

gwiazdny pirat

#34 wrzesień 2010

Grafika: Piotr Fokszowicz

niezbędnik miłośnika R

COLD CITY

Cold Tricks – poradnik

NEUROSHIMA

Wielkie żarcie

MONASTYR

Kord

Cynazja

Wolsung

Uniwersytet w Fierne

Savage Worlds

Okruchy pięciu światów

A także:

- prezentacja InSpectres
- recenzja Robotiki
- recenzja Lyonesse
- S.M.O.K - dodatek retro

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



Witam na pokładzie Gwiezdnego Pirata

Oddaję wam numer pełen materiałów do waszych ulubionych gier, numer pełen recenzji. Numer, który ukazuje się z poślizgiem. Jestem wam winny przeprosiny. Wiem, że czekaliście na niego z wypiekami na twarzy. Wrzesień i październik to miesiące pełne pracy, a mnogość materiałów zawartych w Gwiezdnym Piracie sprawiły, że nie udało mi się go złożyć w terminie. Proszę was o wybaczenie. Przepraszam za poślizg. Jako, że zacząłem już prace nad numerem listopadowym, nie zaktualizowałem newsów – choć to tylko dwie strony, to praca nad nimi zabiera sporo czasu, który wolę poświęcić następnemu numerowi. Na szczęście to co dla was najważniejsze jest ciepłe i aktualne. Zapraszam do lektury.

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

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 Mał Arewitch

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 Jędruszkę, 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
InSpectres - prezentacja	5
Polcon 2010 - relacja	6
Konkurs - rozwiązanie	7
Robotica - recenzja	8
Lyonesse - recenzja	10
Ucieczka przed... - recenzja	12

COLD CITY

Cold Tricks	15
-------------	----

NEUROSHIMA

Wielkie Żarcie	18
----------------	----

MONASTYR

Wojny z Eskrią	22
Cynazja	24

WOLSUNG:

Uniwersytet w Fierne	27
----------------------	----

SAVAGE WORLDS

Okruchy siedmiu światów II	34
S.M.O.K	39

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!

Stronghold nominowany do prestiżowej nagrody



Ogłoszono nominacje do jednej z najważniejszych nagród w branży gier planszowych – słynnej **International Gamers Award** – za rok 2010. Z olbrzymią przyjemnością informujemy, że wśród nominowanych gier znajduje się gra wydawnictwa Portal, nasz ubiegłoroczny hit – **Stronghold!** Pełną listę nominowanych gier, 19 najlepszych planszówek ubiegłego roku znajdziecie tu.

Nowa gra w świecie Neuroshimy



Zbliża się zacięta walka o **51. Stan**. Na początku października nowa gra karciana Wydawnictwa Portal trafi na sklepowe półki. W ramach przedsprzedaży do gry dołączona zostaje czaderska naszywka, z logo karcianki. Nie czekaj – zamów już dziś. Pładruj, podbijaj, poszerzaj władzę. Wciel się w przywódcę **Nowego orku, Federacji Apalachów, Gildii Kupców** lub **Sojuszu Mutantów** – zbuduj **Stan 51**.

Neuroshima Hex na iPada oraz iPhona



Na platformy Apple'a zawitała gra planszowa **Neuroshima Hex**. Za przeniesienie planszówki w środowisko dotdkowych ekranów iPhonów i iPadów odpowiada firma **Big Daddy's Creation**. Dzięki nim możemy cieszyć się najpopularniejszą polską

grą planszową w autobusie, na spacerze a nawet w pracy. W AppStore do kupienia za 2,39 Euro.

3x RPG



Na drugą połowę roku przygotowaliśmy dla Was odstonę część akcji 3xRPG.

Dla fanów Neuroshimy przygotowaliśmy drugi tom podręcznika **Krew i Rdza** (nakład pierwszej dawno został wyczerpany i szykujemy na ten rok także dodruk!).

Dla Mistrzów Gry z dawna zapowiadany podręcznik **Graj Trikiem** Ignacego Trzewiczka.

Zaś dla miłośników horroru... Tym razem w Wasze ręce trafi świetna gra fabularna **InSpectres**, która pozwala na rozgrywanie sesji w klimacie filmu **Ghostbusters!**

Wszystkie te podręczniki ukażą się już jesienią. Wyczekujcie informacji o nich na naszej www - ruszamy z prezentowaniem smaczków związanych z tymi podręcznikami!

Bestsellery: RPG po polsku

- 1 **Skrót do R'lyeh**

- 2 **Neuroshima 1.5 (hc)**

- 3 **Graj fabułą**

- 4 **Cold City**
- 5 **Graj z głową**
- 6 **Wolsung - Lyonesse**
- 7 **Jesienna Gawęda**
- 8 **Evernight: Noc Bohaterów**
- 9 **Savage Worlds PL**
- 10 **Robotica RPG**

Światotworzenie



W oczekiwaniu na podręcznik prezentujący techniki tworzenia światów możemy podziwiać jego okładkę. Sam podręcznik którego autorem jest Andrzej Stój ukaże się niebawem nakładem **Wydawnictwa Grael.**

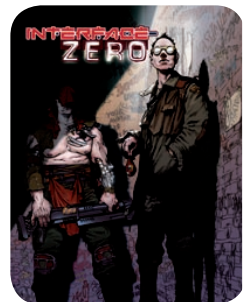
Savage Worlds - Thrilling Worlds



W świat pulpowych, sensacyjnych opowieści rodem z czasów prohibicji wprowadzi graczy nowy podręcznik przygotowywany przez **Wydawnictwo Grael.**

W przewodniku po gatunku znajdziesz kalendarium lat 30-tych, opis broni i pojazdów tamtej epoki oraz przewodnik po pulpowych zbrodniarzach, opisujący złowrogich Nazistów, hinduskich Dusicieli oraz niebezpieczeństwa Orientu. A do tego – generator ekscytujących przygód.

Powrót Cyberpunka? Interface Zero



Wydawnictwo Grael informuje, że do tłumaczenia trafił kolejny podręcznik, tym razem utrzymany w cyberpankowej stylistyce.

Akcja **Interface Zero** osadzona jest w brutalnej rzeczywistości roku 2088.

Możesz wcielić się w robota o sztucznej inteligencji, transgenicznego mutantą, scyborgizowanego człowieka.

Interface Zero to także przyborek, zawierający elementy, których można używać wedle własnego uznania.

Klanarchia



Klanarchia od niedawna dostępna jest w formie płatnego PDFa. Podręcznik główny kosztuje, zaś

Z oficjalnej strony Klanarchii ściągnąć możecie minidodatek w PDF, opisujący możliwości udoskonalania broni ręcznej, strzeleckiej oraz pancerza.

Robotica: materiały dodatkowe



Na oficjalnym blogu gry fabularnej **Robotica** udostępniono do pobrania dwa minidodatki. Pierwszy opisuje nowe zaburzenia, zaś drugi poświęcono nowemu uzbrojeniu.

Nowości do Wolsunga



Na stronie Wolsunga pojawiła się okładka nadchodzącego dodatku, zatytułowanego **W pustyni i w puszczy.**

W dodatku znajdziecie opisy ponad tuzina krajów z odległych kontynentów, które możecie wykorzystać zarówno jako scenerie przygód, jak i miejsce pochodzenia bohaterów. Postaci graczy ucieszą się zapewne z nowych atutów, gadżetów i organizacji, a mistrzowie gry dostaną do swojej dyspozycji nowych, egzotycznych antagonistów, zasady przeklętych artefaktów, pomysły na przygody i zarysy scenariuszy.

Nakładem wydawnictwa ukazał się także **Przydatnik** - zestaw specjalnych kart pomocnych w grze.

Bestsellery: Gry Planszowe

1

Talisman: Magia i Miecz



2

Jungle Speed PL



3

Neuroshima HEX



4

Zombiaki II: Atak na Moskwę

5

Wsiąść do Pociągu: Europa

6

Munchkin - Edycja Rozszerzona

7

Osadnicy z Catanu

8

Agricola

9

Pędzące żółwie

10

Carcassonne

REKLAMA W GWIEZDNYM PIRACIE

Gwiazdny 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

Gra Jareda A. Sorensena

INSPECTRES

Wydawnictwo Prezentuje nową grę z serii małych gier fabularnych. InSpectres autorstwa znanego Jareda Sorensena jest jedną z najlepszych gier indie, jakie do tej pory ukazały się na świecie. Gracze wcielają się w rolę pracowników firmy, zajmującej się łapaniem duchów oraz innych niesamowitych stworzeń. Wynajmują biura, reklamują się w mediach i włączają z siłami ciemności - pilnując aby ich interes przynosił odpowiednie zyski. Gra trafi do sklepów pod koniec października.

Duchy, wilkołaki, wampiry i zmy – świat oszalał, a zaświaty jeszcze bardziej. Nie bardzo wiadomo z jakich powodów, lecz tam, po drugiej stronie przebudziło się tajemnicze zło. Ni stąd, ni zowąd wszystko zaczęło się zmieniać. A to **nieboszczyk postanowił wstać z grobu** i sprawdzić jak radzi sobie żywa ciągle małżonka, a to sąsiada nocami napada wściekłość i miast spać, łązi po dachu i wyje do księżyca, to znowuż piwnice nawiedza duch wisielca, a stryjka duszności we śnie nachodzą, jakby mu strzyga na piersiach siedziała. Co rusz, w szkole słychać dzieciaka chwającego się – O tu! Patrz, tu mnie ugryzł! - albo innego co to ledwie mówiąc w ojczystym języku, po łacinie mówić zaczyna biegle – o zgrozo także do tyłu.

Prawdę powiedziawszy, ludzie zdążyli przywyknąć – nikogo to już nie dziwi – sam mam sąsiada za ścianą, który nawet polubił sublokatorów swoich. Wzruszającą historię opowiedzieli nawet w telewizji – los rozdzielił kochanków podczas wojennej zawieruchy, choć szukali się zawzięcie, to nie znaleźli nawet gdy nastał pokój, dopiero **po śmierci odnaleźli się w zaświatach** i postanowili zamieszkać w rodzinnej kamienicy. A że, miesz-

kał tam sąsiad z rodziną to już inna sprawa – choć na początku trudno było mu znieść ich obecność, dostrzegł w końcu zalety, mieszkania przypilnują w czasie urlopu, czasem dzieciaka do szkoły odprowadzą. I tak sobie razem wszyscy wspólnieżyją (sic!).

Bywają jednak kreatury wredne – mniejsza nawet z tymi co spać tylko nie dadzą. Są bowiem wśród przybyszów z zaświatów prawdziwi słudzy ciemności, o zamiarach ponurych i skłonnościach morderczych.

Autentyczni krwiopijcy, bezwzględne, przerażające potwory o pyskach stokroć podlejszych niż twarz teściowej. Szaleni, owładnięci chęcią posiadania tajemniczej mocy **okultyści i magowie**, stuknięci alchemicy uważający przedszkola za magazyny świeżych ingrediencji. W okolicach cmentarzy **grasują zombie**, które jednym ruchem trupich pazurów ścinają szczyt czaszki, a drugim sięgają triumfalnie po mózg. Nie masz szans. Sam sobie z tym nie dasz rady – musisz wezwać nas – czyli InSpectres.

Jesteśmy firmą świadczącą usługi w zakresie usuwania wszelkich manifestacji nadprzyrodzonych zjawisk jakie tylko jesteś w stanie sobie wyobrazić.



Działamy przez całą dobę. Nasze placówki znajdują się w największych miastach kraju, posiadamy także mniejsze oddziały terenowe. **Dysponujemy profesjonalnym sprzętem**, zatrudniamy wybitnych fachowców, agentów, konsultantów i specjalistów, co ważne, część naszych pracowników to agenci pochodzenia zaświatowego, dzięki czemu zawsze dysponujemy pełną wiedzą operacyjną a zaoszczędzone dzięki nim składki na ZUS inwestujemy w ciągle podnoszenie naszych kwalifikacji.

Przyznam się, że cholernie lubię tę pracę. Jest z tego niezła kasa i cała kupa ekstremalnych emocji. To świetny biznes. Jeśli chcesz założyć przedstawicielstwo InSpectres po prostu dzwonicz do siedziby firmy w San Francisco – mówisz, że masz takie, a takie środki, przedstawiasz biznesplan, a oni resztę załatwiają za ciebie. Podpisujesz umowę, taką franczyzę i możesz zakładać filię, tak naprawdę pracujesz na własny rachunek. **Otwierasz biuro, dobierasz pracowników** – oni zapewniają dostęp do potrzebnego Ci sprzętu no i najważniejsze – markę. Bo InSpectres to najważniejsza firma w tej branży. Dysponujesz własnymi środkami, gospodarujesz zasobami na karcie kredytowej i inwestujesz w rozwój firmy.

O zlecenia nie masz się co martwić. Jest tego od groma. Od prostych zadań takich jak, wyproszenie ducha z nawiedzonego domu, biblioteki czy zakładu pracy, po bardziej skomplikowane i niebezpieczne zagadki kryminalne. **Czasem trafi się intratne zlecenie z urzędu miasta** – np. przetarg na oczyszczenie cmentarza z kłopotliwych lokatorów, czasem zadzwonią z kurii, czasem z wielkiej fabryki, której linie montażowe stoją, bo coś opętało kluczową maszynę. Trzeba się jednak pilnować i mieć finanse na pieczy. Centrala krajowa patrzy uważnie na każdą z filii. **Czasem lądujesz na dywaniku**, gdzie próbujesz wyjaśnić, że firma znalazła się pod kreską tylko chwilowo, że sprawa była trudna, a środki konieczne do jej rozwiązania przewyższyły zarobek, że w kluczowym momencie popsuł się cholernie drogi sprzęt i trzeba było wynająć konkurencję.

TRICON

W sierpniu, w Cieszynie odbył się najważniejszy europejski konwent miłośników fantastyki, czyli Eurocon. Imprezę zorganizował wspólnie polski, czeski i słowacki fandom, na tę okazję łącząc pod jedną nazwą najważniejsze krajowe konwenty - Tricon.

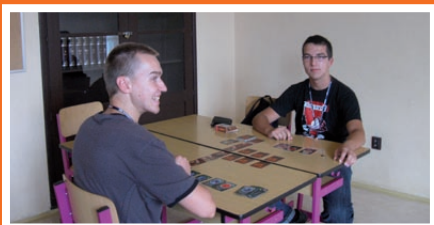
Pośród wielu atrakcji, jakich można było zażyć w czasie trwania Euroconu, znalazły się także te, zorganizowane przez Wydawnictwo Portal.

STRONGHOLD: UNDEAD

Każdy chętny mógł zapoznać się z prototypami naszych najnowszych produkcji: wraz z dodatkiem do gry Stronghold – Undead, gracze mogli jeszcze przed premierą spróbować się w nowych rolach – najeźdźca dowodził więc armią nieumarłych, pełną Upiórów, Szkieletów i Wampirów, zaś obrońca wykorzystywał nowe możliwości, które zapewniają budynki, wznoszone krzyże oraz walczącą na murach księża.

51-SZY STAN

Niesłychaną popularnością cieszyła się nasza karcianka 51-szy Stan. Jedyna dostępna talia wędrowała z rąk do rąk, rozegrano sporo partii w różnych konfiguracjach. 51 Stan to hit.



NEUROSHIMA TACTICS

Sporym zainteresowaniem cieszyła się też gra bitewna Neuroshima Tactics, która jeszcze na długo przed premierą ma swoich zagorzałych fanów. Prezentacja zgromadziła solidną liczbę osób – jak zawsze kilku śmiałków postanowiło poświęcić trochę czasu, na osobiste testowanie zasad. Szybkie i satysfakcjonujące potyczki toczyły ze sobą bandy z Hegemoni, przeciw którym występował Posterunek. Kule świszczwały pośród wybuchających granatów i płonących beczek. Makiety aż trzeszczały.

TURNIEJE

Jak zawsze cieszą się dużą popularnością, zawsze zastanawiamy się czy starczy nam talii, czy i tym razem w ostatniej chwili wpadnie nieparzysty gracz i popsuje nam rozpiškę.

MISTRZ EUROPY?

Eurocon stanowił niebywałą wręcz okazję dla fanów Neuroshimy Hex oraz Zombiaków 2. Jak nietrudno się domyślić, zwycięzca zgarniał nie tylko tytuł mistrza konwentu, nie tylko miano najlepszego w Polsce, ale także w Europie. Czort jeden wie, jak długo ten nieoficjalny tytuł będzie jeszcze nosił – następny Eurocon w Szwecji.

Bohaterem Euroconu jest Miki, koleś który powalił wszystkich w obu turniejach – po prostu Pudzian planszy i karciany Bruce Lee. Gratulacje. Zwycięscy mogli zgarnąć między innymi pada dobrej firmy, książki, komiksy oraz oczywiście podręczniki do naszych gier.



SZUKAJCIE NAS NA FALCONIE

Już dziś zapraszamy wszystkich zainteresowanych na Falcon 2010, który odbędzie się w Lublinie w dniach 11 - 14 listopada. Jak zawsze w specjalnym bloku Wydawnictwa Portal czeka na was wiele atrakcji - prelekcje, preznetacje oraz turnieje Neuroshimy Hex, Zombiaków 2 oraz naszej najnowszej gry 51-szy Stan.



Wyniki konkursu na sztuczki grozy

ŚWIECZKI NA STERYDACH

Czasem wykozystuję również świeczki do oświetlenia piwnicy. Cóż, pewnie 90% graczy tak robi, ale w tym też da się zrobić mały trick. Jedna świeczka zawsze stoi przedemną. kilkanaście centymetrów od niej stawiam zawsze jakąś zgaszoną lampkę, słoik z ołówkami, karton z sokiem, słowem cokolwiek co nie przykuje uwagi graczy, ale spełni swoje zadanie. Jakież? Przedmioty te mają rzucać cienie, najlepiej tak, żeby układały się za plecami graczy. Dopóki gra trwa, i jest spokojnie, siedzę oparty na swoim krzeselku. Kiedy akcja zaczyna nabierać tempa, pochylam się nieco do przodu, na tyle blisko, żeby świeczka zaczęła drgać pod wpływem wypowiedzianych słów. Nie jest to nic na co gracze zwrócili by uwagę, każdy może się oprzeć o stół, a świeczki przecież zawsze drgają przy podmuchu, ale tak czy tak cienie za ich plecami zaczynają tańczyć, a to świadomie lub podświadomie, sprawia że oni zaczynają się bardziej bać.

NAJPIERW SIELANKA

Zawsze kiedy chcę wprowadzić strach na sesji, zaczynam od najbardziej sielankowego klimatu jaki umiem sobie wyobrazić. Ten klimat musi się zmieniać. Gracze muszą mieć czas, żeby poczuć tą zmianę. Raz za razem dostarczam im informacji o tym, co się dzieje, trawa nie jest już tak zielona, pogoda zmienia się na gorsze, na ulicach więcej żebraków, więcej ludzi patrzy na nich szubrawczo. Sęk w tym, żeby uzyskać szeroka skalę. Łatwiej jest się przestraszyć, jeśli zaczyna się od sielanki, niż gdy coś złego dzieje się niespodziewanie. Zwyczajnie, opis nie nadaża wtedy za zdaniami, a gracz nie ma czasu otrząsnąć się (zrozumieć) tego co się dzieje. Gdyby od razu było źle, warsztat rzeczy które mogą się zdarzyć był by skromniejszy, a tak? Zdziwiające efekty można uzyskać odbierając graczom zieloną trawę i ładną pogodę...

BIAŁY SZUM

Dobra, klimatyczne muzyka w stylu SilentHill tyleż samo pomaga, co rozprasza. Raz zamiast muzyki użyłem... Białego szumu. Siedzieliśmy na łodzi, na środku jeziora, po środku nocy. Miałem tylko radio samochodowe, i kilka słowackich stacji które odbierało. Ustawiłem radio na szum, zgłosiłem dość mocno, i włączyłem 'mute' kiedy gracze jeszcze siedzieli na zewnątrz. Po kilku godzinach, kiedy gracze chcieli już uciekać z nawiedzonego opuszczonego miasta, bo doszli do wniosku, że 'chyba' coś na nich patrzy, a oni nie mają ochoty się z tym widzieć, zamiast inforować ich że coś dzieje się z kablami w ich camaro, po prostu wyłączyłem pilotem mute w radiu. Ciężka atmosfera strachu, klimat niepewności, przerwany prawie wystrzałem szumu z głośników. Przez szum nie mogli się ze sobą porozumieć, zaczęli po prostu uciekać. Nigdy nie wyjaśniłem im, czy złączka z anteny spadła, czy coś sabotowało ich samochód.

OBECNOŚĆ

Jeszcze jednym fajnym trickiem który sprawdza się przynajmniej u moich graczy jest złota zasada, że żaden potwór którego opisze nie będzie nigdy tak straszny jak to co oni sami mogą sobie wyobrazić. Najgorsze, najcięższe i najklimatyczniejsze sesje to te, w których uciekali cała noc po statku kosmicznym przed obcym, nigdy tak na prawdę go nie widząc. A to kropka mignęła na detektorze ruchu. A to za oszronionym włazem z małym wizjerem coś jak by zaparowało szybkę, jak by oddechem ludzkim, ale dużo, dużo większym... Innym razem coś biegnie w korytarzu obok, ale zbyt szybko jak na człowieka, gdzieś daje się odczuć kwaśny zapach... Słowem, poznawanie swojego strachu pośrednio. Im mniej opisu, tym lepiej. Niech sami sobie odmalują potwora, nikt nie zrobi tego lepiej.

Pod koniec lipca Wydawnictwo Portal ogłosiło konkurs z okazji wydania *Skrót do R'lyeh* – almanachu mistrza gry, który w całości poświęcony jest technikom grozy. Aby wziąć udział w konkursie należało przysłać do nas sztuczki i triki, których używacie na sesjach, aby wytworzyć nastrój grozy lub przestraszyć waszych graczy. Na konkurs przyszło sporo odpowiedzi – za najlepszą z nich uznaliśmy zestaw kilku sztuczek zebranych przez Michała Walczaka – *Skrót do R'lyeh* już do niego leci.

LUSTRA

Zanim zaczne, wyjaśnię, że sesje które ja prowadzę, najczęściej odbywają się w mojej piwnicy. Pełno tam gratów, paczek, szafek, bez trudu można przemycić coś na co gracze nie zwrócą uwagi. Jeśli chce wprowadzić element grozy do sesji zawsze dbam, żeby na wierzch wyciągnąć dwa stare lustra. Umieszczam je gdzieś po bokach, tak, żeby gracze widzieli je kontem oka. Sprawia to wrażenie większej przestrzeni, pokoju tuż obok w którym dzięki własnym odbiciom gracze mają wrażenie że coś się rusza. Sęk w tym, żeby zrobić to na tyle nie nachalnie, żeby nie zorientowali się do czego lustra służą.

Jacek „Darken” Gołębiewski

Robotica

gra fabularna – recenzja

Nadszedł Cyber-wieprz. Uważaj, ma lasery zamiast kłów i gąsienice zamiast racic.

Robotica to nowo wydana polska gra wypchana po brzegi wszczepami, mutacjami, pancerzami, broniami czy wreszcie zasadami jak tworzyć nowe narzędzia wspomagające zagładę. Świat gry to Ziemia w czasie trwającej apokalipsy, gdzie Korporacje z użyciem technologii najpierw wysłały zasoby naturalne, dorzuciły od siebie parę katastrof ekologicznych oraz społecz-

nych, potem zaś uciekli z planety kierowani poczuciem winy (i brzydkimi widokami zniszczonej planety) w kosmos. Na koniec uruchomili system zniszczenia DESTRO który miał wyczyścić ślady ich winy. Czyli w ten sposób stworzono nam wielki plac zabaw, gdzie możemy wykorzystać wszystkie te zabawki.

CHARAKTERYSTYKA

To kolejny podręcznik, który został wydany w Polsce jako twór jednej osoby i reklamowany jako samowystarczalny system (choć do tej pory ukazał się już mini-dodatek, nie wiadomo nic na temat pełnoprawnego dodatku). Tak samo jak w Klanarchi, mamy do czynienia ze stosunkowo spójnej w budowie grze, w której autor postanowił nie iść na kompromisy. Tutaj jednak kończą się podobieństwa tych dwóch zupełnie różnych produktów.

Już od pierwszego momentu, kiedy na sieci ukazały się pierwsze grafiki, wiele osób wyrażało dezaprobatę, widząc ich styl. Autor dodał od tego czasu do gry trochę więcej różnorodnych grafik, jednak pomimo



Farindell

Lyonesse

dodatek do Wolsunga – recenzja



Lyonesse: Miasto Mgła Maszyna to drugi po Operacji Wotan, dodatek do systemu Wolsung Magia Wieku Pary. Tym razem zamiast kampanii autorzy z Kuźni Gier zaoferowali nam przewodnik po tytułowym Lyonesse – stolicy Alfheimu.

Dodatek został wydany w ten sam sposób co podręcznik podstawowy: miękka okładka, gruby szary papier i ilustracje w czerni i bieli. Liczy 125 stron.

MIASTO

Pierwszy rozdział zatytułowany Miasto przybliży nam poszczególne dzielnice Lyonesse. Dogłębnie poznamy 12 najważniejszych dzielnic miasta, a tabela na stronach 9 i 10 opisze w kilku słowach każdą z nich (a jest ich 54!). Każda z głównej dwunastki jest rozpisana na dwóch stronach i opatrzona tabelkami takimi jak: „Za kulisami” czy też „... w pigułce”, które na podobieństwo tych zamieszczonych w podręczniku podstawowym dadzą czytelnikowi jasno do zrozumienia jaki klimat panuje w danej dzielnicy oraz jakie aktualne wydarzenie z danej dzielnicy jest na nagłówkach gazet. Dostaniemy też przykłady przygód związanych kolejno z eksploracją, ryzykiem, salonami i śledztwem. Wszystko to sprawia, że każda dzielnica może być wyrazistym tłem oraz minisettingiem dla wielu emocjonujących przygód. Prowadzenie w jednej z 12 dzielnic ułatwi też to że w opisie każdej zostali wymienieni BN-i na których bohaterowie graczy mogą się natknąć. Dodatkowym smaczkiem są kluby/organizacje danej dzielnicy które zostały dokładnie opisane pod koniec pierwszego rozdziału.

