

gwiazdny pirat

#36 styczeń 2011

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

Opowiadanie z 2020 roku

Szkice przygód

INSPECTRES

Agenci nadzwyczajni:

Skrzaty

Gadżet: Szczeliwo

MONASTYR

Raport z prac nad 2. ed.

COLD CITY

Plugawa drona

Savage Worlds

Szlachetne zdrowie

S.M.O.K.

Magna Luna

A także:

- konkursy z nagrodami
- recenzja Graj trikiem
- plotki - artykuł i handouty
- reguły 51.Stan - gra jednoosobowa
- Monastyrowe imiona

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



Jako że rednacz zajęty jest ostatnimi manewrami w zakresie składu, mnie przypadła przyjemność przywitania Cię w nowym, 36. Gwiazdnym Piracie. Otwiera on kolejny rok działalności jedyne-go magazynu o erpegach w Polsce. I właśnie do tego chciałbym nawiązać, zapraszając do współpracy z czasopiśmem. Od następnego numeru ruszamy z działem Konwentowisko, który udostępniimy organizatorom imprez z grami RPG, planszowymi i innymi. Zachęcam też do publikowania na naszych łamach zarówno materiałów stworzonych specjalnie dla nas, jak i tekstów-wizytówek Twojego miejsca w sieci. Pirat istnieje m.in. po to, by łączyć erpegową brać. Jego łamy mogą służyć jako platforma do informowania o swojej działalności, dzięki której uda Ci się dotrzeć do tych osób, których nie masz w kontaktach na facebooku, którzy nie czytają stron i serwisów, na których działasz, którzy nie dotarli dotąd na twój bloga. Włącz się w powstawanie Pirata! To nasza wspólna sprawa!

Multidej

Redakcja: 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15
tel. / fax (032) 334-85-38

E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

WWW: www.wydawnictwoportal.pl

Redaktor Naczelny: Piotr Haraszczak

Współpracują: Michał Oracz, Rafał Szyma, Piotr Orliński, 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

KURIER	
Newsy	3
Konkurs 51 Stan	4
Raport sytuacyjny	5
Recenzje:	
Graj Trikiem	6
Światotworzenie	7
Krew i Rdza II	9
Almanach	
Cel	11
Plotki	13
Karty	15
NEUROSHIMA	
Wstęp	19
Saperska robota	20
Konkurs kulinarny	23
Dzień zagłady	25
S.O.S	26
INSPECTRES	
Agenci nadzwyczajni - Skrzaty	28
Gadżet: Szczeliwo	29
COLD CITY	
Plugawa drona	31
MONASTYR	
Monastyr druga edycja	33
Popularne imiona Dominium	35
SAVAGE WORLDS PL	
Szlachećne zdrowie	37
SMOK	
Magna Luna	41
PLANSZÓWKI	
51 Stan - Wariant Solo	46
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!

2011 - ROK FANÓW



Rok 2011 postanowiliśmy zadedykować fanom Portalu. Od lat czujemy olbrzymie wsparcie z Waszej strony, od lat tworzyście dodatki do naszych gier, prowadzicie nasze gry, prezentacje – pomagacie nam w olbrzymim stopniu.

Dlatego ten rok, rok 2011 dedykujemy Wam, fanom Portalu. Wokół fanów Portalu będzie toczyło się wiele akcji Portalu, o Waszej działalności będziemy w tym roku szczególnie głośno informować, Waszą twórczość będziemy publikować w oficjalnych liniach naszych gier. Ten rok to Wasz rok.

Z tej okazji urchamiamy także program partnerski – każdy kto czuje się związany z Portalem emocjonalnie, kto lubi nasze gry i naszą ekipę, może oficjalnie to zmanifestować – przyłączyć się do nas i wstąpić w szeregi Portalu. Chcemy byćście dołączyli do naszego zespołu. Chcemy działać z Wami jeszcze ściślej.

Nowa strona Portalu



Z okazji nowego roku Wydawnictwo Portal zaprezentowało nową odsłonę swojej strony internetowej. Nie zmienił się silnik, ani nawigacja – poprawki dotyczyły jedynie strony wizualnej witryny. Zachęcamy do odwiedzenia www Portalu!

Kolejny etap Światotworzenia



Na stronie Wydawnictwa GRAMEl opublikowano sześć prac powstałych na II etap konkursu Światotworzenia. W ramach konkursu autorzy tworzą świat do gry Savage Worlds, który zostanie wydany przez wydawnictwo Gramel. Prace z II etapu można przeczytać na stronie Wydawcy. Zachęcamy do lektury i głosowania. Ogłoszenie wyników w marcu.

Premiera Nemezis



W styczniu rozpoczęła się sprzedaż podręcznika do Nemezis - świata sf stworzonego przez Andrzeja Stója. Podręcznik zakupić możecie w trzech wersjach: limitowanej (75-85 zł), zwykłej (55 zł) oraz elektronicznej (15 zł). Premiera podręcznika w wersji papierowej przewidziana jest na luty. Wersja PDF dostępna jest już od teraz!

Wyniki konkursów świątecznych

W odpowiedzi na świąteczny konkurs przyszło ponad 20 prac. Po burzliwych debatach i podsumowaniu ocen, zdecydowaliśmy się przyznać nagrody następującym osobom:

In Spectres: Mateusz „Maestro” Paszun
Cold City: Paweł Kamiński
Neuroshima S.O.S.: Bartosz Słowi
Nagroda za wszystkie prace: Artur Blok
Nagroda losowana: Rafał Sejlis

Telegraf Pirata

* wydawca gry Robotica z okazji podsumowania 2010 udzielił wypowiedzi dla serwisu gryfabularne.blogspot.com, w której w chamski sposób obraził kogo tylko się dało. Brawo.

* gliwicki bloger, Darken, który stoi za wydaniem polskiej edycji gry TSOY pokazał nam szczerą podręcznika. Wygląda świetnie. Premiera podręcznika tuż tuż.

* sesje RPG zespołu Portalu w styczniu - Multi prowadził świetną sesję ZC, Neuro prowadzi InSpectres, a Trzewik pisze kampanię sf

* karnawał blogowy kręci się w styczniu wokół tematu: „Tym co pierwszy raz”. Nie wiadomo o co chodzi, ale show must go on.

* ukazał się #40 numer RebelTimesa

* angielska strona Klanarchii RPG spotkała się z ciepłym przyjęciem fanów w Polsce, na autora gry wylano ciepłutkie wiadro pomyj za błędy gramatyczne znajdujące się na witrynie

* Polskie Towarzystwo Badania Gier opublikowało drugi numer swojego magazynu naukowego Homo Ludens. Czujemy się zbadani.

* PDF tu, PDF tam, czyli na stronach wszystkich wydawców obrodziło fragmentami podręczników - zarówno do Neuroshimy (Portal), jak i Wolsunga (Kuźnia Gier), jak i Nemezis (Gramel). Nic tylko drukować i czytać!

* w Portalu pojawił się stazysta. Walki o to, kto danego dnia idzie po obiad dla całej firmy stały się jeszcze bardziej krwiożercze

Bestsellery: Gry Planszowe

- 1 Jungle Speed (edycja polska)

- 2 Wsiąść do Pociągu: Europa

- 3 Civilization: The Board Game

- 4 Sabotażysta
- 5 Osadnicy z Catanu
- 6 Dracula
- 7 Jenga
- 8 Munchkin - Edycja Rozszerzona
- 9 Ghost Stories (edycja polska)
- 10 Battlestar Galactica: Exodus Expansion

Źródło: Rebel.pl - 27 stycznia 2011

Bestsellery: RPG po polsku

- 1 Neuroshima Krew i Rdza 2

- 2 Graj Trikiem

- 3 Midnight

- 4 Neuroshima Gladiator
- 5 Graj fabułą
- 6 Neuroshima 15 (oprawa twarda)
- 7 Graj Twardo
- 8 Wolsung: Magia Wleku Par
- 9 Almanach Superbohaterów
- 10 Savage Worlds (edycja polska)

Źródło: Rebel.pl - 27 stycznia 2011

KONKURS 51. STAN



Z okazji opublikowania reguł solo do 51. Stanu mamy przyjemność ogłosić konkurs związany z tą grą. Zadanie konkursowe jest piekielnie proste: trzeba - grając zgodnie z regułami wariantu solo - zdobyć 125 lub więcej punktów zwycięstwa.

Aby zgłoszenie zostało zakwalifikowane, należy podać dokładny opis przebiegu rozgrywki - przedstawiający jakie karty po kolei zostały zagrane.

Czy jesteś w stanie w ciągu sześciu tur ugrać 125 punktów?

Dla pierwszej osoby w Polsce, która pobije ten rekord czeka nagroda - najnowsza gra Ignacego Trzewiczka (autora 51. Stanu), czyli Pret-a-Porter oraz dodatek do 51. Stanu (gdy tylko się ukáže, czyli jesienią 2011).

Konkurs zostanie zamknięty ostatniego dnia marca. Jeśli do tego czasu nikt nie zdoła pobić 125 punktów, zwycięzcą konkursu zostanie osoba, która najbardziej zbliży się do wyniku.

Zgłoszenia należy przesłać na adres:
portal@wydawnictwoportal.pl
z dopiskiem: konkurs 51.

Nie lubimy siedzieć w redakcji. Ignacy strasznie nas męczy, wymyśla dla nas coraz bardziej finezyjne kary, traktuje nas jak swoją prywatną armię mutków. Za każdym razem, gdy usłyszymy o jakiejś imprezie, na której można by pokazać nasze produkty, wymyślamy dla was jak najwięcej atrakcji i staramy się siedzieć tam jak najdłużej. Każda sekunda poza redakcją jest cenna. To właśnie dlatego jeśli widzicie nas na jakimś konwencie, rogal nie schodzi nam z ust... czujemy wolność.

Oczywiście, jeśli ktoś z was chce na którymś z konwentów poprowadzić własną Portalową atrakcję, musi liczyć się z faktem, że może zostać odpowiednio nagrodzony i wsparty. Wystarczy nas o takim zamiarze powiadomić mailowo na adres: szyma@wydawnictwoportal.pl, a wspólnie zobaczymy, co da się zrobić. Właśnie ustalamy szczegółowe plany naszych bloków programowych. Zapraszamy do współpracy!

RAPORT SYTUACYJNY NA I KWARTAŁ 2011 ROKU

Gdzie możecie nas spotkać w najbliższym czasie? Usiądźcie spokojnie w fotelu, łyknijcie kawki i przeczytajcie uważnie ten krótki raport.

