


gwiazdny pirat

numer 6
wrzesień 2004

niezbędnik miłośnika RPG

08557 0

5.00zł



Niebo nad Ameryką
On - Szkic przygody
Dobra robota
Przygoda do Neuroshimy
36 sekund z Molochem

d20
system

Niemowlę z misy
Szkic przygody
Powiernik Prawdy
Nowa klasa prestiżowa
Osawa Tagomi
Sojusznik BG

Raport:
Siódmy Monastyr
7th Sea a Monastyr

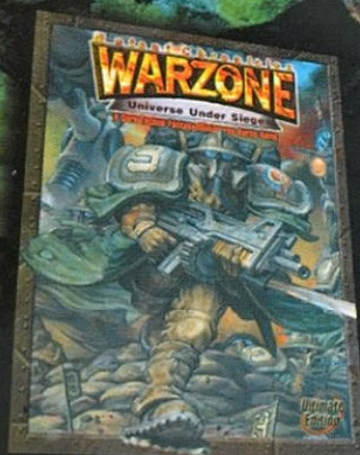
Strefa Wojny powraca... w wielkim stylu!

M u t a n t C h r o n i c l e s

WARZONE

Universe Under Siege

- Ponad 500 stron kompletnych zasad do nowej 3 edycji gry.
- Szeroki opis historii i realiów świata Warzone.
- Struktura organizacji i charakterystyki sprzętu armii wszystkich stron konfliktu.
- Dziesiątki nowych oddziałów, nowych rodzajów broni i ekwipunku.
- Wszczępy cybernetyczne, Sztuka,
- Ekwipunek specjalistyczny, Mroczna Harmonia, i moce Ki.
- Innowacyjne zasady wsparcia artyleryjskiego, prac inżynierskich, saperów etc.
- Propozycje scenariuszy do gry i nowe ciekawe opowiadania ze świata Warzone.



Wróg nie śpi!
Zamów swoją kopię już dziś!

WARGAMER 
GRY BITEWNE I STRATEGICZNE



spis treści

Witajcie!

Tradycją wstępniaków w Piracie jest to, że przepraszamy w nich za opóźnienie numeru i obiecujemy solenną poprawę!

Tym razem więc nie może być inaczej! Tradycji musi stać się zadość! Niniejszym przepraszamy za roczne opóźnienie i zniknięcie z rynku!

Na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Mamy o wiele więcej doświadczenia, mamy olbrzymie pokłady pomysłów i mamy wielką chęć już nigdy więcej nie nawalić.

Czy to się uda? Czas pokaże. Póki co obiecujemy, że dołożymy wszelkich możliwych starań, by każdy kolejny numer Pirata ukazywał się w pierwszym tygodniu miesiąca, by ukazywał się co miesiąc, i by kolejne numery były coraz lepsze.

W GP#6 trzy nasze fundamentalne działy: newsy, Neuroshima oraz d20. Do tego „Zagadka Gwiezdnego Pajaka”, dział gier komputerowych, w którym postaramy się opowiadać o ciekawych grach CRPG i oczywiście dział humoru z Profesorem Experpointem na czele. Gościnnie tylko u nas - Fidell!

Ignacy Trzewiczek

RAPORT:	Siódmy Monastyr	3
GALAKTYCZNY KURIER		9
	Recenzje	15
W SIECI GWIEZDNEGO PAJAKA		17
NEUROSHIMA:	On	18
	Niebo nad Ameryką	20
	Dobra robota - PRZYGODA	24
	Lombard u Kenny'ego	32
D20:	Od ognia, wody i powietrza	33
	Niemowlę z misy	34
	Powiernik Prawdy - NOWA KLASA PRESTIŻOWA	38
	Osawa Tagomi	40
	Bazar	41
ŁAMIGŁÓWKI GP:	36 sekund z Molochem	42
HUMOR:	Profesor Experpoint odpowiada	44
	Komiks	45
GRY KOMPUTEROWE:	Sacred	48
	Eye of the Beholder	50
ROZWIĄZANIA ZAGADEK		51

wstępniak

Redakcja: 44-100 Gilwice, ul. Św. Urbana 15
tel. / fax (032) 334-85-38
E-mail: portal@rpg-portal.pl
WWW: www.rpg-portal.pl
Redaktor Naczelny: Ignacy Trzewiczek
Współpracują: Marcin Blacha, Michał Oracz,
Tomasz Kowalik

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Za treść reklam zewnętrznych nie odpowiadamy. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
ISSN 1644-7689

© Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gilwice 2004

gwiezdny pirat

zaprasza do współpracy:

- autorów tekstów
- ilustratorów



Spróbuj swoich sił
razem z nami!

Schron się przed Bombą!



Nowa gra dark fantasy autorów Neuroshimy

W
Z

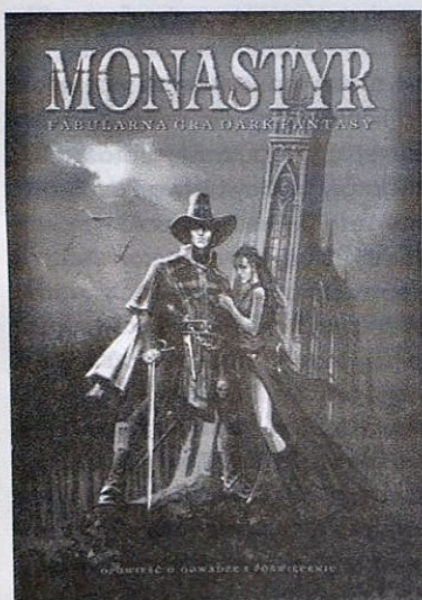
WW

RAPORT

Tomasz Z. Majkowski

Siódmy Monastyr

„7th Sea” i „Monastyr”: recenzja porównawcza



Płaszcz i szpada

Historia gatunku płaszcz i szpada jest długa i chwalebna. Pierwotnie nazwą tą określano gatunek komedii XVII-wiecznego teatru hiszpańskiego, ze względu na zwyczajowy strój głównych jej bohaterów, wraz jednak z popularyzacją powieści historycznej, termin „płaszcz i szpada” przyłgął do tej jej odmiany, która traktuje o dolach i niedolach nieustraszonych bohaterów, zmagających się z nikczemnością

daleko potężniejszych od siebie arystokratów, za towarzysza mając jedynie wierną szpadę – a wszystko to w scenerii XVII wieku. Wraz z narodzinami filmu atrybuty dzielnego bohatera podjęły owocujący nader ślicznymi dziećmi romans ze srebrnym ekranem, a bohaterowie powieści Dumasa, Gautiera, Fevala i Sabatiniego otrzymali twarze Erolla Flynna, Douglasa Fairbanka czy Jeana Marais.

Powieść płaszcz i szpada świetność swoją przeżyła w drugiej połowie wieku XIX, film zaś przyszedł – w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Lata osiemdziesiąte nie były mu szczególnie łaskawe i wszystko wskazywało na to, że opowieści o szermierzach i muszkietkach, podobnie jak western czy historie pirackie, w których kochało się kino przedwojenne, na zawsze odejdą do lamusa. Dziwnym zrządzeniem losu, druga połowa lat dziewięć-

dziesiątych przyniosła niespodziewany renesans gatunku, a na ekranach kin powrócili honorowi muszkietowie, nieustraszeni fechtownicy i ich nieodłączne atrybuty. Oczywiście, współczesne kino przerobiło ich na swoją modłę, większość więc dzisiejszych produkcji nosi wyraźne znamiona autoironii, z upodobaniem bawi się traktowaną przed laty śmiertelnie serio konwencją i obnaża jej mechanizmy, opowiadając wciąż i wciąż znaną doskonale historię trzech muszkietierów, za każdym razem na nowy sposób.

Czemu służyć ma tego rodzaju wprowadzenie w recenzji gry fabularnej? Prócz banalnego stwierdzenia, że tak „Monastyr”, jak „7th Sea” osadzone są właśnie w konwencji płaszcz i szpada, do czego wystarczyłoby zdać się przecież na czytelników wyczucie tego gatunku, znajomość jego losów przyda nam się do rozróżnienia obydwu gier. Pomimo bowiem powierzchownych

Zaryzykowałbym stwierdzenie, iż „Monastyr” i „7th Sea” nie tyle konkurują, co wzajem się uzupełniają.



podobieństw i bardzo podobnych rekwizytów – nastrój systemów jest tak dramatycznie różny, że nie sposób uznać ich za realizację tego samego tematu, czy za produkty zaspokajające tę samą potrzebę. Pod bardzo podobnym kostiumem kryje się treść tak różna, że zaryzykowałbym stwierdzenie, iż „Monastyr” i „7th Sea” nie tyle konkurują, co wzajem się uzupełniają.

Europa i Nibylandia

Chronologicznie starsze jest, oczywiście, „7th Sea”, gra opublikowana w Stanach w roku 2000 – choć, zrzędzeniem losu, wydana w wersji polskojęzycznej w miesiąc po „Monastyrze”. Akcja jej rozgrywa się na kontynencie zwanym Theq, rozdzielonym pomiędzy siedem narodowych państw w czytelny sposób nawiązujących do historycznych królestw Europy. Wszystko zresztą jest tu podobne, lecz nie takie samo i zagłębiając się w historię i kulturę świata co rusz natykamy się na doskonale czytelne odwołania – nie tylko do historii zresztą, gdyż obok postaci stylizowanej na Elżbietę I czy bohatera ludzko przypominającego sir Francis Drake w tym samym, quasi-brytyjskim państwie Avalonu znajdziemy zamaskowanego Merlina czy Lancelota, który – by dodać rzeczy smaku – jest przy tym Lughiem Srebrnorękim z legend dawnej Irlandii.

Na to wszystko nakłada się jeszcze filtr filmowy – by wzmocnić jeszcze umowność i tak dosyć pretekstowego świata, autorzy zdecydowali się dać części postaci, sportretowanych na kolorowych planszach, twarze znanych aktorów, bez trudu rozpoznajemy więc w królu władcy Castille, państwa stylizowanego na Hiszpanię (oraz Kalifornię z opowieści o Zorzo) Leonarda di Caprio, a w ponurym obliczu samowładcy Usurii – Rosji Christophera Lamberta. Jeśli dodać do tego mapę, na której granice układają się w niemal regularną kratę, a cały kontynent przecina Rzeka, łącząca – bo czemu by nie – dwa morza tak, by wędrując nią można było trafić do wszystkich państw, które nie leżą akuratnie na morskich wyspach, w mig pojmujemy, że nie mamy do czynienia ze światem prawdziwym, czy nawet prawdopodobnym, a autorzy sugerują wyraźnie, że oto dają nam w ręce narzędzie, scenerię zabawy, a nie kompletne i żyjące własnym życiem uniwersum.

Wrażenie to potęguje jeszcze sposób prezentacji kolejnych narodów w „Przewodniku Mistrza Gry”, gdzie każdy rozdział otwiera sekcja poświęcona temu, pod jaki rodzaj przygód dane państwo skrojono i jakie fabuły zostały w nim zakodowane. Wickowie i Wilson nie ukrywają ani przez chwilę, jakie przyświecały im cele – Eisen (Niemcy), na przykład, jest ponurym i spustoszone wojną, nie tylko dlatego, że tak ułożyły się historyczne zależności, lecz i celem zaspokojenia potrzeb graczy, którzy lubią słuchać, jak o ich rdzewiejące zbroje słuca Jesienny deszcz. I coś z tego, że zaraz za granicą zrujnowanego Imperium kwitnie dekadencje i niewiarygodnie bogate Montaigne (Francja) – nie zaleją go uchodźcy, a upadek Eisen nie wywoła głębokiego kryzysu gospodarczego, Montaigne musi bowiem pozostać

dumne i piękne, by bez trudu bawić się w nim można było nie tylko w muszkietierów, lecz i we francuskich arystokratów na kilka lat przed Rewolucją – takich, jakich portretują filmy w rodzaju „Śmieszności” czy „Braterstwa Wilków”.

Czytając o tym zabiegu można, oczywiście, odnieść wrażenie, że świat Thei jest niezmiernie papierowy – szczęśliwie jednak autorom udało się uprawdopodobnić go na tyle, by anachronizmy czy nawiązania nie naruszyły jego spójności. Oczywiście, jest papierowy, z wyraźnie rozgraniczonym dobrem oraz złem, wyzuty z problemów racji stanu czy mniejszego zła – lecz przy tym na tyle barwny i atrakcyjny, zaludniony tak ciekawymi postaciami, że jego sztuczność nie razi i nie psuje zabawy. Pod warunkiem, oczywiście, że podejmie się grę na proponowanych przez niego zasadach.

W zestawieniu z Theq, Dominium – uniwersum „Monastyru” – wypadła daleko prawdopodobniej, co nie znaczy oczywiście, że wolne jest od koniecznych dla stworzenia ciekawej gry fabularnej uproszczeń. Akcja gry wydawnictwa Portal również rozgrywa się na oblanym wodami – i częściowo ograniczonym nieprzyjazną ziemią – kontynencie, który nie stanowi całości świata, dalsze jednak partie globu są dla mieszkańców Dominium, a więc i dla graczy, terra incognita. O ile jednak w „7th Sea” kontynent rozdzielony jest raptem pomiędzy dziewięć krain, z których siedem uczynić można ojczyzną bohaterów graczy, tu znajdziemy krajów – bagatelka – jakieś pięćdziesiąt. Nie wszystkie, oczywiście, opisano z równą pieczołowitością, dziesięć bowiem narodów – w tej liczbie najwięksi gracze światowej polityki – opracowano wcale szczegółowo, proponując graczom, by z nich właśnie rodowód wywodzili ich postaci, pozostałe zaś przedstawiono w

Znów więc obydwie systemy grają na bardzo podobnym instrumencie – i znowu dobywają z niego zdecydowanie różne nuty.

stopniu umożliwiającym wyrobienie sobie o nich pojęcia, lecz niezbyt wyczerpujący.

Autorzy zrezygnowali też z zastosowanego w „7th Sea” (a przed nim w „Warhammerze”) klucza konstrukcyjnego, w myśl którego kolejne nacje są odpowiednikami krajin historycznej Europy i prócz kostiumu oraz nazwisk, z konieczności stylizowanych na europejskie, nic nie przychodzi tu na myśl rzeczywistej historii. Dziesiątka państw ułożona jest zatem podług pewnych tematów – najczęściej są nim rozmaite odmiany wojny. Mamy zatem krajinę rozdartą wojną domową, szarpaną dyktaturą religijną, prowadzącą walkę wyzwolenczą i z powstańcami, podbój czy toczącą bój obronny (ten występuje w dwóch odmianach). Pozostałe trzy państwa prowadzą swoją wojnę na zgoła innym poziomie, pomimo jednak braku starć orężnych element konfliktu jest w ich konstrukcji wyraźnie widoczny – dwa państwa prowadzą zmagania szpiegowsko-dyplomatyczne, trzecie zaś desperacki bój o przetrwanie.

Z różnymi fasetami wojny wiążą się różne cechy charakterologiczne, które „Monastyru” bardzo wyraziście eksponuje. Kordyjczycy zatem, a więc nacja prowadząca podboje, są butni i zarozumiali, mieszkańcy Ragady, w której toczy się wojna domowa, nieufni i agresywni, a walczący o niepodległość Bardańczycy – odważni do szaleństwa i niefrasobliwi. Stereotypy są więc w „Monastyrze” równie wyraziste, jak w „7th Sea”, z tym, że w miejsce kompletu cech kojarzonych zwykle z Niemcami czy Francuzami otrzymujemy bardzo mocno wyeksponowane, tak na poziomie mechaniki, jak opisu świata, charaktery różnych typów żołnierzy – od powstańca, przez dowódcę do rycerza.

Dominium jest przy tym zaprezentowane w sposób równie sugestywny i atrakcyjny, jak Thea – z tym, że stanowi jej polarną opozycję. W „7th Sea” świat wyraziście oddziela dobro od zła, w „Monastyrze” zaś co rusz słyszy się o odchodzących

w przeszłość idealach i powszechnym zniknięciem. Pierwsza z gier składa losy uniwersum na barki herosów i zmagających się z nimi lotrów, druga zaś eksponuje bardzo brutalnie procesy historyczne oraz niewielkie znaczenie jednostki dla kształtowania dziejów świata – na palcach jednej ręki policzyć można wybitnych jego mieszkańców, którzy faktycznie odmienili oblicze Dominium (współcześnie zaś żyje tylko jeden). Jeśli więc w świecie „7th Sea” wybucha wojna, jej przyczyną jest zachłanność i ambicje nikczemnego władcy, lotra o czarnym sercu – w „Monastyrze” zaś składa się na to szereg przyczyn ekonomiczno-politycznych, a czyjaś nikczemność może dać w najlepszym wypadku casus belli. W obu więc przypadkach uniwersum doskonale służy uwypukleniu proponowanego stylu zabawy, o którym za chwilę.

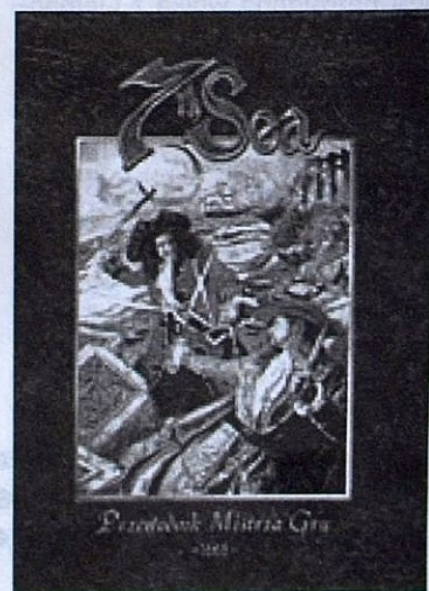
Porównując obydwie światy nie sposób nie wyrazić podziwu dla ich bogactwa i uroku, pod warunkiem, że zda się sprawę z odmiennych założeń, które im przyświecały. Próżno bowiem szukać w „7th Sea” miejsca dla wszystkich odcieni procesu historycznego, skoro zamiarem twórców było skonstruowanie uniwersum bohaterów i lotrów, w którym bez trudu krzyżować można szyki nikczemnym możnowładcom, nie obawiając się długofalowych skutków ich upadku. Analogicznie, niewiele jest w „Monastyrze” miejsca dla brawurowej i nieprzemysłanej eskapady, której jedynym celem jest zniweczenie czyichś planów, każdy wybór ma tu bowiem mniej lub bardziej przerażające konsekwencje. Różnica ta, teoretycznie łatwa do zniwelowania i zależna od stylu prowadzenia, okazuje się w praktyce niezmiernie istotna, łatwo bowiem przeżyć gorzkie rozczarowanie, gdy od „Monastyru” oczekiwania zacznie pola dla awanturniczych wyczynów, a od „7th Sea” żelaznej i nienaruszalnej konsekwencji. Właściwe posługiwanie się obydwoma światami wymaga więc od graczy dużego wycucia, jednakową trudność sprawiać

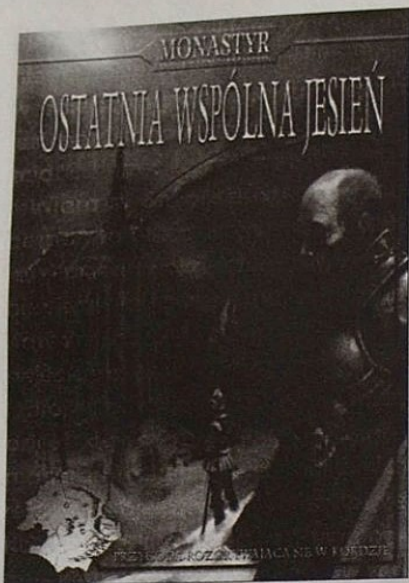
może bowiem swobodne żonglowanie umownością, konieczne do dobrej zabawy w „7th Sea” jak i przytaczająca odpowiedzialność, czająca się grze Portala.

Sekrety i tajemnice

Zarówno świat „7th Sea”, jak i Dominium są z założenia obarczone tajemnicą – z tym, że uniwersum „Monastyru” eksponuje swój sekret bardzo mocno, Thea zaś skrywa go, przynajmniej w podręczniku podstawowym, nieco głębiej. Mamy zatem i tu, i tu, starożytną rasę, która poprzedzała ludzkość, i która znikła w tajemniczych okolicznościach, pozostawiając ruiny o nieznanym przeznaczeniu oraz zbiór artefaktów o intrygujących mocach. W obu światach z tajemnicą odejścia Starożytnych wiąże się dostępna śmiertelnikom moc magiczna, z tą zaś nierozdzielnie łączy doktryna kościoła, którego estetyka nawiązuje do katolicyzmu. Znowu więc obydwie systemy grają na bardzo podobnym instrumencie – i znowu dobywają z niego zdecydowanie różne nuty.

Religia „Monastyru” jest powierchośnie zbliżona do Kościoła Katolickiego, podobieństwo to jest jednak czysto estetyczne i wymusza je sama natura gier fabularnych – skoro bowiem mamy wyobrazić sobie księdza, niechaj będzie on księdzem. Doktryna jest jednak skrajnie różna, nie istnieje bowiem





w Dominium pojęcie miłosierdzia i koncepcja odpuszczenia grzechów, będąca przecież centralnym punktem naszej wiary. Kościół prowadzi tu bezwzględna wojnę ze wszystkim, co nie oddaje czci Stwórcy, ten bowiem odwrócił się od świata już dawno temu i dziś sprzyja wyłączne ludziom, rasie, która jako jedyna oparła się Kusicielowi. A że to on jest dawcą magii, ktokolwiek się nią para, wystawia na szwank swoją duszę i staje w jednym rzędzie z nieprzyjaciółmi ludzkości, demonami – których świat „Monastyru” zna nieprzebrane mnóstwo – oraz istotami znanymi z kanonu fantasy, a więc wszelkiej maści elfami, krasnoludami czy orkami. Jest więc kościół „Monastyru” instytucją szalenie bezwzględną, która wprowadzi niesie pocieszenie maluczkim, najważniejszym jednak jej zadaniem jest bezustanna walka z Ciemnością.

Wiara w Stwórcę wywodzi się bezpośrednio od Starożytnych, którzy – przed swoim upadkiem i zniknięciem – stawiali mu ogromne Katedry, porozrzucane po całym świecie. To właśnie w jednej z nich Prorok poznał prawdy objawione, dzięki którym rzucił wyzwanie demonom i rozpoczął zmagania, które trwają po dzień dzisiejszy. A że Kościół nie zna litości, od razu wi-

dać, że jest on w „Monastyrze” narzędziem opresji, instytucją niebezpieczną i zwykle znajdującą się po przeciwnej, niż bohaterowie, stronie barykady. Oczywiście, gra umożliwia zabawę postaciami funkcjonującymi w jego strukturach, nie sposób jednak oprzeć się wrażeniu, że ich zadaniem jest przede wszystkim kontestacja poczynań hierarchii, a wątpliwości natury religijnej są nieodłącznym elementem monastyrowej przygody.

Kościół Proroków, jak zwie się tę instytucję w świecie „7th Sea” nie jest tak jednorodny – rozpadł się, zupełnie jak w naszej rzeczywistości, na wiele odłamów, których powstawanie było przyczyną niesnasek i wojen religijnych. On również zajmuje się zwalczaniem magii, która dana została ludziom przez tajemnicze, obce istoty, jest to jednak tylko jeden z elementów jego działalności. Kościół nie jest tu bowiem wyłącznie narzędziem opresji, prowadzącym bezustanną wojnę – a przede wszystkim instytucją naukową. Podstawa doktryny stanowi, iż Stwórcę poznać można wyłącznie poprzez studiowanie jego dzieł, stąd kościelni badacze starają się jak najlepiej zrozumieć i opisać świat. Oczywiście, i tu pojawia się wątek Inkwizycji – jakąż fabuła przygodowa byłaby bez niego kompletna – nie stanowi ona jednak trzonu Kościoła, lecz jeden z jego odłamów, który ostatnimi czasy tragicznie zblądził.

Związek ze Starożytnymi nie jest tu więc aż tak oczywisty, nie trzeba jednak szczególnego geniuszu by odkryć, iż to właśnie od zaginionych ras wywodzi się magia, której Kościół tak wytrwale przeciwstawia potencjał człowieka. Nie istnieją też katedry, które dowodziłyby wiary antycznych ludów w Theusa – zastępują je ruiny o nieznanym i tajemniczym przeznaczeniu. Niegdyś rasy nie są więc olbrzymami, na ramionach których siedzi

ludzkość – jak to ma miejsce w „Monastyrze” – a zagadką, z którą bohaterowie mogą się zmierzyć. Współgra to znowu doskonale z nastrojem „7th Sea”, penetracja niebezpiecznych ruin w poszukiwaniu tajemniczych artefaktów (czyli przygody Indiany Jonesa) lepiej zgadza się bowiem z konwencją awanturniczą, niż mozolne odcyfrowywanie prastarych glifów, których treść może wstrząsnąć fundamentem wiary bohatera.

Analiza tematyki religijno-mistycznej prowadzi zatem do analitycznych, jak w wypadku świata, wniosków. Mając do dyspozycji bardzo podobny materiał, autorzy obu gier wnoszą zgoła odmienne konstrukcje, w „Monastyrze” ekspozując problem wiary i znieprawienia, w „7th Sea” zaś dając narzędzia do aktywnego sprzeciwu wobec zła, które w łonie Kościoła reprezentuje Inkwizycja oraz prowadzenia ekscytujących eskapad na tereny kompletnie człowiekowi obce. Warto przy tym zauważyć, że o ile na poziomie konstrukcji polityczno-kulturowej świata „7th Sea” czerpało pełnymi garściami z tradycji, „Monastyr” zaś ciężył ku oryginalności, tu sytuacja się odwraca i pierwsza z gier oferuje unikatowe ujęcie Starożytnych oraz niezwykłą koncepcję magii, druga zaś korzysta z materiału charakterystycznego dla stereotypowego fantasy (prezentując nie-ludzkie rasy) oraz średniowiecznej demonologii.

Młodzieńcy i życiem doświadczeni

O sposobie rozgrywki, odpowiednim dla danego systemu, lepiej jeszcze, niż proponowane uniwersum, świadczą podsuwani przez podręcznik bohaterowie. Tu również na pierwszy rzut oka uwidaczniają się różnice pomiędzy omawianymi grami – choć w obydwu postaci graczy obciążają pas szpadą lub rapierem, na ramiona zarzucają zaś płaszcz. Najlepiej widoczną jest tu chyba dysproporcja wieku i do-

„Monastyr”, jak zwykle, wybiera sposób opisu bohatera dokładnie przeciwny.

świadczania – o ile bowiem „7th Sea” promuje wcielanie się w ludzi młodych, przed którymi świat przygód dopiero się otwiera, „Monastyr” podsuwa nam postaci, które najlepsze lata mają już za sobą, a ich niegdysiejsza sprawność jest dziś tylko gorzkim wspomnieniem.

Pierwszy typ postaci wywodzi się więc wprost z filmu płaszcz i szpada, w którym przecież pierwsze skrzypce gra zawsze przystojny, uśmiechnięty i atletyczny młodzieniec, któremu partneruje piękna i tajemnicza niewiasta. Bohaterowie „7th Sea” znakomicie symulują takie właśnie postaci, i to nie tylko za pomocą analogicznego wieku. Postaci filmowe zawsze odznaczają się ogromnym wachlarzem umiejętności – z jednaką sprawnością tańczą, fechtują się, wspinają, pływają czy uwodzą piękne panie – trudno więc przypisać im nie tylko profesje, co nawet właściwe grom fabularnym funkcje, w rodzaju wojownika czy tropiciela. Przyjęty przez Wicków system bardzo wielu umiejętności, przy jednoczesnym ograniczeniu cech do raptem pięciu, pomaga osiągnąć taki właśnie efekt. Postać może z powodzeniem być jednocześnie dworzaninem i szermierzem, magiem i żeglarzem – dawać sobie radę w każdej właściwej sytuacji. Przy tym równie wyraziście wyeksponowane są te obszary doświadczenia, których bohater zwyczajnie nie posiada – brak umiejętności jest w „7th Sea” nie tylko przeszkodą, utrudniającą testy, lecz i sposobem przydania jej charakteru (jeśli zrezygnujemy, na przykład, z Dworzanina rozkosznie bawić się możemy popełnianiem gaf). Żadna z umiejętności nie jest tu bowiem obowiązkowa ani narzucona i kreując bohatera posiadamy pełną dowolność w ich doborze.

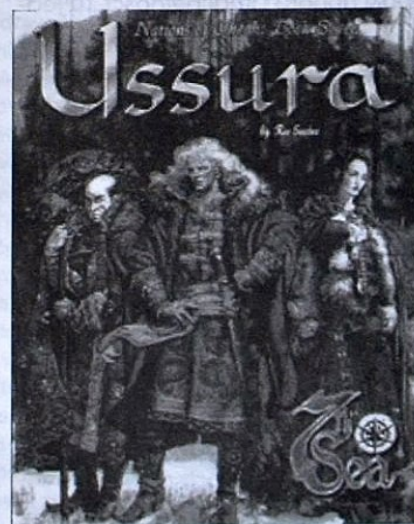
„Monastyr”, jak zwykle, wybiera sposób opisu bohatera dokładnie przeciwny. Przede wszystkim, bardzo mocno determinuje go wybrana narodowość (która w „7th Sea” jest wprawdzie istotna, nie ma jednak aż tak radykalnego wpływu na

postać), zapewnia bowiem dodatkowe możliwości. System zakłada przy tym zabawę wyłącznie szlachetnie urodzonymi, proponuje więc wybór spośród profesji, przystojnych szlachciców, oraz obowiązkowy zestaw umiejętności, które wpaja się w dzieciństwo każdego dobrze urodzonemu młodzieńcowi i damie. Pomysł jest bez dwóch zdań ciekawy, bardzo dobrze symulując jednorodność szlachty i uniwersalność doświadczeń, których arystokrata doświadcza, a jednocześnie pokazuje wyraźnie, że pewne drogi życiowe są przed szlachcicem zdecydowanie zajęte. Oczywiście, można narzekać na to dodatkowe ograniczenie, wydaje się to jednak bezzasadne o tyle, że szlachta jak nikt inny nadaje się do sugerowanego przez „Monastyr” rodzaju fabuł. Jeśli więc można postawić tu jakiś zarzut, to raczej nieprzystawalności dostępnych karier (czyli wojskowej, duchownej i dworskiej – wszystkich stosownych dla dobrze urodzonych, lecz nie dziedziczących majątków, bohaterów) do niektórych krain, co bardzo utrudnia skonstruowanie wiarygodnej postaci, wywodzącej się z Bardanii czy Ragady.

Obok umiejętności bohater „7th Sea” wyposażony może zostać w rozliczne zalety – „Monastyr” rezygnuje z tego elementu, by podkreślić, jak sądzę, że postaci graczy nie wyróżniają się szczególnymi kompetencjami. W obydwu grach nie ma znanych skądinąd wad, w produkcji Wicków zakłada się bowiem, że bohaterowie kina płaszcz i szpada takowych nie posiadają i nawet drewniana noga nie wpływa na ich chyżość, w grze Portala natomiast ich wprowadzenie wymuszałoby stworzenie zalet. Nadto, bohaterzy mieszkańcy posiadają mogą szczególnie wyeksponowaną cechę charakteru – pozytywną lub negatywną – która często determinuje sposób postępowania postaci. Znow, zgadza się to znakomicie z symulowanym gatunkiem, który lubi postaci proste, skłonne do działania i wyraziste, unika-

jąc przy tym nadmiernych powikłań psychologicznych, które są zasadniczą treścią „Monastyr”. Ten z kolei rekompensuje brak obecnych w „7th Sea” rozwiązań dwoma niezmiernie błyskotliwymi mechanizmami – a mianowicie systemem zarządzania majątkiem, który postać, mająca już wszakże swoje lata, nieodmiennie posiada oraz możliwością wykupu więzi z sojusznikami i przyjaciółmi, którzy sprzyjając będą odtąd postaci i wyręczać ją w zadaniach, którym nie podołała ona samemu.

Na szczególną uwagę zasługuje nadto sposób, w jaki potraktowana została przeszłość postaci. W „Siódmym Morzu” wyposażać ją można w Zaszłości, czyli te elementy przeszłości, które wiążą się z nierozwiązanym po dziś dzień konfliktem. Od tej pory pojawiał się on będzie w scenariuszach, jako dodatkowy wątek przeznaczony specjalnie dla naszego bohatera – w postaci, na przykład, żądnego zemsty szermierza czy opinii ciamajdy, którą heros musi przewyciężyć. Wszystko to jednak stanowi element dodatkowy, opcję, z której gracz korzystać nie musi i która niekoniecznie stanowi podstawę konstrukcyjną postaci. „Monastyr” posiada mechanizm bardzo podobny, ten jednak jest obowiązkowy i stanowi podstawowy budulec bohatera – sami autorzy określają go mianem kwintesencji gry. Każdy posiada tu bowiem swoją tajemnicę, czyli wydarzenie z przeszłości, które znisz-



czyło mu życie i sprawiło, że mając swoje lata nie cieszy się dostatkami i powszechnym szacunkiem. Mógł być zatem heros dowódcą, który wydał fatalnie błędny rozkaz lub dyplomatą – ofiarą intrygi wrogięgo mocarstwa, nigdy jednak nie jest wolny od tego rodzaju demonów przeszłości. O ile więc w pierwszej z gier przeszłość służy tylko do uatrakcyjnienia teraźniejszości, w drugiej stanowi prawdziwy temat przygód, dla którego rozgrywanie się w scenariuszu wydarzenia stanowią wyłącznie fasadę.