MGŁA

Rozdział „Mgła” skupia się na mistycznych tajemnicach skrywanych przez Miasto Miast. Nexusy, Magiczny kalendarz, organizacje magiczne czy też wyczekiwany przez graczy prowadzących postacie spirytystów opis Astralu. Część opisująca nexusy została podzielona na miejsca przydatne dla poszczególnych tradycji magicznych. Otrzymujemy w ten sposób 20 soczystych scenarii przepełnionych magią gotowych aby

wykorzystać je na następnej sesji. Opis magicznych organizacji w niczym nie ustępuje temu z rozdziału pierwszego i daje nam 8 ciekawych stowarzyszeń z których mogą wywodzić się antagoniści lub bohaterowie graczy. Opis każdej z organizacji opatrzony jest tabelką z pomysłami na przygody – to kolejne 32 pomysły! Opis krainy astralu jako kolejnej scenerii dla przygód BG, jest słabszą częścią tego rozdziału, choć tak jak i w innych miejscach tego dodatku jest opatrzony tabelą „za kulisami” czy też pomysłami na przygody więc nadal można uznać go za przynajmniej dobry. W tym rozdziale opisana jest również Lyonessa Mgła, unikalne na skale światową zjawisko magiczne spotykane w granicach miasta. Jest to strasznie nośny pomysł dający duże pole do popisu kreatywnym MG. Bardzo duży plus dla całego dodatku. Pod koniec rozdziału znajdziemy historie Miasta oraz kalendarium, już tradycyjnie dla wolsunga wypełnioną pomysłami na przygody oraz inspiracjami dla prowadzących.

MASZYNA

Rozdział trzeci Maszyna to najkrótszy rozdział w którym zawarte zostały opisy środków lokomocji typowych dla Lyonesse, towarzyszących miasto Fetor, czy też Policja Metropolitalna z słynnym kryminalnym wydziałem Alven Yard na czele. W tym odstającym trochę oryginalnością pomysłów od reszty rozdziału, wyróżnia się opis PUK-u: Podsystem Ultraszybkich Kalkulacji, konglomerat setek złączonych ze sobą maszyn różnicowych pomagających zarządzać miastem oraz właśnie opis Alven Yardu.

ZA KULISAMI

Następny rozdział zatytułowany „Za kulisami” to zbiór szkiców przygód powiązanych z każdą z 12 głównych dzielnic wykorzystujących zdarzenia z „pierwszych stron gazet” zamieszczone w rozdziale pierwszym. Większość z nich spokojnie wystarczy na jedną lub dwie sesje intensywnej gry wprost zanurzonych w klimacie wolsungowego Lyonesse. Również w tym rozdziale prowadzący znajdą składającą się z 5 roz-

działów kampanie „Zaułek Rzeźnika” przeznaczona dla postaci co najmniej sławnych i od jakiegoś czasu mieszkających w Perle Miast. Kampania jest wymagająca a ostateczna konfrontacja może doprowadzić do śmierci bohaterów. Ciężki klimat kampanii jest czymś odmiennym od typowych wolsungowych scenariuszy jednak scenariusze zostały napisane lekkim językiem z jasno opisanymi scenami, konfrontacjami i potrzebnymi statystykami. Ta kampania na pewno zapewni wiele godzin świetne wciągającej rozgrywki i po swoim finale będzie jeszcze długo wspomniana przez graczy. Rozdział zamyka bestiariusz zwierający istoty które BG mogą spotkać w Lyonesse, i które czytelnik mógł już poznać na wcześniejszych stronach dodatku. Zamieszczone istoty to naprawdę różnorodna banda i każdy MG będzie mógł wybrać coś co będzie pasowało do jego sesji.

Dodatek zamyka przydatny i wyczerpujący Indeks.

OCENA

Czy warto wydać 35 złoty na ten drugi dodatek w wolsungowej linii wydawniczej? Jeśli jesteś fanem systemu odpowiedź jest prosta. Ale jeśli jesteś po prostu prowadzącym wolsunga i zaczyna Ci brakować pomysłów? Również możesz kupować w ciemno! 125 stron tego dodatku wypełnione jest wolsungowym klimatem i pomysłami na przygody które wystarczą Ci na długie miesiące grania, a może nawet lata jeśli gracze trochę rzadziej. Kuźnia gier na 5!

Dziękujemy wydawcy za udostępnienie egzemplarza do recenzji.

Lyonesse: miasto, mgła, maszyna - dodatek do gry Wolsung



Autorzy: Artur Ganszyniec, Maciej Sabat

Wydawca PL: Kuźnia Gier

Liczba stron: 128

Oprawa: miękka

Wymiary: format B5

Cena: 35,00 zł

facebook®

Zostań Kumplem Gwiazdnego Pirata



Konkurs: Kumple Gwiazdnego Pirata co miesiąc mogą zgarnąć nagrodę. Gry, dodatki, koszulki czekają. Zgarnij je.

[Kliknij!](#)

gwiazdny pirat
niezbędnik miłośnika RPG

Rafał Szyma

Ucieczka przed mrokiem

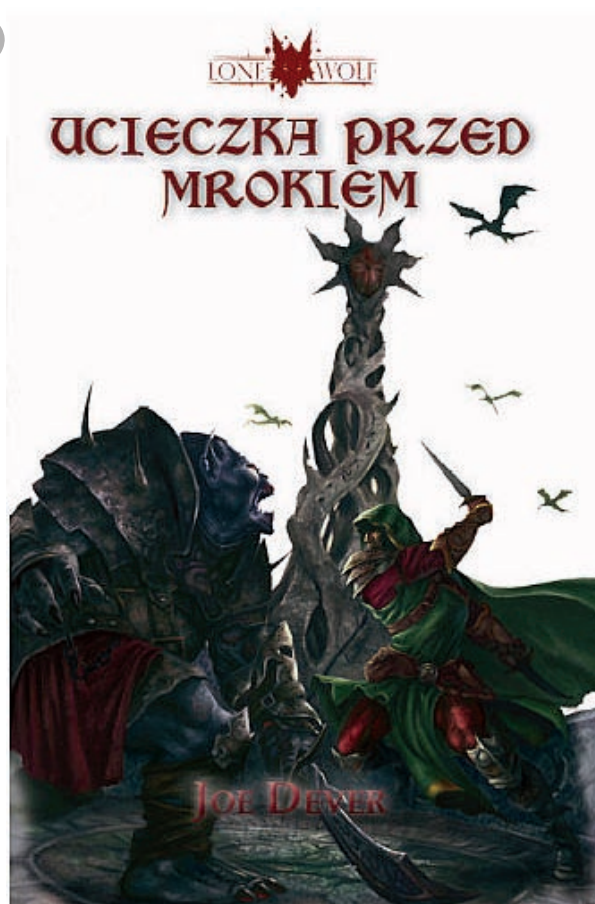
recenzja gry paragrafowej

Życie młodego, zdolnego adepta zakonu Kai zmienia się diametralnie w dniu, w którym na jego klasztor i całą krainę najeżdżają siły zła. Młodzieniec musi nie tylko ocalić głowę, ale i ostrzec o niebezpieczeństwie siły ludzi. Wkrótce okazuje się, że został on ostatnim rycerzem Kai, i to w czasach, gdy tacy jak on są najbardziej potrzebni.

To mógłby być opis książki fantasy... i w zasadzie tak jest. Tyle tylko, że nie chodzi o książkę fabularną, lecz o grę paragrafową. Nie byle jaką w dodatku, lecz o pierwszy tom cyklu Samotny Wilk (Lone Wolf) Joego Devera. Czy zadrżało wam serce po przeczytaniu tego zdania?

GRAJ PARAGRAFEM

Tym, którzy przeszli ponad im z obojętnością, należy się kilka słów wyjaśnienia. Po pierwsze – gry paragrafowe. To te książki, w których rozdziały nie są ułożone chronologicznie, lecz właśnie paragrafami, rozdziałami zakończonymi opcją wyboru. „Jeśli wybierasz prawe przejście, idź do paragrafu 213. Jeśli wolisz lewy korytarz, idź do 34. Jeśli postanawiasz solidnie sprawdzić tę komnatę, idź do 99.”. I tak na przemian opis i opcje wyboru, przez całą książkę, która staje się dość prostym hipertekstem składającym się na przyjemną przygodkę, zazwyczaj w klimatach fantastycznych.



Mam wrażenie, że o większej popularności paragrafówek mogliśmy mówić w latach 90., wtedy to dość uczciwie wychodziły całe serie, choćby cykle Wehikuł Czasu czy Wojownik autostrady. Do tego ostatniego za moment wrócimy. Gry paragrafowe były (dla wielu – w tym i dla mnie) jednoosobowym erpegim, wstępem do fabularnej rozgrywki – oto jako gracz miałem swoją postać, którą miałem przeprowadzić przez całą książkę (przygodę) i nie zginąć, miałem zestaw współczynników, a często powodzenie moich czynności zależało nie tylko od wyboru paragrafu, ale

Jestem przekonany, że choć opowieść zmierza zawsze w tym samym kierunku, można ją przeżyć na szereg różnych sposobów.

i od testu. Jeśli startujecie do prawdziwego RPG z takim przygotowaniem, niewiele rzeczy was zaskoczy.

DOŚWIADCZONY AUTOR

Po drugie – mowa o grze Joego Devera. Lata temu nakładem wydawnictwa Amber ukazał się cykl „Wojownik autostrady”. Cztery książki, w których gracz przenosił się w postapokaliptyczne Stany, by ratować swoich bliskich, zdobywać serce ukochanej, uciekać i gonić gangerów, a do tego co jakiś czas spożywać posiłki i lizać sól. „Wojownik autostrady” był pozycją wyjątkową pośród gier – napisany z rozmachem, autentycznie wciągający. Pamiętam, że przez całe lata nie mogłem dopaść ostatniego, czwartego tomu. Gdy wreszcie zwieńczyłem swoją przygodę w Bibliotece Śląskiej, pozostało mi rozglądać się za zapowiadzanym na okładce nowym cyklem tego samego autora, właśnie za „Samotnym Wilkiem” (nowym u nas, bo w

KARTA POSTACI

DISCYPLINY KAI

1

2

3

4

5

UWAGI

ZDOLNOŚĆ BOJOWA

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Liczba nie może przekroczyć poziomu początkowego. 0 = śmierć

ZAPIS WALKI

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

SAMOTNY WILK

RÓŻNICA

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

PRZECIWNIK

SAMOTNY WILK

RÓŻNICA

PRZECIWNIK

SAMOTNY WILK

RÓŻNICA

PRZECIWNIK

SAMOTNY WILK

RÓŻNICA

PRZECIWNIK

SAMOTNY WILK

RÓŻNICA

PRZECIWNIK

UZBROJENIE (maksymalnie 2 sztuki broni)

1

2

Jeśli napełniasz walkę swoją bronią i odpowiednią umiejętnością Władania bronią: ZB+2.

Jeśli napełniasz walkę nie swoją (tędy) bronią: ZB-4.

PLECAK (maksymalnie 8 obiektów)

PRZEDMIOTY

POSILKI

Możą być odrzucone lub zmieniane, gdy nie trwa walka.

PW-3, jeśli nie masz posiłku, gdy trzeba coś zjeść.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

SAKIEWKA Zawiera Złote Kończyny (maksymalnie 50)

oryginał ukazał się wcześniej). Rozglądałem się tak przez kilka lat, przez następnych kilka nie miałem już nadziei. Aż tu nagle bum! - Wydawnictwo Copernicus, „Ucieczka przed mrokiem”, „Samotny Wilk”. Powrót do przeszłości.

To dlatego piszę o drzeniu serca. Wieść posłałem na tychmiast dalej, budząc ze snu innych kumpli – maniaków paragrafówek. Dla nas wszystkich rozgrywka w „Ucieczkę” jest trochę jak podróż sentymentalna, trochę jak ponowne wchodzenie do tej samej rzeki. Bałem się tej konfrontacji – było nie było minęło już kilkanaście lat od mojego paragrafowego zachwyty, a nie ma co ukrywać, że głównym, modelowym odbiorcą tych gier jest młody czytelnik. I co by nie mówić – dziś dużo bardziej naturalne dla rozgrywek solo są gry elektroniczne: komputerowe, sieciowe, konsolowe. Jak broni się paragrafówka w roku 2010?

Ano broni się mężnie, bo to po prostu osobny gatunek, a nie substytut czegoś innego. Książka napisana jest zgrabnie, tak że śmiga się po paragrafach w

błyskawicznym tempie. Sama opowieść na tyle wciągająca, by faktycznie poczuć się jak bohater.

Jestem ciągle w trakcie testowania stopnia trudności gry. Generalnie niezależnie od wylosowanych atrybutów każda postać ma dużą szansę ukończyć przygodę szczęśliwie, tj. nie ginąć gdzieś po drodze. A żeby niebezpieczeństwo nie było iluzoryczne, mówimy o szansie, a nie stuprocentowej pewności – zawsze może się zdarzyć, że ktoś będzie miał pechowy paluch i polegnie.

MECHANIKA

Dlaczego paluch? Gry Devera mają charakterystyczną mechanikę, w której jako generator losowości nie służy kostka, lecz tabelka z cyframi. Efekt dokładnie ten sam (każdy erpegowiec może uczciwie zamienić sobie system losowania na kostkowy), a przynajmniej do gry nie potrzeba gadżetu, który występuje niemal wyłącznie w zasobach erpegowców - k10. Wszystkie testy – w tym i walki – są totalnie losowe, ale tak skalibrowane, by jednak częściej się udawało niż nie. Do tego pojawia się szereg testów warunkowych – pewne wydarzenia następują, a innych unikamy, jeśli tylko udało nam się znaleźć odpowiedni przedmiot, rozwiązać zagadkę albo zdobyć cechę.

Zastanawiam się, na jak długo wystarczy jeden tom gry. Bo to, że można w to zagrać raz (albo do pierwszego ukończenia), to oczywiste. Ale czy jest sens zaczynać rzecz od nowa? Wygląda na to, że tak. Po drodze w wielu miejscach wybiera się jedną z kilku opcji, a do tych porzuconych nie ma już powrotu. Jestem przekonany, że choć opowieść zmierza zawsze w tym samym kierunku, można ją przeżyć na szereg różnych sposobów. Najlepszy przykład to ilość specjalnych przedmiotów, które przydałyby mi się w finałowej scenie, a o których istnieniu nie miałem pojęcia.

Tym samym czas obcowania z grą dorównuje temu, którego potrzebowalibyśmy na przeczytanie książki o tej objętości, a przy odpowiednim nakręceniu może go i przewyższyć. To taka informacja dla tych, którzy patrzą na sprawę z perspektywy ceny.

Wisienką na torcie jest forma wydania książeczki. Dziś nie wyróżnia się niczym spośród innych tytułów beletrystyki fantasy – ot, przyzwoite wydanie kieszonkowe z niezłymi ilustracjami. Ja jednak mam w pamięci edycje paragrafówek sprzed kilkunastu lat, które do pięć nie dorastały dzisiejszej normie. W tym kontekście naprawdę cieszy fakt, że paragrafówka może wyglądać jak uczciwa książka.

Ucieczkę przed mrokiem” mam już za sobą. Teraz nie umiem doczekać się drugiego tomu polskiego. Łącznie części ma być dziesięć, przy czym ostatnich kilka powstaje właśnie na zlecenie wydawnictwa Mongoose Publishing. Fajnie jest mieć świadomość, że coś, co było mitem, potrafi powrócić i na nowo rozpaść. Jeśli czytacie ten tekst, by usłyszeć jednoznaczna odpowiedź na pytanie „I jak, warto?”, oto jedno słowo dla was. Warto!

Dziękujemy wydawcy za udostępnienie egzemplarza do recenzji

Ucieczka przed mrokiem. Cykl Samotny wilk tom 1

Autor: Joe Dever
Wydawca PL: Copernicus Corp.
Liczba stron: 416
Oprawa: miękka
Wymiary: 125 x 190 mm
Cena: 29,90 zł

Gwiezdny 13 Pirat

berlińskie noce...

COLAcity

ZIMNA WOJNA
NAZISTOWSKIE EKSPERYMENTY
WALKA WYWIADOW



Lata 50-te, Zimna Wojna.
W podzielonym Berlinie Pomocnicza
Agencja Policji tropi potwory,
pozostałości po nazistowskich
eksperymentach.

Wszystkie cztery mocarstwa okupacyjne -
Wielka Brytania, Francja, USA i ZSRR -
uznają potrzebę istnienia PAP. Wszystkie
dostarczają personel, wszystkie mają też
swoje własne motywy...

Gracze zmuszeni są do lawirowania między interesami
agencji, swoich mocodawców i swymi własnymi. A przede
wszystkim - muszą stanąć oko w oko z Niezbadanym.



Gra autorstwa Malcolm Craiga

contested ground
studios

WYDAWNICTWO PORTAL



TRZECIA POZYCJA W SERII
NIEZALEŻNYCH GIER RPG.

Każda z nich oferuje:

- wyrazisty klimat
- pochłaniające pomysły
- świeżą mechanikę
- międzynarodową reputację
- 100% grywalności



Grę polecają:

www.ARENAHORROR.PL
JESTEM W GIEŁCE

GRABARZ.NET

gry fabularne
http://gryfabularne.pl

gwiazdny pirat
niezbędnik miłośnika RPG

www.wydawnictwoportal.pl

Paweł „Chimera” Cybula

Cold Tricks

Podczas Avangardy zasugerowano mi, abym spisał kilka sztuczek do wykorzystania podczas prowadzenia Cold City. Zacerpnałem je z niedostępnego już Cold City Companion oraz z Hot War, kolejnej gry Malcolma Craiga o agentach.

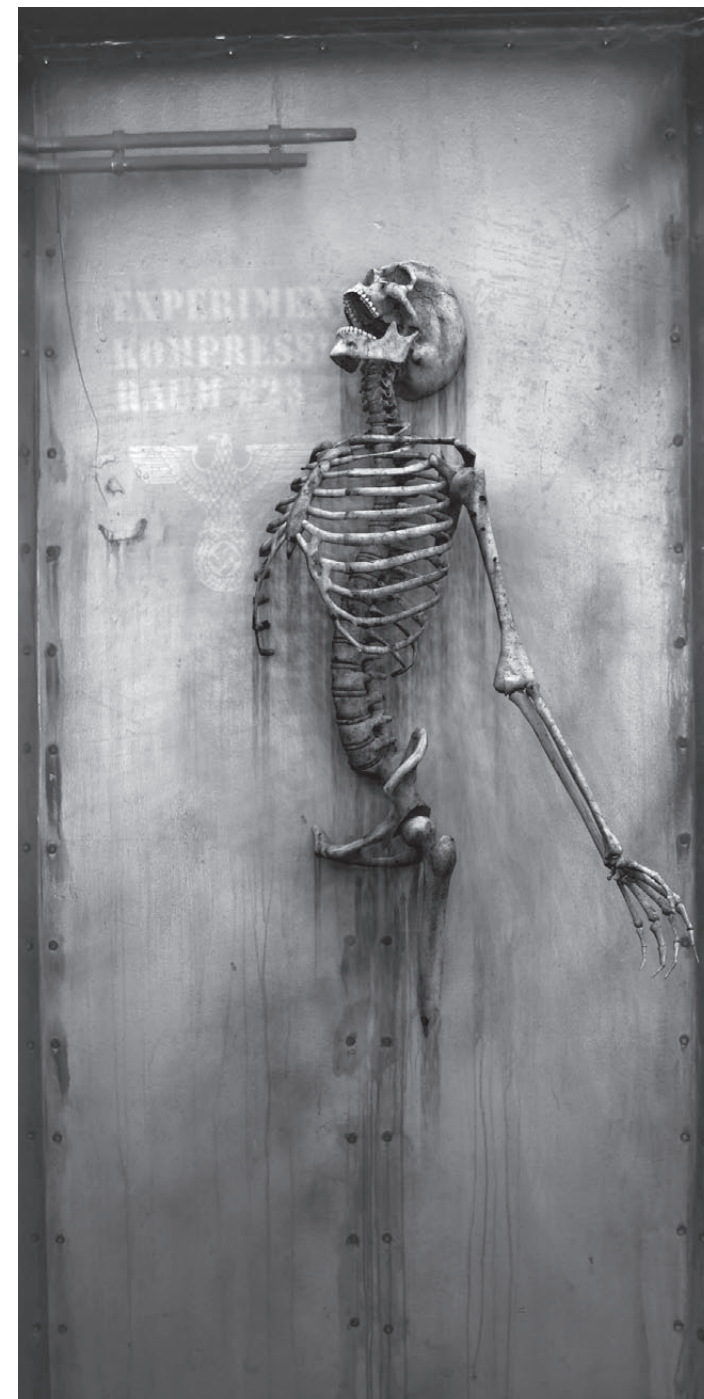
PIERWSZY TRIK - DRAW SCENE

Pierwszą i moją ulubioną jest tak zwana „Draw Scene”. Przed rozpoczęciem sesji każdy z graczy zastanawia się nad sceną, która byłaby w jakiś sposób związana z rekrutacją jego postaci do PAP-u. Może ona mieć miejsce niedługo przed lub zaraz po tym wydarzeniu. Ważne jest, aby scena zawierała jakiś konflikt. Sam proces tworzenia sceny jest jawny i inne osoby przy stole mogą w nim pomagać. Następnie MG na podstawie uzyskanych informacji prowadzi krótkie preludium dla danego gracza, którego punktem kulminacyjnym jest konflikt. Następuje rzut Cechy + Zdolności postaci przeciwko przeciwstawnej puli pięciu kości. Każdy z obecnych przy stole, za wyjątkiem gracza rozgrywającego preludium, może dodać lub odjąć jedną kostkę z puli przeciwstawnej, modyfikując trudność testu. Zależy to od tego, czy osoba ta uważa, iż dana rzecz powinna być łatwiejsza lub trudniejsza do osiągnię-

cia, albo czy ze względu na dobro opowieści bohater powinien odnieść sukces lub porażkę. Po wykonaniu rzutu określa się zakończenie sceny, a w ramach konsekwencji postać otrzymuje, w zależności od sukcesu lub porażki, pozytywną albo negatywną Zdolność.

Przykład: „Porucznik Wiktor Kuzniecowa wprowadza swoich żołnierzy do obozu, gdzie przetrzymywani byli radzieccy jeńcy. Wszyscy oni zostali zamordowani, podczas gdy niewielka grupa pozostałych Niemców próbuje się poddać. Czy Wiktor posłucha swoich ludzi i natychmiast rozstrzela 'germańców', którzy wszakże mogą posiadać istotne informacje na temat prowadzonych tu eksperymentów?”

Gracz wykonuje rzut testujący Rozsądek + 1 za Zdolność „Zdecydowany w swoich działaniach” (w sumie 3), zaś pozostali obecni modyfikują pulę przeciwstawną z następujących powodów: Wiktor widział śmierć wielu swoich towarzyszy (plus jednak kostka), gracz





odgrywał postać jakby była na pograniczu wściekłości (plus jedna kostka), informacje posiadane przez Niemców mogą dotyczyć zaginionego brata bohatera (minus jedna kostka). Ostatecznie pula kostek wyniosła 6, a graczowi test się nie powiódł. Wiktor wydał rozkaz rozstrzelania i otrzymał Zdolność negatywną „Fanatyczna nienawiść do Niemców”.

Ten sposób rozgrywania prelude, ze wspólnym naradzeniem się i wsparciem mechanicznym w postaci niewielkiej nagrody w przypadku sukcesu z powodzeniem zastosowałem też w innych grach. Moim zdaniem, zarówno silniej angażuje graczy w odgrywanie swojej roli, jak i motywuje ich do współtworzenia przygody.

DRUGI TRIK - CRISIS SCENE

Drugą sztuczką, tym razem zaczerpniętą z Hot War, jest „Crisis Scene”. Zasada ta jest też opisana w najnowszej wersji Cold City, zaś odpowiedni fragment podręcznika jest darmowo udostępniony na stronie wydawnictwa w formie PDF-u. Sam pomysł polega na tym, że po spadku którejś z Cech postaci do zera, zostaje ona natychmiast wyłączona z rozgrywki, a gracz staje przed wyborem. Z jednej strony, może teraz albo za chwilę opisać scenę, która jest epilogiem dla jego postaci. Bohater nie musi w niej ginąć, ale w jakiś sposób opuszcza historię w smutnych okolicznościach. Jeżeli gracz jednak uważa, że nie nadszedł jeszcze na to czas, opisuje scenę, która

przedstawia, w jaki sposób bohater poradził sobie ze daną traumą. Może to być opis pobytu w szpitalu, jakiegoś wydarzenia powodującego odzyskanie wiary w siebie, terapeutycznego działania drugiego człowieka. Bohater odzyskuje połowę wartości utraconej Cechy z zaokrągleniem w dół, traci jedną Zdolność pozytywną najbardziej związaną z tym, co się wydarzyło, oraz otrzymuje jakąś Zdolność negatywną.

Sztuczkę tą po raz pierwszy zastosowałem niedawno i sprawdziła się całkiem dobrze, prowokując kreatywny opis obrażeń ze strony gracza oraz fajną scenę w szpitalu, w którym odwiedził go kolega z drużyny z zachodnimi papierosami.

TRZECI TRIK - MOTYWY

Trzeci trik, również z Hot War, to alternatywny sposób wykorzystywania Motywów. Otóż na początku sesji gracz wybiera dla każdego z Motywów jedną z następujących wartości: 3, 5 albo 9. Motywy nie podwajają już Cechy, ale dają bonusy uzależnione od swoich wartości (3 – cztery kostki, 5 – trzy, 9 – dwie). Po każdym rzucie modyfikowanym przez Motyw bohatera, gracz zaznacza plus lub minus, w zależności od porażki lub sukcesu. Kiedy już ma uzbierane w sumie tyle plusów i minusów, ile wynosi wartość danego Motywu, gracz opisuje scenę przedstawiającą jego realizację. Jeżeli było więcej plusów, osiągnął swój cel; jeżeli minusów, niestety nie. I tutaj mamy ciekawe rozwiązanie: powiedzmy, że przy wartości Motywu 5

bohater zebrał trzy plusy i dwa minusy. Oznacza to, że osoby przy stole dorzucają dwa elementy negatywne, osłabiające trochę jego sukces – np. zdobył ukochaną kobietę, ale jej rodzina go nienawidzi, a ona na dodatek nie może zapomnieć o pewnym francuskim oficerze...

Tej sztuczki jeszcze nie udało mi się wykorzystać – w teorii na pewno zachęca do większego zwrócenia uwagi na Motywy postaci i uwzględnianiu ich przy prowadzeniu kampanii. W jakiś sposób może też determinować jej długość, chociaż nic nie stoi na przeszkodzie, aby po zrealizowaniu jednego Motywu wymyślić następny, przy czym w Hot War musi on mieć inną wartość niż poprzedni, podobnie jak ewentualny trzeci Motyw musi mieć inną wartość niż dwa poprzednie i dopiero po zrealizowaniu go cały cykl może rozpocząć się od nowa.

