

NOWY DZIAŁ GIER PLANSZOWYCH!

5zł

w tym 0% VAT

gwiazdny pirat

numer 7
październik 2004

niezbędnik miłośnika RPG



NS 2ed.

raport z prac

Księga przygód

Uranopolis

Opis nowego miasta

Tropiciel rakiet

Nowa Profesja

d20
system

W królestwie umarłych

Szkic przygody

Detektyw

Nowa klasa prestiżowa

Breg Parson

Sojusznik BG

Niezwykłe wierzchowce

Monastyr:

Psia wachta

Opowiadanie Marcina Mortki

Sebastian Mazur

ISSN 1644-7689

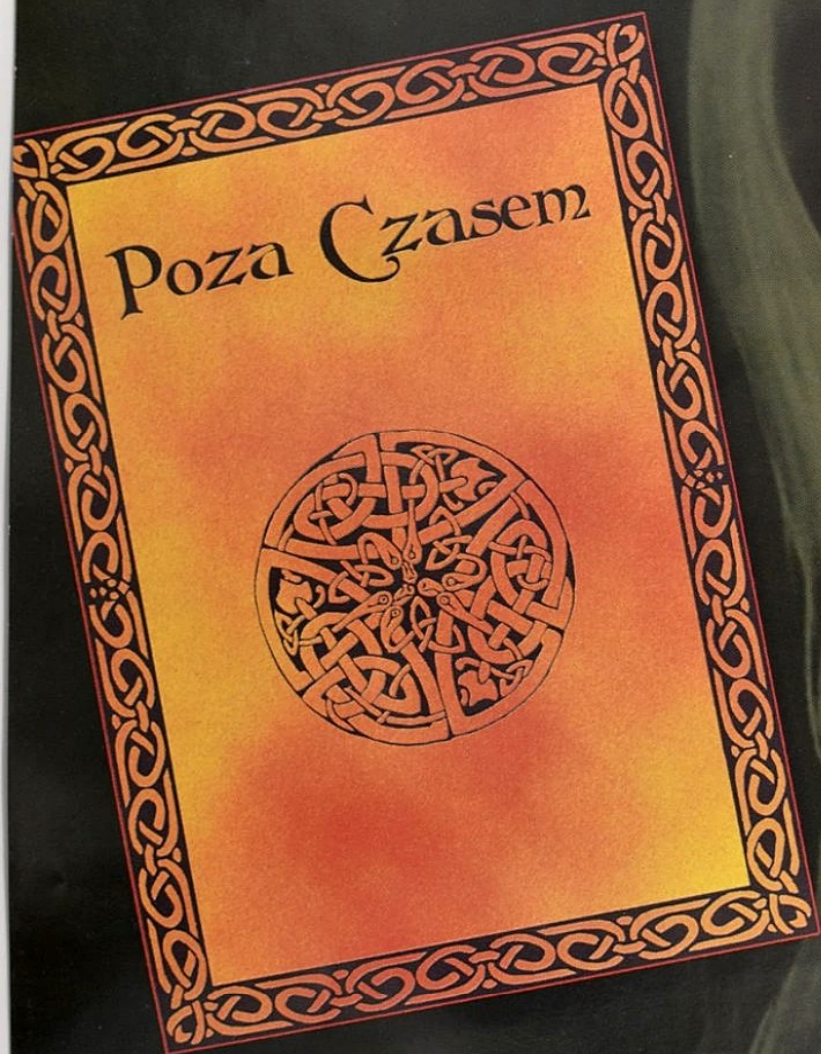


9 771644 768045

1 0

Poza Czasem

Przekrocz wrota wyobraźni
Wyrusz na największą z przygód
Zostań Wybrańcem Bogini



**Nowa gra
fabularna**

PozaCzasem.MENHIR.PL

Zamów już dzisiaj!



POLTERGEIST
polter.pl

www.menhir.pl

M



spis treści

Witajcie!

Tradycji tym razem nie stało się za-
dość! Pirat nie jest opóźniony! Oddaliśmy
go do druku w terminie - i na 99% z dru-
karni też wyjedzie w zapowiedzianym
czasie. Mamy szczerą nadzieję, że bę-
dzie tak już zawsze - ógo dnia miesiąca
Pirat wychodzi z drukarni i do sklepów
trafia w okolicach 8, 10 dnia każdego
miesiąca.

W numerze październikowym pojawi-
ło się kilka drobnych zmian - prezenty-
my Wam opowiadanie (a dokładniej mó-
wiąc jego pierwszą część) do świata Mo-
nastyru oraz nowy dział - Gry planszowe.
Czekamy na Wasz odzew - czy chcecie,
byśmy publikowali w niektórych nume-
rach opowiadania, których akcja ma miej-
sce w światach RPG (Monasty, Neuroshi-
ma, L5K i inne)? W czasopiśmie w cało-
ści poświęconych literaturze sf trudno zna-
leźć takie teksty, więc może Pirat jest do
tego właściwym miejscem?

Póki co, do redakcji przysły pierwsze
listy po dłuuugiej przerwie - tak więc od
kolejnego numeru ponownie pojawi się
dział Listy, w którym będziecie mogli poru-
szać interesujące Was tematy.

Zniknęła w tym numerze Zagadka
Gwiezdnego Pająka - ten dział będzie
pojawiał się w co drugim numerze, by-
ście mieli czas nadesłać nam rozwiąza-
nia.

A teraz życzę Wam milej lektury i wielu
udanych sesji!

Ignacy Trzewiczek

OPOWIADANIE (MONASTYR)	Psia Wachta	2
GALAKTYCZNY KURIER		9
	Recenzje	15
W SIECI GWIEZDNEGO PAJĄKA		17
NEUROSHIMA:	Neuroshima: druga edycja	18
	Podręcznik jako Księga przygód	20
	Uranopolis	23
	Tropiciel rakiet	26
DZO:	Niezwykłe wierzchowce	30
	W królestwie umarłych - PRZYGODA	34
	Detektyw - NOWA KLASA PRESTIŻOWA	38
	Breg Parson	40
GWIEZDNY BAZAR		41
GRY PLANSZOWE	Pomysł ważny, ale nie najważniejszy	42
GRY KOMPUTEROWE	Singles: Flirt Up Your Live!	45
	Interaktywna fikcja	47
HUMOR:	Teatrzyk Zielony Goblin	49
	Profesor Experpoint odpowiada	50

wstępniak

Redakcja: 44-100 Gliwice, 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,
fotokopowane, publikowane czy reprodukowa-
ne na żadnym z nośników informacji bez
pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówio-
nych oraz zastrzega sobie prawo do redagowa-
nia i skracania tekstów.

Redakcja nie odpowiada za treść reklam.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia
są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte
wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1644-7689
Nakład: 2000 egz
© Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2004

gwiezdny pirat

zaprasza do współpracy:

- autorów tekstów
- ilustratorów



Spróbuj swoich sił
razem z nami!



Cisza zapadła niespodziewanie i Zeller aż zamrugnął oczami. Jeszcze kilka sekund temu pokład rufowy okrętu dygotał pod stopami walczących, a on, uderzony maczugą w bark, leciał w kierunku kolumny stermasztu. Ogarnięty potwornym bólem zdołał odwrócić głowę – tylko po to, by ujrzeć jak szarżującego napastnika zatrzymuje rapier Vigharla. Ostrze z niewzruszoną precyzją wgrzyzło się tuż pod kość policzkową. A potem wszystko ucichło.

Kapitan coś mówił.

Marcin Mortka

PSIA WACHTA

opowiadanie w realiach gry "Monastyr"

Zeller potrząsnął głową. Szum krwi zagłuszał słowa dowódcy, dostrzegł jedynie półprzyciemnie, że jego gęste, zmierzwiłe brwi zeszyły się nad czołem.

Jest wściekły, pomyślał beznamyślnie i znów potrząsnął głową.

- ...poruczniku Zeller! – Powtórzył kapitan. – Orss Dios! Co to wszystko ma znaczyć!

- W imię Cesarza, hennor kapitan... – Wyjąkał Zeller, niezdarnie próbując wstać. Jego klatka piersiowa pulsowała od bólu. – Nie wiem... Walczyliśmy z...

- Co znaczy „nie wiem”? – Ryknął dowódca. – Okręt zostaje zaatakowany, a wy...

Niespodziewanie jego wzrok spoczął na rękawie munduru Zellera – Chwiejnie przyjmujący postawę zasadniczą porucznik zerknął odruchowo w ślad za nim. W srebrzystym świetle księżycy obaj ujrzeli wielką kroplę krwi, która powoli, jakby z ociąganiem wpływa z draśnięcia, pozostawionego krzemieniem maczugi Murzyna.

- Svarra mon zaatakowali od lewej burty, hennor kapitan. – Wbrew wszelkie logice, jego głos powrócił

do oficjalnego, służbowego tonu, którym posługiwał się od wielu lat służby, bowiem w umyśle porucznika nagle buchnął paniczny strach. – Najprawdopodobniej wdarli się na pokład i zdjęli wachtę...

Przez głowę przebiegały mu setki myśli, a każda krzyczała: zatruta! Zatruta rana!

Apoplektyczna wściekłość na obliczu kapitana Corlinnusa na moment złagodniała, lecz dowódca natychmiast przeniósł spojrzenie na ogromną postać porucznika Vigaldo. Jego powieki zwężyły się na powrót.

- Poruczniku Vigharto – powiedział cichym głosem.

Marynarze i żołnierze Brygady Mórz Południowych, którzy stali wokół, zeszywnieli. Każdy doskonale wiedział, że jeśli jest coś straszniejszego od wrzasku kapitana liniowca Jego Cesarskiej Mości, jest to z pewnością Jego szept. Niezdrowa fascynacja nie pozwoliła jednak nikomu oderwać się od ponurego spektaklu upokarzania, którego mieli właśnie być świadkiem. Dziesiątki błyszczących oczu Kordyjczyków wpatrywało się w postać kapitana.

- Pan pełnił wachtę podczas ataku, hennor Vigaldo – Szeptał Corlinnus.

- Ess, hennor kapitan – Odparł Vigaldo. Nocny wiatr westchnął cicho, jakby przypieczętowując los porucznika.

- Nie dostrzegł pan tych psów – But Corlinnusa trącił przebite rapierem ciało jednego z tubylców, z którego zmarłwiałych dłoni wciąż nie wypadła dzida. – Nie dostrzegł pan całej flotylii pirog tych marnych synów Otchłani, Vigaldo! Orss Dios! Trzynastu ludzi dało gardło...

- Czternastu – Kapitan Vehross, jednooki dowódca żołnierzy Brygady, podniósł się znad ciała żołnierza trafionego cienką strzałą w udo.

Piętnastu, pomyślał Zeller, wciąż wpatrzony w swą ranę na przedramieniu. Opowieści o truciznach hatałtyjskich dzikusów słyszał nawet w ojczystym Kordzie. A zatem przynajmniej zginę od ran w walce. Lepsze to, niż los Vigaldo.

- Wie pan, co to oznacza, hennor Vigaldo?

- Ess... – Olbrzym spuścił głowę.

- Proszę uprzątnąć pokład, zająć się rannymi i podwoić wachtę – Corlinnus odwrócił się na pięcie. – Dios! I niech pan...

Przerwał mu zdławiony chichot. Kapitan wolno odwrócił się w kierunku grotmasztu, o który opierał się przykurczony, czarnoskóry wojownik. Dopiero po chwili dało się dostrzec, że do kolumny masztu przygwoździł go rapier, wypuszczony z ręki martwego Kordyjczyka. W ciemnościach połyskiwały krople potu na czole rannego tubylca, a kosz rapieru drgał, wprawiony w wibrację chrapliwym śmiechem tubylca.

Corlinnus wyszarpnął pistolet zza pasa i odciągnął kurek. Spłoszona hukiem wystrzału czarna rybitwa zerwała się z reji stermasztu i jęła krążyć nad pokładem niczym oszalata ćma.

- I niech pan załaduje działa kartaczami – Dokończył. – O świcie zluzuje pana porucznik Mahrian.

Zeller zrobił niepewnie krok naprzód. Wiedział, że zgodnie z wymogami służby powinien teraz oznajmić pełnym opanowania tonem, że czuje się dobrze i może planowo objąć własną wachtę, ale słowa uwięzły w gardle. Pokład zakotłosał się pod jego stopami i Zeller runął w ciemność.



- No, poruczniku – Cichy szept rozproszył mrok. – Nareszcie. Przespał pan śniadanie.

- Śniadanie? – Zeller zamrugał oczyma, próbując oswoić wzrok z osaczającym go światłem. – Jakie śniadanie?

- Ach, hennor Zeller – Zaśmiała się cicho zamazana, ciemna plama na tle jasności. – Za dużo legend pan czyta. Wiem, wiem... Wielcy bohaterowie po bitwach, w których odnieśli rany, leżeli bez tchu i przez

tydzień. Tak jak Cadvilli ze Ściany Świata. A pan tymczasem zasnął na śniadanie. Jakież to prozaiczne. Szklanka wody, proszę.

- Treisse – Wyjąkał Zeller. – A moja rana? Przecież...

- Żyje pan, hennor Zeller. Od dziewięciu godzin nie wyzionął pan ducha, co przemawia za teorią, że rana zatruta nie była.

- Treiss Dio...

- Może w istocie jesteśmy w Otchłani, ale panu, hennor, pisane jest jeszcze kilka dzionków na tym padole. Wciąż jesteśmy na starym, dobrym „Gwiazdnym Wędrowcu”.

- Doktorze! – Zeller wreszcie rozpoznał postać, skąpaną w blasku słońca, wpadającego przez iluminator. – Doktorze Milliera! Co... Co z okrętem?

- Sytuacja opanowana, a przynajmniej tak to wygląda – Kwaśno uśmiechnął się stary lekarz. Pomarszczone powieki przysłoniły zamglone oczy, których legendarna przenikliwość słabła z miesiąca na miesiąc. – Żeglujemy na północny wschód ku północy, w głąb Zatoki DeVille'a.

- Jakie są rozkazy?

- Nie wiem – Uśmiech doktora Milliera skwaśniał jeszcze bardziej.

Świat Zellera poukładał się. Wiedział już, że leży na koji w szpitaliku okrętowym. Mimo szacunku, jaki otaczał doktora Millierę, miejsce jego pracy, które na ogół kojarzyło się z amputacjami i smrodem gangreny, zawsze napawało go lękiem. Teraz jednak wypełniała je cisza, jakże osobliwa na wielkim, zatoczonym okręcie wojennym. Zeller poczuł się w dwójnasób nie-swojo.

- A Vig.. A porucznik Vigaldo? – Spytał, siadając z trudem.

- Pełnił wachtę do ósmej rano, potem kazał stewardowi wyczyścić swój mundur

- Doktorze! – Zawołał ktoś za drzwiami.

- Już idę!

Trzasnęły zamykane drzwi. Zeller usiadł i dopił wodę z trzymanej w drżących dłoniach szklanki. Zerknął przy tym na ciasny opatrunek, wprawnie założony na prawe przedramię i naraz uświadomił sobie, że w szpitaliku jest jeszcze ktoś. Na kotłyszającym się lekko hamaku półleżał wsparty na łokciu jeden z kadetów – Zeller z trudem przypomniał sobie jego nazwisko.

- Cossehr?

Kadet wpatrywał się weń rozgorączkowanymi oczyma. Opatrunek wokół klatki piersiowej wzbierał właśnie świeżą purpurą.

- Glyss Dios, hennor Zeller – Wyszepał młodzieniec. – Dobry człowiek z doktora. Inny gadałby i gadał...

- Kurs północny wschód ku północy... – Powtórzył bezwiednie Zeller

I nagle zrozumiał, że żeglując w tym kierunku dotrzeć można było tylko w jedno miejsce – do Gema Dorh. Była to jedna z dziesiątek niewielkich faktorii

handlowych Towarzystwa Kordyjskiego. Odgradziła się od świata palisadą i próbowała przetrwać w krainie, która starała się ją pożreć. W podmokłym terenie nie dawało się bowiem wytyczyć żadnych dróg. Jedyne kontakty możliwe były drogą morską, a to oznaczało konieczność żeglugi ciasnymi kanałami, wśród porośniętych zwyrodniałymi wierzchołkami wysp bagiennych. Bogate lasy kauczukowe w okolicy sprawiały jednak, że w ciasnej siateczce powiązań handlowych Towarzystwa Gema Dorh pełniło ważną funkcję. Dla próbujących ją bronić stała się źródłem nieustającego bólu głowy.

Na wypadek jakiegokolwiek zagrożenia, wystanie odsieczy dla faktorii oznaczało skazanie żołnierzy na pewną śmierć. Kordyjscy generałowie już dawno się nauczyli, że wybite stuosobowe oddziały z zasadzki w gąszczu hatathijskiej dżungli zabiera jedynie około pięciu minut, a transport większych zapasów, sformowanie szyku, okopanie się, czy nawet sam zwiad były możliwie jedynie w teorii. Dzicy, czarnoskórzy mieszkańcy Hatathu doskonale znali wszelkie ścieżki przez dżunglę i natychmiast reagowali na każdy ruch Kordyjczyków, a ich zatrute strzały zbierały krwawe żniwo wśród żołnierzy.

Kontakt z Gema Dorh urwał się kilka miesięcy temu.

- Krevvel! - Zaklął Zeller, czując jak pot skrapla mu się na skórze. - Płyniemy do Gema Dorh? Po co?

- Hennor kapitan nie ogłosił jeszcze swej decyzji, hennor Zeller - Westchnął kadet. - No ale po co mielibyśmy tam płynąć?

Zeller powinien był spiorunować młodzieńca wzrokiem i ostro zbesztać za lekceważące słowa o przelozonym, lecz tym razem jedynie pokręcił głową z oszłomieniem. Wniosek nasuwał się sam.

- Widział pan tego ptaka wczoraj? - Wyszeptał Cossehr. - Czarny ptak zatoczył trzy koła nad głową kapitana. To zły znak...



- ...i niech łaska Jedynego ześle na nas dobroć i przenikliwość - zakończył brue Ahline i zasiadł z szelestem szat.

Jak on może przy tym upale wytrzymać w habitcie, przemknęło przez myśl Vigaldo. Na gładko ogolonej twarzy Morskiego Brata nie było ani kropli potu, który gęsto zraszał czoło kapitana i sklejał wijące się wściekle kosmyki czarnych włosów. Vigaldo sam miał ochotę przetrzeć własną twarz, lecz panujące w kajucie napięcie paraliżowało jego ruchy.

Znał scenariusz. Wiedział, jakie słowa usłyszy za kilka minut. Wiedział, co o jego przewinie mówi Cesarzowska Księga Morska. Miał ochotę wyć z rozpacz, ale patrzył hardo, spokojnie. Był przecież Kordyjczykiem, oficerem w służbie Cesarza.

Czuł jednak, że jest u kresu sił. Honor oficera zabraniał okazywania słabości bądź zwątpienia, lecz Vigal-

do był na nogach już od kilkudziesięciu godzin. Okręt zaatakowano po północy, na początku jego wachty, zwanej w żargonie marynarskim „psią wachtą”, a potem na rozkaz Corlinnusa nadzorował uprzągnięcie pokładu. Przez dobrych kilka godzin zapędzał marynarzy do pracy i osobiście sprawdzał takielunek - wszystko, by zdążyć przyszykować mundur i ogolić twarz przed spodziewanym wezwaniem do kapitana. Chciał stawić czoła bezwzględnej morskiej sprawiedliwości jak na pierwszego oficera kordyjskiego liniowca przystało.

- Poruczniku Vigaldo - powiedział cicho Corlinnus. - Dziś w nocy liniowiec Jego Cesarskiej Mości „Gwiazdny Wędrowiec”, z Jego łaski pozostający pod moim dowództwem, został zaatakowany przez flotyllę swarmon na pirogach. Tłum tych barbarzyńców wdarł się na pokład mordując moich ludzi. Bezczeszcząc pokład MOJEGO okrętu!

- Okręt nie jest pańską własnością, hennor kapitan - Przerwał mu Ahline tonem, który mógłby zostać uznany za miły, gdyby wyraz twarzy kapelana nadal nie przypominał posągu.

- To tym gorzej! - Warknął w odpowiedzi Corlinnus. - Odpowiadam za jego stan i bezpieczeństwo jego załogi przed Jego Cesarskim Majeństwem!

Tych dwóch marynarzy, których tydzień temu kazał rzucić ryborwom za uprawianie hazardu jest już w istocie bezpiecznych na zawsze, pomyślał z drwiną Vigaldo.

Starał się, by jego twarz pozostała niewzruszona, ale gorzkie myśli musiały ją zmienić, gdyż mówiący dotąd w miarę spokojnym głosem kapitan natarł na niego wściekle:

- Hennor Vigaldo, pełnił pan wachtę na prawej burcie okrętu, a od tej burty właśnie nastąpił atak! - Drobinki śliny wrzeszczącego dowódcy opadły na twarz oficera. - Nie dopilnował pan swoich obowiązków! Na Kwiaty Cesarstwa, flotylla pirog to nie pojedyncza szalupa! To dziesiątki punktów na powierzchni morza, poruszających się, odcinających od fal! Przecież świecił księżyc! Ślepy by to zauważył!

- Raczy pan nie być zbyt surowy wobec swego oficera, hennor kapitan - Odezwał się lodowatym tonem Ahline. - Nie pełnił przecież służby sam, miał pod sobą wielu ludzi, wielu obserwatorów. To przecież ich przewina, nie pańskiego porucznika. Jedyne naucza, pozwolę sobie przypomnieć, iż dowódca jest winien szacunek swych szlachetnie urodzonym podwładnym, jako że...

- A Cesarzowska Księga Morska naucza, pozwolę sobie przypomnieć, że dowódca wachty jest zawsze rozliczany za błędy swoich ludzi! - Wzrok Corlinnusa ciążył lodem w rozgrzanej kajucie. - Choćby marynarze pod rozkazami hennora Vigaldo byli bandą prymitywnych durniów, jego obowiązkiem jest dopilnować, by wypełniali swoje obowiązki. Mogę wiedzieć, poruczniku, czym też się pan zajmował podczas pańskich obowiązków?

- Dyskutowałem z porucznikiem Zellerem na tematy religijne. – Wypalił bez zastanowienia Vigaldo. Jak zdecydowana większość marynarzy, nie pałał specjalną sympatią do Morskiego Brata, pamiętał jednak, że to człowiek niebezpieczny i wpływowy, a jego zdanie mogło zdecydować o dalszej karierze porucznika.

Tematy religijne, ba... Vigaldo wiedział, że Zeller czyta w swej kajucie „Balladę o Cadvilim ze Ściany Świata” i z przekazem zagadnął go o rzekomą śmierć bohatera w Kampanii Nildheimskiej. Młody porucznik zażarcie wdał się w obronę swego Patrona, po czym zorientowawszy się, że Vigaldo jedynie z niego żartuje, sam zmienił ton na weselszy. Rozeszli się, obiecując sobie rewanż w wielce następnego wieczoru.

Potem ogarnęła go senność. Vigaldo przypomniał sobie, jak na moment przystanął przy stermaszcie, oparł się o niego plecami i przytknął oczy. Obudziły go dopiero wrzaski atakujących.

- Tematy religijne... – Uśmiechnął się krzywo Corlinus. – Cóż, nakazałem mojemu pisarzowi spisać protokół z wczorajszego zdarzenia i po powrocie do Kordu zostanie pan, Vigaldo, postawiony przed sądem. Cesarska Księga Morska nakazuje degradować oficerów winnych niedbalstwa na czas określony lub do końca trwania rejsu, niemniej postanowiłem tym razem odejść od tej zasady.

Vigaldo uniósł brwi.

- Zatrzyma pan swą rangę aż do chwili powrotu do Kordu.

Vigaldo spojrzał z niedowierzaniem na dowódcę. Corlinus święcie wierzył w Cesarską Księgę Morską i starczało raz uchybić jej zasadom, by dowódca bez wahania niszczył karierę. Nad ich głowami, niczym w potwierdzenie niespodziewanych słów, rozległ się wystrzał.

- Zatrzyma pan swą rangę. – Powtórzył kapitan. – Mimo pańskiego ewidentnego niedbalstwa, hennor Vigaldo, jest pan całkiem zdolnym artylerzystą. Przyda się pan tam, gdzie płyniemy. Proszę jednak pamiętać – na twarz kapitana wypląnął złowróżbny uśmiech – że tych czterdziestu marynarzy cierpiało przed śmiercią. Ja zaś zrobię wszystko, co w mojej mocy, by poznał pan ten ból jeszcze za życia!



Z oddali kordyjski okręt liniowy „Gwiazdny Wędrowiec” przypominał ogromnego, złotego smoka – jego ciężkie, migoczące w blasku słońca cielsko zdumiewało ogromem, szeroko-

kie skrzydła żagli szeroko zagarniały wiatr, a wysoko zadarty niczym smocza szyja bukszpryt celował śmiało ku północy. Tego dnia okręt nie miał szansy na okazanie nawet dziesiątej części swych możliwości – niemrawy, ciepły wiatr słabł co chwilę i rozpostarte na rejach grotżagiel i fokbramsel ledwo drgały. Zielonkawe, spokojne fale Zatoki de Ville'a toczyły się leniwie, nawet morskie ptaki milczały, jakby oszołomione upałem. Jedynie na liniowcu trwała jeszcze krzątanina, a deski pokładu dygotały od hurkotu przetaczanych dział. Na głośnie komendę porucznika Vigaldo rozległ się huk zatraskiwanych furt działowych na górnym pokładzie, po czym dołączył do nich dolny szereg. Ostatnia komenda Vigaldo zakończyła ćwiczenia artyleryjskie, po czym gwizdki bosmańskie oznajmiły wydawanie kolacji.

Plotka o wstrzymanej degradacji Vigharla zdążyła się już ponieść po pokładzie i idącego w kierunku rufy porucznika powitało wiele ukradkowych spojrzeń. Niektórzy, zwłaszcza młodzi podoficerowie, popatrywali na niego z ulgą – olbrzymi oficer był bowiem największym ekspertem od coraz popularniejszej, lecz trudnej sztuki walki artyleryjskiej. Wykorzystanie dział stało się nieodzowne, odkąd niezachwianemu panowaniu floty kordyjskiej na morzach Dominium wyzwanie rzucili Eskryjczycy. Zuchwały wyspiarski naród szybko odkrył, że celny i miarowy ogień artyleryjski, połączony z niekonwencjonalnymi manewrami, jest najlepszym sposobem na rozbicie szyku liniowego Kordu.

Standardowe uzbrojenie kordyjskiego liniowca stanowiło od trzydziestu do czterdziestu dział na burcie, co było potęgą wystarczającą do zmiecenia jakiego-



kolwiek okrętu przeciwnika. Problem polegał jedynie na tym, że jak dotąd preferowaną taktyką była walka z półdystansu, która polegała na maksymalnym zbliżeniu się do wrogiej jednostki, unieruchomieniu jej ogniem artyleryjskim i zakończeniu starcia abordażem. W tego rodzaju bitwie nie trzeba było wiele szkolenia artyleryjskiego – salwa z odległości stu metrów trafiała niemal zawsze. W walce na daleki dystans doświadczenie Kordyjczyków jak dotąd było znikome. Kiedy więc na arenie pojawiły się lekkie liniowce i fregaty eskrijskie, bardziej kruche, ale szybsze i z działami o lepszym zasięgu i celności, w naczelnym dowództwie floty Kordu zaczęto więcej mówić o artylerii. Za nowym myśleniem nie szły jednak decyzje praktyczne – do prochowni „Żeglarza” nie przyniesiono choćby dodatkowej baryłki prochu, a ćwiczenia artyleryjskie polegały głównie na toczeniu dział po pokładzie.

Ponura mina Vigaldo zdradzała, że o tym właśnie myśli.

W drodze na pokład rufowy, porucznik minął wartownika z Brygady Mórz Południowych. Jego własna sytuacja była niewesoła, ale mimo to współczuł żołnierzom z całego serca. Choć ich wachta też trwała cztery godziny, przez cały czas musieli stać na baczność, prezentując broń oficerom i podoficerom, oraz zatrzymując wszystkich bez prawa wstępu na rufę, święte miejsce oficerów. Żar lał się z nieba, a żołnierzom, odzianym w czarne bryczesy i ciężkie napierśniki z wzmocnionej stali, nie było wolno nawet otrzeć potu z czoła.

Rozległ się kolejny wystrzał z muszkietu i postać kapitana przy zawietrznym relingu znikła w chmurze dymu. Corlinnus przeladował broń z wprawą.

- Glyss Dios, hennor kapitan! – Oznajmił Vigaldo i zasałutował. – Melduję zakończenie ćwiczeń artyleryjskich.

- Serre gunt – odpowiedział kapitan, bacznie lustrując powierzchnię wody. – Zechce pan potrzymać...

Z tymi słowami podał zaskoczonemu porucznikowi woreczek z kulami, po czym błyskawicznie podrzucił muszkiet do ramienia i wystrzelił. Vigaldo ujrzał wśród fal podłużny kształt, przypominający smukłą sylwetkę rekina, lecz z wypustkami przypominającymi palce na zakończeniu płetw.

- Ryborwy – oznajmił kapitan i przygryzł wargę. – Myszkuje wśród wyrzucanych z pokładu odpadków. Kadet Dullerh przysięga, że widział, jak dzisiaj jeden z nich próbował wspiąć się po płetwie ogonowej. A widziałby pan, jak się uwijały wśród ciał zabitych przez nas Murzynów!

Wspomnienie nocnej bitwy przegnało fascynację morskimi potworami. Vigaldo spochmurniał.

- Pańskie rozkazy, hennor? – Spytał sucho.

- Hennor Zeller, panie nawigatorze, proszę do mojej kajuty.

- Wina? – Spytał Corlinnus, podchodząc do mahoniowego barku.

Zeller usadowił się w miękkim fotelu i zaklął w myślach, gdy wyprawiona, lśniąca skóra obić wpita się w mokrą od potu tkaninę bryczesów. Przez ogromne okna rufowe wpadały strumienie światła słonecznego, zamieniając wnętrze kajuty w piec piekarski. Vigaldo zdjął kapelusz i ułożył go sobie na kolanach, po czym przetarł czoło chustką. Nawigator Ednuss, oschły człowiek z haczykowatym nosem i rzadziejymi włosami, spojrzął z zaciekawieniem na kryształową karafkę, utrzymaną przez kapitana.

Czerwona ciecz omyła ścianki kolejno ustawionych kieliszków.

- Pan nie pije, prawda? – Zapytał brata Ahline, który właśnie z szelestem szaf zakładał nogę na nogę. Duchowny uniósł brwi z rozbawieniem.

- Za Cesarza! – Wzniósł toast Corlinnus.

Brzegi czterech kieliszków zderzyły się w powietrzu. Kapitan uniósł naczynie do ust pewnym, zdecydowanym ruchem, Vigaldo ze znużeniem, Zeller niepewnie, a Ednuss łapczywie.

- A zatem – powiedział Corlinnus, kiedy puste kieliszki stanęły na jego biurku – wydaje mi się, że każdy z was panowie wie, gdzie się kierujemy.

- Płyniemy teraz prosto na północ, z odchyleniem jednej drugiej rumba – powiedział Ednuss, na próżno doszukując się smaku wina na ponownie suchych wargach.

- A to prowadzi nas do Gema Dorh! – Wypalił Zeller.

- Dostrzegam zaskoczenie w pańskim głosie, poruczniku. – Zmarszczył brwi Corlinnus. – Nim przejdziemy do tematu, proszę powiedzieć, jak się ma pańska rana?

- Dobrze, doktor powiedział... – Zaczął Zeller, lecz nagle pokręcił głową. – Kapitanie, po co my tam płyniemy? Przecież faktoria została już zdobyta przez tubylców. Z pewnością nie ma tam już naszych i jakkolwiek ewakuacja...