Różnice bowiem w konstrukcji postaci przekładają się na różny sposób tworzenia scenariuszy, ich odmienną tematykę oraz nastroj. W „7th Sea” bohater, wyposażony w szereg kompetencji i przewag, które wyróżniają go z tłumu przeciwnika, stawia się bowiem zagrożeniu i nierzeczywistości, które znajdują się wokół niego. Obdarzony jest przy tym motywacją równie umowną, jak cała ta konwencja – postępuje szlachetnie, gdyż urodził się na Bohatera. Dzięki temu ciężar przygody przesuwają się ku temu, co stanowi zasadniczą treść gatunku, a więc pościgom, pogoniom, pojedynkom, walce z przeważającymi siłami przeciwnika, snuciu intryg – słowem ku akcji i działaniu. Obciążony z kolei tragiczną przeszłością heros „Monastyru” staje przeciw przeciwnościom motywowanymi w sposób równie umowny, acz konieczny w tego rodzaju zabawie, a więc jako relikwii odchodzącej w przeszłość epoki honoru i szlachetności. Tu jednak gra na dalszy plan spycha akcję i ekscytujące przygody, przede wszystkim bowiem okazuje się, iż nasza postać ponownie staje w sytuacji, w której już raz zawiodła, i tym razem zwyciężyć musi nie tylko przeciwności losu, lecz i – co daleko ważniejsze – własną słabość. Tam zatem, gdzie „7th Sea” nakłania do akcji i działania, „Monastyru” sugeruje introspekcję i penetrowanie meandrów psychiki postaci.

W ostatecznym więc rozrachunku zasadnicza tematyka obu gier

jest bardzo podobna, czynią bowiem z uczestników zabawy szermierzy dobra, którzy przeciwstawiają się złu – i sprzeniewierzenie się temu założeniu łatwo może zniwieczyć przyjemność czerpaną tak z jednej, jak z drugiej gry. „7th Sea” proponuje jednak wariant aktywny i zwraca uwagę gracza na zewnętrzny, ku zagrożeniu, któremu trzeba się przeciwstawić. „Monastyru” tymczasem kieruje się do wnętrza, w stronę słabości bohatera – to one są tu najważniejszym wrogiem, którego trzeba zwyciężyć. Pomyłka w interpretacji gier znów działa na niekorzyść zabawy, system „7th Sea” nie sprzyja bowiem rozdrapywaniu ran, a cała przyjemność – i to nie mała – płynie tutaj z działania. Z drugiej strony, jeśli monastyrowy bohater poczynił sobie będzie w pełni swobodnie, wolny od psychicznych obciążeń, gra bardzo szybko stanie się frustrująca dzięki ograniczeniom, które nakłada. Wypada przy tym dodać, że jakkolwiek „Monastyru” dostarczyć może niezwykłych przeżyć, konwencja, którą proponuje wydaje się stosunkowo wąska i obawiać się można, czy aby szybko się nie wyczerpuje – choć ten ostatni sąd wymagałby poparcia doświadczeniem, którego na razie nam brakuje.

Podsumowanie

Mamy zatem na rynku dwie gry płaszcza i szpady, łatwo więc przez nieuwagę lub niedoinformowanie założyć, że gdy decyduje się na jedną, druga staje się całkowicie zbędna. Warto jednak przypomnieć sobie rozważane na początku różnice między współczesnym kinem przygodowym, a jego przedwojennym odpowiednikiem – czy wręcz powieścią, z której się wywodzi. „7th Sea” to gra, która nawiązuje do ostatnich dokonania filmu awanturniczego – jest autoironiczna, świadoma mechanizmów konwencji i gotowa je wykorzystywać. Swoje zadanie spełnia znakomicie, umożliwiając i zachęcając do rozgrywania jedynych w swoim rodza-

ju, ekscytujących i szalenie satysfakcjonujących scenariuszy, których treść bywa nierzadko banalna, cieszy nas jednak przede wszystkim błyskotliwa jej realizacja. Pozorna sztuczność i papierowość świata i bohaterów pryska tu bardzo szybko – łatwo przekonać się do „7th Sea”, łatwo je pokochać i doskonale się za jego pomocą bawić.

„Monastyru” zapuszcza się na tereny zarezerwowane dla powieści płaszcza i szpady, i to w jej najpoważniejszym wydaniu. Tej gry nie można nie potraktować serio – dobra zabawa wymaga pełnego zaangażowania w świat fikcyjnych bohaterów. System, pomimo zdefektowanej mechaniki, doskonale spełnia zadanie, stawiane przed grą o mocnym ładunku emocjonalnym, pozwalając tworzyć przesadnie wręcz głębokich bohaterów i rzucając ich w świat, w którym nie ma miejsca na uproszczenia. Umożliwia zatem zabawę równie emocjonującą, lecz rozgrywaną na zupełnie innym poziomie i dramatycznie różnym nastroju. Oba systemy są więc nieczym dwiema stronami monety – nie tyle wchodzą sobie w drogę, co bardzo dobrze się uzupełniają.

Nie daj się zatem, czytelniku, zwieść pozorom – i nim wybierzesz swoją grę, dobrze zastanów, czego od niej oczekujesz. Obydwa produkty są w stanie spełnić twoje oczekiwania, o ile jednak nie pomylisz ich zastosowania i pokornie zgodzisz się na proponowaną przez nie konwencję zabawy. Ta ostatnia jest szczególnie ważna, wystarczy bowiem dostosować się do jej wymogów, by stwierdzić, że ma się do czynienia z grami wybitnymi.

M. Blacha, M. Oracz, I. Trzewiczek: *Monastyru*, wydawnictwo Portal, 288 stron, miękka oprawa, cena: 50 złotych.

J. Wick, J. Wick, K. Wilson: *7th Sea: Przewodnik Gracza*, wydawnictwo Wolf-Fang, 256 stron, twarda oprawa, cena: 59 złotych.

J. Wick, J. Wick, K. Wilson: *7th Sea: Przewodnik Mistrza Gry*, wydawnictwo Wolf-Fang, 256 stron, twarda oprawa, cena: 59 złotych.

galaktyczny kurier

wrzesień 2004

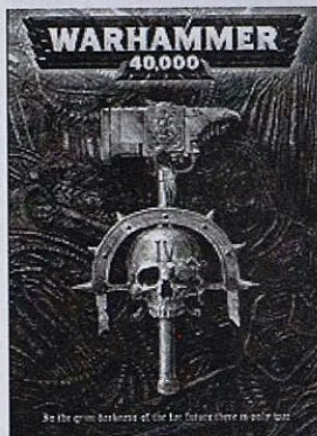
Czwarta edycja WH4K

Gigant powraca na rynek w glorii i chwale!

To najważniejsza informacja dotycząca Games Workshop w tym roku. Firma co jakiś czas odświeża swoje gry, dzięki czemu zainteresowanie nimi ciągle rośnie. Nowe edycje dzielą się na dwie kategorie: nowa gra i lifting. W tym przypadku mamy do czynienia z tą tym ostatnim, a ponieważ wiemy dokładnie, jak wyglądał ten lifting, mówimy śmiało - wyszło świetnie. Gra jest jeszcze bardziej dynamiczna, poprawiono zasady dotyczące terenu, mocno zmieniła się walka wręcz. Wprowadzono nieduże zmiany, które jednak całkowicie zmienią grę. Reguły są napisane w bardziej przejrzysty sposób, dużo jest przykładów i zdjęć. We wrześniu pojawi się podręcznik liczący 280 stron! Jedna trzecia tego to zasady, a na pozostałych stronach

(wszystkie w kolorze!) zmieszczono opis świata gry oraz olbrzymią liczbę porad hobbystycznych (zbieranie armii, tworzenie makiet terenów, stołów, konwertowanie i malowanie figurek, kampanie, dodatkowe scenariusze). Oprawa graficzna jak zwykle na najwyższym poziomie (sporo nowych grafik Johna Blanche'a), zawartość merytoryczna znacznie ciekawsza niż w trzeciej edycji. W październiku pojawi się zestaw dla graczy początkujących - pudełko z figurkami, nauką gry oraz książką z zasadami. O tym szerzej za miesiąc, a jest o czym pisać.

Games Workshop w końcu pomyślało o polskich graczach i na listopad planuje wydanie polskiej wersji zestawu dla początkujących (losy pełnego



podręcznika i kodeksów na razie są nieznanne, ale docierające sygnały są dość obiecujące). W każdym razie pełne zasady gry oraz broszura wprowadzająca nowych graczy są już przetłumaczone i teraz się drukują!

Pierwszy dodatek do Monastynu

Na podbój Kordu!

Na kilka dni przed oddaniem tego numeru Pirata do drukarni trafił tam pierwszy dodatek do Monastynu - mini kampania „Ostatnia Wspólna Jesień”. Przygoda ma miejsce w odległej, północnej prowincji Kordu, Kathardzie, gdzie bohaterowie trafią na skomplikowany, zdaje się niemożliwy do rozwiązania węzeł problemów i sprzecznych interesów poszczególnych postaci. Przygoda ma 32 strony (gęsto zapisanych słynną Monastyrową czcionką) i wystarczy do gry na kilkadziesiąt godzin sesji. Autorem jest Ignacy Trzewiczek, ilustracje wykonał Morano. „Ostatnia Wspólna Jesień” jest pierwszą z serii dziesięciu przygód, których akcja ma miejsce w dziesięciu najważniejszych państwach Dominium. Kolejne przygody będą się ukazywały mniej więcej raz na miesiąc.

Pirat powrócił

Gdzieś ty był, chłopie?!

Po rocznej przerwie Gwiazdny Pirat wrócił na rynek! Jesteśmy z tego powodu bardzo szczęśliwi! Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, pismo będzie ukazywało się co miesiąc, zawsze w pierwszym tygodniu miesiąca. Zawartość - jak widzicie - to materiały

do dwóch najpopularniejszych gier na rynku: d20 oraz Neuroshimy, plus newsy, recenzje, humor i kilka rodzynek (dział komputerowy, zagadki Gwiazdowego Pająka). Czekaemy na listy, uwagi, opinie, pochwały i gratulacje, kwiaty i co tam jeszcze wymyślicie!



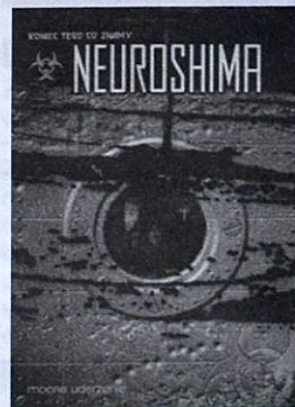
JAK TO,
WCALE NIE
TĘSKNIŁIŚCIE?!!

Neuroshima 2ed. nadchodzi!

NS będzie teraz jeszcze lepsza!

Wydawnictwo Portal oficjalnie rozpoczęło prace nad II edycją NS. Decyzja jest spowodowana niedalekim wyczerpaniem całego nakładu podręcznika i chęcią poprawienia błędów, które się w nim znalazły. II ed. NS w żadnym stopniu nie rewolucjonizuje gry i będzie w pełni kompatybilna z wszystkimi dotychczas wydanymi dodatkami. Ewentualne drobne zmiany reguł będą udostępnione za darmo w internecie oraz zapewne w Gwiazdnym Piracie. W chwili obecnej Portal wysłuchuje uwag fanów na specjalnym forum internetowym na stronie Portalu oraz aktywnie pracuje z fanami NS na konwentach, wspólnie decydując co powin-

no być zmienione (ostatnio Tor-nado i Wizkon). Na forum Wydawnictwa Portal znajduje się aktualizowana na bieżąco lista zmian i poprawek, które zostaną wprowadzone w nowej NS.



Telegraf Pirata

- Morano, grafik, który wykonał kolorowe ilustracje do Monastyru, otworzył swoją stronę Inetowq: www.morano.com.

- Mythos, dystrybutor Confrontacji i Warmachine podpisał także umowę z FFG i został dystrybutorem kartanek GoT oraz CoC.

- Na stronie Monastyru trwa konkurs dla fanów systemu. Szczegóły na monastyry.pl.

- Machina II: Przeladowanie jest gotowa. Szukamy odpowiedniej drukarni, by gra prezentowała wysoki poziom edytorski.

- Jesienią ukazą się polskie edycje planszówek Drakon i Citadel, dwóch doskonałych gier z firmy FFG.

- Wydanie Wiedźmina II ed. zachwane w posiadach. Wydawca milczy.

- Przez cały wrzesień w sklepie Nostramo w Gliwicach (ul. Nowy Świat 17) będą się odbywały pokazy i turnieje gry Warzone.

- Prace nad II edycją Dziękich Pól trwają w najlepsze, o wydanie gry walczą trzy wydawnictwa!

- Radek Gruszewicz, znany ze swoich prac w podręcznikach do Neuroshimy i Monastyru jest także jednym z wiodących ilustratorów nowej gry - Crystalicum.

- Na dworcu PKP w Częstochowie otwarto księgarnię sf z małym działem RPG.

- Ukazał się drugi tom komiksu z serii Cień w Koronie Prosiaka, którego scenariusz oparty jest na kampanii RPG, którą prowadził autor.

- Christina Aguilera nie gra w RPG.

- Zbliża się rocznica powstania wydawnictwa Stalowa Twierdza.

- Na stronach Gildii pojawił się artykuł pod tytułem „Jak zabić graczy”. Gracze, uważajcie, czy wasz MG nie zaglądał ostatnio na Gildię.

- Na stronie Mythosa są do ściągnięcia polskie reguły do gry Confrontacja.

- Na jesień zapowiedziana jest antologia opowiadań, których akcja ma miejsce w świecie Neuroshimy. Będzie to pierwsza książka Portalu.



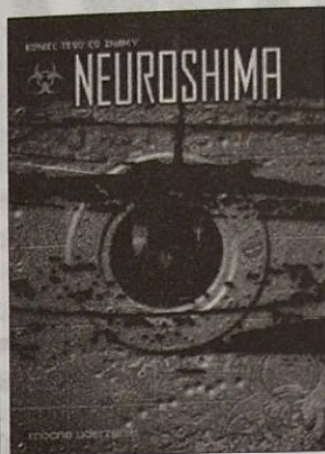
NS Tactics w internecie Tajne przez łamane

Serwis Moorhold.net został oficjalnym patronem internetowym przygotowywanej przez Wydawnictwo Portal gry bitewnej NS Tactics! Aktualnie trwają prace nad kolejnymi modelami, zaś na stronach Moorholda jeszcze przed premierą gry będzie można znaleźć wiele interesującego materiału, między innymi zdjęcia modeli, szkice grafików, wstępne opisy miasta, w którym toczy się akcja gry.



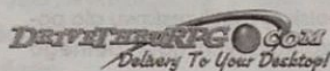
Oficjalne wyniki sprzedaży Czas bicia rekordów

Wydawnictwo ISA ogłosiło wyniki sprzedaży swoich podręczników do D&D. Na pierwszym miejscu jest Podręcznik Gracza z liczbą 10 tysięcy sprzedanych egzemplarzy, na drugim miejscu Gra Przygodowa (6600 szt), na trzecim Przewodnik Mistrza Podziemi (6300 szt), czwartym Księga Potworów (6000 szt), następnie Ekran Mistrza Podziemi (2600 szt), Bezloneczna Cytadela (2517 szt) i Forgoten Realms (2477 szt).



Oficjalne wyniki sprzedaży Rekordy to nasza specjalność

Wydawnictwo Portal nie pozostało dłużne i też ogłosiło wyniki sprzedaży swoich podręczników. Na pierwszym miejscu hit Portalu, Neuroshima z wynikiem 2700 egzemplarzy, na drugim wyprzedane już pod koniec zeszłego roku Wyścig i Gladiator - nakłady obu dodatków wynosiły po 1000 egzemplarzy. Rekord wydawnictwa pobił tymczasem Monastyr sprzedając się w pierwszych trzech miesiącach w ilości 950 egzemplarzy i niebezpiecznie szybko zbliżając się do wyczerpania całego nakładu!



PDF-y w natarciu Papierowe RPG w komputerze

R. Talsorian Games, Inc, wydawca takich hitów jak Cyberpunk 2020, czy Castle Falkenstein podpisało umowę ze sklepem internetowym DriveThruRPG.com i od teraz wszystkie publikacje tego wydawnictwa można kupić w postaci PDF. Jest to szczególnie interesujące w przypadku podręczników, których nakłady już się wyczerpały i nie są dostępne w normalnej sprzedaży. Jak dumnie głosi Talsorian, DriveThruRPG.com jest tym dla gier RPG, czym iTunes stał się dla muzyki. Faktycznie, na stronach sklepu można znaleźć olbrzymią ilość podręczników wielu wydawców RPG, co najciekawsze, wśród nich znajdują się różne perełki, które od dawna są out of print...



Periodyk Wydawnictwa Menhir

E-pismo

Jeszcze więcej celków w PDF

Dzięki staraniom Wydawnictwa Menhir gra Poza Czasem będzie miała własny magazyn w całości jej poświęcony! Pismo będzie gratisowym magazynem w formacie PDF, który będzie można ściągnąć ze strony Menhiru. Półki co wydawnictwo poszukuje autorów i osób chętnych współtworzyć magazyn, tak więc każdego, kto interesuje się klimatami celtyckimi i ma coś ciekawego do powiedzenia w tym temacie zachęcamy do kontaktowania się z wydawnictwem.

Nominacje do The Ennie 2004 Będzie imprezka!

Jeden z największych i najpopularniejszych serwisów poświęconych d20, EN World, ogłosił nominacje do swoich nagród. Na jego stronach można głosować na swoje typy, a wręczenie nagród odbędzie się na Gen Conie (tak, kiedy czytacie te słowa jest już po imprezie...). Poniżej przedstawiamy wybrane z nominacji. Pełna lista dostępna oczywiście na stronie EN World.

Najlepszy wydawca

- Goodman Games
- Green Ronin Publishing
- Guardians Of Order
- Mongoose Publishing
- White Wolf

Najlepsza gra d20

- Adventure! d20 (White Wolf)
- Arcana Unearthed (Malhavoc Press)
- BESM d20 (Guardians of Order)
- Grim Tales (Bad Axe Games)
- Grimm (Fantasy Flight Games)

Najlepszy setting

- Dawnforge (Fantasy Flight Games)
- Legends of Excalibur (RPG Objects)
- Omlevox (Z-Man Games)
- Redhurst: Academy of Magic (Fast Forward Entertainment/Human Head Studios)
- Testament: Roleplaying in the Biblical Era (Green Ronin Publishing)

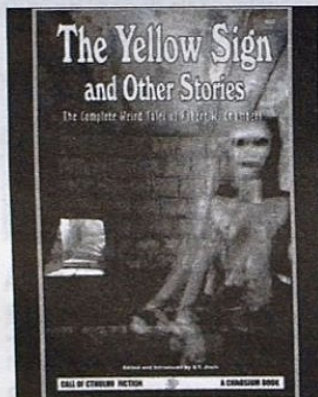
Najlepszy RPG nie d20

- A/State RPG (Contested Ground Studios)
- Cthulhu Dark Ages (Chaosium)
- HARP (High Adventure Role Playing) (Iron Crown Enterprises)
- Kult (7th Circle Games)
- Orpheus (White Wolf)

Wieści z Frontu

Pierwszy e-zin NS

Za sprawą fanów NS zgromadzonych wokół serwisu Valkiria powstaje pierwszy e-zin poświęcony Neuroshimie! Będzie się nazywał **Wieści z frontu** i jest wzorowany na czasopiśmie istniejącym w świecie NS, opisanym w dodatku **Krew i Rdza**. Zgodnie z zamierzeniami autorów ma dokładnie go odwzorowywać. Więcej szczegółów znajdziecie na stronie Valkirii.



Nowości z Chaosium

Dwie „nowe” pozycje

W momencie, gdy zamykamy ten numer Gwiezdnego Pirata w drukarni są (lub może właśnie opuszczają ją w tajemniczych ciężarówkach!) dwie pozycje do Zew Cthulhu, „The Yellow Sign & Other Stories” (zbiór opowiadań) oraz „Shadows of Yog Sothoth” (kampania ZC). Obie pozycje mają być gotowe na Gen Con (19-22 sierpnia).



Nowości z ISA

Krasnoludy z katanami

Także teraz drukarnię (ale inną!) powinien opuścić najnowszy dodatek do D&D, czyli **Kraina wschodu** (Oriental adventures). Podręcznik kosztuje 79,00 złotych, jest kolorowy, w twardej oprawie, ma 256 stron! Dzięki niemu gracze mogą rozgrywać przygody w japońskiej stylistyce na dedekowej mechanice. Rym jest niezamierzony, ale niezły więc nie kasujemy! Recenzja dodatku już za miesiąc!



Uwaga na ulicach!

Batman szaleje

Pod adresem <http://www.aintitcool.com/downloads/batmobile.mov> znajduje się do ściągnięcia film nagrany kamerą cyfrową przez fanów **Batmana**, na którym widać jak **Batmobil** mknie po ulicach Gotham City. Film nakręcili fani, którzy najwyraźniej w nie do końca legalny sposób dostali się na plan filmowy. Piractwo pełną gębą!

Ruskie Zombiaki

Horror powraca

Dla wszystkich fanów horrorów z udziałem Zombiaków mamy doskonałą wiadomość! Ekipa filmowa dostała zgodę na nakręcenie kilku scen do filmu **Return of the Living Dead 4: Necropolis** na Ukrainie, w Czarnobylu! Większość zdjęć jest kręcona w Buka-

reszcie, a w Czarnobylu kręcone były sceny do sekwencji otwierającej film, gdy eks-agent CIA wykrada ostatnie pięć kanistrów Trioxyenu, gazu dzięki któremu zombi mogą „żyć”.



Pierwszy box do Midnight

Czy i ty kochasz boxy?

FFG właśnie wydało pierwszy w historii box do swojego firmowego settingu pod tytułem **Midnight**. Rzecz kosztuje niemało, bo 49,95\$, a w środku MP znajdują specjalny Ekran MP (przygotowany pod kątem kampanii Midnight), olbrzymią kolorową mapę, 160-stronicowy podręcznik opisujący miejsca bitew, wrogów, potwory, dziesiątki haków na przygody i wszelkiego rodzaju materiał potrzebny do prowadzenia kampanii. Całość uzupełnia stos różności, takich jak karty postaci, mapki itp.

Kampania opowiada o marszu potężnych (nieprzebranych!) armii Cienia, które zmierzają wprost do Erethor, serca krainy elfów. Jeśli dopną swego, świat będzie wyglądał zupełnie inaczej. No ale czy dopną, jak myślicie? Gracze powinni wybić im to z głowy.

Wolf Fang na dwóch frontach

Raz z lewej, raz z prawej

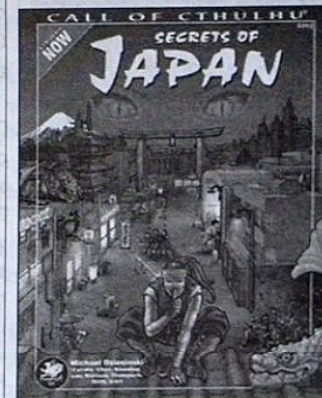
Wydawnictwo Wolf Fang, które od lipca tego roku ma w swojej ofercie już dwie linie gier (L5K oraz 7th Sea) musi teraz zadowalać swoich fanów ze zdwojoną energią! Na wrzesień zapowiedziano kolejny dodatek do **Legendy**, którym tym razem będzie **Druga Lwa**, zaś fani **7th Sea** w październiku zostaną urażeni kampanią **Krzyż Ereba**, która rzuca nieco

światła na intrygujące Towarzystwo Odkrywców. Warto zaznaczyć, że w oryginalnej wersji kampania ukazała się w 3 tomach, zaś na polski rynek wydawca zdecydował się połączyć całość w jeden tom i jeszcze dodać Ekran MGI Pełną parą idą też przygotowania do wydania gry **Crystalcum**, a my w Piracie już pełną parą szykujemy się do recenzowania tych wszystkich cudnie!

Nowy Warhammer

Nowy - znaczy lepszy?

Potwierdziły się szeptane tu i ówdzie od dłuższego czasu informacje, że trwają poważne prace nad nową edycją fabularnego Warhammera. Nad podręcznikiem wspólnie pracują dwie firmy – **Green Ronin Publishing** oraz **Black Industries**. O ile na razie wiadomo, podręcznik nie będzie chodził na mechanice d20, lecz na starych, nieco tylko ulepszonych regułach Warhammera. Świat będzie ściślej łączony z bitewniakiem GW. Do nowego WFRP będą się ukazywały nowe dodatki i na razie nie ma planów przedrukowywania starych suplementów. Gra ma się ukazać na rynku wiosną 2005 roku. Pirat trzyma rękę na pulsie. Wkrótce o wiele szersze info!



Drukarz z fantazją

Za wielką wodą też żyją wredni drukarze!

Jak się okazuje, także i **Chaosium** ma przygody z drukarniami! Ich najnowsza pozycja, **Sekrety Japonii**, miała pojawić się w sprzedaży już na początku lipca. Jak się okazało po pięciu tygodniach oczekiwania na wydrukowany podręcznik, **Chaosium** dowie-

działo się, że klisze są źle przygotowane i drukarnia nie może zacząć tego drukować! Zalamane (a może diablo wściekle?) szefstwo wydawnictwa przesunęło ostatecznie Sekrety aż na listopad. Póki co – jako jedyni – mamy przyjemność zaprezentować wam okładkę dodatku, którą specjalnie dla Pirata udostępniło Chaosium.



Mołojcka sława Więcej zajazdów!

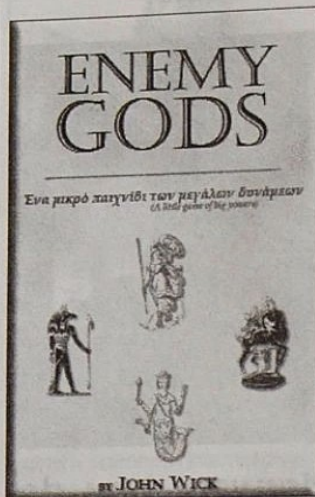
Krakowska Grupa Kreatywna, wydawca gry karcianej *Vetol* zapowiedziała na październik nowy dodatek pod tytułem *Mołojcka sława*. Fani *Vetol* znajdą w nim nową frakcję – Kozaków, ponadto nowe postacie do istniejących frakcji, nowe efekty, moderunki i posesje. Zestaw będzie dostępny w boosterach po 10 kart.



Paranoja is back! Komputer to Twój druh!

Jedną z najśłynniejszych gier RPG lat osiemdziesiątych – *Paranoja*, powraca! Nad podręcznikiem pracuje autor pierwszego wydania, Greg Costykian, wydawcą jest potentat z Wielkiej Brytanii, czyli *Mongoose Publishing*. *Paranoja XP* zapowiadana jest na sierpień, więc w chwili, w której czytacie te słowa powinna już być dostępna. Będziecie mogli ruszyć, by poszukiwać Zdrajców, a w szczegól-

ności Zmutowanych Komunistycznych Zdrajców! Będziecie się dobrze bawili, przynajmniej do czasu, aż wasi kumple nie odkrywają, że sami jesteście Zdrajcami!



Wick powraca! Długo nie wytrzymał...

John Wick powraca do branży gier! Milczał przez cztery lata (jego ostatnia gra wydana była w roku 2000)! Najnowsza to *Enemy Gods*, którą wyda nowa firma *Wicked Dead, Brewing Company*. *Enemy Gods* to RPG, w którym gracze wcielają się zarówno w potężnych, mitycznych herosów jak i bóstwo, któremu oddany jest bohater. Kierując losami herosa i zyskując jego czynami coraz większą chwałę dla bóstwa, czynimy je coraz potężniejszym. Czym bóstwo potężniejsze, tym bohater ma większe możliwości.

Oprócz *Enemy Gods*, *Wicked Dead* wydaje w sierpniu jeszcze cztery inne gry RPG. Gdy Pirat im się przyjrzy, to coś o nich napisze. Póki co, na stronie wydawnictwa, w części „Misja” autorzy piszą, że swoje gry kierują do graczy, którzy ponad wszystko cenią grę, grę i grę, i nie interesuje ich w podręcznikach wyjaśnienie, co to jest RPG, jak należy prowadzić i podobne bzdury. W podręcznikach *WD* będzie gra. I nic więcej.

Denver za darmo! Lwi pazur fana

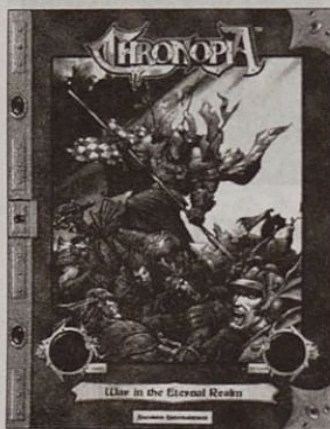
W sieci, na stronie *Morhoold.net* od kilku miesięcy powstaje najpoważniejszy fanowski projekt poświęcony *Neuroshimie*, opis miasta *Denver*. Co ważne i warte odnotowania, mimo mijających tygodni, zapal twórców absolutnie nie gaśnie i regularnie pojawiają się kolejne fragmenty tek-

stu. Na Boże Narodzenie dodatek ma być gotowy – będzie udostępniony w formacie PDF na stronie *Morhoolda*. Zachęcamy do odwiedzenia strony, bo *Denver* naprawdę prezentuje się bardzo ciekawie!

Zapowiedzi Portalu

NS i Monastyr w natarciu

Na najbliższe tygodnie *Wydawnictwo Portal* zapowiada wydanie dodatku do NS w całości przeznaczony dla graczy (pod roboczym tytułem *Bust*), w którym znajdą się poszerzone reguły związane z tresowaniem bestii, cybernetyką i wszczepami, wstępowaniem do gangów i wiele innych! Dodatek będzie miał 128 stron materiału związanego tylko i wyłącznie z tworzeniem i odgrywaniem postaci w NS! W linii *Monastyr* ukaże się zaś przygoda Marcina Blachy, której akcja ma miejsce w *Matrze*, za tytułowana *Dar drugiej siostry*. W dalszej kolejności szykowane są *Miami* do NS oraz *Atlas Dominium* do *Monastyr*.



Powrót Warzone i Chronopii Nieśmiertelni

W zeszłym roku ukazała się na rynku druga edycja *Chronopii* („*Chronopia: War in the Eternal Realm*”), a w czerwcu tego roku trzecia edycja *Warzone*, czyli „*Ultimate Warzone: Universe Under Siege*”. Wydawcą obu gier jest amerykańska spółka *Excelsior Entertainment*, która nabyła prawa do obu od upadłego *Target Games*. Oprócz książek, do obu systemów pojawiły się także nowe modele, które na bieżąco są sprzedawane w Polsce. Dystrybucję obu gier w Polsce prowadzi firma *Wargamer*. Z począt-

kiem września rusza liga turniejowa *Warzone*.



Mein Panzer Małe figurki, duże bitwy

Wargamer wprowadził na polski rynek pierwszą historyczną grę bitewną: *Mein Panzer* (głównie realia II Wojny Światowej). Jest to gra łączona, to znaczy system reguł został wydany przez amerykańską firmę *Old Dominion Games Works*, a modele w skali 1/285 produkuje firma *GHQ*. W tej chwili w sprzedaży są dwa podręczniki do gry: *Mein Panzer: Core Rules* (zasady gry) oraz *Mein Panzer: World War II Data Book* (opis sprzętu i organizacji wszystkich armii II Wojny Światowej) a także ponad 700 wzorów modeli. W najbliższym czasie w sprzedaży pojawią się dodatki do gry w postaci zbiorów scenariuszy oraz opisy ekwipunku i organizacji armii z innych konfliktów XX wieku. We wrześniu pojawi się dodatek dotyczący Wojny Domowej w Hiszpanii i zbiór scenariuszy bazujących na starciach z przeważającym udziałem piechoty, później przyjdzie czas na *Wietnam*, *Koreę*, *Irak* i *Afganistan*. Ruszyła też liga rozgrywek w grę *Mein Panzer*.

Chambers odszedł z GW Koniec epoki?

W okolicach 1 kwietnia pojawiła się informacja o odejściu *Andy'ego Chambersa* z *Games Workshop*. Biorąc pod uwagę prace nad czwartą edycją *Warhammera 40000* nikt za bardzo nie chciał w to wierzyć. *Games Workshop* milczało jak grób, a po ukazaniu się tej informacji ceny akcji firmy z *Nottingham* dość drastycznie spadły. Sprawa nieco przycichła, aż tu w *White Dwarf* 296 pojawiło się potwierdzenie

nie tej dość zaskakującej wiadomości. Przypomnijmy: Andy Chambers był przez długi czas szefem ekipy tworzącej Warhammera 40000, w GW pracował 14 lat i był ostatnią osobą z wielkiej trójki (Priestley, Stillman, Chambers), która uczestniczyła aktywnie w pracach nad sztandarowymi grami GW. Raz gościł nawet w Polsce, jako specjalny gość na Wojennym Młocie. Ostatnią rzeczą, której szefował była czwarta edycja Warhammera 40000. To jednak nie jest definitywne pożegnanie Chambersa z 41. milenium, wiadomo już, że Black Library wyda kilka jego książek.

