gwiezdny pirat

#33 wakacje 2010

niezbędnik miłośnika RPG



Grafika: Piotr Foksowicz

COLD CITY
Szepty – scenariusz
Ostmarki – handout

NEUROSHIMA
Neodżungla
Ogrody Raju

MONASTYR
Cesarski wywiad
Kord

Wolsung
Savage Worlds
Earthdawn

scenariusze - dodatki - postacie - newsy - handouty - recenzje - poradniki - almanachy

Witam na pokładzie Gwiezdnego Pirata

Podwójny, wakacyjny, wypasiony materiałami. Świetne teksty do Monastyru niezrównanego MaWro. Jak zwykle Bartosh dowali solidnym klocem do neuroshimowego pieca, a jako niespodzianka wyśmienity tekst poświęcony Neodżungli, który opatrzony został przez Michała Oracza pieczęcią koszerności. W dziale Cold City kolejny scenariusz Chimery oraz spora garść banknotów marek wschodnioniemickich jako pomoc do gry. Erpegis wspiera Wolsunga krwistym opisem Serrenissimy. Spod jego palców wyszły też materiały poświęcone Savage Worlds Edycja Polska.

Ta wypasiona grafiki pochodzi z naszej najnowszej gry: 51-szy Stan - więcej w numerze.

PS. Zapraszam na stronę Gwiezdnego Pirata.

Piotr Haraszczak

Redakcja: 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15
tel. / fax (032) 334-85-38
E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl
WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: Piotr Haraszczak
Współpracują: Michał Oracz, Rafał Szyma, Piotr Orliński, Tomasz Polak oraz korespondent specjalny Misio „Białas" Jackson.

Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji za pisemną zgodą wydawcy.
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Layout wykorzystuje elementy grafik Sławomira Maniaka, Tomasza Jędruszka, Dungala oraz Havock a
Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my". Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1898-2700
Nakład: publikacja internetowa

Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2009

SPIS TREŚCI

GALAKTYCZNY KURIER	
Wieści Gwiezdnego Pirata	3
51-szy Stan	5
Swords & Wizardry PL	6
NEUROSHIMA	
Neodżungla	8
Ogrody Raju	11
COLD CITY	
Szepty	20
MONASTYR	
Cesarski Wywiad	26
Kord	32
WOLSUNG:	
Serenissima	36
SAVAGE WORLDS	
Strażnik Kręgu	41
Okruchy pięciu światów	48
Hexogłówki	48
Neuroshima Tactics	49
Monastyr 2.0	52

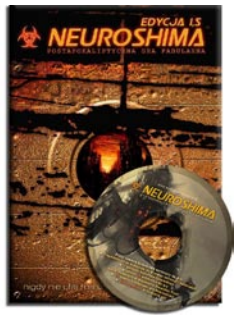
GAMBLUJ Z PORTALEM

PROWADZISZ PRELEKCJĘ O MONASTYRZE? ORGANIZUJESZ TURNIEJ NEUROSHIMY HEX? PISZESZ DO GWIEZDNEGO PIRATA?

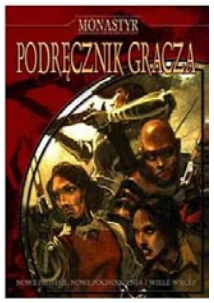
Daj nam znać, jeśli robisz coś fajnego. Mamy dla ciebie masę gambli, które możesz zamienić na nagrody!

KLIKNIJ!

Dodruki Wydawctwa Portal









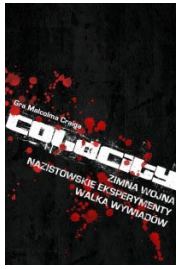
Podręczniki sygnowane znakiem Portalu nieustannie znikają ze sklepowych półek. Lipiec był więc miesiącem dodruków. Do sklepów trafiły już nowe egzemplarze Neuroshimy RPG, a także dodruk podręcznika Kiedy Rozum Śpi oraz Podręcznika Gracza do Monastyru. W połowie sierpnia do drukarni trafi czwarty już nakład najnowszej edycji Neuroshimy Hex.

Almanach mistrza grozy



Owiany legendą, niesłychanie wpływowy cykl artykułów Miłosza Brzezińskiego pod tytułem Skrót do R'lyeh właśnie trafił do sklepów. Almanach składa się z 13 artykułów wprowadzających mistrza gry w arkana sztuki straszenia. Książkę zdobią orgynalne pokręcone ilustracje Huberta Czajkowskiego.

Przygoda do ścignięcia



Spora przygoda do Cold City ukazała się w najnowszym numerze magazynu Protodimension. Do scenariusza Ich Bin Ein Braineater dołączono fajne handouty oraz zdjęcia. Magazyn można ściąganąć za darmo w formie pdf. Przydatna znajomość języka angielskiego.

Kolekcja dodatków fanowskich



Neuromachia, to pierwszy dodatek z Kolekcji Dodatków Fanowskich. 100 stron materiałów dla fanów Neuroshimy w klasycznym formacie dodatków do NS! Przypomnijmy – Kolekcja Dodatków Fanowskich to inicjatywa, w ramach której Wydawnictwo Portal publikuje materiały przygotowane przez fanów Neuroshimy. Dodatki KDF są całkowicie bezpłatne, dostępne jako nagrody w konkursach i na konwentach. To przede wszystkim forma docenienia niesamowitej aktywności fanów Neuroshimy, wielkie „dziękuję" dla autorów internetowych publikacji. Wydawnictwo Portal stara się drukować najlepsze rzeczy, jakie tworzycie i przekazuje je dalej, za darmo. Od fanów, dla fanów. Neuromachia to wybór tekstów powstałych w ramach konkursu działu Neuroshimy w nieistniejącym już serwisie Moorhold. W książce znalazły się m.in. minikampania New York Bad Times, opowiadania, opis organizacji i maszyny. Dodatek został bogato zilustrowany pracami nadesłanymi na konkurs dla grafików, dzięki czemu niczym nie powinien ustępować publikacjom z oficjalnej linii Neuroshimy.

Bestsellery: RPG po polsku

1	Cold City
2	Savage Worlds
3	Dzikie Pola - Pan Brat
4	Graj fabułą
5	Jesienna Gawęda
6	Neuroshima: Ruiny
7	D&D 4.0 - podręcznik gracza
8	Neuroshima: Mistrz Gry^2
9	Wolsung: Magia Wieku Pary
10	Graj z głową







Źródło: Rebel.pl - 15 czerwca 2010

Evernight



Wydawnictwo Gramel zapowiada premierę settingu Evernight: Noc Bohaterów na koniec wakacji, w okolicach Triconu. Z informacji, które zdobyliśmy wynika, że podręcznik ma być grubszy niż podstawka oraz szyty, a jego końcowa cena wyniesie 54,90 PLN. W przedsprzedaży do zdobycia o 5 złotych taniej. Dostępna będzie też edycja limitowana, która kosztować ma 69,90.

Retro gra po polsku



Nielada gratka dla fanów gier retro. Ukazał się darmowy podręcznik Swords & Wizrdry White Box w wersji polskiej. Przypomnijmy, że jest to klon pierwszego wydania D&D. Jeśli więc chesz zobaczyć jak grałby twój stary, gryby za jego czasów wydawali gry fabularne, ściągaj i baw się. Autrem tłumaczenia jest Squid. Recenzja w tym numerze.

Światotowrzenie od Gramela

Światotworzenie to kolejna pozycja wydawnicza Gramela. Pisząc w skrócie, to cykl artykułów Andrzeja „Enca" Stója opowiadający pisaniu własnych settingów RPG. Jak zapowiada wydawca Światotworzenie zostało przystosowane do Savage Worlds Edycja Polska, lecz z powodzeniem można wykorzystać zawarte w nim porady do innych systemów. Współautorami poradnika są: Artur „Garnek" Ganszyniec, Shane Hansley, Tomasz Z. Majkowski oraz Paul „Wiggy" Williams. Światotworzenia spodziewać się należy na początku roku akademickiego, czyli w okolicach października.

Co dalej z Klanarchią



Według informacji zamieszczonych na oficjalnym forum gry przez twórcę Klanarchii, Michała Markowskiego, wydawnictwo Copernicus nie będzie wspierało już linii wydawniczej systemu. Została jednak wyrażona zgoda na udostępnienie materiałów, w tym poprawionej wersji podręcznika głównego oraz przygody, w formie PDF.

Pierwsze efekty tej decyzji widać już na stronie gry. Pojawiły się pierwsze obiecane pliki. Fani Klanarchii mogą za darmo ściągnąć listę 100 przykładowych technoklanów oraz nowy archetyp – snajpera.

Robotica w sklepach



Ukazała się Robotica.Wydawca Robotici planuje udostępnić Graczom i Narratorom dodatkowe, darmowe materiały, wśród których znajdą się:system kontroli bohaterów niezależnych przez Graczy, Cyberpsycho – scenariusz, w którym Gracze spotkają się z nową grupą społeczną, bezwzględną grupą łowców cyborgów, oraz kartoteka robotów outsiderów, a także wyszukiwarka graczy i narratorów

Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna



Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna – drugi dodatek do systemu RPG Wolsung: Magia Wieku Pary trafił sklepów. Podręcznik będzie ma 128 stron i kosztuje 35 pln. Wydany jest w takim samym formacie i na takim samym papierze co podręcznik główny i Operacja Wotan.

Bestsellery: Gry Planszowe

1	Talizman - Królowa lodu
2	Zombiaki 2
3	Wsiąść do Pociągu
4	Jungle Speed
5	Czarne Historie
6	Munchkin
7	Pędzące Żółwie
8	Wikingowie
9	Agricola
10	Osadnicy z Catanu







Źródło: Rebel.pl - 15 czerwca 2010

REKLAMA W GWIEZDNYM PIRACIE

Gwiezdny Pirat to jedyne pismo w polsce traktujące o grach fabularnych.
Jeśli prowadzisz bloga lub redagujesz serwis, zapewne chcesz, aby ludzie o tobie wiedzieli.
Chcesz się u nas reklamować? Napisz: neuro@wydawnictwoportal.pl





Na Essen 2010 planowana jest premiera najnowszej gry karcianej osadzonej w świecie Neuroshimy. Gra przeznaczona będzie dla 2 do 4 graczy, którzy wcielą się w rolę przywódców potężnych sił, walczących o dominację nad zniszczonymi wojną stanami zjednoczonymi.

Mutanci - posługują się brutalną siłą zdobywając potrzebne zasoby, konieczne do podbijania kolejnych lokacji.

Gildia Handlowa - dba o rozwój swoich posiadłości za pomocą intryg i kontraktów.

Federacja Apallachów – zindustrializowana frakcja, posiadająca ważne zasoby, dzięki którym sprawnie buduje potrzebne w dalszym rozwoju instalacje.

Nowy Jork – siła, która podniosła się z ruin, z łatwością przebudowuje podbite regiony.

Gracze wypatrują spośród kilku odkrytych kart, atrakcyjne lokacje i biorą je sobie na „rękę". Każda karta może być wystawiona na kilka sposobów – włożona pod kartę frakcji niebieską krawędzią stanowi kontrakt, który co turę przyniesie określony surowiec lub punkt zwycięstwa. Włożona pod kartę frakcji czerwoną stroną stanowić będzie jednorazową zdobycz, która przynieść może sporą liczbę zasobów, kart lub punktów. Kartę też można potraktować jako lokację i wystawić obok karty frakcji, wówczas co rundę będzie przynosić określone korzyści i kombosować się z innymi wystawionymi już kartami lokacji.



Gra została zaprojektowana tak, aby zdolności na kartach lokacji zazębiały się ze sobą, co umożliwia tworzenie atrakcyjnych kombosów. Na niesłychaną dynamikę gry wpływa też fakt, że możliwości dostarczania punktów płynące z lokacji wyczerpują się po trzech razach, trzeba więc ustawicznie rozwijać swoje wpływy przyłączając coraz to nowe budynki i obszary, aby maszynka do zdobywania punktów działała sprawnie.









Zaletą gry jest niewątpliwie interkacja – w fazie wypatrywania, możemy podbierać graczom atrakcyjne karty, w trakcie tury możemy wykorzystywać postawione przez innych budynki oraz kraść surowce.

Swords & Wizardry WhiteBox EDITION

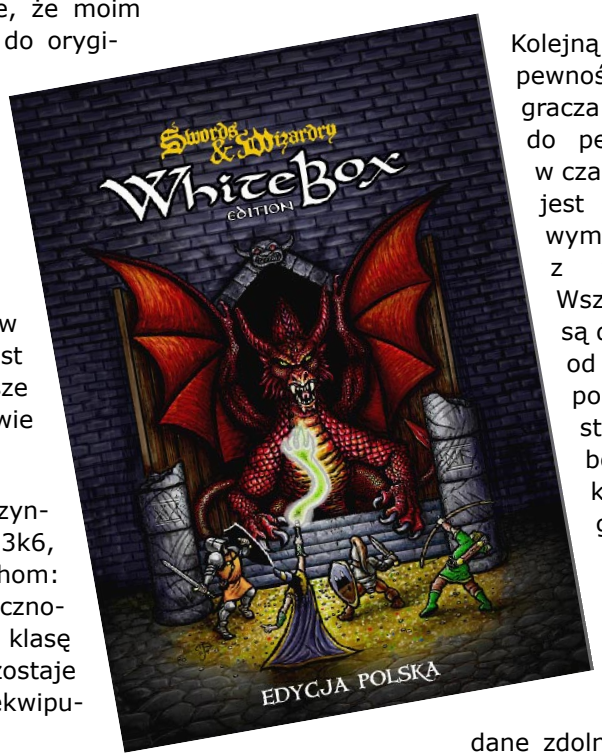
Retroklon to gra fabularna, która stanowi swego rodzaju rekonstrukcję innej, niedostępnej dzisiaj gry. W założeniu powinien być możliwie wierny oryginałowi zarówno pod względem reguł jak i układu graficznego. Swords & Wizardry White Box PL jest klonem oryginalnego Dungeons & Dragons, tego najpierwszego.

Nie będę zanudzał czytelników Gwiezdnego Pirata zbędnymi wywodami, nadmienię jedynie, że moim celem nie jest porównywanie S&W WB do oryginału, recenzję tę piszę z myślą o graczach dzisiejszych, a nie szalonych retro graczach. Jestem świadom, że dla wielu czytelników będzie to pierwsze spotkanie z tematem. Skupię się zatem na wyłuskaniu tego, co różni retroklona od dzisiejszych gier.

Pierwszą istotną rzeczą, która rzuca się w oczy to fakt, że reguł i zasad w S&W jest niewiele. Składają się na nie dwa pierwsze rozdziały zatytułowane kolejno: Bohaterowie oraz Rozgrywka.

Tworzenie postaci jest bardzo prostą czynnością. Należy wykonać sześć rzutów 3k6, a kolejne wyniki przypisać sześciu cechom: sile, inteligencji, mądrości, kondycji, zręczności i charyzmie. Następnie należy wybrać klasę postaci: Kapłan, Mag lub Wojownik. Pozostaje przepisać jeszcze kilka wartości, wybrać ekwipunek i można grać.

To co odróżnia reguły tworzenie postaci w S&W od przyjętych dziś powszechnie standardów, to fakt, że wybór rasy bohatera nie jest kolejnym krokiem kreacji. Oczywiście można zagrać elfem, krasnoludem czy niziołkiem jednakże rasa traktowana jest jak klasa. Nie ma więc mowy o kapłanie elfie, krasnoludzie czarodzieju. Po prostu zamiast Maga czy Wojownika wybieramy na przykład Niziołka.



Kolejną różnicą, która z pewnością ukłuje w oczy gracza przyzwyczajonego do pewnych standardów w czasie kreacji bohatera, jest brak jakichkolwiek wymogów związanych z wartościami cech. Wszelkie klasy postaci są dostępne niezależnie od rzutów osiągniętych podczas tworzenia postaci. Co więcej, wybór którejkolwiek z klas lub ras nie daje graczowi żadnych bonusów czy kar do współczynników.

To co różnicuje klasy postaci tabele rozwoju oraz posiadane zdolności i ograniczenia. Są to aspekty mniej więcej znane graczom grającym w AD&D 2ed, D&D 3 czy D&D 4. Tak więc wojownik używa wszelkich broni i zbroi i świetnie sobie radzi z siekaniem najsłabszych przeciwników. Mag nie używa zbroi, może walczyć kosturem lecz ma dostęp do wielu czarów. Kapłan zaś stanowi pewną wypadkową obu: choć może walczyć tylko obuchami, to używa może wszelkich zbroi, a dodatkowo z bożej łaski dysponuje własną gałęzią czarów.

Różnice między klasami postaci pogłębiają się wraz z rozwojem. Jak nietrudno się domyślić, wojownik szybciej szkoli się w skutecznym ranieniu przeciwnika, z czasem jest odporniejszy na obrażenia, pozostałym klasom idzie to znacznie wolniej, lecz zyskują dostęp do czarów. Jeśli chodzi o rasy, to korzystają z tabel rozwoju odpowiednich klas: krasnolud i niziołek z tabeli wojownika, elfy traktowane są tu inaczej – podano dwie propozycję, albo mieszanie maga z wojownikiem, albo odrębna tabelka. Poza specjalnymi zdolnościami ras głównym czynnikiem odróżniającym ich od ludzi są ograniczenia w dostępności poziomów (maksymalnie: elf – 8, krasnolud – 6 a Niziołek – 4 poziom).

Te niskie wartości poziomów mogą dziwić – jednakże dochrapanie się 5 poziomu zabierze graczom sporo czasu. Zgodnie z duchem zasad bohater piątego poziomu jest bardzo potężną personą, która w kampanii znaczy wiele.

Szokować mogą też kary i bonusy wynikający z bardzo niskich lub wysokich współczynników. Większość postaci, mieści się w dosyć szerokich widełkach, które nie dają zupełnie nic. Nieliczne, które szczęściem załapały się na dobry wynik, mogą liczyć na skromne +1 (analogicznie -1 dla słabych cech). Należy przyjąć to rozwiązanie z pokorą, gdyż wbrew temu, co może się na pierwszy rzut oka wydać, niski bonus sprawdza się fajnie.

Środowisko retrograczy ukuło termin inflacja modyfikatorów, mający piętnować rozpasanie późniejszych i dzisiejszych edycji D&D w szafowaniu modyfikato-

rami. Fakt, że kiedy po raz pierwszy przeczytałem podręcznik S&W, wykazałem daleko idące zdziwienie, któremu towarzyszył cichy jęk zawodu, gdy zobaczyłem, że modyfikator najlepszej cechy wynosi tylko +1, płynie właśnie z rzeczonej inflacji. W konsekwencji dla gracza, który liznął nawet D&D 3, miecz +1 jest dosyć lichym przedmiotem magicznym, bo nawykł ów gracz do posiadania miecza +3, który z modyfikatem +3 płynącym z siły i odpowiednim featem daje razem +9 do rzutu na atak. Pierwotnie jednak, u zarania naszego hobby posiadacz broni +1 był wniebowzięty, wszak w jego łapy wpadł niecodzienny przedmiot magiczny, dający olbrzymi modyfikator do trafienia i obrażeń. Co za tym idzie, gracze prześcigali się w pomysłach, jak w czasie walki podejść przeciwnika, żeby zdobyć kolejny punkt przewagi, albo nawet dwa.

Zostawmy na chwileczkę bohatera i przejdźmy do omówienia mechaniki. Duże słowo: mechanika. Zdecydowanie za duże. Raczej zbiór reguł mających ułatwić rozgrywkę.

Walka to niesłychanie prosta i abstrakcyjna konstrukcja. Zbieramy wszystkie modyfikatory, rzucam k20. Wyniki sumujemy i jeśli wyszło nam więcej niż klasa pancerze przeciwnika, to zdajemy obrażenia, czyli zwyczajowe k6 (plus modyfikatory). Te zaś odejmujemy od żywotności przeciwnika. Proste.

Należy zauważyć, że walka to najbardziej rozbudowany mechanicznie element silnika gry. Wszelkie inne zasady (a jest ich dosłownie kilka) są jeszcze prostsze.

Wielu reguł w S&W po prostu nie ma, gdyż nie było ich w oryginale. Nie znajdziemy w „silniku" gry nawet wzmianki o tym, w jaki sposób testować cechy, te zasady określimy sami w trakcie rozgrywki, lub przed nią. Na pytanie czy o sukcesie zadecyduje porównanie cech, czy rzut i jakimi kośćmi musimy odpowiedzieć sobie sami. Tak się kiedyś właśnie grało – opis miał przewagę nad kośćmi, i to gracz własną bystrością bądź przebiegłością decydował o losie postaci. Efekty działań rozstrzygał mistrz gry, wg własnych zasad domowych, lub kreowanych niejako w locie.

Jest to element, z którym na pewno trudno się pogodzić. Dzisiejszy gracz jest w pewien sposób sformatowany przez panujące rozwiązania, frustrować go może brak zasad na każdą okazję i do szału doprowadzać kiedy natknie się na coś co wygląda jak zasada a jest tylko wskazówką mającą pomóc w interpretacji. Gracz, który miał do czynienia z kilkoma ledwie podręcznikami oczekiwać może od S&W niemożliwego – rozbudowanej mechaniki i całej fury zasad. Paradoksalnie może łatwiej to oldchoolowe podejście załapać starym graczom, którzy docenią prostotę rozwiązania i oszczędność czasu (gdyż nie muszą przebijać się przez system i uczyć kolejnego na nowo) lub całkiem nowym graczom (gdyż nie mają wzoru podręcznika zakodowanego w podświadomości).

Bez wątpienia S&W wymaga zarówno od prowadzącego jak i graczy przestawienia ugruntowanego już podejścia do gry fabularnej, wykonania pewnej myślowej finty i wyłączenia wielu utartych w czasie lat grania ścieżek. Wydaje się to trochę trudne, wszak niełatwo pozbyć się pewnych nawyków, ale proces ten pozwala odświeżyć grę i sam w sobie jest interesujący. I nade wszystko przybliża do źródeł. To trochę tak, jakbyśmy chcieli zagrać mecz siatkówki, sięgając po starsze zasady, kiedy to punkty zdobywała wyłącznie drużyna serwująca. W pierwszej chwili odczujemy sprzeczność, ale po chwili załapiemy już o co chodzi i mimo że wygląda to trochę dziwnie, daje sporą radochę, choć podejście do gry jest odrobinę inne.

Druga, znacznie obszerniejsza część podręcznika składa się ze sporej listy czarów, bestiariusza oraz rozdziału poświęconego skarbom (także magicznym przedmiotom). Cechą charakterystyczną zarówno opisów działania czarów jak i potworów jest pozostawienie sporego marginesu dla własnych interpretacji. Pomimo tego, że każdy czar i potwór zawiera niezbędne mechaniczne statystyki, to w warstwie opisu działania czy też wyglądu nie ma aptekarskiej precyzji. Opis jest punktem wyjścia, możemy więc go dowolnie ubarwiać i modyfikować. Od mistrza gry zatem zależy co jedzą orki, jak dokładnie wyglądają, czy wystają im kły z pysków, czy ich nosy przypominają świńskie aparaty powonienia czy są czarne, zielone czy różowe, czy mieszkają na w jaskiniach czy na drzewach? Dzięki temu możemy popisywać się własną fantazją, możemy rozprostować kości i wziąwszy głęboki oddech powiedzieć – pieprzyć konwencję, pieprzyć Tolkiena, pieprzyć wszystko co do tej pory napisano o orkach. Będą takie, jakie je sobie wymyślę. Kiedyś zapomnieliśmy, że mistrz gry jest od tego żeby tworzyć, a nie tylko odtwarzać.

Swords & Wizardry White Box PL jest z pewnością ważnym podręcznikiem i to z kilku względów. Jest to pierwsza retro gra która ukazała się w naszym języku, dzięki czemu sam temat retrogamingu stanie się dostępny szerszej liczbie graczy. Gra rekonstruuje nigdy nie wydane w Polsce pierwsze, oryginalne zasady D&D – można więc wreszcie porównać sobie jak rozwiała się gra na przestrzeni lat, co z niej zostało do dziś, co się rozwinęło i w jakich kierunkach. W końcu też, można zabawić się tym wehikułem czasu, tworzyć nowe domowe zasady, szukać innych dróg rozwoju.

Nie porównuję jej do gier obecnych na rynku, bo Swords & Wizardry nie powstała aby z nimi konkurować. Jej zadanie polega na popularyzacji zapomnianych dziś zasad i sposobów prowadzenia rozgrywki fabularnej i choć znawcy tematu mają wobec tej rekonstrukcji swoje, zapewne słuszne zarzuty, to jako że jest to jedyny dostępny po polsku podręcznik wpisujący się w oldchool – polecam go każdemu graczowi, który ciekaw jest tego z jakimi wyzwaniami musieli zmagać się pierwsi erpegowcy.

Podręcznik liczy 70 stron, wydany jest w wersji PDF, autorem tłumaczenia jest Witek 'Squid' Krawczyk. Grę można ściągnąć stąd: http://omletofon.blogspot.com/2010/07/sword-wizardry-whitebox-pl-juz-do.html Przy okazji warto polecić Wstęp do Starej Szkoły: http://dnd.polter.pl/Wstep-do-starej-szkoly-RPG-c21782

ARKADIUSZ RZYDUCH

NEODŻUNGLA

Kolejny dzień przedzierania się przez krzaki, pogryzień przez mrówki i inne owady dawał się mocno we znaki. Pot, zadrapania, zmęczenie i pragnienie, odwieczny towarzysz w rosnącej na południu stanów niezwykłej dżungli. Jednak informacje na nagraniu które udało ci się znaleźć przy jednym z tych dzikusów miały zrekompensować wszystkie te niedogodności. Taśma odsłuchana już parę razy przez ciebie, ale znów wciskasz przycisk „Play" by usłyszeć męski głos lektora mówiący o tych wszystkich sprawach w które tak trudno uwierzyć.

Neodżungla

Miejsce niezbadane i pełne zagadek. Jednak nie chcę mówić o tej części dżungli, z którą codziennie walczą o każdy metr mieszkańcy południowych stanów. Nie o tej części, z której od czasu do czasu wyjdzie jeden z niezwykłych mieszkańców i zabije paru wieśniaków. Chcę mówić o najgłębszej jego części, gdzie tyko nieliczni mieli okazje się dostać a tylko wybrani cało z niej wyjść.

Codziennie podczas mojej wędrówki mam wrażenie, że ja również należę do tych ludzi, którym nigdy nie będzie dane powrócić do dawnego domu. Jednak mimo to uważam, że warto było tutaj przybyć i zobaczyć to miejsce. Pozostaje mi mieć nadzieję, że moje nagranie trafi poza ten fragment świata. Przynajmniej w ten sposób ludzie będą w stanie dowiedzie czegoś więcej o tej nieznanej krainie.

Ekosystem w tym miejscu nie przypomina niczego, co znane jest ludziom. Jedyny wyjątkowy i niepowtarzalny twór, o którym prawdopodobnie nigdy nie będzie nam dane dowiedzieć się czy powstał sam w wyniku ewolucji, czy też jest wynikiem jakiegoś ludzkiego eksperymentu.

Dowodem tego niech będzie przykład, który najbardziej mną wstrząsnął. Coś, co całkowicie odmieniło mój sposób patrzenia na to miejsce. Wielobarwne rośliny wijące swoje pnącza miedzy wieloma drzewami pokrywały hektary powierzchni. Jedna roślina, która rosła prawdopodobnie latami połączona w niezwykłej symbiozie z pozostałymi okazami. Jednak najbardziej niezwykły był widok, gdy ta roślina rodziła swojego potomka. Z kokonów, albo raczej fioletowych strąków pokrytych zielonymi wręcz fosforyzującymi żyłkami wydostało się małe zwierzę przypominające miniaturkę dzika. Całe pokryte śluzem, jeszcze ślepe zakwiczało. Jakby wołało swojego roślinnego rodzica z nadzieją o pomoc. Przez piętnaście minut przyglądałem się temu zwierzęciu jak walczy na swoich nieporadnych nóżkach z grawitacją i wtedy właśnie zaszła niezwykła przemiana. Zwierze otworzyło swoje oczy, stanęło pewnie na swoich nogach i zaczęło szczerzyć swoje kły próbując mi powiedzieć „Może dopiero, co się urodziłem, ale i tak mogę odgryźć ci rękę." W parę sekund nieporadne maleństwo zmieniło się w wojownika gotowego stanąć w obronie swojego życia.

W tym miejscu różnice między fauną i florą zanikają. Nie zdziwiłbym się gdybym zobaczył jak z jaj jakiegoś zwierzęcia zaczyna wyrastać roślina. Miejsce gdzie pył małego motyla po wpadnięciu do oka spowoduje śpiączkę, z której już nigdy nie mamy się przebudzić. To właśnie wydarzyło się mojemu kumplowi z posterunku parę dni temu. I chodź codziennie patrzę na niego i w moim sercu tkwi ziarenko nadziei na jego przebudzenie to rozum podpowiada mi, że już do końca swojego krótkiego życia pozostanie śpiącą królewną. I codziennie mam świadomość tego, że gdyby nie mój niezwykły przewodnik ze mną było by podobnie.

Gdyby nie on już dawno bym umarł. Codziennie przekonuję się, że przeprawa przez dżungle to nie wiosenny spacer. Pomimo tego, że bez przerwy całą swoją uwagę skupiam na dżungli nie raz reszta ekspedycji musiała mnie wyciągać z tarapatów. Wspólnie walczyliśmy z dżunglą o życie każdego z nas. Las tropikalny wtedy wydawał mi się tak okrutny i żądny krwi. Codziennie napotykaliśmy się na szczątki ludzi, którzy byli tu wcześniej. Część z nich należało do tubylców, zbieraczy gabli, ekspedycji podobnych do naszych. Pozostałe to szkielety ludzi, którzy żyli tu zanim zieleń przybyła z południowej ameryki i użyźnili te ziemie. Teraz już rozumiem, że rośliny rosną na ciałach tych, którzy nie chcą przestrzegać i nie rozumieją zasad dżungli.

