



UWAGA! KTO DOBIJE WARHAMMERA?

4,99,-

ISSN 1644-7689

w tym 0% VAT

gwiazdny pirat

numer 3
luty 2003

niezbędnik miłośnika RPG



Niesamowity przekrój: Obozowisko orków

d20
system™

Dokąd schodzą ci śmiałkowie?



Pasjonująca kampania d20

Wieże Żywiołów

Miecze Zdrady

Granice Światów

W najbliższym Piracie wprowadzenie do kampanii



Więcej informacji znajdziesz na:
www.rpg-portal.pl

Do gry niezbędny jest Podręcznik Gracza Dungeons & Dragons (R) 3 ed
wydany przez Wizards of the Coast. >www.wizards.com/dnd
Polskim wydawcą podręczników jest wydawnictwo ISA. >www.isa.pl

Do gry nie jest niezbędna, choć jest przydatna Zasłonka Gracza wydana przez wydawnictwo Portal.

"d20 System" i logo "d20 System" są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast.
Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons (R) i Wizards of the Coast (R)
są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem.



Nie pozostaje nam nic innego jak powiedzieć głośno „Przepraszamy”. Grudniowy Pirat ukazał się na początku stycznia, styczniowy nie ukazał się w ogóle, a numer lutowy, miał na początku trafić do sklepów w połowie lutego.

To nie jest wina drukarni, to nie jest wina komputerów, to nie jest wina dystrybucji. Winę za opóźnienie ponosi redakcja. Dopadło nas zamieszanie świąteczne, a potem sesje egzaminacyjne, gdzieś pomiędzy tym wszystkim Krakon, wreszcie drobna (no, może nie taka drobna) burza wewnątrz redakcji - wszystko to razem doprowadziło do obecnej sytuacji.

Nie ma dla nas nic bardziej przykrego niż przesunięcie premiery nowego numeru Pirata - który niemal w połowie zawiera wieści i aktualności! Chciałbym powiedzieć „nigdy więcej” nie powtórzy się takie przesunięcie. Stara prawda mówi: „nigdy nie mów nigdy”, więc jedyne co mogę Wam obiecać, to iż dołożymy wszelkich starań, by do podobnych sytuacji więcej nie dochodziło. Wyciągnęliśmy wnioski, od nowa zorganizowaliśmy pracę wewnątrz redakcji, usprawniliśmy kilka elementów. Powinno być lepiej. Czy będzie - dowiemy się już niebawem.

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 Błacha, Tomasz Z. Majkowski
Skład: Gwiezdny Pająk

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukiowane 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: 3500 egz.

© Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2002

spis treści

LISTY		2
RAPORT:	Fenomen Warhammera	3
	Kto dobije Warhammera?	7
GALAKTYCZNY KURIER		9
	Ostatnio ukazały się	16
WIEŚCI KARCJANE:	To the Last Man	18
	Kotei 2003 Polska	20
TEST STUDIO:	Neuroshima	22
PRZEKRÓJ:	Obozowisko orków	25
W SIECI GWIEZDNEGO PAJĄKA		31
ŻŁODZIJSKA BIBLIOTEKA:	Parowiec	30
POSTAĆ Z WYKOPEM:	Reporter	32
TAJEMNICA:	Upiór z gór	34
GWIEZDNY BAZAR		35
HUMOR	Tips&Trics: Hreczkosiej znaczy rzeźnik	36
	Profesor Experpoint odpowiada	37
KONKURSY		38
TAJEMNICA:	Porwanie	39
BESTIARIUSZ:	Księżycowy Pies	40
NAWIGATOR SKLEPOWY		42
ZAWODOWCY:	Gotowe Plany	43
PRZYGODA:	Koszmar przy Ulmstrasse	24
PRENUMERATA		51
TYLKO DLA MG		52



Przygody Pana W: Marek Lachowicz



Nie ukrywamy, czekaliśmy na listy z niecierpliwością Pirata widzącego na horyzoncie kupiecki, dostojny, oczekający wręcz bogactwem...

No cóż, w każdym bądź razie, listy w końcu zaczęły przychodzić, choć nie jest to zasługą Ilstonosza, lecz Internetu – wszystkie bowiem przyszły za pośrednictwem e-mail. Dziękujemy za nie, a poniżej kilka fragmentów:

Na pochybel

(...) odpowiedź na recenzję Michała Soltyśkiaka, dotyczącą nowego „Call of Cthulhu d20”, która nie mogła przejść bez echa. (...) W głowie się nie mieści, jak tak bezdennie puste wydanie mogło dostać tak wysoką ocenę. Ja rozumiem, że młody i niedoświadczony gracz mógł zakochać się w tym podręczniku ze względu na kolorowe ilustracje i wysoką jakość edytorską, ale do cholery jasnej – nie to decyduje o jakości podręcznika. (...) „Zew Cthulhu” jest o tyle niepowtarzalną kombinacją mitów i substancjonalnej tajemnicy, że konwertowanie jej na d20 to sadyzm i herezja.

Czytam tekst recenzji i nadziwić się nie mogę, jakie to czynniki zadecydowały o przyznaniu podręcznikowi takiej oceny. Nie jestem fanatykiem ZC i sam proces konwersji systemu popieram jak najbardziej, pod warunkiem, że będzie to konwersja przemyślana i subtelną. Dzieło, które trzymam w ręce obrabiał nie artysta, lecz tępy rzemieślnik kierowany nie natchnieniem, ale komercyjnym popędem.

Poziom edytorski – ilustracje ładne, kolorowe, ale czy stosowne? ZC to szarość, to stare, czarno-białe filmy, nieczytelne ilustracje, to jesienna aura i melancholia. Co dostajemy w zamian? Kolorowe amerykańskie fajerwerki, ilustracje jeżące włosy na głowie, drużynę D&D nawałającą wielkiego Cthulhu, przesył barw i nieczule zdobnictwo. Nie tak się czyta Lovecraftowskie opowiadania. Cały urok tej prozy tkwi właśnie we wstrzemięźliwości, a opracowanie graficzne powinno to podkreślać. Słowem podsumowania: komercyjna pulpa.

A zatem jednak minus, a nie plus. Leciemy dalej. Klimat, świat, potwory. Przepraszam bardzo, ale gdzie? Masz całkowitą rację mówiąc, że autorzy gry to stare wygi, że nowy ZC jest doskonale pomysłany. Jest to jednak strategia czysto ekonomiczna, podręcznik przygotowali spece od wciskania dzieciakom lakierowanych produktów. To tak jak w supermarketach, konsument podlega sprytniej grze manipulacyjnej. Wiadomo przecież, że kupujący nie ma za dużo czasu na oglądanie produktów, więc należy je ładnie opakować i umieścić na strategicznych półkach, na które się najczęściej patrzy. Autorzy wykorzystali wielki okres boomu na D&D, głód wysokiej jakości podręczników i tęsknotę za reedycją starego, dobrego ZC. A może się mylę? Może spisanie z D&D umiejętności i drużyna śmiałków nawałająca Wielkiego Przedwiecznego nadają tej grze lepszego klimatu? Ech! Nie znalazł się ten Lovecraft, jego bohaterowie cały czas uciekali, a mogli przecież odwrócić się na pięcie, trzasnąć fireballem i PD-ki, za które można byłoby wypakować drużynę i wysłać ją na Yug-

goth, by wypłenić całe to ścierwo. Kolejny minus...?

Aura tajemnicy zawsze będzie etykietką ZC. Tutaj wszystko się zatraciło, a klimatu nie uratuje nawet taki sprytny chwyt jak rzucanie kością K6 na HP, gdzieś przepadł klimat starych ksiąg, londyńskich uliczek, amerykańskiej elity intelektualnej, zapachu bibliotek i przede wszystkim strachu. Autorzy zapomnieli, że ZC to nie heroic fantasy.

Nie jestem ślepym kultystą, a nazywając tak graczy, Michale, obrażasz ich i lekceważysz. Entuzjazm to cecha dzisiaj rzadko spotykana i często mylona z fanatykiem, a zatem fanatykami jest grono redakcyjne, fanatykiem jest Rork piszący tak fenomenalne teksty i ja jestem fanatykiem, zaślepionym kultystą, bo wymagam od autorów zgodności z klimatem prozy Lovecrafta, i w końcu ja jestem zaślepionym kultystą, bo nie uważam nowego ZC za wspaniałe, bo nie dalem się oczarować formą. Nowe wydanie ZC to krok w tył, to powrót z uniwersytetu na szkolne podwórko. Ta książka nie inspirowała do pisania przygód i poważnych artykułów i nie zmieniła tego nawet John Tynes. To nie perła RPG, a szklany breloczek z bazaru. Ładny, ale pusty. Ta książka mogłaby wykreować nowe pokolenie zwolenników ZC-systemu, który na to zasługuje, i pewnie tak właśnie zrobi.

Z poważaniem, Dagon.

No i będzie dym. Kij w mrowisku już jest...

Więcej D&D?

Chciałem pochwalić GP. Dobrze, że w końcu ktoś pomyślał o cienkim i tańszym czasopiśmie. Plusem są też obszernie newsy i sporo recenzji. Moglibyście jednak zwiększyć pismo o jakieś 4-6 stron, i wrzucać więcej dodatków do RPG, jak przedmioty, potwory, nowe klasy postaci do D&D itd. Życzę powodzenia w dalszym istnieniu GP!

Morchol

Zastanawiamy się nad zwiększeniem ilości materiału do klasycznego D&D 3ed. i publikowania w każdym numerze jednej Prestiżowej Klasy. Jeśli tylko te głosy staną się liczniejsze, w każdym Piracie znajdziecie jeszcze więcej materiału do D&D. Póki co – jak doskonale wiecie – zaczęliśmy z potworami, które zapewne już na niejednej sesji wyciągnęły kopyta, co? Biedne Nagi...

Okladka

Chciałbym pogratulować wydania Gwiezdnego Pirata, ponieważ uważam, że jest to pismo dobre i doskonale uzupełnia Portal. Niska cena na pewno skłoni wiele

osób do kupienia. Najlepszymi stronami pisma są newsy i recenzje, a także przygody dla graczy. Wspaniałym pomysłem jest także Test Studio, a także humor (w szczególności listy do profesora Experpinta z pierwszego numeru). W moje ręce trafiły już dwa numery pisma i muszę powiedzieć, że obydwie były równie ciekawe. Niestety, Pirat ma także minusy, do których zaliczam słaby papier okładki. Nie mówię o całym piśmie, szczerze mówiąc, czy litery są na papierze białym czy trochę pożółkłym, nie sprawia mi różnicy, ale okładki szybko się niszczą.

Zadowolony Czytelnik

Entuzjazm Pirata!

Jestem zadowolony z Pirata, podoba mi się szczególnie atmosfera emanująca z każdego akapitu. Dawno nie było w erpegowym światku (i pismach) tyle entuzjazmu. Czyta się to lekko, łatwo i przyjemnie, a całość pozostawia dobre wrażenie. Drażniącą była dla mnie „Naga” ze względu na oczywiste konotacje z pewną grą (poza tym ten potwór już istnieje w oficjalnym bestiariuszu do 3edycji). Mam nadzieję, że idea „Test studio” rozwine się, gdyż w tej chwili widać jeszcze pewne niedociągnięcia (mętnie nieco to testowanie i boli brak jakichś konkretnych kryteriów w dle których dokonują oceny).

GENIALNY! jest pomysł materiałów okolosejsyjnych dla graczy, nareszcie coś naprawdę przydatnego w prowadzeniu. Niczego sobie są również krótkie pomysły na elementy fabuły. W drugim numerze wspaniale wypadł zapis dyskusji o wygrzewie i storytellingu. Pozbawienie tekstu komentarza było doskonałym posunięciem, poza tym daje do myślenia. Osobiście jako zwolennikowi obu wymienionych form prowadzenia (Są dni w życiu żółwia, kiedy musi dać komuś w mordę. Jednak nie zdarzają się przecież codziennie). Bardzo przypadł mi do gustu i mam nadzieję na powtórkę poruszającą inny temat. Bolą mnie przekroje, są za duże, i jeśli jeszcze przekrój zamku można jakoś wykorzystać, o tyle kamienica woła o pomstę do nieba. Dla mnie są to dwie strony zmarnowane na schemat, który mógłby być o wiele mniejszy. Literówek i drobnych wpadek edytorskich się nie czepiam, bo wiadomo, każdemu mogą się zdarzyć. Cóż, starczy tego dobrego bo na laurach spoczniecie. Podsumowując oby tak dalej!

Bartłomiej „Janek” Jankowski

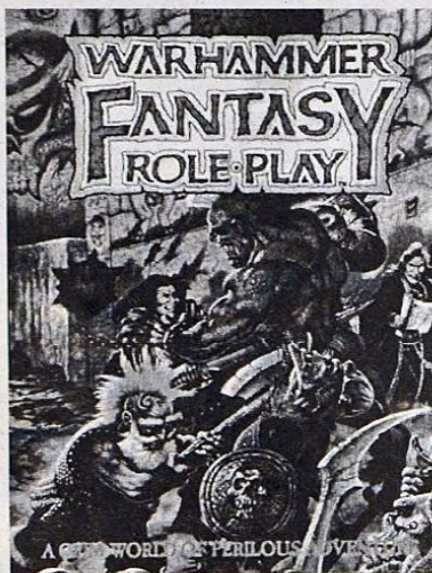
Zgadamy się z przedmówcami w pełni. Nad wadami pracujemy, niekwestionowanych zalet jesteśmy w pełni świadomi. No, może nieco skromniej... Podejrzewamy, że mamy zalety... Zbyt skromnie... Wiemy, że mamy zalety, ale nie jesteśmy wcale z tego... Hmm... No dobra – dzięki za ciepłe słowa i poparcie! Przekroje poprawimy, reszty nie zmieniamy!

Pirat

RAPORT

Tomasz Z. Majkowski

Fenomen Warhammera



Wy tłumaczenie faktu niezwyklej popularności „Warhammer Fantasy Role Playing” w Polsce, popularności wielokrotnie przewyższającej zainteresowanie tym systemem w jakimkolwiek innym kraju, jest dosyć oczywiste – WFRP to pierwsza kompletna gra, która ukazała się w języku polskim i, jako taka, stała się symbolem role - playing w ogóle. Prostotę owego spostrzeżenia modyfikuje jednak fakt istnienia w Polsce mocnego środowiska fanów tej gry na długo przed masową ekspansją polskojęzycznego podręcznika oraz wewnętrzne zróżnicowanie współczesnych jej miłośników, powodowane przede wszystkim różnicą poglądów na jedynie słuszny wizerunek gry – przy jednoczesnej wątpliwości co wyznacza normę tegoż.

Warhammer puka do drzwi

Warhammer zafunkcjonował w świadomości polskich graczy bardzo wcześnie i był jednym z pierwszych zachodnich systemów, które dotarły na teren naszego kraju – prawdopodobnie w związku z faktem, iż głównym źródłem gier fabularnych była podówczas ojczyzna WFRP, Wielka Brytania. Pierwsza prezentacja systemu odbyła się na łamach miesięcznika „Razem” w roku 1988 i zawierała krótki opis gry (wymieszany zresztą z wersją bitewną – autor artykułu nie dokonał tu wyraźnego rozróżnienia) oraz fragment bestiarusza (fraktujący o czarnych orkach). Choć artykuł był nierzetelny i bardzo powierzchowny, wywarł wielki wpływ na pierwszych miłośników RPG – po raz pierwszy zobaczyć w nim można było statystyki.

Kolejnej wycieczki do Starego Świata dokonała latem 1990 „Nowa Fantastyka”, publikując w dwóch kolejnych numerach opowiadania „Geheimnisnacht” oraz „Klątwa” (późniejszy „Jeźdźcy wilków”), autorstwa Williama Kinga, pochodzące z cyklu o Gotreku Gurnissonie. Pierwszy z tekstów opatrzony był ramką objaśniającą w kilku słowach istotę funkcjonowania gier fabularnych w ogóle i WFRP w szczególności, po raz drugi prowadząc do szczytowania całego gatunku rozrywki z tym konkretnym tytułem.

Nic dziwnego więc, że to wokół Warhammera właśnie zorganizowały się mocne na początku lat dziewięćdziesiątych środowiska rolplejowców – krakowskie i lubelskie. To ostatnie pokusiło się nawet o pierwsze, fanowskie tłumaczenie gry (funkcjonowało ono długo pod nazwą „edycji lublińskiej”), które – w zamysłu – miało stanowić podwalinę dla oficjalnej wersji. WFRP w dużym stopniu poświęcony był również lubelski fanzin, „Daimonion”.

Pierwsze wzmianki na temat WFRP w profesjonalnej prasie branżowej pojawiły się bardzo wcześnie – opis systemu, zamieszczony w „Magii i Mieczu” nr 3 (1993 r.), otwierał serię prezentacji gier fabularnych, obecną na łamach pisma przez następne kilka lat. Tekst zamykało obwieszczenie, że wkrótce pojawi się polska edycja gry.





Oczywiście pierwsze informacje okazały się cokolwiek optymistyczne i na publikację WFRP trzeba było czekać aż do drugiej połowy roku 1994. Opóźnienie wynikało przede wszystkim ze słabości „edycji lublińskiej” – pierwotne założenie wydawców, którzy planowali ograniczyć się do redakcji fanowskiego podręcznika speszło na niczym i tłumaczenia dokonano od podstaw. Okres poprzedzający wydanie gry pełen był zresztą sporów o brzmienie polskojęzycznej terminologii – areną najgorętszego starcia był Kraków '94, kiedy to tłumacze usiłowali przekonać zapiekłych fanów „Warhammera” do nazwy „czarnotrup” – bez powodzenia zresztą (zwyciężyło spolszczenie angielskiej nazwy, dzięki czemu

polski czytelnik nie otrzymał w końcu podręcznika pod tytułem „Mistrz Czarnotrup” – zastąpił go „Liczmistrz”).

Warhammer trafia pod strzechy

Wydanie WFRP zaowocowało gigantycznym wzrostem liczby grających w Polsce – choć „Magia i Miecz” ukazywała się już od blisko dwóch lat, publikując kolejne odcinki „Kryształów Czasu”, gra była jednak wciąż niekompletna i wymagała systematycznego kupowania kolejnych numerów gazety. „Warhammer” był produktem zamkniętym, który – dzięki formie książkowej – znalazł się szybko na półkach księgarskich, sprzedając w gigantycznym, nawet jeśli mierzyć go współczesną miarą, nakładzie. Umiejętnie podsycone na łamach „MiMa” apetyty graczy były zresztą niebagatelne, całość procesu produkcyjnego podręcznika opłacono bowiem z przedpłat – taka sytuacja nie powtórzyła się już nigdy.

Pierwszy nakład podręcznika rozszedł się niezwykle szybko, a zainteresowanie produktem nie spadało, mimo że na pierwszy dodatek (nie licząc nie wnoszącej do systemu niczego nowego „Galerii bohaterów”) czekać trzeba było blisko rok. „Liczmistrz” okazał się sukcesem porównywalnym z podręcznikiem podstawowym, rozchodząc się w olbrzymim nakładzie 5000 egzemplarzy. Wydawnictwo MAG szybko zwiększyło tempo wydawania podręczników do dwóch, a potem trzech rocznie (w sumie ukazało się prawie 20 tytułów), opublikowało też poprawioną wersję podręcznika podstawowego w twardej oprawie oraz serię beletrystyczną.

WFRP stał się więc siłą napędową nie tylko linii gier fabularnych MAGa, ale i całego rynku RPG w Polsce, obowiązkowym etapem rozwoju zainteresowania grami fabularnymi – kiedy, na skutek utraty licencji przez wydawnictwo, przestały ukazywać się kolejne podręczniki, nastąpiło wyraźne zachwianie rynku. Żadna wydana później gra nie zdołała zastąpić „Warhammera” w roli

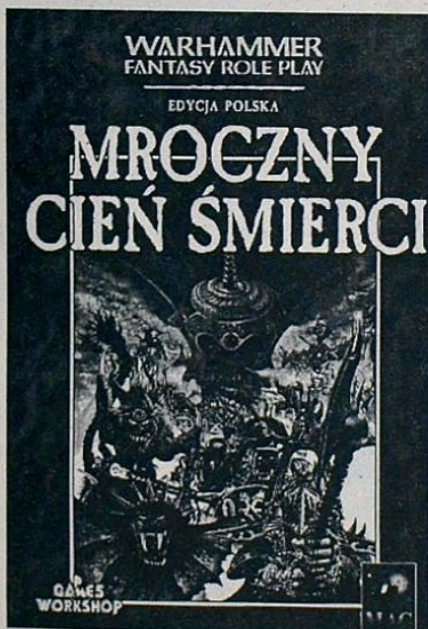
pierwszego przewodnika po świecie role-playing.

Warhammer otrzymuje wsparcie

„Warhammer” od początku wspierany był mocno przez „Magię i Miecz”. Pierwsze numery po wydaniu gry ograniczały się wprawdzie do publikacji cyklu „Zmagania z chaosem”, czyli szczegółowej erraty do podręcznika, szybko jednak na łamach magazynu pojawiły się materiały dodatkowe. Początkowo były to wyłącznie przedruki z archiwalnych numerów „White Dwarfa”, głównie rozwinięcia zasad (w tym słynny, dwuczęściowy artykuł o Tancerzach Wojny), wkrótce jednak pojawiły się przygotowywane przez Artura Marciniaka autorskie kompilacje materiałów oryginalnych, głównie z podręczników do gry bitewnej. Monopol Marciniaka przełamany został dopiero w drugiej połowie 1995 r. dzięki konkursowi na scenariusz – drugie miejsce zajęła w nim przygoda „Brudni, brzydki i zieloni” Marcina Perkowskiego, pierwszy w pełni polski materiał do WFRP.

Wyczerpanie materiałów oryginalnych zmusiło redakcję „Magii i Miecza” do poszukiwania autorów rodzimych, co, zdaniem ostatniego redaktora naczelnego pisma, Tomka Kreczmara, wyszło „Warhammerowi” na dobre. Zbliżenie do specyficznych polskich oczekiwań spowodowało zmianę proporcji w zawartości powstających tekstów, zmniejszyła się bowiem ilość dodatkowych zasad na korzyść prezentacji różnych fragmentów Starego Świata oraz osobistych przemyśleń autorów. Punktem dojścia ostatniej tendencji jest, bez wątpienia, cykl „Jesienna gawęda” Ignacego Trzewiczka, uwalniający ostatecznie WFRP od stygmatu gry dla początkujących.

„Magia i Miecz” nie była, oczywiście, jedynym forum miłośników gry – poświęcona jej była lwią część magazynu „Talizman” (dominowały tu scenariusze rozgrywane się w słabiej opisanych regionach Starego Świata oraz materiały uzupełniające w stylu listy ksiąg magicznych czy



katalogu broni palnej), miała też bardzo mocną pozycję w „Portalu” od początku jego istnienia. Ostatni magazyn publikował przede wszystkim materiały zbliżone do nastroju „Jesiennych gawęd”, przeznaczone dla dojrzałych graczy, zmęczonych używaniem „Warhammera” w charakterze uniwersalnej gry fantasy. Na rynku pojawiły się też publikacje poświęcone wyłącznie WFRP – taki charakter miał ostatni numer nieregularnika „Labyrinth” oraz „Goniec Imperialny”, mający ambicje stać się polskim „Warpstone”.

Warhammera dzieci z nieprawego łóża

Niezwykła popularność WFRP w Polsce musiała, wcześniej czy później, zaowocować pojawieniem się rodzimych produktów. Niestety, zarówno poświęcony w całości „Warhammerowi” „Labyrinth”, jak i wyprodukowana przez Portal kampania „Władca zimy” pojawiły się już po zamknięciu linii licencjonowanych produktów, a więc w momencie spadku zainteresowania grą. Fakt, że obydwie pozycje nie zostały opatrzone logo gry i brak im było autoryzacji zachodniego producenta, Games Workshopu, również nie pozostał bez wpływu na niskie zainteresowanie miłośników WFRP.

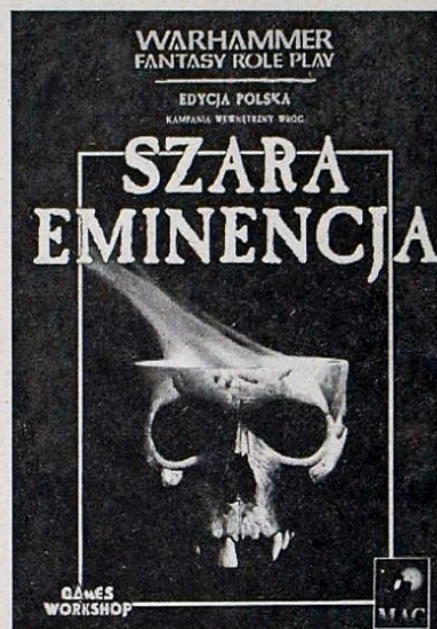
Obydwa dodatki zasługują na szczególną uwagę, są bowiem swoistym ukoronowaniem różnych wizji wspierania systemu, promowanych przez konkurencyjne wydawnictwa. Wydany przez MAGa „Labyrinth” zawierał opis Starego Świata, skonstruowany w oparciu o materiały do gry bitewnej oraz wiedzę własną autorów. Opublikowane w nim materiały spotkały się ze zdecydowanym sprzeciwem najaktywniejszej grupki fanów WFRP, którzy zarzucili „Labyrinthowi” niezgodność z podręcznikiem podstawowym i odejście od ducha oryginału na rzecz erudycyjnych popisów. Nieprzychylna recenzja magazynu pojawiła się nawet na łamach „Magii i Miecza”, wraz z ostrą polemiką redaktora naczelnego dodatku.

„Władca zimy” to pozycja bliska polityce Portalu, stawiającej przede wszystkim na ekspozycję realiów gry (czyli pseudonimowanej wiedzy historycznej) oraz nastroj. Przeciwnikiem postaci graczy jest tu przede wszystkim nieubłagana przyroda oraz ich własne słabości, a przygody mają wprawdzie różny stopień komplikacji, wszystkie opatrzone jednak szczegółowy komentarzem na temat technik ich poprowadzenia. Produkt spotkał się z daleko cieplejszym, choć wciąż odległym od entuzjazmu, przyjęciem środowiska, był jednak bezlitośnie piętnowany za brak licencji – w przypadku „Labyrinthu”, będącego czasopiśmie, problem ten nie istniał. Oskarżony o piractwo i pozbawiony logo gry „Władca zimy” sprzedał się słabo.

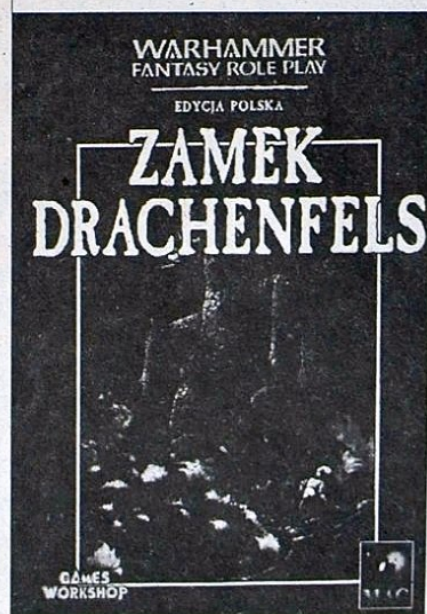
Choć polskie produkty do WFRP nie przedostały się na rynek anglojęzyczny, nie znaczy to, że Polacy są na nim zupełnie nieobecni. Dzięki bliskim stosunkom wydawnictwa Portal z Hogshead Publishing, wydawcą licencjonowanych produktów na rynek angielski, długo oczekiwane dodatki do WFRP zawierają ilustracje rodzimych grafików, Radostawa Gruszewicza oraz Tomasza Oracza (swoją udział ma w nich także Tomasz Kowalik), a także, w suplementcie „Apocryphia 2” ukazał się również tekst polskiego autora, Marcina Segita.

Warhammer i jego przyjaciele

Środowisko fanów WFRP jest w Polsce szalenie niejedolite – znakomita większość grających nie przyznaje się do jakiegokolwiek przynależności i ogranicza się do cotygodniowych sesji. Nikły procent graczy uczestniczy w życiu fandomowym, przede wszystkim za pośrednictwem listy dyskusyjnej poświęconej systemowi. To właśnie w ich przypadku mówić można o jakichkolwiek sporach czy frakcjach, statystyczni bowiem gracze w „Warhammera” sami są sobie sterem, żeglarzem i okrętem.



WFRP pełnił w Polsce przede wszystkim rolę wprowadzenia w gry fabularne, nic więc dziwnego, że funkcjonuje najczęściej w charakterze uniwersalnej gry fantasy, w której realizuje się fascynacje post-tolkienowskie czy zamiłowanie do prozy Sapkowskiego. Tego typu zabawie służą znakomicie oryginalne podręczniki – zwłaszcza te, które pisano pierwotnie z myślą o AD&D, nic więc dziwnego, że przeciętny gracz realizuje w WFRP scenariusze pełne czarów, magicznych przedmiotów i potworów, utożsamiając przy tym chaos ze złem a Imperium z Gondorem. Przeciwno takiej interpretacji burzą się fani zaangażowani, ich wpływ jest jednak bardzo niewielki.





Najważniejszą kością niezgody pomiędzy aktywnymi fandomowo miłośnikami WFRP są materiały pochodzące z podręczników do gry bitewnej, będących, wobec niewielkiej ilości oficjalnych rozszerzeń, popularnym źródłem informacji o Starym Świecie. Ortodoksyjni fani „Warhammera” wyrzucają nowym edycjom WFB odejście od mrocznego nastroju gry fabularnej i brak poszanowania dla opublikowanych już rozszerzeń, alternatywą jest jednak brak jakichkolwiek informacji – zwłaszcza, że ostatnie, angielskie podręczniki przeznaczone do fabularnej wersji „Warhammera” bardzo zbliżają grę do realiów szóstej edycji „Battle’a”.

Nie znaczy to oczywiście, że miłośnicy gry stanowią grupkę nie dość,

że słabo zintegrowaną, to jeszcze swarliwą, choć fakt funkcjonowania WFRP jako gry dla początkujących owocuje mnogością wersji Starego Świata, częstokroć mających charakter juveniliów. W obrębie środowiska fanowskiego funkcjonują zwarte grupy, z których najważniejsza, pomijając krzykliwy i powołany dla żartu „klub ortodoksów”, strzegący czystości gatunkowej gry, jest Imprimatur, utrzymujący największą polską stronę poświęconą systemowi oraz wydający pierwotnie elektroniczny, obecnie papierowy fanzin „Goniec imperialny” – zawarte w nim materiały są, jak nazwa grupy wskazuje, w zupełności zgodne z materiałami oryginalnymi. Pod auspicjami Imprimatura działa również LARP Team, trupa specjalizująca się w organizacji gier na żywo.

Co dalej, Warhammerze?

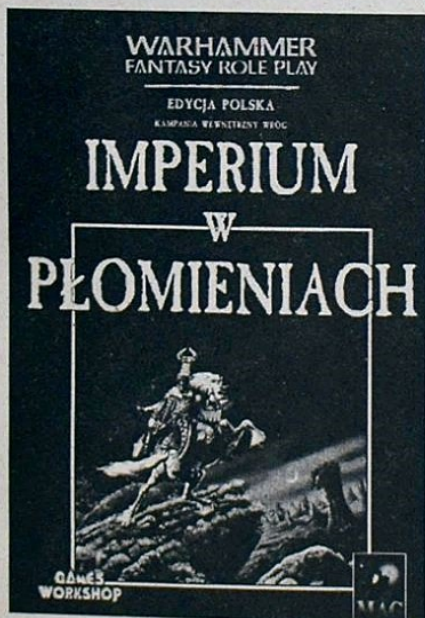
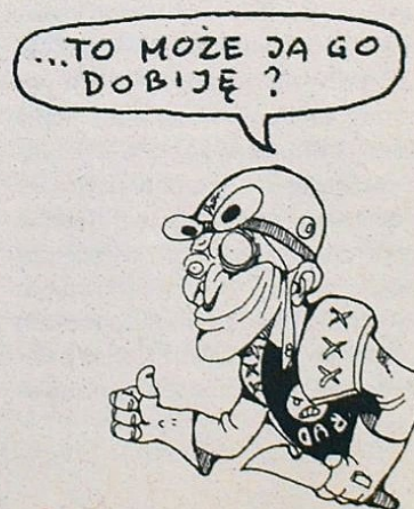
„Warhammer Fantasy Role Playing” to bez wątpienia najważniejsza gra fabularna wydana w Polsce, a jej wpływ na kształtowanie się specyficznego dla nas stylu gry jest nie do przecenienia. Pierwszy kontakt znakomitej większości polskich graczy z ich obecnym hobby nastąpił za pośrednictwem podręcznika pozostającego na uboczu najpopularniejszej na Zachodzie, wywodzącej się od D&D linii rozwoju systemów, pokusić się więc można o stwierdzenie, że wybór takiej właśnie gry jest przyczyną całego zespołu charakterystycznych nawyków – przywiązania do nastroju opowieści, przekonania, że fantasy powinno być realistyczne a bohaterowie (a raczej antybohaterowie) posiadać muszą jakąś historię. Jednocześnie zaowocowało brakiem charakterystycznego dla największych rynków przywiązania do nowych możliwości bojowych postaci, poziomów doświadczenia, lochów czy skarbów. Dziedzictwem WFRP jest również najpopularniejszy w naszym kraju model scenariusza (śledztwo, zamiast powszechnej w regionie dominacji D&D wyprawy).

Będąc dla rodzimych graczy prototypową grą fabularną, „Warham-

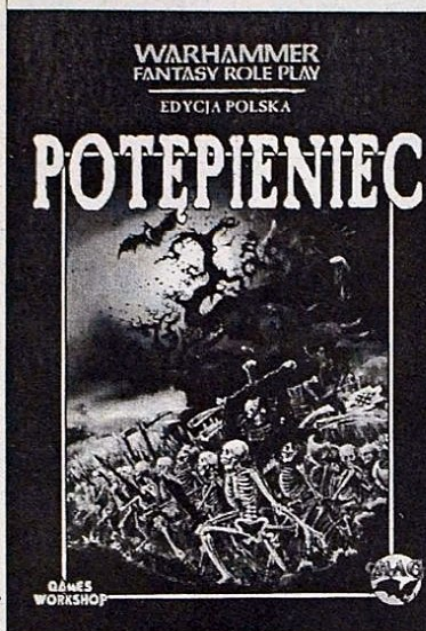
mer” wpłynął również na sposób widzenia fantasy – specyficzne, piętnastowieczne kostiumy stały się obowiązującym w fanowskich grafikach standardem, a prezentowana na kartach rozgrywających się w realiach gry książek wizja fantastycznego świata, w szczególności krasnoludów, przyćmiła mocno Tolkienowski oryginał. Konstrukcja Starego Świata, będącego Europą w przebraniu, zaowocowała powszechnym zwyczajem studiowania historii i kodowania w scenariuszach znanych skądinąd wątków i motywów.