Grand Tour. Europy Wsch. Kilka ciężarówek figurek

Oprócz polskiej wersji nowej Wh40k GW funduje nam jeszcze jedną atrakcję. W dniach 20-21 listopada 2004 w Warszawie odbędzie się pierwszy **Grand Tournament Europy Wschodniej**. Równocześnie zostaną rozegrane turnieje Warhammera FB oraz Warhammera 40000. Cena wstępu to 45 zł. Więcej informacji na www.gt.pl/hg.pl



Magazyn ZC Fani ZC nie ustępują

Na konwencji Gen Con odbędzie się uroczysta premiera magazynu **Worlds of Cthulhu**, którego wydawcą jest doskonale znana fanom ZC niemiecka firma **Pegasus Press**. **Worlds of Cthulhu** to pierwsza publikacja Pegasus w języku angielskim. WoC będzie ukazywał się dwa razy do roku i będzie miał 128 stron, oczywiście w całości poświęconych ZC. Magazyn będzie kosztował 14,95\$. Więcej o nim znajdziecie na <http://www.worldsofcthulhu.com>.

WYWIAD PIRATA



Bakemono to polska gra fabularna utrzymana w klimacie współczesnego horroru, nawiązująca do stylistyki i klimatu bardzo popularnych w ostatnich latach japońskich filmów grozy (*The Ring*, *Dark Water*). Akcja gry ma miejsce we współczesnej Japonii, miejscu pełnym magii, złych sił i demonów. Autorami gry są Łukasz Orbitowski, Jarosław Orządala oraz Adam Włeczorek. Premierę **Bakemono** twórcy zapowiadają na koniec tego roku.

Pirat: Tworzycie pierwszy polski horror RPG – czujesz na sobie spojrzenie kilku tysięcy fanów tego gatunku? Dostajesz malle z pytaniami, radami, uwagami?

AW: Od samego początku, kiedy dopiero pojawiła się idea napisania horroru RPG, czuliśmy presję środowiska. Wydaje mi się, że mając w zespole najlepszego polskiego specja od horroru jesteśmy w stanie zaspokoić wymagania zarówno czytaczy, jak i graczy.

Zwłaszcza w początkowym okresie prac dostawaliśmy masę pytań. Teraz trochę się to uspokoiło, gdyż w chwili, gdy piszę te słowa, wszyscy czekają na beta wersję gry. Byliśmy zaskoczeni, kiedy zaczęły do nas docierać opowiadania, postaci i rysunki tworzone przez ludzi zainspirowanych naszą pracą. Było też sporo negatywnych reakcji, które dla mnie zakończyły się przejściem na środki uspokajające.

Pirat: Wielu graczy zwraca uwagę, że ostatnio wydany **Monastyr** ma miejscami więcej nawet wspólnego z ZC, niż z WFRP! Z czego czerpie **Bakemono**? Z jakich gier RPG? Jakiego klimatu będzie starał się zaszczepić w **Bakemono**?

AW: Nie da się ukryć, że czerpiemy pełnymi garściami z różnych źródeł starając się złożyć z tego smakowitą całość. Holdem dla Zewu Cthulhu jest na pewno Uzumaki, czyli wir znajdujący się pośrodku karty postaci, obrazujący przejmowanie kontroli nad postacią przez Siły, doprowadzające go stopniowo do szaleństwa. W przeciwieństwie do Cthulhu, gdzie Pocztytalność była współczynnikiem praktycznie niezależnym od innych, Uzumaki jest ściśle powiązane z innymi współczynnikiemami.

Olbrzymią inspiracją jest **Kult**, który w swoim czasie pokazał, że w RPG można łamać przyjęte konwencje i zasady. W **Bakemono** postaramy się pójść o krok dalej. Z tego też względu nasza gra będzie przeznaczona dla osób, które skończyły 18 lat.

Przypuszczam, że w niektórych momentach **Bakemono** będzie dużo bardziej chore niż wymienione wyżej gry. Postaci w grze będą musiały zmagać się nie tylko z siłami zewnętrznymi ale i z własnymi problemami. Co więcej, każdy gracz będzie miał pełną świadomość tego co się z nim dzieje i to jego własne decyzje będą prowadzić go na skraj szaleństwa lub opętania. W **Bakemono** zagrożeniem może być wszystko, od niematerialnych duchów po wytwory techniki, a nawet własne ciało.

Pirat: Kiedy cały świat oszalał na punkcie d20, w Polsce wszyscy robią na opak. Portal wydał **NS** i **Monastyr** na 3k20, **Wolf Fang** wyda **Crystallium** na k10. Na czym będzie chodzić **Bakemono**? Czemu nie d20?

AW: A kto powiedział, że nie będzie d20? No dobra, nie będzie, przynajmniej nie bazowo. Chcemy jednak przygotować (po uzgodnieniach z wydawcą D&D) konwersję na d20. Do tego chcemy opracować konwersje na kilka innych mechanik: **EURPSa**, **Fudge**, **k10** i inne.

Sama mechanika jest wyjątkowo prosta i oparta o k6 oraz zaczerpnięte z **I-Ching** Schematy. W chwili, gdy piszę te słowa kończymy opracowywać wersję beta gry, która ma pokazać, które z elementów mechaniki musimy jeszcze dopracować.

Pirat: Szukałem tych informacji na stronie, lecz nie znalazłem – jak będzie wyglądał podręcznik, ile będzie mniej więcej kosztował? Czy szukacie ludzi do pomocy? Gdzie można się zgłaszać?

AW: Podręcznik będzie liczył około 300 stron w miękkiej oprawie i kosztował 49 złotych. Znajdzie się w nim ponad 100 ilustracji opracowanych przez naszą graficzkę Justynę Sztelę. Jak do tej pory jesteśmy bardzo zadowoleni z jej pracy. Na nasze ogłoszenie o poszukiwaniu beta testerów nadeszło ponad 30 zgłoszeń i chwilowo wypełnia to nasze zapotrzebowanie. Cały czas wspomagają nas Dorota i Tomasz Barańscy, którym jesteśmy bardzo wdzięczni.

Pirat: Od lutego zeszłego roku do lutego przyszłego roku (licząc wszelkie możliwe poślizgi) na rynku pojawiło się i pojawi w sumie 7 gier – **Neuroshima**, **Arcona**, **Monastyr**, **Poza Czasem**, **Crystallium**, **Wolsung** i **Bakemono**. To więcej niż w ciągu ostatnich 10 lat! Jak myślisz z czego to wynika? Czego możemy się spodziewać w kolejnych latach?

AW: Sądzę, że jest to naturalny rozwój naszego rynku gier. Praktycznie każdy z wymienionych przez Ciebie tytułów zapełnia inną lukę i zaspokaja inne potrzeby. Dzięki temu gracze mają pełen wybór i mogą skorzystać z relatywnie tanich, rdzennie polskich gier. Pozostaje się tylko cieszyć.

W kolejnych latach można się spodziewać chyba wszystkiego. Jest jeszcze kilka nisz, które warto by zapełnić. Przyznam, że w chwili obecnej mamy już opracowane ogólne zarysy kolejnego projektu. **Bakemono** wraz z kilkoma planowanymi dodatkami będzie stanowić zamkniętą całość, po którym zajmiemy się kompletnie innymi klimatami.

Więcej informacji o **Bakemono** znajdziecie na www.bakemono.gldia.com



I jeszcze więcej kart

A Decipher robi swoje!

Mimo że trylogia Petera Jacksona zakończyła się w zeszłym roku, firma Decipher nie zrażona tym faktem wydaje kolejne dodatki i karty do swojej gry LoTR TCG. Zestaw pierwszych czterech kart ukazał się w ramach specjalnego zestawu **Reflections**. W wakacje zaś trwała promocja, dzięki której każdy fan, który kupił boosterów LoTR za minimum 10 dolarów otrzymywał w kolejnych tygodniach jedną z pięciu nowych kart (tzw. Weta book cards). Te pięć najnowszych kart to Anarion (drugi syn Elendila), Ghn-buri-Ghn (przywódcą Wosów, który pomógł Rohirrimom w dotarciu na bitwę na polach Pelennoru), Erkenbrand oraz przedmioty: kapelusz Toma Bombadila oraz różdżka Radagasta!



Gwiezdny Pirat szuka agentów!

Zachęcamy do pomocy w przygotowywaniu newsów do kolejnych numerów Pirata! Jeśli wiesz o czymś ciekawym, co ma związek z fantastyką i grami – wyślij nam info na portal@rpg-portal.pl.



Wyścig NS, Wyścigi ZC Skończyły im się Punkty Poczytalności

Atlas Games właśnie wydaje nową grę karcianą (niekolekcyjną) pod bluznierczym tytułem **Cthulhu 500**. Karcianka nawiązuje do gry planszowej wydanej wcześniej przez Atlas – **Cults Across America!** (w którą można było pograć na Dracoolu w tym roku!). W **Cthulhu 500** gracze zasiadają za kierownicę samochodów wyścigowych i biorą udział w szalonym wyścigu, w którym sceneria i rekwizyty czerpią pełnymi garściami z mitologii Cthulhu (skrót przez Krainę snów itp.). Grać może 3 do 8 graczy, gra kosztuje 19,95 \$.

Nie masz gry?

Zdobądź choć reguły!

Na stronie FFG pojawiły się reguły do dodatku do gry **Game of Thrones**, czyli zapowiadanego od kilku miesięcy **A Clash of Kings**. Dzięki nim między innymi może brać udział szósty gracz (poprzez dołączenie kawałka planszy), można oblegać zamki, pojawiają się także nowe karty domów i nowe zasady walki.

Po Warcraftcie Doom!

Jeszcze więcej przemocy z FFG! FFG, jeden z największych wydawców gier planszowych w USA od pewnego czasu przygotowuje planszówkę **Doom!** Udało nam się dotrzeć do wywiadu z



AEG przegięło News miesiąca

Ludzie w Alderacu (wydawca L5K i 7th Sea) oszaleli! Na Gen Con przygotowali swój najnowszy dodatek do d20 o miło brzmiącym tytule **Worlds Largest Dungeon**. Jak to to wygląda? Ano ma 840 stron formatu A4, w twardej oprawie, a do tego dołączono 16 map o wymiarach 17 na 22 cale, co w sumie daje mapę o rozmiarach 170 na 220 centymetrów. Podręcznik (wypadaloby zwać to kampanią) kosztuje 99\$. Autorem tego potwora jest Jim Pinto.

autorem gry, Kevinem Wilsonem i wyciągnęliśmy z tego materiału kilka interesujących newsów. Fabuła gry opowiada o tym, jak mały oddział Marines natrafia na ślady obecności demonów w bazie i próbuje się przebić na drugą stronę, do lądowiska i uciec z planety. W sumie jest dostępnych 5 scenariuszy, które są związane z tą fabułą. Jak mówi Wilson, planszowy **Doom** to przypomina połączenie **Heroquest** ze **Space Hulkiem**. Jeden z graczy kieruje demonami, ma dostęp do scenariusza, w którym dokładnie opisane jest jak ustawić planszę. Odczytuje też na głos krótką scenkę wprowadzającą pozostałych graczy w akcję. Pozostali gracze (do 3 osób) grają Marinesami i współpracują ze sobą. Wraz z przebiegiem rozgrywki plansza

jest stopniowo odkrywana serwując komandosom kolejne niespodzianki i przeszody.

Więcej o tej grze postaramy się napisać w przyszłych numerach, zapowiada się bowiem bardzo interesująco.

Ciekawa gra

Ciekawe, jak się w nią gra?

Na stronie http://www.animation.com/Dark_Tower/ znajduje się przygotowana we flashu gra planszowa, w którą może grać od jednego do czterech graczy. Rzecz wygląda nam na strategię, a Pirat lubi gry akcji, więc nie potrafimy w to grać. Ale polecamy zajrzeć, wygląda to bardzo fajnie!

Cytat miesiąca

„Uwielbiam te dni, kiedy do wydawnictwa docierają pierwsze egzemplarze nowego produktu. Możemy się objąć i nic nie robić i mija za zwyczaj dobre kilka godzin nim szefostwo potapie się, że od rana nie

nie zrobiliśmy.” - Nate Barnes, grafik pracujący w AEG

Stuknęła 50ka!

Ten numer Pirata jest PIĘCDZIESIĄTYM produktem w historii Wydawnictwa Portal! Co więcej, właśnie we wrześniu mija pięta rocznica powstania Wydawnic-

twa! Na cześć Portalu, hip hip hurra!

Pirat specjalnie dla czytelników przeprowadził wywiad z fanem RPG.

Pirat: Dzień dobry, co pan sądzi o polskim rynku RPG?

Fan RPG: Jest super!

RECENZJA



Poza czasem

Wydawca: Menhir
System: Poza czasem
Objętość: 176 stron
Cena: 59 złotych

Poza czasem to stosunkowo nowa (wydana maju) rodzima gra RPG. Na 280 stronach znajdujemy opis świata, zasady tworzenia postaci, mechanikę, porady dla MG i bestiariusz, czyli wszystko co w podręczniku RPG być powinno. Niestety, na 280

stronach nie da się zmieścić wszystkich potrzebnych informacji i niestety, w PC to widać. Nie mogę polecić tej pozycji początkującym lub leniwym MG. Podręcznik stanowi solidną bazę, ale trzeba ją sobie jeszcze solidnie dopracować. Ale po kolei!

Świat gry powstał na bazie mitologii celtyckiej. Celci jak wiadomo nie spisali swojej historii. W opisie świata znajdujemy więc jedynie aktualną sytuację opisywanej krainy i garść legend dotyczących przeszłości. Niestety, bardzo brakuje porządnej, dokładnej mapy.

W świecie PC żyje wiele ras i ludów, choć dla graczy jak na razie dostępni są jedynie ludzie. To obdarzeni specjalnymi mocami i przeznaczeniem Wybrańcy bogini. To oryginalny i grywalny pomysł. Autorzy proponują do wyboru osiem plemion i pięć „dróg ku bogini”, czyli profesji. Nieco niepotrzebne wydało mi się tu czerpanie z klasycznego fantasy (przykład: łód jaskiń, niscy ale silni, żyłka do górnictwa i kamieniarstwa, ulubiona broń to topór...), ale to już kwestia gustu i wymogów rynku. Ogólnie system tworzenia postaci prezentuje się dobrze i pozwala stworzyć interesującą postać.

Mechanika oparta jest na kości k12. Aby zdać test, musimy wyrzucić poniżej Poziomu Trudności (jest to suma atrybutu, umiejętności i modyfikatorów). Bardzo ciekawie rozwiązano kwestię stopniowania sukcesu - test

wyszedł tym lepiej, im wyższa jest wyrzucona na kostce liczba. Oczywiście, wciąż musi być mniejsza lub równa Poziomowi Trudności! Wydaje się skomplikowane ale w praktyce oszczędza kłopotliwego odemowania wyrzuconej liczby od PT, jak to jest w innych systemach. Duży plus za pomysły!

Mechanika walki niestety, budzi moje zastrzeżenia. Nigdzie w podręczniku nie jest opisana opcja walki dwóch na jednego. Zgodnie z mechaniką można toczyć tylko pojedynki. Opisana tu walka nie pasuje także do konwencji, pozbawienie kogoś życia w walce jest baaaardzo trudne, a z łuku zupełnie niemożliwe. Znacznie częściej niż w walce, bohaterowie i ich przeciwnicy będą ginąć od wykrwawienia i zakażeń - fajny realizm, ale kiedy czytałem o Wybrańcach bogini, przedstawiałem się na konwencję heroiczną.

Magia... dość powiedzieć, że jest specyficzna. Mamy tu określone moce wybrańców (naprawdę spory wybór), rytuały kapłanów, pieśni bardów i mikstury.

Podsumowując, uważam Poza czasem za pozycję naprawdę godną uwagi. Miejmy nadzieję, że szybko zdobędzie grono fanów i doczeka się masy dodatków, wypełnionych treścią, na którą w podręczniku podstawowym zabrakło już miejsca.

Obi

RECENZJA



Księga broni i ekwipunku

Wydawca: ISA
System: D&D
Objętość: 160 stron
Cena: 49 złotych

Księga broni i ekwipunku to dodatek przeznaczony zarówno dla MP jak i graczy a zawiera - zgodnie z nazwą - dodatkowe wyposażenie dla bohaterów przemierzających groźne światy lochów i smoków (a

także omówienie kilku dodatkowych zasad, które pomogą stworzyć ciekawszą postać).

W pierwszym rozdziale możemy zapoznać się z dodatkowymi rodzajami broni i pancierzami. Bronie są przeważnie egzotyczne - za przykład mogą służyć *pazury pantery* lub *miecz rżęciowy*, dzięki któremu bohater będzie mógł naśladować Severiana ze znanego cyklu Gene Wolfe'a. Wojownicy powinni być zadowoleni, ponieważ opisany w dodatku oręż, choć wydaje się uciążliwy, prezentuje się i działa bardzo efektywnie.

Rozdział drugi to katalog ekwipunku. Jest bardzo szczegółowy i ozdobiony ładnymi ilustracjami. Patrząc na niektóre przedmioty aż chce się stworzyć postać, która będzie potrafiła warzyć piwo czy używać *okularów śnieżnych*. Dzięki temu spisowi MP może tworzyć przygody obfitujące w wiele szczegółów - na przykład miłą odmianą od tradycyjnych biwaków przy ognisku będzie noc spędzona w *nadrzewnym namiocie*. Mnie ujęła *spódniczka skórzana dla wojowniczek*, dzięki której każda heroina będzie mogła dorównać wojowniczkom przedstawianym na ilustracjach do książek fantasy.

W trzeciej części poznajemy pojazdy kołowe, pływające i latające. Trzeba przecież gdzieś pomieścić wszystkie zakupy!

Dla tych, którzy nie wydali jeszcze wszyst-

kiego przeznaczony jest czwarty rozdział opisujący podwładnych, których można wynajmować do specjalnych zadań lub zwykłych usług. Tutaj można również zapoznać się z zasadami oswojania i wychowywania zwierząt. Jeśli marzysz o własnym *tupaczu*, *psie wspinaczu* albo *ogromnym świetliku* nie możesz przegapić tej części.

Rozdział piąty i szósty to nowe przedmioty magiczne i zmiany reguł losowania przedmiotów w stosunku do PMP. Ta część zajmuje blisko połowę podręcznika i uważam to za najslabszy fragment dodatku, bo żaden magiczny artefakt nie dorównuje zwykłym przedmiotom opisanym na wcześniejszych stronach.

Z całego serca polecam ten dodatek, ale tylko tym, którzy docenią fantazję i iskierkę humoru autorów. Dodatek może ubarwić sesję jak żaden inny i wolałbym mieć tę książkę zamiast settingu opisującego świat. Książka przyda się Mistrzom Podziemi, którzy prowadzą grę w egzotycznych światach i graczom, którzy lubią pyszne detale i pragną by ich postać miała lepsze zabawki niż pozostali. Wszyscy inni uznają dodatek za zbędny.

Marcin Blacha

P R E Z E N T A C J A

**Zabić szczura**

Wydawca: Portal
System: Neuroshima
Objętość: 56 stron
Cena: 16 złotych

Pod koniec lipca ukazał się kolejny dodatek do Neuroshimy – zarazem pierwszy w serii mini kampanii rozgrywających się w

świecie postapokaliptycznych Stanów. Jego autorem jest Michał Mochocki, znany dotychczas zarówno z tam MiM, jak i Portalu (także współautor II edycji Dzikich Pól). Kampania „Zabić szczura” składa się z trzech scenariuszy, których tematem przewodnim jest ucieranie nosa Molochowi. O ile w pierwszej przygodzie Moloch jeszcze się nie pojawia, a gracze zostają wplątani w kunszachty pomiędzy kilkoma grupami „cwaniaków” (i jak to gracze, wychodzą na tym wszystkim najlepiej), o tyle w drugiej przygodzie kampanii gracze muszą już wdrzeć się podziemnymi korytarzami (tajne przejścia szczurów z Sharash) na teren Bestii i troszkę ją rozdrażnić. To co zrobią gracze w trzeciej przygodzie to już nawet nie jest drażnienie. To jest coś o wiele poważniejszego i epickiego.

Pierwsza i początek drugiej przygody zakłada sporo rozmów z Bohaterami Niezależnymi i umiejętnego pertraktowania, potem zaś następuje już pasmo akcji, podchodów i strzelanin – bez wątpienia więc należy „Zabić szczura” nazwać kampanią akcji. Gracze walczą w niej zarówno z ludźmi, jak i maszynami Molocha, a jak coś pójdzie nie tak, mogą wziąć na muszkę szczury z Sharash.

Oprócz trzech scenariuszy w dodatku znajdują się dodatkowe elementy. Najważniejszym jest opis słynnego Sharash, który zajmuje 4 strony i jest opisany dokładnie tak jak główne miejsca z podręcznika podstawowego (Oiem przybysza, Fakty itd.). Istnieją też reguły i możliwość kreowania postaci pochodzącej z miasta szczurów. Drugim dodatkiem jest opis nowej organizacji – Militarnej Sieci Valkiria, który zajmuje 2 strony (także z możliwością kreowania postaci w niej służącej). Dzięki przygodzie gracze poznają bliżej społeczność szczurów, ich moce i tajemnice, co dla wielu fanów NS może być prawdziwą gratką.

W sumie dodatek liczy 56 stron, kosztuje 16 złotych i zapewnia grupie fanów NS kilkadziesiąt godzin zabawy. Jeśli lubią przygody akcji i strzelaniny, można śmiało powiedzieć, że zapewnia im kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy.

Pirat

R E C E N Z J A

**Konfrontacja**

Wydawca: Rakham/Mythos
System: Konfrontacja
Objętość: -
Cena: -

Konfrontacja to gra bitewna, która odwzorowuje niewielkie potyczki w klimacie fantasy, w których po każdej stronie bierze udział kilkunastu wojowników. Oczywiście zaletą takiej konwencji jest niewielka ilość figurek, jakie trzeba po-

siadać, aby zacząć grać. Wygląd figurek powoduje, że i tak będziesz chciał mieć je wszystkie, ale przynajmniej nie będziesz potrzebował 10 kopii jednego modelu. Cena pojedynczej figurki rozmiaru człowieka to od 15 do 45 złotych, a więc „grywalna” armia turniejowa to wydatek rzędu 300 złotych. Jest to oczywiście wartość przybliżona. Zależy od stronictwa i indywidualnej koncepcji armii. W skrajnym przypadku, aby zagrać w turnieju wystarczy pudełko z 4, 5 figurkami za 126 złotych.

Największych zaletą tej gry, jest mechanika walki! Każda figurka dysponuje w walce pewną liczbą kości (zależną od umiejętności figurki i liczby przeciwników), którą dzieli pomiędzy atak a obronę. Walczący wykonują w kolejności Inicjatywy swoje ataki (wykorzystując kości ataku), które przeciwnik paruje (wykorzystując kości obrony). Niesparowane ataki powodują ogłuszenie, zranienie lub zabicie przeciwnika (znaczenie ma stosunek siły ciosu do pancerza). Rana może być lekka, ciężka lub krytyczna i poważnie wpływa na wartość bojową wojownika.

Rozgrywka jest osadzona na kontynencie Arklash. Nadchodzi Rag'Narok, nazywany Sądem Ostatecznym, Wskreszeniem czy Ostatnim polowaniem. W grze dostępnych jest 12 stronictw, które ze względu na ide-

ologię podzielone są na Drogę światła, Kolo losu i Ścieżkę ciemności. Istnieje możliwość sojuszy. Mamy do dyspozycji armie ludzi, krasnoludów, także orki, gobliny, wilkołaki i nieumarłych. Wkrótce podobno pojawią się także elfy, na razie kilka modeli pełni funkcję najemników przyłączających się do różnych armii.

Konfrontacja zachwyca przede wszystkim pięknymi, bardzo dopracowanymi figurkami. Modele zaprezentowane w dynamicznych pozycjach robią naprawdę wspaniałe wrażenie. Gra jest produktem francuskiej firmy Rackham i we Francji jest już obecna od 6 lat, z powodzeniem zdobywając kolejnych fanów.

Świetne figurki, bardzo przyjazna i ciekawa mechanika oparta na kościach sześciennych, cóż więcej – polecam gorąco wszystkim miłośnikom bitewniaków, szczególnie, że gra ma polskiego dystrybutora, można ją kupić w wielu sklepach RPG (lub przez internet). Turnieje i liga już ruszyły i można bawić się na większości konwentów w Polsce.

Obi

- Ulubione
- Narzędzia
- Pomoc
- Dodaj do ulubionych
- Organizuj ulubione
- Kanale
- Łącza
- Multimedia
- MSN

W sieci Gwiezdnego Pajaka



To ja, wasz ukochany Gwiezdny Pajak. Od ostatniego naszego spotkania minął zmat czasu, jednak ja nie próżnowałem. W moją sieć wpadło takie mnóstwo netowych rodzynek, że pod ich ciężarem się ugniecie. Zobaczcie sami!

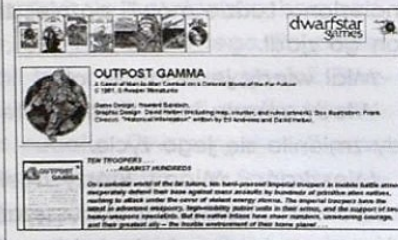


DWARFSTAR GAMES

<http://dwarfstar.brainiac.com>

Heritage USA i Reaper Miniatures należą się poklony do ziemi i gromkie brawa, bo niewiele jest wydawców, którzy udostępniają swoje dawne, najlepsze gry za darmo. Na stronie znajdziecie sześć pełnych gier planszowych - kolorowe skany planszy, żetonów, instrukcji, do tego osobnawersja w pdf-ie, solidny opis. Barbarian Prince, Demonlord, Grav Armor, Star Viking, Outpost Gamma i Goblin to prawdziwe przeboje lat 80-tych, podobne do tego co w Polsce wydawała firma Encore (pamiętacie Labirynt śmierci, Odkrywców nowych światów czy Gwiezdnego kupca?). Większość gier przeznaczona jest dla kilku osób, ale są tu i gry solo.

Ściągnij, drukuj i przekonaj się, na czym polega magia starych gier.



UWAGI!

Jeśli macie swoje ulubione strony związane z fantatyką lub grami, ślijcie namiary. Pamiętajcie jednak, że warunkiem jest, aby na danej stronie naprawdę można było spędzić długie, pełne emocji godziny. Odpadają wszelkie „ciekawostki”, gdzie zagląda się tylko raz i na krótko.



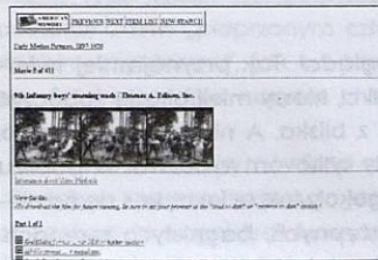
AMERICAN MEMORY ONLINE COLLECTIONS

<http://lcweb2.loc.gov/ammem/collections/finder.html>

Od kiedy byłem małym kokonem, zawsze marzyłem o solidnej kolekcji starych filmów, wiecie, takich krótkich dokumentów z początku wieku, z jakich czasem w telewizji pokazują fragmenty. Jeśli prowadzicie Zew Cthulhu i to w okresie przelomu wieków, kolekcja taka stanowiłaby nie lada skarb.

Chcesz? No to masz! Wpisz tylko ten adres, a dowiesz się do przegromnego archiwum amerykańskich filmów dokumentalnych. Czego tam nie ma! Kilka set gigabajtów krótkich filmów od końca XIX wieku do początków 20-tego, pełna kolekcja filmów Edison Companies (filmy nawet jeszcze z XIX wieku!), wojenne, dokumentalne, historia techniki, animki... Znajdziesz tu takie perełki jak „Great train robbery” (Wielki napad na pociąg), a także „Little train robbery” (Mały napad na pociąg). Po miesiącu oglądania zaczniesz się może powoli w tym wszystkim orientować. Amerykanie, trzeba przyznać, nie robią żadnych trudnień w dostępie do swoich archiwów - filmy można sobie ściągnąć w wybranym przez siebie formacie, przeczytać opis, w dodatku bierziesz ile chcesz... Zresztą, sami sprawdźcie.

Po wejściu na stronę kliknij na MOTION PICTURES (w kolumnie po prawej), tam wybierz jedną z kolekcji, a potem ALPHABETICAL LIST. I oglądaj!

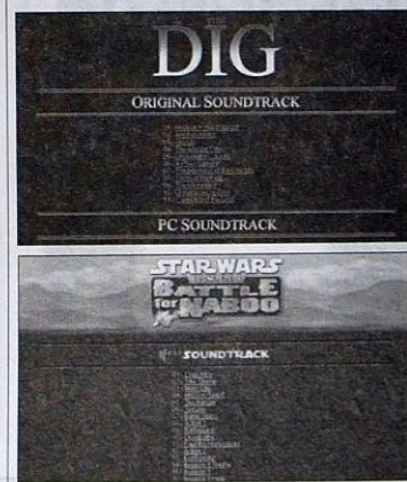


LUCASARTS SOUNDTRACKS

<http://soundtracks.mixnmojo.com/>

I znowu oklaski. Zresztą, tu, w Sieci Gwiezdnego Pajaka, mówimy tylko o takich stronach, którym należą się solidne brawa. LucasArts udostępniło swoim fanom ścieżki dźwiękowe (w postaci plików mp3) z wielu swoich gier - m.in. Grim Fandango, serii Star Wars, serii Monkey Island, Indiana Jones, Dig, Outlaws itd. Całość jest tak ładnie podana, że aż chce się wszystkiego posłuchać - dodano także oryginalne okładki płyt, z których muzyka pochodzi.

I wiesz co? Spróbuj zagrać w Cthulhu 1920 przy dźwiękach Grim Fandango, a nie zapomnisz tego nigdy.



WORLD OF GAME MUSIC

<http://www.mirsoft.info/index.php>

Jako uzupełnienie do powyższego (a może odwrotnie?) proponuję zajrzeć tutaj, do wielkiej bazy muzyki z gier.

Jeśli szukałeś takich perełek, jak ścieżka dźwiękowa z pierwszego Unreala, to już nie musisz więcej klepać w klawisze. Oto znalazłeś.



Radosław Gruszczyk



Piotr Orliński



on

Nikt nie znał jego prawdziwego imienia. Mówili o nim po prostu on.

Mieszkał gdzieś na obrzeżach Miami, pośród gęstwiny drzew, na bagnach. Nikt jednak nie wiedział gdzie dokładnie. Normalni ludzie nie odwiedzali go – nie mieli najmniejszego powodu – a poza tym od takich miejsc lepiej trzymać się z daleka, nigdy nie wiadomo jakie cholerstwo czaiło się pośród mglistej gęstwiny.

Chłopak miał nie więcej niż osiemnaście lat i na tyle właśnie

wyglądał. Tak przynajmniej twierdzili ci, którzy mieli okazję zobaczyć go z bliska. A nie było o to łatwo. Gdy tylko on wyczuwał w pobliżu kogokolwiek, uciekał, krył się na niedostępnych, bagnistych terenach. Bał się ludzi i tego co mogli mu zrobić. Doświadczył już niejednej przykrości z ich strony.

Urodził się po wojnie. Jego matka była żoną jednego ze zbieraczy „skarbów” ukrytych pod powierzchnią wody w zatopionych budynkach i magazynach. Ojca nie pamiętał. Znał jedynie jakieś strzę-

py informacji, słyszał, że ojciec był odważnym człowiekiem, że dbał o matkę i swojego pierworodnego syna. Ale co to za bohaterstwo dać się zabić jakimś pieprzonym brudasowi z bagien za garść zamulonego żelastwa?

Po śmierci ojca, matka wychowywała go samotnie. Wtedy przenieśli się na „przedmieścia” Miami, jak najdalej od zawistnych ludzi, którzy tylko czekali na okazję aby wzbogacić się ich kosztem. Wcześniej wielokrotnie był świadkiem tego w jak upokarzający sposób matka zdobywała dla nich środki do życia. Do przeżycia.

Cholernie niesprawiedliwy ten świat, myślał wtedy. Ale milczał. Był za mały aby rozumieć coś z tego co działo się dookoła. Wiedział tylko jedno – matka poświęcała się, cierpiąca dla niego. Widział to w jej załamanych, podkrążonych oczach. Słyszał to każdej nocy, kiedy odwrócona twarzą do ściany ich nędznego schronienia, płakała.

Któregoś dnia to się zmieniło. Jeden z tych wiecznie brudnych zbieraczy przedwojennego złomu, wysoki, chudy gruzlik o ziemistej cerze i wiecznie kaszlący, w zamian za jedzenie i czystą wodę chciał się „zabawić”. Był brutalny, matka opierała się. Pobił ją, wrzeszcząc przy tym różne przekleństwa, których on wcześniej nie słyszał, i których nie rozumiał. Wiedział tylko jedno – ten człowiek krzywdził jego matkę i był zły.

Ciała suchotnika nigdy nie odnaleziono. Ludzie mówili później, że on go zjadł.

Miał wtedy jedenaście lat.

Wtedy zmarła jego matka. Wtedy zmieniło się jego życie.

Mieszkańcy Miami, którzy mieli jakikolwiek powód aby zapuszczać się poza obręb miasta, widywali go. Gdzieś pomiędzy ciemną zielenią drzew migotała im drobna sylwetka chłopaka, jego gęste zaniebane włosy, blada twarz. Ci, którzy mieli nieco więcej szczęścia dostrzegali błysk jego na wpół zdziuczonych oczu, w których czaił się strach, ale jednocześnie niespoty-

kana zawziętość i wola przetrwania.

