

gwiazdny pirat

#35 grudzień 2010

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

Setting 2020

Teksas

Chory szympan

INSPECTRES

Jak prowadzić indie?

MONASTYR

Sojusznicy

COLD CITY

Projekt Schub

Wolsung

Szybkostrzał

Savage Worlds

Władca pierścienia

Potwór drogowy

A także:

- świąteczne konkursy
- recenzja Evernight: Noc Bohaterów
- wywiad z Ignacym Trzewiczkiem
- wywiad z Rafałem Szymą
- S.M.O.K - dodatek retro
- relacje z Innych Sfer oraz Falkonu 2010

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

Witam na pokładzie Gwiezdnego Pirata

Oddaję w Wasze ręce numer 35 Gwiezdnego Pirata - wydanie świąteczne, pełne konkursów oraz naprawdę dobrych materiałów. Ramel podrzucił mi fajny tekst do Savage Worlds, a do działu dorzucił się niezastąpiony Erpegis. W sekcji Neuroshimy tekst do settingu NS 2020 autorstwa Bartosza, który stanowi przedsmak tego co ukaże się w Krwi i Rdzy 2. Nowością w numerze jest dział InSpectres, z którego dowiecie się o istotcie rozgrywki w jedną z najlepszych gier indie. Dzięki wywiadam z Trzewikiem i Multim poznacie plany Portalu na przyszły rok - dowiecie się na co stawia wydawnictwo w przyszłości oraz czego dokonało w minionym roku.

Dziękuję fanom GP za okazaną pomoc w trakcie korekty niniejszego wydania. Dzięki Wam pismo stało się jeszcze lepsze.

Wesołych świąt i szczęśliwego Nowego Roku, oraz szczęścia w konkursach.

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 Haraszczyk

Współpracują: Michał Oracz, Rafał Szyma, Piotr Orliński, Bartosz Majorczyk, Jakub Osiejewski oraz korespondent specjalny Marcepan Smakowity

Korekta: Fani

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 Jędruska, 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 2010

SPIS TREŚCI

GALAKTYCZNY KURIER

Wieści Gwiezdnego Pirata	3
Evernight - recenzja	5
Wywiad z Ignacym Trzewiczkiem	6
Inne Sfery - relacja	8
Falkon 2010 - relacja	10
Super KONKURSY	13

COLD CITY

Projekt Schub - scenariusz	14
----------------------------	----

INSPECTRES

Jak grać w InSpectres	19
-----------------------	----

NEUROSHIMA

Wywiad z Rafałem Szymą	22
10 ofiar apokalipsy - scenariusz	24
Bestiariusz: Szympan	29
Cztery Kopyta - mięcho	31

MONASTYR

Sojusznicy cz. 3	35
------------------	----

WOLSUNG:

Piąty Element - scenariusz	37
----------------------------	----

SAVAGE WORLDS

Władca Pierścienia - scenariusz	39
Bestiariusz: Upiór drogowy	44

SMOK	45
------	----

Neuroshima Tactics	47
--------------------	----

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!

Projekt 3 x RPG



Wydawnictwo Portal zapowiedziało, że do końca roku zakończy projekt 3xRPG, czyli wyda trzy książki związane z grami fabularnymi. InSpectres ukazało się w listopadzie, Graj Trikiem na początku grudnia, zaś Krew i Rdza 2 właśnie poleciał do druku. Cieszy nas stuprocentowa skuteczność.

InSpectres to szalona, innowacyjna gra fabularna łącząca grozę z humorem. Gracze zakładają firmę zwalczającą duchy, potwory i inne zmyły z ciemności – coś na kształt Ghostbusters. Więcej o InSpectres w numerze.

Graj trikiem to kolejny z almanachów Mistrza Gry. Podręcznik w całości poświęcony jest przygotowaniu sesji RPG. Dziesiątki porad dotyczą tego, jak zaskoczyć graczy i pogłębić atmosferę na sesji poprzez odpowiednie przygotowanie miejsca do gry, dobranie muzyki, oświetlenia, czy specjalnych gadżetów na sesję.

Krew i Rdza 2 to dodatek przeznaczony dla Mistrzów Gry. Zbiór przynosi im wsparcie w postaci kilkudziesięciu scenariuszy i pomysłów na przygody w rozmaitych stylach, miejscach i kolorach. KiR2 to także zastrzyk informacji o świecie Neuroshimy: w rozdziale Tajemnice Mistrza Gry znajdziecie krwiste materiały poświęcone Neodżungli, Posterunkowi, Federacji Appalachów i innym miejscom, które dotąd pozostawione były samym sobie. Całość otwiera natomiast nowy neuroshimowy setting: Neuroshima 2020. Proponuje on rozgrywkę nie trzydzieści lat po zagładzie, lecz właśnie wtedy, gdy na Stany spadły bomby.

Wracają dodatki do Neuroshimy



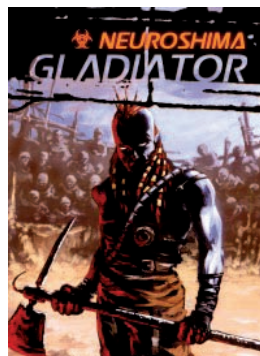
Z pewnością część z Was chciała uzupełnić kolekcję dodatków do Neuroshimy o takie pozycje jak Bohater2, Bohater3, Krew i Rdza, czy o kultowego Gladiatora. Mamy dobrą informację, wszystkie wymienione pozycje zostały dodrukowane i rozesłane do sklepów.

Niespodzianki na święta



Między Bożym Narodzeniem, a Nowym Rokiem na stronie Wydawnictwa Portal pojawi się cała masa fajnych materiałów do ściągnięcia. Spośród wielu atrakcji na szczególną uwagę zasługują z pewnością teksty uzupełniające Krew i Rdzę 2, a także nie lada gratka w postaci fragmentów podręcznika do drugiej edycji Monastynu.

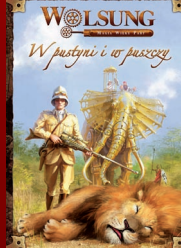
Gladiator - kultowy dodatek w sklepach



Gladiator to dodatek, który nie był obecny na rynku od ponad 6 lat. Pojedyncze egzemplarze, które pojawiały się na serwisach aukcyjnych osiągały gigantyczne ceny. Dodruk Gladiatora został połączony z dostosowaniem go do zasad Neuroshimy 1.5 – zatem wszelkie statystyki broni działają na ulepszonej mechanice.

Areny Zastranych Stanów Zjednoczonych znów się przed Wami otwierają. Rzucajcie wyzwania, obstawiajcie zwycięzców, ścierajcie się w śmiertelnych pojedynkach. Dodatek ma 48 stron i kosztuje 16 złotych. Przed świętami będzie dostępny w najlepszych sklepach z RPG.

Bestsellery: RPG po polsku

- 1 Graj Trikiem 
- 2 Światotworzenie 
- 3 W putyni i w puszczy 
- 4 Graj fabułą
- 5 Graj z głową
- 6 InSpectres
- 7 Neuroshima 1.5 (hc)
- 8 Wolsung: MWP
- 9 Wolsung: Przydatnik
- 10 Skróty do R'lyeh

Nemesis trafia do składu



Nemesis, długo oczekiwany setting Andrzeja „Enca” Stója, trafił dosłownie do składu. Gra ukaże się na początku 2011 roku. Będzie to pełen akcji, mrocznych tajemnic i plugawych stworów brawurowy erpeg! Więć załaduj swój karabin plazmowy aby stawić czoła Hordzie!

Wydawnictwo GRAMEL zapewni Wam kupę świetnej, brawurowej jazdy.

Pierwszy etap konkursu Światotworzenia



Na pierwszą (tak, **GRAMEL** planuje powtórkę!) edycję konkursu Światotworzenia przyszło prawie 55 prac. Wybór jurorzy mieli więc bardzo ciężki, ale udało się wyłonić półfinałistów! Są to - wg kolejności nadsyłania zgłoszeń:

1. „Frostberg” Sebastiana Przybyłowicza
2. „Krzyżowiec” Daniela Karpińskiego
3. „Nowy, przeklęty świat” Aleksandra Ryłko
4. „Październik żywych trupów” Grześka Nowaka
5. „Kali Yuga” Maćka Dytała
6. „Baśnie robotów” Marcina Dłubakowskiego, Rafała Tylko oraz Adama Wołoszczuka

Neuroshima Hex za free



Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem iPhone'a, i nie zdecydowałeś się jeszcze ściągnąć Neuroshimy Hex na tę platformę, mamy dobrą wiadomość. Możesz wypróbować NS Hex w wersji **Lite za free**.

Premiera nowej planszówki Portalu



Na XV edycji Pionka – gliwickich spotkań z grami planszowymi, odbyła się premiera gry planszowej **Pret-a-porter**. Gra od razu zdobyła uznanie graczy i znalazła się w pierwszej trójce najlepszych gier imprezy. To świetna informacja, tym bardziej, że konkurowało z nią wiele gier, których premiera odbyła się w czasie trwania największych na świecie targów gier w Essen, które odbyły się pod koniec października.

Gry XV edycji Pionka



Pierwszy raz w historii piętnastu edycji polskie gry zdominowały gliwickie spotkania z grami planszowymi Pionek. W pierwszej trójce znalazły się wyłącznie rodzime produkcje. Grą Pionka XV została gra wydana przez Rebel pod tytułem **K2**, zaraz za nią uplasowały się dwie gry Wydawnictwa Portal, a więc **51. Stan** oraz przywieziony prosto z drukarni **Pret-a-Porter**.

Prezenty dla planszówkowiczów



Na okres ferii świątecznych Wydawnictwo Portal przygotowało szereg niespodzianek dla fanów gier planszowych. Ze strony wydawnictwa będzie można pobrać między innymi zasady gry solo w **51. Stan**, a także wersję zasad dla rozgrywek czteroosobowych w **Zombiaki**.

Bestsellery: Gry Planszowe

1. Jungle Speed PL
2. K2
3. Osadnicy z Catanu
4. Wsiąść do Pociągu: Europa
5. Talisman: Magia i Miecz
6. Carcassonne
7. Talisman: Magia i Miecz - Góry
8. Pędzące żółwie
9. Zombiaki 2 - Atak na Moskwę
10. Czarne historie

Recenzja: Jacek „Darken” Gołębiewski

Evernight: Noc Bohaterów

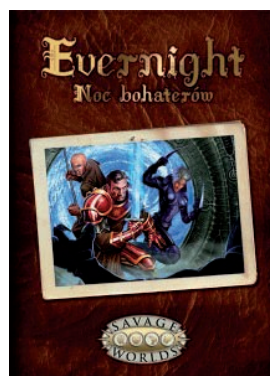
Evernight: Noc Bohaterów to debiutancki setting spod znaku Savage Worlds w Polsce. Dodatkowej świeżości dodaje fakt, że po raz pierwszy mamy do czynienia z polskojęzycznym settingiem, który właściwie nim nie jest - ale o tym w dalszej części tekstu. Sam świat opisany na kartach podręcznika to Tarth, cukierkowata kraina, gdzie wszystko jest aż do bólu standardowe. Jednak słodki smak zostaje przełamany kilkoma kroplami goryczy, kiedy wydarzenia z kampanii spowodują bardzo poważne zmiany w świecie gry.

Skoro już o świecie mowa, Tarth to taka kraina, gdzie żyją wszystkie szablony fantasy. Potężne ludzkie państwo rządzone przez mądrego króla, państwo elfów w wielkim lesie, państwo orków w górach oraz masa różnych stworzeń i bandytów poukrywanych w krzakach i podziemiach. Bohaterowie są natomiast głównymi siłami militarnymi - taka straż obywatelska złożona z wybitnych jednostek, których natura wyrwała od normalnych zajęć. Kiedy więc przylatuje smok do wioski, to wieśniacy nie proszą lokalnej władzy o pomoc, lecz biegną prosto do karczmy w mieście i błagają wyspecjalizowaną grupę uderzeniową o interwencję na rzeczonym smoku. Dochodzi nawet do tego, że od sławy grupy zależy to, w jakiej karczmie może się stołować.

Opis świata jako takiego mieści się na 40 stronach - nie wygląda na to, aby miało sens kupowanie podręcznika dla samego świata, bo ten bez reszty podręcznika jest tylko ciekawym, krótkim pomysłem. I tutaj dochodzimy do bardzo interesującej kwestii - otóż Evernight da się przejść. Jak grę komputerową. Porównanie wynika stąd, że skoro kampania jest in-

tegralną częścią settingu, to po jej ukończeniu można odłożyć go na półkę i zagrać w coś innego.

Kampania dzieli się na 5 aktów, z czego każdy akt może posłużyć jako materiał na kilka sesji. Co ważne, skonstruowane są tak, że gracze mają prawdziwe poczucie, że ich postacie są ciągle w centrum ważnych, epickich wydarzeń. Praktycznie nie wstępuje tutaj syndrom: „A czemu my mamy to zrobić, a nie 20 lewelowi paladyni króla?”.



Podręcznik dokłada trochę specyficznych elementów - pozwala stworzyć postać elfa, krasnoluda czy pół-orka, a także wybrać nowe przewagi i zawady, czy skorzystać ze specyficznych zasad magii. Co ważne, podręcznik wprowadza bardzo ciekawy pomysł w postaci przewag i zawał drużynowych, zdobywanych w czasie gry (Co powiecie na posiadanie własnej karczmy albo twierdzy?). Jednak najważniejszym w mojej opinii elementem są generatory przygód, które uważam za największy klejnot w książce.

Pierwszy z generatorów pozwala na losowanie elementów przygody przed nadejściem krwiożerczych Władców. Drugi to generator przygód do rozebrania już po ich przyjściu. Ich działanie jest proste - Mistrz Gry ciągnie 4 karty i kolejno porównuje ich wyniki z tabelami w podręczniku. Najpierw kolejno patrzy jakie mają kolory (serce, pik itp), potem sprawdza ich wartości.

Losuje się następujące rzeczy: Tło przygody, Rodzaj przeciwnika, Problem/Motywację przeciwnika, Nagrodę, Zawiązane akcji, Gatunek przygody, Zwrot akcji, Kulminacja.

Każda pozycja w generatorze ma swój opis, który dostarcza całkiem niezłej podstawy do wymyślenia przygody. Sprawdziłem to sam i naprawdę można przejść na sesję i prowadzić praktycznie z marszu.

Interpretacja haseł i ich opisów zależy od MG, więc zupełnie nie ma problemu, aby z wylosowanych w ten sposób przygód układać swoje własne mini kampanie. Obydwa generatory są jak dla mnie największą wartością tego podręcznika, ponieważ pozwalają na fajne wypełnianie swoimi pomysłami przygotowanej kampanii.

Przykładowe losowanie:

Tło przygody: Pik - Miasto, Rodzaj przeciwnika: Karo - Bogacz, Problem: Pik - Zemsta, Nagroda: Serce - Relacja, Zawiązane akcji: As - W środku rzeczy, Gatunek przygody: 4 - Śledztwo, Zwrot akcji: Dama - Pozory mylą, Kulminacja: Król - Odsiecz.

Sam podręcznik wydany jest w takim samym formacie jak podręcznik główny (choć zauważyłem, że wysokość jest nieco mniejsza), czyli B5. Okładka daje radę, tak samo jak większość ilustracji w środku, które trzymają moim zdaniem równy poziom. Wszystko zostało wydane na kolorowej kredzie w cenie tak niskiej, że można by oskarżyć GRAMELA o wojnę na kosztach z innymi wydawcami. Och, cena to 55zł, więc powinna być na każdą kieszeń.

Podsumowując, Evernight to kawał dobrej roboty, z lekką dawką innowacyjności. Setting powinien dostarczyć tego, co potrzebne, aby dobrze się bawić, a generatory przygód sprawiają, że pomimo ukończenia kampanii będzie do czego wracać.

Evernight: Noc Bohaterów



Autorzy: Shane Lacy Hensley
Wydawca PL: Wydawnictwo Grameł
Liczba stron: 192
Oprawa: miękka
Wymiary: format A5
Cena: 55 zł

Wywiady Gwiazdnego Pirata

Ignacy Trzewiczek

Właśnie ukazała się twoja nowa książka Graj Trikiem. W jaki sposób powstała i co zawiera?

Powstawała jak większość moich książek, późną nocą, kiedy cały świat śpi, w słuchawkach miło gra muzyka, a gorąca herbata miło grzeje duszę. Graj trikiem to trzeci tom cyklu – pierwszy z moich almanachów dotyczył graczy i ich postaci, relacji pomiędzy graczami, a MG, czyli generalnie mówił o ludziach, drugi almanach mówił o scenariuszach, fabule, historii, którą się opowiada, a trzeci, finałowy opowiada o sesji, o tym jak ją przygotować, by zapadła graczom w pamięć. Opowiadam tam o wszelkich sztuczkach z ustawianiem świeczek w pokoju, włączaniem muzyki, dekorowaniem pokoju...

Pomysły są nie tylko twoje, ale także Michała Oracza, Rafała Szymy i Matusza Wielgosza. Każdy z nich dorzucił do książki swoje trzy cenne grosze, jak wyglądała współpraca?

Kilka dni po premierze Graj fabułą dostałem maila od Mateusza, w którym napisał mniej więcej: „Hej, w Graj Fabułą napisałeś, że Matti się do ciebie zgłosił, zaproponował współpracę i się zgodziłeś. Jeśli to nie ściema, to chciałbym zaproponować współpracę przy kolejnym almanachu – podjąłbym się napisania rozdziału o muzyce na sesji.”

To o czym pisałem w Graj fabułą to nie była ściema. Tak więc Mateusz znalazł się wśród au-

torów, napisał rozdział o muzyce i przyłączył się do grona twórców.

Michał Oracz i Rafał Szyma to ekipa Portalu – podobnie jak w przypadku poprzednich almanachów – podawali różne pomysły i sztuczki, które sami wymyślili, a ja to wszystko skrzętnie notowałem i wrzucałem do książki.

Dlaczego warto zaopatrzyć się w czwarty almanach z serii Graj... ?

To jest podręcznik RPG. Fani RPG lubią RPG, bo są fanami RPG. Z przyjemnością więc kupują produkty RPG, jako że je lubią, bo są fanami RPG. Kupowanie

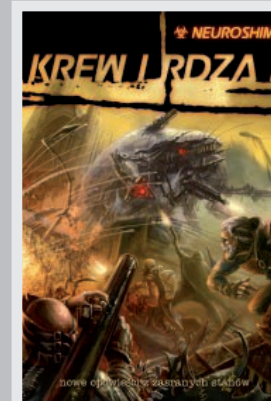
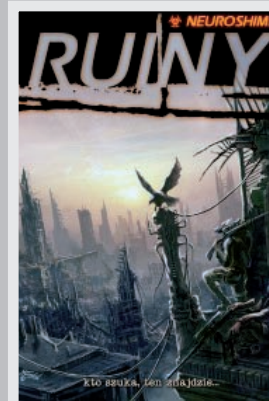
Almanachy



Gry Indie



Neuroshima



i czytanie książek RPG to największa frajda pod słońcem.

Porozmawiajmy jeszcze o planach wydawnictwa na przyszły rok. Jakie gry fabularne i dodatki czekają w kolejce?

Jakbym zaczął opowiadać co czeka w kolejce, to brakłoby miejsca w Gwiezdnym Piracie. Skupmy się na tym co realnie ma szansę się ukazać. Na pewno chcemy powtórzyć wynik z tego roku, a to oznacza 6 podręczników RPG. W przyszłym roku więc, podobnie jak w tym, ukażą się dwa dodatki do Neuroshimy, dwie gry Indie RPG i dwa almanachy MG.

Ponadto bijemy ten wynik, bo szykujemy premierę podręcznika do drugiej edycji Monastynu.

Mamy też w kolejce szereg innych produktów, od RPO, na dodatkach do Monastynu kończąc, ale to już jest wróżenie z fusów. Najważniejsze, by utrzymać

fajny poziom z tego roku – czyli 6 podręczników plus Monastyr.

Do tego – nie zapominajmy – co miesiąc wydajemy FOR FREE Gwiezdnego Pirata...

Jak oceniasz miniony rok? Portal wydał dwa almanachy, dwie gry fabularne, dwa dodatki do NS plus jeden fanowski, cztery gry planszowe – ze świata dochodzą niepokojące wieści o zadyszce tamtejszego rynku. Czy w Polsce jest podobnie?

Właśnie do druku wysłaliśmy pliki Zombiaków: Atak na Moskwę. Trzeci raz w tym roku. Nie wiem jak tam ma się świat, ale u nas wszystko w bardzo różowych barwach. W tym roku sprzedaliśmy już blisko 3000 talii do Zombiaków, a sprzedaż nie zwalnia. Wręcz przeciwnie. Polski rynek ma się świetnie.

Dziękuję pięknie, życzę zdrowych, spokojnych świąt!

Super Hit 2010 - trzy dodruki



Gry planszowe Wydawnictwa Portal, które ukazały się w roku 2010



Relacja: Rafał Szyma

Inne Sfery

24-26 września. Wrocław.

Kamera Khakiego wędruje od dziedzińca i akredytacji, przez piwnice, piętro za piętem, prowadzona przez orga Ziolo. Zatrzymują się przy poszczególnych atrakcjach – przy każdej mniejszy lub większy tłumek ludzi, uczestników pochłoniętych dziejącymi się właśnie rzeczami. Ta dwójka zdołała się wznieść i pokazać imprezę jakby z lotu ptaka.

Dla kogoś, kto doświadcza konwentu w normalny sposób, jest to niedostępne. Fizycznie nia da rady znaleźć się naraz w kilku miejscach i doświadczyć wszystkiego, co impreza ma do zaoferowania. Ten krótki filmik po raz kolejny uświadomił mi, z jak niewielkim wycinkiem konwentów, na których bywam, tak naprawdę mam styczność. Jak bardzo fragmentaryczna może być moja ocena.

Dlaczego dzielę się z wami tym spostrzeżeniem (tak odkrywczym, że ho-ho)? Ano dlatego, żeby uprzedzić: choć w dalszej części pisać będę niemal wyłącznie o portalowych wydarzeniach, uczciwie zaznaczam, że dało się być na Innych Sferach, świetnie się bawić, zaliczyć całe dnie atrakcji i nie mieć nic wspólnego z Portalem. Choć, naturalnie, straciłoby się przez to kawałek imprezy :)

NA PIĄTKĘ

Byliśmy we Wrocławiu pięcioosobową ekipą: ja, Neuro oraz dzielny oddział wsparcia konwentowego: Darken, Michallus i Szpaku. Mieliśmy osobny blok programowy na całe 3 dni imprezy, to jest 15 punktów programu. Prelekcje neuroshimowe, monastyczne, prezentacje naszych gier, dyskusje, konkursy i turnieje. A do tego

masa rzeczy poza tabelką w informatorze: słynące ze zniżek stoiska, po sesje RPG.

MASKOTY

Muszę powiedzieć słówko o sali Portalu. Nie nastawiajcie się na opis mrocznej komnaty pełnej klimatycznych plakatów i niezwykłych gadżetów. Plakaty były na korytarzach, a gadżety... cóż, były bardziej niezwykle niż zazwyczaj. Otóż mieliśmy przyjemność być gośćmi świetlicy dla dzieciaków. Świetlicy wyposażonej w sprzęt do umilania maluchom czasu: piłkami, klockami, pluszakami, gramy, kredkami, farbami i całą resztą tych „...ami”, z którymi większość z nas nie miała do czynienia od fefnastu lat. Klimat był super, zwłaszcza gdy już położyliśmy się spać. Każdy mógł wybrać sobie do snu maskotkę jaką chciał.

TAKTYCZNIE

Ale wróćmy do konkretów. Ruszamy już na całego z krzewieniem pośród konwentowej braci bakcyli bi-tewnego. Prezentowaliśmy dzielnie naszą Neuroshimę: Tactics – na podwórku, na prelekcji, na stoisku. Opowiadaliśmy o niej, ale przede wszystkim uczyliśmy grać. A do tego mogliśmy się pochwalić pierwszą naszą, w 100% NSTacticsową figurką – pomalowaną



Multidej - szef wyprawy



Neuro - prezentuje NS Tactics



Multi i Darken - na stoisku

i śliczną jak marzenie. Zapamiętałem świetną akcję z rozgrywki, na którą miałem oko: boss Hegemonii zostawił swoich pancurów samym sobie i poszedł w zupełnie inną stronę. W duchu dusiłem *Wujka Dobrą Radę* i nie wykrzyczałem graczowi w twarz „Stary, co robisz, ten boss to mega bonus dla twoich partaczy!”. Siedziałem cicho – człowiek miał prawo zagrać samemu tak, jak chce. Okazało się, że dobrze zrobiłem. Posterunek kompletnie olał tę figurkę: boss szedł, napierdział ze strzelby i jednego po drugim ściągał wrogie jednostki. Biedaki nie mogły nawet zareagować, bo stali do niego tyłem, skupieni na bandzie w drugim budynku. Ale i boss nie dożył nowego dnia. Rozwalił go nie super hiper boss Posterunku, nie szturmowiec z karabinem jak spod igły. Rozwalił go zwykły klecha, kaznodzieja, który był w tak rozpaczliwej sytuacji, że nie zawahał się wyskoczyć zza winkla i wypalić. Fajnie było!

WYDAJNOŚĆ NADE WSZYSTKO

Taka impreza to niezły młyn, o czym nie trzeba mówić nikomu, kto kiedykolwiek maczał palce w organizacji. My nasz szczyt zaliczyliśmy w sobotę wieczorem, kiedy to Neuro reprezentował Portal na panelu wydawców, ja miałem prelekcję, Michallus prezentował Hexa, Szpaku sędziował w turnieju Zombiaków, a Darken pełnił wartę przy stoisku. Całe szczęście na ogół udawało się zrobić tak, by jedna-dwie osoby miały chwilę wolnego, by po tym zmienić resztę.

ZOMBIAKI I EUGENIA

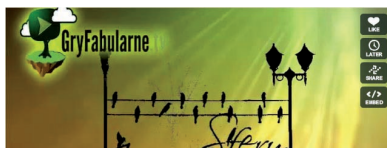
A właśnie – największą niespodzianką, jaka nas na Innych Sferach spotkała, była inicjatywa Eugenii. Otóż Eugenia wzięła i rozkręciła turniej Zombiaków. Ot tak, po prostu: ruszyła do orgów, czy znajdą się nagrody. Znalazły się. Ruszyła do nas, czy będą talie. Były. Ruszyła po korytarzach z informacją. I zebrała dobrych kilkanaście osób.