Gra stanowiła przez lata koło zamachowe polskiego rynku gier fabularnych, sprzedając się trzykrotnie lepiej, niż jakikolwiek inny system. To właśnie jej „Magia i Miecz” zawdzięcza lata świetności (ilość materiałów do „Warhammera” była wprost proporcjonalna do popularności magazynu), rozgrywające się w Starym Świecie opowiadania i powieści uformowały drogę serii książkowej wydawnictwa MAG. Zniknięcie gry zapoczątkowało więc zachwianie rynku, które odczuwalne jest po dziś dzień.

Trudno wyrokować, czy trzecia edycja „Dungeons & Dragons” zajmie miejsce „Warhammera” – bez wątpienia jest to jedyny produkt, który ma po temu predyspozycje. Promuje on jednak styl gry niezgodny z warhammerowymi przyzwyczajeniami i prezentuje cukierkową wizję świata, szalenie odległą od ponurych i brzydkich realiów WFRP. Jeśli więc nawet „D&D” sięgnie po palmę pierwszeństwa, z pewnością nie obędzie się bez walki o prototyp fantasy.



Kto dobije Warhammera?



Kto dobije Warhammera?

Cala historia, którą przedstawił Tomek zdaje się być jak baśń. Fenomen Warhammera w Polsce na pewno ma właśnie coś z baśni, jest z WFRP związana jakaś niezrozumiała magia i tajemnica. Coś, co sprawia, że pomimo upływu lat od zamknięcia polskiej linii WFRP młodzi fani RPG przychodzą do sklepów i pytają o podręcznik do Warhammera. W internetowym sklepie Nostromo najwięcej składa się „zamówień specjalnych” właśnie na ten podręcznik.

Warhammer działa na nerwy już chyba wszystkim. Sprzedawcy w sklepach RPG dostają białej gorączki, gdy fan RPG odchodzi od lady zadowolony i za żadne skarby nie daje sobie wytłumaczyć, że WFRP kupić się nie da, i że powinien sięgnąć po inną grę. Wydawcy od lat próbują dobić WFRP. Wiedźmin miał stać się tym, od czego zaczyna się przygodę z RPG, jednak - choć jest popularny - nie dobił WFRP. Podobną próbę podejmują teraz ISA oraz Portal.

ISA ma w ręku potężny produkt, wspaniały, kolorowy, tani, poparty niewiarygodną promocją na całym świecie. Zdawać by się mogło, że WFRP z D&D nie ma żadnych szans.

Portal właśnie opublikował Neuroshimę, która nie będąc grą fantasy, już na starcie zdaje się być przegrana i choć może osiągnąć dużą popularność, WFRP nie prześcignie.

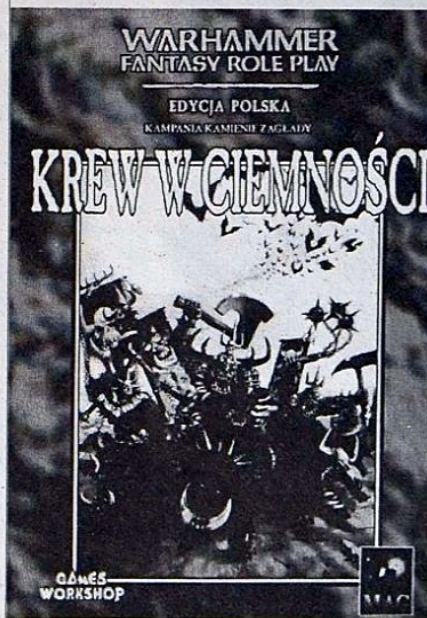
Zarówno ISA jak i Portal bardzo liczą na fanów gier komputerowych, D&D to gra, po którą sięgną fani Baldurs Gate, natomiast Neuroshima bardzo otwarcie nawiązuje do serii Fallout. Stąd reklamy w prasie komputerowej i skierowanie promocji systemów właśnie do tego kręgu. Czy przyniesie to spodziewany skutek będzie wiadomo za kilka miesięcy, Grzegorz Szulc podczas tegorocznego Krakonu ogłosił, iż Podręcznik gra-cza sprzedal się w nakładzie 4500

egzemplarzy, z czego większość sprzedała się w sieci salonów EM-PIK, a nie w sklepach RPG. To może dowodzić, że D&D trafiają do nowych klientów.

Czy to wystarczy, by wreszcie dobić Warhammera? Czy za pięć lat młody człowiek wchodząc do sklepu RPG będzie pytał o D&D? Czy może jednak WFRP zostanie baśniową, legendarną grą, na którą będą polować fani RPG.

Mroczny i okrutny, brudny i bezlitosny Warhammer stał się dostojnym jednorozcem rynku RPG..

Ignacy Trzewiczek



Gemini

Jakiś czas temu na łamach Magii i Miecza Piotr Gnyp opublikował recenzję gry dark fantasy „Gemini”. Gdyby pokusić się o listę gier, które miałyby szansę zbliżyć się do popularności Warhammera, Gemini znalazłoby się w pierwszej trójce.

Po opublikowaniu opisu Gemini fanów RPG opanował szal. Na konwentach, w sklepach dziesiątki, setki osób pytały o możliwość zakupu gry. Nikt niemal (oprócz Piotra) gry nie widział na oczy. Każdy był gotów kupić ją w ciemno.

Polacy kochają gry dark fantasy, opis szwedzkiej, mrocznej gry przykuł uwagę nas wszystkich. Ja sam kupiłem Gemini w Londynie, podczas podróży poślubnej. Nawet nie kartkowałem, bez słowa położyłem na ladzie 20 funtów i z uśmiechem pobiegłem go czytać. Średnia gra. No ale dark fantasy... Mogła by powtórzyć sukces WFRP, kto wie...

Ignacy Trzewiczek

GRA ENDERA
Orson Scott Card

Prezentujemy wydanie specjalne „Gry Endera” poszerzone o opowiadanie „Chłopiec z Polski”, które Card napisał z myślą o polskich czytelnikach.

Wobec śmiertelnego zagrożenia z kosmosu Ziemia przygotowuje swoją broń ostatniej nadziei. Jest nią chłopiec, w którym odkryto załazki niezwykłego geniuszu wojskowego. Czas nagli, a przyszłość dwóch cywilizacji spoczywa w rękach dziecka...

„Gra Endera” zdobyła najważniejsze nagrody w dziedzinie science fiction – Hugo i Nebulę



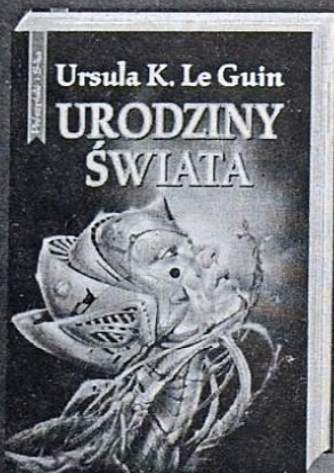
Patronat: **PROJEKT** wydawca gry Master of Orion 3

**WSCHÓD LUSTROŚŁONCA**
Księga druga
Wielkozimia
Sean McMullen

Ciąg dalszy opowieści o losach Hauptliberin Zarvory i Atamanki Lemorel, znanych z „Głosew w jasności”. W rządzonych przez Zarvorę krainach wszystko zmierza we właściwym kierunku: Kalkulatory są coraz sprawniejsze, naukowcy i inżynierowie kroczą od sukcesu do sukcesu, ludzie w pogodzie i szczęściu mnożą się i dorabiają; także prywatne życie Hauptliberin nabiera pełniejszych wymiarów. Ale buntownicza Lemorel zbiera wokół siebie zbójckie oddziały nomadów, rabuje kolejne miasta; wreszcie na czele wielotysięcznej armii przekracza granice Przymierza.

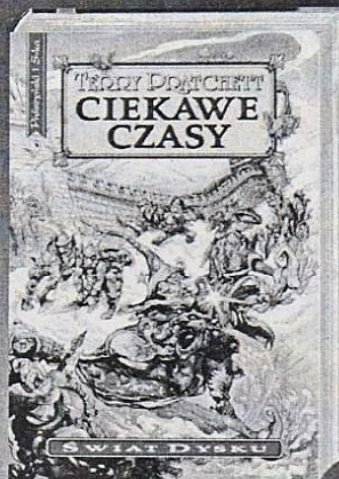


Patronat: **gwiazdny piatek**, **PWN**, **MERLIN**

**URODZINY ŚWIATA**
Ursula K. Le Guin

W tych ośmiu opowiadaniach Ursula LeGuin odwiedza ponownie stworzony przez siebie wszechświat, znaną między innymi z „Lewej ręki ciemności” Ekumenę. Wraz z nią poznajemy nowe planety, nowych ludzi i zwyczaje. Stale przewijają się tu wątki różnych rodzajów dojrzewania, podróży i miłości. LeGuin utrzymuje wysoką formę pisarską, czego dowodzą kolejne nominacje i otrzymywane przez nią nagrody. Tym razem także nie zawodzi czytelników – „Urodziny świata” to naprawdę zajmująca lektura; science fiction najwyższej klasy.

Patronat: **MERLIN**, **esensja**, **FANIASY**

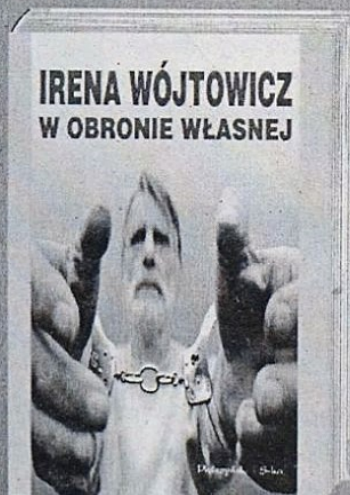
**CIEKAWY CZASY**
Terry Pratchett

Kiedy kurierski albatros przybywa z żądaniem przysłania „Wielkiego Maga”, Rincewind zostaje wezwany do trapiącego niepokojami Imperium Agatejskiego. Rincewindowi pomaga Cohen Barbarzyńca, a także napędzany mrówkami komputer HEX, fraktalny motyl pogody ze skrzydełkami Mandelbrota oraz przerażająca, choć dość powolna armia złożona z sześciu staruszków – Srebrna Orda. Ich misją jest albo obronić, albo zdobyć Zakazane Miasto Hunghung. Niestety, instrukcje nie są jasne...

Patronat: **radiostacja**, **G**, **MERLIN**, **PWN**

W OBRONIE WŁASNEJ
Irena Wójtowicz

Bohaterem debiutanckiej powieści Ireny Wójtowicz jest Antoni Komecki, agent CIA. Wezwany na pomoc przez dziadka, który na starość wrócił do Polski i lekkomyślnie zabrał się do robienia interesów gdzieś pod Lublinem, wyrusza do ojczyzny przodków. Jest jednak agentem zbyt cennym, żeby Firma dała mu lekką ręką kilkanaście dni na zatanie prywatnych spraw. Zwłaszcza że nowa Polska – mamy lata 90. – jest krajem gościnnym nie tylko dla przyjaciół, ale i wszelkich bojowników o wolność, chociażby Czeczenów. Komecki dostaje więc supertajne zadanie...



Patronat: **PWN**, **MERLIN**, **tab2**

OSTATNIE DRZWI PRZED NIEBEM
Dean Koontz

Dwudziestoletnia Micky nie bardzo wie, co zrobić ze swoim życiem do momentu, kiedy pozna Lellani Klonk – ułomną dziewczynkę o niebanalnym poczuciu humoru i niezwyklej życiowej energii. Jednak Lellani grozi poważne niebezpieczeństwo. Micky będzie ze wszystkich sił walczyć o jej ocalenie. W tym samym czasie osierocony chłopiec ucieka przed tajemniczymi prześladowaniami. Jeśli chłopiec zginie, odmienią się losy świata. Pewnego dnia ścieżki bohaterów się przetną i wtedy staną oko w oko ze śmiercią...



Patronat: **PWN**, **MERLIN**

KSIĄŻKI MOŻNA KUPIĆ TANIEJ
ZADZWOŃ, NAPISZ – PRZEŚLEMY CI KATALOG KKKK
skrytka pocztowa 168, 05-820 Piastów
tel.: 0-801-120-121, fax: (0-prefiks 22) 753-61-54
e-mail: klub@kkkk.com.pl
oraz w księgarni internetowej www.merlin.pl



galaktyczny kurier

luty 2003



Przewodnik Mistrza Podziemii

Pirat się pomylił!

Niemalym zaskoczeniem dla nas okazała się lektura drugiego numeru Gwiezdnego Pirata! Pirat donosił tam, iż wątpliwym jest, by „Przewodnik Mistrza Podziemii” ukazał się jeszcze przed świętami.

Ta informacja okazała się nieprawdziwa!

„Przewodnik Mistrza Podziemii” ukazał się zgodnie z zapowiedziami Wydawnictwa ISA,

tuż przed wigilią. Podręcznik wydany jest na niewiarygodnie wysokim poziomie edytorskim, a dokładną recenzję zamieszczamy wewnątrz numeru.

Równocześnie informujemy, że przeprowadziliśmy poważną rozmowę z Piratem i obiecał nam, że podobna sytuacja nigdy się już niepowtórzy. Pirat przeprasza wszystkich zainteresowanych za swoją niewiarę w polskich wydawców.



Dzikie Pola 2ed i Wiedźmin 2ed!

Dwie polskie gry będą miały drugie edycje!

O nowej wersji Dzikich Pól piszemy szeroko w wywiadzie z Michałem Mochockim, o poprawionej edycji Wiedźmina opowie w najbliższym numerze Pirata Michał Marszałik, który jest odpowiedzialny za prace nad tym podręcznikiem.



Władcy Losu

Na Krakowie odbyła się premiera kolejnej gry Nowej Fali „Władcy Losu”. Pisaliśmy o niej szeroko w pierwszym numerze Pirata - teraz wreszcie wszyscy, których zainteresował ten tytuł mogą poń sięgnąć.



Umarł król, niech żyje król

Nowy Mistrz Mistrzów wyłoniony!

Na Krakowie odbyła się kolejna edycja Pucharu Mistrza Mistrzów! Tym razem zwyciężył Wojciech Rzadek! Zwycięzcy gratulujemy! Wywiad z Wojtkiem wewnątrz numeru.



Neuroshima rulez!

Nigdy nie ufaj maszynom!

Ukazał się długo oczekiwany podręcznik do Neuroshimy. Ma 480 stron, kosztuje 49,99, premiera odbyła się na Krakowie, gdzie oprócz prezentacji gry odbył się LARP oraz konkurs postapokaliptyczny. Podręcznik jest już dostępny w sklepach RPG, a niebawem ukazą się pierwsze dodatki. Powstała też lista dyskusyjna, na której pierwsze osoby, które kupiły podręcznik mogą wymieniać się pomysłami, uwagami oraz zadawać pytania autorom. Na stronie gry (www.neuroshima.valkiria.net) nieustannie pojawiają się też dodatkowe materiały do gry i odbywają się konkursy. Są już pierwsze sesje na Valkirii, jest nawet kanał IRC! Innymi słowy - nadeszła bomba. Szczegóły na i-netowej stronie gry.

www.valkiria.net

Za zgodą serwisu VALKIRA

Gdy gracze nie są mądrzy

Autor: Kodzio

Co zrobić gdy gracze zachowują się jak idioci; nie umieją rozwiązać najprostszej zagadki, a rąbanie toporem też nie idzie im za dobrze. Proszę o rady.

Rada: zmień graczy;
Thanatos21

Może wina leży nie tylko po stronie graczy? Może wypada zrobić rachunek sumienia MG? Ja tak zrobiłem i pomogło.

Beerbarian

Rada: kup <werble> Wo-ooooow Gwiezdnego Pirata! <fanfary>;)

Inkwizytor

Pojawia się tu pytanie nie umięją czy nie chcą, ale tak czy inaczej zmień graczy. No, może daj im jeszcze jedną szansę, przeprowadź rachunek sumienia jako MG, poprowadź jeszcze raz. A jak nic się nie zmienia... to po prostu nie ma sensu ciągnąć tego dalej... RPG to nie kara, nic na siłę...
^elmo^

Z tego co mówisz to twoi gracze nie są idiotami lecz początkującymi. Z czasem nabiorą doświadczenia i będzie im szło coraz lepiej, tak więc uzbroj się w cierpliwość. Wina może leżeć też po twojej stronie, może twoje zagadki i potwory są dla nich za trudne. Może na razie powinienes obniżyć poprzeczkę.

Connor

Graczy trzeba sobie wychować. Ale jak są oporni, to trzeba im powiedzieć „do widzenia”. Innej rady nie ma. Drastyczne, ale skuteczne.

Seji

Rada „zmień graczy” na pewno jest skuteczna, tyle tylko, że gracze z którymi gram to moi przyjaciele. Wy traktujecie graczy przedmiotowo? Wam dziękuję, poproszę następnym? Przecież to nie są przedmioty, to ludzie, którym coś nie wychodzi. Trzeba ich olać? Chyba nie, trzeba im pomóc. Z czasem się nauczą.

Mihal

Jak jeden wyraźnie psuje całą grę, to trzeba przedstawić sprawę jasno: tu mają się bawić wszyscy! Czasami trzeba komuś delikatnie zasugerować, że albo „dorówna do poziomu”, albo panu

For 10 years, Avalanche Press has been bringing you the past like no one else can. In 2003, we're going to bring you the future.

EMPIRE'S END

The new RPG from Avalanche Press

The last hope for the human race begins March 18th, 2003

Visit www.avalanche-press.com for updates.

Empire Ends Człowiek Obcemu wilkiem

Na roku 2012 kończy się kalendarz Majów – potem nie ma już nic. Precyzyjnie wyliczony przez indiańskich astronomów koniec świata nadejdzie już wkrótce, dzięki grze „Empire Ends”, przygotowywanej przez Avalanche Press. Ziemia została spustoszona przez gigantyczny, kosmiczny kataklizm, a nieliczni ludzie, którzy zdołali ją opuścić odkryli anomalie przestępną, która przeniosła ich statki o miliony lat świetlnych od Układu Słonecznego. Tam rasa ludzka natknę-

ła się na gigantyczne imperium obcych, nad którym od wieków ciąży widmo zniszczenia – starożytne proroctwa precyzyjnie opisują bowiem przybycie rodzaju ludzkiego, którego przeznaczeniem jest zniszczyć cywilizację Obcych. Autorką gry jest przejęta ostatnio przez Avalanche Ree Soesbee, znana przede wszystkim ze swoich prac dla AEGa (dodatki do 7thSea i L5K, w tym „Droga Żurawia”) oraz Wizardów (seria powieści osadzonych w Rokuganie). Premiera gry zapowiadana jest na 18 maja 2003.

Year in Space Cheapass polecieli w kosmos

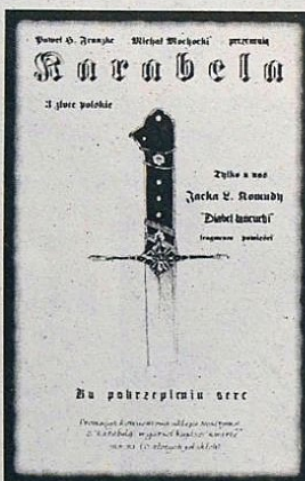
Cheapass Games ogłosiło, że rok 2003 będzie stał pod znakiem przygód w kosmosie. Z tej okazji akcja większości (jeśli nie wszystkie) ich gier będzie miała dużo wspólnego z kosmitami, planetami itp. W tym roku ukażą się kolejne nowe gry planszowe i karciane oraz kolejna karcianka real time o bitwie kosmicznej!



Secrets of the Mantis

Wejście Klanu Modliszki

Tymczasem zaś Alderac Entertainment Group, choć pozbawiony swych koni pociągowych, którymi do niedawna byli Kevin Wilson i Ree Soesbee, wciąż rozwija linię Rokuganu d20. Kolejnym podręcznikiem, który wzbogaci obraz Cesarstwa podczas wojen czterech pretendentów do tronu jest „Secrets of the Mantis” – dodatek skonstruowany podobnie jak wydane przed dwoma miesiącami „Sekrety Lwa”. Tym razem czytelnicy mają okazję zapoznać się z prowincjami, sposobami życia i mrozącymi krew w żyłach sekre-



Karabela

Michał Mochocki donosi

Na Krakowie 2003 odbyła się premiera fanzину „Karabela”, poświęconego Dzikim Polom. Redaktorem jest Paweł H.Franzke, teksty napisali autorzy w większości znani z tam „Portalu” i „Kwartu”. Jacek Komuda zrobił nam wspaniały prezent, udostępniając do publikacji dwa rozdziały swej najnowszej, nieukończonej jeszcze powieści pt. „Diabeł łańcucki”. Fragmenty „Diabła...” można przeczytać tylko w „Karabeli”, nie ukazały się nigdzie wcześniej. Oprócz tego spis treści przedstawia się następująco:

J.K. Argasiński - „Ślachetne zdrowie...” - rzecz o chorobach i ich leczeniu, w tym o medykach, szarlatanach i znachorach. Do tego dopisałem Argianowi parę BN-ów medykusów, za co był mi krzywy, że mu niby artykuł poprawiam.

B. Przybysz - „Herbiarz” - podręczny przewodnik po ziołach zwykłych i magicznych oraz o ich zastosowaniu

R. Gadziemski - „O Sapiężyńskiej kłątwy” - prawdziwa, acz nieco podkoloryzowana historia o tym, jak polski magnat okradł samego papieża

M. Mochocki - „Sacrilegium” - dyariusz oparty na powyższych zdarzeniach

M. Oleszak „Pomnij, (...) żebyś nigdy na Lachów nie chodził bez armat” - artykuł o artylerii i praktycznym zastosowaniu biegłości „artylerzysty” w grze

M. Mochocki - „Będzie (się) działo...” - dyariusz z ciężkim działem w roli głównej

K. i W. Kozłowsky - „Łysogórskie harce” - dyariusz o przedziwnych a niepokojących wydarzeniach koło tysej Góry

R.Chartampowicz, M. Mochocki - „Mulier insidiosa” - dyariusz o którego treści ani słowa nie zdradzę

Całość liczy sobie 30 stron, a kosztuje 3 złote polskie. Magazyn będzie dostępny na konwentach i w zaprzyjaźnionych sklepach branżowych, a także przez cały czas w V-Sklepie na www.valkiria.net.

tami Klanu, który na Zachodzie cieszy się wielką popularnością – Modliszki. I pomyśleć, że był on do niedawna uznawany za pomniejszy...



Egipskie szkielety w WFB

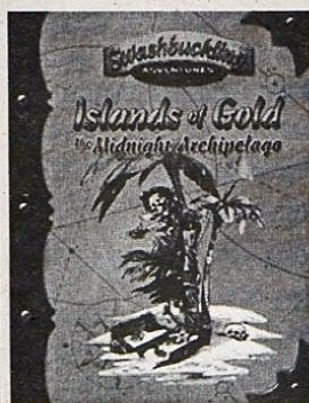
Władcy Grobowców z Khemri

Świat bitewnego Warhammera wzbogacił się o nową frakcję – Games Workshop kontynuuje rozbijanie armii, która niegdyś funkcjonowała pod wspólną nazwą "Undead". W grudniu do Wampirzych Hrabstw Szwabii dołączyli Władcy Grobowców z Khemri – zasypanej piaskiem krainy piramid. Zniszczone przed tysiącami lat przez zdrajcę Nagasha imperium wciąż pilnie strzeże swoich sekretów, a śmiały poszukiwacze, którzy zawędrują w jego granice, zasilają nieprzeliczone hordy szkieletów. W praktyce, armia jest odświeżoną hordą szkieletów ze starszej edycji i, podobnie jak jej poprzedniczka, łączy raczej słabe i powolne oddziały z potężną magią. Figurkom nadano estetykę egipską, która prezentuje się niezwykle efektownie. Jeśli idzie o zgodność armii z realiami Warhammera, jest nie większa i nie mniejsza niż zazwyczaj.

Obliczyć czarodzieja

Generator postaci do Ars Magica

Każdy, kto kiedykolwiek próbował zrobić postać do „Ars Magica”, wie, że choć to zadanie przyjemne, jest również niezmiernie czasochłonne. Aby skrócić czas przygotowywania do gry i wstrzelić się w coraz powszechniejszą modę na elektroniczne suplementy do papierowych produktów, Atlas Games wraz z Alter Ego Software przygotowuje elektroniczny generator postaci. Jest on, w zasadzie, uzupełnieniem popularnego „Metacreatora”, programu, który umożliwiał do tej pory generowanie postaci wedle reguł CORPSa i Fudge, a więc mechanik uniwersalnych. Narzędzie pozwala tworzyć magów w oparciu o zasady czwartej edycji AM oraz uzupełnienia z czternastu aż dodatków. Zarówno Metacreatora jak i uzupełnienia zakupić można na CD-romie lub ściągnąć przez Internet.

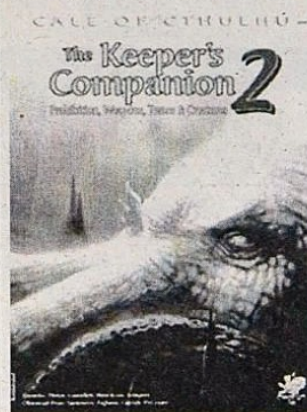


Islands of Gold

Owca zjedzona a wilk głodny

„Isles of Gold” to pierwszy suplement do nowej linii „7th Sea”, mającej łączyć starą grę Wicka z nowymi zasadami d20. Choć

dodatek należy do najgoręcej wyczekiwanych w całej historii gry, opisuje bowiem nareszcie egzotyczne wyspy, spotkał się z dość chłodnym przyjęciem. Fani oryginalnej wersji gry zarzucają książce przede wszystkim zbyt chaotyczny układ starych i nowych zasad, daleko idące ustępstwa na rzecz „D&D” oraz ambicje bycia dodatkiem uniwersalnym – choć teoretycznie „Złote Wyspy” znajdują się w świecie Theah, można je z równym powodzeniem umieścić w dowolnym świecie. Fani „D&D” również nie są zachwyceń, choćby przez brak innych niż ludzie ras i specyficzny charakter magii świata „7th Sea”. Czyżby więc zmiana logo linii na „Swashbuckling Adventures” nie wyszła grze na zdrowie?



Keepers Compendium II

Lata 20-te na całego

Urok „Zewu Cthulhu” to nie tylko Mity, ale i niezwykle precyzyjnie oddawany klimat lat dwudziestych, o którym zdali się zapomnieć autorzy „Księgi Strażnika”. Szczęśliwie, wydana właśnie, po latach, druga jej część, znacznie więcej uwagi poświęca historycznemu tłu Lovecraftowskich opowieści, niż samym mackom. W książce znajduje się opis prohibicji i związanej z nią przestępczości, artykuł o broni

palnej we wszystkich trzech epokach oraz podstawy patologii, przedstawione zarówno z perspektywy medycznej, jak i prawnej. Miłośnicy Mitów znajdą w „Keepers Compendium II” opis kilkunastu nowych tomów mitów, uwagi o technologii obcych ras oraz pełen indeks wszystkich opublikowanych do tej pory przez Chaosium scenariuszy. Słowem, choć pozycja nie powstała na kolana ani nowatorstwem, ani szczególnie fascynującą zawartością, należy z pewnością do książek przydatnych.



Mapy Śródziemia

Nie tylko dla erpegowców

Choć „Lord of the Rings”, oparta na prozie Tolkiena gra firmy Decipher, okazała się sporym sukcesem, linia rozwija się bardzo powoli. W pół roku od premiery ukazał się wreszcie pierwszy dodatek, zatytułowany „Maps of Middle Earth”. Zawiera on dokładnie to, na co wskazuje tytuł – zestaw szczegółowych map Śródziemia, obejmujących Shire, Gondor, Rohan, Eregion i Mordor. Poza sześcioma dużymi mapami w zestawie znajduje się również trzydziestodwustronicowa książeczka opisująca prezentowane krainy. Choć produkt trafił na półki niedawno, a jego cena z pewnością nie należy do niskich, nakład zdążył się wy-



Marek Lachowicz

www.valkiria.net

podziękujemy. Nie spotkałem się natomiast z taką sytuacją, że cała grupa sobie nie radzi... i trudno jest mi sobie coś takiego wyobrazić, gdyż w drużynie są osobnicy o zróżnicowanym potencjale intelektualnym (mogą być wszyscy na wysokim poziomie, nie zaprzeczam!) oraz o różnym stopniu wyobraźni i możliwościach gry aktorskiej. A to oznacza, że powinni wyłonić się „przewodnik stada”, który jako tako sobie z tym wszystkim radzi. Jeśli nie masz kogoś takiego, to ja nie wiem... wydaje mi się, że wina w takim razie leży po stronie mistrza gry.

Thanatos21

Jest kilka sposobów, może któryś zadziała:

1. Na karcie inteligencji zmienić takową na bardzo niski poziom, a jak dostanę z tego powodu parę razy w d... to zacznę myśleć.
2. Już często proponowana zmiana graczy.
3. Może zagadki, które wprowadza MG, mają łatwe rozwiązania tylko dla niego.
4. Tnij PeDeKi za wczucie się w postać i dobrą grę.
5. Poważna rozmowa z graczami: Jeśli ci robią sobie jaja + jeżeli się nie zmienią - sprawdzony sposób w WFRP i ZC K4/ 46/ k8 itd. w zależności od woli MG - pkt. obłądu.

Więcej sposobów nie pamiętam, wszystkie gorąco polecam.

Armantaro

Moja rada: przed sesją lub w jakimkolwiek innym terminie (najlepiej pojedynczo) zagadaj z dwiema graczami i wytłumacz im, że w przygotowanie sesji wkładasz dużo swojej pracy, cennego czasu, a oni swym niepoważnym i niedojrzałym podejściem niszczą ją i nie doceniają jej. Postaw ultimatum - niech zaczną odgrywać postacie i podchodzić do sesji poważnie, bo będzie to ostatnia sesja u ciebie, na jakiej będą. Musisz zrobić to ostro - bez tego nie nauczą się grać w RPG.

Nadiv

Można Graczowi/Graczom „niewczułym” przeprowadzić jedynkę. To śmieszne. Właśnie sobie uświadomiłem, że sam miałem podobny problem, a tak „oczywista” odpowiedź przyszła mi do głowy dopiero tutaj... Lekarzu lecz się sam ?)

ZygiPoteczny

Eee... to chyba na samym początku przeprowadza się sesję jeden na jeden, a później dopiero wprowadza w drużynę. To pozwala uniknąć potknięć w doborze graczy.

Dix

czepać – nic dziwnego, zestaw jest wszakże nie tylko suplementem do gry fabularnej, ale i spełnieniem marzeń każdego szanującego się folkienisty.



Worlds of the Realm Gasnące Słońce d20

Powtórne wydawanie gier, funkcjonujących od jakiegoś czasu, tym razem w oparciu o zasady d20, stwarza pewien problem – konieczność wznawiania starych dodatków, by wpasować je w realia nowej mechaniki. Problemy z tym ma Pinnacle Ent. także AEG, które to firmy ponownie wydają swoje klasyczne książki, zmieniając w nich tylko mechanikę, lub dodając czasem trochę nowego materiału. Holistic Design znalazł na to znakomity sposób – łączy całe serie podręczników do „Gasnących Słońc” w jedną książkę, wprowadzając jednocześnie

nowe reguły. Po „Dzieciach Urów” przyszedł czas na kolejną podręcznik stanowiący kompilację niegdyś opublikowanych książek – „Worlds of the Realm” to zbiór informacji zawartych poprzednio w serii „Lenn”. Oczywiście, starzy fani „Gasnących Słońc” mają prawo czuć się cokolwiek oszukani takim stawianiem sprawy – z myślą o nich do książki dołączono nie publikowany wcześniej opis planet należących bezpośrednio do Cesarza. Czy warto jednak wydawać dwadzieścia pięć dolarów by zdobyć opis czterech raptem światów? Właściciele Holistic Design przekonują się o tym już wkrótce.

WYWIAD

II edycja Dzikich Pól

Wywiad z Michałem Mochockim

Pirat: Od pewnego czasu jest coraz głośniejszy o nowej edycji DP. Czy mógłbyś powiedzieć kilka słów o tym projekcie? Kto go przygotowuje, kto wyda i kiedy?

Michał Mochocki: Fabryka Słów planuje wydać drugą edycję we wrześniu, aczkolwiek jest to termin bardziej orientacyjny niż obowiązujący. Nad przygotowaniem podręcznika pracują wszyscy trzej autorzy systemu, czyli Jacek Komuda, Marcin Baryłka i Maciej Jurewicz. Do współpracy zaprosili ponadto Artura Machlowskiego oraz mnie. Nie trzeba mówić, że ofertę przyjęliśmy z ochotą.

Pirat: Jakie zmiany w stosunku do pierwszej edycji DP?

MM: Gra stanie się atrakcyjniejsza dla szerszego grona, nie tylko dla miłośników sarmatyzmu. Obok szlachciców-Sarmatów pojawią się typy postaci kobiecych, szlachta zachodnioeuropejska, prawdopodobnie również plebejusze. Poprawiona zostanie mechanika - przede



wszystkim zasady tworzenia postaci i obliczania poziomów biegłości; zasady testów i walki szabłą raczej nie ulegną istotnym modyfikacjom. Najbardziej kontrowersyjną sprawą okazała się magia i czarty. Są dwie skrajne opcje - wyrzucić magię i diabły do osobnego dodatku, aby ułatwić promocję systemu w szkołach jako materiał poniekąd edukacyjny i pozytywny; albo odwrotnie, wyeksponować te elementy, by tajemniczością i grozą przyciągnąć lasych na takie atrakcje erpegowców. Oczywiście, możemy też pozostawić czary i czarty w dotychczasowej formie. Decyzja przed nami, dyskusje trwają.

Pirat: Grafiki, okładka - wszystko nowe? Jak duża część tekstu zostanie przepisana na nowo?

MM: Okładka i grafika będzie generalnie nowa, chociaż na pewno powtórzą się niektóre ilustracje z pierwszej edycji. Wśród ilustratorów nadal będzie nieoceniony Hubert Czajkowski, część jego rysunków ujrzymy tym razem w kolorze. Co do ilości przeredagowanego tekstu nie chcę się wypowiadać. Jeszcze nie ustaliliśmy szczegółów, za wcześniej na szacunki. Cena podręcznika ma być przystępna, więc rezygnujemy z twardej oprawy na rzecz miękkiej. Niewykluczone jednak, że pojawi się limitowana edycja kolekcjonerska hardcover.

Pirat: Czy jest zatem szansa na inne DP produkty? Gry planszowe, karciane? Jak poważne plany ma nowy wydawca?