- Jest pan mądrym człowiekiem, poruczniku, i doskonale wie pan, po co tam płyniemy – przerwał mu Corlinnus. – Wola Cesarza jest święta i nie ma w niej miejsca na niedociągnięcia takie jak bunt tych dzikusów. Płyniemy ukarać te małpy.

Po gorzkich słowach Cosehra Zeller spodziewał się tej odpowiedzi, natomiast zarówno dla Vigaldo jak i dla Ednussa były one zaskoczeniem. Wyraz twarzy pierwszego oficera mówił, że nagle zrozumiał, dlaczego kapitan pozostawił go przy randze, a Ednuss...

- Kapitanie, Orss Dios! – Wykrzyknął poblady i poderwał się z fotela. – Czy wie pan, ile wraków spoczywa na podejściu do Gema Dorh? Słyszał pan o Zabójczym Ślimaku?

- Zechce pan opowiedzieć, panie Ednuss – w głosie kapitana kryło się lekceważenie. – Może jeszcze winka?



- Zabójczy Ślimak to tor wodny prowadzący do Gema Dorh – mówił wolno nawigator. – Nazywają go Ślimakiem ze względu na ilość zakrętów, a Zabójczym, bo... Bo nikt jeszcze nie opracował jego dokładnej mapy i nikt tego nigdy nie robi. Kanał upstrzony jest bowiem bagiennymi wysepkami, a jego dno wciąż zmienia rzeźbę i głębokość. Za każdym razem, kiedy z Gema Dorh dostrzegano nadpływający okręt, wysyłano mu na spotkanie flotyllę łodzi holowniczych...

- Dostrzegano?

- Tak, faktoria leży na niewielkim wzniesieniu, u stóp lasów kauczukowych, a kanał liczy sobie tylko cztery mile...

- I to tak pana przeraża? – Uśmiechnął się kapitan.

- Mamy własne szalupy, które pociągną okręt, jeśli będzie to konieczne. Będziemy sondować dno i...

- Wie pan, jak długo będzie trwał rejs przez cztery mile przy jednoczesnym sondowaniu? – Wykrzyknął nawigator. – A nasz okręt ma większe zanurzenie od kupieckich karak! Będziemy sunąć jak żaba w gnoju, a...

- Zille! – Warknął kapitan. Jego twarz pociemniała od gniewu. – Jest pan słabym człowiekiem, Ednuss, a nie na takich zwykłem się opierać w wypełnianiu woli Cesarza. Proszę baczyć na swoje słowa i z pokorą wykonywać rozkazy, jak przykazuje Cesarska Księga Morska, inaczej pan też wyląduje przed sądem wojennym! Wpłyniemy do tego pańskiego Zabójczego Ślimaka, choćby czekało tam na nas stado wygłodniałych smoków! Jest pan na doskonale uzbrojonym okręcie z liczną załogą i dobrymi działami! Niech się pan weźmie w garść i przestanie mazgać!

Ednuss uczynił grymas, jakby jeszcze chciał coś powiedzieć, ale wyjął jedynie prośbę o przebaczenie i spuścił głowę. Vigaldo milczał.

- Hennor kapitan, czy wiadomo coś o siłach przeciwnika? – Spytał Zeller.

- Są aktywni w tym rejonie, to rzecz pewna. Nie mają jednak powodu nas oczekiwać. Jeśli zachowamy wszelkie środki ostrożności, powinniśmy wysadzić desant z zaskoczenia.

Ednuss spojrzął na złocenia pilastru rufowego, których blask niósł się daleko po morzu i uśmiechnął się gorzko.

- Poruczniku Vigaldo, proszę przed wieczorem przygotować artylerię okrętową. Działa dolnego pokładu nabije pan kartaczami, a górnego kulami. Poruczniku Zeller, czy odniesiona wczoraj rana pozwoli panu prowadzić desant marynarzy?

- Ess, hennor kapitan!

- Serre gunt. Pan natomiast, panie Ednuss, przygotuje...

Słowa kapitana przerwało pukanie do drzwi. Nie czekając na zaproszenie, doktor Milliera wszedł do kajuty.

- Glyss Dios, hennor kapitan – powiedział, salutując. – Pragnę zameldować, że opatrzyłem rany wszystkich szeregowych marynarzy.

- Czy jest w tym coś, co powinno mnie szczególnie zainteresować? – Wydął wargi Corlunnus. – Niech pan lepiej powie, co z młodym Cosehrem...

- Owszem, jest coś, co powinno pana zainteresować – powiedział doktor. – Wśród rannych było kilku marynarzy, którzy dzisiaj w nocy pełnili psią wachtę.

- Mam nadzieję, że doszli już do siebie na tyle, by móc odpokutować za swe niedbalstwo!

- Proszę wysłuchać mnie do końca, kapitanie. Otóż pacjenci... Marynarze wszyscy co do jednego wyznali mi, że w chwili ataku spali.

- Cholerne obiboki, już ja im...

- To nie lenistwo, hennor kapitan. – Vigaldo usłyszał swój głos. – Ja... ja nie powiedziałem panu pełnej prawdy. Ja też spałem.

- Miejscowi mają magię na swoich usługach. – Uzupełnił doktor z kwaśnym uśmiechem. – Kapitanie, tuż przed atakiem tubylców cała prawa burta spała jak susły.

Nad ich głowami rozległ się wystrzał z muszkietu i kwik śmiertelnie ranionej ryborwy.



Z wysokości grotmarsu pokład liniowca wyglądał jak podłużna arena, wytyczona przez reling i pomosty, na której walczyły o życie drobne postacie ludzkie. Zeller uśmiechnął się na tę myśl, lecz był to gorzki uśmiech. Krzątania załogi jedynie przypominała walkę – prawdziwe, bezpardonowe starcia toczyły się w mesach oficerskich i kajutach kapitańskich, a za broń służyły w nich dobrze wyważone słowa, odpowiednie kontakty, czuły słuch i dobra pamięć. W tych starciach chodziło o jak najlepszą opinię, jak najszybszy awans i jak najskuteczniejsze upokorzenie rywali.

Regulująca przepisy prawa morskiego – a zatem ustalająca zasady owej walki – Cesarska Księga Morska dawno już przestała być prawdziwym narzędziem wojny. Była śmiertelnie groźną instrukcją niszczenia konkurencji do stopnia oficerskiego.

- Vahne – powiedział Vigaldo, wspinając się na marsa.

- Vahne – odparł Zeller, po czym podał mu dłoń i pomógł wejść na platformę.

W skomplikowanym, pociętym nienawiścią i ambicją świecie oficerów floty Kordu Vigaldo był dla Zellera jedynym przedstawicielem wymierającego gatunku ludzi, których można było nazwać przyjacielem i nie żałować tego po kilku następnych dniach.

- Co słychać na dole?

- Nic, o czym byś nie wiedział – powiedział ponuro olbrzym i oparł się o pień stengi, przytykając powieki. Pod silną opalenizną Zeller dostrzegł ślady wymizerowania.

- Żle wyglądasz, brue – powiedział z uśmiechem.

- Wiem. – Skrzywił się Vigaldo. – A wiesz, jak wieczorem wszyscy będziemy wyglądać?

gwiazdny pirat opowiadanie

Zeller nie odpowiedział. Corlinus wraz z nawigatorem wyliczyli kurs i oszacowali, że nawet jeśli zmarzną w Ślimaku dodatkowe dwie godziny, zaatakują faktorię na godzinę przed zmierzchem. Załoga szorowała teraz pokłady, sprawdzała działa, nosiła amunicję, a żołnierze Brygady bez końca czyścili broń.

Za kilka godzin nad pokładem liniowca zawisnąć miał złowrogi urok wilgotnej puszczy, a na jego burtach pojawić się miały niebezpieczeństwa, na które język kordyjski określić jeszcze nie znalazł.

Obaj milczeli przez chwilę, świadomi szans wielkiego okrętu liniowego podczas bitwy na wąskim kanale w dżungli. Ta chwila bez słów starczyła im za całą gorycz, którą czuli w sercach, a której okazać nie było im wolno. Wpojony przez lata służby honor oficerski nie pozwalał na żadne słowa krytyki czy buntu. Byli oficerami, musieli być posłuszni. Nawet, jeśli pada rozkaz dokonania samobójstwa.

A byłoby co krytykować. Choćby przeklęty rozkaz, który pchnął liniowiec do szaleńczej walki z dżunglą. Choćby Gema Dorh i jej nieszczęsne usytuowanie, choćby szczęście ich kolegów z innych liniowców, czy w końcu samą decyzję kapitana, który wczoraj w nocy zakotwiczył okręt w zatoczce, na brzegach której czekali już zdeterminowani svarra monn.

- Czy po... zdobyciu faktorii mamy ją utrzymać? - Spytał cicho Zeller.

- Nie wiem, ale szykuj się na długą walkę, Zeller - Odparł zmęczonym głosem Vigaldo.

- Jestem zawsze gotowy. - Uśmiechnął się drugi oficer. - Wiesz, Cadvili ze Ściany Świata kiedyś... Ach, przecież ciebie to i tak nie interesuje. Brue, powiem to tak - zeszłej nocy pewien byłem, że któryś z tubylców dziabnął mnie czymś zatrutym, ale pomyliłem się i żyję. To było zwykle draśnięcie. To dobry znak. Jedyny czuwa nade mną, Vigaldo. Coś mi mówi, że wyjdziemy z tego.

Zapatrzył się przy tym na złocenia wokół galionu, błyszczące w południowych słońcu i uśmiechnął się.

- Nawet mimo tego, że kapitan uważa, iż podplyniemy niespostrzeżenie - mruknął, przytykając lunetę do oka. - Vigaldo, łódź na horyzoncie! Jesteśmy już blisko!

Nie było odpowiedzi. Olbrzym spał.



Corlinus wpatrywał się tępo w olejny portret swego ojca, zawieszony na ścianie kajuty kapitańskiej. Uwieczniony farbami krzywy, cyniczny uśmiezek Corlinusa seniora, który nieświadomie kopiował podczas rozmów ze swymi podwładnymi, wydawał się teraz skierowany prosto pod jego adresem.

Kapitan upił tyk wina i lekko drżącą dłonią odstaawił kieliszek, po czym po raz kolejny ujął list z admirałcji. Znał go już na pamięć, lecz znów zakłuła go złudna nadzieja, że znajdzie w nim coś, co zwiększy ich

szanse. Niestety. „...raczy powiadomić”, „...wiernemu słudze i dowódcy liniowca...”, „...misję zdobycia i utrzymania faktorii do czasu przybycia posiłków”...

Przybycia posiłków. List nie precyzował, jakich posiłków miał się spodziewać, ani też jak i kiedy do niego dotrą. Milczał też w kwestii najważniejszej - czy owe posiłki przybędą go złuzować, czy może wesprzeć w mordowaniu tubylców.

Na Jedynego, moje miejsce jest na morzu, a nie w dżungli! - pomyślał z rozpaczą. Nie po to tyle lat pływałem po morzach i oceanie, by teraz tłuc się z bandą ciemnoskórych o kilka spalonych chał! Ja narażam okręt i swą sławę w beznadziejnej misji, podczas gdy inni blokują porty Eskrii, walą w szyku liniowym do bitwy, wdzierają się na pokłady wrogich okrętów...

Pochylił głowę. Musiał być wierny. Musiał być posłuszny. Nie wolno mu było okazywać zwątpienia w Plan.

Plan! Oczy Corlinusa zasnuła purpurowa mgła wściekłości. Gdzie w Planie było miejsce na niewielką faktorię, którą należało uratować przed pożarciem przez dżunglę! Gdzie! A tymczasem na morzu inni walczyli o rangę admirałską!

Niespodziewanie w jego polu widzenia pojawił się jakiś ruch - kapitan odwrócił spojrzenie, by ujrzeć niebieskiego, haftyjskiego motyla, właśnie składającego skrzydła na krawędzi biurka. Dłoń kapitana wystrzeliła z ogromną prędkością i rozgniotła owada jednym uderzeniem.

Odgłosu swego ciosu jednakże już nie usłyszał - w tej samej chwili działo nad jego głową ryknęło ogniem. Nim dowódca sekcji zdążył krzyknąć „podtaczać!”, Corlinus trzymał już rapier i płaszcz i wybiegał z kajuty.

Będzie wierny. Będzie posłuszny. Nie okaże zwątpienia.

Ciąg dalszy w kolejnym numerze, już za miesiąc.



galaktyczny kurier

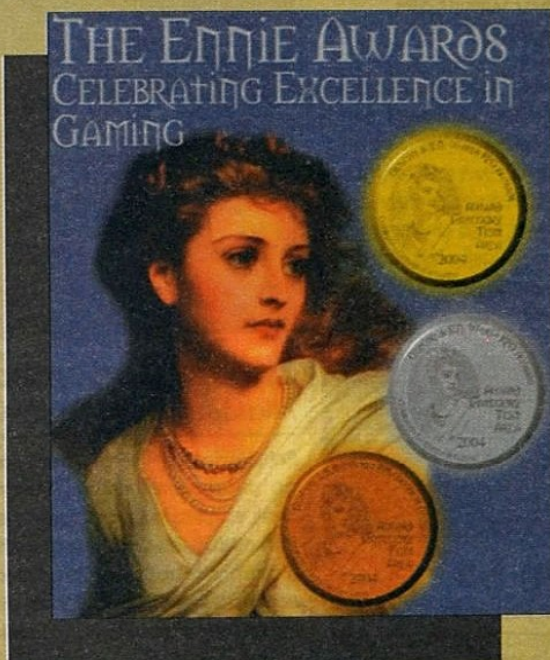
październik 2004

Nagrody ENnie rozdane!

Najlepsi, wystąp!

Dwudziestego sierpnia na konwencie Gen Con odbyła się uroczystość wręczenia nagród ENnie, czyli EN World RPG System Award. To już czwarta edycja tej nagrody (po raz trzeci wręczano je na Gen Conie), jednej z obecnie najważniejszych w branży gier RPG. ENnie mają 22 kategorie, w których nominowano pięć tytułów, z których następnie fani za pośrednictwem strony EN World wybrali dwóch zwycięzców, pierwsze i drugie miejsce.

Warto zauważyć, że choć serwis EN World jest w całości poświęcony grom d20, kategorie nagrody nie ograniczają się tylko do d20, są także i inne. Na stronie trzynastej prezentujemy tegorocznych zwycięzców w najciekawszych kategoriach!



5 lat Portalu

Zabawa z dawna oczekiwana

W październiku mija równo pięć lat od ukazania się pierwszego numeru czasopisma Portal, od którego rozpoczęła się przygoda Wydawnictwa Portal na rynku gier!

W tym czasie Portal wydał w sumie 52 produkty (poprzedni numer Pirata był pięćdziesiątą produkcją), wśród których trafiły nam się takie perełki, jak de Profundis (pierwsza polska gra wydana w USA i Wielkiej Brytanii, a później także w Hiszpanii i Niemczech), Machina (pierwsza niekolekcyjerska karcianka w Polsce, której nakład wyczerpał się tak szybko, że do dziś nie możemy w to uwierzyć) i Neuroshima (najpopularniejsza obecnie obok Wiedźmina polska gra RPG).

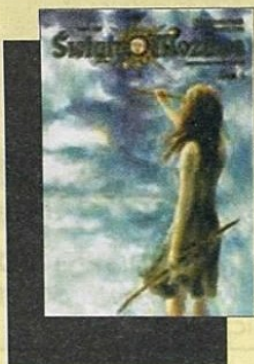
Mamy nadzieję, że za kolejne pięć lat ponownie będziemy mieli się czym pochwalić i uda nam się Was wszystkich zaskoczyć czymś ciekawym.

Światy możliwe!

Nowe pismo o RPG

Na początku listopada do sklepów RPG w całym kraju ma trafić nowy magazyn poświęcony grom fabularnym. Nazywa się Światy Możliwe, będzie miał około 80 stron i będzie kosztował tylko 5 złotych! Redaktor Naczelny pisma, Szymon Fok, zapowiada, że Światy będą w całości poświęcone ambitnym, poważnym tekstom i raz na dwa miesiące będą prezentowały graczom RPG nowe, ciekawe pomysły i nowe spojrzenie na gry fabularne.

Póki co czekamy z niecierpliwością na pierwszy numer, po którym będzie można przedstawić pierwsze oceny i opinie. Na razie na stronie magazynu można znaleźć spis treści numeru listopadowego oraz króciutkie fragmenty artykułów. Zainteresowanych zapraszamy na: www.swiaty-mozliwe.pl

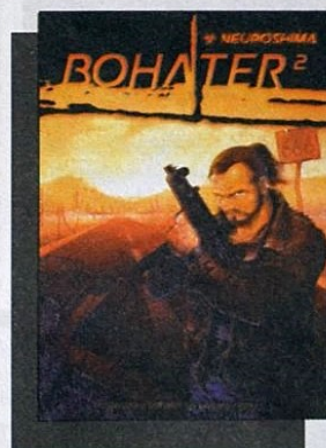


7th Pirat, 7th dodatek

Dodatek do NS o numerze 07!

Mijają tygodnie i miesiące, a na rynek trafiają kolejne dodatki do Neuroshimy. Po kampanii Zabić szczura oraz wydanej wcześniej Krwi i rdzy - publikacjach skierowanych do Mistrzów Gry, przyszedł czas na gratkę dla graczy! Bohater² to podręcznik gracza, który zawiera wiele dodatkowych pomysłów i opcji związanych z tworzeniem postaci. To w sumie dopiero drugi (po Gladiatorsze) dodatek od początku do końca napisany z myślą o ludziach grających w NS, a nie prowadzących NS. Sukces Gladiatora (cały nakład dodatku wyprzedany) dowodzi, że takie pozycje są potrzebne i jeśli faktycznie Bohater² będzie przyjęty równie dobrze jak Gladiator, gracze NS mogą się spodziewać, że w najbliższych miesiącach Portal zacznie

publikować więcej rzeczy z myślą o nich, a nie tylko Mistrzach Gry! Póki co, informujemy, że siódmym, szczęśliwym dodatkiem do NS trafił do sprzedaży!



Telegraf Pirata



- 28 sierpnia, w Czyżowicach koło Wodzisławia Śląskiego odbył się jeden z największych LARPów do NS; z mutantami, goniąca po lesie, walką gangów... Podobno było rewelacyjnie.

- Portal został zaproszony na Ogólnopolskie Spotkania Ekologiczne. Nie skorzystaliśmy!

- Łukasz M. Pogoda został ojcem! Serdecznie gratulujemy!

- Jurek Cichocki, znany z łam MiM i Portalu, przez kilka miesięcy szef linii NS w Wydawnictwie Portal, aktualnie pracuje w dziale gier RPG w CD Projekt!

- Serwis i-netowy valkiri.net uruchomił nowe, rozbudowane w stosunku do poprzedniego forum internetowe! Zachęcamy do debat i kłótni na nowym engine!

- W sklepie internetowym Nostro pojawił się we wrześniu tysięczny komentarz do produktu!

- Stalowa Twierdza stara się o licencję na Monastyr d20. Portal raczej nie skorzysta.

- Fani Monastynu! Pod adresem http://polchat.pl/chat/?room=Monastyr_RPG w każdą niedzielę po godzinie 22:00 można porozmawiać z autorami i fanami gry!

- Pod koniec września ukazał się nowy dodatek do najsłynniejszej karcianki wszechczasów – Magic: the Gathering pod tytułem Champions of Kamigawa.

- Adam Hammudę, autor żartów rysunkowych publikowanych w Portalu oraz w Gwiezdnym Piracie, skończył wreszcie studia! Teraz musimy do niego mówić: „Panie magistrze, może jakiś dowcip?”



Świat się kończy! Premiery września w terminie!

We wrześniu zgodnie z zapowiedziami ukazały się zarówno Kraina Wschodu (ISA) jak i Bohater² (Portal). Żeby nie wprawić fanów RPG w zbytnie zdumienie przesunęliśmy o kilka dni premierę Daru Drugiej Siostry, kolejnej przygody do Monastynu, która ukazuje się dopiero w październiku.



Forum NS Wielkie jak sam Moloch!

Na stronie www.neuroshima.cinek.inten.pl/ znajduje się obecnie największe w sieci forum poświęcone dyskusjom o Neuroshimie. Ilość postów powoli zbliża się do – uwaga! – czterech tysięcy!



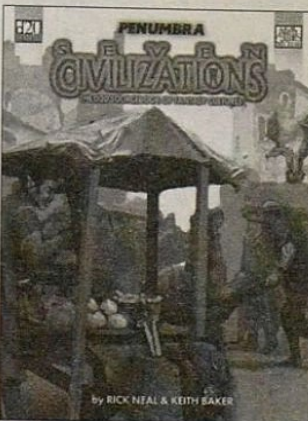
Chambers wraca Namierzylismy go!

W zeszłym numerze Pirata poinformowaliśmy Was, że Andy Chambers odszedł z GW. Podejrzewaliśmy, że skoro odszedł, to musi gdzieś dojeżdżać – i nie myliliśmy się! Chambers wypłynął kilka dni temu w zapowiedziach Mongoose Publishing jako lead designer szykowanego na rok 2005 bitewniaka Starship Troopers! Można powiedzieć, że to jeden z ciekaw-

szych ruchów na rynku transferowym ostatnich miesięcy!

Kolejny magazyn Jesienią, jak grzyby po deszczu

Obok Światów możliwych, na jesień zapowiedziany jest jeszcze jeden magazyn – ten jednak w całości poświęcony grom karcianym. Nazywać się będzie GO-ZUKU.



Znowu siódemka Atlas też liczy do siedmiu!

Po „Siódmym morzu” (7th Sea), po „Siódmej pieczęci” (Sevent Seal), po „Siedmiu miastach” (Seven cities) i „Siedmiu twierdzach” (Seven strongholds) przyszedł czas na kolejną siódemkę w branży! Atlas Games wydał właśnie

nowy dodatek w linii Penumbra d20 – „Seven Civilizations”. Poprzednie tytuły z tej serii (np. wspomniane twierdze i miasta) bardzo nam się podobały i także tym razem wydaje się, że Atlas oddaje nam do dyspozycji ciekawy, grywalny materiał – siedem różnych społeczności, do których mogą trafić gracze wędrując w rozlicznych kampaniach, począwszy od ludu Smoczycy Królów (istot, które mają w sobie domieszkę krwi smoków) po dzięki plemiona, w których krwi kryje się tajemnica lyanthropii...

Idąc tropem siódemek, przypomniamy, że trzymasz w ręce siódmy numer Pirata. Czy czasem wczoraj nie dostałeś siódemki w szkole..?

Troja na stół Nie graj w sandałach

KGK potwierdziło słyszane wcześniej tu i ówdzie plotki i zapowiedziało na listopad wydanie niekolekcyjnej gry karcianej „Troja”. Gra jest przeznaczona dla 2-4 graczy, będzie kosztowała około 40 złotych i jak tylko dostaniemy ją w swoje łapki, natychmiast zrecenzujemy! Póki co wiemy tylko, że gra się bohaterami i zdobywa Punkty Chwały i że trzeba je zdobyć nim zdobędą je inni bohaterowie. Czyli będzie chyba o podkładaniu świń...



Mongoose w natarciu Oni zawsze w natarciu – tym razem kosmicznym!

Mongoose Publishing wydało długo oczekiwaną grę bitewną w uniwersum niezwykle popularnego serialu Babilon 5. Bitewniak nazywa się „A Call to Arms”, wydany jest w dużym pudle, które zawiera reguły, książkę z opisem wszystkich możliwych statków, prześladany plakat oraz baaaardzo dużo (żeby nie używać przydługich wyrazów) żetonów reprezentujących statki. Całość kosztuje niecałe 50 dolarów. Wydawca oczywiście zapowiada duże wsparcie gry – i komu jak komu, ale chopakom z Mongoose można wierzyć. To jest fabryka gier..



Praca wre!

O tym, jak hartuje się stal

Najbliższe plany wydawnicze Portalu to Miasto Duchów – przygoda do Neuroshimy autorstwa Rafała Szymy, której akcja ma miejsce w Vegas. Jest to zwycięski scenariusz w konkursie ogłoszonym w dodatku Supplement. Po Mieście Duchów ukaże się Miami, drugi „nationbook” do Neuroshimy. Jego autorami są Marcin Mortka oraz Mikołaj „Mikk” Wiśniewski. Trochę materiału jak zwykle dorzucił też tercet Oracz, Blacha i Trzewiczek. Do Monastynu zaś ukaże się Atlas Dominium, z mapami wszystkich dziesięciu największych państw Dominium, z planami ich stolic oraz z szeregiem map pomocniczych. W tym roku ukaże się także przygoda dziejąca się w Nor-dii.



Star Munchikin w odwrocie!

Na kogo wypadnie, na tego bęc

W kąciku złośliwego drukarza dziś opisujemy przygodę Steve Jackson Games! Chylimy czoła przed SJG, ponieważ w przeciwieństwie do każdego innego wydawcy

RPG sami przyznali się do błędu i nie zwałili winy na drukarnię! Część kart z jednego z decków do ich najnowszej kartki Star Munchkin jest wydrukowana tylko w połowie, a ponieważ w przyrodzie nic nie ginie – połowę ma z innej karty. Trochę to skomplikowane, ale dobry RPGowiec zdola o sobie wyobrazić.

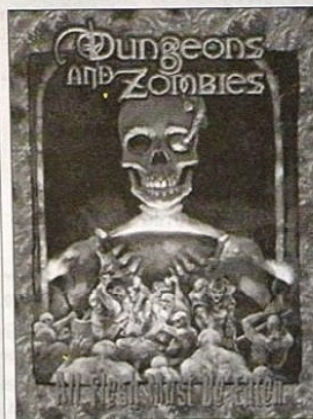
SJG właśnie wymienia karty wszystkim, którzy kupili felerne zestawy. Prawdziwe Trading Card Game, trzeba przyznać...



Rockendrollowe granie!

Cheapass mają uzdolnionych fanów

Na stronie <http://www.beatnikturtle.com/index.php?id=cheapass> możecie posłuchać fragmentów utworów, które powstały w wyniku inspiracji gramy Cheapass Games! Kawalki nawiązują do słynnych tytułów, takich jak Brawo, Falling, czy Kill Dr. Lucky. Są bardzo żywe i energetyczne.



Zombie!

Zombie schodzą do podziemia

Eden Studios, wydawca najśłynniejszego RPG o Zombie, czyli All Flesh Must Be Eaten zapowiedziało wydanie podręcznika, który przenosi akcję ich gry do podziemia! Książka nazywa się Dungeons & Zombies, będzie kosztowała 23\$ i pozwoli prowadzić kam-



Figurki Reapera w Polsce

Amerycanie też potrafią robić figurki

We wrześniu rozpoczął działalność sklep internetowy JAMA, mający w ofercie figurki amerykańskiej firmy Reaper Miniatures. Oferta sklepu jest skierowana do miłośników gier strategicznych i fabularnych oraz kolekcjonerów metalowych figurek, przedstawiających postacie z mitologicznych światów fantasy. Dostępne są figurki wojowników, czarodziejów i złodziei, mnichów, rycerzy, poszukiwaczy przygód i przedstawicieli innych profesji. Są tu orkowie i gobliny, ludzie, istoty nieumarłe, elfy i krasnoludy, ogry, trolle, pegazy, chimery, mantykory, jednorożce i giganci. I jeszcze wiele, wiele innych postaci. Modele są bardzo dobrze wyrzeźbione, metalowe, bogate w szczegóły i precyzyjnie odlane. Można ich używać zarówno w grach bitewnych jak i w czasie sesji RPG. Link do sklepu można znaleźć na stronie WARsztat (www.jotte.com.pl), tam znajduje się także macierzyste forum dyskusyjne, na którym można poruszać tematy związane z działalnością sklepu, nowymi ofertami i możliwościami sprowadzenia figurek na zamówienie.

panię w przeróżnych światach fantasy, w których pojawiają się Zombie. Więcej info znajdziecie na stronie www.allflesh.com/8010.html

Znowu spacer Ziarńko do ziarńka...

Ukazał się właśnie najnowszy, 22-gi numer najpoważniejszego i najśłynniejszego fanzynu poświęconego WFRP – Warpstone! Spośród jak zwykle wielu interesujących materiałów (przygody, poradę dla MG, ostatnia część opisu „Talabheim”) uwagę przykuwa wywiad z Simonem Butlerem z Black Industries oraz Chisem Pramasem z Green Ronin, w którym obaj panowie zdradzają nieco szczegółów z prac nad drugą edycją Warhammera. Fanów WH ucieszą informacje, że gra nie



będzie chodzić na d20, że będzie nieco poprawionym, lecz wciąż tym samym starym dobrym Warhammerem i że jak na razie wydawca nie zapowiada obsuw terminu wydania gry (przypominamy, WFRP II ed. zapowiedziany jest na wiosnę 2005).

Cytat miesiąca:

Storm of Chaos

„Trzy rzeczy, które trzeba było zmienić – rozwój doświadczonych postaci, system magii oraz syndrom „nagiego krasnoluda”. Pierwszy i trzeci problem już rozwiązany, teraz zabieram się za magię.”

Chris Pramas o zmianach w WFRP II ed.

- Marcin Mortka, wieloletni współpracownik MiM i Portalu, współautor najnowszego dodatku do Neuroshimy „Miami”, otworzył autorską stronę internetową. Znajdziecie ją pod adresem: <http://www.mortka.polter.pl/kg.php> Są tam recenzje jego książek, bibliografia, trochę tekstów i blog!

- W zeszłym numerze podaliśmy błędny adres strony Tomka Jędruszkę, jednego z autorów ilustracji do Monastery. Poprawny adres to www.morano.pl Wszystkich zainteresowanych serdecznie przepraszamy!

- Najnowszy dodatek d20, jaki planuje rzucić na rynek Wydawnictwo ISA, to Księga planów.

- Na stronie <http://www.historicapl/> znajduje się rewelacyjna gra PBM (a dokładniej kilka!). Zachęcamy do odwiedzin!

- Nie było jeszcze okazji, więc czynimy to teraz – Ignacy Trzewiczek jest Mistrzem Polski w grze „Brawl” na sezon 2004/2005. Mistrzostwa odbyły się w lipcu na konwencie Dracool.

- Stalowa Twierdza zapowiedziała, że „Księga dowódcy”, dodatek do d20, ukaże się na święta, czyli dopiero w grudniu, zaś zapowiadane już niemal od roku „Narodziny potwora” (kampania w świecie Ksina) dopiero w 2005.

- Po dwóch latach negocjacji ostatecznie klepięto decyzję i wiadomo już, że powstanie film, którego akcja będzie miała miejsce w uniwersum gry Magic: the Gathering. Wśród nazwisk osób zamieszanych w projekt znajduje się między innymi Tom DeSanto, znany między innymi z X-Menów.

- Pojawi się też nowy animowany serial na licencji D&D.

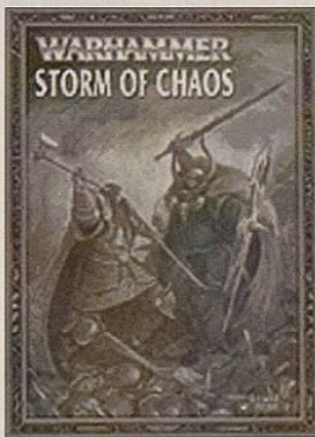
- Na forum internetowym na stronie Wydawnictwa Portal znajduje się ankietka, dzięki której można głosować i decydować o zawartości kolejnych numerów Pirata! Zachęcamy do udziału.