Hop – siup i ruszył turniej. No ale wiecie – Eugenia to nie byle kto, lecz wrocławska wicemistrzyni Zombiaków II we własnej osobie! Jeśli bawiliście się w turnieju Zombiaków, to właśnie jej to zawdzięczacie.

BLOK PORTALU TO SUKCES

Inne Sfery to po Falkonie 2009, Zjavi i Avangardzie 2010 czwarty konwent, na który przyjechaliśmy z osobnym, kompletnym, samodzielnym blokiem programu. Formuła jeszcze przed rokiem eksperymentalna wypaliła w stu procentach: mamy coś zarówno dla fanów naszych gier, jak i dla tych, którzy szukają newsów, mamy klasyczne prelekcje i trochę wesołych eventów, a do tego zawsze planujemy solidną porcję punktów „nieportalowych”, a też ciekawych. Przyznajcie się: kto przed Innymi Sferami wiedział, co to takiego „steganografia”?

Wielkie DZIEKUJĘ dla organizatorów Innych Sfer i wszystkich tych, którzy się tam razem z nami bawili. I co? I to tyle! Dam jeszcze tylko informację: kolejna impreza z blokiem Wydawnictwa Portal to Zjawa w Warszawie. Zapraszam!



A oto link do filmu, od którego zacząłem relację: <http://vimeo.com/15375687>



Turniej Neuroshimy Hex



Każdy spał z maskotką



<- Eugenia: organizatorka turnieju Zombiaków II oraz turniej.



51. Stan - ostatni prototyp

Relacja: Maciej Szpakowski

Falkon 2010

Raport z frontu wyzwolenia Zastranych Stanów

Może nie będę opisywać naszego dojazdu, ani rozdziewiczać się nad faktem Darkenowego uzależnienia od mojego DS'a i jego głupiej miny gdy machał stylusem po ekranie w szaleńczym amoku zabijania chord stworków (grał w Legend of Zelda).

1. STOISKO

Klimat stoiska był nieziemski. Było z kim pogadać, powyglądać się, pokazać ludziom produkty Portalu, doradzić od czego zacząć przygodę z Neuroshimą i popatrzeć sobie na Darkena uzależnionego od mojego DS'a... mówiłem już o tym? Niemożliwe! Dmuchał, chuchał i machał stylusem niczym emerytowany ragadzki szermierz w pijackim amoku. Na stoisku, mimo iż Multidej przygotował wcześniej grafik, siedział się praktycznie w każdej wolnej chwili. Żarcie na wyciągnięcie ręki, chłopaki z Kuźni Gier siedzący po prawej, masa ludzi wchodzących i wychodzących z budynku... W końcu po co wychodzić do ludzi skoro oni przychodzą do nas. Każdy z ekipy dawał z siebie 300%. Odrzucałem podstawiane mi krzesła w oba-

wie, że jak już usiądę to umrę i zamiast człowieka ujrzenie wysuszony zwłok. Starłem się gadać, gadać i jeszcze raz gadać. Mam nadzieję, że ktokolwiek zrozumiał choć odrobinę z tego potoku słów z najmroczniejszych zakamarków mego umysłu. Pod koniec dnia stałem i prawie krzyczałem, żeby ktoś do nas podszedł i zagadał bo nie potrafiłem się skupić w ciszy. Brakowało mi ludzi zadających pytania i tego klimatu jakim częstowali nas falkonowicze przez całątutki dzień. Jest już kilka dni po konwencji, a ja dalej nie potrafię się wybudzić z tego pięknego snu... Co siedzi w głowie? Bicie się na lepy z „Kuźnią Żalu”, przybijanie sobie pieczętek Trzynastego Schronu na czoła w ramach vendetty. Pogadanki z miłymi ludźmi - w tym z pewną bardzo miłą i ciekawą paną, która kocha chemię i pisze równania reakcji chemicznych dla uspokojenia. Bezcenne! Dziękuję Kuźni i reszcie ludzi z Portalu za dobrą zabawę.

2. PRELEKCJE X2

Przez cały konwent byłem tylko na dwóch prelekcjach. Tak, były to prelekcje Portalu, tak były to prelekcje prowadzone przeze mnie. Jedną, tą o Neuroshimie: Tactics, miałem prowadzić z Multim, lecz on uznał, że spoko... da radę sam. Poszedłem jednak w nadziei, że może chłopak da mi dojść do słowa. „Głupią matkę mam...”. Jak się rozkręcił to nie mogłem go powstrzymać. Na szczęście przydałem się wrzucając zajawki

i przypominając mu o kilku ważniejszych szczegółach. Nie pograliśmy w Tacticsa, a mieliśmy. Nie zdążyliśmy i już, takie Rafał ma gadane. Pokazywaliśmy za to na stoisku... NS:Tacticsa oczywiście!

Drugą prelkę miałem poprowadzić sam. „W ruinach. O neuroshimowym graniu na gruzach metropolii.” Całość miałem przygotowaną w notatniku i gdy ją pisałem była dla mnie majstersztykiem. Popełniłem wtedy błąd, bo: a) nie wydrukowałem jej b) przygotowałem ją jako wypowiedź, której nie powinno się czytać głośno, lecz samemu przy herbatce i w ciepłych kapciach. Przed prelekcją zażyłem duże ilości kofeiny i to też nie pomogło... Dziękuję wszystkim, którzy nie wyszli po tym krótkim wstępie bo zeżarła mnie wtedy trema. Ktoś wszedł zaczął robić zdjęcia. Masakra... Gdy tylko ludzie zaczęli zadawać pytania chwyciłem za dodatek i reszta poszła już z automatu. Chyba odrobiłem ten falstart i rozkręciłem się na tyle, że rzuciłem kilka żartów. Powiedziałem chyba wszystko co można było w tym czasie powiedzieć o dodatku. Całość oceniam dobrze. Dzięki Doom'owi za masę pytań, wybudzenie mnie ze snu!

3. TURNIEJ ZOMBIAKÓW II

O turnieju pisałem już wcześniej, miał to być spontan tak jak ten z Innych Sfer. Przyznaje się, ukradłem pomysł Eugenii i czekam na publiczne biczowanie. Około „Trzynastej” powiedziałem Multimowi.

- To co z konkursem Zombiaków?

- Spoko, dam talie do gry i kilka jest też w Games Room'ie. Idź do organizatorów i pogadaj o miejscu i nagrodach.

Poszedłem i pogadałem. Wyszło na to, że turniej będzie w godzinach 18:00-20:00 i dostaniemy jakąś nagrodę.

- Target? Zebrać ludzi... w trzy godziny.

Dlaczego tylko tyle, a nie od początku? Chciałem aby to był mega spontan - zombie nie ostrzegają o tym,



że powstaną z grobów... prawda? Około 15:00 poszedłem do Org Room'u załatwić wydrukowanie trzech kartek z informacją o turnieju. Mimo zamieszczonej na nich błędnej informacji iż jest to konkurs, i niezbyt przyciągającej szaty graficznej przykleiłem te trzy karteluszki w strategicznych miejscach. Po jakiejś godzinie od rozwieszenia ostatniego poszedłem skombinować megafon, przez który co jakiś czas maltretowano nasze uszy.

– Target? Rozgłośić w miarę wyrażnie, że za niedługo turniej.

Udało się! Ludzie podbiegali i pytali się: Co? Gdzie? Jak? A ja udzielałem odpowiedzi i zdołałem zebrać kilka duszyczek. O godzinie 18 dowiedziałem się, że jest problem z salą, bo Org sobie gdzieś poszedł i coś-tamcośtam. Udało się skołować po salach tyle miejsca aby pomieściło się ok. 10 ludzi. Nagle dotarła do mnie informacja, że chłopaki z Games Room'u przygotowali listę ludzi chętnych na turniej. Było tam już kilka nazwisk i ksywek. Kolejne zamieszanie. Uzupełniliśmy ją i zwołaliśmy ludzi w jednym miejscu nawołując przez megafon do zbiorki. Podzielenie ich na dwuosobowe składy nie było tak łatwe jak to na początku się wydawało. Na konkurs stawilo się coś koło 18 osób. Nieźle!

Jak tylko pierwsza fala rozstawiła się z taliami i zaczęła grać reszta czekała na to aż skończą i nadejdzie ich kolej. Tali było zbyt mało w stosunku do graczy, bo nikt nie przewidział takiego wysypu żywych trupów. Po jakimś czasie doszli spóźnialscy i pytali się czy mogą jeszcze się dopisać do listy. Po długiej walce wygrali ze mną, chyba ktoś poczęstował się moim mózgiem skoro pozwoliłem na rozrost tego szaleństwa. Dopisałem ich do listy i mieliśmy już 22 graczy...

Co do moich przeżyć? Ucieszyło mnie gdy 10-cio letnia dziewczynka rozwalila jakiegoś dwudziestoparolatka w pierwszej turze. Zrozumiałem wtedy to co Trzewik mówił o tych bystrych małych dzieciakach, które niszczą starych wyjadaczy bez mrugnienia okiem.

Walka była tak zajadła, że ani się obejrzałem, a już była 20:00 i ludzie musieli iść na inne punkty programu, a ja umówiłem się ze znajomą na dole na pogadankę. Finały zmuszeni byliśmy przenieść na 22:00. Spóźniłem się 15 minut, ale chyba zostało mi to wybaczone, rozdzieliłem graczy i pobiegłem pogadać o tych obiecanych nagrodach. Byłem przygotowany na tylko I miejsce. Udało się wywalczyć trzy miejsca i muszę przyznać, że byłem zadowolony poziomem trofeów. Jak na taki spontan było naprawdę nieźle. Skończyliśmy konkurs o 23:05. Wygrał go 14 latek, a ostatnia bitwa była naprawdę zacięta. Trzy godziny ostrej walki dały mi nieźle popalić. Jestem dumny z mojego małego turniejo-zombiátka młodej kadry, która skopała tyłki starym wyjadaczom. Dziękuję i zapraszam na kolejne spontany od Portalu!

4. PROWADZENIE NS'KI

Przyznam się bez bicia i nie będę ściemniał... nie chciałem prowadzić. Bałem się, bo nie grałem w Neuroshimę od dobrych 5-6 lat. Czytałem podręcznik i dodatki, znałem świat i jarałem się nim. Wcześniej prowadziłem tylko Maskaradę i Młotka, nabrałem pewnych nawyków, które niekoniecznie będą dobrze wyglądać w tym świecie. Miałem też własną wizję mrocznych i brudnych Zastranych Stanów. Naoglądałem się postapokaliptycznych filmów, czytałem książki i miałem zarys tego co powinno się tam znajdować na moich sesjach ale miałem w sobie jakąś wewnętrzną blokadę. Pierwszą sesję zacząłem na spontanie. Siedziałem w pokoju i zobaczyłem graczy. Gdy okazało się, że wszyscy są obstawieni przez MG, odetchnąłem z ulgą. Bałem się i mimo iż zaoferowałem swoją pomoc, to zaznaczyłem, że zrobię to tylko jako ostatnia deska ratunku. Gdy beztrósko zastanawiałem się jak spędzę resztę wolnego czasu pokazując Basi naprawdę wykręcone anime, wpadła do sali grupka spragnionych walki z Molochem graczy. Zebrałem materiały od Multideja i się zaczęło. O samej sesji nie napiszę z oczywistych powodów – chcę ją jeszcze kiedyś poprowadzić. Powiem tylko, że mimo iż gracze nie znali świata, a ja nie skorzystałem ani razu z mechaniki, udało mi się ich jakoś wprowadzić i wciągnąć w ten

system. Gdy Multi już wychodził i żegnał się z graczami zrobiło mi się ciepło, bo ja nawet nie byłem w połowie planowanej sesji. Myny graczy przekonały mnie jednak, że mógłbym tak jeszcze gadać przez dobre parę godzin. Przyspieszyłem jednak bo chciałem sobie jeszcze trochę kimnąć przed kolejnym dniem. Pierwszy raz widziałem jak gracze cieszą się, mimo że wszyscy zginęli. Wyglądali na zadowolonych więc z dumą ogłaszam swój sukces. Kolejne dusze zwerbowane do oddziałów Posterunku.

Druga sesja napadła mnie jeszcze bardziej zniecenka. W momencie gdy kończył się turniej Zombiaków II, nadszedł Michallus z grupką ludzi. Pomyślałem sobie, że wabi kolejne ofiary w paszczę Mefisto i to był właśnie mój wielki błąd. Gdy już zobaczyłem ludzi, podręcznik i karty postaci, automatycznie zadałem to niezręczne pytanie.

- Ilu masz graczy? Dasz sobie radę? Jak coś to mogę ci przejąć kilku po turnieju

- Wiesz? Siedmiu, ale poradzę sobie...

Pomyślałem – OK - lecz nie chciałem w to wierzyć. Miałem rację! Wydaje mi się, że doszło jeszcze kilku ludzi. W końcu przejąłem piątkę doświadczonych graczy i wysłałem ich na poszukiwanie miejscówki. Byli chyba jakimiś weteranami z południowego frontu, bo znaleźli całkiem przyzwoitą i pustą salę w mniej niż 5 minut, do tego była niesamowicie blisko. Zebrałem od Michallusa przygody, puste kartki i wybrałem się w celu wysepienia jakiegoś podręcznika. Gdy wróciłem do sali oni siedzieli już grzecznie nie wiedząc, co ich czeka. Kilku z nich miało już swoje postaci, kilka musieliśmy stworzyć wedle „Szybkiego Poradnika Tworzenia Postaci by Portal”. Ostrzegłem wszystkich już na samym początku, że cokolwiek by się nie wydarzyło na sesji, nie wpływa ona w żaden sposób na ich postaci. Jak powiem, że ktoś ginie to nie ma mazań czy rozdzierania kart i płaczu nad ich tragiczną śmiercią, bo to się nie wydarzyło tak naprawdę. Przedstawiłem swoją brudną wizję świata i przeszliśmy do przygody właściwej. Była to inna sesja na

innej zajawce + z racji tego, że byli to doświadczeni gracze wykorzystaliśmy trochę mechaniki. Nie chciałem jednak aby gracze skupiali się na rzutach, a raczej na tym co chcę im pokazać. Dzięki SPTP by Portal gdy ktoś ginął podczas sesji, mógł szybko stworzyć sobie kolejną postać, a gra była na tyle dynamiczna, iż można było ją wprowadzić z miejsca nie zastanawiając się nad tym co dany człek tam robi i na co może się przydać. Zakończenie zaskoczyło nawet mnie samego i było mocno podyktowane przez graczy. Sesja EPIC!

Co osiągnąłem podczas tych 2 prowadzonych przeze mnie sesji? Pokazałem wszystkim swoją wizję i kilka świetnych pomysłów oraz sposób na ubratnienie swoich sesji i zwiększenie poziomu hardcore'u. Wszystkim się podobało, mi też. Liczę na kolejne konwentowe sesje z tymi grupami. Może tym razem i oni mnie czegoś nauczą. Dziękuję za miło spędzony czas!

5.DDR

Jak to już bywa na wszystkich polskich i niepolskich konwentach, jedną z głównych atrakcji maniaków szalonej i niekoniecznie spokojnej zabawy są maty do DDR. I tym razem organizatorzy nie zawiedli. Mieliśmy okazję pograć sobie na profesjonalnych metalowych matach do setek różnych kawałków. W sali DDR spędziliśmy z Darkenem może z 8 godzin całego konwentu. Skakało się przed snem, aby się zmęczyć i szybciej zasnąć. Poznałem kilku nowych ludzi, kilka nowych kawałków do stepmanii i spędziłem kilka godzin na dobrej zabawie gdy trzeba było odpocząć od wszystkiego. Nigdy nie zapomnę momentu gdy o 2 w nocy skakaliśmy sobie samotnie we dwójkę już bez koszulek, śmierząc dość konkretnie potem, a Darken wpadł na pomysł aby ściągnąć spodnie i tańczyć w samych białkach. Na szczęście tego nie uczynił, bo zaraz potem przyszła grupka ludzi, którzy nie mogąc najwyraźniej spać, dość nieśmiało wykazywała chęć przyłączenia się do nas.

Jednym słowem o DDR?! Dobra rozrywka, oczyszczenie umysłu i pomoc w usypianiu. Dziękuję właścicielowi sprzętu za stalowe nerwy i udostępnienie maszyn do nocnego skakania!

6. NOCNE ANIME, POGADUCHY ORAZ OGÓLNE PODSUMOWANIE IMPREZY.

Mimo iż tak bardzo wszyscy narzekaliśmy na brak czasu, to udało się jednak znaleźć jakieś jego strzępki na choćby 15 minut dla siebie i swoich potrzeb. Nie mam tutaj na myśli potrzeb fizjologicznych czy też fizycznych. Daliśmy radę pograć z Darkenem w w/w DDR czy też obejrzeć sobie kilka odcinków świetnego komediowego anime. Miałem okazję zarażać ludzi swoją ulubioną serią Casshern: Sins, która w jakiś sposób (wedle mojej skromnej opinii) wpasowuje się w klimat Neuroshimy(Hail to Multidej za

udostępnienie na chwile projektora). Był też czas na głupawki, pogaduszki i bójki z Kuźnią Gier której to sprzedawcę miałem okazję uczyć grać w Zombiaki II. Bądź też kilka chwilek na promowanie serwisu Trzynasty Schron kiedy to nabijaliśmy ludziom pieczątki na ręce ku ogólnemu rozbawieniu.

Jeśli mnie spytacie jak mi minął Falkon to odpowiem, że był to najlepszy konwent w jakim miałem okazję uczestniczyć. Wszystko to dzięki wspaniałym ludziom i towarzystwu, przy którym cały czas mogłem chodzić z rogalem na twarzy. Nie mówiąc już o wynalezieniu nowej metody sprzedaży na „Puppy Eyes” (prezentacja na kolejnym konwencie z Portalem)! Nie dało się nie zauważyć, że co rozdział tej relacji komuś dziękowałem. Mam nadzieję, że nie pominąłem nikogo. Jeśli tak, wiedźcie że nie zrobiłem tego specjalnie. Pozdrawiam i jeszcze raz dziękuję za ogromną połączoną dobrze spędzonego czasu i niech Moloch Was pochłonie!

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

SZACHY, CHIŃCZYK, POKER, WARCABY, MAGIA I MIECZ, LABIRYNT ŚMIERCI...

PAMIĘTASZ JE? NA TYM ŚWIAT GIER SIĘ NIE KOŃCZY!

NOWOCZESNE GRY PLANSZOWE

GRY NA IMPREZĘ. GRY PRZYGODOWE.

GRY LOGICZNE. GRY RODZINNE. I WIELE INNYCH

RECENZJE, ARTYKUŁY, FELIETONY

ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH.
PRZEWODNIK PO HOBBY.

Konkurs: InSpectres



Zadanie: wymyśl urządzenie lub sprzęt pomocny w zwalczaniu sił ciemności albo wymyśl nowy rodzaj Agenta Nadzwyczajanego

Przyślij do nas opis sprzętu lub urządzenia, którego można używać do walki z duchami, potowrami i wszelkimi stworzeniami rodem z mroku.

Pomysł może być absolutnie

zakrecony, szalony czy kompletnie nonsensowny. Może to być wunderwaffe, albo coś co działa tylko na wybrany rodzaj istot. Możesz wymyślić urządzenie proste lub złożone. Znaleźć twórcze zastosowanie dla sprzętu gospodarstwa domowego lub zaawansowanych technologicznie zabawek, które znaleźć można w laboratoriach naukowych.

Agent Nadzwyczajany to taki niesztampowy gość pracujący dla InSpectres. Wiesz, może być duchem, wilkołakiem, zombie czy czarnoksiężnikiem. Generalnie więcej ma wspólnego z tzw. „tamtym światem” niż z naszym. Najważniejsze, że walczy z siłami ciemności za Ciebie. Znajdź, wymyśl lub ściągnij dobry pomysł i wyślij do nas dowcipny tekst. Acha, w podręczniku znajdują się już Agenci Nadzwyczajani tacy jak: wampir, wikołak, duch, zombie, psionik, czarnoksiężnik, demon i superbohater - więc jeśli nie masz rewolucyjnego pomysłu na ich temat, nie pisz o wymienionych rodzajach agentów.

Konkurs: Cold City



Zadanie: wymyśl urządzenie będące wytworem spaczonych technologii.

Cold City to gra z gatunku horroru. Twoim zadaniem jest wymyślenie makabrycznego urządzenia, które posiłkuje się spaczoną technologią. Pamiętaj, że nazistowcy naukowcy posuwali się do kontaktów z demonami, nie czuli oporów

przed eksperymentami nekromatycznymi, studiowali bluźniercze księgi. Cold City to historia alternatywna, więc załóż, że nazistowscy naukowcy mogli dokonywać pierwszych manipulacji genami, że badali wpływ radiacji na istoty żywe, że pracowali nad połączeniem człowieka z maszyną. Cold City to gra szpiegowska - więc wymyśl takie urządzenie, o które zechcą zawalczyć siły okupujące dawną Rzeszę. Pamiętaj, hitlerowcy szukali wunderwaffe, ich projekty miały ściśle militarny charakter. Niech urządzenie albo samo w sobie jest bronią, albo służy do jej wytwarzania. Dasz radę?

Konkurs: Neuroshima



Zadanie: napisz krótki szkic scenariusza

Wiesz jak to jest, kiedy nagle pukają do Ciebie gracze, a ty miałeś za dużo na głowie żeby przygotować scenariusz? Pewnie że wiesz. Plusjesz sobie wówczas w brodę, że nie kupiłeś jeszcze Krwi i Rdzy 2. Jeśli jednak jesteś łebski gość, z pewnością masz

coś na takie awaryjne sytuacje, takie koło ratunkowe. Podziel się pomysłem na S.O.S. Szkic powinien zawierać sytuację wyjściową - czyli zachaczkę, ze dwóch bohaterów niezależnych oraz zadanie jakie stanie przed graczami.

Zwycięzcy każdego z konkursów otrzymają nagrody rzeczowe w postaci podręczników do naszych gier. Prace zwycięskie i wyróżnione zostaną opublikowane na łamach Gwiezdnego Pirata. Każdy konkurs rozpatrzony zostanie odrębnie. Każdej nadesłanej pracy zostaną przydzielone punkty, przyznane odrębnie przez Trzewika, Mutlideja i Neurocida w przedziale od 1 do 5. Praca, która w danym konkursie uzyska najwyższą sumę punktów wygra konkurs.

Punkty każdego uczestnika, który przyśle prace na wszystkie 3 konkursy zostaną zsumowane. Uczestnik z najwyższą liczbą tak zebranych punktów otrzyma nagrodę specjalną.

Dodatkowo, każdy uczestnik biorący udział w dowolnym z wymienionych konkursów, weźmie udział w losowaniu. Zwycięzca losowania też zdobędzie nagrodę rzeczową. Każdy ma szansę na wygraną.

Termin nadsyłania prac mija **10 stycznia 2011 roku**. Prace opatrzone tytułem oraz imieniem i nazwiskiem autora należy przysłać w formacie .txt, .doc, .rtf lub .odt na adres: neuro@wydawnictwoportal.pl

ARTUR BLOK

Projekt Schub

TŁO

Telekineza. Umiejętność poruszania przedmiotów siłą woli. Niezwykła fantazja, cudowna idea. Pomyśl tylko o ile łatwiejsze byłoby życie, gdybyś by Twoje życie gdybyś mógł robić wszystko samą tylko myślą. Czy jesteś w stanie sobie to wyobrazić? Czy jesteś w stanie sobie wyobrazić czego mógłby dokonać żołnierz obdarzony zdolnościami telekinetycznymi? Wyrwać przeciwnikowi broń z ręki z odległości kilkunastu metrów. Odpychać rzucone granaty. Detonować pola minowe na odległość. Fenomenalne!

Podobne myśli zaprzętały umysł dr Konrada Hyringa. Myśli te zaprzętały jego głowę od dawna. Od czasu nauki na akademii fascynował go ludzki mózg. Gdy wybuchła Wojna, a eksperymenty niemieckich naukowców przybrały niepokojący wymiar, Konrad zwrócił na siebie uwagę Himlera. Uzyskał swoją szansę. Dostał fundusze i sprzęt. Miał sprawić by niemiecki żołnierz stał się niezwyciężony.

Badania trwały przez całą wojnę. Wyniki były obiecujące. Hyring jednak szybko zrozumiał, że ludzki mózg potrzebuje dodatkowego wsparcia, aby niemiecki żołnierz mógł osiągnąć telekinetyczne zdolności. Wraz z inżynierem medycznym Gotffridem Wissem opracował implant który miał w tym pomóc.

Rok 1944. Jest 12 lutego, Niemcy przegrywają wojnę. Jednak dr Hyring wierzy, że operacja, którą za-

raz przeprowadzi odmieni zmieni losy Rzeszy. Po raz pierwszy wszepi implant żywemu człowiekowi.

Jest godzina 12.00. Na sterylną salę operacyjną wjeżdża łóżko z Heleną Kiglich. Pielęgniarką, która sprzeciwiła się bestialskim eksperymentom przeprowadzanym na ludziach. Dr Hyring oraz inż. Wissen są gotowi. Rozpoczynają operację gdy pacjentka znieruchomieje. W trakcie operacji będzie przytomna.

1.ODPRAWA

Odprawę prowadzi Major Joseph Spiegelmann. Powie Bohaterom, iż dziś rano o godzinie 08.23 w aptece przy ulicy Kurfurstendamm doszło do dziwnego incydentu. Voposi mają problem, o którym PAP zostaje poinformowany dzięki siatce współpracowników. Gracze mają natychmiast udać się na miejsce i zbadać sprawę. Jeśli będzie taka możliwość mają znaleźć i zabezpieczyć każdy kawałek spaczony technologii.

2.APTEKA NA KURFURSTENDAMM

Apteka wygląda jak po wybuchu silnego ładunku. Nie ma szyb i drzwi, półki wewnątrz są roztrzaskane i rzucone na ściany. Łada została całkowicie rozbita, a osoba która za nią stała, przemieniła się w krwawą plamę. Podłoga jest wgnieciona i pogruchotana.