Na koniec coś absolutnie banalnego, czego mi jednak w Cold City zabrakło: określenie wielkości przeciwstawnej puli kości w zależności od poziomu trudności danej akcji:

Zadanie łatwe (lub niekompetentni przeciwnicy) – 3 kości

Zadanie dosyć trudne (lub kompetentni przeciwnicy) – 5 kości

Zadanie zdecydowanie trudne (lub kompetentni przeciwnicy z przewagą) – 7 kości

Zadanie niesamowicie trudne (lub przeciwnicy – specjaliści w swoich dziedzinach ze znaczną przewagą) – 9 kości



WEJDŹ W ŚWIAT NEUROSHIMY
PEŁEN POSTAPOKALIPTYCZNYCH PRZYGÓD



Gra karciana
dla 2-4 graczy
Czas gry: 45 min.
Wiek: 10+



Świat 51. stanu pełen jest niesamowitych, zrujnowanych miejsc i istot, które przetrwały zagładę. Wszystkie mogą zostać wykorzystane do budowy potęgi frakcji gracza.

Droga do zwycięstwa to lawirowanie między dostępnymi opcjami: podbojami, podpisywaniem kontraktów i przyłączaniem do państwa.

Gra łączy w sobie niezwykle, postapokaliptyczny klimat z unikalną mechaniką stawiającą na tworzenie układów kart generujących najwięcej zasobów i punktów zwycięstwa.

**Dawne Stany zginęły
Na gruzach odradza się cywilizacja
Zostań liderem nowego, 51. stanu**

Prêt-à-porter



Wydawnictwo Portal przedstawia projekt dofinansowany ze środków Narodowego Banku Polskiego

Prêt-à-porter to gra ekonomiczna, w której gracze, właściciele firm, ruszają ze swoimi kolekcjami na podbój europejskich stolic mody.

Rozwijaj swoje przedsiębiorstwo, zatrudniaj pracowników, inwestuj w jakość, styl i PR. Olsnij wszystkich wspianą kolekcją odzieży.

Świat wielkiej mody czeka na ciebie



Piotr Orlński

Wielkie żarcie

Widzę, jak patrzysz na tę konserwę. Ślinka cieknie, co? Teraz takie dobrze zakonserwowane mięsko to prawdziwa rzadkość i rarytas. Nie każdy może sobie na to pozwolić. Gdzie z tymi łapami?! Siadaj na tyłku i słuchaj, co starszy ma do powiedzenia, a może pozwolę ci skosztować tych smakołyków. Nawet trochę sosu tutaj jest. Mniemam.

Pamiętam jeszcze czasy przed powstaniem Molocha i całego tego bajzlu, który teraz mamy. To były naprawdę piękne czasy. Ludziom żyło się wtedy dostatnio i nikomu, nigdy nie brakowało jedzenia. Nie próbowałem brać Tornada, ale nie ciągnie mnie do niego. Wole żyć własnymi wspomnieniami. Rozmawiałem z ludźmi, którzy regularnie zazywają narkotyki i przenoszą się w czasy mojej młodości. Wielu z nich twierdzi, że przyjemnie jest poczuć w ustach smak dobrze wysmażonego hamburgera z cebulką i ketchupem. Znowu widzę błysk w twoich oczach i chyba wiem o czym teraz pomyślałeś. To posłuchaj tego, smarkaczu. Bierąc te prochy, może i poczujesz się jakbyś tam był, ale będzie to tylko ulotne wrażenie, po którym nie zostanie nic, poza smutkiem i rozpaczą, że tamte czasy już nie wrócą.

Dlatego zamiast myśleć, jak zdobyć działkę Tornado i zjeść wymagowanego hamburgera, lepiej po-

święcić trochę czasu i energii i samemu zrobić sobie żarcie, które będzie choć trochę przypominało to z przeszłości.

O tym właśnie chcę ci dzisiaj opowiedzieć. A jak będziesz uważnie słuchał, to obiecuję, że później przygotuję ci taki posiłek, po którym poczujesz się jak w niebie. Nie, nie zamierzam cię otruć, baranie. A skoro już jesteśmy przy baranach, to posłuchaj tego.

Mięso

Czasy są takie, że aby zjeść mięso trzeba na nie zapolować. No, chyba że masz szczęście i mieszkasz w Teksasie, ale z tymi flanelowymi koszulami nie chcę mieć nic do czynienia, ale o tym opowiem innym razem. Problem z polowaniem na proteiny polega na tym, że często z myśliwego, to człowiek staje się ofiarą. Wówczas przestajesz myśleć o jedzeniu, a zaczynasz o tym gdzie sięprzebrać, żeby się nim nie stać.

To, co zafundował nam Moloch, to nie są miłe stworzenia, o których prawa upominają się obrońcy zwierząt, jak to miało miejsce w moich czasach. Teraz żyją takie potwory, że nawet najmniejsze z tych stworzeń jest w stanie ukatrupić człowieka, zanim ten zorientuje się co się święci. Jadowne, pazurzaste, z kłami,

kolcami, mackami i innymi rzeczami, na które jeszcze nie ma określenia. Jednak najważniejsza informacja jest taka, że większość z tych stworzeń (pod warunkiem, że przeżyjesz spotkanie z nimi i je ukatrupisz), nadaje się do zjedzenia. Oczywiście, lepiej jest je w jakiś sposób przyrządzić, ale na upartego można jeść na surowo – przygotuj sobie jednak za wczasu zapas papieru toaletowego i jakąś gazetkę do poczytania (albo giwerę, jeśli załatwisz się gdzieś w przydrożnych krzakach).

Mięso od zawsze było głównym składnikiem naszej diety i tak pewnie zostanie do końca świata. Niektórzy pewnie powiedzą, że koniec świata już nadszedł, ale co tam. Tak się mówi i tyle. Ludzie polowali na dzikie zwierzęta dla ich mięsa i skór, a później zaczęli je hodować; po co narażać się na pożarcie przez dzikie bestie, kiedy można sobie wyhodować owieczkę. Teraz wygląda to dokładnie tak samo, jak u zarania dziejów gatunku ludzkiego. Hodowle są, ale nie na skalę, która pozwalałaby wyżywić wszystkich. W dużych miastach nie ma czym karmić dużej ilości zwierząt hodowlanych (no, chyba że mieszkasz w Miami, gdzie zieleni jest w brud). Ale już w mniejszych miejscowościach, albo na totalnych zadupiach, gdzie mieszkańców można policzyć na palcach, hodowle są bardziej opłacalne. Jednak nawet tam, zwierzęta trzyma się nie tylko dla mięsa. Kury dają jaja, owce wełnę, krowy i kozy mleko (wiem, wiem, wielkie odkrycie to to nie jest). Takie zwierzęta zabija się tylko w wyjątkowych sytuacjach, jak na przykład święto, wielka impreza, albo kiedy zwierzę jest już stare i nie ma z niego większego pożytku.

Właśnie. Są również zwierzęta, które hoduje się tylko dla mięsa. Jednym z powodów jest to, że do niczego innego się nie nadają. Wymaga to jednak większych nakładów i nie każdego stać, żeby przez jakiś czas poświęcać ciężko zarobione gamble, tylko po to, aby wyżywić zwierzę, które potem się zabije i zje. Zwykle nie starcza tego pokarmu na długo, ale ludzie nauczyli się jak konserwować i przechowywać mięso bez utraty jego wartości odżywczych.

A jakie jest moje zdanie o tym? Powiem tak, dobrze jest czasami zjeść kawałek mięsa, nawet suszonego i przesolonego. Dlatego popieram takie praktyki, choć sam nie miałbym cierpliwości, żeby doglądać hodowli.

Polowanie jest prostsze. No dobra, mniej czasochłonne. Polowanie jest niebezpieczne. Każde, bez wyjątku, nawet na najmniejsze stworzenia. Nigdy nie wiesz, co tak naprawdę czai się w krzakach, albo między skałami. Może to być zwykła mysz, a może grzechotnika, albo inne zmutowane ścierwo. Zatem czy warto podejmować ryzyko? Tak, bo mięsko jest smaczne. Są jednak stworzenia, których nie powinno się jeść. Do tej kategorii przede wszystkim zaliczyć należy wszystkie stworzenia, które noszą wyraźne ślady mutacji, albo na pierwszy rzut oka widać, że są chore – plamy na skórze, których nie powinno być, wrzody, ropnie. Sam szybko się zorientujesz o czym mówię. Są również takie stworzenia, które wyglądają normalnie, ale są niejadalne ze względu na trujące substancje zawarte w ich mięsie, albo obrzydliwy smak, którego po prostu nikt nie potrafi znieść, choćby nie wiem jak był głodny (dobrym przykładem niech będzie tu haloderma, albo kojot – nie wiem, co Moloch zrobił z kojotami, ale ich mięso stało się obrzydliwie słone i każdy kęs wraca z żołądka szybciej niż tam trafił).

Indianie i ci którzy żyją na pustyni, potrafią podobno przyrządzać potrawy nawet z tych niejadalnych bestii, ale oni wszyscy są dziwni. Bo jak inaczej określić człowieka, który potrafi zagrzebac się w piachu i przeleżeć tak kilka tygodni?

A co z miastami? Tutaj także można zapolować, ale stworzenia biegające po miastach, są jeszcze mniej apetyczne niż te poza nimi. No bo tko, poza Chińczykami, skusi się na psa o szczurach nie wspominając? Tylko ktoś, kto jest naprawdę głodny i nie ma innych możliwości napchania wzdętego głodem brzucha. Pamiętaj tylko, młody, mięso jest mieso i nic go nie zastąpi. Dlatego, kiedy ktoś proponuje ci szaszłyk ze szczura, nie kręć nosem tylko wyłuskaj kilka gambli i delektuj się smakiem pieczonego mięska.



Pikantne burrito ze szczura

Bardzo popularne danie, po tym jak Moloch wykonczył nam większość kurczaków, których mięso stanowiło główny składnik potrawy. Można je dostać niemal wszędzie i z łatwością przyrządzić samemu (na przykład uboższą wersję). Czego jak czego, ale szczurów jest wszędzie pełno.

UWAGA: mówiąc „szczur” mam na myśli zwierzę, nie człowieka, którego również można spotkać myszującego wśród ruin.

Składniki:

900 g podsmażonych kawałków szczura, 1 łyżka oliwy z oliwek,
1 duża drobno pokrojona cebula,
1 lub 2 ząbki zmiążdżonego czosnku
185 g sosu pomidorowego z cebulą i czosnkiem
1/2 łyżeczki mielonego chili.

Dodatki:

1 opakowanie pasty guacamole,
2 duże cebule, pokrojone w cienkie plasterki,
1/2 kartonika kwaśnej śmietany,
340 g startego ostrego sera cheddar,
400 g podgrzanej pasty z fasoli (niekoniecznie),
12 meksykańskich tortilli.



Pokroić kawałki szczura na mniejsze części. Na dużej patelni podgrzać oliwę, dodać cebulę i czosnek i smażyć do miękkości. Dodać mięso szczura, mieszając zrumienić ze wszystkich stron. Połączyć z sosem i chili. Dusić na małym ogniu przez 15 min., aż mięso będzie gotowe. Przygotować dodatki. Podgrzać tortille. Najprościej położyć tortille na nagrzaną patelnię i podsmażać przez 40 s z każdej strony tak, aby lekko się przyrumieniła. Ułożyć na czystej ściereczce, nakryć. Podgrzać pozostałe i kłaść jedną na drugiej. Podawać w koszyku wyłożonym serwetką. Każdy z gości może przyrządzić swoje własne burrito, kładąc na tortilli nadzienie ze szczura i dowolne dodatki. Burrito zwijamy.

Owoce i warzywa

Witaminki. Bez nich życie byłoby niemożliwe, a przy najmniej bardzo trudne i krótkie. W czasach, kiedy o zdrową żywność jest bardzo trudno, witaminy pod każdą możliwą do zdobycia postacią, są bardzo pożądane. Wręcz niezbędne. Bez nich, zanim się obejrzy, zaczyna ci wypadać włosy, zęby, będziesz częściej chorował, a jak już chorowałeś, to skutki mogą być naprawdę opłakane. Dlatego dobrze ci radzę – jedz witaminy.

Kiedyś (to znaczy przed wojną i wójką Molochem), nie było problemów z dostarczaniem organizmowi witamin i niezbędnych mikroelementów. Nie patrz tak na mnie, nie wiem co to jest, ale były one równie ważne jak witaminy. Szedłeś sobie do supermarketu i kupowałeś kilogram jabłek, jakieś banany, cytryny, do tego litr soku i miałeś zapewnioną zdrową żywność na dzień lub dwa. Teraz sprawa wygląda nieco inaczej. Wyhodowanie warzyw i owoców, które będą w sobie miały więcej witamin niż radu, to nielada sztuka. Moloch pieprzył w nas naprawdę mocno i skutki tego ataku będziemy odczuwali jeszcze przez długie lata. W powietrzu, wodzie i ziemi jest tyle szkodliwych substancji, nie tylko radioaktywnego opadu, że czasami mam wrażenie, że mieszkamy w jakiejś ogromnej, niezabezpieczonej fabryce.

W miarę zdrowe warzywa rosną na południu, głównie tak, gdzie dostęp do świeżego nawozu jest najlepszy. Tak, chłopcze, najzdrowsze warzywa i owoce rosną na krowim łajnie w Teksasie. Jest jeszcze Neodżungla, ale tamtejsze dary natury nie wszystkim smakują. Wiele z nich musi być odpowiednio przygotowanych, inaczej ich zjedzenie może skończyć się tragicznie; słyszałem o gościu, który przez tydzień umierał w bólach, rzygając krwią i plując kawałkami płuc, a wszystko to po wypiciu szklaneczki słodkiego soku z owoców jakiejś kolorowej roślinki. Mniem!

Zostańmy przez chwilę przy Neodżungli. Czasem problemy zaczynają się już na etapie zdobycia zdrowej żywności. Tamtejsze rośliny wytworzyły wiele systemów obronnych, które mają na celu nie dopuszczenie wegetarian-amatorów w ich pobliże. Część wydzielają trujące pyłki, inne strzelają kolcami, jeszcze inne przyciągają owady, które później służą jako naturalna bariera ochronna. Warto jednak zaryzykować. Ludzie, którzy mieszkają w Neodżungli lub w jej pobliżu, nauczyli się jak bezpiecznie korzystać z jej owoców. Wiele z nich ma naprawdę cudowne właściwości – pomagają uchronić się przed chorobami, leczą rany, a co najważniejsze dla takich laików jak ty czy ja, wszystkie mają doskonałe walory odżywcze. Można sobie nimi zapchać brzuch i zaspokoić pragnienie za jednym zamachem.

Czy to, co do tej pory powiedziałem oznacza, że w dużych miastach nie jada się zdrowej, pełnej witamin

żywności? Nic z tych rzeczy. Tutaj także ludzie lubią od czasu do czasu zjeść jakąś zieleninę, choćby tylko dla urozmaicenia i pozbycia się z ust posmaku pieczonego szczura. Teraz miasta to nic więcej jak tylko kupa gruzu. Tam gdzie nie stoją już budynki, ludzie zaczęli robić małe poletka, na których sadzą, co tylko mają pod ręką i co później nada się do zjedzenia. Nie dziwi nikogo widok wciśniętych między dwa rozsypujące się wieżowce grządek z kapustą, albo łąka z kołysana wiatrem pszenicą. A jeśli czegoś brakuje, zawsze można wymienić wygrzebane z ruin miast gamble, na zboża, warzywa i owoce z wieśniakami z prowincji. Nie wszystko da się uprawiać w miastach. Również sady owocowe pośród ruin Detroit jakoś się nie przyjęły. Pozostaje więc handel wymienny.

Moja rada – jak tylko masz okazję, jedz warzywa i owoce. Mięso łatwiej zdobyć, natomiast na siwieżą porcję witamin możesz czekać i czekać. Są oczywi-



Salatka „Szybka i zdrowa”

Najprostsza z możliwych kombinacji sałatek – zdrowa i łatwa w przygotowaniu. Większość składników można zastąpić tym co akurat jest pod ręką (ciężko znaleźć fasolkę konserwową – można ją zastąpić gotowanymi ziarnami kukurydzy).

kapusta pekińska	cebula
papryka czerwona	jogurt naturalny
fasolka czerwona w puszcze	przyprawy (pieprz, papryka)

Sposób przygotowania:

Wszystkie składniki umyć i pokroić, jogurt i przyprawy dodać na samym końcu. Wymieszać.

ście, na przykład, suszone owoce, ale one nie są już tak smaczne i zdrowe. A przecież chodzi o to, aby zachować zdrowie i siły, żeby przetrwać w tym parzywym jak gęba Meksykanina świecie.

Śmiecio-żarcie

Pamiętam czasy, kiedy terminem junk food określano wszelkiego rodzaju potrawy serwowane na mieście, które można było szybko przygotować i równie szybko przetrawić. Pewnie i ty słyszałeś o hamburgerach, hot-dogach, frytkach, buritos i całej reszcie tego niezdrowego gówna, które jednak było smaczne i ciężko było się od niego uwolnić. Tak, tego typu jedzenie było naprawdę smaczne, wręcz przepyszne! Boże, jak za tym tęsknię! Teraz nikt już nie robi takich rzeczy. Może gdzieś w dużych miastach, gdzie życie powoli wraca na dawne tory, znajdziesz jakiś odremontowany bar McDonalda, ale to co tam teraz serwują jest jedynie namiastką prawdziwych ćwierćfuniaków z serem.

Teraz, po tym jak maszyny dały nam łupnia i rozpieprzyły cały świat, większość tego co wkładasz do ust można nazwać śmiecio-żarciem. Nawet jeden kęs niesie ze sobą więcej szkodliwych substancji niż cały zestaw powiększony w Burger Kingu sprzed wojny. Radiacja, chemikalia, wirusy i co tylko ci jeszcze przyjdzie do głowy. Wszystko to raczej niekorzystnie wpływa na pokarmy i napoje, które przychodzi nam spożywać. Oczywiście, są tabletki i inne chemikalia, które uzdatniają wodę, odkażają żywność, ale one w końcu również mają wpływ na nasze organizmy.

Ale nie o tym miałem mówić. Miało być o śmiecio-żarciu. Jak masz wyjątkowe szczęście, trafisz na jakiś zapomniany przez Boga i ludzi supermarket, albo jakiś mały sklepik. A jeśli urodziłeś się pod naprawdę szczęśliwą gwiazdą, okaże się, że jesteś pierwszą osobą, która zawitała tutaj od czasu wybuchu wojny i upadku ludzkości. To tak, jakbyś wygrał los na loterii. Co to konkretnie oznacza? Przede wszystkim wszystko, co tylko znajdziesz w sklepie jest twoje, o

ile będziesz w stanie zapakować to wszystko do swojego wana. A co tam możesz znaleźć? Powiem tak – wszystko! Pewnie, są sklepy lepiej zaopatrzone, są też takie w których znajdziesz tylko młotki i gwoździe. Ale bez względu na rodzaj znaleziska, każda rzecz może okazać się canna i przydatna. Że co, że znowu gadam nie na temat? Sorry, ale jak będziesz miał tyle lat co ja, czeka cię to samo – za dużo rzeczy do powiedzenia i zawsze zbyt mało czasu.

Wracając do śmiecio-żarcia. Kiedy znajdziesz taki sklepik, gdzie przed Maszynami sprzedawano niemal wszystko, rozglądaj się za puszkami z żarciem. I z doświadczenia od razu ci powiem, że najlepsze jest to z wizerunkiem psa lub kota na naklejce. Że co? Że to dla zwierząt? A ludzie to niby co, rośliny? No, może niektórzy, ale większość jest zdecydowanie mięsożerna, a w takich puszczech znajdziesz dobrej jakości mięsko, często w sosiku. Palce lizać. Polecam również batoniki i chrupki. Pamiętaj tylko o trzech rzeczach:

Po pierwsze, zawsze sprawdzaj datę ważności produktu. W większości przypadków będzie dawno po terminie, ale mimo to sporo rzeczy ciągle nadaje się do spożycia.

Po drugie, jeśli data przydatności już minęła, to wciąż możesz zjeść/wypić to, co znalazłeś. Musisz tylko pamiętać, żeby nie zjadać wszystkiego na raz. Spróbuj potrawę, sprawdź czy nie ma podejznanego zapachu, czy nie ma niepokojących zmian w wyglądzie itp. Po skosztowaniu, odczekaj przynajmniej pół godziny i jeśli nie będziesz miał żadnych sensacji, w stylu bólu brzucha, wysypki czy duszności, możesz zaryzykować zjedzenie reszty znajdującego żarcia.

I wreszcie po trzecie, nigdy, przenigdy nie jedz cokolwiek, co tylko częściowo było nadpsute i wydaje ci się, że jak odkroisz kawałek, który śmierdział, albo dziwnie wyglądał i zostawisz dobrze wyglądającą resztę, to wyjdzie ci to na zdrowie. Znałem wielu, którzy tak myśleli. Teraz mają usypane zgrabne mogiły w różnych częściach Stanów, albo ich kości

bieleją gdzieś na pustkowiach, zapomniane przez wszystkich.

Deser

Oj, chyba za długo gadałem. Sorry, młody, ale wygląda na to, że zjadłem wszystko. Wiem, wiem obiecałem zostawić. Następnym razem. Naprawdę, nie patrz tak na mnie, jak pies w kość. Że co? Że ludzkie mięso smakuje jak kurczak, a ty tak dawno nie miałeś drobiu w ustach? No chyba żartujesz?

Dobra zrobimy tak. Powiem, co mam jeszcze do powiedzenia, a później otworzę następną puszkę. Cała będzie dla ciebie, tylko schowaj ten nóż. Jak rany, nie wiedziałem, że jesteś aż tak głodny.

Na koniec będzie dobra rada. Jedz kiedy tylko masz ku temu okazję, bo nie znasz dnia ani godziny, kiedy będziesz miał następną okazję napełnić brzuch. Staraj się też nie wybrzydzać. Czasy są takie, a nie inne i przez większość czasu nie masz tak naprawdę wpływu na to co jesz.

Mam tylko nadzieję, że te kilka wskazówek pozwoli ci żyć długo i szczęśliwie, a przede wszystkim zdrowo.

A teraz obiecana konserwa. Smacznego.

Kord jest największą potęgą na świecie. Ciekawych wydarzeń w nim zachodzących jest zbyt wiele by dało radę opisać je w jednym artykule. W związku z tym zapraszam do lektury drugiej i ostatniej części tekstu poświęconego temu krajowi.

Marcin „MaWro” Wroński

Wojna z Eskrią

dalszy ciąg opisu polityki Kordu

Cesarstwo już od dłuższego czasu wspólnie z Papieństwem prowadzi wojnę z Eksrią, której powodem jest handel kupców z Wysp Eskryjskich z Valdorem. Walka niestety nie toczy się na lądzie, lecz na morzu. Jest to chyba jedyna możliwa arena starć, na której Cesarstwo nie ma przewagi.

Większość z istniejących państw zapewne już dawno by się z tej wojny wycofało, lecz nie Kord. W chwili, gdy większość władców przeglądając listy strat już dawno by osiwiła Cesarz i jego admirałowie cały czas myślą o wygranej. Dziesiątki tysięcy kordinów zostały przeznaczone na budowę wielkich stoczní, w których właśnie rozpoczyna się produkcja okrętów, które mają wejść w skład armady, która rzuci wyspiarzy na kolana. Kordyjczycy uznali, że skoro Eskryjczycy póki co są od nich na morzu lepsi to wezmą ich liczbą. W ciągu pięciu lat planują prawie dziesięciokrotnie zwiększyć liczbę okrętów w swojej flocie. Innych by wyśmiano, lecz oni osiągnęli już nie takie rzeczy.

Kolejnym z pomysłów mających sprawić, że flagi Cesarstwa załopoczą na wietrze we wszystkich wrogich portach jest blokada wysp, mająca po prostu zagłodzić ich mieszkańców. Jej autorem jest jeden z najmłodszych i najzdolniejszych admirałów, a sama propozycja jest aktualnie tematem obrad sztabu Cesarskiej Marynarki. Czy zaakceptuje on i przedstawi Cesarzowi sposób prowadzenia wojny, w którego założeniach, jeśli wrogowie się nie poddadzą w ciągu kilku pierwszych miesięcy znajduje się zagłodzenie setek tysięcy ludzi? Jeśli tak to jak na spowodowanie śmierci tak ogromnej ilości karian zareaguje Papież? Czy zaakceptuje on pomysł swoich sojuszników? A może wprost przeciwnie spróbuje się przeciwstawić jemu realizacji?

PIEKŁO

Niecałe dwadzieścia lat temu Hatath było niczym nie wyróżniającą się prowincją, jedną z kordyjskich ko-

loni. Niestety od szesnastu lat jest piekłem. Tubylcy zbuntowali się przeciw kolonizatorom. Jak do tej pory Cesarstwo straciło tam piętnaście tysięcy żołnierzy.

Ponoszone od lat straty spowodowały, że pomysł, aby wycofać się z kolonii zyskał wielu zwolenników. Jeszcze wiek temu większość ludzi nawet o tym by nie pomyślała. Wycofanie się przecież będzie zdradą tych, którzy oddali swoje życie za Cesarza tysiące mil od Grande. Dzisiaj niestety pieniądź rządzi światem, a część doradców władcy Kordu twierdzi, że prowadzenie tej wojny się po prostu nie opłaca. Są jednakże także tacy, którzy sugerują, że należy wysłać po prostu więcej wojsk. Mówią, że największe imperium od czasów Doru nie może poddawać się w walce z kimkolwiek, a zwłaszcza bandą czarnych uzbrojonych w dzidy.

Jaką decyzję podejmie Jego Cesarska Mość? Czy pieniądź wygra z ideami? Czy w związku z dyskusją na temat Hatath dojdzie do jakiś zmian na dworze w Grande? Które stronnictwa zyskają? Jakie osłabną, bądź nawet zostaną wyeliminowane z dworskiego życia?

MAGICZNA BROŃ

Czarna Gwardia to elitarna grupa zbrojnych chroniąca samego władcę. W całym Dominium nazwa ta budzi powszechny szacunek, a jeśli masz do czynienia z którymś z jej członków możesz być pewien, że jest on jednym z najlepszych żołnierzy na świecie. Ostatnio jednak stolicę obiegła plotka, jakoby gwardziści mieli korzystać z magicznej valdorskiej broni, aby lepiej chronić Cesarza.