FERIE Z FANTASTYKĄ W OŚWIECIMIU

4-6 Luty 2011

5 Lutego będzie można spotkać i porozmawiać z Rafałem Szymą, który będzie prezentować i uczyć grać Neuroshimę: Tactics. Odbędzie się też spotkanie z Portalem, na którym będzie można zadać mu mnóstwo niewygodnych pytań. Jeśli jesteście w okolicach i poszukujecie fajnego zajęcia na ferie – sprawdźcie, co przygotowali dla Was organizatorzy z oświęcimskiego klubu fantastyki: <http://kf-oswiecim.net/fzf>

ZJAVA 2011 W WARSZAWIE

12-13 Luty 2011

Po ubiegłorocznej edycji byliśmy pewni, że w 2011-tym nie może nas tam zabraknąć. Zapraszamy do Warszawy - poprowadzimy pełen blok prelekcji, stoisko z naszymi produktami, turnieje Neuroshima HEX i 51. Stan, Randomowy Turniej Zombiaki II, sesje Neuroshima RPG, prezentacje 51. Stan, NS:Tactics i nowej planszówki Pret-a-Porter. Nie wspomnę już nawet o całej masie niespodzianek. Zjava to dwa wycięte z życiorysu dni, podczas których można grać, grać i jeszcze raz grać! Strona: zjava.pl

FESTIWAL GIER W BRZEGU

12-13 Luty 2011

Jedna z największych i najsympatyczniejszych imprez planszówkowych zmusiła nas do rozdzielenia się. Podczas gry większość ekipy będzie na Zjavierze, Ignacy pędzi do Brzegu na planszówkowy festiwal. Przez cały czas jego trwania będzie można spotkać Ignacego, który prowadził będzie prezentacje Pret-a-Porter, turniej 51. Stano. Będzie stanowisko Portalu na którym będzie można zagrać i nauczyć się grać w nasze gry. <http://www.bfgp.pl/>

PANOPTIKON W KRAKOWIE

25-27 Luty 2011

26 Lutego W knajpie Kazamaty, w której odbywa się impreza, Ignacy Trzewiczek poprowadzi szereg spotkań o produktach ze świata Neuroshimy: Neuroshimie RPG, 51. Stanie, Neuroshimie: Tactics! Oczywiście, będzie też obowiązkowe stoisko, na którym zaopatrzyć się będziecie mogli w produkty Wydawnictwa Portal, oraz spotkanie z wydawnictwem. Strona: kazamaty.com.pl

COOLKON 5 WE WROCŁAWIU

4-6 Marzec 2011

Tak jak na Zjavierze, na piątej edycji Coolkonu poprowadzimy pełen blok paneli o grach Portalu, będą turnieje Neuroshima RPG, 51 Stan i Zombiaki II, poprowadzimy sesje Neuroshima RPG i odbędzie się prezentacje 51. Stan, NS:Tactics i Pret-a-Porter. Rozłożymy się również z naszym stoiskiem na którym będzie można zagrać i kupić nasze gry. Wspominałem o masie niespodzianek? Pytajcie na naszym stoisku i prelekcjach! <http://www.coolkon.pl/5ed/>

GROJKON W BIELSKU-BIAŁEJ

11-13 Marzec 2011

Na spektakularnej imprezie w Bielsku nie zabraknie wielkiego bloku programowego Portalu. Będzie własna sala, będą prelekcje związane z naszymi grami: NS: Tactics, Pret-a-Porter, 51. Stanem, oraz dodatkami do neuroshimy RPG. Na koniec każdego dnia będą, jak zwykle oblegane przez was, sesje RPG. Nie muszę chyba przypominać o stoisku z naszymi grami, gdzie będzie można z nami pogadać, nauczyć się grać w nasze gry i dokupić sobie brakujące dodatki i gry Wydawnictwa Portal. TAK! Będą niespodzianki! <http://grojkon.com/>

Recenzja: Maciej Molenda

Graj trikiem

Graj z Trikiem to kolejny już almanach od Wydawnictwa Portal. Kończy on mini trylogię rozpoczętą przez Graj z Głową oraz kontynuowaną przez wielce udane dzieło Graj Fabułą. Czy dorównuje swoim poprzednikom? Czy jest równie przydatny dla początkujących (i nie tylko!) mistrzów gry, tak jak wcześniejsze pozycje?

Almanach wydany jest w sposób do którego ekipa Portalu zdążyła nas już przyzwyczaić. 128 czarno-białych stron w miękkiej oprawie, w cenie 35 złotych to wyważony standard, który powinien zadowolić większość rpgowców (justowania dalej nie ma – ale to informacja dla czepliwych ;)).

Książeczka podzielona jest 11 rozdziałów oraz wstęp i epilog. Zbiór tekstów otwiera wstęp zatytułowany Próba Ognia, w którym autor omawia bardzo ważną kwestię – nawet najlepsze sztuczki i triki nie zastąpią dobrej historii.

Rozdział I – *Fundamenty* to przegląd technik, które po prostu uatrakcyjnają sesję. Dobrze napisany materiał przybliży proste w zastosowaniu techniki. Niby wszystko, co napisane zostało w tym rozdziale, wydaje się oczywiste (szczególnie dla osoby z dłuższym rpgowym stażem) ale myślę, że każdy mógłby wskazać jedną czy dwie techniki, na które pomimo lat grania w rpgi po prostu nie wpadł. Dobry solidny rozdział.

Rozdział II – *Miejsce* traktuje o pokojach, piwnicach

salonach i suterrenach czyli tych wszystkich miejscach, w których przenosimy się w świat wyobraźni. Porady, jak wybrać takie miejsce, jak je przygotować jak wycisnąć z niego niepowtarzalny klimat, to wszystko znajdziecie w tym rozdziale.

Rozdział III – *Światło* to wszystkie te porady, które pozwolą przemienić świeczki, latarnie i lampy w coś więcej niż tylko nastrojowe oświetlenie zachlapujące woskiem stół. Część wydaje się być oczywista, ale na większości sesji zapomina się o tych opcjach – jednak kilka zapada w pamięci – mi w szczególności do gustu przypadła technika zatytułowana *Eksperymenty z rozmieszczeniem*.

Kolejny rozdział to perełka tego almanachu. Traktuje on o muzyce i dzieli jej stosowanie na 3 swoiste poziomy różnie angażujące muzykę na sesji. Ta część to kompletny poradnik, co z muzyką na sesji robić, a czego nie robić, jakiej muzyki używać i tak dalej. Przydatny dla zaawansowanych i początkujących – dla samej tej części warto kupić *Graj Trikiem*.

Następny rozdział *Handouty* to zbiór porad na temat różnego rodzaju gadżetów pojawiających się na sesji, od tych „wyciągniętych” ze świata gry, po te bardziej użytkowe. Umiejętne ich użycie rozbudzi ciekawość graczy i wciągnie ich jeszcze głębiej w świat gry. Kolejny bardzo dobry rozdział.

Rozdział *Wstępy* przybliży z kolei kilka technik i sposobów na rozpoczęcie sesji przydatnych, aby klimat chwycił graczy już na samym początku. Tak jak i reszta technik w tym almanachu, czytając je, czuć że są to sposoby już przetestowane i sprawdzą się też na naszych sesjach.

Część zatytułowana *Kości* to klika technik które wniosą do sesji wiadra emocji, podkreślą tempo i sprawią, że również sceny z mechaniką będą na długo zapadać w pamięci.

Następne rozdziały traktujące kolejno o listach i czasie na sesji są wyjątkowo krótkie. *Listy* wprowadzają kilka ciekawych urozmaiceń do jednego z najbardziej popularnych handoutów, jednak rozdział *Czas* – wyjątkowo krótki – to niestety nic odkrywczego i nawet początkujący MG nie będą raczej zaskoczeni tymi 4 technikami.

Rozdział *Mapy* to właściwie samowystarczalny poradnik, jak wycisnąć z map na sesji klimat świata fantasy w 110%. Jest też kilka porad, co do planów i sesji wojсковych. Wszystkie są warte wzięcia pod uwagę – wasze sesje tylko na tym skorzystają.

Sceny gadżetowe to po prostu przykład kilku ciekawie zaaranżowanych scen z sesji wziętych to wykorzystania ad hoc.

Podsumowując, *Graj Trikiem* to kolejna bardzo dobra pozycja z serii Almanachów ze stajni Portalu. Sztuczki w nim zawarte będą wielkim urozmaicheniem każdej sesji i to nie tylko tych „klimaciarskich”. Może nie pomogą stworzyć przygody i poprowadzić gry tak jak pozostałe pozycje z serii „Graj...”, jednak na pewno sprawią, że sesje będą wyjątkowe.



Graj trikiem



Autorzy: Ignacy Trzewiczek,
Wydawca PL: Wydawnictwo Portal
Liczba stron: 128
Oprawa: miękka
Wymiary: format B5
Cena: 35 zł

INNE OPINIE O GRAJ TRIKIEM

<http://www.paradoks.net.pl/read/15250>

Piotr Haraszczak

Zabawy w boga

recenzja książki Światotworzenie

Własny świat, własny setting, a może własna gra? Który mistrz gry, nie stawiał przed sobą podobnych kwestii? W szufladach, na dyskach twardych spoczywają setki światów i setki gier – bo prędzej lub później, przemożna i niepowstrzymana chęć stworzenia własnego świata dopadnie niemal każdego gracza. Niektóre z nich można znaleźć w sieci. Najbardziej zdeterminowanym, udało się sprawić, że ich gry ukazały się drukiem. Sukces w tej materii zarezerwowany jest jednak dla najlepszych: Neuroshimy Michała Oracza oraz Wolsunga Artura Ganszyńca.

Światotworzenie to książka dla marzycieli, którzy pragną stworzyć własny świat. Jej autor, Andrzej Stój, przez długie lata współpracował z Wydawnictwem Portal, pisał do periodyków Portal i Gwiezdny Pirat, później współpracował między innymi z serwisem Polter.pl – gdzie narodziła pierwsza wersja tekstów o tworzeniu świata. I to co chyba najważniejsze – sam jest marzycielem, który zapragnął zmaterializować swoje pomysły. Niebawem nakładem wydawcy książki Światotworzenie, a zatem Wydawnictwa Gramel, ukaże się jego setting do Savage Worlds zatytułowany Nemezis.

KTO ZOSTANIE DEMIURGIEM

Adresatem książki są w pierwszej kolejności posiadacze polskiej edycji podręcznika Savage Worlds, zawierającego niemal uniwersalną mechanikę, zorientowaną na wspieranie filmowej, brawurowej konwencji. W tej pojemnej kategorii jest miejsce zarówno na światy fantasy, sf, cyberpunkowe czy steampunkowe. Rzecz jest jednak napisana na tyle ogólnie, że bez większych problemów materiał książki może zostać wykorzystany do kreowania światów z myślą o dowolnej

uniwersalnej (lub nie) mechanice. Warto podkreślić, że Światotworzenie ma pomóc w stworzeniu settingu, a nie gry i nie traktuje o tworzeniu mechaniki, zaleca nawet wykorzystanie istniejących.

12 KROKÓW STWORZycIELA

Andrzej Stój proponuje podzielić kreację na 12 etapów. Od koncepcji, przez cel i fundamenty do pierwszych betatestów, aby przygotowany twórca mógł przejść do spójnego opisu elementów świata, takich jak: organizacje, historia, geografia, wierzenia, koniecznych do tego, żeby projekt przeszedł w fazę budowy kampanii splotów, dostosowania zaadoptowanej mechaniki, aż po ostatnie szlify. To z pewnością wartość jego książki. Twórca otrzymuje bowiem plan pracy, bez którego realizacja nawet najgenialniejszego projektu nie ma szans na powodzenie.