MM: Projektów gier karcianych związanych z Dzikimi Polami powstało chyba z pięć. Jedną sam napisałem i nie zdążyłem jeszcze ani razu przetestować. Czy jednak wydawca zainwestuje

w karciankę, to będzie zależało, jak przypuszczam, od wyników sprzedaży podręcznika. To samo tyczy się planszówki. Nie ma co ukrywać - Dzikie Pola są grą mało popularną, niemalże niszową, więc na sukces komercyjny trzeba będzie solidnie zapracować. Temu służyć ma m.in. darmowe „demo” Dzikich Pól, które pisaliśmy z Arturem przez kilka miesięcy. Ilustracje zrobił nam Jan K. Argasiński. W chwili, gdy Pirat trafi do rąk czytelnika, demo powinno być już pod strzechami. Mam nadzieję, że pozyskamy dzięki temu nowych wiernych kompanów.



Engel po angielsku Niemiecki Świat Mroku

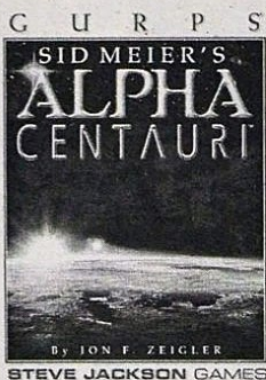
I znów świat został zniszczony, tym razem jednak ludzkość nie uciekła w kosmos. W dalekiej przyszłości Ziemia stanie się polem bitwy między siłami Zła, a wojownikami Najwyższego. Legion potępionych poprowadzi do boju sam Władca Much, drogę zastąpią mu zaś anielskie zastępy pod wodzą Archaniołów – tak z grubsza prezentują się realia niemieckiej gry „Engel”, stanowiącej luźną kontynuację ichniejszej linii Świata Mroku. Mieszanina okultyzmu, teologii i postholokaustu spodobała się Amerykanom na tyle, że doczekaliśmy się właśnie anglojęzycznej wersji podręcznika. Co dziwniejsze, grę wydało Sword and Sorcery Studio, oddział Withe Wolfa, który do tej pory zajmował się wyłącznie produktami opatrzonymi znakiem d20. Czyżby „Engel” był zbyt podobny do „Deamona”, by obydwie gry wydawała ta sama firma?



Planszowa „Cywilizacja”! Bez komputera też się da

Eagle Games, wytwórca bardzo efektownych strategicznych gier planszowych porusza się na legendę! Nieustraszeni twórcy sięgnęli po materię pozornie niemożliwą do adaptacji, tworząc planszową wersję „Cywilizacji”

Sida Meyera, prawdopodobnie najlepszej gry komputerowej wszechczasów. Obszerne pudełko zawiera niewyobrażalną ilość kolorowych żetonów, plastikowych figurek i wszelkiego dobra, które upodobnić ma planszówkę do pierwowzoru. Wbrew pozorom, gra nie jest szczególnie skomplikowana, a zasady, zwłaszcza podstawowe, dają się łatwo spamiętać. Dla prawdziwie zatwardziałył miłośników „Cywilizacji” przygotowano również reguły zaawansowane, które dość szczegółowo oddają klimat ich ukochanej gry.



Alpha Centauri RPG! „Cywilizacja” ponownie

Zniszczona przez zachłannych ludzi Ziemia nie nadaje się dłużej do zamieszkania - szczęśliwie, na kilka lat przed ostateczną katastrofą ludzkość wysłała w kosmos międzynarodowy statek „Unity”, który miał stanowić forpocztę kolonizacji w najbliższym systemie gwiazdowym. Morderstwo dowódcy misji i konflikt między oficerami sprawiły, iż nowa ludzkość rozpadła się na zwaśnione frakcje z których każda stara się narzucić innym własną wizję nowego świata. To, oczywiście, wprowadzenie do sequela słynnej „Cywilizacji”, noszącej tytuł „Sid Meier's Alpha Centauri”, otwiera jednak również nowy podręcznik do GURPSa, będący rolęplejową adaptacją komputerowej strategii. Cyfrowi koloniści mogą więc poczuć wreszcie na własnej skórze trudy zdobywania nowej planety. Znając politykę SJG można śmiało przewidzieć ich kolejne kroki i przyszłe ruchy, GURPS Sims, GURPS Sim City, a wreszcie GURPS Worms...



Terra Primante Jak to jest - być małpą?

Edén Studios to firma specjalizująca się w ekscentrycznych i znakomicie opracowanych grach – to właśnie ona wydała „Witchcraft”, „All Flesh Must Be Eaten” czy „Buffy RPG”. Po wampirach i zombiakach przyszła pora na nieco mniej wprawdzie spektakularne, ale ciekawsze chyba istoty rodem z horroru – inteligentne małpy. „Terra Primante” to gra, która posłużyć może zarówno za kanwę opowieści w stylu „Planety małp”, jak i „Konga”. Tym razem jednak to nie ludzie spotykają inteligentnych przedstawicieli Naczelnych – gracze wcielają się w małpy, które po raz pierwszy spotykają się z bezwłosymi dwunogami. Obowiązkowa pozycja dla miłośników przygód Tytusa.



HeartQuest Różowe, mangowe RPG

Wbrew pozorom, wycieczki do opuszczonych labiryntów i mordowanie potworów również może okazać się męczące – szczególnie dla miłośników mangi. To właśnie z myślą o ludziach, którzy łączą zainteresowanie japońskimi komiksami z pasją RPG, powstał „HeartQu-

est”, prawdziwa gra fabularna rozgrywająca się w świecie szkolnych intryg i romansów z mangi rodem. Gra oparta została o zasady Fudge – podręcznik podstawowy rozwija je, umożliwiając rozgrywanie dramatycznych historii miłosnych, fabuł o magicznych uczennicach szkół średnich walczących z kosmicznym złem czy horrorów egzaminacyjnych. Słowem, wydawnictwo Seraphim Guard stworzyło produkt dla prawdziwych mężczyzn.



Bestiariusz Penumbry Potwory nie tylko do zabijania

Twórcy kolejnych bestiariuszy do d20, a więc pozycji, które cieszą się wciąż niesłabnącą popularnością, stają przed coraz trudniejszym wyzwaniem – nie łatwo jest wyprodukować trzysta nowych bestii nie powielając rozwiązań z wcześniejszych księzek i nie popaść przy tym w groteskę. Atlas Games planuje wypełnić 352 strony zapowiadanej książki „Penumbra Fantasy Bestiary” naprawdę niecodziennymi istotami – złośliwymi duchami, które nawiedzają pracownie magów, woskowymi golemami, które powstają spontanicznie z przetopionego o jeden raz za dużo wosku w alchemicznych pracowniach, czy smoczymi kleszczami, pasożytami żerującymi na gigantycznych gadach. Nastrojowe opisy 220 bestii oraz piękne, czarno-białe ilustracje mają przekonać każdego gracza i MP że niecodzienne istoty nie muszą występować w wyłącznej roli bijących lub bitych. Atlas Games jest jednym z najsilniejszych wydawców do d20, produkując stałą liczbę suplementów, stojących na bardzo wysokim poziomie - przypomniemy tylko o Seven Cities recenzowanych w poprzednim Piracie, niebawem zaś przedstawimy wam bliżej Occult Lore i Seven Strongholds.

www.valkiria.net

Nie ma niemądrych graczy. Mogą co prawda niemądrze się zachowywać, ale wychodzenie z założenia, że są nieodpowiedni... jest nie stosowne. MG, powinienes jak (już wyżej powiedziano) zrewidować swoje prowadzenie. Nie bój się go zmienić. Nie bój się także podejrzewać, że się do tego nie nadajesz, lub też, że nie nadają się do tego ludzie, z którymi grasz. Aby mieć przyjemność z gry, trzeba być wielce tolerancyjnym i surowym. Wychowywanie graczy to nieporozumienie. Gram zwykle z ludźmi, których pierwszy raz na oczy widzę i zawsze zabawa jest co najmniej niezła. Bądź tolerancyjny i spełniaj oczekiwania graczy. Jesteś MG dla nich, a nie dla swoich przygód.

tristia

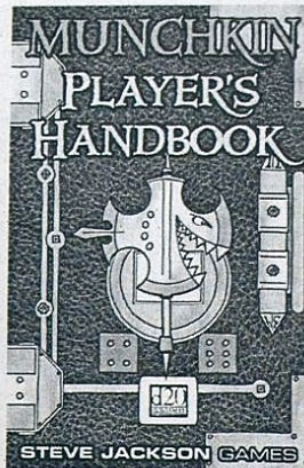
Wychowywanie graczy to nie jest nieporozumienie. Tristia, nie zdarzyło ci się nigdy na sesji mieć jakąś nową osobę, która robi tzw. bydło? Wyciąga megaprzepakowaną postać i klóci się pół godziny, że chce nią grać? Nie miałeś nigdy gracza, który przychodzi na sesję tylko po to, żeby opowiadać dowcipy i komentować wszystko co się dzieje?

Graczy trzeba sobie wychować. Powinni nauczyć się co na sesji wolno, a czego nie, jakie są dopuszczalne granice rzucania tekstami nie związanymi z grą, jakich postaci MG nie będzie tolerował. Na sesji też trzeba się umieć zachować a nie wszyscy to potrafią od początku. Wychowywanie graczy (a przy okazji uczenie ich grania) to ciężkie zadanie i nie zawsze się udaje - ale daje satysfakcje.

Sesji

Nadal uważam, że wychowywanie graczy jest nieporozumieniem. RPG to zabawa, która ma nam sprawiać przyjemność. Aby nam tą przyjemność przynosiła powinni w niej uczestniczyć odpowiedni ludzie. Na moich sesjach jasno przedstawiam sprawę - jeżeli masz się z zamiar wyglupiać, to nie grasz i nie psujesz zabawy innym. Zwykle nie dochodzi jednak do tego, ponieważ dbam o swój autorytet. Jestem arbitrem, a sędzia nie może sobie pozwolić na nieodpowiednie zachowanie. Moje decyzje i deklaracje są zawsze doprowadzane do końca. Tego wymagają zasady, dzięki którym udaje się trzymać grę w „kupie”, i dzięki którym możemy razem się bawić. Ignorowanie, upominanie, kilkukrotne zwracanie uwagi - nie wchodzi w rachubę. W czasie gry nie ma miejsca na aluzje i żarty nie związane z fabułą. Jeżeli komuś to nie odpowiada - to odpowiada mu co innego. Wymaga zapewne innego mistrza gry i mniej poważnego podejścia.

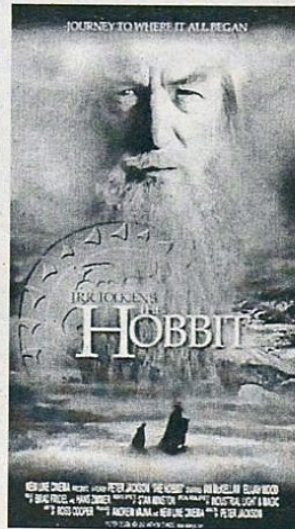
tristia



Munchkin d20 Prawdziwy niezbędnik

O co chodzi w „Dungeon and Dragons”? Ano o to, by wraz z kolegami przejść przez podziemia zabijając po drodze masę potworów, dobrać się do skarbów, a następnie z cicha zaszytować postaci kolegom i prysnąć z całym złotem i doświadczeniem. Z takiego przynajmniej założenia wyszedł Steve Jackson, wydając „Munchkin d20”, rolplejową adaptację gry karcianej o podobnym, choć po-

zbawionym miana mechaniki, tytule. Książka ma aż 48 stron, twardą oprawę i podsuwa zdradziecko graczom wszystkie najbardziej zniechęcające przez miłośników „prawdziwego grania” oraz zahukanych Mistrzów gry zagrywki. Ci ostatni nie muszą się jednak obawiać (przynajmniej nie aż tak bardzo) - Jackson przygotowuje już „Munchkin Masters Guide”, który pozwoli im wziąć na dużym krwawy odwet.



Hobbita! Hobbita! Peter Jackson uparty

Peter Jackson twardo zapiera się, że nie zamierza - przynajmniej na razie - brać się za ekranizację „Hobbita” i planuje wrócić do niskobudżetowych horrorów, fani „Władcy Pierścieni” nie dają mu jednak spokoju. W sieci pojawił się fikcyjny plakat fikcyjnego filmu - przyznać trzeba, że autorom nie zabrakło ani fantazji, ani zdolności. Może pod taką presją Jackson zadeklaruje wreszcie chęć powrotu do Śródziemia?

Warcraft d20 Lepsze czy gorsze?

Sword and Sorcery Studio podpisało właśnie umowę z firmą Blizzard, na mocy której pododdział Withe Wolfa opracować ma rolplejową adaptację słynnego komputerowego przeboju, gry „Warcraft”. Podręcznik oparty zostanie o trzecią edycję RTSa i oddać ma - podobno - całą głębię niezwykłego świata swego komputerowego pierwowzoru. Zasady gry, jak na

WYWIAD

Wywiad z Wojtkiem Rzadkiem, członkiem GGFF i zdobywcą Pucharu Mistrza Mistrzów na konwencie Kraków 2003.

Artur „ARTUT” Machlowski: Kiedy rozpoczęła się Twoja przygoda z RPG? Opowiedz jak to wyglądało.

Wojtek Rzadek: Cała historia rozpoczęła się 10 lat temu gdy chodziłem do 7 klasy podstawówki. Kolega zaprosił mnie do siebie na małą imprezę urodzinową z kilkoma przyjaciółmi. Zagraliśmy wtedy w przygodę „Dom” z Ś.P. „Magii i Miecza” na mechanice „Warhammera”.

AM: Gdzie najwięcej nauczyłeś się o prowadzeniu?

WR: Najwięcej dały mi czasopisma branżowe (szczególnie „MiM”) i moja wypróbowana drużyna, z którą gram już od 5 lat. Zawsze po sesji dyskutowaliśmy co nam się podobało, a co było źle. Dużo dały mi też rozmowy z doświadczonymi Mistrzami Gry i podpatrywanie ich metod prowadzenia. Zdecydowanie najlepsi Misiowie Gry to Asia i Maciek Szaleńcy, Tomek Majkowski, Magda Madej, Maciek Zasowski...

AM: ...i Artur Machlowski?

WR: Oczywiście ty też (śmiejch).

AM: Jaki jest Twój ulubiony system i dlaczego?

WR: Zdecydowanie największym sentymentem darzę Warhammera. Bardzo też lubię Legendę Pięciu Kręgów za niesamowite bogactwo świata i wielkie możliwości.

AM: Opowiedz o najlepszej sesji jaką przeżyłeś?

WR: To było na Dracoolu 2002 w Gliwicach. Prowadziłem sesję luźno opartą na Warhammerze, bez kostek, późno w nocy. Grało czterech moich znajomych z Warszawy. To była wspaniała sesja. Gdy skończyliśmy grać musieliśmy aż ochłonąć.

AM: Dziękuję za wywiad i raz jeszcze gratuluję.

Więcej na temat Pucharu Mistrza Mistrzów można znaleźć na oficjalnej stronie konkursu - <http://pmm.valkiria.net>



Od lewej: Michał „Puszkin” Marszałik (pomysłodawca i organizator PMM), Krzysztof „Bard” Kurek (koordynator PMM), Wojtek Rzadek (zwycięzca PMM 2003), Artur „ARTUT” Machlowski

XXI wiek przystało, oparte zostaną na mechanice d20. Premiera zapowiedziana została na lato 2003.



Mythic

Mistrz Gry dzisiaj nie gra

Gry fabularne mają to do siebie, że wymagają zwykle znacz-

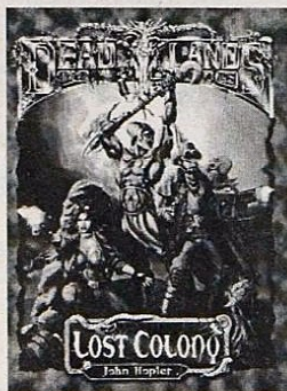
nie większego zaangażowania o Mistrza Gry, niż od graczy. W końcu to prowadzący wymyśla scenariusze, przygotowuje pomoce, a potem sprząta po kolegach. „Mythic”, elektroniczna publikacja firmy Word Mill odciąża nieco nieszczęsnego MG, oferując mu narzędzia pozwalające prowadzić bez przygotowania, a nawet bez pomysłu. Autorzy chwalą się zestawem dynamicznych reguł fabularnych, które same tworzą kolejne etapy przygody, a nawet wątki poboczne, tak, że grać można nie tylko bez przygotowania, ale i bez prowadzącego w ogóle. Podręcznik zawiera zasady pozwalające rozgrywać zarówno przygody bezpośrednio na nim oparte, jak i adaptować reguły samokonstruującej się przygody do każdej gry. Czy to działa? Ocenie sami – producenci oferują darmowe demo za pośrednictwem strony: www.rpgnow.com.

Podsumowanie

Wrażenie, że rynek nasycił się konwencją fantasy, zaczyna przeradzać się w pewność. Zarówno na rynku rodzimym, jak i Zachodnim przyszły rok – ja się wydaje – należeć będzie do gier science fiction, zwłaszcza wychodzących od faktu spustoszenia Ziemi (Neuroshima, Empire's End, Alpha Centauri, Engel) i cyberpunkowych (Digital Burn, o którym informowaliśmy w zeszłym numerze, został przyjęty bardzo ciepło). Nie znaczy to, oczywiście, że najstarsza konwencja znajdzie się w zupełnej defensywie, być może jednak gust przeciwników miecza i czarów zostanie wreszcie zaspokojony.

Fakt niemal jednoczesnej adaptacji na język gry fabularnej i planszowej klasyków komputerowych (w dodatku z tej samej serii) wydaje się zwyczajnym zbiegiem okoliczności, wpisuje się jednak w szerszą tendencję – na rynku coraz więcej jest adaptacji, które zdają się brać powoli górę nad produktami oryginalnymi – poza wymienionymi tytułami w drugiej połowie zeszłego roku ukazał się „Slaine”, „Hellboy”, „Władca Pierścieni”, reedycja „GURPS Discworld” czy oparte na prozie Jacka Vance'a „Dying Earth”, by wymienić tylko kilka tytułów.

ENG RECENZJA



Lost Colony RPG

Wydawca:
Pinnacle Entertainment Group
System: Deadlands
Autor: John R. Hopper

W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku. No, na pewno jeśli jesteś na Banshee w Systemie Odległym. Długo oczekiwana część trzecia gry RPG „Martwe Ziemi” wydana przez Pinnacle Entertainment, wreszcie ujrzała światło dzienne. „Lost Colony” zabiera maniaków tej gry do Systemu Odległego, gdzie ludzcy koloniści zostali zamknięci trzynastcie lat wcześniej, kiedy Wojna Ostatnia zamknęła Tunel – jedyną drogę na Ziemię. To zdarzenie postawiło trzymilionową populację ludzką na Banshee zamkniętą na dziwnej planecie razem z rozgniewanymi obcymi, których mimo usilnych starań sił ONZ nadal było około 10 razy więcej niż ludzi. Jak łatwo się domyślić jedni i drudzy

palali do siebie taką chęcią współpracy, że te populacje znacznie się zmniejszyły. A na dodatek, coś dziwnego stało się z planetą. Mile otoczenie, prawda?

To wszystko wprowadza graczy w świat Lost Colony. Sam podręcznik napisany jest tak jak cała seria Deadlands – podzielony na części (część dla Posse i dla Szeryfa). Mamy opis świata, napisany przez Debbi Dallas, Kolonialnego Rangera, nowe zasady (trzeba pamiętać, że Lost Colony to nakładka na „Piekło na Ziemi” i bez tego podręcznika albo bez jego wersji D20 nie da się grać), nowy sprzęt do zabijania i nie tylko oraz oddzielny rozdział poświęcony Anoukom (Jagódkom – tak ich nazywają ludzcy koloniści). Wszystko jest napisane dla graczy w klasyczny „Deadlands” i w jego dwudziestościenną wersję. Nie dodano wiele nowych archetypów – w podręczniku jest ich sześć, z czego dwa to Obcy (Szaman i Wojownik – tak, Anoukowie to tacy Gwiezdni Indianie, posiadający mistyczne połączenie ze swoją planetą. Troszkę to wtórne), dostajemy też nowe Mistyczne Przeszłości – wspomnianego szamana Anouków i mojego osobistego faworyta – Mute’a (Mute to skrót od Transmute – Zmieniacz). Kolesie, dzięki nanotechnologii oraz małej pomocy magii potrawią zmienić kupę złomu w nowiutki sprzącik do latania, jeżdżenia, strzelania itp. Z resztą jeden z rozdziałów poświęcony jest tylko sprzętowi dostępnemu na Banshee. Jest tego troszkę, szczególnie, że w Lost Colony możemy podróżować w przestrzeni kosmicznej. To daje nowe możliwości Szeryfowi, gracze mogą poczuć troszkę Space Opery – statki, walki w Zero-G, gwiazdniccy kupcy itp. Tak, są też gwiazdniccy piraci. Au-

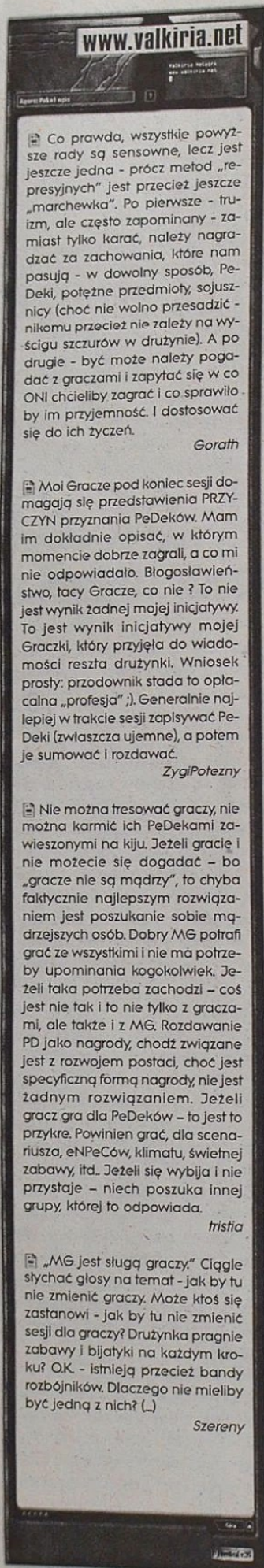
torzy zamieścili też zasady konwersji archetypów z Piekła na Ziemi oraz z Dziwnego Zachodu. Nie zdradzę jak, ale jest możliwe przejście z Dziwnego Zachodu na Banshee... Fajne, ale jakos nie najmqdrzejsze, moim skromnym zdaniem.

Rozdział dla szeryfa wyjaśnia o co dokładnie chodzi na Banshee, zdradza też tajemnicę tej planety – jej historię i troszkę jej przyszłości, choć ta już należy do graczy. Mnie najbardziej podobają się siły ONZ, które służą jako kosmiczna policja, choć cały czas jej szef planuje ponowny atak na Anouków i na Banshee. Nie będę się rozpisywał nad tym rozdziałem, w końcu nie każdy jest Szeryfem, nie?

Troszkę o błędach Lost Colony. Nie mam w sumie poważnych zastrzeżeń. Drażni mnie „indiańskość” Anouków – wtykanie westernowego stylu w kosmos pasuje (Cowboy Bepop jest tego przykładem) ale bez przesady. Jest też troszkę błędów ortograficznych – najbardziej widoczny to „guage” zamiast gauge (wagomiar) oraz dziwne zakończenia wyrazów w niektórych miejscach. Jest też kilka zamienionych rysunków (najfajniej wygląda Vanessa Hellstromme. Powiedzmy, że w Lost Colony ma wąsy...), drażniące może być też to, że wymaga podręcznika „Piekła na Ziemi”. Nie są to jednak rażące błędy.

Osobiście uważam, że Lost Colony nie jest rewelacją taką jak np. „Dziwny Zachód” ani niczym odkrywczym, ale jest po prostu kawalem dobrej roboty i na pewno jest warte swojej ceny, a dla maniaaka Martwych Ziemi jest pozycją obowiązkową.

Ramel



Co prawda, wszystkie powyższe rady są sensowne, lecz jest jeszcze jedna - prócz metod „presyjnych” jest przecież jeszcze „marchewka”. Po pierwsze - truzizm, ale często zapominamy - zamiast tylko karać, należy nagradzać za zachowania, które nam pasują - w dowolny sposób, PeDeKi, potężne przedmioty, sojusznicy (choć nie wolno przesadzić - nikomu przecież nie należy na wyszcigu szczurów w drużynie). A po drugie - być może należy pogadać z graczy i zapytać się w co ONI chcieliby zagrać i co sprawiło by im przyjemność. I dostosować się do ich życzeń.

Gorath

Moi Gracze pod koniec sesji domagają się przedstawienia PRZYZYCZYN przyznania PeDeKów. Mam im dokładnie opisać, w którym momencie dobrze zagrali, a co mi nie odpowiadało. Błogosławieństwo, tacy Gracze, co nie? To nie jest wynik żadnej mojej inicjatywy. To jest wynik inicjatywy mojej Graczki, który przyjęła do wiadomości reszta drużyny. Wniosek prosty: przodownik stada to opłacalna „profesja”;). Generalnie najlepiej w trakcie sesji zapisywać PeDeKi (zwłaszcza ujemne), a potem je sumować i rozdawać.

ZygiPotężny

Nie można frosować graczy, nie można karmić ich PeDekami zawieszonymi na kijku. Jeżeli gracie i nie możecie się dogadać - bo „gracze nie są mądrzy”, to chyba faktycznie najlepszym rozwiązaniem jest poszukanie sobie mądrzejszych osób. Dobry MG potrafi grać ze wszystkimi i nie ma potrzeby upominania kogokolwiek. Jeżeli taka potrzeba zachodzi - coś jest nie tak i to nie tylko z graczami, ale także i z MG. Rozdawanie PD jako nagrody, choć związane jest z rozwojem postaci, choć jest specyficzną formą nagrody, nie jest żadnym rozwiązaniem. Jeżeli gracz gra dla PeDeKów - to jest to przykre. Powinien grać, dla scenariusza, eNPeCów, klimatu, świętej zabawy, itd. Jeżeli się wybija i nie przystaje - niech poszuka innej grupy, której to odpowiada.

tristia

„MG jest sługą graczy.” Ciągłe słycać głosy na temat - jak by tu nie zmienić graczy. Może ktoś się zastanowi - jak by tu nie zmienić sesji dla graczy? Drużynka pragnie zabawy i bijatyki na każdym kroku? OK - istnieją przecież bandy rozbójników. Dlaczego nie mieliby być jedną z nich? (..)

Szereny

Ostatnio ukazały się:

White Wolf i stowarzyszone (Świat Mroku, d20):

„Creatures of the Wyld”, przewodnik po chaotycznym świecie elfów w grze Exalted
 „Hunter: the Spellboud”, czyli świat magów z punktu widzenia ich łowców
 „Lucifer's Shadow”, antologia opowiadań rozgrywających się w realiach Demona
 „Storytellers Cap”, prawdziwa Czapeczka Narratora (z daszkiem)
 „Laws of the Reoning”, opis kolejnej podklasy łowców
 „Engel”, amerykańska wersja niemieckiej gry fabularnej
 „Engel: the Pandoramicum”, komiks rozgrywający się w realiach Engela
 „Monsters of the North”, bestiariusz do gry EverQuest

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

„Toolbox”, zestaw pierwszej pomocy dla twórców przygód, zawierający mapy, plany i inne cuda
 „Hand of Glory”, opis łotrów stojących na drodze bohaterów „Shadowforce Archer”
 „Gentlemen's Agreement”, kampania do Spycrafta
 „Magic of Theah”, ostatni tom podstawowego zestawu „Swashbuckling Adventures”
 „Islands of Gold”, opis wysp skarbów do wyżej wymienionej gry i klasycznego „7th Sea”
 „Secrets of the Mantis”, podręcznik dla miłośników Modliszek

Mongoose Publishing (Sędzia Dredd, d20):

„Quinesential Samurai”, czyli wszystko, co chcielibyście wiedzieć o bushido a boicie się zapytać
 „Quinesential Paladin”, niezbędnik prawdziwego rycerza bez skazy
 „Slayer's Guide to Undead”, czyli jak zabijać nieumarłych
 „Slayer's Guide to Yuan-Ti”, szczegółowy opis rasy węzowych ludzi
 „Tribes book: the Sessiar”, opis kolejnego plemienia ze świata Slane'a
 „Ultimate Equipment Guide”, ponad 2000 sztuk wszelakiego sprzętu, który każdy poszukiwacz przygód posiadać powinien

Atlas Games

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

„Splintered Peace”, opis miasta oraz kampania do d20
 „Dire Spirits”, przygoda w realiach afrykańskiego świata Nyambe

Pinnacle Entertainment (Deadlands, Hell O Earth):

- „Way of the Righteous”, podręcznik świątobliwych wyznawców d20 do Deadlands
 - „Horrors of the Wasted West”, bestiariusz do „Piekiła na Ziemi” w wersji d20

Steve Jackson Games (GURPS):

- „Munchkin Players Guide”
 - „GURPS Deadlands: Varmints” - bestiariusz

Chaosium (Zew Cthulhu, Elric):

- „Keeper's Compendium”
 - „H. P. Lovecraft's Arkham”

RECENZJA



Najlepsze z Magii i Miecza: Artykuły

Wydawca: MAG
Objętość: 120

Zbiór najlepszych artykułów z Magii i Miecza ukazał się już po zamknięciu pisma. Wydawnictwo ukoronowało dzieło - podsumowało blisko dziesięć lat obecności MiMa na rynku wydawniczym. Publikacja nie zachwyca być

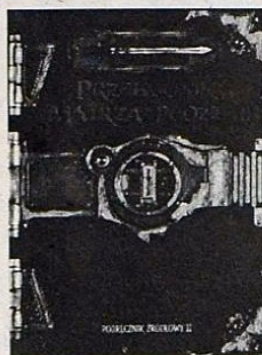
może pod względem edytorskim, ale przecież nie to jest najważniejsze. W liczącej sobie sto dwadzieścia stron A4 książce zebrano naprawdę dużą ilość ciekawych i różnorodnych artykułów. Toreada i Tomka Kreczmarę należy pochwalić za wybór. Z mojej prywatnej listy "the Best of MiM" weszło niemal wszystko i podejrzewam, że większość czytelników ma podobne odczucia. Lektura kolejnych artykułów przypomina jak RPG w Polsce rosło, nabierało sił i stawało się coraz bardziej wyrafinowane. Co ciekawe, okazuje się że tematy najwcześniej datowanych artykułów do dzisiaj pojawiają się na łamach pism i w dyskusjach między fanami. Sporo miejsca zajmują teksty poświęcone strachowi i grozie, co zdaje się trafiać w gusta polskich graczy.

Przewracając kolejne kartki napotkamy przede wszystkim artykuły almanachowe - traktujące o jakości grania. Najpierw odwołujące się wyłącznie do fantasy, potem coraz bardziej związane z

grozą. Na początku królują Brzeziński, Kreczmar, Miszkurka i Kocuj. Na szczególną uwagę zasługują niezapomniane teksty Marii Sywak, torują one bowiem drogę artykułom merytorycznym, takim jak "Trup" Miłosza i "Od arseniku..." JeRzego. Nowe pokolenie redaktorów, czyli wspomniana już dwójka oraz Andruszkiewicz, Nowak i Puszkin, Cichocki i Poison Ivy zwraca uwagę na bardziej szczegółowe problemy w grach fabularnych i uzmysławia różnorodność konwencji. Jest też Majkowski z "Wydziałem X", jest Łukasz M. Pogoda, chociaż nie z moją ulubioną walizką. Są też inni. Wielu bardzo dobrych autorów, wiele bardzo dobrych artykułów. Każdy, kto nie ma dostępu do archiwalnych numerów MiMa powinien koniecznie kupić i przeczytać ten zbiór.

Marcin Blacha

RECENZJA



Przewodnik Mistrza Podziemi

Wydawca: ISA
System: Dungeons and Dragons
Objętość: 256

Nie było jeszcze u nas tak pięknie wydanego RPG. Kredowy papier, doskonałe kolorowe ilustracje, które są naprawdę świetnie wykonane. Treści zaś jest tyle,

że aż ma się wrażenie, że człowiek nigdy tego nie przeczyta.

Po przeczytaniu pierwszych rozdziałów już widać na czym opiera się wielki sukces „D&D”: tu jest wszystko, cokolwiek trzeba wiedzieć na temat prowadzenia, jest zawarte w tym podręczniku. Wszystko jest opisane wyczerpująco i dokładnie. Dzięki lekturze PMP nawet początkujący poradzą sobie z prowadzeniem sesji. Celem tego podręcznika jest nauczyć grać (a nie tylko pomagać doświadczonemu MP) i cel ten osiągnięto. Za tą przystępność i zawarcie treści dla początkujących MP należy się mu najwyższa nota.

W podręczniku znajduje się też masa tabelki do losowania „wszystkiego”. Tabelki pomogą stworzyć postacie niezależne, skarby, podziemia, krajobrazy. Sama ich lektura pomaga w wymyślaniu własnych przygód. Ta książka nazywa się „Przewodnik Mistrza Podziemi” i za-

wiera wszystko, na lepsze i gorsze dni mistrzowania. Pomaga tworzyć miasta i wioski, rozliczać prestiżowe klasy, tworzyć całe światy w najdrobniejszych szczegółach. Za te wszystkie pomoce należy się mu maksymalna ocena.

Niestety, jak w wielu podręcznikach wydawnictwa ISA, kuleje tłumaczenie i redakcja. Niestety, wiele zdań zostało tak przetłumaczonych, że trzeba je kilka razy czytać, by zrozumieć. Dobór słów psuje dobre wrażenie. Ludzie, którzy będą się uczyć grać, będą musieli przebrnąć przez niezrozumiałe zdania, z których czasem nic nie wynika. To może ich zniechęcić do RPG-ów. Wielka szkoda, bo mielibyśmy produkt wzorcowy, jak napisać podręcznik do prowadzenia RPG. Pomimo tego polecam, bo to i tak kawał dobrego podręcznika.