Bitwa o MacRagge Warhammer 40000 dla początkujących

Games Workshop idzie za ciosem. W zeszłym miesiącu weterani Warhammera 40000 otrzymali do rąk podręcznik do 4 edycji ich ulubionej gry. Tym razem firma z Nottingham pomyślała o nowicjuszach. Pudełko zatytułowane „Battle for MacRagge” jest produktem skierowanym do graczy, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z mrocznym 40-tym milenium. Wewnątrz pudełka znajdują się plastikowe figurki: 1 pilot imperialny, 10 Kosmicznych Marines, 10 Termagauntów, 6 Genokradów, 8 Min Zarodnikowych, wrak ładownika, kostki, miarki i wzorniki. Do tego zestawu dołączona jest 32-stronicowa, kolorowa broszura zawierająca wprowadzenie do gry. W trakcie sześciu misji wykorzystujących figurki z pudełka gracze poznają krok po kroku zasady Wh40k, styl opisu reguł przypomina do złudzenia figurkowego Władcę Pierścieni, ale pomysł jest naprawdę dobry i atrakcyjny. Na deser i zachętę do dalszego zainteresowania się grami figurkowymi gracze wyjmują z pudełka dziewięćdziesięciu dwu stronicowy podręcznik zawierający pełne zasady gry. Fajnie by było, gdyby dało się kupić taki podręcznik osobno...

W listopadzie GW nie zamierza zwalniać. Pojawia się: polska wersja „Battle for MacRagge” oraz nowy (fanfary!) kodeks Kosmicznych Marines – brzmi ciekawie, prawda?



Armie praworządne znowu górą!

Zakończyła się kolejna letnia kampania Games Workshop. Tym razem gracze mieli okazję zmierzyć się na polach bitewnych Warhammera. Głównym wątkiem kampanii był marsz Archona ku Middenheim, a jej zwieńczeniem atak na Miasto Białego Wilka. Tak jak w każdej kampanii,

GW przygotowało wątki poboczne dla pozostałych armii i tak powstały trzy dodatkowe teatry działań wojennych: Lustria, Złe Ziemie oraz Loren. W efekcie sily Chaosu zostały rozbite przez przymerze armii praworządnych, po niezwykle zaciętych walkach o Middenheim (miasto było szturmowane z ośmiu stron - tyle ramię ma gwiazda Chaosu!). Games Workshop przyzwyczajają nas do tych wakacyjnych kampanii i za każdym razem zaskakuje czymś nowym i ciekawym. Krążąc plotki, że za rok wojna zawita na Marsa, w różnych miejscach galaktyki Warammera 40000 budzą się już Stalowi Wojownicy...

Najlepsi występ! Kolejna edycja, kolejni zwycięzcy

Nagroda Diana Jones Award For Excellence In Gaming for 2004 trafiła do firmy Half Meme Press

My Life with Master

a roleplaying game of
villainy, self-loathing,
and unrequited love



za grę My Life With Master autorstwa Paula Czege. Przypominamy, że w roku 2002 do tej nagrody była nominowana gra Portalu (wydana w USA przez Hogshead Ltd.) – „de Profundis”! Więcej o zwycięzcy przeczytacie na stronie <http://www.halfmeme.com/master.html>



Zstęp do lochów LARP, jakiego nie było!

W zeszłym roku jednym z głośniejszych wydarzeń Gen Conu było coś, co nazwano True Dungeon, a co było diabło profesjonalnie przygotowanym LARPem. W tym roku organizatorzy przygotowali dwa takie happeningi: True Dungeon oraz True Heroes. TD był tak wielkim hitem w zeszłym roku, że w tym roku do organizatorów LARPa zgłosił się Wizards of the Coast i zaproponował, żeby tegoroczna edycja była oficjalną częścią obchodów 30 lecia D&D! Zaś TH współorganizował Upper Deck, dzięki czemu w grze brały udział oryginalne licencjonowane postacie z komiksów Marvela! W przyszłym numerze Pirata! obszerna fotorelacja!



Mythos kosi Idzie dużo dobrego

Firma Mythos, która kilka miesięcy temu znana była niewielkiej garstce fanów jako dystrybutor francuskiej gry bitewnej

Confrontation - dziś wyraźnie zła-
pała wiatr w żagle. W swojej ofercie
ma już gry firmy Privateer Press
(Warmachine) oraz Fantasy Flight
Games - dzięki czemu fani
karcianych Game of Thrones oraz
Call of Cthulhu mogą je kupić w
dowolnym sklepie w Polsce, który
współpracuje z Mythosem! Oprócz
tego firma zapowiada sprowadzenie
planszówek z FFG. O dalsze plany
aż boimy się pytać!

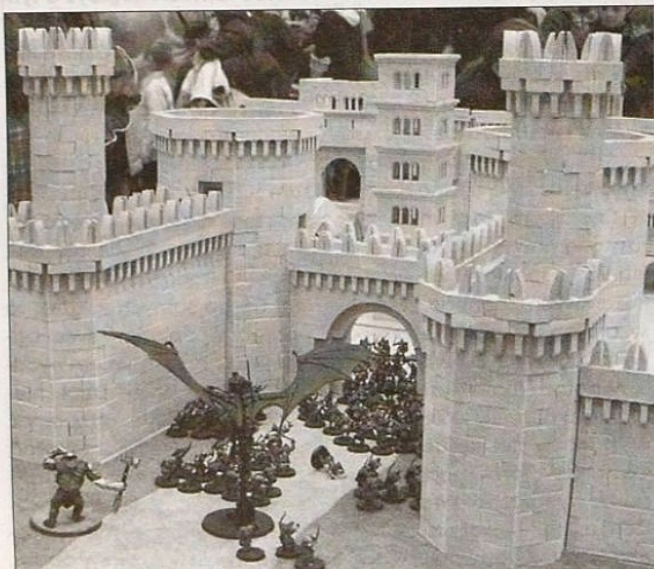
Cóż, trzymamy kciuki i zbieramy
kasę na kolejne zakupy!

D&D: the Movie Horror powraca...

Producenci drugiej części filmu
D&D więcej mówią o tym, czym
film będzie się różnił od części
pierwszej, niż o tym, o czym w
ogóle będzie opowiadał! Wiemy,
że postacie z poprzedniego „po-
twora” się nie pojawią. Wiemy,
że nie będzie głupich gagów.
Wiemy też, że akcja będzie mia-

ła miejsce 100 lat po wydarze-
niach z pierwszej części i wresz-
cie, co najważniejsze, że produ-
cenci bardzo ściśle współpracują
z WoTC. Czyżby nadchodził pierw-
szy w historii kina sequel lepszy
od części pierwszej? Kto widział
D&D: The Movie, ten chyba nie
wątpi, że tak właśnie będzie!

A JA TAM
JESTEM
SCEPTYCZNY...



Niezwykłe formy Twoje własne M...

Kiedyś, podczas przeglądania stron o modelarstwie, natrafiłem
na gumowe formy do robienia gipsowych odlewów elementów
architektonicznych. Budynki wykonane w ten sposób wyglądały
naprawdę imponująco. Tak się jednak nieszczęśliwie składało, że
formy były sprzedawane w USA i to za niemałe pieniądze. Dziś
okazuje się, że Polak też potrafi. Cytadela rozpoczęła produkcję
takich właśnie form. Efekt nie jest tak rewelacyjny, jak w przypad-
ku Amerykanów, ale jest to z pewnością rzecz godna uwagi. Na
każdej formie znajduje się zestaw „cegielek” różnych kształtów, z
którego można wykonać konkretną budowlę, np. wieżę ośmio-
kątną. Wystarczy zaopatrzyć się w torbę gipsu i można uruchomić
produkcję, a później sklejać i sklejać, i zdobywać twierdze oczy-
wiście. Formy miały premierę na Wojennym Młocie - przy ich
pomocy zbudowano wtedy imponującą makietę fragmentu Mi-
nas Tirith. Więcej informacji znajdziecie na stronie www.cytadela.pl w dziale „Formy i klocki zamkowe”.



Zdjęcie pochodzi z serwisu GamingReport.com

GenCon: Nagrody ENnie

Na GenConie wręczono nagrody Ennie. W zeszłym numerze
pisaaliśmy o nominacjach - tym razem już ci, którzy zwyciężyli. W
każdej kategorii przyznano pierwsze i drugie miejsce.

Najlepsza pomoc do gry

Złoto - *Roleplaying Tips GM Encyclopedia* (Roleplaying-
tips.com)

Srebro - *Counter Collection Gold* (Fiery Dragon Productions)

Najlepsze grafiki

Złoto - *Nocturnals: A Midnight Companion* (Green Ronin
Publishing)

Srebro - *Bestiary of Krynn* (Sovereign Press)

Najlepsze mapy

Złoto - *Thieves' Quarter* (Green Ronin Publishing/The Game
Mechanics)

Srebro - *Redhurst: Academy of Magic* (Fast Forward Enter-
tainment/Human Head Studios)

Najlepszy projekt graficzny

Złoto - *Nocturnals: A Midnight Companion* (Green Ronin
Publishing)

Srebro - *Redhurst: Academy of Magic* (Fast Forward Enter-
tainment/Human Head Studios)

Najlepsza okładka

Złoto - *Grimm* (Fantasy Flight Games)

Srebro - *Arcana Unearthed* (Malhavoc Press)

Najlepsza oficjalna strona www

Złoto - *Hero Games*

Srebro - *Green Ronin Publishing*

Najlepszy wydawca

Złoto - *Green Ronin Publishing*

Srebro - *White Wolf*

Najlepsza gra d20

Złoto - *Arcana Unearthed* (Malhavoc Press)

Srebro - *Grimm* (Fantasy Flight Games)

Najlepsza przygoda

Złoto - *Lost City of Barakus* (Troll Lord Games/Necromancer
Games)

Srebro - *Black Sails Over Freeport* (Green Ronin Publishing)

Najlepszy setting

Złoto - *Dawnforge* (Fantasy Flight Games)

Srebro - *Redhurst: Academy of Magic* (Fast Forward Enter-
tainment/Human Head Studios)

Najlepsza gra nie-d20

Złoto - *Cthulhu Dark Ages* (Chaosium)

Srebro - *HARP* (High Adventure Role Playing) (Iron Crown
Enterprises)

Najlepszy dodatek nie-d20

Złoto - *Fantasy Hero* (Hero Games)

Srebro - *50 Fathoms* (Pinnacle Entertainment Group)

Wywiad Pirata

CRYSTALICUM



Crystalicum to nowa polska gra RPG, która stylistyką nawiązuje do popularnego na całym świecie gatunku mangi. Akcja gry toczy się w olbrzymim uniwersum, pośród wielu planet zamieszkałych przez najróżniejsze rasy. Wydawcą gry jest Wolf Fang, który w swojej dotychczasowej ofercie miał Legendę 5 Kręgów oraz 7th Sea - to pierwszy autorski projekt krakowskiego Wydawnictwa.

Premiera gry przewidziana jest już na grudzień, więc postanowiliśmy spotkać się z właścicielem Wolf Fanga, Marcinem Podsiadło i zadać mu kilka pytań dotyczących nadchodzącego Crystalicum.

Pirat: Zarwane noce, paluchy puchną od klawiszy... To już ten moment, czy jeszcze nie? Jak wiadomo, premiera waszej najnowszej gry zbliża się wielkimi krokami. Na jakim jesteście etapie?

Marcin Podsiadło: Palce to chyba bolą najbardziej Tomka, bo to on w głównej mierze spisuje wraz z Gosią nasze pomysły, szkice - no i oczywiście pisze już „na czysto”. Co do stadium prac, to na dzień dzisiejszy skończona została książka kolorowa, pod roboczym tytułem „Przewodnik po Crystalicum”. Przechodzi ona teraz przez redakcję i korektę. Powoli zapełniane są strony podręcznika gracza i mistrza gry (mamy już jakieś 50-55% tekstu). Podstawy mechaniki są już skończone i przechodzą etap betatestów. Oczywiście, wraz ze słowem pisanym powstają ilustracje (kolorowe i czarno-białe), które znajdują się w poszczególnych książkach.

Pirat: Wiadomo, że grę wydał Wolf Fang, mógłbyś jednak więcej powiedzieć o autorach? Kto wymyślił Crystalicum?

MP: Jeśli chodzi o prapoczątki „Crystalicum”, to zaczęło się od pomysłu na komiks, w którym miały być latające statki. Potem nastąpił okres rozwoju świata, z którego już dzisiaj niewiele pozostało (istnieją jeszcze jaszczuro-ludzie i ich powiązanie z mrocznymi elfami, ale w zupełnie innej formie). Mielśmy wiele składów designerskich, które z różnych powodów były zmieniane, aż wreszcie ustalili się skład, dzięki któremu świat „Crystalicum” przerodził się w uniwersum „Crystalicum”. Od tego

momentu wszystko nabrało tempa i, bez zbędnych paranoi, jakie towarzyszyły niektórym twórcom wcześniej, mogliśmy wreszcie rozpocząć prace. Zmiana świata na uniwersum sprawiła, że cały projekt został przemodelowany i praktycznie nie pozostało w nim nic ze wcześniejszych pomysłów. Dzięki temu też w ciągu tygodnia nadrobiliśmy czteromiesięczne zaległości oraz poprawiliśmy błędy, jakie uzbierały się podczas prac w poprzednim składzie designerskim. Za oficjalnych designerów/autorów Projektu Crystalicum możemy więc uznać:

Agnieszka Bałę (designer grafiki), która zaprojektowała stylistykę ubiorów, jakie znajdziemy w „Crystalicum” i wraz z pozostałymi designerami uzupełniała informacje dotyczące poszczególnych kultur. Projektowała też elementy graficzne, np. tatem lodowych barbarzyńców.

Edytę Burdę (designer grafiki), projektantkę architektury. To dzięki Edycie dokładnie wiemy, jak wygląda architektura poszczególnych nacji i urbanistyka miast Znanego Wszechświata.

Małgorzatę Majkowską (designer uniwersum), której praca obecna jest w każdym aspekcie uniwersum. To matka rasy krasnoludów, współtwórczyni faerie, flory i fauny oraz wielu innych aspektów historyczno-kulturowych wszystkich nacji.

Radosława Gruszewicza (designer grafiki) - to właśnie Radek nadał plastyczność całemu Projektowi Crystalicum. Dzięki jego pracom będzie można zaznajomić się z takimi aspektami uniwersum, jak statki, uzbrojenie,

mechy czy flora i fauna. Jest on też współtwórcą ubiorów, występujących w „Crystalicum”.

Tomasza Z Majkowskiego (designer uniwersum), który zbudował fundamenty uniwersum, a potem rozwinął większość zamieszkujących je kultur. Jest niekwestionowanym ojcem Lodowych Elfów oraz współtwórcą głównego trzonu „Crystalicum”, jego historii przeszłej i przyszłej.

Marcina Oracza (designer uniwersum), twórcę mechaniki, dzięki której możliwa będzie zabawa w „Crystalicum”. To również ojciec rasy gnomów i współtwórca niektórych aspektów historyczno-kulturowych Znanego Wszechświata (np. zwyczajów pogrzebowych Lodowych Elfów).

Mateusza Tomczyka (designer uniwersum), dzięki któremu świat Crystalicum stał się uniwersum Crystalicum, rozbudzającym dziś naszą wyobraźnię. Wraz z Tomkiem ukierunkował wizualizację rasy krasnoludów i położył podwaliny pod Kryształowe Imperium. To człowiek, bez którego pomocy i zaangażowania gra nie było by tym, czym jest teraz.

Marcina Podsiadło (designer uniwersum), pomysłodawcę „Crystalicum”, który od początku czuwał nad realizacją projektu. Jest twórcą Astończyków (zwierzoludzi) i strażnikiem spójności Znanego Wszechświata, pieczołowicie wyłapującym niedociągnięcia. To dzięki jego pracy zbiór luźnych pomysłów przekształcił się w spójne uniwersum.

Poza wymienionym składem designerskim warto tu również wymienić ludzi którzy pomagali nam przy tworzeniu uniwersum. Dzięki ich konsultacją i pomy-

ślom Crystalicum wiele zyskało. Są to: Dominika Kłosowicz, Joanna Krótka, Katarzyna Zbroja, M. Sołtyśiak, M. Tysler, Sz. Szweida, zespół Combinat.

Pirat: Gra ma się ukazać w niezwyklej, niespotykanej dotąd w Polsce formie. Mógłbyś o tym opowiedzieć? Skąd taki pomysł?

MP: Forma nie jest aż taka niezwykła. Na Krakowie 2004 ogłosiliśmy, że na początek zostaną wydane trzy książki: pierwsza, pozwalająca zapoznać się z uniwersum „Crystalicum”, druga, przeznaczona dla graczy i trzecia, zawierająca informacje dla MG. Nadal trzymamy się tych ustaleń. Co do samych książek, to podręcznik opisujący świat będzie kolorowym albumem wydany w formacie A4. Dzięki niemu każdy będzie mógł zapoznać się z Uniwersum i zdecydować, czy chce się w nim bawić i przeżywać przygody. Jeżeli nie będzie przekonany, zawsze pozostaje mu piękny, kolorowy album, do którego lektury będzie mógł powracać. Książki czarno-białe wydane zostaną natomiast w mniejszym formacie (trochę większym niż Neuroshima). Dzięki takiemu rozwiązaniu będą łatwo mieścić się w plecakach/forbach graczy i MG, a co za tym idzie będzie je można nosić z sobą wszędzie i swobodnie czytać. Jak widać, to tak naprawdę żadna wielka rewolucja. Wszystko to podyktowane jest troską, aby obcowanie z „Crystalicum” było maksymalnie przyjemne i wygodne, nie tylko podczas samej zabawy, lecz i w pozostałych aspektach niezwiązanych bezpośrednio z grą.

RECENZJA



Krainy Wschodu

Wydawca: ISA

System: D&D

Objętość: 256 stron

Cena: 79 złotych

Do lektury tego dodatku zabierałem się z mieszanymi uczuciami. Od dawna grywam w Legendę Pięciu Kręgów i ciekawiło mnie, dlaczego wydawca uznał, że istnieje potrzeba wydania gry osadzonej w Rokuganie na mechanice d20. Rychło okazało się jednak, że Krainy Wschodu są inne, niż sądziłem z początku. Owszem,

można je uznać za Legendę Pięciu Kręgów d20, ale to nie wszystko. Dodatek jest właściwie zbiorem rozszerzeń do D&D, które łączy tematyka dalekiego wschodu. Między nimi pojawiają się wątki Rokuganowe.

Zgodnie ze znanym z Podręcznika Gracza schematem zaczyna się od tworzenia postaci. Dodano nowe rasy i klasy, wytłumaczono, z jakiego powodu nie można grać druidem oraz paladynem. Specjalny znaczek mówi, które z propozycji dotyczą Rokuganu, a które nawiązują do mitologii Chin i Indii. Co jeszcze? Nowe atuty, egzotyczny ekwipunek oraz czary dla dalekowschodnich magów.

Ci, którzy spodziewali się, że będzie to dodatek poświęcony w dużej mierze sztukom walki zawiodą się, bo temat potraktowano po łebkach. Honorowy samuraj ma +1 do Zdolności przywódczych, wiele Skorpionów to lotrzykowie, a Jednorożce często wybierają klasę barbarzyńcy.

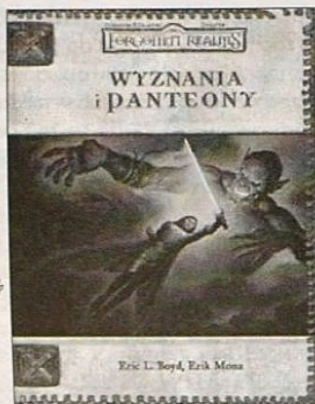
Dalej następuje opis Rokuganu. Jest to świat przedstawiony już w grze karcianej oraz L5K rpg. Szmaragdowe Cesarstwo stylizowane jest na dawną Japonię, rządzi w nim cesarz o boskim pochodzeniu, panujący nad ludem siedmiu wielkich oraz kilku mniejszych klanów. Klany różnią się od siebie, więc często dochodzi do konfliktów, ale prawdziwym

zagrożeniem są Krainy Cienia, pełne potworów i demonów. Właśnie czytając opis Rokuganu jeszcze raz zastanowiłem się nad moją opinią o tym dodatku. Szczerze przyznam, że chciałem się czepić tego i owego, ale kiedy słuszny gniew minął, przemyślałem sprawę. Oto werdykt.

Trzeba autorowi przyznać, że zrobił co mógł, żeby zaprezentować świat honorowych samurajów tym, którzy wolą d20 od gry Wicca. Wielu założeń D&D nie da się ominąć, więc ortodoksyjni „legendziarze” będą to czytać z ironicznym uśmiechem. Zachęcam ich jednak do lektury, bo dodatek korzysta także z karcianki i przedstawia Cesarstwo inaczej. Poza tym objętościowe porównanie opisu świata z L5K i KW wcale nie wypada na korzyść tej pierwszej gry. Z kolei wszystkim, którzy nie znają L5K polecam Krainy Wschodu przede wszystkim, jeżeli zamierzają wykorzystać elementy dalekiego wschodu w zwykłej kampanii, albo jeśli chcą pograć samurajami nie rezygnując z d20. Podręcznik jest naprawdę napisany z głową i bardzo ładnie wydany. Niestety, nie zawiera tego klimatu, dla którego pokałałem świat Rokuganu.

Marcin Blacha

RECENZJA



Wyznania i panteony

Wydawca: ISA

System: D&D

Objętość: 224 stron

Cena: 69 złotych

Muszę wyznać, że zostałem ugodzony w czuły punkt. Bardzo lubię prowadzić w D&D przygody z wątkiem religijnym i dodatek opisujący bogów Zapomnianych Krain to dla mnie niezła gratka. Wielu Mistrzów Podziemi może go potraktować jak encyklopedię, do której zagląda się, gdy na arenę wkracza siła wyższa lub gracz ubzdurał sobie grać kapłanem jakiegoś zapomnianego bóstwa. Zachęcam jednak do przeczyta-

nia od deski do deski, bo w Wyznaniach i panteonach można znaleźć informacje, które ubarwią nawet „ateistyczne” sesje.

Jak się rzekło, podręcznik jest katalogiem bogów. Autorzy opisali ich ponad 150, nic dziwnego więc, że nie dało się tego zmieścić w opisie Zapomnianych Krain. Mamy tu najważniejszych bogów, panteony nie ludzi i egzotyczne. Opis każdej z potęg zawiera jej usposobienie, strefy wpływów, historię kultu, dogmaty wiary oraz charakterystykę kultu. Nie obeszło się bez dokładnych charakterystyk, więc można sprawdzić, ile pedeków brakuje jeszcze drużynie, by mogła pokonać - dajmy na to - boga wojny. Niestety, autorzy oszukują i tłumaczą, że za zabicie boga nie można dać pełnej puli PD, ponieważ byłoby tego za dużo. Żarty żartami, ale jest to ciekawa część dodatku - pokazuje, że bogowie, chociaż potężni, nie są wszechmocni i ograniczają ich dziedziny, o które walczą - jak śmiertelnicy o bogactwa. Na przykład bóg sprawiedliwości z wyprzedzeniem wie, że mały Jasio dostanie klapsa, chociaż to Franio ruszał miecz taty, ale nie ma pojęcia, że ktoś gdzieś wywołuje magiczny huragan. Ze swoimi strefami wpływów, sympatiami i animozjami potęgi Faerunu bardzo przypominają bogów z mitologii greckiej. Są ludzcy, da się na nich wpływać i nawet najpotężniejsi bohaterowie mogą pokusić się o dołączenie do szacownego grona bogów. Historie bóstw

czyta się ciekawie, a pomysły na przygody same wskazują do głowy. Ładnie przedstawione zostały obrządk i święta - jeśli MP wprowadzi je do kampanii, nabierze ona koloru. Uwaga, tropicielom masonów polecam opis Gondal!

W drugiej części podręcznika przedstawiono prestiżowe klasy związane z różnymi kultami. Sądziłem, że przeczytam standard, ale miło się zdziwiłem. W połączeniu z informacjami zawartymi w pierwszej części dodatku wydały mi się interesujące i godne wykorzystania. Przydatne mogą okazać się opisy trzech świątyni oraz kultów. Nie porywają, ale dzięki drobiazgowemu opisowi są bardzo praktyczne. Nie obeszło się bez nowych atutów i czarów, lecz nie służą one jako wypełniacz miejsca.

Wyznania i panteony polecam każdemu, rzecz jasna przede wszystkim MP prowadzącym w świecie Zapomnianych Krain. Nawet, jeśli nie będą zaglądać do tego suplementu często, nie pożałują wydanych pieniędzy. Dla miłośników „scenariuszy religijnych” pozycja obowiązkowa. Szkoda, że ze względu na liczne tajemnice i propozycje przygód gracze nie powinni czytać tego dodatku.

Marcin Blacha

P R E Z E N T A C J A



Ostatnia wspólna jesień

Wydawca: Portal
System: Monastyr
Objętość: 32 strony
Cena: 16 złotych

Pod koniec sierpnia ukazał się pierwszy dodatek do gry Monastyr – przygoda zatytułowana „Ostatnia wspólna jesień”. Au-

torem jest Ignacy Trzewiczek, całość ma 32 strony, zadrukowane tą samą malutką czcionką, co podręcznik podstawowy.

Akcja przygody ma miejsce w Kordzie, na dalekiej północy Cesarstwa, w ostatnio podbitej prowincji – Kathardzie. Jest to pustynna ziemia, gdzie w ciągu dnia temperatury dochodzą do czterdziestu stopni! Kathard został podbity przez Kord kilka lat temu i gdy gracze docierają na miejsce, na własne oczy mogą ujrzeć istotę i esencję Cesarstwa – przebudowę miast, wprowadzanie karianizmu, walkę z pogaństwem. BG na własne oczy zobaczą wszelkie problemy, z jakimi musi ścierać się Kord. Trafiają do Azuron – stolicy prowincji i w ciągu kilku dni pobytu dość niespodziewanie zostają wplątani w konflikt pomiędzy kordyjskim zarządcą stolicy, a ruchem oporu dowodzonym przez królewskiego syna, spadkobiercy kathardzkiego tronu.

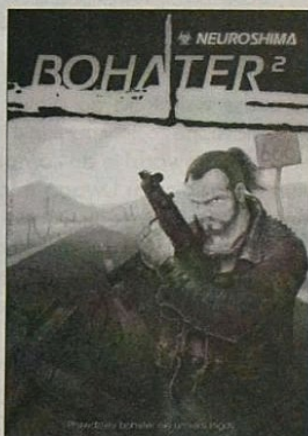
Co szybko rzuca się w oczy, w przygodzie niewiele jest walki. Scenariusz nastawiony jest głównie na interakcję z Bohaterami Niezależnymi. Gracze stoją pomiędzy kordyjskim baronem a rodowitym szlachcicem, przywódcą buntowników, z których każdy przekonuje BG do swoich racji – od ich sumień i

od tego, jak dobrze zdołają poznać motywacje walczących będzie zależała decyzja graczy i to, którą ze stron poprą. Scenariusz jest nieliniowy – to raczej pewien setting, opis sytuacji w mieście ogarniętym konfliktem oraz przedstawienie wszystkich najważniejszych „graczy”. Zależnie od decyzji BG przygoda może potoczyć się w najróżniejszy sposób, a tylko część zdarzeń jest założona odgómie. Obok nich podanych jest wiele opcji, a nawet wątki poboczne, odciągające graczy od głównej osi fabuły.

Scenariusz napisany jest bardzo konkretnym, nie stylizowanym językiem, ułatwiającym pełne zrozumienie wydarzeń w przygodzie. Oprócz samej fabuły przygody dodatek zawiera dwustronicowy opis prowincji Kathard, skonstruowany w podobny sposób jak opisy dużych krajów w podręczniku podstawowym (Krajobraz, Charakter, Ludzie). Całość kosztuje 16 złotych i zapewnia grę na około trzy kilkogodzinne sesje.

Pirat

P R E Z E N T A C J A



Bohater²

Wydawca: Portal
System: Monastyr
Objętość: 128 stron
Cena: 32 złote

Najnowszy, siódmy już dodatek do Neuroshimy, przeznaczony jest dla graczy. Planowany od dawna, uzupełnia nie tylko podręcznik podstawowy, ale również dodatki, które ukazały się dotychczas. Bohater² zawiera zbiór materiałów, które wzbogacają neuroshimowe postacie w wiedzę o przedwojennym świecie, sprzęt

i nowe możliwości – zarówno podczas tworzenia postaci, jak i w trakcie gry.

Pierwszy rozdział opisuje najważniejsze osiągnięcia naukowe i technologiczne, jakimi dysponował człowiek w 2020 roku. Można poczytać o tym, jak wyglądało życie w przededniu wojny – pierwsze wszczy, program lotów kosmicznych, hibernatory, ale również tak prozaiczne dziedziny, jak moda i zdrowie. Rozdział kończy się spisem skarbów Nowego Świata, czyli mniej lub bardziej niezwykłych urządzeń sprzed wojny. Czytając przechodzimy do następnej części dodatku, która mówi jak grać hibernatusem – człowiekiem, który przespał wojnę i nie jest przystosowany do życia w postapokaliptycznym świecie.

Dwa następne rozdziały dotyczą techniki. Z pierwszego dowiadujemy się, co począć z ustrzeloną maszyną Molocha (jakie można wydobyć z niej skarby i jak przerobić je na przydatne urządzenia), drugi mówi o montowaniu i używaniu cyborgizacji (można zdecydować się na granie cyborgiem). Dla tych, którzy chcieliby zagrać cyborgami, opisano blaski i cienie stosowania wszczepów elektronicznych i biologicznych. Od najprostszych nakładek na oczy, po ciężkie i skomplikowane podwozia kołowe lub pajęczce, które zastępują nogi.

Dodatek rozszerza proces tworzenia postaci. Zawiera rozwinięte zasady wykupywania znajomych i korzystania z ich usług. Poja-

wiają się archetypy kumpli i rozbudowany system tworzenia znajomości.

Nowy krok w systemie tworzenia bohatera zachęca, by wstąpić do gangu lub organizacji (jednej z wielu opisanych w poprzednich dodatkach lub w podręczniku podstawowym). Wiąże się to z profitami (m.in. dodatkowa Cecha do wyboru), ale i obowiązkami.

Jeśli ktoś chciałby wybrać dla swojej postaci nowe miejsce pochodzenia, powinien zapoznać się z opisem Saint Louis, uważanego za mekkę mutantów, ponieważ mutki żyją tam na równych prawach z ludźmi. Oprócz opisu lokacji znaleźć tu można nowe Cechy z Pochodzenia.

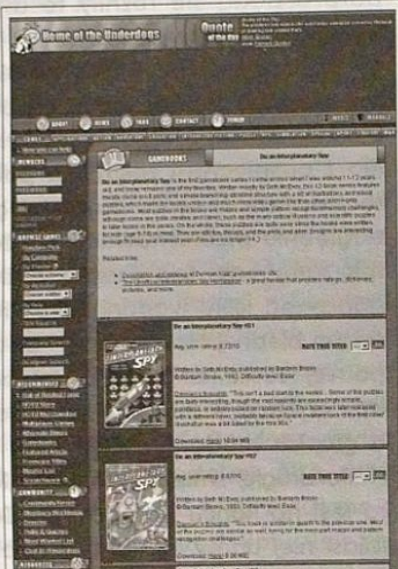
Rozdziały o tresowaniu bestii i handlowaniu są przeznaczone nie tylko dla profesji Tresera i Handlarza. Szczegółowe informacje o oswojaniu zwierząt i potworów przydadzą się każdemu, podobnie jak triki związane z wymianą towarów. Każdy, kto chciałby dodać swojej postaci towarzysza-bestię, zainteresuje się listą stworzeń.