TRUDNO BYĆ BOGIEM

Utrudnieniem, które funduje czytelnikom autor, jest jednak fakt, że zdecydował się na eseistyczną formułę swoich rozważań. Są to zatem luźne, dosyć ogólne refleksje nad procesem twórczym. Zdecydowanie nie jest poradnik czy almanach, nie znajdziemy tu wielu gotowych rozwiązań, choć na szczęście dostrzeżemy pewną systematykę. Eseje składające się na Światotworzenie napisane są okrągłym, niemal przezroczystym językiem – z pewnością nie jest to lektura wciągająca.

W POCIE CZOŁA

Nie znajdziemy tam ani entuzjazmu, ani udzielającej się czytelnikowi werwy. Być może wynika to z faktu, że część dzieła napisana jest nie tyle z myślą o czytelniku, który próbuje stworzyć świat na potrzeby swoje, ile raczej dla potencjalnego autora, piszącego z zamiarem wydania kreowanego settingu. Światotworzenie to w tym wydaniu mozolny, czasochłonny proces – pamiętajmy jednak, że jeśli poświęcimy na



kreację sporo czasu, mamy szansę – tak jak Andrzej Stój, zobaczyć swój świat w postaci książkowej i czerpać satysfakcję z tego, że daje radochę wielu graczom.

BOSKIE CZĄSTKI

Środkowe rozdziały, poświęcone organizacjom, historii i geografii świata oraz religii ostrzegają przed ślepych uliczkami, w które zapędzić się może światotwórca, wskazując też na drogi, którymi powinny kierować się jego myśli. Ta faza pracy nad settingiem wymaga sporo uwagi i jest bardzo czasochłonna. W tych rozdziałach esej szczególnie odbija się czkawka – choć wskazówki są z pewnością słuszne, brakuje konkretów i wyrazistych przykładów. Szczególnie dotyczy to części, gdzie wspomniano o błędach i pułapkach czyhających na przyszłych autorów gier. Wskazane i pomocne byłyby odniesienia, do światów znanych szerokiemu gronu graczy – przykłady wpadek, fuszerek oraz konkretnych przykładów godnych naśladowania. Sytuację ratują ramki Artura Ganszyńca, który w zwięzły i skonkretyzowany sposób dzieli się swoimi doświadczeniami z pracy nad Wolsungiem, wypełniając w części dziurę, którą zostawił główny autor Światotworzenia.

SIÓDMEGO DNIA ODPOCZĄŁ

Najslabszą częścią podręcznika są rozdziały poświęcone mechanice – o ile pozostałe teksty Anderzeja Stója – mimo swojej ogólnikowości i rozwlekłości, zawierają bogactwo spostrzeżeń, cennych rad, zakazów i nakazów, o tyle te ostatnie są przykładem mistrzowskiego wodolejstwa. 90% tej części podręcznika można zapisać jednym zdaniem: Trzyście razy się zastanów, czy grzebanie w mechanice jest niewątpliwie konieczne.

PANTEON

Oprócz wielu tekstów Andrzeja Stója oraz świetnych ramek Artura Ganszyńca, na publikację składają się jeszcze trzy teksty: Paula „Wiggy” Wade’a-Williamsa, Shana Lacy Hensleya oraz Tomasza Z. Majkowskiego. Spośród nich wyróżniają się prace dwóch ostatnich autorów. Tekst Shana L. Hensleya jest bombową pigułą prezentującą odmienny styl podejścia do sprawy kreacji świata oraz silnie kontrastujący z resztą książki sposób komunikacji z czytelnikiem. Barwny i bezpośredni przekaz, prezentujący mocne i konkretne stanowisko – żal, że z podobną swadą nie napisano całości podręcznika. Tomasz Z. Majkowski, jak zwykle na wysokim poziomie, zajął się wewnętrzną spójnością świata oraz obroną wtórności, rozumianej jako gra nawiązań. Tekst z pewnością ośmieli osoby, które boją się, że ich świat nie okaże się diabelsko oryginalny. Autor pokazuje też na przykładach, że nadmierna oryginalność może okazać się pułapką.

TAKI JEST ŚWIAT

Niezależnie od tego, że uważam, iż eseistyczna formuła Światotworzenia jest pomyłką, muszę przyjąć ją z dobrodziejstwem inwentarza. Nie mogę oceniać książki za to czym nie jest, lecz za to czym jest.

INNE OPINIE O ŚWIATOTWORZENIU

<http://rpg.polter.pl/Swiatotworzenie-c22354>

<http://www.paradoks.net.pl/read/15014>

<http://wieza.org/swiatotworzenie-recenzja/>

Przede wszystkim jest to jedyne tak szerokie opracowanie tematu dostępne dla czytelnika i z tego powodu cenne. Po drugie, na książkę składają się przemyślenia Andrzeja Stója – to jego metoda na tworzenie świata. Nie trzeba się z nią zgadzać. Z wieloma twierdzeniami można polemizować – i w tym punkcie Światotworzenie spełnia swoją funkcję, bo ta niezgoda inspiruje, a to jest najważniejsze. Sprzeciw bywa szalenie zdrowy.

Po trzecie nie można przecenić roli systematyki pracy i mierzenia sił na zamiary. Książka w tym pomaga. Przedstawia proces tworzenia jako pracę, w którą trzeba włożyć wiele wysiłku, którego zwieńczeniem jest publikacja. Dlatego też osoby, które myślą poważnie o wydaniu własnego settingu, powinny nabyć Światotworzenie.

Ci, które spodziewają się znaleźć w książce szybkie i łatwe sposoby kreacji światów, rozczarują się. To nie jest poradnik z cyklu „Światotworzenie tylko dla orłów” lub „Światotworzenie w weekend”. Niemniej jednak, nawet dla tych osób jest to lektura godna uwagi – dzięki Światotworzeniu nie ugrzęźnięcie w jednej z wielu ślepych uliczek. Fakt, brakuje tu tabel, podsumowań, czy przejrzystych grafów, lecz wskazówek w tekście co niemiara.

Światotworzenie



Autorzy: Andrzej Stój

Wydawca PL: Wydawnictwo Gramel

Liczba stron: 128

Oprawa: miękka

Wymiary: format B5

Cena: 35 zł

Krew i Rdza II

recenzja najnowszego dodatku
do Neuroshimy

„Krew i Rdza II” jest kolejnym dodatkiem do Neuroshimy. Ukazała się z numerem 17 i naprawdę dobrze prezentuje się na półce obok pozostałych dodatków. Objętościowo jest podobnie jak w poprzedniej części tej publikacji i większości dodatków do NS, czyli 128 stron. Stron pełnych pomysłów zarówno dla nowych jak i doświadczonych MG, którzy jednak nie mają czasu na mozolne wymyślanie i opracowywanie przygód dla swoich graczy. Jednak również ci, którzy mają czas i pomysły, znajdą tutaj wiele rzeczy, które mogą wykorzystać podczas swoich sesji. Przejdźmy jednak do konkretów.

„Krew i Rdza II” jest kolejnym dodatkiem do Neuroshimy. Ukazała się z numerem 17 i naprawdę dobrze prezentuje się na półce obok pozostałych dodatków. Objętościowo jest podobnie jak w poprzedniej części tej publikacji i większości dodatków do NS, czyli 128 stron. Stron pełnych pomysłów zarówno dla nowych jak i doświadczonych MG, którzy jednak nie mają czasu na mozolne wymyślanie i opracowywanie przygód dla swoich graczy. Jednak również ci, którzy mają czas i pomysły, znajdą tutaj wiele rzeczy, które mogą wykorzystać podczas swoich sesji. Przejdźmy jednak do konkretów.

Dodatek podzielony został na trzy duże części: „Neuroshima 2020”, „Tajemnice Mistrza Gry” oraz „Przygody”. Na końcu znajduje się również Aneks, ale o nim później.

O „Neuroshimie 2020” można było przeczytać na stronie internetowej wydawnictwa, jeszcze przed ukazaniem się dodatku drukiem. Z tej krótkiej zawiastki można się było dowiedzieć, że oto powstał praktycznie zupełnie nowy setting do starej dobrej

NS. I tak w rzeczywistości jest. „Neuroshima 2020” przedstawia Stany Zjednoczone zupełnie odmienne od tego, co gracze znają z regularnych sesji NS. Ta część dodatku została podzielona na cztery podrozdziały, z których każdy opowiada o kolejnych etapach upadku świata.



Zaczynamy od wprowadzenia do settingu, w którym dowiadujemy się jak stworzyć postać, którą będzie można grać w czasach przed buntem maszyn. Proces ten został skrócony do niezbędnego minimum, ale sprawdza się w pełni. Znajdują się tu również informacje o tym jak grać i jakiego typu przygody można rozgrywać w „tak pięknych okolicznościach przyrody”, a także coś w rodzaju migawek z tego jak umiera świat.

Następny podrozdział zatytułowany jest „Od normalności do apokalipsy” i jak sama nazwa wskazuje, opisano w nim wydarzenia, które doprowadziły do upadku ludzkości, ale raczej jak to wyglądało. O tym, jak padały poszczególne systemy, jak przestawało działać radio i telewizja, jak ludzie

dowiadawali się, że dzieje się coś niedobrego i jakie były ich reakcje. Podrozdział ten ma taką samą budowę jak kolejne dwa – składa się z wprowadzenia do sytuacji, a następnie opisu bohaterów, jakich można odgrywać oraz coś, co zostało nazwane „Istota rozgrywki”, czyli krótkie wyjaśnienie (naprowadzenie), jakiego typu przygody można rozegrać.

Następny w kolejności podrozdział, „Dni zagłady”, opisuje czasy bezpośrednio po atakach. Bohaterowie stają przed innymi problemami i wyzwaniem. Sesje rozgrywane w tym okresie są utrzymane w stylu „survival” – bohaterowie przeżyli ataki atomowe, chemiczne i biologiczne, a teraz muszą przetrwać, zdobyć żywność, leki, wodę itd. Poza kilkoma krótkimi pomysłami na scenariusze, jest tutaj również dłuższa, bardzo ciekawie skonstruowana przygoda, w której postacie grają na punkty i od tego jak dużo uda im się ich zgromadzić, zależy wynik końcowy, czyli jak (i czy w ogóle) ekipie uda się przetrwać te Dni Zagłady.

Ostatnim obszernym fragmentem tej części dodatku jest „Narodziny Zasranych Stanów”. To w tym rozdziale, gracze mają szansę zobaczyć, jak ukształtował się świat, który znają z sesji NS, jakie rozgrywali do tej pory. Co więcej, sami mogą wpłynąć na jego kształt. W jednym z zawartych tutaj pomysłów, gracze mają okazję wziąć udział w powstaniu Wędrownego Miasta i przyczynić się do jego rozwoju.

Jak to już nadmieniałem, wszystkie wymienione powyżej podrozdziały, poza ogólnymi informacjami, zawierają również całą masę pomysłów jak poprowadzić i czego mogą dotyczyć przygody prowadzone w poszczególnych okresach w roku 2020.