Chłopak dostosował się do otaczającego go świata. Być może lepiej niż wszyscy inni.

Wreszcie znalazło się kilku postrzelców, którzy postanowili urządzić polowanie na chłopaka. Chwalili się tym przed wszystkimi, opowiadali jaka to będzie świetna zabawa. Chcieli być sławni, pragnęli swoich pięciu minut i kilku darmowych drinków w Puerto Rico.

Było ich czterech – złaści, twardzi zawodnicy z wielkimi nożami i pukawką. Jeden z nich znany był jako łowca aligatorów. To on wpadł na ten pomysł.

Wyruszyli wczesnym rankiem, któregoś chłodnego dnia, jeszcze zanim blade słońce podniosło swoje oblicze ponad gęstymi, wilgotnymi oparami na bagnach. Skradali się w skupieniu i zupełnej ciszy, pewni swoich umiejętności.

Dostrzegli go śpiącego pomiędzy korzeniami jakiegoś dużego drzewa. Czarne włosy zakrywały mu twarz, a postrzępione ubranie, które normalny człowiek już dawno by wyrzucił, ledwo ostaniało wątte ciało chłopaka. Skóra chłopaka była niemal zupełnie zielona. Początkowo myśleli, że jest to tylko złudzenie wywołane przez promienie wschodzącego słońca. Jednak po chwili zrozumieli, on naprawdę miał zieloną skórę.

Stali nieruchomo jak zahipnotyzowani patrząc na śpiącego chłopaka. Mieli okazję ustrzelić go i nie narażać się na niepotrzebną walkę, ale nie zrobili tego. Po prostu stali tam i mu się przyglądali. Jeszcze nie mieli okazji spotkać takiego cudaka. Owszem, słyszeli przeróżne opowieści o mutantach i całej reszcie powojennego cholerstwa, ale czegoś takiego jeszcze nie widzieli.

Zgubiła ich chciwość. Dostrzegli okazję do wzbogacenia się na pokazywaniu zielonoskórego chłopaka jako niemałej atrakcji. Chcieli go dostać żywcem. Rozdzielili się, by zająć go z kilku stron.

Wtedy chłopak zerwał się. Nie spodziewali się, że tak nędznie wyglądająca istota będzie zdolna do tak błyskawicznego ataku – nie ucieczki, ale właśnie ataku. Chłopak rzucił się w kierunku najbliższego mężczyzny. Dopadł go jednym skokiem. Żaden normalny człowiek nie potrafiłby skoczyć tak daleko. Runął na niego niczym grzechotnik, uderzył, przeorał twarz łowcy paznokciami – długimi i twardymi, jak szpony dzikiego zwierzęcia. Mężczyzna zawył, ale krzyk bólu uwięził mu w gardle kiedy chłopak uderzył jego głową o pień drzewa. Słychać było trzask pękającej czaszki i po chwili mężczyzna leżał już bezwładnie na wilgotnej ziemi.

Ale zanim ciało pierwszego twardego dotknęło błota, chłopak był już przy drugim i nim ten zorientował się co się święci, chłopak rzucił mu się do twarzy, drapiąc i gryząc. Błysnęły białe, ostre zęby, które bardziej przypominały kły aligatora niż ludzkie.

Potem był huk wystrzału i krzyk. Chłopak zręcznie uniknął trafienia i pocisk trafił tego z poharataną twarzą rzucając go o ziemię.

Ten z pistoletem spanikował i uciekł. Nie oglądał się nawet wtedy, kiedy chłopak dopadł trzeciego z pechowców. Słyszał tylko jego wrzask, rozedrgany, nieludzki i z każdą sekundą coraz cichszy.

Od tamtej pory minęły dwa lata. Mężczyzna, który się uratował wciąż nie może uwierzyć, że to spotkało właśnie jego. Cieszy się, że przeżył spotkanie z tym „pieprzonym człowiekiem-aligatorem”, jak od tamtego feralnego dnia nazywa chłopaka z bagien.

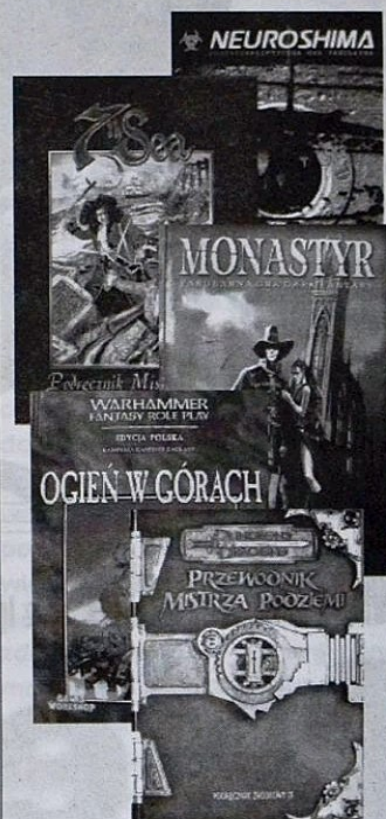
A co z tym, o którym mówiono on?

Podobno czasem można go jeszcze spotkać na bagnistych terenach otaczających Miami. Pojawia się tylko na kilka sekund, błyska swoimi dzikimi oczami i znika wśród gęstych zarośli.

Nadal boi się ludzi, którzy chcieliby mu wyrządzić krzywdę. Boi się ich, ale oni bardziej boją się jego.

WWW.REBEL.PL

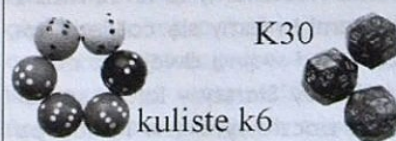
Twoje ulubione podręczniki teraz w dobrych cenach! Szybka dostawa do domu!



153

podręczniki do RPG
ponad 100 akcesoriów

Z pewnością znajdziesz coś dla siebie :)



K30

kuliste k6

REBEL.PL
Centrum gier

Ponad 200 komentarzy
zadowolonych Klientów

Nam możesz zaufać.

Radosław Gruszewicz



Marcin Blacha oraz Ignacy Trzewiczek i Michał Oracz

Niebo nad Ameryką



Pomarańczowi

Cztery lata temu wraz z kilkoma kumplami przejęliśmy na własność lotnisko. Mieszkamy tu teraz wraz z rodzinami i mamy się całkiem dobrze. Przed wojną dwójka z nas – ja i Stanley Starszy – latała samolotami pocztowymi i w końcu po latach wróciliśmy na stare śmieci. Faktycznie żyjemy wśród śmieci, bo to takie właśnie lotnisko – złomowisko ale tak naprawdę nasz dom jest miejscem odludnym i komfortowym. No i w miarę przytulnym, jak na dzisiejsze czasy. Szkoda, że Stanley nie dożył, byłby zadowolony, bo spełniło się jego marzenie o bezpiecznym schronieniu.

Mówią na nas Pomarańczowi, bo pomalowaliśmy wierzchołki wszystkich słupów, masztów i wieży kontroli lotów na jaskrawe kolory. To taki znak dla bandziorów – lepiej się nas nie czepiać. I raczej nikt z nami nie zadziera. W okolicy wiadomo, że cenimy sobie spokój, ale potrafimy bronić wszystkiego, na co pracowaliśmy przez lata. Czasami ludzie z pobliskich osad chronią się u nas na kilka tygodni, żeby przeczekać doroczne wędrówki band, potem odwzięczają się żywnością i lekarstwami. Odnoszę wrażenie, że młodociane bandy i w ogóle powojenne pokolenie odczuwa wobec nas zabobonny lęk. Tak, jak-

byśmy byli kapitanami jakiegoś straszliwego i tajemniczego boga. Nie wyprowadzam ich z błędu, co więcej daje czasami odczuć, że nie jesteśmy grupą spokojnych miśków. Jesteśmy pilotami, mamy cztery samoloty i nie wahamy się ich użyć! Na zwykłych wieśniaków starcza przelot nisko nad wioską. Maszyny są hałaśliwe, na dziobach malujemy zębate mordy potworów, więc można się wystraszyć. Nikogo nie atakujemy, tylko demonstrujemy siłę.

Z gangersami sprawa wygląda trochę inaczej. Dla zwykłych wędrownych grupy motocyklistów nie mamy raczej nic cennego, bo po co im samoloty, skoro nie potrafią latać? Jeśli są na tyle głupi, żeby wierzyć w latanie albo na tyle zdesperowani, żeby zaatakować nas z powodu kobiet, paliwa, zapasów żarciu i amunicji, potrafimy bronić naszego domu – na tym lotniskozłomowisku znamy każdy kawałek ziemi. A kiedy już odeprzemy atak nadejdzie zemsta z powietrza. Nalot i bombardowanie koktailami Molotowa i ładunkami wybuchowymi. Żaden motocykl nie ucieknie przed samolotem.

Jak widzisz nie jest źle, ludzie nie widzą sensu w kradzieży samolotów, boją się zemsty no i wiedzą, że przez głupie zagrywki łatwo mogą stracić w nas kumpli. My staramy się żyć ze wszystkimi w zgodzie i oferujemy niebagatelną usługę – bezpieczny i zjebicie szybki transport. Po co zrażać sobie takich fajnych ludzi, jak Pomarańczowi? Na ziemi trudno z nami wygrać, w powietrzu też, bo trudno strącić samolot za pomocą takiej broni, jaką dysponują wszyscy wokół. Jeśli będziemy kiedyś naprawdę zagrożeni, przez jakieś potężne siły z zewnątrz, na przykład watahy mutantów albo Hell Angels, spakujemy najpotrzebniejsze rzeczy na pokład samolotów i przeniesiemy się na jakąś wysepkę albo niedostępny z lądu obszar. Szukaj wiatru w polu.

Trudne początki

Niebo wypełnione samolotami to jedyna rzecz, której tak naprawdę brakuje mi po wojnie. Słyszałem, że na południu ludzie próbują wzbijać się w powietrze, ale u nas, na północnym wschodzie, wszelkie próby skończyły się bardzo szybko. Na podstawie różnych plotek szacuję, że w całych stanach lata kilkudziesięciu zapaleńców, z czego większość to Teksasczycy. Na północy liderem jest Nowy Jork, ze swoim lotniskiem Kennedy'ego. O ile na południu ludzie wzbijają się głównie na lotniach i motolotniach, Nowojorczyki mają do dyspozycji najlepsze samoloty w całej Ameryce.

Pragniesz dołączyć do elitarnego grona, chcesz zostać pilotem? Akurat ze znalezieniem samolotu nie ma w dzisiejszych czasach problemu. W hangarach zachowało się trochę maszyn, trzeba tylko znaleźć lotnisko, gdzie stoją samoloty pozabawione elektroniki, nie wykorzystywane podczas wojny. Mowa głównie o maszynach rolniczych i prywatnych samolotach. Kiedy już znajdziesz opuszczone lotnisko zorientujesz się, że ponad 90% maszyn nie wytrzymało próby czasu. zobaczysz porzucone rupiecie i wraki w których strach siedzieć na ziemi, nie mówiąc już o szybowaniu w powietrzu. Jeśli będziesz miał szczęście wśród tych pozostałych 10% znajdziesz jedną maszynę, która będzie się nadawała do użytku po zatankowaniu. Pozostałe możesz wykorzystać na części.

Mógłbyś powiedzieć - no dobra, staruszku, przecież mogę dać to jakiemuś mechanikowi, czy specowi od latania i odnowi mi samolot, tak jak odnowił brykę. I tu mam dla ciebie złe wieści - ze świecą można szukać mechaników, którzy znajdują się na samolotach. Większość z nich to starsi, przedwojenni ludzie, rozproszyli się po całym kontynencie, zajęli innymi sprawami i zapominali jak się obsługuje samoloty. Może niektórzy będą potrafili wyregulować silnik albo wyremontować podwozie, ale mogę się za-

łożyć o mój karabin, że w całych Stanach nie ma nikogo, kto zna się na nowoczesnych samolotach. Może w Nowym Jorku, ale to raczej teoretycy.

Załóżmy, że w jakiś sposób zdobyłeś samolot, który potrafi wzbijać się w powietrze. Powiedzmy, że udało ci się skombinować trochę paliwa lotniczego. Masz wolny pas startowy, a nawet skórzaną czapkę, gogle i szalik. Problem w tym, że nie potrafisz latać. No cóż, ja mógłbym uczyć cię przez kilka tygodni, kilku spośród tych wspomnianych starszków pewnie też zgodziłoby się poświęcić trochę czasu w zamian za skrzynkę świeżych owoców, ale latanie należy do tych szlachetnych sztuk, które nabywa się przez praktykę. Jeśli chcesz zostać pilotem z prawdziwego zdarzenia musisz spędzić trochę czasu w powietrzu, pod okiem instruktora. Znowu pojawiają się problemy z paliwem, zapłatą dla nauczyciela, awariami samolotu. Zaczynasz już łapać dlaczego tak mało ludzi lata?

Moloch, największy wróg pilota

Po wojnie Moloch dalej pozostał zawzięty na samoloty. Boi się, że ludzie na nowo zaczną latać. O to co. Linia Molocha na północy jeży się od broni przeciwlotniczej. Jeśli coś jest większe od lotni, lata i jest wykrywalne przez radar, Moloch to zestrzeli. Były oczywiście wyjątki, jak Lotka - facet, który obserwował Bestię z motolotni. Słyszałem też o innych podróżach powietrznych. Ludzie ciągle znajdują sposoby, by oszukać Molocha, a kiedy ten przejrzy ich sztuczki, znajdują nowe sposoby. No, ale sprytnych jest niewiele i podobnie jak my niechętnie dzielą się swoim monopolem na szybowanie w przestworzach. Co tu dużo głowkować - najwyraźniej jeden z algorytmów maszyny ostrzega ją przed atakiem lotniczym. Diabli wiedzą co jej się przepina w tych chromowanym łbie. Wiadomo tylko, że działania Molocha to wypadkowa kilkuset, może kilku tysięcy - kto to wie - progra-

mów. Więc jeśli jesteś bystrzakiem z Teksasu i z dużym wysiłkiem próbujesz wykumać, jak to jest, że jeszcze żaden z nas, tu na północy nie zrobił sobie balonu i nie zrzuci na Molocha niespodzianek - zrozum: Bestia ładuje z wszystkiego co ma w każdy stworzony przez człowieka obiekt na niebie.

Tak właśnie było w czasie wojny. Część samolotów wyposażonych w komputery spadała, kiedy przejął je Moloch, a pozostałe maszyny były zestrzeliwane przez oszalałe systemy obronne. Samoloty, jako najszybsze środki transportu, były eliminowane z największą zaciekłością. Im bardziej były nowoczesne, tym większa była szansa, że Moloch je strąci, bo oprócz artylerii przeciwlotniczej dysponował przecież groźniejszą bronią - zdolnością do wchłaniania i przejmowania komputerów. Nasze szczęście, że wolał rozbijać przejęte maszyny niż posługiwać się nimi przeciw człowiekowi. W środkowym stadium wojny, kiedy jeszcze nie do końca zdawaliśmy sobie sprawę z jego możliwości, a byliśmy zdesperowani, uzbrajaliśmy bombowce w broń masowego rażenia. Strach pomyśleć co by się stało, gdyby nasz wspólny wróg po ich opanowaniu potrafił je poprowadzić z taką samą skutecznością jak ludzie.

Moloch ma wiele dziwactw i jest pokręcony jak gwint żarówki. Haller, spec z Posterunku, utrzymuje, że Bestia słabo rozumie trzeci wymiar przestrzeni, ale nie mieści mi się to w głowie. Według mnie ten cybernetyczny twór jest bardzo przebiegły i kiedy chce, potrafi wykazać się oszalamiającą skutecznością, a gdy trzeba, potrafi wprowadzić w błąd. Bestia nie zawsze działa zgodnie z logiką, ale czasami jak się na coś uprze, to trzyma się pomysłu konsekwentnie, bez względu na straty. Typowy przykład to doktryna budowy maszyn bojowych. Są nieskomplikowane i polegają przeważnie na broni nie wymagającej amunicji i zaawansowanej techniki. Moloch nie chce, by ludzie zdobywali na nim nowe technologie i podze-

społy. To samo tyczy się maszyn latających. Strategia Bestii wyklucza ich użycie. Dużo łatwiej byłoby zbombardować przeciwników, niż gnębić ich naziemnymi dziwadłami, ale wyobraź sobie, że ludziom udało się zdobyć jedno z latających cudeniek. Moloch cały zardzewiałby ze zgrzyoty, co? Nie mógłby rozróżnić, czy to, co lata nad nim to swój, czy wróg, bo przecież spece z Posterunku noszą głowy nie od parady i nie jako oparcie dla tych fikuśnych hełmów. Raz-dwa wykombinowałby jak złamać kody sygnałów i okpić Molocha – wlecieć na jego terytorium i narobić zamieszania.

No ale wniosek jest taki – mamy pała – on nie chce latać i nie daje nam latać na dużą skalę. Wątpię, by w najbliższej przyszłości coś miało się zmienić.

Ryzykowne wyprawy

W czasie walk i tuż po wojnie wiele osób próbowało wydostać się ze Stanów drogą powietrzną. Większość samolotów została zestrzelona i – jak sądzę – tylko nieliczne dotarły na inne kontynenty. Nie licząc obrony przeciwlotniczej Molocha to drugi powód dla którego mamy uraz do latania. Tak spektakularne niepowodzenia – spadające Boeingi i awionetki – zostawiły niezatarte wrażenie, że w powietrzu czyha śmierć. Po latach powstało kilka projektów wypraw poza Amerykę. Zakończyły się smutno, ale dzięki nim dysponujemy paroma konkretnymi informacjami.

Wiemy, że na międzykontynentalnych podróżników czekają systemy obronne stworzone przez ludzi i prawdopodobnie kontrolowane przez człowieka. Nie mówię tutaj o artylerii przeciwlotniczej i ciężkiej broni maszynowej, ale o rakietach ziemia-powietrze. Siedzimy w więzieniu, a nic tak nie wkurza Molocha, jak próba przepłotowania krań. Jeśli ktoś próbuje przedostać

się do Europy albo Azji drogą powietrzną Bestia skieruje przeciw niemu środki o jakie nie podejrzewałby jej nawet weteran frontu. Samolot dostaje rakietą, potem dla pewności poprawka i do widzenia.

Co w takim razie kieruje ludźmi, dlaczego ciągle próbują? Ciekawość tego co się dzieje za granicą jest bardzo silna, to raz. Dwa, to poszukiwanie lepszego miejsca do życia. No i trzy – istotna informacja – wiemy, że niektórym się udało. Dolecieli, ale wszelki ślad o nich zaginął. Nie wiadomo czy zginęli na obcej ziemi od nieznanego nam zagrożenia, czy na innych kontynentach jest tak dobrze, że nie warto ryzykować powrotu.

A wiesz ilu palantów było tak bardzo ciekawych tego, co kryje się wewnątrz Molocha, że odważyło się wsiąść do latającego złomu i ruszyć na północ? I wiesz, niewielu udało się wrócić i nie sądzę, by jedynym powodem było to, że brakło komuś paliwa... Jedna z popularniejszych knajpianych opowieści mówi właśnie o takiej grupce śmiatków, którzy wyprawili się wzdłuż zachodniego wybrzeża na północ. Chcieli zbadać terytorium w głębi Molocha.

Można mówić o pewnych sukcesach wypraw do Kanady. Ja nie brałem udziału w żadnej, ale Stanley Starszy tak i sporo mi opowiadał. Podobno w głębi Moloch nie jest taki jak na granicy. To, co nazywamy Molochem to pas szeroki na około 400 km, pełen wszelkiego rodzaju instalacji obronnych, w tym przeciwlotniczych, fabryk zbrojeniowych i laboratoriów hodowlanych wypuszczających mutków. Dalej ciągnie się przemysłowa część Bestii, która pracuje na potrzeby wojny. Kopalnie, fabryki, pewnie jakieś centra decyzyjne. Oczywiście i tam znajdziesz systemy obronne, ale nie jest to zwarty pas umocnień, jaki znamy. Zwiadowcy zawracali gdyż kończyło się im paliwo, a wyłądo-

wać nie było gdzie ze względu na walęśające się roboty i zdradziecki ogień przeciwlotniczy. W sumie zdobyliśmy tą wiedzę, ale nie wiemy co z nią począć, więc nie ma nawet sensu organizować podobnych wypraw.

Pierwsi we wszystkim, czyli Nowy Jork

Opowiadam jak to w Stanach nikt nie lata i jak strasznie jest po wojnie w powietrzu, więc teraz parę słów o precedensach. Pierwszym i najśłynniejszym wyjątkiem jest lotnisko Kennedy'ego w Nowym Jorku. Pamiętam jego otwarcie po wojnie. Jedynym sprawnym samolotem był staruszek Boeing w barwach Luffhansy. Na jego pokład wszedł pierwszy powojenny prezydent – Collins. Samolot wzbił się w powietrze, zatoczył dwie pętle i wylądował, by oszczędzić paliwo. Collins wysiadł i nie wiedział co powiedzieć do zgromadzonych ludzi. Rozejrzał się dookoła, popatrzył na barwy samolotu, uśmiechnął się i krzyknął: „Jestem Berlińczykiem!”. Kretyn.

Dzisiaj lotnisko Kennedy'ego daje Nowemu Jorkowi więcej prestiżu niż pożytku. Co prawda w Teksasie lądowisk jest bardzo dużo, Apallachy podobno też mogą poszczycić się jednym czy dwoma, ale żadne z nich nie ma takiej tradycji i siły symbolu. Nowojorski smog nie sprzyja nawigacji w powietrzu, ale ogromne nakłady sił i energii pozwalają oświetlić płytę lotniska i zapewnić w sąsiedztwie miasta łączność radiową.

Do ciekawostek należy Nowojorskie Centrum Szkolenia Pilotów, w skrócie NCSP. Samolotów mają jak na lekarstwo, dysponują za to doskonałymi komputerowymi symulatorami lotu. Centrum należy do wojska i nauka w nim uważana jest za wielki przywilej, nawet jeśli absolwent ani myśli o późniejszym lataniu. Tym, czym była kiedyś dla Brytyjczyków marynarka wojenna, dla Nowojorczyków jest lotnictwo, chociaż więcej w tym sentymencie żalu i tęsknoty za niespełnionymi

Jeśli coś jest większe od lotni, lata i jest wykrywalne przez radar, Moloch to zestrzeli.

możliwościami, niż autentycznego pożytku. W ostatnich czasach Centrum przyjmuje studentów z innych obszarów, zacieśniając więzy z Federacją Apallachów i z Posterunkiem. Szczególnie bogata szlachta z gór z uważa ukończenie kursu za powód do dumy. Cóż, jak widać armia Nowego Jorku, która przejęła tradycję West Point, za najbardziej elitarną dziedzinę szkolenia uważa tą najbardziej niepraktyczną. Wszyscy jesteśmy małymi chłopcami i każdy z nas chce być pilotem.

Jak się lata na południu

Parę słów o drugim wyjątku w ogólnym strachu przed lataniem. Mam na myśli inwencję ludzi z południowej części Stanów, głównie z Teksasu, ale również z Miami. Samoloty samolotami, ale jak mawiał Stanley, nie wszystko gównem co pływa w przerębli. Na południu latają też inne twory człowieka, jak balony, sterowce, lotnie itd. Tam ludzie chcą latać i próbują latać. Nie jest tak trudno zbudować balon, gorzej już z nawigacją w powietrzu, szczególnie, kiedy w okolicy pojawiają się Tornada. Wtedy testujesz spadochron i ewakuujesz się na matule ziemie ile sił w grawitacji. Oczywiście, prości ludzie wolą drałować na piechotę albo konno, bo balon dostrzec można łatwo, a często warunkiem udanej podróży jest dyskrecja. Wiesz, fajnie zasiąść za sterami jakiejś odjazdowej maszyny i czasem odlać się na karawanę poniżej, ale uwierz mi, o wiele mniej fajnie jest, kiedy tam na dole dostrzeże cię grupka debilów, dla których najlepszą zabawą będzie próba sprowadzenia cię na ziemię. Od balonów trzymaj się z daleka. Jedna kulka jakiegoś kretyna z Hell Angels i po chwili czujesz się, jakbyś skakał na banji, tylko bez liny. Trochę bezpieczniejsze są lotnie i parolotnie. To sprzęt, który można zbudować z materiałów powojennych – z dużą dawką kevlaru przydrutowanego w krytycznych miejscach masz szansę poszybować nawet nad wrogami.

Jeszcze w dwudziestym wieku pomyslowi faceci produkowali różne samoróbki w garażach. Z silnika, kilku desek i sznurków, dało się zrobić coś, co lata choć nie koniecznie daleko i sprawnie. Jak wspominałem na samym początku na starych lotniskach nie uświadczysz raczej sprawnych maszyn, ale części zamiennych jest całkiem sporo. Potrzebna jeszcze wiedza jak to złożyć w działającą całość, więc nie narzekaj jeśli ktoś wbijał ci do głowy prawa fizyki i mechaniki. Czasami potrzebny jest dodatkowy sprzęt, na przykład wóz z mocnym silnikiem do rozpędzenia twojej maszynki. Gromadź materiały i sprzęt zawczasu, nawet zanim zdołasz znaleźć samolot. Jeśli masz odpowiednią wiedzę dam dobrą radę – wyszkol kilku ludzi i załóż warsztat. Na początku na swoje własne potrzeby, potem, gdy sława się rozniesie zaczniesz zbierać zamówienia z zewnątrz. Do pilotowania samoróbek trzeba mieć jaję, ale nad tym nie będę się rozwodził. Jeśli zgłosiłeś się do mnie, to znaczy, że nie boisz się spaść z kilometra na ziemię.

Centrum kontroli lotów

Twoim centrum kontroli lotów zawsze będziesz ty sam. Zapomnij o wieży, porządnym pasie startowym i komunikatach meteo. Najpewniej w twojej latającej samoróbce nie będzie miejsca dla nawigatora. Nie masz nawet co myśleć o drugim pilocie na pokładzie. Jednym słowem w powietrzu jesteś zdany sam na siebie. Postaraj się przynajmniej, żeby po lądowaniu wszystko było na swoim miejscu.

Samolot potrzebuje solidnego hangaru, zabezpieczonego nie tylko przed niepogodą, ale również przed złodziejami. Obok przyda się warsztat, w którym będziesz mógł naprawić usterki i zamontować usprawnienia. Warsztat z kolei wymaga dobudówki na narzędzia i części zamienne, i to raczej sporej, bo części lotnicze są duże. Musisz też pomyśleć o zbiorniku na pali-

wo, najlepiej podziemnym – w ten sposób zminimalizujesz ryzyko eksplozji. Jeśli przy samolocie pracują jacyś mechanicy, wypadaloby dać im jakieś mieszkania. Jeszcze szopa na dobytek ich i twój... Jak widzisz latanie to nie w kij pierdział, teraz już wiesz dlaczego na potrzeby czterech samolotów musieliśmy anektować całe lotnisko? Praca pilota to nie tylko romantyczne szymbowanie w przestworzach, ale ciężka harówka. Jedno awaryjne lądowanie i sprzęt jest unieruchomiony na tygodnie, a jeśli nie masz części zapasowych to aż do ich znalezienia. Musisz odholować maszynę do hangaru autem lub z pomocą wółków, a w najgorszym razie samego. Ciągłe przeglądy, dłubanie w silniku, montowanie zabezpieczeń. To nie auto – jeśli coś się zepsuje nie wysiądziesz i nie pójdziesz dalej piechotą.

Ile to kosztuje?

Słuchałeś cierpliwie, więc czas na nagrodę. Jak chcesz poczuć dreszczyk emocji, możemy się przelecieć. My, Pomarańczowi, jesteśmy niezawodni, a jeśli chodzi o ceny usług lotniczych mieścimy się gdzieś w środku rankingu. Ani drogo, ani tanio. Wysoka jakość za umiarkowaną cenę. Nowy Jork jest dużo droższy, a transport w samoróbkach tańszy, więc jak widzisz nasza cena jest rozsądna. Bulisz 300 gambli i biorę cię na przejażdżkę, jakiej nie zapomnisz do końca życia. Nazywam to lotem na połowę zbiornika, bo za dwie stówki dolećisz gdzie chcesz, pod warunkiem, że będzie gdzie wylądować i zostanie drugie tyle paliwa na powrót. Jeśli na miejscu albo po drodze czeka gorące powitanie, płacisz premię za pracę w niebezpiecznych warunkach. Zazwyczaj 200 gambli, czasami więcej.

No to wsiadamy. Po powrocie nauczę cię jak samemu zrobić latającą maszynę i pokażę kilka moich samoróbek. W końcu będziesz mógł latać samemu!



Sebastian Mazur

Michał „de99ial” Romaniuk 

Dobra robota

przygoda do Neuroshimy

Historia

Julianno Belusconi to mało znaczący mafiozo z Vegas, pionek na usługach potężnej rodziny Capone należącej do Wschodniego Kartelu. Julianno nadzoruje interesy swych zwierzchników na niewielkim terenie wschodniego Vegas. Ma na usługach kilku najemników, kilkunastu zbirów oraz grupkę opłacanych ćpunów – informatorów. Jak na każdego mało znaczącego pionka przystało, Belusconi gra nie-

samowitego ważniaka. Oczywiście tylko przed tymi, którzy stoją niżej w hierarchii mafijnej.

Ale wiesz, ten mało znaczący dupek miał jednak kogoś, kto sprawiał, że nawet najważniejsi ludzie w mieście darzyli go szacunkiem. Tym kimś była jego żona, Rebeca, olśniewająco piękna kobieta, dama budząca zachwyt i uwielbienie.

Była, ponieważ niejaki Pablo Alvarez, bandito z Hegemonii, któ-

ry zgromadził wokół siebie około 50 podobnych ludzi, napadł na karawanę, którą podróżowała Rebeca i uprowadził ją do swojej kryjówki.

Mafiozo utracił żonę, a najgorsze jest to, że nie może się do nich zgłosić z prośbą o pomoc. Jakby to wyglądało? Powierzają mu odpowiedzialną funkcję, wierząc w jego zaradność, a on nie potrafi nawet zadbać o dobro własnej kobiety!

Spotkanie

BG dowiadują się o „dobrze płatnej i prostej robocie dla ważniaka z Vegas”. Trzy pierwsze słowa powinny przemówić do nich szczególnie celnie.

Julianno aranżuje spotkanie z BG. Zrobi to przez jednego ze swych ludzi lub przez jakiegoś pionka. Może to być ćpun, diler czy inny jeszcze mniej ważny mafiozo, który przekaze graczom informację o tej robocie oraz umówi ich na spotkanie z Juliannem. Ważne jest to, że samego Julianno gracze zobaczą dopiero na miejscu. Spotkanie odbywa się przy rozwidleniu rzeki Kolorado, jest oddalone od Vegas o jakieś 20 – 30 kilometrów. Julianno zabierze ze sobą 3 najemników oraz dwa razy więcej niż graczy zbirów. Cała ta ferajna przyjedzie 3 lub 4 autami na ok. 3 godziny przed ustalonym czasem spotkania. Chłopaki chcą obejrzeć teren i zabezpieczyć się w razie czego.

Na spotkaniu mafiozo wyjaśni ekipie graczy na czym konkretnie ma polegać ich zadanie. A, jak już wcześniej pisałem, zadanie ma być proste i opłacalne. Nagroda ma dwa warianty. Zanim Julianno zaproponuje któryś z wariantów zapyta graczy czy potrzebują sprzętu.

Wariant 1

Za wykonanie zadania grupa dostanie 3000 dolarów (w Vegas 1 dolar = gambel) do podziału. Po robocie. Bez zaliczek.

Wariant 2

Przygotowany przez Julianno na wypadek gdyby grupa miała kłopoty ze sprzętem. W tej sytuacji mafiozo oferuje po 50 sztuk najbardziej potrzebnej dla każdego amunicji oraz 5 granatów obronnych plus do tego 500 doliców. Kasa po robocie. Nic ponadto. Wartość drugiego wariantu nie powinna przekroczyć 75% wartości wariantu pierwszego.

Aby wytargować jakkolwiek podwyżkę, należy zdać przeciwstawny test Perswazji przeciwko Niezłomności Belusconiego (patrz podręcznik NS str. 394). Sukces oznacza dodatkowe 200 doliców. Podwyżka obejmuje oba warianty. Dalsze próby, niezależnie od wyniku negocjacji, nie przyniosą żadnych korzyści, a nawet, w przypadku zbytniej natarczywości ze strony graczy, mogą doprowadzić do obniżenia stawki lub do otwartego konfliktu, ale dopiero w ostateczności.

Zakładam, że zgodzą się na układ oferowany przez Julianno. Co mają zrobić aby zainkasować nagrodę? Proste: udać się do kryjówek Alvarezą, zlokalizować i odbić Rebecę, a następnie sprowadzić ją do Belusconiego. Oto jakimi informacjami dysponuje mafiozo:

Alvarez to mało znaczący bandito dowodzący bandą podobnych mu ludzi, liczącą około 50 ludzi. Jego kryjówka leży w odległości jakichś 250 kilometrów od Vegas w kierunku Phoenix. W kryjówce stale przebywa ze 30 ludzi. Reszta bierze czynny udział w napadach i zwiadach. Banda utrzymuje się z rabowania okolicznych osad, przejeżdżających kupców oraz słabiej chronionych karawan.

Na pytanie skąd Julianno dysponuje takimi informacjami, odpowie, że ma dobrych informatorów.