Michał Soltysiak



To the Last Man

Polak mistrzem Europy w Legends of The Five Rings

W dniach 1-3 listopada 2002 roku w Metz we Francji odbył się drugi turniej **To the Last Man**, był on jednocześnie pierwszymi oficjalnymi mistrzostwami Europy w L5R. Polskę zdecydowała się reprezentować Warszawska grupa graczy nosząca dumną nazwę **Hantei Team**, w której skład wchodzi: Sebastian Gałzka, Jarosław „Elendil” Chmielewski, Jan „Boromir” Tkaczyk, Krzysztof Wodyński i Stanisław Czarnkowski. Ku naszej wielkiej radości Sebastian został mistrzem Europy wygrywając cały trwający trzy dni turniej. Jak to się stało? Oto relacja:

Planowaliśmy wyjazd do Francji od paru miesięcy. Ostateczny skład wyjaśnił się na tydzień przed wyjazdem. Podróż odbyła się z przygodami zakończonymi stratą samochodu (wyłądował w serwisie). Na miejscu pojawiliśmy się koło 8 rano i zobaczyliśmy nieprzebrane tłumy, jeezuu naprawdę kupa ludzi. Wszyscy rejestrowali się do około 12. My jak zwykle w teamowych wdziankach. Znaleźliśmy gdzieś spokojny kącik i czekaliśmy na info. W międzyczasie jakieś pogaduchy ze znajomymi z Koteia i nie tylko (pojawili się samuraje z Bydgoszczy oraz Gempuku Master we własnej osobie). Do 12 wyjaśniło się, że dzisiaj będą tylko eliminacje w 32 osobowych grupach do głównego turnieju (zwycięzca wchodzi) jakieś drobne goldowe turnieje (20/20) raz nocny open 30/30 z nowym flavorem. Próbowaliśmy z Janem zagrać w jednej z eliminacji, ale pech nas wywalił z turnieju. 30/30 open też nam średnio poszło, Krzychu zabłysnął w 20/

20 (4 miejsce). Tylko Artur mógł być zadowolony z tego dnia zakwalifikował się do top 96 na sobotę. Pełni złych przeczuć udaliśmy się spać (koło 4 am.). Następnego dnia odbywały się eliminacje do głównego turnieju w 3 grupach po około 160 graczy każda. Pechowo się złożyło, że cała nasza piątka znalazła się w tej samej grupie. Ale jak się okazało nie miało to znaczenia, stosunek zwycięstw do przegranych był zadawalający: Jan 6:1, Stasiek 6:1, Krzychu 5:2, Jarek 5:2 i ja także 5:2. Okazało się, że do pierwszych 96 wszedł cały Hantei Team plus Artur. Zapowiadał się niezły wieczór.

Top 96 zaczął się około 23. (znowu ta francuska organizacja). Tłum ludzi, ale w sumie poza opóźnieniem wszystko chodziło sprawnie. 5 gier, zakończyłem wynikiem 4:1, Jan 3:2,

reszta niestety słabiej tak, że do Top 32 zakwalifikowaliśmy się tylko ja i Janek. Powrót do hotelu (tym razem organizatorzy nas zawieźli) koło 4 nad ranem (uff znowu). Rano się rozdzieliliśmy: Krzychu, Stasiek i Elendil poszli na opena 40/40, ja z Janem na top 32. W 32 było 5 gier eliminacyjnych do Top 8. Wygrałem 4 przegrałem 1, Jan 3:2. Niestety, dla Janka to nie wystarczyło na wejście do ćwierćfinałów. Nastąpiła przerwa (ok. 2 h), w której rozegrano finały kontestów toczonych cały czas ostatniego dnia (Scorpion vs Crane, Dragon vs Phoenix) - w tle toczono jeszcze turniej Francja kontra reszta świata.. Kontesty wygrali Dragoni, (co tam się działo - ale to już inna opowieść) i Crany (co mnie znacznie pokrzepiło).

Ćwierćfinał rozegrałem z Unicornem (ze smutkiem muszę przyznać, że nie pamiętam tej partii, bo bardzo szybko się skończyła) dobra nasza pomyślałem mam już 4 miejsce. Moja osoba zaczęła wzbudzać coraz większe zainteresowanie (hehehe). Następna rozgrywka z Lionem (gość zaszedł za skórę Jankowi), zemsta była krwawa, wyrznięłem armię Lwów i zniszczyłem 2 prowincje.

Przed finale zrobiono 30 minut przerwy, inni gracze klanu Żurawia dawali mi dobre rady (ci, którzy grali z moim finałowym przeciwnikiem) i wspierali duchowo a ja cóż, skromnie odpowiedziałem słowami Kurohito: I'm a Crane I can not fail.

Z finału dobrze pamiętam całą rozgrywkę (nie będę was nią zanu-dzał), ale nie pamiętam za bardzo otoczki pojedynku (wiem tylko, że



autor zdj.: Rafał Blaszczyk

ftum ludzi wisiał mi nad głową, że Elendil siedział za mną i pomruk zdziwienie po mojej kontrze i puknięciu Shadowlandowi 2 prowincji) ostatecznie wygrałem 2:0 tracąc 2 prowincje i niszcząc 4 (Honorowym decykiem).

Potem już były gratulacje, wywiady (hehehe), decyzje sterylainowe. Rozmowa z Rich Wulfem przyniosła Żurawia kontrole nad armią golemów stworzonych przez Tadakę i w przyszłości exp. wersje Doji Okakury i Asahiny Sekawy (w jego przypadku exp2).

Rozdanie nagród przeciągnęło się na prawie 2 godzinną ceremonię, całą przestałem wśród gości i organizatorów przed frontem 400 graczy. W międzyczasie uciąłem sobie pogawędkę z głównym przedstawicielem Alderaca na Europę i wyprosiłem dla nas region Koteiowy (wspólny z Czechami) opowiadając o wielkiej popularności pierścionków w Polsce (jako przykład podałłem Gliwicki turniej multiplackowy gdzie brało udział 40 osób). Tak, nagród było od metra, a najważniejszy był komplet Daisho i tytuł Mistrza Europy. Dla mnie osobiście najważniejsze było pokazać, że w Polsce też są ludzie z pasją do tej gry, potrafiący składać dek i nimi grać i myślę, że tym wyjazdem cały nasz Polski team to udowodnił.

WYWIAD

Oczywiście nie obyło się bez wywiadów – również dla naszego pisma:

Pirat: Co cię wciągnęło w L5R? Czemu L5R a nie inne karcianki?

Sebastian: Odpowiedz byłaby prosta: koledzy, ale oczywiście nie tylko. Ta gra ma swój magnetyzm, który powoduje, że nie możesz się od niej oderwać. Dla mnie jest to Klan, który popieram - Żurawie - jego charakterystykę można zawrzeć w trzech słowach: Honor, Odwaga i Perfekcja. Większość ludzi, których znam, grających w legendę trzyma się jednego Klanu i tylko nim gra.

P: Czy polecilibyś tą karciankę początkującym graczom?

S: L5R jest godna polecenia wszystkim, nie trzeba na początku specjalnych wydatków finansowych, by móc grać z kolegami lub znajomymi, a potrafi wciągnąć bardzo szybko.

P: Piszesz, że podejmowałeś decyzje sterylainowe. Co to znaczy? Możesz to wyjaśnić?

O: Na większość dużych turniejów główną nagrodą jest możli-

wość wpływania na losy Rokuganu czyli swojego klanu. Co powinien zrobić Czempion Klanowy czy jeden z głównych bohaterów, przywilej decyzji należy do zwycięzcy. Ale zwykle konsultuje się on innymi graczami ze swojego Klanu obecnymi na turnieju.

P: Co się zmieniło po uzyskaniu przez ciebie tytułu Mistrza Europy?

O: Głównym chyba efektem zdobycia tytułu Mistrza Europy było zauważenie Polski przez przedstawicieli AEG i innych graczy. Zaowocowało to wspólnym z Czechami regionem Koteia i szacunkiem graczy ze Świata dla nas graczy z Polski.

P: Jak wygląda popularność L5R w Polsce?

O: W mojej opinii popularność L5R w Polsce rozwija się bardzo dobrze, na turniejach widzę wiele nowych twarzy i to ludzi całkiem dobrze grających

Dziękujemy za wywiad i za Mistrzostwo OBY TAK DALEJ - POWODZENIA J!!

Więcej o Koteiu, który wywalczył dla nas Sebastian na stronie obok.

- ▶ Wolna wola to mit!
- ▶ Historia to kłamstwo!
- ▶ Kim są Tkacze Losu?



**Dobro czy zło?
W prawo czy w lewo?
Pokieruj losem człowieka**

W GP#3 Test Studio oceniło Władców Losu na 8/10. Teraz Ty sam możesz ją ocenić!

KOTEI 2003 Polska



Tytuł Mistrza Europy jaki wywalczył Sebastian Gałzka na listopadowym turnieju w Metz dał nam unikalną okazję organizacji jednej z najważniejszych imprez karcianych dla graczy w Legendę Pięciu Kręgów. Doroczna seria turniejów pod wspólną nazwą Kotei jest jednocześnie eliminacjami do najważniejszej imprezy czyli Mistrzostw Świata w L5R CCG odbywających się na największym konwencji gier w USA – GenConie. Nietłatego zadania podjęła się grupa graczy w osobach: Sebastian Gałzka – na którego barkach spoczęła odpowiedzialność za kontakty z AEG, Łukasz Kowalczyk i Tomasz Hechner którzy zajęli się organizacją logistyczną imprezy oraz Jarosław Chmielewski który wraz z Łukaszem będą borykać się z niewdzięczną rolą sędziów turnieju. Wiemy już co. Teraz pytanie: gdzie i kiedy.

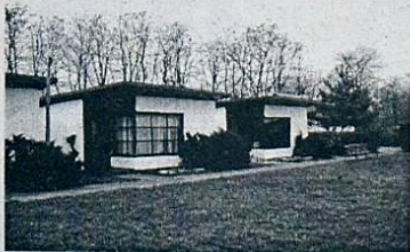
Impreza odbędzie się w dniach 1-3 maja 2003 w malowniczym ośrodku wypoczynkowym „Energetyk” położonym nad jeziorem Dzierżno Małe, 15 kilometrów od Gliwic. W programie Koteia wiele atrakcji, pierwszego dnia eliminacje turnieju głównego w formacie Gold 40/40. W piątek dzień luźniejszy wypełniony turniejami w formatach Open 40/40, Open 4/5 i oczywiście mini turniej Goldowy. Ostatniego dnia czyli w sobotę odbędą się finały i rozdanie nagród, wśród których dla najlepszych graczy spośród ośmiu klanów na pewno najcenniejszą wygraną

będą katany z grawerowanymi monami klanów.

Oczywiście nie samymi kartami człowiek żyje. Jeżeli planujecie przyjechać wraz z rodzinami do czego serdecznie namawiamy, to po ciężkich zmaganiach, które będą kończyć się o godzinie 19.00 można miło spędzić czas wypożyczając sprzęt wodny czy bawiąc się przy ognisku lub grillu – Dobra zabawa gwarantowana !!

Pozostaje pytanie jak zostać świadkiem tego niesamowitego wydarzenia jakim niewątpliwie jest Kotei 2003 Polska. Z powodu dość znacznych wydatków, jakie wiążą się z organizacją tak dużej imprezy organizatorzy są zmuszeni akredytować chętnych wyłącznie na zasadach przedpłat. Z dniem 1 kwietnia zostaną zakończone zapisy a więc trzeba się zmobilizować i zmieścić w wyznaczonym czasie. Dla tych, którzy wybierają się na Kotei pociągami, lub autobusem, proponujemy jako przystanek końcowy wybrać Gliwice. Stamtąd (a dokładnie z pod dworca PKP) będzie zorganizowany dojazd w formie autokarów bądź innych środków transportu.

Zgłoszenia na Koteia można dokonać za pomocą formularza znajdującego się na stronie głównej Koteia 2003 Polska www.kotei2003.prv.pl bądź poprzez kontakt z organizatorami



Email: kotei2003@o2.pl

Łukasz Kowalczyk
ul. Kochanowskiego 29/30
44-100 Gliwice

Po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego pozostaje już tylko uiścić opłatę akredytacyjną wpłacając pieniądze na konto:

Łukasz Kowalczyk
nr konta:
10501285-2270175058
ING Bank Śląski oddział Gliwice
ul. Górne Wały 14



UWAGA!

Koniecznym w tytule wpłaty należy umieścić swoje imię i nazwisko, oraz dopisek: „Składka na Kotei”.

Pragniemy przy okazji ogłosić konkurs na LOGO KOTEIa – celem uzyskania bliższych informacji prosimy kierować zgłoszenia do organizatorów (najlepiej drogą elektroniczną, na email: kotei2003@o2.pl). Wysyłanie prac konkursowych do 15 marca.

Szczegóły i aktualności na stronie www.kotei2003.prv.pl.
SERDECZNIE ZAPRASZAMY.

centrum konwentowe

<p>DRAGON 2003 1-2 marca Lublin</p>	<p>Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” wraz z Czwartym LO w Lublinie im. Stefani Sempołowskiej zapraszają na pierwszy weekend z grami fantastycznymi „DRAGON”.</p> <p>Miejsce: Czwarte LO im. Stefani Sempołowskiej przy ulicy Szkolnej 4 w Lublinie</p> <p>Atrakcje: gry fabularne (możliwość gry u akredytowanych MG), interesujące prelekcje, turnieje gier bitewnych i karcianych, LARP-y, koncerty rockowe i mini-turniej piłki nożnej.</p> <p>Wstęp: 12zł</p> <p>Kontakt: Marcin Garbowski mazgarox@interia.pl Krzysztof Księski ksieski@poczta.wprost.pl (502-998-973)</p> <p>Strona www: www.dragon.rpg.prv.pl</p>
<p>MISFIRE 15 marca Opole</p>	<p>Turnieje ligowe: Warhammer Fantasy Battles Warhammer 40,000 Magic the Gathering</p> <p>Miejsce: Szkoła Podstawowa nr 29, ul. Szarych Szeregów 1 w Opolu</p> <p>Atrakcje: Do dyspozycji wielka sala, szatnia, parking, bufet. Dodatkowo rozgrywki pozaturniejowe (przygotowane stoły).</p> <p>Wstęp: 10 zł (będzie prowadzona przedsprzedaż biletów na Allegro)</p> <p>Kontakt: RaV (Opole) rafal@ra4u.pl Entis (Wrocław) entis@poczta.onet.pl</p> <p>Strona www: www.misfire.prv.pl</p> <p>Patronat medialny: Gwiezdny Pirat, Nowa Gildia</p> 
<p>R-KON 21-23 marca Rzeszów</p>	<p>PKMF „Reanimator” zaprasza na R-KON. Więcej informacji wkrótce.</p> <p>Kontakt: monikabigaj@poczta.onet.pl avivaldi@poczta.onet.pl levir@interia.pl lamberciak@poczta.onet.pl, (0-501) 396 742</p> 
<p>PYRKON 2003 27-30 marca Poznań</p>	<p>Wydział filologii polskiej Uniwersytetu im. A. Mickiewicza oraz KF „Druga Era” zapraszają na „Poznańskie spotkania z fantastyką”.</p> <p>Pierwsza część imprezy, która odbędzie się w dniach 27 i 28.04, to organizowana przez Instytut Filologii Polskiej UAM oraz Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk Ogólnopolska Konferencja Naukowa, której myśl przewodnia brzmi: „Fantastyka w obliczu przemian”. Natomiast w dniach 28-30 marca odbędzie się druga część imprezy, którą będzie ogólnopolski konwent miłośników fantastyki „Pyrkon 2003” organizowany przez KF „Druga Era”.</p> <p>Atrakcje: Pion literacki (spotkania z pisarzami, wydawcami oraz badaczami literatury fantastycznej), blok spotkań o tematyce fantasy, blok spotkań poświęconych średniowieczu, konkursy wiedzy, sala fanów SW, blok poświęcony Indianie Jones, prelekcje i konkursy wiedzy o Manga i Anime, pion komiksowy, projekcje filmów, teledysków fantastycznych i trailerów, pokazy walk średniowiecznych i prelekcje bractw rycerskich, sesje RPG, pokazy i sesje gier bitewnych, pokazy i turnieje systemów karcianych (m.in. turniej Magic: The Gathering, LOTR)</p> <p>Miejsce: Szkoła Podstawowa nr 21, ul. Łozowa 77 (Dębiec).</p> <p>Wstęp: 25 zł, jednodniowa wejściówka w cenie 19 zł.</p> <p>Kontakt (e-mail): pyrkon2003@o2.pl</p> <p>Strona www: www.kfdrugaera.republika.pl</p>

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:



Poltergeista.

● **Rafał „Ra-V” Błaszczak** – najmłodszy w grupie. Aktywnie działa w serwisie Poltergeist. Odpowiedzialny za dział ŚM



Poltergeista.

● **Cezary „Czeski” Czyżewski** – dwukrotny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów, jeden z najlepszych MG w Polsce. Aktywnie udziela się na forach i-netowych oraz w życiu fandomu.



Poltergeista.

● **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.



Poltergeista.

● **Michał „Puszkín” Marszałik** – były redaktor MiM, organizator Pucharu Mistrza Mistrzów, współautor Wiedźmina.

● **Michał Softysiak** – autor wielu tekstów i przygód, współpracujący z MiM i Portalem.



Poltergeista.

● **Piotr „Ramel” Koryś** – doświadczony MG i gracz, beta tester produktów Pinnacle Entertainment (głównie do DL).

Piotr „Ramel” Koryś

Neuroshima

wersja beta

Tym razem przetestowaliśmy dla Was, drodzy Czytelnicy, najnowszą polską grę RPG – „Neuroshimę” z Wydawnictwa PORTAL. Jej autorzy to Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Marcin Blacha i Marcin Baryłka, mamy więc do czynienia ze sztandarowym produktem, który ma otworzyć całą linię postapokaliptycznych podręczników. Zaznaczam od razu, że testowaliśmy wersję beta tego produktu, różniącą się od tej, którą można kupić w sklepach. Przez to niektóre nasze uwagi mogą być nieaktualne. A tym razem było nad czym pracować – bo nie był to krótki tekst, tylko księga mająca ponad 420 stron. I chyba po raz pierwszy jesteśmy w swojej ocenie zgodni w większości uwag, ale o tym później.

Dwa aspekty

Już we wstępnej fazie podzieliliśmy całą ocenę na dwie części: świat i mechanikę. Gdyż takiego podziału potrzeba by test Neuroshimy był wiarygodny. Owe dwa aspekty niestety trzeba rozdzielić, bo pod względem tzw. „miodności” bardzo od siebie odstają. Treść jest wspaniała, mechanika już mniej...

**Tyle stron?
Co jest w środku?
Czyli świat i nie tylko.**

Lubię klimat post-holokaustu i dlatego świat zaprezentowany w Neuroshimie podoba mi się (tym bardziej, że nawiązuje do takiej klasyki jak Fallout, czy Dr. Strangelove). Nie mogę powiedzieć, że jest zachwycający i niepowtarzalny, ale na pewno bardzo klimatyczny i pełen smaczków.

(Magda Madej)

Dawno nie widziałem (chyba od Martwych Ziemi) tak klimatycznego świata. Niestety, widać kilka niedoróbek... Trudno też nie zarzucić wtórności niektórych pomysłów, ale chyba tego już nie uda uniknąć przy post apokaliptycznych światach (w końcu jeden z pierwszych post apokaliptycznych RPG – Gamma World – pochodzi z 1975 roku)

(Ramel)

Ciekawy, z rozbudowanym opisem co znacznie ułatwia pocucie klimatu, w podręczniku jest wiele pomysłów, które są naprawdę interesujące i warte rozwinięcia.

(Ra-V)

„Neuroshima” to erpeg umiejscowiony w świecie zniszczonym wojną total-

na, zbliżony klimatem do *Fallouta* czy *Mad Max'a*, do których z resztą często widzieliśmy nawiązania. Świat jest chyba największą zaletą tego systemu, autorzy przyłożyli się do pracy i zadanie wykonali na medal. Tego zdania byli wszyscy testujący. Opis świata zajmując prawie pół podręcznika, co aktualnie na rynku jest rzadkością (porównanie np. do *Piekła na Ziemi* czy *d20*, gdzie dla opisu świata trzeba kupić oddzielny podręcznik). Dzięki temu gra idealnie pasuje i dla starych wyjadaczy i dla początkujących Graczy, i MG, gdyż ogrom pomysłów i szczegółów podanych w podręczniku pozwoli każdemu z łatwością albo wczuć się w klimat i odgrywać ciekawe postacie albo tworzyć przygody, które unikną sztampy.

Momentami mam wrażenie, iż autorzy za bardzo chcieli uwydatnić archetypiczność świata (przede wszystkim zaś rządzące nim skrajności) i popadli w zbytne uproszczenia. Dobrym przykładem są opisana w podręczniku frakcje, organizacje lub nawet sam przeżający Moloch.

(Magda Madej)

Niezły jest też pomysł Molocha, choć wzbudza dużo kontrowersji. Mnie kajaży się z Robotami z *Fallouta* albo z Generalem Thockmortonem z *PnZ*. Widzę zalew przygód pod tytułem: „Panowie, ławą na Molocha”. No i po cholere pisać, że wojna jest bezsensu i z Molochem nie da się wygrać? Fatalizm z *Wilkołaka* (nota bene) Apokalipsy?

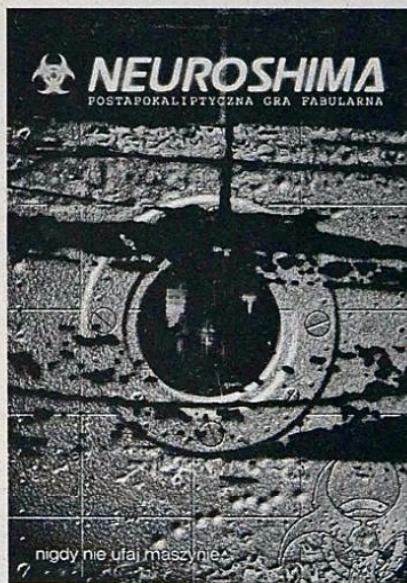
(Ramel)

Świat – świetny, aż chce się go poznać! Szczegółowe opisy... jak dla mnie bomba, miła odmiana po ostatnio czytanych *GSach*, w których nikt nawet nie wspomniał jak może wyglądać miasto w tamtych warunkach... a tutaj jest wszystko!

(Ra-V)

A dokładniej? Mamy więc doskonale opisane pozostałości miast USA oraz państw, które powstały na gruzach cywilizacji; Molocha, czyli wielką konglomerację maszyn sterowaną przez wyjątkowo wredne SI, dążącego do opanowania świata; dżunglę tropikalną o niespotykanych rozmiarach, która chce tego samego co Moloch oraz ludzi (w tym i graczy oczywiście), którzy chcą przeżyć.

No i Tornado – „niesamowity” narządek. Naprawdę niesamowity. To tak w telegraficznym skrócie. Warto kupić NS tylko po to, żeby przekonać się, że można wymyślić ciekawy świat post-apokaliptyczny, który nie będzie kalką *Fallouta* czy *Piekła na Ziemi* (o co niektórzy w Test Studio się obawiali). A wszystko napisane jest bardzo specyficznym językiem, który niektórym może się spodobać a niektórym odrzucić. Jest to „chojracki” styl Trzewika, znany z *Portala*,



świetnie pasujący do opisu świata i pomagający wczuć się w klimat, niestety kompletnie nie pasujący do opisu mechaniki. Odrzucać też może duże nagromadzenie bluzgów, przynajmniej w wersji beta Neuroshimy. Nie naszym jednak zadaniem jest czeplić się do tego.

Kolokwialny i nieustannie silący się na dowcip język doskonale pasuje do opisu świata, postaci lub opowiadań. Ten lekki i wciągający styl świetnie wprowadza czytającego Neuroshimie w atmosferę post-holokaustu. Jednak gdy tym samym stylem spisujemy zasady gry, otrzymujemy nie zrozumiałe zlepek gagów

(Magda Madej)

Poza tym, podręcznik zawiera świetny rozdział dla graczy o tym jak grać. I nie chodzi tu o to jak wczuć się w postać, jak stwierdziliśmy - vademecum jak być dobrym graczem i to nie w sensie jak dobrze grać, ale jak się przyłożyć i przygotować do

sesji. Jest to novum na rynku RPGów w ogóle, ale wszyscy stwierdziliśmy, że jest bardzo potrzebne.

Jeżeli mamy ocenić produkt „czy jest dobrze napisany i czy jest grywalny” (z celów Test Studio) to śmiało można powiedzieć, że tak. Ręczyśmy, że gracze będą się dobrze bawili przy tym systemie. Ważne jest też to, że nie jest to system dla bardzo doświadczonych graczy i MG i spokojnie można od niego zacząć swoje spotkanie z RPG.

Jak w to się gra, czyli słów parę o mechanice.

Teraz kilka słów o samym graniu (albo o dwóch aspektach grania, jakie uznaliśmy za najważniejsze) w NS

1. Tworzenie postaci.

Gracze wcielają się w bohaterów, którzy mogą pochodzić z kilkunastu dokładnie opisanych miejsc, a wybór pochodzenia pociąga za sobą różne bajery; mogą wybrać jedną z prawie trzydziestu profesji (większość jest archetypiczna dla post-nuklearnego świata, choć z wyjątkami – niektóre wydają się wrzucone na siłę). Mimo, iż jest ustalanie współczynników jest losowe, to reguły pozwalają na zrobienie bardzo szczegółowo przemyślanej postaci (niestety, daje się przez to zrobić „przeięte” postacie – manczkinizm w pełnej krasie). Ciekawym pomysłem jest też płacenie za dodatkowe plusy w cechach albo otrzymywanie kasy za rezygnację z niektórych rzeczy. Niewiele możemy powiedzieć o tzw. sztuczkach, ponieważ w wersji beta ich nie było. Jest jeszcze formularz, który świetnie pomaga w określeniu psychologii i światopoglądu bohatera, czyli tego, co w innych systemach zawiera charakter.

Podobał mi się pomysł gambli i ankiety, taki miły, sympatyczny handout do skserowania. Jednak w opisach (profesji) brak mi tu przykładowych umiejętności, preferowanego ekwipunku, nie ma roll graczy jakie spełniają w

swoim świecie, takiego mięsa – co, kiedy, za ile. No i co mnie zasmucilo, to ilość kostek na cechy, mało kto ma na stanie cztery k20 więc trzeba kreować wspólnie i się zrywać, wolałbym punktowy (system tworzenia postaci). Potem najbardziej mnie zraziło to, że każdy ma chorobę... To jest system gnębiący graczy, a to nie jest dobre (Czy Mad Max był na coś chory? Nie, a takimi postaciami większość będzie chciała grać)... Mutacje za to są fajne – tworzą klimat, to wielki plus.

(Michał Soltysiak)

Profesje wyglądają jakby były dopisywane na siłę – w stylu profili postaci w kolejnych clanbookach WW.

(Telkontar)

2. Mechanika.

Byliśmy jednogłośni – mechanika jest bardzo niedobra. Bardzo! Najlepiej będzie, jeśli oddam głos członkom Test Studio:

Skala ocen Test Studio



- 1 – produkt tak zły, że odmawiamy pisanie 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.

Mechanika wolać o pomstę do nieba – powiem tak: W: GW miał mechanikę toporną i niemal archaiczną, NS ma mechanikę „udoskonaloną na siłę”. Takiej zonglerki cyferkami nie pamiętam od czasów KC. Miało być oryginalnie ale to przesada.

(Telkontar)

Za dużo liczenia, przeliczanie procentów na modyfikator i jeszcze MG musi na pamięć znać cechy swoich graczy, to jest duże obciążenie i wymaga sięgania wiele razy po notatki, nie przyspiesza to walki ani gry. Mechanika jest porażką... Mnie odrzuciła, bo właśnie wydawany jest system, który będzie zmuszał ludzi do adaptowania innych systemów rozliczenia bo ten zawarty jest tandetny. Wielki minus.

(Michał Soltysiak)

System jaki zastosowano w Neuroshimie jest archaiczny i zbyt skomplikowany, a na dodatek spisany językiem, który nie ułatwia zrozumienia. Jeśli podstawowym założeniem Neuroshimy była dobra, wspólna zabawa, świetny klimat i zdrowe, wygrzewowe sesje, to system gry zupełnie temu przeczy. Niezliczona ilość tabel, modyfikatorów, aż 6 poziomów trudności, duża ilość rzutów i skomplikowane obliczenia jakich musi dokonywać gracz i Mistrz Gry nie ułatwiają raczej płynności rozgrywki.

(Magda Madej)

...szkoda gadać, nie podoba mi się strasznie, nie lubię matematyki a tu jest jej dużo, kajarzy mi się to z Tabelą...

(Ra-V)

...drażnią mnie wszechobecne w mechanice mnożniki, gdyż patrzę z punktu widzenia Mistrza Gry i to ja będę

musiał się z tym męczyć. Mechanika to najsłabszy punkt gry. Jest straszna, wymaga za dużej ilości liczenia, a już myślałem, że po KC nie będę musiał używać kalkulatorów do gry. Suwak też nie jest ułatwieniem, a jako wisienka jest raczej zbyt kwaśna...

(Rameł)

Wyrok.

Podsumowując: Neuroshima jest niezłą grą, potrafiącą przykuć uwagę czytelników (czyli graczy). Niezłe założenie, dobrze napisany i dopracowany świat przemawiają za kupnem tej gry, szczególnie, że ma w miarę niską cenę (a cena jest podstawowym kryterium oceny RPGa w Polsce dla większości z nas). Mechanika, która może odrzucić od systemu, to poważny zgrzyt, obniżający bardzo znacznie w naszych oczach wartość gry. Długo spieraliśmy się, czy nie podzielić z tej przyczyny naszej oceny na dwa aspekty, wspomniane już powyżej, czyli świat i mechanikę, jednak zrezygnowaliśmy z tego pomysłu. Neuroshima otrzymała od nas ocenę 6,5 – uznaliśmy, że jest to produkt ciekawy i wyróżnia się na rynku ale ma kilka niedoróbek, które psują ogólny efekt.

Za główne wady uznaliśmy mechanikę, widoczne niedoróbki i paradoksalne czasem sytuacje w opisie świata oraz styl napisania niektórych rozdziałów. Głównymi zaletami jest zdecydowanie klimat gry, oraz pomysł i opis świata a także teczka gracza.

Ocena końcowa : **6,5**



Głodomór

W obozowisku orków wszyscy są wiecznie głodni, ale głodomór ma wybitny apetyt. Można go spotkać przede wszystkim w pobliżu namiotu z zapasami żywności, ale poza tym włóczy się wszędzie, z nadzieją na znalezienie smakołyków w namiotach współplemieńców. Głodomór jest czujny i łatwo wypatrzyć może szpiegów, ale łakomstwo przeważnie bierze górę nad zdrowym rozsądkiem. Ma wybredny żołądek, zaś mięso ludzkie i konina stanowią dla niego smakowitą przekąskę. Głodomór z wyjątkowym apetytem siedzi w kącie żując skórę, polując na robaki albo przekrada się między namiotami obliżując się na widok innych orków.

Opiekun zwierząt

Jeżeli wioska posiada własną stadninę, opiekun zagrody zajmuje ważną pozycję w społeczności. Jego zadaniem jest zadbac o sprawność i zdrowie wierzchowców – obojętnie czy są nimi konie czy wilki. Bez dobrego stajennego nie sposób byłoby dokonywać łupieżczych najazdów na niczego nie spodziewające się wioski. Aby strzec swoich pupili opiekun zwierząt dzień i noc spędza w towarzystwie podopiecznych. Stroniacz współplemieńców zdaje się mniej okrutny a bardziej zamknięty w sobie, ale nadal pozostaje osobnikiem nieokrzesanym i podejrzliwym wobec obcych.

Kobieta

Podobnie jak u krasnoludów, tak i u orków, kobiety są w mniejszości. Chociaż określenie pleć piękna nie jest tu może odpowiednie, jeżeli gdziekolwiek spotkać można orczyce, to właśnie w sercu obozu. Pilnowane przez strażników, otoczone (w rozsądnej odległości) przez adoratorów, wydają się niemal więźniarkami. Kobiety orków faworyzują silnych i zdecydowanych mężczyzn, a każdy konflikt traktują jako rytuał zalotów. Z lubością przyglądają się każdej walce, zagrzewając oponentów do boju. Nawet jeżeli jakaś orczyca pójdzie po wodę do strumienia, towarzyszyło jej będzie przynajmniej dwóch strażników i przynajmniej dwóch skłóconych ze sobą adoratorów.

Pretendent

Jak w każdej społeczności, tak i u orków istnieją osobnicy, którym wydaje się, że są lepszymi dowódcami niż aktualny władca. Pretendent ma chrapkę na posadę Wodza. Oczywiście nie obnosi się wszem i wobec ze swoimi planami, nie przepuści jednak żadnej okazji by podważyć autorytet swojego zwierzchnika. Pretendent potrafi być służalczy, lecz w rzeczywistości zawsze kieruje nim wyrachowanie. Sprytny i podstępny, w przeciwieństwie do swoich współplemieńców potrafi obmyślić skomplikowaną intrygę. Pretendent z reguły szuka stronników, a kiedy uważa się za wystarczająco mocnego, próbuje obalić Wodza.

Knypek

Niewyrośnięty ork, który brak wzrostu i siły nadrabia szybkością oraz sprytem. Knypkiem pomiata każdy, łatwo też na nim wyładować agresję. Często staje się obiektem żartów, stając się wioskowym błaznem. Przy podziale łupów i żywności pomija się go, zatem Knypek kradnie gdzie się da, co się da, i ile się da. Zmuszony uciekać przed gniewem współplemieńców znajduje sobie gdzieś bezpieczną kryjówkę i szuka w niej schronienia za każdym razem gdy wpadnie w tarapaty. Knypek lubi wścibiać nos w nieswoje sprawy. Wszędzie go pełno. Nawykły do ukrywania się potrafi zaskoczyć w obozie szpiega i podnieść alarm.

Szaman

Najmądrzejszy w wiosce, nierzadko szara eminencja przy boku Wodza. Ubiera się tak, by podkreślić swoją pozycję, a jego namiot stoi przeważnie na uboczu. Szaman zna się na ziołach i na magii. Umie również wróżyć za pomocą nieapetycznych akcesoriów, wnętrzności psa lub kości ptaka. Potrafi leczyć rany i choroby, warzy podejrzone eliksiry i trucizny. Czasami opuszcza obozowisko by uzupełnić zapasy ingrediencji, jednak zawsze gdy w obozowisku dzieje się coś ważnego albo niezwykłego, Szaman pojawia się, jakby wyrósł spod ziemi. Doradza wówczas Wodzowi i wpływa na jego postanowienia.