W pierwszych dwóch umieszczono dwa obszernie, dość szczegółowo opisane scenariusze wraz ze





wskazówkami jak je rozwinąć, a nawet połączyć ze standardową Neuroshimą (np. nieśmiertelny trick z Tornado).

Kolejną częścią są „Tajemnice Mistrza Gry”. Moim zdaniem jest to chyba najlepsza część tego dodatku. Najbardziej miódna i inspirująca. Ona również została podzielona na części. Jest ich sześć i każda przedstawia inny fragment świata NS. Z każdej można wyciągnąć całą masę pomysłów (dla każdej części zostały przygotowane przygody, które można rozwinąć nawet na kilka sesji). Mamy tutaj coś na kształt storylinii ze szczegółowo opisanymi wydarzeniami. Opisano m.in. sojusz mutantów, operacje Posterunku, o których do tej pory nikt nie wiedział i z którego dowiadujemy się, że Posterunek to nie tylko rycerze w lśniących zbrojach ratujący ludzkość, wydarzenia w Federacji Appalachów, Salt Lake City oraz Teksasie, a na koniec zostawiono Neodżunglę. I ten fragment daje największą radość. Przeznaczony jest (zresztą jak cały dodatek) dla Mistrzów gry, którym nie wystarczy informacja z podręcznika podstawowego, że istnieje coś takiego jak Neodżungla i że wycieczki tam mogą być niebezpieczne, ani to, że obrał ją sobie na siedzibę sympatyczny koleżka SMART. W tym tekście znalazły się dodatkowe zasady, które pozwalają Mistrzowi Gry wpłynąć na postacie graczy, zmieniając ich współczynniki, przydzielając specjalne zasady (nie zawsze pozytywne), które nieuwważnego bohatera wiążą z Neodżunglą.

Każdy zawarty w tej części tekst jest pełen pomysłów na przygody. Czytając je pomysły wpadają do głowy jeden po drugim. Do tego, dla leniwych Mistrzów Gry

przygotowano kilka przykładowych pomysłów na scenariusze, z których żaden nie jest wtórny.

Ostatnią częścią dodatku jest zbiór 15 przygód, opisanych na 2-3 stronach. Jest ich zdecydowanie mniej niż było w pierwszej „KiR”, ale jak już wspominałem, każdy rozdział (podrozdział) zawiera krótkie przygody, więc nie jest tak źle.

Każda z piętnastu przygód zaczyna się od kilku punktów, które naprowadzają na to w jakim klimacie utrzymany jest scenariusz i czego dotyczy (np. Texas, Zawody, Knucie, Jatka). Przygody są bardzo różne i wszystkie wnoszą coś nowego. Pokazują ile jeszcze możliwości zabawy daje niemłoda już przecież Neuroshima.

„Neuroshima 2020” przedstawia Stany Zjednoczone zupełnie odmienne od tego, co gracze znają z regularnych sesji NS.

Mamy tutaj wszystko, czego tylko można oczekiwać od Neuroshimy – pustkowia, ruiny, gangerów, mokradła itd. Scenariusze są utrzymane w różnych klimatach i neuroshimowej kolorystyce. I każda przygoda opatrzona jest nazwiskiem autora, czego nie było w pierwszej części „KiR”.

Na końcu książki znajduje się Aneks, który liczy - ni mniej ni więcej - 1 stronę (słownie „jedną”). Napisany przez MOracza tekst, traktuje o oficjalności neuroshimowej storylinii. Jest to jego spojrzenie, na to, jak należy podchodzić do wydarzeń mających miejsce w świecie NS, które zostały (bądź zostaną) opisane w oficjalnych dodatkach, czy na stronach „Gwiezdnego Pirata”. Ogólny wniosek jest taki, że jeśli komuś nie podobają się propozycje autorów na temat tego, w jakim kierunku ma się rozwijać świat gry, może je po prostu zignorować, lub dowolnie zmodyfikować.

Jeszcze kilka słów o szacie graficznej dodatku. Ilustracji jest sporo i wszystkie zupełnie nowe, przygotowane na potrzeby publikacji. Ciekawie prezentują się zwłaszcza obrazki umieszczone przed każdą z piętnastu przygód w ostatniej części podręcznika. W

połączeniu z tematami przygód umieszczonymi w nagłówkach, stanowią doskonale wprowadzenie do każdej z nich.

Ilustracja umieszczona na okładce jest poprawna. Niestety nie zachwyca, jak choćby ta z „Mistrza Gry^2” czy z kilku poprzednich dodatków. Dzieje się na niej dużo i potrafi przyciągnąć wzrok, ale nie ma tego „wow!” kiedy się na nią patrzy za pierwszym razem sięgając po książkę w księgarni.

Podsumowując. Dodatek trzyma wysoki poziom ostatnich publikacji neuroshimowych i wnosi kilka nowych, bardzo ciekawych pomysłów (Piętno Neodżungli wysuwa się tu na pierwszy plan). Przygód jest mniej niż w poprzedniej części „KiR”, ale liczba pomysłów, jakie można wyciągnąć ze wszystkich zamieszczonych tutaj tekstów jest naprawdę duża i pozwala na długie tygodnie, a nawet miesiące grania. Żaden też z zawartych w dodatku pomysłów na scenariusze nie jest wtórny. Czytając dodatek nie zdarzyło mi się pomyśleć: „hej, przecież już gdzieś to widziałem”. Pokazuje to doskonale, jak wiele można jeszcze wyciągnąć z Neuroshimy.

Zatem – zakładaj buty i jazda na pustkowiu, gdzie czeka przygoda.

Krew i rdza II



Autorzy: Rafał Szyna, Bartosz Majorczyk
Wydawca PL: Wydawnictwo Portal
Liczba stron: 128
Oprawa: miękka
Wymiary: format B5
Cena: 35 zł

INNE OPINIE O KRWI I RDZY 2

http://postapocalyptic.net/readarticle.php?article_id=253

Sławomir Wrzesień

Cel

Lubię robić analizy. Systematyzują fragment wiedzy i pozwalają na wyciągnięcie wniosków poprawiających jakieś dotychczasowe osiągnięcia. Ostatnio męczyło mnie uczucie, że spora część gier z tzw. mainstreamu nie bawi mnie już tak jak kiedyś, a sesje wychodzą zdecydowanie gorzej niż w tzw. indie. Próbowałem doszukać się jakichś cech wspólnych i różnic w poszczególnych rozgrywkach i znalazłem jeden z potencjalnych czynników. Oczywiście uogólnienie mojego przypadku na szersze grono nie musi być prawdziwe, ale nie musi być też fałszywe. Pozwolę sobie więc podzielić swoimi spostrzeżeniami.

Cechą wspólną jaką zauważyłem w grach satysfakcjonujących jest cel postaci, przy jego braku w tych o gorszym odbiorze. I nie chodzi o cel w postaci określonego zadania do wykonania jakie postawił przed postacią gracza prowadzący, ale o zindywidualizowany priorytet jaki bohater posiada, o coś co go napędza do czynu. Nie można tu oczywiście wykluczyć jako takowego pokrycia się celu postaci z wykonaniem zadania postawionego w scenariuszu, ale to raczej rzadki przypadek i zdecydowanie nie najlepszy przykład.

Posłużę się jako przykładem celami postaci z gry Mouse Guard. Gwendolyn (dowódca Mysiej Gwardii) zleca zadanie oddziałowi. Jeden z Gwardzistów bierze jego wykonanie jako cel dla swojej postaci. Pozostali ustalają inne cele możliwe do wykonania podczas misji (np. zapewnić wszystkim Gwardzistom bezpieczeństwo, czy cokolwiek innego). Dzięki temu cele się indywiduują i każdy z graczy ma coś własnego do

osiągnięcia. Co więcej wykonanie tych celów przekłada się na nagrody dla graczy/postaci. Tworzy to miejsce na inwencję graczy podczas realizacji zwykłego scenariusza i czasem (no bo nie zawsze) pozwala uniknąć wyścigu do tych samych zadań.

ZINDYWIDUALIZOWANY CEL NADAJE SENS DZIAŁANIOM POSTACI I MOŻE MOBILIZOWAĆ GRACZY DO INWENCJI.

W walce ze smokiem wojownik i mag mają bardzo zróżnicowane szanse, ale gdy ustala swoje cele na pokonać smoka (wojownik) i podstępem wykraść smoczy skarb (mag) to ich szanse na osiągnięcie własnego celu zaczynają być zbliżone.

ZRÓŻNICOWANE CELE MOGĄ TEŻ SŁUŻYĆ ZA CZYNNIK SPAJAJĄCY DRUŻYNĘ.

Chociaż cele mogą się diametralnie różnić to droga do ich osiągnięcia może być w znacznej mierze wspólna. Nie ma przecież znaczenia, że współnikami napadu na bank kierują różne pobudki – istotne jest to, że w tej chwili ich drogi splotły się w tym miejscu.

Co więcej, przeciwstawne cele poszczególnych postaci mogą przenieść ciężar gry z realizacji założonego scenariusza na interpersonalne interakcje postaci. Oczywiście wielu prowadzących tego bardzo nie lubi – wolą, by po sznureczku realizować ich zamysł. Jeśli jednak gramy w gry opierające się na konfliktach między postaciami, a świat zakłada spory nacisk na aspekt społeczny (np. Monastyr) to takie właśnie cele powinny się dobrze sprawdzić.

Z MOICH DOŚWIADCZEŃ WYNIKA, ŻE JAWNOŚĆ CELÓW POSTACI JEST LEPSZA OD ICH UKRYWANIA.

Gracze nadal mogą realizować swoje i przeszkadzać oponentom w realizacji ich celów, a nie tworzy się niesprzyjająca grze zespołowej atmosfera. Najgorsze doświadczenia mam z sesji, gdy jedna osoba ma cel przeciwny do drużynowego i każdorazowo realizując część swego planu wychodzi z prowadzącym omówić szczegóły swoich działań. Dla kontrastu – przy jawnie przeciwnych celach – gry ze zdekonspirowanym oponentem, który z jakichś przyczyn musiał być tolerowany przez współtowarzyszy wychodziły całkiem interesująco.

W PRZYPADKU GIER, KTÓRE MAJĄ W MECHANIKĘ WPISANE OKREŚLENIE CELÓW POSTACI SPRAWA POWINNA BYĆ JASNA.

W Mouse Guard cel postaci spełnia swoje zadanie znakomicie. Podobny mechanizm można przenieść pewnie do dowolnego systemu, ale okazuje się, że nie zawsze zadziała on zgodnie z oczekiwaniami. Grałem ostatnio w Remeber Tommorow i w tej grze mechanizm celów całkowicie mnie rozczarował. Brak powiązania realizacji celów z działaniami fabularnymi postaci zupełnie się nie sprawdza (postać może osią-

gnać swój cel, gdy uzyska 3 znaczki na pewnych współczynnikach – sposób ich osiągnięcia nie ma tu znaczenia).

JEŚLI JEDNAK IMPLEMENTOWAĆ MECHANIZM CELÓW ROZSĄDNIIE TO POWINIEN POZYTYWNIIE WPŁYNAĆ NA ZAANGAŻOWANIE GRACZY W SESJE – WZMÓC ICH INICJATYWĘ. I WCALE NIE MUSI BYĆ TO OD RAZU IMPLEMENTACJA STRICTE MECHANICZNA.