Jednak po bliższych oględzinach okaże się, że brakuje czegoś bardzo charakterystycznego dla eksplozji. Nie ma śladów ognia ani osmalenia. To nie mogła być bomba.

Po przyjrzeniu się uważniej podłodze można zauważyć, że epicentrum „wybuchu” znajdowało się tuż przed ladą. Wygląda to jakby ktoś stał i rozmawiał ze sprzedawcą i w tym samym momencie „zdetonował ładunek”.

Właścicielem i sprzedawcą w aptece był 48 letni Günter Mittermeier. W aktach właściwie nic nie ma na jego temat. Zatrzymany za jazdę tramwajem bez biletu w wieku lat 18.

Kilkoro przechodniów było świadkami zdarzenia. Nie są w stanie powiedzieć co dokładnie się stało. Wszyscy zeznają, iż usłyszeli głośny, niski dźwięk oraz odgłos pękającego szkła i wypadających drzwi, które siłą eksplozji wyrzuciła na ulicę. Apteka wypełniła się pyłem i tynkiem lecącym ze ścian. Z tej kurzawy wybiegła zgarbiona kobieta w łachmanach, trzymając się za głowę. Pobiegła do pobliskiego wlotu do kanałów, który z jakiegoś powodu był otwarty.

3.KANAŁY

Jeśli gracze postanowią zejść do kanałów znajdą w nich dwa puste opakowania po tabletkach na ból głowy. Oraz wymiętą karteczkę z ręcznie zapisanym imieniem: *Konrad Hyring*.

4.ARCHIWA

Gracze mogą zechcieć poszukać danych dotyczących Konrada w archiwach.

Konrad Hyring:

Urodzony w grudniu 1888r. Skończył szkołę w Berlinie i dostał się na studia medyczne. Po ukończeniu studiów pozostał pracownikiem

naukowym na akademii. Po rozpoczęciu wojny założył Projekt Schub.

Projekt Schub:

Rozpoczęty w roku 1940r. projekt miał na celu stworzenie człowieka zdolnego do telekinetyzacji na wysokim poziomie oraz wdrożenie nowych zdolności na pole walki. Prowadzący: *Konrad Hying*

Asystent: Gotffrid Wissen

Lokalizacja: Ściśle Tajna

Jeżeli gracze zwrócą się o odtajnienie lokalizacji możesz Mistrzu sam stworzyć jakiś ciekawy wątek poboczny lub powiedzieć, że Komisja Nadzorcza nie uważa, żeby to miało związek ze sprawą i nie odtajni lokalizacji.

Gdy Gracze skończą żmudne przeszukiwanie archiwów zapadnie już zmrok. Gracze cały dzień byli na nogach więc możesz im zasugerować, by wrócili do domów. Jeżeli to uczynią następnego ranka dostaną wiadomość o kolejnej zniszczonej aptece. Jeśli zaś postanowią od razu udać się do domu któregoś z lekarzy, przejdź do sceny 6a.

5.APTEKA PRZY KAISER ALLEE

Ta apteka wygląda bardzo podobnie do poprzedniej. Jest zniszczona niczym po wybuchu. Jednak tym razem ślady wskazując, że epicentrum znajdowało się w tylnej części apteki przy ścianie naprzeciw lady. Jest też więcej ofiar. W pomieszczeniu znajdują się trzy zmasakrowane ciała.

Właścicielem apteki była Annelie Teubner. Miała 36 lat, była wdową.

Reszty ciał nie udało się na razie zidentyfikować.

Tak jak i poprzednim razem świadkowie nie mogą wiele powiedzieć jednak i tu widziano kobietę w zniszczonym ubraniu. Wbiegła ona na pobliską stację U-Bahn.

6.MIESZKANIA LEKARZY

- a. Pierwsze mieszkanie, które gracze odwiedzą okaże się zrujnowane. Drzwi są wyrwane z zawiasów i połamane. Meble leżą roztrzaskane pod ścianami. Właściciel został wgnieciony jakąś potężną siłą w ścianę w jednym z dwóch pokoi.
- b. Do drugiego dotrą na czas. Lekarz jest w domu i jest ogromnie zaskoczony ich wizytą i nowinami. Jednak w czasie rozmowy usłyszą niski, buczący dźwięk po którym drzwi wylecą z hukiem z zawia-



sów. Do mieszkania wejdzie przygarbiona kobieta w podartym ubraniu. Jest to Helena Kiglich.

Helena jest zrozpaczona tym, co jej zrobiono. W czasie operacji jej moce kinetyczne wywołały wybuch, a ona sama zdołała zbiec z ośrodka. Przez lata ukrywała się przed szukającymi ją prześladowcami. Jednak niedokończony zabieg sprawił, że nie panowała nad swoimi mocami, a najgorsze były bóle głowy. Ataki migreny trwające tygodniami. Dlatego też okradała apteki z leków przeciwbólowych. Skąd zdobyła nazwiska lekarzy nie jest na razie znane. Jednak wiedać iż postanowiła się zemścić. A może tylko przyszła poprosić o usunięcie jej implantu. Może tylko pragnie wrócić do normalnego życia.

Helena to nie jest wróg, bestia zemsty i zniszczenia. To jest zrozpaczona, skrzywdzona kobieta która pragnie by zwrócono jej życie. Jednak nie panuje nad swoimi mocami, które są zagrożeniem dla otoczenia. Mistrzu Gry, musisz ją wykreować tak by Gracze sami nie wiedzieli co mają z nią zrobić.

GRACZE

Należy pamiętać że przygoda to tylko część sesji. Najważniejsze są relacje między graczami. I mają to być trudne relacje.

Przed sesją przypomnij graczom o ich ukrytych motywach. Zwłaszcza jeżeli jacyś gracze mają przeciwne motyw. Jeżeli chcesz dolać więcej oliwy do ognia możesz przydzielić graczom różne zadania. Niech ich przełożeni skontaktują się z nimi po odprawie lub w trakcie sesji i przydzielą im dodatkowe motyw. Oto kilka przykładowych:

Gracz ma za wszelką cenę tuszować sprawę, mylić tropy i zacierać ślady które prowadzą do projektu Schub.

Dr Konrad Hying oraz Gotffridem Wissem mają zginać i ma to wyglądać na wypadek bądź zabójstwo.

Nie może pozostać żaden ślad prowadzący do przełożonego. Jeżeli postanowisz wprowadzić ten motyw proponuję by w momencie przybycia graczy do pierwszego mieszkania doktor jeszcze żył lecz wykrwawiał się lub stracił nagle puls. Możesz zasugerować graczom by próbowali go odratować. Może nawet im się uda.

Helena Kiglich ma zostać złapana cała i nie naruszona. Najlepiej w tajemnicy przed resztą graczy. Gracz może otrzymać drobna pomoc ze strony swojego państwa. Niewielki oddział żołnierzy ze sprzętem do uśpienia i transportu lub coś takiego.

Helena Kiglich ma zginąć. I musi to wyglądać albo na obronę konieczną lub nieszczęśliwy wypadek.

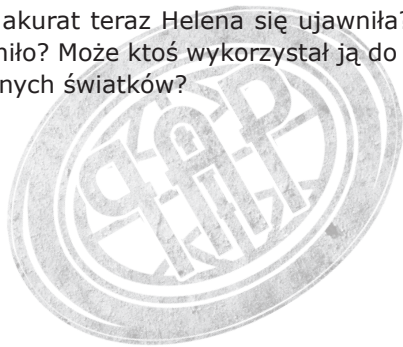
HACZYKI

Mistrz Gry, ten szkic przygody to tylko szkielet na który możesz nałożyć prawdziwe mięso i krew i sprawić by stał się żyjącą i ciekawą historią. Ty najlepiej znasz swoich graczy i dostosuj tą przygodę do nich. Jest tu sporo luk i niedomówień. Kilka takich „haczyków” możesz wykorzystać na następne sesje:

Kto był informatorem Heleny? Ktoś musiał znaleźć dla niej imiona i nazwiska oraz adresy lekarzy.

Gdzie Helena się ukrywała? Gdzie była przez tyle lat? Czy mieszkała w opuszczonych korytarzach metra? Co można znaleźć w jej lokum?

Dlaczego akurat teraz Helena się ujawniła? Co ją do tego skłoniło? Może ktoś wykorzystał ją do zabójstwa niewygodnych światków?

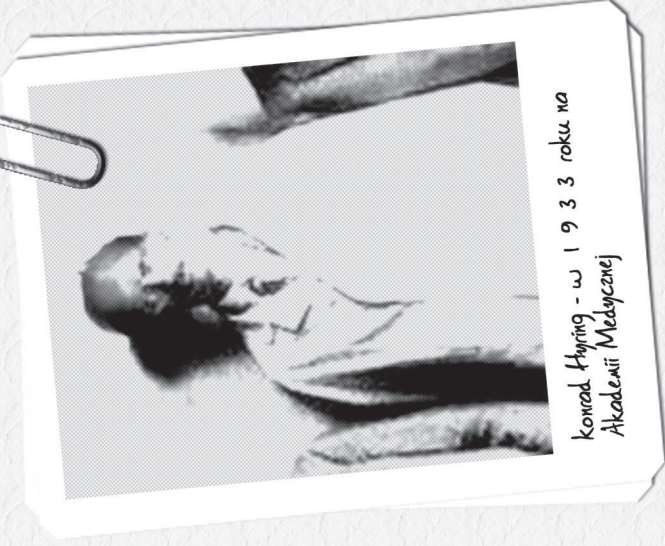
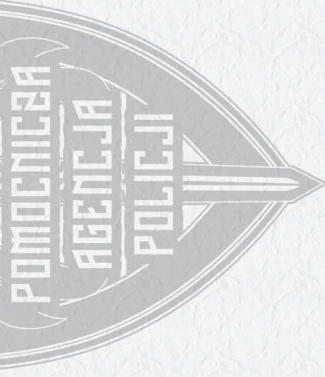


Sygnatura: 65 / fe-28 / 1954

Dokument: notatka wywiadowcza

Zlecił:

Sporządził:



Konrad Hyring - w 1933 roku na
Akademii Medycznej

DOTYCZY: Konrad Hyring

OPIS OBIEKTU:

Urodzony w grudniu 1888r. Skończył szkołę w Berlinie i dostał się na studia medyczne. Po ukończeniu studiów pozostał pracownikiem naukowym na akademii. Po rozpoczęciu wojny założył Projekt Schub.

Zatwierdził

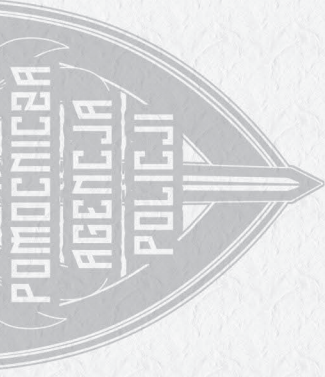


Sygnatura: 65 / fe-28 / 1954

Dokument: notatka wywiadowcza

Zlecił:

Sporządził:



DOTYCZY: Projekt Schub

OPIS OBIEKTU:

Rozpoczęty w roku 1940r. projekt miał na celu stworzenie człowieka zdolnego do telekinezy na wysokim poziomie oraz wdrożenie nowych zdolności na pole walki.

Prowadzący: Konrad Hyring

Asystent: Gotfrid Wissen

Lokalizacja: Informacja niedostępna.

Zatwierdził



Piotr Haraszczak

Tekst pochodzi z bloga: <http://rzutkrytyczny.blogspot.com>

TAK SIĘ GRA W INSPECTRES

We wrześniu wskrzesiliśmy rozgrywki w starej ekipie. Z konieczności przeszliśmy na specyficzny tryb sesji*. Każdy z nas ma studia za sobą**, a więc sporo innych obowiązków, związków, a nawet potomków na głowie. Od tamtego czasu graliśmy w Sandboxa na **GURPS Lite**, potem retro kampanię **Swords and Wizardry**, następnie zaliczyliśmy **Cold City**, aby wreszcie spróbować **INSPECTRES**.

Postanowiłem podejść do **INSPECTRES** tak, aby sesja była maksymalnie koszerna, prowadzony by the book, czyli taka jaką ją Jared Sorensen stworzył. Przygotowując się do sesji zadbałem o wydrukowanie kart i powtórzyłem sobie informacje o mechanice działania filli **INSPECTRES**. A dalej pozostawało już tylko pójść na żywioł.

START W 10 MINUT

W kilku słowach streściłem graczom o co biega w : że to gra o firmie podobnej do Ghostbusters, że ich postaci dostrzegły niszę na rynku i podpisali umowę franczyzową z centralą w San Francisco. Rozdałem karty, aby zrobili postaci – wszystkie potrzebne do tego informacje znajdują się na wzmiankowanych kartach, więc poszło im jak z płatka. Dalej, żeby nie zacięli się na wymyślaniu niestworzonych rzeczy, zaproponowałem, aby to co dotyczy tła postaci, wypeł-

nili sobą – co uprościło i tak prosty system, dzięki czemu oszczędziłem 4 minuty z cennych 5 minut, które na to przewidziałem. Uznałem też, że najlepszym miejscem na lokalizację ich filli będzie nasze rodzinne miasto, czyli Tychy – polecam to rozwiązanie, bo gwarantuje całą kupę komicznych sytuacji.

DZIELIMY STANOWSKA W FIRMIE

Powiedziałem, żeby gracze wybrali między sobą 3 najważniejsze funkcje w firmie: Prezesem zostaje Tomasz, dyrektorem technicznym Henryk, dyrektorem finansowym Marek, Klaudii zostaje przydzielona rola stażystki (żeby oszczędzić na ZUSie), choć ona sama tytułuje się dyrektorem operacyjnym. Daje Markowi 5 kostek do rozdysponowania. To finansowe zasoby firmy. 3 kostki lądują na Karcie Bibliotecznej, 2 kostki na Karcie Kredytowej.

RZUT W TABELI KLIENTA

W tym czasie rzucam w tabeli rzutów na klienta, aby określić pierwszego zleceniodawcę oraz temat sprawy. Oto co powiedziały mi kości: **KTO:** pracownik rządowy; **OSOBOWOŚĆ:** dziwny; **ZJAWISKO:** uprowadzenie; **LOKACJA:** blok mieszkalny. Okay – rzucam, że idę się przewietrzyć, żeby poskła-



Ilustracja: Adam Wójcicki

dać to do kupy, a im zlecam aby zastanowili się nad sprzętem. Generalnie te 5 minut na fajkę przed sesją zwykle wkurza moich graczy, lecz kiedy wracam okazuje się, że przednio się bawią wymyślając pokręcony ekwipunek, nawet nie zauważyli, że mnie nie było. Świetnie, myślę.

Po powrocie dowiedziałem się, że ich siedziba filii mieści się w starej części miasta, w domu jednorodzinnym, w którym właśnie gramy – widziałem, że już załapali o co mi chodziło.

ODPALAMY PRZYGODĘ

W nowo otwartej filii **INSPECTRES** – pierwszej na Śląsku – pojawia się niejaki Euzebiusz Borowik. Czarny garnitur, czarna krawat, biała koszula oraz ciemne okulary sprawiają, że gracze nie są zaskoczeni, kiedy wyznaje, że jest agentem Biura Ochrony Rządu. Po wymianie uprzejmości przedstawia w czym rzecz – otóż zajmował się on niezwykle ważnym świadkiem koronnym. W tym celu wynajął mieszkanie na ulicy Niepodległości, gdzie ulokował się razem z nim. Niestety, kiedy obaj oglądali skaczącego Małysza, świadek wyszedł do toalety, jakieś 30 sekund później rury w mieszkaniu zaczęły się trząść i huczeć. Zaalarmowany agent Borowik wbiegłszy do łazienki stwierdził, że świadek koronny zniknął. Drzwi wyjściowe zamknięte były od wewnątrz solidnymi zamkami Gerda Tytan, więc nie możliwym jest aby, ktokolwiek przez te drzwi wyszedł. Zrozpaczony agent Borowik znalazł w sieci stronę **INSPECTRES** i postanowił zwrócić się do tych, którzy zawalczą z siłami ciemności za niego. A wszystko tak, aby o sprawie nie dowiedzieli się jego przełożeni.

Gracze odbierają od Borowika klucze do lokalu i namiar na jego komórkę. Pakują sprzęt, przebierają się w firmowe kombinezony i jadą na miejsce. Lokal mieści się na zaadoptowanym strychu.

Wcześniej jednak Henryk przeszukuje internetowe zasoby lokalnych gazet, szukając informacji o właścicielce mieszkania. Przed testem informuję go, aby już

myślał co się stanie, jeśli test zakończy się powodzeniem. Rzut trzema kośćmi kończy się spektakularnym sukcesem, więc gracz wymyśla co znalazł w zasobach gazet: Echo donosi, że dwa lata temu, w podobnych okolicznościach zniknął wnuczek właścicielki mieszkania. Z wycinków gazety wynika, że sprawą zajmował się detektyw Tomasz Sikora, lecz wszelkie jego wysiłki i tropy nie doprowadziły do rozwiązania zagadki. Wnuczka nie odnaleziono do dziś. Gracz wprowadził do gry nową postać i niewypowiedzianą wskazówkę, że coś jest na rzeczy. No i oczywiście sprawił, że w puli wylądowały dwie dodatkowe kości, przybliżające graczy do rozwikłania sprawy.

PIERWSZE UŻYCIE POKOJU ZWIERZEŃ

Tomek sprytnie wykorzystuje pokój zwierzeń. „**KIEDY WCHODZILIŚMY NA GÓRĘ, Z JEDNEGO Z MIESZKAŃ WYSZŁA STARSZA PANI. TAK, TO DAWNA NAUCZYCIELKA MARKA Z LICEUM. UCIESZYŁA SIĘ, ŻE TO ON JEST PRACOWNIKIEM GAZOWNI, NA KTÓREGO CZEKA OD KILKU DNI.**” Marek wchodzi w smalltalka ze swoją nauczycielką, która ubolewa że taki zdolny chłopak, wylądował w gazowni. Naprawia jej piecyk w łazience, opowiadając o trudnym w dzisiejszych czasach rynku pracy, przy okazji robi tzw. biały wywiad, lecz nie dowiaduje się niczego nowego poza tym, że kobieta podejrzewa, że ci dwaj co się wprowadzili, to niechybnie sodomici.

PIERWSZA SPEKTAKULARNA PORĄŻKA

Chłopaki instalują się w mieszkaniu dokonują oględzin, nie zauważają więc, że ich stażystka wyjmując różaniec i odprawia tajemniczy egzorcyzm nad wanną. Dają Klaudii dwie kości do łapki, dodając, żeby wiedziała co chce osiągnąć. Sprawa jest prosta – jeśli Klaudia zda test umiejętności, ekipa zbliży się do rozwikłania zagadki, a Klaudia dostanie pełną swobodę w opisie efektów swoich działań. Rzucamy – dwie jedynki wskazują na totalną porażkę. Chłopaki łapią się, że stażystka coś zmagistrowała. No to moja kolej, muszę jej czymś dowalić. Wtem, pośród ogłuszającego hałasu drżących rur prysznic wypływa wprost na



Ilustracja: Radosław Gruszczyk

Klaudię hektolitr zielonego śluzu. Rzucamy na stres – Klaudia zalicza porażkę, zmniejszam jej umiejętności do zera. Ekipa ratuje dziewczynę, zmywając z niej świństwo w kuchni. Chłopaki mają ubaw, a dziewczyna jest wściekła, że jej testy nie idą.

Bohaterowie instalują sprzęt w łazience – o nim jednak w następnym Gwiezdnym Piracie, bo to co nawymyślali zasługuje, na osobny tekst. Ważne jest to, że mają na stanie czarną kotkę o imieniu Chrypa.

Stażystka wpada na pomysł, aby złapać przechadzącego się po osiedlu dzielnicowego. Nagabuje go przed klatką o plany kanalizacji. Kolejny test, tym razem Kontakt, popisowo się nie udaje – zamiast informacji o planach dostaje ostrą burę i wykład na temat zadań nowoczesnego dzielnicowego w XXI wieku.

HENRYK ODPALA POKÓJ ZWIERZEŃ

„KIEDY KLAUDIA BYŁA BESZTANA PRZEZ POLICJANTA, KONTEM OKA ZAUWAŻYŁA, ŻE PRZEZ PIWNICZNE OKIENKO PRZEBIJA NIKNĄCY BŁĘKITNY POBLASK.” Dostałem kolejny motyw do rozegrania. Stażystka biegnie do piwnicy.

Pośród rozmaitego sprzętu, ekipa postanawia zainstalować w toalecie kota i obserwować jak przy pomocy kamer i laptopa będzie się zachowywał w opętanym miejsku.

KLAUDIA ODPALA POKÓJ ZWIERZEŃ

Dziewczyna jest wkurzona, że nie wychodzą jej testy, a nic tak nie poprawia nastroju w takich sytuacjach, jak pokrzyżowanie szyków współgraczom. „CHŁOPAKI BYŁY W NIEZŁYM SZOKU, KIEDY OKAZAŁO SIĘ, ŻE Z MUSZLI KLOZETOWEJ WYŁOŃIŁA SIĘ MACKA, KTÓRA OPLOTŁA CHRYPĘ I WCIĄGNĘŁA W KŁOACZNĄ CZELUŚĆ.” Wierciecie mi, byli w szoku. Klaudia za to jakby zapomniała o frustracji płynącej ze spalonych rzutów i uśmiechała się dumnie.

Pozwolę sobie pominąć wydarzenia z piwnicy związane z błękitną poświatą, trzeba wam jedynie wiedzieć, że rozwiązanie zagadki znajdowało się w schronie przeciwbombowym, który mieścił się pod piwnicami oraz to, że sprytni gracze odzyskali kotkę Chrypę, wyciągając ją ze zbiornika w piwnicy. Tu jeszcze anegdota – Chrypa zaistniała w grze, bowiem to najprawdziwszy kot o takim właśnie imieniu. Nie chcący nadepnąłem ją, kiedy wlaża pod stół. Gracze podchwycili. Kiedy rozgrywaliśmy scenkę w piwnicy, znów ją nie chcący nadepnąłem, a ta wydała żalosne miau – gracze uznali, że jest we wspomnianym zbiorniku. W każdym razie wróciła do gry.

ROZWIĄZANIE TAJEMNICY

Wróćmy do schronu. Gracze stoją przed metalowymi drzwiami. Marek będzie je otwierał. Tomasz ma na sobie ogromny baniak ze święconą wodą, Henryk srebro w sprayu i odkurzacz, Klaudia kuszę z osikowym beltem. Ani oni, ani ja nie wiemy z czym mają do czynienia, a zaraz otworzą drzwi. Zbieram w myślach ustalenia, które pojawiły się w trakcie gry – zielony śluz, macki. No nic, Marek pociąga za dźwignię – nikt nie ryzykuje rzutu, zdają się w całości na mnie.

WE WNĘTRZU WIELKA ĆWIERĆTONOWA KOBIETA, Z SIEDMIOMA WIELKIMI CYCKAMI ROZRZUCONYMI PO POFAŁDOWANYM CIELSKU. ZAMIAST RĄK K6 MACEK. DWIE Z NICH BŁYSKAWICZNIE OPLATAJĄ TOMASZA I HENRYKA – CZUJĄ, ŻE MAJĄ PRZESRANE, GDYŻ WIDZĄ POSZUKIWANEGO ŚWIADKA KORONNEGO, KTÓRY SIŁĄ PRZYTYKANY JEST DO JEDNEGO Z JEJ WIELGACHNYCH CYCORÓW I POJONY MLEKIEM POD DUŻYM CIŚNIENIEM. Klaudia strzela z kuszy, a Marek rzuca się do jej łba. Jak nietrudno się domyślić Tomasz i Henryk oblali testy, są więc w mojej mocy, wszystko w rękach pozostałej dwójki. Klaudia wreszcie odstawia popisówkę, trafiając gargantuiczną matkę prosto w oko, Marek muskularnymi ramionami skręca jej kark, a kiedy ta ładuje bezwładna na podłogę, niczym Hulk Hogan rozkwasza jej czachę, potężnym lądowaniem kończącym zabójczy skok – z łokcia.

Potem już proza życia. Fakt, TVN24 oraz telefon do detektywa Tomasza Sikory (gracze odkryli w żołądku bestii ludzkie kości). Nie będę się rozpisywał o epilogu w szczegółach – dodam tylko, że potwora gracze nazwali Lubieżną Macochą, zapakowali do beczek po kapuście i opisali.

POKÓJ ZWIERZEŃ NA KONIEC

„WKRÓTCE OKAZAŁO SIĘ, ŻE CHRYPA JEST W CIAŻY, CO JEST TYM DZIWNIEJSZE, ŻE Z PEWNOŚCIĄ BYŁA WYSTERYLIZOWANA.” Tomasz zabił nas takim tekstem na koniec, dając genialny motyw na następne sesje.

PODSUMOWANIE

Sesja okazała się nadspodziewanym sukcesem. Ubaw mieliśmy po pachy. Żadnych przestojów, akcja gnała naprzód podsycana a to przeze mnie, a to przez moich graczy. No i co ważniejsze, nie musieliśmy dzielić sesji jak do tej pory – całość rozegraliśmy w założonym z góry czasie. Fakt, że do sukcesu wystarczyło 5 kości, ale gracze zebrali ich 8 napawa nas optymizmem. I mamy pewność, że przy średnim rozmiarze filii (10 do 15 kostek) z kończeniem scenariusza na jednej sesji nie będzie problemów. Tworzenie przygody w locie przez wszystkich graczy jest w pykę. Super, że moja stara ekipa w mig załapała o co chodzi z pokojem zwierzeń i intuicyjnie wykorzystywała ten świetny mechanizm na różne sposoby – a wierciecie mi, nigdy dotąd nie grali w grę Indie – wyjąwszy Cold City prowadzone i tak, w tradycyjny sposób.

Przypisy:

* nasze sesje trwają po 2h, tyle jesteśmy w stanie wygospodarować w tygodniu, żeby nie wiązało się to z niepotrzebnym poświęcaniem spraw naprawdę ważnych w dorosłym życiu, takich jak praca, rodzina, dzieci, związki.

** w zasadzie studiuje jedna osoba, lecz są to studia bardzo wymagające i interdyscyplinarne

Wywiady Gwiezdnego Pirata

Rafał Szyma

Właśnie kończysz prace nad dodatkiem Krew i rdza 2 do gry fabularnej Neuroshima. Co składa się na ten suplement?