Bardziej cywilizowani bohaterowie mogą zostać Skoperami – specami, którzy chronią ludzi przed maszynami Molocha. Ten ostatni artykuł, zamykający dodatek, ukazał się ponad rok temu w GW, jednak na życzenie wielu miłośników Neuroshimy został dodany do Bohatera².

Pirat



W sieci Gwiezdnego Pajaka



THE UNDERDOGS

<http://www.the-underdogs.org>

Znasz Underdogs? Kochasz Underdogs? Na obydwa pytania odpowiedź powinna być jedna: TAAAK! Jeśli nie znasz, szybko napraw swój błąd, jeśli nie kochasz - znaczy, że nie znasz.

The Underdogs to ni mniej, ni więcej, tylko największe na sieci archiwum starych gier. Można by o nim pisać przez wiele odcinków Pirata, ale jak widzicie, mój kącik jest strasznie mały, więc postaram się streścić. Oto The Underdogs w trzech aktach:

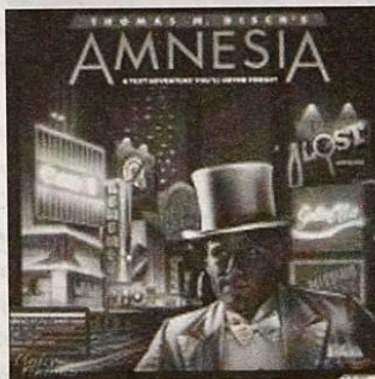


I. Gry paragrafowe

Odszukaj w menu po lewej stronie guzik podpisany Gamebooks i kliknij. To, co ukazuje się towarzyszom to lista 30-tu serii gier paragrafowych, wydanych przeważnie około 20 lat temu. Prawie same sławne klasyki, dziś już niedostępne w normalnej sprzedaży - wszystko w formacie pdf. Około 2CD pdf-ów, czyli ponad 130 książek!

Znajdziesz tu m.in. takie hity, jak 2000AD: Diceman, Be An Interplanetary Spy, Freeway Warrior, Zork czy Grail Quest, a także pierwszą grę paragrafową w historii (lata 60-te), będącą przy okazji „książką kucharską! Śięgając po niektóre z tutejszych klasyków niejednemu oniemiaje ze zdziwienia: zobaczcie np. paragrafówki komiksowe, a także takie, w których co rusz napotyka się na graficzne lamigłówki i mini gry.

A jeśli, hmmm, ktoś nie zna w ogóle gier paragrafowych, to zanim wyjdzie to na jaw, niech szybko zaznajomi się z tą niezwykłą dziedziną gier.



II. Gry IF

W tym numerze Pirata, w dziale gier komputerowych, Marcin pisze o grach IF. Jeśli szukasz tego typu gier, również w tym temacie Underdogs okazuje się nieprzebraną skarbnicą. Odszukaj guzik z napisem Interactive Fiction (tym razem nie w bocznym menu, ale w głównym). Cóż tam znajdziesz? Ano - po prostu - 360 gier z gatunku IF. Wystarczy?



III. Gry komputerowe

Ze względu na specyfikę Gwiezdnego Pirata wspominać o grach komputerowych na samym końcu, jednak to właśnie one stanowią główny trzon archiwum gier The Underdogs. Serwis stanowi swego rodzaju muzeum gier, więc każdy z zamieszczonych tu tytułów został porządnie opisany. Każda z gier podana jest w taki sposób, że aż trudno się oprzeć, by nie zagrać.

Wśród ogromnej, wielotysięcznej liczby tytułów znaleźć można takie (zapomniane przez wielu) tytuły, jak Blood 1 i 2, Dark Seed 1 i 2 (do którego szatę graficzną wykonał sam H.R.Giger!), Blood Omen, House of the Dead 1 i 2, Nightmare Creatures, The Eye, Alone in the Dark czy Sanitarium. Ups, coś mi poszło w same horrory - to mój ulubiony, i wcale pokazywać tutaj. Ale w innych (science fiction, cyberpunk, fantasy itd.) znajdzie się również wiele perełek, że wspomnę chociażby takie tytuły jak Starship Troopers, Sacrifice, Black Moon Chronicles, Archimedean Dynasty... Ech, szkoda wymieniać - sam rozejrzyj się wśród wielu tysięcy znakomych klasyków. Na pewno znajdziesz coś dla siebie.

Strona jest świetnie zorganizowana - pomocą służy wiele poradników do gier, programów itp. Tworzona jest przez prawdziwego fanatyka gier, a przy tym niezrównanego ich znawcę.

W moim i-netowym kąciku staram się wybierać strony, na których spędzić można wiele godzin lub dni. Jednak The Underdogs to archiwum na „długie lata! Polecam z całego serca!



FILM WATCHER

<http://filmwatcher.com>

Nie masz czasu, żeby usiąść sobie wygodnie na dwie godziny i obejrzeć film? Mam na to radę: obejrzyj sobie jeden z krótkich, kilkuminutowych filmików, jakie można znaleźć na Film Watcher. Co prawda, trudno spodziewać się po nich aktorów klasy Pacino czy Conneryego i rzucających na kolana scenariuszy, ale niektóre i tak ucieleszą.

Większość krótkometrażowych filmów dostępnych na sieci to dzieła amatorów, co niestety często widać. Jednak można wśród nich trafić na prawdziwe perełki - a tych jest tutaj sporo. Horror, sci-fi, komedie, niezwykłe popisy speców od grafiki 3D (w tym i samego Pixar!). Dla fanów Star Wars znajdzie się też co nieco, m.in. słynne „Troopers”. Niektóre z filmów trwają nawet pół godziny i więcej. Jeszcze oglądasz? A myślałem, że nie miałeś czasu.



Ignacy Trzewiczek



Neuroshima druga edycja

raport z prac

Na początku sierpnia tego roku ostatecznie podjęliśmy decyzję: najwyższy czas przygotować drugą edycję Neuroshimy. Nakład podręcznika podstawowego jest bliski wyczerpania (już prawie 3000 sprzedanych egzemplarzy!) i w sumie mieliśmy tylko dwa wyjścia – robić dodruk podstawki w jej obecnej formie lub też poprawić grę i przygotować drugą edycję.

Postanowiliśmy poprawić błędy NS. Bądźmy poważni - wstyd ponownie drukować podręcznik z burakami!

Przede wszystkim wyjaśniam – II edycja NS będzie w pełni kompatybilna z I edycją. Wszystkie zmiany, jakie wprowadzimy, będą udostępnione za darmo w internecie. Żaden z fanów, którzy kupili dotychczasowy podręcznik nie musi się bać! Nikt tu nikogo nie będzie robił w pręta. Nie będzie potrzeby ponownego kupowania podręcznika, by móc korzystać z kolejnych, wydanych później dodatków. Zmiany, jakie wprowadzamy, mają poprawić NS, lecz w żadnym razie nie będą rewolucyjne; suwak, procen-

ty, gambling w tworzeniu postaci – wszystkie kluczowe i podstawowe reguły i cechy Neuroshimy pozostaną niezmienione!

Co zatem planujemy? Jakich zmian możecie oczekiwać? Jak bardzo będą się różniły te dwa podręczniki – nowy i stary?

Możecie być pewni - wykopie my literówki, błędy stylistyczne, pokracczne zdania i wszystko, co wynikało z pośpiechu i zaśmieca podręcznik. Mamy sporo czasu, by go dogłębnie przewertować i nie zamierzamy odpuścić. Czerwone długopisy od kilku tygodni ostro kreślą po biednej Neuroshimie i będą po niej kreślić tak długo, aż gra będzie czytelna, jasna i bez drobnych, a głupich błędów.

Po drugie, zmienimy mapę, która jest na końcu podręcznika. Zamiast niej damy tą, którą znacie z Suplementu – dokładnie przedstawiającą świat gry. Prosta rzecz, a cieszy.

Zmieniamy też kartę postaci. Na internetowym forum Wydawnictwa Portal trwa debata, jak powinna wyglądać karta i którą z kart stworzonych przez fanów powinniśmy wykorzystać – nie wiadomo więc jeszcze jaka karta postaci znajdzie się w podstawce do II edycji. Wiadomo, że czytelniejsza od tej dotychczasowej.

Nastąpi garść zmian w Profesjach. Wylecą Radiooperator oraz Szaman. Ten pierwszy wylatuje, ponieważ jest mało popularny i niewielu graczy decyduje się grać taką postacią. Szaman zaś wylatuje, bo w podstawce jest za mało miejsca na to, by dobrze opisać ten temat. Czerwonoskórym poświęcimy więcej miejsca w Piracie, a w przyszłości w dodatkach. Wtedy opiszemy dokładnie, jak grać taką postacią i będziemy mieli możliwość przygotowania rozległych reguł, związanych z wizjami i tym podobnymi ciekawostkami. W zamian pojawią się Skoper i Oszust - dwie profesje doskonale znane czytelnikom Pirata. Uznaliśmy, że obie te fuchy to bardzo ważne i przede wszystkim grywalne profesje i dla-

tego znajdują się w podstawce do II edycji. Fani na forum Portalu postulują także o Medyka, więc pewnie i on pojawi się jako jedna z podstawowych fuch do wyboru.

Druga zmiana związana z profesjami jest bardziej poważna. Zamiast dwóch Cech, z których gracz mógł wybrać jedną, każda profesja będzie miała teraz cztery (lub pięć, jeszcze niewiadomo) Cech, z których gracz będzie mógł wybrać dowolne dwie. Dzięki temu gracze będą mogli uniknąć sytuacji, w których ich postać albo strzela albo kopie, albo ma kumpli, albo umie dobrze nawijać... Teraz ten wybór będzie o wiele sensowniejszy i pełniejszy, bez dylematu: „albo rybki albo akwarium”. Powinno wyjść Neuroshimie na dobre. Aha, znikną też Cechy, które są związane z posiadaniem przedmiotu (jak np. Tłumik) – zdarza się, że gracz straci przedmiot i tym samym traci Cechę – tak już nie będzie, każda z Cech będzie wrodzonym darem i będzie „dożywotnia”.

Druga poważna zmiana w części poświęconej tworzeniu postaci będzie dotyczyła Sztuczek. Do tej pory Sztuczki były przyporządkowane do Umiejętności (w podręczniku do każdej Umiejętności były podane trzy różne Sztuczki), teraz zmienimy ten układ (był dość sztuczny i niepraktyczny). Sporo niegrywalnych i mocno „fazowych” Sztuczek wyleci, zastąpią je zaś nowe, ściśle pisane pod Profesje oraz pod Pochodzenie postaci, tak, by jeszcze wyraźniej dało się zaakcentować typ odgrywanego bohatera. Będzie więc po kilka Sztuczek dla każdej z Profesji i po kilka dla każdego z Pochodzeń. Będą też oczywiście Sztuczki uniwersalne, nie związane z żadnym konkretnym zawodem.

Znikną Specjalizacje, które nie wносиły wiele do gry, może za wyjątkiem zamieszania i niepotrzebnego chaosu podczas wykupywania Umiejętności i rozwijania postaci – krok 5 po prostu spotyka się z niewielkim, lecz jakże groźnym klawiszem „delete” i znikają z NS.

Z innych, pewnych już zmian podjęliśmy decyzję, że zmienimy przygodę – ta, która była w podręczniku, nie była zła, ale wydaje nam się, że warto zaprezentować coś nowego i ciekawego. Podamy też aktualną storylinę gry, żeby jasno zaakcentować, co ważnego dzieje się w świecie NS i żeby każdy MG mógł podłączyć się do oficjalnych wydarzeń w świecie gry i potem, wraz z kolejnymi dodatkami śledzić je i rozwijać.

Ponadto poprawimy i poszerzymy cennik – uwzględniając materiał publikowany w Suplemencie i kilku innych miejscach. Pojawi się indeks uwzględniający wszystkie pozycje, jakie do tej pory ukazały się do Neuroshimy.

To wszystko zmiany, które są pewne na 100%, klepnięte, nienegocjowalne i powoli wdrażane w życie. Oprócz tego pracujemy intensywnie nad innymi ruchami: zmiana reguł walki wręcz, zmiana zadawania obrażeń, ulepszenie spraw związanych z pancerzami, poprawienie rozdziału o walce, duża zmiana w rozdziale o Sztuczkach – o tych wszystkich zmianach będziemy informowali Was na bieżąco, czyli już w kolejnym numerze Gwiezdnego Pirata.

Jak przyłączyć się do prac? Na forum internetowym Wydawnictwa Portal (www.rpg-portal.pl/forum) znajduje się wątek poświęcony drugiej edycji Neuroshimy, gdzie fani wypowiadają się na temat zmian i przekazują swoje sugestie. Poza tym na konwentach burzliwie dyskutujemy z fanami NS. Taki kontakt w cztery oczy, burza mózgów na sali, gdzie siedzi trzydziestu chłopów i dziewczyn grających na co dzień w NS to super sprawa. Na dwugodzinnym spotkaniu na konwencie Wizkon zapisałem pięć stron notatek – uwag i postulatów ludzi. Po konwencie Tornado i całonocnych dyskusjach Michał Oracz i Marcin Blacha przyjechali z pełną głową komentarzy do drugiej edycji. Zachęcam do wzięcia udziału w pracach!

REBEL.PL
Centrum gier

Szybka dostawa do domu,

352

podręczniki do RPG w
dobrych cenach!



Tylko u nas znajdziesz angielskie podręczniki do swoich ulubionych systemów, odpowiednie kości oraz setki innych gier!

**Zajrzyj do
nas już teraz!**
<http://rebel.pl>



Ponad 200 komentarzy
zadowolonych Klientów.

Nam możesz zaufać.



Radosław Gruszewicz

Rafał „Multidej” Szymba

Podręcznik jako

Księga przygód

artykuł pierwotnie opublikowany w serwisie Morhoold

Inspiracją dla MG do wymyślenia przygód może być (a wręcz powinien być) podręcznik. „Przygodogenność” to jeden z wyznaczników jego jakości. Pod tym względem bardzo kiepsko wypadają podręczniki, w których nacisk położony jest przede wszystkim na przedstawienie mechaniki i „suche” opisanie świata: nie jako zbioru potencjalnych przygód, ale jako gotowej, skryzalizowanej historii. Podręcznik do Neuroshimy znajduje się po drugiej stronie - pełno w nim

mniej lub bardziej jawnie podanych pomysłów, z których przygoda sama się układa. Stwórzmy katalog elementów, które stanowią inspirację do przygód:

1. Scenariusz przygody. Powinien nie tylko umożliwić zagranie jednej sesji, ale także być reprezentatywnym przykładem przygód w świecie. Ponadto dobrze byłoby, gdyby był produktem wielokrotnego użytku - by jego elementy (miejsca, bohaterowie) mogły pojawiać się tak-

że po jego rozegraniu. Czy „Twarde lądowanie” spełnia te postulaty? Można by dyskutować. Przejdźmy lepiej do tych części, które dużo bardziej zapładniają wyobraźnię MG.

2. Opis świata. Jego zadaniem nie jest jedynie przedstawienie historii i wyglądu świata gry. Poprzestanie tylko na tym jest rzeczą dopuszczalną w beletrystyce, ale nie w RPG. Najbardziej złożona struktura okaże się bublek, jeśli nie będzie zawierać szeregu pomysłów, potencjalnych rozwinięć, miejsca dla bohaterów graczy.

W Neuroshimie ta część skonstruowana jest wzorowo. Główne miejsca opisane są właściwie tak, jak gracze będą mieli z nimi styczność, stanowią niemal gotowy scenariusz przygody lub serii przygód. Bohaterowie docierają do miasta i MG może po prostu przeczytać rozdział „Oknem przybysza”. Dzięki temu, że jest on stylizowany na mowę konkretnego człowieka, może być bez większych modyfikacji włączony w scenkę, w której ktoś opowiada bohaterom: trochę o sobie, trochę o tym, co znajduje się dookoła, trochę o miejscu w ogóle.

Kolejna część - „Ludzie”. Jej treści gracze zaznają już przez konkretne wydarzenia, kolejne scenki, kontakt z BN. A wiadomo - gdzie bohater niezależny, tam jest już prawie przygoda. „Mormoni zaproszą cię na ziołową herbatę i opowiedzą o Ostatnich Dniach”. A w herbatce pływał będzie gwóźdź, gracze się ześluszczą, postanowią ukarać winnych... Dwie pieczenie na jednym ogniu - gracze nie dość, że poznają charakter mieszkańców, to jeszcze pakują się w przygodę.

Rozdział „Fakty” to właściwie gotowe pomysły na przygody. Weźmy na przykład opis Miami. Pierwsza informacja tego rozdziału dotyczy handlu niewolnikami: „Może osiedzisz kiedyś na jakiejś opuszczonej farmie i będziesz potrzebował taniej siły roboczej? Pamiętaj wtedy o Miami”. Przeczytajmy to inaczej, tak jak może patrzeć na to MG: „Bohaterowie spotykają klan far-

merów, którym zaraza przetrzebiła niewolników. Farmerzy potrzebują siły roboczej i kogoś, kto ją dla nich kupi. Zatrudniają do tego bohaterów, którzy udają się w tym celu do Miami". To oczywiście tylko jedna z możliwych aktualizacji całej gamy pomysłów kryjących się za tym jednym zdaniem.

Mijamy kilka wersów i mamy kolejny tekst: „Być może chcesz poczuć sól morską w ustach i wiatr we włosach? (...) Możesz zostać piratem, albo zaciągnąć się na galerę". Ważna informacja - w Neuroshimie można pobawić się w piratów z Karaibów. Ale jest też pomysł na przygodę, kampanię. I tak dalej: handel narzędziami (zadanie: zdobyć wątrobę/ocalić przyjaciela - mimowolnego dawcę), zadania dla bossów, kawałek o aligatorach... Jeśli ekipa wpadnie do Miami, mogą z niego nie wylazić przez pół roku grania. Prędkiej znudzi im się miasto, niż Mistrzowi Gry wyczerpią się pomysły na przygody. Tak jest z każdym z głównych miejsc. To zasługa właśnie takiej konstrukcji tekstów, że stanowią one kopalnię pomysłów.

Pozostałe rozdziały części „Świat” zbudowane są podobnie. Opisy organizacji, Molocha, Tornado... wszystko podporządkowane jest jednej myśli: jak to wykorzystać na sesji.

3. Rysunki. Obrazki spełniają nie tylko funkcję estetyczną - powinny zachęcać do gry i inspirować MG. Czasami jedno spojrzenie na grafikę rodzi przygodę lub choćby jej część. Wystarczy przekartkować podręcznik, zatrzymując się na stronach z obrazkami: Strona 366 - szalejące tornado zbliża się do miejsciny (i wyciskamy z tego fabułę: w miejscinie mieszka ważny BN, który może tego - niewiarygodnie gwałtownego - tornada nie przeżyć. Trzeba wpaść do wioski i wyciągnąć gościa, zanim dotrze tam huragan. Ile to może być? Dziesięć minut? Pięć? A co jeśli bohaterowie nie zdążą? Trzeba będzie znaleźć schronienie, jakąś piwnicę. A w niej...

Przygoda sama się pisze); strona 5 - para na motorze (zapewne właśnie przed kimś uciekają; tak, są ścigani przez bohaterów, którym...).

Pomijam tu takie rysunki, które obrazują konkretne profesje, stwory, itp. Tego typu grafiki nie stanowią oddzielnej, samodzielnej całości, znaczą w połączeniu z tekstem i razem z nim mogą inspirować.

4. Wstawki. Charakterystycznym dla podręcznika Neuroshimy elementem są liczne wstawki na marginesie, krótkie tabliczki z ogłoszeniami. Ich obecność jest tym cenniejsza, że budują klimat podręcznika i świata w ogóle. Przede wszystkim jednak są załączkami przygód.

„Skupujemy dzieci do lat dwunastu. Żadnych pytań. Płacimy paliwem” - po prostu genialne. Czyżby bohaterom zaginęły mały braciszek? Ciekawe, gdzie on może być... A może właśnie ścigają wroga numer jeden i zabrakło im paliwa, a mężczyźni z pobliskiej wioski ruszyli usieć jakiegoś mutanta pozostawiając kobietę i dzieci bez opieki? Albo hard-core: gracze wcielają się w dzieciaków, wobec których pewni panowie mają nieczyste zamiary.

„Zegarmistrz. Pieprzyć wojnę. Zegarek ma chodzić dokładnie” - z nieba spada to ogłoszenie bohaterom potrzebującym dokładnego czasomierza, bez którego nie sposób uruchomić pewnej przedwojennej instalacji. Szkoda tylko, że zegarmistrz ma straszne kłopoty i musi się ukrywać. Na pewno byłby wdzięczny, gdyby ktoś pozbył się nękających go chłopców mafii, wystarczy tylko się z nim spotkać, a tamtych wykończyć...

5. Cała reszta. Czy da się zrobić przygodę ze Sztuczki? Da się (Rozwiniecie „Hej, przystojniaku”: Jest taka kobieta, nazywa się Alice. Gdy tylko powiedziała, że chce futro ze srebrnych lisów, ruszyliśmy do Vegas. To nic, że jedyny taki płaszcz ma dziewczyna Kowalsky'ego. Jeśli Alicja czegoś chce, musi to dostać). Z profesji, choroby, broni czy czegokolwiek innego - nie ma sprawy.

Wystarczy odrobinę pokombinować, dostrzec i wykorzystać drzemiące w danej rzeczy możliwości.

Na koniec przykład praktycznego wykorzystania tego, o czym była już mowa, czyli „Krótki kurs wymyślania przygód w oparciu o podręcznik”:

Krok pierwszy: Weź podręcznik do ręki.

Krok drugi: Przekartkuj go. W trakcie tej czynności zatrzymaj się w kilku miejscach w różnych jego częściach. Strony, które zostały w ten sposób wybrane, zapisz na kartce.

Niech będzie, że wybraliśmy tym sposobem strony 213, 377, 38, 128 i 320.

Krok trzeci: Przyjrzyj się temu, co znajduje się na wylosowanych stronach, wyciągnij kilka pasujących do siebie motywów i ułóż je w jedną całość.

Strona 213 - obrazek ze stertą czaszek. Jest więc miejsce zbiorowej śmierci. 377 - Sharrash, szczury. Powiedzmy, że taki motyw nam nie pasuje (bo w zeszłym tygodniu skończyliśmy prowadzić kampanię „Zabić szczura”), szukamy dalej, 38 - Nowojorczyk. Jedną z jego cech jest wizja. Wizja... jasnowidzstwo... przepowiednia! Ktoś spodziewał się zagłady, prawdopodobnie próbował ostrzec innych. Strona 128 - choroby.

Znamy już przyczynę śmierci - była nią zaraza. Wreszcie strona 320 - obrazek z robotem. Więc to Moloch stoi za wszystkim. Wystarczy nam tego - zdobyliśmy materiał, z którego bez trudu da się ułożyć szkic przygody:

Bohaterowie przebywający w okolicy pewnej osady natrafiają na ślady obecności Molocha. Jednocześnie w samej wiosce działa obłąkany staruszek, niezwykle uciążliwy dla miasta z powodu swych profetycznych zapędów. Wieszcy on rychłą zagładę i nieustannie stara się zmusić wszystkich do opuszczenia wioski.

Staje się w tym niebezpieczny - próbuje zniszczyć zapasy wody czy żywności, wzniecić pożar - wszystko,

byłe tylko mieszkańcy wyjechali. Nic z tego - bohaterowie na usługach miejscowej władzy raz po raz udaremniają jego plany. Wreszcie zamykają go w areszcie, gdzie nikomu nie może zaszkodzić. (Odrzuciliśmy wątek ze szczurami, ale może dobrze będzie go wprowadzić:). Pewnej nocy w mieście pojawia się mnóstwo szczurów. Wywołuje to panikę i pewne straty. Okazuje się, że wszystkie szczury opuszczają osadę. Ten niemal biblijny znak rehabilituje starca w oczach niemałej części mieszkańców, mnożą się spory. Być może co bardziej radykalni osadnicy przypuszczą szturm mający na celu uwolnienie strzeżonego przez bohaterów proroka? W

końcu zjawiają się maszyny Molocha - początkowo łatwe do odparcia. Za nimi przybywa coś większego i, postępując się bronią chemiczną lub biologiczną, podtruwa miasto. Bohaterowie mogą próbować stawić czoła śmiercionośnej maszynie, ewakuować miasteczko, albo ratować się na własny ratunek. Mogą też po prostu zginąć.

Parę minut i szkic przygody gotowy. Wszystko zależy tylko od tego, ile uda się wyciągnąć z podręcznika, jak daleko MG zabierze w swoich wariacjach na temat jakiejś jego części. A jeśli pewnego dnia zdarzy się, że akurat nic w podręczniku nie będzie inspirowało, można sięgnąć gdzie indziej i stamtąd

czerpać pomysły. Metoda zaprezentowana w „Krótkim kursie wymyślenia przygód w oparciu o podręcznik” działa także przy wykorzystaniu podstawy innej niż podręcznik Neuroshimy, a nawet w innych systemach!



S.O.S. Przygoda



Naprawdę niebezpieczna fucha

Pirat

Start: Bohaterowie siedzą w jednym z dużych miast (Nowy Jork, Detroit, Vegas itp.) i są bez roboty. To już któryś tydzień w mieście, gambli na wymianę coraz mniej, a roboty jak nie było, tak nie ma. Sytuacja staje się rozpaczliwa. Nie wiadomo – wyjeżdżać z miasta i szukać szczęścia na pustyni? Gdziekolwiek się ruszą, wszędzie całują klamkę. Nie, nie potrzebujemy nikogo do pomocy...

Otoczenie: W końcu, gdy pataluchy użalają się nad sobą w jakieś podłej spelunie, dostają ofertę pracy. Nie jest to może marzenie każdego z nich, ale naprawdę zaczyna już brakować na żarcie. Muszą się podjąć czegośkolwiek. Choćby roli roznosiela pizzy...

Knajpa nazywa się Gorąca panierka (a może Gorąca panienka...?) i oprócz serwowania ciepłego piwa i mętnej wody, ma w swej przepastnej ofercie posiłki na zamówienie. Właściciel naogłodał się zbyt wiele przedwojennych prospektów reklamowych - no i masz, pizzeria z dowozem w stylu 2050! Zamówienia zbierają biegające po ulicach obdarte i brudne maluchy.

Robota wydaje się prosta, wziąć gar gulaszu i dostarczyć na wskazany adres... Pozory jednak często lubią mylić.

Streszczenie: Bohaterowie mają super okazję poznać, jak niebezpieczne jest życie roznosiela pizzy. A to trzeba się przebić przez dzielnicę, w której akurat trwa strzelanina (a gulasz stygnie, nie można czekać), a to trzeba odnaleźć faceta, co się boi światła i zamieszkał w tunelu, do którego nawet szczury z Sharrash bałyby się wleźć (nie ma co się ociągać, wiadomo, zimny gulasz jest niejadalny), a to tort urodzinowy dla córki jakiegoś palanta bardzo źle znosi pościg samochodowy po zrujnowanych ulicach miasta (a ci debile, co cię gonią, nie wiedzą, że tort to bardzo delikatna sprawa), a to znowu ten facet, co mu wczoraj tak smakowała pizza, dziś nie żyje i jego brat zaczął niebezpiecznie szybko łączyć fakty i zamówił kolejną pizzę (choć przecież chodzi mu o was, a nie o trufkę, którą serwujecie)... No tak, pomysłów dużo. To naprawdę diabło niebezpieczna fucha! Ten odcinek S.O.S. sponsorował bar Gyros z Gliwic! Pozdrawiamy!

Czasem brak pomysłu, a u wrót stoją zlaknieni 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 chodził

Sławomir Maniak



Michał „de99ial” Romaniuk

Uranopolis

nowe miasto do Neuroshimy

Okiem przybysza

Inaczej wyobrażałem sobie Uranopolis. Jak? Nie wiem jak, po prostu inaczej. Wydawało mi się, że tak bogate miasto jest inaczej zorganizowane, że inaczej wygląda i inaczej funkcjonuje. Nie wiem dlaczego tak myślałem. W każdym razie wjeżdżając do Uranopolis musiałem się zmierzyć z twardą rzeczywistością.

Przed wojną na tych terenach wydobywano uran. Tyle, że te kopalnie wcale nie przypominały dziur wygrzebanych w ziemi. To były zaawansowane kompleksy wydobywczo – przetwórcze, wyposażone

w najnowocześniejszy sprzęt. Każda taka kopalnia miała własne źródło zasilania w postaci małego reaktora i wyposażona była w najnowocześniejsze, zaawansowane systemy wentylacji oraz uzdatniania wody. Właściciele tych kopalń wiedzieli, że inwestycje się opłacają, więc inwestowali. Z ekonomicznego punktu widzenia energia atomowa jest najtańsza i najbezpieczniejsza, a ponieważ złoża było bogate, poszli na całość i na miejscu zbudowali zakłady wzbogacania uranu. Od 2012, kiedy to grupa bogatych kolesi, kupiła te kopalnie uranu, cała inwestycja uchodziła za

wzór przedsiębiorstwa. Ludzie zabijali się, by móc pracować - wysokie płace i najnowocześniejsze metody zarządzania przyciągały nawet cudzoziemców. Wszystkie szanujące się firmy korzystały z doświadczeń tej korporacji.

I wtedy poznaliśmy Molocha. Kopalnie były ważnym obiektem strategicznym, ale szczęśliwie ominęły ją bomby. Górnicy uznali, że miejsce jest bezpieczniejsze od pobliskich miast i schowali się ze swymi rodzinami pod ziemią, korzystając przez blisko rok ze zgromadzonych zapasów. Kompleks kopalni był oddalony od cywilizacji i zaopatrzony we wszystko, co potrzebne do życia. Kierownictwo miało inne poglądy na sprawę - faceci w garniturach uciekli już na początku wojny i nie pokazali się do dzisiaj. Nikt się tym specjalnie nie przejął.

Górnicy przez kilkanaście lat żyli jak krety. Panowała jakaś zbiorowa psychoza - wszystkim się zdawało, że na powierzchni czeka zagłada. Ludzie bardzo rzadko wychodzili na zewnątrz. Starali się nie odzwyczajając dzieci od światła słonecznego, ale jeśli tylko pojawiało się prawdziwe lub wyimaginowane zagrożenie, na nowo zaszywali się w podziemiach. W tej społeczności żyli górnicy, spece od maszyn i konserwacji, technicy jądrowi i prawdziwi fizycy. Oczywiście, wszyscy mieli rodziny. Aby grupa mogła przetrwać, musiała mieć źródło energii, więc wszyscy robili nadal to, co wychodziło im najlepiej: podtrzymywali pracę reaktorów. Zapasów paliwa było aż nadto. Równocześnie trwały prace nad przystosowaniem kopalń do życia - poszerzano górne poziomy, kopano nowe chodniki, ulepszano sprzęt. Ogólnie mieszkano się tam nieźle, ale cały czas istniało zalecenie, żeby jak najwięcej czasu spędzać na powierzchni, oczywiście w bliskim sąsiedztwie bezpiecznych podziemi.

W końcu zapasy żywności i lekarstw zaczęły się kończyć. Drastycznie wzrosła śmiertelność. W obliczu groźby głodu i epidemii należało

podjąć jakieś kroki, jednak wszyscy bali się kontaktu ze światem zewnętrznym. W kopalni było jak u mamy, a nikt nie miał złudzeń co to tego, jak wygląda świat po wojnie. Musieli nieźle dygać, bo przecież nikt im nie kazał podróżować. Bóg wie gdzie. W promieniu kilku kilometrów istniał świat w miniaturze - z farmami hydroponicznymi, wygodnymi łózkami w czystych domach i maszynami do przetwarzania uranu. Kiedy wreszcie pierwsi zwiadowcy zaczęli dokładnie penetrować teren kombinatu, wrócili z dobrymi wiadomościami. Wyszkołeni technicy mogli odbudować i uruchomić przynajmniej część infrastruktury. Okazało się, że kompleksy na powierzchni były prawie nienaruszone. Wystarczyło na nowo napelnić zbiorniki farm hydroponicznych, posadzić jakieś ziemniaki i posiać kukurydzę dla urozmaicenia jadłospisu. Od słowa do czynu - w pierwszej kolejności żywność, potem uruchomiono także inne zakłady. Energii było w bród, a ówczesny przywódca grupy zdawał sobie sprawę, że porządek da się utrzymać tylko wtedy, gdy wszyscy będą pracowali.