Jeśli już korzystamy z określania indywidualnych celów dla postaci to najgorsze co prowadzący może zrobić, to uniemożliwić ich realizację postaciom lub zupełnie je zignorować. Nie istotne są jego pobudki: może to być chęć poprowadzenia przygody zgodnie z ciekawym scenariuszem, czy zupełnie coś innego. Cele postaci to wyraźny sygnał od gracza, czego oczekuje dla swojego bohatera. Nawiązanie do celów i ich realizacji powinno co jakiś czas przewijać się w przygodach, chociażby jako pokonywanie kolejnych kroków zbliżających postać do upragnionego końca. Sama realizacja celu może nastąpić jako zwieńczenie kampanii, albo nawet kilku z nich.

CELE WARTO USTALAĆ NA PODOBIENSTWO ASPEKTÓW (PATRZ. MECHANIKI FATE I PODOBNE). NIE POWINNY BYĆ ZBYT OGÓLNIKOWE I MAŁO OSOBISTE.

Przykładami źle dobranych celów są: zdobyć bogactwo, czy zdobyć władzę. Zdecydowanie lepsze wydają się cele pokroju: zdobyć zaginiony skarb Rudobrodęgo, czy zostać władcą Cintry. Określają one dokładnie jak postać wyobraża sobie osiągnięcie celu (bogactwa lub władzy) i stanowią dobry punkt wyjścia do planowania ścieżki osiągnięcia celu.

Wzmiankowaną ścieżkę może rozpisać sam prowadzący stawiając na drodze postaci wymyślone przez siebie kamienie milowe, ale równie dobrze (moim zdaniem lepiej) może ustalić wspólnie z graczem jak ten widzi realizację swojego celu. Przykład? Władzę

w Cintrze można zdobyć np. militarnie. Do tego potrzebna jest armia i być może polityczny sojusznik. Armie można opłacić, ale do wynajęcia najemników potrzeba pieniędzy. Te zapewnić może odszukanie zaginionego skarbu. Polityczny sojusznik nie musi współdziałać z nami z własnej woli. Być może znajomość jakichś jego sekretów zapewni nam jego współpracę. W ten sposób mamy już przynajmniej kilka pomysłów na przygody zbliżające postać do realizacji celu. Dobrze rozegrane mogą stworzyć całkiem interesującą kampanię. A jaki cel w pomocy naszej postaci mają inni członkowie drużyny? Ktoś może chcieć zemsty na zauszniku dotychczasowego władcy Cintry, a może na nim samym. Ktoś inny pragnie wejścia do zapieczętowanego rozkazem owego władcy grobowca i tylko zmiana na tronie może mu to zapewnić. Trzy cele łączące postaci poprzez wspólną realizację.

CEL POSTACI, NAWET JEŚLI NIE MA ODZWIERCIEDLENIA MECHANICZNEGO JEST NIEZWYKLE WAŻNY W OPISIE POSTACI. BEZ NIEGO TA BĘDZIE JEDYNIIE BIERNYM OBSERWATOREM WYDARZEŃ.

Podobnie stanie się, gdy realizacja celów zostanie uniemożliwiona przez prowadzącego lub cel jest zbyt ogólny i rozmyty. Moim zdaniem warto określać cele dla postaci i konsekwentnie je realizować. W razie potrzeby także zmieniać dostosowując się do zmian w środowisku gry. Z całą pewnością sesje na tym nie ucierpią.

Zadzwoń: 0-700-TUSTRASZY-010



To jest duch

DUCHY SĄ DO DUPY

Masz z nimi problem?
WEZWIJ

INSPECTRES

Walczą z siłami ciemności za ciebie

Swięty Mikołaj ma swoje skrzaty i renifery, Hades miał swojego Charona, Batman miał Robina, Sherlock Holmes miał Watsona, Bóg ma aniołki, nawet ten mały, owłosiony hobbit Frodo miał swoją drużynę pomocników. Wszyscy ważni ludzie tego świata mają pomocników. Ja też jestem ważny, jestem Mistrzem Gry. Ja też potrzebuję pomocników. Takimi pomocnikami są plotki. Długouchymi, śliniącymi się, odważnymi, przenikliwymi, skrzydlatymi, dzielnymi pomocnikami. Polecam ich pomoc, ja skorzystałem, jestem zadowolony.

A tak poważnie, krótko, zwięźle i na temat – są to po prostu małe, kwadratowe, białe karteczki z dwoma myślnikami i odrobiną tekstu. Na sesji zazwyczaj leżą sobie grzecznie na stole i spokojnie czekają aż gracze sięgną po nie swoimi spoconymi łapskami.

PO CO TO?

Prowadząc sesję lubię pokazywać, że świat gry jest złożony, skomplikowany, że żyje własnym życiem, że jest intrygujący i ciekawy. Dlatego staram się wypchać go po brzegi, historiami dziejącymi się wkoło, tymi małymi: płaczem małej dziewczynki, występem ulicznego grajka, kradzieżą na ulicy, jak i tymi wielkimi: wojnami, karawanami, turniejami w tle. Bohaterami Niezależnymi, tymi zupełnie nie istotnymi: menelem leżącym pod ławką, chłopcem odgruzowującym ulicę jak i tymi ważniejszymi: szefem gangu, żołnierzem Valkirii, kapłanem. Lokacjami, miejscami, bo w mieście nie ma tylko jednego baru, w którym akurat siedzą gracze, często

Maciej Szuba



są ich dziesiątki, bary, puby, kościoły, miejsca kultu, warsztaty, sklepy, targowiska, strzelnice, jest tego multum.

Lubię pokazywać, że świat żyje. Jestem perfekcjonistą i gdybym chciał robić to tak jak to sobie wymarzyłem, przez całą sesję musiałbym siedzieć i nie robić nic, jak opisywać, opisywać, i jeszcze raz opisywać. Nie miałbym czasu dla graczy, a wiadomo przecież, to oni są najważniejsi. Oczywiście staram się jak mogę dbać o złożoność świata na sesji, tak by nie odbywało się to kosztem graczy i wartości fabuły, ale zawsze mam wrażenie, że zrobiłem za mało, że świat był za płytki, zresztą umówmy się, przy około pięciu graczach na sesji, a tylu zazwyczaj mam w pewnym momencie po prostu brakuje siły na opisy i dbanie o szczegółowość rzeczywistości.

Dlatego właśnie wymyśliłem „plotki”, bo potrzebowałem na sesji małych pomocników, którzy razem ze mną budowali by piękny świat, taki co to nie odpalił by nawet na GeForce GTX 580. Potrzebowałem małych pomoc-

ników którzy zasypali by graczy miejscami, postaciami, zdarzeniami, miódnością tego wszystkiego wokół, nie zajmując przy tym dużo czasu, nie zanieczyszczając przy tym głównej osi fabuły, nie wyczerpując moich sił vitalnych

już w połowie sesji. Tak właśnie powstały plotki, cudowna sprawa.

MOŻLIWOŚCI

Lubicie tworzyć BN'ów? Lubicie pokazywać, że wokół graczy kręci się cała masa intrygujących, nietuzinkowych postaci? A może zawsze chcieliście pokazywać ich więcej i lepiej, ale coś, nie było czasu i siły? Dzięki plotkom przychodzi to bardzo, bardzo łatwo i bardzo, bardzo przyjemnie.

Powiedzmy, że jest gość imieniem Razor. Wiemy, że jest członkiem gangu, starym wygą, twardzielem jakich mało, podręcznikowym przykładem Hegemończyka. Wiemy, że gardzi słabeuszami, wiemy też, że gość nie znosi zamkniętych przestrzeni, ruin, betonu, ot, taki smaczek. Teraz bierzesz małe, kwadratowe karteczki i smarujesz na nich „Razor: Kiedyś to były czasy, do gangu brali tylko prawdziwych mężczyzn, a teraz byle gówniarz powaluje parę miesięcy i zaraz dostaje naszywkę. Mówię wam, źle się dzieje!”, kolejna karteczka „Razor: Taa, przejeżdżałem przez te pieprzone ruiny, mówię wam, jedna, wielka, betonowa kupa gówna, nie wiem jak można tam żyć!”. Kładziesz karteczki na stosiku „BAR”, gracze wpadają do baru, siedzą tam, o czymś tam dyskutują, w międzyczasie losują sobie plotki. Powiedzmy, że trafiają na te

dwie powyższe, bo to akurat Razor podchmiele-
lony drze się do swoich kompanów i trudno
nie podsłuchać. Gracz losuje sobie karteczkę,
czyta gdzieś na boku, wszystko trwa raptem
parę sekund, uwagi nie zajmuje w ogóle, a ile
rzeczy się dowiedział! O jakimś gangu, o ru-
inach nieopodal, o tym że w tym gangu źle
się dzieje, o hegemończyku, Razorze, o tym
że facet jest niezadowolony, twardy, że gardzi
słabiakami, że nie lubi ruin. Jedna karteczka,
przygotowana na spokojnie przed sesją, parę
sekund na losowanie, a zobacz ile rzeczy się
dzieje, ile pracy zostało wykonane, ile czasu
zaoszczędzone. Świetne no nie ? Gracze do-
stają masę informacji, papierkowe postacie
w tle zaczynają żyć pełnią życia, a samo tło
staje się nadzwyczaj bogate.

Czy gracz dowie się tego wszystkiego i tylko
pokiwa głową, odłoży karteczkę na bok i ma-
jąc to wszystko gdzieś będzie grał dalej, czy
też może wstanie i uzna, że Razor jest godnym
kompanem do kufła? A może jeden z graczy
jest właśnie nowo przyjętym członkiem owego
gangu, może poczuł się urażony i właśnie się-
ga po kosę. Panowie zaraz sobie wyjaśnią kto
tu jest gówniarzem.

Tak, możecie po cichu, powoli i przyjemnie
budować złożony świat, a możecie też kręcić
w ten sposób całe sesje, możliwości jest mul-
tum, a powyższy przykład to kropla w morzu.
To samo róbcie z lokacjami, miejscami, zda-
rzeniami, informacjami. Pamiętajcie że każda
plotka jest przez kogoś wypowiedziana, więc
przy okazji opisywania zamtuza, ktoś ten za-
mtuz opisuje i z owego opisu przebija się cha-
rakter tej postaci. Z drugiej strony jak wam się
nie chce wymyślać konkretnej osoby rozpusz-
czającej informacje, wystarczy że napiszecie
„Tłum”, „Przekupki na targu”, „Umorusane
dzieci”, „Faceci w Barze”, „Farmerzy”. Chciecie
pójść dalej i zamiast informacji wypisywać na

karteczkach konkretne zdarzenia? Czemu nie,
też świetny pomysł, temat na kolejny spory
artykuł. Gracze dokonali czegoś znaczącego?
Niech w plotkach odbijają się echem ich czy-
ny, nawet te sprzed wielu, wielu lat, może zu-
pełnie zniekształcone, zupełnie zmienione...
Mówię wam, jest przy tym kupa śmiechu.