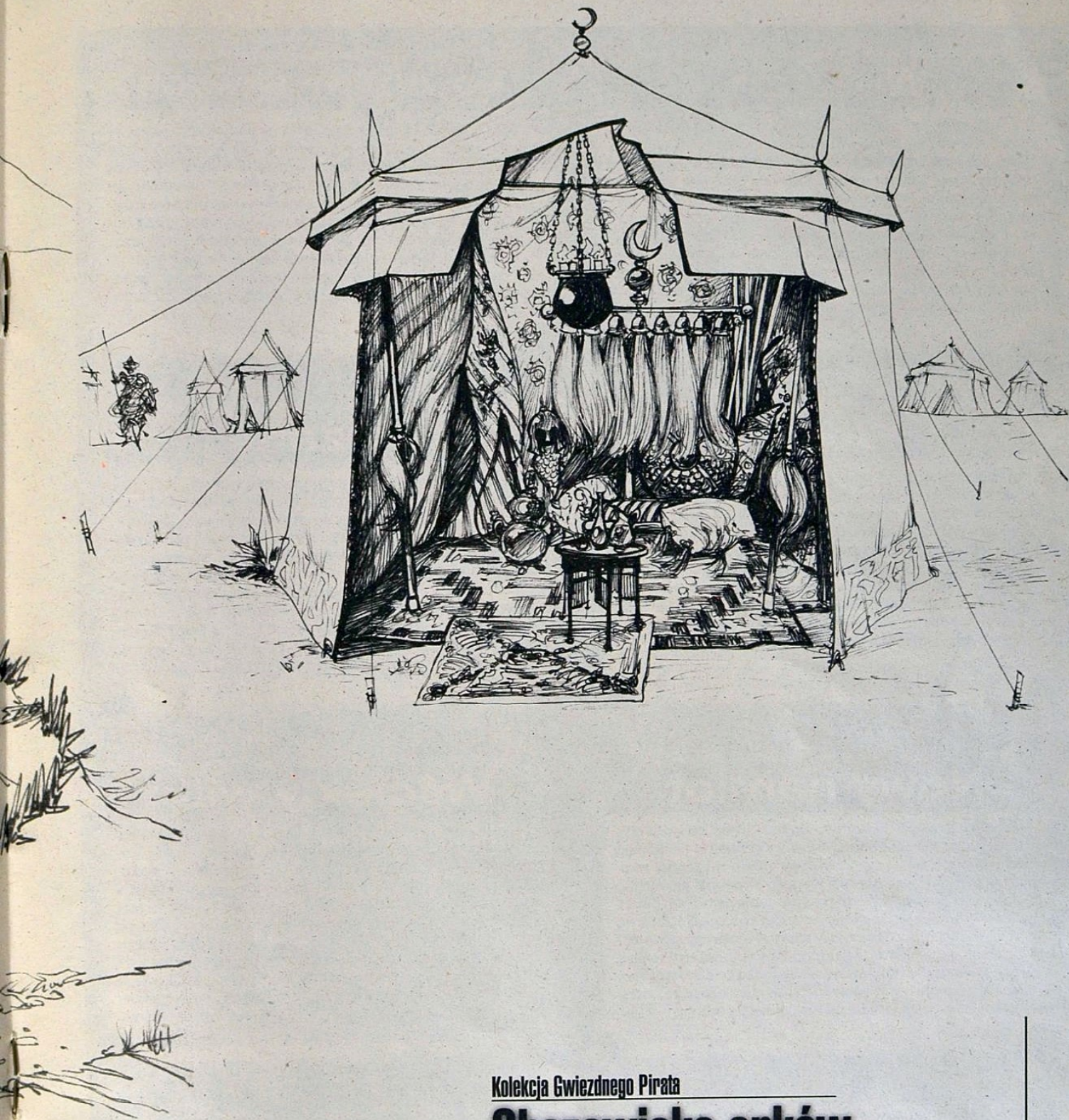
Odmieniec

Pośród orków również trafiają się czarne owce. Odmienicy traktowani są z pogardą, patrzy się na nich nieufnie, nigdy nie powierza się takich ważnych zadań. Odmieniec może być bardziej inteligentny niż przeciętny ork. Czasami potrafi czytać i pisać lub mówić w jakimś obcym języku. Odmieniec staje się również wychowany przez ludzi półork, który przez wyrok losu trafił do obozowiska. Inne rodzaje odmienców to albinos, osobnik ze znacznymi deformacjami ciała, jarosz, sympatyk kultury innych ras, ork dysponujący mocami psychicznymi lub zdolnościami magicznymi (nie będący szamanem).

Wartownik

Uzbrojone w długie włócznie i krzywe szable orki waleśają się po całym obozowisku, albo obozują na jego obrzeżach, szczególnie bacząc na najważniejsze namioty. Rasa orca nigdy nie jest bezpieczna (podobnie jak jej wrogowie), zatem rola Wartownika jest szczególnie ważna. Nie wszyscy Wartownicy są obowiązkowi, nie każdy jest odważny. Z tego powodu wódz wyznacza pełniącym warty przelożonego, który krąży z nahałką między strażnikami, "nakłaniając" ich do bardziej sumiennego wypełniania obowiązków.





Kolekcja Gwiezdnego Pirata

Obozowisko orków

Na stronach 25 oraz 28 znajdują się karty spotkań i wydarzeń - które należy skserować i nakleić na zwykłe karty do gry. W ten sposób tworzy się 16 kartowa talia, z której MG może podczas sesji wylosować zdarzenie, które zaskoczy graczy skradających się do obozu orków. Podobne karty zdarzeń zamieszczamy co miesiąc, przy każdym z przekrojów.

Weteran

Niewielu orków dożywa wieku średniego, tym bardziej zatem w obozie ceni się weteranów. Ork taki ma za sobą bogate i gwałtowne życie, jego doświadczenie i umiejętności są bardzo przydatne. Weteran potrafi naprawić broń, wie jak uszyć skórzany kubrak. Ponadto zna się na zwyczajach ludzi i potworów, bywa więc zapraszany na wszelkiego rodzaju narady wojenne. Na co dzień można go spotkać w otoczeniu młodych orków, kiedy opowiada prawdziwe lub wymyślone historie. Częściej jednak weteran siada przy wejściu do swojego namiotu i racząc się kłepskim alkoholem zaczepia przechodniów i chelpi się swoją przeszłością.

Powrót myśliwych

Do obozowiska wracają myśliwi. Polowanie udało się, więc łowcy obwieszani są trofeami na dodatek tego wieczora szykuje się uczta. Orki ogarnia euforia. Wszyscy oglądają zdobyte skóry, dzieci bawią się w myśliwych i zwierzyne, zakładając na siebie futra i strzelając z prymitywnych luków. Wrzawę przekrzykują łowcy. Każdy chelpi się swoimi wyczynami, każdy obrazowo pokazuje jak podchodził cel i jak oddał celny strzał. Dwa orki są bohaterami polowania, stanęły bowiem oko w oko z niedźwiedziem. Teraz rozpięta jest dumna i chociaż zachowują stoicki spokój, to właśnie ich otacza największa liczba wielbicieli.

Wódz

Najważniejszy spośród orków, największy i najbardziej bezwzględny. Dzięki tym cechom został przecieź wodzem. Wygląda groźnie. Jego ciało pokrywa liczne blizny i malunki podkreślające pozycję i informujące wszystkich z kim mają do czynienia. Aby utrzymać władzę Wódz musi podtrzymywać swój autorytet. Z tego powodu obwiesza się naszyjnikami z czaszek i zębów, żyje w luksusie i od czasu do czasu przewencyjnie karze kilku podwładnych. Wódz jest stanowczy, dziki i surowy. Kiedy trzeba działać - działa natychmiast. Kiedy trzeba pomyśleć... też działa, albo posyła po szamana.

Pożar!

Jeden z wartowników zasnął z pochodnią w dłoni. Traf chciał, że ork pilnował namiotu i płótno zajęło się. Teraz ogień zaczyna się rozprzestrzeniać i zagraża całemu obozowiskowi! Jest noc, zatem ciemność utrudnia jakąkolwiek współpracę przy gaszeniu pożaru. W migotliwym blasku ognia widać biegające sylwetki. Powstaje zamieszanie. Orki wpadają w panikę. Robi się wrzawa - jedni biegają z wiadrami, inni próbują ratować najcenniejsze dobra. Zgromadzone w zagrodzie wilki zaczynają wyć, podobnie zresztą jak co bardziej tchórzliwe orki. Z namiotu wybiega nagi wódz z wielką szablą. Jeżeli akcja gaszenia pożaru nie przebiegnie wystarczająco szybko - polecą głowy!

Nowy namiot

Kilku orków zbiera się w jednym miejscu - będą stawiać nowy namiot. Najpierw przychodzą kobiety z szydłami - dokonają ostatnich poprawek, wzmocnią szwy. Potem mężczyźni wkopują w ziemię słupy i żerdzie. Kiedy drewno jest już mocno osadzone w ziemi przychodzi czas na rozpięcie na nim płachty. Jeden z orków wdrapuje się na szczyt i po chwili spada na ziemię, wzbudzając u towarzyszy salwy rechotliwego śmiechu. Druga próba jest już bardziej udana. Kibice nadal wymieniają kwaśne uwagi, ale robotników wcale to nie zniechęca. Umożliwienie namiotu i wniesienie sprzętów zajmie jeszcze trochę czasu, ale widać, że orki są dumne ze swojej roboty.

Wściekły wilk

Z zagrody wyzwolił się wilk. Jest wściekły - prawdopodobnie chory. Biega po całym obozowisku jak oszalały, śliniąc się, warcząc i przewracając na ziemię każdego, kto stanie mu na drodze. Wilk jest groźny. Próby schwytania go kończą się ciężkimi pogryzieniami. Na dodatek łowcy wzmagają zamieszanie - walą się namioty, ustawione równo stosy drewna i żerdzie, na których oprawiano skóry. Pozostałe zwierzęta stają się niespokojne. Biegają z miejsca na miejsce, atakują barierki zagrody i wyją. Wściekły wilk próbuje uciec z obozowiska, ale oblawa co i raz staje mu na drodze. Z jednego z namiotów wypada kilku śmiarków z siecią. Może oni powstrzymają rozszalałe zwierze.

Pojedynek

Dwóch orków pokłóciło się. Zdaje się, że poszło o samice, być może o to, który wykazał się większym męstwem podczas ostatniego najazdu. Orki stoją naprzeciw siebie, dobywają broni i zaczyna się rytuał pojedynku. Obaj obrzucają się błuzgami, od których wędzną uszy. Podskakują i groźnie potrząsają mazurekami. Zaczyna się przepychanka - jeden popycha drugiego, ten odwzajemnia się klepieniem w łeb. Napastnicy zaczynają przestępować z nogi na nogę, pozorują ciosy, nagle jak na komendę rzucają się na siebie. Kibice zagzewają swoich faworytów do walki, wybuchają kłótnie o to, który pojedynekowicz ma rację. To starcie może przerodzić się w bijatykę.

Wyprawa wojenna

W okolicy obozowiska zwiadowcy wypatrzyli grupę ludzi. Szykuje się wyprawa wojenna. Orki szykują broń i zbroje. Ostrzążają miecze, naprędcę latają dziury w pancerzach. Kobiety zaczynają podnosić lament, ale natychmiast są uciszane groźnymi warknięciami. Bardziej tchórzliwe orki próbują cichaczem wymknąć się z obozowiska. Niektóre pozorują chorobę, jeden z nich zacina się nożem w rękę, by pokazać, że nie jest zdolny do utrzymania broni. Stajenni zaczynają wyprowadzać z zagrody zwierzęta, zakładają uprzęże, dokonują prowizorycznych napraw. Wszystkiemu przygląda się spacerujący po obozie wódz, szaman zaś próbuje zyskać przychylność duchów.

Ustawienia Narzędzia Pomoc

Dodaj do ulubionych...

Organizuj ulubione...

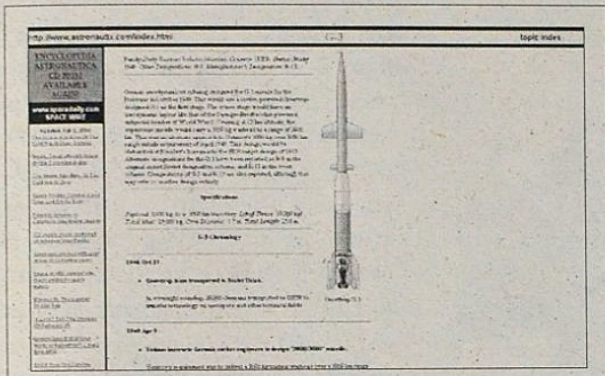
Kanały

Łączka

Multimedia

MSN

W sieci Gwiezdnego Pajaka



ENCYCLOPEDIA ASTRONAUTICA

<http://www.astronautix.com>

Chcesz wiedzieć wszystko o technologiach kosmicznych? Rakiety, statki kosmiczne, astronauta, kosmonauci, historia badań i lotów kosmicznych... 8.000 podstron, 5.500 planów i ilustracji! Stworzona we współpracy m.in. z Encyklopedią Britannica i NASA. Obok samej encyklopedii ogromny i rewelacyjnie zorganizowany portal do zasobów dotyczących tematu na całej sieci. Możesz tutaj nawet zdobyć autografy astronautów lub zadać im jakieś ciekawe pytania. Jeśli jesteś fanem kosmosu i internautą, ta strona powinna stać się twoim portalem. Nie mogłem wprost uwierzyć, że takie perełki istnieją gdzieś w mojej pajęczej sieci!



FRANK FRAZETTA GALLERY

<http://frazettaartgallery.com/ff/index.html>

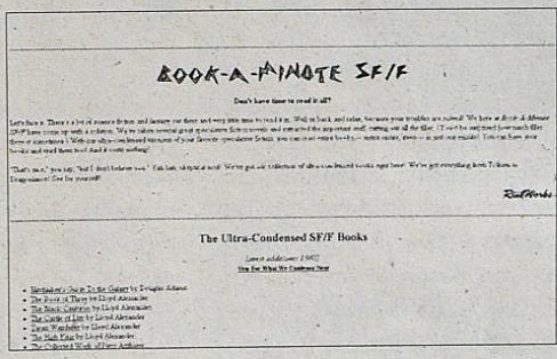
Oficjalna galeria Franka Frazetty. Już zbyt wiele razy spotkałem się z tym, że ktoś zapytany o FF odpowiadał mi, że nie wie kto to jest. Albo, że coś tam gdzieś tam chyba widział, ale nie jest pewny. Od dziś przynajmniej każdy czytelnik GP będzie wiedział kto jest najlepszym malarzem i rysownikiem w świecie fantastyki. Zaś wszyscy fani FF z pewnością chętnie odwiedzą jego galerię, choćby po raz setny. Po wejściu skieruj się do „Gallery Store”, tam do „Art Prints”, gdzie obejrzyj około 130 reprodukcji obrazów, aż ci gały wyjdą na wierzch. A może nawet kupisz sobie jakiś oryginał? Ceny są jeszcze lepsze niż w telezakupach Mango. Wtedy koniecznie daj nam znać, chętnie przyjedziemy rzucić okiem na oryginalną kreskę!



PULP PHANTOM

<http://www.pulpphantom.com/>

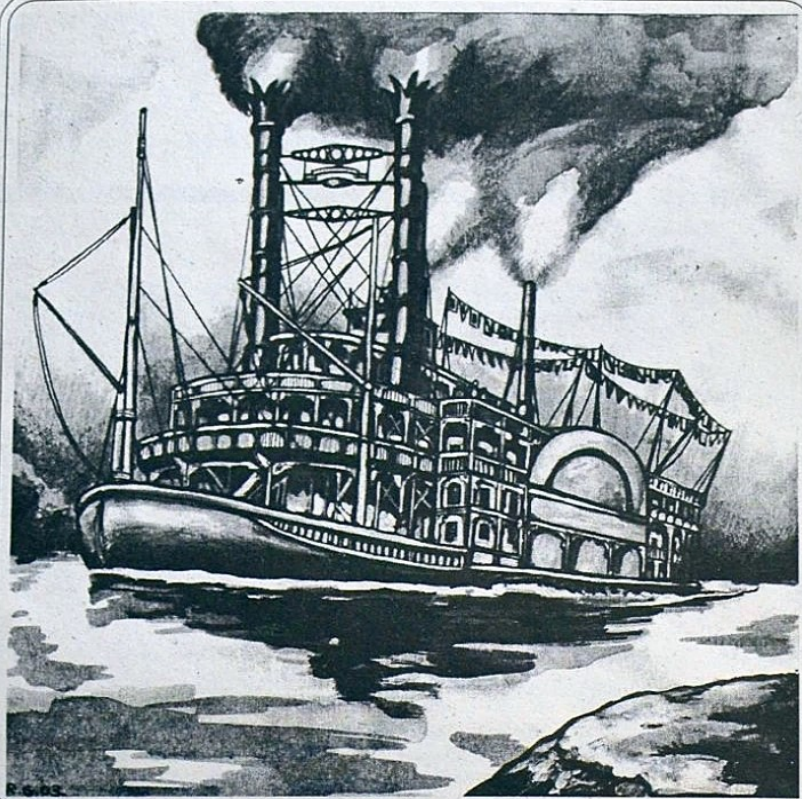
Jeśli jesteś jedną z tych niezaspokojonych dusz, które po obejrzeniu wszystkich dotychczasowych części Gwiezdných Wojen, wszystkich wydań specjalnych i świątecznych, 13-ego epizodu i innych nieoficjalnych produkcji wciąż czuje niedosyt na przygody, które miały miejsce „dawno, dawno temu w odległej galaktyce”, mamy dla ciebie prezent! Kliknij powyższy link, a przeniesiesz się do świata Pulp Phantom. Czeka tam na ciebie wiele epizodów animowanego filmu z mocno niecenzuralnymi dialogami, lecz cóż, ważne, że ujrzyś w nich Darth Maula, Bobbę, Sola i całą resztę! ...No, nie do końca na poważnie.



BOOK-A-MINUTE!

<http://www.rinkworks.com/bookaminute/sf.html>

Ech, czasem wstyd przyznać, że nie czytało się jakiegś książki, co nie? A to „Fundacji”, a to „Diuny” czy „Hobbita”. Od dziś nie musisz się wstydzic, co więcej, nie musisz ich czytać! Odwiedź tą stronę, a poznanie treści każdej z kilkudziesięciu klasyków fantastyki zajmie ci około 5 sekund! Ba! Będziesz mógł zabłysnąć jeszcze bardziej, ponieważ „odkryjesz” ukryte w głębi owych dzieł niesamowite struktury i dotrzesz do samego sedna ich przesłania. Oto przykład – „Wojna Światów”:
Martians:
 Let's kill people and drink their blood.
 (They DO. They DIE.)
THE END
 A jeśli jesteś poważnym czytaczem, a nie tylko fantastyką i interesuje cię klasyka prozy głównego nurtu, poniżej SF znajdziesz obszerny zbiór „tego co każdy znać musi”. Także krótko i treściwie.



Radosław Gruszczyk

Michał Sottysiak

Parowiec

Ten parowiec nie jest zwykłym statkiem. To najpiękniejsza, najszybsza, najdumniejsza jednostka jaka pływała po wodach Missisipi. Jest zbudowana z drewna i stali, z relingami z dębu, złoceniami na balustradach, ze smakiem jakiegoś nigdzie już nie odnajdziecie. Stworzony bez dbania o koszty, bez oszczędności. Najlepszy.

Ma ponad sto pięćdziesiąt metrów długości, kilka pokładów, a jadalnia na najwyższym deku, przeznaczona dla gości luksusowych apartamentów, bardziej przypomina komnatę pałacu. Wozi pasażerów w kilku klasach kabin, od luksusowych apartamentów po wspólne sypialnio-ladownie, gdzie ludzie śpią jak szczury w roju. Nas jednak nie interesuje statek. Nas interesują jego właściciele...

Ma bowiem dwóch kapitanów, jednego w dzień gdy trzeba rozmawiać z ludźmi i drugiego w nocy, który boi się blasku słońca, a noc jest jego towarzyszką. Kapitan z dnia wydaje się być jednym z wielu wilków rzecznych, dla których meandry rzeki nie mają tajemnic. Ten z nocy zaś jest niezwykle bo wciąż szuka podobnych sobie, kochających siebie, szkarłatną posokę „mistrzów krwi”. Ta dziwna spółka, wampira z człowiekiem działa zadziwiająco dobrze, choć szlak jego wędrówki znaczą bezimienne trupy nieszczęśników, którym zdarzyło się spotkać Nocnego Kapitana.

Powyższy pomysł pochodzi z książki: „Ostatni rejs „Fevre Dream”” Georga R. R. Martina (tłum. Robert P. Lipski) wyd. Zysk i S-ka 2002. Wszystkie imiona i nazwy zostały zmienione, by uniknąć nadużycia praw autorskich.

Postacie do wykorzystania

Kapitan Ismael Ahab

Kapitan za dnia, Ismael Ahab jest najbrzydszym ale równocześnie najtwardszym kapitanem żeglugi rzecznej jakiego zdarzyło się wam spotkać. Jest wielką górą brodawek i mięśni, której jedynym celem jest być kapitanem najlepszego parowca na rzece. Wprawdzie musiał wejść w spółkę z „diabłem”, by zbudować swoją piękność, ale co to kogo obchodzi, liczą się osiągnięcia a Rzeko nie lubi wścibstwa, kocha za to odwagę. Ma styl piekielnego cerbera i ogładę węża morskiego. Nienawidzi wszelkiej maści fircyków, kłamstw i tego co nazywa „zfrancuziałe manierstwo”. Po za tym to swój chłop i gdy traktuje się go w porządku nikogo nie skrzywdzi. Zna milion i jedną opowieść o rzece i jej potworach. Więc cokolwiek zobaczy, nie wzruszy go to za bardzo. Ma przecież swoją strzelbę na słoniu i kilka poświęconych kul...

Kapitan Ozymandias

Kapitan Nocny, Ozymandias, dżentelmen w każdym calu, o delikatnej budowie, twarzy francuskiego lorda, zdaje się być całkowicie nie na miejscu. On to właśnie szuka swoich pobratymców, chcąc stworzyć swoista grupę, która by po wieczność pływała i polowała na Missisipi. Nie jest zły, chce stworzyć nowy porządek, gdzie będzie się pić krew tylko dla zaspokojenie głodu, a wampiry będą się starały jakoś koegzystować z ludźmi. Jest wizjonerem, zaś jego poszukiwaniom zdaje się przyświecać Księżyc Lunatyków. Kocha poezję, zawsze widać go jak czyta książki z poematami Byrona, Sheleya i reszty. W jego oczach jest coś co każe podążać za jego wizją i zaufać mu. I nie z powodu jego piękna a z powodu aury jako go otacza. Na pierwszy rzut oka to prawdziwy „błędny rycerz” z wiedzą okultystyczną dalece wykraczającą po za bezpieczne „obszary” (jeśli oczywiście można mówić o bezpiecznych obszarach okultyzmu)

Starszy

To jest ten, którego tak naprawdę chce odnaleźć Ozymandias najstarszy z jego krewnych, strażnik tajemnic, potwór o tysiącu imion, który tylko wtedy czuje, że jeszcze istnieje, gdy patrzy w oczy Śmierci. Wciąż szuka kogoś kto go pokona. Lecz niestety brak takiego kogoś. Być może Ozymandias poskromi Starszego.

Ponurak

Jest on sługą Starszego, mamionny od lat szansą życia wiecznego jako krwio pijaka. Zdegenerowany i zły do szpiku kości, popadł w obłąd tak wielki, że uznał, że sam potrafi się przemienić. Wciąż pije krew niewinnych, zjada ciała zamordowanych przez siebie ofiar i szuka sposobu, by stać się takim jak Starszy, by żyć wiecznie, już nie w upodleniu, nie musząc spełniać rozkazów swego mistrza...

Jak wykorzystać w przygodzie

Statki były już wielokrotnie wykorzystywane jak tło przygód, więc tym trudniej wymyślić coś nowego. Dodatkowo jeszcze są systemy, w który się po prostu nie pływa (np. CP 2020). Ale ja proponuję wam podróż nie tylko parowcem, może to być barka, koga, galeon, jacht, prom wzdłuż jakiejś rzeki w dowolnym Nibylandzie. Niech postacie graczy zatrudni jeden z kapitanów, w zależności czy będą oni postaciami dnia (D&D, WH,ED, DL, ZC) albo nocy (SM, DL z wygrzebaniami). Niech poszukają mitycznego Starszego i zwiędzą świat rzeki od odpływu do jego źródeł. Po drodze niech poznają tajemnice obu kapitanów i wszelkie legendy jakie powstały o Starszym. To może być piękna sprawa na całą kampanię gdyż jak wiadomo nad rzeką żyją ludzie tak dobrzy jak i źli, potwory z ludowych podań oraz wszystko to o co boicie się spytać. Klimat Missisipi jest wyjątkowy, w okolicach Nowego Orleanu są wielkie bagna o moczary, łatwo też tu spotkać wyznawców Voodoo, czarowników. Dodatkowo leniwa rzeka może przynosić tysiące kłopotów z rzecznyimi piratami. Północ to zaś wspaniałe miasta gdzie mężczyźni chodzą w melonikach a kobiety zawsze noszą parasolki. Źródła zaś leżą w krainie pastwisk gdzie równiny są nieprzebyte a ludzie zaiste twardzi jak skała.

A przecież każdy świat ma swoją Missisipi, rzekę wielką i przepływającą przez owiane złą sławą tereny, przepływająca przez kolorowe miasta i nawiedzane puszcze. Kampania na rzeczce wcale nie musi być taka szampa. Dodatkowo jeszcze sam pomysł poszukiwania śladów Starszego spowoduje, że postacie graczy będą musiały odwiedzić wszelkie zakazane dziury i mroczne miejsca. To pozwoli im spotkać cokolwiek sobie MG zamarzy. A posiadanie statku spowoduje, że będą mieć bazę, gdzie będą mogli leczyć rany i knuć szczone plany akcji. Statek jest idealnym klimatem bazy, bo pozwala wędrować a gdy trzeba daje też bezpieczne schronienie

Miłej zabawy. Spróbujcie się przepłynąć, nie pożałujecie...



nostromo
fantastyczny sklep internetowy

www.nostromorpg.pl

przebieg kategorii

- Chromie Book 1** - "Chromie Book" - fabularny katalog...
Kategoria: RPG - Cyfrowy...
Cena: 36,90 zł
- Chromie Book 2** - "Chromie Book" - fabularny katalog...
Kategoria: RPG - Cyfrowy...
Cena: 36,90 zł

KATALOG

Wybierz produkt...

Wybierz kategorię...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

katalog według kategorii

Wybierz kategorię...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

Wybierz rok...

wkrocz na pokład
Nostromo
internetowy sklep RPG
największa oferta w kraju
wyczerpujące informacje o produkcie

Tutaj możesz nabyć limitowaną wersję Neuroshimy w twardej oprawie!!!



Tomasz Jędruszek

Andrzej Stój

Reporter

Reporter. Ze słowem tym kojarzą nam się twarze słynnych telewizyjnych prezenterów, prowadzących główne wydania serwisów informacyjnych. Ludzi, którzy opowiadają o najważniejszych wydarzeniach dnia. Niektórzy prowadzą telewizyjne dyskusje, zapraszają do studia polityków, którzy kłócą się, zamiast rozmawiać. Tacy ludzie nie są reporterami – twarz prawdziwego dziennikarza można ujrzeć w telewizji bardzo rzadko.

Prawdziwy reporter pracuje w terenie. Wyszukuje interesujące tematy a później jeździ po mieście gromadząc fakty. Niektórzy starają się wyłapywać "gorące tematy" – informacje o trwających aktualnie strzelaniach, porwaniach, groźnych wypadkach czy choćby zamachach i uda-

ją się na miejsce zdarzenia, starając się zgromadzić jak najwięcej materiału. Większość reporterów nie szuka jednak sławy, nie starają się by ich twarze zagościły w wieczornym wydaniu. Im więcej osób wie, jak wyglądają, tym trudniej będzie im zebrać informacje. Dziennikarze, którzy ujawniają społeczeństwu prawdę pozostają zazwyczaj anonimowi – tak musi być, jeśli nie chcą paść ofiarą korporacji, rządu czy choćby mafii. Z nakręconego materiału wycinają najczęściej swoje twarze oraz twarze swoich współpracowników i osób, które mają zbyt dużą władzę, by móc je przedstawić w negatywnym świetle. Prawdziwy reporter nie ujawni w czołówce materiału swojego nazwiska, wiąże się to bowiem ze zbyt dużym niebezpieczeństwem.

Podstawowym narzędziem pracy dla dziennikarza, który wylapuje sensacje i jeździ po mieście, kręcąc ważne wydarzenia jest policyjne radio. Dzięki niemu można w łatwy i szybki sposób odkryć, jakie przestępstwa są aktualnie popełniane i czy w mieście dzieje się coś interesującego, co wymagałoby obecności reportera. Równie ważny jest wóz transmisyjny z anteną nadawczą pozwalającą przesyłać informacje do studia na żywo. Wóz powinien być odpowiednio wyposażony – w różnego rodzaju kamery (w tym noktowizyjną oraz filmującą pasmo podczerwone), mikrofony kierunkowe oraz bezpośrednie łącze z Siecią – za pomocą komputera lub cyberdeku.

Dziennikarze, którzy samodzielnie wyszukują sobie tematy i którzy nie pokazują swoich twarzy w telewizji (a więc większość postaci graczy) powinni zadbać o dobre źródła informacji. Podstawą wydaje się współpraca z policją – za kilkaset dolarów reporter zyskuje pewność, że będzie informowany o wszelkich brudnych sprawach – gliniarze czasami nawet "przekazują" niektóre śledztwa w ręce reporterów, dzieląc się z nimi zgromadzonymi materiałami. Zdarza się również, by dziennikarze i gliny pracowały razem, wówczas para policjantów dołącza do ekipy dziennikarskiej lub reporter i kamerzysta jeżdżą razem z gliniarzami. Równie ważnym źródłem informacji jest Internet. Przeszukując sieciowe serwisy można wyłapać masę pozornie nieznaczących nic, jednak bardzo istotnych faktów. Sieć pełna jest ludzi, którzy podają na forum publiczne różne informacje, czasami o tajnym charakterze. Jeśli dziennikarz ma znajomego netrunnera (lub taki pracuje w jego zespole) jest w stanie wyciągnąć z Sieci naprawdę wiele, z pewnością więcej, niż ma do zaoferowania policja. Trzecim źródłem informacji są ludzie, którzy dostarczają ich reporterowi. Czasami same korporacje przekazują poprzez pośredników dane na temat ich konkurencji, podobnie organizacje przestępcze (chcąc pozbyć się nieudaczników). Dziennikarz, wykorzystując przekazane dane czasami jest w sta-

nie dokopać się głębiej, niż ktokolwiek mógłby podejrzewać...

Doświadczony reporter nie rusza na miasto sam. Niezależnie od tego, jak dobry by nie był, nie jest w stanie sfilmować wszystkiego a w chwili zagrożenia jedyną szansą przeżycia będzie ucieczka. Dlatego dziennikarze łączą się w zespoły współpracujących razem ludzi różnej specjalizacji. Najważniejszym ogniwem jest rzecz jasna sam reporter – musi być to inteligentny człowiek obdarzony niebagatelną intuicją i charyzmą, inaczej ludzie nie zechcą z nim współpracować a przedstawione fakty zostaną uznane za niewiarygodne. Drugą osobą w ekipie jest kamerzysta – najczęściej jest to technik, znający się na sprzęcie elektronicznym, który został specjalnie przeszkolony do filmowania i montażu zgromadzonego materiału. Często to on jest kierowcą w wozie reporterskim (jeśli porusza się po mieście furgonem stacji). Ponadto prawie w każdym zespole spotkać można ochroniarza, najczęściej byłego glinę lub solosa, który pracuje teraz dla firmy reporterskiej (robotą łatwiejsza, mniejsze ryzyko śmierci i lepszy sprzęt). Jako czwarty zatrudniany jest netrunner lub dodatkowy ochroniarz i kierowca zarazem (najlepiej nadaje się były nomad), najlepiej z przeszkoleniem medycznym. W przypadku, kiedy dziennikarz współpracuje z policją do zespołu dochodzi jeszcze dwóch gliniarzy.

Sprzęt

Podstawowym elementem wyposażenia każdego reportera, pracującego w terenie jest cyfrowa kamera. Coraz częściej kompanie dziennikarskie wyposażają zespoły reporterów w doskonałej jakości kamery ręczne wyposażone w noktowizor, potrafiące odbierać i filmować pasmo podczerwone i ultrafiolet. Jako zabezpieczenie (na wypadek zniszczenia kamery) prawie każdy reporter montuje sobie cyberoko wyposażone w kamerę (ma je w roku 2020 około 70% amerykańskich dziennikarzy). Mądrym rozwiązaniem wydaje się zamontowanie w swoim ciele

banku chipów, do którego można zapisać więcej, niż standardowe 20 minut, materiału. Dodatkowo warto zabrać ze sobą dyktafon (jak najmniejszych rozmiarów).

Ochroniarz, będący częścią zespołu reporterskiego nie powinien posiadać dużej ilości wszczepów. Jego zadaniem jest ochrona, nie działanie na pierwszej linii, dlatego nie potrzeba mu więcej, niż kilku cyberwszczepów (splot skórny, para cyberoczu ze wzmocnionym wzrokiem, cyberaudio oraz kilka pomniejszych urządzeń to wszystko, czego mu trzeba). Podobnie ma się sprawa z pozostałymi członkami zespołu – duża ilość cyberwszczepów zmienia osobowość człowieka, oddala go od wzorca normalnej osoby.

Bardzo ważna jest kwestia uzbrojenia dziennikarza i członków jego zespołu. Nie powinni mieć przy sobie nic cięższego ponad zwykły pistolet (rzecz jasna poza ochroniarzem, dla którego wręcz idealna wydaje się śrutówka). Żaden członek zespołu reporterskiego nie ma szans w strzelaninie z lepiej wytrenowanym przeciwnikiem (zwykły booster wie więcej na temat broni palnej od przeciętnego reportera), dlatego nie powinien się obnosić z bronią – wyjście jej z kabury powinno być ostatecznością.

Fenomen cyberkamery

W swojej karierze jako gracz Cyberpunka wielokrotnie miałem okazję wcielić się w postać reportera. Zazwyczaj montowałem sobie cyberkamerę – bez niej nie mógłbym w końcu gromadzić materiału (tym bardziej, że często pracowałem pod przykrywką i reszta grupy nie wiedziała, że jestem dziennikarzem). Podczas pierwszego spotkania współpraca z resztą ekipy zazwyczaj się kończyła słowami Mistrza Gry: "on ma cyberkamerę w oku i właśnie was filmuje". Przestrzegam przed popełnieniem tego błędu – nawet, jeśli ktoś z drużyny miał cybernetyczne oko i był w stanie spoznać, że dziennikarz takie ma również, nie jest w stanie zgadnąć, jaki to typ i jakie opcje w nim zamontowano – chyba,

że jest baaardzo zdolnym technikiem.

Osobiście wyróżniam dwa style grania reporterami. Pierwszy z nich został przedstawiony w podręczniku do CP2020 – jest to osoba, której zależy na przedstawieniu brudnej prawdy, ujawnieniu ukrywanych przez korporacje i rząd faktów i uświadomienie społeczeństwu, że świat w którym żyją pełen jest kłamstwa. Tacy ludzie są bezgranicznie uczciwi – robią to, co robią nie dla pieniędzy czy sławy. Są idealistami, wierzącymi, że są w stanie naprawić świat lub w jakikolwiek sposób przyczynić się do poprawy ludzkiego życia. Mogą rzucić wszystko, poświęcić majątek, by tylko ujawnić prawdę. Rzadko zakładają rodziny, wolą nie wiązać się uczuciowo (rodzina mogłaby być zagrożona przez ich pracę). Nigdy nie dożywają wieku emerytalnego...

Drugi typ reportera to zimny drań, któremu zależy jedynie na kasie i pokazaniu swojej twarzy przed kamerami. Taki dziennikarz został przedstawiony w "Szkłanej pułapce" – bezwzględny, pozbawiony sumienia, któremu zależy tylko na "gorącym temacie". Taki reporter nie cofnie się przed niczym by opublikować swój materiał, nawet jeśli zagrozi to życiu niewinnych osób. Dla niego liczy się przede wszystkim "temat", który ma do zaprezentowania.