Plemiona

Wracając do mojego przewodnika. Kim on jest? W neodżungli wbrew powszechnej opinii żyją ludzie. Jest ich więcej niż ktokolwiek przypuszczał i nigdy nie opuszczają domu, jakim jest dla nich ten las. Na pierwszy rzut oka bardzo różnią się od nas - ludzi południa. Uznalibyśmy ich za mutantów. Zielony odcień skóry, sylwetka przystosowana do dżungli, rośliny

rosnące na ich ciele, dzicy, niemówiący nawet słowem w naszym języku.

Jednak to nadal ludzie, mający swoje emocje i uczucia. Nie mutanci, nie nadludzie, tylko doskonale przystosowani do miejsca, w którym żyją. Żyją w plemionach, które tak jak my łączą się by wspólnie pracować. Tak jak my walczą miedzy sobą i tak jak my umierają.

Plemię, które spotkałem na początku wyprawy wydawało mi bezmyślną masą, której jedynym celem było zakończenie naszego żywota. Do dzisiaj pamiętam jak zostaliśmy otoczeni przez nich w nocy. Z przerażeniem wysłuchiwałem okrzyków dochodzących z mroków. Żądza mordu, którą widziałem w ich oczach, gdy z dzidami rzucali się przeciwko nam uzbrojonym w karabiny. Dzisiaj wiem, że to, co widziałem w ich oczach było odbiciem naszych dusz. Ta grupka mężczyzn walczyła o bezpieczeństwo swoich współplemieńców, matki dżungli i porządku, który znają. Gdy dotarliśmy do wioski, w której zostały same kobiety i dzieci, kapitan naszej wyprawy nie oszczędził nikogo.

W dżungli też są doskonale wyszkoleni myśliwi, z którymi spotkanie na ich terenie można było by opisać jak spotkanie z Nocnym Łowcą. Członkowie grupy nawet nie spostrzegą się, gdy ich koledzy z oddziału znikną wciągnięci w pułapkę, z której sami nie mają szans na wydostanie się.

Dorośli członkowie plemienia otrzymują Dar Dżungli, chociaż koleś z posterunku wolał nazywać to biowszczepem. Taki tubylec, aby okazać swój dorosły wiek musi podjąć wyprawę do jednego ze świętych miejsc gdzie rosną rośliny-matki.

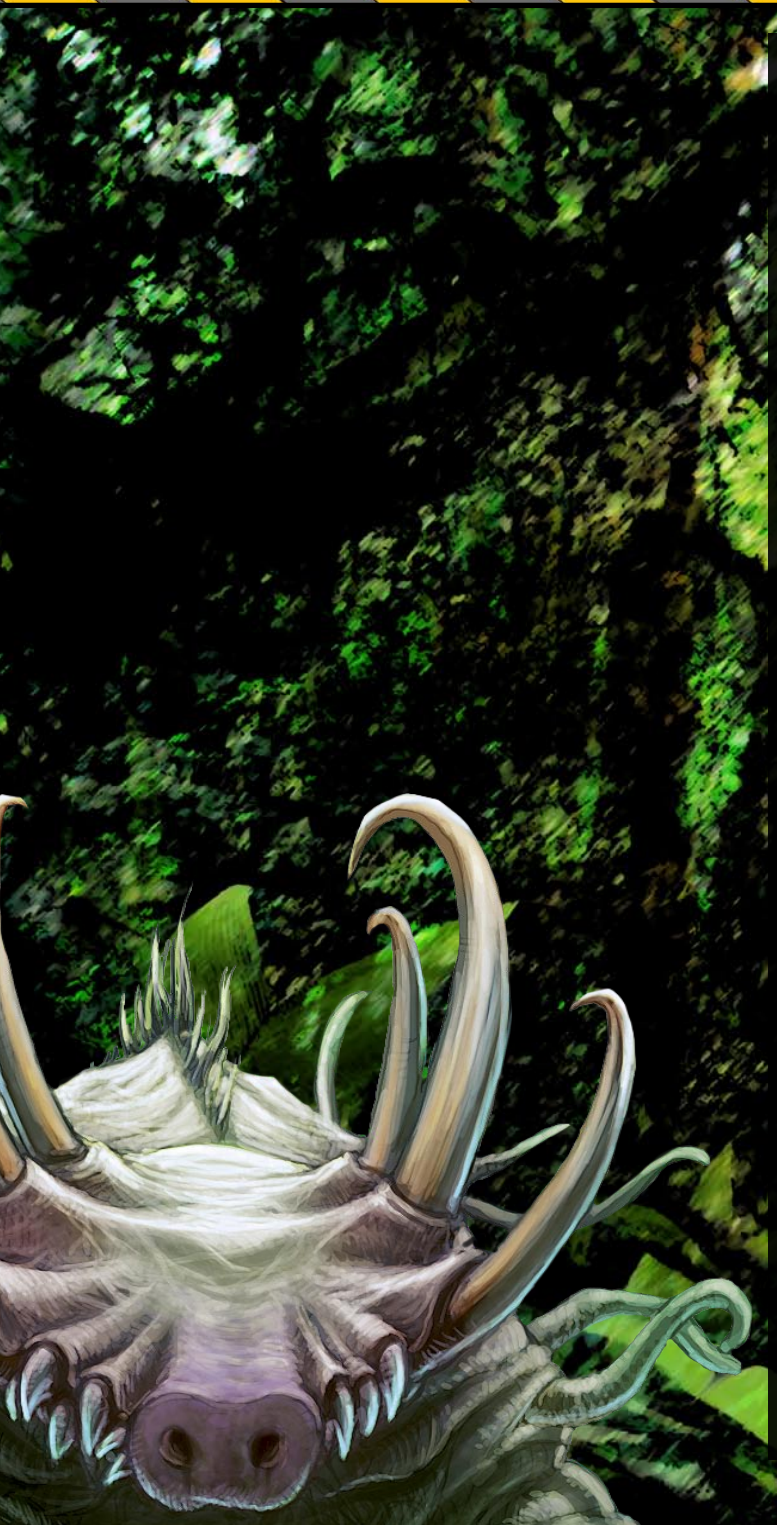
Wyprawy te mają na celu zdobycie ziarna, które potem wprowadzane jest do ciała i staje się częścią dżungli. Dary z tego, co miałem okazję oglądać są bardzo różne. Jednym dary pozwalają zmieniać barwę swej skóry i stać się niewidocznym zlewając z otoczeniem, innym skóra przybiera wygląd i twardość kory lub skorupy. Do bardziej powszechnych należy nabranie cech i wyglądu zwierzęcego, wyostrzenie zmysłów węchu, wzroku i słuchu. Raz widziałem też człowieka, któremu wyrosły dodatkowe ręce z lian, innym razem plującego trucizną, czy też mającego dłonie o niezwykłej strukturze pozwalające z łatwością wspinać się po drzewach. Dodatkowo wszyscy porozumiewają się miedzy sobą dzięki niezwykłej telepatycznej więzi, która wydaje się spajać całą dżungle. Jednak z obserwacji wnioskuję, że wychodząc poza dżungle nie potrafiliby funkcjonować. W przeciągu paru tygodni z powodu braku tego połączenia uschliby z tęsknoty za swoim domem.

Rośliny-Matki

Każdy okaz tych roślin różni się od pozostałych. Czasem jest to ogromne drzewo, w którego koronie tubylcy zbudowali miasteczko, czasem to ogromny kwiat intensywnie pachnący swoim pyłem, innym razem trudno to porównać do czegokolwiek, co jest mi znane. Nie rozumiem, na jakiej zasadzie dokładnie działają te rośliny, ale rozumiem, że ich utrata wiąże się z bólem dla całej leśnej społeczności. Najprostszym porównaniem będzie uczucie, jakie odczuwamy my ludzie tracąc bardzo bliską nam osobę. O ile ludzie radzą sobie z tą żałobą, wiele roślin z tęsknoty dosłownie wysycha, a zwierzęta umierają.

Dlatego też plemiona starają się jak najszybciej zasadzić nowe ziarno życia. Miałem okazje oglądać to, gdy zabiliśmy jedną z tych roślin. Tak zabiliśmy, kolejny ból, jaki zadaliśmy nieświadomie tej ziemi. Badaliśmy wtedy jedną z tych niezwykłych roślin. Zbieraliśmy owoce, liście i kwiaty, badaliśmy korzenie. Wszystko było w porządku do momentu, gdy w rozbitym obozie zaczęliśmy palić ogniska. Wtedy zaledwie w parę chwil z rośliny skoczyły w naszym kierunku liany łapiąc ludzi z naszej wyprawy i obezwładniając ich. Wszystko trwało moment. Do moich uszu dochodziły krzyki i błagania o pomoc moich towarzyszy a ja nie byłem w stanie ruszyć nawet palcem. Teraz wiem, że razem z kilkorgiem innych badaczy uratowałem się tylko dlatego, że pozostaliśmy w bezruchu, na któ-





ry reagowała roślina. Pączek kwiatu, który wcześniej badaliśmy nagle się otworzył a naszym oczom ukazała się paszcza wciągająca ludzi do swojego wnętrza. Kiedy wszyscy znikli w jej wnętrzu pąk znów zamknął się i prócz zniszczonego obozu nic nie świadczyło o tym, co się tu przed chwilą wydarzyło. Wtedy nastąpił wybuch. Ktoś wewnątrz musiał użyć granatu roznosząc roślinę na strzępy.

Jeszcze tego samego dnia na miejsce dotarło plemię ludzi lasu. Wyszukali ziarno rośliny i ofiarowali je swojemu szamanowi przyozdobionemu w liczne kolorowe pióra i skóry zwierząt. Widziałem jak ostrzem znalezionym w naszym dawnym obozie rozciął sobie brzuch i ręką włoży do swych wnętrzności nasiono. Parę chwil potem słyszałem okrzyki jego bólu i widziałem jak jego ciało rozrywane jest prze gwałtownie wyrastające kłącza. Nie minęło dziesięć minut jak zniknęło ciało szamana a na jego miejscu pojawiła się roślina podobna do tej przed chwilą wysadzonej chociaż dużo mniejsza i mniej okazała. Chodź całość wydarzyła się w przeciągu godziny, miało minąć jeszcze wiele czasu, aby reszta ekosystemu przyzwyczaiła się do nowej rośliny. Zastanawiam się, czy czasem nie chodzi o to, aby matka nauczyła się dowodzić resztą roślin.

Pasożyt

Tak najłatwiej nazwać zarazę, która trawi neodżungle od wewnątrz. Zwierzęta, rośliny i plemiona, to wszystko jest opanowywane przez nieprzyjaciela. W trakcie naszej wyprawy spotkaliśmy się nie raz z agresywnymi przedstawicielami plemion wyznających mrocznych bogów. Posągi przedstawiające spaczone sylwetki nienaturalnych zwierząt połączonych z maszyną czy kleszczy albo wijów. Ze świątyń dochodzą dźwięki mrocznych modlitw przeciwko matce dżungli, w nich składane są krwawe ofiary z ludzi i zwierząt, które później przemieniane wracają do dżungli.

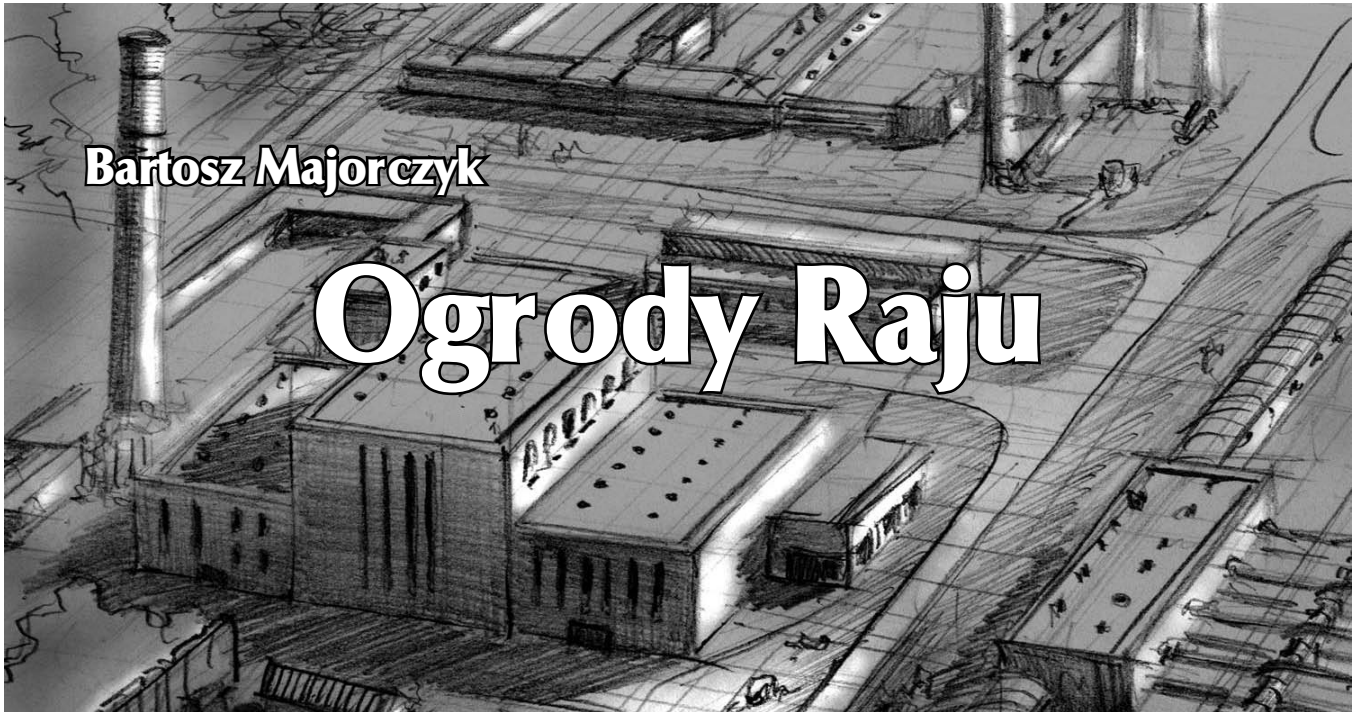
Pasożyt nie raz wykorzystał ciało dawno zaginionego współplemieńca, aby ominąć straż i zaskoczyć z najmniej spodziewanej strony. Radość z odnalezienia bardzo szybko zmieniała się w płacz, gdy przemieniony korzystając z niezwykłych ulepszeń ofiarowanych przez pasożyta masakrował całe osadę.

Również moje oczy miały okazje oglądać spaczone drzewo matki, które ze wspaniałego cudu natury stawało się chorą konstrukcją technologii stworzoną z dawnego drzewa, części zwierząt i ludzi. Ta wspaniała roślina stawała się fabryką zbierającą materiały w celu tworzenia mechaniczno-biologicznych tworów.

Walka z wrogiem jest bardzo trudna, bo choć cała dżungla jednoczy swoje siły to wszystko, co zostanie pokonane przez siły pasożyta zwraca się przeciwko dżungli z podwójną siłą. Najgorsze jednak są dni, gdy przestaje działać z ukrycia i wyciąga cały swój arsenał, jak by chciał pokazać, kto tu naprawdę rządzi. Niektóre wypaczone kreatury można było by porównać do całkowicie scyborgizowanego najnowszą technologią robota molocha. Widok obezwładnionych za pomocą wysokich dźwięków wojowników krwawiących z uszu to norma w takich walkach. Rzadziej, ale równie często można spotkać całkowicie zbudowany z tkanek roślinnych laser, czy pojazdy latające, które poruszają się dla mnie na jakiejś niezrozumiałej zasadzie bez użycia śmigieł czy silników. Wróg zabezpieczył się również przed ewentualnym zdobyciem jego wynalazków. Gdy organizm przestaje okazywać oznaki życia, tkanki z których zbudowane są najistotniejsze części ulęgają szybkiemu rozkładowi.

Z całej ekspedycji zostało nas trzech. Teraz, gdy przeszliśmy obrzęd przyjęcia staliśmy się mieszkańcami tej ziemi. Czujemy i słyszymy obecność matki, która czuwa nad nami, jedność ze zwierzętami i roślinami. Uczucie równie uzależniające jak tornado. Razem z moją nową rodziną będziemy walczyć ze S.M.A.R.T-em mając nadzieję, że uda nam się zwalczyć zarazę, jaką jest syn molocha zanim w całej swej okazałości wydostanie się poza obszary lasu.

Gdybyś słuchaczu dotarł kiedyś do Bridge City w hegemoni przekaż mieszkańcom tą kasetę i wieści o naszej wyprawie.



Bartosz Majorczyk

Ogrody Raju

Kongresem Jenkeens spoglądał z mównicy na zgromadzonych w sali polityków. Z tej wysokości odnotował kilka znajomych i skonsternowanych twarzy ludzi, którzy podzielali jego opinie, oraz resztę, uśmiechniętych dupków w garniturach od Armatniego, którzy już podjęli decyzję zanim jeszcze tutaj weszli. Łyk chłodnej wody ukoił nadwyrężone półgodzinnym przemówieniem gardło.

- Dlatego, drogie panie i drodzy panowie – kontynuował po chwili – uważam że projekt ten nie jest wart pieniędzy naszych podatników. Dysponujemy najnowocześniejszymi środkami obrony. Każdy z nas dobrze wie że w pełni zautomatyzowany system „Defender" jest w stanie w ciągu kilku sekund od ataku przesłać skuteczną odpowiedź. Miliardy wpompowane w broń atomową, parasole radarowo - rakietowe i taktyczne środki rażenia chemicznego i biologicznego zapewniają nam skuteczną ochronę przed każdym. Ani Federacja Rosyjska, ani Chińska Republika Ludowa, ani tym bardziej Unia Islamska nie stanowią dla nas większego zagrożenia. Zapominacie – grzmiał dalej – o tysiącach ludzi dotkniętych zjawiskiem nierówności społecznej, o ogromnej przestępczości w miastach i o postępującej degradacji moralnej naszych obywateli. Każdy dolar przeznaczony na zwalczanie tych zjawisk jest tu na wagę złota. Nie ma sensu finansować projekt, którego jedynym zadaniem będzie funkcjonowanie w zupełnie zniszczonym kraju po wojnie. Nie łudźmy się. To nigdy nie nastąpi, bo nikt nie posiada takiej siły aby tego dokonać…Dziękuje za uwagę.

Kongresman usiadł na swoim miejscu dobrze wiedząc że jego wystąpienie było daremne. Prawie jednomyślnie przegłosowano zgodę na finansowanie projektu „Garden Of Eden"

Z lobby wojskowych jeszcze nikt nie wygrał…

* * *

Do zaciemnionego archiwum wszedł starszy, siwiejący mężczyzna. Ominął zręcznie kilka stołów, zawalonych papierami i mapami, podchodząc do jednego z biurek. Długo mocował się z kewlarową kamizelką, którą z wyraźną ulgą rzucił w kąt. Kopnął lekko krzesło, na którym spał naukowiec wtulony w stos makulatury. Ten zerwał się natychmiast poprawiając przekrzywione okulary.

- O! szef. Przepraszam. Musiałem przysnąć…

- Nic dziwnego że śpisz skoro ciemno tutaj jak w … - nie dokończył, patrząc na czarnoskórą asystentkę porządkującą jedną z półek na akta – dlaczego osłony okien jeszcze nie zdjęte.

- Całą noc strzelali do siebie w sąsiedniej spelunie. W końcu kilku ludzi z Camino Real podpaliło budynek i teraz jest spokój. Ale zostawiłem osłony na wszelki wypadek.

- Pieprzone Detroit. Jak ja nienawidzę tego miasta. Musiałem całą drogę jechać w kamizelce, bo pech chciał że kilku Huronów postanowiło urządzić sobie zawody na drodze dojazdowej. Ale dosyć tego. Zdejmijcie je i wpuśćcie tutaj trochę światła.

Kilku ludzi oderwało się od swoich zajęć i powoli ściągało stalowe płyty z okien. Widok zniszczonego miasta nie napawał zachwytem. W oddali, ma horyzoncie majaczyły ciemne kłęby toksycznych dymów. Widoczny znak, że Moloch niezbyt przejmował się ekologicznym aspektem świata.

Ledwo udało im się zdjąć ostatnią osłonę, na dole znowu wybuchła strzelanina. Jedna z kul wleciała przez okno zasypując ludzi kawałkami szkła i tynku z sufitu. Rozbudzony już zupełnie naukowiec spojrzał na dół.. To sąsiedni gang przyjechał zemścić się na ludziach z Camino. Z ostrzelanego samochodu wywleczono młodego, czarnoskórego chłopaka i teraz ruch poszły gazrurki i łańcuchy. Finezja i ekonomia ponad wszystko.

- Niech ktoś leci na dół i powie chłopakom żeby się nie mieszali do tego, dopóki jakiemuś kretynowi nie przyjdzie na myśl sforsować drzwi do budynku - Szef ciężko opadł na fotel – A ty Stan opowiadaj co z postępem prac.

- Chłopaki z drugiej sekcji przebili się przez drzwi. Znaleźliśmy trochę sprzętu i kilka przydatnych technologii. Podobno Schultz jest zainteresowany i chce to mieć za wszelką cenę. Pewnie i tak sprzeda to w Nowym Jorku dwa razy drożej. Szefie! Dlaczego musimy słuchać tego nadętego bufona…

- Ciszej! Połowa z pracujących tu ludzi sprzedaje mnie wujkowi Tedowi i pewnie z przyjemnością doniosą mu gdybym chciał coś sprzedać bez jego pośrednictwa. Znasz zasady: Gildia Archeologów może liczyć na jego ochronę, w zamian on żąda prawa do pierwokupu. A ty trzymaj gębę na kłódkę Stan, rozumiesz idioto?! Ludzie giną za to że krzywo na niego spojrzą. Jeśli chcesz tu jeszcze popracować musisz nauczyć się szacunku wobec niego. Nawet jeśli musisz udawać.

- Tak jest szefie. Przepraszam.

- Czyli sprawa z magazynem straży pożarnej jest już załatwiona. Mamy coś dalej?

- Dobrze że pan pyta. Pamięta pan kiedyś tą wzmiankę o projekcie „Garden Of Eden” ?

- Aaa, to… Myślałem że to już zamknięte. Przecież został przerwany przez wojnę.

- A właśnie wczoraj przyjechał do nas Svarovic z kilkoma ciekawymi informacjami. Kilka tygodni pracował nad odzyskaniem danych z komputerów odkopanych w ruinach biblioteki.

Posterunek chętnie skupuje wszelkie informacje na temat początków tworzenia systemu, który później przerodził się w Molocha. Greg przeglądał raporty wojskowe publikowane w sieci i znalazł to – Stan podsunął szefowi poobijany laptop – w internetowym wydaniu dziennika „Army Times” znalazł artykuł na temat ukończenia pierwszego z planowanych dziesięciu schronów projektu „Garden Of Eden” Nie wspomniano gdzie się on znajduje, ale zamieszczono ciekawą informację na temat tymczasowego centrum zarządzania tym projektem. Znajdowało się w mieście Knoxville w stanie Tennessee…

- No to na co jeszcze czekasz. Wyślij ludzi – niech sekcja pierwsza zbierze sprzęt. A ja się rozejrzę za potencjalnym kupcem…

- Sam pan powiedział że prawo pierwokupu ma Schultz…

- Prawo, prawem, a gamble gamblami…im wiesz mniej, tym lepiej.

* * *

Samaeliau spojrzał na chmury nadciągające od wschodu. Łagodny wietrzyk poderwał drobiny piasku wciskające się w oczy i nos. Zasłaniając twarz kawałkiem chusty szturchnął jednego z robotników zajętego porządkowaniem narzędzi.

- Wołaj innych, niech pomogą Ci rozpiąć płachtę pomiędzy tą lampą a tymi dwoma ścianami. Osłońcie też boki. Niech każdy naciągnie na siebie każdy kawałek ubrania, jaki tylko ma. I nie wchodźcie do środka zanim nie zabezpieczą stropu.

- Coś się szykuje?

- Myślę że tak.

Robotnicy sprawnie rozwiesili potężny kawałek brezentowego materiału zaczepiając go o wystające wszędzie pozostałości zbrojenia budynków. Reszta zgodnie z planem zabezpieczała aluminiowymi wspornikami sufit zrujnowanego budynku. Ciemne kłębowiska chmur gnane podmuchami wiatru powoli docierały nad doczesne szczątki miasteczka Knoxville. Nie było grzmotów ani błyskawic. W jednej chwili w zupełnej, martwej ciszy z toksycznych Cumulusów spadł na ziemie drobny deszcz.

- Tyle zachodu z powodu małego deszczyku…

Samaeliau chwycił dłoń robotnika wystawiając ją poza ochronę brezentowej płachty. Spadające krople delikatnie wyżerały skórę pokrywając ją małymi, czerwonymi plamkami.

- Cholera człowieku, puść mnie! – robotnik wyrwał rękę z stalowego uścisku łowcy.

W miejscach gdzie na płachcie zbierała się woda, nadżarty brezent zaczął przeciekać.

- Ustawcie tu plastikowy kanister. Może uda nam się uzyskać z tego trochę kwasu.

Robotnicy krzątali się dalej, wyciągając z furgonetki zwoje lin, narzędzia i skrzynie.

- Dobrze że przynajmniej tych tam to trochę powstrzyma – Dowódca ochrony wskazał palcem pobliskie ruiny, wśród których chowali się obdarci i brudni ludzie – kilka dni temu rzucili się tutaj na nasz patrol zabezpieczający ten teren. Chłopaki siali ołowiem aż miło, ale i tak tym degeneratom udało się dorwać jednego żółtodzioba który w porę nie zdążył umknąć. Zanim reszta wróciła ze wsparciem, nie było już ani młodego, ani ciał zabitych brudasów. W nocy za to kilkaset metrów dalej rozpalono kilka ognisk. Mieli ucztę.

Ochroniarz splunął z niesmakiem pod nogi, podrywając trzymanego przez siebie kałasznikowa. Od niechcenia posłał kilka kul w kierunku ruin.

- Strop zabezpieczony!!! – Jeden z robotników wychylił głowę z dziury zrobionej w zasypanym wejściu.

- Dobrze! – Samaeliau ostatni raz rzucił okiem na rozstawiony sprzęt – niech robotnicy wyjdą na zewnątrz. Darn i Jacko ze mną!

Trzej łowcy podeszli do miejsca oznaczonego kredą. Darn w nawiercił wokół dwucentymetrowe otwory a Jacko wpychał w nie niewielkie kawałeczki C4 pod-

łączone kabelkami do zapalnika. Łagodny wstrząs targnął okolicą. Kilka kawałków gruzu spadło niebezpiecznie blisko ludzi i sprzętu. Trzej łowcy, stojąc w kłębach podniesionego wybuchem kurzu, zakładali na siebie uprzęże i ochraniacze. Jacko przełamał świetlik i cisnął go w grantową ciemność zalegającą w pomieszczeniu poniżej. Powoli opuszczając się na linach przez wybitą wybuchem dziurę, dotarli do dużego pomieszczenia rozświetlonego zielonym światłem chemicznej lampki. Pomiędzy zwęglonymi resztkami biurek i mebli leżały nadpalone ludzkie kości. Kilka poczerniałych czaszek wpatrywało się w intruzów groteskowo szczerząc zęby.

- Tak myślałem. Ta dziura którą widzieliśmy w ścianie to ślad po pocisku kumulacyjnym. Precyzyjne uderzenie. Tam mały otwór, a tu strumień gorących gazów niszczących wszystko w przeciągu sekundy. Pewnie w bazach danych ta tymczasowa siedziba musiała być oznaczona jako miejsce ważne z punktu widzenia obronności kraju. Byłem już w kilku takich miejscach i wszystkie wyglądały tak samo. Nic tutaj nie znajdziemy… dobrze że przynajmniej oni – Samaeliau kopnął czaszkę – mieli szybką i łagodną śmierć.

Jacko podszedł do jednego z biurek i kilkoma kopniakami rozwalił nadtopioną obudowę komputera. Chwilę pogrzebał w środku wyciągając wtyczkę z osmolonym dyskiem twardym, oglądając ją w świetle umieszczonej na kasku latarki.

- 20. Parzyste oznacza że ten dysk chroniony jest najnowocześniejszymi systemami zabezpieczeń i zapewne zawiera ściśle tajne dane – Pokazał towarzyszom na stalowe złączki wystające z obudowy dysku – Nawet gdyby ten pieprzony złom był sprawny to odzyskanie tych danych kosztowało by Gildie majątek. Znam tylko dwie osoby które potrafią złamać te bariery.

Jacko ze złością zgniótł urządzenie okutym blachą butem.

Darn w mocnym świetle latarki zaczął rozglądać się po pogorzelisku. Nagle jego wzrok padł na kawał prostokątnej bryły przysypanej popiołem i gruzem.

- Żaroodporna szafka na akta. Chyba szczęście jednak się do nas uśmiechnęło.

W ruch poszły mechaniczne piłki do metalu, szlifierki i łomy.

* * *

Drzwi do zaciemnionego archiwum otworzyły się z hukiem. Starszy siwiejący mężczyzna trzymając się za zakrwawione ramie wszedł do środka. Jeden z naukowców pomógł mu zdjąć ciężką kamizelkę. Sanitariusz przemył i zaczął zszywać ranę po kuli, która na szczęście przeszła na wylot omijając kość. Szef, zaciskając od czasu do czasu usta w grymasie bólu patrzył na przemian to na piętrzącą się na jego biurku stertę akt, to na jego ulubionego pracownika – Stana, blednącego na widok krwi spływającej na podłogę.

- Co to ma do cholery być!

- Eee… to akta dotyczące projektu „Garden Of Eden" które sekcja pierwsza przywiozła dzisiaj – Stan oderwał wzrok od krwi, poprawiając okulary.

- No pewnie. Nie mam nic do ciekawszego do roboty i już nie mogę się doczekać kiedy zagłębię się w te stosy urzędniczego bełkotu. Skompletuj sobie jakąś zaufaną załogę i zabieraj mi stąd te papierzyska. Na jutro rano chce mieć raport z najważniejszymi informacjami. I przynieś mi coś mocniejszego do picia..