Czy to możliwe, aby ta elitarna formacja swoją sławę zawdzięczała nie własnym zdolnościom, a przeklętej broni? Czy to możliwe, aby ludzie świadomie poświęcali swoją duszę, aby lepiej chronić swojego władcę? Aby umiłowali Jego Cesarską Mość Wolfganga de Calante bardziej niż Jedyne? Nie znam odpowiedzi na te pytania. Ba, boję się je poznać. Faktem jest nato-



miast to, że kilka dni temu koszary gdzie stacjonuje Czarna Gwardia odwiedziło kilku inkwizytorów.

Czy udało im się coś znaleźć? Jak zareagują jeśli naprawdę znajduje się tam zakazany oręż? Czy zapłoną stosy? A może nawet jeśli przedstawiciele Oficjum coś odkryją, to zostanie to wyciszone?

SZKALOWANIE DORII

Obecnie głównym wrogiem Kordu na południu jest Doria. Kraj, którego jedyną tarczą jest kilkuset męskich rycerzy oraz przestarzałe zamki i baszty. Państwo, w którym wykorzystuje się metody uprawy roli, jakie w innych krainach Dominium dziesiątki lat temu odeszły już w zapomnienie. Wydawałoby się, że Kord powinien zająć ją w tydzień, a inne potęgi nawet nie mrugnęłyby okiem. Nic bardziej mylnego.

Doria ma coś o czym Cesarstwo może tylko pomarzyć – ponad tysiąc lat tradycji. Zastanów się jaki język przez prawie długie stulecia dominował na świecie? Pomyśl w jakim języku wznoszą modły księża podczas nabożeństw ku czci Jedyne? Kto wznosił tą

starą, wydawałoby się, że przedwieczna basztę kilka kilometrów od Twojego dworu? Kto był autorem ksiąg o historii które czytałeś w młodości? Odpowiedź na każde z tych pytań związana jest z dawnym Imperium Doru. Jedynym atutem, który posiada kraj rycerzy jest dobre imię. Znaczy ono dziś, już nie tak wiele, jak lata temu, ale to właśnie ono sprawia, że kraj ten istnieje. Niestety Cesarz chce pozbawić ją nawet tego.

Od kilku miesięcy kordyjczycy wykupują drukarnie, które do tej pory wydawały doryjskie księgi, a zamiast ksiąg będących skarbnicami wiedzy powstają w nich paszkwile ośmieszające osobę, o której mówi się, że jest ostatnim naprawdę rycerskim władcą oraz jej kraj. Kalumnie w nich zamieszczone krążą jednak nie tylko, wśród plebsu, ale przenikają też do elit. Wielu wykładowców i nauczycieli historii jest opłacanych, aby umniejszali, bądź nawet nie wspominali, lub zaprzeczali roli Dorii w dziejach świata. Ba! Podobno Cesarz wysłał nawet poselstwo do papieża, które ma mu zaproponować odejście od starodoryjskiego w Kościele.

Czy poddanym JCM Wolfganga de Calante uda się zszargać dobre imię swoich wrogów? Czy Doria, która teraz jawi się jako piękna dama za kilkanaście lat będzie postrzegana jako kościotrup? Jeszcze wiek temu gotów dałbym sobie uciąć dłoń, że nie. Niestety obecnie żyjemy w czasach upadku...

ZAKOŃCZENIE

Więc jak drogi Mistrzu Gry? Czy Bohaterowie odgrywani przez Twoich graczy wpłyną na któreś z tych wydarzeń? Ocalą tysiące istnień od śmierci głodowej? Zajmą stanowisko w sprawie obecności armii w Hatath? Zainteresują się plotkami o magicznej broni? A może przeciwstawią się próbom niszczenia dobrego imienia potomków twórców naszej cywilizacji?

Świat dzisiaj, w dniach upadku szczególnie potrzebuje ludzi ich formatu.

Cynazja

Marcin „MaWro” Wroński

Cynazja

Polityka i wydarzenia niedawne

Cynazja jest bez wątpienia jednym z najważniejszych krajów świata Monastyr. Moda wywodząca się właśnie stąd opanowała Dominium. Prawie wszystkie dwory naśladują ten znajdujący się w Kindle. Najlepsi dyplomaci i filozofowie to Cynazyjczy. Niektórzy uważają ich za zniewieściałych, lecz to właśnie oni są najlepszymi szermierzami.

Jeden na trzech mieszkańców tego królestwa to cudzoziemiec, który przybył tu szukać chwały, kariery i wrażeń. Czy oznacza to, że bohaterowie graczy, którzy urodzili się poza jego granicami będą się tu dobrze czuć? W żadnym wypadku. Nie możliwe jest, aby ludzie honoru czuli się dobrze w krainie zamieszkaną przez osoby dwulicowe, gdzie sojusze zmieniają się z dnia na dzień, a ktoś kogo dziś uważasz za przyjaciela jutro może wbić Ci nóż w plecy. Żaden naprawdę wierzący człowiek nie będzie czuł się dobrze w miejscu gdzie kościoły budowane są ku chwale człowieka, który je zaprojektował, a nie Jedyne.

Czy gdy bohaterowie otrzymają list od przyjaciela, w którym prosi on o to aby udali się do perły Półwyspu Pazura, spalą go oraz wyślą odmowną odpowiedź? Nie. Popelnili już w swoim życiu błąd. Drugiego nie popelnia. U siebie i tak się czują źle. Wszak jak ma się czuć oficer, który gdyby nie jedno wydarzenie byłby generałem siedząc piąty rok w dworku na prowincji? Wiedziecie, że w kraju, o którym pisze dzieje się kilka ciekawych rzeczy, które mogą spowodować, że jakiś znajomy poprosi bohaterów, aby się temu przyjrzeni.

RZĄDY DWÓCH KOBIET

Jak wszyscy wiedzą trzy tygodnie temu doszło do przewrotu. Okazało się, że król popadł w obłąd. W ostatnim przeplewie rozsądku zdążył jeszcze powiedzieć, żeby jako, że jest bezdzietny tron po nim objęła Claire. Już następnego dnia, za sprawą markizy de Thulley przywódczyni najpotężniejszego ze stron-

nictw politycznych została ona wyniesiona na tron. Zanim ktoś zdążył zaprotestować wprowadziła się do pałacu i teraz czeka na koronację.

Wraz z nią przybyła jej spowiedniczka – Berenix de Conte, Nordyjka znana z prowadzenia batalii o dostęp kobiet do najwyższych stanowisk duchownych. Przybycie obu pań zapoczątkowało zmiany na dworze. Wiele osób straciło stanowiska, wiele zaś zostało sprowadzonych na dwór nie do końca wiadomo skąd.

Jak to się stało, że Claire wraz ze swoją spowiedniczką były w Cynazji już następnego dnia po tym jak król oszalał, mimo iż wcześniej przebywały za Milczącymi Górąmi w jednym z nordyjskich klasztorów? Przybyły na miejsce już wcześniej, a dopiero po tym jak władca zwariował wyszły z cienia? A może przemieściły się za pomocą magii, lub jakiejś tajemniczej nordyjskiej technologii? Kim właściwie jest tajemnicza Claire? Przyrodną siostrą króla, jak mówią plotki? A może kimś innym?

Dlaczego salon markizy de Thulley zdecydował się poprzeć osobę wyznaczoną przez króla, mimo tego, że wcześniej był z nim skłócony? Czy tajemnicza kobieta, która trzy tygodnie temu wprowadziła się do pałacu zostanie koronowana? Czy prymas Tourville ją koronuje? A może ulegnie namowom tych, którzy nie życzą ich sobie na tronie?

GERHARDYŚCI

Grupa konserwatywnej szlachty zgromadzona wokół biskupa Morleya nazywana jest Gerhardystami od kościoła św. Gerhardta. Jest ich niewielu, trudno wszak w Cynazji o konserwatywnego szlachcica. Siłę zawdzięczają płynącym ze Stolicy Papieskiej pieniądзом i informacjom. Pragną odnowy dobrych obyczajów i religijności. Mawia się jednak, że Kartina zamieniła ich w szpiegów i sprzedawczyków, a oni od lat szykują rewolucję, po której do Kindle wkroczą papieskie wojska. Niektórzy podejrzewają, że steruje nimi sekta,

która ma za cel przeniknięcie w szeregi popleczników papieża, a następnie wpływanie na jego decyzje.

Mawia się, że są oni przeciwnikami kobiety, którą markiza de Thulley osadziła na tronie. Jeśli plotki o tym, że przygotowują oni rewolucję, która poprzedzi wkroczenie wojsk papieża do Cynazji są prawdziwe to kiedy byłby lepszy moment na jej rozpoczęcie niż czas, kiedy krajem nie włada koronowy władca, lecz tajemnicza osoba o której prawie nic nie wiadomo? Czy jeśli zadecydują się rozpocząć rewolucję uda im się osiągnąć sukces? Czy Kartina ich poprze? Jak zachowają się inne kraje Dominium gdy wybuchnie wojna domowa? Czy ktoś odważy się wystąpić przeciw przedstawicielowi Jedynego na ziemi?

Czy jeśli plotki te są nieprawdziwe zgodzą się oni na koronację następczyni króla? A może będą próbować liczącego się z ich opinią prymasa od założenia korony na jej głowę? Co jeśli im się uda? Czy kobieta, która została osadzona na tronie zyska posłuch arystokracji nie będąc koronowaną? A może będzie ona wtedy interweniować u papieża, a on z jakiś przyczyn jej ulegnie?

KONFLIKT Z PAPIESTWEM

Powszechnie wiadomo, że papież potępia nie tylko cynazyjską politykę, ale także tamtejszy styl życia, poglądy filozoficzne stojące w opozycji wobec Kościoła, oraz nie zaaprobowane przezeń odkrycia. Od wielu lat stosunki dyplomatyczne między Sarantem, a Kindle ograniczają się do utrzymanych w chłodnym tonie not, oraz sztywnych rozmów z legatem papieskim.

Czy teraz, gdy kraj ten nie ma władcy, który byłby uznawany przez wszystkich arystokratów papież zdecydował się działać? Czy ekskomunikuje ten kraj, a następnie nań uderzy? A może zwoła krucjatę? Jak w takim wypadku zareagują inni? Czy Matra wyśle regimenty, aby walczyły z jej najbliższym sojusznikiem? A może pewne państwa zignorują prośbę pa-



pieża? Czy Dominium pograży się w kryzysie, a wojna domowa ogarnie nie tylko Cynazję?

Są też jednak też tacy, którzy twierdzą, że wraz ze zmianą osoby panującej stosunki między tymi państwami się poprawią. Ba! Niektórzy nawet mówią, że papież już wysłał poselstwo mające przekazać pomysły rozpatrzenia prośby o ochronę morskich granic państwa dyplomatów przez katrińską flotę. Jak będzie?

KŁOPOTY Z NAJEMNIKAMI

Państwo dyplomatów od innych odróżnia także rodzaj armii. W prawie wszystkich państwach trzon armii pochodzi z poboru, a najemnicy tworzą pojedyncze oddziały. Tymczasem cała cynazyjska armia jest zaciężna. Wiele godzin upłynęło już na dyskusjach, czy jest to dobre rozwiązanie, więc my nie będziemy się już nad tym zastanawiać. Zwłaszcza, że mamy poważniejsze problemy na głowie.

Gdy ogłoszono iż król popadł w obłęd, a na swoją następczynię wyznaczył nikomu nie znaną kobietę jeden z dowódców najemnych pułków postanowił wykorzystać sytuację. Wysłał na dwór poselstwo domagające się zwiększenia żołdu. Mija właśnie trzeci tydzień, a do wyznaczonego terminu odpowiedzi zostało czterdzieści osiem godzin. Pułkownik powoli zaczyna się niecierpliwić.

Jak zachowa się nowa władczyni? Czy spełni prośby żołdaków, mimo to, że znacznie nadszarpnie to budżet? A może wystosuje odpowiedź odmowną, lub

po prostu zignoruje prośby? Jak zachowa się wtedy dowódca stacjonującego pod Kindle pułku, który je wystosował? Uda, że sprawy nie było? A może przestanie prosić, a zacznie żądać? Bo chyba nie skieruje najmitów na wyspy tworzące stolicę i sam sobie nie weźmie tych pieniędzy?

NIEMILE WIDZIANY PREFEKT POLICJI.

Cynazja jest krajem szczególnym. Istnieje tutaj instytucja nieznana w innych krajach kontynentu – policja. Powołał ją na samym początku swoich rządów, ponad dwadzieścia lat temu król Jaremy II Lermonta. Jej zadaniem jest walka z najgroźniejszymi przestępcami, oraz organizacjami, które zagrażają istnieniu państwa.

Drobiazgami zajmują się straż miejska. Policja interesuje się wyłącznie poważnymi sprawami.

Prefekt Valaris Snark mimo, że jest osobą wprost idealnie nadającą się na pełnione stanowisko i osiągniętych w pierwszych miesiącach pracy sukcesach z pewnego powodu jest nie lubiany przez arystokrację. Mianowicie jest on wrogiem wszelkich badaczy nauk tajemnych. Jest bezwzględny i przebiegły nie ma problemów ze znalezieniem dowodów winy.

Gdzie indziej byłby szanowany i zapraszany na wszelkie bale. Pracuje on jednak tam gdzie prawie każdy członek elit jest członkiem jakiejś tajemniczej organizacji. Nigdzie indziej nie ma tylu ludzi związanych w jakiś sposób z Ciemnością. Dowódca policji ma, więc wielu wrogów. Na początku ignorowali oni jego działania licząc, że aresztuje dwie, czy trzy osoby i zaprzestanie. Kiedy jednak, wczoraj aresztował syna hrabiego de Chavel pewne osoby uznały, że miarka się przebrała. Podejmą działania mające na celu odsunięcia prefekta od pełnionych obowiązków. Czy im się uda? Będą próbowali go zastraszyć? Przekupić, tych którzy mogą sprawić, że nie będzie on już dowodzić policją? Uzależnić poparcie dla nowej władczyni od odwołania tego człowieka? A może naślą na niego

morderców? Czy ich działania wyjdą na jaw? Jeśli im się uda, to kto zastąpi Valarisa Snarka na stanowisku? A może młoda instytucja pozbawiona przywódcy w ogóle przestanie istnieć?

TULIPANOWE SZALEŃSTWO

Cynazyjczycy są wielbicielami piękna w każdej postaci. Ostatnio kraj ten ogarnęła moda na pewien gatunek kwiatów, który pojawił się niedawno w ogrodzie botanicznym. Chodzi mi oczywiście o tulipany. Niektórzy mówią, że zostały one sprowadzone z samego Valdoru! I chyba jest w tym trochę prawdy, bo w żaden inny sposób niż za pomocą słowa „magia” nie można wyjaśnić, dlaczego nagle spodobały się wszystkim, a ich ceny rosną z dnia na dzień. Niektóre sadzonki na aukcjach są w stanie osiągnąć cenę niewielkiej kamienicy!

Jedni kupują je, aby zasadzić w ogrodzie inni zaś po to, by zarobić sprzedając je później jeszcze drożej, niż kupili. Jak długo ich ceny mogą rosnąć? Niektórzy mówią, że ceny już osiągnęły szczyt i będą tylko spadać. Czy mają rację? Jeśli tak, to jak zachowają się dziesiątki osób, które przez to stracą majątek całego życia? Nie mówmy jednak już o pieniądzach.

Podobno tajemnicą wielkiego powodzenia tych kwiatów zainteresowała się sama Inkwizycja. W Cynazji wolno jej dużo mniej, niż w innych krajach, o Karze nawet nie wspominając, jednakże i tu budzi ona strach, przynajmniej u niektórych. Czy kwiaty te rzeczywiście posiadają magiczne właściwości? Czy w najbliższym czasie, któryś z handlujących nimi trafi na przesłuchanie, a być może nawet na stos, który tutaj płonie coraz rzadziej?

TAJEMNICZE MORDERSTWA

Od dwóch tygodni na ulicach Kindle każdego poranka znajdowane jest ciało zamordowanej osoby. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie to, że jest ono koszmarnie zmasakrowane, a na dodatek wszystkie

ofiary za życia parały się handlem. Prefekt Snark wyznaczył specjalną nagrodę za złapanie osoby odpowiedzialnej za ten ciąg przestępstw.

Niektórzy mówią, że jest to dzieło jakiegoś psychopaty. Inni podejrzewają, że jakieś deviria przyzwane podczas, tak popularnych tu rytuałów wyrwało się spod kontroli i sieje zniszczenie. Da się też usłyszeć plotki, jakoby te osoby zostały najpierw złożone w ofierze, a następnie ich truchła po prostu bezceremonialnie wyrzucono na ulice. A może po prostu jakiś kupiec, chce pozbyć się konkurencji? Dlaczego regularnie co noc ginie akurat jeden człowiek?

Duchy w Królewskim Teatrze

Ostatnio stolicę obiegły plotki, jakoby w Królewskim Teatrze, gdzie wystawiane są najlepsze sztuki w całym Dominium miało straszyć. Kierownictwo teatru oficjalnie zaprzeczyło tym podejrzaniom, ale dzięki temu tylko nabrały one na sile. Niemniej od kiedy pierwszy widz oświadczył, że zobaczył ducha liczba zainteresowanych wystawianymi przedstawieniami wzrosła tak, że zdobycie biletu graniczy z cudem.

Czy w teatrze naprawdę występują zjawiska paranormalne? Jeśli tak to dlaczego? Czy są efektem jakiegoś nieudanego obrzędu magicznego? W trakcie przedstawienia umarł jeden z widzów, a teraz w ramach zemsty straszy oglądających sztuki? A może to po prostu kłamstwa mające zwiększyć dochody teatru? Czy sprawą zainteresuje się Inkwizycja?

ZAKOŃCZENIE

Czy, w którejś z tych spraw jakąś rolę odegrają postacie twoich graczy? A może to one je spowodowały? Jeśli odpowiedź na któreś z tych pytań jest twierdząca przekaz im ode mnie życzenia powodzenia. Tylko ludzie tego formatu co BG są w stanie powstrzymać dekadenski taniec ku własnej zagładzie, jaki niestety tańczy Cynazja.



Jakub „Erpegis” Osiejewski

Uniwersytet w Feirne

materiał do gry Wolsung: magia wieku pary

Nazwa 'Feirne' kojarzy się przeciętnemu Alfheimczykowi z klasyczną edukacją, luźnym rygiem, latami doskonalenia magii, oraz studenckimi figlami. Większość prostych obywateli powie, że Feirne to typowy uniwersytet dla bogaczy, gdzie bezmózdzy studenci z klas wyższych mają nie tyle zdobyć wykształcenie, co zawrzeć odpowiednie znajomości. Arystokracja po części się na to zgodzi, jednak wskaże wielu słynnych magów, uczonych, kapłanów, filozofów czy radykałów, którzy wywodzą się z tej uczelni.

Feirne to szkoła tradycyjna, z dumą chlubiąca się tytułem najstarszej uczelni na Wyspach. Założono ją w 1220 roku, kiedy dostojnicy królestwa zdali sobie sprawę, że nowe terytoria zdobywane przez Alfheim wymagać będą dobrze wykształconych ludzi do zarządzania nimi. Od początku więc, w przeciwieństwie na przykład do Ursony w Orseaux czy Akademii Piaśtuńskiej w Gnieździe, szkołę budowano z myślą o świeckich uczniach. W późniejszych latach tę atmosferę świeckości wzmogły przemiany religijne.

Feirne jest nieco starszą szkołą od swojego rywala: Uniwersytetu Lyonesse. Rywalizacja obecnie jest raczej przyjazna, jednak w średniowieczu nie była tak sympatyczna. Zdarzało się, że na debaty między profesorami tych szkół tak studenci jak i nauczyciele przychodzili z mieczami. Zresztą, magia ofensywna również miała swoje zastosowanie: podobno pomnik profesora Goodhearta nie jest pomnikiem, a zmienioną w kamień ofiarą rozeźlonego Tomasa Bellowesa, uczzonego z Lyonesse, który, według Feirneńczyków nie znalazł dobrego kontrargumentu, zaś według Lyoneszczaków wygrał zakład. Obecnie co roku w rocznicę debaty studenci Lyonesse zakradają się pod ten pomnik i wkładają mu na głowę nocnik, a szyję obwiązują szalikiem stołecznej uczelni.

Dziś jednak rywalizacja ogranicza się do konkurencji w dziedzinach osiągnięć naukowych i technomagicznych (gdzie prowadzi Lyonesse), sportowych, zaczynając od sławnych wyścigów wioślarskich po Teterze (tu dominuje Feirne), oraz we wprowadzaniu swych ludzi na wysokie stanowiska. Tu wpływy rozkładają

się mniej więcej po równo – np. premier ukończył wprawdzie Uniwersytet Lyonesse, za to burmistrz stolicy, jak na ironię, studiował w Feirne.

MIASTO

Samo Feirne pomimo swojej bogatej historii pozostaje małym, mającym około 10 tys. mieszkańców miasteczkiem. Oczywiście, studenci i profesorowie nie liczą się do tej liczby, jednak większość mieszkańców jest związana z uczelnią – czy to bezpośrednio, pracując jako pokojówki czy ogrodnicy, czy pośrednio, dostarczając studentom książek, piwa, rozrywki i piwa.

Feirne jest dziś dumne z Uniwersytetu i Tradycji. Architektura miasta zyskała dzięki dziesiątkom średniowiecznych i renesansowych budynków szkoły, podobnie jak jego reputacja. Miasto ma za sobą bogatą historię, i cieszy się olbrzymią liczbą pomników, upamiętniających znanych absolwentów, studentów, studentów wydalonych, a docenionych później, fundatorów, profesorów, rektorów, dziekanów. Oczywiście są tu też muzea, liczne uniwersyteckie biblioteki, teatr i filharmonia, ogród botaniczny, szpital – wszystko to dzięki uniwersytetowi.

Feirne zaczyna zarabiać na turystyce, co bardzo podobają się mieszkańcom. Dawno zapomniano już zadrażnienia między miastem a szkołą. Jeszcze dwieście lat temu, często dochodziło do bójek. Sprawy uczelni często były na tyle poważne, by interweniowała w nich królowa. Na szczęście miasto zaczęło w końcu korzystać na swojej reputacji i z różnych udogodnień wprowadzonych przez akademię.

Gdyby nie uniwersytet, byłoby to dość sielskie miasteczko, co widać zwłaszcza latem, gdy uczelnia ma wakacje. Życie płynie tu leniwym trybem, a 50 lat temu widok krowy na przedmieściach nie był niczym niezwykłym. Nowe domy z czerwonej cegły przyjemnie kontrastują z pobielanymi szachulcowymi domkami z szesnastego wieku. Nie ma tu paromobili, poza może kilkoma ciężarówkami dostawczymi, a stacja

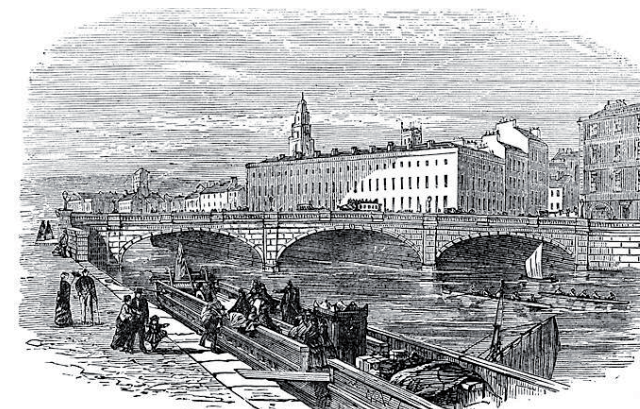
kolei mieści się daleko od centrum. Ba, nawet odbywają się tu nadal tradycyjne targi rolników, gdzie można kupić świeże owoce i warzywa. Na peryferiach miasta przycupnęło kilka posiadłości szlachty, często absolwentów uniwersytetu i jego fundatorów, dziś zajmującej się organizowaniem życia towarzyskiego w miasteczku.

Przez miasto przepływa Tetera i spina je siedem mostów. Zachowano też replikę promu Tomasa Kenninga, od którego pochodzić ma nazwa miasta. Chlubą miasta jest przystań dla łodzi. Turyści, mieszkańcy wielkich miast chcący wypocząć, czy po prostu entuzjaści sportu, często wybierają się w rejs po Teterze i jej dopływach. Można tu tanio wynająć łódź mieszkalną, i z radością udać się na kilkutygodniowe wakacje na rzekach Alfheimu.

MIEJSKIE CIEKAWOSTKI:

Fred i jego kumple – Każdy zna Freda, sympatycznego ludzkiego staruszka o sumiastych włosach. Fred zawsze był w Feirne, odkąd każdy pamięta. Fred zna każdy pub, wie gdzie jest każdy budynek uniwersytetu, opowie historię każdego pomnika. Zawsze też towarzyszą mu dwaj kumple, choć podobno nie są aż tak długowieczni jak Fred. Chętnie dorobią „do emerytury”, podrepcą na pocztę, zawołają kogoś z koniem, przypilnują paromobilu. Jednego tylko nie można zrobić przy Fredzie – wyrazić się źle o jego mieście. Podobno, w Dzień Hołdu, kiedy burmistrz ma pokłonić się rektorowi nigdy nie można znaleźć Freda, nawet w jego domku.

Wand Shoppe – kiedyś ten sklep zaopatrywał magów w tradycyjne powłóczyście suknie, czy spiczaste kapelusze. Dziś to słynny na cały Alfheim dom mody... niekonwencjonalnej. Kostium kąpielowy dla krasnoludzkiej damy? Garnitur dla ogra? Jeśli tego nie ma w Wand Shoppe, to sklep to uszyje. Chodzą słuchy, że Dzikie Talenty (nawet członkowie słynnej alfheimskiej grupy zamaskowanych bohaterów – Nocnych Skrzydeł) mogą także tutaj nabyć odpowiednio dopasowane dla nich kostiumy.



Feirne Trumpet – gazeta miejska, tradycyjnie przegrywająca z Feirne Prophet – pismem uniwersyteckim. Nawet niezwiązani z uczelnią mieszkańcy sięgają po „Proroka”, motywując swój wybór lepszą jakością artykułów, większą dostępnością, i ciekawszymi historiami. Trumpet zatem podupada, jednak nowa redaktor naczelna podobno ma radykalny plan zwiększenia poczytności gazety. Jak dotąd jednak gdy Prophet opisuje i ze swadą komentuje wydarzenia na świecie – czasem nawet wykorzystując jasnovidzów, by opisywać wydarzenia, które jeszcze nie nastąpiły – to Trumpet opisuje spotkanie Koła Wstrzemięźliwości na parafii Justusa Króla. Taki małomiasteczkowy styl podoba się starszemu pokoleniu mieszczan.