POSŁOWIE

Jak to wszystko wygląda na sesji? Paweł ciągnie
karteczkę, dowiaduje się z niej tego co jest tam
napisane, ale jak dowiaduje się o tym jego postać?
Możliwości jest wiele, najważniejsza jest otwartość,
chęć współpracy i kreatywność.

Bohater idzie ulicą i słyszy jakąś rozmowę -
plotka, bohater siedzi w barze i słyszy głośną
rozmowę - plotka, ktoś się w barze przysiadł
na chwilę, zamieni parę słów, nie odgrywamy
tego ale jest - plotka, bohater śpi w namiocie
i słyszy rozmowy na zewnątrz - plotka, siedzi
w swoim mieszkaniu i słyszy coś za oknem
- plotka, łązi po targu i słucha przekupek -
plotka. Wszystko co dzieje się na sesji, a co
nie jest stricte pokazywane przez MG może
generować plotki. Na początku prócz samej
plotki możesz umieścić na karteczkach sto-
pień wiarygodności zasłyszanych informacji,
może emocje jakie towarzyszyły ich wypowie-
dzeniu, może jakieś rysunki, drobne szkice.
Warto też, by plotki miały swój tytuł, krótki,
chwytliwy, jak z nagłówek gazet, to ułatwi

graczom ogarnięcie się w plotkach gdy trochę
tego uzbierają.

Jeszcze jedna sprawa, powiedzmy, że MG rzuca „Ła-
zicie po mieście drugi już dzień, weźcie sobie po
dwie plotki”, powiedzmy że byłeś właśnie w kościele
a w jednej plotce pisze coś o przekupkach na tar-
gu, w drugiej o jakiejś panience lekkich obyczajów.
Bez sensu? A no właśnie nie, wszystko jest na swoim
miejscu, pamiętasz jak pisałem o wyobraźni, dobrej
woli i chęci współpracy? No właśnie. Więc jestem pe-
wien, że dziś rano przechodziłeś koło targu, to na
pewno wtedy usłyszałeś plotkę od przekupek, jestem
też pewien, że później wieczorem napotkasz jakąś
panienkę na ulicy, to właśnie druga plotka.

No i najważniejsze, rozdaj graczom puste kar-
teccki! Koniecznie wykorzystaj do tego graczy.
Jest ich cztery razy więcej, mają cztery razy
więcej siły, energii i pomysłów, korzystasz na
tym niesamowicie a oni mają przy tym kupę
frajdy. Mogą wciskać niestworzone historie
w usta staruszków pętających się po uliczkach,
mogą rozpuszczać ploty o własnych postaciach,
o postaciach innych graczy. Cała masa świetnej
zabawy.

Mam nadzieję, że troszkę pomogłem w ulepsze-
niu waszych sesji. Mistrzowie - próbujcie ! Gra-
cze - namawiajcie Mistrzów Gry ! Jestem prze-
konany, że wasza gra na tym zyska, kłaniam się
nisko, powodzenia, pozdrowienia i udanej gry!

O AUTORZE

Maciej Szuba

**Rocznik '90, pochodzi z Góry Kalwarii. Co pisze o sobie? Postapokalipsa. To jest to. Przeczy-
tałem wiele podręczników, powiedziałbym że dziesiątki, zdarzyło mi się zagrać a to w DnD,
a to w Maga czy Wampira Maskaradę, jednak to Neuroshima króluje na moich sesjach nie-
przejeżdżanie od czterech lat. W tym czuję się najlepiej. Moją trzecią pasją jest koszykówka,
gram trochę, zarywam nocki nad meczami NBA, jestem fanem Miami Heat od dobrych pięciu
lat. Tak, drugą pasją są Rpgi, a pierwszą moja narzeczoną - Monika.**

Mężczyzna w

Czarnej Ramonesce

- Taa, kawał niezłej roboty! Spluwa śmiga jak nowa, na początku tylko stawałaś jakies z trzewi mutanta wyjęte ceny! Ale wiesz, miałem ze sobą Allisona, gość targuje się jak mało kto i ugrał dobry deal. Aaa Rusznikarz Majkelson się nazywał, polecam staruszką.

Bierne

- Po mieście chodzi z trzema uzbrojonymi po zęby ochroniarzami, chyba czuje, że coś się święci, mówię ci, Krwawe Pazury mu nie darują, prędzej czy później dorwą gościa!

Barman

(jeżeli chcesz wejść w posiadanie poniższej wiedzy, należą się dwa naboje)

- Północna wyłotówka jest zajęta przez Piaskowych Ludzi, biorą spore opłaty za przejazd ale jest bezpiecznie, zachodniej nie polecam, mutanty się kręcą.

Skąpo ubrana,

młodzinka blondynka

Obcięta na krótko, patrzy na ciebie załotnie, prócz paru siniaków, szram i jakichś dziwnych krost na ramieniu, wygląda naprawdę ładnie.

- Chcesz się zabawić?

Mężczyzna na

czerwonym krześle

Siedzi w rogu knajpy i rozgląda się nerwowo po całym pomieszczeniu, wygląda jakby niedawno tu przybył, obok stoi duży, wędrowny plecak ze stelażem, jedną rękę cały czas trzyma pod stołem. Ma tam spluwę?

Ciemne Typy

Rozglądałeś się po okolicznych ęruzowskich, gdy dostrzeżesz niskie, przygarbione sylwetki krzątające się między truchłami budynków. Postacie w łachmanach ostrożnie stąpały po zalegającym ulicę, rozbitym szkiele, wciąż chruszczącym pod nogami. Cały czas tu byli? Pojawili się znikąd?

Umorusana

banda dzieciaków

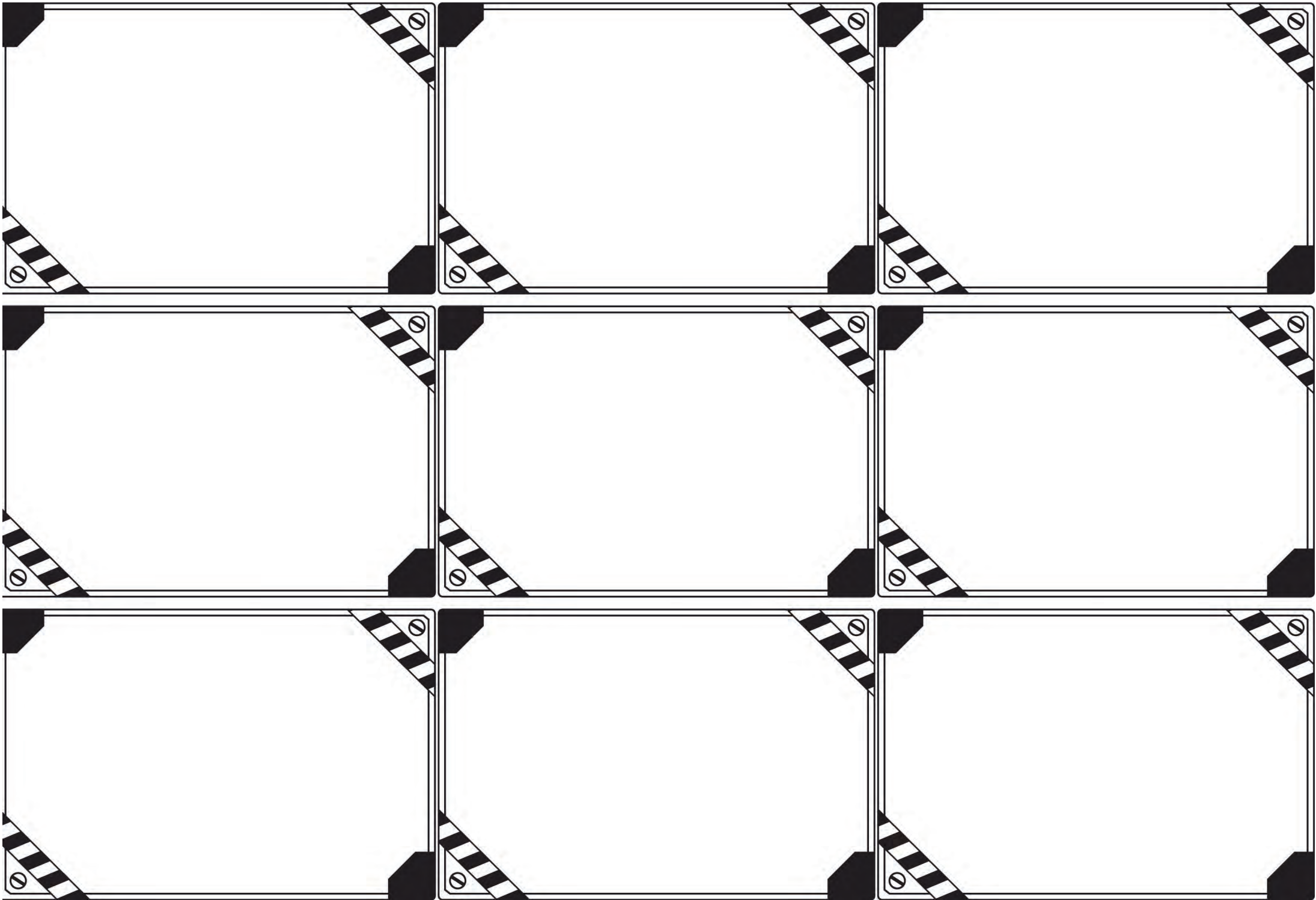
- Oprawadźmy pana po osadzie! Wszystkie się pan dowie! Gambelek i będzie pan miał best oprawdaczy po ciły!

Bezpański pies

Chodzi od czlowieka do czlowieka, spoglądając na wszystkich przechodniów prosiącym wzrokiem. Nie wiadmo jak się uchował nie kończąc w czymś garnku. Jest potwornie wychudzony. Podobno takie smakuja najgorzej.

Zmęczony wędrowiec

Siedzi z dwoma kompanami w samym rogu knajpy. Ubrany jest w stary, zniszczony płaszcz, na jego głowie leży równie sfatygowany kapelusz. Leniwie przewracając monetą między palcami, opowiada swoim towarzyszom jakąś historię.



Riřang ħrasnołud

- Hej ho! Hej ho! Po złoto by się szło! Tyle złota! Wszędzie złoto! Cóż za piękne widoki i kryształy i smaragdy, hej jo! Hej ho! Przepijemy cośmy znaleźli i ruszamy tam znów! (zauważyłeś jak dwie niskie postacie zaczęły bardzo usilnie uciśzać pijanego towarzysza)

Przekupka na targu

- Hej młodzieńcze, do każdej kupionej rybki najświeższe informacje z miasta! Co tylko chcesz wiedzieć! Stara Elma każdą tajemnicę zna, wszystko ci powie! A ryby najświeższe na całym targu! Nie kupuj u straganiarzy na południu! Łowią w zatrutej rzece! Nie słyszales o zatrutej rzece?!

Tajemniczo ubrany gnom

- Talizmany ochronne! Najlepsze w mieście! Przed wampirolakami, Potuchnicami, Ghoulami, Żyymi duchami, a nawet przed teściami! Tanio i od ręki! Śmiało, śmiało!