Przede wszystkim to masa materiału do wykorzystania bezpośrednio na sesjach. Wiesz, książki z serii „Krew i rdza” mają być takim takimi akumulatorami, które podładują mistrzów gry zawsze, gdy ci tego potrzebują. W „dwójce” mamy więc kilkadziesiąt szkiców i pomysłów na przygody. Na konwentach mówiłem, że Krew i rdza 2 to tak naprawdę plan grania na rok 2011. I powiem ci – choć rzuciłem to hasło pół serio, niewiele jest w nim przesady. No, chyba że ktoś grywa po trzy sesje Neuroshimy w tygodniu. Wtedy faktycznie może mu tych przygód zabraknąć (śmiech).

Osoby, który znają pierwszą Krew i rdzę z pewnością chciałby wiedzieć, czy formuła KiR uległa zmianom?

I tak, i nie. Jeśli za formułę uznać to, że na dodatek składają się przygody do bezpośredniego wykorzystania oraz materiał inspirujący Mistrzów Gry do wymyślania kolejnych, to nic się nie zmieniło. Inaczej wygląda natomiast rozkład rozdziałów. W jedyne mieliśmy storylinię plus szkice przygód. Dwójka przynosi trzy rozdziały.



Rafał Szyma czyli Multi

Pierwszy to nowy setting, czyli Neuroshima 2020, w której chcieliśmy pobawić się opcją grania nie po, ale w trakcie zagłady. To zupełnie niesamowite klimaty: przejście od normalnego, „cywilizowanego” świata do chaosu spowodowanego buntem maszyn, a potem próba przetrwania nuklearnej, chemicznej i biologicznej zagłady to całkiem nowe granie, jakiego jeszcze w Neuroshimie nie było.

Drugi to trochę potomek osławionej storylinii, a trochę tajemnic z „Mistrza Gry^2”. Zawiera on materiały o świecie – takie konkretne wątki związane z określonym miejscem czy motywem, na podstawie których da się prowadzić całą kampanię, albo włączyć fajne motywy jako dodatek do swojej kampanii. Dzięki nim dowiemy się na przykład, co słychać w Federacji albo w Salt Lake, co to takiego Sojusz Mutantów albo co próbuje ukryć Posterunek. Poznamy też przerażający (ale w tym dobrym znaczeniu) wpływ Neodżungli na ludzi.



WIESZ, KSIĄŻKI Z SERII „KREW I RDZA” MAJĄ BYĆ TAKIM TAKIMI AKUMULATORAMI, KTÓRE PODŁADUJĄ MISTRZÓW GRY ZAWSZE, GDY CI TEGO POTRZEBUJĄ.

Trzeci rozdział zawiera szkice przygód. Postawiliśmy w nich na różnorodność: wiele scenariuszy podejmuje te tematy, miejsca i role graczy, które – patrząc na to, co się publikuje w sieci – dotąd były rzadziej eksploatowaną stroną Neuroshimy. Przykładowo można się zakręcić właśnie wokół Neodżungli, pograć trochę w Federacji albo pokowbojować w Teksasie. Ale spokojnie, nie brakuje też ucziwej, postapokaliptycznej napierdalanki (śmiech).

Pracowałeś nad dodatkiem razem z Bartoszem Majorczykiem, który stale współpracuje z Gwiezdnym Piratem. Za co odpowiedzialny był Bartosz?

Neuroshima 2020 jest naszym wspólnym dzieckiem... (śmiech). OK, mniejsza o to, jak to zabrzmiało. W każdym razie robiliśmy ją razem, zwłaszcza na etapie prac koncepcyjnych. Bartosh jest mistrzem researchu, podszedł do tego bardzo profesjonalnie. Poza tym... znasz Bartosha, prawda? To człowiek, który jest w stanie przygotować wielostronicowy tekst ot tak, bo miał pomysł. Ja patrzę na dodatek z perspektywy miejsca, jakie mamy na jego 128 stronach, dlatego od początku mówiłem mu, że dużo jego materiałów wykorzy-

stamy jako cyfrowy bonus do książki. Mowa o opowiadaniach, obszernych przygodach, itp. Zresztą – część z nich stanowi osobny rozdział w tym Piracie.

Poza tym Bartosh jest autorem ładnych kilku przygód z trzeciego rozdziału.

A co następne? Krążą plotki, że w linii Neuroshimy ukaże się dodatek poświęcony obszarowi Nowego Jorku? A może są już plany na następne dodatki?

Gdybyśmy mieli rozmawiać o planach, nie skończylibyśmy do jutra. Ale jeśli trzymać się konkretów, to tak: na chwilą obecną najmocniejszym kandydatem do zaszczytnego numeru 18. w serii jest Nowy Jork, czyli nationbook w nowej formule. Na biurku MORacza leży gruba sterta wydruków materiałów przygotowanych przez Wojtkę Doraczyńskiego. Będziemy się za nią brać w następnej kolejności.

A co potem? Propozycji jest kilka, jeśli nie kilkanaście. Mnie osobiście najbardziej kręci pomysł na „Front”, czyli duży dodatek tematyczny, ale z bardzo różnorodną treścią, trochę w stylu „Ruin”. Bardzo chciałbym też zobaczyć na papierze moją minikampanię zapowiadaną kilka lat temu. Jest to fajny materiał na edycję pudełkową, a do tego niezłe kompendium wiedzy i grywalnych motywów dotyczących Vegas. Co tak naprawdę trafi na warsztat? Trudno powiedzieć, zwłaszcza że w kolejce długo czekają już na przykład „Mutanci” czy nowy bestiariusz.

Rozkulałeś Neuroshimę na konwentach? Na czym polega ten fenomen? Czy zadowolony jesteś z rezultatów?

Nie no, ona sama się kulała, wystarczyło tylko usunąć kilka irytujących drobiazgów, które nie pozwalały jej nabrać impetu. Fenomen jest prosty: ludzie chcą grać, a Neurocha ciągle ma w sobie świeżość i atrakcyjność dziewczęcia. To jeden z takich lingua franca polskich erpegów – na konwencie możesz zaryzykować rozgrywkę w coś nowego, albo sięgnąć po system, w którym na sto procent dobrze się czujesz i w którym – znając świat – będziesz mógł w pełni docenić robotę mistrza gry, sprawdzić, jaki jest. Takich systemów jest kilka – np. Warhammer, Neuroshima, myślę że także WoD.

Czy jestem zadowolony z rezultatów? Zakładając, że to moje dzieło (a jak powiedziałem, mam wrażenie, że moja rola ograniczyła się do usunięcia przeszkadzajek), to tak: to olbrzymia satysfakcja mieć świadomość, że każdy, kto ma na to ochotę, będzie mógł

zagrać na konwencie w Neuroshimę. No i super widzieć, jak wielu faktycznie taką ochotę ma!

Mogę jednak obiecać, że to nie wszystko. W zasadzie to dopiero pierwszy etap akcji. Co dalej? Uczestnicy erpegowych imprez dowiedzą się w nowym sezonie konwentowym.

Na co dzień zajmujesz się stroną internetową Neuroshima.org – co na niej można znaleźć?

Jest to przede wszystkim jeden wielki (ba, olbrzymi!) drogowskaz, dzięki któremu odnajdziecie znakomitą większość tego, co neuroshimowe w sieci. Linkujemy do rozmaitych tekstów, materiałów, recenzji i projektów związanych z NS. Informujemy o akcjach i sieciowych aktualizacjach. Odsyłamy do stron i serwisów z tą tematyką.

Chciałbym zwrócić uwagę, że ostatnio przystosowujemy orga do nowej sytuacji linii Neuroshimy. Chodzi o to, że różnego typu neuroshimowych serii ciągle przybywa i poczuliśmy potrzebę usegregowania informacji. Dlatego też fani erpega mogą kliknąć zakładkę „RPG” i czytać tylko interesujące ich newsy, tak samo fani „Hexa”, „Tacticsa”, „51. stanu”, itp. Mała rzecz, a cieszy.

Polecam orga wszystkim, którzy są ciekawi, co w Neuroshimie piszczy. A przy okazji szepnę słówko do tych wszystkich, którzy sami coś w tych klimatach robią: podeślijcie info, a chętnie poinformuję o waszych działaniach na tej stronie. Właśnie po to ona jest!

Co myślisz o obecności Neuroshimy na blogosferze?

Blogi wpisują się w wielką epopeję Neuroshimy w sieci. Obserwuję sprawę od samego początku, od wydania gry tych siedem czy osiem lat temu. Najpierw mieliśmy epokę serwisów fanowskich: było ich kilka,

plus kilka kolejnych prężnych działów NS przy ogólnoerpegowych serwisach. Toczyły się między nimi walki na aktualizacje, a dla autorów tekstów bardzo ważne było, do której „stajni się przynależy”.

Potem rywalizacja, a więc i twórczość skupiła się wokół większych projektów dodatków fanowskich wydawanych jako pdfy. Zapanowała swoista mania wielkości: każdy chciał zrobić bardziej imponującą księgę, która rywalizowałaby z oficjalnymi dodatkami. Pozytywny rezultat tych działań to rewelacyjne dodatki. Był jednak też minus: masę energii utopiono w tych projektach, które nie wypały. Można było ją zamienić na kilka mniejszych, a równie zaręczystych projektów.

Teraz jesteśmy w epoce blogów. To fajny czas, bo każdy pracuje na własny rachunek i publikuje wtedy, kiedy ma ochotę (a nie dlatego, że pora zrobić aktualizację). W efekcie materiałów powstaje wcale nie mniej, a być może nawet więcej niż kiedyś. I wejść do grona bloggerów dużo łatwiej niż niegdyś zacząć publikować na łamach serwisów, które starały się promować swoją elitarność. Rozmył się gdzieś też aspekt rywalizacji – i moim zdaniem na całe szczęście. Myślę, że blogi bardzo uzdrowiły neuroshimowy fandom, a do tego są świetną, przystępną propozycją dla wszystkich nowych fanów, którzy chcą jakoś skanalizować swoją neuroshimową aktywność. Masz pomysł na przygódkę, bohatera czy sztuczkę? Po prostu zakładasz bloga, publikujesz i dajesz znać innym blogerom, że istniejesz. Proste i zaręczyste.

Z niecierpliwością czekam na to, co będzie za kolejne dwa czy trzy lata.

Dzięki.

Bartosz Majorczyk

10 ofiar apokalipsy

Zamysł: Bohaterowie wpadają w wir tornado. Anomalia przenosi ich do dnia 20 września 2020 roku. Tym razem jednak będzie to podróż inna niż dotychczas.

Jak do tego doszło...

Propozycja:

Podczas podróży niebo nagle pociemniało. Ulga z odciążenia od palącego słońca szybko ustąpiła zawrotom głowy i dziwnemu uczuciu zapadania się do środka. Samochód zjechał na pobocze, uderzając w stertę gruzu. Wywrócony pojazd sunie kilka metrów wpadając dwa metry w dół, do niszy powstałej na skutek zapadnięcia się podłogi w ruinach, w które wjechali. Bohaterowie próbują wydostać się z wozu, lecz tracą przytomność. Tornadowa podróż czas zacząć. Co, jeśli bohaterowie nie mają własnych czterech kółek? Na pewno znajdzie się jakaś sympatyczna i towarzyska dusza, która chętnie ich podrzuci swoim minivanem.

10 ofiar

Główna myśl

Te podróże będą inne niż zwykle. Wir Tornado przesłania widok, czarna sadza wdzierza się do środka pojazdu. Bohaterowie ulegają wypadkowi i tracą przytomność. Jednocześnie ich organizm zostaje przesycony ogromną dawką Tornado. W czasie, kiedy będą na

haju, zostaną uratowani przez traperów i zaprowadzeni do najbliższej osady. Przed każdą z narkotycznych podróży, postacie odzyskują na ułamek sekundy przytomność. Zobaczą wtedy migawkę, zależnie od tego czy będą jeszcze we wraku, czy akurat zostaną przeniesieni i zajmą się nimi osadnicy. Mogą zobaczyć rozbite wnętrze pojazdu, niebo, twarz trapera, lub sufit blaszanego baraku, w którym leżą. Ważne jest, żeby migawka odpowiadała ich aktualnemu położeniu.

Alternativ 1:

Bohaterowie odzyskają kiedyś przytomność i na pewno zainteresują się, co stało się z ich gamblami. Na szczęście trafili na porządną grupę ludzi, którzy nie ograbili ich doszczętnie. „Zawieruszyło” się tylko kilka rzeczy. Za każdy przedmiot w ekwipunku należy rzucić k20. Jeśli wypadnie wynik 17-20, przedmiot przepadł – został skradziony lub zagubiony w trakcie transportu. Jeśli był to przedmiot ważny z punktu widzenia fabuły lub bardzo istotny dla graczy, proponuję wprowadzić nową misję, polegającą na konieczności odnalezienia traperów i odzyskania przedmiotów.

Nieustanna podróż w dziesięciu epizodach. W czasie rzeczywistym od momentu wypadku do przetransportowania rannych do osady minie cały dzień. Ile czasu postacie będą w śpiączce, zależy od nich samych.

Poszczególne epizody nie mają jasnego ograniczenia czasowego. Każdy epizod może być osobną, wielosejną przygodą.

Do rozegrania jest dziesięć mini przygód, w których bohaterowie będą mieli określone zadania. Minimalne warunki zwycięstwa to przeżycie i uratowanie od śmierci głównej postaci w scenariuszu.

Śmierć bohatera w epizodzie oznacza porażkę. Ilość porażek przekłada się później na ilość dni w śpiączce a także na inne możliwe konsekwencje (*Patrz: Alternativ 4*)

Aby skoordynować działania drużyny i dać Mistrzowi Gry możliwość ingerowania i czuwania nad prawidłowym przebiegiem sesji, ważne informacje należy przedstawić jako ogromne i jednoznaczne przeczucie postaci. Tak, jakby wewnętrzny głos pompował w umysł potrzebne dane.

Przykład: *Postacie otwierają oczy. Cała grupa klęczy za ciężkim transporterem. Hałas. Nad głowami strzały.*

MG: Wasza uwaga skupia się nagle na wojskowym w bojowym pancerzu, który wykrzykuje coś w radiostację. To Porucznik Cantburry. Dowódca waszego rozdziału. Zaraz zginie, a wy razem z nim. Chyba że coś się zmieni. Każdy z was wie, że uratowanie jego życia to dla was najważniejszy priorytet.

Przypadek wprowadzający:

Postać: Yutao Mitichi – Pracownik korporacji Petro-Strike

Miejsce: Winda w należącym do korporacji wieżowcu w Chicago

Bohaterowie patrzą na swoje odbicia w lustrach, którymi wyłożono ściany windy. Ubrani w garnitury i wyjściowe stroje, ogoleni, czyści, z trudem rozpoznają siebie. Obok nich niski azjata w dużych, rogowych

okularach.. Mężczyzna jest zdenerwowany. Wertuje pokaźny segregator.

Wewnętrzny głos MG:

Jesteście w windzie na osiemnastym piętrze. Facet obok was to Yutao Mitichi. Informatyk i technik korporacji PetroStrike. Za chwile zginie, a wy razem z nim. Chyba że coś się zmieni.

W każdym epizodzie, po przedstawieniu postaci i miejsca należy za każdym razem dodać słowa: „Za chwilę zginie, a wy razem z nią/nim. Chyba, że coś się zmieni” – pozwala to stworzyć podobieństwo i wprowadzi odrobinę klimatu. Najważniejszą częścią scenariusza, jest brak wiedzy, co do głównego zagrożenia, które ma spowodować śmierć.

Nagle winda staje i światła gasną. Po chwili ciemność zostanie rozproszona światłem latarki, trzymanej przez współpasażera. Mężczyzna o dziwo nie wpada w panikę, mamrocząc tylko, że ma już dość dzisiaj tych przeklętych awarii. Próbuje wezwać pomoc. Przyciski nie działają. Komunikator odpowiada ciszą, a wprowadzone przez niego kody techniczne nic nie dają. Po chwili winda opada o kilka metrów, wywracając wszystkich. Słychać odgłos naprężającej się liny i głośny huk. Technik prosi o podsadzenie go, aby mógł spojrzeć przez właz w suficie. Pokrywa nie chce puścić i trzeba użyć siły. Gdy bohaterowie uporać się już z problemem odkrywają że jedna z lin nośnych urwała się. W tym czasie technik grzebie w systemie windy. Diagnoza: Nie ma pojęcia, dlaczego winda siadła, bo zasilanie wciąż jest. Dziwne jest też, że nie działa system alarmowego powiadomienia służb administracyjnych w wieżowcu. Jego słowa przerywa odgłos pęknięcia i windę zaczyna wstrząsać. Yutao szybko odkrywa główny problem. Tłumaczy, że kabina próbuje zsunąć się w dół, w czym przeszkadzają mu awaryjne mechanizmy blokujące. Te jednak zablokowały się w połowie. Jeśli puszcza, prawdopodobnie winda zleci w dół. Trzeba natychmiast próbować się wydostać. W tym momencie wina opada o kolejne metry. Azjata przy wyhamowaniu uderza głową w lustro, rozbijając je w drobny mak. Teraz trzeba opuścić windę z nieprzytomnym gościem. Na szczęście technik nie jest ani wielki, ani ciężki, więc zadanie jest



Ilustracja: Mateusz Bieński

możliwe do zrealizowania. Po wydostaniu się z kabiny, trzeba dotrzeć do widocznego kilka metrów wyżej otwartego wejścia. Droga wydaje się łatwa, wystarczy wspiąć się po drabinie. Problemem jest nieprzytomny gość i także czas. Jeśli gracze szybko czegoś nie wykombinują, winda spadnie w dół. Motywacja dla graczy może być wzrastające natężenie dziwnych dźwięków i wstrząsów. Jeśli bohaterowie dotrą bezpiecznie na wyższe piętro, czeka ich jeszcze konieczność opatrzenia rannego i przywrócenia go do przytomności. Jeśli to osiągną, obraz rozmywa się i na chwile wracają z powrotem. Na chwile... Mignął im obraz zniszczone-

go wnętrza samochodu, po czym ponownie zapadają w ciemność. Niech się lepiej przyzwyczaja, bo to nie ostatni raz dzisiaj.

Niezależnie od tego czy graczom uda się przeżyć, powraca obraz samochodu i zapadają w kolejny sen. Muszą w ten sposób poznać kolejno 10 postaci.

Alternativ 2:

A może rozciągnąć ten krótki epizod i dać graczom możliwość dalszego uczestniczenia w przy-

godzie? Idealnie nada się do tego rozwinięcie alternatywne. Propozycja takowego pojawi się pod każdym z krótkich epizodów.

Rozwinięcie alternatywne. Gracze wydostają się na zewnątrz i udaje im się ocucić technika. W budynku rozlega się ostry dźwięk alarmu i wkrótce kłęby dymu spowijają pomieszczenie. Uratować się można, uciekając przed rozprzestrzeniającym się ogniem, walącymi wprost na głowę sufitem oraz duszącym dymem. Po drodze do grupy dołączają kolejni pracownicy. Wejścia awaryjne pozostają zamknięte, lecz można otworzyć je za pomocą terminali technicznych. Informatyk zna się na tym i chętnie pomoże. Oby tylko działał wystarczająco szybko.

Alternativ 3:

A może spreparować przygody na kształt misji znanej z Terminatora, polegającej na tym, że uratowani ludzie mają istotny wpływ na przyszłość? Trzeba przede wszystkim przypisać każdej z postaci pewną zasługę. Gdy bohaterowie wrócą do rzeczywistości, podczas kolejnych przygód będą mogli dowiedzieć się czegoś o losie potencjalnie uratowanych postaci. Przy każdej postaci umieszczono pomysł na jej rolę w przyszłości.

Przyszłość postaci z wprowadzenia: Yutao jest jednym z techników Posterunku, którzy jako pierwsi złamali kod komunikacji maszyn.

Kolejne postacie:

1. Vera Claudescu

Postać: Vera Claudescu, - kustoszka muzeum w Miami.

Miejsce: Muzeum. Sala główna.

Bohaterowie: Pracownicy muzeum, strażacy, członkowie obrony cywilnej.

Miami zalane! Huragan wyrывa drzewa i przewraca samochody. Seria awarii uniemożliwia przeprowadzenie sprawnej ewakuacji. Zaskoczeni mieszkańcy ratują co się da, starając się zabezpieczyć swoje domy i miejsca pracy przed żywiołem. Uszkodzone lub niedrożne kanały burzowe nie nadążają z usuwaniem wody. Ulice zmieniły się w rwące potoki. Woda zalała piwnice i magazyny muzeum. Trwa walka z czasem. Trzeba zabezpieczyć eksponaty.

Główne zagrożenia: Porażenie prądem, zalanie, katastrofy budowlane.

Rozwinięcie alternatywne: Przedostanie się do najbliższego komisariatu policji i wezwanie pomocy. Przetwanie do czasu podpięcia służb ratunkowych.

Przyszłość postaci: Vera zajmowała się kolekcjonowaniem i katalogowaniem pamiątek z przeszłości. Dzięki niej do czasów obecnych zachowała się znaczna część dziedzictwa przodków. Założyła muzeum w NY

2. Bryan Donovan

Postać: sierż. Bryan Donovan. Policjant w NY.

Miejsce: Nowy Jork. Policyjne barykady przed budynkiem w którym odbywa się Kongres Liderów

Bohaterowie: Policjanci z grupy sierżanta Donovana

Manifestanci zebrani przed budynkiem w którym obradują światowi przywódcy nie przebiegają w środkach. Tłum przedarł się przez pierwszą strefę i właśnie atakuje kolejne ogrodzenie. Rozproszeni policjanci padają pod ciosami kamieni i stalowych rurek. Nie ma pozwolenia na użycie broni. Rozproszona grupa Donovanów próbuje powstrzymać agresywnych ludzi przed zaatakowaniem dziennikarzy. Niestety, zadanie okazuje się niemożliwe do zrealizowania i resztki oddziału rozbiegły się, próbując uciec przed goniącymi ich manifestantami.

Główne zagrożenie: Lincz ze strony chuliganów. Niektórzy uzbrojeni są w broń palną.

Rozwinięcie alternatywne: Oczekiwanie na wsparcie i odbicie zajętego przez manifestantów komisariatu.

Przyszłość postaci: Donovan był jednym z doradców, którzy pomagali tworzyć od podstaw pod obecną policję Nowego Jorku.

3. Rita Witterby

Postać: Rita Witterby. Krupierka w Vegas.

Miejsce: Kasyno „Royal Treasury”.

Bohaterowie: Krupierzy, klienci, ochrona kasyna.

Ataki na wrogie kasyna to najlepszy sposób na wykończenie konkurencji, zwłaszcza, kiedy federalni i lokalne służby boją się wyściubić nosa ze swoich dzielnic. Do „Royal Tresury” wpadło kilkunastu mężczyzn, prując z broni automatycznej w kierunku klientów i obsługi. Ochrona nie pozostaje dłużna i wkrótce dochodzi do regularnej bitwy. Rita Witterby, kasjerka i krupierka, próbuje po prostu uciec jak najdalej od przecinających powietrze kul. Trzeba jej w tym pomóc.

Główne zagrożenie: Uzbrojeni członkowie wrogiej mafii.

Alternatywne rozwiązanie: Rita chce koniecznie uratować swoją siostrę, która poszła odebrać ze skarbca dostawę żetonów. Kobieta zostaje schwytana przez napastników, którzy chcą wiedzieć, kto może otworzyć główny skarbiec. Nie cofną się przed użyciem tortur.

Przyszłość postaci: Rita urodziła jednego z najbardziej brutalnych szefów mafii w Vegas

4. Billy Bostoni

Postać: szer. Billy Bostoni. Wartownik bazy wojskowej w Tampie.

Miejsce: Park maszyn w podziemnej części bazy.

Bohaterowie: Członkowie wojskowego lub cywilnego personelu bazy.

W tajnej bazie wojskowej w Tampie doszło do awarii systemu obrony. Aktywowane boty I wieżyczki zaczęły atakować personel I pojazdy. Ranny wartownik, szeregowy Billy Bostoni, leży obok poszatkowanego Hummera. Pocisk z automatycznego działka przeszył jego udo. Leży w szoku, nie wiedząc że w jego stronę jedzie aktywny bot. Trzeba go wyciągnąć I zatamować krwawienie.

Główne zagrożenia: Stacjonarne I ruchome części uszkodzonego systemu obrony bazy.

Rozwinięcie alternatywne: Billy wie, gdzie ukrywa się spanikowany informatyk, który jako jedyny może naprawić wadliwy system, wprowadzając w głównym komputerze właściwe instrukcje.

Przyszłość postaci: Kulawy Billy to legendarna postać w kręgach Zabójców Maszyn

5. Milton Blackwater

Postać: Milton Blackwater. Kierowca Smieciarke.

Miejsce. Ulica San Antonio.

Bohaterowie: Pracownicy Przedsiębiorstwa Oczyszczania.

Atak chemiczny na miasto. Bohater właśnie uruchomił prasę w swojej śmieciarce, kiedy obserwuje, jak nad miastem eksplodują rakietę, uwalniając dziwną, pomarańczową mgiełkę. Ludzie, którzy nie uciekli zbyt daleko od opadu, padają, umierając w konwulsjach. Przerażo-

ny pracownik łapie się za serce. Trzeba szybko wrzucić go do ciężarówki I starać się uciec przed toksycznym oparem. Ucieczkę utrudniają zakorkowane o tej porze dnia ulice a także chaos, jaki narasta po ataku.

Główne zagrożenia: Atak chemiczny, wypadki I krak-sy na drodze.

Rozwinięcie alternatywne: Próba dojechania na czas do matki Blackwatera I uratowanie jej przed chemicznym opadem.

Przyszłość postaci: Blackwater założył małą osadę na terenach dawnego stanu Missouri

6. Eva Cortez

Postać: Eva Cortez. Sprzątaczką w rezydencji w Los Angeles.

Miejsce: Rezydencja znanego Finansisty w bogatej dzielnicy w Los Angeles

Bohaterowie: Wezwani na pomoc strażacy.