Odgrywanie reportera jest trudną sztuką. Gracz, który się na to decyduje powinien być świadomy, że rola ta wymaga ogromnej pomysłowości oraz umiejętności improwizacji. Przesłuchując (lub przeprowadzając wywiad) gracz musi tak pokierować rozmową, by uzyskać wszelkie potrzebne informacje, najlepiej nie w wyniku bezpośrednio zadanego pytania, raczej jako konwersacyjną pułapkę. Osoba wcielająca się w dziennikarza musi pamiętać, że strzelaniny i walka nie są jej domeną, poza tym nie może narażać życia członków zespołu. Musi wiedzieć, kiedy się wycofać. Lepiej stracić jeden temat, niż życie lub pracę.

Tomasz Ściolny



Marcin Blacha

Upiór z gór

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

Z raportu znalezionej przy zwłokach śledczego królewskiego. Pismo dotyczy wypadków jakie miały miejsce na obszarze całego księstwa. Sprawa nie została wyjaśniona do dzisiaj. Pozbawione głowy ciało śledczego pochowano z honorami.

Ostatni kwartał poświęciłem na zbieranie informacji dotyczących plagi nękającej te ziemie. Przesłuchiwałem świadków, rozmawiałem z czarodziejami specjalizującymi się w zdejmowaniu klątw nareszcie starałem się osobiście obejrzeć wszystkie ślady pozostawione na miejscach zbrodni. Oto co udało mi się ustalić.

Zagrożeniem dla podróżujących przez księstwo jest prawdopodobnie upiór lub jakaś inna odmiana nieumarłego, powstałego ze śmierci wielkiego wojownika. Nie znam przyczyn, dla których zwłoki mogłyby powstać, przyoblekając tak straszliwą formę, ale wszystkie poszlaki wskazują na istotę wskrzeszoną dzięki zaklęciu. Potępieniec odziany w czarną zbroję płytową, z rogatym hełmem, nawiedza leśne drogi i przełęcze w górach. Uzbrojony jest w wielki topór – orężem tym odcina głowy podróżnym. Jeden z niewielu ocalałych świadków – wędrowny lalkarz – wyznał mi, że nieumarły długo mu się przyglądał, ale nie wykonał śmiertelnego ciosu. Drugim świadkiem był rycerz z południa, Harraval herbu Smoczy Pazur. Upiór zastąpił mu drogę na przełęczy w górach, ale jako że rycerz był przy broni i zasłonił się tarczą, nieumarły poniechał go. Trzecim i ostatnim ocalałym okazał się pewien kupiec handlujący perłami i koralami. Dotarłem do niego po długich poszukiwaniach. Handlarz

opowiedział mi, że upiór napadł na jego powóz na leśnej ścieżce i niemal zabił. Szczęściem cios topora trafił w jedną ze skrzyń i po tym jak towar rozsypał się, upiór zamarł i czmychnął.

Pewien nawrócony nekromanta wyznał mi, że prawdopodobnie mam do czynienia z duchem przeklętego bohatera. Jeśli to prawda, upiór wygląda tak jak wyglądał w chwili śmierci. Ponieważ za życia był silnym psychicznie człowiekiem - bohaterem, mogą mu wracać wspomnienia z przeszłości. Kres jego istnieniu położy obcięcie głowy połączone z równoczesnym wymówieniem imienia zmarłego. Właśnie tutaj pojawia się problem. Zebrałem informacje o czterech najstojniejszych bohaterach księstwa i każdy wydaje się spełniać warunki – każdy mógł stać się upiorem. Wydaje mi się jednak, że rozwikłałem zagadkę. Nikle poszlaki nakierowały mnie na właściwe imię. Czy warto podjąć ryzyko i stanąć wobec potępieńca z nadzieją, że obcinając głowę i wymawiając imię położę kres jego istnieniu? Powiniennem jeszcze raz przeanalizować zebrane przeze mnie informacje i zebrać argumenty przemawiające za każdym z kandydatów. Do podejrzanego będzie prowadzita największa liczba śladów.

Hrabia Karlson – "Szlachcic ów przed kilkunastoma laty zarządzał wschodnimi prowincjami księstwa i znany był powszechnie ze swojej nikczemności. Niepokonany w walce na topory doskonale posługiwał się każdą inną bronią. Lubił podróżować po podległych mu ziemiach, ale zginął we własnym zamku, na placu ćwiczeń zrany przez swojego kapitana w pozorowanym pojedynku. Karlson nie cieszył się miłością swoich poddanych i do dzisiaj wielu przeklina jego imię. Pochowany został w rodzinnym grobowcu, w zamku Karlson, w którym do dzisiaj mieszkają jego synowie."

Marika Uls – "Wielka bohaterka wojny partyzanckiej, która miała miejsce kilkaset lat temu. Wdowa po dowódcy księstwa – po śmierci męża zorganizowała ruch oporu. Marika dowodziła elitarnym oddziałem smoczyców wojowników i dokonywała cudów waleczności. Po kilku latach wyczerpujących walk najeźdźcy zostali wyparci, jednak Marika zginęła w jednej z ostatnich potyczek, pozostawiając po sobie dwójkę dzieci. Marika jest popularnym bohaterem ludowym, ale miejsce jej spoczynku pozostało do dzisiaj sekretem."

Pavel Huss – "Błądny rycerz, który przybył do księstwa z odległych krain i pokonany przez księcia w pojedynku poprzysiął mu dożgonną służbę. Okoliczności jego śmierci są niejasne – wiadomo, że wyruszył w góry walczyć z rozbójnikami i z wyprawy nie powrócił. Podobno znaleziono jego konia i uzbrojenie w okolicach jeziora lawy. Plotka głosi, że na rok przed zaginięciem Huss zmienił się i to na gorsze. Stał się okrutny, złorzeczył bogom i obiecywał, że po śmierci powróci by dalej mścić krzywdy. Mówią, że przemiana zaszła po śmierci jego żony. Kobieta ta zachorowała ciężko i umarła w męczarniach."

Wężowy pas



Słyszac o Wężowym pasie poszukiwacze przygód natychmiast wyobrażają sobie tysiące możliwości jakiego mógłby im zaferować ten przedmiot. Przemiana w węża, naturalny pancerz z lusek, nareszcie odporność ma truciznę lub wręcz jadowite ugryzienie. Wszystko to fantazje.

Wężowy pas istnieje. Widziałem kiedyś ten przedmiot. Znałem jego posiadacza. Noszenie pasa jest jak przekleństwo. W momencie założenia nie dzieje się z pozoru nic. Ot, może słuch wystrza się odrobinię. Być może wymowa właściciela staje się mniej zrozumiała. Przemiany zaczynają się dopiero później. Posiadacz przedmiotu zaczyna rozumieć języki gadów i sam potrafi się nimi posługiwać. Przydatna cecha, chociaż może narazić śmiałka na pogardę i niechęć ze strony zabobonnych ludzi. Mija miesiąc i właściciel zaczyna myśleć jak żmija. Zmienia się jego dieta, zmieniają się zwyczaje. Psychika ulega degeneracji. Komuś takiemu nie można na już ufać. Właściciel wężowego pasa porzuca (bywa, że morduje!) swoich dotychczasowych przyjaciół i wybiera towarzystwo gadów. Często uzyskuje ich posłuch i na zawsze pozostaje Wężowym Królem – wrogiem wszystkiego co ludzkie.

Maść św. Ambrożego



Ambroży był mnichem. Nie wiem w jakim klasztorze mieszkał, być może wiódł życie pustelnika. Istnieje kilkanaście legend opowiadających o świętym, a wszystkie zgadzają się tylko co do jednego – Ambroży słynął jako uzdrowiciel i znawca tajemnic ciała. Najmniej znana z opowieści przypisuje mnichowi zainteresowanie nie tyle leczeniem, co tajemnicami duszy. Wiedzę na temat sekretów uzdrawiania zdobyć miał jakoby na marginesie swoich badań nad psychiką. Opracowana przez świętego receptura maści w zdaje się potwierdzać podania mówiące o niezwyklej wiedzy Ambrożego, sama zaś maść wspomogła niejednego już bohatera.

Specyfik konsystencją przypomina miód, ale jego barwa jest biała. Podgrzana maść gęstnieje, staje się bardziej przezroczysta. Wówczas doskonale daje się rozsmarowywać na ciele. Maścią należy smarować skronie i czoło. W czasie zabiegu należy intensywnie skupić się jakiejś emocji lub uczuciu. Przy-

Różdżka Lutera



Daleko na północy, za kręgiem polarnym, żyje naród barbarzyńców oddające cześć bogom zimy i ciemności. Ludzie ci są dzicy jak ich bogowie i jak środowisko, w którym przyszło im żyć. Najazdy łupieżcze, bezustanne wojny, krew brukająca śnieg – oto cele ich istnienia. Dzikusom z północy przewodzi kapitan o imieniu Gary Luter, przybysz z południa. To on skupił kiedyś rozproszone plemiona i utworzył z nich naród. Mówią, że Luter wyznawał kiedyś boga wojny, ale został wygnany za jakieś straszne przestępstwo. Uchodząc na północ ukradł ze świątynnego skarbcza potężny przedmiot magiczny – różdżkę.

Różdżka Lutera jest faktycznie buławą. Doskonale nadaje się do wydawania rozkazów z konia, można nią też rozbić czerep. Posługiwanie się nią jako bronią nie wykorzystuje jednak pełni możliwości. Chociaż nikt nie jest pewien wszystkich mocy artefaktu, tempo z jakim Lutrowi udało się zjednoczyć barbarzyńców daje do myślenia. Wszystkie bitwy jakie wydał ludziom z południa jak dotąd były zwycięskie i fenomen ten również można przypisać działaniu magicznego artefaktu. Wydaje się, że różdżka wzmacnia zdolności przywódcze właściciela, zwielokrotnia jego charyzmę. Podobno artefakt wywołuje szacunek podkomendnych i przerażenie w szeregach wroga. Mówi się nareszcie, że właściciela różdżki wspomagają na polu bitwy demony – postać bogów wojny i destrukcji.

kładowo, można myśleć o ukochanej osobie albo o zniechęconym wrogu.

Maść działała będzie przez cały dzień. Do czasu aż skończy się jej wpływ niemożliwe jest odczytanie emocji nasmarowanej osoby – czy to poprzez obserwację, czy z pomocą magii. Oprócz tego osoba, która poddała się działaniu specyfiku potrafi zaszczyć wybraną wcześniej emocję komuś innemu. Z pomocą maści, samą siłą woli, można wywołać u wybranego człowieka uczucie miłości lub nienawiści, ale emocje będą dotyczyły tylko osoby, która je wywołała.

Maść ma tylko jeden skutek uboczny. Wielu użytkowników ignoruje ten efekt, ale bywał on niejednokrotnie przyczyną tragedii. Każdy kto zastosuje maść św. Ambrożego prowokuje agresję zwierząt. Zdarzały się wypadki pogryzienia przez psy, konie nie chciały nosić używających maści jeźdźców.

TIPS & TRICS

Hreczkosiej znaczy rzeźnik

Na każdej sesji RPG wszyscy dbają o to, aby ich postaci żyły jak najdłużej. To samo dotyczy oczywiście Dzikich Pól. Postarajmy się więc, aby nasza postać nie tylko nie dała się posiekać przy pierwszej zwadzie, ale i wodziła rej na każdym sejmiku czy zajeździe. Powinien nasz Pan Brat z zacnie żelastwem wywijać - pozostałe cechy nas nie interesują.

Nie delibierując dłużej, określmy ilość punktów Cech. Jak wiadomo, jeżeli nie chcemy wykonywać rzutu, możemy wybrać średnią, czyli 450. I tak też teraz zrobimy. Oczywiście, możemy też rzucić kośćmi i zdać się na ślepy los. Jak kto uważa.

Jako Typ Szlachecki wybieramy Hreczkosieja. Dlaczego? Ano dlatego, że sami ustalamy mu wysokość współczynników, a także wybieramy Biegłości, co jak zaraz zobaczycie, przynosi niebagatelną korzyść. Prawdziwy wojownik to przecież nie ten, który wydaje punkty Cech na „język pijacki” czy „tortury”, ale inwestujący w Biegłości Specjalne. Dodatkowo, przyjmijmy że jest on cudzoziemcem - powiedzmy: szlachcicem pochodzącym z Prus Książęcych. Da nam to dodatkową biegłość (Niemiecki +30), ale przede wszystkim Biegłość Specjalną „Rapier” zamiast „Szabli”. Pozwoli nam to bez strat PW wywijać schiavonę - ale o tym za chwilę.

Na początek - Przywary. Wybieramy naszemu panu Piegłasiwiczowi: Słaby Łeb Szlachecki (nie tworzymy przecież Pijanicy), Francę (wszak z Prusiech pochodzi), Strachliwego (wysoka Odwaga nie będzie nam potrzebna), Kutergębę (a czy to Krzykacz Sejmikowy?), Słaby Wzrok (jw. tworzymy przecież szermierza, a nie

strzelca wyborowego), Chama, Nowego Szlachcica i Śmiertelnego Wroga. O trzech ostatnich Przywarach możemy zapomnieć. Tak po prostu. Nikt bowiem nie będzie śmiał ich nam wypomnieć. A jak wypomni, to marny jego los...

Ponieważ Hreczkosiej może dowolnie szafować swymi biegłościami, usuńmy mu „czytanie/pisanie”, co da nam dodatkowe 50. Wspomniana biegłość jest dobra tylko dla zamorków, co wszy w perukach hodują. Wszak zawsze można zapytać się księdza, co tu stoi namazane. Pula punktów wynosi teraz już nie 450, a 860.

Zacznijmy od nabycia Cech: na Żywotność wydajemy 100 punktów, na Krzepę 70. Na resztę Cech - po 20. Nasz pan Morawski nie będzie może zbyt odważny, zwinny czy mądry, ale przecież nikt nie jest doskonały.

Istotną cechą Hreczkosieja jest możliwość dowolnego wybierania Biegłości. My wybieramy sobie więc Biegłość „Lewak”, co pozwoli nam na walkę dwoma rodzajami broni jednocześnie.

Za 40 punktów Cech pan Morawski nabywa rapier Schiavonę oraz pałasz Claymore. Schiavona jest najlepszą bronią pojedynkową w grze (bonusy do sekretnych cięć!), a pałasz będziemy używać jako lewaka. Pula punktów wynosi teraz 490.

Zalóżmy, że w rzucie k3 wypadło 2 (statystycznie licząc). Biegłość Lewak wynosi obecnie 5. Powtarzamy rzut, tym razem na biegłość Rapier, która obecnie wynosi 9. Wydajemy 100 punktów na Lewak, i 360 na Rapier. Biegłość Lewak wynosi obecnie 10, a Rapier - 27.

Za pozostałe 20 punktów kupujemy Pchnięcie Królewskie.

Na koniec pozostaje nam tylko wymyślić przekonującą historię o chorowitym szlachcicu z Prus Książęcych, szkolonym jednak od maleńkości przez Pana Ojca w szlachetnej sztuce szermierki.

Podsumujmy więc możliwości pana Morawskiego: Czyniąc Pchnięcie Królewskie, zadaje 1k50+10 za Schiavonę, +10 za Krzepę, +30 za Biegłość, +50 za Pchnięcie... w sumie 1k50+100 obrażeń! Więcej niż przy pchnięciu kopią lub strzałe z muszkietu! I tylko odrobinę mniej niż przy strzałe z falkonetu! Pan Morawski jest więc w stanie jednym ciosem położyć dzika.

Jeśli chodzi o szermierkę, nasz Pan Brat efektywnie wykorzystuje w pojedynku 37 PW, więc bez trudu pokona początkującą Kompanię (3-4 osoby), ale także nawet samego Wołodyjowskiego... (Szabla 27)

Mateusz „Inkwizytor” Budziakowski
inkwizytor@ggff.rpg.pl

Kakiś jednak przeżył starcie z sołosem CP2020. Dopadł go natomiast Krab. Szczegóły w kolejnym Piracie. A póki co - zachęcamy do nadsyłania własnych pomysłów!

W odpowiedzi na podejrzone pytania i uwagi niektórych czytelników informujemy, że dział Tips&Trics jest częścią działu humor. A to oznacza, że należy go traktować z przymrozeniem oka.



Profesor Experpoint odpowiada

Szanowny Profesorze!

Zauważyłem, że w Pańskiej rubryce dominują raczej głosy smutne, żeby nie powiedzieć, iż mrok i frustracja wycieka spomiędzy lamów. Jakies dwa miesiące temu mój MG pożyczył mi nowy komiks pt. "Predator spotyka Wiecznego Łowcę". Bardzo nam się spodobał pomysł połączenia dwóch światów i postanowiliśmy na następnej sesji zagrać w połączenie naszych ulubionych systemów. Jako miłośnik Earthdowna i Warhammera postanowiłem grać wletrznikiem Zabójcą Gigantów. Kumpel stworzył sobie solosa wyposażonego w różdżkę fireballa i moja siostra, której czasem pozwalamy z nami grać, postanowiła zagrać pokemonem. Siostra ma tylko sześć lat, ale wymiata kostuchami jak stara.

Graliśmy w Ktulu. Bardzo lubimy tą grę. Jak zwykle zaczęło się w karczmie. Podszedł do nas zakapturzony mnich i wyszeptał swoje imię. Udawaliśmy, że nie słyszymy i musiał powtórzyć imię jeszcze dwa razy. Typowy kultysta - na wszelki wypadek solos wpakował mu kulkę w łeb. Czekaliśmy na kolejnego postaćnika, kiedy wyszła na jaw niespodzianka przygotowana przez MG. Ktos rzucił czar "Przyzwanie potwora" i padło na nas. Jakis mag rzucił nas do walki przeciw Predatorowi. Na początku nie kumaliśmy z kim walczymy, ale jak mój wletrznik oberwał wbrującym dyskiem i usłyszeliśmy głos powtarzający chrapliwie: "wystawiam Piccachu", wszystko stało się jasne. Pokemon rzucił detect i wilsa i kosmita pojawił się. Predator był twarzą i zarówno fireballe solosa jak i jego kulki z Beretty odbijały się od pancerza stwora. Na szczęście drużynowy pokemon zaczął gwałtownie błyskać i zabilismy kosmitę atakiem epilepsji. Okazało się, że to tylko wstęp do przygody. Nasz MG czytał w ostatnio o budowaniu klimatu i zrobił nam preludeum. Przygoda zaczęła się na poważnie, kiedy okazało się, że czar, który nas tu sprowadził nie domknął furtki międzywymiarowej. Przez bramę między światami przedostał się do nas Wielki Ktulu. MG śmiał się oblesnie, machał mackami z rury od odkurzacza i trząsał pozłomkową galaretką (to też z tego artykułu) ale ja jako jedyny nie poddałem się klimatowi i wiedziałem jak zareagować. Wleciałem Ktulu do nosa i dotąd kulem go w młgdałki aż spuchły. Uduśłem drania zaním mnie wykichał. W końcu byłem zabójcą gigantów. Po sesji dostaliśmy pedeki według reguł każdego z systemów i wszyscy byli zadowoleni. Polecam wszystkim crossovery!

Drogi czytelniku. Nawet nie wiesz jak bardzo ucieszył mnie twój list. Sądziłem, że nie ma już w naszym kraju kreatywnych graczy i MG. Jestem pełen podziwu

dla waszego ducha ekumenizmu. Ktulowiec bratający się z Earthdownowcem, to jak lew spoczywający obok jagnięcia. List naszego czytelnika stawiam wszystkim za przykład. Tak właśnie należy bawić się w RPG. Ze swojej strony proponuję jeszcze rozegranie spotkania z alienami w Wampirze. Krwiopijcy będą mieli niespodziankę!

Panie Profesorze!

Proszę w dość wstydlivej sprawie, a ponadto, wstyd przyznać, jestem graczem. Nie prowadzę sesji. Nie umiem (ale próbowałem). No więc jestem graczem i ostatnio pojawił się u mnie dziwny problem - otóż zasypiam na sesji. Proszę mnie dobrze zrozumieć, ZAWSZE zasypiam na sesji. Każdemu zdarzyć się może, że zaśnie, to nic złego. Od tego są koleżki z drużyny, żeby uszczypnąć gdy trzeba walczyć. Gdy zdarza się to późno w nocy - rozumiem. Natomiast ja zasypiam nawet w dzień! Ostatnio graliśmy o piętnastej i też zaśnąłem. Panie profesorze, to nie winna nudnych sesji! Są ekscytujące! Problem leży gdzieś indziej. To raczej jakis problem z - bo ja wlem - niedotlenieniem?

Przede wszystkim nie graj na siedząco (a w żadnym wypadku leżąc!). Chodź po pokoju, machaj rękami, szukaj każdej okazji do sprowokowania walki w przegrodzie - wtedy nikt nie zauważy, jak w zamieszaniu zrobisz kilka skłonów, przysiadów na pobudzenie krążenia.

Po drugie: oddech. Uważaj na długie monologi na wydechu. Faktycznie, powoduje to niedotlenienie, co może skończyć się sennością lub nawet omdleniem. Sam grałem u jednego MG, który kończył swoje długie, szybkie, pełne ekspresji opisy właśnie omdleniem. Kończył opis i mdlał.

Po trzecie: kawa. Najlepiej trzy kawy, bo jedna czasem nie wystarcza. Musisz nauczyć się gry w „białe wygrywa, czarne przegrywa”. Przetawiaj kawy na stole z miejsca na miejsce tak, by w końcu wszyscy się pogubili - która jest czyja. W ten sposób możesz wypić wszystkie - swoją i kolegów.

Cztery: światło. Chrzanić świeczki. Gdy MG robi grę przy świeczkach - jest sposób, by wybić mu to z głowy. Ilekroć przyjdzie do testowania cech - myl się. Oczywiście, na swoją korzyść. Szybko MG powie „chrzanić klimat” i zapali normalne światło. No, chyba, że grywasz w storytelling. Ale w takim wypadku wszystko jasne - przy tym nie da się nie zaśnąć.



Nowy Konkurs Gwiazdnego Pirata

Dawno dawno temu w Magii i Mieczu pojawiło się zdanie, które wptynęło na nasze życie w niewiarygodnie znaczącym stopniu.

A brzmiało ono:

„Lepiej później, niż toporem między oczy.”

To jedno z pierwszych, lecz na pewno nie ostatnich erpegowych przysłów ludowych. Treścią naszego najnowszego konkursu są właśnie erpegowe przysłowia! Prześlijcie na nasz adres nowe powiedzonka i mądrości, takie, które mają związek z RPG. Najlepsze prace nagrodzimy i opublikujemy. Od tej pory każdy gracz RPG będzie miał na podoręczniu kilka mądrości, którymi zakasuje kumpli i kumpelki!

Odpowiedzi nadsyłajcie na adres:

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

Rozwiązanie konkursu na tytuł polskiego systemu z linii Świata Mroku

Z przyjemnością ogłaszamy wyniki konkursu na propozycję kolejnej gry z serii Świata Mroku, nawiązującej do naszej polskiej kultury.

Zwycięzca:

GÓRNIK: BEZROBOCIE

W tym systemie można wcielić się w postać górnika, który w poszukiwaniu pracy przemierza Polskę wzdłuż i wszerz. Górnik jest typową polską postacią mroku, bowiem całe dni spędza w mrocznych chlebsiach, pod chodnikami i ulicami Śląska. Górnik całe dni poszukuje i kopie węgiel, dzięki czemu wzrasta jego siła. Niestety, coraz mniej górników może wydobywać węgiel. Większość z nich nie ma już dostępu do pokładów czarnego złota. Górnicy są więc skazani na wyginięcie, a ich dramat może stać się dramatem graczy na sesji tego doskonałego systemu RPG.

Autorem pomysłu jest Jakub „Blade” Cieślak, który otrzymuje od nas kwartalną prenumeratę Pirata, najnowszą grę Nowej Fali (Władcy Losu) oraz Zasłonkę gracza.

Prezentujemy także inne, ciekawe propozycje nadesłane na konkurs:

Nutria: Moczary

Emeryt: Wegetacja

Senator: Korupcja

Lepper: Nawrócenie

Szkola: Samobójstwo

Minister: Korupcja (to już drugi o tym samym podtytule!!!)

Bezrobotny: Kuroniówka (także drugi podobny!)

Dreslaż: Zadyma

Pielęgniarka: Głodówka

Blokery: Pragnienie

Lew polityki: Korupcja (trzeci o tym podtytule!)

Szlachcic: Liberum Veto





Tomasz Jedruszek

Ignacy Trzewiczek

Porwanie

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

Ostatnie tygodnie dla pana na zamku były naprawdę ciężkie. Jego kłopoty zresztą zdają się nie mieć końca, nikt chyba nie wie, kiedy zła karta wreszcie się od niego odwróci. Wpierw te pogłoski o chorobie, potem wojna o targ z gildią kupców, wreszcie zagon orków i porwanie Sylwii, jego córki. Tu pakty z kupcami, tam obrona granicy... Złe dni nastaly, złe dni.

Z drugiej strony, nie mogły być lepsze czasy dla poszukiwaczy przygód, ludzi od każdej roboty, takich jak ty i twoi kompani. Odbić córę, czy rozbić orków, oto szansa na odrobinę sławy i wzbogacenie kiesy, choć teraz chyba u hrabiego ze złotem gorzej. Gdyby miał złoto, zapłaciłby okup. Dziw-

ne to orki, co okupu żądają, nie sądzicie panie? Ponoć jaki szaman im przewodzi, bestia okrutna i przebiegła. Kto wie co się we łbie takiego potwora zalęgnie i do czego zdolny jeden z drugim. Jak już orki do paktyw przystępują, znaczy świat na głowie stanął. Żeby pannę porywać, okrucieństwo jednak.

Nie wiadomo ilu ich dokładnie było, ludzie różnie gadają, a przecież żaden co tam wtedy był, nie przeżył. Skąd więc ludzie mogą coś wiedzieć?! Ale ludzki język temu służy, by pleść, więc plotą ludzie, o zagonie orków, co to napadł zlienacka i nim się kto obejrzał, więcej było martwych, niżli żywych wśród ludzi hrabiego. Pannę Sylwię porwano, drzwi powozu jakąś

magią rozwarła ona sama siłą wytargana, tak mówią. W mig wszyscy sobie przypomnieli o znakach co to zwiastowały kłopoty, a to o snycerzu, co to zeszłej zimy groził zemstą, za zły los, a to o ciemnych elfach, których w lasach pełno, choć nikt, kiedy go przycisnąc, nie przyzna się, że takiego widział. A to o klątwie z czasów pierwszych urodzin dziewczynki, a to wreszcie o spisku na głowę hrabiego... Gdyby nie to, że dzięki tym wszystkim plotkom ludzie siedzą w gospodzie i ani myślą do domów ruszać, wziąłbym za łeb i wytarłbym jednego z drugim, co tylko wodę mąci, nic ponad to nie czyniąc.

Cóż nam przecie gdybać, jak nic nie wiemy. Ot, tyle tylko pewnego jest, że orki z lasu wypadli, bo ciała ich kilku zasieczonych leżały przy dyliżansie, i dziewczynę wzięli – ot, bo jej na miejscu nie było, a przecie sama w las by nie uciekła. Wszelkie gadanie o magii, bo to niby drzwi i koło okopcone ogniem magicznym, a to, że sierżant elfią strzałą był przebit, czy to, że zasadzka chytra była, to psu na budę bajanie, nic więcej. Ludzie hrabiego może i więcej wiedzą, ktoś tam przecie śledztwo prowadzi, ktoś ślady badał. Tu, na podzamczu jeno powtarzaniem się zajmujemy. Co kto usłyszy powtarza, a ubarwia obowiązkowo, by historia ciekawsza się stała. Potem masz, sojusze elfów i orków, magię, i kto wie co jeszcze.

Pismo własnoręcznie przez Sylwię napisane jakiś chłop ze wsi przyniósł do hrabiego, tam stało właśnie o okupie i o tym, że na razie cała i zdrowa jest i by się o nią nie martwić. Nie martwić! Panie, jam jest zmartwiony i boję się o los panienki, jak ma się pan na zamku nie martwić! No ale pewnie tak ją przymusili, by napisała, potwory piekielne. I coś począć, kasa świeci pustkami po tym, jak kupcy dwa miesiące temu wdali się w konflikt z hrabiostwem, walcząc o przywileje i niższe podatki. Teraz hrabia potrzebuje ich pomocy, wczoraj na audiencji u hrabiego był i szef gildii kupców, potem kilku najbogatszych z osobna, i nawet cech rzemieślników coś chciał od hrabiego, wysłali ponoć dwóch przedstawicieli z jakąś ofertą.



Tomasz Jędruszek

Marcin Blacha

Księżycowy Pies

Informacje tylko dla MG na ostatniej stronie

Pośród wszystkich potworów wielkich, silnych i opancerzonych, pośród monstrów zapelniających karty bestiariuszy i opisy piekieł, żaden nie jest tak zajadły jak księżycowy pies. Ludzie z wioski i wędrujący między siołami kupcy przekazują sobie legendy opiewające bestialstwo tych potworów. Starcy pamiętają lata, kiedy grupy księżycowych psów podchodziły o zmierzchu pod osadę, a rano odnajdywano jedynie ochłapy mięsa ludzkiego, rogi krów i podkowy koni. Oczywiście psy tej wielkości nie pożarłyby całej ludności wioski. Bestie zjadają swoje ofiary tylko częściowo, zadowolając się najbardziej smakowitymi kaskami. Uwielbiają serca, nigdy nie zostawiają całej

wątroby. Resztę zdobyczy rozwlekają na dużym obszarze, zaznaczając w ten sposób swoje terytorium i dają jasny i czytelny znak – tędy przeszło stado; precz! Czasem psy w stadzie podchodzą pod ludzkie siedziby – wówczas nic i nikt nie potrafi powstrzymać masakry. Częściej jednak spotkać można pojedyncze sztuki lub małe stada wążsające się w okolicach pól uprawnych, czatujące na samotnych podróżnych. Podróże są stosunkowo bezpieczne w dzień, ale w nocy nikt nie jest bezpieczny. Zarówno zakuty w stal rycerz, jak i pielgrzym wędrujący do świętego miejsca. Księżycowe psy potrafią dopaść każdego.

Nazwę dla potwora obmyśliłi wieśniacy. Ci, którzy przeżyli spotkanie z monstrami, a podobno nie ma takich wielu, zaobserwowali ich zachowanie. Psy zmieniają swoją wielkość i zachowanie wraz z fazami księżyca. W czasie nowiu nie są większe niż zwykle kundle. Zachowują się jak wściekłe zwierzęta, toczą pianę z pyska i wgryzają się w drzewa i drewniane ściany domów. Biegają jak obłąkane między wiejskimi chatami, wracając na noc do swoich jam w lasach lub schronień w zbrukanych ludzką krwią domostwach. Niesamowita ruchliwość i chaotyczne zachowanie starczą aż nadto za mały rozmiar. Wielu może sądzić, że w czasie nowiu pieski są najmniej groźne, ale każdy człowiek, który je spotkał, zaśmieje się tylko słysząc takie słowa. Psy są groźne zawsze, niezależnie od fazy miesiąca. Wraz z rosnącym księżycem rosną również bestie. Ich sierść staje się dłuższa i błyszcząca, w oczach zapalają się złowrogie błyski. Gdy nadchodzi pełnia psy osiągną wielkość małych cieląt. W tej fazie księżyca są bezlitosnymi i chłodnymi mordercami. Rośnie ich inteligencja, ukrywają więc zajadłość do ostatniego momentu. Do chwili, gdy wykonają ostatni skok. Tropią cel, wolno zbliżając się do niego, hipnotyzując ofiarę blaskiem oczu. Potem skaczą do gardła. Pewnie i nieomylnie.

Ugryzienia księżycowych psów, chociaż fatalne, nie zawsze okazują się od razu śmiertelnymi. Małe diabły dobrze wiedzą, że ich kły zadać mogą śmierć o wiele bardziej bolesną i straszliwą. Poza pełnią, gdy potwory są małe, stają się najgroźniejsze. Roznoszona przez ich ugryzienie choroba stopniowo zamienia każdego człowieka we wcielenie destrukcji – mordercę wszystkiego co żywe. Tuż po ugryzieniu ofiara czuje się coraz gorzej. Potem dostaje ataków gwałtownego szału. Następnie zaś, jako opiewający śmierć berserker, likwiduje wszystkich swoich bliskich i rusza na szlak, by zbierać krwawe żniwo przekleństwa księżycowego psa. Podobnie rzecz się ma z każdym, dosłownie każdym, komu uda się zabić jedną z bestii. Niemal

niewykonalne zadanie udało się kilku bohaterom i każdy z owych herosów skończył z przekleństwem podobnym do efektu pogryzienia. Wszyscy ci niedoścignieni herosi, zmieniając się w maniackalnych zabójców, chlepcących świeżą posokę w bladym świetle księżyca, stali się postrachem gościńców i wyzwaniem dla strażników dróg.

Na księżycowe psy nie ma sposobu. Można jedynie uciekać i modlić się do wszystkich bogów o mocne nogi. Trzeba się modlić bardzo, bardzo mocno.

Działo się to późną jesienią. Pamiętam doskonale - zboże było już zebrane, zabronowałem i zaorałem pole. Szykowałem się do złomowego zasiewu. Poszedłem miedzą w kierunku strumienia, przy wierzbach stał wózek z ziarnem pod zasiew, które miałem zabrać do gumna. Po drodze płoszyłem gawrony, bo namnożyło się hultał ponad miarę. Szedłem tak i krzychałem na te ptaszyska, machałem rękami... i wtedy zobaczyłem psy.

Oczywiście o księżycowych psach słyszałem już wcześniej. Mój wuj został przez nie pogryziony i chociaż przeżył jako strzeżący człowieka, miesz-

kańcy wioski zatłukli go, bo zdradzał objawy przekleństwa. Pamiętnego wieczoru księżycowe psy napotkałem sam. W pobliżu nie było miejsca, w którym mógłbym się schronić. Stałem i patrzyłem na bestie, a one wpatrywały się we mnie. Na początku strach paraliżował, potem uświadomiłem sobie, że i tak nie mam gdzie uciec. One o tym wiedziały. Mogły tak stać do Dnia Sądu, bo były cierpliwie, jak sama śmierć. Stopniowo ogarniała mnie rezygnacja i w myślach pożegnałem się z dziećmi. Zamknąłem oczy i wolno wykonałem krok do tyłu.

Wtedy rozpełtało się plekło. Pamiętam tylko ból, bo cały czas myślałem o jednym - powtarzałem sobie, że nie wolno mi zranić żadnego z psów. Gdybym przeżył i zachorował na księżycową wściekliznę, mój los byłby gorszy o śmierć.

I przeżyłem. Jako jeden z nielicznych wytrzymałem spotkanie z księżycowymi psami. Mało tego. Dzięki opiece bogów nie zachorowałem. To, że nie mam jednej dłoni. Brak nosa nie znaczy nic. Nawet ciało pokryte bliznami jak zabronowany ugór jest małą ceną za życie. Niepokoją mnie jedynie coraz częstsze koszmary, w których nagł broczę w posoce z okrwawionym ostrzem kosy w dłoni.