Mężczyzna skrzywił się ponownie, kiedy sanitariusz zaciskał kolejną pętle z nici chirurgicznej.

- Mój Boże. Jak ja nienawidzę tego miasta…

* * *

Dwa dni wytężonej pracy, przerywane wrzaskami szefa o niewypełnieniu terminu, wreszcie zaczęły przynosić efekty. Zespół badawczy: grupa nieogolonych mężczyzn i rozczochranych kobiet - wszyscy w wymiętych fartuchach, dumnie zaprezentował trzeźwiejącemu szefowi gotowy raport. Ten próbował skupić wzrok na rzędach wybitych na maszynie liter ale po kilku bezowocnych próbach oddał raport Stanowi, prosząc by ten mu go przedstawił.

Jęki i krzyki jakie podniosły się po ogłoszeniu tej decyzji sprawiły że siedzące na gzymsie, wychudzone ptaki odleciały w popłochu mimo iż w swym ptasim życiu widziały i słyszały już niejedną strzelaninę. Przemęczeni ludzie przekrzykiwali się jeden przez drugiego, W końcu udało się wynegocjować przerwę aż do wieczora, kiedy to zespół miał przedstawić szefowi najważniejsze informacje zawarte w raporcie. Skrajnie wykończona grupa, pokrzepiona odniesionym zwycięstwem nad bezlitosnym szefem powlokła się mozolnie w kierunku schodów prowadzących do piętra sypialnego, ciągnąc za sobą półprzytomnego przywódcę – młodego, obiecującego naukowca – Stana Berezowskiego.

Kilka godzin odpoczynku przysłużyło się również samemu szefowi, którego twarz ponownie przybrała zdrowy kolor oraz dawną, standardową minę, przy której nawet Clintowi Eastwoodowi zmiękły by kolana.

- Panowie i panie , nie ma na co czekać. Pan Schultz nie okazał potencjalnego zainteresowania tą sprawą więc jak wszystko dobrze pójdzie, i informacje które udało nam się zdobyć będą cenne to być może gildia nieźle na tym zarobi. Co prawda prosiłem was wczoraj żebyście przedstawili mi ten raport, ale właśnie przed chwilą dotarł do nas kurier przysłany przez sekcję pierwszą. Przywiózł ze sobą raporty z pierwszej poważnej awarii systemu „Defender" która miała miejsce miesiąc przed jego buntem i stworzeniem molocha. Trzeba się przez to przegryźć do jutra, póki w mieście siedzą jeszcze ludzie z Posterunku. Stan! Ty zostajesz. Musisz uporządkować te akta.

Gdy tylko pozostali ludzie rozeszli się do swoich zajęć, szef przywołał ruchem ręki grzebiącego w papierach naukowca.

- Postępowałeś ostrożnie?

- Tak jak szef kazał. Każdy z nich analizował tylko niewielki fragment akt, po których nie mógł ocenić wartości tych informacji. Z resztą oni przebijali się głównie przez te wielostronicowe umowy pełne legislacyjnego bełkotu i prawniczych terminów. Najważniejsze informacje opracowywałem osobiście.

- To dobrze. Tak naprawdę Schultz ma blade pojęcie o sprawie jaką badamy i nie zainteresował się kupnem tych informacji. Czas zarobić trochę gambli. A teraz wracaj do roboty, a ja zobaczę co też naszym ludziom udało się wykopać…

* * *

Raport nr 1435/51

Szef gr. Badawczej: BEREZOWSKI Stan

Projekt „Ogrody Raju"

Historia:

Wraz z rozwojem taktycznej infrastruktury obronnej oraz wdrożeniu zautomatyzowanego systemu obronno - decyzyjnego „Defender" sztab generalny armii Stanów Zjednoczonych postanowił rozpocząć pracę nad systemem „Quartermaster" – centralnym ośrodku planistycznym mającym za zadanie zarządzać istniejącą infrastrukturą oraz stanowić centrum jej zabezpieczenia logistycznego. Sztandarowy projekt tego centrum krył się pod kryptonimem „Ogrody Raju". Plan ten przewidywał budowę umocnionych ośrodków zabezpieczenia logistycznego budowanych w strategicznej odległości od głównych schronów przeciwatomowych. W praktyce oznaczało to stworzenie tzw. Trójkątów Życia – jeden budynek logistyczny miał za zadanie zaopatrywać trzy sąsiednie schrony. Udało się przeforsować projekt, pomimo znacznego sprzeciwu społeczeństwa, na którego barki spadła konieczność finansowania rosnących w lawinowym tempie wydatków na zbrojenia. Wydatnie pomogła przy tym retoryka rządu oraz fikcyjny stan zagrożenia wojną termojądrową, potęgowany przez kontrolowane przez ośrodki władzy media. Pierwotny projekt zakładał stworzenie dziesięciu ośrodków rozsianych po całym terytorium USA. Kryzys finansowy oraz bunt maszyn uniemożliwiły jego realizację. Dzięki znalezionym, ściśle tajnym danym udało się nam dowiedzieć że jeden z planowanych budynków został oddany do użytku. Obiekt „OR1/10K" zbudowano aby uzyskać dane na temat działania i trudności pojawiających się przy eksploatacji. Po czterech latach od uruchomienia, na podstawie obserwacji podjąć miano decyzję co do kontynuowania projektu. Co prawda system łączności i zarządzania oraz kompletne wyposażenie miało być instalowane po oddaniu do użytku wszystkich dziesięciu budowli, lecz zainstalowana technologia oraz stopień wykończenia prac pozwalał na samodzielne funkcjonowanie ośrodka. Wkrótce też, przeszkolona załoga rozpoczęła kilkumiesięczny kurs przygotowawczy. Dziś, z powodu wojny, ich kolejne pokolenia wciąż prawdopodobnie zajmują te miejsce.

Obiekt ,,Ogród Raju'' nr. 1/10 K

30 km na wschód od miasteczka Stockton – Smoky Hills w stanie Kansas.

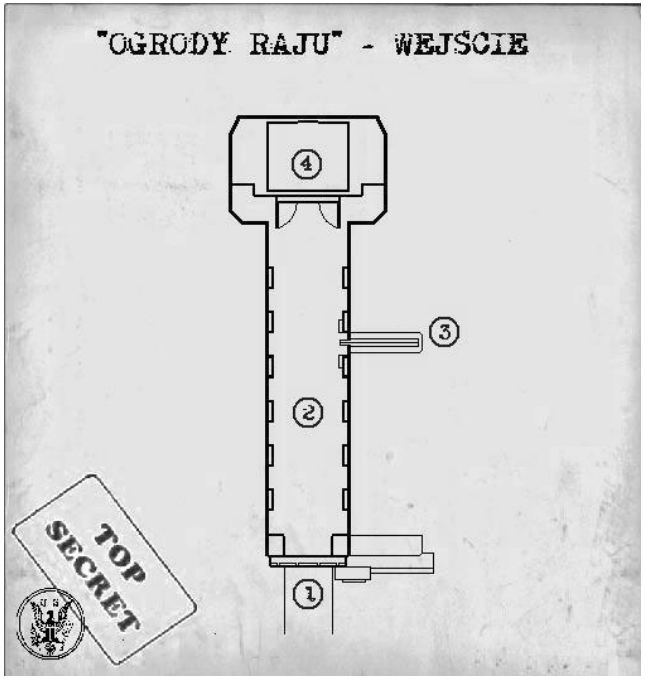
Według raportów na miejsce pod budowę ośrodka wybrano wzgórza Smoky Hills. Wejście umieszczone od strony zachodniej. Badania geologiczne wykazały że granitowo – wapienna struktura doskonale uchroni budowle przed skutkami ataków. Wykryto również podziemne cieki wodne będące idealnym źródłem wody, odpornym na zanieczyszczenia i skażenia. W końcowym podsumowaniu lokalizacji przyznano tam ocenę cztery i pół w pięciopunktowej skali.

Funkcje i struktura:

Pod enigmatyczną nazwą „Ośrodek zabezpieczenia logistycznego" kryję się kompleks podziemnych pomieszczeń przeznaczonych do produkcji żywności w warunkach skażenia powierzchni oraz zniszczenia podstawowej infrastruktury w wyniku konfliktu zbrojnego. W założeniu miało być to wspomagające źródło dostaw żywności dla głównych schronów ludnościowych. Miało być to również niewielkie zaplecze żywnościowe odradzających się skupisk ludzkich do czasu przejęcia tej funkcji przez farmy budowane na powierzchni.

Archiwa zdobyte w zrujnowanym centrum zarządzania projektem pozwolił nam na zapoznanie się z planami budowy oraz dokładnym spisem dostarczonych tam technologii i sprzętu.

== WEJŚCIE==



Legenda:

(1)- Wejście

(2)- Korytarz.

(3)- Wrota Bezpieczeństwa

(4)- Winda

Stalowo – kompozytowe wrota firmy VaultBld to standardowy model wejścia instalowany w schronach na terenie Stanów Zjednoczonych. Pokrywa wykonana ze stopów wolframu i tytanu zapewnia ochronę przed skrajnie wysokimi temperaturami oraz jest odporna na wstrząsy tektoniczne. Mechanizm zamykający korzysta z wewnętrznego zasilania placówki. Jest wyposażony w standardowy zamek autoryzacji biometrycznej, możliwy po wprowadzeniu klucza oraz hasła. Wbudowany interfejs komunikacyjny. Po przejściu przez wrota przechodzimy do korytarza. Wzmocnione ściany oraz specjalnie wyprofilowany sufit zapewniają odporność na skutki wstrząsów tektonicznych. W połowie korytarza znajdują się Wrota bezpieczeństwa. Hermetyczna przegroda uruchamiana jest jeżeli tylko czujniki na powierzchni wykryją skażenie. Specjalne pompy w pierwszej części korytarza wypompowują powietrze z powstałej w ten sposób komory tworząc nieprzepuszczalną barierę. Na końcu korytarza znajduje się winda o ładowności 30 ton prowadząca do poziomu krypty. Winda pełni również funkcje komory suchego lub mokrego odkażania.

==KRYPTA==

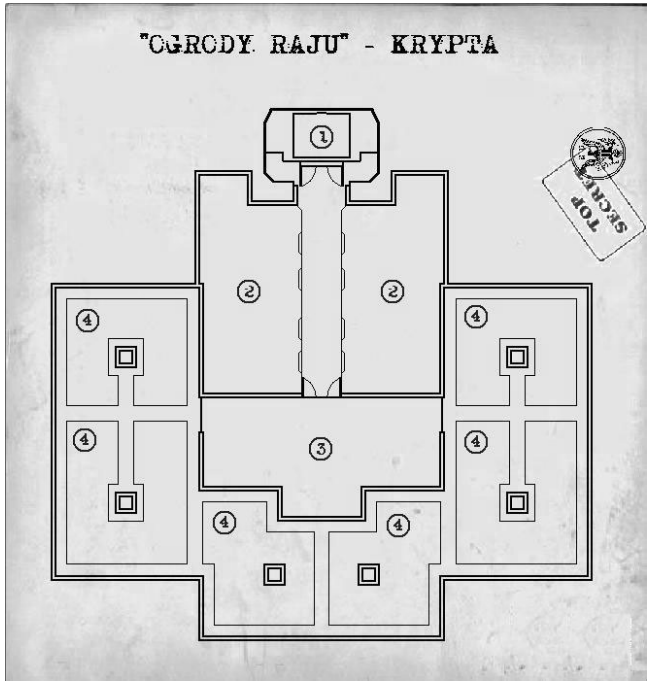
Legenda:

(1)- Winda

(2)- Pomieszczenia mieszkalne

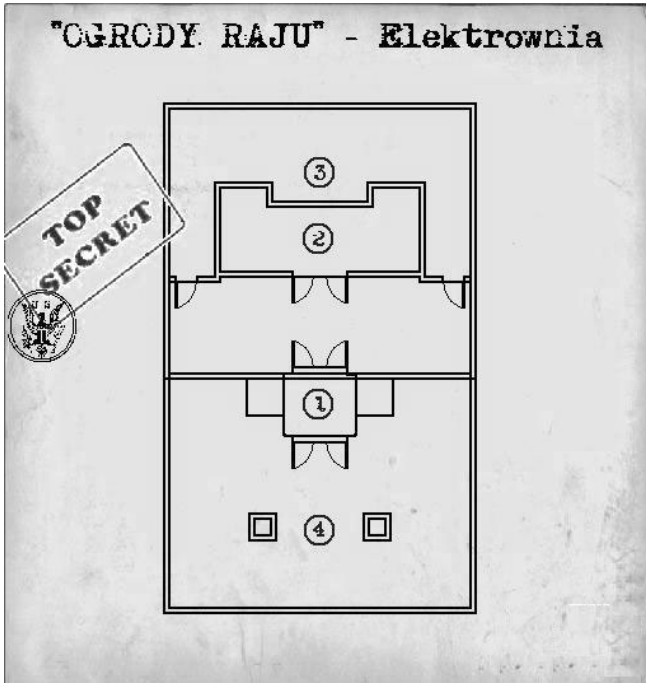
(3)- Pomieszczenie gospodarcze

(4)- Baseny uprawne



Po wyjściu z windy docieramy do korytarza łączącego pierwszy poziom pomieszczenia gospodarczego oraz pomieszczenia mieszkalne. Sektory mieszkalne podzielone są na niewielkie pomieszczenia przystosowane do 2 dorosłych i jednego dziecka. Na każde skrzydło przypada pomieszczenie sanitarne wraz z natryskami parowymi. W pomieszczeniach znajduje się miejsce na kuchnie, pralnie, sale rekreacyjną i salę dla dzieci. Sala rekreacyjna może pełnić rolę sali wykładowej, kinowej lub planistycznej. Pomieszczenie gospodarcze to kolejna winda prowadząca do poziomu elektrowni oraz poziomu magazynów. Znajdują się tu też dwa pomieszczenia do preparowania żywności – wysoko wydajna suszarnia oraz komora szybkiego zamrażania. Największy obszar tego poziomu zajmują baseny uprawne. Więcej na temat technik upraw w odpowiednim dziale.

== POZIOM ELEKTROWNI==



Legenda:

(1)- Winda

(2)- Reaktor

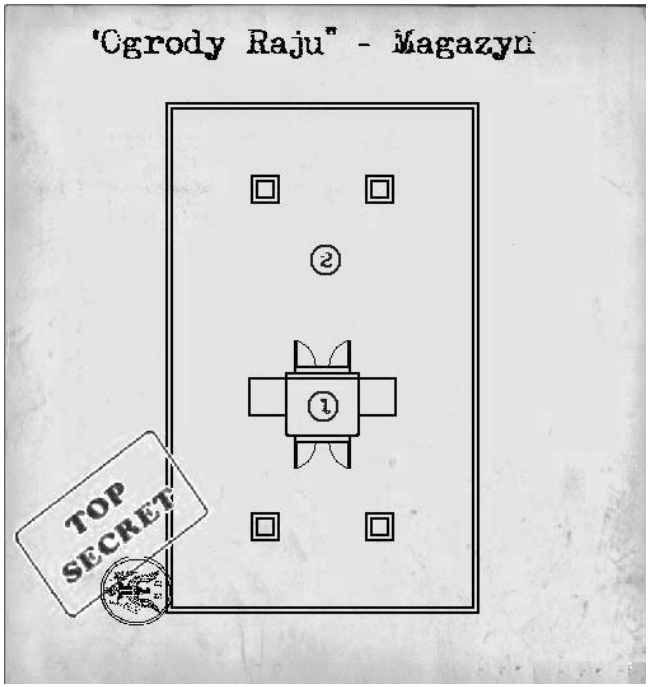
(3)- Pomieszczenie kontrolne

(4)– Magazyn techniczny

Osoby korzystające z windy mają możliwość skorzystania z dwóch wejść: Do magazynu sprzętowego oraz elektrowni. Zamontowany w specjalnym, izolowanym pomieszczeniu, reaktor najnowszej generacji pozwala na stałe dostawy energii potrzebnej do funkcjonowania ośrodka. Znajdujące się w reaktorze rezerwy paliwowe przeznaczone są na okres 70 lat. Specjalnie

wzbogacony uran przechowywany jest w komorach, z których wysyłany jest automatycznie do przedziału reakcji termomagnetycznej. Nad bezpieczeństwem przeprowadzanych reakcji oraz całym stanem budowli czuwają ludzie w pomieszczeniu kontrolnym. Dzięki kompleksowym miernikom i superszybkim komputerom możliwe jest szybkie reagowanie w razie nieścisłości. Znajdujący się na tym poziomie magazyn techniczny przechowuje części zapasowe, narzędzia oraz urządzenia potrzebne do utrzymania budynku w stanie użyteczności.

==POZIOM MAGAZYNOWY==



Legenda:

(1)- Winda

(2)- Pomieszczenia magazynowe.

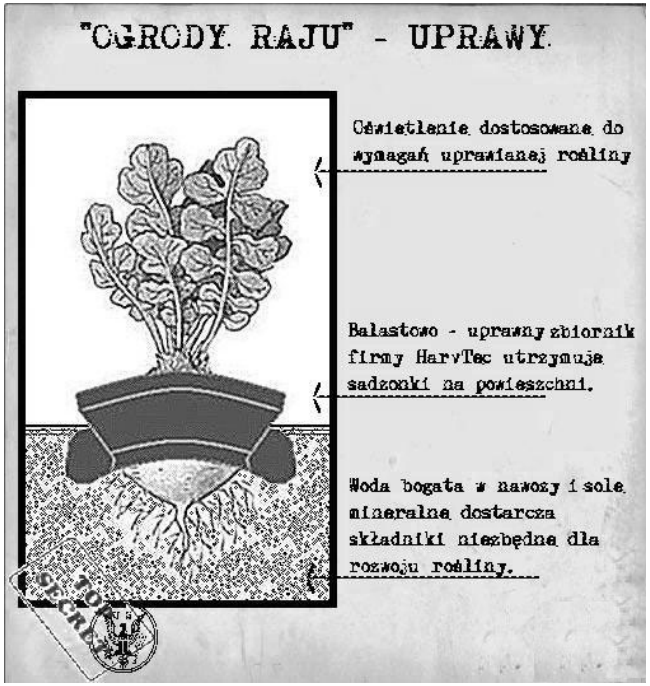
Poziom magazynów to ogromne pomieszczenie pełne wielopiętrowych półek. Lwią część zajmują produkty lub półprodukty żywieniowe. Kilka półek przeznaczone jest na odzież oraz materiały potrzebne do jej produkcji i reparacji. Część magazynu przeznaczona jest również dla nawozów, nasion oraz medykamentów.

Technika upraw:

Głównym zadaniem ośrodka jest produkcja żywności w warunkach niezależnych od potencjalnego skażenia lub napromieniowania. Metoda basenowa została opracowana na długo przed wojną przez naukowców z Japonii. Zaadoptowano je niedługo potem przez amerykański rynek żywności, a następnie dla potrzeb projektu przez naukowców pracujących dla wojska. Specjalnie przystosowane do upraw baseny zbudowane na poziomie drugim wypełnione są czystą wodą oraz mieszaniną nawozów i soli mineralnych dostosowanych do wymogów rośliny. Stan wody, jej temperatura i poziom poszczególnych składników jest na bieżąco kontrolowany. Nasionko lub sadzonka umieszczana jest w koszu balastowo- uprawnym, od wewnątrz wyścielonym specjalnym gąbczastym tworzywem sztucznym. Zbiornik utrzymuje roślinę na wodzie, natomiast system korzeniowy może się swobodnie rozwijać pobierając potrzebne składniki prosto z wody. Energię potrzebną do fotosyntezy dostarczają specjalne lampy mające możliwość zmieniania długości fal świetlnych, w zależności od potrzeb rośliny.

Specjalnie selekcjonowane odmiany roślin dostosowane są do krótszego okresu wegetacji.

W myśl projektu, uprawie poddano rośliny o najlepszych właściwościach odżywczych, a przy tym trudnych do uprawy w warunkach skażenia. Prym wiedzie bez wątpienia soja, jako doskonałe źródła białka oraz roślina o wielu możliwościach zastosowania. Uprawia się również groch, fasolę, ziemniaki, buraki oraz inne rośliny bulwiaste. Głównym źródłem nawozów i soli mineralnych pozostają zasoby składowane w magazynie. Specjalny system odzysku pozwala



na wykorzystanie części roślin, odpadków organicznych oraz produktów przemiany materii jako źródła wspomagającego.

Personel:

Zgodnie z dyrektywą, dla potrzeb każdego ośrodka musiano przeszkolić dwie grupy personelu, pełniące na zmianę półroczną służbę. Podobne procedury dotyczyły również innych schronów wojskowych, które zawsze musiały być obsadzone, na wypadek konfliktu zbrojnego. Z raportów wynika że pierwsza grupa obsadzająca ten ośrodek została wprowadzona na dwa tygodnie przed buntem maszyn. Wiadomo tylko że personel liczył 30 osób – wykształcenie min. średnie z półrocznym przeszkoleniem w obsłudze bazy. W zespole tym na pewno znajdowało się dwóch lekarzy lub ludzi przeszkolonych medycznie, oraz co najmniej dziesięciu inżynierów różnych specjalizacji.

Uwagi:

Wysłane grupy zwiadowcze nie odnalazły jeszcze wejścia, ale okoliczne wioski zaopatrywane są w świeżą żywność pochodzenia roślinnego z nieznanego źródła. Nie dotarliśmy do ludzi zajmujących się jej sprowadzaniem. Wiadomo natomiast że w momencie ataku system wewnętrzny schronu nie był połączony do sieci zewnętrznej, co z wielkim prawdopodobieństwem wyklucza że schron został sparaliżowany przez Molocha. Pozostaje mieć nadzieję że miejsce to wciąż funkcjonuje, lub przynajmniej uda się komuś odzyskać z jego ruin choć część technologii.

Raport przygotowany przez zespół Gildii Archeologów z Detroit

* * *

- Tak więc mówi pan że informacje które pan posiada z pewnością zainteresują mojego mocodawcę w Denver – niska, otyła kobieta świdrowała wzrokiem szefa gildii, stojącego nad rozpostartą na stole przedwojenną mapą Stanów Zjednoczonych – Do tej pory kupowaliśmy od pana wyłącznie sprzęt lub książki odkopane w ruinach, ale było to tak dawno, że Gildia Medyków zastanawiała się czy jest jeszcze sens utrzymywać swoje przedstawicielstwo w tym mieście.

- Myślę że pani szef będzie zadowolony z informacji które wam dostarczę – mężczyzna wyjął kilka kartek z raportu podsuwając go lekarce. Kobieta przez kilka minut uważnie studiowała ich zawartość.

- To interesujące. Ale sam pan zaznaczył w naszej rozmowie że tak naprawdę nie wiadomo czy to miejsce wciąż funkcjonuje.

- Ale proszę pomyśleć że jeżeli wciąż działa, to Denver nie będzie musiało wydawać majątku na konwoje żywności z Teksasu. A nawet jeżeli jest już zniszczone, to na pewno w środku znajduje się jeszcze coś, co warto by było wydostać.

- Rozumiem że w pozostałej części tego raportu jest sprecyzowane miejsce tego schronu?

- Informację pozwolą wam znacznie zawęzić pole do przeszukania, reszta zależy od was.

- A co pan żąda w zamian?

- Jednego wyszkolonego lekarza który przyłączy się do naszej gildii. Oraz przeszkolenia jednego z moich ludzi w waszej szkole. No i parę medykamentów które są nam potrzebne. Lista jest tu.

Kobieta zastanawiała się przez dłuższą chwilę ponownie zerkając na leżące na biurku karty raportu oraz wręczoną jej listę.

- Cena jest wygórowana, ale myślę że uda nam się dogadać panie Blake.

- Robić interesy z ludźmi z Denver to czysta przyjemność - Szef Gildii Theodor Blake wręczył kobiecie resztę raportu. Spod stołu wyjął częściowo opróżnioną butelkę przedwojennej Whisky. – Napiję się pani?

- Nie odmawiam – Pulchna kobieta uśmiechnęła się serdecznie.

* * *

Cios otwartą dłonią w policzek przywrócił świadomość mężczyźnie przywiązanemu do obrotowego krzesła. Ostre światło raziło niemiłosiernie, zmuszając go do kurczowgo zaciskania spuchniętych powiek.

- Gd..gdzie ja jestem…jest tu ktoś…- opuchnięta szczęka sprawiała że mówienie przychodziło mężczyźnie z trudem.

Nieoczekiwanie światło zgasło.

- Pytania zadajemy my.

- A..le o co chodzi. Ja nic nie zrobiłem.

Cios pięścią w brzuch pozbawił go na chwilę oddechu.

- Wiemy że masz coś wspólnego z dostawą żywności do osady Kinley. Chcemy wiedzieć skąd ją bierzesz. Właściwie to chcemy wiedzieć wszystko co tylko wiesz na ten temat.

- Ale ja naprawdę..

Światło zapalone nagle poraziło oczy związanego. Gdy jego wzrok się przyzwyczaił do blasku, ujrzał dwóch rosłych mężczyzn w lekarskich fartuchach oraz stolik na kółkach z wieloma dziwnymi urządzeniami. Jeden z mężczyzn podniósł strzykawkę i nabrał do niej różowego płynu z buteleczki.

- Spokojnie. Wszystkiego się dowiemy…

* * *

UWAGA! INFORMACJE TYLKO DLA MISTRZÓW GRY

Informacje zawarte we wcześniejszej części tekstu mogą być udostępnione graczom. Mogą dostać gotowy raport, lub zdobyć gdzieś poszlakę która doprowadzi ich do tych informacji.

Ja ze swojej strony proponuje Ci, mistrzu gry i władco spalonej atomowym żarem krainy dwie drogi którymi możesz iść:

Schron zniszczony lub opuszczony#

Miejsce to w Twoim świecie może być już niezamieszkane a niecodzienne duże dostawy żywności, o których wspomniano wcześniej pochodzą z rozbitych przez gangerów konwojów zmierzających na front. Tylko ty jeden wiesz dlaczego tak się stało i jakie były losy zamkniętych wewnątrz ludzi gdy moloch zaatakował. Aby wprowadzić trochę klimatu gracze mogą odnaleźć kilka zapisów ewakuacji lub nagranie wideo z ataku – z takich materiałów gracze dowidzą się co się naprawdę stało.

Proponuje wykorzystać tę lokację do standardowego zadania plądrowania ruin. Dobrym rozwiązaniem była by tutaj zabawa z zamieszczonymi wcześniej planami lokacji. Niech bohaterowie będą zmuszeni do zdobywania ich wraz z kodami zabezpieczenia umożliwiającymi zjechanie uruchomioną windą na prezentowany na planie poziom. Tylko od ciebie zależy co tam znajdą, lub co znajdzie tam ich :D Miejsce możesz wykorzystać do naprawdę przeróżnych rzeczy. Oto kilka z nich jakie przychodzą mi naprędce podczas pisania tych słów:

- Bohaterowie chcą oczyścić te ruiny robiąc miejsce pod nową osadę
- Technologia uprawy roślin wraz z wiedzą merytoryczną to coś, co może się przydać.
- Miejsce to podłączone było do podziemnych cieków wodnych. Może gdyby udało się uruchomić pompę…
- Wzbogacony uran może przydać się jednej z elektrowni w Vegas.
- Masa sprzętu, trochę żywności, i wszystkie gamble jakie tylko tam umieścisz, czekają na Twoich graczy
- Schron to wielkie gniazdo Croats nękających okoliczne osady.

Wykorzystując plany lokacji można zaostrzyć apetyt graczy (Poziom 4 to magazyn). Problemem może być np. brak kodu dostępu – Można w tej sytuacji zamiast wymaganych testów użyć coś co zmusi graczy kontrolujących bohaterów do myślenia. Polecałbym np. sudoku o odpowiednim poziomie lub krzyżówkę – gracze mają określony czas na rozwiązanie i mogą działać wspólnie aby rozwiązać zadanie. Jeśli im się uda to otrzymają od Ciebie kod dostępu. Jeśli im się nie uda…no cóż – życie]=)

Schron wciąż działający#

Historia:

Ekipa która szkoliła się w ośrodku w momencie buntu maszyn odebrała radiowe komunikaty o ataku. Rozpoczęto wdrażać procedury alarmowe. Zgodnie z nimi zamknięto właz główny i wysłano radiowe komunikaty o rozpoczęciu pracy. Uprawy rozpoczęto już dużo wcześniej, a magazyny były skompletowane. Zapas paliwa zapewniał 70 lat nieprzerwanej pracy na solidnym poziomie. Woda z głębokiego, podziemnego ujęcia nie mogła zostać skażona, więc o nią też nie trzeba było się martwić. Dysponowano nowoczesną technologią medyczną, a system zarządzania i kontroli był sprawny. Jedynym problemem był brak niektórych części zapasowych oraz bardzo poważny brak ciężarówki, która miała być dostarczona do schronu. Za pomocą tego czterokołowego, opancerzonego łazika, można było dostarczać żywność do innych schronów nawet w warunkach wysokiej radiacji. W ten sposób dla zamkniętej tam społeczności lata rzezi na powierzchni mijały spokojnie. Oczekiwano z niecierpliwością sygnału od pozostałych schronów, ale te nigdy nie nadeszły, gdyż nie zdążono wprowadzić tam odpowiednich procedur. 10 lat po zamknięciu wciąż nie można było wydostać się na powierzchnię, gdyż czujniki na zewnątrz wykrywały skażenie bronią biologiczną. Tak właśnie mijały kolejne lata. Gdy po 30 latach od zamknięcia poziom skażenia opadł a komora bezpieczeństwa się rozhermetyzowała, wysłano na powierzchnię zwiad. Wieści jakie przyniesiono nie były pomyślne. Panująca wciąż wojna nie pozwalała na lepsze rozeznanie się w terenie i nawiązanie kontaktu. Radiostacje uparcie milczały. Dodatkowo brak łazika i tak uniemożliwiłby transport żywności. Postanowiono zamaskować wejście i czekać na lepsze czasy. Gdy sytuacja się względnie ustabilizowała, okazało się że społeczność schronu nie ma ochoty na kontakty ze światem zewnętrznym. Dopiero uszkodzenia powstałe w skutek eksploatacji oraz wyczerpujące się magazyny zmusiły schron do nawiązania kontaktów z sąsiednimi osadami. Liczba osób wtajemniczonych w wiedzę o istnieniu schronu jest niewielka i ogranicza się do sąsiednich osad. Każdy broni tajemnicy, nie chcąc stracić źródła żywności. I w takim stanie wszystko funkcjonowało aż do czasu odkryć dokonanych przez Gildię Archeologów.