Biedota i przestępcy, korzystając z ogromnego chaosu w jakim znalazło się miasto, targane niewytłumaczalnymi awariami, postanowili skorzystać z zajętych służb porządkowych. Jedna z grup rozgrabiła i podpaliła kilka rezydencji w reprezentacyjnej części miasta. Przybyli na miejsce strażacy są świadkami kolejnej napaści. Ogień odciął drogę ucieczki sprzątacze, która wzywa pomocy ze strychu. Wóz z drabiną jeszcze nie dotarł i bohaterów czeka przedzieranie się przez płonące pomieszczenia. Muszą uratować kobietę.

Główne zagrożenia: Ogień i duszący dym

Rozwinięcie alternatywne: Powstrzymanie i przepędzenie agresywnej grupy szabrowników. Woda pod ciśnieniem i strażackie siekiery to dobry argument.

Przyszłość postaci: Eva jest znana jako „Mateczka”. Prowadziła szpital polowy i sierociniec dla porzuconych dzieci

7. Jose Santiago

Postać: Jose Santiago. Przedstawiciel społeczności Mormonów.

Miejsce: Salt Lake. Główna Biblioteka Mormonów.

Bohaterowie: Członkowie sekty.

Wstrząsy nasilały się z godziny na godzinę. Zablokowane drogi nie pozwalają na ucieczkę. Najwyżsi przedstawiciele ruchu Mormonów ogłosili publicznie, że zbliża się koniec znanego nam świata. To sprowokowało bandę szaleńców do ataków na członków sekty. Od kilku dni dochodzi do wstrząsających morderstw. Bohaterowie zostają wysłani, aby sprowadzić Jose Santiago, głównego kierownika największej biblioteki Mormonów, do podmiejskiej rezydencji, gdzie znajduje się tajny schron. Mormoni byli przygotowani na koniec świata. Problem w tym, że w budynku znajdują się też mordercy.

Główne zagrożenia: Wstrząsy tektoniczne i szaleńcy atakujący członków sekty.

Rozwinięcie alternatywne: Zabranie po drodze do rezydencji jak największej liczby ważnych dla sekty osób.

Przyszłość postaci: Jose jest jednym z głównych ideologów nowego ruchu.

8. Croop Dogg

Postać: Croop Dogg. Raper i gangster z Detroit.

Miejsce: Kamienica w Detroit

Bohaterowie: Członkowie gangu robiącego interesy z Croop Doggiem.

Handel pomiędzy Croop Doggiem – znanym handlarzem narkotyków a mało znanym gangiem z przedmieść zostaje przerwany przez najeżdżenie policji. Pod kamienice zajeżdżają cztery radiowozy. Policja wkracza do środka. Croop Dogg wyciąga ze skrytki okazałą część arsenału. Nie podda się i nie pójdzie siedzieć. Białasy z drugiego gangu chyba też nie zamierzają wcześniej kończyć kariery.

Główne zagrożenie: Ostrzelani policjanci mają prawo zastrzelić gangsterów i zamierzają z tego prawa skorzystać.

Rozwinięcie alternatywne. Zgubienie pościgu i dotarcie do kryjówki.

Przyszłość postaci: Croop Dogg był członkiem gangu, który potem przerodził się w Camino Real

9. Lilly Dunstone

Postać: Lilly Dunstone. Badaczka.

Miejsce: Zoo w Springfield

Bohaterowie: Znajomi działacze organizacji ekologicznej.

Ruch ekologiczny „Oaza” postanowił skutecznie przeciwstawić się urągającym ich zdaniem warunkom przetrzymywania zwierząt. W trwającej ewakuacji miasta zagrożonego ogromnym pożarem lasów, w pośpiechu porzucono miejscowe Zoo. Działacze postanowili wypuścić uwięzione zwierzęta, nie przewidując, że oszalałe ze strachu i głodne okazy nie będą okazywać wdzięczności. Ktoś właśnie przekonał się o tym przy wybiegu z tygrysami. Trzeba czym prędzej ewakuować bohaterkę z terenu Zoo.

Główne zagrożenie: Dzikie zwierzęta, pożar.

Rozwinięcie alternatywne: Próba przepędzenia zwierząt w stronę lasów nie zajętych przez ogień.

Przyszłość postaci: Lilly to znana głównie wśród ludzi pustyni szamanka i badaczka nowych gatunków. Jej prace pozwalają odkrywać sekrety zmutowanej fauny i flory.

Alternativ 4.

Definitywne zakończenie przygody nastąpi wraz z zderzeniem z podróżą i spotkaniem postaci, niezależnie od tego, czy udało się ją uratować czy nie. Przyszedł czas na nagrody (nawet jeśli to dziwny sen, to i tak cenne doświadczenie) Proponowanymi profitami mogły być punkty doświadczenia oraz punkty umiejętności (np. Wiedzy o dawnym świecie czy historii) Niestety tam gdzie są nagrody, często będą i kary. A w wypadku tego scenariusza każda śmierć podczas narkotycznej podróży zarówno bohatera jak i głównej postaci, niesie ze sobą ryzyko. Jeśli wszystkie 10 epizodów zakończy się sukcesem, bohaterowie zbierają profity i budzą się dzień po wypadku. Każda śmierć czy nie wypełnienie zadania, to dodatkowy dzień śpiączki. Jeśli jakaś postać zapada w śpiączkę na dłużej niż pięć dni, musi liczyć się z poważnymi komplikacjami:

Rzuć k20 za każdą umiejętność postaci. Jeśli wypadnie 15-20, postać traci 1 punkt z tej umiejętności (nie można obniżyć umiejętności wartę 1p) Każdy dotykający dzień śpiączki to dodatkowe oczko w negatywnym przedziale (maksymalnie do przedziału 10-20)

Negatywne przeżycia odciskają piętno na funkcjonowaniu mózgu. Jeśli podczas rzutu padnie na pechowy przedział, postać zapomina części istotnej wiedzy dotyczącej tej umiejętności. Jest to typowy objaw Amnezji Podróżnika

Amnezja Podróżnika to kolejna propozycja dla miłośników tornado. Negatywne przeżycia z podróży mogą odbić się na funkcjonowaniu mózgu w rzeczywistości. Należy wówczas zastosować zasady podobne do tych wymienionych w Alternativ4.

Przygoda w zamyśle może być doskonałym łącznikiem pomiędzy rzeczywistym czasem w grze a jej młodszą o 30 lat przeszłością. Da to Mistrzowi możliwość wprowadzenia graczom dodatku NS 2020.



Bartosz Majorczyk

Szympanś



Za to, co oferujecie, mogę wam sprzedać kulawego psa, który reaguje jedynie na komendę „siad”, i to tylko dlatego, że i tak bez przerwy siedzi... Lepiej, ale wciąż nie mam nic specjalnego... O! Już lepiej. Za tę amunicję mogę zapoznać was z naszą specjalną ofertą... ale zaraz, czy to nie wy przyjechaliście tym brązowym pickupem? Fajne lusterka. Wiedzieć co jest za plecami to cenna rzecz. Miałem takie, ale ktoś mi je odstrzelił i strasznie przydałyby mi się nowe... No, dogadaliśmy się. Chodźcie za mną.

Nie podchodźcie do klatek. Interesują was stuprocentowe mutki, czy coś bardziej naturalnego? Wielkie jaszczurki? Pająki? Że jak? Monroe się wygadał, szczurzy syn... Mam...ostatnią sztukę. Trzecia klatka od końca.

Ten okaz wyciągnęliśmy z ruin Springfield, niedaleko Oklahoma City. Dostałmy cynk od znajomej

i ruszyliśmy na łowy. Straciłem tam kumpla, więc do ceny dochodzi mały dodatek pogrzebowy.

Małpi interes

To co macie przed sobą, to potomek szympanśów, które przed laty zamieszkiwały ogrody zoologiczne. W czasie zawieruchy część sztuk wydostała się na zewnątrz, lub została wypuszczona przez ludzi. Reszta historii jest bardzo podobna do naszej: większość nie dała rady, przetrwały najsilniejsze i najsprytniejsze. Ich potomstwo radziło już sobie lepiej. Nauczone doświadczeniem unikały ludzi jak ognia, wybierając na siedliska miejsca względnie spustoszone. Co ciekawe, nie ma reguły, że jak w ruinach traficie na zoo, to zaraz znajdą się też szympanśy. Bestie są na tyle dobrze zorganizowane, że migrują, zwłaszcza, kiedy poczują się zagrożone lub w okolicy skończyło się pożywienie. Co do żarcia: żywią się praktycznie wszystkim, co tylko się nada. Żyją w zorganizowanych skupiskach, lecz nie ma reguły co do liczebności tych grup. Potrzebują określonego terenu – zwykle zrujnowanego budynku, aby wybudować gniazda...nie jak ptaki... raczej jak nasze legowiska. Lepiej niż my radzą sobie z toksynami, a promieniowanie wyczuwają szybciej niż nasze najlepsze liczniki. Nie wyleźliście chyba ze schronu, więc wygląd tych zwierząt nie powinien was dziwić. Kolejna ciekawostka: wszystkie, bez wyjątku, są chore.

Nie mam pojęcia na co, bo spec, który je badał nie był w stanie nic powiedzieć. Bełkotał coś o genetyce. Duża część młodych ginie w ciągu kilku dni od porodu. Te, co wytrwają, wyglądają w miarę normalnie. Choroba ujawnia się z wiekiem. Najpierw tracą futro, ale nie całkowicie, lecz w kilkunastu koncentrycznych „plamach”. Potem, te miejsca, gdzie futro jest rzadkie, zaczynają pokrywać się bąblami i czyrakami. Kiedy bąble zaczną pękać i wydzielać niemile pachnący śluz, jest to znak, że zbliża się koniec i lepiej wtedy przeznaczyć kulkę lub dwie, aby oszczędzić zwierzęciu dalszego losu. A ten jest nieubłagany: szympanś ślepie, staje się tak agresywny i tak niebezpieczny, że w momencie gdy pojawiają się pierwsze symptomy ostatniego stadium, pozostała część stada atakuje osobnika, zabijając go lub przepędzając daleko od siedliska. Po co wam to mówię? Bo to ciekawe... i nie chcę żebyście gadali potem, że sprzedaję trefny towar.

Bestia w akcji

Skupmy się teraz na tak zwanej użyteczności. Tresować trzeba od małego, bo inaczej nici z roboty. Małeństwo jak podrośnie, może ważyć nawet do 80 kilogramów i mierzyć z 1,6 metra. Jest silny i bestialsko zręczny, a jego szczęki bez trudu rozrywają puszkę z konserwą. Załóż im plecak, a mogą nieść znaczny ciężar. Są posłuszne i łatwo oswoić je z hukiem broni. Co więcej? Same potrafią używać prymitywnych narzędzi, a ich ulubioną bronią dystansową są kamienie. Tak właśnie zginął mój kumpel... Schodziliśmy z młodymi, gdy nagle z piętra budynku posypała się na nas prawdziwa kanonada odłamków. Gruz wielkości pięści strzaskał kumplowi czaszkę, nim w ogóle zorientował się, że szympanśy zorganizowały sobie kamienowanie. Miałem hełm, i to uratowało mi życie. Serią po gzymsie przepłoszyłem napastliwe bestie. Z nimi nie ma żartów. Znacnie szkoleniową zasadę ograniczonego zaufania? Powinien stosować ją każdy treser. Chodzi o zabezpieczenie. Moim jest naładowany obrzyn. Chmura śrutu to jak na razie najlepsza polisa ubezpieczeniowa.

Armia wie co dobre

To na tyle. Nie jesteście przekonani? Oto kolejne ciekawostki. Słyszałem historyjkę, że przed kataklizmem były plany wykorzystania zwierzęcia w konflikcie zbrojnym. Podobno po odpowiedniej tresurze potrafiły rzucać granatami i strzelać z Kałasznikowa. A teraz coś bardziej na czasie i jest to sprawdzona informacja: Moloch coraz częściej chwytą szympansy. Nie wiem co im robi, ale na pewno nie będzie to dla nas korzystne. Błaszak się zainteresował...trzeba większej rekomendacji?

Cena: 150 gambli. Nie wliczyłem wspomnianego dodatku.

Informacje dla Treserów Bestii:

(wg wzoru z dodatku „Bohater do kwadratu”)

Oswajanie i Tresura: Trudny test oswajania; Problematiczny test tresury.

Możliwe komendy: Walcz, Broń, Przodem, Leżeć, Do mnie, Ukryj się, Dystans (Poziom inteligencji zwierzęcia pozwala mu nauczyć się praktycznie każdej dostępnej komendy za zgodą MG)

Cena: 150 gambli

CHORY SZYMPANS JAKO PRZECIWNIK

Agresja: 5 (20 w przypadku obrony siedliska)

Pierwsze spotkanie: bez testu

Ruch: 1,5 m/segment

Trafienie: Za ruch + 10%

Słaby punkt: Serce

Zręczność: 16 (15 – 18)

Percepcja: 14 (13 – 16)

Spryt: 14 (13 – 16)

Akcje:

Akcje za 1 segment:

Uderzenie (Lekka)

Rzut (Lekka)

Akcje za 2 segmenty:

Pochwycenie

Przewrócenie (Lekka + upadek)

Akcje za 3 segmenty:

Ugryzienie (Ciężka – konieczne pochwycenie)

Pochwycenie: W następnej turze pochwycony przeciwnik może wykorzystać tylko dwa segmenty na obronę. Jeśli uda mu się obronić, automatycznie uwalnia się.

Słowo od tresera:

Szympansy walczą dość specyficznie. Przede wszystkim preferują ataki dystansowe. Potrafią w jednej chwili zasypać przeciwnika gradem kamieni. Przyparte do muru, dążą do jak najściślejzego zwarcia, aby mogły w pełni wykorzystać swoje atuty. Początkowo następuje doskok oraz sekwencja ciosów zadanych łapami. Potem rzucają się całym ciałem, próbując przewrócić przeciwnika lub starając się go pochwycić. Jeżeli pochwycenie się uda, następuje ostatnia faza ataku w zwarcu, czyli ugryzienie, które jest bardzo niebezpieczne, gdyż często dotyczy kończyn lub górnych partii ciała, a zwłaszcza twarzy.

Tryb Berserkera:

Nie

Wytrzymałość:

1 rana krytyczna

Redukcja ran:

brak

Pancerz:

brak

Ucieczka:

2 ciężkie

Kondycja:

15

Manewry:

Zwiększone tempo

Furia

Uwagi:

Chory szympan w ostatnim stadium choroby – zmiany:

Agresja: 20

Percepcja: 11 (10 – 12)

Tryb Berserkera: Tak

Wytrzymałość: 2 ciężkie, 1 lekka



Piotr Orliński

Cztery kopyta o drogę pyta...

Jest jeszcze miejsce na tym zniszczonym przez wojnę świecie, gdzie mięso jest nieskażone, soczyste i swobodnie pasie się na zielonych pastwiskach. Teksas. Tym bubkom z północy wydaje się, że Teksas to największa wiocha jaka kiedykolwiek istniała, zacofana i cuchnąca krowimi placzkami, gdzie łatwiej usłyszeć ryczenie bydła niż ludzki głos, a do mutantów strzela się na „dzień dobry”. Bardzo często o nas, teksańczykach mówi się z pogardą, jako o tępakach i ludziach nieokrzesanych, cuchnących koniem i chodzących jakby nam nogi na beczkach prostowano. Prawda jest jednak taka, że nam zazdroszczą i wszystkie oszczerstwa oraz zniewagi wymyślają z bezsilności, że nam powodzi się lepiej. Bo tu, na południu żyje się naprawdę łatwiej. Ci z północy zazdroszczą nam chyba wszystkiego – zdrowia, żarcia jakiego nie znajdziesz na północy ani w innej części Skażonych Stanów (na samą myśl o soczystym steku cieknie mi ślina), rozległych przestrzeni, gdzie nie dotarło promieniowanie (a przynajmniej nie w takich ilościach, jak na przykład w Nowym Jorku), no i oczywiście ropy, której zasoby są już znacznie mniejsze niż przed wojną, ale również nie tak eksploatowane. Tutaj można żyć spokojnie, nie myśląc o Molochu, Neodżungli i całej reszcie powojennego syfu (choć ostatnio trochę się to zmienia, niestety).

Czego więc szukają tutaj przyjezdni? Tego czego nie mają na co dzień u siebie, a o czym wspominałem

wcześniej i co symbolizuje godło Teksasu – rogata, krowia czaszka w wielkim kapeluszu. To właśnie można tutaj znaleźć – ludzi w kapeluszach z dużym rondem, albo rogate bydło, a częściej obie te rzeczy jednocześnie.

Opowiem wam dzisiaj o rogaciznie właśnie i wszystkim, co jest z tym związane.

Bydło

Cztery kopyta i rogi – oto bogactwo Teksasu (niektórzy twierdzą, że nawet większe niż złoża ropy pod ziemią). U nas zawsze hodowano bydło, tak jak pokazali nam to nasi ojcowie i tak będzie dopóki po ziemi będzie chodził choćby jeden prawdziwy Teksańczyk. Śmiem nawet twierdzić, że gdyby nie nasza hodowla, już dawno ludzie zapomnieliby jak smakuje prawdziwe steki i wcinaliby szaszłyki ze szczura albo psi smalec. W Teksasie niemal każdy hoduje i wypasa bydło; czasem jest to zaledwie kilka sztuk, ale częściej zdarzają się znacznie większe stada. Są również tacy potentaci, których hodowle liczą kilka, kilkanaście tysięcy sztuk bydła.

Rogacizna stanowi tutaj źródło bogactwa i zapewnia spokojny byt. Jest doskonałym środkiem płatniczym, jeśli chce się prowadzić handel z innymi potęgami odradzających się Stanów (na większą skalę), albo po

prostu wymienić jedną czy dwie krowki na nowy silnik do pickup’a i trochę paliwa. Jednak władza należy do wielkich magnatów, tak zwanych „krowich królów”. Mniej zamożni hodowcy i ci, którzy w ogóle nie posiadają bydła, traktują ich niemal jak bogów i wypełniają wszystkie ich polecenia. Rzadko kiedy zdarza się, żeby ktoś otwarcie im się sprzeciwił. Ci którzy tak zrobili, stali się doskonałym przykładem, że z krowimi magnatami nie warto zadzierać.

To, że świat się zmienił, wiedzą wszyscy i nie ma co tego powtarzać w kółko. Zmienili się ludzie – są bardziej chorowici, ale jednocześnie wykazują zadziwiający hart ducha i wolę przetrwania w tych trudnych warunkach. Zmieniły się również zwierzęta, ale w ich przypadku zmianom, jakie w nich zaszły sami jesteśmy winni (przynajmniej częściowo). Nie będę opowiadał o wszystkich gatunkach i co się z nimi stało, to nie miejsce na tego typu dyskusje. Opowiem o bydle, które stanowi skarb narodowy Teksasu. Ludzie bawili się genami na długie lata przed powstaniem Molocha w 2020 roku. Istniała potrzeba wyhodowania zwierząt odporniejszych na choroby, większych i szybciej dorastających. A wszystko to przy jak najmniejszych kosztach. Zwiększano więc masę mięśniową zwierząt hodowlanych grzebiąc im w genach, co teraz często mści się na nas. Jeśli jeszcze nie widziałeś, to może chociaż znasz opowieści o wiekach jak stodoła bykach, które tratowały samochody i wyglądały jak juggernauty. To wszystko zasługa naszych uzdolnionych przodków i tych kilku groszy, które do całego interesu dorzucił Moloch.

Kiedy wybuchła wojna i maszyny przejechały się po nas jak walec, większość zwierząt również nie przetrzymała. Wiele poumieralo, część zmutowała i tylko niewielki ich ułamek pozostał w miarę zdrowy – głównie tutaj, w Teksasie. Z dawnych czasów teksańskim krowom został rozmiar – są większe od innych żyjących obecnie w Stanach, głównie ze względu na zdrowszą niż w innych częściach kraju okolicę. Trzeba jednak uważać, bo czasami można natknąć się na stado dzikich krów, które nie mają właściciela. Takie rozpedzone stado potrafi być groźniejsze i spowodować

wać większe straty niż przejazd konwoju osiemnasto-kołowych ciężarówek.

Poza tymi kilkoma uwagami natury ogólnej, teksańskie bydło jest zdrowe, a smaczniejszego mięsa nie znajdziesz nigdzie. Nawet żarcie z puszek z wciąż aktualną datą ważności, smakuje bez porównania gorzej. Dlatego też bydło jest tak cenione w Teksasie. Większość ranczerów, zwłaszcza tych mniej zamożnych, którzy posiadają zaledwie kilka sztuk, traktuje bydło często lepiej niż siebie. Dbają o nie i troszczą się, żeby krowom niczego nie brakowało i żeby były bezpieczne. Szczególną troską otacza się te sztuki reprodukcyjne, które gwarantują zdrowe i silne potomstwo.

Największym zmartwieniem ranczerów są chmury Tornado, które potrafią wyrządzić więcej szkód niż atak bandytów z Hegemonii.

Tornado, a sprawa zwierząt

Nikt właściwie nie jest pewien, jaki wpływ na zwierzęta wywiera Tornado. Pewne jest jedynie to, że żadne ze zwierząt (chyba, że jakimś wyjątkowym przypadkiem) nie będzie miało okazji zażywać rafinowanego narkotyku.

Jedynie w postaci wirującej chmury lub czarnych kryształków zwierzęta mogą doświadczyć działania narkotyku, a każdy kto miał okazję zażywać nieprzetworzone Tornado, wie, że nie jest to przyjemne i nie należy do trafionych pomysłów.

Kiedy człowiek łyka Tornado w takiej postaci, jedyne czego może się spodziewać wyjątkowego „bad tripa”.

Po narkotyku, ludzie mówią „pa pa Kansas” i odlatują w przeszłość, we wspomnienia o których w ogóle niewiele wiadomo. Cofają się do dnia, w którym świat się skończył. Jeśli w tym czasie w pobliżu człowieka znajduje się jakieś zwierzę i również będzie pod wpływem narkotyku, nie należy spodziewać się, że także przeniesie się w przeszłość, że odbędzie „podróż” i pojawi się obok człowieka, po drugiej stronie. Oczywiście są

tam zwierzęta, ale czy są to te same, które znalazły się pod wpływem Tornado, czy tylko część wizji – tego nie można rozstrzygnąć. Sądząc jednak po zachowaniu, bardziej prawdopodobna jest druga wersja, gdyż większość jest zbyt spokojna i oswojona.

Jednak prawdziwe działanie narkotyku na zwierzęta ujawnia się dopiero w momencie, kiedy człowiek jest „czysty”, a zwierzęta są pod jego wpływem. Dla farmerów hodujących kurczaki, trzodę czy bydło, to prawdziwa tragedia i przekleństwo. Zwierzęta, przynajmniej te które przeżyją, bardzo źle znoszą działanie Tornado.

Teksas uniknął może zmasowanych ataków głowic atomowych i chemicznych, ale na pewno nie uniknął wędrujących chmur Tornado. Czasem można nawet odnieść wrażenie, że jest to obszar, na którym narkotyk w naturalnej postaci wędrujących chmur pojawia się najczęściej. Oczywiście, może to tylko moje wyobrażenie, gdyż większość życia spędziłem w Teksasie i nie wiem jak to wygląda na innych obszarach zniszczonych Stanów. Problemy zaczynają się kiedy jesteś ze stadem gdzieś z dala od cywilizacji i bezpiecznego

schronienia, a na horyzoncie pojawia się ciemny słup Tornado i zbliża się w twoim kierunku.

Zanim jednak człowiek dostrzeże Tornado, zwierzęta już je czują. Daje ci to trochę czasu na podjęcie kroków w celu uchronienia siebie i zwierząt. Kiedy Tornado zbliża się (lub dopiero formuje gdzieś poza polem widzenia), zwierzęta stają się niespokojne, ale wciąż posłuszne poleceniom opiekunów. Bardzo rzadko dochodzi do tego, aby zwierzęta zupełnie wymykały się spod kontroli. Zbliżaniu się Tornado towarzyszy bardzo głośnie ryczenie bydła, rzenie koni i ujadanie psów, które nie przyzwyczajone do tego osoby może doprowadzić do szału. Dla rodowitych Teksasńczyków te dźwięki praktycznie nie istnieją. Przez lata wsłuchiwanie się w nie, stały się czymś naturalnym, jak szum wiatru oraz swego rodzaju wskaźnikiem, że dzieje się coś niepokojącego lub zbliża się zagrożenie.

Tornado potrafi naprawdę podgrzać atmosferę dowolnego stada i to wyłącznie samym pojawieniem się na horyzoncie. Apogeum następuje, kiedy czarna chmura jest bardzo blisko. Jednak w momencie, gdy Tornado ogarnia zwierzęta i spowija je ciemnym całunem, wszystko cichnie i uspokaja się. Oczywiście, nie zawsze

Shaq attack!

W okolicach Denver grasuje banda mutantów. Nikt do końca nie wie skąd się wzięli, ale jest to policzek wymierzony we wszystkich Teksasńczyków. Nie można pozwolić, aby jakieś zmutowane bestie krążyły po okolicy i napadały na niewinnych ranczerów. Bandą dowodzi wielki, czarnoskóry mutant, na którego wszyscy mówią Shaq. Bestia jest naprawdę pokaźnych rozmiarów i z opisów ludzi, którzy mieli okazję go widzieć (i przeżyć), wynika, że posiada cztery ramiona oraz rogaty łeb. Pod jego komenda pozostaje całe plemię liczące przynajmniej kilkudziesięciu mutantów, równie (a może nawet bardziej) zdegenerowanych.

Nikomu nie udało się jeszcze wytropić bandy i zlokalizować jej kryjówek.

Przebywający w okolicach Denver bohaterowie mogą spróbować swoich sił w polowaniu na Shaq’a i jego mutantów, zwłaszcza, że nagroda za jego głowę jest z każdym dniem coraz wyższa.

Podczas gdy większość mieszkańców Denver i okolicznych farm chciałaby widzieć Shaq’a martwym, jeden z „krowich baronów” wyznaczył wysoką nagrodę za schwytanie go żywcem. Marzy mu się, że Shaq wystąpi na jego prywatnej arenie w walkach gladiatorów.

wszystko odbywa się jednakowo, ale można przyjąć to za schemat. Kiedy chmura narkotyku obejmuje zwierzęta, te stoją jak zahipnotyzowane, nie wydają z siebie żadnego dźwięku, nie poruszają się. Można z nimi wówczas robić niemal wszystko, a one nie zareagują – dalej będą stały nieruchome i nieme.