W niespełna pół roku później w życiu Uranopolis - nikt już nie nazywał zakładów inaczej - nastąpił kolejny przełom. Zaczęli pojawiać się obcy - ludzie, którzy wiedzieli o istnieniu kopalni i potrzebowali uranu do nadal sprawnych elektrowni atomowych. Pierwszy kontakt był dosyć chłodny, można go nawet nazwać spotkaniem trzeciego stopnia (pierwszy to zwiad, drugi to groźby, trzecim jest strzelanina). Napastnicy umknęli pokonani i po trzech tygodniach pojawił się już ktoś inny, tym razem z zupełnie innym poglądem na relacje międzyludzkie. Pan Smith potrzebował paliwa dla elektrowni w Vegas. Dysponował lekarskami i amunicją. Mieszkańcy Uranopolis wymienili się za swoje zapasy uranu i doszli do wniosku, że atomowy biznes ma przyszłość. Mieli ostateczne potwierdzenie, że warto zostać na miejscu, wznowić pozyskiwanie rudy i uruchomić zakłady oczyszczania i wzbogacania.

Handel kwitł i rozwijał się bardzo dynamicznie. Z czasem Uranopolis nawiązało współpracę nawet z Nowym Jorkiem, choć wizyty z odległego wschodu zdarzały się rzadko. Gdy znalazł się jakiś mądrała chcący przejąć kontrolę nad tym złośliwym interesem, technicy grzecznie tłumaczyli mu, że istnieje czerwony guziczek, po naciśnięciu którego reaktory wylecą w powietrze, a kopalnia napelni się wodą. Brak uranu to brak energii, czyli dupa zbita. I wtedy skończyły się najazdy. Nawet twardziele z Hegemonii musieli skapitulować. Tym bardziej, że Uranopolis nie zadzierało nosa i nie obnosiło się z pozycją lokalnego monopolisty. Ceny mieli całkiem rozsądne.

Ludzie

W międzyczasie mieszkańcy opracowali prawo i ustrój przypominający trochę państwo korporacyjne, w którym każdy ma udziały w zależności od piastowanej funkcji, ale dostęp do edukacji i droga kariery są otwarte. Jest Zarząd, mają Prezesa, no i są Personel. Wszystkich określa się mianem Udziałowców. Oni przede wszystkim czerpią korzyści z handlu. Mieli szczęście, bo chociaż krawaciarze zwiali, to uchowało się kilku mądrych prawników. Oczywiście wszystkie przywileje dotyczą tylko rdzennych mieszkańców - Udziałowców. Pozostali to najemnicy, pracujący za stałą pensję.

Tak więc ludzi w Uranopolis można podzielić na rdzennych i przyjezdnych. Rdzenni są bogaci, mają dużo gambli, żyją w przedwojennych budynkach mieszkalnych, wewnątrz miasta. Bo widzisz, Uranopolis ma dwie strefy: wewnętrzną, przeznaczoną wyłącznie dla Udziałowców i zewnętrzną, oddaną dla reszty. Aby dostać się do wewnętrznej strefy trzeba mieć przepustkę, ale w zewnętrznych poruszać się może każdy. Rdzenni i przyjezdni różnią się, ale co w tym dziwnego? Tu jest podobnie jak w Federacji, tylko, że pracownikom prowadzi się lepiej niż chłopom.

Tak na serio to nie ma tu obiboków. Udziałowcy znajdują się na swo-

im zawodzie - pracują w zakładach i prowadzą szkolenia dla najemników. Każdy ma jakąś specjalizację - od obsługi ciężkiego sprzętu górniczego zaczynając na obsłudze i konserwacji reaktorów kończąc. W Uranopolis roi się jak w ulu. Co się dziwisz? Korporacja nie może pozwolić sobie na straty, a jakiegolwiek lenistwo oznacza stratę. Ludzie są tu strasznie zabiegani. Mało kto ma wolny czas. Nic dziwnego, wszystko kręci się wokół zysku.

Przyjezdni nie narzekają. Mają fuchę za stałą pensję w żarcie i lekach, gwarantowaną podpisanym kontraktem premię w alkoholu i są z tego zadowoleni. Oprócz nich pełno tu handlarzy i wolnych strzelców, którzy próbują uszczknąć coś dla siebie bez konieczności wiązania się kontraktem. Nie są mile widziani, tym bardziej, że sporo wśród nich wicherzycieli. Raz czy dwa zdarzył się bunt najmitów, ale został stłumiony szubko i pokojowymi metodami. Mimo to Zarząd drży przed następnym.

Fakty

Sprzęt górniczy

Na wyposażeniu każdej kopalni Uranopolis znajduje się świetnie zachowany sprzęt do prac górniczych. Od łazików z zamontowanymi systemami skanowania, szukającymi nowych złóż, przez skafandry górnicze, czyli hydrauliczne kombinезony wyposażone w wiertła, piły i młoty wszelakiego rodzaju, aż po wielgachne, zautomatyzowane kombajny i taśmociągi. Oprócz tego na powierzchni znajdują się hale z maszynami do oczyszczania rudy, magazyny przeznaczone do składowania urobku i solidne budynki, w których znajdują się reaktory oraz urządzenia do wzbogacania uranu. Pełno tu zaawansowanej przedwojennej technologii. Nie jest to Posterunek, ale robi wielkie wrażenie. Raj dla monterów, mechaników, elektroników i innych techno - maniaków.

Centrum handlowe

To kolejny fenomen Uranopolis. Są tu duże place, nazywane rynka-

mi, na których uwijają się handlarze wszelakiej maści. Wieczny ścisk, wrzask i smród, ale też sporo najróżniejszego towaru. Czasami nawet z bardzo dalekich okolic przybywają kupcy ze swym towarem, licząc na zyski. Każdy zainteresowany sprzedażą wynajmuje sobie miejsce za odpowiednią opłatą i rozbija kramik. Od czasu do czasu złomiarze organizują tutaj swój zlot i znoszą z najdalszych zakątków Stanów mechanikę i elektronikę - głównie elementy maszyn górniczych (lub wręcz rozłożone na części urządzenia przemysłowe). Jeśli jeździsz po autostradach ciężkim sprzętem, albo rada starszych z wioski wysłała cię na poszukiwanie śrubki numer pięć do kombajnu węglowego, powinieneś tu zajrzeć.

Apropos - istnieje dobry sposób na dotarcie do miasta. Możesz dołączyć do karawany wyruszającej na przykład z Vegas. Karawany prywatnych handlarzy, Gildii kupieckich oraz zwykłych detalistów kursują tam trzy - cztery razy do roku.

Odpady i skażenie

Każde dziecko w Uranopolis wie, że z procesu rafinacji uranidów pozostaje mnóstwo niebezpiecznych odpadów radioaktywnych. Dostępne po wojnie środki nie pozwalają bezpiecznie transportować ich poza miasto. Poza tym, mimo wysiłków techników, przedwojenne urządzenia nie są tak doskonale i zwyczajnie promieniują. Miasto ma niezły problem. Praca przy reaktorach jest najlepiej płatna, ale właśnie tutaj dział kadr ma największą rotację. Wielu rezygnuje już po pierwszych dniach. Choroba popromienna potrafi zniechęcić nawet najtwardszych.

Zarząd cały czas stara się znaleźć rozwiązanie tego problemu. Jak dotąd z miernym skutkiem. Póki co odpady wywożone są na południowe pustynie, dlatego na twoim miejscu uważałbym na tamtą okolicę. Podobno jest tak skażona, że piasek aż świeci w ciemności. Dzięki temu pełni rolę swego rodza-

ju bariery ochronnej. Przed czym? No chłopie, a co jest na południu? No właśnie, Hegemonia.

Tak w ogóle to nie zabieraj ze sobą licznika Geigera do Uranopolis. Ciągły, nieustanny trzask tego urządzenia doprowadzi cię do szalu. Tu radiacja jest wszędzie. Po prostu. Rdzenni przywykli, nie szkodzi im ona tak bardzo jak innym. Nieprzystosowani długo nie wytrzymają. Mają fart, jeśli dobrze zarabiają. Wtedy stać ich na środki ochronne, ale ci biedniejsi mają prawdziwe piekło. I szybko się wynoszą lub umierają.

Praca

Tu zawsze potrzebni są ludzie. Nie ważne czy dobrze strzelasz, biegasz, czy prowadzisz bryczki. Nieistotne, czy znasz się na elektronice, hydraulice, czy na chemii. Tu znajdziesz pracę. Nawet spec od bojlerów ją tu dostanie. Możesz nawet nic nie umieć, a i tak dostaniesz jakąś pracę. Bylebyś tylko nie tchórzyl przed promieniowaniem. Jak cię przycisnie bieda, jedź do Uranopolis. Na chleb zarobisz.

Kolej

Wszystkie punkty miasta, zakładów i kopalń połączone są siecią kolei przemysłowej, służącej tu za podstawowy środek transportu. Chcesz szybko dostać się do siedziby Zarządu albo na rynek? Kupujesz bilecik, wsiadasz w wagonik i pędzisz do celu nie martwiąc się o nic. Taka przyjemność kosztuje 5 gambli, a bileciki nieoficjalnie pełnią tutaj rolę pieniędzy. Nie sposób ich podrobić, jeśli nie dysponujesz sprzętem do oczyszczania rudy - to bardzo charakterystyczne i ciężkie żetony z nieznanego mi stopu.

Osobistości i osobliwości

Uranopolis składa się z pięciu części, nazywanych miasteczkami. Zgadnij, dlaczego jest ich pięć? Bingo! Bo właśnie tyle jest tu kopalń. Miasteczka wyrosły wokół szybów wydobywczych. Wraz z rozwojem miasta ściągało coraz więcej chę-

nych do pracy, a ludzie muszą gdzieś mieszkać. I tak powstały te dziwaczne osady. Dziwaczne, ponieważ składają się na nie najróżniejsze konstrukcje - od zrujnowanych przedwojennych budynków, po blaszane baraki i drewniane chaty. Wszyscy mieszkańcy to pracownicy. Udziałowcy mają własne apartamenty w kompleksach przemysłowych pośrodku miasteczek i raczej nie zapuszczają się do stref zewnętrznych. Nie znaczy to, że ich unikają. Po prostu przebywają tam tylko tyle, ile potrzeba i ani chwili dłużej.

Strefy zewnętrzne są zaniedbane, zasyfione i ogólnie nieprzyjemne. Pełno tu chorych, degeneratów, wyrzutków i szumowin. Ale ochroniarze skutecznie pilnują porządku. Nie bawią się w strzały ostrzegawcze czy upomnienia, po prostu pałują zadymiarzy, a kiedy trzeba - strzelają. Mają na to zgodę Zarządu i bez wahania korzystają ze swych uprawnień. Praca w siłach porządkowych daje większe przywileje, niż te należne najmitom. Ochrona to prawie Udziałowcy.

Nie ma się co dziwić, że w Uranopolis panuje nastrój paranoi i masa pieniędzy idzie na selekcjonowanie i szkolenie ochrony. Udziałowcy boją się buntu najemników. Jak już wspomniałem, zamieszki zdarzają się - rzadko, ale jednak. Według aktualnego Prezesa, Alana Walkera, zawiązano kilka spisków, których celem jest zmiana panujących reguł w mieście. Walker jest szczerze zaniepokojony.

CENNIK

Paliwo: 125%
Elektronika: 150%
Mechanika: 150%
Prochy: 200%
Broń: 125%
Żywność: 175%
Usługi Speców: 50% (miejskowych); 150% (pozamiejscowych)

Radosław Gruszczyk



Marcin Blacha
oraz Michał Oracz

TROPICIEL RAKIJET

nowa profesja - archetyp

Zagrożenie

Jakieś dziesięć lat przed Apokalipsą nastąpił przełom w technologii rakietowej. Wiązało się to z rozwojem programu lotów kosmicznych, który w tamtych czasach miał się świetnie. Orbital powstał właśnie dzięki nowym technologiom. Wykorzystując najnowsze odkrycia produkowano również rakiety z głowicami bojowymi. Te najnowsze były naprawdę ogromne. Umieszczono je w specjalnych silosach na terenie całego kraju, nie tylko na tere-

nie baz wojskowych. Rakiety wyposażono w skomplikowane systemy komputerowe, dzięki którym mogły „dogadywać się ze sobą”. Nie myśl sobie, że jedna wymierzona była definitywnie w Moskwę, inna miała na celu Wyspy Bora-Bora. W sytuacji podbramkowej, gdyby zabrakło ludzi, mogły zmieniać swoje cele w zależności od rozwoju sytuacji wojennej, mogły same decydować, w jakich okolicznościach się wystrzelić i jak polecieć, żeby dopaść celu. Zgroza. Wszystko to na

wypadek, gdyby centrum decyzyjne zostało zniszczone. Technika wojskowa dążyła do wyeliminowania czynnika ludzkiego, który generował najwięcej błędów.

Cały czas używam czasu przeszłego, ale sęk w tym, że część z tych rakiet nadal istnieje. Nie zostały wystrzelone i czekają rozsiane po całym kraju, niebezpieczne już nie dla wrogów Ameryki, ale dla Amerykanów. Nie wszyscy zdają sobie sprawę z ich istnienia i może to i dobrze. Ludzie i tak widzą, że świat jest parszywy, otaczają ich same niebezpieczeństwa. Po co im świadomość kolejnego? Zresztą, czy przeciętni farmerzy albo górnicy zrozumieliby zagrożenie, jakie płynie ze strony ukrytych silosów z rakietami? Istnieją jednak grupy świadome niebezpieczeństwa, dla których przyszłość ludzkości jest ważna. To właśnie moi pracodawcy.

Tropiciel

Moje zajęcie jest ściśle związane z przeszłością, ale wszystko, co robię, robię z myślą o przyszłości. Jestem Tropicielem rakiet. Dla większości ludzi to nie znaczy nic. Widzą faceta, który włóczy się po kontynencie i od czasu do czasu schodzi do jakiejś dziury w ziemi. Cholernie nudne zajęcie, myślą, i są w błędzie. Niewiele znam bardziej ekscytujących profesji. Moje zadanie – cel, który wyznaczyłem sam sobie – to poszukiwanie rakiet zdolnych do przenoszenia broni masowej zagłady. Robię to dla zysku, ale wierzę, że można się tym zajmować z powołania. Bogate miasta płacą mi za usuwanie zagrożenia, boją się, że rakiety przejmie Moloch albo jacyś szaleńcy. Poza tym silosy są z reguły dobrze skomputeryzowane, więc da się wymontować trochę sprzętu wojskowego. Posterunek kupuje ode mnie wszystko na pniu, bywa, że sprzedaję coś do Nowego Jorku. W przypadku małych rakiet czasami da się wymontować głowicę albo wyjąć paliwo, ale to niebezpieczna robota, więc rzadko się jej podejmuję. Nie dysponuję jeszcze odpowiednim sprzętem,

choć sporą część dochodów inwestuję w narzędzia.

Moją specjalnością jest unieszkodliwianie rakiet balistycznych, które tkwią w ukrytych silosach. Stany Zjednoczone szykowały je na wypadek wojny i kiedy powstawał Moloch, wiele zostało odpalonych. Ale nie wszystkie. Część zajmuje wojskowe magazyny broni lub tkwi na mobilnych wyrzutniach, inne ukryto w podziemnych silosach. Takich pozostało bardzo mało i kiedy w czasie moich wędrówek słyszę pogłoski na ich temat, sprawdzam sprawę. To rutyna i przeważnie plotki okazują się bujną. Podobnie rzecz się ma z raketami na zatopionych u wybrzeży łodziach podwodnych. Nie potrafię nawet sprawdzić informacji na ten temat, ponieważ nie dysponuję sprzętem do prac podwodnych. Jak już wspomniałem, moją specjalnością są rakiety w silosach.

Polowanie

Nazywam moją fuchę tropieniem rakiet, ponieważ w gruncie rzeczy jest bardzo podobna do zajęcia myśliwego. Tak jak myśliwy musi dobrze znać zwyczaje i zachowanie zwierzęcy, tak samo tropiciel rakiet musi znać się na inżynierii. Bez odpowiedniego przygotowania teoretycznego ani rusz. Elektronika, elektryka, budownictwo, geologia, metalurgia - te dziedziny musisz mieć w małym palcu. Ja ciągle się doskonalę: kupuje książki, rozmawiam z przedwojennymi technikami, gdy tylko spotkam ich w czasie podróży. W tej pracy ważne są też umiejętności wypytywania ludzi, tak, żeby nie wzięli cię za kultystę albo agenta Molocha. Ludzie wiedzą więcej niż im się wydaje i czasami na podstawie błażej rozmowy o pogodzie i hodowli zwierząt można zlokalizować silos, którego nie znalazłoby się w inny sposób.

Oczywiście nic nie zastąpi doświadczenia. Na początku byłem tylko pomocnikiem. Jeździłem z moim nauczycielem i podpatrywałem jego metody. Potem zająłem się tropieniem na własną rękę i przyznaję, że moje pierwsze zlece-

nia kończyły się z reguły porażką. Trzymałem się żelaznej zasady mojego fachu: jeśli nie jesteś pewien, jak coś rozbroić, zostaw to w spokoju. obserwowałem, robiłem notatki, porównywałem spostrzeżenia. Nigdy nie zapomnę mojej pierwszej udanej roboty. Pracowałem ponad trzy tygodnie i ledwie zdołałem pokryć koszty wyprawy, ale rozbroiłem raketę i wymontowałem sprzęt ze schronu z aparaturą sterującą.

Teraz to już rutyna. Kiedy przyjmuję zlecenie, pracodawca daje mi ogólne informacje. Na przykład spotykam się z ludźmi z Posterunku i słyszę od nich: „Mamy stare dokumenty sztabowe, z których wynika, że w okolicach Uphill znajduje się silos z głowicą chemiczną. Spodziewamy się, że za około dwa miesiące ten teren zostanie zajęty przez Molocha, więc masz niewiele czasu. Pięćset gambli za unieszkodliwienie rakiety i standardowa cena za przywiezienie do nas sprzęt”. Zazwyczaj już wtedy wiem, czy chcę się podjąć tego zadania, czy nie. Dwa miesiące to mało czasu i nie lubię pracować pod presją. Z reguły w takich wypadkach jak ten decyduje żyłka poszukiwacza przygód. Ponorzekam trochę i decyduję się wziąć robotę. Jadę moją ciężarówką, zatrzymuję się w Uphill i wywołuję sensację, bo nieczęsto zaglądają tam obcy. W ciężarówce oprócz sprzętu mam trochę gambli na handel i czasami udaję kupca. Wymieniam się za żywność, bo zamierzam spędzić kilka tygodni w dziczy. Przy okazji dyskretnie wpytuję mieszkańców i rozglądam się uważnie. Oglądam ludzi oraz zwierzęta. Próbuje miejscową wodę. Często silosy i magazyny są niebezpieczne - skażenie wydostaje się na zewnątrz i przez wody gruntowe wpływa na całą okolicę. Ludzie i zwierzęta chorują, po objawach można się zorientować, jaką głowicę ma rakieta.

Jeżeli miejscowi wydają się sympatyczni, ja też okazuję się fajnym facetem, bywa że zdradzam, po co przyjechałem. Gawędzę sobie z nimi, opowiadam o tym, co się

dzieje w szerokim świecie, a mimochodem wypytuje o blachostki. Dowiaduję się, czy w okolicy nie ma podziemnych tuneli, albo jałowych obszarów ziemi. Pytam o studnie i miejsca, których unikają zwierzęta. Jeśli ludzie wygądają na uczciwych, zostawiam ciężarówkę pod ich opieką i wychodzę w teren na kilka dni. Noszę ze sobą licznik Geigera, miernik stężenia gazów w atmosferze i - nie śmiećcie się - wahadelko na sznurku. W razie gdybym coś znalazł, zawsze mogę wrócić do wozu po resztę sprzętu, przede wszystkim po jeden z kombinizonów, gdy skażenie terenu jest zbyt duże, by dało się pracować bez ochrony. Ustaliam miejsce, w którym ukryty jest silos. Jeśli udało mi się przed wyjazdem uzupełnić zapasy odczynników, robię analizę chemiczną gleby. Gdy nie mam już żadnych wątpliwości, wracam po ciężarówkę i przechodzę do drugiego etapu prac.

Silosy

Po odnalezieniu silosu pierwszym zadaniem jest ustalenie rodzaju rakiety, która się w nim kryje. Najczęściej zajmuję się balistycznymi raketami międzykontynentalnymi, to znaczy takimi, które mogą przemieścić głowicę na odległość powyżej 5500 km. Rzadziej spotykam rakiety dalekiego i średniego zasięgu - przeważnie zostały wystrelone w czasie wojny, a silosy po nich świecą pustkami. Rodzaj rakiety mogę ustalić już na samym początku, oceniając rozmiary silosu. Więcej dowiaduję się dopiero po rozpieczętowaniu pokrywy. To najdłuższy, ale też najbardziej ekscytujący etap prac. Nigdy nie wiesz, co znajdziesz w środku, a jeśli będziesz się spieszył, możesz coś szchrzańić i doprowadzić do uszkodzenia głowicy, albo nawet do odpalenia rakiety. Do zdjęcia pokrywy potrzebny jest solidny sprzęt - dźwig, betoniarka, młot pneumatyczny, przecinarka zdolna uporać się z metalem i żelbetonem, metalowe siatki, którymi zabezpieczam pokrywę przed rozpadnięciem się i zwyczajna łopata, bo czasami trzeba prze-

walić tony ziemi z okolicy silosu, żeby nie zawaliła się do dołu. Jak widzisz moje urządzenia wymagają zasilania, więc niezbędny jest generator prądu, który również wożę w ciężarówce. W zależności od rodzaju rakiety, terenu i ilości pomocników, przygotowania do wejścia do silosu mogą trwać od kilku dni do kilku miesięcy. Jeśli zanosi się na dłuższą robotę, staram się dobrze poznać okolicę i buduję nawet drewnianą chatkę, w której śpię i odpoczywam. Otwarcie pokrywy to święto, które trzeba uczcić dobrym trunkiem. Wchodzę w ostatnią fazę prac.

Silos rakiety międzykontynentalnej ma najczęściej dwadzieścia metrów wysokości. Chroniony jest stalowym rękawem o średnicy około czterech metrów. Między rakieta a rękawem jest trochę luzu - na tyle, by szczupły człowiek mógł zejść w dół i dostać się do przylegającego schronu z elektroniką odpowiedzialną za odpalenie i pokierowanie rakieta. Tutaj przydają się przyrządy, których skompletowanie zajęło mi ponad rok. Dysponuję multimetrem, lutownicą, spawarką, oraz kilkoma pomysłowymi samoróbkami. Nie pogardzę również łomem. Staram się zdemontować instrumenty wyrzutni w taki sposób, by nie odpalić rakiety. Ale i to nie wystarczy. Czasami trzeba majstrować przy rakiecie.

W przypadku dużych pocisków rakietą nadaje przyspieszenie, pozwala wznieść się ponad atmosferę, ale potem zostaje odrzucona i głowica korzysta z własnego napędu. Rakiety międzykontynentalne wykorzystują paliwo płynne, które na dłuższych dystansach jest bardziej wydajne niż stałe. I całe szczęście dla mnie! Najczęściej to ciekły tlen, który musi być tankowany bezpośrednio przed wystrzeleniem, ponieważ bardzo szybko się ulatnia. Wystarczy zatem odciąć dopływ paliwa z podziemnego zbiornika i upewnić się, że nikt nie naprawi uszkodzenia. Gorzej jeśli rakietą

ma bliższy zasięg i zasila ją paliwo stałe, już umieszczone w zbiorniku. W takim wypadku trzeba się nagimnastykować, żeby odciąć zasilanie. Na szczęście napędy na paliwo stałe są mniej skomplikowane niż te na paliwo płynne i łatwiej się przy nich majstruje. Dwa razy spotkałem się z alternatywnymi napędami - elektrycznym i nuklearnym. Woląłem zostawić te silosy w spokoju, ale obiecuję sobie, że wrócę do nich, gdy nabiorę więcej doświadczenia.

Zadaniem, którego podejmuję się najrzadziej, jest próba wymon-

owania głowicy. W przypadku pocisków konwencjonalnych nie boję się. Radzę sobie zarówno z tymi zwykłymi, jak i zawierającymi wiele niezależnych głowic. Do nuklearnych, chemicznych, biologicznych podchodzę jak pies do jeża. Jeśli istnieje najmniejsza szansa, że taka głowica jest uszkodzona, po prostu unieszkodliwiam rakieta i robię co w mojej mocy, by ograniczyć zasięg skażenia. Zazwyczaj stosuję pospiesznie budowane żelbetonowe konstrukcje, którymi uszczelniam silos. Niezależnie od tego czy moje zadanie powiodło się, czy nie, zanim odjadę, pieczołowicie zabezpieczam i maskuję cały silos. Chronię go w ten sposób przed poszukiwaczami gambli i mieszkającymi w pobliżu ludźmi. Nigdy nie wiadomo, co takiemu strzeli do głowy.

Przyjaciele

Na początku kariery byłem samotnikiem i jakoś sobie radziłem bez niczyjej pomocy. Dzisiaj zdaję sobie sprawę, że większość moich niepowodzeń wynikała z tego, że nie miałem nikogo do pomocy. Pewnego razu nauczyłem się, że dobrze jest podróżować w towarzystwie kumpi, pomagać im i korzystać z ich pomocy przy tropieniu rakiet.

Moim najtrudniejszym przypadkiem była potężna rakietą międzykontynentalna, z ładunkiem broni biologicznej, co dziwne - uzbrojona. Do dzisiaj zastanawiam się, z jakiego powodu jej nie wystrzelili. Nie znam się na mikrobiologii, ale zawierała chyba jakieś szczepy wirusów, które mutowały przez długie lata. Woląłem nie sprawdzać, czy nadal stanowiły zagrożenie. Ponad pół roku poświęciłem na rozbrojenie świństwa i upewnienie się, że już nikomu nie zaszkodzi. Po cement jeździłem specjalnie do Apalachów, a przyjaciel z Nowego Jorku woził mi zbrojenie do betonu. W ciągu tego półrocza poznałem kilku świetnych ludzi, którzy pomogli mi wówczas w pracy, a po-



R.G.03.

tem dołączyli do mnie w wielkiej włóczędze. Tropicielowi rakiet przydaje się każdy kumpel. Wygadany cwaniak, który potrafi wyciągnąć z ludzi informacje o dziwnych terenach w okolicy, a nawet przekonać ich do współpracy przy rozbieraniu rakiet. Silny wojownik albo dobry strzelec przydają się podczas spotkań z mutantami lub maszynami Molocha, które również szukają rakiet. Technik może być twoim konsultantem i prawą ręką podczas prac nad rozbieraniem rakiet.

Jak się domyślasz mój fach nie jest ani popularny, ani szczególnie zyskowy. Ale są też zalety - jesteś kimś wyjątkowym, a techniczne wykształcenie Tropiciele rakiet przydaje się przy innych okazjach. Jeśli jesteś zainteresowany mogę cię przyjąć jako ucznia. Kto wie, może za kilka lat też będziesz wtajemniczał jakiegoś ucznia?

Profesja: Tropiciel rakiet

Cechy (wybierz jedną z nich)

Ukształtowanie terenu

Znasz się nie tylko na technice wojskowej - liźnąłeś trochę geologii i inżynierii lądowej. Wystarczy ci jeden rzut oka i krótki spacer po okolicy, by dowiedzieć się, co „pod trawą piszczy”. Jeżeli zdasz Trudny test Wypatrywania, potrafisz powiedzieć, czy w zasięgu wzroku znajdują się jakieś podziemne budowle - tunele, silosy, bunkry, schrony. Poszukując podziemnych schowków możesz wspomagać testy Wypatrywania odpowiednimi Umiejętnościami z grupy Wiedza ogólna (Fizyka, Geologia).

Zgrana ekipa

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz dodatkowe 100 gambli na znajomych, którzy pomagają ci podczas twojej pracy (nie konieczne muszą z tobą podróżować). Otrzymujesz również dodatkowe 200 gambli do wydania na sprzęt potrzebny do tropienia rakiet.

Reguły otwierania i rozbierania rakiet

Poniżej podajemy kilka reguł związanych z otwieraniem silosów i rozbieraniem rakiet. Mechanika oparta jest na rozdziale „Wypatrosz maszynę Molocha” z najnowszego dodatku do Neuroshimy „Bohater²”.

Otwieranie silosów

Niewielki, prosty: Otwarcie: Problematyczne, czas: 2 godziny (wymaga takich narzędzi, jak łomy, młoty, piły do metalu itp.)

Duży: Otwarcie: Trudne, czas: 4 godziny (wymaga takich narzędzi jak młot pneumatyczny, ręczne palniki itp.)

Ogromny, zabezpieczony: Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 8 godzin (wymaga użycia maszyn)

Otwieranie i rozbieranie rakiet

Niewielka, ręczna

Otwarcie: Przeciętne, czas: 1 godzina, Delikatność: 2

Rozbrojenie: Problematyczne, czas: pół godziny, Delikatność: 2

Duża, z wyrzutni montowanych na pojazdach

Otwarcie: Problematyczne, czas: 2 godziny, Delikatność: 4

Rozbrojenie: Problematyczne, czas: godzina, Delikatność: 4

Rakieta balistyczna dalekiego zasięgu na paliwo stałe

Otwarcie: Trudne, czas: 3 godziny, Delikatność: 6

Rozbrojenie: Problematyczne, czas: godzina, Delikatność: 6

Rakieta balistyczna dalekiego zasięgu na paliwo płynne

Otwarcie: Bardzo trudne, czas: 4 godziny, Delikatność: 6

Rozbrojenie: Problematyczne, czas: godzina, Delikatność: 6

Rozbijanie rakiety poprzez komputer sterujący wyrzutnią (Wykonuje się testy Komputerów zamiast Mechaniki)

Prosty system: Przeciętne, czas: kwadrans, Delikatność: 2

Skomplikowany: Trudne, czas: pół godziny, Delikatność: 2

Trudny i zabezpieczony: Bardzo trudne, czas: godzina, Delikatność: 1

Jeśli BG obleje więcej testów otwarcia rakiety (lub rozbrojenia), niż wynosi Delikatność, rakietka może eksplodować - jeśli była uzbrojona. MG może wykonać rzut losowy k20 - jeśli wypadnie więcej niż 15, ładunek zostaje zdetonowany.