O społeczności słów kilka:

W dniu ataku w schronie znajdowało się 31 osób: 30 osób szkolącej się załogi, oraz instruktor wojskowy- major Vita Martinez. Jako że każdy członek personelu był jednakowo ważny i jednakowo potrzebny trudno było wyłonić wśród nich lidera. Oczywistym szefem została pani major. Początkowo trzymano się regulaminu, potem jednak, wraz z powstałymi związkami i rodzącymi się dziećmi wcześniejszy dryl uległ osłabieniu. Ponieważ w ekipie było więcej kobiet niż mężczyzn, zezwolono na wielożeństwo. W czasie kolejnych mijających lat stosunki społeczne ewoluowały jeszcze bardziej w kierunku utworzenia swobodnej społeczności bez małżeństw, gdzie każdy pełnił różnorakie funkcje, w zależności od potrzeb. Wraz z naturalną śmiercią major Martinez skończył się czas jednowładzy a zaczął czas wspólnego podejmowania decyzji. Taki model społeczności wciąż obowiązuje mimo iż coraz częściej daje się odczuć pewną dominację Dr. Rottena - syna major Martinez i jednego z lekarzy. W chwili obecnej populacja liczy 47 osób.

Problemy:

Schron „Ogrody Raju" boryka się z szeregiem mniej lub bardziej ważnych problemów:

Bezpłodność – po początkowym boomie narodzin postanowiono zastosować jedną z procedur mających uchronić ośrodek przed przeludnieniem. Oprócz dostępnych środków antykoncepcyjnych kobietom i mężczyznom podawano jeden z eksperymentalnych środków mających znacznie osłabić ich zdolności prokreacyjne. Niestety płyn ten zadziałał inaczej niż oczekiwano i trwale uniemożliwił ponowne poczęcia. Co gorsze, okazało się że płynem tym została zanieczyszczona żywność, co spowodowało praktyczne zatrzymanie nowych narodzin. Najmłodszy członek społeczności ma 31 lat. Podjęto działania mające na celu sprowadzenie do schronu kilku noworodków odbieranych matkom nie mogącym je utrzymać. Społeczność nie zgadza się na przyjęcie osób dorosłych.



Choroby – lata spędzone w sterylnych warunkach doprowadziły do znacznego osłabienia zdolności obronnych organizmu ludzi ze schronu. Podatni są przez to na wiele chorób. Kolejnym problemem jest dieta. Brak mięsa wydatnie przyczynił się do zdolności fizycznych żyjących tam ludzi. Praktycznie każdy choruje na anemię.

Konflikt – Wyraźnie zarysowuje się różnica pomiędzy zwolennikami dr. Rottena a ludźmi chcącymi zachować stary porządek rzeczy.

Stan schronu – lata intensywnej eksploatacji przyczyniły się do znacznego pogorszenia się stanu technicznego ośrodka. Konieczna jest pomoc z zewnątrz w naprawie i renowacji urządzeń. Jeżeli nic się w tej sprawie nie zrobi, to możliwości produkcji żywności mogą stanąć pod znakiem zapytania.

Ochrona – Schron nie posiada zbyt wielu środków obrony przed najeźdźcami, którzy niechybnie kiedyś odkryją te miejsce. Oprócz oczywiście pancernych drzwi społeczność dysponuje bronią dołączoną do wyposażenia schronu: dwoma karabinami M4A1 oraz dwoma pistoletami M9 z niewielkim zapasem amunicji. Mało kto umie się tą bronią posługiwać. Dodatkowo dr. Rotten jako pamiątkę po matce ma w posiadaniu Glocka 19.

I tutaj również zadań jest bez liku i wszystko zależy tylko od Twojej pomysłowości. Oprócz wymienionych przeze mnie problemów na pewno znajdzie się parę innych które warto rozwiązać. Tylko gracze mogą wybrać czy chcą być bandziorami, którzy materiałami wybuchowymi będą drążyć drugi korytarz prowadzący do wejścia, czy zechcą może zostać dla tych ludzi wybawcami rozwiązując ich problemy. Myślę że można iść w każdym kierunku. Nie ma nic lepszego niż zapach płonącego schronu o poranku :D





SZEPTY

Motto: Some people will believe anything if you whisper it to them.

Tło: W 1945 grupa zdesperowanych okultystów z SS wykorzystała nie przetestowaną maszynę do popełnienia zbiorowego samobójstwa i przejścia na „drugą stronę" jako duchy. Nie wszystko poszło zgodnie z planem; naziści zostali uwięzieni w będącym częścią maszyny kryształe. Pięć lat później dwóch agentów GK-11 trafiło do miejsca znajdującego się w częściowo zalanych podziemiach dworca i usunęło kryształ uwalniając upiory. Kilkanaście minut później nawzajem się pozabijali.

Nastrój: Śledztwo przeradzające się w historię opętania; obawa przed niewidzialnym. MG powinien delikatnie wprowadzać elementy nadnaturalne (wizje upiorów, przykłady silnych zachowań irracjonalnych u opętanych), tak aby nie stworzyć katalogu scen z robiącymi szalone rzeczy postaciami, co szybko stałoby się nudne.

Potwory: Duchy esesmanów żywiące się negatywnymi emocjami. Dla większości ludzi, ale nie dla wszystkich (jeden z bohaterów może być takim wyjątkiem), pozostają niewidoczne. Pałają nienawiścią do żywych, a ich zdolność do siania zepsucia pochodzi z umiejętności wplatania w myśli ofiary „szeptów", które prowokują do złego. Atakują z pulą siedmiu kości przeciwko Umysłowi ofiary, a ilość sukcesów określa stopień wpływu, jaki udaje im się osiągnąć.

Słabością upiorów jest kryształ, którego ponowne umieszczenie w maszynie spowoduje ich uwięzienie. Jego destrukcja, która jeżeli nie niemożliwa, to powinna być ekstremalnie trudna, niszczy również upiory.

PROLOG

Ostatnio dworzec stał się miejscem wydarzeń, które da się wytłumaczyć racjonalnie pojedynczo, jednak fakt zaistnienia ich wszystkich w przeciągu zaledwie kilku dni budzi niepokój. Poniższe informacje można wykorzystać do rozegrania mini-scen śledztwa poprzedzających właściwą przygodę.

Doris Eigermann, lat 23, zamieszkała w Treptow, studentka na wydziale chemii Wolnego Uniwersytetu Berlina. Popełniła samobójstwo rzucając się pod pociąg. Razem z rodziną była ostatnio bardzo nękana przez Stasi.

Sierżant Armand Beaty, lat 30, MP znany z niechęci do „czerwonych". Wdał się w szarpaninę z wychodzącym z pociągu radzieckim żołnierzem. W pewnym momencie próbował użyć pistoletu – powstrzymał go kolega z patrolu.

Johan Blau, lat 48, konduktor. Napastował kobietę w pociągu; kiedy zareagowała oburzeniem, wyzwał ją od najgorszych, a następnie uderzył. Koledzy są zdumieni, bo Johan był zawsze wzorowym pracownikiem.

Klaus Achen, lat 32, nauczyciel. Twierdzi, że widział dwójkę mężczyzn w mundurach SS stojących na peronie i wyraźnie mu się przyglądających. Klaus jest bardzo nerwowy i nie robi dobrego pierwszego wrażenia

I

Anhalter Bahnhof

Bohaterowie trafiają tutaj na początku przygody. Wśród stałych bywalców dworca – bezdomnych, pracowników technicznych stacji, żołnierzy z patroli – krążą plotki o klątwie ciążącej nad tym miejscem. Miałaby ona być efektem śmierci ludzi uwięzionych w tunelach, które naziści zalali w czasie obrony Berlina. Nie musi to być zupełnym wymysłem – MG może wprowadzić scenę sugerującą, że niektóre regiony tego miejsca są rzeczywiście nawiedzone.

Po dworcu krążą obdarte dzieciaki przeganiane co jakiś czas przez dorosłych. Te „dworcowe szczury" są dobrze zorganizowaną bandą rządzoną przez nastoletniego Hendrika Kohlera. Pod wpływem zmory zaczął on marzyć o powrocie Trzeciej Rzeszy i próbuje zorganizować swoich podopiecznych w odpowiednik paramilitarnej bojówki. Narzucanie ściślejszej dyscypliny powoduje jednak opór, co może dać szansę bohaterom na zapoznanie się z sytuacją.

Hendrik trafił na martwych Rosjan z GK-11. Ograbił zwłoki i jest obecnie w posiadaniu kryształu. Obiekt ten jest kulisty i wykonany z kwarcu, jednak pod pewnym względem przypomina metal – waży półtora razy

więcej niż powinien. Hendrik uwielbia się nim bawić, kiedy wydaje mu się, że nikt go nie widzi.

Śladem dla bohaterów mogą być kręcący się tutaj agenci albo pojedynczy agent z jednego z radzieckich wywiadów, po cichu badający sprawę świeżego zniknięcia dwóch towarzyszy. Powinien on mieć bardzo ogólnikowe informacje na temat tego, czego oni tutaj szukali, tak aby bohaterowie nadal byli zmuszeni do powrotu do Kammergeicht i sprawdzenia archiwum.

Dworzec to miejsce pełne nieużywanych, zniszczonych pomieszczeń w części naziemnej, oraz ciągnących się kilometrami tuneli, z których wiele wypełnia woda. Zagłębianie się w nie bez przewodnika lub wsparcia może być bardzo niebezpieczne.

Zdobycie kryształu powinno zakończyć ten etap przygody; ewentualnie wraz z odnalezieniem zwłok Rosjan (chociaż w podziemiach dworca na pewno żyją istoty, które mogłyby zainteresować się tego rodzaju znaleziskiem).

„Dworcowy szczur"

Akcja: [1]
Wpływ: [2]
Rozsądek: [2]

Zdolności:
[+] szybka ucieczka
[+] dobrze zna teren dworca
[-] boi się żołnierzy
[-] drobny

Cel osobisty: Przetrwać.

Hendrik Kohler posiada dwa znalezione przy Rosjanach pistolety. Główna kryjówka bandy mieści się w zrujnowanym podziemnym szpitalu, do którego droga wiedzie przez częściowo zalany tunel. Kryjówka ta ma też przynajmniej dwa wyjścia awaryjne, znane tylko „szczurom".

II

Kammergeicht

Wraz z kryształem do kwatery głównej dotrze kilka upiorów, które zainteresowały się działalnością bohaterów. Wpływ umarłych spowoduje, że przebywający w Kammergeicht ludzie zaczną działać pod dyktando coraz bardziej negatywnych emocji. Biorąc pod uwagę, że najlepsze zachowujemy na koniec, stopień „nadnaturalności" powinien być niewielki, zaś cała sytuacja przedstawiona w sposób bardziej realistyczny, dający wytłumaczyć się napięciem dręczącym członków PAP. Oczywiście jedna lub dwie dziwne sceny na pewno nie zaszkodzą…

Poniżej umieściłem kilka przykładów dających pewne wyobrażenie o tym, jak będzie wyglądać to kilka godzin w Kammergeicht. Ważnym źródłem pomysłów dla MG mogą być motywy osobiste postaci.

Jeden z NPC-ów zostaje (słusznie bądź nie) oskarżony o zdradę lub wykradanie informacji. Do czasu wyjaśnienia sprawy jest zawieszony w czynnościach służbowych. Upiory spróbują wywrzeć na niego wpływ, tak aby policzył się z osobą, którą podejrzewa o złożenie donosu. Jest nią jeden z bohaterów.

Kolejny NPC jest przekonany, że inny agent planuje go zabić. Z jakiegoś powodu ufa jednemu z bohaterów i poprosi go o pomoc w wyeliminowaniu zagrożenia. Tak na marginesie, jego podejrzenia mogą mieć jak najbardziej realne podstawy.

Zabity zostaje członek Komitetu Naczelnego (mordercą może być każdy z chociażby cieniem motywacji do popełnienia takiego czynu). Natychmiast pojawiają się przedstawiciele mocarstwa, które reprezentował, zaś sytuacja przy wtórze wzajemnych oskarżeń eskaluje w kierunku wezwania wojska i zupełnego paraliżu organizacji.

Pracujący tutaj strażnicy otwierają ogień do, jak im się wydaje, grupy uzbrojonych i nie reagujących na ostrzeżenia mężczyzn w mundurach SS. Okazuje się jednak, że zastrzelili zupełnie niewinne osoby. Ofiarami tego typu iluzji mogą być też bohaterowie.

Tymczasem w archiwum znajduje się dokument ujawniający fakt, iż naziści stworzyli lub zdobyli kryształ mający za zadanie koncentrować rozpraszającą się w momencie śmierci energię i rozpoczęli pracę nad maszyną mającą to umożliwić. Analiza map podziemi dworca pozwoli, biorąc pod uwagę miejsce znalezienia ciał Rosjan, określić w miarę rozsądny obszar, w którym mogłoby znajdować się tajne pomieszczenie. Gdyby bohaterom nie udało się odnaleźć tego dokumentu (na przykład na skutek działania upiorów), źródłem informacji mogą być Rosjanie z GK-11, którzy prowadzą śledztwo w związku ze śmiercią ich agentów.

Przed powrotem na dworzec, z każdym z bohaterów nawiążą kontakt jego zwierzchnicy z odpowiednich agencji, żądając wykonania celu obywatelskiego. Wszelkie sugestie zdrady ze strony MG są od tej pory jak najbardziej wskazane; ostatecznie zaś któryś z bohaterów może zostać zmuszony do rzutu kością w celu oparcia się naciskowi zmory.

III

Pokój upiorów

Miejsce ukrycia maszyny znajduje się w częściowo zalanych podziemiach Anhalter Bahnhof. Jest to obszerna sala, w której stoi dwanaście krzeseł, na każdym z których siedzi kościotrup w mundurze SS. Na podłodze narysowano potrójną spiralę życia.

W centrum na pojedynczym słupie umieszczono poziomo dziwne urządzenie, przypominające czarny metalowy kręgosłup i żebra jakiegoś stworzenia. Na szerszym z jego końców znajduje się pełen przekładni i kół zębatych mechanizm, w centrum którego wid-

nieje otoczony okultystycznymi symbolami otwór na kryształ.

Finał przygody polega na umieszczeniu kryształu w maszynie, co ponownie uwięzi upiory. Oczywiście możliwe są pewne komplikacje, na przykład:

- przed bohaterami na miejsce dotarła kolejna grupa Rosjan. Część z nich została w przejęta przez upiory, zabiła pozostałych i spełnia teraz rolę strażników tego miejsca. Na pozór może nawet wydawać się, że wszystko jest z nimi w porządku…

- umieszczenie kryształu wymaga właściwego użycia przekładni, czyli testu Rozsądku. Niepowodzenie oznacza, że albo nie można dopasować kryształu do otworu, albo wprawdzie kryształ tkwi w maszynie, ale dusze esesmanów wróciły do szkieletów, które natychmiast zaatakują bohaterów. Oczywiście po zniszczeniu ożywionych trupów upiory nadal pozostaną na wolności. Na szczęście nad właściwym umieszczeniem kryształu można pracować do skutku.

Szkielety

Akcja: [2]
Wpływ: [0]
Rozsądek: [1]

Zdolności:
[+] nienawidzą żywych
[+] bardzo trudne do zniszczenia bronią palną
[-] łamliwe kości




BANKNOTE
FÜNF
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
BERLIN 1948
5


BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK

BANKNOTE
ZWEI
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
2
MARK


BANKNOTES
EINE
DEUTSCHE
MARK
VON DER
DEUTSCHEN NOTENBANK
AUF GRUND IHRER SATZUNG
AUSGEGEBEN
BERLIN 1948
1
MARK



Marcin Wroński

CESARSKI WYWIAD

Każde państwo Dominium ma jakieś powody do dumy. Cynazja dumna jest ze swej dyplomacji, Gord z sieci zamków chroniących państwo przed deviria, Nordia ze swojej techniki. Kord rzecz jasna jako, że jest imperium ma powodów do dumy dużo więcej. Jednym z nich jest bez wątpienia Cesarski Wywiad. Każdy kraj na kontynencie, oprócz Dorii ma swoich ludzi od zadań specjalnych. Większość z nich nie dorasta jednak do pięt Kordyjczykom.

Zapraszam do lektury artykułu o kordyjskim wywiadzie. Na kolejnych stronach czekają nie tylko informację o jego historii i organizacji, lecz także nowi sojusznicy oraz pomysły na przygody.

Trochę historii

Historia Cesarskiego Wywiadu zaczyna się stosunkowo niedawno, ledwie czterdzieści lat temu. Pewnego jesiennego dnia 1535 roku na audiencji u Cesarza pojawił się Maurycy des Moines, bliski krewny jednego z przywódców Wielkich Rodów. Przedstawił mu on swój pomysł zorganizowania instytucji, której zadaniem byłoby pozyskiwanie wszelkich informacji, które mogłyby przydać się państwu. Władca Kordu na początku odniósł się do propozycji sceptycznie, lecz w końcu został przekonany i zaakceptował ten pomysł. Przekazał fundusze, a panu des Moines nadał stopień generalski i powierzył organizowanie tej instytucji.

Początki nie były łatwe. Wywiad dostarczał niewiele informacji, a doszło do kilku spektakularnych wpadek. W ciągu pierwszej dekady Cesarz co najmniej pięć razy był blisko podjęcia decyzji o jego likwidacji, na szczęście jednak się na to nie zdecydował. Inne państwo zapewne by już się poddało, lecz nie Kord. Po początkowych niepowodzeniach rozpoczęło się pasmo sukcesów, takich jak chociażby zdobycie informacji o planowanych reformach w armii Matry, lub celach jakie chce zrealizować w najbliższym dziesięcioleciu król Cynazji.

Generał nie spoczął jednak na laurach. Wprowadzał kolejne reformy, które sprawiały że organizacja którą dowodził dostarczała coraz więcej informacji. Dzisiaj wywiad zatrudnia przeszło tysiąc osób, a dwa razy tyle współpracuje z nim.. Pieniądze na jego działalność płyną strumieniem prosto ze skarbca Kordu. Inne państwa nie były w stanie ukryć znikania tak ogromnych sum z budżetu, lecz wśród licznych kordyjskich wydatków jest to ledwie kropla w morzu. Kolejne sukcesy bez wątpienia są kwestią czasu, jednak aktualnie wywiad znajduje się w dołku. Kilka ważnych akcji zakończyło się niepowodzeniem, a ostatnie naprawdę ważne informację wywiad zdobył rok temu. Pewne osoby z otoczenia Cesarza namawiają, więc go do ograniczeia finansowania. Z pewnością w najbliższym czasie przydałoby się kilka sukcesów, aby zamknąć im usta.

Struktura

Na czele Cesarskiego Wywiadu stoi człowiek, który gdyby wybrał inną ścieżkę kariery już dawno stałby się legendą, a o jego dokonaniach mówiono by z podziwem na wszystkich dworach Dominium. Nosi on stopień generała, a nazywa się Maurycy des Moines. O tym, że dowodzi wywiadem i jest jednym z najważniejszych ludzi w Kordzie wie może trzydziestu ludzi. Nikt nawet, sam Cesarz nie wie tyle o intrygach i spiskach w Dominium co on. Jest jednym z najbardziej zaufanych ludzi Cesarza. Jego zastępcą jest pułkownik Francisco Crato i to prawdopodobnie właśnie on zastąpi generała gdy ten za kilka lat odejdzie na emeryturę, lub z powodu trawiącej go od kilku miesięcy tajemniczej choroby będzie musiał wycofać się ze służby. Tych dwóch oficerów na miejscu, w siedzibie wywiadu w Grande, wspiera sztab analityków składających się z kilkunastu najtęższych umysłów Cesarstwa. Ich rady i opinie już nie raz okazały się warte każdego Kordina jakie kosztowały.

Działania organizacji, którą dowodzi generał des Moines w dziesięciu największych krajach koordynują ludzie w randze pułkownika. Każdy z nich posiada wiele zaletach, z których najważniejszymi są spryt oraz lojalność względem Kordu. Są profesjonalistami w każdym calu. O wydarzeniach w krajach, w którym

kierują pracami wywiadu wiedzą więcej niż urodzeni w nich książęta, a ich historie mogliby spokojnie wykładać na uniwersytetach. W rejonie każdego z nich działa około pięćdziesięciu agentów wywiadu i dwa razy tyle ludzi, którzy z nim współpracują Jako, że są oni bardzo cenni dla Kordu każdy z nich oficjalne jest jednym z radnych w ambasadzie swojego państwa, dzięki czemu posiadają oni immunitet dyplomatyczny. Dla miejscowych służb są nietykalni. W teorii każdego z dyplomatów można wydalić, lecz kto odważyły ściągnąć na siebie gniew Cesarstwa?

Każde z największych państw Dominium podzielony jest na cztery okręgi, którymi dowodzą kapitanowie. Wyjęta z tego podziału jest jedynie stolica, ponieważ pracami tam osobiście kierują pułkownicy. W każdym okręgu działa około dziesięciu agentów i dwakroć tyle współpracowników. W mniej istotnych krajach, takich jak chociażby Liga, czy Balingen człowiek, który gdzie indziej dowodziłby jedynie okręgiem kieruje pracami w całym kraju.

Niżej znajdują się porucznicy. Są to ludzie o stosunkowo niewielkim stażu z reguły wynoszącym nie więcej niż cztery, czy pięć lat. W każdym okręgu znajduje się ich dwóch. Jeden z nich jest zastępcą kapitana i gotów jest do przejęcia dowództwa, gdyby było to konieczne. Drugi prowadzi najważniejsze akcje, którymi z racji odległości nie może zająć się jego przełożony. Tą rangę posiadają też osoby wysyłane, aby wymierzyć sprawiedliwość tym, którzy nie wywiązali się ze swoich zobowiązań względem Cesarskiego Wywiadu. Każdy z pułkowników ma do dyspozycji dwóch mścicieli, zaś przy sztabie wywiadu w Grande na zlecenia czeka jeszcze kilku.

Na samym dole znajdują się osoby nie posiadające stopnia oficerskiego Zwykle służą oni w wywiadzie od niedawna, lub mimo dziesiątek lat służby nie mają wystarczających umiejętności aby zajść wyżej. Zajmują się oni mniej odpowiedzialnymi zadaniami, których nie ma konieczności powierzać porucznikom. Jednakże niech nikogo nie zmyli to, że nie są oficerami. W tym co robią są dobrzy. Dla przeciętnych w tej instytucji nie ma miejsca.

Poza krajami i okręgami w organizacji wywiadu istnieje kilka grup operacyjnych. Dowodzone są one przez najzdolniejszych oficerów. W ich działalność jest zaangażowanych mniej niż pięćdziesięciu agentów. Na co dzień stacjonują oni w Grande, a do działania wchodzą na bezpośredni rozkaz dowódcy Cesarskiego Wywiadu, bądź jego zastępcy. Grupy te jako jedyne organy wywiadu mogą one prowadzić operację na danym terenie bez wiedzy osoby, która tam dowodzi. Wykorzystuje się je gdy, któryś z kapitanów, bądź pułkowników podejrzewany jest o zdradę, lub z jakiś powodów agenci działający w danym rejonie funkcjonariusze wywiadu nie powinni wiedzieć o danej sprawie.

Jeśli zaś chodzi o rangi w wywiadzie trzeba sobie uświadomić kilka spraw. Po pierwsze od oficerów wymaga się dużo więcej niż w armii, czy marynarce. Po drugie awanse następują dużo wolniej. Sprawia to, że ranga oficerów wywiadu gdyby zdecydowali się oni na karierę w armii, czy flocie byłby o co najmniej jeden stopień wyższa. Porucznik wywiadu bez problemu dałby radę wypełniać obowiązki kapitana kordyjskiej armii, kapitan wywiadu mógłby dowodzić jednym z pułków, zaś każdy z pułkowników mógłby dowodzić jedną z armii. Kim byłby generał des Moines? Jest on tak zdolnym człowiekiem, że gdyby nie zorganizował od podstaw wywiadu to prawdopodobnie zostałby naczelnym dowódcą Cesarskiej Armii.

ODZNAKA

Każdy z funkcjonariuszy posiada odznakę. Jest ona wykonana ze specjalnego, możliwego do otrzymania jedynie w kilku hutach stopu srebra oraz kilku innych metali. Przedstawi róże otoczoną gwiazdami. Jeśli gwiazd jest zero posiadacz odznaki nie posiada stopnia oficerskiego. Jedna informuje, że osoba, do której dana odznaka należy jest porucznikiem. Dwie oznaczają kapitana. Trzy pułkownika. Cztery, zaś generała.

Jeśli ktoś wyciągnie odznakę osoby w jakiś sposób związane z Kordem będą wykonywać jego proste polecenia. Im więcej gwiazd wokół róży, tym ważniejsze polecenie wykona osoba, która ją zobaczy. Widząc samą róże gwardzista z Białej Gwardii nie przepuści jej posiadacza, lecz jeśli zobaczy trzy, lub cztery gwiazdy dopuści właściciela odznaki nawet do samego Cesarza.

W kontaktach ze wszystkimi ludźmi, którzy wiedzą że dana osoba posiada odznakę otrzymuje ona premię + 1 do autorytetu. Każdy, nawet największy wróg Cesarza przyzna że Ci ludzie zasługują na pewien szacunek.

Każdego z agentów możemy przyporządkować do jednej z czterech kategorii.

Salonowcy

Gdy spotkasz jednego z agentów zaliczanych do tej kategorii ciemnym zaułku nie będziesz miał powodów do obaw. Jeśli jednak dowiesz się, że na balu, który planujesz odwiedzić może pojawić się taka osoba zdecydowanie musisz uważać.

Salonowcy nie walczą. Nie zdobywają informacji siłą. Nie biorą udziału w organizacji zasadzek, czy porwań. Odwiedzają bale i inne spotkania towarzyskie i uważnie słuchają o czym się na nich mówi. Rozmawiają z ważnymi osobami, powolutku sprowadzając rozmowę na temat, który ich interesuje. Wychwytują wszystkie niuanse, są mistrzami ciągnięcia za język więc prawie każdy powie w rozmowie z nimi więcej niż zamierzał.

Nie ograniczają się rzecz jasna do wizyt na balach. Jeśli są odpowiednio wysoko postawieni sami organizują spotkania, na których gromadzi się elita. Próbują zaprzyjaźnić się z osobami liczącymi się w danym kraju. Zdobywają serca niewiast, aby poznać plany ich rodzin. Często są znacznymi ludźmi w swoim kraju. Czasami są doradcami generałów, książąt i władców.



Niektórzy z nich nawet nie zdają sobie sprawy, że dostarczają informacje dla wywiadu. W końcu, czy aby dowiedzieć się czegoś od człowieka który uwiódł właśnie księżniczkę trzeba go informować kim się jest? Czasem nawet nie trzeba płacić, tylko wystarczy go spić. Kilka butelek wina i wypapla wszystko co wie.

To właśnie oni zdobywają najcenniejsze informacje. Któż lepiej zna potencjał matrańskiej armii niż kochanek jej dowódczyni? Czy ktokolwiek może zdobyć cenniejsze informacje na temat planów papieża niż jeden z jego doradców? Kto dostarczy dokładniejsze wiadomości na temat sytuacji na froncie agaryjskim niż od dawna zaprzedany Cesarstwu generał? Ludzi Kordu można znaleźć wszędzie.

SOJUSZNIK

Masz Panie za sojusznika człowieka Kordyjskiego wywiadu, który określany jest mianem salonowca? Niewątpliwie jest to cenna znajomość, dzięki której będziesz mógł zdobyć wiele informacji. Jak wysoko stoi on w hierarchii? Jest młodzieńcem, któremu nikt nie powierzy żadnego odpowiedzialnego zadania, czy człowiekiem, który zdobywa najcenniejsze informacje na kontynencie? Ogranicza się do wizyt na balach, czy sam je organizuje? Jak dobrze jest urodzony? Jest doradcą jakiejś ważnej persony? A może sam jest jednym ze znaczniejszych ludzi w swoim kraju. Dlaczego służy Kordowi? Jest idealistą, czy robi to dla pieniędzy?

Koszt :+ 40 %

PRZYGODA

Podczas pobytu na jednym z licznych bali odbywający się na dworze królewskim bohaterowie graczy niechcący stają się świadkami rozmowy jednego z wysoko postawionych arystokratów z mężczyzną, który oferuje poważne pieniądze za sprzedaż informacji o planowanej polityce państwa na najbliższe lata. Arystokrata propozycje akceptuje. Po chwili obie postacie zauważają osoby, które obserwowały ich rozmowę i rozchodzą się. Po zachowaniu sprzedawczyka można bez problemu zauważyć, że jest on przerażony, tym że zostali podsłuchani

Jak zareagują postacie odgrywane przez graczy? Spróbują poinformować kogoś o tym, co widzieli? A może nie zainteresują się tą sprawą? Pewne jest to, że posiedli wiedze dla nich nie przeznaczoną, co w przyszłości zaowocuje nieprzyjemnymi konsekwencjami. Są na tym świecie ludzie, którzy uszy co za dużo słyszały wraz z głową ucinają.

TECHNICZNI

Agenci znajdujący się w tej kategorii także nie zabijają. Nie zdobywają informacji za pomocą swojej charyzmy i przebiegłości. Pierwsza zasadnicza grupa mieszcząca się w tej kategorii to osoby, które analizują zdobyte przez innych ludzi wywiadu informacje, łączą ze sobą skrawki wiedzy uzyskane w najróżniejszych miejscach. To właśnie dzięki nim wywiad jest w stanie dostarczyć Cesarzowi i przywódcom Wielkich Rodów doskonałe analizy aktualnej sytuacji oraz propozycje następnych działań jakie powinien podjąć Kord w danej sprawie.