Najgorsza dla hodowców jest jednak niepewność, co do dalszego losu zwierząt. Nigdy nie wiadomo, czy zwierzęta, po zakończeniu działania narkotyku „przebudzą” się i wyjdą z tego dziwnego stanu otępienia. Często jednak zdarza się (ostatnimi czasy coraz częściej), że pojedyncze sztuki nie wychodzą z tego stanu w jaki wpędza je Tornado. Kończy się to dla nich oczywiście śmiercią – takiego zwierzęcia nie uda się już ani nakarmić ani napoić. Trwa w bezruchu, a później po prostu pada martwe i nie znalazł się jeszcze nikt, kto by na to coś poradził. Ktoś mógłby pomyśleć, że nie ma w tym w końcu nic złego, przecież martwe zwierzęta można wykorzystać, przerobić na przykład na żywność. Otóż nic z tego. Mięso krów, które padły na skutek działania narkotyku, nie nadaje się nie tylko do zjedzenia, ale również żeby je spalić. W padłych w ten sposób zwierzętach, stężenie narkotyku jest ogromne. Krew jest zupełnie czarna i strasznie cuchnąca.

Te zwierzęta, które przeżyły i wyszły ze stanu otępienia, również nie są bezpieczne. Ich system odpornościowy przestaje pracować tak jak powinien i stają się bardziej podatne na wszelkiego rodzaju choroby i infekcje. Wszystko to wpływa na wydajność hodowli, dlatego też ranczerzy starają się unikać okolic, gdzie szansa pojawienia się Tornado jest podwyższona.

Bydło w drodze

Opowiem teraz o tym, co na każdym robi największe wrażenie, kiedy po raz pierwszy odwiedza Teksas, czyli o wypasaniu bydła i konwojach, czyli przeganianiu bydła do innych części kraju.

Sztuką jest zapanować nad jedym zwierzęciem, zwłaszcza dla kogoś kto robi to po raz pierwszy. A te-

raz wyobraź sobie, że musisz zapanować nad całym stadem liczącym nieraz kilkaset, a nawet kilka tysięcy sztuk. Dlatego zajmują się tym doświadczeni kowboje, dokładnie tak jak za dawnych, dobrych czasów; zmieniły się tylko środki transportu i stada pilnuje się jeżdżąc motocyklem lub samochodem.

Do pilnowania stada nie nadają się chuderlaki i wzmoczkci, tutaj potrzeba prawdziwych twardzieli – wielkich, silnych i zdrowych chłopów (kobiety również się trafiają, ale jest to bardzo rzadki widok; ludzie w Teksasie są tradycjonalistami – odpowiednim miejscem dla kobiety jest dom). Potrzebni są ludzie, którzy nie boją się ciężkiej pracy, kochają rozległe, otwarte przestrzenie, zdrową okolicę, no i oczywiście paradowanie w wielkim kapeluszu, flanelowych koszulach i kowbojskich butach. A jeśli jeszcze kochasz muzykę country, to jesteś swój chłop i śmiało możesz przysiąc się do ogniska na porcję gotowanej fasoli.

Jeśli wypas bydła odbywa się na wielką skalę, a tak się dzieje najczęściej, jest to jedno z ważniejszych wydarzeń w społeczności ranczerów. Nawet ci pomniejsi hodowcy, którzy posiadają zaledwie kilka lub kilkanaście sztuk bydła, łączą się z innymi i wspólnie z większymi stadami ruszają na wypas, albo z karawaną. Dzięki temu dysponują lepszą bo liczniejszą ochroną. Jednak dopiero gdy na pastwiska wyruszają wielcy potentaci ze swoimi stadami, towarzyszy im liczna ochrona, jak przy pilnowaniu jakichś strategicznych surowców. Często zdarza się, że do pilnowania stada zatrudniane są całe drużyny najemników, dysponujących siłą ognia niczym mała armia; chętnych na wołowinę nie brakuje. Pełno wtedy wokół stada ludzi nie tylko na koniach, ale również w samochodach, a nawet wozach opancerzonych. Takie zbrojne wypasanie bydła jest zwykle praktykowane na pograniczu Teksasu i Hegemonii, albo w okolicach gdzie kręcą się mutanci, napadający chętnie na stada w celu zdobycia żarcia. Dochodzi wówczas do regularnych bitew, niemal jak na północy na froncie.

Podobnie rzecz ma się, kiedy stado rusza, albo w drogę powrotną na ranczo, albo do miejsca docelowego – zwykle tam, gdzie ranczerzy sprzedają swoje bydło.

Najbardziej imponujące są zawsze coroczne konwoje, które zmierzają w stronę Nowego Jorku i Federacji Apallachów. Wówczas stada liczą kilka tysięcy sztuk, osłaniane przez samochody i wozy pancerne oraz całe oddziały uzbrojonych po zęby ludzi. To ciąga jednak nie tylko tych, którzy szukają pracy jako ochrona, ale również takich straceńców, dla których rozboje to całe życie. Wszelkiej maści gangi, zorganizowane grupy bandyckie, bandy mutantów, a nawet maszyny Molocha (tym jednak nie chodzi o zdobycie świeżej wołowiny, a raczej o to, że jest okazja dobrać się do ludzi, którzy z własnej woli zbierają się w jednym miejscu). Wszyscy znają historię konwoju „krowiego barona” Trevora Stalk’a, którego liczącą 2000 sztuk bydła i blisko setkę ludzi karawanę zmierzającą do Apallachów, zmasakrowały maszyny Bestii, które nie wiadomo kiedy przedarły się na południe i czekały w ukryciu na odpowiedni moment – za taki uznały wyruszenie karawany. Ale w dzisiejszych, parszywych czasach, nigdzie nie jest człowiek bezpieczny i choćby siedział w domu na dupie, to i tak może nie doczekać następnego dnia.

Przeszkodą na drodze są nie tylko zbrojne bandy. Częściej przychodzi zmagać się z samą Matką Naturą, która nie zapomniała, co człowiek jej wyrządził (w końcu to my jesteśmy – pośrednio – twórcami Molocha i tego, co nam zrobił). Zdarza się, że szlak, który rok wcześniej był w pełni przejezdny, rok później nie nadaje się zupełnie – jest zarośnięty, strumienie wyschnięte, często pojawiają się niebezpieczne rozpadliny w gruncie i inne przeszkody. Najwięcej obawy wzbudza zawsze to, czy wystarczy pokarmu dla wszystkich zwierząt, a często droga jest naprawdę długa. W większości trasy przebiegają nie po autostradach i drogach stanowych, tak jak ma to miejsce w przypadku konwencjonalnych konwojów. Tutaj bydło gna się po otwartych przestrzeniach, często faktycznie w pobliżu dróg, ale nigdy bezpośrednio od nich. Chodzi o to, żeby zwierzęta mogły sobie skubnąć po drodze jakieś zielsko (zwykle wysuszone na popiół, ale jednak zapychające żołądki). Zawsze są jednak ofiary. Nie zdarzyło się chyba, żeby jakaś karawana dotarła do miejsca przeznaczenia bez strat,

czy to w ludziach, sprzęcie czy bydle. To wszystko idzie w koszty, bo zyski z handlu rogacizną na wielką skalę są naprawdę spore.

Zawsze, najtrudniejszą do pokonania przeszkodą są wielkie rzeki, które przecinają szlak wiodący z Teksasu do Federacji i ogólnie na Wschodnie Wybrzeże. Przeprawy przez nie są przygotowywane i strzeżone przynajmniej na kilka tygodni przed spodziewanym przybyciem karawany. Kiedy bydlę bezpiecznie znajdzie się na drugim brzegu, zwykle nikt już nie zawraca sobie głowy prowizorycznymi mostami czy barkami, które posłużyły do przeprawy. Zdarza się jednak, że miejscowi, zachowują i opiekują się takimi miejscami widząc w tym szansę dla siebie – miejsce w którym bezpiecznie i szybko można się przeprawić przez dużą

rzekę jest bardzo atrakcyjne i daje nie tylko wygodę, ale czasami pozwala również zarobić na podróży, którzy chcą się przedostać ze wschodu na zachód lub odwrotnie.

Ostatnimi czasy coraz częściej wspomina się o projekcie pociągnięcia kolei NJ – Federacja – Teksas (ze stacją docelową w Dallas). Przedsięwzięcie ma na celu ułatwić i usprawnić przepływ towarów pomiędzy Teksasem a Wschodnim Wybrzeżem, a jednocześnie zapewnić większą kontrolę nad wymianą między tymi częściami Stanów. Plany są jednak tak odległe, że póki co, wszyscy traktują to jako plotkę, choć poparcie dla tego pomysłu wydaje się z każdym tygodniem coraz większe. Gdyby został on kiedyś zrealizowany, życie w tej części świata uległoby zmianie (nieko-

niecznie na lepsze, ale to już moja prywatna opinia). Dla prawdziwych kowbojów, nie ma to jak widok pędzącego po równinach stada i to drżenie ziemi, wyczuwalne całym ciałem. Tego trzeba doświadczyć na własnej skórze, żeby poczuć się prawdziwym mężczyzną, a nie wymoczkim, jak ci z Detroit.

##

Teksas to wolność. Teksas to zdrowie. Nie chcemy tutaj mutantów, bandytów i chorych, czarnuchów, żółtych i innych mieszańców. Wszystkich innych witamy z otwartymi ramionami i dzielimy się wszystkim co mamy. A mamy naprawdę dużo do zaoferowania. Przede wszystkim najzdrowszą na całym kontynencie okolicę i wołowinę, prawie jak za dawnych czasów. Potrzebujemy tutaj ludzi zdrowych i sprawnych fizycznie, bo pracy jest dużo, ale i nagrody niemałe. Jeśli więc jesteś zainteresowany – zapraszamy.

Most nad Red River

Na południe od miasteczka Texarkana, na pograniczu Teksasu i Arkansas, na rzece Red River trwają prace nad konstrukcją mostu, którym za dwa tygodnie ma przeprawiać się karawana z bydłem. Przy moście pracują kilkunastu ludzi, dla których ten most nie jest pierwszym (i pewnie nie ostatnim). Znają się na swojej robocie i potrzebują tylko ochrony. Okolica nie należy do najspokojniejszych, a zwłaszcza Texarkana, której mieszkańcy niechętnie patrzą na budowę przeprawy przez rzekę. W ich mieście znajdują się dwa mosty, oba w dobrym stanie, ale problem polega na tym, że mieszkańcy pobierają wysokie opłaty za przeprawę przez rzekę. W przypadku tak dużego konwoju, jaki zbliża się nad Red River, bardziej opłaca się wybudować most zupełnie od podstaw.

Poza ekipą zajmującą się konstrukcją mostu, na miejscu znajduje się również ochrona (to wymarzona praca dla bohaterów graczy). A jest czego i kogo bronić i nie jest to praca łatwa. Miejsce, gdzie powstaje most jest oddalone od Texarkany o trzy godziny jazdy samochodem (droga nie jest w najgorszym stanie, trochę dziur i wybojów, ale można się rozpędzić). Teren jest tutaj nieco pagórkowaty, ale nie uświadczysz zbyt dużo wysokich drzew. Ekipa budująca przeprawę mieszka w samochodach i kontenerach dostarczonych tutaj przez dwie osiemnastokołowe ciężarówki.

Mieszkańcy Texarkany nie atakują bezpośrednio i starają się unikać walki. Opierają się przede wszystkim na atakach z zaskoczenia i niszczeniu sprzętu (a jeśli to możliwe na kradzieży) i tego, co już udało się wybudować.

Termin nadejścia karawany zbliża się nieubłagane, a przestoje nad rzeką nie wchodzi w grę. Trzeba zabezpieczyć teren i pozbyć się sabotażystów. Nie będzie to łatwe, zwłaszcza, że szefowie nie chcą wchodzić w większy zatarg z mieszkańcami Texarkany – odpada więc mordowanie ich z zimną krwią.



Ignacy Trzewiczek

Odgrywanie Sojuszników



Dawno, dawno temu, mój przyjaciel, Piotr Smolański, wyśmiewał na łamach magazynu Portal Mistrzów Gry, którzy przykładają się do barwnego odgrywania Bohaterów Niezależnych. Co drugi karczmarz świata sepleni, co drugi się jąka, każdy napotkany kupiec mówi z obcym akcentem, a cała reszta Bohaterów Niezależnych prezentuje się jeszcze gorzej, przywodząc na myśl jeden wielki cyrk osobliwości, kpił w swoim artykule Piotr. Momentami się z nim zgadzałem, momentami nie. Wiem, że przekolorowywanie Bohaterów Niezależnych bywa komiczne, wiem też, że dzięki temu gracze lepiej ich zapamiętują i potrafią rozróżnić, co przecież na sesji jest bardzo ważne. Ja sam odgrywam Bohaterów Niezależnych barwnie, tak, jak odgrywać ich odradzał Piotr. Wiem, że to śmieszne, wiem też jednak, że strasznie ułatwiam graczom grę.

A jak to się ma do Sojuszników? Odgrywać barwnie, czy w sposób stonowany?

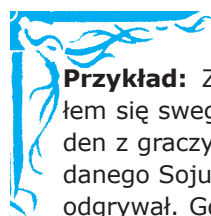
Sugeruję wam sposób stonowany. Gdy gramy z przyjaciółmi lub gdy prowadzę sesję dla moich graczy, nie odgrywamy Sojuszników w ogóle. Traktujemy ich przedmiotowo, cały czas mając w pamięci, że Sojusznik to element ekwipunku, inteligentny, potrafiący działać, lecz jednak przedmiot.

Na sesji gracz deklaruje, że jego Sojusznik robi to i tamto, i zupełnie nie ma potrzeby, by cokolwiek tu odgrywać. Mistrz Gry odpowiada po jakimś czasie, że zadanie zostało wykonane i gracz może złożyć kolejną deklarację. Deklarację, złożyć właśnie deklarację, powiedzieć: "Jose jedzie więc do dzielnicy kupców

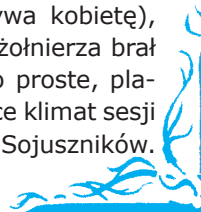
i zleca uszycie dla nas strojów, tak byśmy wyglądali jak przybysze z półwyspu Pazura. Niech coś wymyśli i uzgodni z kupcami."

Tyle. Więcej nie trzeba. Gdy gracze spotkają się za kilka tygodni z Sojusznikiem, będą na nich czekały gotowe stroje.

Oczywiście, są sytuacje, gdy zadanie Sojusznika zamienia się w obszerny fragment sesji (piszę o takich sytuacjach w innej części dodatku) i wtedy jest oczywiście i czas i miejsce na odgrywanie postaci Sojuszników. Są to jednak momenty czy sytuacje szczególne. W przeciętnym toku sesji raczej nie odgrywajcie Sojuszników, bo inaczej sesja łatwo może zmienić się w cyrk – gdy każdy z czterech graczy zacznie odgrywać każdego ze swych trzech Sojuszników, poważny klimat Monastynu prysnie jak mydlana bańka.



Przykład: Z ciekawym rozwiązaniem spotkałem się swego czasu prowadząc Monastyr – jeden z graczy brał do ręki charakterystyczny dla danego Sojusznika przedmiot, gdy aktualnie go odgrywał. Gdy przez moment wcielał się w kobietę zwiadowcę, w dłoni trzymał chusteczkę (byśmy pamiętali, że teraz odgrywa kobietę), a gdy wcielał się w przybocznego żołnierza brał w ręce kozik myśliwski. To bardzo proste, plastyczne rozwiązanie, fajnie nadające klimat sesji i ułatwiające połapanie się w zgrai Sojuszników.



SOJUSZNIK JAK KOLARZ

Musicie wiedzieć, że jestem człowiekiem niecierpliwym. Co więcej, jestem też fanatycznym fanem gier. A to razem prowadzi do dość osobiwej przypadłości, która objawia się tym, że kiedy w moje ręce wpada nowa gra RPG i zabieram się za przeglądanie możliwości jakie mam podczas tworzenia postaci okazuje się, że mam ochotę zagrać tuzinem różnych postaci. Mam ochotę i na klimatycznego wojownika i na szalonego mędrca i na nawiedzonego księdza... Dajcie mi do ręki podręcznik do RPG, a ręce zaczną mi drżeć i zacznę równocześnie losować pięć różnych postaci. Ba, kiedy ostatnio wpadł mi w ręce dodatek do Dzi- kich Pól, lista postaci, które chciałbym stworzyć i odgrywać na sesji przekroczyła dwudziestkę...

Szałeństwo? Tak.

Na szczęście Blaszak ma podobnie. I Tomek Majkowski. I dwa tuziny innych moich serdecznych przyjaciół. Podobno to całkiem typowe objawy miłości do RPG.

Co na to Monastyr? Doskonale wiecie. Monastyr na to odpowiada – Sojusznicy...

Cała przyjemność zaczyna się po kilku, może nawet po kilkunastu sesjach, gdy Bohater Gracza rozwinął Więzi ze swymi Sojusznikami na wartość powyżej 5ciu, a najlepiej powyżej nawet 6 punktów. Po tym czasie zdążył się z nimi zżyć, co więcej, pewnie i współgracze zaczynają już kojarzyć te postacie – to, że ma znajomego kupca w Grande, to, że ma rzezimieszka gdzieś w lasach na południe od stolicy, to, że ma zaufanego mnicha w opactwie na południu Kordu... Nadchodzi czas na czerpanie przyjemności z grania całą tą plejadą ciekawych postaci.

Jeśli BG ma kilku wysokich Sojuszników, gracz może odgrywać ich na zmianę – na różnych sesjach czy w różnych momentach kampanii – jeden jedzie do kary, a gracz zaczyna odgrywać innego, który został akurat w miejscu akcji przygody. Przerywamy w ten sposób monotonię odgrywania jednej postaci przez dziesięć sesji i wybieramy coś nowego, ciekawego.

Przykład: Podczas tworzenia postaci do Monastynu zawsze dbam o to, by Sojusznicy mojego Bohatera byli możliwie jak najbardziej zróżnicowani – odgrywam karyjskiego Inkwizytora, a jako Sojusznika biorę sobie bawidamka z Cynazji, czy Rycerza zakonnego z Dorii. Wymyślam ciekawy sposób na to, jak los sprawił, że te postacie polubiły się i zaprzyjaźniły i później, w trakcie trwania kampanii, gdy znudzi mi się odgrywanie mrocznego, okrutnego Inkwizytora, z łatwością mogę przesiąść się na postać szlachetnego rycerza z Dorii, czy wesołego hulaka z Cynazji. Nie przerywam kampanii, nie zmieniam postaci na zawsze, lecz mam świetną odskocznnię na sesję, czy dwie!

ŚMIERĆ BG

Sojusznicy w Monastyrze są też – w mojej opinii – bardzo dobrym panaceum na śmierć postaci gracza. Mam dość dużą umiejętność ratowania moich postaci z opresji, więc zbyt wiele postaci nie straciłem, ale dużo też przecież prowadzę i obserwuję. Śmierć bohatera jednego z graczy, w środku kampanii, gdy wszystkie postaci są już żyte, zgrane, tworzą prawdziwą drużynę to prawdziwe spustoszenie dla fabuły. Nowa postać albo nie jest wprowadzona w fabułę kampanii, pojawia się gdzieś nagle, z boku, ni przypiął ni wypiął i nie wie o dotychczasowych wątkach, albo – jak jest częściej – pojawia się znikąd, a gracze, by nie paraliżować sesji i nie robić kłopotów, na szybko zdradzają jej wszystkie tajemnice, ślady, przekazują całą posiadaną wiedzę. Zupełnie bez sensu. Nowy bohater dołącza się do drużyny i już po pięciu minutach cieszy się pełnym zaufaniem reszty drużyny, wszyscy zachowują się tak, jakby znali się od dziesięciu lat.

Jejku, jak mnie to zawsze wkurzało!

Monastyr odpowiada na tą jawną głupotę prostym sposobem – Sojusznicy.

Gdy bohater gracza zginie na sesji, gracz może przyłączyć się do kampanii wcielając się w rolę jednego ze swoich Sojuszników. Taki Sojusznik jest już – przynajmniej mniej więcej – wprowadzony w fabułę, bo wie co nieco o dotychczasowych działaniach swego poprzednika. Cieszy się zaufaniem drużyny graczy, bo przecież jest przyjacielem ich przyjaciela.

Nie ma kwasów. Nie ma absurdalnych sytuacji. Wszystko toczy się stosunkowo realnie i ciekawie.

Jeśli gracz decyduje się na kontynuowanie kampanii postacią Sojusznika, powinien stworzyć postać według reguł tworzenia postaci (jeśli wcześniej tego nie zrobił), a następnie rozwinąć sobie ją – gracz otrzymuje 100 Punktów Doświadczenia za każdy Poziom Więzy jakie postać miała z martwym bohaterem.

Reguła ta nie ma na celu tworzenia trików z gatunku „Tworzę sobie postać z jednym Sojusznikiem o poziomie więzi 6, ginę na pierwszej sesji i na drugą przychodzę z nową postacią rozwiniętą o 600 PD” Ta reguła ma na celu obniżenie różnicy w rozwoju nowego bohatera gracza i reszty drużyny. To jest jej cel i idea. I tylko w tym celu należy ją stosować – dla wyrównywania poziomu między nową postacią a resztą drużyny.

Przykład: Kiedy na jednej z sesji zginął mój karyjski Inkwizytor, na wieść o tym tragicznym wypadku, na miejsce akcji, na południe Agarii przybył jego dawny przyjaciel, rycerz zakonnny z Kary, by dowiedzieć się co się wydarzyło i pomścić przyjaciela. W mechanice gry to Sojusznik Inkwizytora. W świecie gry jego oddany przyjaciel. Postacie reszty graczy wiedzą, że Inkwizytor miał przyjaciela w Dorii, wiedzą, że podczas ich wyprawy pisał do niego listy, wiedzą, że Doryjczykowi można ufać i że wie o prowadzonym przez nich śledztwie. Historia toczy się dalej, jest spójna, ciekawa, dramatyczna...



**JAK WYKORZYSTAĆ
MUZYKĘ NA SESJI?
JAK ZBUDOWAĆ
DOBRY KLIMAT?
JAK ZROBIĆ
FAJNE HANDOUTY?
JAK ZAPEWNIĆ
NIESAMOWITE
PRZEŻYCIA
TWOIM GRACZOM?**

**ZASTOSUJ
GOTOWE ROZWIĄZANIA
I SPRAW, BY KAŻDA
TWOJA SESJA BYŁA
WYJĄTKOWYM
PRZEŻYCIEM**

Jan „Wędrowycz” Jęcz

Piąty element

Bohaterowie otrzymują zaproszenie od znajomych z Valen. Na miejscu jednak, zamiast wypoczynku w gronie przyjaciół czeka ich tajemnica byłego członka Grupy Kuźnia. Czy uda im się odnaleźć pięć części wynalazku samego Gutryka Gemeine, rozsiane po całym mieście, zanim zrobi to tajemniczy włamywacz?

ZAWIĄZANIE

Na zaproszenie znajomych drużyna przybywa do Valen. Na miejscu okazuje się, że nie czeka ich wcale zapowiadany wypoczynek. Zostali ściągnięci do Ostrii na prośbę Evy von Zuck, krasnoludzi, żony znanego wynalazcy Ludwiga von Zucka. Niedawno ktoś włamał się do ich domu, na szczęście nie skradziono niczego cennego. Jednak od czasu tamtego wydarzenia Ludwig zupełnie się zmienił – z żywego, pełnego pomysłów wynalazcy stał się zamkniętym w sobie, smutnym człowiekiem. Bohaterowie mają dowiedzieć się, co gryzie pana von Zucka i pomóc rozwiązać jego problem.

Jeżeli możliwość rozwiązania problemu nie jest dla bohaterów dobrą motywacją, Eva może zaoferować kilka skonstruowanych przez męża gadżetów.

ROZWIĄNIĘCIE

Pani von Zuck proponuje bohaterom rozmowę ze swoim mężem. Wydobycie z zamkniętego w sobie Ludwiga podanych niżej informacji nie będzie łatwe (dyskusja, ew. testy przeciwstawne perswazji / blefu / ekspresji / zastraszania przeciw empatii).

Ludwig von Zuck był niegdyś członkiem słynnej Grupy Kuźnia - pracował w ekipie nieżyjącego już współpracownika Gutryka Gemeine, Wolfganga Lothara. Przed odejściem na emeryturę Ludwig otrzymał od Lothara prezent – część wspomaganego pancerza golemicznego, jeden z ostatnich projektów Gutryka. Mieli oni ukryć go przed światem, a zwłaszcza przed pracownikami Wolsung GmbH. Pozostałe cztery elementy wynalazku trafiły do innych członków Grupy. Podczas ostatniego włamania do domu von Zucków należący do Ludwiga fragment został skradziony, co przysporzyło wynalazcy wiele zmartwień.

Ludwig i jego żona poproszą o pomoc w odnalezieniu zguby. Ludwig obawia się, że złodziejem może być któryś z pozostałych posiadaczy elementów golemicznego pancerza, pragnący ukończyć projekt. Aby

dowiedzieć się, kto jeszcze otrzymał od Lothara prezent trzeba udać się do leżących niedaleko Valen Zakładów przemysłowych im. Gutryka Gemeine, dawnej siedziby Kuźni. Tam znajduje się prywatna maszyna różnicowa Wolfganga Lothara.

Na miejscu okazuje się, że podziemia, kryjące maszyny, zostały już dawno zamknięte. Plotki głoszą, że inicjatorem tego pomysłu był krasnolud Ulrich Jansen, magazynier za czasów istnienia Grupy Kuźnia, który nie chciał dopuścić do odkrycia składowanych w magazynach wynalazków przez koncern Wolsung GmbH. Dostanie się do maszyny różnicowej nie jest łatwe (testy przeciwstawne przeciwko ukrywaniu się / cichemu poruszaniu się bohaterów, ew. dyskusja ze strażnikami lub pościg). Na miejscu okazuje się, że maszyna jest opętana. Posiada poszukiwane przez bohaterów informacje, jednak nie ma zamiaru się nimi dzielić (walka – opętana maszyna różnicowa).