Restauracja Mamuśki Goodness – Eleonora Goodness, zwana przez wszystkich Mamuśką, to stara złośliwa harpia (nie dosłownie, na szczęście jest tylko niziołkiem), prowadząca znaną restaurację. W mieście jest wiele restauracji, z całego świata, Mamuśka serwuje jednak dania alfheimskie. Nieszczerólnie smaczne ani zdrowe. Ale Mamuśka celuje w stypendystów, serwując dużo i tanio. A jako że traktownia mieści się naprzeciw głównej biblioteki, podobno na co drugim zabytkowym zakłęcie znaleźć można ślady jajeczniczy z pomidorami Mamuśki.

UNIwersYTET

Sercem miasta jest Uniwersytet w Feirne, i dziesiątki jego kolegów i instytucji. Studenci nadają mu nie-

spotykany wręcz charakter... zwłaszcza gdy przypomnisz sobie, że spora część z nich jest magami. Nie ma czegoś takiego jak główny kampus – budynki kolegiów i wydziałów rozrzucone są po całym miasteczku. Studenci błagają burmistrza o uruchomienie linii omnibusów, jednak ten opiera się tym próbom modernizacji. Studenci wybierają obecnie więc bicykle, albo swoje niekonwencjonalne wynalazki.

Rok na uniwersytecie składa się z trzech trymestrów: Matki (jesiennego), Staruchy (Zimowego) i Córki (wiosennego), a każdy z nich z 11 tygodni. W trakcie roku akademickiego studenci w teorii uczęszczają



na wykłady i spotkania z wykładowcami. Pod koniec każdego trymestru student ma zdać egzamin, zaś na koniec każdego z lat studiów (przedmioty niemagiczne: trzy lata, przedmioty magiczne: siedem), zdaje egzamin główny, czasem musi też zaprezentować pracę dyplomową. Po zdobyciu dyplomu, można zostać na studiach doktoranckich, trwających średnio ok. trzy lata. Ukończenie trzyletnich studiów daje stopień bakałarza lub inżyniera, siedmioletnich – maga lub maga inżyniera.

Nie warto podawać listy wszystkich wydziałów i kolegiów (wydziały zajmują się nauczaniem, kolegia grupują studentów i profesorów o np. podobnych przekonaniach, zainteresowaniach czy osiągnięciach). Feirne naucza właściwie wszystkiego, będąc jednak trochę „do tyłu” jeśli chodzi o najnowszą technomagię – co nie znaczy, że nie zdarzają się tu nowoczesne wynalazki.

Każdy student należy do jednego lub kilku wydziałów – zależnie od zainteresowań, przedmiotu studiów lub pochodzenia. Większość „niedzielných studentów” wybiera bardzo niejasno sformułowaną „literaturę klasyczną”, gdzie muszą tylko poznać łatydę i/lub staroeolijski, oraz omówić jedno wybrane dzieło w ciągu roku. Zresztą, znajomość łatydy do niedawna była wymagana do przyjęcia na studia – z reguły nauczano ją w szkole prywatnej. Teraz jednak uniwersytet otwiera się na studentów z całego świata.

CIEKAWOSTKI UCZELNI:

Profesor Excentrica Gallop, dr hist. – Każda uczelnia ma dziwnego profesora. Nawet jak na Feirne, profesor Gallop jest bezdyskusyjnie najdziwniejszą wykładowczynią. Nie było chyba nigdy dnia, w którym profesor Gallop stawiałaby się na wykład w stroju, fryzurze, i makijażu, w którym już kiedyś występowała. Czasem dopasowane są one do tematu wykładu – gdy mowa o bitwach morskich może przebrać się za sławnego odkrywcę, Roberta Pookah; czasem wręcz abstrakcyjne, jak rudowłose tornado w połą-

czeniu z powłóczystym trenem. Oczywiście, studenci plotkują na temat ekscentrycznej historyczki.

Najbardziej popularne teorie to: - profesor Gallop jest Fae, bo zbyt wiele wie o historii; - profesor Gallop to królowa incognito, bo budzi szacunek studentów, i ewidentnie stać ją na wiele strojów; - profesor Gallop to opus magnum, ożywiona iluzja, bo nikt nie wie, jak naprawdę wygląda; - profesor Gallop to golem teatralny, podłączony do FLORY, bo widuje się ją tylko na terenie wydziału historii; lub w końcu profesor Gallop nie istnieje, a odgrywają ją wszyscy profesorowie a nawet studenci.

WINSTON CHAPSTON

Winston to ogr, jeden z pierwszych studentów tej rasy, który rozpoczął studia w Feirne, choć wszystko wygląda na to, że ich nie zakończy. Winston próbuje świadomie zostać wiecznym studentem i co jakiś czas zapisuje się na inny kierunek, nie kończy go, i przechodzi na następny. Cały czas spełnia wymagania stypendysty, a gdy naprawdę potrzebuje pieniędzy wynajmuje się do roboty (bo ogr zawsze się przyda), czy naciąga swoją obecną dziewczynę. Winston cieszy się sporym mirem wśród uczelnianej braci – nie tylko dlatego, że nie ma sobie równych w bójce na pięści, ale też dlatego, że podobno zna słabe punkty każdego z profesorów.

WIELKA AULA

Symbolem uniwersytetu jest nie tylko olbrzymia biblioteka, ale też kopuła mieszcząca Wielką Aulę, gdzie odbywają się wszelkie wydarzenia kluczowe dla uczelni: prezentacje nowych zaklęć, nowych wynalazków, odkryć. Jeśli jakiś mag zdaje tu końcowy egzamin, to albo jest już uznanym odkrywcą, albo pochodzi z bardzo znanej rodziny. Sama Wielka Aula jest też nexusem emocji, jednak nie wypada używać tego szacownego pomieszczenia do zasilania magii sztuki.

OGRÓD BOTANICZNY

Założony ponad sto lat temu jako pomoc naukowa, dziś jest głównie miejscem schadzek studentów z pa-



niami z miasta, i studentek z džentelmenami. Podobno w letnie noce nie da się spacerować po ogrodzie nie słysząc chichotów z krzaków.

PUB „NA SKRAJU”

Umieszczony zazwyczaj naprzeciwko wydziału Magii Astralnej (czasem wydział trochę się przemieszcza), ulubiony pub tych najbardziej magicznych profesorów i studentów. Jasne ale piją tutaj ci odmienieni magicznymi eksperymentami – ot, ta studentka z czułkami owada, czy profesor o kamiennej cerze. Plotki mówią, że niektórzy goście pochodzą z głębin Astralu – ale komu to przeszkadza? Stała klientela i tak jest

już dość przyzwyczajona do niezwykłych widoków, a właściciel baru zrezygnował z ciekawości już wieki temu, ograniczając się tylko do sprawdzania każdej otrzymanej monety (czy aby nie zmieni się w zbudowane liście o poranku), i leje piwo każdemu, kto o nie poprosi.

FLORA

Feirneński Logiczny Operacyjny Różnicowy Agregat to uniwersytecki myślący mózg, wielokrotnie przebudowywany i ulepszany, zyskał w efekcie namiastkę osobowości. Problemem byli jednak studenci włamujący się do jego zasobów pamięci i zmieniający ją w zależności od mód. Albo zdenerwowano tym rektora, który ustalił ostateczną wersję osobowości maszyny różnicowej, albo to jej ostatnia, wypadkowa forma. Tak czy siak, FLORA zachowuje się obecnie jak złośliwa sekretarka z dziekanatu. Podłączono ją do systemu rejestracyjnego, więc każdy student musi liczyć na minimum kontaktu z FLORĄ. Na osłodę, przekonywać FLORE muszą też profesorowie i zespoły badawcze wykorzystujące maszynę do badań.

TRADYCJE UNIWERSYTETU

Z uczelnią wiąże się wiele tradycji, niektóre... właściwie większość z nich całkiem bezsensownych. Oto kilka przykładów – w parku jest zagajnik, gdzie profesorowie mogą kąpać nago, pod warunkiem że nikt nie zauważy; co roku na dach biblioteki studenci wciągają krowę na dach uczelni (choć w zeszłym roku był to golemiczny rumak z doczepionymi rogami), w dzień rozdania nagród zwyczajowo przyznaje się też kilka innych wyróżnień – za recytację poezji, za przeżycie największej liczby ataków na własne życie, za najgorszy wynik z numerologii itd.; co trzy miesiące profesorowie muszą ugościć najbiedniejszych studentów na kolacji; profesorowie mogą dowolnie wybierać asystentów przy ustalaniu składu wypraw odkrywczych – nieodwołanie się do dziekana w ciągu trzech dni oznacza że student może zostać zaciągnięty na wyprawę siłą.

ŚWIĘTO WIOSNY

to chyba najbardziej znany uniwersytecki zwyczaj. Tydzień po wiosennym przesileniu, organizuje się wielki festyn na uniwersytecie, połączony z zawodami sportowymi – w tym słynne wyścigi łodzi. Ostatnio imprezie towarzyszy też jarmark wynalazków, podczas których studenci prezentują swoje widowiskowe projekty.

JAK ZDAĆ?

Każdy BG – student uniwersytetu powinien opisać, jak radzi sobie z przedmiotami. Uczęszczanie na zajęcia i wykłady pomaga, ale nie jest niezbędne. Oto, jak można zdać egzaminy:

KUJĄC

Nudny sposób, ale się opłaca. Egzamin trymestralny jest testem spornym wiedzy akademickiej (rzadziej okultyzmu, techniki czy ekspresji). Egzamin główny wymaga konfrontacji opierającej się na tych umiejętnościach. Stawką studenta jest zdać, najlepiej z wyróżnieniem, stawką profesora jest nie tylko oblać studenta, ale go ośmieszyć, lub sprawić, że nigdy nie podejmie ponownie do egzaminu. Profesor niezależnie od stopnia zażyłości, ma prawo wykorzystywać wszystkie umiejętności społeczne przeciwko uczniowi.

BALANGUJĄC

Studenckie imprezy niezależnie od stulecia, w którym się odbywają, zawsze są ciekawą okazją do poznania nowych ludzi i ciekawych doświadczeń. Student, który spędził większą część trymestru pijąc na umór i poznając ciekawych ludzi, może w spornym teście wiedzy akademickiej na koniec trymestru zagrać jedną kartę z archetypu za osobę, którą dobrze poznał i z którą wymienił doświadczenia (domyślnie na przykład jedną za każdego członka drużyny, sojusznika, i osobę związaną z osiągnięciem Wdzięczność). Egzamin główny nadal jest konfrontacją skupiającą się głównie na wiedzy, jednak jeśli bohater zyskał sobie reputa-

cję hulaki i imprezowicza, to może też wykorzystywać dowolne umiejętności społeczne przeciwko profesorowi bez żadnych kar.

OPUS MAGNUM

Tworząc opus magnum lub pracę mistrzowską. Na kierunkach sztuki, techniki czy magii rytualnej można po prostu zaprezentować swoje odkrycie, wynalazek, czy nowy czar. Jeśli dysponujesz gadżetem lub mocą magiczną odpowiednią do sytuacji, i stworzyłeś gadżet sam (albo za pieniądze taty, i zdołasz przekonać profesorów że to twój), konfrontację możesz zastąpić prostym przeciwstawnym testem techniki, ekspresji, okultyzmu – lub jeśli to nie twoje dzieło - blefu. Gadżet musi być na stałe twój – zatem wymaga rozebrania osobnej przygody i/lub wydania nań PD.

INNE SPOSOBY

Oczywiście profesorowie to też ludzie (próby stworzenia golema-nauczyciela są w toku), i można ich przekupić, zaszantażować, przespać się z nimi, zabić i zastąpić zdalnie sterowanymi golemami...

Dyplom jest gadżetem posiadającym dwie cechy, odpowiednio wybrane w zależności od oceny bohatera i jego specjalizacji. Bohater zdobywa go od razu, i może używać go do woli do końca przygody (nie sesji). Po zakończeniu przygody z uniwersytetem, dyplom podlega wszystkim normalnym zasadom związanym z gadżetami -jednakawet jeśli bohater nie wydał nań PD, dyplom jest stałym elementem jego „arsenału”.

KALENDARIUM

1220 – założenie Uniwersytetu w Feirne. Nazwa miasta pochodzi podobno od promu Tomasa Kenninga, według tradycji, pierwszego niziołczego studenta.

1233 – Ofiara Williama. William Matternot, jeden z ludzkich studentów zostaje oskarżony o gwałt na mieszczańce, i powieszony. Rośnie konflikt między miastem a uniwersytetem.

1308 – Królowa Virgenia rozstrzyga konflikt zmuszając rajców miasta do corocznego pokłonu przed rektorem.

1372 – Dzięki konfliktom z Akwitanią, alfheimscy studenci nie są przyjmowani na studia w Orseaux. Królowa zakłada Królewski Uniwersytet w Lyonesse. Rozpoczyna się rywalizacja między dwiema uczelniami, początkowo ostra, dziś jednak dość przyjazna.

1400 – na uniwersytecie studiuje a następnie wyklada John Wycked, radykalny teolog, prekursor reformatyizmu, zaś jego prace bada Jan Labut, nordyjski filozof. Z woli królowej założone 3 „Niewieście Kolegia” przyjmujące kobiety.

1417 – Królowa ukraca przywileje studentów tak w Lyonesse, jak i w Feirne. Studentom nie wolno już nosić broni, i jedynie ci o „dobrej reputacji a szlachetnej kondycji” mogą poznawać czary bojowe. Miasto zaczyna czerpać poważne zyski ze studentów.

1541 – Całkowite zeświecczenie uniwersytetu. Nadal oczywiście istnieją katedry teologii, oraz jedynie alfiści mają prawo do studiów.

1563 – Biskup Wilbur Payne, filozof, etyk, potępia handel niewolnikami, tłumaczy Święte Księgi na współczesny alfheimski, wylicza datę stworzenia świata, i sprzeciwia się królowej, za co zostaje ścięty na rynku w Feirne.

1621 – uniwersytet kończy Olivier Thorne, później Lord Protektor Alfheimu.

1622 – Powstaje Feirne University Press. Pierwszym dziełem opublikowanym jest „Zrujnowany król” Mockingbirda.

1638 – Robert Boilwater publikuje rewolucyjne dzieło „Nova Alchemia”, opisujące podstawy żywiółów i redukujące wiele elementów rytualizmu z alchemii.

1702 – rozluźnienie religijnych wymagań. Do studiów (lecz nie do wykładania) dopuszcza się inne

wyznania, poza pontyfikalistami. Pierwsi eddyści na uniwersytecie.

1761 – Sir Isaac Newborn kładzie podwaliny pod współczesną technomagię. Pod koniec życia interesuje się rytualizmem, i znika w tajemniczych okolicznościach.

1782 – założenie Ogrodu Botanicznego w Feirne

1818 – doprowadzenie linii kolejowej do miasteczka

1855 – Nowe, uproszczone zasady piłki nożnej. Pierwszy rozegrany mecz między Lyonesse a Feirne kończy się bezbramkowym remisem.

1866 – uniwersytet otrzymuje pierwszą maszynę różnicową, dzieło sir Martina Cabbage’a, mającą wykonywać obliczenia. System zostaje wielokrotnie rozbudowany.

POTWÓR

OPUS MAGNUM (INCANTATIO ANIMATUS)

Magia jest z definicji nieprzewidywalna. Potężne zaklęcia rytualizmu splatane mogą być latami czy nawet dekadami. Wymagane do nich są z reguły komponenty, nexusy, trudne formuły... Nic więc dziwnego, że magia nabiera pewnego życia. Zaklęcia nieukończone muszą zostać rzucone - przerwane w połowie może okazać się niebezpieczne: stąd też wykorzystanie zaklęć bojowych do wywołania Paroksyzmu. Czasem jednak nieukończone, lub źle rzucone zaklęcie zyskuje pewną dozę stabilności, świadomości, i pragnie wyrwać się spod kontroli maga.

FAKTY I MITY:

Test okultyzmu (ST 10) pozwoli ustalić następujące informacje:

1. Opus magnum to ożywione zaklęcie, zbierające manę z otoczenia, i wymykające się spod kontroli maga. Jeśli zbierze wystarczającą ilość many, może rzucić się, a następnie się zregenerować.

2. W gruncie rzeczy nie nienawidzą swoich stwórców; wprost przeciwnie, przejmują ich osobowość, czasem też wygląd, a nawet realizują ich podświadome żądania. Z definicji jednak nie można ich kontrolować.

3. Magia Rytualna na wielką skalę musi być cały czas drobniawo kontrolowana, by nie wykształciło się żywe zaklęcie. Dlatego na ogół na przykład nie kontroluje się pogody magicznie.

4. Jeśli mag wypowie ostatnie słowa inkantacji lub umrze, Opus Magnum zostanie ostatecznie rzucone i kończy niezależną egzystencję. Niektórzy, zwłaszcza demonolodzy i nekromanci, celowo próbują wypowiedzieć zaklęcie błędnie lub go nie kończą, by zyskać w ten sposób wiernego „sługę”.

Rój czarnych płomiennych skarabeuszy wyzerających wnętrzości

To dość skomplikowana inkantacja z Khemre, zagniona przed wiekami, i niedawno odkryta w tzw. Kronikach Martwych. Jak łatwo zgadnąć, zaklęcie powoduje materializację roju czarnych metalowych żuków, płonących nieziemskim zielonym ogniem wewnątrz jelit ofiary, które przegryzają się przez wnętrzości i skórę, by następnie wybuchnąć na jej powierzchni. Kiedy Khemrejczycy rzucali na kogoś klątwę, cenili widowiskowość równie mocno jak skuteczność.

To zaklęcie opracował profesor archeologii Adam MacFeagle po powrocie z badań archeologicznych w Khemre, jednak zabrakło mu odwagi, by ostatecznie wypowiedzieć formułę zaklęcia testowanego na białej myszy. Na wpół zmaterializowane żuki przeniknęły przez skórę myszy, a następnie rozpełzły się po laboratorium maga, wykorzystując moc nexusa do zasilenia zaklęcia i zwiększenia swojej liczby.

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, pula 3k10, odporność 3

Zdolności:

- Moc: uderzenie, wzmocniona zaklęciem Wzmocnienia mocy. Zaklęcie raz na sesję zapewnia stałą premię +5 do walki, dopóki owady nie odpoczną w nexusie (dowolnego rodzaju, poza ogniskami wody i soczewkami pozytywnych emocji). Owady nie muszą wykonywać testu okultyzmu, ale i nie otrzymują przebić, zaś atak wykorzystuje ugryzienie roju.

- Zaklęcie; przeniknięcie – owady są tylko częściowo materialne, a zadaniem ich jest przejść przez wąskie otwory. Owady muszą spędzić scenę w nexusie by zregenerować swą moc.

- Umiejętności: ukrywanie się (nie mogą ukrywać się w ciemności) 6/9+;

Walka: Ugryzienie 6/9+, uderzenie. Obrona 12. Owady generalnie atakują głównie tych, którzy odmówili czegoś profesorowi MacFeagle, ich stawką jest zażwyczaj poważne okaleczenie.

Pościg: Wysportowanie 3/10+, przeniknięcie, ukrywanie się. Obrona 14

Dyskusja: niemożliwa.

Za kulisami

Tak, Feirne to Oksford. I Cambridge. I Yale. I Harvard. Stara się być amalgamatem tych wszystkich uczelni. Samo miasteczko jest sielskie, anielskie, i nader wszystko angielskie – idealne do wytchnienia po trudach życia w Lyonesse. Oprócz takiego miasteczka uniwersyteckiego ma też odrobinę Eatanswillu z Dickensa, miejscowości, do których zaglądają bohaterowie „Trzech panów w łódce, nie licząc psa”, czy miasteczek z britcomów.

Uniwersytet to naturalnie właśnie duża szkoła, której studenci o wiele bardziej przejmują się poznawaniem odpowiednich gości niż zdobywaniem wiedzy. Dodano do niej szczyptę Niewidocznego Uniwersytetu, trochę Hogwartu i całkiem sporo Wolsungowej otoczki. Feirne jest znacznie bardziej liberalne niż był Oxford w

XIX wieku – od 500 lat przyjmuje kobiety, a religia gra tu znacznie mniejszą rolę.

PRZYGODY

Eksploracja – tajemnice przeszłości – prawdziwe oblicze wielkich uczonych, zapomniane sekcje ogromnych bibliotek, muzeów i magazynów, wymiana doświadczeń, niebezpieczne eksperymenty, renowacje akademików, przebudowa miasta.

Salony – polityka uczelniana, wybory dziekanów i rektorów, imprezy studenckie, konflikt miasta ze szkołą, kościół a wolnomyśliciele, szlachcice szukający wybranki na studiach, bale i festiwale, puby uczelniane, dyskusje filozoficzne przy kielichu, spotkania miejscowych notabli.

Śledztwo – złodzieje kieszonkowi, plagiaryzm wśród studentów, tajemnicze zniknięcia profesorów, złośliwe klątwy, materializacje opus magnum, tropienie okrutnego socjopaty wśród ekscentrycznych technomagów, kradzieże danych, nowe praktyki magiczne.

Ryzyko – Bójki na pięści w zadymionych pubach, śmiałe kradzieże z bibliotek, niebezpieczne wyniki eksperymentów, zawody sportowe między uniwersytetami, wspinaczki na najwyższe budynki uniwersytetu.

SCENERIA

MAŁE MIASTECZKO

Specjalne: Wszyscy wiedzą, jak masz na imię – postaci pochodzące z miasteczka zawsze traktowane są tak, jakby były w sytuacji prywatnej. Z drugiej strony, testy Bogactwa ponoszą karę -5, bo po prostu nie wszystko jest tu dostępne.

Elementy: Kręte, wąskie uliczki, stare domki, kocie łby na ulicach, zaciszne sklepiki, ogródki pełne kwiatów, staruszkowie palący fajki przed domami, ogrodzenia z kutego żelaza, zachwaszczone cmentarze, włóczący się młodzieńcy, mostki nad rzekami, niewielkie plaże, zadymione puby, skwerek z pomni-

kiem, niewielkie świątynie, ceglane murki, przyszczone trawniki.

Antagoniści: Dumni mieszczenie, wędrownie potwory, lokalni politycy, podejrzliwi policjanci, duchy i upiory, wampiry, seryjni zabójcy, dzikie zwierzęta, nawiedzone paromobile, zwyrodniali cyrkowcy.

Zagrożenia: Obrażona staruszka z parasolką i wrednym pudlem, zawalające się budynki, zabłądzenie po pijanemu, rozwścieczony posiadacz ziemski z dubeltówką.

Skandale: Przegrane gry w rzutki w pubie, nierozpoznanie lokalnych notabli, zniszczenie zabytków, wejście na cudzy teren, bycie w stanie upojenia alkoholowego,

Cele: Znalezienie nowego domu, wypoczynek, odwiedziny u rodziny, występy artystyczne, odczyt autorski, konsultacje z ekspertem na emeryturze.

Zob. też 326, podręcznik podstawowy; Uniwersytet.

SZKIC PRZYGODY:

ZAWIĄZANIE:

Bohaterowie słyszą od znajomego, profesora Flowera, że latem Feirne jest idealnym miejscem do wypoczynku, a warto odsapnąć po ciężkich przygodach.

Profesor Flower – zajmujący się jak najbardziej egzotycznym dla BG przedmiotem – z chęcią odda im na lato klucze do mieszkania, a sam wyruszy na wakacje do Nancy, akwitańskiego uzdrowiska. Pech zechce, że tradycja uniwersytetu oznacza, że wykładowca wyruszający na wakacje może wyznaczyć zastępcę. FLO-RA uzna że to rola BG i żadna siła nie zdoła wybić jej tego z mechanicznego mózgu.

ROZWINIĘCIE:

Dziekan obieca, że umożliwi im spokojny wypoczynek, i wymagać będzie od nich tylko roboty papierkowej czy obecności w komisjach. Pierwszym zada-

niem będzie zastąpienie profesora podczas ostatnich egzaminów. Student, Winston Chapston, będzie pijany, nachalny wobec dam. Jeśli BG go obleją, będzie wdzięczny – chodzi mu o oblanie egzaminu. Drugim ze studentów jest biedny człowiek Edwin Myrtle, za kompleksiony i nieśmiały. Nie istnieje żadna możliwość by zdał, nie może wydusić z siebie ani słowa. Ostatnia jest Gwendolyn Catering, sympatyczna studentka, mająca największe szanse zdania.

Myrtle, który nie może pozwolić sobie na dalszą naukę, wyrzekł się swojego imienia, i zmieni się w dopelgangerę. Przez resztę wakacji będzie nastawał na ich życie. Pod postacią Winstona zaatakują BG w nocy, pod postacią Gwendoliny zaciągnie ich na rejs na rzecę i spróbuje ich utopić. Podejrzewani naturalnie będą zaprzeczać, i będą dysponować żelaznym alibi. W końcu, przy okazji balu z okazji definitywnego zakończenia roku, z dachu biblioteki dziekan spróbuje ich zastrzelić.

PUNKT KULMINACYJNY:

Pościg za dopplegangerem, który wmiesza się w tłum mieszczań, przerodzi się w walkę. Potwór zagoni większość BG w wąskie uliczki lub kręte korytarze jednego z budynków uniwersyteckich, i zacznie ich naśladować, by namieszać im w głowie i zrodzić nieufność w drużynie. Jeśli BG złapią go, zacznie się dyskusja. Potwór zacznie wyrzucać im to, że zrujnowali mu życie i że powinni byli dać mu drugą szansę. Jeśli to BG odniosą zwycięstwo w dyskusji, potwór zorientuje się, że nie istnieje już Edwin Myrtle i po prostu odejdzie.

Zakończenie: Profesor Flower powróci w końcu z wakacji... ale będzie wyjątkowo mało opalony, będzie też podejrzanie dobrze zorientowany w wydarzeniach na Uniwersytecie. Oczywiście, prasa w końcu dowiaduje się o wszystkim.



Jakub „Erpegis” Osiejewski

Okruchy Siedmiu Światów II

Multiwersum przemierzają bohaterowie, toczący nieustanną walkę ze swoimi przeciwnikami. Żaden bohater jednak nie odniósł sukcesu samotnie. Bez sojuszników bohater jest nikim. Może ich zdobyć, walcząc u ich boku, nając w tawernie, albo samemu ich stworzyć. Sojusznicy mogą pomóc w bitwie, zając się sprawami, do których bohater nie ma głowy, czy zapewnić unikatowe umiejętności grupie bohaterów.