Oprócz analityków do tej kategorii należą wszyscy, którzy zajmują się techniczną stroną działalności wywiadu. Montują oni podsłuchy, przekazują zdobyte informacje dalej, fałszują dokumenty, a czasem nawet pieniądze. Może nie będą oni za kilkadziesiąt lat z dumą opowiadać wnukom o tym co robili za młodu, lecz gdyby nie zamontowane przez nich kanaliki podsłuchowe wiele informacji nigdy nie zostałoby zdobytych, a fałszywe dokumenty uratowały już nie jednego agenta.

Ostatnią grupą ludzi mieszczącą się w tej kategorii są osoby uczestniczące w akcjach wywiadu, lecz nie odgrywające w nich kluczowych roli. Biorą oni udział w obławach, obstawiają wyjścia z budynku, w którym właśnie ma się odbyć egzekucja, obserwują wskazane osoby. Kariera większości z nich zatrzymuje się na tym etapie. Egzekutorem zostanie, góra jeden na dziesięciu. Reszta nie posiada wystarczających zdolności.



SOJUSZNIK

Nazwiesz swoim sojusznikiem jednego z technicznych? Jeśli tak to z pewnością jest to cenna znajomość, dzięki której możesz wiele zyskać. Czym się on zajmuje? Analizuje zdobyte przez innych informacje? Obsługuje podsłuchy? Przekazuje zdobytą przez innych wiedze dalej? A może fałszuje dokumenty, lub w inny sposób wspiera akcje wywiadu? Co do tej pory udało mu się osiągnąć? Jest u szczytu swej kariery, czy może dopiero zaczyna? Dlaczego zdecydował się na służbę w Cesarskim Wywiadzie? Robi to dla idei, czy mamony? Jest kimś ważnym czy zwykłą płotką?

Koszt: + 40 %

PRZYGODA

Na adresy bohaterów trafiają niecodzienne przesyłki, a mianowicie kilkudziesięciu stronnicowe analizy zdolności bojowej cynazyjskiej armii. Jak bohaterowie zareagują? Jak mogło dojść do tak wielkiej pomyłki? A może to wcale nie pomyłka, ale celowe działanie któregoś z ich wrogów, który ma nadzieje, że ściągnie na nich dzięki temu uwagę stróżów prawa? Jeśli to rzeczywiście pomyłka to co spotka graczy gdy odpowiednie osoby zorientują się, że do niej doszło?

EGZEKUTORZY

To zdecydowanie najgroźniejsza kategoria. Należą do niej osoby, które wykonują najbardziej niebezpieczne misje. Organizują obławy, porywają członków rodzin wysoko postawionych ludzi, aby się w zamian za ich wolność zdobyć informację. Lecz nie zawsze ich działalność ma na celu zdobycie wiedzy. Czasem chodzi po prostu o zemstę. Niemożliwe jest postawienie pod sąd człowieka, który wziął pieniądze, lecz nie dostarczył obiecanych informacji, a przecież nie może on być bezkarny. To właśnie egzekutorzy wymierzają kary. Żeby dopaść człowieka, który oszukał Wywiad Kordu gotowi są przemierzyć Dominium wzdłuż i wszerz.

Popełniasz błąd jeśli wyobrażasz sobie egzekutora jako tępego osiłka, który nie potrafi nic więcej niż wywijać bronią. Człowiekowi, którego jedynym atutem jest zdolność do wywijania rapierem, czy szablą nikt nie powierzyłby tak ważnych zadań.. Aby zostać egzekutorem trzeba mieć charyzmę godną salonowca, spryt taki jak analitycy i opanowanie, dzięki któremu można zachować zimną krew w każdych warunkach. Egzekutorzy to elita, najlepsi ludzie wywiadu

Jeśli z jakiś powodów ściga Ciebie egzekutor zginiesz. Jeśli nie dziś to jutro. Ludzie, którzy oszukali wywiad nie giną ze starości we własnych łóżkach. Nawet jeśli ich ucieczka trwać będzie całe życie, w końcu nawet po kilkudziesięciu latach człowiek mściciel ich dopadnie. Uśmiechnie się przypomni ,o tym że nie wywiązali się z umowy, a następnie powiesi. Miejscowe służby porządkowe znajdą za kilka dni ciało człowieka, którzy zwisa na sznurze w salonie, w którym przez lata przyjmował gości, lub w karczemnym pokoju. Spróbują z pewnością wyjaśnić sprawę, ale prawie na pewno nie odkryją kto stoi za tym morderstwem, lub „egzekucją" jak mówią członkowie Cesarskiego Wywiadu. Ludzie zajmujący się takimi zadaniami to specjaliści najwyższej klasy. Nawet jeśli stróżom prawa uda im się dojść do tego, kto odpowiada za danego wisielca to tylko w jednym przypadku na sto człowieka tego spotka jakakolwiek kara. Jeśli zostanie złapany, po prostu wyciągnie odznakę, a nikt nie będzie zawracał mu głowy. Żaden normalny człowiek nie podniesie przecież ręki na człowieka, który reprezentuje Kord. Jeśli sama odznaka nie wystarczy każdy z mścicieli posiada fundusze, aby przekupić osoby, które go ścigają. Jeśli jednak i to zawiedzie i strażnicy spróbują go zatrzymać prawdopodobnie ich po prostu pozabija, a za kwadrans wyjedzie gdzieś, gdzie będzie bezpieczny.

SOJUSZNIK

Jeśli któregoś z egzekutorów określasz swoim przyjacielem bez wątpienia jesteś Panie ryzykantem Znasz, przecież powiedzenie, że przyjaciel mojego wro-

ga jest moim wrogiem. Egzekutorzy mają zaś wielu wrogów...

Czym ten człowiek się zajmuje? Organizuje obławy, porywa członków arystokratycznych rodów, a, czy może wymierza sprawiedliwość osobom, które zawiodły Cesarski Wywiad? Dlaczego przelewa krew, prawie zawsze błękitną dla Kordu? Dobrze mu za to płacą? A może po prostu jest patriotą, który zamiast umierania za Ojczyznę woli zabijanie dla Ojczyny?

Koszt:+40%

PRZYGODA

Przyjaciela jednego, lub większej ilości bohaterów znaleziono powieszonego we własnym domu. Ślady walki znajdujące się na miejscu wykluczają popełnienie samobójstwa. Miejscowe służby po kilku dniach umorzyły śledztwo twierdząc, że odnalezienie winnego z tak małą ilością poszlak jest niemożliwe. Postacie odgrywane przez graczy z pewnością nie uznają morderstwa swojego znajomego, za wydarzenie dnia powszedniego i będą drążyć sprawę. Może przy okazji dowiedzą się w jaki sposób człowiek nie posiadający prawie żadnych źródeł dochodu zdobywał fundusze na wystawne życie. Czy im się uda?

Ciemni

Ciemni są najlepiej zakamuflowani spośród wszystkich ludzi wywiadu. O istnieniu tej kategorii agentów nie wie nawet wielu agentów, więc czego spodziewać się po innych?

Nie brylują na balach, nie zajmują się techniczną stroną działalności, ani nie mordują ludzi. Zajmują się czymś dużo bardziej niebezpiecznym i ryzykownym. Nie ryzykują swoim życiem, lecz swoją duszą. Zajmują się rzeczami, o których zdecydowana większość ludzi boi się nawet myśleć. Powiada się, że są najbardziej oddanymi Cesarzowi ludźmi w państwie. Kord zajmuje dużo ważniejsze miejsce w ich życiu niż Jedyny. Każdy z pewnością powie, że to herezja lecz oni odpowiedzą, że to po prostu patriotyzm. W tej kategorii znajdują się sami idealiści. Jeśli ktoś chce w zamian za swoją duszę zdobyć bogactwo dużo atrakcyjniejszą ofertę dla niego posiadają liczne demony i czarnoksiężnicy.

Skupują oni valdorskie artefakty i badają ich działanie. Śledzą postępy ciemności, a nawet sami utrzymują kilka laboratoriów, w których trwają badania od których jeży się głos na głowie. Są jednymi z niewielu ludzi w Dominium, którzy nie zawahają się przed podniesieniem ręki na przedstawiciela Kościoła. Jeśli inne sposoby wydobycia z lochów inkwizycji człowieka, który jest zbyt ważny dla Kordu, aby spłonąć na stosie zawiodą to właśnie oni wkraczają do akcji. Nie patyczkują się. Nie opuszczą broni, tylko dla tego że właśnie zastąpił im drogę jeden z ludzi reprezentujących Jedynego. Starają się minimalizować liczbę trupów, lecz jeśli rozkazano im wyciągnąć danego człowieka z lochów Oficjum zrobią to niezależnie od liczby stygnących ciał jaką mieliby za sobą zostawić.

SOJUSZNIK

Czyżbyś utrzymywał znajomość z człowiekiem, na którego karianin powinien wyłącznie splunąć, a następnie donieść Inkwizycji? Dlaczego to robisz? Czyżby pociągała cię ciemność? Kolekcjonujesz valdorskie artefakty? Nie obawiasz się, że Twoja dusza pójdzie na potępienie wraz z duszą twojego przyjaciela?

Czym on konkretnie się zajmuje? Skupuje valdorskie artefakty, czy może bada ich działanie? Jest jednym z obserwujących postępy Ciemności, czy może sam jest pionierem na tym polu? Dlaczego Cesarz jest dla niego ważniejszy od Jedynego? Czy są jeszcze jakieś szansę, że powróci na słuszną drogą?

Jest to najbardziej niebezpieczna ze wszystkich istniejących na świecie przyjaźni. Jeśli znalazłbym się Panie na twoim miejscu, zerwałbym ją jeszcze przed zmierzchem, a następnie poinformował o nim Inkwizycje. Być w może w imię starej przyjaźni dałbym mu góra trzy dni na ucieczkę. A może ty po prostu nie możesz się już wycofać?

Koszt: + 40 %

PRZYGODA

W mieście, w którym aktualnie przebywają postacie graczy doszło do nieprawdopodobnego zdarzenia. Jacyś ludzie ostatniej nocy odważyli się zaatakować siedzibę Inkwizycji. Przełożony Oficjum informuje, że atak został odparty bez żadnych strat, lecz prawie nikt w to nie wierzy. Prawdopodobnie już do każdego dotarły plotki, jakoby z lochów zostały odbici więźniowie.

Jak bohaterowie zareagują na wezwanie, które właśnie otrzymali? Potulnie pójdą na przesłuchanie, czy będą próbować uciekać? Co zrobią gdy po powrocie przed domem jednego z nich będzie czekał człowiek, który zaproponuje spore pieniądze za przechowanie kilku osób przez najbliższe dni? Dlaczego to właśnie jedna z postaci graczy otrzymał tę propozycje? Co się stanie jeśli zdecydują się udzielić tym ludziom schronienia?

Placówki Wywiadu

Generał des Moines kieruje Cesarskim Wywiadem z siedziby wywiadu w Grande będącej oficjalnie Trzecim Kordyjskim Urzędem Jednostek i Miar. Oprócz niego, oraz jego zastępcy w tym budynku pracuje oraz posaida kwatery około trzydziestu technicznych. Są to analitycy, oraz ludzi zajmujący się bardziej przyziemną działalnością jak chociażby przekazywaniem informacji. W lokalach rozrzuconych po stolicy Kordu mieszkają też członkowie Grup Operacyjnych.

Osoby dowodzący wywiadem na terenie największych państw Dominium, jako że oficjalnie są dyplomatami mieszkają w ambasadzie. Nie zależnie jednak od tego w jakim kraju się znajdujesz, jeśli w dowolnej placówce dyplomatycznej zostawisz jakieś informacje,

lub przedmioty przeznaczone dla Cesarskiego Wywiadu bądź pewien że dotrą one do funkcjonariuszy.

Kapitanowie niezależnie od tego, czy dowodzą działaniami tajnej służby Cesarstwa na terenie okręgu w jednej z potęg kontynentu, czy na terenie najmniejszego państwa zamieszkują w budynku będącym według zapisu w dokumentach własnością nie istniejącej osoby. Zwykle jest to kamienica w jednym z najlepszych rejonów stolicy państwa, lub okręgu czasem jest to jednak jakiś dworek, a w przypadku Gordu niewielki zamek.

Osoby niższe rangą zamieszkują w wynajmowanych mieszkaniach, karczmach, bądź którejś z majętności wywiadu.

Wywiad posiada, bądź na długi okres wynajmuje szereg majętności w każdym państw na świecie. Wszak zaproszenie osoby, które rozważa sprzedaż informacji do wspaniałego pałacu może przekonać ją do podjęcia właściwiej decyzji. Żaden szlachcic nie odmówi przecież udziału w polowaniu, więc w tej działalności wskazane jest posiadanie dworków myśliwskich. Czasem, aby zdobyć potrzebną wiedzę trzeba wykorzystać metody siłowe, a wynajęcie izby tortur od Inkwizycji jest przecież niemożliwe. Zresztą bale też trzeba gdzieś organizować. Pewne nieruchomości są niezbędne do osiągnięcia sukcesów.

Priorytety

Na dzień dzisiejszy głównym celem Cesarskiego Wywiadu jest infiltracja Dorii. Kord może niedługo znaleźć się w stanie wojny z tym krajem warto, więc wiedzieć o nim jak najwięcej. We wszystkich innych krajach, może oprócz Matry każdą informacje można kupić wystarczy mieć tylko wystarczająco dużą sumę pieniędzy. Doryjczycy są jednak ostatnimi rycerzami w Dominium. Góra jeden na sto sprzeda jakąkolwiek informacje. W obliczu porwania członka rodziny nie będą próbować kupić jego życia w zamian za zawierzoną im wiedzę o rodzinie królewskiej, armii, czy polityce państwa. Działalność na salonach także nie przynosi efektów, ponieważ na każdego Kordyjczycka synowie Imperium Doru reagują alergicznie.

Na drugim miejscu znajduje się Matra. Jest to jedna z najważniejszych sił Dominium, a ostatnie zbrojenie sprawiły że kraj ten awansował na liście celów wywiadu. Kord i Matra wcześniej, czy później znajdą się w stanie wojny. Zarówno Królowa jak i Cesarz wiedzą o tym. Pierwsza po prostu wcześniej zaczęła przygotowania. Niestety lojalność Matranek sprawia, że przekupić je jest prawie tak trudno jak mieszkańców Dorii. Działalność na salonach odnosi tu jednak skutek dużo lepszy.

Ostatnim z krajów, który cieszy się wzmożonym zainteresowaniem tej instytucji jest Nordia. Wiadomo o niej nie wiele, a cuda techniki, które rzekomo tam się znajdują obrosły legendą. To właśnie opowieści o wysokim poziomie techniki w tym kraju sprawiły, że znalazł się on na celowniku wywiadu. Jeśli jest w nich choć trochę prawdy na pewno warto się czegoś więcej o nim dowiedzieć. Niestety tu także agenci natrafili na ciężki orzech do zgryzienia. Dostać się do Nordii jest czymś prawie niemożliwym, a co dopiero ją infiltrować.

Zakończenie

No i dotarliśmy do końca. Udało Wam się przebrnąć przez te 20 tysięcy znaków. Liczę, że opisana przeze mnie organizacja znajdzie zastosowanie na sesjach. Być może BG zdecydują się wykupić sojuszników z niej pochodzących? A może któryś z MG zastosuje jedną z zahaczek wymienionych w tym artykule?

W przypadku pytań lub sugestii można się ze mną skontaktować wysyłając maila na adres marcin296@vp.pl . Na wszelkie pytania z przyjemność odpowiem, a konstruktywna krytyka sprawi, że następne teksty będą lepsze od tego, którego lekturę właśnie kończycie.





Kord. Najpotężniejszy ze wszystkich krajów Dominium. Imperium, w którym znajduje się wszystko – od najwyższych na świecie gór, poprzez gorące pustynie i bbwielkie lasy na jednej z najdłuższych rzek Dominium kończąc. Na jego terenach znajdują się najlepsze na świecie szkoły, a jego granice z roku na rok poszerza niepokonana armia. W przyszłości tego kraju wydarzy się zapewne wiele ciekawych wydarzeń. Czy plotki o tajemniczych eksperymentach w Visanto zostaną wyjaśnione? Czy w Dawnym Dorze wybuchnie kolejne powstanie, a ziemia ta zostanie po raz kolejny zroszona krwią patriotów? Czy uda się wyjaśnić tajemnice Lasu Iglic? Czy ekspedycji szykowanej przez lokalną diecezję uda się odnaleźć legendarną już katedrę, która podobno znajduje się w Trupim Lesie? Jak długo cesarz będzie tolerować stosunek mieszkańców Wysp de Karrarzone do prawa i wszelkich obowiązków ? Czy zostanie rozwikłana zagadka pieśni „Zdeptany Kwiat", którą mimo wysiłków Inkwizycji oraz Cesarskiego Wywiadu coraz częściej można usłyszeć w karczmach na terenie całego Kordu?

Tak wybitne postacie, jak bohaterowie twoich graczy z pewnością nie będą nudzić się w tym kraju drogi Mistrzu Gry. Cesarstwo, zaś jak wszystkich wielkich ludzi przyjmie ich z otwartymi ramionami. Lecz czy odnajdą się oni w kraju gdzie o obejmowaniu stanowisk decydują zdolności człowieka, a nie chwalebna historia jego rodu oraz wyznawane przez niego wartości?

Zapraszam do lektury artykułu, w którym postaram przybliżyć czytelnikom Gwiezdnego Pirata wydarzenia, które we w najbliższej przyszłości mogą dotknąć ten wielki kraj.

Visanto - najpilniej strzeżone

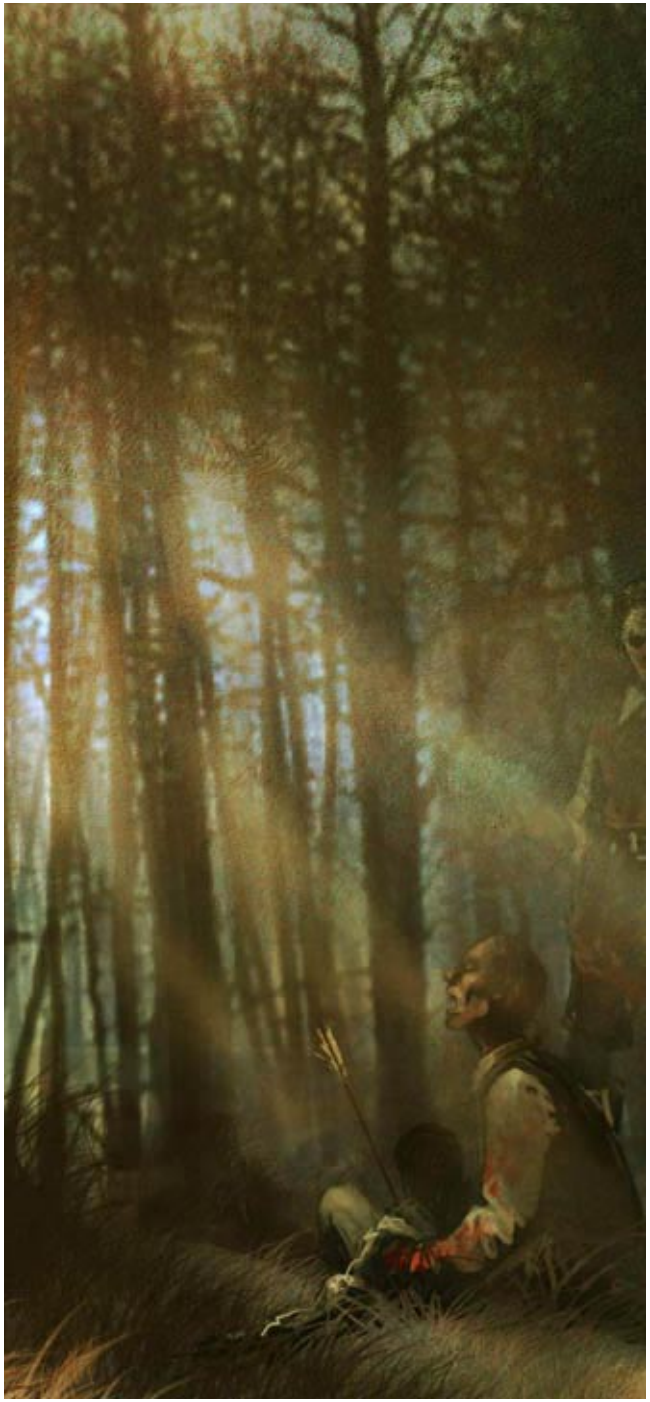
miasto w Dominium

Wszyscy posiadający choć trochę wiedzy na temat Cesarstwa bez wątpienia słyszeli o jednym z największych osiągnięć kordyjskiej architektury – tunelu łączącym kopalnie srebra w górach Diamentowych z Visanto, portem na Murii. Dzięki temu tunelowi transporty srebra bez problemu docierają do celu. Cały port jest przeznaczony wyłącznie do transportu srebra. W celu zabezpieczenia tych transportów został objęty ścisłą ochroną. Zwykły człowiek nigdy nie dostanie się za pierścień murów, który go otacza. Visanto rzecz jasna bronią nie tylko mury, ale także zastępy wojska.

Ochrona jaką otacza się ten port sprawia, że po karczmach Kordu zaczęły krążyć plotki o tajemniczych eksperymentach odbywających się na jego terenie. Ludzie powiadają, że niekiedy da się dostrzec słupy czarnego dymu wybijającego się z nad miasta. Niektórzy mówią że eksperymenty, które się tam odbywają dotyczą przepowiadania przyszłości i toczą się na osobiste polecenia Cesarza, który dokłada wszelkich starań aby Kord nie podzielił losu nieistniejącego już Imperium Doru. Inni mówią, że Cesarz Kordu z powodu swojego wieku zaczyna powoli niepokoić się perspektywą śmierci i jest gotów zrobić wszystko by przedłużyć swe życie.

Czy jest w tych plotkach, choć odrobina prawdy? Tego niestety nie wie prawie nikt. Nie ulega, zaś wątpliwości, że niedawno odmówiono wjazdu do miasta jednemu z inkwizytorów, który jak wieść gminna niesie miał sprawdzić ile prawdy jest w tym co rozpowiadają ludzie. Lepiej zorientowani w skomplikowanych układach politycznych wiedzą też, że burmistrz tego miasta, jest bliskim przyjacielem Jego Cesarskiej Mości Wolfganga de Calante i jednym z ludzi, którym najbardziej ufa. Niektórzy powiadają, że stanowisko burmistrza uzyskał tylko dzięki temu. Jednak jeśli eksperymenty odbywają się naprawdę to komu miałby powierzyć Cesarz kierowanie nimi jak nie jednej z najbardziej zaufanych osób?

Niewielu, zaś wie że oburzony odmówieniem wstępu do miasta przedstawicielowi Oficjum biskup lokalnej diecezji, właśnie szykuje kolejny, znacznie silniejszy orszak Inkwizycji, który ma dowiedzieć się jak najwięcej na temat tajemnic, które podobno skrywa te miasto. Przywódca tego orszaku oczywiście odbędzie poważną rozmowę z burmistrzem miasta baronem de Kathard na temat utrudniania pracy Inkwizycji. Czy w składzie orszaku znajdą się ludzie, którzy będą w stanie rozwikłać tą zagadkę? Czy jeśli barona miałoby spotkać jakieś nieszczęście władca Kordu zarykuje



konflikt z Kościołem i opowie się po jego stronie? A może zostawi swojego przyjaciela?

Banici w Dawnym Dorze

Mimo ponad pięćdziesięciu lat okupacji i rozmaitych środków zastosowanych przez namiestnika hrabiego de Perucce zwanego Czarnym Sępem na terenach Dawnego Doru wciąż mieszkają ludzie, którym władza Cesarza jest niemiła. Wielu z chęcią oddałoby swoje kraje pod rządy Kordu, lecz nie Doryjczycy. Inni postrzegają Kord jako inwestora, dzięki któremu ich prowincje rozkwitną, lecz oni widzą w nim tylko okupanta. W piwnicach mimo zakazów namiestnika wciąż ukrywają sztandary dawnych pułków, obrazy królów i generałów. Chronią wszystko co świadczy o ich pochodzeniu. Potomków mimo licznych zakazów uczą języka swojego narodu. Mając do wyboru dwie książki: jedną napisaną przez Kordyjczyka, a drugą przez jednego z nich na pewno najpierw przeczytają tą, której autorem jest ich rodak nawet jeśli to pierwsze dzieło byłoby wychwalane w całym Dominium, a o drugim nikt nie słyszał Podobno na tych terenach, choć w ukryciu działają struktury jedynej siły zbrojnej Dorii – Zakonu.

Banici co kilka lat powstają do walki z okupantem. Do tej pory powstania te nie przyniosły żadnych efektów, poza kolejnymi represjami. Siły rebeliantów były zbyt słabe, aby stworzyć zagrożenie dla kordyjskiej armii, któr wszak nie ma sobie równych w całym Dominium.

Teraz podobno doryjscy patrioci szykują się do kolejnego powstania. Inni, pod wpływem licznych represji już dawno wyrzekliby się swojego pochodzenia, lecz próżno oczekiwać tego po osobach wychowanych w rycerskich tradycjach.

Czy powstanie wybuchnie w najbliższym czasie? Nie byłbym tego pewny. Nie ulega jednak wątpliwości, że jeśli się rozpocznie to będzie lepiej przygotowane od poprzednich. Patrioci od dawna się zbroją, kupują nowoczesną broń. Bez wątpienia po raz pierwszy na większą skalę w walce użyją nie tylko zgodnych z tradycją mieczy i tarcz, lecz także muszkietów dział i pistoletów.

Niektórzy z pysznych kordyjskich arystokratów mówią, że nawet jeśli powstanie każdy mieszkaniec tej krainy to w starciu z kordyjską armią ich siły wytrwają góra tydzień. Namiestnik tych ziem traktuje jednak ewentualny wybuch powstania, jako poważne zagrożenie i stara się zlikwidować do ryzyko. Na tereny Dawnego Doru ściąga dodatkowe pułki, a według plotek wkrótce ma zorganizować brankę, aby najbardziej krewkich przeciwników Cesarstwa wcielić do armii i wysłać na rubieże imperium tym samym minimalizując zagrożenie wybuchu powstania. Czy jeśli dojdzie do poboru do armii patrioci zdecydują się przyspieszyć wybór powstania mimo ryzyka, że przez skrócenie przygotowań może stać się kolejną klęską?

Tajemnica Lasu Iglic

Na terenach, które kiedyś należały do od dawna nie istniejącego państwa Vastangero rozciąga się najdziwniejszy na świecie „las”. Rosną w nim bowiem nie drzewa, lecz kamienne, puste w środku iglice pokryte napisami w nieznanym nikomu języku. Iglice te od lat intrygują uczonych z terenów całego Dominium. Najtęższe umysły próbowały już rozwikłać ich zagadkę, lecz do tej pory nikomu się to nie udało.

Tajemnice tą rozwikłał podobno nauczyciel Cesarskiej Akademii znajdującej się najbliżej Lasu Iglic Franscico Quadro. Wszedł do jednej z karczm, głośno pochwalił się swoim osiągnięciem i wyszedł. Dwa dni potem znalezione go jednak powieszonego, w kominku zaś znaleziono resztki spalonego papieru, na którym bez wątpienia zapisana była jego praca oraz świeży popiół. Mimo prób rekonstrukcji tekstu z resztek spalonych kart nie udało się tego osiągnąć.



Czy zwykły nauczyciel mógł odkryć tajemnice nad którą głowią się przez ponad wiek najtęższe umysły świata? Dlaczego zginął? Powiesił się sam przerażony swoim odkryciem? A może ktoś postanowił go wyeliminować? Dlaczego sam zniszczył swoją pracę, bądź zrobił to jego morderca? Komu mogłoby zależeć na tym, aby tajemnice Lasu Iglic nie wyszły na światło dzienne? Czy zapisane na obeliskach informacje był tak groźne dla dusz karian, że Inkwizycja postanowiła po cichu zamordować osobę, która je rozszyfrowała? Czy tego zabójstwa dokonał jeden z licznych profesorów, którzy poświęcili swoje życie rozwiązaniu tajemnicy do tego stopnia, że przeprowadzili się jak najbliżej tego kamienne lasu? A może przypadkowo czytając na głos któreś z wersetów Francisco przywołał jakieś siły ciemności, które go opętały i zmusiły do samobójstwa?

Zagadka nauczyciela, który rzekomo wyjaśnił tajemnicę Lasu Iglic jest jednym z najpopularniejszych tematów dyskusji na salonach. Do miasta, w którym mieszkał ów nauczyciel zjechało się wiele osób. Z pewnością wielu potężnych ludzi z całego Dominium jest zainteresowanych tą sytuacją.

Katedra w Trupim Lesie

Trupi Las znajduje się na terenach dawnego Nildheimu. Według pogańskich baśni niektóre z drzew w nim rosnących są wydrążone, tak że znajduję się w nich wejście tuneli prowadzących prosto do piekła, a w dziuplach mieszkają przerażające demony. Ukrywają się w nim ostatni rebelianci na tych terenach, którzy wolą ryzykować walki z potworami niż poddać się władzy Cesarstwa. Według opowieści, które ostatnio obiegły Kord znajduje się tam jednak coś znacznie ciekawszego – rodiańska Katedra, w której od setek lat nie stanęła stopa człowieka. Podobno dostrzegł ją jeden z myśliwych, ale niestety musiał uciekać bo zaatakowały go potwory.

Gdyby jedynym dowodem na istnienie dzieła Rodian w Trupim Lesie były opowieści ludzi sprawę z pewnością by zignorowano. W starożytnych zapiskach znaleziono jednakże informacje o Katedrze, która znajdowała się w tych okolicach. Jako, że budynku tego nikt nie widział, a rodiańskie zapiski nie kłamią to są całkiem spore szansę na to, że pośród drzew Trupiego Lasu naprawdę ukryta jest Katedra.

