła może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zamienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wypożyczanie, publiczne odzwierciedlenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udziałającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, logo i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabule, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, poz, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroku, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udziałającego do identyfikacji siebie, lub swich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udziałającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnieni i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udziałający zapewni Ci ciągłą, ogólnodostępną, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualnić NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej otwartej Zawartości Gry, którą kopujesz, modyfikujesz lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie Używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyrażne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyrażne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znaku Towarowego lub Znaku Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez ciebie dystrybuowanej, jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agencje, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikowania i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą Dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udziałającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udziałających do reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie do Udziałającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z którejkolwiek warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub, rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.

13. Przerwanie: Niemożność Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od wykazania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którejkolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

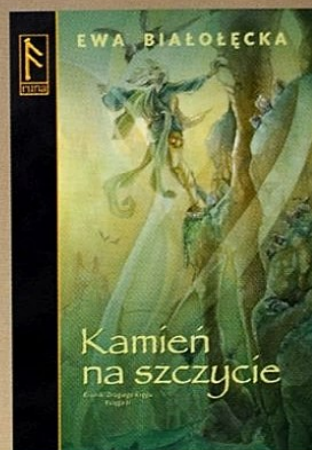


Agencja Wydawnicza RUNA

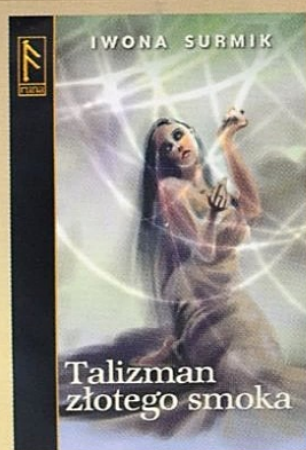
POLECA

nową serię literatury fantastycznej

Ewa Białolecka
Kamień na szczycie



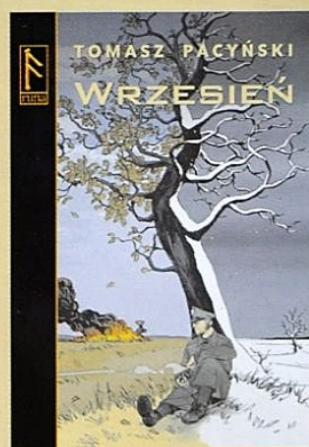
Pełna uroku opowieść o przyjaźni, miłości i magii, za którą zawsze płaci się bardzo wysoką cenę. Po ucieczce z Zamku Magów grupa przyjaciół osiada na Smoczym Archipelagu. Ich towarzyszką i młodzieńczą miłością staje się Jagoda, dziewczyna o potężnym talencie magicznym, która jak oni musi ukrywać się przed starszymi magami. Chłopcy dorastają i izolacja zaczyna im ciążyć, bezpieczeństwo zmienia się w nudę, pojawiają się pierwsze konflikty. Co gorsza, okazuje się, że świat też nie do końca o nich zapomniał i spokój baśniowej wyspy rychło może zostać zburzony.



Iwona Surmik
Talizman złotego smoka

Mroczna, pozbawiona czułości i łatwych odpowiedzi historia okaleczonego dziecka, które usiłuje zapanować nad własnym przeznaczeniem. Urowadzona przez dziczące plemię rozbójników, Albana dorasta w chacie zaklinaczki Mei. Nie zna świata poza granicami puszczy, a dla leśnych łupieżców wciąż jest zdobyczą i niebezpiecznym dziwadłem. Całym jej dziedzictwem jest złote znamię w kształcie smoka oraz moc, która jej zdaniem niesie tylko zniszczenie i śmierć. Albana podejmuje desperacką próbę ucieczki z lasu, jednak w świecie wiosek i ludnych miast pozostaje obca nawet wówczas, gdy spotyka mężczyznę, który usiłuje ją pokochać.

Tomasz Pacyński
Wrzesień



Militarna powieść SF, która w fikcję polityczną wplata gorzką krytykę Rzeczypospolitej i współczesnego społeczeństwa. Po raz kolejny propaganda zwycięstwa oraz opieka Najjaśniejszej Paniarki zawiodły w konfrontacji z czołgami. Kiedy po przegranej kampanii Polska została znów podzielona pomiędzy najeźdźców, Wagner, oficer rezerwy rozgromionej armii, postanawia zostać w lesie. Jednak w świecie dotkniętym bezsensowną wojną nie pozostało wiele do ocalenia. Stopniowo wiara we wszelkie wartości ulega zachwianiu, a jedyną rzeczą zdolną zastąpić romantyczny mit niezłomnej walki o niepodległość staje się ucieczka w krainę fikcji.