CHARAKTERYSTYKI

Magiczna bestia średnich (dużych) rozmiarów

KW: 15k8+24 (125 pw)

Init: +4 (Dex)

Szyb: 18m

KP: 25 (-1 lub +0, +4 Zr, +11 Naturalny)

Aтаки: ugryzienie +12, pazury +7

Obrażenia: 3k12+3 ugryzienie, 2k10+3 pazury

Front/Zasięg: 1,5m/3m

AD: roznosi chorobę (ST 35)

SC: Redukcja obrażeń +20/+4, Odporność na magię 40

MRO: Wytrw +15, Ref +10, Wola +8

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +17, Skakanie +18, Zauważanie +18, Nasłuchiwanie +17, Błyskawiczny refleks, Czujność, Tropienie, Unik, Potężny atak, Roztrzaskanie, Poprawiona bycza szarża

Klimat/Teren: w pobliżu osiedli ludzkich

Zorganizowanie: stada (8-64)

SW: 9

Skarb: brak

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Awans: 6-8 KW (średni), 9-10 KW (duży)



Nie znamy dokładnie kto, kiedy i w jakim celu zbudował System, jednak zespół Enclave po wielu próbach przywrócił go do życia. Na jego bazie powstała Naczelna Jednostka Zarządzająca, nazwana przez nas "Systemem Poltergeist". Wynik działań naszej grupy możecie oglądać korzystając z Systemu:

rpg.info.pl



rpg.net.pl

POLTERGEIST

Do Systemu dołączane są także nowe procesory, które mają za zadanie wspomagać pracę jednostek głównych. Pomimo zawłości struktur Systemu wciąż odkrywane i uruchamiane zostają nowe działy. Do tej pory raporty sygnalizują stabilne działanie takich jednostek jak Galeria Semiramis, B.A.Z.A.A.R., czy e-Kartki, a także subsytemów Magic: the Gathering, Monastyr, World of Darkness, StarWars, czy GURPS.

Raport techników na dzień dzisiejszy: odkryto procesory o nazwach kodowych Deadlands, D&D i WFRP; Zespół Enclave rozpoczął próby uruchamiania tych jednostek.



AVALON

Zabrze, ul. Brysza 8

Nowo otwarty sklep. Zapraszamy na promocje, pokazy, naukę gry. Warhammer Battle, Vampir: tES, L5R, Lord of the Rings, M:TG. Dwa stoły do Warhammer Battle, regularne bitwy.



BAZYL - CENTRUM FANTASTYKI

Szczecin (hol kina Colloseum), ul. 5 Lipca 46

Oferujemy: gry figurkowe, gry karciane, gry fabularne, makiety, akcesoria malarskie, książki fantastyczne oraz oczywiście pełną ofertę Portalu ☺

DRAGON

Częstochowa, Ul. Wolności 22 (w podwórzu), minutę drogi od dworca PKP, tel. 0-604-456-896.

Oferujemy: świetną i przyjazną atmosferę, naukę gry i możliwość gry na miejscu (M:tg, Vampire: tES, Lord of the Rings, L5R, Chainmail). Turnieje (1 II LotR, 8 II Chainmail, 15 II M:tg, 22 II L5R). W ciągłej sprzedaży: gry fabularne (m.in. L5R, D&D, Wampir: Maskarada), kolekcjonerskie gry karciane (M:tg, Vampire: tES, LotR, L5R) i gry bitewne (Chainmail).



INTERNETOWA KSIĘGARNIA WYSYŁKOWA FANTASTYKA.NOW.PL

Księgarnia Saska, Warszawa, ul. Brazylijska 9, (22) 6175746
Arkana Książki, Warszawa, pl. Wilsona 4, (22) 8399417

fantastyka.now.pl

Zapraszamy do skorzystania z wielkiej oferty fantastycznej, dostępnej również sprzedaży wysyłkowej przez internet. Znajdziesz u nas nowości i pozycje trudno dostępne. Szeroki asortyment gier RPG, karcianych i figurkowych. Oferujemy częste promocje oraz w sprzedaży wysyłkowej konkurencyjne ceny. W naszym katalogu mamy obecnie prawie trzy tysiące pozycji. Zapraszamy do zakupów - www.fantastyka.now.pl.

NOSTROMO

Gliwice, ul. Nowy Świat 17

W każdy piątek i sobotę sklep otwarty do wyjścia ostatniego klienta. Duży lokal, możliwość gry w RPG (w piątki i soboty). Regularne turnieje gier V:tES, L5R, Lord of the Rings, M:TG, Liga Chainmaila. Zachodnie podręczniki RPG, możliwość zamówienia każdego podręcznika.



UPOMINEK - SKLEP HOBBYSTYCZNO-MODELARSKI

Zakopane, ul. Krupówki 34a (w podwórzu), tel. 182063425

Oferujemy: gry karciane, fabularne i bitewne. Figurki i akcesoria do gier. Makiety zamków: wykonujemy na zamówienie dowolną formę i wielkość zamku.



VALKIRIA.NET

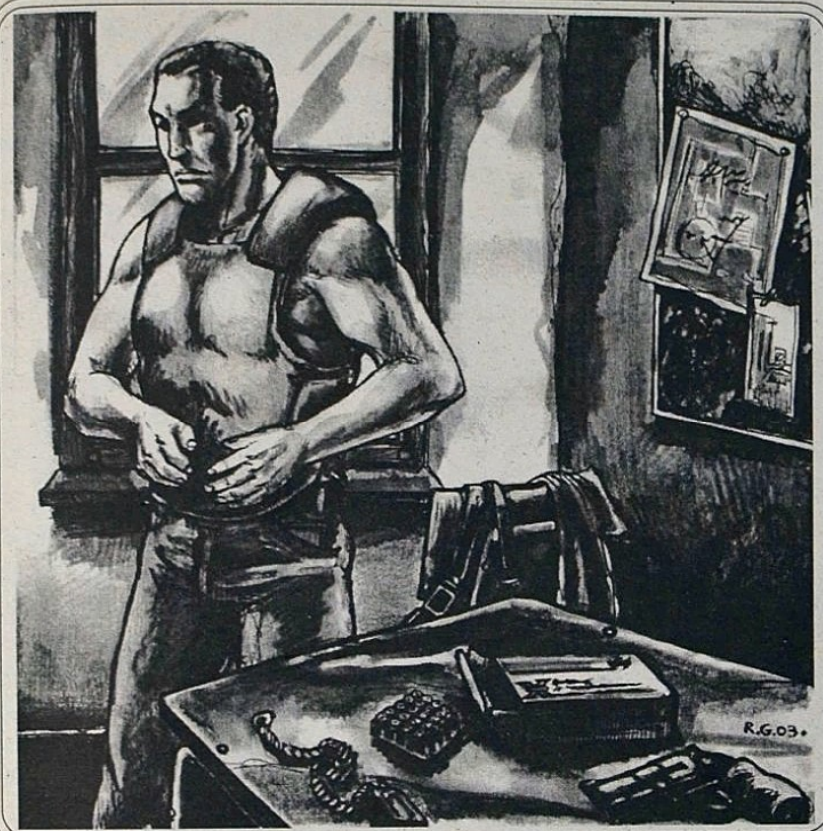
Kraków, al. Pokoju 44/240

V-Bunkier mieści się w Centrum Handlowo-Rozrywkowym Kraków Plaza na al. Pokoju 44/240. Czynny jest codziennie od 10:00 do 21:00 (w niedzielę do 20:00). Profil sklepu to szeroko rozumiana fantastyka: gry fabularne, bitewne, karciane, komputerowe, filmy DVD i wideo, komiksy, książki itd. Kilka razy w miesiącu organizowane są tam pokazy gier, mini turnieje połączone z nauką zasad i imprezy specjalne (spotkania z pisarzami i twórcami). Sklep jest placówką serwisu Valkiria Network. Prowadzona jest również sprzedaż wysyłkowa (zamówienia można składać przez internet lub telefonicznie).

Więcej szczegółów można uzyskać pod numerem telefonu (012) 290-95-00 lub pisząc na adres sklep@valkiria.net.



Radosław Gruszewicz



Andrzej "Stary" Wardas

GOTOWE PLANY

DLA GRACZY

Jeden problem to nie problem, sto problemów to problem.

Planowanie akcji należy podzielić na części jak tort. Złożone zadanie należy rozbić na „podproblemy”. Na potrzeby artykułu posłużę się przykładem:

„Grupa ludzi ma uprowadzić dwie osoby z pokoju hotelowego w miejscowości letniskowej”.

W tym opisie są dwie ważne informacje **UPROWADZIĆ** i **DWIE OSOBY**. **UPROWADZIĆ** znaczy porwać bez szkody dla osoby porwanej. Nie może to być pobicie i uprowadzenie ani postrzał i uprowadzenie.

DWIE OSOBY określa nam automatycznie ilość osób w **GRUPIE LUDZI**. Aby panować nad 2 ludźmi potrzebnych jest 4 ludzi. Kalkulacja jest

prosta - dla każdej osoby, która ma być eskortowana potrzeba 1 osoby eskorty i 1 osoby ubezpieczenia. Kiedy jedna osoba trzyma i prowadzi to musi się skupiać tylko na prowadzonym, druga jest potrzebna do ochrony i ewentualnego torowania drogi. To jest oczywiście skład minimalny.

Zanim zadamy pytania o dokładny czas i miejsce akcji oraz inne zmienne wyciągnijmy jak najwięcej informacji bezpośrednio z typu zlecenia, a dopiero potem przejdźmy do dalszych elementów.

Miejscem akcji jest **HOTEL** w **MIEJSCOWOŚCI LETNISKOWEJ**.

HOTEL to budynek, w którym podczas sezonu jest masa ludzi, a po sezonie świeci pustkami. Są tam: recepcja, kuchnia, zaplecze, room-servis, pokojówki, parking (może podziemny), schody awaryjne, winda, system p-poż, może nadzór korytarzy za pomocą kamer, może żywa ochrona, kasyno w podziemiu, pen-

thaus na dachu z basenem i miejscem do lądowania dla helikoptera. To wszystko trzeba wziąć pod uwagę. Części z tych elementów nie będzie w **HOTELU** w małej miejscowości gdzieś u podnóża Alp, ale większości możemy się spodziewać w **HOTELU** w Vegas. Każdy z nich może mieć znaczenie i powodować, że akcja się uda lub będzie katastrofą. Na przykład jeśli Jasiu i Czesiu będą pędzili pod bronią korytarzem do pokoju, w którym znajduje się cel, a Ziuta w tym czasie nie odłączy systemu kamer nadzoru to są upieczeni zanim jeszcze wyjdą z celu z jego pokoju. Liczenie na to, że akurat osoba obserwująca obraz z kamer będzie zajęta czymś innym jest mrzonką. Jeśli jednak Ziuta w przebraniu pokojówki wejdzie do pomieszczenia i uśpi gazem cel, a potem zawiadomi recepcję i poprosi o wezwanie karetki, a jako obsługa karetki zjawia się Jasiu i Czesiu to wszystko jest w porządku i cel opuszcza **HOTEL** bez podejrzeń.

MIEJSCOWOŚĆ LETNISKOWA: tu również jest sezon i związane z nim zmiany. W okresie kiedy będzie tłum ludzi nasza drużyna będzie miała łatwiejsze zadanie gdyż prościej będzie im się ukryć ze względu na duży ruch i zamieszanie. Co innego Zakopane, Chamonix, Nicea, Aspen. Każde z tych miejsc będzie miało swój klimat, ludzi i warunki. W Zakopanym Jasiu z Czesiem będą się prezentować swojsko ale już w Nicei z „opalenizną komputerową” będą się wybijać z tłumu. Trzeba jeszcze pamiętać o szczegółach takich jak miejscowe animozje i zwyczaje autochtonów.

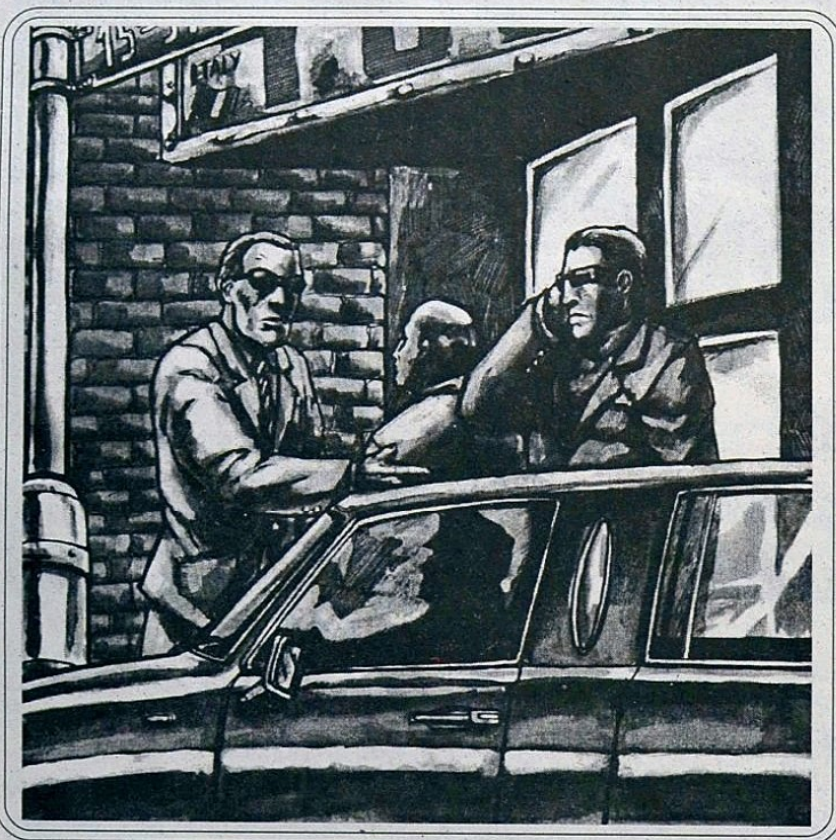
Wróćmy teraz do tematu **GRUPA LUDZI**. W naszej ekipie powinni się znaleźć specjaliści z dziedzin, które będą wykorzystywane w akcji. Innym wariantem jest dobór planu w oparciu o to, jaką ekipą dysponujemy. Lepiej jednak zatrudnić do roboty dodatkowych kilku ludzi niż spać robotę przez to, że się oszczędzało fundusze. Tak więc jeśli Jasiu i Czesiu wyprowadzają obiekt, a potem mają uciekać przez miasto podrasowanym Audi, to trzeba, by Mietek umiał jeździć jak rajdowiec i to dobry. Jeśli mają odłączyć lub oślepić jakieś czujniki to potrzebują kolejnego fachow-

gwiazdny pirat zawodowcy

ca. Tym wszystkim nie może zajmować się tylko jeden bardzo wyedukowany Miecio, bo nikt nie jest dobry we wszystkim. Trzeba im zapewnić bezpieczne środki komunikacji, czyli takie, których nie da się lub bardzo trudno podsłuchać. Trzeba też sprawdzić ekipę czy dobrze współpracuje ze sobą. I wreszcie najważniejszy problem - ile osób. Jak wspominałem na początku min. 2 na cel, lepiej 3 lub nawet 4 bo wtedy 2 osoby mogą nieść jedną, a 2 pozostałe

obstawiają przód i tył takiego pochodu. Plus po jednym kierowcy na każdy użyty pojazd do akcji. Jeśli trasa wiedzie po mieście to min. dwa pojazdy, zawsze awaryjnie można się przesiąść do drugiego, a jeśli pojazdy się rozdzielią to pogoń też się musi rozdzielić. Optymalnie, by na jeden pojazd z osobą uprowadzoną przypadał jeden pojazd osłony, może to być motocykl. W pojazdach osłony przydali by się oprócz kierowców jeszcze przynajmniej po jednym czło-

wieku do pomocy (z bronią, kolczatką na drogę, kanistrem oleju na zakręt, silnym reflektorem, świecą dymną). Policzymy więc: 2 cele to 4 do 8 osób działających bezpośrednio plus 2 do 4 pojazdów to 2 do 8 ludzi plus technicy zabezpieczenia od 1 do kilkunastu osób. Przy najbardziej oszczędnej akcji 4 + 2 + 1 to 7 ludzi lub przy bardziej rozbudowanym planie 8 + 8 + „killkunastu” daje nam ponad 17 osób. Jak widać nie jest to sprawa łatwa i prosta.



Radosław Gruszewicz

DLA MG

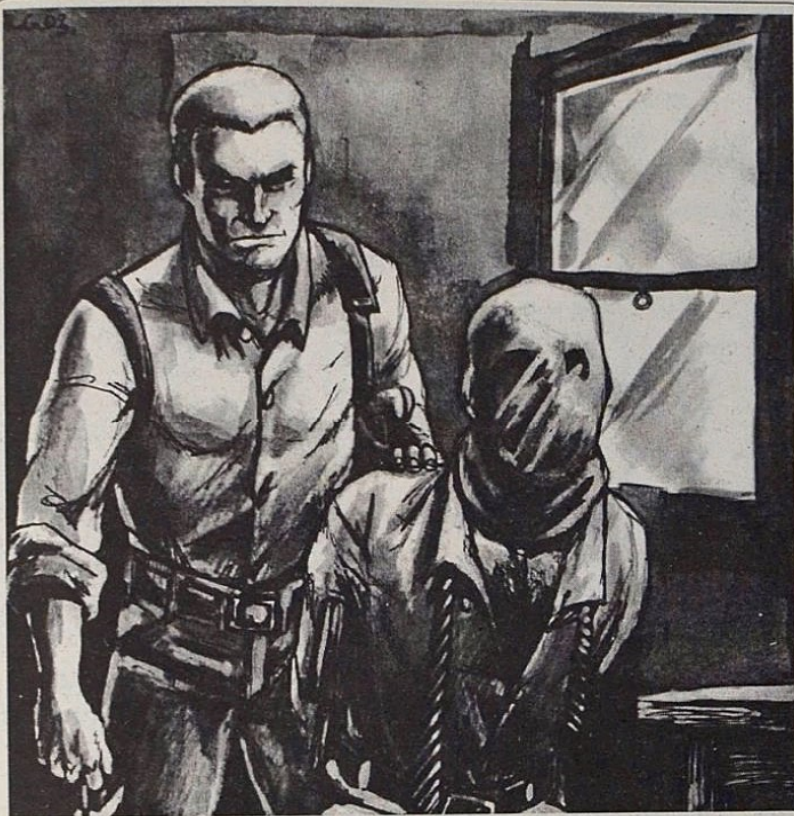
Mój plan to moja sprawa!

Jak to przedstawić graczom tak żeby się nie pogubili. Nic prostszego, wystarczy zacząć od opisu zgrubnego - tylko: „Grupa ludzi ma uprowadzić dwie osoby z pokoju hotelowego w miejscowości lotniskowej”. Dzięki temu gracze nie będą myśleć o szczegółach. Ale tylko za pierwszym razem. Niech zaplanują parę akcji tylko w oparciu o tak szątkowe dane. W związku z tym nie wymagaj od nich szczegółowych planów tylko

szkice i przedyskutuj z nimi za i przeciw tych planów. Zrób im sesję z planowania taktycznego. Dopiero potem przedstaw im szczegóły problemu. Niech niektóre dane muszą zdobyć na miejscu. Niech wiedzą jak to trudno osiągnąć niektóre informacje i nie narazić się na zdemaskowanie. Pamiętaj o przestrzeganiu liczby osób i nie pozwól aby wszyscy znali się na wszystkim i mieli po 8 ręk (do trzymania wrywającego się osobnika, otwierania drzwi, strzelania z pistoletu, rozmowy przez krótkofalówkę i czytania mapy miasta). To są tylko ludzie, a nie bogini Kali! Pamiętaj też o tym, że musi być logiczne wytłumaczenie na problem, który stworzysz. Zapomnij więc o planach w

typie: „Grupa ludzi przebranych za różowe dinozaury, ma uprowadzić Prezydenta USA wraz ze sprzątaczką z hotelu naprzeciwko Białego Domu w 5 rocznicę ślubu Ziuty”. To się kompletnie nie trzyma kupy. Gracze nie będą wiedzieć dlaczego dinozaury, po co sprzątaczką, w jakim hotelu i co do tego ma Ziuta? To jest typowy pomysł Mistrza Gry któremu już się skończyły pomysły, a zapowiedział na najbliższą sesję super wyzwanie. Nie rób tak, bo gracze pomyślą, że zaczynasz mieć coraz głębszą paranoję i nie wiadomo o co ci chodzi. I będą mieli rację! Dlatego też znajdź jakiś problem, który ktoś już rozwiązywał i napuść na to swoich graczy. Po przedstawieniu im problemu zwróć uwagę na 4 ETAPY. Jak je realizują i czy wiedzą jak się zabrać do problemu. Na początek odradzam ci problemy typu „Uwolnienie zakładników przetrzymywanych przez terrorystów” i inne takie działania bardzo wyspecjalizowane. W nich jest za dużo szczegółów, które trzeba rozpatrzyć i cała przygoda może upaść bo zbyt szybko sprawę uprościsz lub skomplikujesz w stopniu uniemożliwiającym dynamiczne rozegranie akcji. Takie sytuacje będziemy rozpatrywać pod koniec tego cyklu kiedy więcej dowiesz się na temat jednostek specjalnych, formacji i metod działania opartych na psychologii. Na razie więcej działań na powietrzu i w otwartym terenie. W związku z tym, że nie wszystko da się przedstawić w artykułach, wszystkich zainteresowanych kieruję na adres Stary7@box43.gnet.pl gdzie chętnie odpowiem na pojawiające się pytania.

Radosław Gruszczyk



PRZYGODA WG. PLANU

A miało być tak pięknie...

Miejsce i czas akcji: Duże miasto z mnóstwem niebezpieczeństw. Wybór kraju i miasta pozostawiam MG. Czas akcji to dzień, godziny szczytu, może jakieś święto państwowe lub pogrzeb znanej osobowości przechodzący przez centrum. Pożar miasta i inne takie kataklizmy odpadają, wtedy VIP'a nie byłoby w mieście.

Cel akcji: „Grupa zamaskowanych agentów ma eskortować VIP'a w drodze na spotkanie”

Dane wywiadu: W mieście odbywa się sympozjum, na które zjawiają się zaproszeni goście ze świata nauki i biznesu. VIP to biznesmen, który korzysta z usług Agencji Ochrony, ale preferuje dyskrecję. Jest osobą bogatą i dobrze wykształconą ale jego poczynania przed okresem „prosperity” są nieznanne. Ma wiele kontaktów nie tylko handlowych ale i politycznych.

Skład drużyny: GRUPA ZAMASKOWANYCH AGENTÓW to po prostu ochrona. Wreszcie drużyna w skład której mogą wchodzić kobie-

ty! Członkowie drużyny to agenci ochrony, ale ci z górnej półki, bo eskortowanie VIP'a a pilnowanie parkingu to dwa różne stopnie kariery. Tu nie ma stopni wojskowych ani szczególnych specjalizacji. Są tylko sekcje i szefowie sekcji. Wszyscy umieją posługiwać się bronią krótką i długą, znają metody walki wręcz i obezwładniania oraz mają opanowane tajniki pierwszej pomocy. ZAMASKOWANYCH oznacza w cywilu, a nie w tych czarnych uniformach. Jeśli VIP jest ubrany elegancko to AGENCI również.

Możliwe sposoby realizacji planu: Eskortować znaczy dowieźć w stanie nie naruszonym na miejsce spotkania, nie budząc jednocześnie sensacji po drodze (bo VIP lubi dyskrecję, a szef Agencji lubi VIP'a). Co to oznacza? Odpada wynajmowanie helikoptera i sadzanie go na dachu budynku. Odpada przejazd przez miasto 4 długimi limuzynami „zderzak-w-zderzak”. Czolg, transporter opancerzony i Osprey też odpada. Dojazd karetką na sygnale jest mało dyskretne. Pozostają dwa auta osobowe. Jedno z VIP'em i AGENTAMI oraz drugie z AGENTAMI. Jeden z AGENTÓW może zostać ucharakteryzowany na VIP'a i pozostawać w drugim samochodzie dla problemów z identyfikacją. Auta mogą mieć przy-

ciemniane szyby. Mogą być identyczne i różnić się tylko cyfrą w rejestracji co da możliwość zamiany kolejności jazdy w tunelu lub pod wiaduktem.

AGENCI powinni poznać dokładnie trasę przejazdu, zaplanować kilka tras na wypadek jakiś komplikacji. Optymalnie było by przejechać każdą z tras kilka razy żeby AGENCI nie mieli problemów z lokalizacją w mieście i wyborem trasy na bieżąco.

Trudności: Są korki, piesi, wypadki, inni kierowcy, służby miejskie, a wszyscy według AGENTÓW są podejrzani. I tu AGENCI mają rację. Przyjmijmy, że nasz VIP dorobił się majątku „leganie inaczej”. Jest ktoś kto na tym dawno temu dużo stracił, może nie tylko kasę ale i pozycję i poważanie. Interesy były nielegalne więc nie da się dochodzić „sprawiedliwości” drogą legalną. Poza tym teraz VIP ma „plecy” i nie jest go tak łatwo „ruszyć”. W związku z tym nasz ktoś decyduje się wynajmując paru płatnych zabójców którzy mają zlikwidować VIP'a. Będzie to „gazeciarski” przyjeździe do centrum miasta. Broń ukryta pod naręczem gazet. Jeśli AGENCI nie zdecydują się na zatrzymanie „po gazetkę” jak prosił VIP to „gazeciarski” sobie odpuści żeby się nie demaskować. Zaatakuję kiedy indziej. Następnie dwie pary na motocyklach. Motory terenowe, za kierownicą facet z tyłu dziewczyna w kusej koszulce dla odwrócenia uwagi ochrony. Obie dziewczyny dysponują pistoletami maszynowymi typu INGRAM lub UZI. Odpuszczają sobie atak jeśli nie będą w stanie zidentyfikować celu lub będą za daleko. Ostatnią częścią pułapki jest człowiek czekający w podziemnym parkingu w przebraniu policjanta. Ma pistolet z Laserowym Wskaźnikiem Celu i 2 granaty błyskawicowe. Będzie próbował zastrzelić VIP gdy ten wysiądzie z auta a granaty są mu potrzebne żeby obrzucić ochronę i ewakuować się. AGENCI po pierwszym nie udanym zamachu powinni zacząć widzieć zamachowców w każdym i na tym polega już rola MG. Dla każdego kto twierdzi, że jest to zbyt rozbudowany system zabójstwa polecam lekturę historii zamachów we Włoszech i na Sycylii.

Radosław Gruszewicz



Krystyna Nahlik, Tomasz Z. Majkowski

Współpraca twórcza - Sejmitar

Koszmar przy Ulmstrasse 24

Wprowadzenie dla Strażnika Tajemnic:

W roku 1911 Karl Gustaw Mannerheim, podówczas student pierwszego roku prawa na uniwersytecie w Getyndze, natknął się przypadkiem w piwnicy jednej ze starych kamienic w centrum miasta na stary, zapleśniały pamiętnik zapisany chwiejnym gotyckim pismem. Odcyfrowawszy go przy pomocy kolegi, który wkrótce potem zginął w tragicznym wypadku w Alpach poznał historię

życia Albrechta Liebschiffa, XVII-wiecznego alchemika i filozofa, który w Getyndze właśnie poznał sposób przejścia do innego świata, zwanego przez niego Złotymi Polami. Opętany ideą poznania miejsca w którym „spotkać można mądre i piękne niczym anioły duchy, poznać wszelką wiedzę, zdobyć znane i nieznanne bogactwa oraz osiągnąć wykradzioną przez Szatana ludzkości nieśmiertelność” postanowił powtórzyć to osiągnięcie. Wedle informacji zawartych w dzienniku portal dało się

otworzyć jedynie w tym samym miejscu co poprzednio, czyli w kamienicy zamieszkiwanej niegdyś przez Liebschiffa. Aby ułatwić sobie to zadanie przekonał elitarne bractwo studenckie Burschenschaft Teutonia Göttingen, którego był sekretarzem i bibliotekarzem, by tam właśnie przeniosło swoją siedzibę w roku 1912.

Mannerheim powrócił po Wielkiej Wojnie do Getyngi jako „wieczny student” i w 1923 roku wciąż piastuje stanowisko sekretarza bractwa. Dzieło jego życia jest niemal na ukończeniu – by otworzyć portal 30 września, dokładnie w trzechsetną rocznicę śmierci Liebschiffa, brakuje mu już tylko trzech składników – krwi osoby niewinnej, mądrej oraz pięknej. Ponieważ przymioty te rzadko idą w parze, będzie musiał uzyskać ją od trzech ofiar.

Co kryje dziennik

Liebschiff pisze, że oskarżony o herezję musiał salwować się ucieczką po wybuchu wojny trzydziestoletniej, obawiając się jednak rychłej śmierci zostawił w swych zapiskach dokładne instrukcje ponownego otwarcia przejścia w nadziei, że odnajdą je jego potomkowie. Wkrótce jednak spłonął na stosie, a jego rodzina została wymordowana podczas wojennej zawieruchy. Prawda jest nieco inna: alchemik był rzeczywiście heretykiem, za życia przywódcą lokalnego kultu Yog-Sothotha. Gdy nadszła wojna i prześladowania postanowił bezpiecznie „przechować” dusze swoich współwyznawców i swoją w równoległym wymiarze, do którego przeprowadziły ich moce udzielone przez Wielkiego Przedwiecznego. Ponieważ wiązało się to z zabiciem ich śmiertelnych ciał, przed śmiercią przygotował kilka kopii zaklęcia, które miało sprowadzić ich z powrotem, zakamuflowawszy je w różnej formie jako obietnicę nieśmiertelności i bogactwa. Nie był tylko pewien, czy powrócą bezcieleśni, w poszukiwaniu nowych powłok, czy też pojawią się w nowym, zagwarantowanym przez Yog-Sothotha w tajemniczym wymiarze kształcie...

Przeczytanie dowolnej kopii dziennika powoduje utratę Poczytalności i niesie ryzyko poddania się zaklęciu

● **System:** Zew Cthulhu 1920

● **Wymagania:** 2 – 5 Badaczy w wieku studenckim, mających powiązania akademickie w Niemczech.

Więcej informacji o Getyndze można znaleźć na stronie <http://www.pol.goettingen.de/>.

wpisanemu w jego treść, które opętuje czytelnika chęcią otwarcia przejścia do Złoty Pól za wszelką cenę. Przystudiowanie go pozwala na opisanie kolejnego zaklęcia otwarcia portalu do tegoż wymiaru.

Wprowadzenie graczy

Sprawy miałyby się najprościej, gdyby jeden lub więcej z nich był studentem alma mater w Getyndze. Jeśli tak nie jest, Odkrywczy zostali zaproszeni do miasta by, zależnie od swych profesji, wygłosić kilka odczytów, napisać artykuł o tradycjach studenckich bądź też skorzystać z dobrodziejstw jednej z najlepszych niemieckich bibliotek. Niezależnie od tego, przynajmniej jeden z nich zna dobrze Adelę Erleben, którą spotkał kiedyś na koncercie w swym rodzinnym mieście, gdzie grała na wiolonczeli, i z którą miał się tu spotkać by odświeżyć utrzymywaną od tego czasu korespondencyjnie przyjaźń.

Porwanie Adeli

Najpewniejszym sposobem wplątania Badaczy w intrygę jest posłanie ich tropem zaginionej studentki. Choć rektor stara się nie nadawać sprawie rozgłosu, zniknięcie panny Adeli to sprawa, którą żyje znakomita część uniwersytetu, jeśli więc nawet Odkrywczy – pomimo osobistych po temu powodów – będą ociążać się z pochwyleniem tropu, na każdym kroku trafiąc będą na subtelne sugestie dotyczące zagadki.

Ustalenie kilku podstawowych faktów dotyczących mniemanego porwania jest sprawą dość prostą. Dziewczyna mieszkała w bursie konserwatorium, wiodła do niedawna życie przykładne i cnotliwe, od jakiegoś jednak czasu jej współlokatorki zaczęły podejrzewać ją o romans. Aby ustalić ten fakt wystarczy zachować się grzecznie wobec przyszłych skrzypacek i umiejętnie rozpuścić ich skłonne do ploteczek języki. Dziewczęta podzieliły się chętnie swoimi podejrzeniami co do osoby kochanka Adeli – jest nim jeden z członków bractwa Bursenschaft Teutonia Göttingen (widziały go kilka razy z daleka i rozpoznały kolory organizacji), nie potrafią jednak powiedzieć,

który. Zaginiona spotykała się z nim w największej tajemnicy, by nie obudzić podejrzeń swego kuzyna, Rolanda, prezidenta bractwa.

Informacja daleko trudniejsza do zdobycia – tu Badacze muszą naprawdę popisać się sztuką dyplomatyczną lub uwodzicielską – głosi, iż Adela przewodniczyła nieformalnej i ściśle sekretnej organizacji, zrzeszającej studentki konserwatorium, a stworzonej na wzór bractw studenckich. Dziewczęta zajmowały się w niej głównie fechtunkiem (to informacja, rzecz jasna, szalenie gorsząca) i niektóre z nich spekulują, iż Adela wdała się w romans, by wykraść mężczyznom tajemnicę walki w stylu Schlager.

Prowadząc śledztwo w sprawie zniknięcia panny Erleben Badacze szybko zorientują się, że nie jest pierwszą zaginioną. Pod koniec ubiegłego roku akademickiego przepadło w tajemniczych okolicznościach kilka jeszcze studentek – wszystkie, nie licząc jednej, odnalazły się po kilku dniach, żadna jednak nie chce mówić, co się z nią działo. Dziewczęta nie znają się nawzajem i pod żadnym pozorem nie zdradzą tajemnicy swego zaginięcia, można jednak z łatwością ustalić wspólny mianownik wszystkich przypadków – pomówienie o romans z członkiem BTG.

Honor i więzy krwi

Niezależnie od tego, jak szybko potoczy się śledztwo Badaczy, prędzej czy na ich drodze stanie Roland Erleben. On sam również stara się ustalić miejsce pobytu swojej kuzynki (choć idzie mu daleko słabiej, niż Badaczom), nie życzy sobie jednak, by obcy ludzie mieszały się w jego sprawy rodzinne. Początkowo ostrzega tylko Odkrywców, jeśli jednak nie porzucą sprawy, z całym ceremoniałem wyzwie osobę, którą uzna za przywódcę grupy, na pojedynek. Podobnie zachowa się, jeśli uzna, że Badacze planują splamić dobre imię jego bractwa.

Pojedynek odbywa się o świcie – w charakterze sekundantów Roland sprowadza sekretarza i skarbnika bractwa – i zachowuje cały staroświecki ceremonial. Sekundanci

wzajem oglądają broń walczących i wzywają do bezkrwawego zakończenia sporu, na które strona obrażona, oczywiście, się nie zgodzi. Nim jednak Erleben zdola uczynić Badaczowi poważną krzywdę (choć już po wymianie ciosów), starcie przerwane zostanie gwałtownie i niezupelnie zgodnie z planem – z wszechobecnej mgły wyłoni się patrol policji.