Biskup de Greve kierujący pracami lokalnej diecezji podjął, więc decyzje o zorganizowaniu wyprawy, która odnajdzie Katedrę. Jest to powszechnie znana informacja, wszak sam rozgłosił to na cały Kord, a jej uczestnikom obiecał odpuszczenie grzechów. W stronę Trupiego Lasu ścigają dziesiątki, a może nawet setki osób chcących wziąć w niej udział, lub znaleźć pozostałość po Rodianach na własną rękę. De Greve nie przyznaje jednak, że jest to druga ekspedycja którą organizuje. Z członków pierwszej nie wrócił nikt, chociaż już ponad miesiąc temu powinni oni zdać raport przełożonemu.

Czy biskupowi uda się zgromadzić fundusze i zorganizować wyprawę poszukiwawczą? Czy informacja, że jest to druga organizowana przez biskupa ekspedycja, a z członków pierwszej nikt nie wrócił wyjdzie na jaw? Jak zachowają się członkowie wyprawy gdy w

lesie trafią na ślady swoich poprzedników? Czy Katedra naprawdę istnieje? Czy uda się ja odnaleźć? Jeśli jej nie ma w Trupim Lesie to kto rozpuszcza plotki o jej istnieniu?

Wyspy de Karrazone – czy Cesarz będzie tolerował taki stosunek do prawa?

Wyspy de Karrazone znajdują się na środku Oceanu Wewnętrznego, kilkaset mil od wybrzeży Starego Kordu. Chociaż znajdują się one pod władzą Cesarza ścierają się tam wpływy wielu kultur. Z dala wyglądają na chaotyczną plątaninę domów i pałaców, z bliska zaś robią oszołamiające wrażenie. Niewielu tu architektury typowej dla Kordu, a charakterystyczne motywy kwiatowe, z których znany jest ten kraj w całym Dominium powoli ustępują miejsca innym.

Mieszkańcy tych wysp są chyba najbardziej zdemoralizowanymi ludźmi w Cesarstwie Kordu. Nie noszą przy pasie broni, stroją się jak najbardziej wytwornie. W życiu interesuje ich tylko rozrywka, nie przejmują się zasadami wyznaczonymi przez Cesarza i Kościół. Ba! Lekceważą je. Z góry patrzą nawet na duchowieństwu, a do Katedry uczęszcza ich z roku na rok coraz mniej. Regularnie torturują służbę, aby rozmowy na ten temat są jedną z najpopularniejszych zabaw na balach. Spora część z nich interesuję się Ciemnością Ludzie ci są jednym z najlepszych dowodów, że obyczaje w Dominium upadają. Księża w całym Kordzie opowiadają o mieszkańcach tych wysp, aby ostrzec innych przed zejściem na drogę dekadencji.

Inkwizycja ostatnio wynajęła kilka okrętów, aby przewieźć tam swoich ludzi i spróbować uratować tyle dusz ile to możliwe. Cesarski Wywiad na ich pokładach zaokrętował też kilku swoich ludzi, którzy mają za zadanie przyjrzeć się zaistniałej sytuacji. Czy im się uda? Czy władze wysp będą utrudniać im działanie? A może w ogóle nie wpuszczą tych okrętów do portu? Co wtedy? Czy inkwizytorzy ściągną okręty Cesarskiej Floty Wojennej i pod ich osłoną wpłyną do portu? Czy zapłoną stosy? Jeśli tak to ile? Czy uda się powstrzymać upadek moralności?

Czy Cesarz będzie tolerował taki stosunek do prawa? Jeśli tak to jak dużo czasu upłynie nim postanowi coś zmienić? Czy możliwe jest to, że kordyjska kultura, uznawana przez wielu za szczytowe osiągnięcie cywilizacji na terenie tych wysp ustąpi miejsca innym? A może mieszkańcom tych wysp w całości uda się wyrwać spod wpływów Kordu, o czym mówi coraz więcej z nich?

„Zdeptany Kwiat”

Pieśń ta krąży po Kordzie już dłuższy czas. Opowiada o walce wiernych rycerzy z hordą sił wroga. Ludzie obawiają się jej śpiewać, a nawet słuchać. Mawiają, że przynosi nieszczęście, a śpiewają ją tylko Ci, którym na niczym już nie zależy. Już kilka lat temu została zakazana przez inkwizycję. Tylko w pierwszym kwartale bieżącego roku kilkanaście osób spłonęło na stosach za jej śpiewanie.

Mimo to, kiedy jedna osoba rozpocznie śpiew, po chwili dołączają do niej kolejne. Jeszcze chwila i śpiewają prawie wszyscy zgromadzeni w danym miejscu. Tylko ludzie o najsilniejszym charakterze są w stanie oprzeć się jej działaniu.

Nad wyjaśnieniem jej działania głowią się najtęższe umysły Cesarstwa. Lecz czy działanie tej pieśni da się w ogóle w jakikolwiek naukowy sposób wyjaśnić? Czy uda się chociaż dociec kto jest autorem słów, które zdaje się że same każą się śpiewać ?

Szef kordyjskiego Oficjum ostatnio wyznaczył specjalnych inkwizytorów, którzy zajmą się tajemnicą tego utworu oraz oczywiście łapaniem tych, którzy ją śpiewających. Czy grupa ta podoła temu zadaniu? A może część jej członków ulegnie tajemniczej mocy tego dzieła? Jak inkwizytorzy będą patrzeć na osoby, które próbują naukowo wyjaśnić ten fenomen? Pieśnią tą są też podobno zainteresowani agenci Cesarskiego Wywiadu. Jeśli to prawda to dlaczego? Czyżby chcieli rozgryźć tą zagadkę, aby samemu ją wykorzystać?



Zakończenie

Więc jak drogi Mistrzu Gry? Czy postacie twoich graczy trafią do Kordu? Zainteresują się tajemniczymi eksperymentami, które rzekomo odbywają się w Visanto? Spróbują wesprzeć Kord w walce z buntownikami na terenach Dawnego Doru? A może sami przyłączą się do doryjczyków? Spróbują wyjaśnić tajemniczą śmierć nauczyciela, którzy rzekomo rozwikłał tajemnice Lasu Iglic? Pomogą biskupowi de Grev zdobyć potrzebne do organizacji wyprawy fundusze, a może nawet przyłączą się do niej przyłączą, lub spróbują odnaleźć Katedrę na własną rękę? Chyba, że to właśnie oni wchodzili w skład pierwszej, zaginionej ekspedycji i właśnie próbują wydostać się z lasu i zapomnieć o koszmarach jakie ich tam spotkały? A może spróbują oni sprawić, aby z realizacji tej wyprawy nic nie wyszło, bo z jakiś powodów życzą sobie jej niepowodzenia? Przybędą na Wyspy de Karrazone na okrętach Inkwizycji i spróbują zaprowadzić porządek? A może są na usługach Cesarskiego Wywiadu i mają zdobyć jak najwięcej informacji o sytuacji na tych wyspach?

Spróbują przeciwdziałać rozpowszechnianiu się pieśni „Zdeptany Kwiat? A może wprost przeciwnie będą utrudniać działania Inkwizycji?

Z całego serca życzę im powodzenia. Oby te sprawy ich nie przerosły.

Jakub "Erpegis" Osiejewski
erpegis.wordpress.com

Serenissima



Serenissima znaczy "Najjaśniejsza". Im więcej światła, tym więcej jest cieni. Moja Serenissima to mroczna metropolia, gdzie rządzi pieniądz i zło. Wśród wysokich budynków, podstępni Sereńczycy knują i spiskują. Codziennie w Serenissimie popełnia się setki zbrodni, z których większość nigdy nie ujrzy światła dziennego. To miasto, gdzie krzyżują się ludzkie losy.



Miasto

W Serenissimie, jak w żadnym z miast Wanadii, najwidoczniejszy jest podział między bogatymi a ubogimi. Zwany jest przywilejem do światła. Najbogatsi skupiają się w Citta di Cielo; podniebnym mieście. To podtrzymywane sterowcami czy zaklęciami lewitacyjnymi olbrzymie latające platformy, połączone kablami i rurami wysyłającymi parę, ciepło i wodę z pałacami i wieżami. To cudy porównywalne z latającymi ogrodami królowej Saati. Do dyspozycji możnowładców są ogrody, parki, place z pomnikami, ekskluzywne restauracje... Gdy miliarderzy zapragną zjeść śniadanie w słońcu, wystarczy wylecieć restauracją ponad deszczowe chmury. A utrzymanie tego wszystkiego spoczywa na barkach pospólstwa.

Poniżej Podniebnego Miasta leżą dachy - posiadłości nie aż tak potężnych arystokratów; na własną willę w Podniebnym Mieście stać głównie rody książęce i najbogatszych kupców. Ci mniej zamożni: milionerzy, nie miliarderzy, gwiazdy kina i teatru, wybitni architekci mieszkają na dachach wieżowców, i z zazdrością spoglądają w niebo. Inne ciekawe miejsca na dachach Serenissimy to rozgłośnie radiowe - prywatne, państwowe, kościelne, piękne ogrody czy parki, oraz teatry i opery. Oczywiście, większość bogaczy dysponuje własnym środkiem transportu - od prywatnych wiwern pasażerskich po własne sterowce. Czasem mają też własne żyrokoptery - oparte na planach Fellino Liry machiny latające. Najpopularniejsze są gondole - łodzie obłożone zaklęciem lewitacji. Wiele starszych typów gondoli nie potrafi przemieszczać się w pionie - stąd też gondolierzy musieli odpychać się swoistymi wiosłami od innych obiektów.

Poniżej dachów zaczyna się Wysokie Miasto - domy elit - wynalazców i architektów, lekarzy i malarzy - profesjonalistów wysokiej klasy. To na poziomach Wysokiego Miasta znajdują się obiekty użyteczności publicznej; Uniwersytet Sereński - tradycyjna szkoła, ale dość poważana, sądy, szpitale, biblioteki, łaźnie, dobre kawiarnie. To także dzielnica banków - to stąd Podniebne Miasto czerpie swoje fortuny. Mieszczą się tu też siedziby potężnych gildii - od Zabawkarzy po Medyków. Wysokie Miasto zaczynają już oplatać mosty i kładki, dróżki i ścieżki dla pieszych. Czasem przemknie ulicą modny i lekki sportowy paromobil, jednak większość mieszkańców dysponuje własną gondolą.

Poniżej leży Średnie Miasto. Naturalnie, jest ono domem klasy średniej - wykwalifikowanych rzemieślników, robotników i inżynierów. Sporo części Starej Serenissimy - dostojnej i zabytkowej - także zalicza się do Średniego Miasta. Tutaj kończy się republika; to ostatni poziom, na którym mieszkańcy mają coś do powiedzenia w sprawie rządów. Tutaj mieszczą się też

te obiekty, bez których trudno żyć: szkoły, warsztaty rzemieślnicze, sklepy, faktorie, posterunki policji. Tutaj jest już więcej kładek, które przyczyniają się do zacieniania niższych poziomów. Tutaj poruszają się paromobile, ba, niektóre dzielnice miasta oplatają prowizoryczne tory niestabilnych i niebezpiecznych kolejek!

Dolne Miasto nie jest takie złe; to miejsce, gdzie mieszkają szczęściarze. Ludzie, którym udało się wygrzebać z Kręgów Piekielnych, lub tacy, którym udaje się utrzymać na stałym poziomie. To poziom fabryk, warsztatów, mechanicznych kuźni i tłocznych tawern i placów handlowych. To niezbyt wielki dystrykt, ale mieszka w nim chyba najwięcej mieszkańców, stąd też jest gwarny i tłoczny. Ludzie mieszkają na ulicach i kładkach, nie da się przejść kilku metrów by nie zaczepił cię handlarz lub prostytutka. Niewielu porusza się tu pod otwartym niebem, i niewielu potrafi znaleźć możliwości by wejść wyżej.

Circoli Inferiore... najniższe okręgi... zwane też Orbis Inferni, kręgami piekielnymi. To najniższe poziomy. Praktycznie nie ma tu światła, i dotykają one cuchnącej, zatrutej wody. To strefa zarazy i chorób. Potworne mutanty otwarcie chodzą po ulicach, i zatrudniane są do obsługi tych najważniejszych arterii miasta: oczyszczalni ścieków, siłowni manicznych, wielkich kuźni i generatorów pary. Na ulicach znajdziesz nie tylko zdeprawowane krasnoludy, cieszące się kłębami dymu i zabudową odcinającą światło, które od lat nie oddychały świeżym powietrzem, nie tylko sprzedawców szczura na patyku, nie tylko złodziei otwarcie praktykujących swój fach, ale też zbuntowane golemy, oszpecone prostytutki i wyrzutków, których nie należy o nic pytać. To bardziej dzicz niż miasto, i znajdziesz tu też potwory; gigantyczne ściekowe aligatory, stada porośniętych łuskami zmutowanych harpii czy zbyt inteligentne roje szczurów.

Jeśli jednak myślisz, że to najniebezpieczniejsza dzielnica w mieście, nie wiesz, jakie okropności dzieją się za zamkniętymi drzwiami w Citta di Cielo. Tu przynajmniej potwory mają dość przyzwoitości, by wyglądać jak potwory.

Magia i technika

Serenissima to miejsce, gdzie króluje Nowa Magia. Windy i latające gondole stale są obecne na sereńskim niebie. Sereńczycy to mistrzowie wyrobu luster i ogólnie zaklętych kryształów; nie powinno więc dziwić, że w mieście działa kilka stacji radiowych, i być może już niedługo w mieście uruchomiona zostanie pierwsza stacja teleplastykonu! Nawet najbiedniejsi mają dostęp do tanich odbiorników kryształkowych. Codziennie przed radioodbiornikami gromadzą się setki, tysiące ludzi, pilnie wsłuchujących się w słowa Doży i rządu.

Efektem ubocznym pionowego wzrostu Serenissimy, który zawsze wpływa na popularność kupców wśród klasy średniej i niższej jest fakt, że dzięki wysokim budynkom mieszkańcy niższych poziomów mają dostęp do wielu udogodnień, w innych miastach zastrzeżonych dla klas wyższych. W większości budynków jest dostęp do bieżącej wody, światła i ogrzewania po przystępnych cenach. Tak jak starożytne Res uzależnione było od Khemrejskiego zboża, tak dzisiejsza Serenissima zależy od wotańskiego i slawijskiego węgla. Panem et circenes - a rolę igrzysk spełnia radio i raz do roku - karnawał. W zamian za węgiel i żywność, Serenissima sprzedaje soczewki, zwierciadła, krystalografy, radia, urządzenia lewitacyjne, nowoczesne maszyny różnicowe... Spora część technologii Sereńskiej pochodzi jednak z Wotanii - a to dzięki przebiegłości i szpiegowskim talentom Sereńczyków.

Serenissima to także miasto Sztuki; wielu artystów tworzy tu zaklęte, poruszające dzieła. Łatwo znaleźć im tu mecenat, łatwiej jednak osunąć się w dół. Na uwagę zasługuje też przemysł filmowy - dzięki opanowaniu krystalomancji, Serenissima to jedna ze stolic wanadyjskiego filmu. To także opera, słynna La Schola i dziesiątki znakomitych teatrów. Niższe klasy bawią się przy kabaretach i operetkach. Nie należy też zapominać o Karnawale - tym jedynym tygodniu, gdy normalna hierarchia zostaje odwrócona, i przez całą Serenissimę przesuwa się barwny korowód zamaskowanych postaci.

Armia i policja

Potęga Serenissimy nie była wojenna, co nie oznacza jednak, że miasto nie miało własnej floty i armii. Do dziś trzon piechoty i artylerii stanowią najemni kondotierzy z całego świata. Ich dowódcy cieszą się sławą i szacunkiem w mieście, a ci najpopularniejsi często mogą wżenić się w arystokrację. Jeśli chodzi o flotę oraz siły powietrzne, to tu Serenissima potrafi się obronić. Flota tradycyjnie składa się z kaprów, ale doża ma do dyspozycji też nowoczesne pancerniki i dreadnoughty. We flocie powietrznej znajdą się setki nowoczesnych wiwern, sterowców i żyrokopterów.

Choć żyrokoptery wydają się skuteczne, to jednak poza Serenissimą niemal nie da się nimi sterować. Większa część technomagów twierdzi, że to zasługa prądów powietrznych w mieście. Inni uważają, że całe miasto jest silnym nexusem żywiołu powietrza; dlatego więc można tam z łatwością wykorzystywać magię lewitacyjną, i metaforycznie związaną z powietrzem magię komunikacji.

Podstawą istnienia armii jest jednak zabójczo skuteczny wywiad, posługujący się nie tylko najnowocześniejszymi zdobyczami technomagii, ale też starożytnymi zaklęciami wróżącymi, iluzjami czy lustrami widzącymi przyszłość. Inny rodzaj luster Sereńskich to para zwierciadeł, w których zawsze odbija się to samo - zatem jedno działa jak nadajnik, a drugie jak odbiornik. Usługi śledcze i wywiadowcze to podstawa eksportu Serenissimy i wielu szpiegów wywodzi się właśnie z tego miasta.

Jeśli chodzi zaś o służby policyjne, to działają - na wyższych poziomach. W przeciwieństwie do na przykład Lyonesskich Bobbies czy nawet policji w Orseaux, sereńscy funkcjonariusze są przyjemnie skorumpowani. Nie ma praktycznie możliwości, by policja aresztowała kogoś z Wysokiego lub Podniebnego miasta, a

ich władza kończy się na wyższych poziomach miasta Dolnego. Nie wszystkim to odpowiada, stąd też biorą się przeróżni wigilanci i samozwańczy zamaskowani obrońcy uciśnionych.

Z drugiej strony medalu, przestępczość w gruncie rzeczy nie występuje; głównie dlatego, że w umyśle Sereńczyków przestępczość to "danie się złapać". Weźmy taki handel Czarnym Lotosem. Niewiele osób zostanie aresztowanych, choć Alven Yard podejrzewa, że to właśnie przez Serenissimę przechodzą największe dostawy. Dlaczego? Zbrodnia oplata całe miasto, ale inaczej niż w przyrodzie, jej korzenie tkwią na wierzchu, w Podniebnym Mieście. Przeważająca większość arystokratów zna kogoś, kto zna kogoś, kto może wynająć odpowiednich ludzi do odpowiedniej roboty. W razie wpadki, śledztwo umorzy się wcześnie, prawo dostanie kozła ofiarnego, a mieszkańcy Serenissimy będą mogli spać spokojnie.

Mieszkańcy

W Serenissimie spotkać można przedstawicieli wszystkich ras rozumnych. Wśród arystokratów dominują elfy i ludzie (Republika jest wszak miastem kupców), zaś wśród plebsu najliczniejsi są ludzie, krasnoludy, niziołki i orkowie. Ci ostatni są świadectwem bogatej przeszłości Serenissimy i czasów, gdy jej okręty przemierzały nieznane morza. Większość z nich - i spora część przedstawicieli innych ras - to ciemnoskórzy przybysze z Lemurii, głównie z kraju Punt, lub ich urodzeni w Serenissimie potomkowie.

Niewielu przybyszom do miasta udaje się awansować społecznie. Nawet moloch - Lyonesse jest pod tym względem o wiele mniej restrykcyjnie. W Lyonesse są miejsca, takie jak parki, gdzie każdy obywatel może spacerować do woli. W Serenissimie parki i ogrody są poza zasięgiem biedoty. Mieszkańcy muszą więc znajdować sobie inne rozrywki.

Jedną z popularnych gier i zabaw ostatnio stała się tradycyjnie wyjątkowo brutalna piłka ścienna. Mecz rozgrywa się w pionie, na specjalnie przygotowanych ścianach i linach zabezpieczających, w wąskich, dwutrzy metrowych alejkach. Celem dwóch drużyn jest umieszczenie napełnionego ciepłym powietrzem (lub gazem) balonu w oknie ("bramce") drużyny przeciwnej. Punkty można też zyskiwać za wyeliminowanie zawodników drużyny przeciwnej, nie można jednak posługiwać się ostrymi narzędziami. Mecz piłki ściennej to specyficzna konfrontacja sprawnościowa.

Podejście mieszkańców do piłki ściennej różni się w zależności od poziomu. W Dolnym i Średnim Mieście to gra dla postrzelonych młodziaków, chcących się okaleczać w walce o skórzany balon. (mieszkańcy Średniego Miasta jednak często wykorzystują uprzęże zabezpieczające). W Circoli Inferiore piłka to sposób na życie. Grają tak dorośli, jak i dzieci. Ba, istnieje nawet liga. Jest za to tylko kwestią czasu, kiedy znudzone dzieci arystokratów z Podniebnego Miasta odkryją piłkę i zaczną kibicować oraz samym grać.

Ciekawe miejsca

Opera - La Schola to jeden z najbardziej uznanych domów operowych na świecie, i najprawdopodobniej posiadający najlepszą akustykę. Do tego stopnia, że podczas wzrostu Serenissimy w pionie bano się przebudować budynek Opery, zatem podczepiono go pod sterowiec i przeniesiono wraz z katedrą św Bernarda na plac Męczenników. Kardynał Bertorelli wyklina bezbożnych artystów, lecz opera przyciąga cały czas melomanów i turystów.

Pałac doży - Stary pałac zmieniono w budynek sądu, zaś poprzednik doży przeniósł tak senat, jak i swoją rezydencję na olbrzymi sterowiec. To w zasadzie małe miasteczko zaludnione przez sługi doży, jego urzędników, ochroniarzy i funkcjonariuszy.

Plac Cudów - to niemal bezpieczne miejsce w Circoli Inferiore. Plac targowy, gdzie można kupić szczura na patyku, spróbować dziwnych grzybów wyhodowanych w absolutnej ciemności na dziwnych pożywkach, znaleźć kradziony towar z wyższych poziomów, jak i wynająć odpowiednich ludzi do odpowiednich zadań. Choć z pamiętającej jeszcze czasy renesansu fontanny tryska dziwna szara maź, to jednak muzycy, zbyt szczerzy na wyższe poziomy, grają niezwykłe melodie, a plac oświetla czerwony blask z pobliskiej huty. Można tu odpocząć, a nawet wynająć pokój w "hoteliku".

Ważne postaci

Doża Cellino Cabronetti - Wprawdzie Serenissima nie jest demokracją, to jednak gdy wygrywa niepopularny kandydat, na ulicach często wybuchają zamieszki, stąd też przywódcy stronnictw starają się przynajmniej słuchać głosu miasta. Cabronetti zdobył stanowisko będąc bezwzględny i zdecydowany na wszystko. W jego opinii lepiej zdecydowanie jest rządzić strachem, niż miłością. Do jego popularności przyczynia się głównie jego neutralna postawa w czasie Wojny - w opinii mieszczan to dzięki niemu miasto nie zostało zaatakowane przez Czarnoborze.

Dottore Michelangelo Genesi - Genesi to modny chirurg, pionier nowoczesnej chirurgii plastycznej i transplantologii. Powszechnie szanowany w Wysokim Mieście, doktor Genesi skrywa też drugą, mroczną stronę; jest jednym z książąt zbrodni w Dolnym Mieście i Circoli Inferiore. Jest też uzdolnionym technomagiem; jego ludzie przeczesują Niższe Kręgi w poszukiwaniu mutantów i dziwnych zwierząt, organy których Genesi przeszczepia swym egzekutorom tworząc dziwne hybrydy ludzi i bestii.

Kapitan Francesca di Gamma - Ród di Gamma jest bardzo bogaty i wpływowy. Francesca nie zapomiała historii swojej rodziny i kontynuuje jej chlubne tradycje, dowodząc statkiem kupieckim i kupując i sprzedając towary - głównie z Lemurii i Winlandii. Ma opinię ryzykantki i hazardzistki, niektórzy twierdzą też że handluje niewolnikami. To jednak powszechnie uważane jest za oszczerstwo.

Giovanni Bartolomeo - Serenissima nadal utrzymuje archaiczną strukturę gildii. Jednak pod maską staroświeckich organizacji cechowych kryją się orga-

nizacje równie bezwzględne co korporacje w każdym kraju. Giovanni Bartolomeo to szef Gildii Mechaników i Zabawkarzy w Serenissimie, organizacji zajmującej się technomagią, wyrobem machin zagłady, aparatów szpiegowskich, i ogólnie wszystkiego co ma koła zębate. Czasem owszem, nawet zabawek. Otyły krasnolud dobrze zdaje sobie sprawę, że to od jego gildii zależy los miasta we współczesnym świecie, i dobrze wykorzystuje swoją pozycję.

Niccolo Valentione - Gdy mieszkańcy całej Wanadii mówią o amancie przed oczami staje im jeden z największych gwiazdorów kina, gnom Niccolo Valentione i jego uwodzicielskie spojrzenie. Nie jest przystojny, jeśli chodzi o klasyczne wzorce, ale ma niezwykle rozwinięty magiczny talent artysty. Filmy z Valentionem cieszą się niezwykłą popularnością - im bardziej bowiem Utalentowani są ich aktorzy i reżyserzy, tym bardziej "rzeczywisty" jest film. Choć zapisany jest na zwykłej taśmie z thaumocelulozy, to jednak widzowie mają wrażenie uczestniczenia w jego wydarzeniach.

Minerva Bellissima - Artystka, malarka, sopran operowy, chirurg mózgu, matka trojga dzieci, detektyw-amator i dama brylująca na salonach. Wszystko co robi Minerva Belissima jest idealne i doskonałe. Ukochana przez prasę i publikę, jest medialną gwiazdką Serenissimy. Niektórzy twierdzą, że jest "zbyt dobra, by być prawdziwa". Inni głoszą że jest "uzależniona od sławy" i że zrobi absolutnie wszystko, by pozostać na szczycie. W gruncie rzeczy nawet jej mąż i dzieci nie znają jej na tyle dobrze by zdementować te pogłoski.

Granio#44 - To jeden z uciekinierów i wyrzutków ukrywających się w Niższych Kręgach - jednak nawet według tych standardów jest kimś wyjątkowym. Granio to zbuntowany golem. Nie do końca wiadomo, do jakich celów go zbudowano, jednak wydaje się być przeznaczony do walki. Obecnie nie zajmuje się jednak już walką, ale zdobywaniem informacji. Podobno wie wszystko, co dzieje się w Niskim Mieście. Podobno ma siatkę informatorów rozsianą po całej Serenissimie. Jego ceny są absurdalnie wysokie, i nikt nie wie, co robi z pieniędzmi.

Sceneria: Circoli Inferiore

Specjalne: półmrok - ST trafenia w strzelaninie kogoś jest o 10 wyższe, mieszkańcy są zawsze wrogo nastawieni do obcych.

Elementy: Pokryte grzybem i pleśnią kamienne fundamenty, wielkie machiny podtrzymujące miasto, stragany sklecone z odpadków, bezdomni śpiący na ulicach, dziwne zapachy, kłęby dymu, ścieki i gazy bagienne, śliskie kładki tuż nad kanałami, wiecznie dymiące lampy olejne, wszechobecne szczury, odsłonięte kable, wyloty rur, kanały wentylacyjne, szczury na patyku, dziwne postaci łypiące na przechodniów, stare i zapomniane zabytki architektury.

Antagoniści: ślepe aligatory, zmutowane harpie, obłąkane krasnoludy, bezdomni, arystokraci szukający dreszczyku emocji, dziwne mutanty, ghoule.

Zagrożenia: Choroby, popsuta maszyneria, śliska podłoga, trujący dym, przegniła podłoga, zgniła żywność.

Skandale: Spoufalanie się z biedakami, tajemnice, bycie obcym, bycie bogatym, agitacja polityczna.

Cele: znalezienie upadłego znajomego, zdobycie cennych informacji, zakupy nielegalnych towarów, ukrywanie się przed władzami, znalezienie nietypowych sprzymierzeńców.

Atuty

Kupiec Sereński

Koszt: 3 PD

Wymagania: Pochodzenie - Serenissima

Bohater jest zdolnym i utalentowanym kupcem. Przy dokonywaniu umów handlowych, robieniu interesów, itp. bohater może wydać żeton by otrzymać +2 do testu zamiast +1.

Sereński krystalomanta

Koszt: 5 PD

Wymagania: Moce magiczne

Dzięki studiom nad kryształami, potrafisz bardziej wydajnie się nimi posługiwać. Możesz wydać żeton, by zapewnić sobie premię +2 do bonusu zapewnianego przez moc, jeśli jej wariant wykorzystuje kryształy

Sereński bandyta

Koszt: 10 PD

Wymagania: Zastraszanie, Walka

Sama twoja groźna mina i nieuczciwe ataki wystarczą, by zdemoralizować przeciwnika. Podczas walki, gdy twój cios nie trafi, możesz wydać żeton, by natychmiast wykonać atak oparty o zastraszanie. Pierwsza nieudana próba wykorzystania tego atutu na sesji nie zakończy się utratą znacznika.

Przeżyłem Piekło

Koszt: 10 PD

Wymagania: Odpowiednie osiągnięcie

Wygrzebałeś się własnoręcznie z Otchłani. Z Piekieł. Jesteś jednym z niewielu ludzi, którzy odbili się od dna. Zawsze gdy spowodujesz skandal, otrzymujesz jeden żeton, który możesz wydać tak, jak normalny, ale w konfrontacji sprawnościowej lub w walce możesz w każdej chwili zmienić ten żeton w znacznik (innymi słowy - możesz wydać żeton otrzymany za spowodowanie skandalu, by uzyskać 1 znacznik odporności). Pamiętaj, że spowodowanie skandalu ma poza tym swoje normalne skutki.



Gadżety

Sereńska tafla

Koszt: 3 PD

Czasem w Serenissimie zdarza się, że ktoś wypadnie za burtę gondoli, lub ktoś samodzielnie chce dostać się z punktu A do punktu B. Sereńska tafla to urządzenie pozwalające na samodzielne latanie. Płaska deska, pokryta runami i z wbudowanym kryształem pozwalającym na lewitację.

Cechy: Raz na sesję moc Lot, działa tylko w Serenissimie.