Anna Brzezińska
Opowieści z Wilżyńskiej Doliny

Przesycona zgryźliwym humorem, przewrotna opowieść, w której baśń miesza się z groteską i zaskakująco współczesną refleksją. Wilżyńska Dolina jest ukryta pośrodku Gór Żmijowych i jakkolwiek władka i pleban mogą mieć w tej kwestii inne zdanie nieodwołalnie i niepodzielnie należy do Babuni Jagódki. W Wilżyńskiej Dolinie jedna rzecz jest pewna - nie należy lekceważyć Babuni, niewiasty wygadanej, bezczelnej i nader niebezpiecznej. Interwencje wiedźmy bezpowrotnie zmieniają los Szymka świniopasa, pięknej Jarosławny, wiejskiej ladacznicy Gronostaj i zbójcy Waligóry, a także wielu innych. Tyle że nie ma nic groźniejszego niż własne życzenia. Zwłaszcza jeśli się spełniają.

Od października
szukaj w księgarniach i salonach Empik w całym kraju.
Sprzedaż wysyłkowa i więcej informacji o książkach:
www.runa.pl

NOWY FANTASTYCZNY MAGAZYN

Czerwiec						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
						1
						2
						3
						4
						5
						6
						7
						8
						9
						10
						11
						12
						13
						14
						15
						16
						17
						18
						19
						20
						21
						22
						23
						24
						25
						26
						27
						28
						29
						30

Lipiec						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Sierpień						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Wrzesień						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Październik						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Listopad						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Grudzień						
Pn	Mi	Śr	Cz	Pt	Sb	Ni
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



przewidywane północne

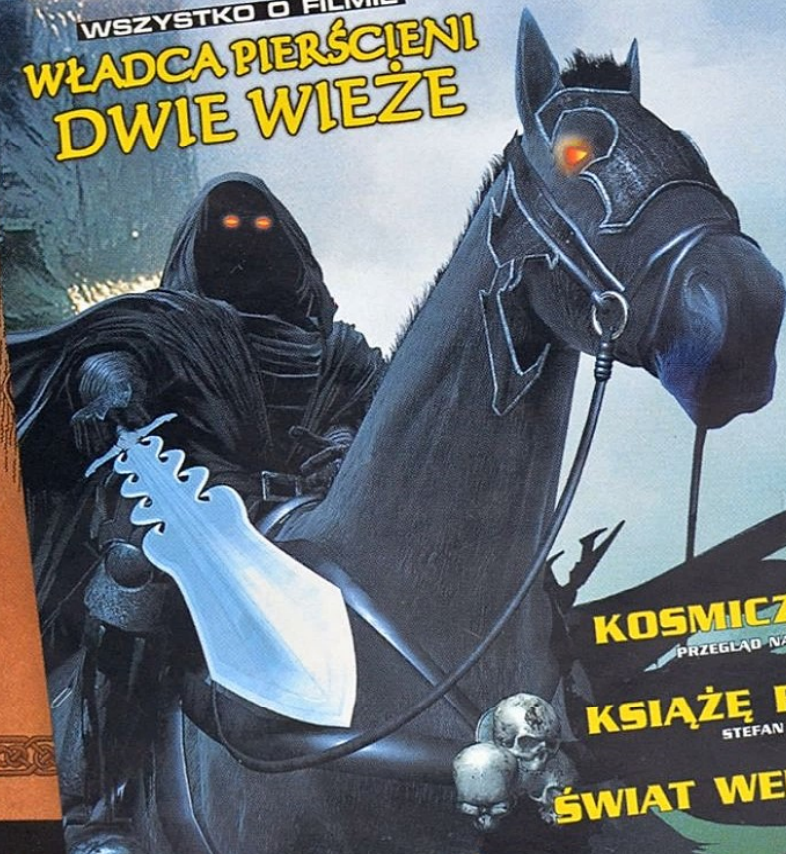
Sfera

1/03

LITERATURA • FILMY • GRY • KOMIKSY

cena: 6,99 zł

WSZYSTKO O FILMIE
**WŁADCA PIERŚCIENI
DWIE WIEŻE**



KOSMICZNA GROZA
PRZEGLĄD NAJSTRASZNIJSZYCH FILMÓW SF

KSIĄŻĘ FANTASTÓW
STEFAN GRABIŃSKI - POLSKI LOVECRAFT

ŚWIAT WEDŁUG KINGA
KOSZMARY MISTRZA HORRORU

A TAKŻE:
60 RECENZJI FANTASTYCZNYCH NOWOŚCI
KLUBY: STAR TREK, STAR WARS, WŁADCA PIERŚCIENI

2 PLAKATY KOSMICZNY KALENDARZ NA ROK 2003
MAPA ŚRÓDZIEMIA (WŁADCA PIERŚCIENI)

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Sfera 2003