Gracze mogą też zapytać dlaczego akurat oni? Wymyśl sobie wcześniej jakąś wiarygodną bajeczkę. Może usłyszał o nich od Trumana? Albo od innych osób będących przy katastrofie samolotu? A może twoi gracze już dłużej rozrabiają w tym post świecie? Ważne aby wy-

tłumaczenie było jasne, proste i w miarę wiarygodne.

No i na ukończenie zadania gracze mają 10 dni. Ostatniego dnia spotykają się w tym samym miejscu. Mafiozo będzie ich oczekiwał z niecierpliwością.

Jeśli grupa nie posiada pojazdu, mafiozo udostępni im jeden z własnych, razem z zapasem paliwa. Po robocie potrąci im z pensji te koszty. Co tu dużo gadać? Trzeba się zbierać do drogi.

Droga do kryjówek

Policz sobie ile dni zajmie graczom pokonanie tej trasy. Wydaje mi się, że nawet największym leniom nie powinno zabrać więcej niż dwa dni drogi. Poniżej prezentuję kilka wariantów spotkań, które mogą, ale nie muszą, mieć miejsce podczas pokonywania kilometrów dzielących grupę i cel.

Biada zwyciężonym

Ten epizodzik proponuję rozegrać raczej w okolicach Vegas, tak nie dalej niż 60 kilosów, ale nie bliżej jak 30. Nasza ekipa ratunkowa natknie się na resztki rozbitej grupy gangerów, wracających do Vegas po nieudanym wypadzie. Najbardziej nadają się Dark Visions, ale mogą to być przedstawiciele dowolnego gangu motocyklowego, grasującego na autostradach.

Gangerów powinno być o jedno, maksymalnie dwóch więcej niż graczy. I wszyscy są ciężko ranni. Łatwy łup, nie? Zwłaszcza jeśli kiedyś ten gang zalał za skórę naszej ekipie. W wypadku nawiązania walki część gangerów podejmie ją a reszta postara się umknąć (porównaj bryki gangerów z pojazdem graczy). Można pobawić się w „Wyścig”, ale można też skorzystać z prostszych zasad podręcznikowych. Twój wybór, twoja śmierć, jak mawiał Wolverine.

Zwróć uwagę na to, czy gracze wygnieśli wszystkich czy też udało się jakimś motocyklistom umknąć i zapamiętaj wynik.

Ławka

W pewnym momencie gracze miną stojącą przy drodze najzwyczajszą, dobrze zachowaną ławkę. W szczerym polu.

I tyle.

Don Kiszot i Sanczo Panza

Po kilku godzinach nużącej jazdy przez piaski Arizony, gracze ujrzą niecodzienny widok.

Oto przydrożne ruiny starej stacji paliw raz po raz szturmowane są przez dwóch dziwaków na rozklekotanym motorze.

Wyższy, chudy, o pociągłej, pobrużdżonej zmarszczkami twarzy, siwych wśsach i błyszczących oczach, siedzący za kierownicą, co chwilę wykrzykuje: „Bestio! Oto nadszedł twój koniec! Zgiń przepadnij”. Drugi, rumiany, sympatyczny grubasek siedzi w koszu i pruje raz po raz w ruiny z Minimi zainstalowanego na uchwycie, cały czas szczerząc ryja. Zawzięcie szturmują pozostałości zabudowania, pośród których nie ma nawet jednego karalucha.

Co zrobią gracze? Ich decyzja. Jeśli się zatrzymają, wyższy zatrzyma motocykl i zaproponuje im przyłączenie się do krucjaty przeciwko Bestii, która będzie trwała do momentu całkowitego zrujnowania resztek budynku.

Jeśli pojedą, dziwaczna dwójka nawet na nich nie spojrzy.

Gwoli ścisłości. Obłądki mają Minimi i ok. 100 kul do niego.

Wasz de Stanpidu

W którymś momencie ekipa minie wędrującego w przeciwnym kierunku dziwnego gościa.

Chudy blondasek, z nastroszonymi włosami, w czerwonym płaszczu, z żółtymi okularkami na nosie i wielką giwerą przy pasie. Tacha na ramieniu worek.

Gosćek uśmiechnie się na widok ekipy i jeśli pozwolą na to, poprosi ich o wodę. Potem będzie wygadywał najróżniejsze głupstwa, będzie ślinił się do panienek i ogół-

nie będzie robił z siebie niezłego palanta. Jeśli dojdzie do strzelaniny, koleś ujawni niesamowite talenty: będzie unikał kul i ciosów niby od niechcenia, strojąc przy tym dziwaczne miny. A na koniec wyciągnie giwerę i uszkodzi broń każdego atakującego go gracza. Koleś nie lubi przemocy i nie znosi zabijając, dlatego rozbraja przeciwników. Z diabelską szybkością i precyzją.

To taki mój mały hold dla „Triguna”. Kto oglądał, ten wie.

Inne

Oczywiście podczas podróży graczy mogą spotkać inne wydarzenia. Nieważne czy będą to mutanty, bestyjki czy jakieś egzemplarze miejscowej fauny. Ważne jest, aby te spotkania zbytnio nie zagrażały życiu naszych „bohaterów”. Jeśli

zdecydują się na nocleg na pustyni, otwórz „Podręcznik łowcy” i przeczytaj nieco o zwierzątkach zamieszkujących te tereny, a zwłaszcza skup uwagę na Wysysaczach, Kitchinach i, jeśli postaci graczy są już nieco dopakowane, Alahamach. Tylko mała rada: nie przesadzaj. Przesadza ogrodnik, nie Mistrz Gry, rozumiemy się?

Pastuch (epizod wymagany)

To epizod, który powinien mieć miejsce pod koniec trasy. W odległości mniej więcej 25 kilosów od siedziby bandytów gracze natkną się na mieszkającego w starym wagonie towarowym pastucha kóz. To Emilio, człowiek żyjący z handlu mlekiem. Jest przyjaźnie nastawiony do obcych, bo to potencjalni

nabywcy jego towaru. Nie lęka się napaści. Jedyne co ma to kozy. Owszem, zdarza się, że jakaś banda porwie mu jedną lub dwie, ale zdarza się to bardzo rzadko.

Emilio chętnie pomoże graczom jeśli zdecydują się z nim pogadać i zostawić u niego kilka gambli. Pastuch opowie o tym co dzieje się w okolicy, a trochę się dzieje.

Przywódca okolicznej bandy objął opieką pobliskie trzy osady. W każdej z nich trzyma 10 swoich ludzi pilnujących porządku i bezpieczeństwa mieszkańców, którzy narażeni są bez przerwy na ataki ze strony innych band.

Co z tym gracze fantem zrobią? To zależy od nich. Może zechcą wybrać się do każdej z nich i wyeliminować ludzi Alvareza? A może zechcą pohandlować z mieszkań-

S.O.S. Przygoda



Dopust szczęścia

Michał Sołtyśiak

Start: Jazda z wiochy do wiochy przez post-nuklearną pustynię to nie zawsze kaszka z mleczkiem. Czasem, gdy rozpęta się wielka burza można trafić, nie tam gdzie byśmy chcieli. Urwanie chmury, deszcz gęstszy od smoły. I rano, gdy burza opadnie, budzimy się w pięknych okolicznościach przyrody. A czasem w szczęściu trafiamy w bagno jakich mało.

Otoczenie: Drużyna trafia do oazy na pustyni, pełnej pięknych drzew, z bijącym krystaliczną wodą źródłem i kilkoma barakami pokrytymi folią. Te baraki są pełne różnorodnego sprzętu elektronicznego, lekarstw i broni. Tak, na tym odludziu znalazł się skarb. Oczywiście należy napakować tego dobra po same dachy w samochodach i poszukać drogi od najbliższego handlarza. Jedyne co budzi zdziwienie na tym odludziu to niski maszt radiowy z prawdziwym skarbem (działającym skomputeryzowanym nadajnikiem dużej mocy). A taki nadajnik piechotą nie chodzi. Zostawienie go byłoby głupotą

Streszczenie: Gracze znaleźli oazę należącą do bandy gangerów, którzy tu ukrywają swoje łupy a z powodu częstych burz jest to idealna kryjówka. Otoczenie się wciąż zmienia i nikt zwyczajny nie trafi tutaj. Sami gangerzy docierają tu dzięki lokalizatorowi, który łączy się nadajnikiem na maszcie w oazie. Teraz gdy gracze zabrali sprzęt i nadajnik, gangerzy nie mogą trafić do oazy. Ich szef Pająk (tysy koleś z wytatuowanym pajakiem na czerepie) obiecał zemstę i wysłał swoich ludzi po okolicznych wiochach i poszukuje swojego sprzętu. Na tablicach powywieszano kartkę, że jeśli złodzieje odniosą nadajnik na miejsce i znowu oaza będzie dostępna dla gangu to nie będzie problemu. Inaczej zaczną się łowy. Pająk ma swój honor, gracze nie mogli mu zabrać wszystkiego. Ale jest gangerem i zawsze to może być pułapka. Pozostaje jeszcze problem jak drużyna znajdzie oazę po raz drugi?

Czasem brak pomysłu, a u wrót stoją znaknieli sesji gracze. Na taką potrzebę odpowiedzią jest cykl SOS Przygoda. Są to konspekty przygód, składające się z trzech części:

Start - czyli co się dzieje i jak wpakować graczy w ten kłopot;

Otoczenie - czyli umiejscowienie i detale dotyczące fity przygody;

Streszczenie - czyli o co tak naprawdę chodził

cami tych osad? Od Emilia mogą dowiedzieć się, że są to wioski, których mieszkańcy żyją na skrajnej nędzy. Pastuch z chęcią udostępni swój wagon dla graczy, jeśli zechcą skorzysta. Może on służyć za ich bazę wypadową. Wskaże także dokładną lokalizację kryjówki banditów. I myślę, że to nie byłby taki głupi pomysł.

Prawdziwy z gostka samarytanin, co? I wiesz, nie ma w tym żadnego haka. Ten gostek naprawdę jest taki sympatyczny. Jak on się uchowal...?

Kryjówka Alvareza

Kryjówka leży w niedużej kotlinie otoczonej zewsząd sporymi, ostrymi skałkami. Do środka prowadzi tylko jedna droga nadająca się dla pojazdów oraz dwa kluczące pomiędzy ostrymi skałami szlaki. Dookoła pełno jest doskonałych punktów obserwacyjnych, z których można przeprowadzić rozpoznanie terenu. Na pierwszy rzut oka można zauważyć strażnicę przy głównym wjeździe, stanowiska kaemów, zabudowania, pojemnik z wodą, parking i palenisko na środku. Szkicując plan pamiętać musisz o następujących elementach.

Wartownia - to drewniany budynek, z czterometrową wieżą obserwacyjną, stojący przy głównym wjeździe. Na dole zawsze siedzi dwóch ludzi plus jeden wartownik na wieży.

Parking - obecnie stoją tu 4 samochody osobowe i 4 motocykle. Brakuje 2 półciężarówek i jednego osobowego. Te bryczki służą wartownikom osad. No i wszystkie maszyny są raczej w kiepskim stanie (patrz: charakterystyki).

Zabudowania - kilka prostych drewnianych konstrukcji, w których nocują bandity oraz dwa budynki nieco z tyłu pełniące rolę magazynów. Jeden ze szlaków dla pieszych wychodzi na tyły właśnie tych zabudowań.

Magazyn z żywnością. Co tu można znaleźć? 50 konserw, 40 kilo zboża, 40 kilo mięsa, 30 wyłaczanek jaj (po 10 sztuk w każdej) oraz owo-

ce i warzywa, tak że 30 kilo. We wnętrzu, dzięki wentylacji, cały czas utrzymuje się chłód. Mięso i inne produkty wymagające zimna trzymane są w starych zamrażarkach, a reszta stoi na półkach.

Magazyn z bronią - gracze raczej na pewno tu zajrzą. Co znajdą? 500 sztuk amunicji różnego rodzaju, kilka taśm do M60 oraz z 5 granatów obronnych i z 10 zaczepnych. Jeśli uznasz, że to zbyt dużo lub mało, modyfikuj.

Dom Alvareza - to solidna, duża drewniana konstrukcja, stojąca w pobliżu pojemnika z wodą. Wnętrze jest dostatecznie wyposażone. Na tyłach, w małej szopie, znajduje się generator prądu dostarczający energii dla całego obozu. Działa na węgiel. Tu przebywa Rebeca.

Zbiornik z wodą - duża, metalowa konstrukcja mogąca pomieścić 2000 litrów wody, której zapasy uzupełnia podłączona pompa głębinowa.

Palenisko - w centrum znajduje się duże palenisko obłożone dokoła kamieniami. Wokół paleniska rozstawione są ławy. Często, po udanym napadzie, odbywa się tu hulanka. Drugi szlak dla pieszych wychodzi na wprost paleniska.

Stanowiska kaemów - trzy zainstalowane i ufortyfikowane stanowiska z zainstalowanymi M60. Cały czas przebywa tu co najmniej jeden człowiek, wyposażony w lornetkę. Rezerwy amunicji stanowią dwie taśmy trzymane w metalowych pudłach.

Szlaki dla pieszych - dwie drogi prowadzące do obozu. Każda z nich pilnowana jest nieustannie przez dwóch ludzi. Aby niezauważenie się do nich podkraść należy wygrać sporny test Problematyczny Skradać się przeciw ich Czujności. Strażnicy nie przywykli do gości w swym obozie dlatego raczej nie wysilają się z wypatrywaniem czy nasłuchiowaniem. Wolą pić kaktusówkę.

Jeśli gracze chcą wypełnić zadanie powinni przeprowadzić rozpoznanie, chociażby tylko po to, aby móc ułożyć plan działania. Niech więc zakradną się w pobliskie obo-

zu i poobserwują sobie co też tam się dzieje. A co tam się dzieje?

Ano to co zwykle w takich miejscach. Mężczyźni kręcą się po podwórzu, siedzą i popijają alkohol, doglądają pojazdów i czyszczą broń. Takie tam. Kobiety siedzą przed zabudowaniami i przygotowują posiłek jednocześnie głośno rozmawiając o pierdołach, a dzieciaki szaleją wokół paleniska lub ogniska (zależnie od pory dnia) drąc gęby na całego. Ot, taka sielanka.

Zaraz, zaraz... To przecież miał być obóz groźnego bandity, napadającego na karawany i porwijącego cudze żony. Więc co tu do diabła robią kobiety i dzieci?!

Jeśli twoi gracze jeszcze tego nie zauważyli to muszą być ślepi, ale nie zwracaj ich uwagi na te elementy. Po prostu opisuj dalej. A jest co opisywać bo oto nagle jedna z kobiet podniesie się, skrzyknie bachory, zniknie w jednym z budynków i po chwili wyjdzie z wielkim dzbanem. Potem każdy z dzieciaków będzie do niej podchodził, a ona wlewała będzie mu w kubas trochę koziego mleka, które raz dwa trzy znika w paszczach gówniarzy.

Skąd tu mleko? Nie ma zwierząt. Nie ma nawet najmniejszych śladów wskazujących na to, że mogłyby tu być. Więc skąd tu mleko?

Dokładnie, bystrzaku! Pastuch!

Jak tylko Emilio dowie się o celu podróży graczy, będzie służył im jak tylko będzie mógł. To „jak tylko będzie mógł” nie obejmuje oddawania czegokolwiek za friko. Po prostu będzie służył informacjami. A gość ich trochę posiada, ponieważ niemal codziennie bywa w obozie Alvareza. Wozí tam mleczko. Wie kto, gdzie i czego pilnuje. Dysponuje dokładnymi informacjami na temat rozlokowania i liczebności ludzi (30 chłopów, 14 bab i 20 bachorów). Nie wie co jest w magazynach (o to gracze na pewno zapytają, nie?), ale wie jak wyposażone są stanowiska strzeleckie.

Teraz kilka słów wyjaśnienia. Emilio jest informatorem Julianno. Tyle

na razie. Tak, obiecałem, że to po prostu zwykły miły facet. Sorry. Błefowałem.

Akcja

Gracze dysponują planem obozu, wiedzą gdzie, kto i czego pilnuje i znają miejsce przetrzymywania żonki mafioza. O ile oczywiście rozmówili się z Emiliem, w ten czy inny sposób. Wyjawienie celu swej podróży rozwiąże pastuchowi język tak samo jak pręt rozżarzonej stali. Zakładam więc, że gracze mają te informacje.

Przysiądą pewnie do planowania akcji. Popatrz, posłuchaj co kombinują. Jeśli będą planować frontalny atak, odradz im. Jeśli będą się upierać – niech zginą. Jak głupio się robi to i głupio się umiera. Ale jak wykombinują coś sensownego, coś co być może nie do końca cię przekona, niech im wyjdzie. Nie bądź upierdliwy. Rozegraj to tak, aby nie podejrzewali, że im sprzyjasz. Zresztą, możesz przecież rozegrać to jak zechcesz, ale fajnie by było gdyby im się jednak udało. Tępą głupotą to moja jedyna rada.

Jedna uwaga. Sama ratowana najwyraźniej nie chce być ratowana, bo na widok graczy zacznie drzeć japę w niebogłoso, wrywać się i w ogóle robić wszystko, aby ich prosta i dobrze płatna robota wcale taką prostą się nie okazała. Bez przemocy się nie obędzie. Trudno. Zadanie to zadanie, nie?

Ucieczka

W końcu gracze gnają swą bryką ile koni mechanicznych pod maską starca, ze swym łupem, czyli babką mafioza. Za nimi pościg wściekłych psów, którymi dowodzi sam Alvarez. Jest ich 30 minus liczba wyeliminowanych przez graczy osobników. Postrzelają do siebie trochę, poobijają się z motocyklistami, niech się spocą ale wnet się okaże, że gracze mają nieco lepszego gruchota, więc powolutku zwiększa się dystans między nimi a ścigającymi ich bandytami. Jeszcze troszkę i można odetchnąć. Na chwilę, ale zawsze.

I jeszcze jedno. Jeśli porwana była przytomna, będzie znowu przeszkadzała z całych sił, do póki któryś z graczy znowu nie ułoży jej do snu. Potem jak już zrobi się nieco spokojniej, ocknie się i nie będzie więcej wariować. Zapyta tylko z wyrzutem „Dlaczego mnie porwaliście?”

Opadła kopara graczom? Nie? Trudno. Będziesz miał łatwiejsze zakończenie.

Jak to „porwaliście”. Przecież wzięliśmy Cię do ukochanego mężulka, nie?

I muszę Cię zmartwić. Niestety nie. Graczom wystarczy rozwodniona papka, ale ty potrzebujesz samej, najczystszej esencji prawdy, czyż nie? A więc oto i ona, cała naga prawda.

Juliano Belusconi, mało znaczący mafiozo pracujący dla rodziny Capone, miał pieska na posyłki. Pieska z Hegemonii oczywiście. I dzięki temu pieskowi i jego kundlom pozycja mało znaczącego pionka była raczej nie zachwiana.

Pewnego dnia jego żona, Rebeca, miała już dosyć Vegas i zażywała sobie wycieczki do Detroit. Chciała obejrzeć igrzyska. Juliano spakował się, spakował żonkę, wziął smycz i poszusował do Miasta Wyścigów.

Bawił się krótko, bo wkrótce po jego przybyciu pojawił się postaniec z Vegas od rodziny Capone. Los rozdawał karty, a Belusconiemu zabrakło tym razem farta. Rodzina Capone szykowała się do wojny z rodziną Pacino, więc liczył się każdy człowiek w mieście. Juliano zostawił żonkę, zostawił jej smycz i wrócił do siebie. Jak się okazało na próżno. Głowy rodzin dogadały się i konflikt został zażegnany. Belusconi wściekł się, ale musiał się z tym pogodzić. Nie było innego wyjścia.

Po jakimś czasie pojawił się u niego Emilio. Emilio przyniósł dla mafioza złe wieści. Otóż, podczas nieobecności męża, Rebeca i Alvarez przypadli sobie do gustu. I to na serio. Juliano wściekł się jeszcze bardziej. Oto jego żonka zako-

chała się i zostawiła go dla jakiegoś meksykańca z południa! Przekonał się, że to wcale nie był piesek, ale prawdziwa, samowolna bestia, udająca posłuszeństwo, a teraz gotowa pokąsać swego dotychczasowego pana.

Juliano wystąpił Emilia aby ten koczował w pobliżu obozu Alvareza i zbierał informacje. I tak oto Emilio został pastuchem.

Belusconi nie informował o tym incydencie swego szefostwa i bardzo pilnuje aby te informacje do nich nie dotarły. Boi się utraty stanowiska, dlatego postanowił rozwiązać tę kwestię samodzielnie. Raz aby się zemścić. Dwa aby udowodnić, że jest wart więcej niż się innym wydaje.

W tym czasie Alvarez, wróciwszy z nową senioritą u boku, zaczął martwić się o swoich ludzi. Wcześniej we wszystko zaopatrywał go mafiozo, teraz pozostał sam. Postanowił więc roztoczyć „parasol ochronny” nad pobliskimi osadami w zamian za żywność. Hegemonia to niebezpieczne miejsce i takich band jak jego było pełno w okolicy. Banditos łupią co się da i gdzie się da, nic więc dziwnego, że mieszkańcy osad przyjęli jego „propozycję” ochrony.

I tak to wszystko wygląda na prawdę. Ile z tego opowie graczom Rebeca zależy wyłącznie od Ciebie Misiu Gry.

Droga powrotna

Chłopaki więc oddalili się na tyle od pościgu, że mogą odetchnąć, ale nie mogą zwolnić, bo pogoń trwa – na horyzoncie nadal unoszą się kłęby pyłu. Ale co teraz zrobić? Poznali prawdę i muszą się do niej ustosunkować.

Ale ale, spotkali gangerów, nie? Zafukli kilku? Uciekł chociaż jeden? To teraz ich trudne rozmyślenia zostaną brutalnie przerwane przez liczną grupę motocyklistów. Kilkunastu lub kilkudziesięciu jełopów na stalowych rumakach pędzi w ich stronę i bynajmniej nie po to, aby się przywitać. Kostuchy w łapę i siepać, siepać. Walka będzie ostra i

brutalna. Babka skuli się pod siedzeniami i będzie wrzeszczeć przerażona, a chłopaki niech naparzą ją w gangerów z tego co zwinęli Alvarezowi.

Ta jatka potrwa jakieś 10 tur, po których przybędzie kawaleria w postaci banditos. Meksykańce nie będą pytać kto, kogo i za co, od razu uderzą na gangerów. Dlaczego? Bo to oni najbardziej zagrażają ukochanej Alvarez. Jest wściekły na graczy, nie ma co, ale nie chce ryzykować, że jego nowa kołtka wyłapie jakąś kulkę.

Teraz sity będą wyrównane. Walka skończy się dość szybko – gangerzy w obliczu zajadłości ataków ze strony meksów dadzą nogę. Z drugiej strony nie każdy pajac na motorku może podskoczyć fagasom z Hegemonii.

Czyli jak wygląda sytuacja? Chłopaki siedzą poranieni, być może nawet bardzo ciężko. Alvarez został z połową ludz. Reszta spoczywa w pokoju.

Co robimy?

Zaczynamy negocjacje!

Niby co? Gracze są w ciężkiej sytuacji? Mają asa w łapach, kartę przetargową, czyli Rebecę. Alvarez naprawdę ją kocha i nie chce jej stracić. Proponuje za nią zachowanie życia i ukradzionego sprzętu, jakkolwiek zażyczy sobie zwrotu żywności. Jeśli gracze przystaną na te warunki – banditos zostawią ich w spokoju. Dodatkowo, może któryś z graczy wpadnie na pomysł aby ułtuc Julianno? Alvarez z chęcią się na to zgodzi, o ile to któryś z graczy zaproponuje. W innym wypadku po prostu odjedzie.

Jeśli się nie zgodzą – łap za kostuchy, bo właśnie rozpoczyna się druga, ostra i bezpardonowa walka. Tym razem z Alvarezem i jego ludźmi.

A co jeśli poprzednio gracze wykazali się niesamowitą zawziętością i wytlukli wszystkich gangerów? Przejdź od razu do „Powtórnego spotkania”.

Powtórne spotkanie czyli finał

Musisz policzyć sobie czy gracze wracają do Vegas dokładnie 10 dnia, czy nieco wcześniej. Prawdopodobnie podążają do miejsca spotkania, więc to istotne.

Jest wcześniej? To spotkają się tam z Alvarezem. Rozpoczynamy negocjacje, które będą podobnie przebiegały jak w poprzednim rozdziale, z tą różnicą, że meksykaniec będzie miał większą ilość ludzi. Co to oznacza? Chyba nie muszę tłumaczyć.

Jest dzień spotkania? Na miejscu będzie siedział Belusconi z taką samą liczbą ludzi jak podczas pierwszego spotkania. A zaraz po chwili dołączy do zebrania Alvarez ze swymi banditos. Mamy jawny konflikt. Co z tym zrobią gracze? A może nic nie będą robić?

Walka będzie brutalna. Kto ją wygra? Cholera wie. Sity są wyrównane. Po stronie meksykańców jest ilość, a po stronie mafioza jakość. Sam zdecyduj, ale żaden z wygra-

nich nie będzie się cieszył na widok naszych chłopaków, chyba że się włączyli do walki i zdeklarowali się po jednej ze stron. Wtedy możesz uznać, że właśnie ta strona zyskała odpowiednią przewagę i zwyciężyła. Właśnie dzięki graczom.

Oczywiście mogło zdarzyć się tak, że gracze przekonali Alvareza do wspólnej wyprawy przeciwko Belusconiemu. Wtedy oczywiście wszystko jest jasne: strzelanina na całego.

Z drugiej strony gracze mogli wyjść cało ze starcia z meksami, lub w czasie walki stanęli po stronie Julianno. Wtedy mafiozo zapłaci im umówioną sumę, da 500 dolców, lub samochód, którym jechali, jako ekstra dodatek. Rebecę odda swoim ludziom, którzy najpierw ją zgwałcą, potem pobiją, na koniec przywiążą do zderzaka, przeciągną po pustyni i zostawią gdzieś żeby szczała.

Ja się z tym czują gracze? Zadowoleni z nagrody? A może żalują, że nie oddali jej dla Alvarez?



Sebastian Mazur

Konsekwencje

Pamiętaj o wyciągnięciu konsekwencji wobec graczy. Każde ich posunięcie zaowocuje jakąś reakcją. Naturalny porządek rzeczy: akcja – reakcja.

Oddali Rebecę ale nie ubili Alvara? Niech się pilnują. Zadarli z twardelem z Hegemonii, a tacy nigdy nie odpuszczają.

Oddali ukochaną dla meksykańca? Nie wywiązali się z umowy wobec mafioza? Nie puści im tego płazem.

Ubili Julianna? Z rodziną Capone nikt nie zadziera, bo oni troszczą się o wszystkich swych ludzi, nawet o najmniejsze pionki. Jakby to wyglądało, gdyby poważna mafijna rodzina traciła ludzi i nic z tym, nie robiła? Muszą coś poradzić, bo inaczej stracą twarz. Co to oznacza? Gracze powinni, przynajmniej na jakiś czas, omijać Zachodnie Wybrzeże.

A co z gangiem?

Niedokończonych spraw jest wiele. Pamiętaj przynajmniej o części z nich.

Doświadczenie

Daj chłopakom od 200 do 300 pedeków i po 1 lub 2 punkty reputacji. W końcu nieźle narozrabiali. Niech się cieszą.

Mam tylko jedną prośbę. Jeśli gracze utłukli Don Kiszota i jego giermka, pojedź im po pedkach. A jeśli im pomogli, dolicz trochę i daj jeszcze jeden punkcik reputacji.

Charakterystyki

Wszystkie charakterystyki podaję w kolejności pojawiania się danych osobników w scenariuszu.

Julianno Belusconi, mało znający mafiozo z Vegas.

Niski facio wiecznie strojący minki waźniaka, w czym nieustannie towarzyszy mu cygaro. Ubiera się w garnitury, ale nigdy nie zakłada krawatów czy much. Dokładnie ogolony, włoski natarte żelkiem i zacze-

sane do tyłu. Pozuje na bossa a w rzeczywistości jest komiczny, ale w razie konieczności potrafi wzbudzić strach.

Budowa: 9; Zręczność: 10; Spryt: 14; Percepcja: 10; Charakter: 14

Umiejętności: Broń ręczna +3; Pistolet +4; Zastraszanie +6; Perswazja +6; Zdolności przywódcze +5; Blef +5; Niezłomność +7; Chemia +1; Znajomość terenu +2; Odporność na ból +4;

Ekwipunek: dobre ubranie, Ruger P85 + 30 pestek (9mm), 100 doliców, nóż, Ingram + 50 pestek (0,45APC).

Najemnicy

Trzech dryblasów w moro. Kwadratowe szczęki, fryz w cegielkę i zero poczucia humoru. Oni tu tylko sprzątają.

Budowa: 15; Zręczność: 13; Spryt: 10; Percepcja: 14; Charakter: 12

Umiejętności: Broń ręczna +5; Pistolet +7; Karabin +6; Zastraszanie +2; Odporność na ból +6; Niezłomność +3; Morale +2;

Ekwipunek: ubranie w moro, kamizelka kuloodporna (pancerz lekkie na tułów), Glock 18 + 30 pestek (9mm), Uzi + 50 pestek (9mm), nóż.

Zbiry

Typowe ciemne typki spod budki. Cieszą się na myślenie tak samo jak na myśl pociupciana. Ot banda debili nauczonych strzelać gdy im się każe.

Budowa: 12; Zręczność: 10; Spryt: 8; Percepcja: 10; Charakter: 8

Umiejętności: Broń ręczna +4; Pistolet +3; Karabin +4; Odporność na ból +2;

Ekwipunek: ubranko, Winchester + 20 pestek (0,44), siekiera.

Gangerzy

Ot, jak to gangerzy. Banda matolców w skórach na swych motorkach. Ci są poszarpani i to nieźle. Spod prowizorycznych opatrunków cieknie im jucha. No, ogólnie nie wyglądają za dobrze. I świetnie prezentują się jako łup do odstrzału.

Każdy z nich ma 1 ciężką ranę oraz 1 lekką. Pamiętaj, że każdy ma segment w plecy. I zwróć uwagę na ich maszynki podczas rozpatrywania pościgu.

Budowa: 9; Zręczność: 10; Spryt: 14; Percepcja: 9; Charakter: 13

Umiejętności: Bijałyka +4; Pistolet +4; Karabin +4; Prowadzenie motocykla +6; Mechanika +3; Wyczucie kierunku +1; Zastraszanie +2; Odporność na ból +2;

Ekwipunek: motor, skórzane ubranie, łańcuch, obrzyn + 20 naboji (śrut).

Emilio, pastuch z polecenia Julianna

To dosyć stary meksykaniec, z brodą, o łagodnym i nieco chytrym spojrzeniu. Dla niepoznaki ubiera się biednie, aczkolwiek jest zadbany. Stara się być miły i przyjazny dla wszystkich, nawet jeśli kogoś bardzo nie lubi. Emilio przechadza się cały czas podpierając się swym kostuchem, na końcu którego zamontowana jest proca.

Emilio posiada sztuczkę „Skład amunicji”.

Budowa: 7; Zręczność: 12; Spryt: 14; Percepcja: 14; Charakter: 9

Umiejętności: Broń biała +3; Pistolety +3; Proca +5; Postrzeganie emocji +2; Blef +4; Opieka nad zwierzętami +4; Odporność na ból +2; Niezłomność +1; Pierwsza pomoc +3; Wyczucie kierunku +3; Tropienie +2; Czujność +3; Łowiectwo +2; Znajomość terenu +2; Zdobywanie wody +4;

Ekwipunek: ubranie, proca na kiju, stado kóz, Beretta + 20 pestek (9mm), nóż.

W wagonie: 2x koc, kompas, lornetka, żarcie (naturalne, treściwe i zdrowe).

Pablo Alvarez, twardziel z Hegemonii

Pablo to prawdziwy macho. Wysoki, dobrze zbudowany, z czarnymi krótkimi włosami i sumiastymi wąsami o dzikim spojrzeniu drapieżnika. Ubóstwia swojego chromowanego Peacemakera, którego kazal

nieco zmodyfikować (nie obowiązuje go reguła niecelny). Dla niego to oznaka pozycji.

Facet na prawdę kocha Rebecę i zrobi dla niej wszystko, do czego zdolny jest meksykaniec z Hegemonii.

Budowa: 16; Zręczność: 15; Spryt: 12; Percepcja: 10; Charakter: 16

Umiejętności: Kondycja +3; Wspinaczka +3; Bijatyka +5; Broń biała +4; Prowadzenie samochodu +3; Prowadzenie motocykla +3; Broń maszynowa +5; Pistolet +6; Karabiny +5; Zastraszanie +6; Zdolności przywódcze +4; Odporność na ból +5; Niezlomność +4; Wycucie kierunku +4; Tropienie +5; Czujność +3; Znajomość terenu +5;

Ekwipunek: ubranie, Peacemaker + 40 pestek (0,45ACP), AK - 47 + 60 pestek (7,62mm), nóż.

Przeclętny bandito Alvareza

Dla uproszczenia jedna charakterystyka wspólna.