Żyrokopter Wojskowy G-44 "Windianin"

Koszt: 10 PD

Ten ekskluzywny model żyrokoptera wyposażono w czułe stery i parę parowych karabinów.

Cechy: Pojazdy (żyrokoptery) +3, żeton: strzelanie +5, seria. Działa tylko w Serenissimie.

Sereńskie zwierciadło szpiegowskie

Koszt: 15 PD

Ta para luster zawsze pokazuje to, co widzi jedno z nich.

Cechy: Za żeton akcja specjalna: nadanie wiadomości na odległość, dyskusja: oszołomienie, dyskusja: przewaga.

Volante - plecak rakietowy

Koszt: 20 PD

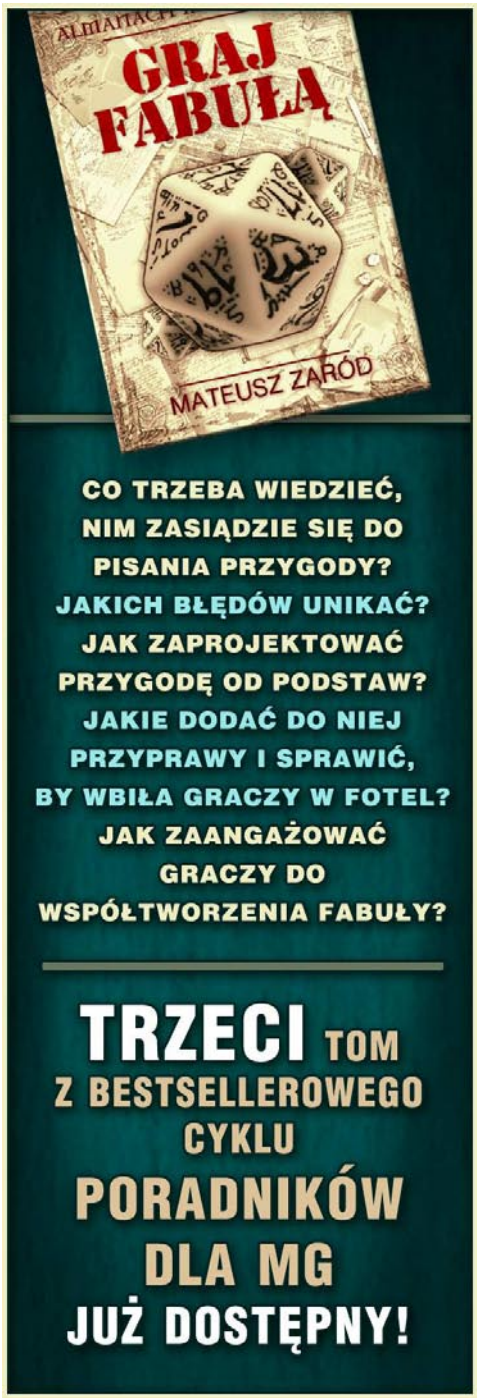
Dzieło szalonego naukowca, udoskonalony plecak rakietowy wykorzystujący jako paliwo sprężone powietrze. Kto byłby tak szalony, by przypiąć sobie bojler do pleców?

Cechy: Neguje premie do wytrwałości związane z trasą i szybkością (str 133), pościg: dodatkowy atak, wysportowanie +3, raz na sesję niedeklarowane dobicie w pościgu.

Za kulisami

Moja Serenissima to połączenie miast cyberpunkowych czy nawet postapokaliptycznych, z renesansową Italią. Niewiele jest tutaj karnawału czy szermierki, ale znacznie więcej konfliktów społecznych i wyrachowanych łotrów. Serenissima ma więc aspekty renesansowej Florencji: Doża Cabronetti ma w mojej opinii coś z Machiavelliego (i po części z lorda Vetinari), miasto korzysta z usług kondotierów, zatrudnia też kaprów, i rządzą w nim potężne gildie. Jednak pod tą estetyką da się dostrzec elementy cyberpunku: gildie to odpowiedniki korporacji, a kondotierzy to najemnicy. Piłka ścienna to tradycyjny krwawy sport przyszłości, a radio i kino to sposób na lekkie pranie mózgów populacji. Zbuntowane golemy to ukłon w stronę Ridleya Scotta. Oczywiście, to nie jedyne źródła inspiracji - ambitny MG może czasem rzucić cytatem z Dantego, lub przypomnieć sobie o "Metropolis".

Filmy i książki, które warto przeczytać: "Blade Runner", "Demolition man", "Gwiezdne wojny" - Coruscant, "Metropolis" - tak oryginalny film, jak i oparte o niego anime, Neil Stephenson: "Diamentowy wiek", podręcznik do D&D: Sharn City of Towers.



Jakub "Erpegis" Osiejewski
erpegis.wordpress.com

Strażnik Kręgu

Przygoda ta to krótka jednostrzałówka do Savage Worlds – w teorii przeznaczona do „Dwóch Mieczy", ale tak naprawdę nadająca się do dowolnego settingu fantasy. To klasyczny, prosty scenariusz wykorzystujący motyw wyprawy po skarb.

Przygoda rozpoczyna się w klasztornym szpitalu w Płocku – być może BG są poranieni po ostatniej przygodzie? Dość, że do niemal pustej salki zajmowanej przez BG kilku braciszków wniesie nowego chorego – starszego nieprzytomnego mnicha. Wygląda na ciężko chorego, i dla osób, które zdadzą test Leczenia lub odpowiedniej Wiedzy jasne jest, że to jego ostatnie chwile. Przez większą część dnia będzie nieprzytomny, jednak wieczorem ożywi się i poprosi o spowiedź i o wodę. Jeśli BG zachowają się przyzwoicie i pomogą konającemu, ten ze wdzięczności zdradzi im swoją największą tajemnicę.

Chory na imię ma Marcin i w młodości był członkiem pogańskiego kultu. Spotykali się w głębokich lasach, by czcić zapomniane przez resztę świata bóstwa. Marcin jednak nie mógł znieść ofiar z ludzi i podobnych okropieństw, jakich dopuszczali się poganie, i wydał ich Inkwizycji. Sam wstąpił do klasztoru, by odpokutować za swe winy. Porzucił ziemskie dobra, i nikomu – do tej chwili – nie opowiedział o wielkim skarbie ukrytym w miejscu kultu. Teraz w nagrodę za chrześcijańskie potraktowanie opowie o tym BG. Skarb zakopany jest podobno wśród ukrytego wśród puszczańskich bagien kamiennego kręgu, trzy dni drogi od Pułtuska (mnich wskaże miejsce dokładnie) i strzeżony przez diabelskie… tu dramatycznie skona.

Pojawia się rywal

BG mają czas by zebrać odpowiedni sprzęt, przygotować się i oczywiście wyzdrowieć. W czasie tych przygotowań (może nawet w trakcie rozmowy z konającym mnichem) podsłucha ich Gunter, sługa Krzyżackiego szpiega, Ottona von Ansbacha. BG powinni dowiedzieć się o tym, dostrzec uciekającego giermka, czy usłyszeć, że rycerz Ansbach również opuszcza miasto. Von Ansbach, jak absolutnie każdy Niemiec, jest chciwy i zachłanny. Zapragnie skarbu dla siebie i zrobi wszystko, by BG nie dotarli do niego przed nim.

Pierwsze, co zrobi, to naśle na nich Inkwizycję pod zarzutem rozmowy z heretykami i poganami. BG dość łatwo powinni się z tego wytłumaczyć. Po drugie, von Ansbach utrudni im zebranie zapasów, wykupując potrzebny sprzęt do wyprawy – spróbuje jako pierwszy kupić najszybsze rumaki w mieście. Po trzecie, Gunter zacznie aktywnie sabotować wysiłki drużyny – zacznie kraść im żywność czy zniszczy ubranie. Po czwarte, jeśli to wszystko zawiedzie, naśle na nich najemnych zbójów.

Do kręgu!

Celem von Ansbacha jest dotarcie do kamiennego kręgu (jeśli nie wie dokładnie gdzie to jest, poszuka w kronikach Inkwizycji) przed drużyną. W pewnym sensie jest to pościg, jednak jego poszczególne rundy nie odpowiadają 1 rundzie, a kilku godzinom w grze. Załóż że za każdy epizod, który gracze zmarnowali, Von Ansbach ma jeden żeton przewagi. Rozegraj pościg normalnie, jednak gdy jako kartę inicjatywy wyciągniesz kartę Figury lub jokera, osobie, która wyciągnęła tę kartę przytrafi się zdarzenie losowe:

Walet

Czarny:	Złodziejaszek – spróbuje zaryzykować i oszukać lub obrabować bohatera (np. zwabi ich do lasu i ogłuszy). Naiwniak straci następną turę pościgu. Von Ansbach zabije złodzieja.
Czerwony:	Minstrel – z radością poinformuje bohaterów, gdzie udał się ten tajemniczy rycerz, który nie zatrzymał się, by wysłuchać jego pieśni. BG mają +2 do następnego rzutu. Von Ansbach minie barda i pojedzie dalej.

DAMA

Czarna: Nawrót choroby – niedawny pobyt w szpitalu daje o sobie znać. Jeśli BG nie powiedzie się Test Wigoru, ich przeciwnik zyska 1 dodatkowy znacznik. Von Ansbach również może się gorzej poczuć (może jego sługa również leżał w szpitalnym lazarecie i stąd wie o planach BG?)

Czerwona: Osadnicy. Rodzina mieszkańców puszczy z radością udzieli bohaterom porad na temat tego, jak trafić do kręgu. Zyskają 1 znacznik. Von Ansbach doceni ich porady, jeśli powiedzie mu się test Ducha.

KRÓL

Czarny: Po co było oszczędzać? Jeśli bohaterowie kupili, lub byli zmuszeni nabyć tani sprzęt, psuje się on. Szkapy słaniają się ze zmęczenia, sekstans rozpada się na kawałki itp. BG tracą dwie tury, Von Ansbach jedną.

Czerwony: Awanturniczy rycerz. BG spotykają rycerza na polowaniu, rozeźlonego tym, że spłoszono mu zwierzynę. Można go ugłaskać, i odwdzięczy się za miłe słowa wskazówkami i obietnicą przyszłej pomocy. W następnym teście BG będą mogli rzucić kostką dwa razy i wybrać lepszy wynik. Jeśli przytrafi się Krzyżakowi, wda się w walkę z rycerzem i straci jedną turę.

AS

Czarny: Szaleniec. Obłąkaniec strzela z łuku do rozpędzonych bohaterów. Ma Strzelanie k8 i zadaje 2k6 obrażeń. Pamiętaj, że bohaterowie prawdopodobnie jadą konno lub biegną, ma więc karę do testu. Obłąkańca dostrzec ani złapać się nie da.

Czerwony: Pustelnik. BG spotykają pustelnika, anachoretę. Świątobliwy starzec zapewni im pociechę duchową, udzieli mądrych nauk, oraz opowie o pogańskich kultach na tej ziemi. Jeśli BG potraktują go uprzejmie, opowie o wężach strzegących kręgu i o jego słabościach. Von Ansbach nawet go nie dostrzeże.

JOKER

Czarny: Diabelski krąg – BG grozi naruszenie magicznego kręgu grzybów. Jeśli go sprofanują, przyciągnie to uwagę pomniejszego demona, który przez kilka najbliższych dni będzie dręczył osobę odpowiedzialną za zniszczenie kręgu.

Czerwony: Leśna istota w tarapatach – kudłaty stwór (Schratt, użyj statystyk goblina) jest osaczony przez dwa wilki o czerwonych ślepiach (użyj statystyk warga). Uratowany, odwdzięczy się swoim wybawcom, prowadząc ich magicznie wprost do kręgu. Von Ansbach zabije i wilki i skrzata – zignoruj ewentualne późniejsze ciągnięcie dżokera.

W końcu BG dotrą zapewne do kręgu. Jeśli Von Ansbach dotarł tu przed nimi, to odkopał skarb, i tu rzucił się na niego wielki wąż strzegący kręgu. Rycerz porzucił skarb i ledwo uszedł z życiem. Jest poważnie ranny, i BG mogą udzielić mu pomocy medycznej. Jeśli tak zrobią, opowie im, że wąż bał się krucyfiksu na jego piersi oraz wzdragał się przed jego mieczem (Udany test Spostrzegawczości pozwoli graczom odkryć, że miecz ma rękojeść z kryształu górskiego). To jednak nie wystarczyło, by pokonać potwora. Jeśli gracze będą pierwsi, Von Ansbach zaatakuje ich znienacka, po walce z wężem.

STRAŻNIK

Kamienny krąg to miejsce głęboko w puszczy, wśród bagien, uważane za przeklęte. Nie ma tu mowy o stojących kamieniach jak w Stonehenge – kręgi ułożono z otoczaków i głazów wielkości głowy. W miejscu gdzie trzy kręgi się splatają, leży wielki, płaski głaz z rowkami po których spływała kiedyś krew. Głaz otoczony jest wylinkami węży wszelkich rodzajów i gatunków (Test Przetrwania lub podobnej Wiedzy podpowie BG, że to nienaturalne). Pod głazem (bez lin, narzędzi i dźwigni się nie obejdzie) spoczywa ogromny skarb… oraz Król Węży. Naturalnie, jeśli Krzyżak dotarł tu pierwszy, ziemia jest naruszona.

Co zawiera skarb? Cokolwiek zechcesz. Może stos złota i klejnotów? A może jakieś dziwne przeklęte przedmioty prowadzące do kolejnych przygód?



STATYSTYKI:

OTTO VON ANSBACH (F)

Krzyżak, szpieg

Otto von Ansbach to brodaty rycerz, emisariusz zakonu poddający się za zaufanego Inkwizycji. Jak wielu Krzyżaków, poddał się korupcji toczącej Zakon i o wiele bardziej niż wiara interesują go pieniądze.

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k6, Przekonywanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Charyzma: +2

Tempo: 6, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 9 (3)

Zawady: Arogancki, Honorowy, Chciwy (poważna).

Przewagi: Opanowany, Garda, Szycha, Koneksje (Inkwizycja), Charakterny, Dobywanie

Sprzęt: Miecz, (Si+k8), kolczuga i kirys, średnia tarcza, rumak.

Gunter, blotka – statystyki Bandyty (str. 161)

KRÓL WĘŻY

Ofiary w imię pradawnych bóstw przebudziły niewinną żmiję mieszkającą na tej polanie i z czasem zmieniły ją w potwornego półboga pijącego krew ofiar. Choć ma postać węża większego od konia, to jednak jest dość inteligentny i da się z nim rozmawiać. Interesuje go jedynie więcej ofiar, najchętniej z ludzi, oraz pragnie dalej strzec skarbu.

Cechy: Duch k8, Siłak12+3, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k10, Pływanie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Zastraszanie k4

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

Wężowe sploty: Olbrzymi rozmiar króla węży pozwoli mu na oplątanie jednej ofiary. Trafiwszy wroga z przebiciem, oplata go swoim cielskiem. Nie może on robić nic poza próbami oswobodzenia (sporny test Siły lub Zręczności)

Jad: Postać ukąszona przez węża musi wykonać test Wigoru. Sukces oznacza, że ugryzione miejsce puchnie i drętwieje, a postać jest Zmęczona do wyleczenia. Porażka skutkuje Eliminacją i koniecznością przeprowadzenia kolejnego rzutu na Wigor – jeśli ten się nie powiedzie, nieszczęśnik umiera.

Ugryzienie: S+k4.

Rozmiar +3: To wielki wąż, większy od konia.

Słabość: To po części demon, stąd też pokonać go można udanym spornym testem Ducha dzierżąc symbol swojej religii. Traktuj to jako Próbę Woli. Król lęka się też dwóch rzeczy – czystej wody (lub święconej), oraz kryształu górskiego. Udany test Wiedzy (magicznej) ujawni jedną z tych słabości, oraz dodatkową za każde przebicie. Użycie czystej wody przy leczeniu jadu zapewni lekarzowi +2 do testu Leczenia.



Jakub "Erpegis" Osiejewski
erpegis.wordpress.com

Okruchy siedmiu światów

Magowie, zamaskowani superbohaterowie, genialni naukowcy wiedzą, że jest więcej niż tylko jeden świat. W każdej sekundzie rodzi się setka rzeczywistości alternatywnych – światów „jeżeli", ale też i światów o zdecydowanie odmiennej fizyce. Ci nieliczni, którzy mogą zajrzeć i odwiedzić inne światy, czasem przynoszą coś z powrotem. Oto siedem obiektów, które zdradzają zdecydowanie nieziemskie pochodzenie.

Hełm hoplity

Wygląd: Przypomina kształtem klasyczny hełm koryncki, z szybką wstawioną między oczy. Po nałożeniu lub dokładniejszych oględzinach, nakrycie głowy ujawni swoje prawdziwe właściwości. To część pancerza wspomaganego, wykonano ją ze stali, i tylko powleczono brązem. Wewnątrz mieści się mały, ale bardzo inteligentny komputer pokładowy ułatwiający celowanie, i sugerujący optymalne działanie – niestety, tylko w oikumeńskim – języku, który mocno tkwi w starożytnej Grecji.

Działanie: Podłączony do baterii, hełm zacznie działać. Sam z siebie zapewnia premię +4 do pancerza na głowie, jednak w pełni sprawny zapewni każdemu, kto włada językiem starogreckim premię +2 do ataku dystansowego, oraz +1 do ST trafienia bronią dystansową – ale tylko taką, którą jest w stanie rozpoznać. Hełm nie ma prawdziwej SI, i nie rozpoznaje np. łuków, kusz – identyfikuje jednak tradycyjną broń palną i broń energetyczną.

Klasyfikacja: Zwykły wytwór wysoko rozwiniętej cywilizacji technicznej.

Pochodzenie: Prawdopodobnie z jednego ze światów Aleksandra. W takich rzeczywistościach Aleksander Wielki nie zginął, ale podbił znacznie większe imperium, z powodzeniem rozprzestrzeniając kulturę hellenistyczną od naszej Etiopii po Japonię. Dzięki rozwojowi Aleksandrii i jej Biblioteki, często takie światy nie zaznały tzw. Ciemnych Wieków.

Zastosowanie: Z pozoru wygląda to na kolejną fajną zabawkę dla drużynowego wojownika, jednak ma pewien haczyk – wymaga od niego pewnej wiedzy. Z powodzeniem możesz zastosować taki manewr dla innych przedmiotów – broń może zostać odblokowana tylko po udowodnieniu posiadania podstawowej wiedzy na temat historii sztuki („nie, mój miotacz nigdy nie wpadnie w ręce barbarzyńców!"), czy narzędzia mogą działać tylko dla znawcy chemii („Ostrze jest zrobione z CZEGO? W jakiej temperaturze?").

Zahaczka: Hełm wpada w ręce zwykłego hoplity z naszego świata. Wierząc, że prowadzi go głos Ateny, wojownik wpada w obłęd.

Wurmliche Geheimnise

Wygląd: Wielka, oprawna w brunatną skórę księga, z tytułem „Wurmlische Geheimnisse" wypalonym na okładce. Pochodzi prawdopodobnie z siedemnastego wieku, i spisano ją zawiłą, pełną błędów niemczyzną. To drukowany tom, znajdują się tu też drzeworyty dziwnych, wijących się olbrzymich robaków – jedne chodzą jak ludzie, inne ilustracje pokazują sekcje ich zwłok, jeszcze inne obrazują uzbrojone glisty walczące z ludźmi i ze sobą nawzajem. Dokładniejsze oględziny i przeczytanie książki odkryją, że jest ona opisem „nowego ludu, pod powierzchnią ziemi żyjącego".

Działanie: Jeśli bohater poświęci niewiele czasu, lub nie będzie zwracał uwagi (porażka w teście Wyszukiwania) na treść księgi, zacznie uważać, że płazińce przedstawione w księdze są obcymi potworami – jeśli był wyjątkowo niedokładny (krytyczny pech) może nabawić się choroby psychicznej – np. manii prześladowczej czy fobii. W rzeczywistości to błędne mniemanie. Brat Franz, autor księgi, z początku owszem, jest uprzedzony do robaków, jednak z czasem poznaje ich życie i budowę wewnętrzną. Pod koniec księgi spekuluje, czy nie dałoby się ich nawrócić na chrześcijaństwo. Dobre przestudiowanie księgi zapewni bohaterowi premię +2 do testów Przekonywania przy kontaktach z takimi dziwnymi istotami.

Klasyfikacja: Niemagiczna księga

Pochodzenie: Nieznane, jednak treść księgi dość jasno opisuje, że kontakt z obcą cywilizacją podziemnych płazińców został nawiązany pod koniec trzynastego wieku, na ziemiach Europy. Robakoludzie nie wydają się posiadać wyższej technologii, księga

twierdzi, że mają one własną sztukę i muzykę, można więc wykluczyć inwazję kosmitów. Mają własnych przywódców, i powoli pomimo uprzedzeń nawiązują współpracę z ludzkością.

Zastosowanie: To odwrócenie oklepanego już w gruncie rzeczy schematu „księgi, która przyprawia o obłęd". Niedokładne przeczytanie tomu sprawi, że bohater wyrobi sobie fałszywy obraz o całym gatunku. Z drugiej strony jednak nikt nie mówi, że zawarte w księdze informacje są w pełni poprawne.

Zahaczka: Podobno istnieje drugi tom księgi, spisany już kilkadziesiąt lat po pierwszym – opisano w nim dziwną i podobno przerażającą religię ludzi-dżdżownic.

MIŚ DOBRYCH SNÓW

Wygląd: Ręcznie szyty ciemnoszary niedźwiedź-zabawka, wykonany z miękkiego płótna. Ma dwoje oczu zrobionych z guzików.

Działanie: Niedźwiedź sprawia, że wszystkie istoty inteligentne, które go dotykają, w spokoju prześpią następne 10 godzin. Żadne zwierzę nie zaatakuje osób śpiących z misiem dobrowolnie. Sen jest bardzo dobry, i da osobom korzystającym z niedźwiadka premię +1 do testów zdrowienia. Niestety, miś ma dwa drobne efekty uboczne… i jeden poważniejszy. Te dwa drobne w zasadzie nie stanowią przeszkody dla docelowego użytkownika, czyli dla małych dzieci; nie da się obudzić śpiącego inaczej niż magią (rozproszenie – nawet zniszczenie misia nic nie da) lub naturalnie, a dzikie i wygłodniałe zwierzęta nie tkną nikogo, kto dotyka misia – ale nie mają skrupułów przez zaatakowaniem towarzyszy.

Trzeci efekt uboczny również wiąże się z pierwotnym właścicielem zabawki – jest ona edukacyjna. W snach bohaterowie zaczną mierzyć się z początku bardzo prostymi problemami, jednak szybko okaże się, że ich rozwiązania są bardzo, bardzo odmienne od tych, które wybrałoby Ziemskie dziecko – zamiast bawić się z innymi należy ich niszczyć, oprócz posłuszeństwa rodzicom należy być posłusznym Mammulethowi, Panu Krańca Czasu… i tak dalej. Dokładne mechaniczne działanie tego efektu pozostawiam MG – może poprowadzić sny jako mini przygody, może też uznać, że postać śpiąca z misiem staje się coraz bardziej diaboliczna.

Klasyfikacja: Pomniejszy przedmiot magiczny. Wbrew pozorom, nie jest przeklęty.

Pochodzenie: Niedźwiadek jest wytworem rasy Aodam – istot uważających się za potomków pierwszego człowieka, który zabił własnych stwórców, i stworzył swój lud z ich krwi. Wielbią demony i zniszczenie. Nie oznacza to jednak, że nie mają czułych uczuć w stosunku do własnych dzieci – żarliwie wierzą w podtrzymywanie swojej rasy i w odpowiednie ich wychowanie.

Zastosowanie: Przedmiot z pozoru posiadający drobną, ale przydatną zdolność może mieć znacznie gorsze właściwości. Nie oznacza to jednak, że jest przeklęty – po prostu wyraża zupełnie inne potrzeby.

Wykorzystanie: Zwróć uwagę, że bohater o silnej woli, lub o wielkim intelekcie może wykorzystać jej mroczną moc na swoją korzyść – po kilku nocach nauczy się języka Aodamów, oraz zyska wejrzenie w ich umysł, co może być bardzo przydatne.

GRZMOT BURZ

Wygląd: Ciemnobłękitna elektryczna gitara Gibson Flying V. Na odwrocie korpusu namalowano stylizowaną falę wznoszącą się nad tratwą, na której znajduje się niewielka postać ludzka i jakieś duże zwierzę (Udany test Spostrzegawczości – jeśli BG nie oglądali dokładnie instrumentu poniosą karę -2 – ujawni, że fala przypomina wielką żabę – jeśli dobrze się przyjrzeć widać oczy i usta). Dźwięk jest czysty i nie ma żadnych zakłóceń. Po kilku próbach zagrania na gitarze okaże się, że nie trzeba jej w ogóle stroić. Co więcej, można ją podłączyć do absolutnie każdego urządzenia wzmacniającego, nawet mając tylko sznurek i dużą konchę. Gitarę można zniszczyć tylko przez spalenie w olbrzymim katakliźmie związanym z ogniem – pożarze miasta czy wybuchu wulkanu.



Działanie: Dobry i czysty dźwięk gitary zapewnia premię +1 do testów Przekonywania i Wyśmiewania, podczas których się z niej korzysta. Prawdziwą potęgę objawi ona jednak gdy zagra się na niej w czasie burzy, sztormu, lub innego kataklizmu naturalnego związanego z wodą. Dobrze zagrany kawałek metalowy rozogni burzę i spowoduje manifestację ducha tego kataklizmu: wielkiego (rozmiar +5, Siła k12+3) żywiołaka wody. Istota nie będzie automatycznie posłuszna posiadaczowi Grzmot burz, ale jeśli będzie on dobrze grać i uprzejmie przemówi do ducha, wykona on dla niego jedno zadanie. Natura ducha jest destruktywna, BG musi więc naprawdę dobrze grać by przekonać go do odejścia i zakończenia kataklizmu.

Klasyfikacja: Boski artefakt.

Pochodzenie: Duchy żywiołów zgodnie twierdzą, że Grzmot burz to dzieło Susanoo, japońskiego boga burzy i wichru. Najwyraźniej Susanoo musi być metalem.

Zastosowanie: To co fajne w Grzmocie to jego widowiskowość, i czysta absurdalność. Proponuję, by gracz sam zanucił jakiś utwór, a ty uznaj, czy podoba on się duchowi burz.

Zahaczka: Trudno jest za pomocą grzmotu powstrzymać sztorm – łatwiej za to jeszcze go rozognić. Co stanie się, gdy Grzmot wpadnie w niepowołane ręce?

MIECZ O CZTERECH TWARZACH

Wygląd: Wykonany z doskonałej stali miecz stylizowany na katanę. Na końcu rękojeści ukryto dziwne złącze oraz niewielki przycisk. Jego wciśnięcie odsłoni mały panel kontrolny, gdzie znajdują się dwa gniazda – jedno na nanoboty, drugie na baterię. Obecnie posiadacz miecza ma dostęp do pięciu par pojemników z nanobotami i dwóch baterii – te pierwsze prawdopodobnie pochodzą tylko ze świata pochodzenia miecza, te drugie dostarczają energii nanobotom i komputerowi w ostrzu, i zdolny naukowiec będzie mógł stworzyć własne baterie. (wymagana wiedza (fizyka) k10+, i udany test Reperowania -3). Miecz wykonano, jak to się okaże po oględzinach, nie ze stali, a z dziwnego jej stopu z nietypowymi materiałami, w tym złotem i palladem. Na ostrzu wytłoczono w nieznanym alfabecie dziwny napis.

Działanie: Miecz sam w sobie zadaje S+k8+2 obrażeń. Jeśli jednak wykona się nim jeden z odpowiednich czterech gestów dotykając ostrzem dowolnego obiektu, z końca ostrza wytryśnie rój nanobotów mających wykonać jedno z czterech zaprogramowanych zadań. Te cztery gesty to:

1) Dekonstrukcja – nanoboty mają za zadanie zniszczyć wskazany cel. Natychmiast zadają mu 3k6 obrażeń w pierwszej turze, 2k6 w drugiej i 1k6 w każdej kolejnej aż do zniszczenia celu, lub do chwili, w której przestaną zadawać mu obrażenia. Nawet po śmierci celu nanoboty będą rozkładać go na czynniki pierwsze.

2) Regeneracja – obiekt nieożywiony zostanie naprawiony, istota żywa leczy wszystkie rany. Warto zauważyć, że nanoboty nie tworzą czegoś z niczego – żywa istota będzie bardzo wygłodniała, zaś jeśli w pobliżu nie ma źródła materiału, obiekt nieożywiony będzie miał dwukrotnie niższą wytrzymałość.

3) Zapisanie – nanoboty skanują obiekt by wykorzystać go później. Jeśli w mieczu zapisany jest jakiś obiekt, zaczyna on znacznie szybciej zużywać baterię.

4) Transformacja – jeśli obiekt jest podobny (masą, kształtem i składem chemicznym) do zapisanego obiektu, zostanie on zmieniony by działać i wyglądać jak zapisany. Okalecza to istoty żywe, tak jak przy dekonstrukcji, jeśli więc chcesz zmienić człowieka w świnię, rezultatem będzie martwy człowiek, dużo krwi i flaków oraz ciało w przybliżeniu przypominające świńskie.

Wykonanie gestu jest akcją. Bateria wystarcza na wykonanie 4 gestów (2 jeśli jednym z nich było zapisanie), zaś użycie każdej z mocy wymaga nowego pojemnika z nanobotami.

Klasyfikacja: Wytwór cywilizacji technicznej przewyższający Ziemską naukę o stulecia.

Pochodzenie: Pierwotnie sądzono, że miecz pochodzi ze świata, w którym dominuje Japonia. Dokładniejsze badania jednak wskazują na pewien ciekawy wniosek – nanoboty nie rozróżniają między ludźmi, istotami żywymi, ani przedmiotami nieożywionymi, znaki na mieczu nie są japońskie, a dziwne złącze na końcu rękojeści nie pasuje do żadnego znanego komputera. Kilku przerażonych naukowców twierdzi wręcz, że nie jest on dziełem ludzi, lecz zbuntowanych maszyn.