Przedstawieni poniżej sojusznicy pochodzą z różnych światów alternatywnych, ale sami w sobie są grupą BN, którzy mogą przydać się różnym drużynom – od gwiazdnych piratów po wędrowców na bezdrożach krain fantasy. Wystarczy dokonać zmian w historii czy zmienić rasę by postać stanowiła pożywkę dla graczy lub MG.

MELLANGEL AP GRUFFYD

(DOŚWIADCZONA)

Pochodzenie: Walia, rok 1285, świat podobny do naszej Ziemi.

Mellangel to wysoka, atrakcyjna, choć ponura szatynka o jasnoszarych oczach. Ubiera się w brunatne, praktyczne ubranie podróżne. Mówi z silnym walijskim akcentem, łamaną angielszczyzną. Zawsze nosi przy sobie długi walijski łuk, ostry miecz i sztylet.

Mellangel jest wdową po Cerlanie ap Gruffydzie, jednym z szlachetnych walijskich rycerzy w służbie Daffyda, ostatniego przywódcy Walijczyków. Daffyd został powieszony, ciągnięty kołem, i poćwiartowany przez Normanów dwa lata temu, Mellangel jednak ma nadzieję, że jej mąż żyje, dlatego zdecydowała się osobiście go odszukać.

Osobowość: Mellangel nienawidzi Normanów (nie przepada też za Sasami, ale to inna rzecz). Nie znosi władzy Francuzów nad wyspami, i z radością niszczy każdego, który będzie się do niej przystawiał.

Cechy: Duch k4, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k10

Charyzma +2, Obrona 7, Wytrzymałość 6 (1), Tempo 6

Umiejętności: Jeździectwo k8, Leczenie k4, Odwaga k4, Pływanie k4, Przetrawianie k6, Strzelanie k12, Tropienie k4, Walka k8, Wiedza (francuski) k4.

Zawady: Wróg: Anglicy, Krwiożercza, Zobowiązanie (znaleźć Cerlana lub pomścić jego śmierć).

Przewagi: Ładna, Akrobata, Dobywanie, Ulubiona broń: łuk Cerlana.

Sprzęt: Długi łuk walijski (Zasięg 15/30/60, obrażenia 2k6+2, SzS 1); długi miecz (S+k8), skórznia (+1), koń pod siodło (klacz Gwyneth)

Zastosowanie: Mellangel to dobra łuczniczka, mająca jednak określony cel. Będzie współpracować tylko z bohaterami, którzy pomogą w jego realizacji. Na uwagę zasługuje też jej wyposażenie: długi łuk wówczas był śmiercionośną i rzadką bronią. W fantasy na pewno będzie on magicznym dziedzictwem.

Haczyk: Jeden z ludzi szeryfa zaczyna zalecać się do Mellangel, za co ona go zabija. BG zostają wspólnie ze swoją towarzyszką wyjęci spod prawa.

JORGEN ANNESCH

(WETERAN)

Pochodzenie: Europa Środkowa, rok 2011, świat-koszmara.

Jorgen to niewysoki mężczyzna w średnim wieku. Nieogolony, odziany w brudne ciuchy, w rękę ściska rusznicę. Na głowie nosi kapelusz z szerokim rondem.

W świecie Jorgena w 1533 roku wylądował meteor, który sprawił, że niewielkie, humanoidalne - ale nie-

inteligentne istoty (zwane koboldami), rozpanoszyły się po całym świecie. Ludzie bezpieczni są jedynie w miastach. Jorgen jest kurierem: jego zadaniem jest przenoszenie wiadomości z jednego miasta do drugiego. Codziennie ociera się o śmierć, ale stał się świetnym jeźdźcą i całkiem niezłym strzelcem. Ma rodzinę - żonę i trójkę dzieci, ale widuje się z nimi raz na kilka dni.

Osobowość: Jorgen jest nieco nerwowo i roztrzęsiony. W dziczy robi to z niego całkiem niezłego zwiadowcę - ale w domu i w miastach robi wrażenie chorego psychicznie. Jego koń, Schmetterlink, jest odważnym i dzielnym towarzyszem, jednym z tych rumaków, które potrafią liczyć i same znajdują drogę do domu.

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

Obrona 4, Wytrzymałość 6 (1), Tempo 6.

Umiejętności: Hazard k8, Jeździectwo k10, Odwaga k8, Przetrawianie k8, Reperowanie k8, Strzelanie k10, Walka k4.

Zawady: Świr (lekka paranoja), Koszmary, Analfabela

Przewagi: Przyjaciół zwierząt, Krzepki, Władca zwierząt, Pewna ręka, Szósty zmysł, Bez przebaczenia.

Sprzęt: Garłacz (10/20/40, obrażenia 1-3k6, jak strzelba), 2 pistolety skałkowe (5/10/20, 2k6+1), topór (S+k6, normalnie+k8), pancerz skórzany, hełm (+3 pancerza na głowie), rumak bojowy Schmetterlink (zob. SWEpl 79, tylko Spryt k6 (Z), Zręczność k8 i przewaga Zaprawiony w Walce)

Zastosowanie: Jorgen jest człowiekiem z pewnymi problemami. Jest niezłym ekspertem, jeśli chodzi o przeżycie w dziczy, zaś posiadanie cudownego rumaka może znacznie pomóc BG w trudnych sytuacjach. Zauważcie, jak paranoja BNa wpływa na to, że obwieśa się sprzętem.

Haczyk: Jorgen zaczyna topić smutki i paranoję w alkoholu. Wprawdzie przestaje budzić BG ze wrzaskiem w nocy, ale staje się przez to mniej uważny i prowadzi ich do wielkiego gniazda koboldów.

JULIANNA NIEFORTUNNA

(DOŚWIADCZONA)

Pochodzenie: Mythwoods, rok 132 od Odejścia Wysokich Królów, świat mityczny.

Julianna to niepozorna niziolcza dziewczyna o stale zatroskanej twarzy. Długie włosy upina w styl, który dawno już wyszedł z mody. Nosi nieco poplamioną, błękitną szatę maga.

Julianna ma wyjątkowego pecha. No, w pewnym sensie. Jakoś tak się dzieje, że przydarzają jej się same niezwykle rzeczy. W szkole magów, jako jedynej, stworzony homonkulus wyrwał się ze słoja, zapaskudził biurko nauczyciela i zniknął. W studni na jej podwórku zamieszkał dziwny mackowaty stwór, który codziennie o trzeciej nad ranem śpiewa sprośne piosenki. Z drugiej strony, te niewyjaśnialne zjawiska sprawiają, że moc czarodziejki stale się zwiększa - nawet jeśli w dość nietypowy sposób.

Osobowość: Julia przyjmuje swojego pecha dość stoicko, nie tracąc optymizmu i nadziei właściwych swojej rasie.

Rasa: niziołek

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k12, Wigor k8, Zręczność k6

Obrona 2, Wytrzymałość 6, Tempo 6, Rozmiar -1.

Umiejętności: Czarowanie k12, Leczenie k8, Pływanie k4, Przekonywanie k6, Rzucanie k6, Wiedza (magiczna) k10.

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (mag), Szczęściarz (niziołek), Czarodziej, Nowa moc (x2), Punkty mocy.

Zawady: Jonasz (poważna), dziwactwo (śpiewa przy pracy), niezdar.

Wypożyczenie: Różdżka maga - raz na sesję pozwala uniknąć krytycznej porażki przy rzucaniu czarów, szata maga (+1 wytrzymałość).

Zastosowanie: Zawada Jonasz może objawiać się jako właśnie taki klasyczny magnes niezwykłości. Osoby, które dołączą Julianę do swojej drużyny z pewnością nie będą się nudzić. Mogą nawet o tym nie wiedzieć - a nawet nie wierzyć w istnienie takich pechowców.

Haczyk: Mąż Julianny zjawia się niespodziewanie, żądając, by bohaterowie przestali zadawać się z jego małżonką. Problem jest jeden - Julianna twierdzi, że nigdy nie była mężatką.

SEAN MCTAGGERTY

(NOWICJUSZ)

Pochodzenie: Inverness, rok 1853, świat podobny do naszego.

Sean to dość wychudzony piegowaty młodzieniec, lubiący nosić się kolorowo. Mówi z silnym szkockim akcentem.

Sean zaczął od nizin społecznych, jako zwykły gazeciarz, ale szybko przeszedł drogę od gazeciarza, przez gońca do młodego adepta dziennikarstwa. Całkiem nieźle radzi sobie z piórem, ma też sporo wiedzy na temat technicznych spraw dziennikarskich - od telegrafu po druk. Sean jest jednak bardzo ciekawski, i wiele razy musiano go wyciągać z tarapatów.

Osobowość: Sean jest pogodny, wesołkowaty, ale beznadziejnie uparty - zawsze chce zdobyć swój materiał.

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

Obrona 4, Wytrzymałość 5, Tempo 6

Umiejętności: Przekonywanie k6, Reperowanie k8, Walka k4, Skradanie k4, Wiedza (Inverness) k6, Wypytywanie k8+2, Wyszukiwanie k8+2.

Przewagi: Badacz, Koneksje (Szkocki półświatek)

Zawady: Ciekawski, Uparciuch, Fobia (ciemność)

Wyposażenie: Ołówek, notes.

Zastosowanie: Sean to typowy reporter, który łatwo wpada w kłopoty: idealny podopieczny dla superbatera czy detektywa. Równoważy to przydatnymi zdolnościami do zdobywania informacji, czego często zaniedbują wędrowni bohaterowie.

Haczyk: Sean znajduje skrzynkę, którą otwiera siłą. Wewnątrz znajduje się zahibernowany przybysz z kosmosu, który przejmuje umysł towarzysza BG.

CORTO ALBERTO BALICCI

(WETERAN)

Pochodzenie: Nova Venetia, rok 1603, świat ziemski o odmiennej fizyce.

Balicci jest niskim, krzepkim łysym mężczyzną pokrytym tatuażami. Na ramieniu siedzi mu papuga. Balicci jest niemową, ale dzięki najnowszym zdobyczom techniki wszczepiono mu w mózg część mózgu papugi, podobnie jak papudze - elementy mózgu Baliciego. Tak jak pies-przewodnik zastępuje człowiekowi oczy, papuga zastępuje Balicciemu mowę - ponadto służy za zwiadowcę.

Świat Baliciego przypomina ziemię - jednak jest to świat clockpunkowy, gdzie dominują księstwa Vitalii, dzięki nowym wynalazkom i odkryciom. Nie ma tam magii - a przynajmniej nie jest powszechna, jednak technologia cały czas posuwa się do przodu. Balicci jest tam kondotierem, najemnikiem i ochroniarzem.

Cechy: Duch k4, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Obrona 8, Wytrzymałość 5, Tempo 6

Umiejętności: Leczenie k6, Odwaga k4, Pilotowanie k4, Reperowanie k6, Prowadzenie k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Włamywanie k6, Zastraszanie k6.

Przewagi: Dobywanie, Oburęczny, Szermierz, Podwójne uderzenie, Garda, Zabójczy cios (lub podwójna garda, jeśli nie jest Figurą).

Zawady: Kalectwo (niemowa - drobna dzięki papudze), Arogancki, Dziwactwo (nietypowy wygląd).

Wyposażenie: Dwa rewolwery (12/24/36, 2k6+1 obrażeń), Miecz dobrej jakości (S+k8+1 obrażeń), doskonale wyważony rapier pojedynkowy (S+k8, +1 do sprytnych i zręcznych sztuczek, PP1).

Zastosowanie: Balicci jest nawet jak na swój świat osobą niezwykłą i bardzo widowiskową. Jest porządnym, bardzo skutecznym wojownikiem - nadaje się tak na wroga BG jak i na ciężką kawalerię, którą mogą dysponować.

Haczyk: Technika przeszczepu Baliciego jest bardzo podobna do tej stosowanej przez Niewidzących - bractwo niewidzialnych asasynów posługujących się ptakami-symbiotami. Co łączy tego najemnika z bezlitosnymi skrytobójcami?

LASHOOR

(DOŚWIADCZONY)

Pochodzenie: Kosmoport Ternion, rok 2302, istota pozaziemska.

Lashoor to kosmiczny wagabunda. Podobnie jak większość Quanaki, jego pobratymców, jest istotą humanoidną - jest wysoki, wiotki, jego głowę i ramiona pokrywają pióra, i jest bardzo lekki. Lashoor jednak jest cyborgiem - w przedramionach ukrył wysuwane ostrza, zaś w nogach system skoków pozwalający mu na niezwykłą, akrobatyczną walkę.

Nigdy nie był na Quana 9, rodzinnym świecie Quanaki - wychował się w kosmoporcie, i od dzieciństwa należał do tego, czy innego gangu. W końcu dołączył do grupy gwiazdnych piratów, i razem z nimi ruszył w kosmos by napadać na bezbronnych podróżników. Potem jednak przestało go to cieszyć. Wydał swoich pobratymców za nagrodę i ułaskawienie, i został łowcą nagród. Niektórzy z jego byłych towarzyszy nadal jednak pałają żądzą zemsty.

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

Obrona 6, Wytrzymałość 5/15 (0/10), Tempo 8

Umiejętności: Hazard k6, Pilotowanie k8, Przetrwanie k6, Reperowanie k4, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6+2, Strzelanie k8, Tropienie k6, Walka k6, Wypytywanie k8.

Przewagi: Czujny, Szczęściarz, Akrobata (sprzęt), Sokole oko, Szybki cios, Szósty zmysł (rasowa), Podwójne uderzenie (sprzęt).

Zawady: Odszczepieniec, Wróg (dawni towarzysze), Honorowy, Chuchro (rasowa)

Wyposażenie: Pistolet blasterowy (12/30/60 1-3k6), wysuwane ostrza (S+k6), sprężynowe nogi (3x sesja

doskok do dowolnego punktu w zas. 12 cali), pancerz refleksyjny (+10 pancerza przeciwko laserom)

Zastosowanie: Pomijając jego gadżety i niezwykle wygląd, Lashoor to idealna postać, która może dołączyć do BG, bo jej "po drodze" - może realizuje podobny cel, może w przeciwieństwie do bohaterów z gwiazdnego patrolu chce kogoś zabić? Tak jak Melangel, Lashoor ciągnie za sobą spory zasób wrogów, atakujących też jego sprzymierzeńców.

Haczyk: Jeśli Lashoor zdradzi BG, będzie mógł odejść na emeryturę. Co zrobią BG, jeśli się o tym dowiedzą?

SMOK KOWALSKI

Pochodzenie: Raciążek k. Ciechocinka, rok 2010, świat mityczny o historii zbliżonej do naszej.

Kazimierz Kowalski to daleki kuzyn Wawelskiego. Jest młody, zdolny, i bardzo nudzi mu się w Ciechocinku. Poszedłby na studia, ale smoków podobno już nie przyjmują. Postanowił więc wstąpić do Wojska Polskiego, skupiając mistyczne zdolności swego gatunku. Jest dużym błękitnym jaszczurem, posiadającym wrodzone moce mistyczne.

Świat Kowalskiego jest ewenementem - pomimo magii i obecności ras nieludzkich, jego historia kształtowała się bardzo podobnie do naszej.

Cechy: Duch k8, Siła k12+4, Spryt k12, Wigor k10, Zręczność k6

Obrona 6, Wytrzymałość 17 (4), Tempo 8 (24 - lot)

Umiejętności: Leczenie k6, Pływanie k8, Przetrwanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8.

ZDOLNOŚCI:

Lot: Tempo lotu 24, wznosi się w Tempie 8.

Mistyczny oddech: Wszyscy na obszarze Wzornika Zionięcia, którzy nie zdadzą przeciwstawnego testu Zręczności kontra Walka smoka muszą zdać test Wigoru z karą -2 - Jeśli tego nie zrobią, zostaną zatruci mistyczną trucizną i otrzymają jeden poziom Wyczerpania. Kolejne zionięcia są kumulatywne.

Opanowany: Ciągnie 2 karty inicjatywy i działa na wyższej.

Pancerz +4: Łuskowata skóra

Przerażający

Rozmiar +6 - Kazimierz mierzy sobie 6 metrów od łba do ogona.

Kły i pazury: S+k8

Wielki - +2 do trafienia przez istoty rozmiaru człowieka.

Zawzięty: Nie otrzymuje Rany za dwukrotne doznanie Szoku

Zdolności nadprzyrodzone: 20 PM i moce: Leczenie, Manipulacja żywiołami (woda), Mowa zwierząt, Telekineza, Uzdrowienie, Zmiana Kształtu.

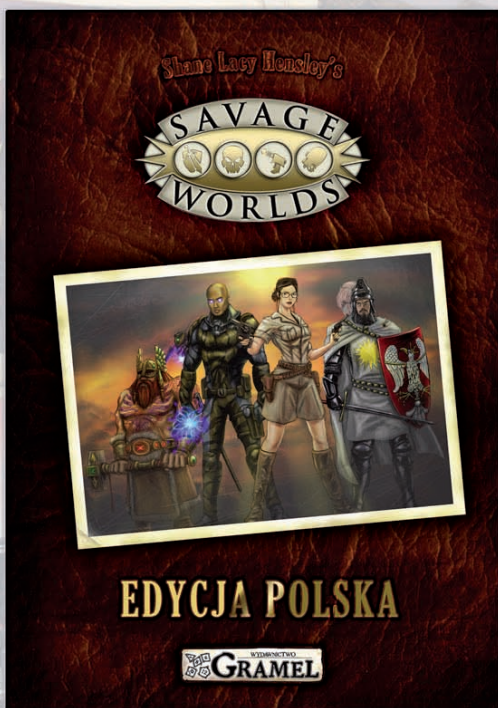
Zastosowanie: Każdy chce mieć własnego smoczego wierzchowca. Przedstawiony tu smok nie tylko posiada moce magiczne, ale smoczy oddech nie jest u niego wyjątkową bronią kończącą wszystkie starcia, tylko dość przydatnym utrudnieniem życia wrogów.

Haczyk: Kowalski otrzymuje propozycję występów artystycznych w Disneylandzie - co wybierze smok? Przyjaciół, czy stos złota?





BRAWUROWO / GRYWALNIE



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

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 czało 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.

Alco 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 scenę konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL



BRAWUROWO I GRYWALNIE!



WYDAWNICTWO
GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!



Samodzielny magazyn oldschoolowych kampanii

Wstępniak, z którego dowiesz się, skąd się wziął smok i co dalej z nim robić

Renesans starej szkoły

W poprzednim numerze Gwiezdnego Pirata zamieściliśmy obszerną recenzję gry Swords & Wizardry White Box PL. Polska edycja S&W stanowi świetny pretekst do tego, aby przyjrzeć się zjawisku, które Renesansu Starej Szkoły (Old School Renaissance – w skrócie OSR). Prawdopodobnie wielu czytelników Gwiezdnego Pirata spotyka się z tym terminem po raz pierwszy, pozwolę sobie zatem, rzucić nieco światła na tę sprawę.

Renesans Starej Szkoły, to termin który zyskał rozgłos w ciągu ostatnich kilku lat – głównie w niszowej i niezależnej blogosferze. Okazało się bowiem, że mimo ewolucji gier fabularnych, ciągłego rozwoju hobby i setek nowych gier, które przez 35 lat ukazały się na rynku, spora liczba graczy wróciła bądź pozostała u źródła jakim jest pierwsza oryginalna edycja D&D (w skrócie **ODD**). Oni właśnie dostrzegli niesłyszany potencjał jaki krył się w grach wydanych pod koniec lat 70. ubiegłego stulecia. Dzięki zaangażowaniu środowiska, odkryto wiele zapomnianych, bądź zepchniętych na margines koncepcji, na światło dzienne wypłynęły szczegóły związane historią rozwoju RPG i wreszcie, chyba

najważniejsze, dzisiejszy gracz dostał możliwość skonfrontowania stylu gry sprzed lat, z dzisiejszym modelem rozgrywki.

Aby wyprawić się w przeszłość i zakosztować związanych z tym rozkoszy należy uświadomić sobie i uporządkować kilka istotnych kwestii, bowiem fundamenty gier fabularnych starej szkoły zasadzały się na odmiennych założeniach, o których współcześni nam gracze mogą mieć mylne i krzywdzące mniemanie.

Zacznijmy od tego, że system składał się nie tyle z zasad, ile ze wskazówek. Sędzia/arbiter sam decydował w jaki sposób interpretować nieliczne zasady, w niektórych momentach musiał je konstruować niejako w locie. Rola mistrza gry była bardziej twórcza niż dziś – nie dość, że zajmował się on kreacją i opisem świata, to na dodatek miał spory wpływ na kształtowanie zasad prowadzonej kampanii. Musiał być też być biegły w improwizacji, bowiem scenariusze przygód, które znamy dziś jeszcze nie istniały w takim kształcie. Przed sędzią stał świat, który był zagadką – generowany na bieżąco w czasie trwania sesji. Nie było scenariuszy – ich rolę pełniły moduły, składa-

DODATEK DO GWIEZDNEGO PIRATA W CAŁOŚCI POŚWIĘCONY JEST ZJAWISKU RETROGAMINGU, GROM STAREJ SZKOŁY – ZJAWISKU, KTÓRE W OSTATNIM CZASIE ZNACZĄCO PRZYBRAŁO NA SILE. W TYM I KOLEJNYCH NUMERACH ZNAJDZIEDZIE MATERIAŁY WPROWADZAJĄCE, POMOCNE TABELKI, MODUŁY I SZKICE, KTÓRE PRZYBLIŻĄ TO FASCYNUJĄCE ZAGADNIENIE. ZAPRASZAMY.

jące się z fabularnego wprowadzenia (np. legendy, opowieści, podania czy plotki), koniecznych mapek (czy to podziemi lub też dziczy i miasta) oraz tabel, dzięki którym możliwe było prowadzenie tego samego modułu wiele razy (nawet tej samej grupie poszukiwaczy przygód). Dzięki losowaniu w tabelkach, zawierających plotki, spotkania i dodatkowe szczegóły ubarwiające grę, każdorazowe prowadzenie modułu było spotkaniem z nieznanym. Na danym obszarze mogło się zmieniać wiele elementów – do rodzaju i liczności potworów, przez rozmieszczenie pułapek i miejsc, aż po główny cel wyprawy.

Ograniczona liczba zasad znajdujących się w systemie gry wpływała także na graczy. Przede wszystkim nie było mowy o testach – mechanika gry nic o nich nie mówiła. Współczynniki dostarczały głównie materiału, którego interpretacja mogła ubarwić opis postaci oraz przyspieszyć jej rozwój.

Tyle tytułem wstępu. Zachęcam czytelników do zapoznania się z tym pasjonującym tematem. W kolejnych wydaniach SMOKa odkrywać będziemy przed wami wszelkie znane nam tajemnice Starej Szkoły. Niecierpliwych zaś, zapraszam do zapoznania się z materiałami publikowanymi w sieci, z których w szczególności polecam:

Artykuł Squida o **Starej Szkole** oraz materiały znajdujące się na blogu **Inspiracje**, w szczególności wpisy dotyczące *modułów* i *sandboxa*.

Kilka słów o grach starej szkoły

W co grać

Jeśli przymierzasz się do eksploracji tematu starych gier, dobrze będzie jeśli przyswoisz sobie kilka pomagających w orientacji pojęć. Mniej lub bardziej dostępnych gier, jest w twoim zasięgu sporo – nie wszystkie jednak będziesz w stanie osiągnąć. Pierwsze edycje Dungeons & Dragons osiągają na aukcjach zawrotne ceny, sięgające nawet kilku tysięcy dolarów. Na szczęście, wśród osób które przyczyniły się do renesansu starej szkoły, są też takie, które zaprojektowały własne gry, naśladując oryginalne D&D czy system spod znaku Chaosium.

Poniżej przedstawiam pomocne rozróżnienie gier na trzy typy z jakimi możesz się spotkać. Podziału tego dokonał Ojciec Kanonik – współautor bloga Inspiracje, który znajduje się pod adresem: <http://bialylew.blogspot.com>

Retroclone (retroklon): system nawiązujący w założeniach mechanicznych i oprawie graficznej do konkretnego zbioru zasad, który w chwili publikacji kłona jest niedostępny (out-of-print). Przykłady: *Swords & Wizardry*, *Mutant Future*, *OSRIC*.

Retro-game (retrogra): system opublikowany współcześnie, a powstały w dekadach wcześniejszych; wcześniej niewydany. Przykłady: *ZeFRS*, *Monsters & Mazes*.

Simulacrum (symulakra): gra odwołująca się do wyglądu i projektów starszoolskich RPG, ale nie jest ani klonem konkretnego systemu, ani grą napisaną i nieopublikowaną w ubiegłych dekadach. Takie „co by było, gdyby?”. Przykłady: *Mazes & Minotaurs*, *Encounter Critical*, *X-plovers*.

Ojciec Kanonik
www.bialylew.blogspot.com

Materiał luźno oparty na podręcznikach Judges Guild (głównie Village Book I - II), wykorzystujący scenografię pulp fantasy Original Dungeons & Dragons i przystosowany do sandboxowego grania. Poniższy materiał da się bez problemów wykorzystać w każdym ze współczesnych ret-roklonów i symulakr. Jedna uwaga: jeśli tabela zawiera kilka rubryk, należy rzucać na każdą osobno za pomocą odpowiedniej kości. Np. W tabeli „Ubiory” rzucaamy k10 na TYP, k12 na STYL, k12 na UBIÓR, k6 na KIEDY? Rzecz jasna, Prowadzący powinien dostosować poniższe tabele do własnych potrzeb i kampanii – są to tylko przykładowe narzędzia ustalenia charakteru odkrytego grodu w dołączonym settingu.

Ojciec Kanonik

Płaski Świat

Charakter

Płaski Świat to ogromna, dwustronna połać skał i ziemi zawieszona wśród Pustkowi. Warstwa ziemi jest bardzo cienka. Podziemnymi tunelami można przejść w tydzień na drugą stronę świata. Obie strony oświetlane są dwoma ciałami niebieskimi: Słońcem i Księżycem. Pierwsze jest wielką pochodnią, drugie – wielkim świetlikiem wędrującym wśród gwiazd. Stąd zwane są czasami Stroną Księżycową oraz Stroną Słoneczną. Oba światy nie różnią się niczym poza tym, że na spodzie noce są dłuższe, a na górze dnie. Flora planety, pokrywająca ją niemal całą (nie licząc zbiorników wodnych lub wysokich, skalistych gór), przybiera tutaj identyczną postać do ziemskiej z okresu przedlodowcowego, bujnej i gigantycznej.