Elfia Sprzeczka

Na brukowanej ulicy sposobieś parę elfów, bogato ubrany elf skończył właśnie wrzeszczeć na niesamowicie piękną, płaczącą, rozdygotaną elfkę, na koniec tyrady trzasnął ją zamaszyście w twarz i odszedł szybkim krokiem. Dziewczyna opierając się o ścianę budynku zamknęła twarz w dłoniach.

Rozmowa strażników

Jeden strażnik miejski do drugiego ścisłym głosem.
- Słyszałem, że gdzieś tu się chowa. Kto wie co z tego wyjdzie, podobno wieczorem ma być obława, przyjechał sam wielki śledczy ze stolicy, niechylajzel.

ħarczmarz

- Krząż stuchy, że kował Dargen oszalał i zamknął się w swojej kuźni. Ponoć pracuje nad jakimś nowym wynalazkiem. Oby tylko miasto na tym nie ucierpiało.

Fajerwerki

Nocne niebo rozjaśniły fajerwerki, gdzieś w oddali ktoś musi zdrowo świętować, pochodne nocne niebo rozjaśniało jak o świtaniu, przechodnie na ulicy zatrzymywali się, by oglądać niecodzienny spektakl.

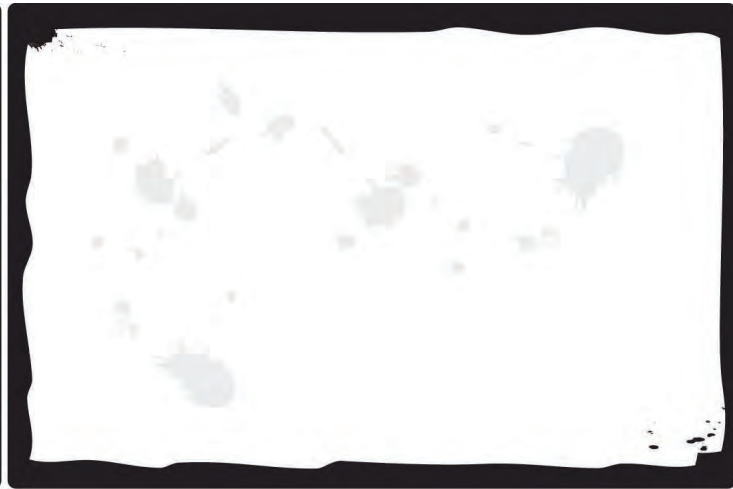
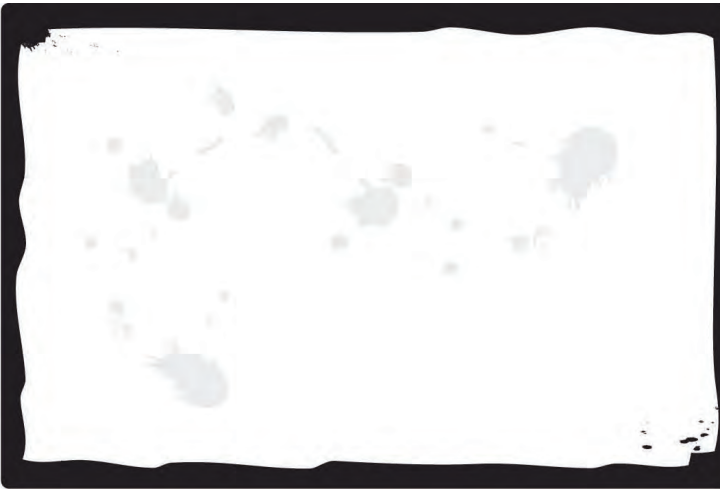
Uhoǵi grajek

Zwróciłeś uwagę na ulicznego grajka odzianego w niesamowicie pstrokate workowate ubranie, grał skoczną melodyjkę na flecie bocznym, wokół niego tańczyły umorusane dzieci, a kapelusze na datki ział pustką.

Riřang mieszczanin

Ledwie stojąc na nogach dobjają się do drzwi jakiegoś miekszanina. Jest brudny i śmierdzi alkoholem na kilometr, a w ręku trzyma garść jakiegoś mocno sfatygowanego zielska.

- Kochanie, wpuść mnie! Przyniosłem ci kwiaty!



Początek roku z Neuroshimą

Witam w kolejnym kąciku Neuroshimy w Gwiezdnym Piracie. Zanim wskoczycie w lekturę tekstów, pozwólcie powiedzieć trzy słowa o tym, co wydarzyło się ostatnio w Neuroshimowym świecie.

Zacząć trzeba niechybnie od premiery siedemnastego Neuroshimowego dodatku: "Krwi i rdzy 2". Jeśli czytujecie Pirata, to zapewne kojarzycie, czego można się po nim spodziewać. W dwóch słowach: suplement zawiera materiały przede wszystkim dla Mistrzów Gry. Wypchany jest pomysłami na przygody – od scenariuszy po zahaczki. Perełkami w nim są nowe wątki ze świata Neuroshimy (wydarzenia z Teksasu, Federacji, Salt Lake, Posterunku i Saint Louis), narzędzia do mutowania bohaterów siłami Neodżungli i oczywiście nowy setting: Neuroshima 2020, która pozwala pograć podczas apokalipsy. W sieci właśnie publikowane są pierwsze recenzje – polecam zapoznać się z nimi. Do zbadania jest też fragment dodatku – kilka stron w pliku .pdf dostępnych na stronie <http://www.wydawnictwoportal.pl/produkty/rpg/neuroshima/17-krew-i-rdza-2/> No a przede wszystkim polecam sam dodatek – to naprawdę krwisty kawał neuroshimowego mięska.

Nowymi materiałami sypnęło też w sieci. Jak szalony swoje teksty tworzy Hex na blogu Hextown (<http://hextown.blogspot.com/>). Comiesięczną aktualizacją uraczył nas Bartosh w swojej wirtualnej knajpie Pod Martwym Mutkiem (<http://martwymutek.blogspot.com/2010/12/barowe-opowiesci-9.html>). Fajnie rozwija się projekt <http://neuroshimahex.pl>,

na której to stronie pojawiły się ostatnio hexowe tapety. Warto też kliknąć w adres neuroshima-hex.pl (<http://neuroshima-hex.pl/>), który odsyła do wielu stron poświęconych linii NS. Jeśli przeoczyłem jakieś inne fajne wydarzenie w sieci, zbesztajcie mnie z góry na dół w mailu wysłanym na adres szyma@wydawnictwoportal.pl. Będę się kajał w następnym numerze ☺

W redakcji pracujemy pełną parą nad Neuroshimą Tactics, ostatecznie zamykając wątek za wątkiem i ciupiąc testy niemal codziennie. Spływają do nas kolejne modele figurek i trzeba powiedzieć, że wyglądają naprawdę miódnie. Generalnie w ostatnim czasie wykrystalizowało się szereg zasad i całość zaczyna hulać tak, jak to sobie wymarzyliśmy.

Powolutku szykujemy kolejny dodatek z linii Neuroshima RPG. Rzecz póki co owiana jest tajemnicą, bo to zupełnie nowy, osobny projekt, który powstaje równolegle do zapowiadzanego już "Nowego Jorku". W planach "Nowy Jork" ma się pojawić zgodnie z zapowiedziami w pierwszej połowie roku, ale wcześniej nadejdzie... no właśnie, to niespodzianka. Za miesiąc z pewnością będziemy opowiadać o tym, co dla Was w tajemnicy smażymy.

Na koniec słowo o konwentach. Powolutku rozpoczyna się nowy ich sezon – my sami w lutym wybieramy się na fantastyczną imprezę do Oświęcimia i na na Zjawę do Warszawy. Natomiast serwis [Neuroshima.org](http://neuroshima.org) objął patronat nad konwentem Ziemia Jałowa, postapokaliptyczną imprezą, która odbędzie się na początku



lipca w Zagłębiu. Szczegółowych informacji szukajcie na stronie <http://ziemie.postapocalyptic.net/>. Jeśli na dowolnej imprezie chcielibyście zrobić coś neuroshimowego – dajcie znać.

Zbieramy ekipę na wyjazdy konwentowe, wspieramy tych, którzy neuroshimują tam, gdzie nie dotarliśmy. To fajna opcja, by pojawić się na konwencie w ekipie Portalu i pokazać ludziom, co świetnego ma do zaoferowania Neuroshima.

Dobra, koniec ogłoszeń parafialnych. Bawcie się dobrze z tekstami i na swoich sesjach.

Multidej

SZKIC PRZYGODY Z BOHATERAMI W KAMASZACH

Bartosh Majorczyk

SAPERSKA ROBOTA

Rekrutacja

Zaufany człowiek szepnął o trwającym w sąsiednim miasteczku naborze na Front. Akurat w tym kierunku zmierza pewna rodzina, planująca się tam osiedlić. Gracze będą mogli się z nimi zabrać, o ile nie wyrobili sobie złej opinii wśród okolicznym mieszkańców. Decyzję trzeba podjąć natychmiast. Podróż trwa około pół dnia. Gracze dotrą tam w ostatnim momencie, widząc jak żołnierze wsiadają do wojskowej ciężarówki, na której wraz z nimi siedzi kilku wychudłych młodych mężczyzn, żegnanych przez najbliższych. Jeżeli wykażą się determinacją, uda im się przekonać dowódcę grupy, aby poświęcił im chwilę. Bohaterowie mają chwilę na scharakteryzowanie swoich umiejętności. Dowódca wysuwa prostą propozycję: miał znaleźć chętnych do nowej grupy saperskiej operującej niedaleko linii frontu. Nowi rekruci nie mają potrzebnego doświadczenia ani wiedzy, aby sprostać tak zaawansowanemu zadaniu. Gracze wstępnie mogą zostać przyjęci. Nie ma czasu na wyjaśnienia. Czas na kolejną szybką decyzję. Zgoda kończy się kilkudniową, monotonną podróżą, idealną na wprowadzenie kilku zdarzeń losowych. Zakurzeni bohaterowie zostają przejęci przez wojskowy Jeep, jadący na zachód. Mimo południa, niebo-

skłon jest ciemny od spalin. Oddycha się ciężko. Ziemia wydaje się drżeć. Pod brezentowym namiotem można dojrzeć kilka uszkodzonych maszyn, przy których pracują technicy. Słyszalne w oddali salwy karabinów maszynowych wydają się nie mieć końca. Front wita.

Szkolenie

Przyjazd na miejsce, szybka konfrontacja wizualna z przyszłym dowódcą, nieco otyłym rudzielcem mówiącym z charakterystycznym, twardym akcentem. Zakwaterowanie w niewielkim namiocie. Kwatermistrz kataloguje przywieziony dobytek, pozwala zachować własną broń, lub oferuje się wypożyczyć jakiś egzemplarz z arsenału. Kilka litrów wody na potrzeby higieniczne oraz wiadro na odchody stoi w kącie. Pordzewiałe łóżka po-

lowe. Kilka konserw oraz suchary. Czas na odpoczynek. Od rana zacznie się szkolenie. Noc mija w odgłosach dalekich eksplozji i strzałów. Gdy tylko zrobi się jaśniej do namiotu ponownie wejdzie kwatermistrz tym razem z dowódcą. Rzuci na ziemię worek z ubraniami, z których można dobrać spłóciwy i wysłużony komplet mundurowy. Znoszone buty świetnie dopasowują się do stóp. Na niektórych mundurach widać ślady po łątach a także charakterystyczne wyblakłe ślady po krwi. Jeszcze hełmy i oto przed dowódcą stoi nowa grupa saperska. Gdy papierkowa robota kończy się, dowódca rozkazuje stawienie się grupy w drewnianym baraku w centralnej części obozu szkoleniowego. Tam po kolei zapoznają się ze sprzętem oraz przyszłymi zadaniami.