Zastosowanie: Miecz jest przerażającą bronią, niesamowitym narzędziem dającym posiadaczowi w zasadzie dostęp do trzech mocy nadnaturalnych. Sam w sobie jest już lepszym ostrzem. Na szczęście po wykorzystaniu wszystkich mocy i wypaleniu wszystkich baterii będzie tylko ostrym kawałkiem metalu. Warto też pamiętać o tym, że do miecza nie dołączono żadnej instrukcji obsługi – możesz uznać, że gdy gracz wykona sztuczkę, rzuć k6 – 5 i 6 oznaczają, że nic się nie wydarzyło, od 1 do 4 – odpowiedni efekt.

Zahaczka: Bardziej niż w wypadku innych przedmiotów w tym dziale, źródło pochodzenia miecza jest tajemnicą. Czy rzeczywiście stworzyły go maszyny? Czy były zbuntowane?

TEMPORALNY PATRYCYDATOR

Wygląd: Przypomina plastikową zabawkę z jarmarku – laser dla małych dzieci. Wykonano to z materiału na pierwszy rzut oka przypominającego plastik, na końcu zaś tkwi żaróweczka, która w innych okolicznościach rozbłyskiwałaby. Ba, broń nawet ma głośniki z których powinien się rozlegać jakiś efekt dźwiękowy. To jednak tylko pozory! Wnętrze urządzenia ujawni, że jest ono częściowo organiczne, absolutnie żadna z części nie powinna działać, rozkręcony patrycydator w ciągu 15 minut naprawi się sam. Prawdopodobnie można go zniszczyć, jednak nikt nie odważył się tego zrobić.

Działanie: Temporalny patrycydator to absolutnie najstraszliwsza broń osobista w dziejach (zasięg 6/12/18). Usuwa ona ze strumienia czasu osobę, na którą go wycelowano. Nie ma żadnego efektu, żadnego błysku światła. Urządzenie nie zabija celu. Ono sprawia, że nigdy nie istniał. Zatem, całkiem logicznie, usuwa z rzeczywistości także akt strzału. Osoba używająca patrycydatora ma po prostu wrażenie, że wymachuje bronią (lub zabawką, jeśli nie jest świadoma natury broni). Częste używanie patrycydatora powoduje wypaczenia w naturze rzeczywistości, i może doprowadzić do zachwiania równowagi międzywymiarowej. Wprawdzie w pewnym sensie z patrycydatora nigdy nie strzelano, ale weź to wytłumacz osnowie multiversum. Jeśli usuniesz z rzeczywistości samego siebie, być może znisz-

czysz cały wszechświat – z wyjątkiem, oczywiście, patrycydatora.

Wbrew nazwie, patrycydator niekoniecznie zabija ojca celu, z reguły jednak zaburza historię tak, by nigdy nie doszło do jego powstania. Jeśli skupisz się przy strzale, zachowasz mgliste wspomnienia o istnieniu celu, jednak zaginą one w trakcie tygodnia.

Klasyfikacja: Urządzenie wymyka się klasyfikacji. Jego istnienie jest niemożliwe. Może oczywiście w ogóle nie istnieć – to po prostu plotka, zwykła zabawka, a dziury w osnowie czasoprzestrzeni mają inną, naturalną przyczynę.

Pochodzenie: Jeśli w ogóle istnieje, musi pochodzić z cywilizacji, gdzie podróże w czasie lub innych wymiarach są na porządku dziennym; taka cywilizacja jednak nie może istnieć, choćby ze względu na paradoks Titanica (jeśli istniałaby masowa metoda podróży w czasie, z pewnością wiele osób chciałoby zobaczyć słynne chwile w dziejach, jak np. zatopienie Titanica. Wiemy jednak z pewnością, że na okręcie znajdowało się tylko ponad 2000 osób). Oczywiście, jeśli patrycydator istnieje, z pewnością wytłukli samych siebie.

Zastosowanie: Być może to kawał, coś czym weterani Patrolu Temporalnego straszą nowicjuszy. A być może nie. W gruncie rzeczy, jeśli wpadnie w ręce graczy, oznaczać będzie praktycznie koniec kampanii.

Zahaczka: Istoty unieważnione patrycydatorem mogą nadal istnieć poza czasem, w jakimś małym specyficznym wymiarze. Jak wygląda życie w nim?

PIÓRO FENIKSA

Wygląd: Duże pióro o czerwonym zabarwieniu, ostro zakończone. Końcówka jego pokryta jest zaschłym, brunatnym atramentem. Przyjemnie pachnie, egzotycznymi perfumami.

Działanie: Pióro służy do pisania. Jeśli jednak napisze się nim słowo takie jak „ogień”, „błysk”, „płomień” i tym podobne, efekt ten natychmiast pojawi się w rzeczywistości, do 10 metrów (5 cali) od piszącego. Nie można jednak korzystając z pióra zranić kogoś naprawdę, można jednak wywoływać widowiskowe efekty cieplne i świetlne, oraz niszczyć obiekty nieożywione (3k12 obrażeń). Można zapisać więc „Ognisko” ale nie „Ogr płonie”. Można napisać „eksplozja w domu”, i dom może zostać uszkodzony – ale jeśli w domu były jakieś żywe istoty, wyjdą z eksplozji cało. Jest jeden wyjątek od tej reguły – należy przed zapisaniem słów ognia podpalić pióro. Zostanie ono wtedy całkowicie spalone, i nie odrodzi się na nowo.

Klasyfikacja: Naturalna część ciała stworzenia magicznego.

Pochodzenie: W myśl mitów, feniks był też symbolem odrodzenia, mądrości, światła i dobra. Pióra feniksa nie mają tego samego działania we wszystkich światach. Feniks tego świata był bardzo zainteresowany literaturą oraz ludzkością. Mity wskazują, że to ten boski ptak dał ludziom ogień i nauczył ich czytać i pisać.

Zastosowanie: To dość potężny magiczny przedmiot – z pewnością przyda się graczom w światach, gdzie materiałów wybuchowych ani na lekarstwo. Jeśli chcesz, możesz uznać, że pióro trzeba spalić przed każdym wielkim wybuchem, tekst napisać w odpowiednim języku – bardzo łatwo jest ograniczyć taki efekt.

Zahaczka: Czarnoksiężnik + złożone zaklęcie telekinezy + kilka piór feniksa + królewski zamek. Gdy rzuci takie zaklęcie, poruszające kilkoma piórami na raz, zamek wyleci w powietrze. Trzeba powstrzymać go, zanim zniszczy inne budowle.



NEUROSHIMA HEX

Hexogłówki





Zadanie jest proste. Z dostępnych żetonów przedstawionych pod planszą należy wybrać te, których użycie sprawi, że sztab wroga otrzyma największe z możliwych obrażenia. Jednocześnie należy zadbać o to, aby starcie przetrwał nasz ledwie żyjący sztab.

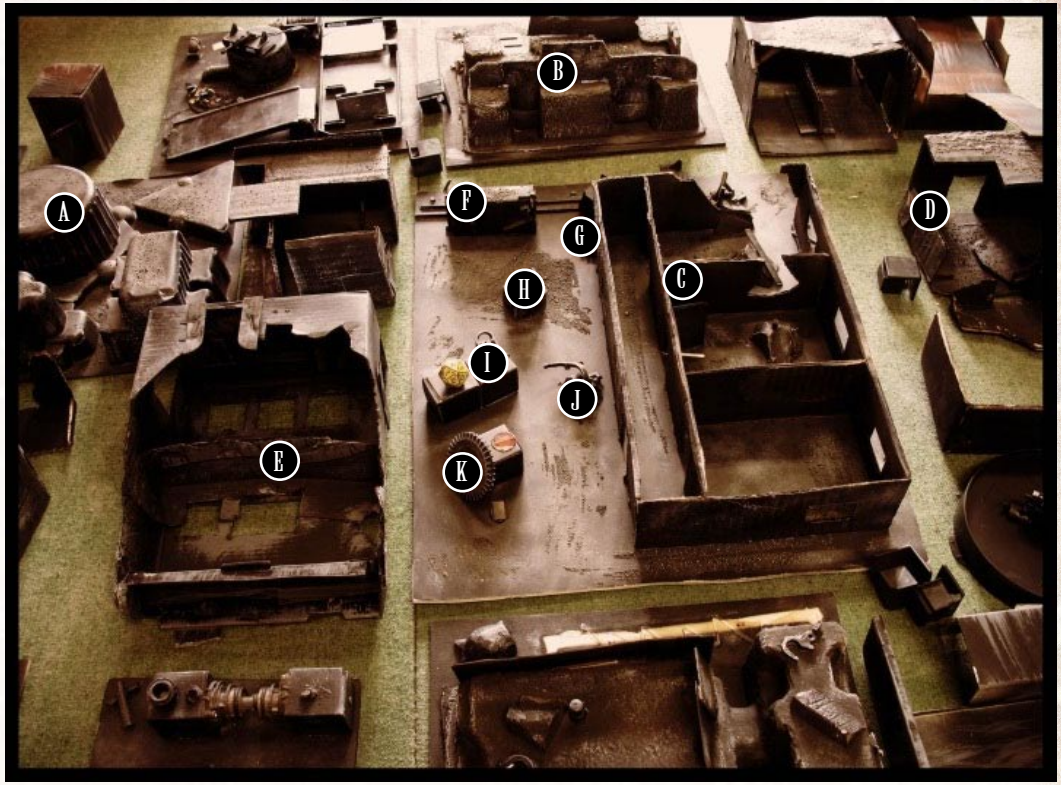
Osoby, który podadzą rozwiązania heksogłówek wezmą udział w losowaniu fajnych nagród.

Armia brązowa, to fanowska armia Mephisto, której autorem jest Michallus. Aby sprawnie posługiwać się zasadami, które są z nią związane należy ściągnąć sobie instrukcję z sieci.

Wasze najlepsze odpowiedzi przyślijcie na adres: neuro@wydawnictwoportal.pl

Wydawnictwo Portal przygotowuje wydanie figurkowej gry bitwenej Neuroshima Tactis. Prezentujemy teksty, które są przedrukami artykułów ze strony gry. Znajdziecie na niej jeszcze więcej ciekawych artykułów przybliżających Neuroshimę Tactics - dynamiczną grę bitewną. Odwiedź stronę.

Graj makietą



Jak widać, stół jest gęsty. I tak właśnie gramy w NST. Jak wspomniałem ostatnio, w tej grze amunicja się kończy. Dlatego najlepszą drogą do zwycięstwa jest wykorzystanie terenu tak aby znaleźć się w lepszej pozycji niż wróg. Fajnie brzmi, ale generuje pewne problemy logistyczne.

Żeby zagrać, trzeba mieć makiety. W planach wydawniczych są makiety w formie wycinanek i mapek, ale prędzej czy później gracz NST stanie przed koniecznością zrobienia własnej makiety.

Na szczęście, robienie ich jest proste.

Makiety można podzielić na 3 podstawowe kategorie.

KATEGORIA 1, CZYLI BRYŁY

Przykłady Brył na powyższym zdjęciu to A i B. A, to nic innego jak plastikowa wypraska na elementy jakiejś planszówki. Widzicie te podłużne kieszenie na karty? B to tekturowa wypraska po jakimś sprzęcie RTV. B jest lepsza, bo tektóra jest twardsza niż planszówkowy plastik i umożliwia modyfikacje. W tym przypadku, dokleiliśmy kawałki tektury dla osłony przed ostrzałem i jako rampy.

KATEGORIA 2, CZYLI BUDYNKI

Najlepsze i najciekawsze. Nie ma nic lepszego niż walka w korytarzach i pokojach. Wszyscy w redakcji zgadzają się, że naszą najlepszą makietą jest C. Kilka pasków tektury, wikol i nóż modelarski to wszystko czego potrzeba aby zbudować taki barak. Paski tektury z wyciętymi wcześniej oknami i drzwiami przyklejamy do podłoża i do siebie nawzajem. Wikolem można psikać na lewo i prawo, wszelkie ślady i tak znikną pod farbą. Oczywiści znacznie łatwiej zrobić coś w rodzaju D. Przy odrobinie wyobraźni przestrzennej, można spróbować czegoś podobnego do E. Przyjrzyjcie się uważnie. E można postawić pionowo, na boku lub położyć. Działa w każdej pozycji.

KATEGORIA 3, CZYLI ŚMIECI

Śmieci nie dają tak dobrej osłony jak bryły czy budynki, ale jest ich dużo więcej. A w dodatku wogule nie trzeba ich robić.

F, to kawałek styropianu z doklejonymi kawałkami wyprasek po figurkach GW.

G, to dwie urwane wtyczki (zużyta elektronika to fantastyczne źródło ciekawych kształtów)

H, to kawałek plastiku, którego Ikea używa do pakowania drzwi do szaf.

I, to małe tekturowe pudełka

J, To kawałki styropianu i plastiku wsadzone do kleju

K, to fragment sztucznej nerki, supernowoczesne włókno węglowe, którego Boeing używa do sterowania ciągiem silników odrzutowych.

Wszystko się nada.

Na koniec psikamy całość czarnym sprayem i poprawiamy na biało/szaro suchym pędzlem.

Jest pięknie..



Frakcje w NS Tactics

TRZY ZAJEBIŚCIE WAŻNE ZASADY

ZASADA NR. 1

Jeśli jeszcze nie wiesz, świat Neuroshimy to tzw "post-apo". To znaczy, że Twoja figurka ma giwerę i pół magazynka. Wystrzelasz amunicję - nie żyjesz..

ZASADA NR. 2

Neuroshima to nie Matrix. Kuli z pistoletu nie unikniesz. Na stole mamy makiety i lepiej ich używać. Jeśli biegasz po otwartym polu - nie żyjesz. Niby możesz liczyć, że ten koleś w oknie jest kiepskim strzelcem. Albo że broń mu się zatnie. Ale bezpieczniej trzymać się osłony..

ZASADA NR. 3

W NST figurki nie robią sobie przerwy na fajkę tylko dlatego, że jest tura przeciwnika. Jeśli Twoja figurka do kogoś strzela, ktoś odpowiada ogniem. Real Time. Jeśli chcesz mieć jakąś przewagę, wykorzystaj swoją inicjatywę i wypracuj sobie dobrą pozycję do strzału. Obejdź jego osłonę, zajdź go od tyłu. Albo upewnij się, że jesteś lepszym strzelcem. Albo nie żyjesz.

W podstawowej wersji gry będziemy mieli 4 frakcje. Następne dołączą później. O ile drodzy Fani będziecie grzecznie kupować figurki i wydawnictwo będzie miało funduszę na wydawanie następnych.

POSTERUNEK

Posterunek jest jak wiadomo formacją militarną. I tak właśnie wygląda. Mundury, pancerze itd. Oczywiście formacja militarna w klimacie postapo nie jest jakoś idealnie zunifikowana. To nie formacja klonów. Ale jeśli Siły Zbrojne są Ci bliskie, jeśli chcesz bronić ludzkości przed "złymi", prawdopodobnie tu jest Twoje miejsce. Posterunek w NST to mobilność i siła ognia. Jako gracz Posterunku będziesz miał możliwość uderzenia w przeciwnika na dowolnym dystansie. Tylko nie pozwól im podejść ZBYT blisko..

MOLOCH

Moloch, czyli sztuczna inteligencja. Roboty, Cyborgi... Jeśli naprawdę uważasz, że maszyna jest następnym etapem ewolucji, mamy tu konstrukty w dowolnej kategorii wagowej. Małe, średnie, duże. Duża siła ognia. Dużo Amunicji. Mózgi, których moc obliczeniowa wspiera najgorętsze miejsca potyczki. I to wszystko ukryte za solidną warstwą stali. Jeśli chciałbyś kiedykolwiek w tej grze używać taktyki ognia zaporowego, Moloch jest dla Ciebie jedyną opcją. Pamiętaj tylko, nie pozwól im zbliżyć się do Mózgu..

HEGEMONIA

Hegemonia to banda twardzieli, którzy jeżdżą gdzie chcą i robią co chcą. Gangerzy, Punki.. Może nie mają tych technologicznych cacek ani zaawansowanego uzbrojenia posterunku. Ale u nich w domu jesteś prawdziwym twardzielem, albo martwą podróbką. Naprawdę ciężko ich zatrzymać. A kiedy podejdą dostatecznie blisko, zrobią Ci z d..y jesień średniowiecza. To jasne jak słońce nad Arizoną. Pamiętaj tylko, możesz być Twardy jak skała, ale czasem trudno to wytłumaczyć pociskom karabinowym. Tych małych gnojków lepiej unikać..

BORGO

Borgo, czyli armia Mutantów. Nie byle jakich mutantów. Borgo przyjmuje tylko najlepszych. Najtwardszych, najszybszych. Homo Superior, czy jakoś tak. Jedno można o nich powiedzieć na pewno. Są zróżnicowani. Mamy tu duże, potężne mutki, niemal nie do zatrzymania. Mamy Istoty bardziej podobne do zwierząt niż do ludzi, biegną do ciebie szybko a nie chcesz oglądać ich z bliska. To zdecydowanie najszybsza armia w NST. Zabójcza w zwarciu.

Zapraszam na forum, napiszcie która frakcja będzie Waszą frakcją?

Wydawnictwo Portal pracuje nad drugą edycją gry Monastyr. Ninejsze raporty z prac, przybliżające przyszły kształt gry, są przedrukami artykułów ze strony Monstyru 2.0, która pełna jest smakowitych treści zdradzających to co dla fanów gry przygotujemy w drugiej edycji. Odwiedź stronę.

Raporty z prac nad Monastyrem 2.0

Nazywam się Jacek 'Darken' Gołębiowski.

I Kocham Monastyr. Tylko, że z biegiem czasu czytałem i grałem w coraz więcej gier. Widziałem co fajnie działa, poznawałem masę patentów na świetne granie i mechaniki.

I nadal kocham idee Monastyru, jednak wyraźnie widzę nie tylko wady tej gry, ale także braki pewnych rozwiązań, które moim zdaniem idealnie pasują do wizji, którą roztoczył Trzewik w swoich Pamiętnikach.

Jeżeli mam być szczery aż do bólu, to powiem, że Trzewik za bardzo kocha swoją grę. Dał jej tyle miłości, że na jego sesji nie miało znaczenia, czy mechanika działa czy nie. Na sesji, razem z naszym przyjacielem Maćkiem nie pozwalaliśmy, aby mechanika wchodziła nam w drogę. W czym zatem problem?

Kiedyś mechanika była tylko dodatkiem, który miał wprowadzić pewną losowość do gry, czy jak mówili niektórzy realizm. W Polsce długo panowało przekonanie, że mechanika powinna po prostu nie przeszkadzać – ba, miałem wręcz wrażenie, że ludzie traktowali ja jak zło koniecznie.

Na szczęście, czasy się zmieniają. Myślę, że każdy by chciał zagrać u autora jego ulubionej gry aby w pełni poczuć całą tą pasję, którą włożył w tą grę. Jestem zdania, że teraz mechanika powinna wspierać klimat, konwencję i świat gry. Tak, aby dowolny MG mogła wziąć podręcznik i poprowadzić grę tak, jakby zrobiłby to sam Trzewik. Czyli Zajebiście.

Jeżeli zapytasz mnie, kim jestem, odpowiem: Fanem drugiej edycji Monastyru. Nowoczesnej, eleganckiej i pięknej.

I nie jestem Trzewikiem, który roztaczał piękne wizje w Pamiętnikach. Ja będę zdawał raporty. Może nie do końca suche, ale konkretne. Bo wiem, że Monastyr już Was zachwycił.

Ja tu tylko sprzątam.

Nie przedłużając moich wynurzeń, zaprezentuje Wam pierwszą ważną nowość.

Słowa-Klucze

Ja wiem, że powinniśmy karmić fanów chwytliwymi nazwami nowych elementów mechaniki. Tylko, że ja wolę się zająć tym, co dana zasada daje na sesji, a nie jak fajnie brzmi.

Z Narodowościami i Profesjami jest jeden problem. Są tak wyraziste, że nie pozostawiają wyboru. Co zatem – zrobić więcej takich wyrazistych profesji czy dać jakiś wybór wewnątrz wewnątrz nich? Podobna rzecz jest z pochodzeniami.

Poradziliśmy sobie z cechami (o tym za tydzień), jednak pozostaje tak prozaiczna sprawa jak odgrywanie postaci. Mamy dwóch Wojskowych z Agarii, dwóch Inkwizytorów z Kary. Czym oni się różnią miedzy sobą?

Padł pomysł (ze strony Trzewika, podczas jednej z naszych debat) – każda narodowość i profesja posiada zbiór charakterystycznych dla siebie słów-kluczy. Gracz wybiera sobie po jednym z puli narodowości, profesji i na koniec z ogólnej puli (w końcu człowiek to nie tylko jego pochodzenie i praca!). Wpisuje sobie to na górę karty i o każdej porze dnia wie, że jego Agaryjski Zwiadowca to: **Wytrwały i dzielny** człowiek, który w gruncie rzeczy poza pracą jest całkiem **otwartym** człowiekiem.

Zaraz, zaraz a co z rozbudowaną psychiką mojej postaci, która bazuje na 4 stronicowej historii? Będziesz pamiętał wszystkie szczegóły z tych wszystkich kartek? W ogniu walki będziesz pamiętał o detalach ze strony trzeciej, które ukazały by subtelność charakteru twojej postaci?

Ciężko jest w każdym momencie sesji pamiętać na wyrywki historię postaci. Sesja rpg to nie jest sprawdzian z historii, nic nie wkuwamy na siłę. Trzy słowa-klucze to naprawdę mało, a dają proste wskazówki do odgrywania, które nie zapomnicie ani na moment, nawet w ogniu walki. Wojciech Doraczyński wyjaśnia to lepiej niż ja w **Podręczniku Gracza.**

Na forum już powstało sporo przeróżnych propozycji słów-kluczy, z dużą pomocą Fortunato który wpadł na pomysł dodatkowej, trzeciej puli oraz dostarczył sporą bazę przeróżnych cech charakteru.

Do zobaczenia za tydzień (ale hej, jakieś plus/minus jeden dzień!), gdzie przedstawię kolejną zmianę – Pochodzenia i Profesje nie będę posiadały już Cech (czyli specjalnych właściwości czy umiejętności) na wyłączność!

Raport: Cechy

W Monastyrze był pewien poważny problem, który nazwę tutaj problemem armii klonów. Powiedzmy, że chcemy stworzyć dwóch agaryjskich oficerów. Ilość kombinacji którą mogliśmy wyciągnąć z podręcznika głównego to zaledwie 4. Tak, w Agarii są tylko 4 typy oficerów, są tam produkowani seryjnie.

To oczywista bzdura – jednak zauważcie, że problem ten dotyka też postacie pochodzące z tego samego miejsca. Dostajemy do wyboru tylko dwie cechy. Oczywiście, cechy to wyróżnik Postaci Graczy, ale tak duże ograniczenie jest nie do przyjęcia!

Jak zatem poradziliśmy sobie z tym w drugiej edycji?

Zamiast sztywnego przypisania Cech do pochodzenia czy profesji, będę one teraz posiadały warunki koniecznie do ich wyboru podczas tworzenia postaci.

Choćby i sam król!

Warunek: Doryjczyk, Emisariusz, Artysta

Jeżeli Twoja postać posiada honorowy powód stawienia się przed samym królem, może obejść wszystkie zasady etykiety i konwenansów dzięki czemu może dostać się przed oblicze króla.

Patrzcie i słuchajcie!

Warunek: Artysta, Inkwizytor

Twoja postać bez żadnych testów potrafi zwrócić na siebie uwagę całego towarzystwa (goście na balu, bywalcy karczmy). Nie gwarantuje to niczego ponad to, ale masz ich uwagę i swoją szansę.

Każda profesja i pochodzenie będzie miało dostęp do 8 Cech, jednak niektóre Cechy będą dostępne dla kilku Profesji i Pochodzeń, tak jak w powyższych przykładach. Bo niby dlaczego karyjska wiara nie byłaby w swym działaniu podobna do Cech księdza, albo inkwizytor-Agaryjczyk wychowany na froncie nie mógłby posługiwać się bronią niemal tak jak żołnierz? Razem cech będzie ok. 80, zarówno starych w odświeżonej formie, jak i zupełnie nowych.

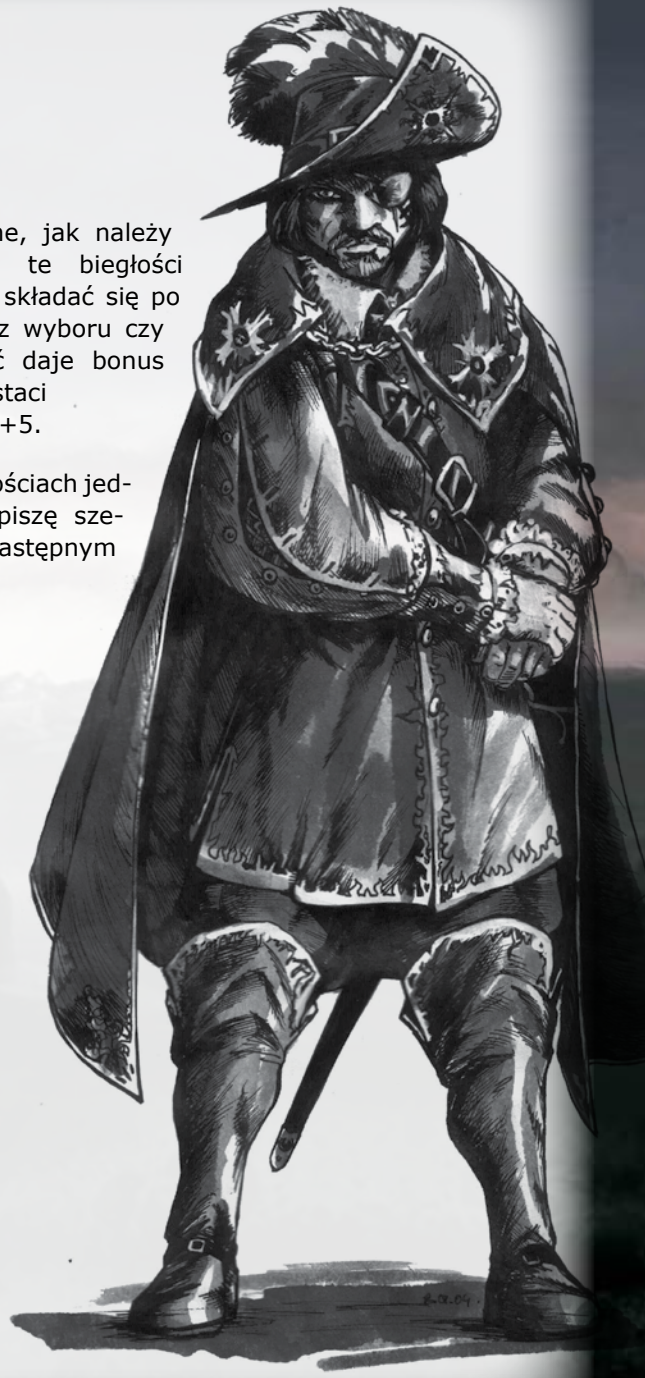
W poprzedniej edycji każda cecha była robiona na inną modłę, co czasem tworzyło chore połączenia w rodzaju niszczyciela z Gordii. Teraz Cechy mają konkretną funkcję – omijają mechanikę. Nie dają natomiast żadnych bonusów do rzutów czy quasi umiejętności. Teraz cechy mają pokazać potęgę twojej postaci, ale potęgę fabularną, co jak mam nadzieje, przedstawiają powyższe przykłady.

I o ile wyczerpałem na ten moment temat Cech, to zdradzę Wam co nieco o biegłościach. W Monastyrze były one do tej pory jedynie specjalnymi atakami czy manewrami w walce, a ponieważ nie wszystkie postacie walczą, jest to bardzo nieuczciwe w stosunku do nich.

Jednak, zamiast zapełniać podręcznik jakimiś sztuczkami, to mogło by stworzyć kombinację, które mogłyby by zepsuć w nieplanowany sposób Wasze sesje, postawiliśmy na mocne połączenie z historią postaci. Otóż, w podręczniku znajdziecie tylko kilka przykładów biegłości, ale tylko po to abyście sami mogli je opracować ze współgraczami.

Zanim podniesie się Wam ciśnienie w związku z tym, że jakoby w Monastyrze 2.0 zmusimy ludzi do łatania braków w grze to już spieszę z wyjaśnieniem. Damy wytyczne, jak należy tworzyć te biegłości – będą składać się po prostu z wyboru czy biegłość daje bonus w postaci +1/+3/+5.

O biegłościach jednak napiszę szerzej następnym razem.



Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarth, lśniący niczym klejnot świat zielonych dolin i błękitnych mórz. Odkąd ustała Wielka Wojna Ras, ludzie żyli w spokoju, a zło czaiło się wyłącznie w odległych, niedostępnych kryjówkach. Szczęśliwe królestwo Waluzji przemierzały drużyny bohaterów – grupy nieustraszonych herosów, zawsze gotowych walczyć w obronie prostych ludzi. O ich mężnych czynach śpiewano pieśni i opowiadano legendy. Przyszłość Tarth wydawała się świetlana.



Ale wówczas nadeszli Oni. I światło zniknęło na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, jakiego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera gotową do poprowadzenia kampanię, opowiadającą losy inwazji tajemniczych, krwiożerczych Władców od jej pierwszych chwil aż po krwawy finał. Bohaterowie zaczynają grę jako Nowicjusze w doskonale znanym świecie elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Nim staną się prawdziwymi Herosami, wszędzie zapanuje ciemność i groza.

Podręcznik zawiera ponadto nowe przewagi, zawady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnicę kryjącą się w zamierzchłej przeszłości świata, cały legion nowych potworów, generatory przygód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat Tarth jako scenerię konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.



www.WydawnictwoGramel.pl



Brawurowo i grywalnie!

Wydawnictwo Gramel

Savage Worlds

Wkrótce zapadnie ciemność!