Ludzie

Ludzie żyjący na obu powierzchniach są prymitywni. W niedalekiej przeszłości poznali rolnictwo, koło, podstawy zapisu języka oraz górnictwa. Budownictwo rozwinęło się w drewniano-ziemne grody, otoczone palisadami, z pojedynczymi chata-

mi nadbudowanymi nad głębokimi lejami w ziemi. Ludzie żyją we wspólnotach plemiennych, złożonych zwykle z 2-3 dużych rodów. Społecznością taką rządzi zazwyczaj starszyzna i wódz, ale każdy gród wypracował sobie różnorodne formy władzy. Gdzieś-niegdzie będzie to czarownik albo najgrubsza kobieta w osadzie, etc. Grody są jedyna ostoją człowieka przed nieznaną i niebezpieczną dziczą za palisadami. Nikt po obu stronach nie wie, że świat ma dwie powierzchnie. Nawet jeśli dzielni odkrywcy zapuszczają się pod skorupę ziemską i przeprawiają na drugą stronę, nie rozpoznają, że są gdzieś indziej. Ludzie z góry są śniadzi, a z dołu bladzi – to w zasadzie jedyna różnica pomiędzy mieszkańcami obu stron świata. Najważniejsze postacie w plemieniu, to (poza określoną władzą) śmiałkowie, którzy wyruszali w dzikie ostępy i przynosili dla swojej społeczności różne artefakty i pożytki wykopywane przez węża (patrz dalej). Najczęściej takie osoby jednak nie wracają do grodu, i słuch (oraz pamięć) po nich ginie.

Religia

Religia jest równie prosta: wierzy się, że wszystkie nieożywione rzeczy, wszystko co w naturze, wśród

gwiazd i chmur, są mieszkaniem duchów przodków. Jeśli przedmiot czy zjawisko wyrządzają komuś zło, to taki też mieszka w nich duch. Tak więc, każda użyta broń lub powódź powodowane są złą wolą duchów nieprawych za życia ludzi. Mieszkańcy płaskiego świata wierzą w pośmiertne życie wieczne w potomkach (przez krew) oraz otoczeniu i rzeczach (jako duchy). Uważają, że przyczyną całej niedoli, jaka dotyka człowieka, winny jest podziemny wąż, który sam w sobie nie jest zły. Zwierzę to ryje głęboko w ziemi i czasami wykopuje na powierzchnię Lśnienie oraz Twardoskałę (stalowa broń oraz cegły i inny budulec). Tak rzadkie i obce przedmioty, z których korzystają tylko najważniejsi i wpływowi w danym plemieniu ludzie, są najcenniejszą rzeczą na świecie. Niemniej, każdy ruch węża podrażnia zakłętę w otoczeniu duchy i te mszczą się za zakłócanie spokoju na człowieku lub zwierzętach. Zwierzeta z tej rodziny są więc traktowane z bojaźnią i unika się ich zabijania (być może jest to młode Tego Węża). Rozgniewany wąż potrafi rozdrażnić duchy złych ludzi, które spowodują potężne powodzie, trzęsienia ziemi, susze i grad w środku lata.



**CO TRZEBA WIEDZIEĆ,
NIM ZASIĄDZIE SIĘ DO
PISANIA PRZYGODY?
JAKICH BŁĘDÓW UNIKAĆ?
JAK ZAPROJEKTOWAĆ
PRZYGODĘ OD PODSTAW?
JAKIE DODAĆ DO NIEJ
PRZYPRAWY I SPRAWIĆ,
BY WBIŁA GRACZY W FOTEL?
JAK ZAANGAŻOWAĆ
GRACZY DO
WSPÓŁTWORZENIA FABUŁY?**

**TRZECI TOM
Z BESTSELLEROWEGO
CYKLU
PORADNIKÓW
DLA MG
JUŻ DOSTĘPNY!**

WSIE KRÓLESTWA

Każda baronia posiada przynajmniej jedną wieś. Większe i dobrze prosperujące domeny nawet po d4+2. Charakter osadnictwa zależy od przyjętych na danym dworze wzorców, mody i prawa. Co jeśli gracze zawitają do którejś ze wsi, będącej pod opieką feudała, a Prowadzący nie posiada o niej żadnych danych? Albo takiej, w której zamieszkują wolni chłopci lub sama osada leży nieodkryta gdzieś w leśnych ostępach baronii? Tabela poniżej stosowana jest zawsze, gdy w obrębie baronii lub w Dzikich napotkana zostaje osada czy wieś.

TABELA WSI (d20)

1	Stary wójt leży ciężko chory: 1-2 Ktoś go otruł; 3-4 Banda młodziaków wprowadza pajdokrację; 5-6 Wójt jest stary.	11	We wsi mieszka sławny uzdrowiciel. Potrafi uleczyć trucizny, choroby, a HP powraca z szybkością dwukrotnie większą.
2	Wioskowi ucierpieli od napadów hobbickich bandytów – ich siedziba znajduje się na tym samym heksie.	12	Wioskowi wykluli z jaja dinozaura, oswoiili i wykorzystują w pracach polowych.
3	Wioska Amazonek – Misjonarek pod wezwaniem Św. Faustyny. Jeśli PC są w sojuszu z Marsem i wyjdzie to na jaw, kobiety atakują. W innym razie udzielą noclegu. Amazonki złożyły śluby milczenia.	13	Wieś żywi się głównie rybami. Wszyscy są wyznawcami Wodnego Boga (Naga) i cieszą się jego łaskami.
4	Religijna wioska poświęcona: 1-2 Bogu; 3-4 Robotowi (Św. Józef od Młotki); 5-6 Marsowi (ludzki spichlerz).	14	We wsi znajduje się grupa k2+2 awanturników szukających przedmiotów, odpoczynku, pomocy.
5	Wieśniacy dotknięci są mutacjami pochodzenia pozaziemskiego, nuklearnego lub magicznego. Wieś jest odizolowana.	15	Wieśniacy praktykują kanibalizm. W 50% przypadków nie pogardzą mięsem niełudzim.
6	Wieśniacy nienawidzą mutantów, robotów i albinosów. Atakują każdego ze znamionami tychże.	16	Przywódca ludzkiej wsi jest innej rasy niż człowiek. Stare prawo osady nakazuje obierać lidera nie z ludzkiej rasy.
7	Marsjański Mózg-Komputer jest doradcą miejscowego wójta. Jest to trzymane w sekrecie.	17	Wieśniacy zniknęli. Nie ma po nich śladu.
8	Wójt wsi jest androidem pożywiającym się ludzkimi częściami ciała. Wieśniacy są zstraszeni i okaleczeni.	18	Ponury, wędrowny kaznodzieja sugestywnie naucza o piekle i apokalipsie. Wieśniacy są ponurzy.
9	We wsi mieszka wiedźma lub pogański czarownik – nikt nie wie jednakże kto to. Lokalny lord wyznaczył nagrodę 100 gp.	19	Wójt wsi i k4-1 jego ziomków nauczyło się uprawiać niebieski lotos i są od niego uzależnieni. Wieś podupadła.
10	– Sery z tej wsi są śmiertelne dla albinoskich stworzeń. Wieśniacy o tym nie wiedzą.	20	Lokalne święto zakończone orgiami i propozycją małżeństwa. PC są zaproszeni. Za 6 dni.

POSZUKIWANY. POSZUKIWANA

Gracze postanawiają odwiedzić określonego, ważnego dla nich i ich dalszych wyborów BN-a, mieszkającego w jakiejś niewielkiej osadzie. Tabele poniżej przedstawiają możliwe rzeczy, które poszukiwana postać w chwili spotkania robi / co się z nią dzieje. 1 – dla wsi pod kontrolą baronii, 2 – dla wsi w dziczy.

TABELA 1: CYWILIZACJA

k20	BN
1	rozmawia
2	czyta / pisze
3	nie ma go w domu
4	klóci się
5	martwy
6	uprawia seks
7	siedzi
8	tańczy / śpiewa
9	w wychodku
10	śpi
11	je
12	pijany
13	ćwicz
14	myje się
15	gra
16	modli się
17	konstruuje
18	szuka
19	plotkuje
20	sprząta

TABELA 2: DZICZ

k20	BN
1	zbiera zioła
2	karmi zwierzęta
3	siedzi
4	śpi
5	je
6	ścina drzewo
7	tańczy / śpiewa
8	czuwa
9	poluje
10	pali ognisko
11	zagubiony
12	pijany
13	buduje
14	bawi się
15	modli się
16	nieprzytomny
17	szuka
18	nie ma go
19	kąpie się
20	martwy

ARCHITEKTURA

Osady mają 50% na palisadę, 20% na drewnianą statuetkę patrona wsi (zwykle określonego Świętego lub Świętej). Jeśli wieś jest na uboczu lub wolna (np. Na granicy baronii), istnieje 10% na d6 niewolników poświęcanych na ołtarzu św. patrona. Charakter dzikiej wsi może różnić się od osad leżących w cywilizowanych baroniach i lennach.

PRZEWODNIE MOTYWY (1-2 / wieś):

2k10	MOTYW
2	międzyplanetarny
3	kanibalizm
4	seksizm
5	semicki
6	nordycki
7	azjatycki
8	zbieraczy
9	myśliwych
10	rolników
11	indiański
12	hinduski
13	rzymski
14	magiczny
15	religijny
16	barbarzyński
17	celtycki
18	pogański
19	oświecony
20	religijny

www.bialylew.blogspot.com

REGIONALNE UBIORY

O ile sposób ubierania się w królestwie wynika z hierarchii społecznej oraz zamożności, o tyle różne wspólnoty wiejskie, osady w dziczy, niekontrolowane przez nikogo i poza głównym obiegiem informacji, rządzą się własnymi prawami. Poniżej wymieniono pojedynczy fragment ubioru, który ma jakieś większe znaczenie, składa się na tożsamość danej warstwy społecznej, pełni ważną rolę w określonym czasie, etc.

UBIORY (1-2 / wieś)

TYP	RZUT	STYL	UBIÓR	KIEDY?
Mężczyźni	1	obszerny	rękawice	codziennie
Kobiety	2	obcisły	zbroje	w dziczy
Starszyzna	3	kolorowy	woale	na ceremoniach
Dzieci	4	bezbarwny	koszule	przed/po małżeństwie
Księża	5	skromny	szaty	nocami
Wojownicy	6	skórzany	spódnice	podczas żałoby
Naczelnicy	7	pierzasty	spodnie	
Wdowy	8	roślinny	plaszcz	
Dziwki	9	cekiny	buty	
Magowie	10	łańcuchy	pasy	
	11	klejnoty	czapki	
	12	kościany	maski	

POPZEDNI MIESZKAŃCY

Wieś może być wybudowana na fundamentach dawnych osadników. Stare ruiny lub elementy architektury powinny silnie kontrastować ze współczesnym stylem i są same w sobie opcją dla ciekawskich awanturników – historyków lub łowców skarbów. Prowadzący powinien ustalić jeden lub kilka takich elementów.

ARTEFAKTY PRZESZŁOŚCI (1-3 / wieś)

RZUT	MIESZKAŃCY	MOTYWY	WIEK	WYGĄD	MATERIAŁ
1	potwory	kości	stare (milenium)	kolorowe	grzyb
2	ludzie	okna	nowe (wiek)	erotyczne	kamień
3	krasoludy	lampy		przeźroczyste	drewno
4	Marsjanie	wieża		wielkie	woda
5	Wenusjanki	figury geom.		małe	metal
6	opustoszałe	piramidy		piękne	skała
7		chatki		brzydkie	kość
8		budynki		straszne	roślina
9		zasłony		iluminacja	
10		zwierzęta		przypadkowe	
11		rośliny			
12		bunkry			

Poniższe tabele pomogą Prowadzącemu ustalić specyfikę startowego grody postaci graczy, jak i charakter innych osad, na które mogą się natknąć w dzikich ostępach. Trzy poniższe tabele są w zasadzie niezbędne, reszta może być doładowana lub wymyślona w trakcie bliższego poznawania danej osady i rozwoju kampanii.

2k6	Rodzaj Władzy	Charakter Przywódcy	Tło
		(jeśli dotyczy jednostki)	(1 / miesiąc)
2	demokracja	chutliwy	stan wojny domowej
3	najgrubsi	leniwy	kłeska żywiołowa
4	pajdokracja	rozrzutny	ślub
5	jasnowłosi	miłosierny	łowy
6	teokracja	ciekawski	mały spór
7	wódz / gerontokracja	opiekuńczy	zaginięcia w dziczy
8	gynokracja	mściwy	pogrzeb
9	ochlokracja	chciwy	przestępstwa
10	ciemnowłosi	zaborczy	zaginięcia w grodzie
11	najwyżsi	ekspansywny	pożary
12	socjalizm	psychopata	stan wojny z innym grodem

www.bialylew.blogspot.com

Witek 'Squid' Krawczyk.

„Labirynt Beldegara Wędrowca” to moduł do „Swords & Wizardry: Whitebox”. Bez większych zmian może zostać rozegrany również na zasadach dowolnej gry starej szkoły.

Labirynt Beldegara

„Labirynt” nie stanowi samodzielnej przygody (choć może zostać jako taka poprowadzony). Jest kawałkiem podziemi, który może zostać zintegrowany z dowolną rozgrywaną kampanią. Moduł był pisany z myślą o trzech bohaterach pierwszego poziomu i kilku najemnikach, ale ponieważ dużo w nim zagadek, a walki dość mało, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby labirynt został zbadany przez silniejszą lub słabszą drużynę.

Tło fabularne

Beldegar Wędrowiec to znany w całej okolicy mag. Od kiedy sprowadził się do chaty w pobliżu grodu Culdana (albo w pobliżu jakiegokolwiek miejsca w waszej kampanii), zasłynął charakterystyczną aparacją (błękitna peleryna, różdżka zwieńczona trzema węzowymi głowami i broda jak łopata musiały zwracać uwagę) i licznymi magicznymi sztukami. Nie takich sztuk jednak chcieli culdańczycy – Beldegar był złośliwy, łatwo go było obrazić, a co gorsza miał specyficzne poczucie humoru. A to wywołał ducha pradziada miejscowego pana, a to pojawił się ni z tego, ni z owego w łaźni, w której kąpały się co urodziwsze szlachcianki, a to postawił cały gród na

nogi, wyczarowując widziadło, które przyjęło postać skrwawionego posłańca, ostrzegającego przed nadchodzącą armią olbrzymów. Po tym ostatnim wyczynie władca uznał, że miarka się przebrała i wysłał do Beldegara wojsko.

Ku ogromnemu zdziwieniu władcy żołnierze donieśli mu, że po Beldegarze nie ma śladu. Po kilku dniach bezskutecznego śledztwa mieszkańcy grodu uznali, że mag odszedł na dobre, i odetchnęli z ulgą.

Poza wysprzątaną i pozbawioną wszelkich sprzętów i kosztowności chatą po Beldegarze zostało coś jeszcze – tajemnicze zejście do podziemi (czy to będzie zejście do piwnicy w opuszczonym domu, jama w

okolicznym lesie czy też drzwi, prowadzące na dodatkowy poziom jakichś istniejących podziemi, zależy tylko od prowadzącego). Ponieważ Beldegar zgromadził ponoć nieliczne skarby, do podziemi raz po raz zapuszczali się śmiałkowie, do niedawna jednak wszyscy wracali z niczym. Kilka dni temu nastąpiła zmiana – po skarby wyruszyli się dwaj zwaśnieni bracia, członkowie szlacheckiego rodu – Miranor i Lenkar; ci nie wrócili wcale. Być może ktoś będzie chciał poprosić BG, żeby ich odszukał?

O podziemiach

Korytarze Labiryntu Beldegara mają ściany wykonane z kamiennych bloków i sklepienie sufitów (na wysokości około 2,5 metra). Jeśli nie jest napisane inaczej, drzwi są wykonane z solidnego drewna. W komnatach panuje ciemność – BG będą potrzebować pochodni albo lamp. Większość pomieszczeń wypełnia zapach wilgoci.

Podziemia są podzielone na trzy poziomy, podział jednak nie odnosi się do ich głębokości (pomiędzy poziomami pierwszym i trzecim nie ma różnicy wysokości). Każdy z poziomów stanowi w pewnym sensie zamkniętą całość i jego numer określa odległość od wejścia.

Na mapie jedno pole odpowiada mniej więcej trzem metrom. Dla zwiększenia czytelności rozmiary pomieszczeń są dopasowane do podziałki, w świecie gry wymiary mogą być trochę inne. Standardowa szerokość korytarzy to dwa metry.

Nad podziemiami czuwa Strażnik Labiryntu – magiczna istota, której moc przepelnia całe podziemia. Jego głównym zadaniem jest pozbycie się nieproszonych gości – kiedykolwiek odwiedzający podziemia zaczną rozbijać ściany, wyważać drzwi albo robić

coś podobnego, rzucić k6, żeby określić, jak zareaguje Strażnik:

1 Uff, wszystko w porządku – Strażnik nie reaguje.

2 Ostrzeżenie – ogłuszający pisk. Każdy, kto nie wykona rzutu obronnego, przez najbliższą minutę jest otumaniony i zatyka uszy.

3 Halucynogeny gaz – gracze wykonują rzut obronny. Jeśli im się nie powiedzie, określ, jakich halucynacji doznają. Efekt mija po niecałej godzinie.

4 Nieudane przywołanie – drużynę atakuje metrowej średnicy lewitująca meduza, pojawiająca się w chmurze dymu i wydająca dziwne dźwięki (KP 10, 2K, atak (1k6-1) razi prądem i osłabia sprawność ruchową, powodując modyfikator -2 do ataku do końca walki, ruch 9 (lewitacja), EK/PD 2/30).

5 Przywołanie z piekielnych wymiarów – w pomieszczeniu zjawiają się nagle 2k3 ogniste diabliki – niskie, chude, człekokształtne stworzenia o złośliwie wykrzywionych pyskach, długich nosach i ostrych pazurach. Zamiast włosów ich głowy pokrywają płomienie. (KP 12, 1K, atak 1k6-1, odporność na ogień 75%, słabe morale, ruch 12, EK/PD 1/15)

6+ Patrz w górę! – na suficie pojawia się trzymetrowa jaszczurka z innego wymiaru, potwór o ogromnym, zębatym pysku i trzech parach nóg, pozwalających przyczepiać się do pionowych powierzchni. Powietrze dookoła niej drga – trudno określić, gdzie dokładnie się znajduje, coś dziwnego dzieje się również z jej cieniem. (KP 18, 3K, atak 1k6, zaskoczenie 4/6, odporność na magię 30%, ruch 15, EK/PD 4/120).

Strażnik kontroluje również wszystkie ukryte przejścia i dzwignie w podziemiach, przywracając je do pierwotnego stanu w ciągu doby od uruchomienia.

Poziom 1.

1. Wejście: Za schodami znajduje się duży przedświonek i ciężkie, kamienne drzwi bez klamki ani zamka. Na podłodze leżą porzucony, wgnieciony hełm i kiepskiej jakości kilof. Na ścianach są napisy, wypisane węglem i kredą, czytelne po dokładniejszym przyjrzeniu się im:

1. „Pod młotem” – najlepszy sklep w Culdan! Świece, lampy, liny, tyczki. Po co niepotrzebnie ryzykować? „Pod młotem” znajdziesz najlepszy sprzęt w okazyjnych cenach!

(tak naprawdę „Pod młotem” sprzęt jest wyjątkowo marny – przy każdym użyciu istnieje 1 szansa na 6, że się zepsuje)

2. Do otwarcia przejścia i spłynięcia wody równa godzina.

3. Drogi uczniu, tu rozpoczyna się twoja droga. Jeśli dotrzesz aż do końca, zaliczysz test. Pamiętaj, by mieć stale moją różdżkę! B. (wryte w ścianie)

4. Witamy w krainie, gdzie Miranor zginie. Lenkar

5. Hendorzyć strasz (koślawe pismo)

6. Szanowni goście, proszę o pozostawienie ścian w spokoju. Dalszy wandalizm zmusi mnie do podjęcia zdecydowanych działań. Wasz Strażnik (słowa wydają się być wykalgigrafowane czarną farbą; naprawdę zostały napisane przy użyciu magii)

2. Rozwidlenie: Na środku pomieszczenia znajduje się kamienna płyta o średnicy dwóch metrów z wprawionymi w nią barwnymi kamieniami – mozaika przedstawia nocne niebo. Płyta wystaje kilka centymetrów nad poziom podłogi. Pod ciężarem stojącej na niej osoby płyta opada, co równocześnie

zamyka (i magicznie zatrzaskuje) kamienne wrota w 1 i otwiera drzwi w 18.

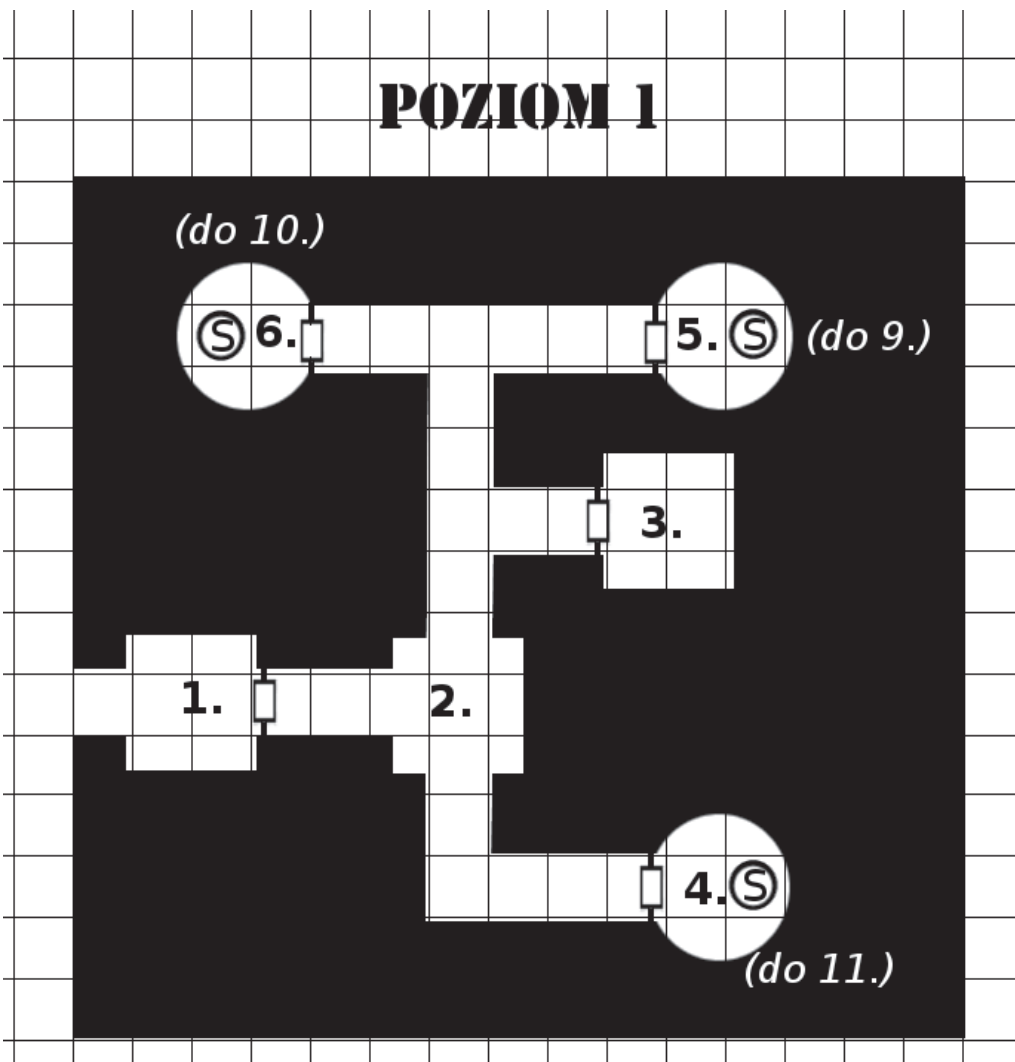
3. Piwniczka: Wiele pustych beczek. Na podłodze kałuża czerwonej cieczy (wino). Pomiędzy beczkami leży porzucony miedziany puchar i przeoczona przez poprzednich gości baryłka dobrego wina.

4. Komnata pełni: Na suficie znajduje się mozaika, przedstawiająca księżyc w pełni. Po dokładniejszym przyjrzeniu się ścianom można dostrzec, że dwa z kamiennych bloków na ścianie naprzeciw drzwi mają wyryte i wypełnione czarnym barwnikiem symbole: koło (reprezentuje nów) i kontur sierpa księżyca (rogi zwrócone w prawo – reprezentuje księżyc cieniejący). Bloki są ruchome; wciśnięcie jednego w ścianę powoduje wysunięcie się drugiego.

Jeżeli w komnatach 5 i 6 zostaną wciśnięte symbole reprezentujące pełnię (t.j. okręgi), w podłodze otworzy się kłapa, prowadząca do pomieszczenia 11. Kłapa pozostanie otwarta aż do opuszczenia podziemi przez drużynę.

5. Komnata dopełniającego się księżyca: Na suficie jest mozaika (sierp księżyca; ramiona zwrócone na lewo, jeśli patrzeć od strony drzwi), w podłodze pod ścianami znajdują się otwory o średnicy centymetra, a w przeciwległej ścianie są trzy ruchome bloki z wyrytymi i wypełnionymi czarnym barwnikiem symbolami. Pierwszy symbol od lewej przedstawia węża. Naciśnięcie go sprawia, że z otworów w podłodze do komnaty dostaje się obłok gazu; każdy, komu nie powiedzie się rzut obronny z RO na +2, zaczyna mieć mroczki przed oczami, przez co otrzymuje przez najbliższą godzinę modyfikator -2/-10% do wszystkich rzutów, do których potrzeba zmysłu wzroku (w tym do ataku). Drugi symbol to koło (nów), trzeci to okrąg (pełnia). Oba działają tak, jak symbole w 4.

Jeżeli w komnatach 6 i 21 zostaną wciśnięte symbole dopełniającego się księżyca, w podłodze otworzy się kłapa do pomieszczenia 9.