Budowa: 12; Zręczność: 10; Spryt: 10; Percepcja: 12; Charakter: 14

Umiejętności: Kondycja +2; Bijatyka +4; Broń maszynowa +3; Prowadzenie samochodu / motocykla +2; Pistolety +5; Karabiny +4; Zastraszanie +3; Odporność na ból +3; Niezlomność +2; Wycucie kierunku +2; Znajomość terenu +3; Tropienie +1; Czujność +3; Wypatrywanie +2; Nasłuchiwanie +2

Ekwipunek: ubranie, maczeta, pistolet [część ma Colta M1911 A1 + 30 pestek (0,45ACP), część Magnum 44 + 20 pestek (0,44)], broń długa [AK - 47 (chinol, czyli zacina się przy 15+) + 40 pestek (7,62mm) lub Winchester + 30 pestek (0,44)].

Pojazdy

Poniżej prezentuję charakterystyki wszystkich pojazdów pojawiających się w scenariuszu. Przy ich określeniu korzystałem z zasad zamieszczonych w „Wyścigu”.

Bryczka od Jullanno.

To jakiś hatchback, amerykańiec. Do tego bak pełen paliwka plus zapas. Oczywiście średniej jakości, czyli prędkość maksymalna -30 (uwzględnione w poniższej charakterystyce).

Prędkość bezpieczna: 80
Prędkość maksymalna: 125
Przyspieszenie: 30
Hamulce: 30
Zwrotność: - 20
Wytrzymałość: 12
Sprawność: 14

Motorki gangerów

Wszystkie maszyny to klasyczne motory średnie, różnych marek. Jeżdżą na paliwie średniej jakości. Wszelakie modyfikatory uwzględnione.

Prędkość bezpieczna: 105
Prędkość maksymalna: 150
Przyspieszenie: 40
Hamulce: 20
Zwrotność: -40
Wytrzymałość: 16
Sprawność: 15

Samochodziki meksykańców

Dowolne marki, niezbyt dobry stan. Jeżdżą na średniej jakości paliwie (- 30 uwzględnione, modyfikacje za niską sprawność także).

Prędkość bezpieczna: 80
Prędkość maksymalna: 105
Przyspieszenie: 30
Hamulce: 20
Zwrotność: - 20
Wytrzymałość: 13
Sprawność: 12

Motorki meksykańców

Charakterystyka jedna dla wszystkich czterech maszyn. Wszystko to średnie klasyczne stalowe rumaki. Wszelakie modyfikatory już uwzględnione.

Prędkość bezpieczna: 105
Prędkość maksymalna: 130
Przyspieszenie: 40
Hamulce: 20
Zwrotność: - 40
Wytrzymałość: 10
Sprawność: 11



Sebastian Mazur

Gwiazdny Pirat

w oparciu o materiały nadesłane przez Hexa oraz Sovietsa

Lombard u Kenny'ego

Dezodorant w sprayu

Cena: 9 gambli za puszkę

Dostępność: 30%

Opis: Miły dla nosa zapach może ci dogadać się ludźmi. Prędzej poczują sympatię do kogoś, kto ładnie pachnie, niż do śmierdzącego obdartusa. Na zapachy szczególnie wrażliwa jest pleć piękna, więc jeśli próbujesz zjednać sobie jakąś panią koniecznie zaopatr się w dezodorant. Jeśli jesteś kobietą nie ma lepszego sposobu na wyróżnienie się spośród innych niż rozsianie milej woni. W świecie po wojnie zapach dezodorantu to rzadkość!

Szczegóły: Do końca dnia osoba, która użyła dezodorantu otrzymuje premię +1 do Charakteru. Jeśli Przedtem dokładnie się umyła premia wynosi +2.

Środek owadobójczy

Cena: 15 gambli za pół litra

Dostępność: 40%

Opis: Pestycydy służą do zabijania robali. Tobie pewnie nie przydadzą się na nic, ale możesz je opchnąć wieśniakom za potrójną cenę. W butelce znajdziesz koncentrat, który rozcieńcza się w wodzie, a mieszankę wlewasz do spryskiwacza. Po co to tłumaczyć? Może spotkasz kiedyś na swojej drodze jakiegoś mutka wrażliwego na pestycydy. Chociaż wtedy lepiej chlupnąć koncentratem z butelki.

Szczegóły: Zabija owady-szkodniki. Skutecznie działa dopiero po wielokrotnym pryskaniu.

Mocny klej

Cena: 10 za tubkę (100ml)

Dostępność: 20%

Opis: Klej należy do grupy przedmiotów, które okazują się potrzebne, kiedy akurat nie ma ich pod ręką. Nie daj się zaskoczyć i zaopatr się w tubkę Mocnego kleju. Skoro przetrwał wojnę, utrzyma w całości każde pęknięcie. Dzięki niemu dokleisz lunetkę do karabinu, naprawisz pęknięty kubek albo przyczepisz do dziurawego namiotu ortalionowe łaty.

Szczegóły: Klej łączy powierzchnie drewniane, tworzywa sztuczne a nawet metal.

Nawozy płynne

Cena: 15 gambli za 5l

Dostępność: 40%

Opis: Zastanawiasz się po co ci nawóz? Pewnie na nic się nie przyda. Chyba, że trafisz w jakiś miły zakątek, gdzie mieszkają normalni ludzie, żyjący z roli. Wówczas zapłacą ci za ten plastikowy kanister jego trzykrotną wartość w smacznym i chrupiącym chlebie oraz ziemniakach. Dla nich to czysty zysk, bo w przyszłym roku ziemia obrodzi lepiej.

Szczegóły: Produkowany na bazie azotu, dużo skuteczniejszy niż gnojówka.

Trutka na szczury

Cena: 10 gambli za ćwierć kilograma

Dostępność: 30%

Opis: Przed wojną ludzie uważali, że szczury są prawdziwą plagą, ale wysyp mamy dopiero teraz. Mam wrażenie, że w czasie wojny nie zginął żaden szczur, a przybyło nowych. Na dodatek niektóre z nich zaczynają ostro kombinować. Jeśli cwaniaczki z Sharash podpadną ci kiedyś koniecznie wróć tam z pudełkiem trutki!

Szczegóły: Trutka pachnie jak szczurzy frykas, więc ściągnie gryzonia z całej okolicy. Potem wystarczy tylko posprzątać truchła.

Kwas

Cena: 20 gambli za litr

Dostępność: 40%

Opis: Dostępna w lombardzie substancja to cudowna mieszanka kwasu azotowego i siarkowego, znana pod nazwą wody królewskiej. Z łatwością trawi metale, więc przechowuj ją w szklanym pojemniku. Dzięki kwasowi możesz przepalić zamek w metalowych drzwiach i dostać się do zapomnianego magazynu, albo wytrawić płytkę na układ scalony. Celnie ciśnięta butelka pozbawi przeciwnika pancerza, a może nawet twarzy.

Szczegóły: Bardzo silnie żrąca mieszanka kwasów; uwaga na opary!

Paplerek lakmusowy

Cena: 5 gambli za jeden

Dostępność: 30%

Opis: Część zestawu Mały chemik, ale jeśli nie masz ochoty nosić ciężkiej skrzynki z mnóstwem niepotrzebnych odczynników, możesz włożyć do kieszeni papierki. Kiedy w czasie swojej podróży znajdziesz jakieś substancje na handel, łatwiej będzie się domyślić co chlupocze wewnątrz pojemników z trupa czaszką.

Szczegóły: Zanurzony w cieczy sprawdza jej odczyn, zabarwiając się na czerwono jeśli to zasada i na niebiesko, jeżeli mamy do czynienia z kwasem.



Marcin Blacha

OD OGNIA, WODY I POWIETRZA



zagadka dla graczy

Lucjusz Brand, specjalista od spraw niemożliwych wyciągnął się wygodnie w fotelu. Z lubością pogładził swoją bujną i długą brodę i sięgnął po imbryk z herbatą. Goście powinni być za pięć minut - pomyślał, po czym jeszcze raz przyjrzał się swoim notatkom. Tym razem nie zamierzał podawać młokosom rozwiązania wprost, powinni zacząć używać nie tylko mięśni ale i głowy! Położył notatki na stoliku obok filiżanek, wygładził je i solennie obiecał sobie, że nie będzie żadnych podpowiedzi.

Moi drodzy. Oto chrzest bojowy: wnioskowanie należy do was i postarajcie się nie pomylić, ponieważ później, gdy będziecie już działać w terenie, od wniosków będzie zależało wasze życie. Rzecz dotyczy potępieńca, który nawiedza okolice miasteczka Elian. Istota okazała się być groźna i na tyle przebiegła, że nikomu nie udało się jej przepędzić, nie mówiąc o pokonaniu w walce. Na podstawie relacji zebranych przez mojego asystenta domyśliłem się, że upiór wychodzi z jednego z grobowców na miejscowym cmentarzu. Mój nieocenio-

ny pomocnik zdołał również ustalić, że niespokojna dusza szczególnie często krąży w pobliżu majątku niejakiego Koela, który zastąpił w młodości jako odważny wojownik, lecz gdy osiadł na starość w domu, szczęście odwróciło się od niego. Trójka dzieci, które poszły w ślady ojca zginęła z bronią w rękę. Miejscowi plotkarze powiadali, że to za sprawą klątwy nałożonej na ich ojca. Podczas jednej z wypraw złupił on świątynię boga rzezi i zniszczenia, a od konającego kapłana usłyszał taką przepowiednię:

Ktokolwiek narusza święte miejsce umrze po trzykroć:

Od ognia, wody i powietrza.

Dwa razy, ale tylko raz prawdziwie.

Powróci by gnębić żywych,

Dopóki ostateczna śmierć nie przywróci mu spokoju.

Waszym zadaniem będzie ustalić kto powrócił jako upiór i nie naruszając ojcowskich uczuć otworzyć właściwy grobowiec i pozbyć się upiora za dnia. Wówczas jest niegroźny, bo choć nie odpoczywa wiecznym snem wygląda jak człowiek i można go jak człowieka pokonać.

Ciała dzieci znaleziono w pobliżu rodowej posiadłości w tym samym czasie. Koło najstarszego syna, świetnie zapowiadającego się szermierza, leżała wilgotna od porannej mgły pochodnia. Miał rozbitą głowę. W dłoni trzymał zakorkowany bukłak z oliwą. Jego siostrę, odważną łowczynię, znaleziono kilkadziesiąt metrów dalej. Miała ranę w sercu, ale nigdzie nie znaleziono innej broni niż leżąca u jej nóg kusza. Najmłodszy syn, słynny ze swojej siły spoczywał pod drzewem wśród kawałków szkła. Nie był ranny w ogóle, a mimo to nie żył.

Tyle wiadomo, a reszta należy do was. Pamiętajcie, że gdy staniecie oko w oko z potępieńcem musicie być przygotowani - wówczas nie będzie już czasu na zastanawianie się.

Marcin Ściolny



Joanna i Maciej Szaleńcowie NIEMOWLĘ Z MISY



szkic przygody z cyklu "Śledztwa"

Wody rzeki leniwie przedzierały się przez trzciny. Przykucnięta na pomoście kobieta zanurzyła kolejną tunikę w płytkiej wodzie i już miała zagłębić się w odrętwiającej monotonii prania, gdy kątem oka dostrzegła na rzece jakiś dziwny ruch. Środkiem nurtu płynęła wielka, gliniana misa. Kobieta pomyślała, iż przydałaby się jej w gospodarstwie taka duża misa, podkasła więc spódnicę i wskoczyła do wody. Tak szybko jak się dało przebrnęła na środek rzeki i czekała spokojnie, aż naczynie do niej przyplynie. Lecz gdy gliniana misa doплыnęła, kobieta ze zdziwienia aż puściła spódnicę w wodę. W misie, zawinięte w zgrzebny kocyk, leżało niemowlę. Pod główką dziecka tkwił zaś zwinięty w kłęb przetykany złotem, jedwabny szal – znak, iż nie było to dzieć z chłopskiej rodziny...

Historia

„Niemowlę z misy” to historia o próbie przejęcia władzy i dzieciobójstwie. Mimo że w swym długim życiu król Wilhelm miał aż trzy żony, nie doczekał się nigdy potomka, który przeżyłby dłużej niż kilka dni. Teraz władca umiera złożony śmiertelną chorobą, a tron po nim

obejmie boczna gałąź rodu, potomkowie królewskiej siostry. W przeciwieństwie do rządzącej rodziny boczna linia królewska jest aż nadto liczna – znacznie młodszą siostrą króla, Viradną, miała trójkę dzieci – najstarszego syna Tilmana (obecnego następcę tronu) oraz dwie córki, Konstancję i najmłodszą Grację. Od dwudziestu lat Viradna stara się o to, by jej ukochany syn został królem. Wraz z Konstancją i Gracją uknuła spisek – postanowiła mordować wszystkie dzieci Wilhelma, tak aby po śmierci starego króla to właśnie Tilmán przejął władzę. Cały spisek został tak urządzony, aby szlachetny i rycerski Tilmán niczego nie wiedział i nigdy nie powziął żadnych podejrzeń – gdyż w takim wypadku na pewno by zdradził swą matkę i siostry.

Zgodnie ze zwyczajem cała królewska rodzina mieszka na zamku w stolicy, tak więc zarówno córki, jak i sama Viradna, zawsze asystowały przy porodach żon króla. Za każdym razem kobiety zadbały (z pomocą poduszki) o to, by noworodki nie przeżyły. Zarówno Viradna, jak i Konstancja są pewne, iż uśmierciły wszystkie spośród pięciorga dzieci.

Tymczasem potomek Wilhelma żyje. Najmłodsza z córek Viradny, Gracja, zdradziła spisek – gdy urodziło się piąte dziecko Wilhelma, nastoletnia księżniczka zlitowała się nad niewinnym chłopcem i podmieniła go na martwe niemowlę rodziny farbiarzy. Żywego synka Wilhelma powierzyła bogom puszczając go w farbiarskiej misie na wody rzeki opływającej stolicę. Kilka kilometrów dalej dziecko zostało wyłowione przez praczkę, która je przyjęła i wychowała. Prosta kobieta od zawsze wiedziała, iż znaleziony chłopczyk nie jest zwyczajnym, chłopskim dzieckiem – a to za przyczyną drogiego szala, który księżniczka Gracja wcisnęła pod główkę syna Wilhelma.

Motywy

Księżna Viradna

Księżna Viradna jest osobą pragmatyczną, oschłą i zdecydowaną. Miłość do swoich dzieci okazuje dokładając wszelkich starań, by zapewnić im możliwie najlepszą przyszłość – tak więc dla syna zaplanowała królewski tron, dla córek zaś korzystne finansowo małżeństwa. Dobro jej dzieci ma bezwzględny przewagę nad wszystkim innym – nie liczą się żadne moralne nakazy i zasady. Nie jest jednak osobą na tyle zepsutą, aby posunąć się do zamordowania króla. Powstrzymują ją jednak głównie nie moralne skrupuły, a głęboka wiara, iż królewska władza jest poświęcona przez bogów (nie wspominając o tym, że jako osoba pragmatyczna nie chciała ryzykować zabójstwa dobrze strzeżonego króla). Księżna Viradna, mimo swej bezwzględności i odwagi, jest niezwykle zabobonna i boi się gniewu bogów. W snach dręczą ją wyrzuty sumienia, do których jednak na jawie nigdy by się przed sobą nie przyznała.

Księżniczka Gracja

Gracja jest obecnie dojrzałą kobietą, matką dwójki dzieci. Od czasu swej młodości nie zmieniła się zbyt wiele – wciąż jest łagodna i dobrego serca. Sprawia wrażenie osoby niezwykle uległej, w towarzystwie swojej rodziny jest zawsze cicha i podporządkowana. W rzeczywistości jednak kieruje się własnym osądem. Jest jednak osobą płochliwą, a w stosunku do obcych nieufną – trudno więc będzie przekonać ją do zdradzenia największego sekretu jej życia – udziału w uratowaniu ostatniego z potomków króla Wilhelma.

Księżniczka Konstancja

Konstancja jest podstarzałą wdową po bardzo bogatym diuku. Zawsze była osobą nieszczęśliwą, o pesymistycznym podejściu do świata. Już jako dziewczyna była bardzo zakompleksiona, z czego rozwinął się dość niesympatyczny charakter. Konstancja nienawidzi wszystkich innych kobiet, którym się powiodło w życiu lepiej niż jej (z wykluczeniem matki, którą niezmiernie szanuje, a także siostry, którą uważa za młodą i głupią). Spisek Viradny przypadł jej bardzo do gustu – realizowała go bardziej z zawiści, jaką czuła do żon Wilhelma, niż z chęci wyniesienia brata na tron. Przez ostatnie lata wytłumaczyła sobie, iż spisek był słuszny, gdyż to jej gałąź rodziny królewskiej powinna rządzić – tak więc miała prawo posunąć się do wszelkich kroków zmierzających do przejęcia tronu. Gdy tylko rozpoczęło się śledztwo, księżniczka Konstancja wykorzystała swoje wpływy, by wtrącić detektywów do lochu pod byle pretekstem.

Stara akuszerka Klementyna

Jest wiekową babcią dobiegającą osiemdziesiątki, która uczestniczyła w narodzinach wszystkich dzieci króla Wilhelma. Jako osoba z ludu nie mieszła się nigdy w dynastyczne porachunki rodziny królewskiej i nie jest świadoma, iż ktoś pomagał dzieciom przejść na tamten świat. Mimo, iż jest bardzo zniedołężniała, ma wciąż niezwykle dobrą pamięć i doskonale przypomina sobie każdy z porodów królewskiej rodziny. Osobiście uważa, iż nasienie króla było zbyt słabe, by dać życie jego dzieciom – dowodem na to ma być fakt, iż dzieci trzech różnych żon nie przeżyły więcej niż kilka dni. Z drugiej strony nigdy nie zauważyła, aby noworodki były zniekształcone lub sprawiały wrażenie chorych, tak więc początkowo dziwiła się, iż nie są w stanie wyżyć nawet kilku dni.

Margret – pokojówka królowych

Magret jest kobietą w średnim wieku. Była pokojówką poprzedniej królowej i pełni swą rolę do dziś przy obecnej żonie Wilhelma. Była przy porodzie trojga ostatnich dzieci króla. Jest osobą dość spostrzegawczą i inteligentną, lecz bardzo skrytą. Nigdy nie zwierzyła się królowej ze swoich podejrzeń co do losu po-

przednich dzieci. Jako jedyna poza Gracją miała okazję przyrzeć się ostatniemu noworodkowi dokładniej i dlatego wie, iż dziecko, które znaleziono w kołysce martwe, wyglądało inaczej. W obawie o swoje życie nigdy jednak nie zdradziła tej tajemnicy – doskonale sobie zdaje sprawę z charakteru Viradny. Jako osoba lojalna wobec królowej jest gotowa wiele zaryzykować, aby na tronie zasiadł prawowity spadkobierca, jednak nie będzie narażać swego życia.

Przebieg zbrodni

Cztery morderstwa

W ciągu dwudziestu pięciu lat rządów króla Wilhelma urodziło się pięcioro dzieci. Pierwsza żona miała jedno dziecko – przy porodzie obecna była Viradna i akuszerka Klementyna. Gdy położnica i Klementyna usnęły, Viradna zadusiła poduszką dziecko leżące w kołysce, po czym udała, iż sama też usnęła. Zgon dziecka uznano za naturalny.

Kilka lat później w porodach dwóch następnych dzieci, które urodziły się w półtorarocznym odstępie, uczestniczyła położnica Klementyna, księżna Viradna, pokojówka Margret i księżniczka Konstancja. Drugie dziecko Klementyna napoiła zepsutym mlekiem – noworodek ciężko od tego zachorował i zmarł. Trzeciego mordu dokonano również z pomocą poduszki – Viradna dodała do wina piastunki środka usypiającego, po czym jej córka Konstancja zakradła się do sypialni i z pomocą poduszki przydusiła dziecko. Piastunka zapłaciła za zaniedbanie wygnaniem. Nikt nie zorientował się, iż wino zostało zaprawione ziołami.

Skutecznym, wypróbowanym już dwukrotnie sposobem kobiety posłużyły się także kolejnym razem, by uśmiercić w czasie snu córeczkę następnej żony Wilhelma w drugim tygodniu jej życia.

Podmiana dziecka

W ostatnim porodzie brała udział Klementyna, Margret, księżna Viradna oraz dwie księżniczki. Tym razem morderstwa miała dokonać Gracja. Dziewczyna zabrała dziecko do kołyski, gdzie miała je dogodnej nocy podduścić. Jednak księżniczka za wszelką cenę postanowiła dziecko uratować i przez kilka dni szukała na podgrodzium martwego dziecka. W końcu udało jej się znaleźć martwe dziecko w rodzinie farbiarzy. Zabrała niemowlę w farbiarskiej misie i podmieniła je na żywe. Następnie przykryła żywe dziecko kocem, włożyła pod główkę swój szal i puściła z prądem rzeki. Matce i siostrze powiedziała, iż dziecko umarło samo. Viradna nie wnikała, w jaki sposób Gracja uśmierciła potomka Wilhelma – była zadowolona, iż osiągnęła cel.

Tego samego dnia we wsi, kilka kilometrów od zamku, dziecko wydobyła z rzeki pracznka. Wychowała je jako swojego syna, nadając mu imię Baksas.

Sledztwo

Tropy prawdziwe

Tożsamość królewicza

- Królewicz Baksas jest dość podobny do swego ojca, gdy ten był w pełni sił. Ma charakterystyczne pasmo siwych włosów w kasztanowej czuprynie, identyczne jak sam król Wilhelm.
- Dziecko w misie zostało odnalezione tego samego dnia, kiedy umarło dziecko królowej. Przybrana matka może podkreślić ten fakt jako szczególnie znamionujący jej „syna”.
- Misa, w której znaleziono chłopaka, jest wykonana z dobrze wypalanej, nie emaliowanej gliny. Jej dno jest pokryte grubą warstwą farby, która nie sięga krawędzi. W misie przygotowywano barwnik do farbowania tkanin – jest to charakterystyczna misa, jakiej używają folusznicy, którzy mają swoje farbiarnie w górze rzeki.
- Co kilka dni rzeka zmienia kolor – to farbiarze płuczają wełnę w rzece, farbując jej wody na odcinku kilku kilometrów.
- W podgrodzium każdy, komu zostanie pokazana misa, wskaże zakład farbiarski nad rzeką. W zakładzie można znaleźć wiele podobnych mis, każda w innym kolorze.
- Rodzina farbiarzy wciąż prowadzi swój zakład w tym samym co przed laty miejscu. Co prawda ojciec martwego dziecka już nie żyje, jednak jego żona dokładnie pamięta tamten dzień, kiedy do jej zakładu przyszła matka pani i zabrała ich martwego synka, by go pochować. Było to bardzo dziwne wydarzenie – sąsiadka powiedziała jej, iż jakaś matka szuka martwego dziecka. Później zjawiała się młoda, kilkunoletnia arystokratka, i odkupiła dziecko, tłumacząc, iż chce je pochować. Farbiarka nie wnikała w podejrzane szczegóły, by nie stracić zapłaty w srebrze. Potrafi dość dokładnie opisać Grację. Nie pamięta natomiast misy farbiarskiej – ten detal umknął jej z pamięci.
- Szal, który królewicz Baksas miał pod głową w misie, został zrobiony z niezwykle drogiej tkaniny. Jeżeli zostanie pokazany w warsztatach tkackich królewskiego zamku, tkacki powiedzą, iż mógł należeć tylko do kogoś z królewskiego rodu.
- Na zamku można znaleźć portret króla Wilhelma wraz z jego ojcem – obaj mężczyźni mają charakterystyczne siwe pasmo wśród kasztanowych włosów – identyczne jak to u królewicza Baksasa.
- Księżniczka Gracja jest w stanie rozpoznać swój szal.
- Pokojówka wie, iż dziecko, które pochowano jako ostatnie, nie jest tym samym, które odbierała wraz z Klementyną przy porodzie. Wie również, iż wokół dziecka kręciła się podejrzanie dużo księżniczka Gracja.

Morderstwa dzieci

Zanim drugie dziecko królowej śmiertelnie zachorowało, pokojówka widziała, jak księżniczka Klementyna

na poi je mlekiem. Ponieważ jednak nie było żadnego dowodu na to, iż to właśnie owe mleko było przyczyną choroby, więc pokojówka nikomu nie zwierzyła się ze swoich podejrzeń. Sam ów fakt zwrócił jednak jej uwagę, gdyż karmieniem dziecka zajmowała się matka, a nie opryskliwa księżniczka.

□ Wygnana piastunka zupełnie przypadkiem znalazła po latach pracę na dworze księżniczki Gracji. Dopiero po fakcie zdała sobie sprawę, iż wino, które piła, miało dziwny smak i że dlatego zasnęła. Uważa, iż gdy spała ktoś zakradł się do sypialni i zdusił dziecko czararami. Nie jest w stanie podać żadnego podejrzanego – oczywiście prócz wiedźmy, która mieszka na podgrodzium (piastunka ma niezbyt wygórowane zdanie na temat wiedźm).

□ Stara czarownica z podgrodzia sprzedała Viradnie nasenne ziola na dzień przed zgonem trzeciego dziecka. Czarownica wyczuła, iż ziola zostaną użyte do morderstwa, jednak nie śmiała sprzeciwić się księżnej. Dlatego gdy dwa dni później ogłoszono, iż królewski syn umarł, wiedźma domyśliła się, że ów zakup miał jakiś z tym związek.

□ Oczywiście wszystkie biorące udział w spisku kobiety znają dokładnie jego szczegóły, jednak żadna z nich nie zdradzi tajemnicy. Nawet księżniczka Gracja nie zadencjuje matki i siostry – może jednak się starać, aby uratowane dziecko zostało uznane i wstąpiło na tron. Viradna jest w stanie przyznać się do wszystkich morderstw (biorąc winę na siebie), jeżeli oskarżenie zagroziłoby któremukolwiek z jej dzieci.

Ślady fałszywe

- Akuszerka Klementyna uważa, iż to z winy króla Wilhelma wszystkie dzieci nie miały chęci do życia, bo był już za stary, gdy pojął pierwszą żonę (jest tak mocno przekonana do swojej teorii, iż ignoruje to, że dzieci wyglądały na zdrowe i silne).
- Księżna Viradna będzie twierdzić, iż dzieci zawsze wyglądały na chore i ledwo trzymające się życia, w szczególności zaś ostatni syn.
- Księżniczka Gracja nie będzie chciała przyznać się do swego udziału w ratowaniu Baksasa. Jeżeli zostanie pokazany jej szal, zezna, iż został jej niegdyś skradziony.
- Gracja będzie twierdzić, iż w ostatnim porodzie uczestniczyła tylko przez chwilę i nie zbliżyła się do dziecka, gdyż się go brzydziła.
- Konstancja będzie twierdzić, iż nigdy nie zbliżyła się do żadnego z dzieci już po narodzeniu, gdyż sprawiały wrażenie chorych i bała się od nich zarazić.
- Księżę Tilman jest święcie przekonany o uczciwości swojej matki i sióstr. Jest powszechnie uważany za oddanego rycerza monarchii o nieposzlakowanym honorze. Nikt nie uwierzyłby, iż może knuć podstępne plany objęcia tronu. W razie pojawienia się uzurpatora Tilman będzie bardzo sceptyczny, gdyż był obecny na pogrzebie dziecka Wilhelma.

Krwawe złoto

Michał Sołtysiak

Start: Czasem zwykła bijatyka w karczmie może się zmienić w tragedię. Zacznie się od dyskusji nad wyższością lokalnych buców nad przyjezdnymi a potem ktoś niechcący wsadzi komuś kosę pod zebro. Dopiero jak przyjdą strażę, okażą się, że jeden z uczestników jest martwy a zakrwawione ostrze w pochwie ma jedna z postaci graczy. Jest podejrzany. Ale jest jedna okoliczność łagodząca. Medium/Mag/Ksenomanta rozmawiając z duchem zmarłego stwierdza, że wina postaci gracza nie jest taka pewna.

Otoczenie: Miasteczko wrze, to co się stało nie jest pierwszym takim wypadkiem. Jakimś cudem raz w miesiącu, od pół roku, ktoś z mieszkańców zostaje zabity przez innego przyjezdnego i zawsze magowie od burmistrza nie są w stanie stwierdzić z pewnością, że dana osoba nie jest winna. Ustala się więc, że dana oskarżona osoba musi rozwiązać tajemnicę zanim wyjedzie. Kto spróbuje uciec z miasta, tym samym przyznaje się do zbrodni i jest ścigany przez prawo królewskie. W mieście mieszka trzech oskarżonych a dwóch poprzednich zostało złapanych i powieszonych dla przykładu. Drużyna ma wybór, uciec i zostać ściganym albo rozwiązać tajemnicę morderstw.

Streszczenie: W światach fantasy rzadko kiedy zwraca się uwagę na gospodarkę i rolę pieniądza. Wszyscy zabici to średni kupcy, którzy tak naprawdę nie mają ze sobą nic wspólnego. Ale jest też pewna tradycja w tym miasteczku. Wdowa po zabitym zazwyczaj sprzedaje kramy i towar z magazynów zmarłego po cenach niesamowicie niskich. No i jest kilku bogaczy, którzy wynajmują emerytowanego zabójcę (który uczynił z miasteczka swój dom) by kradł ostrze jakiegoś przyjezdnego, wywoływał bójkę i zabijał kupca. Bogacze przejmują interes i czekają do następnego miesiąca, wybierając kolejny cel. Zabójca ma jednak już dosyć, sześć razy to za dużo, on chce spokoju i chce jakoś ten problem rozwiązać ale tak by samemu być bezpiecznym. Więc będzie podrzucal graczom wskazówki.

Czasem brak pomysłu, a u wrót stoją złaknieni sesji gracze. Na taką potrzebę odpowiedzią jest cykl SOS Przygoda. Są to konspekty przygód, składające się z trzech części:

- Start** - czyli co się dzieje i jak wpakować graczy w ten kłopot;
- Otoczenie** - czyli umiejscowienie i detale dotyczące tła przygody;
- Streszczenie** - czyli o co tak naprawdę chodzi!



nostromo
fantastyczny sklep internetowy

www.nostromorpg.pl

przegląd kategorii

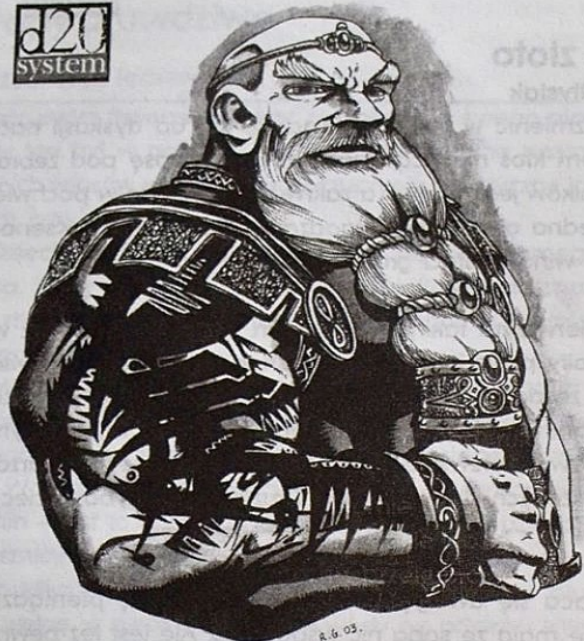
Polskie Podręczniki RPG-D&D 3ed, strona 18

1.  **D&D Fabularna Gra Przygodowa** – D&D FGP jest wstępem do 3 Edycji najbardziej znanej gry fabularnej na świecie. Wydana w formie pudełka zawiera wszystko co jest potrzebne aby rozpocząć się ze światem „Łaschów i Smoków”. Uczestnicy zabawy wybiorą przez podziałka wciągając 2 potworami, potworkami i innymi rybożwierzczymi stworami. >>>
• cena: 28,90zł
• realizacja: 1-18 dni
recenzje: opinie: 2
2.  **Księga potworów** – Tłumacz podręczników podstawowych do gry Dungeons & Dragons zawiera wiele potworów, na które mogą się naśladować Bohaterowie Graczy. Wspaniale wydane, w pełni kolorowe, w twardej oprawie. >>>
• cena: 63,90zł
• realizacja: 9-18 dni
recenzje: opinie: 2
3.  **Miecz i Piłd** – Pierwszy podręcznik skierowany do głównych klas postaci w D&D 3ed. Ten dodatek opisuje mistrzów i wojowników. Wewnątrz znajdziecie >>>
• cena: 29,90zł
• realizacja: 1-10 dni
recenzje: opinie: 1
4.  **Podręcznik gracza D&D** – Podręcznik gracza do gry Dungeons & Dragons do polskiej wersji wydania edycji, w pełni kolorowy podręcznik twardej oprawie! >>>
• cena: 63,90zł
• realizacja: 1-18 dni
recenzje: opinie: 11
5.  **Podręcznik Potworki** – Ten dodatek do gry D&D 3ed zawiera informacje o personżach klasach postaci i klasach przedmiotów, nowe umiejętności i alby oraz dodatkowe wskaźniki. Opisano w nim też gigantyczne moce, potworków i potworków. >>>
• cena: 59,90zł
• realizacja: 9-18 dni
recenzje: opinie: 1
6.  **Przygoda: Biesiacka cykada** – Dlaczego Krolownik powinien przemierzać popioły brzo Szarej Drogę? Dlaczego, skoro nikt nie może zobaczyć ciebie i twoich, już tego nie robi – nieśmiesz się, szepczą, że w dawno

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

ZAPRASZAMY!!!

d20
system



Radosław Gruszewicz

Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha

POWIERNIK PRAWDY

Nowa klasa prestiżowa

Malo kto odważyłby się nazwać krasnoluda kłamcą, czyż nie? Można o nich powiedzieć wiele, ale nigdy, iż są krętaczami. Krasnoludy jak nikt inny są znani ze swej prawdomówności, zaś wśród nich samych istnieją osoby, które nie skłamały i nie skłamią nigdy. Noszą miano Khazar, co przełożone na język ludzi znaczy Powiernik Prawdy. Ludzie zwą ich po prostu Powiernikami.