Pokonana maszyna udostępni informacje, zapisane w jej pamięci przez Lothara. Bohaterowie posiadają adresy wszystkich pozostałych posiadaczy fragmentów pancerza. Ludwig od razu zechce udać się do nich w odwiedziny.

Po krótkich rozmowach z podejrzanymi okaże się, że oni także padli ofiarą kradzieży (testy empatii na potwierdzenie prawdomówności, ew. skandale). Tajemniczy złodziej jest bliski wybudowania pancerza. Do sprawdzenia pozostała już tylko jedna osoba – Erich Zamenhoffen, niziołek. Okazuje się, że jest on znajomym ostatniej z przesłuchiowanych osób. Może ona poświadczyć o niewinności niemal stuletniego mężczyzny. Niezależnie od tego, czy bohaterowie mimo wszystko postanowią sprawdzić uczciwość niziołka czy też po prostu zabezpieczyć posiadaną przez niego ostatnią część wynalazku muszą jak najszybciej dostać się do domu Zamenhoffena (testy pojazdów

lub wysportowania, pościg z policjantami, ew. skandal).

PUNKT KULMINACYJNY

Zbliżający się do domu starca bohaterowie będą świadkami włamania. Gdy bohaterowie wejdą do środka włamywacz będzie już na nich czekał, uzbrojony w golemiczny pancerz. Tajemniczym przestępcą jest Ulrich Jansen. Były żołnierz, z zamiłowania wynalazca, został odesłany do pracy w magazynach z powodu rozległych ran. Miał nadzieję, że wyrobi sobie wyższą pozycję w Grupie Kuźnia, tak się jednak nie stało. Zrozpaczony dokonał przemiany w uhrwerka. Jego obsesją stało się poszukiwanie niedokończonych projektów Kuźni, dzięki którym mógłby zemścić się na swoich dawnych pracodawcach – asystentach Guttryka Gemeine. Wszystkie te informacje krasnolud przekaże bohaterom osobiście – po czym zaatakuję (walka – uhrwerk-technomanta).

ROZWIĄZANIE

Pokonanie szalonego krasnoluda uchroni piątkę pracowników Kuźni przed niebezpiecznym szaleńcem. Drużyna uzyska dozgonną wdzięczność wynalazców – co może im się przydać w przyszłości. Kto wie jednak, jakie jeszcze tajemnice skrywają byli członkowie Grupy Kuźnia.

LUDWIG VON ZUCK

Jak negocjator, str. 467

OPĘTANA MASZYNA „WUNDER W98”

Domyślna konfrontacja: walka
Przeciwnik, konstrukt, pula 3k10; odporność 4

ZDOLNOŚCI:

Bezduśzny: maszyna automatycznie zdaje wszystkie testy odwagi, jest niewrażliwa na ekspresję, zastraszanie i empatię. Wszystkie ataki

przy użyciu tych umiejętności kończą się niepowodzeniem. Nie może używać blefu, empatii i ekspresji;

gadżet: miotacz śrub (jak karabin maszynowy, str. 73);

pancerz*: maszyna otoczona jest przez ołowiane płyty, co daje jej +3 do obrony;

rozproszenie: hałaśliwa praca maszyny dekoncentruje przeciwników, którzy tracą 1k10 z następnej akcji;

wsparcie: za żeton włączony przez maszynę alarm wzywa grupę 3 ochroniarzy (jak policjanci – str. 454);

Walka: strzelanie 9/8+;

obrona: 19*. Wsparcie, rozproszenie.

Pościg: nieruchoma, nie uczestniczy w pościgu.

Dyskusja: perswazja 9/9+;

pewność siebie: 16. Bezduśzny.

ULRICH JANSEN

Jak uhrwerk-technomanta (str. 431) plus poniższe

ZDOLNOŚCI:

gadżet: wspomagany pancerz golemiczny

- samoświadomość (dodatkowy atak),
- obrona +2,
- mobilizacja,
- wspomaganie (za żeton zwiększony zakres przerzutu);

otwarcie: wysypane na podłogę kulki łożyskowe

- test wysportowania o ST 15, porażka oznacza -1 kondycji;

INSPECTRES

GRA FABULARNA
W KONWENCJI
KOMEDIO-HORRORU



ZAŁOŻ FIRME
SPECJALIZUJĄCĄ
SIĘ W ŁAPANIU
DUCHÓW!

Charles Phipps

Władca Pierścienia

*Tekst dzięki uprzejmości
Wydawnictwa GRAMEL*

PODSUMOWANIE PRZYGODY: Była członkini Karmazynowego Sprzysiężenia przestrzega drużynę przed strasliwym artefaktem, który może całkowicie odmienić świat.

Postacie graczy znajdują się w bardzo nietypowej sytuacji: są nawiedzani przez ducha. Przedmioty zaczynają poruszać się same, pojawiają się wiadomości pisane krwią na ścianach. Czasami nawet widzą tajemniczą piękną kobietę w swych snach i nie jest to ani ich poprzednia ofiara, ani żaden ze zmarłych członków rodziny próbujący się skontaktować z krewnym. Rzecz ma się zupełnie inaczej – jest to osoba, której nigdy przedtem nie widzieli – to „duch” Trianny A’Porthyn.

Trianna jest była akolitką Wielkiego Arkanum, która popełniła ogromny błąd w swym życiu. Postanowiła dołączyć do Karmazynowego Sprzysiężenia, by uzyskać jeszcze więcej mocy. Nieszczęśliwie dla Trianny i jej dążeń okazało się, że nie doceniła bezmiarów zła, jakiego dopuszcza się ten niebezpieczny kult. Jej kochanek, gdy tylko się nią znudził, użył ukradzionego przez siebie artefaktu, by ją przekląć i tym samym skazać na trwanie w bezcielesnym stanie pół-egzystencji.

Pomimo swej niecodziennej formy bytowania jako istota niewidzialna i bezsubstancjalna, Trianna nie jest jednak martwa. Została uwięziona pomiędzy Krajinami Snu a światem fizycznym przez artefakt zwany Pierścieniem Gol’thosa. Jej obecny stan można odwrócić za pomocą odpowiednio silnego czaru Rozproszenia – ale Trianna tego nie wie.

„Mordercą” Trianny jest Howas D’Zann, który był do niedawna jednym z niewielu uczniów Króla Cieni. Gdy Howas doszedł do wniosku, że nie jest już zainteresowany służbą Królowi Cieni, która miałaby potrwać całą wieczność, wykradł swojemu byłemu panu nie tylko Pierścień Gol’thosa, ale także dość dużą ilość srebra i kilka innych magicznych przedmiotów. To właśnie o Pierścień gracze powinni najbardziej się martwić.

Pierścień Gol’thosa zawiera Władcę Demonów zaklętego w formie Impa. Dopóki Władca Demonów jest uwięziony w pierścieniu, jest w stanie spełnić niemal każde życzenie noszącej go osoby. Trianna o tym wie i wierzy w to, że postacie graczy rozumieją, iż osoba dzierżąca tak potężny artefakt musi zostać powstrzymana. Jeśli postacie są Złe, powinna do nich przemówić sama szansa zdobycia tego unikatowego przedmiotu dla własnych korzyści. Heroiczne postacie

będą natomiast chciały zniszczyć ów niezwykle niebezpieczny artefakt.

Sytuacja zaczęła ostatnio wymykać się Howasowi spod kontroli. Gol’thos dąży do tego, by jego aktualny właściciel wypowiadał jak najwięcej zarówno niszczycielskich, jak i błahych życzeń. W ten sposób Demon chce wypaczyć umysł Howasa dla własnej przyjemności i w efekcie odzyskać wolność. Howas nie jest niestety najbardziej potężnym i bystrym z magów, więc Władca Demonów nie ma problemu z nakłanianiem go do działań według swojej woli.

Drużyna nie powinna mieć dużych problemów z odnalezieniem Howasa, ponieważ pozostawia on za sobą widoczne - i strasliwe - ślady zniszczenia. Wiele jego życzeń zostało wypaczonych, a jednocześnie dokładnie spełnionych w strasliwy sposób. Oto kilka przykładów życzeń, jakie mógł wypowiedzieć Howas:

WIOSKA ŚLEPCÓW

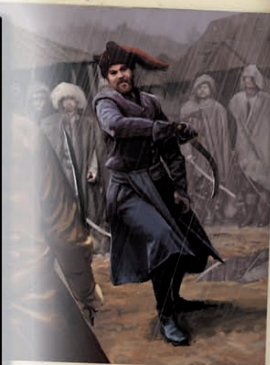
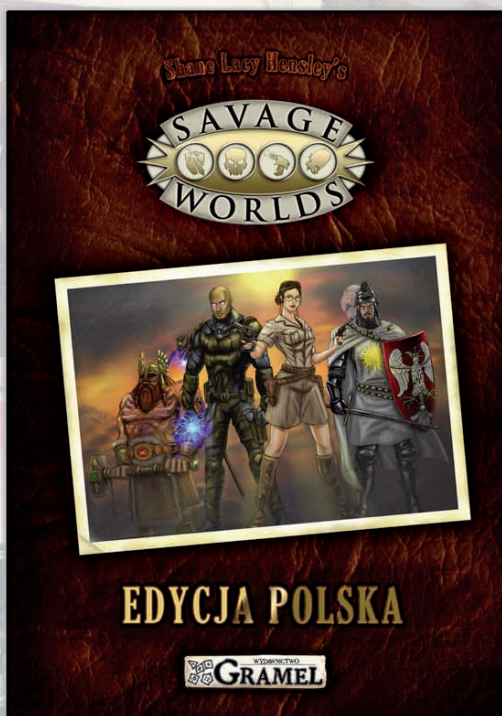
Lekkomyślne życzenie Howasa, by „mieszkańcy nie zauważyli jego przejścia przez wieś” dało strasliwy rezultat. Pierścień Gol’thosa pozbawił oczu wszystkich mieszkańców wioski, pozostawiając jedynie gładką skórę w miejscu oczodołów. Widok jest przerażający, a wieśniacy ze zrozumiiałych względów są w stanie permanentnej paniki, niemal na krawędzi szaleństwa.

NIE-SKOŃCZONA PIĘKNOŚĆ

Howas jest paskudnym rozpustnikiem – Trianna nie jest jego jedyną kochanką, której wyrządził zło. W tym przypadku obiecał pewnej ładnej dziewczynie ze wsi, że jeśli zgodzi się ona spędzić z nim noc, w nagrodę uczyni ją wiecznie młodą. Pierścień zamienił ją w Pominiejszego Wampira. Ponieważ dziewczyna nigdy nie była zbyt zmyślną osobą, pozostawia po sobie krwawy ślad śmierci i przerażenia. Drużynie będzie więc łatwo wytropić i zniszczyć wampiryzę.



BRAWUROWO / GRYWALNIE



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 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.WYDAWNICTWOGRADEL.PL](http://www.WYDAWNICTWOGRADEL.PL)



BRAWUROWO I GRYWALNIE!

WYDAWNICTWO
GRAMEL



Wkrótce zapadnie ciemność!

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

DEMON OGNI

Kolejny przykład użycia Pierścienia nawet do najbliższych zadań: Howas zażądał ognia, by ogrzać się podczas chłodnej nocy. Po tym, jak właściciel Pierścienia nacieszył się ciepłem, a następnie opuścił okolicę, Żywiołak Ognia uciekł i zaczął palić wszystko, co napotkał na drodze, zaczynając od potężnej polaci lasu.

Drużyna w końcu odnajdzie Howasę, który będzie mieszkał już wtedy w okazałej posiadłości. Zakupił ją za sporą ilość złota, której sobie – oczywiście – zażyczył (złoto zostało teleportowane ze skarbca królewskiego, co prawdopodobnie przyczyni się do rozpoczęcia wojny). Postacie graczy powinny zachować szczególną ostrożność podczas konfrontacji z szalonym magiem, gdyż do tego czasu będzie on już całkowicie przekonany o swojej wszechmocy.

Howas na szczęście nie zachowa odpowiedniej czujności, zaś Pierścień nie przynosi zbyt dobrych efektów, gdy jest używany przeciw poszczególnym osobom. Może on jednak przywołać dowolną ilość złowrogich istot, lub zmienić otoczenie na niekorzyść drużyny. Sprytni gracze mogą spróbować przekonać niekompetentnego maga, by zniszczył sam siebie, skoro jest wszechwładny. Gol'thos co prawda jest zadowolony z dużej liczby życzeń wypowiedzianych przez Howasę,

ROZSZERZENIA PRZYGODY:

- Król Cieni może chcieć odzyskać swój artefakt. Wyśle grupę fanatyków Karmazynowego Sprysiężenia, by go odzyskali.
- Postacie graczy mogą poszukiwać alternatywnych sposobów uleczenia skrzywdzonych przez Pierścień, jeśli okaże się, że w okolicy istnieje coś, co mogłoby im pomóc.
- Pierścień może posiadać także inne magiczne właściwości – może próbować zawładnąć umysłem osoby, która się nim interesuje.

ale znużyła go całkiem małostkowość obecnego właściciela Pierścienia. Można również przekonać Triannę do użycia posiadanych przez nią niewielkich zdolności nadprzyrodzonych, by pomóc pozbyć się D'Zanna, lub też by po prostu zdjąć pierścień z jego palca.

Gdy tylko bohaterom uda się odebrać Pierścień i pozbyć się szalonego maga, staną przed trudną decyzją: co zrobić z tym magicznym przedmiotem? Zniszczenie Pierścienia wymaga albo podejścia praktycznego – na przykład użycia potężnego artefaktu, takiego jak Hebanowe Ostrze, albo podejścia tradycyjnego – czyli wrzucenia Pierścienia do wulkanu. Gol'thos będzie się starał przekonać graczy, by tego nie robili, wzbudzić w nich żądzę posiadania podkreślając, że przecież nigdy nie sprzeciwił się woli Howasy. Istotnie – w końcu Władca Demonów chętnie wypełniał życzenia, które krzywdziły innych.

Bohaterowie mogą również zawrzeć uczciwą ugodę z Gol'thosem. Ponieważ demon jest już bardzo zmęczony swym długotrwałym uwięzieniem w tym wymiarze, zdecyduje się odwrócić całe zło, jakie uczynił i powrócić do swojego wymiaru, jeśli tylko postacie graczy zgodzą się na spełnienie przezeń kilku mikroskopijnych życzeń. Gdy Gol'thos zostanie uwolniony, powróci do rodzimej Głębi Piekielnej. Na pewno nie opuści jej przez najbliższe kilkadziesiąt lat, ponieważ będzie zajęty czynieniem tam najgorszego zła i walką ze swymi licznymi rywalami (czyli tym, co demony lubią najbardziej).

Jeśli Trianna powróci do swej cielesnej powłoki, będzie bardzo wdzięczna wszystkim członkom drużyny za uratowanie i zaoferuje im swe usługi (z akcentem na „wszelkie usługi” – te słowa skieruje do najprzystojniejszych). Pomimo tego, że Trianna jest z natury samolubną egoistką, od tej pory będzie z radością przeciwstawiać się Karmazynowemu Sprysiężeniu.

KOLEJNE BRAWUOWE OPOWIEŚCI

Poddani Władcy Demonów mogą pragnąć zemsty na obecnych właścicielach Pierścienia.

Drużyna musi udać się w daleką podróż, by odnaleźć metodę zniszczenia Gol'thosa i jego Pierścienia.



DODATEK

TRIANNA A'PORTHYN

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

Umiejętności: Walka k6, Wiedza (Magiczna) k8, Spostrzegawczość k12, Wyśmiewanie k8, Rzucanie k12

Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5
Sprzęt: różne, rzucane, przedmioty (Si +k4)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Bezcieleśna: Duchy nie posiadają powłoki cielesnej, są odporne na wszystkie ataki, poza magicznymi.

Strach (-2): W momencie, gdy duch staje się widzialny, osoba, która go zauważy, powinna wykonać test Odwagi z modyfikatorem -2.

Efekty Specjalne: Trianna A'Porthyn zna kilka niezbyt potężnych czarów, dzięki którym udaje jej się symulować zachowanie autentycznego ducha. Nie może jednak używać innych magicznych umiejętności. Jeżeli odzyska formę cielesną, otrzyma: Zdolności Nadprzyrodzone (Czary), Rzucanie czarów k8, 20 PM, Moce: Leczenie, światło, telekineza.

Śliczna: Trianna, nawet w postaci ducha, jest niezwykle piękną istotą. Posiada Charyzmę +4;

HOWAS D'ZANN

Cechy: Zręczność k6, Spryt k12, Duch k10, Siła k6, Wigor k6

Umiejętności: Walka k6, Odwaga k6, Zastraszanie k8, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k8, Rzucanie czarów k12, Wyśmiewanie k10

Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Punkty Mocy: 30

Sprzęt: laska (k6+4), szaty, Pierścień Gol'thosa, księga czarów, 200 sztuk srebra

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Zdolności Nadprzyrodzone (Czary): Pancerz, Bariera, Wybuch, Pocisk, Rozprysk, Rozproszenie, Oplątanie, Niewidzialność

SZALENI WIEŚNIACY

Mężczyźni i Kobiety, Ludzie

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

Umiejętności: Walka k6, Wiedza (Rolnictwo) k8

Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: wiejski przyodziełek, motyka (k6+4)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Ślepiec: Wieśniacy stracili wzrok i oszaleli ze strachu. Modyfikator -2 podczas testów ataku. Są zagrożeniem jedynie jako grupa.

GOL'THOS

Władca Demonów płci męskiej w formie Impa

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

Umiejętności: Walka k6, Odwaga k4, Wiedza (Moc) k8, Spostrzegawczość k10, Przekonywanie k8

Charyzma: +2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: brak

Przewagi: Charyzmatyczny

Zawady: Żądny władzy

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Zdolności Nadprzyrodzone (Czary): Pancerz, Bariera, Wybuch, Pocisk, Rozproszenie
Pazury: Si +1

Latanie: Impy potrafią latać.

Zmiennokształtność: Może zmienić się w niewielkie zwierzę.

Rozmiar: -1

Wrażliwość: Impom wyjątkowo szkodzi broń poświęcona lub zrobiona z utwardzanego kryształu lub (+4 do obrażeń).

Słabość (Poświęcona Ziemia): Impy źle znoszą pobyt na poświęconej ziemi (wszystkie testy należy wykonywać z modyfikatorem -2).

Spełnianie Życzeń: Gol'thos w bardzo pokrętny sposób spełnia życzenia osób, które korzystają z jego zdolności. Nie jest wszechmocny, ale może sprawić wiele cudów.

ŻYWIOLAK OGNI

Cechy: Zręczność k12+1, Spryt k8, Duch k8, Siła k4, Wigor k6

Umiejętności: Wspinaczka k8, Walka k10, Strzelanie k8

Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: brak

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Żywiolak: Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń za strzały mierzone. Nieulekły. Odporność na choroby i trucizny.

Nietykany: Żywiolaki Ognia są niewrażliwe na wszystkie ataki niemagiczne, ale gdy zostają oblane co najmniej czterema litrami wody, otrzymują 1k6 obrażeń, +2 do obrażeń za każde kolejne cztery litry.

Ognisty Dotyk: Si +k6, szansa na podpalenie.

Płomienny Atak: Żywiolaki Ognia mogą wywołać płomienny wybuch używając wzornika zionięcia. Postacie wewnątrz wzornika muszą wykonać test Zręczności przeciwko umiejętności Strzelanie demona ognia. Niepowodzenie oznacza otrzymanie 2k10 obrażeń oraz możliwość bycia podpalonym.

MŁODA WAMPIRZYCA

Kobieta, Człowiek

Cechy: Zręczność k8, Spryt k8, Duch k8, Siła k12+1, Wigor k10

Umiejętności: Walka k8, Odwaga k8, Zastraszanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Pływanie k8, Rzucanie k6

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 9

Przewagi: Ładny

Sprzęt: łachmany

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Pazury: Si +k4

Grad ciosów: Wampiry mogą zaatakować dwukrotnie w czasie rundy z modyfikatorem -2 do każdego z ataków.

Opanowany: Wampiry zawsze działają w taki sposób, by osiągnąć jak najwięcej korzyści.

Nietykalny: Wampiry mogą zostać zranione tylko przy wykorzystaniu ich własnych słabości. Po ataku innego rodzaju mogą być w szoku, ale nie otrzymują żadnych ran.

Rodzic: Każdy, kto został zabity przez wampira, ma 50% szans na powstanie z umarłych jako wampir po upływie 1k4 dni.

Nieumarły: +2 do Wytrzymałości, +2 do otrząśnięcia się z szoku. Strzały mierzone nie powodują dodatkowych obrażeń, chyba że wycelowane były w serce.

Słabości: światło słoneczne (2k10 obrażeń na rundę), Święty Symbol (wampira można trzymać na pewną odległość od siebie), Woda Święcona (wampir nią skropiony jest Zmęczony; jeśli zostanie w niej zanurzony, otrzymuje takie same obrażenia, jak w przypadku światła słonecznego), Zaproszenie (wampir nie może wejść do czyjegoś domu bez wyraźnego zaproszenia), Kołek w Serce (wampir trafiony w serce strzałem mierzonym [-4] musi przetestować Wigor przeciw obrażeniom; jeśli odniesie sukces, otrzymuje normalne obrażenia; jeśli nie – rozsypuje się w pył).



Jakub „Erpegis” Osiejewski

<http://erpegis.wordpress.com>

Upiór drogowy

UPIÓR DROGOWY TO KOLEJNY PRZYKŁAD POTWORA POWSTAŁEGO DZIĘKI WSPANIAŁEMU ROZWOJOWI TECHNIKI.

UPIÓR DROGOWY

Być może spokrewniony z demonem ruchu, upiór drogowy to nieumarły potwór, stworzony z ducha osoby, która świadomie ignorując kodeks drogowy spowodowała wypadek, w którym zginęła nie tylko ona, ale i niewinne osoby. Szanse na takie zdarzenie rosną, jeśli upiór już w przeszłości łamał przepisy ruchu, był złym człowiekiem, lub miejsce, gdzie nastąpił wypadek miało złą sławę. Upiór powraca w miejsce gdzie zginął, wygrzebuując się z grobu i przywołując z zaświatów swój pojazd. Od tej pory kieruje nim żądza zemsty, skierowana ogólnie przeciwko żywym. Upiór nocą, pozorując wypadki, rozjeżdża śmiertelników, poszerzając negatywną energię miejsca.

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

Umiejętności: Odwaga k6, Prowadzenie k12+2, Reperowanie k12, Skradanie k6, Spostrzegawczość, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k10. Tempo 6, Obrona 6 Wytrzymałość 10 (1)

Sprzęt: Skórzana kurtka (W +1 na ciele), kask (W+3 na głowie), pistolet (12/24/48, 2k6, SzS1) upiorna bryka.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

* **As** - +2 do testów Prowadzenia, może wydawać fuksy na wyparowanie Ran pojazdu (zob. strona 31, SWEpl)

* **Nietykalny** - zabicie upiora usunie go z drogi na miesiąc. By go zniszczyć, trzeba zniszczyć jego pojazd.

* **Nieumarły** - +2 do Wytrzymałości, +2 do wyjścia z szoku, strzał mierzony nie zadaje mu dodatkowych obrażeń.

* **Przerażający** -2 - Upiorny chichot upiora budzi grozę.

* **Porażający (mroczne energie)** - wysąca energię dotykiem. Jeśli trafi, i wprowadzi ofiarę w Szok, może usunąć jedną Ranę, tak z siebie, jak i ze swego wozu.

* **Szybki** - Może odrzucić kartę inicjatywy niższą niż 5 i pociągnąć nową.

* **Widzenie w ciemności** - ignoruje kary za mrok i półmrok.

UPIORNA BRYKA

Pojazd upiora posiada następujące właściwości:

As: Upiór otrzymuje premię +2 do testów Prowadzenia (ew. Pilotowania czy Żeglowania), Reperowania i Skradania, gdy dotyczą one jego bryki.

Prędkość: przyspieszenie pojazdu i jego maksymalna prędkość rosną o połowę.

Śmiercionośny: Jeśli rozjeżdża istoty śmiertelne, nie posiadające nadnaturalnych mocy obronnych, otrzymuje tylko jedną czwartą uszkodzeń, które otrzymałby normalnie. Upiór może wydać fuksa, by nie rzucać w tabeli Utraty Kontroli po nieudanym teście Prowadzenia przy takiej kolizji.

Lot: Pojazd może na godzinę dziennie wzbić się w powietrze. Prędkość Wznoszenia jest równa Przyspieszeniu pojazdu. Czas lotu można dzielić.

Bezczelność: Bryka może na życzenie stać się Bezczelna - jak zdolność potwora ze str 140. Może oddziaływać na świat fizyczny w stanie Bezczelności tylko przez jedną godzinę w ciągu dnia. Nie wtedy wydaje żadnego dźwięku, jest półprzezroczysta lecz widoczna. Może przenikać przez materialne przedmioty, w tym żywe istoty.

Pojazd upiora może prowadzić każdy, śmiertelny czy upiór, jednak jeśli nie zostanie zniszczony, upiór po miesiącu powstanie z martwych. Śmiertelny kierowca może używać mocy rozjeżdżania i lotu, jednak musi być oddany złu. Nie otrzymuje premii do testów, nie może stawiać się też bezczelny.





Samodzielny magazyn oldschoolowych kampanii

Ojciec Kanonik - <http://bialylew.blogspot.com>

Jak korzystać z abstraktów

CO TO JEST ABSTRAKT?

Abstrakty są kolejnym przydatnym narzędziem wspomagającym improwizację Sędziego podczas prowadzenia sandboxa. Kilka rzutów podsuwa mu pojedyncze, często oderwane od siebie słowa, które w trakcie rozgrywki interpretuje i łączy w całość. Narzędzie to niekoniecznie musi mieć kształt tabeli (przykład poniżej). Na przykład, Dave Arneson wykorzystywał w roli „podpowiadaczy” abstrakcyjnych skojarzeń talię kart Tarota. Innym przykładem na twórczą konstrukcję abstraktów, można odnaleźć w OSR-owym suplemencie Carcosa do gry Dungeons & Dragons (oE) oraz darmowym dodatku do niego, Carcosan Grimoire. Tabela poniżej jest tylko jednym z wielu możliwych zestawów pojęć. Dodatkowe kolumny, jak i sama treść czy liczba wierszy powinna być dostosowana do potrzeb i specyfiki settingu, w którym gra grupa.