6. Szczurze gniazdo: Przeciwległą do drzwi ścianę komnaty przysłania ogromne, wykonane ze splecionych gałązek gniazdo. Jest to kolonia sześciu szczurów jaskiniowych (KP 12, K 1k3, pż 3, 2, 1, 1, 3, 2, ruch 12, obrażenia 1k6-1, EK<1, PD 10). Szczury nie atakują ludzi, jeśli ci nie zagrażają gniazdu. Na suficie znajduje się mozaika z sierpem księżyca (patrząc od drzwi, ramiona są zwrócone w prawo – księżyc cieniejący), a gniazdo częściowo zakrywa kamienne bloki z symbolami księżyca dopełniającego się i pełni (działają i wyglądają analogicznie do tych z 4 i 5).

Wciśnięcie w komnatach 4 i 21 zostaną wciśnięte symbole cieniejącego księżyca, w podłodze otworzy się kłapa do pomieszczenia 10.

Poziom 2.

9. Rumowisko: Po kilku metrach schody kończą się rumowiskiem skalnym.

10. Teleport: Całą szerokość korytarza zajmują odrzwia, pokryte magicznymi glifami. Każdy, kto przejdzie przez portal, zostanie teleportowany na szczyt wodospadu, znajdującego się w odległości kilku-kilkunastu kilometrów od labiryntu. Postać stoi na dziesięciometrową przepaść. Oba brzegi są gęsto porośnięte krzakami.

Pod kamieniem na szczycie kopca znajduje się wnęka, w której Beldegara przechowuje część swoich kosztowności – miksturę latania, 200 sztuk złota, dwie złote bransolety z runami w języku gnolli (100 sz każda), złoty wisior z ametystem (150 sz) i złoty pierścień wart 20 sz. Jeśli jest dzień, BG muszą się spieszyć – pozostanie na wodospadzie dłużej niż minutę przyciąga uwagę gnazdujących w pobliżu jaszczurów – drapieżnych gadów o czarnych, rozłożystych skrzydłach, szponiastych łapach, długich ogonach i zębatach dziobach (KP 5[14], 2K, widzą w podczerwieni – nie reagują na nieruchome stworzenia, 10% roznosi choroby, ruch 9 (latanie 18), EK/PD 2/30). W pierwszej rundzie pojawiają się cztery osobniki, w dwóch kolejnych po 1k2.

Ważne: W pomieszczeniach 11-16 powietrze jest wilgotniejsze, a znajdująca się między niektórymi płytami podłogi ziemia ma postać zaschniętego błota. Do wysokości półtora metra nad podłogą na ścianach nie ma kurzu i pyłu, a kamienie są wilgotne.

11. Odpływ: Podłoga tej komnaty jest wykonana z dużych, kamiennych płyt. Uderzenie w nią ciężkim przedmiotem wywołuje pusty dźwięk.

12. Krąg Beldegara: Na podłodze jest wyrysowany krąg, który lśni niebieskawym światłem. Pośrodku niego są wyryte runy magicznego pisma, które odczytane przy użyciu „czytania magii” zdradzają obecność potężnych zaklęć teleportacyjnych

w kręgu. Każdy, kto wejdzie do środka, zostanie przeniesiony w to samo miejsce, do którego uciekł Beldegara. Tylko od prowadzącego zależy, czy będzie to sąsiednia wioska, podziemny labirynt, odległe królestwo czy inny wymiar.

Po drugiej stronie kręgu znajduje się różdżka Beldegara, wykonana z dębowego drewna i żelaza, zwieńczona trzema węzowymi głowami. Posiada cztery ładunki i pozwala rzucać czar „błyskawica”, zadający 5k6 obrażeń.

13. Laboratorium: Pod ścianami stoją półtorametrowe postumenty, na których leżą gwoździe, druty, ceramiczne skorupy, płytki z kamienia i metalu pokryte runami, pojedyncze łuski pancerza i tym podobne rupiecie, które generalnie są bez wartości, ale być może zechce je kupić jakiś początkujący mag – zapłaci wtedy około 100 sz. Na wysokości metra w ścianach znajdują się otwory – wyloty rynien. Na środku komnaty stoi postument, na którym spoczywa figurka pająka ze srebrnych, złotych i miedzianych płytek i drutów, przedmiot bez wątpienia starożytny i wartościowy (300 sz u w miarę wykształconego kupca, 500 sz u astronoma lub maga). Pod skarbem ukryta jest waga; jeśli przedmiot zostanie zabrany i nie zastąpiony czymś o podobnym ciężarze, przez rynny zacznie wlewać się woda, zalewając w ciągu minuty pomieszczenia 11-16. Woda zatrzyma się na wysokości półtora metra, a po upływie równej godziny spłynie przez klapę, która otworzy się w pomieszczeniu 11. Otwarcie klapy będzie okazją do dostania się do znajdującego się pod nią szybu. Na jego ścianach znajdują się odprowadzające wodę rynny i drabina prowadząca do 18.

14. Nawiedzona komnata: Jeżeli drużyna nie zachowuje całkowitej ciszy, wkrótce po wejściu do komnaty usłyszy jęki, brzmiające jak wołanie o pomoc. Dokładna obserwacja podłogi zdradzi, że między kamiennymi płytami znajdują się szpary – przyłożenie do nich ucha pozwala zrozumieć wołanie. Dobiega ono z więziennych cel poniżej, w których znajdują się Miranor i Lenkar. Zostali do nich teleportowani kilka

dni temu, kiedy wpadli w pułapkę w pomieszczeniu 17 (oba nacisnęli przycisk z kluczem). Od tego czasu pogodzili się ze sobą. Stracili rachubę czasu, ale nie wygląda, jakby brakowało im jedzenia. Błagają każdego, kogo usłyszą, o uwolnienie – w końcu musi być na to jakiś sposób!

Przebiecie się przez podłogę jest niewdzięcznym i długim zadaniem – to kilka warstw kamienia, kontrolowanego przez Strażnika Labiryntu, który z pewnością nie pozostanie bezczynny. Ewentualnie, przy użyciu systemu w rodzaju Red Boxa, Labyrinth Lorda czy LotFP, można zezwolić drużynomemu Złodziejowi na zhakowanie Strażnika i otworenie klapy przy użyciu Otwierania Zamków – w końcu do tego służy ta klasa postaci.

To, czy Miranor i Lenkar znowu popadną w spór po uwolnieniu (być może wykorzystując przeciwko sobie bohaterów graczy), jak również to, czy zechcą wywiązać się z obietnicy, zależy od decyzji prowadzącego. Można również określić to losowo – niech prowadzący rzuci dwoma kostkami (dowolnymi). Jedna określi stosunki między braćmi (im wyższy wynik, tym lepsze), druga analogicznie określi ich słowność.

15. Sala lamp: Na suficie znajduje się krąg 12 żelaznych lamp o dziwnych kształtach, bez knotów i miejsca na oliwę. W każdej znajduje się kawałek kryształu górskiego (nie warty więcej, niż 5 sz), z których 11 pali się jasnym, białobłękitnym światłem. Rzucenie na 12 lampę czaru „światło” sprawia, że część jednej ze ścian odsuwa się, ukazując tajne przejście.

Rzucenie w komnacie czaru „ciemność” wywołuje błąd Strażnika, który wylączy się na czas około godziny.

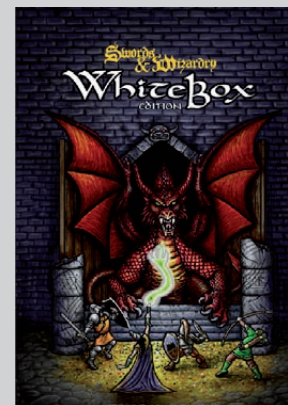
16. Przyciski: Na jednej ze ścian znajdują się cztery przyciski, na każdym z nich jest wyrysowany inny symbol (po kolei, od lewej do prawej: trzy węzowe głowy, dwa księżycowe sierpy, klucz, słońce o falistych promieniach). Naciśnięcie pierwszego z nich

spawia, że z sufitu zsuwają się schody, prowadzące do góry, na poziom 3. Naciśnięcie któregośkolwiek innego sprawia, że naciskający zostaje natychmiast teleportowany do jednej z więziennych cel pod pomieszczeniem 14. Ma tam zapewnione cztery metry kwadratowe przestrzeni, otoczone wyjątkowo solidnymi kratami, i towarzystwo Miranora i Lenkara, siedzących w pobliskich celach. Działająca w celach magia spowalnia pięciokrotnie funkcje życiowe, pozwalając dłużej obywać się bez jedzenia i wody.

17. Schowek Beldegara: Na środku pomieszczenia stoi postument, na którym leży futerał na zwoje. W środku znajdują się zwoje wykrycia magii, zablokowania drzwi (czarodziejskie) i leczenia lekkich ran (kapłański), jak również wiadomość o następującej treści:

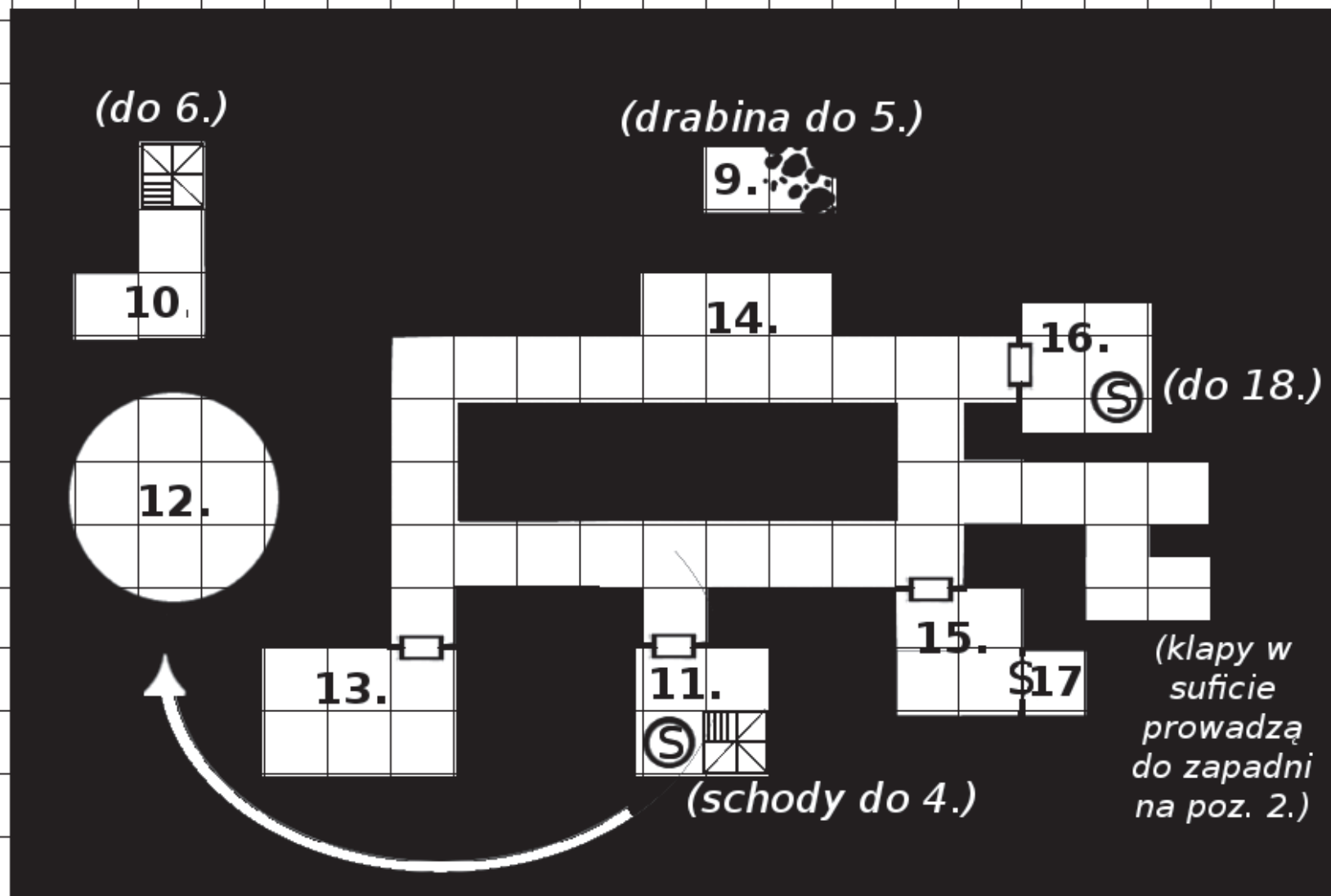
Jeśli czytasz te słowa, to znaczy, że udało Ci się zapalić dwunastą lampę. Winszuję – zadanie było trudne. Weź jako nagrodę te kilka zwojów, mogą Ci się do czegoś przydać.

Swords & Wizardry White Box PL



**Ściągnij za free
Poznaj retro po polsku**

POZIOM 2.



Poziom 3.

18. Korytarz pleśni: W powietrzu unoszą się zielonkawe, cuchnące opary, a podłogę, ściany i sufit porasta pleśń tego samego koloru. Każda runda, w której postać oddycha powietrzem korytarza (nie osłaniając przy tym twarzy), wywołuje chorobę (chyba, że powiedzie się rzut obronny z premią +3). Spędzenie minuty i dłużej w korytarzu oznacza zepsucie całego posiadanego jedzenia, jeśli nie jest ono szczególnie zamknięte, dłuższe przebywanie zaś powoduje nieodwracalne zniszczenie noszonych ubrań.

Pod jedną ze ścian leży stłuczona szklana kolba pokryta pleśnią. Drzwi po wschodniej stronie korytarza nie mają zamka ani klamki i są zatrzasknięte przy pomocy magii, jeśli nie zostały otworzone płytą z pomieszczenia 3. W innym przypadku są otwarte na oścież.

19. Wnęka: Na jej środku znajduje się płyta z mozaiką, przedstawiającą wschód słońca. Naciśnięcie jej sprawia, że drzwi na wschodzie korytarza 18 zaczynają się powoli zatrzaskiwać, a drzwi w 1 otwierają się.

20. Smocza mozaika: Całą ścianę tego pomieszczenia zajmuje mozaika, przedstawiająca skrzydlatego smoka o zielonej łusce. Magia podziemi obdarzyła smoka świadomością i zdolnością mowy (kiedy mówi, przemieszczają się kamienie mozaiki), jak również szaleństwem – stwór uważa, że nie jest dziełem sztuki, tylko Agamgilem, pradawnym jaszczurem, który kilkadziesiąt lat temu spopielił starożytne miasto D'ak. Jeżeli drużyna odniesie się do niego z szacunkiem, smok może udzielić informacji na temat podziemi, Strażnika, Beldegara i historii starożytnej, jednak łatwo go zdenerwować – zionie wtedy ogniem, zadając 1k6+1 obrażeń każdemu, kto jest w pomieszczeniu (rzut obronny chroni przed połową). Żeby zniszczyć smoka, trzeba roztrzaskać kawałek szkła, z którego wykonane jest smocze oko.

21. Komnata nowiu: Ściany i sufit pokrywają pajęczyny, przesłaniając mozaikę na suficie (rozgwieżdżone niebo bez księżyca) i ruchome bloki, podobne do tych z 4: jeden przedstawia księżyc dopełniający się, drugi księżyc cieniejący.

Jeżeli w komnatach 4 i 5 zostaną wcisnięte symbole nowiu, ściana komnaty otworzy się, ukazując sekretnie przejście.

22. Strażnik: Pomieszczenie oświetla krąg niskich, błękitnych płomieni i wyrastający pośrodku słupek ognia tej samej barwy, otoczony szeregiem tablic z wrytymi runami. Niektóre ze znaków świecą własnym światłem. W ogniu słupa unoszą się płytki z kamienia, kryształu i różnych metali, które zaraz po wejściu drużyny układają się w niewyraźną żadenych emocji twarz-maskę.

– Witajcie. Jestem Strażnikiem Podziemi – mówi opanowanym, uprzejmym głosem twarz – Czego sobie życzyć?

Jak na kiepską magiczną sztuczną inteligencję przystało, Strażnik na większość próśb będzie odpowiadał formułką „nie mogę spełnić waszego żądania, nie posiadacie wystarczających uprawnień”. Pomimo tego może otworzyć klapy w pomieszczeniu 14, jak również drzwi w 1 i w 18. Może też udzielić BG informacji; jakich i jak szczegółowych, to zależy od prowadzącego.

Jeżeli drużyna posiada różdżkę Beldegara, krąg płomieni rozstąpi się przed nią. Tablice dookoła słupa ognia to coś w rodzaju klawiatury – dotknięcie każdej runy zapala ją lub gasi. Żeby wyłączyć Strażnika, wystarczy zgasić wszystkie świecące znaki. Drużyna wyposażona w czar „czytanie magii” i dużo samozaparcia może spróbować odcyfrować tablice (każdy czar odcyfrowuje jedną z dwunastu) i nauczyć się obsługiwać Strażnika – określenie tego, co w ten

sposób będzie mogła osiągnąć, po raz kolejny pozostaje w gestii prowadzącego.

Próba zniszczenia Strażnika będzie trudna – kiedy tylko drużyna zdradzi wrogie zamiary, krąg ognia podniesie się i rozgrzeje, przez co będzie zadawał 1k6 obrażeń każdemu, kto będzie próbował przez niego przejść. Ponadto Strażnik dokona szeregu przywołań – rzuci pięć razy k6+1 w tabeli interwencji Strażnika.

Słupek ognia chroniony jest magiczną tarczą, zapewniającą mu KP 4[15] przeciwko broni normalnej, 7[12] przeciwko magicznej i odbijającą 50% pocisków. Ma 12 pż. Co rundę może dokonać kolejnego przywołania (rzut 1k6 w tabeli), uleczyć 1k6 pż sobie lub przywołanej istocie lub buchnąć płomieniem, zadając 1k6 obrażeń komukolwiek w pomieszczeniu (chyba, że powiedzie się rzut obronny). Strażnik ma EK 5 i jest warty 240 PD według systemu z Swords&Wizardry (plus PD za każdego przywołanego potwora).

23. Korytarz złudzeń: Kiedy BG mijają framugę tej komnaty, zdaje im się, że przenoszą się na szczyt wodospadu, wyglądający do złudzenia tak, jak w pomieszczeniu 10. Jest to jednak iluzja – po upływie niecałej minuty szum wodospadu cichnie, a elementy krajobrazu robią się półprzezroczyste i nieostre. Krzaki po obu stronach strumienia kryją doły-pochylnie. Upadek przez nie (chroni przed nim rzut obronny) zadaje 1k6 obrażeń i wyrzuca postać przez jedną z klap między pomieszczeniami 15 i 17. Żeby dojść do drzwi, trzeba iść prosto – śmiałek nie spadnie z wodospadu, ale będzie odnosił wrażenie, jakby szedł niewidzialnym mostem po powietrzu. Dla kogoś, kto przejdzie przez zachodnie odrzwia, iluzja znika.

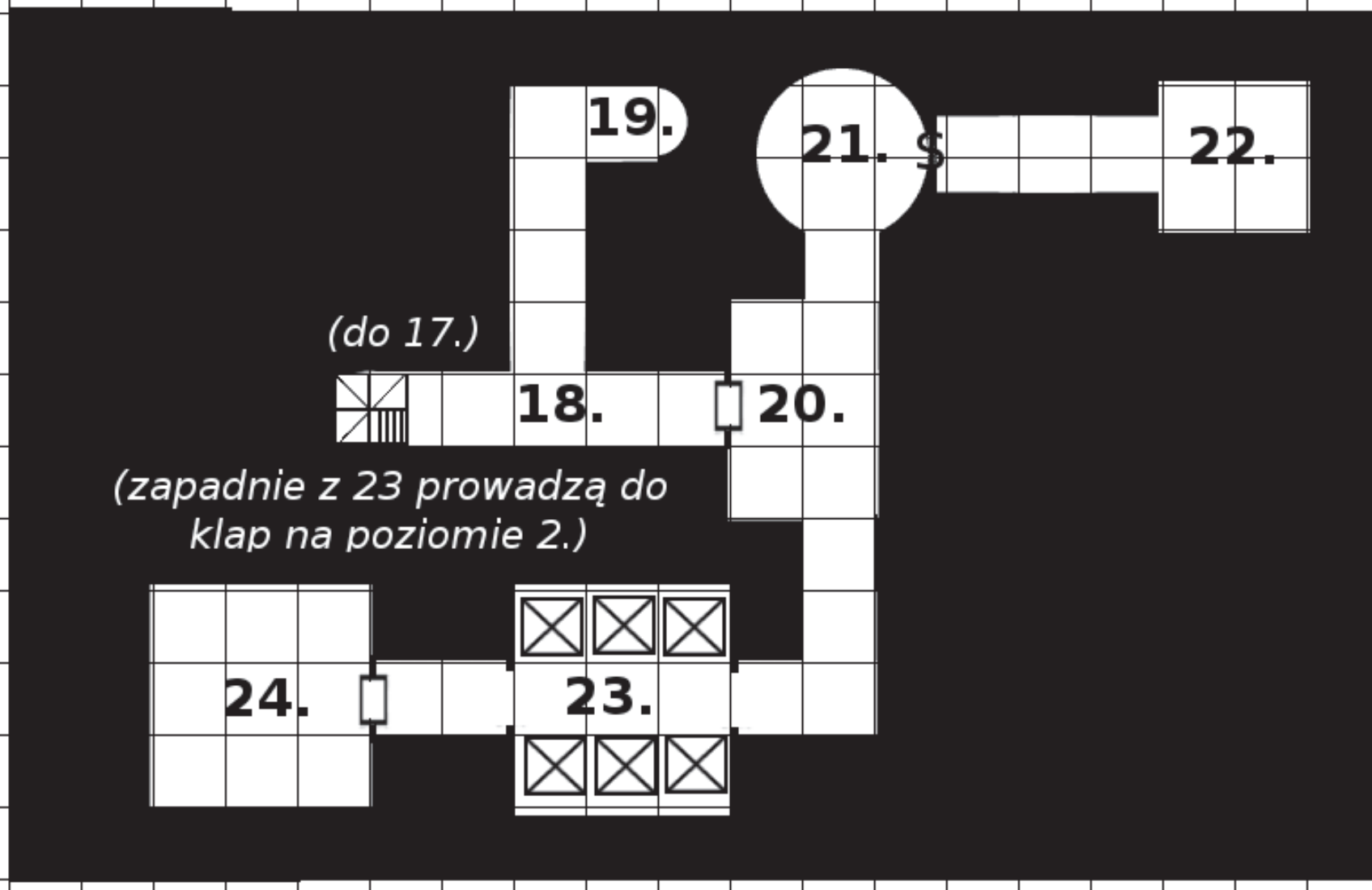
24. Skarbiec: Na środku komnaty stoi duża, okuta skrzynia. Beldegar nie zostawił jej bez opieki – strażnikiem jest jedno z najdoskonalszych dzieł maga, Arkaniczny Pająk. Jest to magiczny mechanizm o stalowym cielsku wielkości dorosłego czło-

wieka. Z głowy spoglądają trzy pary przypominających obiektywy oczu, odwłok i tułów są wykonane z łusek i płyt wykutych przez biegłego płatnerza, a w szczelinach między pancerzem, okrywającym osiem odnóży, błyska błękitne światło. Z rur w odwłoku sączą się powoli smugi świetlistej mgły, oświetlające komnatę zimnym blaskiem i układające się w skomplikowaną pajęczynę, pokrywającą całe pomieszczenie. Pająk opiera się na niej tak, jakby była materialna.

Jeżeli któraś z osób wchodzących do komnaty trzyma kostur Beldegara, pająk nie reaguje, jeśli jednak tak nie jest, drużynę czeka ciężka walka. Mechanizm ma następujące statystyki: KP 3[16], 3 K (10 pż), atak k6, ruch 15, specjalne: chodzenie po ścianach, suficie i magicznej pajęczynie; jeżeli bohaterowie nie unikają mgielnej pajęczyny, w każdej rundzie muszą wykonywać rzut obronny; jeśli im się nie powiedzie, mgła zacznie ich otaczać, spowalniając ruchy, zmniejszając szybkość do połowy i pozwalając atakować jedynie raz na dwie rundy; zniszczenie odwłoku sprawia, że pajęczyna rozwiewa się (wymaga to zadania co najmniej 5 obrażeń); 30% na zaabsorbowanie pierwszego czaru, jaki zostanie rzucony w komnacie – światło w szczelinach pancerza pająka płonie jaśniej, część pancerza odpada, a Pająk odzyskuje 1k6 pż i otrzymuje dodatkowy atak w najbliższej rundzie; po pochłonięciu pierwszego czaru szansa na zaabsorbowanie następnych rośnie do 100% na czas godziny, jednak pochłonięcie trzeciego z kolei zaklęcia powoduje przeładowanie pająka i zniszczenie go; EK/PD: 5/240.

Skrzynia zawiera skarb Beldegara Wędrowca – 2000 sztuk srebra, 250 złotych monet, 10 małych ametystów (10 sz każdy), 15 złotych pierścieni (30 sz każdy), trzy sztylety o rękojeściach i pochwach zdobionych srebrem i elektrum (100 sz każdy), broszę – srebrny kwiat z szafirowym w środku (warta 200 sz), miksturę siły olbrzyma i magiczny płaszcz elfów. Wszystko to jest warte 1500 PD.

POZIOM 3.



Na zakończenie

Wyjście z labiryntu z zawartością skarbca i bez strat w ludziach to duże osiągnięcie. Jeżeli BG ponadto odkryli pomieszczenia 12 i 16, mogą być z siebie dumni i zasługują na nagrodę w wysokości dodat-

kowych 50% zdobytych w podziemiach PD. Uwolnienie Miranora i Lenkara też zasługuje na jakąś specjalną nagrodę.

Jak postąpią zwaśnieni bracia, jeśli zostaną uwolnieni z pułapki? Czy Arkaniczny Pająk i Strażnik Labiryntu to jedyne takie mecha-

nizmy, czy w okolicy można znaleźć jeszcze parę technomagicznych konstrukcji? Do kogo Beldegar kierował swoje wiadomości? Czyżby chciał, żeby ktoś dostał się do jego skarbca? A jeśli nie – jak długo zostanie bezczynny, kiedy dowie się, że go okradziono? I gdzie zbiegły mag znajduje się teraz? Te pytania pozostają nierozwiązane, a szukanie odpowiedzi na nie może dać początek wielu dalszym przygodom.



gwiezdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

Ostatni legalny pirat na świecie

Cold City
Neuroshima
Monastyr
Savage Worlds
Wolsung
i inne...

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

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 czało 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 zamierzonej przeszłości świata, cały legion nowych potworów, generatory przygód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat Tarth jako scenę konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.



www.WYDAWNICTWOGRADEL.PL



BRAWUROWO I GRYWALNIE!



Wkrótce zapadnie ciemność!

NEUROSHIMA W SIECI