Nie jest ich wielu, ale możesz spotkać Powierników wszędzie, bowiem ich życie to ciągła podróż. Powierników można nazwać wędrownymi mnichami – bo choć nie służą żadnemu z bogów – ich misja jest równie ciężka i polega na pomaganiu tym, którzy pomocy potrzebują. Powiernicy prawdy wędrują od miasta do miasta, od osady do osady i przyjmują, gdy zachodzi taka potrzeba, rolę sędziów w dowolnych sporach.

Powiernik prawdy nigdy nie kłamie, zazwyczaj zaś potrafi kłamstwo wyczuć. Nie ma na świecie lepszych sędziów. Każdego na tym świecie można przekupić, każdy może się pomylić, każdy może mieć swego faworyta w sporze. Powiernicy Prawdy to wyjątki.

Aby zostać przedstawicielem tej prestiżowej klasy krasnolud musi zdecydować się na wiele wyrzeczeń i trudów, w zamian jednak zyska niespotykany szacunek. Nie ma na świecie wiele innych profesji, które cieszyłyby się takim uznaniem wszystkich ras, wszystkich nacji, wszystkich wyznań. Jest Powiernik Prawdy postacią naprawdę niezwykłą, żyjącą ponad podziałami i kłótniami. Na ramieniu krasnoluda tatuowany jest niezwykle, magiczny symbol. Dla ludzi nie obeznanych z magią może być mylony z runą, lecz niewiele ma z nią wspólnego. Znak łączy się z ciałem i duszą Powiernika, przenika je i spaja się z nimi w jedno. Krasnolud staje się Khazarem. Odtąd nigdy nie skłamię. A jeśli zechciałby świadomie skłamać, umrze. Moc magii jest olbrzymia.

Z biegiem lat Powiernicy zdobywają coraz większą moc i coraz więcej zdolności. Część z nich wynika z doświadczenia i zwykłej wiedzy nabytej podczas rozpatrywania kolejnych spraw, inne związane są z niezwyklej tatuażem, którego moc wraz z kolejnymi latami rozwija się i zmienia.

Krasnoludy są rasą małowówną i strzegącą swych sekretów. Dlatego niewielu ludzi wie o Powiernikach Prawdy. Co ciekawe, moc tej postaci jest tak olbrzymia, jej dar tak silny, iż nawet osoba, która nigdy nie słyszała o Powierniku i jego zdolnościach – bez wątpliwości zaufa jego osądowi i opinii. Spokój i siła emanują z niego tak, iż tylko ślepiec nie dostrzegłby prawdy w jego słowach.

KW: 1k8

Wymagania:

Poniżej podano wymagania, które spełnić musi każdy kandydat na Powiernika Prawdy.

Charakter: Praworządny (dobry lub neutralny)

Rasa: Krasnolud

Umiejętności: Dyplomacja 6+, Wyczucie pobudek 8+

Atuty: Żelazna Wola

Poziom	Baz. Premia do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wola
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+1	+3	+1	+3
4	+2	+4	+1	+4
5	+2	+4	+1	+4
6	+3	+5	+2	+5
7	+3	+5	+2	+5
8	+4	+6	+2	+6
9	+4	+6	+3	+6
10	+5	+7	+3	+7

Zdolności specjalne:

1. Respekt, Zbroja prawdy
2. Przenikliwość
3. Jasny umysł
4. Dar przekonywania
5. Intuicja
6. Aura prawdy
7. Siła prawdy
8. Dar języków
9. Przyjęcie przysięgi
10. Widzenie prawdy

Respekt: Powiernik Prawdy wzbudza szacunek i jest powszechnie poważany, nie tylko wśród krasnoludów. W kontaktach z istotami inteligentnymi (Int. większa niż 5) jego Charyzma wzrasta o 2 punkty. Ponadto każdy, kto słyszał o Powiernikach wie, że są oni bezwzględnie prawdomówni. Wraz z osiągnięciem pierwszego poziomu bohater otrzymuje również swój magiczny tatuż. Jeżeli nie jest to specjalnie zaznaczone, moce tatuż traktowany jest jak przedmiot magiczny z 20 poziomem twórcy. Tatuż zapewnia opisane dalej zdolności czaropodobne i nadnaturalne i natychmiast zabija Powiernika, gdy ten świadomie skłamie (bez rzutów obronnych). Respekt jest zdolnością nadzwyczajną.

Zbroja prawdy: Powiernik na stałe znajduje się pod wpływem czaru *Ochrona przed chaosem*. Nie może dobrowolnie zrezygnować z jej działania. Tę zdolność nadnaturalną również zapewnia tatuż.

Przenikliwość: Na drugim poziomie tej prestiżowej klasy Powiernik uczy się jeszcze skuteczniej rozróżniać prawdę od fałszu. Otrzymuje on premię z biegłości +2 do testów Wycucia pobudek, Zauważania i Dyplomacji. Jest to zdolność nadzwyczajna.

Jasny umysł: Powiernik prawdy może powtórzyć nieudany rzut obronny przeciw czynnikom oddziałującym na umysł (iluzje, hipnoza itp.). Dodatkowo, jeżeli jeden z rzutów się powiedzie i jego towarzysze zostaną ostrzeżeni, otrzymają do swoich testów Woli premię +2 z olśnienia. Jest to zdolność nadnaturalna zapewniana przez tatuż.

Dar przekonywania: Raz na dzień Powiernik Prawdy może użyć zdolności będącej odpowiednikiem czaru Zachwył, rzuconego z poziomu tej prestiżowej klasy. *Dar przekonywania* może zostać zastosowany wyłącznie na istotę lub grupę istot, które nie godzą się prawdą przekazywaną w zwyczajny sposób. Jest to zdolność czaropodobna, zapewniana przez tatuż.

Intuicja: Powiernik Prawdy potrafi rozpoznać stosunek do prawa (ale nie do moralności) istoty, z którą

rozmawia. Wykonuje rzut na Wycucie Pobudek, przeciwko ST równemu 10 + poziom istoty (lub jej KW). W przypadku powodzenia wie, czy rozmówca jest praworządny, neutralny czy chaotyczny. W przypadku porażki nie potrafi tego stwierdzić. Jest to zdolność nadnaturalna zapewniana przez tatuż.

Aura prawdy: Działa jak Magiczny krąg ochrony przed chaosem. Nie można dobrowolnie zrezygnować z jej działania. Protekcja jest stała i traktowana jak zdolność nadnaturalna, zapewnia ją tatuż.

Siła prawdy: Pierwszy atak wobec istoty, która świadomie okłamała Powiernika Prawdy, otrzymuje premię +20 do trafienia i zadaje podwójne obrażenia. Każdy następny otrzymuje premię +3 do trafienia i do obrażeń. Zdolność działa dopóki, dopóty istota nie wyzna prawdy (pod warunkiem, że będzie wiedziała co powoduje niezwykłą skuteczność Powiernika). Jest to zdolność nadnaturalna, zapewniana przez tatuż.

Dar języków: Na życzenie Powiernik Prawdy potrafi mówić w dowolnym języku, pod warunkiem, że chociaż raz słyszał wypowiedziane w nim pełne zdanie. Jest to zdolność czaropodobna, zapewniana przez tatuż. Krasnolud rozumie wybrany język w mowie i w piśmie.

Przyjęcie przysięgi: Na dziewiątym poziomie tej prestiżowej klasy Powiernik Prawdy potrafić inną istotę do przysięgi, niewypełnienie której grozi śmiercią. Istota może się obronić rzutem na Wolę, tak, jakby odpięta czar z poziomu równego poziomowi w tej prestiżowej klasie. Jeśli rzut się powiedzie Powiernik już nigdy nie będzie mógł zmusić jej do przysięgi. Warunki zobowiązania, w tym termin jego wypełnienia, powinny być jasno określone przez Powiernika w momencie jej składania. Gdy istota wypowie słowa roty, uświęca je ceremonialne stwierdzenie Powiernika: „tak się stanie”. Przykładowa przysięga brzmi następująco: „Przyrzekam odnaleźć i zabić zabójcę mojego księcia. Uczynię to w przeciągu roku, albo nie zasługuję, by nosiła mnie ziemia.” Jeżeli warunki nie zostaną wypełnione w terminie, przyrzekający musi wykonać udany rzut obronny na Budowę z ST=30, albo natychmiast zginie, jak od czaru Zabicie żywego. Zwolnić z przysięgi może Powiernik Prawdy na poziomie 9 lub większym, ewentualnie czar Życzenie lub jego odpowiednik. Przysięga musi mieć charakter praworządny. Tej zdolności nadnaturalnej nie można jej wykorzystywać w złym celu ani dla prywatnej korzyści Powiernika.

Widzenie Prawdy: Na życzenie Powiernik Prawdy może rzucić czar Widzenie Prawdy. Efekt utrzymuje się do czasu zdjęcia lub rozproszenia. Tę zdolność czaropodobną zapewnia tatuż.



Marcin Blacha

OSAWA TAGOMI



Sojusznik dla BG

Osawa Tagomi od ponad dwudziestu lat podróżuje po obcych ziemiach, tysiące kilometrów od domu. W większości miejsc, które odwiedza nikt nawet nie słyszał o jego ojczyźnie - wszędzie zatem jego pojawienie się budzi zainteresowanie, zdziwienie, czasami niechęć i wrogość. Tagomi nie stara się dostosować do miejscowej kultury, kultywuje zwyczaje z rodzinnego kraju, ubiera się jakby nadal tam mieszkał. Nikt nie rozumie jego dziwacznej etykiety, czasami egzotyczny ubiór budzi śmiech, który zamiera na ustach żartownisia, gdy Tagomi rzuca czujne spojrzenie spod kapelusza.

Dwadzieścia lat temu młody samuraj ośmielił się zakochać w mło-

dziutkiej dziewczynie, która pojawiła się na dworze Cesarza i była znana jako Księżniczka. Jako zwykły członek Gwardii Pałacowej nie miał szans zbliżyć się do niej, podziwiał zatem piękno z daleka, ale jego uczucie zostało dostrzeżone, bowiem honorowy gość Cesarza nie był byle kim. Sam Bóg-Słońce zesał swoją córkę, by odwiedziła krainę i na własne oczy ujrzala ludzi. Córka słońca dostrzegła Tagomiego, ponieważ jego uczucie jaśniało bardziej niż przepych dworu i majestat Cesarza. Miłość była czysta, więc nie mogła jej nie odwzajemnić. Na cześć córki Słońca urządzono bezkrwawy turniej. Samuraje mieli zmagać się w zapasach, lucznictwie oraz biegach, zaś

na najlepszego czekał tytuł czempiona Księżniczki. Dość powiedzieć, że Tagomi zgłosił się do zawodów i pokonywał wszystkich przeciwników w każdej konkurencji. Nie przypuszczał, że jego najgroźniejszym rywalem okaże się demon. Wysłany przez boga podziemi miał zdobyć czempionat i zbliżywszy się do córki Słońca uprowadzić ją do piekiel. Demon pokonał samuraja w zapasach, ale podczas zmagania Tagomi przejrzał prawdziwą naturę potwora. Musiał działać nim będzie za późno - gdy nowy czempion zbliżał się do Księżniczki chwycił za miecz i na oczach zgromadzonych przebił go na wylot. Dla postronnych wyglądało to jak morderstwo.

Zagniewany Bóg-Słońce porwał swoją córkę, a młodemu śmiałkowi poprzysiągł srogą zemstę. Równie srogi był gniew Cesarza - władca wygnął swojego gwardzistę, nie nakazał mu nawet samobójstwa twierdząc, że Tagomi nie jest godny dobywać miecza. Jakby tego było mało, również bóg podziemi postanowił dopaść młodzieńca. Pozbawiony pana samuraj pogrążył się w rozpacz, ale z pomocą pospieszyła mu Bogini-Księżyc, która od początku sprzyjała zakochanym. Wyjaśniła roninowi, że ukochana została uprowadzona do pałacu na dalekim zachodzie, gdzie słońce odpoczywa po całodziennej wędrówce. Gdy Tagomi poprzysiągł, że ruszy w tamtym kierunku i nie spocznie dopóki jej nie odnajdzie podarowała mu skórę srebrnego wilka. Odziewając się w futro za dnia wojownik musi zamieniać się w wilka unikając mściwego spojrzenia Słońca. Ponieważ nieszczęście zaczęło się w chwili gdy Tagomi dobył miecza i ponieważ sam Cesarz stwierdził, że gwardzista nie jest godny by dobyć go ponownie, ronin od dwudziestu lat nie obnażył katany. W chwilach, gdy przychodziło mu bronić się przed ludźmi czy demonami radził sobie używając broni pozostawionej w pochwie. Przysięga kosztowała go niejedną bliźnę.



Róg Krwawego Polowania

Ten przedmiot znajdował się kiedyś w posiadaniu znanego na południu tropiciela, półelfa o imieniu Haldor. Podobno został mu podarowany przez czarownika wdzięcznego za uwolnienie z rąk gnolli. Jest to róg młodego srebrnego smoka zabitego w ohydnych rytuale i podobno żadna dobra istota nie ośmieli się z niego skorzystać. Według legendy Haldor, który był łowcą głów, używał przedmiotu do polowań na ludzi. Radość sprawiał mu strach ofiary zaszcutej przez łowcze psy. Róg przyzywa bowiem patające żądzą krwi stwory z psimi głowami, zdolne wytropić każdą istotę, która zostawia ślady. Potwory węższą i rzucają się w pogoń za pierwszą ofiarą, którą uda się im wytropić. Gdy gnają przez las poruszają się na czterech łapach, ale wstają na dwie, by złapać niesione wiatrem zapachy. Kiedy ją dopadną rozszarpują ofiarę na strzępy i biada temu, kto będzie starał się ją powstrzymać. Ogary zwrócą się nawet przeciw właścicielowi rogu, jeśli ten będzie starał się odebrać im nagrodę, jaką jest ciało upolowanego i wszystko co się przy nim znajduje. Zanim zadmiesz w róg musisz się dobrze zastanowić. Jeśli zrzędzeniem losu będziesz jedyną godną zdobyczą w okolicy, bestie o psich głowach rzucą się w pogoń za tobą. Nikt ich nie odwoła, dopóki nie dostaną swojej nagrody.

Marcin Blacha



Księga Perfekcyjnych Życzeń

Dlaczego ta książka jest taka droga? Spójrz tylko na jej karty, co widzisz? Życzenia? Sprytne, prawda? Jej autor przez całe lata odszukiwał bogaczy i szczęśliwców, którzy mieli to niezwykle szczęście (i elokwencję oczywiście) i nie dali się wyrolować dziłom, których wcześniej uwolnili z zaśniedziałej lampy, bądź obtłuczonej karafki. Każde zdanie tego woluminu jest warte wielokrotnie więcej, niż on sam. Gdy odnajdziesz odpowiedniego ducha – dżina lub ifrita, gwarantuje on niemal wszystko, czego dusza zapagnie. Pieniądze, przygody, szczęście, ponętne tancerki – wszystko jest w zasięgu twojej ręki. Uważaj jednak, byś nie pokazał tej książki żadnemu dżinowi! Marny twój los! Duch, nie zważając na nic, zamorduje cię i zniszczy z furią godną wszystkich bestii piekielnych. Plotka o tym dziele szybko rozeszła się po wszystkich planach, więc nie jest bezpiecznie odczytywać życzenie bezpośrednio z książki – lepiej nauczyć się go na pamięć. Tylko dokładnie! Konsekwencje błędu mogą być tragiczne.

Powiem ci jeszcze jedno – krąży plotka, że to jakiś wyjątkowo złośliwy i potężny dżin spisał życzenia, by zrobić na złość innym przedstawicielom swego gatunku (wiadomo przecież, że te stworzenia zaliczają się do najzłośliwszych na świecie), a potem sam zamknął się w jakiś sposób w kartach tej księgi. Uważałbym więc i nie postugiwałbym się woluminem gdzie i jak popadnie. Któż wie, czy któreś z życzeń nie wywoła jego twórcy...

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Z mojej ostatniej wyprawy przywozłem sporo łupów, ale najbardziej dumny jestem z wielkiej księgi bez tytułu, spisanej kilka wieków temu przez anonimowego autora. Księga opisuje życie i czyny kapłanki Antonii, której bóstwa neutralności powierzyły niebagatelną misję powstrzymania wojny między siłami światłości i zła. Antonia musiała przemierzyć bez mała cały świat, podróżowała przez lodowe pustkowia i palące pustynie. Niemal zginęła podczas sztormu na morzu, a potem w Imanu, mieście bezprawia, nad którym panuje wieczna noc. Wędrowała samotnie, więc bogowie wyposażyli ją w obrońcę - Antonia dysponowała czaszką o zadziwiających właściwościach. Kiedy postawiła ją na jakiejś powierzchni - lodzie, ogniu, piasku czy granicie - i wypowiedziała słowa modlitwy, z materiału wylaniała się z grubsza ludzka postać golema. Jego ciało uczynione było z wybranej substancji, wyróżniała się tylko zastępująca głowę czaszka. Stworzenie nie było posłuszne Antonii i nie raz pomogło jej w walce z potężnym przeciwnikiem. Jego jedyną słabością

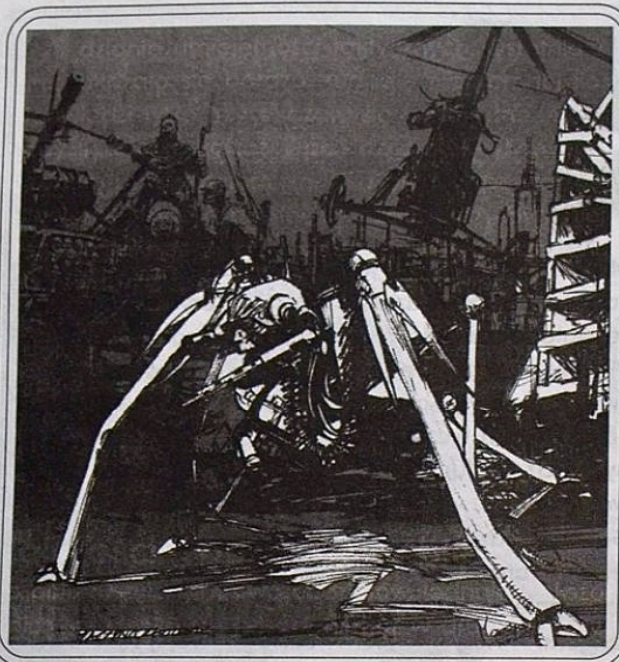
była głowa, wystarczył bowiem krytyczny cios strącający czaszkę, a ciało rozpadało się. Misja kapłanki zakończyła się sukcesem i wszelki ślad po niej zaginął. Księga mówi, że czaszka ofiarowana została w świątyni, skąd ją skradziono. Tylko bogowie wiedzą gdzie jej szukać. Jeśli przypadkiem trafisz na trop tego przedmiotu nie omieszkać mnie poinformować.

Marcin Blacha



Czaszka Obrońcy o Stu Wcieleniach

Tomasz Jędruszek



Gwiazdny Pajak



36 sekund z Molochem

Zagadka dla czytelników
-rozwiązanie w kolejnym numerze GP

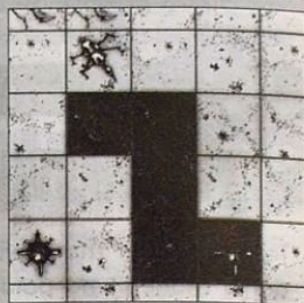
Witam was, drodzy partyzanci, na drugim sprawdzianie umiejętności taktycznych. Ostatnio zadanie okazało się bardzo trudne - z ogromnej ilości odpowiedzi tylko trzy okazały się bezbłędne. Ale nie każdy sędzia to kalosz - przyjrzałem się złym odpowiedziom i zauważyłem, że kilka błędów powtarza się notorycznie. Można powiedzieć, że rozkazy były niejasne, stąd taki pogrom wśród ludzi. Dlatego proponuję dziś rewanż - zadanie niemal identyczne, ale postaram się lepiej wyjaśnić kilka reguł, które ostatnio nie zostały dobrze zrozumiane. Zobaczmy, czy tym razem pójdzie wam lepiej. Rozwiązanie należy dokładnie opisać i wysłać na adres redakcji GP.

Zaś obiecana zmiana klimatu zagadek (mini gry fantasy, sf) następnym razem.

Najczęściej popełniane błędy

Do boju ruszyło mnóstwo oddziałów, jednak większość z nich spieprzyła swoje zadanie już w drugiej lub trzeciej sekundzie. Najczęściej ignorowano Snajpera - widocznie dane dostarczone przez dowództwo okazały

się niejasne. Podkreślam zatem, że **Snajper oraz Strażnik wcale nie muszą strzelać w linii prostej!** To, że linii strzału nie wolno obliczać po skosie, znaczy tyle, że aby strzelić na skos, trzeba leżący nabój ciągnąć kolejno po przylegających do siebie kratkach, tak jak na rysunku powyżej.



Rzadziej pojawiające się błędy to: 1) Pancerny wielokrotnego użytku - reguły mówią, że pancerny powstrzymuje tylko jedno trafienie; 2) Opóźniony refleks Snajpera i Strażnika - maszyny nie zużywają akcji na obrót, mogą w jednej akcji obrócić się i natychmiast strzelić; 3) Syndrom tragarza - reguły mówią, że każdy żołnierz może zabrać tylko jedną broń; 4) Leniwy snajper - zauważcie, że Snajper jest uzależniony od pola widzenia Matki tylko w momencie wybierania celu, potem zaś śledzi już cel samodzielnie i gdy tylko ten znajdzie się w jego zasięgu, strzela.

Mam nadzieję, że teraz już wszystko jasne. Ruszajcie do boju!

36 sekund z Molochem

Słyszeliście o bitwie nad Green River? Dużo się mówi o wielkim zwycięstwie ludzi, ale mało kto docenia rolę niewielkich grup partyzanckich, które szarpały poruszającą się na południe armię Molocho. A gdyby nie tacy jak wasz oddział, ci przemądrzalcy z Posterunku dostaliby o wiele większego łupnia.

Przygotowaliście zgrabną pułapkę i nie upłynęło wiele szlamu w Missisipi, kiedy wdepnął w nią spory oddział blaszaków. Teraz okaże się, czy dobrze wszystko przemyśleliście. Wszystkich robotów nie ubijecie, nie ma na to szans, ale w zupełności wystarczy, że wysadzicie Matkę - wtedy reszta maszyn będzie co najwyżej lekkim utrapieniem dla miejscowych. Pancerną Matkę nie przebijie karabinowa kula, nic nie wskóra też młot. Jedynie magnetyczna bomba może posłać ją w diabły. Na szczęście macie taką.

Jak widzicie, maszyny dały nam więcej czasu - aż 36 sekund. Jednak wystarczy spojrzeć na planszę, żeby uśmiech znikł z ubrudzonych twarzy. Matka otoczyła się prawdziwą zgrają blaszanych potworów.

Jeszcze jedna zmiana w stosunku do poprzedniej akcji: tym razem na polu walki dysponujemy oddziałem CZTERECH żołnierzy.

Zasady

Mapa (11 na 11 pól) przedstawia plan sytuacji: okopy, skały, położenie poszczególnych maszyn. Po wyekwipowaniu czterech żołnierzy ustal, na którym polu każdy z nich się znajduje. Do wyboru masz wszystkie pola okopów, gdzie żołnierze zaczynają. Na jednym polu może stać tylko jeden żołnierz. Żołnierz siedzący w okopach nie może być w żaden sposób atakowany,

Jednak z okopów nie da się strzelać ani w żaden inny sposób atakować.

Każda akcja (ruch o 1 pole, użycie apteczki, strzał, atak młotem) zajmuje 1 sekundę. W każdej sekundzie możesz wykonać tylko jedną akcję (żołnierze nie mogą wykonywać akcji jednocześnie – np. jeden biegnie a drugi w tym samym czasie strzela). Nie można poruszać się po skosie ani przez pola zajęte przez maszyny (za to można przechodzić przez pola ze zniszczoną maszyną). Zaś maszyny nie poruszają się w ogóle, jedynie niektóre z nich się obracają (Matka i Snajper). Zasięg strzału to najkrótsza droga od strzelającego do celu (włącznie z polem, na którym stoi cel), przy czym, podobnie jak przy poruszaniu się, nie wolno liczyć po skosie.

SCHEMAT POLA WIDZENIA MATKI



LEGENDA DO MAPY

- MATKA
- WOJOWNIK
- MIOTACZ
- SNAJPER
- STRAŻNIK

Maszyny reagują na działania żołnierzy ściśle według opisanych zasad. W każdej sekundzie, po akcji żołnierza, należy sprawdzić czy którakolwiek maszyna atakuje lub się obraca. Jeśli w zasięgu ataku danej maszyny jest więcej niż jeden żołnierz, maszyna wybiera tego, który jako ostatni wszedł w jej pole rażenia.

Każdy z ataków maszyn ma określoną siłę – tyle ran zadaje trafionemu żołnierzowi. Jeśli którykolwiek z żołnierzy otrzyma łącznie 5 ran, misja kończy się porażką. Maszyny nie blokują sobie nawzajem linii strzału.

Aby przyczepić bombę do pancerza Matki, żołnierz musi wejść na pole przez nią zajmo-

wane. Jeśli się to uda, misja zakończy się sukcesem.

Wyekwipowanie

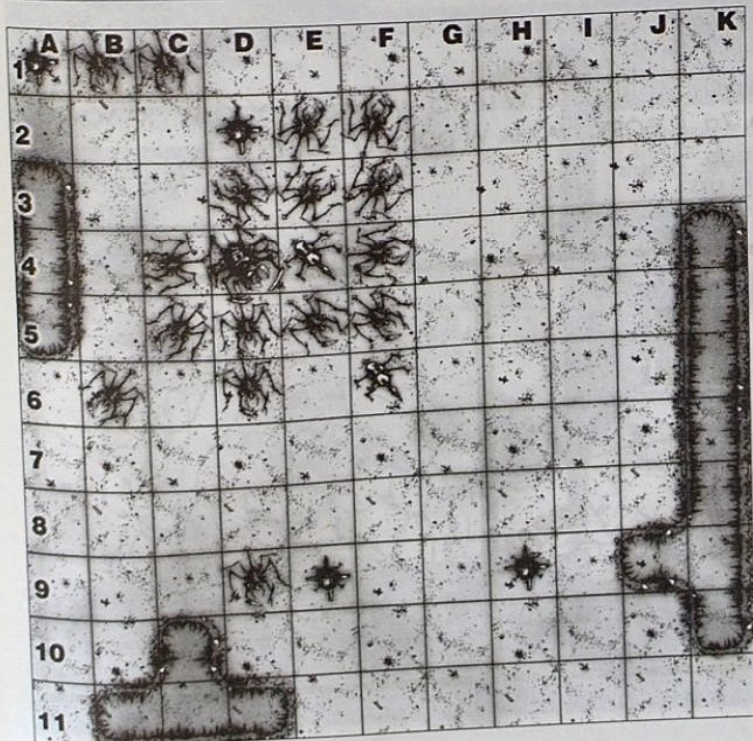
Oto dostępny ekwipunek. Masz 6 gambli, aby zakupić potrzebny sprzęt dla swoich trzech ludzi. Bomby nie musisz kupować. Każdy żołnierz może mieć maksymalnie 1 broń, 1 medpak i 1 pancerz.

- **Bomba** (broń) – potrzebna do zniszczenia Matki. Żołnierz niosący bombę nie może posiadać żadnej innej broni.
- **Karabin** (broń) – zasięg; 3 pola, można użyć tylko raz, zadaje 2 obrażenia trafionej maszynie, cena: 2 gamble.
- **Młot** (broń) – zasięg: tylko sąsiednie pole (również po skosie), zadaje 3 obrażenia, cena: 1 gambel.
- **Pancerz** – chroni przed jednym atakiem Wojownika, cena: 1 gambel.
- **Medpak** – można użyć tylko raz, leczy 1 ranę, cena: 2 gamble.
- **Łopata** – poświęcając 16 sekund można przesunąć żołnierza o 1 pole, które stanie się nowym polem okopu, cena; 1 gambel.

Maszyny

- **Matka** – na mapie zaznaczono liniami cztery możliwe pola widzenia Matki (cztery możliwe kierunki, w które Matka może być zwrócona). Na początku obserwuje ona dół planszy. Za każdym razem, gdy jakaś maszyna, która nie stała w polu widzenia Matki zostanie unicestwiona, Matka zwróci się w jej stronę tak, aby ją widzieć (zawsze wybierze najkrótszą drogę). Matka może atakować jedynie pola, z którymi sąsiaduje (również po skosie), przy czym najpotężniejszą broń posiada z przodu, słabszą na bokach, zaś z tyłu nie ma żadnej. Pola, ku którym jest zwrócona (3 pola) otrzymują 5 obrażeń, pola po bokach (dwa pola z jednej strony, dwa z drugiej) po 3 obrażenia. Wytrzymałość: może zostać zniszczona jedynie przez bombę.

- **Wojownicy** – Zasięg ataku: mogą atakować jedynie sąsiednie pola (również po skosie). Atak zadaje 1 ranę. Wytrzymałość: 2.
- **Miotacz** – Zasięg ataku: 4 pola. Atak zadaje 3 rany. Każdego żołnierza może zaatakować tylko jeden raz. Wytrzymałość: 3.
- **Snajper** – Zasięg ataku: 5 pól, jedyna z maszyn, która jest uzależniona od pola widzenia Matki. Gdy którykolwiek żołnierz dostanie się w pole widzenia Matki, snajper bierze go na cel i odtąd śledzi. Jeśli cel znajdzie się w którymkolwiek momencie gry w zasięgu jego strzału, Snajper strzela. Atak zadaje 2 rany. Gdy Matka zauważy kolejnego żołnierza, Snajper porzuca poprzedni cel i od tego momentu zajmuje się nowym. Wytrzymałość: 3.
- **Strażnik** – Zasięg ataku: 3 pola. Atak zadaje 2 rany. Jest niezależny od pola widzenia Matki. Może strzelić tylko 3 razy. Wytrzymałość: 2.





Profesor Experpoint odpowiada

Drogi Profesorze!

Niedawno zakupiłem nową grę RPG pod tytułem „Monastyr”. Mam zamiar poprowadzić ją moim graczom, ale nie zrozumiałem jeszcze wszystkich zasad. Dokładnie chodzi mi o zasady związane z tak zwanymi Sojusznikami. Otóż nie wyobrażam sobie w jaki sposób jedna osoba mogłaby odgrywać kilka postaci. Jak sprawić, żeby Sojusznicy nie mylili się i byli rozróżnialni od Bohaterów Graczy? Jak przekonać moich kumpłi do odgrywania sojuszników? Maciek

Drogi Maciek!

Ja również grywam w Monastyr i natrafiłem na identyczny problem co Ty. Sądzę, że rozwiązałem go całkiem dobrze. Przygotowując się do sesji uszyłem dla graczy pacynki - niektóre są dosyć spore - to te ze skarpetek, które mieszczą się na dloni, ale większość powstała z rękawiczek, cerowanych pończoch i bandaży. Niektóre mają kapelutki z piórkiem, inne helmy z naparstków, zrobiłem również z drutu okularki oraz szpady, a stare ściągci z czasu rehabilitacji posłużyły jako modlitewniki. Gracze zakładają pacynki w czasie, gdy ja zapalam świeczki i podczas gry, kiedy wcielają się w jednego z Sojuszników poruszają odpowiednim palcem. Wówczas wiadomo, że odzywa się na przykład Wielki Inkwizytor. Ponieważ świeczka nie daje dużo światła i gracze z przeciwległego krańca stołu nie zawsze widzą który Sojusznik akurat mówi, przyjęliśmy, że im mniejszy palec tym cieńszy głosik Przyjaciela albo Pomocnika. Ostatnio staramy się zastąpić oryginalny system walki z podręcznika systemem bardziej dynamicznym. Za podstawę służy nam książka mojego znakomitego

kolegi z AWF pt. „Zapasy kciuków”. Mam nadzieję, że odpowiedziałem na Twoje pytania.

Profesor

Szanowny Profesorze Experpoint,

Piszemy do Pana w bardzo poważnej sprawie. W naszym klubie pojawiła się plotka, że Świat Mroku został zlikwidowany, ponieważ ktoś odkrył zakodowaną w podręczniku do Wampira Tajemnicę. Czy to prawda, czy WoDowe gry rzeczywiście zawierają ukryte w tekście Tajne Informacje?