Co da się wyciągnąć z otwartej rakiety:

Głowica (ładunek konwencjonalny, chemiczny, biologiczny, nuklearny, MIRV - wielogłowicowy)

Niewielka, ręczna: Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Trudne, Czas: 1 godzina, cena: 40g

Duża, z wyrzutni montowanych na pojazdach: Zakamuflowanie 2, Trudność wymontowania: Bardzo trudne, Czas: 2 godziny, cena: 60g

Rakieta balistyczna dalekiego zasięgu: Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Bardzo trudne, Czas: 4 godziny, cena: 200g konwencjonalna (inne - ceny nie ustalone, zależne od mocy i działania, mogą dochodzić do wielu tysięcy gambli)

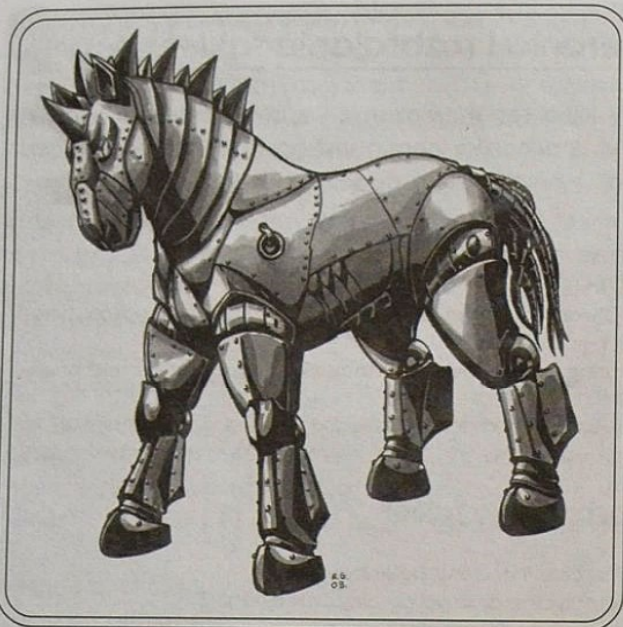
Paliwo (mieszanka oparta na wodorze, ciekły tlen itd.)

Rakieta balistyczna dalekiego zasięgu: Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Trudne lub Bardzo trudne, Czas: 1 lub 2 godziny, cena: nie ustalona (trudno znaleźć zastosowanie dla paliwa rakietowego)

System namierzania i kierowania (tylko w rakietach samonaprowadzających się lub naprowadzanych, zależy od rodzaju rakiety)

Rakieta balistyczna dalekiego zasięgu: Zakamuflowanie 3, Trudność wymontowania: Bardzo trudne, Czas: 4 godziny, cena: 20-100g, zależnie od rodzaju i zaawansowania technologicznego systemu

Radosław Gruszczyk



Marcin Blacha

NIEZWYKŁE WIERZCHOWCE



Srebrnogrzywy

Nikt nie jest do końca pewien, skąd te niezwykle konie pojawiły się wśród ludzi. Niektórzy twierdzą, że są podarunkiem bogini snu. Inni utrzymują, że jakiś potężny mag sprowadził je wracając z innego świata. Nie ulega wątpliwości, że szlachetne zwierzęta nazywane srebrnogrzywami są istotami ciekawymi, choć niezwykle rzadkimi. Srebrnogrzywy przypomina nieco ruma-ka elfów - jest bardzo piękny, pełen gracji i elegancji. Ma długie nogi i kark wygięty w delikatny łuk - wydaje się być bardzo lekki, a kiedy stąpa, sprawia wrażenie płynącego w powietrzu. Srebrnogrzywy mogą mieć różne umaszczenie, tak jak zwykłe konie, najczęściej jednak są gniade, rzadziej siwe, niemalże białe. W nocy, kiedy na konia pada księżycowe światło, ich grzywy stają się srebrne. Krzyżują się ze zwykłymi końmi, ale źrebięta nigdy nie dziedziczą magicznych cech.

Dlaczego srebrnogrzywe są takie niezwykle? To rą-
cze wierzchowce, bardzo szybkie, chociaż nie dorów-
nujące wytrzymałością i odwagą koniom bojowym, ale
w tym nie ma akurat nic niesamowitego. Czarodziej-
skie właściwości konia można odkryć dopiero nocą.
Srebrnogrzywy potrafi wejść do snów innych ludzi, jeź-
dziec nie wie nawet jak i kiedy to się dzieje. Siedząc w
siodle odkrywa nagle, że rzeczywistość wokół niego
rozmyła się, a w oddali płyną jakieś niewyraźne ob-
razy. Każda z tych wizji to sen śpiącego w pobliżu czło-

Tekst przeznaczony jest zarówno dla gracza wcie-
lającego się w rolę paladyna, jak i dla MP. Pro-
wadzący może wprowadzić przedstawione poniżej
niezwykle wierzchowce do swoich przygód. Gracz,
może wybrać z podanych propozycji konia dla swo-
jej postaci. Jeśli paladyn już otrzymał wierzchowca,
na piątym poziomie doświadczenia MP może uznać,
że rumak w nagrodę zostanie pobłogosławiony przez
bóstwo za szczególnie wspaniały czyn. Koń pala-
dyna otrzyma wówczas cechy jednego z opisanych
poniżej stworzeń.

Wszystkie niezwykle wierzchowce podlegają za-
sadam rozwoju wierzchowca paladyna opisanym
na str. 47 PG, nie otrzymuje jedynie zdolności zesta-
wionych w kolumnie Specjalne, za wyjątkiem wspól-
nych czarów, więzi empatycznej i wspólnych rzu-
tów obronnych. Inteligencja mechanicznego konia
nie wzrasta.

wieka. Wystarczy skoncentrować się na nim, a wierz-
chowiec galopem wjedzie do świata snu.

Tą zadziwiającą właściwość jeźdźcy wykorzystują na
różne sposoby. Niektórzy traktują podróż przez sen jako
skrócenie drogi. Gdy ktoś śni o swoim rodzinnym mia-
steczku można wejść do jego marzenia, pędzić wierz-
chem między wyśnionymi budynkami i opuścić sen w
odpowiednim miejscu, pojawiając się na przykład
przed domem uspiętego, już w rzeczywistym świecie.
Słyszałem również o kobiecie paladynie, której wierz-
chowcem był srebrnogrzywy. Podróżowała ona po kosz-
marach nękających ludzi i walczyła z ich lękami.
Musisz bowiem wiedzieć, że jeśli zawitasz do krainy
marzeń, wszystko co dla śniącego jest marą senną,
dla ciebie będzie realne. Sam staniesz się snem i we
śnie możesz zginąć.

Charakterystyki:

Srebrnogrzywy

Magiczne zwierzę; Charakter: PD; KW: 3k8+3 (18 pw);
SW: 1; Inii: +1 (Zr); Szyb: 18 metrów; KP: 15 (-1 rozmiar,
+1 Zr, +5 naturalny); Ataki: 2x kopyto +3 wręcz; Obra-
żenia: 1k4 kopyta; Zasięg/Front: 1,5m/3m; SA: -; SC:
Odporny na magię wpływającą na umysł; MRO: Wy-
trw +4, Ref +4 Wola +4; Cechy: S 10, Zr 13, Bd 13, Int 6,
Rzf 14, Cha 15

Specjalne zdolności:

Wejście do snu: Srebrnogrzywy wraz ze swoim jeźdź-
cem może wjechać do snu śniącej w pobliżu istoty.
Pod wieloma względami jest to podobne do efektów
czaru Zamiana planów. Dla wierzchowca i jeźdźca sen
jest realny jak rzeczywistość, nie mają oni wpływu na
przebieg marzeń i nie mogą kontaktować się ze śni-
ącym. Srebrnogrzywy może opuścić sen w dowolnym
momencie i pojawić się w miejscu, którego dotyczy
sen albo w miejscu, z którego wszedł do snu. Jeżeli

wierzchowiec zginie we śnie, jeździec natychmiast opuszcza marzenie, wraca do rzeczywistości i przez kó minut jest oszołomiony. Każdy, kto zginął wchodząc do snu, w którym uczestniczy srebrnogrzywy (np. z pomocą czaru Sen), ginie w rzeczywistości. Dotyczy to również jeźdźca. Tej nadnaturalnej zdolności można użyć raz dziennie.

Odporność na magię umysłu: Srebrnogrzywy jest całkowicie odporny na magię wpływającą na umysł - iluzje, zaklęcia, efekty snu itp.

Rumaki z Mechanusa

Wyobraźcie sobie konia, ale nie zwykłego ogiera, takiego z ogniem w oczach, przytupującego kopytami, ale wielkiego, niezgrabnego i nieruchomego rumaka. Teraz wyobraźcie sobie, że właściwie to posąg konia - cały wykonany ze spiżu. Wyraźnie widać nity i śruby, które łączą metalowe blachy w całość. Tak właśnie wyglądają konie z Mechanusa, kiedy stoją nieruchomo. W galopie nie są tak szybkie jak ich żywe odpowiedniki, biegną jednak niezmiernie szybko i z łatwością taranują lekkie przeszkody.

Konstrukty tworzone są przez sługi bogów prawa i przeznaczone są dla czempionów sprawiedliwości. Nie jest przy tym ważna moralność bohatera, to czy jest z natury dobry, czy zły nie ma znaczenia. Byleby tylko miał w pogardzie chaos i zmianę. Na Planie Materialnym Rumaki z Mechanusa spotyka się niestety nie rzadko. Najczęściej obdarowani nimi mają do wykonania jakąś misję i chociaż jej spełnienie zajmuje czasami dziesiątki lub setki lat, po wykonaniu planu rumaki wracają do swoich twórców. Znana jest historia czarnego rycerza, tyrana Zahnera, który podbił plemiona barbarzyńców i w samym środku dzikiego lasu chciał zbudować kamienne miasto. Rumak z Mechanusa służył mu w licznych podbojach, ale kiedy dzieło zostało uświęcone, Zahner postanowił zatrzymać istotę wbrew woli bogów i uwięził ją w żelaznej klatce. Uderzeniami kopyt koń wytłamał kraty i stratował swojego niedawnego właściciela, po czym wrócił do swojej ojczyzny - do planu Mechanusa.

Istnieje wiele rodzajów metalowych rumaków. Spiżowe są najpowszechniejsze i tylko o nich wspominają naoczni świadkowie. Legendy mówią jeszcze o złotych, a nawet mitylowych i wykonanych z nienazwanego, przejrzystego metalu - tak nieskazitelnych, że dokładnie widać jak w ich wnętrzu obracają się trybiki, przekładnie i kołowroty.

Prawowity właściciel może wydawać rumakowi polecenia jak normalnemu koniowi. Istota wykonuje je natychmiast, bez żadnej zwłoki. Rumak nigdy nie obróci się przeciw jeźdźcowi, nawet jeśli ten wydał samobójcze lub nonsensowne rozkazy. Jest ślepo posłuszny do czasu, aż właściciel nie sprzeniewierzy się ideom prawa i sprawiedliwości.

Rumak z Mechanusa (spiżowy)

Magiczne zwierzę; Charakter: PN; KW: 5k10 (30 pw); SW: 2; Init: -1 (Zr); Szyb: 12 metrów; KP: 26 (-1 rozmiar, -1 Zr, +18 naturalny); Ataki: 2x kopyto +8 wręcz; Obrażenia: 1k6+5 kopyta; Zasięg/Front: 1,5m/3m; SA: zionięcie; SC: konstrukt; MRO: Wytrw +3, Ref +2 Wola +3; Cechy: S 20, Zr 9, Bd -, Int -, Rzt 11, Cha 1

Specjalne zdolności:

Konstrukt: Rumak z Mechanusa jest niepodatny na moce wpływające na umysł, niewrażliwy na trucizny, choroby i podobne efekty. Odporny na trafienia krytyczne i stłuczenia, jak również na wyssanie atrybutów oraz energii. Ogromne obrażenia nie powodują natychmiastowej śmierci. Wierzchowiec posiada redukcję obrażeń 5/+1

Zionięcie: Spiżowe konie wyposażone są w broń imitującą zionięcie. W ich pysku umiejscowiony jest obrotowy bęben, dzięki któremu zaatakować mogą na sześć różnych sposobów. Jeździec może wydać rozkaz, ale nigdy nie ma wpływu na kolejność zionięć. W każdej rundzie walki następuje jedno, potem runda przerwy i dopiero następne. Sekwencję zionięć można przerwać w dowolnym momencie, ale po sześciu zionięciach kolejne sześć rumak może wykonać dopiero następnego dnia. Zionięcie ma kształt stożka o wysokości trzy metry i średnicy podstawy równej półtora metra. Przed każdym z tych ataków całkowicie chroni rzut obronny na Refleks ze Stopniem Trudności 13.

1. zionięcie ogniem - 2k4 obrażeń od ognia
2. zionięcie gazem paralizującym - utrata 1k3 punktów Zręczności
3. zionięcie lodowymi igłami - 1k6 obrażeń, -1 do Siły
4. zionięcie gazem osłabiającym - utrata 1k3 punktów Siły
5. zionięcie kawałkami metalu - 2k3 obrażeń
6. zionięcie gazem oszalamiającym - ofiara traci swą najbliższą akcję

Świetlisty rumak

Uczeni twierdzą, że w niektórych okolicznościach martwy człowiek może powstać jako istota nieumarła, przepełniona nienawiścią do świata żywych i animowana negatywną energią. Nieumarli są przerażającą bronią sił zła, ale dobro nie pozostaje bezbronne. Przykładem może być świetlisty rumak, którego narodziny przypominają trochę powstawanie żywych trupów. Kiedy ginie szlachetny i wierny koń, zdarza się, że bogowie doceniają usługi, jakie zwierzę oddało swojemu właścicielowi i pozwalają wrócić mu na pewien czas do życia. Nie ma to nic wspólnego z ohydnyymi praktykami nekromantycznymi. Koń zostaje wskrzeszony, ale już nie jako zwykłe zwierzę. Przepełniony jest potęgą światłości i tylko smutne spojrzenie mądrych oczu pozwala sądzić, że niebawem na powrót obróci się w proch.

Świetlisty rumak wygląda tak, jak wyglądał za życia. Zachowuje również wszystkie swoje cechy fizyczne, a dzięki pozytywnej energii otrzymuje dodatkowe zdolności. Gdy dochodzi do walki, jego ciało zamienia się w magiczne światło. Nie może go zranić żadna zwykła broń, a blask oślepi wrogów. Każda rana zadana jeźdźcowi przenosi się na konia. Część jego energii zostaje zużyta na jej wyleczenie. I to właśnie dramat jeźdźca, który przywiązał się do swojego wierzchowca. Koń odchodzi bezpowrotnie, ponieważ utraconej energii, która go ożywiła, nie może odzyskać w żaden sposób. Przychodzi taki czas, że jedna z ran okazuje się śmiertelna. Koń na powrót staje się zwykłym zwierzęciem i umiera.

Charakterystyki:

Świetlisty

Magiczne zwierzę; Charakter: PD; KW: 4k8+20 (40 pw); SW: 2; Inic: +1 (Zr); Szyb: 15 metrów; KP: 14 (-1 rozmiar,

+1 Zr, +4 naturalny); Ataki: 2x kopyto +6 wręcz; obrażenia: 1k4+4 kopyta; Zasięg/Front: 1,5m/3m; SA: -; SC: Napełniony energią; MRO: Wytrw +7, Ref +5 Wola +2; Cechy: S 18, Zr 13, Bd 20, Int 6, Rzt 12, Cha 10

Specjalne zdolności:

Napełniony energią: Na życzenie właściciela Świetlisty może przeobrazić się (akcja cząstkowa) i zamienić w czyste światło. Nie może wówczas atakować, ale otrzymuje redukcję obrażeń +40/+4 i odporność na magię równą 12 + poziom jeźdźca. Koń promieniuje światłem jak pod wpływem czaru Światło dnia i otrzymuje 2k8 tymczasowych pw. W tym czasie obrażenia zadane jeźdźcowi przechodzą na wierzchowca i nie są negowane przez redukcję obrażeń. Świetlisty natychmiast regeneruje obrażenia zużywając swoją energię życiową (pw). Utracone pw da się odnowić tylko z pomocą czaru Cud. Kiedy liczba pw spadnie do 0, świetlisty ostatecznie i nieodwołalnie umiera.

S.O.S. Przygoda



Dziurawa ochrona

Ignacy Trzewiczek

Start: BG zostają wynajęci do ochrony karawany przez kupca handlującego drogocennymi dywanami i sukniami. Droga jest niezbyt daleka, lecz niebezpieczna - dlatego za tę misję BG mogą zarządzić dużej zapłaty! Czeka ich dziesięć dni trudów i wysiłku. Po drodze miną dwie wsie, w których będą mogli zrobić dłuższe postoje. W sumie w drogę rusza dziesięć osób (w tym i kupiec).

Otoczenie: Karawana stosunkowo bezpiecznie dociera do miejsca przeznaczenia, tylko dwukrotnie niepokojona przez bandy dzikich stworów. Na miejscu okazuje się jednak, że zamiast trzech najcenniejszych dywanów, na wozach znajdują się bele zwykłego materiału owinięte w skóry - wyglądają tak samo jak zwinięte dywany! Bohaterowie są zaskoczeni, kupiec jest wściekły. Obarcza bohaterów winą za kradzież, żąda wyjaśnień. W końcu, gdy ci przyznają się, że nie wiedzą co stało się z dywanami, każe im się wynosić. „Nie powiem nikomu o waszej niekompetencji, lecz w zamian żądam, byście honorowo zrzekli się wynagrodzenia!”

Streszczenie: Okazuje się, że kupiec przygotował podstęp! Od samego początku dywanów nie było na wozach, lecz były to zwykłe bele materiału. Choć gracze mogą zachodzić w głowę, kiedy i kto podmienił cenny dobytek, wszystko na nic! Mogą podejrzewać, że coś wydarzyło się we wioskach lub podczas walki, kiedy walczyli ze stworami, w końcu jednak dojdą do wniosku, że kradzież dywanów podczas trasy po prostu nie była możliwa! Jeśli zarzucą kupcowi oszustwo, ten odpowie, że są bezczelni i nie mają żadnych dowodów! Lecz przecież są dowody - zaginione dywany w mieście Torg, w domu kupca, z którego przecież nigdy nie wyjechały! BG zapewne ruszą do Torg, by udowodnić oszustwo, ten zaś rusza równolegle, by uprzedzić ich! Finał to wyścigi do Torg, pomiędzy kupcem a drużyną graczy. Jeśli przyłapią go na oszustwie, Gildia Kupiecka nałoży na kupca olbrzymią karę.

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!

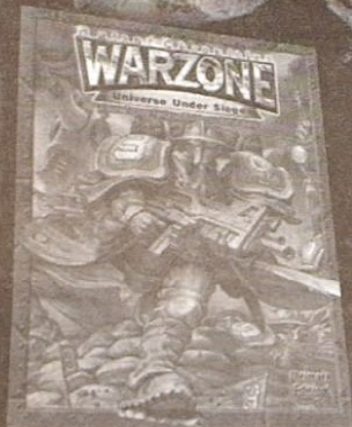
Strefa Wojny powraca... w wielkim stylu!

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



Marcin Ściolny

Marcin Blacha W KRÓLESTWIE UMARŁYCH

szkic przygody

Wymagania

Przygodę możesz rozegrać w dosyć szczególnych okolicznościach - gdy jeden z bohaterów zginie - stanowi ona więc uzupełnienie twojej kampanii. W żadnym wypadku nie poświęcaj życia jednego z poszukiwaczy przygód specjalnie dla rozegrania tego scenariusza! Ze względu na skalę wyzwania wymagane są wysokie poziomy doświadczenia bohaterów. Scenariusz zakłada 13 poziom, ale niewielkim wysiłkiem możesz przekształcić go i poprowadzić dla nieco mniej lub bardziej doświadczonych postaci.

Śmierć bohatera

Jeden z bohaterów zginął właśnie w trakcie ciężkiej walki lub jako ofiara pułapki. W momencie jego śmierci pozostali BG widzieli, jak nad ciałem przeleciał cień, jakby harpii, i usłyszeli odległy głos nawołujący: „Au-

win!”. Pozostali nie przejmą się zanadto - drużynowy kapłan potrafi wskrzeszać zmarłych, a jeśli trafiło właśnie na niego, drużyna jest na tyle zamożna, że może sobie pozwolić na ożywienie w świątyni. I tu zaczynają się kłopoty. Dusza zmarłego nie może z jakiegoś powodu wrócić do ciała. Próżne wszelkie starania, nawet Życzenie nie pomoże. Kapłan, który próbował dokonać wskrzeszenia, wyczuł, że stoją za tym nadnaturalne siły nie pochodzące z Planu Materialnego.

Jeśli bohaterowie pragną przywrócić zmarłego do życia, muszą działać szybko. Jedynek punktem zaczepienia jest wspomnienie o tajemniczym cieniu i słowo „Auwin!”, trzeba więc zacząć od zebrania informacji na ten temat. Sposoby mogą być rozmaite - wertowanie ksiąg, skorzystanie z czarów takich jak wiedza o legendach, czy nawiązanie kontaktu z innym planem, obcowanie. Osoba, która wykaże się zdaniem testem Wiedzy (religia) z ST 15 również powinna wydobyc jakieś informacje z zakamarków pamięci. Oceń sposoby, jakimi posłużyli się bohaterowie i w zależności od wyników podaj im wskazówki na podstawie poniższych informacji:

- Auwin był kapłanem, który służąc bóstwu śmierci został jego czempionem albo półbogiem
- Auwin z jakiegoś powodu oszalał i zbuntował się przeciw swojemu panu
- Auwin ogłosił się bogiem śmierci i postanowił założyć własne królestwo gdzieś w Niższych planach

Bohaterowie na wysokich poziomach mają bardzo dobre źródła informacji. Wiedza może pochodzić od możliwych przyjaciół, z niedostępnych dla ogółu bibliotek albo wprost od istot z innych planów. Właśnie z takiego źródła pochodzić będzie informacja, jak dostać się do królestwa Auwina. Jeżeli bohaterowie nie mają gdzie zdobyć potrzebnych informacji, jednemu z nich we śnie ukaze się awatar bóstwa śmierci i wprost przekaze potrzebną wiedzę.

Auwin bardzo obawia się zemsty swojego niedawnego pana i jego plan egzystencji jest zabezpieczony przed wszelkimi magicznymi próbami podróży. Z drugiej strony półbóg (czy bóg, jak każe się nazywać) pragnie udowodnić słuszność swojego panowania i wysła swoich posłańców, którzy porywają dusze zmarłych. W sugerowany powyżej sposób bohaterowie otrzymają treść rytuału, który umożliwi im sprowadzenie posłańców Auwina. Wówczas demon porwie ich żywcem do krainy zmarłych. Rytuał odprawić może drużyny czarodziej lub kapłan. W ostateczności możesz pozwolić, by demony Auwina sprowadziła postać z umiejętnością Stosowanie magicznych urządzeń, która odczyta zwój z instrukcjami. Wraz z treścią rytuału bohaterowie otrzymają dwie informacje. Aby wyzwolić się ze szponów demona, trzeba go zranić. Maszkarą wypuści wówczas trzymaną w szponach ofiarę. Po drugie zaś nikt nie zna sposobu na opuszczenie królestwa Auwina. Możliwe, że z wyprawy nie będzie już odwrotu.

Czarny zamek

Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, w chwili gdy rytuał dobiega końca w powietrzu pojawiają się cienie, takie same jak ten widziany wcześniej. Stwory, nie widzą różnicy między ciałem a duszą, wbijają szpony w plecy bohaterów i unoszą ich w powietrze. Podniebna podróż przeradza się w podróż między wymiarami. Już po chwili bohaterowie szybują nad jałową, szarą ziemią, nad którą nie świeci słońce. Całe niebo promieniuje ciemnym światłem i wszystko tonie w półmroku. Bohaterowie lecą wzdłuż jakiejś czarnej rzeki, wciąż jednak za wysoko, by bez szwanku spaść na ziemię. Dopiero kiedy demony przelatują nad murami okalającymi wielki zamek, zniżają lot na tyle, by każda z postaci mogła się wyzwolić raniąc stwora. Jeżeli ktoś postanowi kontynuować lot, demon zacznie szybować w kierunku ogromnego jeziora czarnego ognia. Jeśli bohater postanowi zaczekać do końca, zostanie wrzucony w płomień, które mrozą zamiast grzać - straci wszystkie poziomy i umrze.

Po twardym, ale na szczęście nie groźnym lądowaniu czas ruszać naprzód. Kierunek może być tylko jeden - brama zamku. To jedyny wyłom w obsydianowym murze. Bohaterowie szybko odkryją, że korytarze i komnaty budowli są puste, jeśli nie liczyć snujących się cieni - dusz zmarłych, a także sług Auwina, potwornych dozorców z kijami zakończonymi pętlą. Istoty te to lemury, najslabsze spośród czartów zamieszkujących piekło. Wyłapują niektóre dusze, chwytają je i ciągną w kierunku centrum zamku. Jeżeli wśród bohaterów znajduje się czarownik z atutem zogniskowanie czaru: przywołanie lub osoba znająca język piekielny, rozpozna lemury od razu. W innym wypadku możesz zezwolić na test Wiedzy tajemnej z ST 16. Demony będą się trzymały z dala od drużyny, a zaatakowane rzucą się do ucieczki. Jeśli bohaterowie postanowią podążać za uciekającymi lub zechcą zobaczyć, gdzie wleczone są dusze, trafią do centralnej komnaty zamku. Tu zbiegają się korytarze ze wszystkich stron. Na środku sali znajduje się wielki lej, którego dno wypełniają kłębiące się opary. Lemury wrzucają schwytane dusze do środka, te zaś spadają głośno zawodząc. Porządku w pomieszczeniu pilnuje osyluth, czarci nadzorca. Na widok zbliżających się żywych zbierze swych podwładnych i pośle ich do walki. Tworząc lodowe mury będzie próbował rozdzielić członków drużyny i skazać każdego na osobną walkę z grupą lemurów (5 + k6 na każdego). Wznosząc się w powietrze pod osłoną niewidzialności zaatakuje tego z bohaterów, który radzi sobie najlepiej, przyzywając sobie do pomocy pobratymców.

Gdy bohaterowie uporają się z osyluthem, lemury w zamku będą uciekały nie wdając się w walkę. Jedyłą niezbadaną drogą pozostaje lej na środku wielkiej sali. Trzeba tam zejść z pomocą magii, po linie, albo korzystając z umiejętności wspinaczka. Dół ma

dziewięć metrów głębokości. We mgle nie widać prawie nic - ludzie i błędzące cienie wyglądają tak samo.

Królestwo Śmierci

Pod czarnym zamkiem rozciąga się siedziba Auwina. System połączonych korytarzami komnat zajmuje małą powierzchnię, ponieważ królestwo nie zostało jeszcze ukończone. Setki lemurów pracują przy budowie, trudząc się pod batem bezwzględnych nadzorców. Istoty będą umykały przed bohaterami. Są tchórzliwe i zdają sobie sprawę, że ktoś, kto doszedł tak daleko, nie jest zwykłym śmiertelnikiem. W trakcie swojej podróży bohaterowie wejdą do kilku sal, które zostały już ukończone. Niektóre świecą pustką - widać, że nikt ich jeszcze nie zasiedlił i nie ozdobił. W innych napotkają wrogów i sojuszników.

Uwięziony niebianin

Grota, do której wkraczają bohaterowie, ma kształt wielkiej kuli, ściętej przy podstawie. Nie wiadomo, w jakim celu powstała ta komnata, ale obecnie służy za więzienie. Ze sklepienia zwisają różnej wielkości łańcuchy. Do niektórych doczepione są klatki, inne skuwają stare i wysuszone zwłoki. Wygląda to na jakiś rodzaj więzienia. Pod ścianą naprzeciw drzwi stoi pochylona metalowa płyta z kajdanami, łańcuchami i okowami. Przykuto do niej różne istoty, w tym i pomniejszych baatezu. Stoi tam potężny kyton w towarzystwie osylutha. Czart chłoszcze łańcuchami jakieś uskrzydłone stworzenie - trudno poznać jakie, bo to strzęp ciała broczący białawą posoką. Na widok bohaterów kyton zaprzestanie tortur i ruszy do ataku. Osyluth za pomocą ożywienia martwego wskrzesi zwłoki skatowanych istot i korzystając z teleportacji postara się zaatakować najsłabszych członków drużyny.

Gdy bohaterowie uporają się już z baatezu i przeszukają salę, okaże się, że jedyną żywą istotą jest biczwany przez kytona nieszczęśnik. Udany test Wiedzy (religii) z ST 10 pozwoli stwierdzić, że jest to istota niebiańska. Test zdany z ST 15 umożliwi rozpoznanie w torturowanym avorala. Niebianin został wysłany na zwiad, miał zdobyć informacje na temat człowieka o imieniu Tyret. Podążając jego śladami przybył do tej krainy zanim jeszcze zamknęła się ona dla przybyszów i innych planów. Po długiej walce, w czasie której pokonał wielu przeciwników, został schwytany i wtrącony do więzienia, gdzie czarty mogły do woli paścić się nad nim. Avoral jest zbyt słaby, by podążyć za bohaterami lub posłużyć się swoimi mocami. Może jedynie opowiedzieć o tym, co widział i słyszał.

Według niebianina, Auwin był lojalnym sługą swojego boga, choć wcale nie tak potężnym jak się zdaje. Wypełniał wszystkie rozkazy posłuszenie, aż pewnego dnia został wysłany z misją odnalezienia zbrodniarza Tyret, który wymykał się śmierci, chociaż była mu przeznaczona. Do pomocy otrzymał od boga arte-

fakt - róg zwolujący demony, które porywają martwe dusze do krainy umarłych. Na miejscu Auwin poznał prawdę - przez całe swoje życie Tyret kontaktował się z siłami Otchłani i Piekieł, przez co doszedł do potęgi i bogactwa. W zamian za usługi obiecał obu stronom, że da się duszą i ciałem porwać i zasilić potępieńcze legiony. Gdy przyszło co do czego, zaprosił i czarty i demony, a jak wiadomo obie strony powszechnie się nienawidzą. W rezultacie doszło do przeciągających się walk o duszę Tyreta, ten zaś dalej cieszył się życiem. Pojawienie się Auwina pomieszało mu szyki, bo choć wymykał się diabłom, nie mógł unikać potęgi śmierci. Mógł za to spróbować zwieść jej wysłannika.

Tyret przekonał wysłannika czartów, że może się jeszcze przysłużyć Piektu będąc żywym. Będąc człowiekiem sprytnym i niezwykle charyzmatycznym ugościł Auwina i w krótkim czasie przekonał go, że zasługuje na coś więcej, niż bieganie na posyłki dla sił, którym dorównuje potęgą. Kapłan dał się zwieść i przy wsparciu czartów ogłosił się bogiem śmierci. W rzeczywistości cała jego potęga opiera się na boskim artefakcie. Kończąc swą opowieść avalor dodaje, że nie ma pojęcia, w jaki sposób ten człowiek unika zemsty bogów.

Cień przyjaciela

Dusze ściągnięte przez Auwina w tej krainie są ledwie bladymi cieniami, bez pamięci i bez sił. Powolne czartom dają się niszczyć, torturować i transformować w lemury. W rzeczywistości upadły kapłan ma nad nimi bardzo ograniczoną władzę. Nie jest bogiem śmierci, chociaż uzurpuje sobie tytuł. Cała jego władza opiera się na poparciu baatezu, bo legiony czartów bronią królestwa przed inwazją z zewnątrz. Można powiedzieć,

że czarty i Tyret zaczynają sobie poczynać coraz bezczelniej, a on nie może się im przeciwstawić. W krainie Auwina dusze są więc cieniami, ale mają kształt i fizyczne właściwości. Można je zobaczyć i rozmawiać z nimi, przynajmniej w teorii, bo jeśli ktoś był słaby duchem za życia, po śmierci łatwo poddaje się niepamięci. Osoby silne za życia w groteskowym królestwie śmierci zachowują część dawnej świadomości. Do takich należał na pewno martwy członek drużyny.

Swojego przyjaciela bohaterowie napotkają w kolumnie dusz wlokących się dużym korytarzem okalającym całą podziemną siedzibę. Cienie zasilają pochod przybywając z promieniście rozchodzących się korytarzy, albo spadając w dół przez jezioro zimnych płomieni, które bohaterowie widzieli przybywając do czarnego zamku. Cień nie pamięta swoich dawnych towarzyszy, ale zdaje sobie sprawę, że znalazł się w oplakanej sytuacji i zgodzi się za nimi podążyć, a nawet służyć im radą.