JAK I KIEDY?

Metoda losowania słowa z określonej kolumny, polega na rzucie odpowiednią kostką. Wystarczy spojrzeć na poniższą tabelę, i od razu można zauważyć,

że MIEJSCE losujemy za pomocą k20, KTO? k10, CO ROBI? k20, KOMU / CZEMU? k12, DLACZEGO? k20. Nic nie stoi na przeszkodzie, by ujednolicić wszystkie kolumny do rzutu kością (kośćmi) jednego rodzaju. Sędzia wykonuje rzut dla każdej z kolumn i w rezultacie otrzymuje określony ciąg pojęć, który powinien poukładać w logiczną całość. Jeśli końcowy rezultat jest mało inspirujący lub Sędzia nie ma pomysłu na poskładanie tego w jakąś całość, rzuty można powtórzyć albo wybrać z listy na chybił trafił.

Jeśli idzie o częstotliwość korzystania z tej metody, nie ma tutaj żadnych zasad. Abstrakty najlepiej sprawdzają się w chwili, gdy gracze nie mają pomysłu co dalej robić. Metoda ta w szybki sposób pozwala więc na stworzenie kolejnego zrzębu pod nowy wątek. Abstrakty przydają się też wtedy, gdy większość starych historii została zakończona lub pominięta przez graczy. Innym, równie dobrym momentem na skorzystanie z tej metody, jest chwila, w której gracze ustalają strategię dalszych posunięć w grze, doekwipowują się lub grają między sobą.

RZUT	MIEJSCE	KTO?	CO ROBI?	KOMU / MU?	CZE- DLACZEGO?
1	dworek	dziecko	rozmawia	skarby	głód
2	piwnica	kupiec	buduje	człowiek	religia
3	dach	złodziej	wędruje	ubranie	zazdrość
4	fosa	potwór	poluje	budynek	polityka
5	katedra	kapłan	sprzedaje	broń	praca
6	cmentarz	mag	zwiedza	zwierzę	nauka
7	warsztat	chłop	kupuje	trucizna	filozofia
8	biuro	zbir	bada	skrzynia	nuda
9	kanały	kobieta	zabija	użytki	przyjemność
10	ulica	mężczyzna	zjada	papiery	szaleństwo
11	dom		ogląda	trup	nałóg
12	plac		kradnie	martwiak	więzy krwi
13	okolice		chowa		ciekawość
14	wieża		ucieka		zlecenie
15	brama		walczy		sztuka
16	park		śledzi		rzemiosło
17	opera		organizuje		nietolerancja
18	doki		pisze		seksizm
19	biblioteka		siedzi		ksenofobia
20	muzeum		szuka		miłość

Przykładowe rezultaty i interpretacja

Sędzia wykonuje kolejno rzuty: k20 - opera; k10 - zbir; k20 - zjada; k12 - budynek; k20 - więzy krwi. Na pierwszy rzut oka wyszedł nam kompletny bełkot, ale właśnie o to chodzi! Co biedny Sędzia ma z tymi wynikami począć?

Wyrzucony z zarządu miejskiej opery [opera] Janek, którego pozbawiono praw do współdecydowania o losach tego przybytku [zbir], trawiony nienawiścią [zjada], postanawia zemścić się na swoich byłych współnikach - a przede wszystkim na swym bracie, Józku [więzy krwi]. Puszcza więc z dymem cały budynek [budynek].

INTERPRETACJA

Wielość możliwych interpretacji pojedynczego ciągu pojęć jest, w teorii, nieskończona. Sama interpretacja i zabawa w twórcze uzasadnianie wyników, są tutaj kluczowe i potrafią zwrócić tok myślenia Sędziego w zupełnie nową stronę. Jest to więc formuła wymagająca niekiedy sporej gimnastyki wyobraźni i chwili na kreatywne połączenie pojęć. Abstrakty, dzięki dużej swobodzie i otwartości, chyba najlepiej oddają ideę Oracle Dice (Kostki Wyroczni) i najlepiej ze wszystkich narzędzi sandboxowych, potrafią pozytywnie zaskoczyć Sędziego.

Inspiracje
<http://bialylew.blogspot.com>



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



NEUROSHIMA TACTICS

Premiera bitewniaka w świecie Neuroshimy zbliża się wielkimi krokami.

Produkcja modeli przyspiesza, zasady gry przechodzą ostatnie szlify.

W Gwiazdnym Piracie prezentujemy opisy podstawowych oddziałów dostępnych w Neuroshimie Tactics - wszystkie teksty pochodzą ze strony gry::

nstactics.ning.com



moloch

Nazwa jednostki:	Pająk
Frakcja:	Moloch
Uzbrojenie:	Pistolet Maszynowy
Cechy specjalne:	niewielki rozmiar potrafi się wspinać



Opisałem Zwiadowców z Posterunku oraz Punków z Hegemonii, dziś przyszła pora na kolejny wpis poświęcony jednostkom podstawowym. Moloch ma w swoich szeregach dobrze uzbrojone jednostki: Pająki, Hybrydy oraz Obrońców, a każda z nich dysponuje sporym zasobem amunicji.

Śmiertelnie niebezpieczną jednostką Molocha są Pająki. Posiadają osiem odnóży, podtrzymujących niewielki korpus zawieszony nisko nad ziemią. Wyposażone są w broń o skuteczności pistoletu maszynowego – dysponują więc dużą siłą ognia, nie mają kłopotów z oddawaniem długich serii.

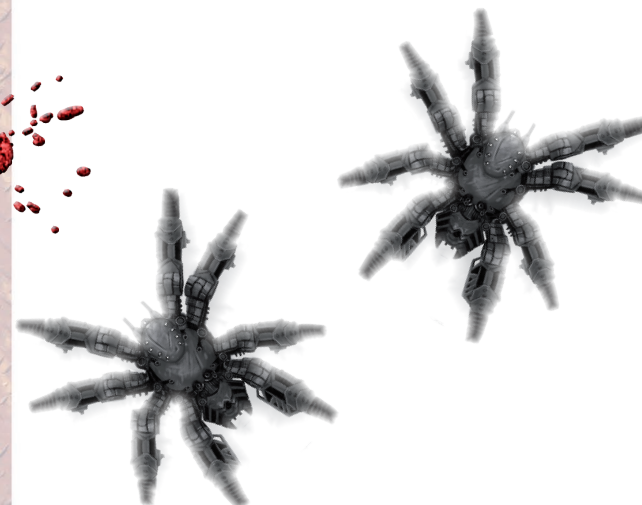
Dodatkowo Pająki w odróżnieniu od swoich mechanicznych pobratymców są lekkie, niewielkie i wyposażone w sporą liczbę przystosowanych do wspinaczki odnóży. Kolejną zaletą tego typu maszyn jest ich niewielki rozmiar. Pająków nie widać, kiedy poruszają się za osłonami, a więc nie można do nich wówczas strzelać. Zaś kiedy pozostają w polu widzenia, każdy strzelający w nie model otrzymuje dodatkową karę do trafienia.

Pająki to koszmarny sen żołnierza Posterunku. Niewidzialny wróg, o którego obecności świadczy jedynie wzmagający się tupot metalowych nóg i świszczący odgłos elektrycznych silniczków.

To nieświadoma siła, sterowana przez elektroniczny Mózg kroczący daleko za nimi. Chodzą po ścianach z niebywałą prędkością, żadna przeszkoda im nie straszna – jeśli nie są w stanie obejść budynku, z pewnością przeleją się przez jego ściany. A kiedy wreszcie wychylą się zza osłon, rażą bezlitosnym gradem kul.

W sprzyjającym terenie służą do zajmowania strategicznych pozycji – pod osłoną przeszkód pozostają niewidoczne. W luźniejszym terenie, stanowią zaś nieocenione wsparcie dla Hybryd, a w szczególności Obrońców – którym gąsienice i ciężar nie pozwalają na zajmowanie ważnych pozycji na wysokości. Pająki są niczym oczy i uszy sił Molocha.

Z pewnością do wad jednostki zaliczyć należy bardzo słabą skuteczność w walce wręcz, lecz z siłą ognia, która pozostaje w ich dyspozycji, cholernie trudno się do nich zbliżyć. Dobrym narzędziem do ich zwalczania są śrutówki, które niwelują karę do trafienia, a także wszelkie bronie miotane (granaty i koktajle Mołotowa), które można przerzucić nad osłonami.



MUTANCI BORGO

Nazwa jednostki:	Szpon
Frakcja:	Borgo - mutanci
Uzbrojenie:	szpony
Cechy specjalne:	niezwykle szybki



Mutanci Borgo wyróżniają się na tle innych frakcji najwyższą mobilnością oraz wybitnymi umiejętnościami walki wręcz. Nie ma się czemu dziwić, to istoty stworzone przez Molocha, dobrze przystosowane do warunków panujących w zniszczonym świecie – połączenie człowieka z maszyną. Silniejsi, sprawniejsi, wytrzymalsi – z punktu widzenia Molocha. Zdegenero-

wani, prymitywni, zezwierzęceni – takimi widzą ich ludzie. Czy mutant to wyższa forma, czy też zdegenerowane monstrum? Cóż punkt widzenia zależy od punktu siedzenia.

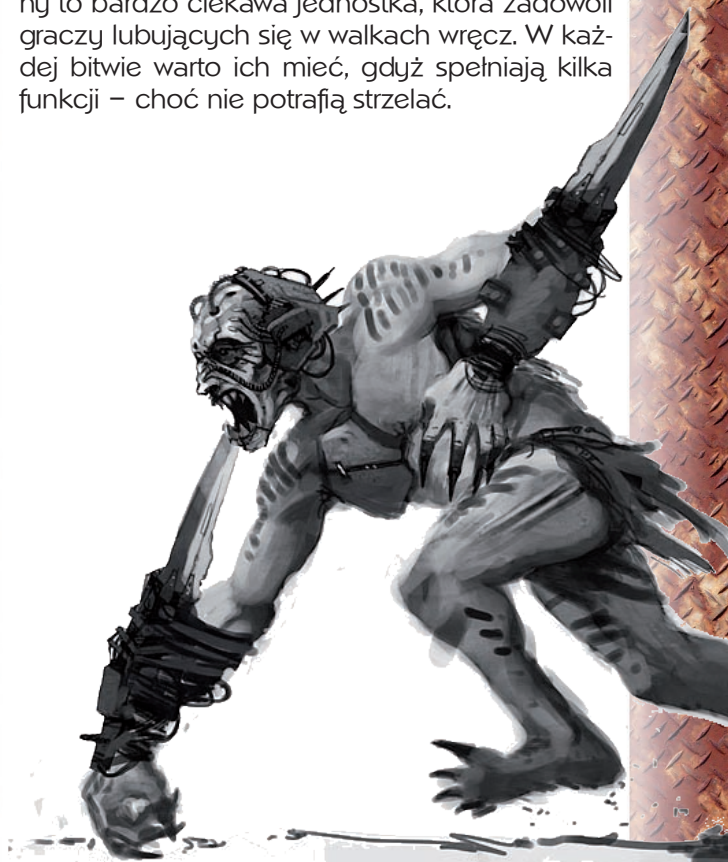
Kim jest Borgo i jego zmutowani towarzysze? To mutanci, którzy wybili się na niezależność – zjednoczeni pod wodzą wielkiego (dosłownie) przywódcy. Borgo zebrał i zjednoczył plemiona, które najskuteczniej walczyły z ludźmi, wiedząc, że osamotnione i wewnętrznie skonfliktowane w końcu zostaną wytrzebione. Siły Borgo są bardzo zróżnicowane, jednakże zaprawione w krwawych bojach, stanowią śmietankę zmutowanego towarzystwa. To najlepsi z najlepszych.

Jedną z podstawowych jednostek Borgo w grze Neuroshima Tactics są Szpony. To silni i zwinni mutanci, wzmocnieni wszczepami cybernetycznymi. Ich długie metalowe szpony i noże, stanowią śmiertelnie niebezpieczną broń w walce wręcz. Poza nielicznymi bohaterami czy jednostkami specjalnymi, w zwarcu nie mają sobie równych. Jak większość mutantów, poruszają się z niezwykłą prędkością – w każdym segmencie o 4 cali. Ich prędkość świetnie rekompensuje brak możliwości strzelania, gdyż poświęcając dwa segmenty przesuwają się aż o 8 cali (nieomal tyle co zwykła jednostka przy trzech segmentach) i wciąż posiadają jeden segment, który poświęcić mogą na atak.

Samodzielne ataki oddziałem Szponów mogą mieć opłakane skutki, jednakże wystarczy trzymać w ich pobliżu oddział strzelający, który do-

prowadzi do wymiany ognia z jednostką wroga, będącą najbliższym celem Szponów. Dzięki czemu tak osaczony wróg, prawdopodobnie pozbędzie się paru segmentów – co umożliwi Szponom skuteczny atak Wręcz. Finał walki łatwy do przewidzenia – flaki na ścianach, latające łby i kończyny, posoka tryskająca we wszystkich kierunkach.

Szpony są tanie, mordercze w zwarcu i szybkie. Rozsądnie użyte, potrafią przechylić szalę zwycięstwa dostarczając wielu punktów za zaszlachtowane modele przeciwnika. Oslaniane nadają się też, do przejmowania gambli. Szpony to bardzo ciekawa jednostka, która zadowoli graczy lubujących się w walkach wręcz. W każdej bitwie warto ich mieć, gdyż spełniają kilka funkcji – choć nie potrafią strzelać.



POSTERUNEK

PODSTAWOWE JEDNOSTKI: CIĘŻKA PIECHOTA

Nazwa jednostki: Ciężka Piechota
Frakcja: Posterunek
Uzbrojenie: karabiny
Cechy specjalne: ciężkie pancerze szturm



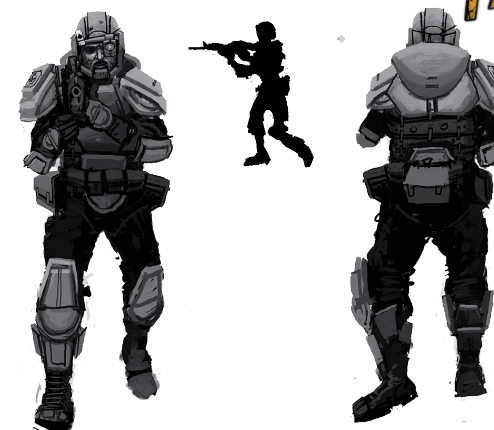
Wysyłani są do najtrudniejszych zadań, wszędzie tam, gdzie wróg ma przewagę liczebną, na wysunięte pozycje, do obrony najważniejszych przyczółków. Otrząskani w bojach, doświadczeni stanowią decydującą siłę w czasie ataku, potrafią skutecznie przełamywać obronę, a i utrzymać obszary wydate wroga.

W ich podstawowym wyposażeniu znajdują się karabiny szturmowe, celna broń o dużym zasięgu (próg zasięgu 12 cali). Ciężka Piechota potrafi utrzymać przeciwnika na dystans, co jest szczególnie ważne, kiedy wróg dysponuje pukawkami o dużej sile ognia lecz mniejszym zasięgu (pistolety maszynowe i strzelby). Pewną słabością karabinu jest zasób amunicji – warto pamiętać, że oszczędność jest w cenie. Standardowe pancerze chronią ich dobrze, aczkolwiek istnieje jeszcze opcja dodatkowego wzmocnienia. Jeśli jesteśmy już przy opcjach – połowa oddziału może zrezygnować z karabinów na rzecz strzelb, dzięki czemu tworzymy oddział o szerokim spektrum możliwości.

Zwalczanie Ciężkiej Piechoty nie należy do łatwych zadań. W luźnym terenie, w ich zasięgu pozostaje ogromny obszar placu boju. Trudno ich obejść, są w stanie paraliżować ruchy przeciwnika, wyposażonego w mniej precyzyjne spluwy. Zaś w terenie zwartym, z dużą ilością

Pamiętacie Zwiadowców? Najlejsza jednostka posterunku, wykorzystywana do błyskawicznego zajmowania kluczowych pozycji, zdolna utrzymać ją do czasu przybycia silniejszych oddziałów.

Chłopaki z Ciężkiej Piechoty to najlepsi kumple Zwiadowców. Twardziele w pełnym rynsztunku bojowym. Wyposażeni w karabiny szturmowe, mocne kevlarowe pancerze i nieujarzmiony zapal do walki. W ich szeregach jest miejsce tylko dla najlepszych, z najlepszych – to najsilniejsza liniowa jednostka Posterunku.



osłoni, ich atutem pozostają pancerze. Potrafią też zaskoczyć szybkim marszem w walce – standardowo przed strzałem każda jednostka ma prawo do przesunięcia o 1 cal, chłopaki z Ciężkiej Piechoty walczą na tyle ochoczo, że mogą to zrobić na odległość 2 cali. No cóż, mają jaja, kulom się nie kłaniają, a walka w marszu to ich podstawowe zadanie.

Skutecznie zwalczać można ich granatnikami, bo ich zasięg jest spory i rażą kilka modeli naraz – niestety ich morderczą siłę zmniejszają pancerze. Płomienie koktajli Mołotowa co prawda przegryzają się przez pancerze, lecz aby nimi rzucić należy podejść dosyć blisko – a to może okazać się trudne.

Oddziały Ciężkiej Piechoty stanowią bardzo ważny element w armii Posterunku. Świetni w defensywie, doskonali w ataku. Bardzo dobrze strzelają, a kiedy zostają trafieni, ze względu na noszone pancerze oraz dobrą budowę ciała posiadają ponadprzeciętne zdolności przeżycia. Oczywiście, ich zalety troszkę kosztują – to najdroższa jednostka w armii Posterunku.

POSTERUNEK

PODSTAWOWE JEDNOSTKI: ZWIADOWCY

Nazwa jednostki:	Zwiadowcy
Frakcja:	Posterunek
Uzbrojenie:	pistolety maszynowe
Cechy specjalne:	mobilność



Pierwszą jednostką posterunku, którą postanowiłem szerzej opisać są zwiadowcy. Kocham nimi grać, lecz kiedy znajdują się w armii przeciwnika, są niczym kolec w zadku. Trzeba się trochę nakombinować, aby sobie z nimi poradzić.

Gdyby historia świata potoczyła się nieco inaczej, gdyby Moloch nie rozpętał tego całego piekła, to chłopcy ze Zwiadu pracowaliby pewnie w SWAT. Przyjrzyjmy się im bliżej. Zwiadowcy posterunku, to oddział uzbrojony w pistolety maszynowe. Są świetni na średnich dystansach, więc idealnie nadają się do walki w budynkach i krętych uliczkach. To co ich dodatkowo wyróżnia, to ich fenomenalna mobilność. To dlatego kojarzą mi się ze SWAT. Zawsze na pierwszej linii, zawsze wysunięci, wszędzie wchodzi jako pierwsi i zabezpieczają teren. Poruszają się jak antyterroryści – ach te ich nieco skulone sylwetki, spluwa przyciśnięta do ciała i charakterystyczny trucht. Doskonale się rozumieją, szybko zajmują ustalone pozycje, błyskawicznie realizują cele.

Są niebezpieczni, lecz podatni na trafienia. Brak pancerzy, to cena jaką płacą za niewiarygodną szybkość. Nie są przeznaczeni do długotrwałej

wymiany ognia. Ze względu na to, że korzystając ze zdolności rekonesans mogą zostać wystawieni 6 cali od granicy strefy rozstawienia, są bliżej punktowanych gambli. Raz na turę mogą dodawać +1 cal do dowolnego ruchu. Zatem ich głównym przeznaczeniem jest błyskawiczny rajd na gamble i/lub zabezpieczenie ważnego obszaru pola gry, do czasu przybycia jednostek cięższych.

Dysponują też potężną siłą ognia. Skuteczne na średnim dystansie, pistolety maszynowe wprost plują ołowiem. Zwiadowcy bez problemu, będąc w dogodnej, osłoniętej pozycji, potrafią zwinąć i stanowić śmiertelne niebezpieczeństwo dla każdej jednostki wroga. Co dosyć istotne – jak każdy oddział używający pistoletów maszynowych, Zwiadowcy dysponują oczywiście ograniczonym, ale względnie dużym zapasem amunicji.

Podsumowując:

Posterunek wykorzystuje zwiadowców tam, gdzie liczy się szybkość. Potrafią błyskawicznie obstarwić teren i utrzymać go do czasu przybycia silniejszych jednostek. Są mobilni i skuteczni w walce na średnim dystansie. Urodzili się po to aby zdobywać i przejmować strategiczne cele.



HEGEMONIA

NEUROSHIMA TACTICS: BLACK ANGELS

Nazwa jednostki:	Black Angels
Frakcja:	Hegemonia
Uzbrojenie:	szturzelby, ciężka broń
Cechy specjalne:	dopalacze



Ryk silników ciężkich maszyn i przysadziste sylwetki motocyklistów zawsze zwiastują kłopoty. Kiedy Black Angels pojawiają się na horyzoncie, wiesz, że masz przerąbane. Twardzi, bezlitośni i okrutni. Chwytasz za łopatę i kopiesz sobie grób – wierz mi, że lepiej samemu się pochować żywcem, niż paść ich ofiarą. Jasne, że możesz do nich strzelać, lecz ich nafaszerowane sterydami mięśnie i organizmy przesiąknięte ciężkimi drugami zdają się być nieczułe na ołów. Zasada jest



taka: spotykasz ich, i witasz się ze Świętym Piotrem.

Black Angels to najcenniejszy gang wchodzący w skład armii Hegemonii. Aby dostać się do Black Angels trzeba przejść okrutną selekcję, którą przetrwać mogą tylko najwięksi twardziele. Wzrost, waga, umiejętności walki, odporność na ból i ciężkie narkotyki – to pierwszy etap. Jeśli kandydat się nie nada, kończy swój żalosny żywot. Dla tych, którzy spełniają podstawowe wymagania, czeka masa prób, dziesiątki stoczonych walk na śmierć i życie oraz niekończący się haj.

Są świetnymi strzelcami, choć dla własnej wygody posługują się głównie pistoletami. Dzięki silnym mięśniom strzelanie krótkimi seriami nie nastęcza im kłopotów (nie otrzymują kary za krótką serię z pistoletu). Są zatem dosyć skuteczni w średnim zasięgu. Połowę oddziału można wyposażać w szturzelby, dzięki którym znacząco wzrośnie siła ognia jaką dysponuje gang.

Ale to co stanowi o ich wielkiej przydatności, to cholernie twarde narkotyki – mieszanina dopalaczy i środków przeciw bólowych. Jeśli je zażyją, kosztem dwóch segmentów, po zdaniu testu budowy niwelują ranę. O ile więc, przeżyją postrzał, są w stanie pozbierać się do kupy – fakt,

że zajmie im to trochę czasu, lecz wróć do gry w pełni sprawni. Nie strasza im też walka wręcz – zawsze mają przy sobie coś dużego, dzięki czemu mogą miażdżyć i ciąć przeciwników na plastry.

Black Angels to niezwykle upierdliwy przeciwnik, którego trudno wyłączyć z gry – a zatem, ciężko zdobyć na nich punkty, tak potrzebne do zwycięstwa. Ich słabą stroną jest zasięg broni, dzięki czemu przeciwnik dysponujący karabinami może utrzymać ich na dystans. Z drugiej strony, szturm Black Angelsów – który jest dla nich mniej ryzykowny – pomoże skrócić zasięg i zmusić przeciwnika do walki na warunkach gangu z Hegemonii. W defensywie, broniąc ważnej pozycji, dobrze osłonięci stanowią nie lada wyzwanie – mogą bronić się długo i cały czas „odświeżać” swoje siły.



HEGEMONIA

NEUROSHIMA TACTICS: PANCZURY

Nazwa jednostki: Punki
Frakcja: Hegemonia
Uzbrojenie: pistolet maszynowy
Cechy specjalne: śmieciozbroja



Dziś trochę szerzej na temat Hegemonii. Pozwólę sobie krótko przybliżyć skąd wzięli się osobnicy, walczący w ramach tej frakcji.

Hegemonia to bezwzględni mordercy, brutalni przestępcy, anarchiści respektujący jedynie prawo silniejszego. Przemierzają Zastrane Stany w poszukiwaniu łatwych łupów. To zdegenerowani, pozbawieni moralności ludzie, którzy aby przetrwać posługują się siłą. Tam gdzie się pojawiają - sieją spustoszenie. Kradną zapasy żywności, paliwa, amunicji.

Zabijają każdego, kto posiada cokolwiek przydatnego. Tych, którym nie zostało już nic, zabijają dla zabawy.

Trzy podstawowe oddziały, które można spotkać na placu boju, to: Punki, Gangerzy oraz Black Angels. Na początek zajmijmy się pierwszymi na liście, czyli Punkami.

Żyją i nie pozwalają żyć innym. Punki to krzyżące wyrostki, zdemoralizowane ćpuny szukające okazji do porządnej bijatyki. Uwielbiają ostrą zabawę i łatwe panienki. Ich życie przypomina długą serię z pistoletu maszynowego: jest intensywne lecz szybko się kończy. Ubierając się w krzykliwe, kolorowe stroje, farbując swoje czuby jaskrawymi farbami, śmieją się śmierci w twarz. Walczący Gang Punków stanowi silnie zagrożenie w średnim i bliskim dystansie. Zza osłon zasypują przeciwników gradem kul, nie obawiają się też walki wręcz. Chyba najbardziej przypominają najdzikszych przedstawicieli bandy zwyrodniałców z Mad Maxa 2.

Ich cechą charakterystyczną są śmieciozbroje, które w początkowej fazie wymiany ognia zapewniają dodatkową ochronę. Niestety krótko-

trwały. Są jednak na tyle zaprawieni w bojach, że ich odporność na rany jest nieco powyżej przeciętnej. Używają pistoletów maszynowych, więc posiadają sporo amunicji i dobrą siłę ognia. Ich nieokrzesany charakter oraz impulsywność sprawiają, że trudno zaliczyć ich w poczet wybitnych strzelców – dlatego tak lubią ładować w cele pełnymi seriami, zza porządných osłon. Z pewnością nie stanowią głównej siły uderzeniowej, ale pełnią bardzo ważną funkcję jednostki wsparcia.



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 Craig

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