K.F.F. Mithril

Szanowni Fani,

Do mnie również doszły takie pogłoski! Poprosiłem mojego kolegę z katedry semiotyki matematycznej, który ma dostęp do superkomputera Cry, by poświęcił nieco czasu podręcznikowi Wampira. Po kilku dniach żmudnych obliczeń udało mu się zdekodować rozdział o diablerii - zawierał on kombinację zdolną zawiesić Windows! Mój kolega, postanowił zdekodować otrzymany kod. Opierając się na rezultatach jego badań z całą powagą mogę potwierdzić pogłoskę. Wampir został zamknięty, ponieważ Prawda została ujawniona. Niestety, i mnie i kolegę obowiązuje od tamtej pory Siódma Tradycja Maskarady. Nie pytajcie o szczegóły. Mogę jedynie powiedzieć, że ten niezwykły tekst, powstały po numerycznej analizie podręcznika wyjaśnia co oznacza kropka w nazwisku między Rein i Hagen. Osobiście sądzę, że ten sekret poczeka jeszcze na ujawnienie całe tysiąclecie.

z pozdrowieniem nocy, Prrofesorrr

PO.MOCY!!!

JAK PRZEJŚĆ PODZIEMIA W NWN. TE POD ZAMKIEM!!!!???

Yacek

Drogi Yacku!

PROSTO, W LEWO, W LEWO, PROSTO, W PRAWO, DO GÓRY, WAJHA W DÓŁ, DO GÓRY.

Twój Profesor





KOMIX Z SERII:

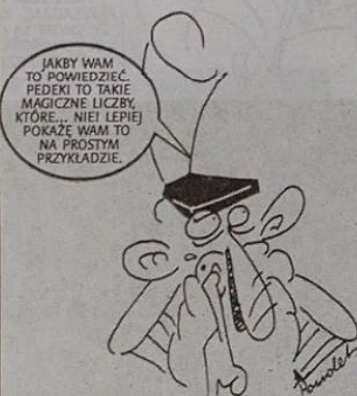
Wujka Fideba

POGADANKI O RPG

cz. 1 pt. "PEDEKS"



WITACIE FANI RPGI
NAZYWAM SIĘ FIDEL
I POPROWADZĘ WAS PRZEZ
ZAWILĘ ŚCIEŻKĘ TEORII GIER
FABULARNYCH NA DZISIAJ
PRZYGOTOWAŁEM
DLA WAS SAME PYSZNOŚCI,
CZYLI LEKCJE POKAZOWĄ
O PEDEKACH.



JAKBY WAM
TO POWIEDZIEĆ,
PEDEKI TO TAKIE
MAGICZNE LICZBY,
KTÓRE... NIE LEPIEJ
POKAŻĘ WAM TO
NA PROSTYM
PRZYKŁADZIE.

NIESAMOWITE
STWORZENIE!
TAK NA OKO DAŁBYM
JEJ 29 LEVEL.



POPATRZCIE
TYLKO NA TĄ MAŁĄ
MUSZKĘ, JEST NAPRAW-
DĘ MAŁA! BEZBRONNA.
NO LEC MUSZKONNA,
LEĆ DALEJ!
SMIAŁO!

PO DRUGIEJ STRONIE MAMY
CZERWONEGO SMOKA!
TAK NA OKO 47 LEVEL!



PHII!
PEWNIENIE,
ŻE TAK!

WYOBRAŹCIE SOBIE,
ŻE MUCHA ŁADUJE NA SMOKU
I ROBI TO, CO KAŻDA MUSZKA,
CZYLI GRYZIE.



GRYZ!

DO
ROBOTY!

MYŚLICIE,
ŻE TO KONIEC?
HA! NIC Z TEGO!
MUCHA ROZNOŚIŁA
CZARNĄ OSPE.
I TYM SPOSOBEM
SMOK JEST...



BAMM!



**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
tel. (032) 334 85 38

Numer konta:
BPH S.A. o/Gliwice
96 10600076 0000320000538782

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

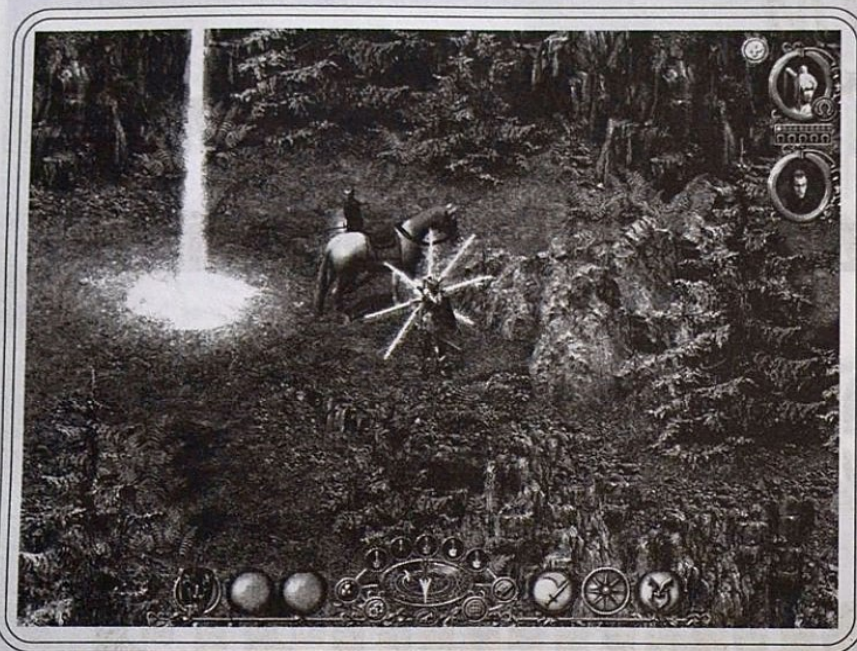
Pirat6 - w przypadku prenumeraty półrocznej obejmującej sześć numerów
Pirat12 - w przypadku prenumeraty rocznej obejmującej dwanaście numerów

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 42 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.



Marcin Blacha

Sacred

recenzja gry

Sacred tytułem przewrotnie nawiązuje do gry Diablo i rzeczywiście, wszyscy, którzy zgłębiali mroczne katakumby w poszukiwaniu Pana Zniszczenia (a w drugiej części także jego braci) nie będą rozczarowani. Również tutaj czekają na nas tysiące potworów, nieprzebrane skarby i świat do uratowania. Zanim jednak spełnimy obowiązek bohatera musimy przemierzyć rozległą Ankarię ze wszystkimi jej baroniami, podziemiami miastami i wioskami.

Świat

Trzeba przyznać, że wędrówka nie jest nudna. Bohater wędruje przez gęste lasy, pustynie i zaśnieżone równiny. Jeśli teren jest grząski zostawia za sobą ślady, a gdy przejeżdża przez bród rozchlapuje wodę. W czasie podróży zaskakują nas różne stany pogody – deszcze, poranne mgły. Doba dzieli się na dzień i noc, co jest szczególnie istotne, gdy gramy Wampiryczą.

Gdy wjedziemy do miasteczka lub wioski możemy porozmawiać z każdym spotkanym człowiekiem i chociaż rozmowa ogranicza się do jednej wypowiedzi, niektórzy mają do przekazania ciekawe plotki. W specjalny sposób oznaczeni są kupcy, kowale, mistrzowie sztuk walki, czyli wszyscy, którzy mogą nam oferować swoje usługi, jak również postaci zlecające misje do wykonania, dzięki czemu nie musimy wylawiać z mrowia mieszkańców Ankarii potrzebnych nam osób. W ogóle gra dba, byśmy nie zniechęcili się zbyt długimi poszukiwaniami, bo na mapie zawsze znajdziemy zaznaczone miejsca, gdzie czeka rozwiązanie misji. Na początku trochę mnie to irytowało, ale później zacząłem doceniać takie rozwiązanie. Sacred stawia na dynamikę akcji i nie pozwala graczowi zniechęcić się zbyt długim zastojem. Od czasu do czasu, gdy zachodzi potrzeba cofnięcia się do odlegle-

go miejsca, możemy nawet skorzystać z portalu.

Autorzy zaryzykowali i nie nadali grze jednoznacznego klimatu, jak w Diablo, gdzie wszystko było demoniczne, ogień piekielny buchał z każdego zakamarka a każda napotkana postać mówiła tylko o zagładzie. Nie znaczy to, że Ankaria jest światem bezbarwnym. W miarę jak ją poznajemy kraina staje się coraz bardziej złożona. Są więc klasztory i świątynie, cmentarze i samotne groby w dziczy, wioski wśród lasów i położone wśród dróg miasteczka. Gdy wjeżdżamy do dużego miasta otoczonego murami miejskimi łatwo się zgubić w plątaninie ulic, a w bocznych alejach czają się oprychy spragnione naszego złota. Pustynia naprawdę sprawia wrażenie piaskowego bezmiar, a kiedy bohater biegnie przez bród aż szkoda, że nie może się zatrzymać i napić - tak orzeźwiająco wygląda woda. Trudno oderwać się od gry, ponieważ ciekawi nas co będzie dalej, jak zaprezentuje się następny fragment świata. Poszczególne krainy nie istnieją w oderwaniu od siebie, nie ma krawędzi mapy, po której następuje ładowanie następnej partii świata. Podróż jest ciągła i niemalą satysfakcją sprawia obserwowanie jak zmienia się teren, przechodząc na przykład z łąk w pustynię. Grając w Sacred wielokrotnie nadkładałem drogi, żeby obejrzeć sobie dokładnie co ładniejsze obszary, a po wysłuchaniu miejskich plotek nie raz wracałem do miejsc gdzie wykonałem wszystkie misje, bo napotkana osoba ciekawie opowiedziała o budowlu.

Oczywiście nasza postać nie wędruje po krainie wyłącznie w celach krajoznawczo-turystycznych. Przeciwnicy są naprawdę różnorodni - ludzie, gobliny, orki, olbrzymy, nawet smoki, a także wszelkiej maści nieumarli. Wrogowie zachowują się poprawnie, chociaż nie rewelacyjnie. Łucznicy uciekają od bezpośredniej walki, magowie kryją się za plecami wojowników i wspierają ich czarami. Wielu przeciwników posiada swoje zdolności spe-

cialne jak trucizna, zianie ogniem, czy wzywanie potworów. Podczas walki nie będziecie narzekali na nudę.

Bohater

Podobnie jak w Diablo II, tak i w Sacred grę rozpoczynamy od wyboru bohatera. Każda z zaproponowanych postaci inaczej patrzy na świat dysponuje innymi zdolnościami specjalnymi i walczy z przeciwnikami na swój własny sposób. Gladiator to oczywiście twardy i silny wojownik, gdy przywali nie musi poprawiać. Serafia przychodzi na myśl walkirię – nieźle radzi sobie wręcz, a dodatkowo posługuje się magią niebiańską. Leśna elfka, rzecz jasna zawołana łuczniczka, walczy wręcz tylko w ostateczności. Mroczny elf jest odpowiednikiem zabójcy – posługuje się specyficzną bronią, nie stroni od używania trucizn. Mag Bojowy posługuje się magią żywiołów i choć słaby w bezpośredniej walce, z pomocą czarów nie radzi sobie gorzej niż inni w bezpośrednim starciu. Wampirzyca to prawdziwy ewenement – za dnia zwykła wojowniczką, lecz gdy tylko zajdzie słońce może przemienić się w prawdziwą królową nocy, dysponującą całym asortymentem mocy, z których słynie jej gatunek.

Zyskując kolejne poziomy doświadczenia można zwiększać wartość umiejętności posługiwania się bronią lub magią. Umiejętności jest sporo, każda okazuje się potrzebna, a co kilka poziomów pojawiają się nowe opcje. Walka różnymi rodzajami broni, oburęczność, parowanie ciosów, posługiwanie się magią, a także jeździectwo (o tym dalej). Tradycyjnie niektórzy spośród zabitych wrogów zostawiają po sobie złoto oraz przedmioty, a także magiczne runy, które pozwalają zwiększyć wartość charakterystycznych dla postaci ataków.

Każdy z bohaterów ma unikalny zestaw ciosów i może wykorzystywać je zależnie od sytuacji lub u mistrza sztuk walki złożyć z nich zabójcze combo. Na przykład Serafia może przyzwać strumień świa-

ła z nieba, wykonać potężne uderzenie w jednego przeciwnika, albo młynek ostrzem miecza, który odrzuci i oszłomi wrogów. Zestawione w całość tworzą niezwykle efekt. Ataków jest kilkanaście, zależnie od postaci dzielą się na zwykłe i magiczne. Po wykonaniu każdego trzeba czekać kilka do kilkunastu sekund na regenerację, więc do tego czasu musimy bić się konwencjonalnie. W grze istnieją przedmioty przeznaczone wyłącznie dla określonej postaci, jak skrzydła Serafii lub różdżki Maga. Znalezienie ich to niezła frajda – im są potężniejsze tym ładniej prezentują się na naszej postaci.

Grywalność

Sacred wciąga i oferuje świetną zabawę. Świat jest naprawdę rozległy, przeciwnicy różnorodni, a zasób przedmiotów, które można znaleźć i wykorzystać niewyczerpany. Dodatkową gratką jest możliwość samodzielnego ulepszania niektórych broni i pancerzy (z niewielką pomocą jednego z zamieszkujących wioski i miasta kowali), jak również opcja układania combo. Ulepszanie przedmiotów jest bardzo podobne do opcji znanej z Diablo II – w gniazda broni i pancerza wkładamy kamienie, albo znaki kowalskie i w zamian za skromną dotację na związek zawodowy kowali otrzymujemy usprawniony przedmiot. Znużyć mogą nieco jednostajne misje – w zdecydowanej większości z nich odnajdujemy i likwidujemy bossa średniego szczebla, ale czasami uwalniamy jeńców i wykradamy plany wojsk nieprzyjaciela. Z wyjątkiem głównego wątku żadna z misji nie jest obowiązkowa, więc jeśli nie

mamy ochoty podróżować na drugi koniec krainy po prostu ignorujemy uciśnionych wieśniaków i księżniczki w potrzebie. Bywa, że na skutek splotu okoliczności dołączają się do nas towarzysze broni. Oczywiście żaden z nich nie równa się z bohaterem, ale pomocnicy przydają się, szczególnie, gdy uzbiorimy ich w oręż z naszego arsenału. Od czasu do czasu trafimy na przygodę z przymrużeniem oka, na przykład w zamian za darowanie życia, Robin w Kapturze, szlachetny rozbójnik, odda nam swój miecz Albion.

Gra oferuje pewną arcyciekawą z punktu widzenia fana cRPG możliwość. Otóż nasz bohater w trakcie wędrówki może kupować (lub kraść) konie. Jak dla mnie bomba i rewolucja! Konno podróżuje się szybciej, można trątować przeciwników, a jeśli konsekwentnie rozwijamy umiejętność Jeździectwo możemy dosiadać coraz lepszych wierzchowców. Brawa za pomysł i wykonanie.

Według mnie Sacred nie ustępuje pod względem grywalności drugiej części Diablo. Tamta gra miała swój pełen patosu klimat (czasami aż komiczny) w Sacred wszystko jest mniej umowne, więkski kowal nie ma monopolu na artefakty, które za ciężkie pieniądze opycha ratującym świat frajerom. Większość przeciwników to ludzie – rabusie, wojownicy, złodzieje. Każda kraina Ankarii wprowadza w inny nastrój i z przejściem oczekujemy na to, co czeka nas w następnym miejscu. Autorzy gry postawili na różnorodność i brak powtarzalności, i chociaż pod tym względem nie prześcignęli Diablo II, gracze powinni być zadowoleni. Przedmioty posiadają swoje wady oraz za-

SACRED DLA ERPEGOWCÓW

Co w grze znajdzie fan papierowego RPG? Na pewno kilka lub kilkanaście pomysłów na krótkie przygody z dużą ilością walki. Ale to nie wszystko – siłą Sacred jest przede wszystkim interesujący świat, więc jeśli ktoś kupił podręczniki podstawowe do D&D a nie ma Greyhawka ani Forgottenów, może adaptować Ankarię a nawet pokusić się o przełożenie klas postaci i potworów na język d20. Wszystkim Mistrzom Gry na sesji przyda się bardzo dobra muzyka z gry.

leży, więc trudno się zdecydować, który włączyć do ekwipunku, a który sprzedać. W wioskach za bohaterem biegają dzieciaki i obrzucają go docinkami lub odnoszą się z podziwem. Każda z postaci ma swoje własne powiedzonka, ważni dla misji ludzie reagują w inny sposób podczas spotkania z Gladiatorem, a inaczej gdy widzą Wampiryzę. Kiedy ukończymy grę jednym bohaterem aż chce się wypróbować innego. Sacred jest bardzo grywana.

Ocena

Krótko i węzłowato - Sacred zasługuje na piątkę. Powinna zadowolić również ortodoksyjnych fanów cRPG (do których się zaliczam), i w ogóle każdego kto ceni sobie ciekawe gry komputerowe. Oprócz wszystkich wymienionych zalet znajdzie się parę wad dotyczących głównie interfejsu i zachowania postaci na koniu, ale nie przyćmiewają one radości jaka płynie ze spędzonych przy Sacred godzin. Polecam każdemu.

Marcin Blacha

Eye of the Beholder czyli zanim nastąpiła Trzecia Edycja

Gry nie zawsze z myszką

W tej rubryce chciałbym przypomnieć wam gry cRPG, które zestarzały się z wielu powodów, ale nie straciły na grywalności i nadal są skarbnicą pomysłów. Warto odkryć je na nowo - niektóre to prawdziwe perełki.

Bardzo krótko zastanawiałem się, jaki tytuł powinien iść na pierwszy ogień. Po ujrzaniu tej gry zacząłem wiercić rodzicom dziurę w brzuchu o peceta i przez długi czas grałem tylko w nią. Mowa o pierwszej części Eye of the Beholder. To jedna z najbardziej znanych gier w gatunku, która doczekała się dwóch kontynuacji. We wszystkich częściach cyklu EoB drużyna czterech bohaterów (można dołączyć NPC) penetruje podziemia i naziemne labirynty walcząc z potworami, zbierając skarby i rozwiązując zagadki logiczne. Wszystkie części wykorzystują mechanikę drugiej edycji AD&D i każdy, kto grał w poprzednią wersję D&D poczuje się jak w domu. Obroty o 90 stopni, sposób przedstawiania świata i wyposażenia postaci, a także pasek głodu, określający czy postać nie powinna czegoś przekąsić to cechy charakterystyczne, które w czasach popularności EoB stały się standardem dla gier opartych o drugą edycję AD&D.

W pierwszej części Eye of the Beholder drużyna zapuszcza się w podziemia pod miastem Waterdeep, by pokonać gnieżdżące się tam zło. Schodząc na coraz głębsze poziomy odkrywamy, że bohaterowie są cały czas obserwowani przez tytułową bestię. Walczymy z sługusami Beholdera, udaremniamy jego intrygi a na końcu pokonujemy ją na jeden z dwóch sposobów. Po drodze zawitamy do krasnoludzkich korytarzy i tuneli drowów. Druga część posiada ładniejszą grafikę, ciekawszą fabułę, większą różnorodność labiryntów i jeszcze więcej ciekawych pomysłów. Tym razem sam Keleban Blackstaff wysyła nas do świątyni Darkmoon, która - jak się można spodziewać - opanowana została... przez zło. Po wstępnym zapoznaniu się z tamtejszymi kapłanami penetrujemy rozległy budynek

oraz przyległe katakumby i wieże, by ostatecznie stanąć oko w oko z głównym przeciwnikiem, którym tym razem nie jest Beholder. Nie zdradzę nic więcej - może ktoś zechce sprawdzić. Do trzeciej części nigdy nie miałem przekonania, chociaż jest dużo bardziej nowoczesna i bez dwóch zdań nawet dzisiaj zagra w nią bez bólu (prawie) każdy. Tym razem dzielni i doświadczeni już bohaterowie wybierają się do ruin Myth Dranor, zrujnowanego miasta, o którym słyszeli wszyscy grający w Forgotten Realms. Pojawiają się bardzo ciekawi bohaterowie niezależni (np. tygrysolak i faerie), zagadki nie ustępują tym z poprzednich części, ale zniechęcający jest początek, kiedy trzeba sobie wyrębać drogę przez las. Na końcu bohaterowie walczą - bagatela - z szalonym półbogiem. Proponuję zacząć przygodę z EoB od trzeciej części - ta z biegiem lat straciła najmniej i nie uszkodzi zmysłu estetycznego osób wychowanych na NWN.

Eye of the Beholder dla erpegowców

Wszystkie trzy części gry mogą posłużyć jako inspiracja dla Mistrzów Gry i graczy. Ci pierwsi mogą żywcem wyciągnąć z gry pomysły na przygody albo nawet kampanię. Ciekawą intrygą jest sprowokowana przez Beholdera wojna pomiędzy podziemnymi rasami, podobnie na uwagę zasługuje knowania Głównych Złych z sequeli. Do wykorzystania nadają się również wszyscy bohaterowie niezależni. Chociaż w EoB mówi się mało, każdy z nich jest wyrazisty i ma interesujące tło. Jeśli ktoś potrzebuje fajnych labiryntów z pułapkami i zagadkami powinien zagrać koniecznie. Gracze z pewnością ucieszą się mogąc oglądać znane i kochane potworki w akcji. Widok czolgającego się przez wąski tunel Lodowego olbrzyma zostaje w pamięci na długo.

Rozwiązanie tylko dla MG: Od ognia, wody i powietrza

Nie jest to typowa zagadka logiczna - co prawda trzeba przy niej pogłówkować, ale nie należy ślepo wierzyć we wszystkie przypuszczenia Lucjusza Branda. Upiorem jest sam Koel. Zamienił się w niego po śmierci (umarł ze starości). Wiadomo, że potępieniec za dnia wygląda jak człowiek, więc jego tajemnica nie wyszła na jaw przed mieszkańcami okolicy. Nie odkryty jej również dzieci Koela, które wróciły z pełnej przygód wyprawy, by zglądzić monstrum. Znajdąc treść przepowiedni próbowały pokonać potwora, ale ten wiedział przecież o ich zamiarach. Uzbrojone w ogień pochodni i oliwę, kuszę z lodowymi grotami oraz szklany pojemnik z trucizną próbowały zaskoczyć truposza na w jednym z miejsc, gdzie zazwyczaj się pojawia, o poranku, kiedy wraca on do ludzkiej postaci. Jednak upiór zabił myśliwych przed wschodem słońca, nie był jednak na tyle sprytny, by zamaskować ślady naprowadzające na trop przepowiedni. Teraz bohaterowie muszą domyślić się, że to Koel znajduje się pod wpływem klątwy i zabić go po raz drugi, tym razem prawdziwie. Jeśli posłużą się ogniem powietrzem i wodą przepowiednia spełni się. Jeśli zlikwidują go za dnia, słowa złego kapłana również okażą się prawdziwe, bo przecież trop trzech żywiołów naprowadził bohaterów na rozwiązanie.

gwiazdny pirat 7

W przyszłym numerze:
Opowiadanie do Monastynu
W dziale Neuroshimy:
Tropiciel rakiet
W dziale d20:
Detektyw
(nowa klasa prestiżowa)

OPEN GAMING LICENCE - OTWARTA LICENCJA NA GRY WERSJA 1.0A

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

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korekty, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące 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, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozę, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroku, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych 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 wyraźne 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 wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowy lub Znak Handlowy. 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 jaką część pracy, przez siebie dystrybuowanej, jest Otwartą Zawartością Gry.

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

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopie 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 któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub, rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.

13. Przerwanie: 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.

Rozwiązanie zagadki „21 sekund z Molochem” z GP 5

Spośród wielu oddziałów, które podjęły się samobójczej misji zniszczenia Matki, trzy osiągnęły sukces. Co więcej, każdy z nich dokonał tego innym sposobem!

Drużyna pierwsza - żołnierze: Alfa (karabin, zaczyna na J7, misja: zniszczenie Strażnika), Bravo (pancerz i młot, zaczyna na C10, misja: zniszczenie „Snajpera”), Słodki (bomba, zaczyna na B10, misja: podłożenie bomby).

Plan natarcia: S1) Alfa wyskakuje z okopu J7 na J6, Strażnik ostrzeliwuje Alfę zadając mu 2 rany (wytr. 3); S2) Alfa niszczy Strażnika strzałem z karabinu, Matka odwraca się w stronę zniszczonego Strażnika, Snajper bierze Alfę na cel, strzela zadając mu 2 rany (wytr. 1); S3) Alfa wskakuje z powrotem do okopu J7, cisza (wszyscy żołnierze w okopach); S4) Bravo wyskakuje z okopu C10 na C9, Wojownik (C8) atakuje Bravo ale cios sparowany przez pancierz; S5) Bravo niszczy młotem Wojownika z C8, Matka odwraca się jego stronę, Snajper bierze Bravo na cel ale Bravo jest poza zasięgiem; S6) Bravo wraca do okopu C10, cisza; S7) Słodki wyskakuje z okopu B10 na B9, Snajper bierze go na cel ale ten jest poza zasięgiem; S8) Słodki biegnie przed siebie z B9 na B8, cisza; S9) Bravo wyskakuje z okopu C10 na C9, Snajper ponownie bierze Bravo na cel ale Bravo jest poza zasięgiem; S10) Słodki biegnie z B8 na B7, cisza; S11) Słodki biegnie z B7 na B6, Miotacz strzela w Słodkiego zadając 3 rany (wytr. 2); S12) Słodki z B6 na B5, cisza (Miotacz nie może już strzelić w Słodkiego); S13) Słodki z B5 na B4, cisza; S14) Słodki z B4 na B3, cisza; S15) Słodki skręca z B3 na C3, cisza; S16) Słodki z C3 na D3, cisza; S17) Słodki z D3 na E3, cisza; S18) Słodki z E3 na F3, cisza; S19) Słodki skrada się z F3 na F4, zachodzi Matkę od tyłu, cisza; S20) Słodki skrada się z F4 na F5 i zakłada bombę, misja zakończona sukcesem; S21) Słodki ucieka, bomba wybucha, Buuum... Matka zniszczona.

Dowódca: Illavalaramanathi

Ocena sztabu: Bezblędne i bardzo ładnie opisane.

Drużyna druga - żołnierze: Z1 (bomba, pancierz, medpak, zaczyna na B10), Z2 (młot, zaczyna na C10), Z3 (karabin, zaczyna na K6).

Plan natarcia: S1) Z2 z C10 na C9, otrzymuje 1 ranę od Wojownika (wytr. 4); S2) Z2 używa młota by zabić Wojownika z C8; S3) Z3 z K6 na K5, otrzymuje 1 ranę od Wojownika i 2 rany od Strażnika (wytr. 2); S4) Z3 używa karabinu by zabić Strażnika, otrzymuje 1 ranę od Wojownika (wytr. 1), Snajper i Matka odwracają się w prawo; S5) Z3 z K5 na K6; S6) Z1 z B10 na B9; S7) Z1 z B9 na B8; S8) Z1 z B8 na B7; S9) Z1 z B8 na B6, otrzymuje 3 rany od Miotacza (wytr. 2); S10) Z1 używa medpaka (wytr. 3); S11) Z1 z B6 na B5; S12) Z1 z B5 na C5, otrzymuje cios od Wojownika na pancierz; S13) Z1 z C5 na D5, otrzymuje 1 ranę od Wojownika (wytr. 2); S14) Z1 z D5 na E5, otrzymuje 1 ranę od Wojownika (wytr. 1); S15) Z1 z E5 na F5, bomba podłożona, koniec misji.

Dowódca: Paweł Stefański

Ocena sztabu: Rekordowe rozwiązanie, 14 sekund!

Uwagi sztabu: „Zadziwiająco” identycznych rozwiązań przyszło więcej, jednak sztab nie w ciemle były i uznał tylko pierwszą. Skoro ktoś komuś dał zerknąć, to niech rozstrzygnie przysłowie „kto pierwszy ten lepszy”.

Drużyna trzecia - żołnierze: X (karabin i pancierz, zaczyna na C10), Y (karabin, zaczyna na K6), Z (bomba i pancierz, zaczyna na B10).

Plan natarcia: S1) X z C10 na C11; S2) X strzela w Wojownika z C8; S3) X z C11 na C10; S4) Y z K6 na J6, dostaje 2 rany od Strażnika (wytr. 3); S5) Y strzela w Strażnika, Matka obraca się na wschód, Y dostaje 2 rany od Snajpera (wytr. 1); S6) Y z J6 na K6; S7) Z z B10 na B9; S8) Z z B9 na B8; S9) Z z B8 na B7; S10) Z z B7 na B6, dostaje 3 rany od Miotacza (wytr. 2); S11) Z z B6 na B5; S12) X z C10 na C9; S13) X z C9 na C8; S14) Z z B5 na C5, dostaje 1 ranę od Wojownika na pancierz; S15) Z z C6 na D5, dostaje 1 ranę od Wojownika (wytr. 1); S16) X z C8 na C7, dostaje 3 rany od Miotacza i 1 od Wojownika na pancierz (wytr. 2); S17) Z z D5 na E5, X dostaje 1 ranę od Wojownika (Wojownik wybiera X, bo jako ostatni wszedł w pole jego rażenia); S18) Z z E5 na F5, Matka ginie.

Dowódca: Piotr „Ifryt” Cichy, Mistrz Polski w Zombiaki J

Ocena sztabu: Prawdziwie genialne posunięcie w sekundach 16 i 17!

Słowo na koniec Ignacy Trzewiczek

Pięć lat temu, na początku września 1999 roku odbierałem z drukarni pierwszy numer czasopisma Portal. Minęło jak z bicza strzelił. To było nieprawdopodobnie intensywne pięć lat mojego życia. Udało nam się wydać siedemnaście numerów Portalu, pięć Piratów, pięć gier Nowej Fali, gry karciane, gry RPG, z Neuroshimq i Monastylem na czele, łącznie 50 produktów. Zmienialiśmy – uwaga – siedmiokrotnie siedzibę redakcji, która w tym czasie dwukrotnie była okradana, raz zaś zalana wodą. Byliśmy na blisko stu konwentach, na których wygłosiliśmy ponad 500 prelekcji.

Kiedy zaczynaliśmy, Portal był wydawnictwem dwóch, mało znanych facetów ze Śląska, a prym wiodły MAG, ISA i Copernicus. Dziś siły wyglądają nieco inaczej, Portal urósł, MAG wycofał się z rynku gier, ISA zdobyła D&D i stała się potentatem. Pojawiło się nowe prężne wydawnictwo Wolf Fang mające w swojej ofercie dwa potężne tytuły: Legendę Pięciu Kręgów oraz 7th Sea. Są też mniejsze firmy, takie jak Menhir (Poza czasem) czy Stalowa twierdza (Labirynt światów).

Pięć lat temu, w pierwszym numerze Portalu pisaliśmy o WFRP, ZC i CP2020. W międzyczasie ukazało się kilkanaście innych tytułów! Pojawiły się ED, DL, Mroczne Wiek, Rodzina Wschodu, Gasnące Słońca, Piekło na ziemi, Arkona i wiele innych. Dziś w Piracie nie ma sensu pisać ani o tych trzech pierwszych, klasycznych grach, ani o tych, które ukazały się po nich i zdążyły już przygasnąć. Rynek zmienił się, wyrzucił do góry nogami, a jak będzie wyglądał za kolejne pięć lat bardzo trudno przewidzieć.

Kilka dni temu dotarł do mnie, kupiony na Allegro, numer MiM, w którym miałem przyjemność debiutować. Po raz pierwszy od wielu lat mogłem przeczytać mój pierwszy opublikowany scenariusz. Kiwałem głową ze zdumieniem. Dziś nikt już nie opublikuje takiej przygody. W ciągu tych sześciu lat zmienił się styl grania, styl pisania, zmieniło się niemal wszystko. Piszę zupełnie inaczej, zupełnie inne rzeczy. Porównanie „Opowieści o zemście” do „Ostatniej Wspólnej Jesieni”, która właśnie trafia do sklepów to zaskakujące doświadczenie.

Nie zmieniła się jedna rzecz. Kilka dni przed odebraniem z druku nowego numeru pisma czuję tę samą treść, te same emocje i radość co dawniej. Tak samo jak pięć lat temu, tak i dziś nie mogę się doczekać, by wziąć z drukarni pachnące jeszcze farbą paczki z pismem i wracając do redakcji, już w samochodzie jedną z nich roztrzącać i zacząć przeglądać nowy numer.

Tak będzie i tym razem.



CZY JESTEŚ GOTÓW NA KONFRONTACJĘ?

Figurkowa gra bitewna, jakiej jeszcze nie było!

Ponad 15 stron konfliktu

Unikalne zdolności i artefakty

Absolutna swoboda w budowaniu armii

Do gry wystarczy zaledwie kilka figurek

Niezwykle precyzyjne wykonanie modeli

Polska wersja zasad dostępna za darmo



Księgarnia fantastyczna "Hobby3"
Plac Rady Europy 1 (Dworzec PKP)
Częstochowa

NOSTROMO
ul. Nowy Świat 17
Gliwice

SKLEP "AGA"
ul. Pomorska 7B/2
Kolobrzeg

SKLEP "GRACZ"
ul. Mała 12
Kielce

SZEHerezADA
ul. Mikołajska 6
Kraków

ODDZIAŁ 8
ul. Piotrkowska 107
Łódź

OGRYN
Dom Handlowy Kameleon
ul. Szewska 6
Wrocław

CAFE PARADOX
ul. Bracka 3
Warszawa

FABER I FABER
ul. Puławska 11
Warszawa

MORION
ul. Powstańców Śląskich 124
paw. 72 (CHU Bemowo)
Warszawa

Oficjalny dystrybutor
CONFRONTACJA i WARMACHINE

MYTHOS

sklep internetowy
www.mythos.pl

WYDAWNICTWO WOLF-FANG

PRZEDSTAWIA

7th Sea



WWW.WOLF-FANG.PL