Rozwiązanie przygody

Przygoda skończy się, jeśli bohaterom uda się wydostać z królestwa Auwina wraz ze zmarłym towarzyszem. Jeśli wszyscy zginą, zasilią armię cieni - być może uratuje ich kiedyś ktoś inny, być może zostaną zmienieni w czarty, a może trafią w objęcia boga śmierci, jeśli ten przestanie być wyrozumiały dla swego sługi. My jednak zakładamy szczęśliwe rozwiązanie.

W podziemnym świecie istnieją cztery siły, które mogą pomóc bohaterom w osiągnięciu ich celu. Ich interesy są sprzeczne, więc kluczem do sukcesu jest skierowanie nienawiści jednych przeciw drugim. Auwina najtrudniej przekonać do współpracy. Król zasiada na



nostromo
fantastyczny sklep internetowy

www.nostromorpg.pl

przegląd kategorii Polskie Podręczniki RPG-D&D 3ed, pozycji 10

- 

D&D Fabularna Gra Przygodowa - D&D FGP jest wstępem do 3 Edycji najbardziej znanej gry fabularnej na świecie. Wydana w formie podręcznika zawiera wszystko co jest potrzebne aby zapoznać się ze światem „Lodów i Smoków”. Uczestnicy zabawy wydruku oraz podziemia włączyć z pobioralną, pułapkami i innymi niezabójczymi...

• cena: 38.90zł
• realizacja: 1-10 dni recenzje: 2
- 

Księga potworów - Trzeci z podręczników podstawowych do gry Dungeons & Dragons zawierający wiele potworów, na które mogą się natknąć Bohaterowie Graczy. Wspaniale wydany, w pełni kolorowy, w twardej oprawie...

• cena: 63.90zł
• realizacja: 1-10 dni recenzje: 2
- 

Mieć i Piść - Pierwszy z podręczników skierowanych do głównych klas postaci w D&D 3ed. Ten dodatek opisuje mroczny i wojowniczy Wymiar Złotocieńca...

• cena: 23.90zł
• realizacja: 1-10 dni recenzje: 5
- 

Podręcznik gracza D&D - Podręcznik gracza do gry Dungeons & Dragons po polsku. Wspaniała edycja, w pełni kolorowy podręcznik w twardej oprawie...

• cena: 63.90zł
• realizacja: 1-10 dni recenzje: 11
- 

Podręcznik Pionierki - Ten dodatek do gry D&D 3ed. zawiera informacje o pionierskich klasach postaci i klasach preszpowych, nowe umiejętności i abity oraz pionierskiej walce. Opisano w nim też pionierskie moce, przedmiotów i potworów...

• cena: 63.90zł
• realizacja: 1-10 dni recenzje: 1
- 

Przygoda: Bezobrotne Cytańka - Ciasnego kłobocznika powinien przemierzać niepokojony bruk Starej Croy? Fortaca, która niedługo czekała swój cień na trakt, już tego nie czyni - niektórzy szkodzą, iż w dawno

wkrocz na pokład

Nostromo

internetowy sklep RPG

niskie ceny!

częste promocje!

Już ponad 1000 komentarzy klientów do produktów!

tronie ze splecionych korzeni jakiegoś potwornego drzewa, które zwisają z wysokiego sklepienia. Korzenie wiją się po całej sali tronowej jak macki, chwytają zbłąkane cienie i rozrywają je albo wrzucają do głębokiej studni u stóp kapłana, która wiedzie w niebyt. Auwin jest obłąkany, zatem nie trafią do niego żadne racjonalne argumenty. Panicznie boi się boskiej zemsty i korzystając z tego strachu można go skłonić do posłuchu, ale tylko na krótki czas, potem znów stanie się kapryśny i wrogi. W jego posiadaniu są ważne przedmioty - róg przywołujący demony porywające dusze zmarłych i klucze do królestwa. Posiadacz kluczy może swobodnie wędrować między tym planem i innymi.

Przez większość czasu u boku Auwina zasiada Tyret - oficjalnie doradca i prawa ręka, w rzeczywistości władca krainy wspólny z czartami. Jego słowo staje się słowem Auwina. Tyret jest potężnym magiem - złotoustym i bardzo inteligentnym, ale tchórzliwym. Obawia się, że wkrótce przestanie być potrzebny baatezu, a kapłan nie wstawi się za nim, gdy czarty upomną się o swój łup. Dlatego Tyret stara się wzbudzać w Auwinie nieufność wobec swoich piekielnych sojuszników i nie musi się specjalnie starać, by osiągnąć cel.

Czarty już czują się panami tej krainy. Przewodzi im ogromny gelugon nadzorujący prace lemurów, kytonów i innych istot. Gelugon w rzeczywistości buduje potęgę baatezu i ma nadzieję wkrótce pozbyć się sojuszników, którym nie ufa za grosz. To straszliwy przeciwnik, nawet gdy walczy samotnie, a może też zwołać swoje sługi. Ze śmiertelnikami może sprzymierzyć się na jakiś czas, ale nie potraktuje ich jako równorzędnych partnerów. Łatwo wykorzystać jego podejrzliwość i obrócić go przeciw Auwinowi czy Tyretowi.

Jeśli bohaterowie nie wzdygają się przed konszachciami z istotami otchłani, najlepszym sojusznikiem dla nich może okazać się szpieg demonów - retriever wysłany tu zanim jeszcze zamknęły się bramy między światami, aby zemścić się na wiarołomcach i upokorzyć czarty. Retriever potrafi się polimorfować i z początku nie przyzna się bohaterom, kim jest w rzeczywistości. Ta chaotyczna i zła istota dąży do tego, by zniszczyć królestwo, wydać Auwina pod sąd jego boga, pobić baatezu i porwać Tyreta do otchłani. Te ambitne cele osiągnąć może tylko z pomocą bohaterów.



Marcin Siołny

Statystyki:

Opis i cechy czartów oraz demonów znajdziesz w KKP. Przydatne mogą być współczynniki Tyreta. Auwin jest potężnym kapłanem (ponad 20 poz) i BG nie powinni z nim walczyć. Zbuntowanego sługę ukarze jego bóg.

Tyret, człowiek, mężczyzna, NZ, zaklinacz 15; SW 15; KW 15k4+30; pw 66; Inłt +1 (+1 Zr); Szybkość 9m; KP 11 (+1 Zr); Atak +8/+3 wręcz lub +8/+3 dystans; MRO: Wytrw +7, Ref +8, Wola +11; S 12, Zr 12, Bud 15, Inłt 20, Rzt 11, Cha 26.

Znane języki: wspólny, piekielny, otchłanny

Umiejętności i atuty: Koncentracja +19, Fałszerstwo +5, Wiedza (religia) +10, Listen +0, Wróżenie +11, Wiedza (Niższe plany) +11, Wiedza (tajemna) +20, Czarostwo +19, Blefowanie +10, Dyplomacja +10; Unieruchomienie czaru, Żelazna wola, Bieg, Błyskawiczny refleks, Przyspieszenie czaru, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Wyciszenie czaru.

Ekwipunek: Księga dowodzenia i wpływów +2, Płaszcz charyzmy +4, karwasze ochrony +8, zwoje z czartami do 7 poziomu i praktycznie dowolne eliksiry.



Marcin Siciolny

Marcin Blacha



DETEKTYW

nowa klasa prestiżowa

Gdzie jest zbrodnia, tam jest i kara. Ale najpierw trzeba znaleźć winnego. Tym właśnie zajmują się detektywi. Przedstawiciele tej prestiżowej klasy poświęcają się tropieniu zbrodniarzy i oddawaniu ich przed oblicze sprawiedliwości. Detektywi są różni - tak jak różne są zbrodnie. Niektórzy działają w najgorszych dzielnicach, pośród najgorszych mętów. Inni rozwiązują zagadki kryminalne w wyższych sferach. Wszyscy jednak mają ten sam cel - dojść do prawdy.

Kostki Wytrzymałości: k6

Wymagania:

Aby zostać Detektywem, postać musi spełnić następujące wymagania:

Charakter: praworządny dobry lub neutralny

Atrybuty: Charyzma 15+, Inteligencja 15+

Umiejętności: Zbieranie informacji 6

Atuty: Zogniskowanie umiejętności (Zbieranie informacji)

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

Specjalne: Prawdziwym detektywem zostaje się dopiero po rozwiązaniu zagadki kryminalnej

Umiejętności klasowe:

Alchemia (Int), Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr)*, Czytanie z warg (Int), Dyplomacja (Cha), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Pólsłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Ukrywanie (Zr), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha)

*Podczas testów tej umiejętności stosuje się karę z pancerza

Punkty umiejętności na nowym poziomie:

8 + premia z Int

Zdolności specjalne:

1. Wybrany atut, Reputacja
2. Oględziny
3. Nie ze mną te numery
4. Wybrany atut
5. Kłopoty to moja specjalność
6. To elementarne
7. Wybrany atut
8. Zaawansowane metody
9. Niezwykła przenikliwość
10. Wybrany atut

Wybrany atut: Na 1, 4, 7 i 10 poziomie prestiżowej klasy Detektyw może wybrać dowolny atut z listy: Tropienie, Zogniskowanie dowolnej umiejętności związanej z Charyzmą, Czujność, Szybkie wyciąganie broni, Biegłość w broni - sieć.

To elementarne: Na 6 poziomie Detektyw zostaje mistrzem dedukcji i potrafi znakomicie wnioskować. Testując umiejętności wykorzystujące Inteligencję może dodać do rzutu swój poziom w tej prestiżowej klasie, jako premię z kompetencji.

Nie ze mną te numery: Doświadczony Detektyw potrafi rozróżnić kłamstwo od prawdy i wie

kiedy ktoś próbuje skierować go na złe tory śledztwa. Na 3 poziomie otrzymuje on premię +2 z biegłości do testów Wyczucia pobudek i Zbierania informacji.

Niezwykła przenikliwość: Z biegiem czasu detektyw staje się coraz bardziej przenikliwy i coraz trudniej zmylić go zacierając ślady i maskując fakty za pomocą magii. Przedstawiciel tej prestiżowej klasy otrzymuje premię +2 z biegłości do rzutów obronnych przeciw magii oddziałującej na umysł (w tym iluzji). Ponadto może powtórzyć nieudany rzut obronny przeciwko takiej magii (nie można przerzucić przerzutów).

Oględziny: Dzięki tej zdolności detektyw potrafi badać ciało zabitej istoty humanoidalnej. Po udanym rzucie na Przeszukiwanie z ST=10 potrafi ogólnie określić przyczynę zgonu (trucizna, rana kłuta, uduszenie). Test Przeszukiwania z ST=15 pozwala określić, jak dawno temu nastąpił zgon - z dokładnością do jednej godziny, jeżeli śmierć nastąpiła nie dalej niż dwa dni temu lub z dokładnością do pół dnia, jeżeli od zgonu minęły trzy lub więcej dni. Kolejny test Przeszukiwania z ST=20 umożliwia poznanie narzędzia zbrodni (arszenik, rapier, sznur). Test oględzin można wykonać tylko raz na jedno ciało. Rzucą MP i jeżeli test nie powiedzie się, może przekazać fałszywe informacje, wynikające z pomyłki bohatera.

Reputacja: Profesja Detektywa budzi respekt wśród wszystkich istot praworządnych, istot służących prawu i u każdego, komu zależy na sprawiedliwości. W kontaktach ze stróżami porządku (takimi jak strażnicy miejscy) i istotami prawa, otrzymuje on premię z kompetencji +2 do wszystkich testów Dyplomacji i Błefowania.

Zaawansowane metody: Na 8 poziomie prestiżowej klasy postać zyskuje dostęp do zaawansowanych metod prowadzenia śledztwa, w tym zdolności czaropodobnych, ułatwiających rozwiązanie zagadki. Dzięki temu raz dziennie może posłużyć się: Wykryciem magii, Czytaniem magii, Wykryciem trucizny i Identyfikacją z poziomu równego poziomowi w klasie Detektywa.

Kłopoty to moja specjalność: Każdy Detektyw musi od czasu do czasu kontaktować się z przestępcami i rozumie niebezpieczeństwa wynikające z przebywania wśród złoczyńców. Od 5 poziomu swojej prestiżowej klasy Detektyw potrafi ochronić się przed atakiem z flanki i zachowuje premię do KP ze Zręczności, nawet jeśli został zaatakowany z zaskoczenia lub przez niewidzialnego przeciwnika (analogicznie jak właściwości klasowe złodzieja).

DOCHODZENIE NOWA KAPLAŃSKADOMENA

Niektórzy kapłani bogów prawa i sprawiedliwości poświęcają się całkowicie rozwiązywaniu zagadek kryminalnych, wykorzystując moce nadane przez bóstwo do sprawniejszego odnajdywania przestępców i oddawania ich w ręce sprawiedliwości. Tę domenę wybrać może tylko kapłan bóstwa, które patronuje takim wartościom jak prawda, sprawiedliwość, dociekanie i prawo.

Zestana moc: Kapłan traktuje Zbieranie informacji, Wyczucie pobudek i Przeszukiwanie jak umiejętności profesjonalne.

Czary domeny dochodzenia

1. Rozumienie języków
2. Rozmawianie ze zwierzętami
3. Zlokalizowanie przedmiotu
4. Wykrycie kłamstwa
5. Obcowanie
6. Znalezienie ścieżki
7. Analiza dweomeru
8. Wykrycie położenia
9. Przeworność

Przykładowy detektyw

Zaharias Burns, mężczyzna, gnom, PN, Łotrzyk 6; KW 6k6+6 (pw 27); Init +2 (+2 Zr); Szybkość 6m; KP 13 (+2 Zr, +1 rozmiar); Ataki +4 wręcz lub +7 dystans; Rzuty obronne: Wytrwałość +3, Refleks +7, Wola +2; Atrybuty: S 8, Zr 15, Bud 12, Int 17, Rzt 10, Cha 15.

Znane języki: wspólny, krasnoludzki, elfi, gnomi, orczy.

Umiejętności i atuty: Alchemia +5, Wycena +8, Profesja (aptekarz) +8, Zbieranie informacji +12, Przebieganie +8, Falszerstwo +12, Leczenie +3, Ukrywanie +6, Póśłówka +6, Zastraszanie +13, Wiedza (tajemna) +4, Wiedza (Religia) +5, Nasłuchiwanie +12, Ciche poruszanie +2, Jeździectwo +5, Wyczucie pobudek +9, Zaawazanie +8, Stosowanie liny +11; Czujność, Uniki, Zoogniskowanie umiejętności (Zbieranie informacji).



Marcin Sciolny



Marcin Blacha

BREG PARSON



sojusznik graczy

Każdy, kto kiedykolwiek zetknął się z tym niezwykłym detektywem, zapamięta go na długo. Breg Parson byłby osobą niezwykle, nawet gdyby nie zajmował się rozwiązywaniem zagadek kryminalnych. Nie co dzień spotyka się krasnoluda-gentelmana, na dodatek tak inteligentnego i tajemniczego. Nienaganie skrojony strój, znakomicie dopasowany do atletycznej sylwetki, przyszyżona broda i splecione włosy w przypadku innego krasnoluda byłyby powodem do kpin i docinków, ale samo spojrzenie w twarde, stalowe oczy Parsona sprawia, że dowcipna uwaga zamiera na ustach. Breg jest zawsze spokojny i zrównoważony. Nigdy nie wpada w gniew, chociaż wiadomo, że chowa urazę na całe życie. W ciągu dnia detektyw wypowiada najwyżej kilkanaście zdań, ale powszechnie znana jest precyzja i elegancja jego wypowiedzi. Wszystkich traktuje z jednakową obojętnością, niezależnie od rasy i poglądów. Inne krasnoludy mówią o nim z niechęcią, nie pozbawioną jednak szacunku.

Na temat detektywa krąży mnóstwo plotek. Mówi się, że ma on jakieś powiązania ze świątyniami złych bóstw, w szczególności tych praworządnych. Choć cynizm Parsona wyklucza wiarę w jakichkolwiek bo-

gów, z niewiadomych przyczyn złe kultury traktują krasnoluda w sposób szczególny, dostarczając mu informacji, zbrojnej pomocy i niezbędnego przy niektórych śledztwach wsparcia magicznego. Ma to chyba jakiś związek z jego zagadkową przeszłością. Według jednych odzyskał kiedyś skradziony artefakt kultu Hextora i ujawnił szpiega w szeregach najwyższych kapłanów. Wedle innych sam dopuścił się niewyobrażalnych zbrodni, przez co tak dobrze rozeznaje się w sprawach kryminalnych i przez co zyskał sobie dozwoloną wdzięczność mrocznych bóstw. Mnóstwo ludzi zadaje sobie wiele trudu, by dotrzeć do tajemnic przeszłości krasnoluda.

Detektyw nie podejmuje się każdej sprawy. Jeśli ktoś się do niego zgłosi, już po kilku słowach wyjaśnienia przerywa i mówi: „biorę”, albo „nie biorę”. Zawsze pobiera takie samo wynagrodzenie: 500 sz plus wydatki. Z poszkodowanym i ze świadkami zawsze rozmawia asystent Parsona, staruszek Zachariasz, człowiek o niesamowitej pamięci. Sam krasnolud woli zdobywać informacje w terenie i badać ślady. Czasami zatrudnia grupę poszukiwaczy przygód, którzy prowadzą śledztwo niezależnie od niego. Nigdy nie pracuje wspólnie z nimi, jedynie z rzadka spotyka się, by wymienić informacje. Nie wiadomo, z jakiej przyczyny tak postępuje. Złośliwi twierdzą, że chce mieć zabezpieczenie na wypadek, gdyby wpadł w kłopoty (które są jego specjalnością). Wówczas będzie miał kogoś, kto wyciągnie go z tarapatów.

Breg Parson, mężczyzna krasnolud, łotrzyk 7, PN; SW 7; średni (136 cm); S 13, Zr 13, Bud 12, Int 18, Rzf 12, Cha 11; KW 7k6+7; pw 44; Inl +1 (+1 Zr); Szyb 6m; KP 11 (+1 Dex); Ataki +6 wręcz (krótki miecz, 1k6) lub +8 dystans (Powracający nóż +1, 1k4+1); MRO: Wytrw +3, Ref +6, Wola +3

Znane języki: Wspólny, Krasnoludzki, Otchłanny, Gnomi, Orczy, Podwspólny.

Umiejętności i atuty: Alchemia +6, Wycena +6, Wspinaczka +10, Koncentracja +2, Blef +6, Dyplomacja +10, Rozbrajanie urządzeń +13, Postępowanie ze zwierzętami +2, Leczenie +3, Ukrywanie +11, Cichy chód +11, Nasłuchiwanie +3, Zauważanie +10, Otwieranie zamków +1, Zwinne dłonie +4, Wyzwalanie się z więzów +5, Przeszukiwanie +14, Wyczucie pobudek +11, Czarostwo +6, Wiedza (religia) +11, Używanie magicznych przedmiotów +11, Używanie liny +7; Tropienie, Zogniskowanie umiejętności (Przeszukiwanie), Zogniskowanie broni (nóż do rzucania).

Ekwipunek: Breg Parson z reguły nosi przy sobie Powracający nóż do rzucania +1, znakomitej jakości zestaw łotrzyka oraz przedmioty przydatne do poszukiwania śladów na miejscu przestępstwa, jak np. szkło powiększające.



Fletnia Świętego spokoju

Czarodziej Pauler, zanim jeszcze stał się sławny i bogaty, dzielił w ubogiej dzielnicy dom z pewnym bardem, którego imię zostało już zapomniane. Prawdopodobnie w tym okresie narodziła się odnotowana w jego biografii chorobliwa nienawiść do muzyki i wszelkiego rodzaju artystów. Jednym z pierwszych znanych dzieł Paulera była Fletnia Świętego Spokoju, przedmiot przez niektórych uważany za przeklęty, przez innych bardzo wychwalany. Tym przedmiotem może posługiwać się tylko bard, a działanie zależne jest od okoliczności. Jeśli w promieniu dziesięciu metrów od grającego na fletni działa jakiś czar (obecność magicznych przedmiotów nie ma znaczenia), fletnia aktywuje wokół barda krąg magicznej ciszy oraz bardzo realistyczną iluzję. Za sprawą złudzenia bardowi zdaje się, że słyszy własną muzykę - jawi mu się ona jako wspaniała, dodatkowo postrzega na twarzach wszystkich wokół wyraz zachwytu. Jeżeli w pobliżu nikt nie rzucił żadnego czaru, fletnia gra normalnie, ale jej dźwięki odpędzają insekty i zwierzęta.

Pauler podarował Fletnię Świętego Spokoju kłopotliwemu bardowi. Gdy spędzał czas w domu, rzucał najprostsze zaklęcie i cieszył się spokojem. Kiedy wychodził, bard nieświadomie zajmował się deratyzacją starego budynku.

(Przepędzenie zwierząt i insektów w promieniu 10 metrów. Rzut obrony na Wole, przeciwko ST 12).



Różdżka uniwersalna

Ten przedmiot został stworzony przez czarodzieja Paulera specjalnie na potrzeby wyprawy na obszar działania dzikiej magii. Wiadomo było, że na tym terenie istnieje duża szansa rozładowania się, albo wręcz eksplodowania magicznych przedmiotów, jeżeli zbyt dużo zgromadzi się ich koło siebie. Mag postanowił zminimalizować ryzyko i zabrał ze sobą tylko jedną różdżkę, napelnioną ładunkami z innych.

Różdżka uniwersalna może pomieścić w sumie piętnaście ładunków, po pięć jednego rodzaju. Są one wysysane z innych różdżek - wystarczy przystawić je do podstawy i wyzwolić spust. W ten sposób można załadować na przykład do pięciu Kul ognia, do pięciu Promieni osłabienia i do pięciu Magicznych pocisków. Czary mogą być co najwyżej z trzeciego kręgu. Niezmiernie przydatną właściwością przedmiotu jest możliwość zamieniania ładunków jednego w inne, na przykład pięć Promieni osłabienia różdżka może zamienić w jedną Ognistą kulę, oczywiście jeśli już nie przechowuje pięciu Ognistych kul. Ostatnią właściwość Różdżki uniwersalnej to możliwość rzucenia Wykrycia magii, przez poświęcenie dowolnego ładunku. Czar będzie trwał rundę za każdy dodatkowo zużyty ładunek.

Poziom czarodzieja: 14; Prerekwizyty: Stworzenie różdżki, wykrycie magii, mniejsze życzenie; cena rynkowa: 30000 sz



Magiczny Biograf

Przedmiot ten stworzył bardzo dawno temu czarodziej Pauler, zwany przez samego siebie Wielkim, a przez resztę świata Bufonem. Nie można mu jednak odmówić talentu, skoro zdołał wyprodukować przedmiot tak interesujący i wbrew pozorom przydatny. Jest to skrzynka wielkości pojemnika na chleb, lekka, chociaż wykonana z metalu. Chroni ją solidny, zamykany na klucz zamek. Z boku skrzynki umieszczono otwierany od środka mały wizjer. W środku mieszka dziwna istota z innego planu, przypominający skrzata Biograf. Ma swoje postanie, stolik, zapasy papieru i przybory do pisania. Magia przedmiotu sprawia, że nawet gdy odwróci się skrzynkę do góry nogami i zatrzęsie nią, dla mieszkającej w środku istoty podłoga będzie podłogą, a sufit sufitem.

Zgodnie ze swoim imieniem Biograf prowadzi kronikę czynów swojego pana, właściciela skrzynki. Piśze zarówno o jego cnotach, jak i wadach, o dobrych i złych uczynkach. W czasie przygody należy postawić skrzynkę na ziemi (dobrze ją otworzyć, bo przez wizjer nie wszystko widać), a wszystko zostanie ustalone na papierze. Na życzenie biograf może dać kopię swoich zapisków (trzeba czytać przez lupę), za nic jednak nie wyda oryginałów, które przechowuje gdzieś w przestrzeni Astralnej. Jest to denerwujące dla bohaterów, którzy chcieliby zataić niektóre postęпки. Równie irytujące są komentarze Biografa - ma on własne zdanie na temat tego, jak należałoby się zachować w danej sytuacji i nie boi się go przedstawić na głos. Ten dziwny przybysz ma dostęp do wszystkich kronik, jakiegokolwiek spisał, co okazuje się bardzo przydatne. Służył wielu sławnym bohaterom i może opowiedzieć, jak legendarni herosi zachowaliby się w sytuacji, w której znajduje się jego aktualny właściciel. Podobno znaleźli się tacy, którzy na podstawie kronik znaleźli zaginione grobowce i skarby z minionych epok.



Ignacy Trzewiczek

Pomysł jest ważny, ale nie najważniejszy

Wymyślenie Machiny to jeden wieczór. Kilka testowych gier i gra była gotowa. Zombiaki poszły równie gładko, w jeden dzień spisałem zasady, przyniosłem do redakcji, zagraliśmy w nie, wziąłem zasady do domu, nieco poprawiłem i gra była gotowa. Dalsze testy Zombiaków i dziesiątki rozgrywek to już rzemiosło i wyłapywanie drobnych błędów. Istota, fundamenty Machiny czy Zombiaków to były dwa dni pracy.

Nieźle, prawda? Wygląda na to, że zrobienie karcianki to całkiem prosta i przyjemna sprawa, co?

Cóż, niestety to nie do końca jest prawda. Zrobienie dobrej karcianki to w rzeczywistości obrzydliwie żmudna i ciężka robota, a dwa powyższe przypadki to wyjątki od smutnej reguły.

Moje dwie pierwsze gry karciane, zarówno Machina jak i Zombiaki sprzedały się w 1000 egzemplarzy nakładu. Nie ma już ich w ofercie, Zombiaki czekają na dodruk, Machina na II edycję. To były dwie gry, w których wszystko od początku do końca zaiskrzyło. Od samego początku wiedziałem, że one po prostu działają – jakimś szóstym zmysłem widziałem, że „chodzą”,


że są gotowe do pokazania światu. Narysowałem na kartce, jak mają działać – i od początku tak działały.

Kilkanaście innych gier, które wymyśliłem, od miesiąc leży w szufladzie (a dokładnie w szarobrzazowym kartonie obok biurka) i czeka na swój „błysk” – choć wydaje się, że miałem bardzo dobre pomysły, nie trafiły do sprzedaży. Nie stało się tak, ponieważ dobry pomysł na grę to jeszcze za mało. Gra przede wszystkim musi „chodzić” – reguły muszą być tak proste, by szybko je pojąć, i tak elastyczne, by można było w grze kombinować i dążyć sprawnie do zwycięstwa. Dobry pomysł zginie, jeśli reguły nie zdołają go wyeksponować. Pozwólcie na kilka przykładów:

Ghulaki to mój najstynniejszy niewypał. Mam tą grę w głowie od kilku lat. W kartonie obok biurka leży kilka wersji reguł, kilkadziesiąt wersji planszy, żetony, jakieś pionki, notatki. Niestety, żaden z tych papierów nie pozwala „ruszyć” grze. Cóż z tego, że fajny pomysł – gracze dowodzą grupą niesfornych ghullaków i próbują wydostać się z podziemnego laboratorium! Cóż z tego, że wymyśliłem różne wersje reguł, mniej i bardziej skomplikowane, co z tego, że ludzie, których prosiłem o testy, zarzekali się, że całkiem fajnie się gra... Gdy reguły komplikowałem – ghullaki ożywały i stawały się nieznośne i śmieszne, lecz rozgrywka trwała bardzo długo. Gdy reguły upraszczałem, tracił się klimat żywych stworków, nad którymi gracz próbuje zapanować. Kilka lat kombinowania i jak dotąd nici, Ghulaki wciąż nie są gotowe do wydania. Ta gra po prostu nie „chodzi”. Projekt czeka na ośnienie. W końcu znajdę sposób, by to co mam we łbie, przełożyć na reguły.

Kiedyś wymyśliłem z Telefaxem grę pod tytułem Saper. Mieliliśmy świetny i zabawny pomysł: na środku stołu leży bomba i sobie tyka. Uplywa czas. Każdy z graczy jest saperem i próbuje ją rozbroić. Gdy jednemu z nich bomba po upływie określonego czasu wybuchła w twarz – odpada on z gry, a pozostali zabierają się za kolejną bombę. Fajny pomysł, na wesoło, z podkładaniem sobie świń i modleniem się o to, by bomba wybuchła kumplowi obok. Telefax zrobił reguły i jakoś kiepsko to wyglądało, nie tak, jak sobie wyobrażaliśmy. Potem ja napisałem inne reguły i graliśmy w Sapera przez kilka dni w redakcji. Nawet było zabawnie, w sumie było dużo śmiechu i wciskania sobie wzajem tykającej bomby. A jednak gry nie wydałem. Czegoś jej brakowało. Nie chodziła...

W tym samym kartonowym pudle spoczywa HyperBlade, gra autorstwa Telefaksa, gra którą mieliśmy wydać w tym roku. Jej akcja ma miejsce w świecie Neuroshimy – każdy z graczy ma drużynę hokeistów. Fajna rzecz – postapokaliptyczny sport, z brutalnymi faulami, z brzydkimi zagraniami, z szalonym krążkiem.

Dział gier planszowych powstaje we współpracy z: 

Do tego zdobywanie PD, rozwijanie drużyny, opcje trenerskie... Wszystko jak należy, lecz gra w kartonie sobie leży. Za dużo rzucania kośćmi, za gęsta plansza, za małe żetoniki, jakoś to wszystko nie wygląda najlepiej. Niby można grać, ale czy to jest hit? To pomysł na hit, tak. Lecz na razie do hitu diabelnie hyperBlade'owi daleko.

W kartonie leży jeszcze sporo innych pomysłów na gry. Żadna się nie ukazała. Mam grę o szpiegu na dworze królewskim, mam grę o świniach, mam grę o kurczakach, które ratują świat przed inwazją pączkujących królików (gra wielkanocna). Całe pudło pomysłów, z którego na rynek trafiła Machina i Zombiaki...

Jestem zbyt surowy? Zbyt wymagający? Może. Wiedziałem jednak w swym życiu wiele gier, które miały świetny pomysł, który wydawca (autor?) spalił, bo zbyt szybko chciał rzecz wydać, bo liczył, że wszystko załatwi właśnie ten super pomysł, że gracze zakochają się w samym patencie na grę! Przykładem niech będzie „FRAG” firmy SJG, gra FPP na planszy - biega się chłopkami i strzela do siebie, fajny i zabawny patent. Szkoda, że jakoś zupełnie niegrywalny. „Incognito” ze stajni FFG? „Witch Trial” z Cheapass Games? Na rynku jest cała masa tytułów wydanych - wydaje się - zbyt szybko, zbyt szybko, bo ktoś miał super pomysł i rzucał się od razu, by rzecz wydać.

Gry planszowe muszą mieć w sobie to „coś”, muszą „chodzić”, bo inaczej szybko się znudzą. Ileż razy można grać w jedną grę - jeśli człowiek się w niej nie zakocha? A zakochać można się przecież tylko w najlepszych projektach.

machiNa planszowa gra karciana

gra dla prawie
całej rodziny

cena:
JEDYNNIE 19.90

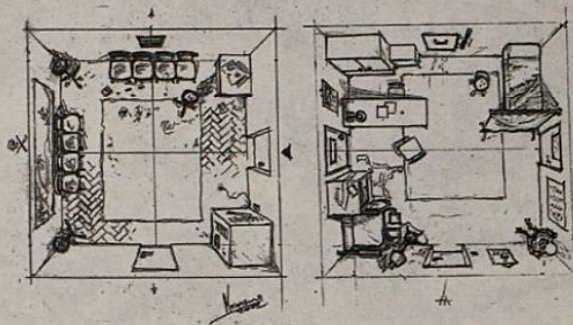


POLECAMY W SIECI!
Sklepy z dobrymi planszówkami:
www.nostromorpg.pl
www.rebel.pl

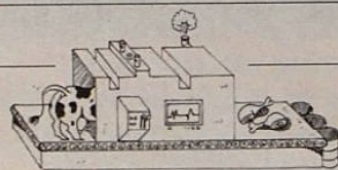
KONKURS SALOON



Do jakiej gry planszowej
Wydawnictwa Portal
wykonano poniższe projekty?



Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres
redakcji Gwiazdny Pirat. Nagrodą jest 5
talii do gry Saloon wydanej przez
Wydawnictwo Portal.



Plany wydawnicze

Wargamer ogłosił, że został dystrybutorem gier firm Clash of Arms oraz Avalanch Press (bardzo interesujące planszowe gry wojenne i strategiczne) oraz Eagle Games, wydawcy takich hitów jak Age of Mythology czy Civilization.

Mythos został dystrybutorem gier karcianych, a także planszowych firmy FFG. Już teraz można kupić dwa hity FFG - Games of Throne oraz Runebound, w najbliższych dniach pojawią się kolejne tytuły.

Nowa firma - Galakta zapowiedziała na jesień wydanie polskich edycji hitów firmy FFG, czyli gier Drakon oraz Citadel. Oprócz tego w planach firmy są kolejne tytuły planszowe, które ukażą się w kolejnych miesiącach.

KGK wyda jesienią grę karcianą Troja. Zestaw będzie się składał z około 100 kart i kosztował około 40 złotych. Troja to w pełni polski produkt. Na święta KGK zapowiada także niespodziankę.

Firma Magic Group, która jesienią zaprezentuje grę Kraina Czterech Koron, podpisała umowę z firmą KGK dotyczącą dystrybucji tej planszówki. Dzięki temu Kraina będzie dostępna w większości sklepów RPG w Polsce.

Rebel, wydawca gry strategicznej Globalny Konflikt, zapowiedział na najbliższe miesiące wydanie gry planszowej w klimatach postapokaliptycznych.

Portal od sierpnia ma gotową Machinę II: Przeladowanie, wciąż jednak szuka wiarygodnego i rzetelnego producenta, który zapewni wysoki poziom wydania gry.

PLANSZOWE GRY FANTASY POWRACAJĄ NA POLSKI RYNEK!



Smoczyca Drakon złapała grupę poszukiwaczy przygód usiłujących wślizgnąć się do jej legowiska. Zamiast zjeść ich od razu, Drakon zdecydowała się na zabawę ze swoimi więźniami: pierwszy bohater, który zbierze pięć sztuk złota ze skarbca Drakon zostanie uwolniony. Reszta zostanie zjedzona.

Jako jeden ze złapanych bohaterów, musisz pędzić przez magiczny labirynt Drakon, zbierając złoto i udaremniając ruchy swoich przeciwników za pomocą sztuczek i dobrze umiejscowionych pułapek.

Bo w sumie nie musisz przegonić smoczy, wystarczy, że przegonisz innych podróżników.

Gra przeznaczona jest dla 2-6 graczy. Rozgrywka trwa od 20 do 60 min.

Zawartość Pudełka:

- 66 żetonów labiryntu
- 33 żetony złota
- 6 tekturowych pionków poszukiwaczy
- 1 pionek smoka
- 7 podstawek plastikowych
- 6 żetonów specjalnych
- instrukcja



Plany wydawnicze

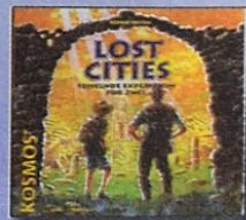


Październik 2004 – Planszowa gra fantasy ARENA MAXIMUS.

Szalone wyścigi rydwanów na trasie pełnej różnych pułapek i niebezpieczeństw. Im szybciej jedziesz, tym większe ryzyko katastrofy! Jeżeli zaczniesz zostawać w tyle, możesz przywołać swój arsenał zaklęć aby ominąć niebezpieczeństwa areny i powrócić do gry. Nie możesz jednak zostać za daleko w tyle, bo nawet magia nie jest w stanie dokonać wszystkiego. Gra przeznaczona jest dla 2 do 5 graczy.

Listopad 2004 – Gra planszowa ZAGINIONE MIASTA.

Dla odważnych i żądnych przygód jest wiele zaginionych miast do odnalezienia. Poszukiwania mogą cię zaprowadzić w Himalaje, do brazylijskich lasów równikowych, w ruchome piaski pustyni, starożytne wulkany czy nawet do Królestwa Neptuna. Musisz oczywiście wybierać – których ekspedycji ty się podejmiesz, a które zostawisz innym. Zaginione Miasta są uważane za jedną z najlepszych gier przeznaczonych dla 2 graczy. Autorem gry jest zdobywca wielu nagród Reiner Knizia.



Zapraszamy wszystkich na stronę internetową www.galakta.pl gdzie można dowiedzieć się o naszych dalszych planach wydawniczych. Galakta zamierza także sprowadzać niektóre tytuły w oryginalnych wersjach językowych.



Wszystkie sklepy zainteresowane sprzedażą naszych produktów zapraszamy do współpracy.

GALAKTA, tel/fax (012) 425-57-87, firma@galakta.pl



Marcin Blacha

SINGLES

FLIRT UP YOUR LIFE!

W tym numerze w dziale gier komputerowych przedstawiam gry, które nie zostały opatrzone etykietką CRPG, ale w duchu są bardzo erpegowe. Teraz proszę o powstrzymanie zdziwienia i szyderczego śmiechu – panie i panowie, będzie o Singles: Flirt up Your Life!

Zastanawiacie się pewnie, co skłoniło mnie do tak drastycznego kroku. Ale zanim zacznę tłumaczyć, pokrótce opowiem o grze. Otóż jest to ni mniej ni więcej tylko symulator życia pary współlokatorów pici odmiennej. Powstał na fali popularności gry The Sims, która dopiero co doczekała się drugiej części. Nasi bohaterowie są mniej lub bardziej przeciętnymi ludźmi, którzy mieszkają w zaprojektowanym

przez nas domu. Parkę dobieramy na początku, kierując się charakterem i wyglądem. Początkująca artystka może na przykład zamieszkać z biznesmenem, dzieląc dole i niedole, a także opłaty. Wybór determinuje rodzaj wykonywanej pracy, a także – w niewielkim stopniu umiejętności, których jest sporo. Nasi bohaterowie mieszkają sobie zatem w przytulnym mieszkaniu, chodzą do pracy (lub nie), spędzają wolny czas drzemiąc na kanapie, czytając książki, plotkując przez telefon albo malując obrazy. Niestety, jak mawiał Boguś Linda: „życie to nie bajka”. Każdy z bohaterów określony jest przez współczynniki odzwierciedlające prozaiczne potrzeby, jak na przykład zmęczenie,

głód, poczucie wygody i czystości. Rychło okazuje się, że trzeba sprzątać, gotować i zmywać, inaczej współczynniki polecą w dół i nasza parka zacznie się buntować. Ponieważ to gracz pełni rolę Pana Boga i mówi, kiedy do łazienki, a kiedy przed telewizor, potrzeby można zaspokajać w kolejności dowolnej. Więcej nawet – obowiązki da się rozdzielić i zgodnie z odwiecznym porządkiem natury mężczyzna może siedzieć w kuchni, a kobieta być piękną. To wszystko znamy już z The Sims, co w takim razie nowego? Ha! tytuł mówi sam za siebie. Nasza wyizolowana para singli tkwi przecież jakby w raj, więc porównanie z Adamem i Ewą jest jak najbardziej na miejscu. Relacje również określane są współczynnikami, więc można podtrzymywać przyjaźń, niewinnie flirtować, albo nawiązać płomienny romans. Biegłość w relacjach damsko – męskich również określają umiejętności, zatem dylemat jest nieelichy – rozwijać karierę w biurze czy podryw? Uczyć przetykania zlewu czy raczej zalotnego uśmiechania się? Lepiej obejrzeć wspólnie komedię romantyczną, czy raczej wyspać się do pracy? Być czy mieć?

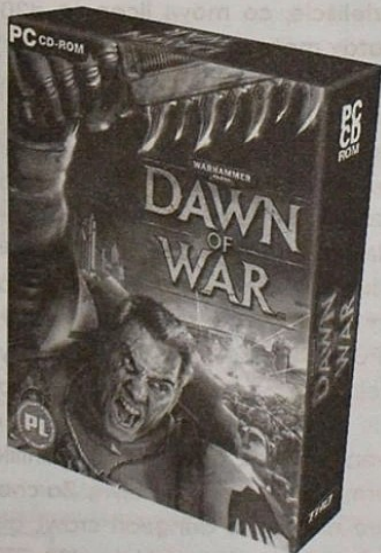
Jeśli jeszcze nie zorientowaliście się, opisałem właśnie bardzo oryginalną grę CRPG. Zapomnijcie o lochach (chyba, że chcecie położyć w pokoju odpowiednią tapetę), nie myślcie o mieczach i magii, a także o zabijaniu potworów. Czy wiedzieliście, co mówi licencja d20? Każdy może opublikować podręcznik z tym logo, pod warunkiem, że nie będzie zawierał schematu tworzenia i rozwoju postaci? Konieczne jest skorzystanie z Podręcznika Gracza. Odbiegam od tematu pozornie, staram się wczuć w rolę prawników oraz menadżerów WoTC, którzy zastanawiają się, jaka część gry RPG jest jej sercem. Faceci pomyśleli sobie – „Jakiś gośćek w Europie wymyślił sobie świetną grę o warzywach, z odwiecznym konfliktem między nacią a bulwą. Za cholerę nie jest to dungeon crawl, ale koleś chce mieć etykietę d20. Jak

KONKURS!

WARHAMMER DAWN OF WAR

**Jak
nazywa się
jedna z ras
Warhammera
40K,
która bardzo
przypomina
filmowego
"Obcego"?**

**Odpowiedzi prosimy przesyłać
na kartkach pocztowych
na adres redakcji GP.
Nagrodą w konkursie jest
5 gier "Dawn of War"
ufundowanych przez wydawcę
gry - firmę CD Project.**



zrobić system uniwersalny i sprawić, żeby Mistrz Poletka sięgał po nasz podręcznik? Wiem, zrobimy tak i tak". Zrobili dobrze i chwala im, a dla mnie to okazja, żeby powiedzieć, że jeśli sercem RPG jest tworzenie i rozwijanie postaci, to Singles są grą RPG. Spełniają wymóg i to bardzo dobrze. Powiem więcej, sensem tej gry jest kierowanie poczynaniami dwóch postaci, decydowanie o ich zachowaniu w obliczu różnorodnych sytuacji – groźnych i sympatycznych. Interakcja między BG również jest, a jakże. Na poziomie gry komputerowej, ale o niebo lepiej niż w klasycznych erpegach. No dobra, a co z fabułą? Jest jakaś historia? No, ba! Jest, i to nieliniowa, z alternatywnymi rozwiązaniami. Mamy skojarzyć parę i tylko od nas zależy, czy zakochają się w sobie, czy ona wpadnie w wir kariery, a on niezadowolony będzie romansował w Internecie, czy może jedno powie w końcu: „myślę, że powinniśmy zostać przyjaciółmi”.

Moim celem nie jest udowodnienie, że Singles to cRPG. W rzeczywistości chciałem się zastanowić nad czynnikami, które pozwalają nazwać grę fabularną i nie myślę o komputerówkach. Przyzwyczajiliśmy się myśleć w kategoriach gatunków – fantasy, cyberpunk, albo konwencji – horror, samuraje. Faktem jest, że bez cudownych przygód i obowiązkowej walki na sesji byłoby zwyczajnie nudno, ale przyznajcie się sami przed sobą: czy odrobinka symulacji zwyczajnego życia nie daje czasami większej przyjemności niż udaremnienie planów złych kultystów? Proszę się nie obrażać, ja wiem, że wielu robi ciekawe postacie, z rozwiniętą osobowością i charakterem, ale na ile ma to służyć właśnie elementom przygodowym, a na ile pozwala określić bohatera w relacjach z innymi? „Gram elfim magiem – to odczytany gość, więc prawie zawsze potrafi odczytać tajemne inskrypcje. Jest trochę zarozumiały i lubi luksusy. Wystarczy, że ktoś mu się nie spodoba i nie będzie chciał z nim gadać”. Fajnie – odpowiadam – ale,

s skoro ten elf jest odczytany, to może zamiast po prostu powtarzać za MG słowa tajemnej inskrypcji doda od siebie: „zabawne skojarzenie, ale to mi przypomina...”. Jeśli lubi luksusy, może wziął sobie umiejętność warzenia eliksirów do produkowania perfum? Może na kolejnej sesji powie w końcu do krasnoluda: „przepraszam, stary, czasem jestem bufonem, ale tym razem miałeś rację” i od tego czasu będzie go słuchał uważnie? Jak wygląda dzień waszych postaci? Jak często ogranicza się do deklaracji: „jak się obudzę, idę wypytać burmistrza”, „zamawiam piwo”, „to ja idę spać”? Zróbcie kiedyś w trakcie gry testowy dzień bez przygody. Taki wieczorek zapoznawczy – niech zamiast opisu postaci przemówią czyny.

Gra toczy się w leniwym tempie, które sprzyja refleksjom. Gotuję zupę, zerkam na ekran i zastanawiam się, dlaczego nikt nie zrobił jeszcze gry cRPG, w której relacje między bohaterami byłyby tak fajnie przedstawione. Być może nie warto się wysilać, bo gracze nie docenią. W końcu od komputerówek wymaga się raczej czegoś innego. To dobre wieści, bo okazuje się, że „papierowe” RPG zaspokaja inne potrzeby i nie musi konkurować z cRPG. Warto od czasu do czasu podkreślić różnice na sesji, żeby nie zapomnieć, czym jest nasze wspólne hobby i odnowić zainteresowanie. Niech wasze postacie rozwijają współczynniki i osobowość. Co do mnie, to właśnie spaliłem kuchenkę – emocje jak podczas spotkania ze smokiem. Na szczęście w grze i na szczęście współlokatorka jest ekspertem od napraw. Kończę, bo słychać już kroki na schodach.



Grafika z instrukcji do gry IF The Hound Of Shadow



Marcin Blacha

Interaktywna fikcja

Interaktywna fikcja (IF) to gatunek gier komputerowych dużo bliższych prawdziwemu RPG, niż nie jeden hack'n'slash, mimo to mało kto o nim słyszał. Powód jest prosty – są to z reguły gry wyłącznie tekstowe, pozbawione wyszukanej oprawy, w zdecydowanej większości niekomercyjne, a więc niereklamowane. Być może niektórzy z was w czasach dominacji ośmiobitowców gra-

li w Hobbita, wpatrywali się w siermiężną grafikę i pracowicie wstukiwali komendy, dzięki którym dzielny Bilbo pokonywał kolejne etapy przygody. Na pewno większość z was wie, jak wygląda MUD. Interaktywne fikcje są podobne. Można je również porównać do paragrafówek.

Wędrując po świecie gry używamy uproszczonych komend „n,s,w,e,

look at wall”, które do złudzenia przypominają polecenia z dawnych przygodówek. Interakcja z bohaterami niezależnymi jest bardzo uproszczona, a tylko niektóre z IF wykorzystują namiastkę erpegowej mechaniki. Skąd w takim razie pokrewieństwo z RPG? Otóż Interaktywna Fikcja stawia nacisk na opisy i przez to zbliża się do storytellingu. Najlepsze gry z tego gatunku mają spore walory literackie. Nie przez przypadek William Marsden, autor słynnej „A Mind Forever Voyaging” zdobył nagrodę w dziedzinie Science Fiction.

W IF program komputerowy staje się narratorem, a gracz czyta tekst, intuicyjnie reaguje na opis. Często znalezienie właściwego rozwiązania uzależnione jest od tego, jak dobrze wczuł się w klimat sceny i utożsamił z bohaterem. Przyjemność płynie nie tylko z postępów w grze, ale przede wszystkim z lektury tekstu. To rozrywka dla uważnych i cierpliwych. IF dzielą się na podgatunki, ale początkującemu trudno zrozumieć te podziały. Najbardziej oczywista jest konwencja – horror, komedia, fantastyka i tak dalej, ale prawdziwe różnice znajduje się w podejściu autora. Niektórzy twórcy zadowolają się prostymi rozwiązaniami, gdzie ważne jest rozwiązywanie zagadek i szybki rozwój akcji. Inni oczekują od gracza, że wczuje się w ich sposób rozumowania i postrzegania świata gry. IF dostarcza prawdziwej satysfakcji dopiero wtedy, kiedy gracz nawiąże więź z autorem-opowiadaczem. To właśnie czyni ten gatunek wyjątkowym i pokrewnym RPG. Interaktywne Fikcje mają swój fandom, którego członkowie grają i tworzą nowe gry. Przyznają coroczną nagrodę, oceniają i recenzują. Niestety, aby w pełni docenić ten rodzaj rozrywki, trzeba dobrze władać językiem angielskim.

Więcej informacji na temat gier if znajdziesz na stronie: www.ifarchive.org

NA POLU BITWY MASZ TYLKO JEDEN CEL...

ZABIJAJ!

WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

W SPRZEDAŻY OD 28 PAŹDZIERNIKA!

GWI

relic

THQ

PC
ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA
KINOWA
CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH
CDPROJEKT

www.thq.com

© Games Workshop Limited 2004. Wszystkie materiały, za wyjątkiem Kodu Źródłowego gry Dawn of War, są własnością © Games Workshop Limited 2004. © 2004 THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dawn of War, logo Dawn of War, GWI, logo GWI, Games Workshop, GW, 40k, Chaos, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Space Marine, logo rozdziałów Space Marines i wszystkie zawarte rasy, insignia ras, znaki, niepcia, postacie, ilustracje, wizerunki z gry Dawn of War i uniwर्सum Warhammer 40,000 są zastrzeżonymi znakami ® i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi © Games Workshop Ltd 2000-2004, zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach Świata i wykorzystanymi na zasadzie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce i polska wersja językowa CD Projekt.

Nieśmiertelny Teatrzyk Zielony Goblin

Przedstawia sztukę w założeniu humorystyczną
(w rzeczywistości dramatyczną)
opowiadającą o władcach rzeczywistości

Lords of Reality

Mag

Cisza! Zamknijcie się idioci!

MG

Wokół rozlega się niezwykła cisza...

Barbarzyńca

Uderzam maczugą w drzewo.

MG

...by nagle w jej aksamiitną ton wdarł się huk oraz trzask ułamanej gałęzi...

Mag

Debilu uspokój się!
Nie ruszaj się!

MG

Po chwili znowu otoczyła was niezwykła atmosfera umarłego świata, nie przerywana przez najmniejszy choć dźwięk czy promień światła. Zasłonięty chmurami księżyc nie daje nawet odrobiny światła...

Złodziej

Zapalam lampę.

MG

Wreszcie ciemności zostają przebite i staje się dość jasno.

Barbarzyńca

Uderzam maczugą w drzewo.

MG

Ciszę rozdziera kolejny dźwięk.

Mag

Uspokójcie się!
Gaś tą lampę!

MG

Tymczasem świat jakby wokół was nie istniał. Jak kraina umarłych, ciemna i głucha, prawdziwie przerażająca, jakby wasze zmysły przestały istnieć, nic nie widzicie, nie słyszycie, nie czujecie...

Barbarzyńca

To ja jednak jeszcze raz huknę w drzewo!

Złodziej

A ja zapalam lampę...

Wojownik

Dziwne. Nic nie czujemy?
To ja pierdę...

Redakcja Pirata stanowczo zaprzecza, jakoby kiedykolwiek brała udział w podobnych zdarzeniach. To jest fikcja. Słowo!



Adam Hammudoh



Profesor Experpoint odpowiada

Szanowny Profesorze!

Piśzę do Pana w poważnej sprawie. Ostatnio, podczas jednej z naszych przygód, kiedy mijaliśmy w podziemiach Fontannę Odnowienia Pamięci, jeden z członków drużyny stwierdził, że musi już uciekać, ponieważ ma żonę i dziecko, a na dodatek musi rano wstać do pracy. Odłożył miecz i tarczę, zdjął kolczugę i zwyczajnie poszedł do wyjścia. Nie przejmowałbym się tak bardzo, ale to nie pierwszy taki wypadek. Już wcześniej spóźniał się na spotkania u wejścia do podziemi i rezygnował ze swojej części łupów. Mylił elfy z ludźmi, a krasnoludy ignorował. Wydaje mi się, że stał się jakiś taki nieobecny i potrzebuje coraz więcej pedeków, żeby wejść na wyższy poziom. Podejrzewam, że coś, co nazywa „normalnym życiem”, zaczyna go wciągać coraz bardziej. Co robić?!

Lord Alrick

Wasza Lordowska Mość!

Niestety, ze smutkiem muszę potwierdzić najgorsze obawy. Pański kolega z drużyny traci kontakt z rzeczywistością. Najlepszym rozwiązaniem jest zabranie go do wysokopoziomowego kapłana. Jeśli w tej części podziemi nie ma takiego, polecam terapię szokową - solidna nawalanka z orkami powinna przywrócić mu rumieńce. Proszę pogadać z drużynowym magiem, niech przyzwie paru zielonoskórych i udawajcie, że wpadliście w zasadzkę. Gdyby i to rozwiązanie nie pomogło, trzeba po prostu poczekać, aż kryzys minie. Nie zostawiajcie go samemu sobie, dawajcie do zrozumienia, że nadal

jest ważnym członkiem drużyny. Przyjaźń i zaufanie powinny go w końcu wyzwolić z tego paskudnego nalogu.

Profesor

Profesorze!

Jestem zalamany Mistrzem Gry, który od niedawna prowadzi Neuroshimę. Zaczęło się niewinnie, jeden z bohaterów znalazł gdzieś w Internecie nową profesję i zapytał, czy może grać kłmś takim. Ponieważ bohater wyglądał niegroźnie - nie potrafił strzelać ani bić się wręcz - pozwoliłem, by dołączył do drużyny. Jakiż byłem głupi! Gracz wcielił się w Inspektora nadzoru, ze sztuczką Kontrola, kontrola!, która pozwala mu wycofać z użytku każde urządzenie, które nie spełnia norm ISO. Na ostatniej sesji kazal wyłączyć Molocha. Co robić?!

Piotrek

Drogi Piotрку!

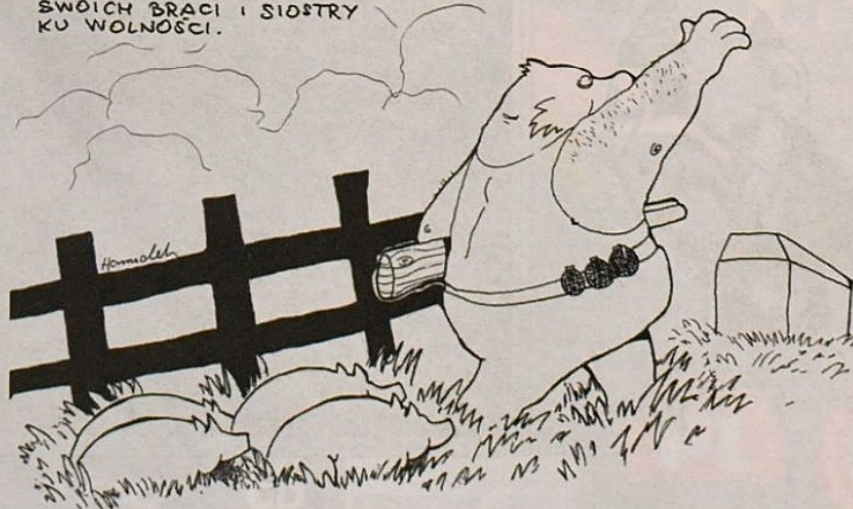
Problem munchkinizmu, czy powergamingu nie dotyczy tylko i wyłącznie Neuroshimy. Znam wielu MG, którzy borykają się z podobnymi przeszkodami - hordy smoków nie wystarczają, żeby zadrasnąć przepakowanych graczy. Na całe szczęście dowiedziałem się z dobrze poinformowanych źródeł, że autorzy Neuroshimy planują dodatek, który ukróci takie praktyki. W suplementie pt. Żółw Moryc Kontratakuje znajdziesz rozwiązanie twojego problemu w postaci sztuczki dla maszyn. Nazywa się ona Certyfikat Jakości UE i nie tylko przeciwdziała cesze Inspektora, ale sprawia, że każda maszyna jest traktowana jak mutant, więc nie działa na nią EMP, a także cechy Zabójców maszyn oraz Skoperów. Gorąco polecam ten suplement każdemu, kto ma kłopoty z nazbyt pomysłowymi graczami!

Profesor

Witajcie!

To jeszcze raz ja,
Profesor Experpoint!
Stuchajcie, Gwiazdny
Pirat ogłasza konkurs
na najciekawszy list
skierowany do mnie!
Zatem do pionka, żalcie
się, skarżcie, pytajcie!
Podobno przewidziano
ciekawe nagrody!

NEUROSHIMA, TEXAS.
MUTANT BAZYL PROWADZI
SWOICH BRACI I SIOSTRY
KU WOLNOŚCI.



Adam Hammudien

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, nanie, 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 zawiera się w Tożsamości Produktu jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako wszelkiej dodatkowej zawartości objętej tą Licencją, włączając w to Otwartą Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączone z Tożsamości 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, 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 wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmnąć 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. Zapewnienia 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 uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopujesz, modyfikujesz lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

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

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

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich 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 kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą Dystrybuujesz.

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

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

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

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

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH
Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

W 8 numerze Pirata:



Druga część monastycznego opowiadania "Psia wachta"

Dziwne miejsca w świecie Neuroshimy

...i wiele innych materiałów
do d20 i Neuroshimy,
a także kolejna zagadka
Gwiezdnego Pajaka.

Już za miesiąc!

**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 kwocie 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.

Magia w wieku pary?

W Warmachine ziemia drży, gdy z tempem rozpedzonej lokomotywy w gwałtownej walce ścierają się sześciotonowe automaty z żelaza i stali, a działa plujące ołowiem rozrywają z łatwością stalowe płyty ochronne.

Tu liczy się przede wszystkim odwaga, agresywny styl gry i oczywiście łut szczęścia.

Wejdz do świata Żelaznych Królestw - sprawdź czy starczy ci odwagi?

Szybka, brutalna gra bitewna - tu nie ma miejsca dla ostrożnych graczy.

Unikalne umiejętności każdego Golema pozwalają tworzyć dziesiątki combosów.

Wyjątkowy i barwny świat - daleko odbiegający od standardów fantasy.

Polska wersja zasad dostępna za darmo.



WARMACHINE

NADCHODZI ERA STALI

GNOM
ul. Szkolna 15
Bielsko-Biała

KSIĘGARNIA FANTASTYCZNA
"HOBBY3"
Plac Rady Europy 1
(Dworzec PKP)
Częstochowa

NOSTROMO
ul. Nowy Świat 17
Gliwice

SKLEP "GRACZ"
ul. Mała 12
Kielce

SKLEP "AGA"
ul. Zwycięzców 7
Kołobrzeg

SZEHerezADA
ul. Mikołajska 6
Kraków

ODDZIAŁ 8
ul. Piotrkowska 107
Łódź

HOBBIT
ul. Jagiellońska 50 A
Nowy Sącz

CAFE PARADOX
ul. Bracka 3
Warszawa

FABER i FABER
ul. Puławska 11
Warszawa

MORION
ul. Powstańców Śląskich 124
paw. 72, CHU Bemowo
Warszawa

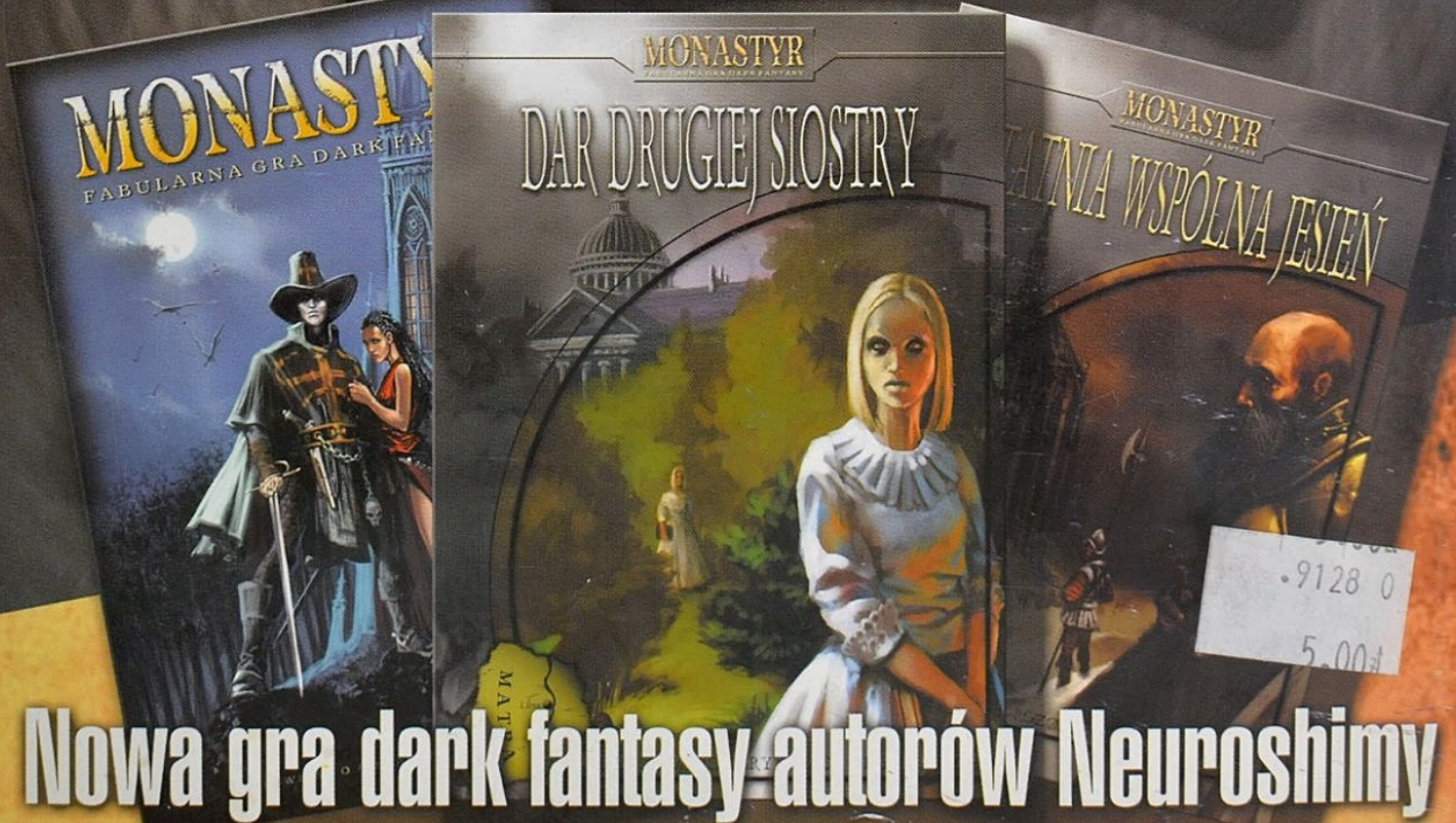
OGRYN
ul. Szewska 6
Dom Handlowy Kameleon
Wrocław

Oficjalny dystrybutor
CONFRONTATION i WARMACHINE

MYTHOS

sklep internetowy | www.mythos.pl

Schron się przed Bombą!



Nowa gra dark fantasy autorów Neuroshimy