Dzielni studenci salwować się muszą ucieczką – w końcu pojedynki, nawet najbardziej honorowe, należą już do relikwów przeszłej epoki. Stróż porządku mają jednak przewagę i, po krótkiej pogoni, zdołają schwycić Rolanda oraz naszych Odkrywców (ważne, by sekundanci kuzyna Adeli uciekli) i zawlec ich przed zagniewane oblicze rektora. W obliczu tak uświęconego tradycją przestępstwa głowa uczelni ma do wyboru tylko jedno – pakuje Badaczy do studenckiego karceru.

Odnalezienie się Adeli

W czasie, gdy głowa Bursenschaft Teutonia Göttingen oraz Odkrywczy siedzą w karcerze (to znakomita okazja, by porównać wyniki śledztw i ogólnie się zaprzyjaźnić – w obliczu dzielnych i honorowych towarzyszy niedoli obiekcje Rolanda pryskają), Adela wraca, jak gdyby nigdy nic, do bursy. Nie chce odpowiadać na żadne pytania i stara się z właściwym sobie urokiem zatuszować całą sprawę, nawet przed ukochanym kuzynem. Jej współlokatorki nic nie wiedzą – oł, pewnego ranka dziewczyna bez słowa weszła do pokoju, jakby opuściła go chwilę wcześniej. Choć panna Erleben upiera się, że nic się nie stało, jej ciało nosi wyraźne ślady ciężkich przeżyć – jest posiniaczona, osłabiona i ma kilka głębokich ran. Od tej pory robi jednak wszystko, by utrudnić śledztwo, do czego zmuszają ją czary Mannerheima.

Bursenschaft Teutonia Göttingen

Stan zdrowia kuzynki upewnia wreszcie Rolanda, że hoduje żmija w łonie swego ukochanego bractwa, sam jednak nigdy nie odkryje praw-

gwiazdny pirat przygoda

dy. Pozostaje mu tylko wprowadzić do organizacji kogoś zewnątrz – czyli znajomków z karceru. Wniosek przyjęty zostaje przez radę bractwa przy sprzeciwie jednego jej członka (von Strasser uważa, że BTG zbyt krótko obserwowało kandydatów).

Ceremonia przyjęcia odbywa się w salonie domu bractwa przy Ulmstrasse, przy udziale wszystkich członków odzianych w ceremonialne stroje. Badacze składają uroczystą przysięgę na wierność organizacji i zobowiązują się bronić jej honoru przed wszelkim pomówieniem czy kalumnią. Następnie Roland ciężkim pałaszem pasuje ich na braci, a Mannerheim podsuwa listę członków organizacji, którą podpisują własną krwią. Po zakończeniu oficjalnej części uroczystości prezydent bractwa wręcza nowym członkom trójkolorowe czapki i rozpoczyna się fešta, okraszona zawodami w picu pszenicznego piwa, testami sprawnościowymi, popisem szermierki i mnóstwem pijackich piosenek. Korzystając z powszechnego zamieszania Erleben dyskretnie daje Badaczom do zrozumienia, że mają obserwować współbraci i wykryć szubrawca, który znieważył Adele.

Od tego wieczoru Odkrywcy mogą zamieszkać w kamienicy należącej do Burschenschaft Teutonia Göttingen. Zamieszkują ją wyłącznie studenci, a osoby nie zrzeszone mają prawo przebywać jedynie w dużym salonie na parterze, ozdobionym sefkami dyplomów, rycin, fotografii i chorągiewkami organizacji. Poza tym na parterze mieści się wspólna kuchnia (bracia sami w niej gotują) oraz jadalnia, galeria szermiercza i stróżówka, w której dyżuruje zawsze jeden z członków BTG, pilnie obserwując wchodzących i opuszczających budynek.

Na piętrze kamienicy znajduje się obszerna biblioteka i drugi, mniejszy

salonik, w którym swobodnie można pracować. Resztę budynku zajmują sypialnie braci – mieszkają tu w zasadzie wszyscy przyjezdni członkowie Burschenschaft Teutonia Göttingen, wyjąwszy Wolfganga von Strasser. Budynek jest podpiwniczony – podziemie mieści piwnicę na alkohole, składzik, kurz i skrzętnie zamknięte, stalowe drzwi, prowadzące niby do kanałów, w praktyce skrywające pracownię Mannerheima. Jako członkowie organizacji, Badacze mają prawo korzystać ze wszystkich utensyliów w domu, pobierać lekcje szermierki od Rolanda, muszą jednak pełnić służbę w kuchni i na wartowni oraz opłacać składki.

Trop

Sekretarz bractwa od początku traktuje Badaczy przyjacielsko i chętnie poświęci im czas, by wyjaśnić wszelkie wątpliwości funkcjonowania Burschenschaft Teutonia Göttingen. Roland okazuje im względy nie większe i nie mniejsze, niż innym studentom, pilnie jednak uczy ich szermierki, lekcje w są bowiem dobrym pretekstem, by swobodnie porozmawiać. Również skarbnik nie okazuje Odkrywcom niechęci, stara się jednak nie mieć z nimi nic wspólnego.

Pierwsze kroki w śledztwie wskazywać będą jednoznacznie na Wolfganga von Strassera. Po pierwsze, to za nim – oraz będącym poza podejrzeniami Rolandem – szaleją kobiety. Po wtóre, mieszka sam na kościelnej wieży, mógłby więc spokojnie spotykać się z dowolną ilością kobiet bez wiedzy współbraci, a wszyscy zarzekają się, że nie widzieli, by którykolwiek z członków bractwa sprowadzał do domu kochanki, zresztą życie w siedzibie BTG nie pozostawia wiele miejsca na prywatność. Koniec końców, von Strasser jest niesympatyczny i ma wielu wro-

gów, którzy chętnie zaszkodzą mu, podsuwając fałszywe tropy.

Dalsze śledztwo wykaże, że skarbnik Bractwa połowę życia spędza w bibliotece, ślęcząc nad starymi, spleśniałymi woluminami, które – ustalenie tego faktu może kosztować nieco zachodu – systematycznie z biblioteki wynosi. Ponieważ Odkrywcom nie uda się złapać innego tropu, logiczną stanie się w końcu wizyta w domu podejrzanego indywiduum.

Badaczom nie uda się żadną siłą namówić Wolfganga, by zaprosił ich do siebie, mogą więc odwiedzić go z zaskoczenia, lub włamać się do jego pokoju. W obydwu przypadkach efekt będzie podobny, skarbnik nadejście bowiem, nim drużyna zdąży porządnie się rozejrzeć – choć bez trudu stwierdzą, iż całe pomieszczenie wypełniają starodruki. Zaskoczony Wolfgang nie zagrozi Odkrywcom policją (zbyt wiele ma do ukrycia), szybko sięgnie jednak po pałasz i grożąc nim, każe nieproszonym gościom wynosić się do wszystkich diabłów. Jeżeli Badacze oskarżą von Strassera o cokolwiek lub mu zagrozą, błyskawicznym ruchem złapie leżącą na pryczy teczkę (zawiera jego notatki) i wyskoczy przez okno, na dach kościoła, inicjując tym samym emocjonujący pościg po dachach, okraszony wymianą ciosów pałaszy.

Wolfgang von Strasser jest sprawny fizycznie i znakomicie zachowuje równowagę, pościg niekoniecznie musi się jednak zakończyć jego ucieczką lub schwytaniem – jeden z Badaczy dostrzeże bowiem wyraźnie z wysokości dachu, że okutany w pelerynę człowiek wprowadza właśnie do domu BTG młodą kobietę.

Szaleństwo sekretarza

Niezależnie od tego, jak szybko Badacze dotrą do domu Burschenschaft Teutonia Göttingen, po kobie-

Johannis Kirchoff

Na wieży jednego z najstarszych w Getyndze kościoła św. Jana znajdują się dwa pokoje wynajmowane studentom, będące najdziwniejszym i najbardziej odosobnionym miejscem zamieszkania w mieście. Nie ma tam prądu i wody, a za wynajem lokatorzy płacą jedynie wpuszczając na wieżę co sobotę turystów. O zamieszkanie tam rozbijają się przedstawiciele lokalnej bohemy i dziwacy, obecnie jeden stoi pusty po samobójstwie ostatniego lokatora, a drugi zamieszkuje Wolfgang von Strasser.

cie i jej przewodniku nie będzie nawet śladu. Siedzący w stróżówce pierwszoroczniak zarzeka się, że nikt do budynku nie wchodził, kłam zadaje mu jednak wyraźny zapach kobiecych perfum, unoszący się w holu. Wszyscy mieszkańcy budynku pogrążeni są we śnie, w który zapadli nagle, niezależnie od zajęć – po chwili zaczną się z niego budzić. Jeśli Badaczom przyjdzie do głowy sprawdzić, którego z mieszkańców domu brakuje, odkryją – rzecz jasna – nieobecność Mannerheima (oraz kilku innych), sekretarz bractwa ma jednak dobre alibi, na wszelki wypadek rzucił bowiem urok na kilku studentów, którzy poświadczą, że byli z nim w piwiarni.

Mimo tych środków ostrożności, osoba sekretarza nie jest jednak nieetykalna, prowadzi bowiem do niego kilka tropów. Po pierwsze, skoro tajemnicza kobieta opuściła budynek nie wychodząc głównym wejściem, musiała wyjść starymi drzwiami prowadzącymi do kanału – nieco wysiłku pozwoli ustalić, że jedyny egzemplarz klucza do starego zamka nosi na szyi Mannerheim. Przeszukanie pokoju sekretarza pozwoli odkryć kilka ukrytych pod podłogą liścików miłosnych od Adeli, która wprawdzie spróbuje wyprzeć się wszystkiego, w końcu jednak zakłęcie osłabnie na tyle, że pozwoli jej zdradzić swój romans z sekretarzem. Przebadanie historii bractwa zaowocuje ustaleniem, że Burschenschaft Teutonia Göttingen kupiło kamienicę właśnie dzięki staraniom podejrzanego. Indagowani profesorowie mogą – wreszcie – opowiedzieć o gwałtownej zmianie, która zaszła w zachowaniu wiecznego studenta jakoś tak dzie się lat wcześniej.



Radosław Gruszewicz

Tymczasem atmosfera zaczyna robić się ponura. Odnalezione zostaje straszliwie okaleczone ciało kolejnej zaginionej dziewczyny (współlokatorce Adeli, którą Badacze dobrze pamiętają), nad Getyngą gromadzą się ciemne chmury, przestraszone stada gołębi tłuka o szyby, a w samym budynku bractwa zaczynają dziać się dziwne rzeczy – szafki same się otwierają, drzwi skrzypią, a ogień w kominku ma niepokojącą, szkarłatną barwę. Zbliża się dzień otwarcia portalu.

Powiadomiony o wynikach śledztwa Roland początkowo nie daje wiary Badaczom, szybko jednak gniew zaczyna brać u niego górę nad rozsądkiem – zwłaszcza, jeśli pokażą mu listy Adeli. Obrażony honor domaga

się pomsty – Erxleben nie waha się ani chwili i postanawia wyzwać Mannerheima na pojedynek, sekretarz znika jednak jak kamfora.

Logicznym wydaje się teraz sforsowanie drzwi prowadzących, podobno, do kanału, choć w tym celu trzeba zniszczyć zamek lub wyważyć je z zawiasów, co nie jest zadaniem łatwym – w końcu powstrzymują nieproszonych gości od setek lat. Wąskie, kręte schody prowadzą do kwadratowego pomieszczenia, które opuszczone zostało w wielkim pośpiechu – gdzieś w walają się przybory alchemiczne, czarne ogarki świec i inne okultyistyczne przybory. Pomieszczenie łączy się, faktycznie, z kanałem, jednak jego przeszukiwanie jest zupełnie bezcelowe.

Karcer studencki

Przy Wilhelmsplatz, na szczycie głównego budynku uniwersytetu mieści się karcer studencki. Jego trzy cele upstrzone są niezliczonymi rysunkami i inskrypcjami pozostawionymi przez osadzonych w nim studentów. W większości przedstawiają one emblematy rozmaitych bractw studenckich w formie czarnych profili przyozdobionych wstążką w odpowiednim kolorze oraz monogramem, lecz w jednej z cel pomiędzy sprośnymi wierszykami kryje się dużo bardziej złowieszcza inskrypcja, zawierająca inkantację do Yog-Sothotha... W ewidencji karceru nazwisko Mannerheima widnieje aż sześciokrotnie, lecz jedynie w roku 1911 i 1912. Musiał popaść wtedy w naprawdę złe towarzystwo... Badacze spędzą tu kilka upojnych dni po feralnym pojedynku i mogą powracać cyklicznie, jeśli wciąż zakłócać będą porządek.

Powrót czarnoksiężnika

Pierwszym zwiastunem katastrofy okazuje się być Adela – trzydziestego września, wczesnym popołudniem, wpada do kamienicy BTG i domaga się widzenia z kuzynem. Jest roztrzęsiona i na widok Badaczy lub Rolanda wybuchą płaczem, twierdząc, że „to się zaczęło”. Szybko okazuje się, że drzwi do tajnego pomieszczenia, zarówno od strony budynku, jak i kanału, zostały – nie wiedzieć kiedy – umieszczone na swoim miejscu i, choć zamek nie działa, trzyma je tam nieznaną siłą. Z piwnicy dochodzą głuche odgłosy – jeśli Badacze wystawili w pomieszczeniu strażę, już ich nie zobaczą, jeśli zaś sami trzymali wartę, wywabilo ich na górę przyjscie Adeli.

Jedynym sposobem, by sforsować drzwi, jest wylamanie zawiasów. To czasochłonne zadanie, zwłaszcza, że w wąskim korytarzu pracować może tylko dwóch ludzi na raz, a z dołu dochodzą coraz bardziej niepokojące odgłosy. Kiedy drzwi już – już mają puścić, wszystkich obecnych w budynku oblewa fala senności – aby się jej nie poddać, wykonać trzeba odpowiednio trudny test Mocy. Jedynym bohaterem niezależnym, który zachowa przytomność, jest Roland – pozostałych nie da się dobudzić.

Gdy Badacze schodzą wreszcie do podziemia, rytuał jest mocno zaawansowany. Ubrany w okultystyczne szaty Mannerheim stoi pośrodku wymalowanego na podłodze znaku, dzierżąc miecz. Na przecięciu linii symbolu stoją misy pełne skrzeplej krwi, która właśnie zaczyna się rozpuszczać. Jeśli Badacze zaczną wykonywać gwałtowne ruchy, Roland spróbuje ich powstrzymać, wołając, że rzecz rozstrzygnąć trzeba honorowo. Niestety, sekretarz bractwa jest nieczuły na wyzwanie.

Mannerheim nie może osobiście stawić czoła napastnikom i wydaje się zupełnie bezbronny, kiedy jednak Badacze poważnie zagrożą jego życiu, czar wejdzie w fazę kulminacyjną. Krew z mis wyparuje, tworząc obłoki karmazynowego dymu, a postać sekretarza obleje złocisty blask – to Albrecht Liebschiff powraca, by zajęć cieleśną powłokę. Od tego miejsca los scenariusza znajduje się zupełnie w rękach graczy.

Jedynie, co może przeszkodzić przeistoczeniu, to zabicie Mannerheima, wtedy jednak duch czarownika wniknie w ciało zabójcy, którym z powodzeniem może być Roland lub jeden z Badaczy. Jeśli lubisz, Strażniku, trudne wybory, niech sekretarz zginie z ręki Erxlebena, by drużyna musiała następnie pozbawić życia przyjaciela, jeśli zaś fascynuje cię zakończenie „Miasteczka Twin Peaks”, duch czarnoksiężnika opętać może jednego z Odkrywców – pozwól mu wówczas odegrać rolę demonicznego i bardzo potężnego przeciwnika. Opętanie, a następnie zabicie Mannerheima, to recepta na happy end.

Oczywiście zdarzyć się może, że Liebschiff pokona Badaczy i powróci na ziemię – wówczas dokończycie zaklęcie, zapoczątkowane przez Mannerheima i uwolni swych współwyznawców, których duchy wnukną w ciała studentów z Burschenschaft Teutonia Göttingen oraz Odkrywców. Może to stanowić znakomity punkt wyjścia do następnego scenariusza, w którym nowe postaci graczy zmierzą się z zagadką losu ich starych bohaterów lub pretekst do opowiedzenia po swoim historii kilku następnych dziesięcioleci. W końcu już wkrótce Niemcy rozpętają prawdziwe piekło.

Bohaterowie niezależni:

● **Karl Gustaw Mannerheim** – obecnie student trzeciego roku matematyki, sekretarz bractwa studenckiego. Ten trzydziestoletni, wysoki i chudy okularnik posiada oprócz ujmującego, nieco niesmiałego sposobu bycia szeroką wiedzę i liczne zainteresowania, którymi nie omieszka się podzielić nad szklanką pszenicznego piwa. Wśród młodszej braci studenckiej cieszy się wielkim szacunkiem jako osoba, która zna uczelnię na wylot i zawsze chętna jest pomóc w potrzebie. Swoją obsesję i szaleństwo ukrywa niezwykle starannie, wie o nich tylko Adela. Nikt nigdy nie podejrzewałby, że dopuścił się już trzech morderstw, by doprowadzić swe dzieło do końca, a gotowy jest na więcej.

● **Adela Erxleben** – dziewczyną wyjątkowej urody i talentu muzycznego, o której rękę zabiegało wielu młodzieńców z miasta. Beznadziejnie, i to zupełnie bez czarów zakochana w Karlu Gustawie Mannerheimie, choć bez uroku siła jej afektu zapewne nieco by osłabła.

● **Roland Erxleben** – kuzyn Adeli, przystojny i wysportowany student medycyny, prezydent bractwa i zapalony miłośnik fechtunku. Jest dobrze wychowany, konserwatywny, honorowy i szanuje tradycję. Uwielbia swoją kuzynkę i potrafiłby jej wybaczyć niestosowne i hańbiące ich nazwisko zachowanie, lecz nie złamanie tradycji bractwa, które jest dla niego oprócz studiów całym światem.

● **Wolfgang von Strasser** – wiecznie pozbawiony pieniędzy skarbnik bractwa o chmurnej, arystokratycznej urodzie, studiujący astronomię i teologię. Poza kontaktami wśród bractwa odludek, większą część czasu spędza w bibliotekach nad dziełem swojego życia. Zamieszkuje pokój na szycie wieży kościoła św. Jana, w którym zgromadził imponujący księgozbiór, w większości wykradzony z rozmaitych źródeł. Ze wszystkich sił będzie go bronił przed odkryciem.

Ganseliese

Na rynku, naprzeciwko ratusza stoi studnia przyozdobiona brązowym posążkiem dziewczynki – Elżbiety Gęsiarki. Zgodnie z uniwersytecką tradycją, po otrzymaniu tytułu doktora należy ją ucałować i wręczyć jej kwiaty. Zazwyczaj towarzyszy temu barwny korowód, dowożący absolwentów na miejsce na ozdobionym wstęgami wózku. Policja patrzy na te praktyki niechętnie, lecz nie zostały one jeszcze zakazane. Wrzesień jest oczywiście najbardziej obfitującym w takie imprezy miesiącem.

**NAJTAŃSZYM
NAJSZYBSZYM
NAJLEPSZYM**
sposobem otrzymywania miesięcznika

gwiezdny pirat

jest prenumerata

Każdego miesiąca nowe egzemplarze pisma trafią do Was prosto z drukarni. Dzięki prenumeracie zyskacie nie tylko czas, ale i pieniądze. W prenumeracie GWIEZDNY PIRAT jest aż o 20% tańszy niż w sklepie! Wszelkie koszty związane z wysyłką ponosi Wydawnictwo.

Aby zaprenumerować GWIEZDNEGO PIRATA wystarczy wypełnić kupon wpłaty dostępny na poczcie i wpłacić pieniądze na nasze konto, lub dokonać przelewu ze swojego konta w banku. Poniżej zamieszczamy niezbędne dane:

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

Numer konta:
BPH S.A. o/Gliwice
10601187-320000538782

Na przelewie (lub kwicie wpłaty) należy wyraźnie zaznaczyć, iż wpłata dotyczy prenumeraty Gwiezdnego Pirata. Oto odpowiednie kody:

Pirat6 - w przypadku prenumeraty półrocznej obejmującej sześć numerów
Pirat12 - w przypadku prenumeraty rocznej obejmującej dwanaście numerów

Wpłaty, które wpłyną na nasze konto do ostatniego dnia każdego miesiąca uruchomią automatycznie Waszą prenumeratę od najbliższego numeru. Wpłaty dokonane po tym terminie uruchomią prenumeratę od następnego wydania.

Cena prenumeraty:
6 MIESIĘCY - tylko 25 zł!
12 MIESIĘCY - tylko 50 zł!

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie kuponu zamówienia prenumeraty - DRUKOWANYMI LITERAMI. Redakcja nie będzie odpowiadała za skutki mylnej wysyłki, spowodowanej błędami wynikłymi z nieczytelnego wypełniania przekazów.

Wszelkie reklamacje prosimy zgłaszać telefonicznie.

Upiór z gór - wyjaśnienie dla MG

Upiór, który napada na podróżnych, powstał za sprawą pewnego nekromanty. Czarnoksiężnik ów starał się stworzyć wojownika doskonałego, ale dzieło wymknęło się stwórcy spod kontroli. Poszukiwania nekromanty stać się mogą tematem ciekawej przygody, poza sesją zaś gracz rozwiązać może tajemnicę imienia upiora. Rozwiązanie przyda się im, jeżeli postawisz potępieńca na drodze bohaterów.

Z zeznań świadków i z przypuszczeń śledczego wynika, że upiorem stała się jeden z dawnych bohaterów. Ta zagadka nie ma jednoznacznego i jasnego rozwiązania. Gracze nie będą do końca pewni swojej decyzji, a przecież mają tylko jedną szansę. Wiążąc ze sobą relacje świadków i opowieści śledczego ustalić można kilka argumentów przemawiających za każdym z trzech kandydatów na upiora. Nieumarłym stała się jednak Marika Uls. Nekromanta odnalazł jej grobowiec i ożywił bohaterkę. Oto poprawny tok myślenia.

1. Hrabia Karlson – wiadomo, że upiór wygląda tak jak w momencie śmierci, a hrabia zginął na placu ćwiczeń. Mógł mieć na sobie zbroję. Oprócz tego zły charakter Karlsona pasowałby do zachowania potępieńca. Tylko dwa argumenty. Dodatkowo miejsce spoczynku Karlsona jest dobrze znane i strzeżone, co uniemożliwiłoby nekromancie wskrzeszenie zwołk.

2. Pavel Huss – informacje o przemianie jaka w nim zaszła to zmyłka. Huss mógłby oszczędzić kupca z koralami i perłami przez pamięć o zmarłej żonie (kobięce ozdoby). Pavel był rycerzem, zatem mógł zginąć w zbroi. Dwa argumenty. Jeżeli Huss faktycznie zginął w jeziorze lawy, nekromanta nie miałby ciała do wskrzeszenia.

3. Marika Uls – Wojowniczką, która zginęła w zbroi w czasie bitwy. Zbroja jak najbardziej na miejscu. Była kobietą, więc wspomnienie kobiecych ozdób mogło wzbudzić w niej litość. Nekromantycznej magii przeciwstawiła się również podczas spotkania z wędrownym lalkarzem (wspomnienie o dzieciach). Na dodatek dowiodła smoczymi wojownikami, a Harraval herb Smoczy Pazur zasłonił się przed nią tarczą z wymalowanym herbem (kolejne wspomnienie).

Księżycowy pies – tylko dla MG!

W rzeczywistości księżycowe psy są przemiłymi i sympatycznymi zwierzątkami. To dzikie psy, ale bardzo przyjazne w stosunku do ludzi. Żyjący w pobliżu stad wieśniacy dobrze znają miły charakter zwierząt i dla zabawy wymyślili kilka przerażających historii. Niemal wszystkie fakty przedstawione w opisie dla graczy to bujda. Prawdziwe jest jedynie, że pieski rzucają się na ludzi... po to by wylizać im nosy szorstkim, różowym językiem. Oczywiście nie roznoszą żadnej choroby i nie zmieniają wielkości wraz z fazą księżyca. Doskonale za to aportują patyki.

Porwanie - wyjaśnienie dla MG

Jak zapewne się domyśliłeś, za wszystkim nie stoją orki. Były tylko narzędziem w rękach ...Kogo? Jak wspomniano w tekście, pan na zamku ma zatarg z gildią kupców. Gildia przestała płacić podatki, kasa zamkowa zaczęła świecić pustkami. Kupcy zlecieli mrocznemu elfowi zorganizowanie porwania, a sami tylko czekają, aż hrabia zgłosi się do nich o pomoc. Dzięki temu uzyskają znaczne przywileje, a hrabia pójdzie na dalekie ustępstwa. By przejrzeć spisek należy zwrócić uwagę na wiele detali (strzały elfickie, magia, doskonały plan napadu, brak brutalności) oraz to, że przedstawiciele Gildii niemal natychmiast pojawili się u hrabiego – gotowi do pertraktacji w sprawie pożyczki...



Już w marcu
CZWARTY
numer Pirata!

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. Określenie: (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 dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zamienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, 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 Udzielającego, 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, rytory, rysunki, podobieństwa, format, pozę, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroku, osobowości, druzyny, 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 Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wnieślionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytworzenie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobiorcę 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, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiową, 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 Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualnić NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, 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 wyrazne 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 wyrazne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znaków Towarowego lub Znaków 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 każdej autoryzowanej wersji 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 Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie do Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregokolwiek warunku 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: Niniejsza 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 którekolwiek 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.

NOWA SERIA POLSKIEJ FANTASTYKI

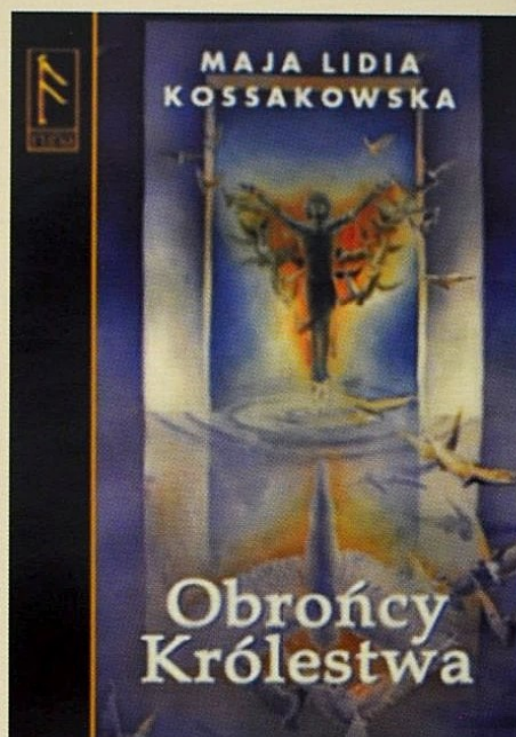
MAGIA TAJEMNICA PRZYGODA

JUŻ WKRÓTCE !!!

MAJA LIDIA KOSSAKOWSKA

Obrońcy Królestwa

Zbiór opowiadań o wspaniałym świecie aniołów i demonów. Słudzy Nieba i Głębi toczą skomplikowaną walkę o władzę, zarazem jednak pozostają zdumiewająco ludzcy w swych pragnieniach i rozterkach.



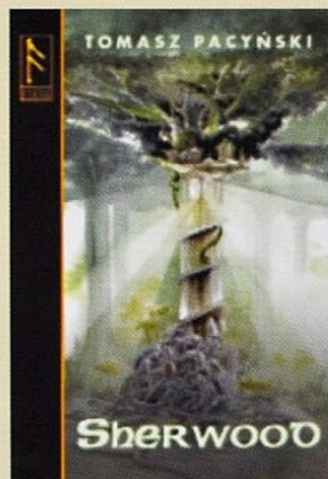
Asmodeusz, z powodu urody i zamięłowania do luksusu zwany Zgniłym Chłopcem, ma kłopoty rodzinne. Aniołowie uzależniają się od suszonej trawki z Fatimy i handlują wodą z Lourdes. Aniołowi stróżowi zostaje przydzielony zastępca - okaleczony weteran wojen z piekielnymi zastępami.

TOMASZ PACYŃSKI

Sherwood

(wyd. II poprawione)

Twórcza i fascynująca interpretacja legendy o Robin Hoodzie i jego towarzyszach. W wiele lat po rozbiciu grupy banitów do Sherwood przybywa Jason, szuler i oszust, który ma nieszczęście zagrać w kości z niewłaściwym człowiekiem. W leśnym klasztorze Jason spotyka Matcha, niegdyś towarzysza Robin Hooda i stopniowo odkrywa ciemną stronę legendy, a jego niezwykle talent podsuwa mu wizję przyszłej zagłady.

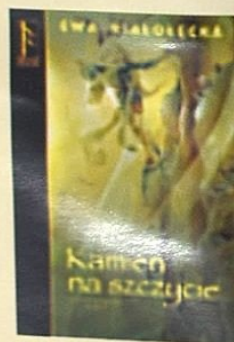


TOMASZ PACYŃSKI

Maskarada

Dalszy ciąg opowieści o losach grupy ludzi - Matcha, Marion i szeryfa Nottingham - niegdyś współtworzących legendę Robin Hooda i nieodwracalnie przez nią naznaczonych. Wbrew swej woli bohaterowie wplątują się w okrutną walkę o kontrolę nad źródłami pradawnej, dzikiej magii, które biją w sercu Sherwood. Rozdzieleni i osamotnieni bohaterowie starają się poznać rolę, którą usiłują im narzucić bractwa druidów, słudzy szeryfa i namiestnicy Kościoła.

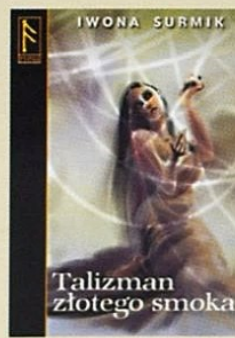
W SPRZEDAŻY



EWA BIAŁOLECKA
Kamień na szczycie



ANNA BRZEZIŃSKA
Opowieści z Wilżyńskiej Doliny



IWONA SURMIK
Talizman złotego smoka



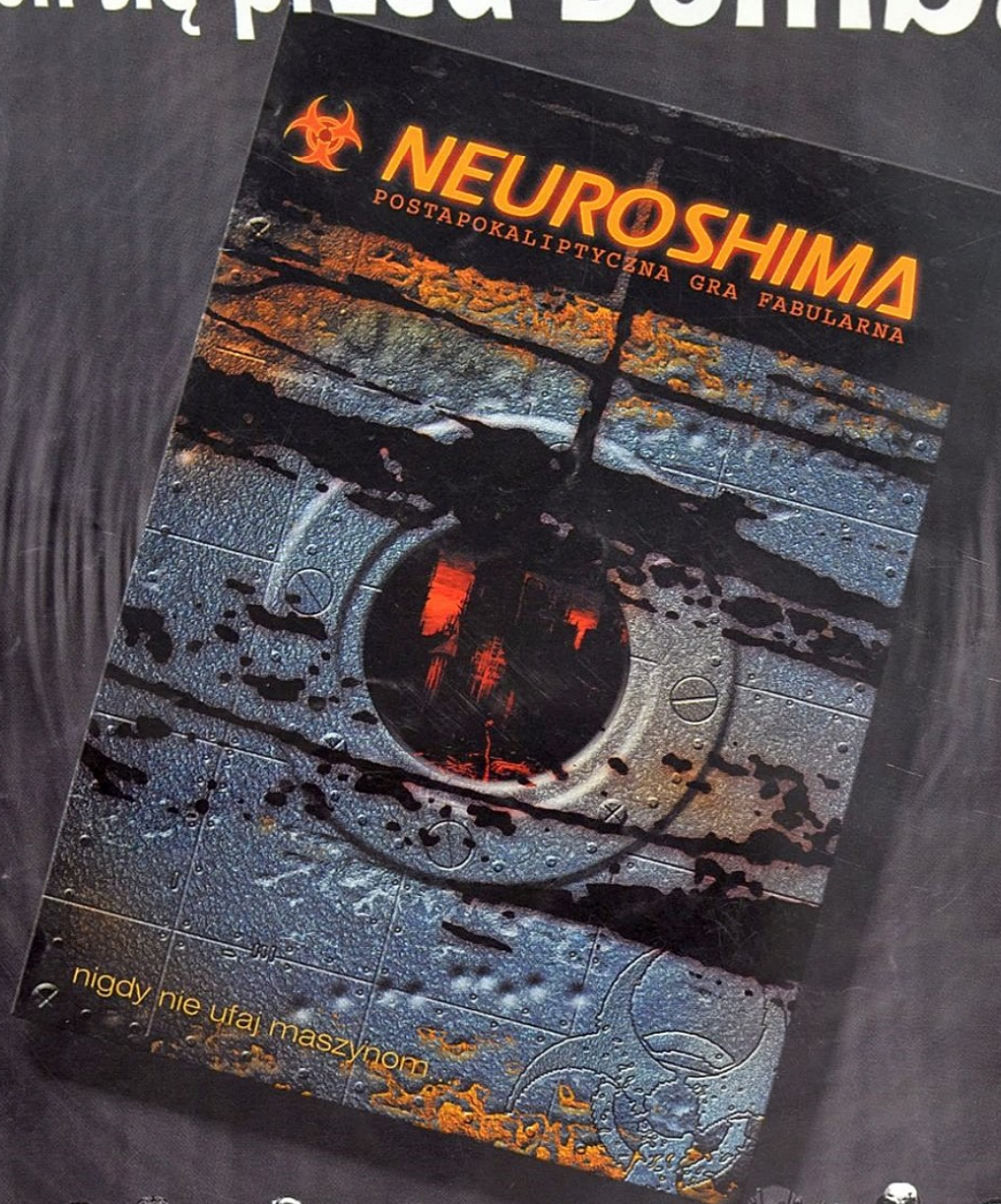
TOMASZ PACYŃSKI
Wrzesień

Szukaj w księgarniach i salonach **ESPIK** w całym kraju. Sprzedaż wysyłkowa i więcej informacji:
 Agencja Wydawnicza RUNA, ul. Grzybowska 77 lok. 434, 00-844 Warszawa, tel. (22) 45 70 385

www.runa.pl

Wzdłuż autostrad stoją wraki dawnych samochodów, poprzewracane kikuty drogowskazów i zniszczone linie wysokiego napięcia. Na mapie Stanów zostało się kilka miast, kilkanaście większych miasteczek i setki, tysiące osad. Ruszysz sto mil i znajdziesz się samotny, jak rozbitek na falach oceanu. Gdziekolwiek się skierujesz, czeka cię niewiadoma i niebezpieczeństwo. Każde miasto przez lata odcięta od innych wykształciło własne zwyczaje i prawa. Każda najmniejsza wieś to zupełnie nowy świat.

Schron się przed Bombą!



500 STRON

50 ZŁOTYCH