Sprzęt

Kombinezony uszyte z materiału termicznego, podobnego do tego stosowanego w kocach ratunkowych. Hełm stalowy pokryty jest podobnym materiałem.

Punktowy miotacz EMP, przypominający niewielką stalową skrzynkę zakończoną dwoma długimi na kilkanaście centymetrów kocami, rączką transportową wraz z umieszczonym inicjatorem. Przy pokrywie na baterie znajduje się pokrętło z możliwością wyboru dwóch poziomów długości fali.

Elektroniczny wykrywacz sygnałów elektrycznych, przypominający standardowy wykrywacz metalu

Prawidłowe określenie głębokości miny jest bardzo istotne. Przy każdym natrafieniu na minę operator musi zdać łatwy test percepcji. Jeśli nie zda, źle zinterpretował sygnały. Maszyna nie zostaje wyłączona i za kilka sekund prawdopodobnie nastąpi eksplozja. Nie dawać wykrywacza głuchoniememu!



Łopata saperska oraz stalowa sonda – cienki pręt długości półtora metra, służący

do nakłuwania ziemi w celu lokalizacji unieszkodliwionego obiektu.

Młot pneumatyczny z akumulatorowym systemem zasilania. Kwatermistrz nie dysponuje środkami ochronnymi na wypadek wybuchu: kamizelkami ani osłonami twarzy.

Zadanie

Po otrzymaniu meldunku o możliwej obecności Kretów we wskazanych lokacjach, grupa wchodzi do środka, starając się zlokalizować położenie maszyn, bez wywołania eksplozji (Trzy szanse operatora wykrywacza. Jeśli nie zda żadnego, nie zlokalizuje miny, co może skończyć się dość tragicznie) Ska-fandry termiczne chronią przed wykryciem czujnikiem temperatury, choć zdarza się, że wadliwa maszyna eksploduje pod wpływem drgań Do sprawnego działania potrzebne jest określenie prawidłowej głębokości maszyny (Mniej lub więcej niż metr) Po ustawieniu odpowiedniej mocy Punktowego miotacza EMP, i wystrzelenia ładunku, należy ponownie sprawdzić czy obiekt wykazuje aktywność elektryczną. Jeśli nie, grupa powinna przystąpić do natychmiastowego wydobycia maszyny. Należy się do niej dokopać, delikatnie ułożyć na noszach transportowych i przenieść we wskazane miejsce, gdzie dalszym rozbrajaniem zajmą się wyszkoleni saperzy. Szkolenie trwa tydzień, i odbywa się w warunkach rzetelnie odzwierciedlających rzeczywistość, łącznie z wykorzystaniem przydzielonego sprzętu oraz prawdziwych, choć pozbawionych możliwości przemieszczania się i ładunku wybuchowego Kretów. Po weryfikacji i udanym przejściu szkolenia, grupa zostaje przydzielona do zadań bojowych. Każda tura służby trwa miesiąc. Wy-sokość żołdu oraz inne nagrody leżą w gestii dowództwa oddziału (MG)

ZASTRZYK POMYSŁÓW DO NEUROSHIMY

Neuroshima 2020
(apokalipsa na żywo)

Piętno neodżungli
(jak zmutować bohatera)

Przygody
(robota dla chłopców)

Sojusz mutantów
(w krainie pokręconego DNA)

Apallachy w ogniu
(porachunki z baronami)

Operacje Posterunku
(sekrety zbawicieli ludzkości)

Wieża z Salt Lake City
(historia Roderyka Pooley'a)

KREW I RDZA II - dodatek do Neuroshimy

Macie szczęście, chłopaki. Dowództwo was przeszkoliło w specyficznej robocie, więc raczej nie będą was wysyłać pod ogień maszyn. Przy tej intensywności działań co ostatnio, możecie liczyć się ze średnio jedną akcją na dwa/trzy dni. Czasem cały tydzień nic się nie dzieje, a tu nagle rozkaz i trzeba ruszyć dupską. Myślicie że odbębniecie swoje na szybko i zaraz wróćcie? Czasem "Akcja" to tak naprawdę trzy do czterech odseparowanych działań. Zajmie wam to cały dzień, i nie pozwoli potem zmrużyć oka. Ale to nic. Sprawa wygląda prosto, kiedy ma się dużo czasu. Sporadycznie zdarza się, że trzeba oczyścić teren, gdy na karku są inne maszyny. Wtedy dopiero jest jazda. Powodzenia, świeżaki!

Kret

Samobieżna podziemna mina o dość prostej budowie i nieskomplikowanym algorytmie działania. W skrócie jest to niewielkich rozmiarów konstrukcja przypominająca cygaro, wyposażona w świder oraz umieszczoną pod korpusem kończyny umożliwiające przesuwanie się w rytach przez świder tunelach. Wyposażona w prosty czujnik temperatury, oparty o kompas system kierunkowy. Po dotarciu na zaprogramowane przez maszynę transportową miejsce, Kret przełącza się w stan pasywny, monitorując otoczenie czujnikiem ciepła. Eksploduje w momencie pojawienia się trzech istot ciepłokrwistych, choć nie jest to standard z powodu częstych wad programu. Zawiera około dwóch kilogramów materiału wybuchowego różnego rodzaju. Dostarczany na

miejsca przez niewielkie roboty transportowe mogące jednorazowo przenieść trzy miny, lub rzadziej, wystrzeliwane z dużej odległości, przy czym zawierają wtedy wyzwalacze napełnianych sprężonym powietrzem poduszek, które chronią przed zniszczeniem podczas upadku.

Pojawiają się przy pozycjach istotnych z punktu widzenia obronności, które mogą zostać zajęte przez ludzi: budynkach, starych transzejach lub bunkrach. Zazwyczaj trzy miny przypadają na jedną lokację. Wybuch likwiduje siłę żywą w promieniu około ośmiu metrów.

Symptomy obecności: pęknięcia w strukturze powierzchni, kopce oznaczające miejsca wwiercenia w podłoże, porzucone wyzwalacze poduszek na sprężone powietrze lub obecność

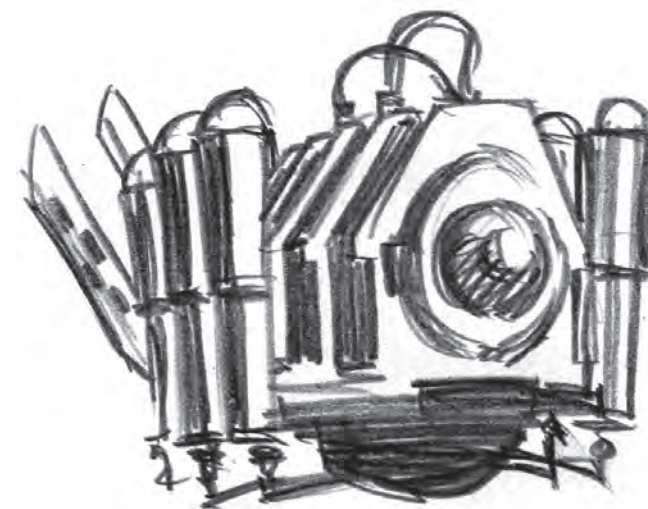
w okolicy robotów transportowych. Z reguły mimom nie towarzyszy eskorta innych maszyn.

Teren działań

Grupie saperskiej przyjdzie działać w różnych rejonach. Zazwyczaj są to w całkiem nieźle zachowane ruiny lub drogi. Rzadziej wleziecie w transzeje, bunkry, okopy lub inne umocnienia, które niekiedy przechodzą z "rąk do chwytaków". Moloch zostawia tam często swoje zabawki. Mi osobiście raz zdarzył się wielki kompleks przemysłowy. Oczyszczaliśmy go dwa tygodnie.

Zdarzenia losowe:

- Przedwczesna eksplozja, zanim gracze zaczną sprawdzać teren
- Obecność Szczęk i Pił jako eskorty. Nie jest możliwe użycie broni palnej w budynku.
- Wywołana nieuwagą eksplozja. Wadliwe materiały wybuchowe poczyniły mniejsze niż zwykle szkody. Kończy się lekkimi ranami i kontuzjami.
- Przemieszczanie się Kretów.
- Więcej niż trzy krety w badanej lokacji.



"Większość saperów z tego oddziału ginie psychicznie...tu, wewnątrz" Zapamiętajcie słowa waszego dowódcy. Każda akcja będzie wymagać od graczy odpowiednich testów morale (Decyzja MG o trudności). Każdy oblany test siada na psychice. Gdzie jest granica? Spójrz na swój współczynnik Charakteru i weź pod uwagę drugą cyfrę tej wartości. Jeśli Twój Charakter ma mniej niż 12, nie martw się - masz ten jeden punkt. Każde oblanie to punkcik mniej. Słabe osoby wysiadają po dwóch akcjach, które okazały się dla nich zbyt ciężkim przeżyciem. Ale głowa do góry. Dbanie o siebie, relaks i ciekawe spędzanie czasu wolnego pozwoli wam czasem odzyskać stracone punkciki. Żądajcie od dowództwa rozrywek godnych żołnierzy, jeśli wiecie, co mam na myśli... Co w sytuacji kiedy przekroczymy swoje psychiczne granice. Załamanie i niezdolność do służby oraz kilka miesięcy funkcjonowania jako warzywo. Potem już nic nie będzie takie same. MG może zabrać wam punkt charakteru lub dowalić czymś niemiłym. Takie życie. Trzeba było siedzieć na dupie i uprawiać kapustę, a nie pchać się na północ.

SZKIC PRZYGODY Z WIELKIM ŻARCIEM

Bartosh Majorczyk

KONKURS KULINARNY

Tło

Gracze są podziurawieni jak sito i muszą się w końcu wyleczyć? A może po prostu muszą zniknąć na pewien czas? Nieważny powód, ważne, że jest lokalizacja – zapadła osada rybbacka niedaleko Missisipi. Powietrze nie jest tam aż takie straszne, poziom stężeń mutków na metr kwadratowy mieści się w normie (Normie Missisipi), a co najważniejsze, jeśli gracze mają parę gambli na zbyciu, będą mogli czuć się jak u siebie. Dni mijają, blizny błedną a zwichnięcia powoli przestają dokuczać. W nudnej osadzie wielkie poruszenie. Coroczny konkurs kulinarny związany z wielkim napływem karawan, skupujących złowione i przetworzone ryby.

Konkurs

Niby prosta sprawa. Każdy z uczestników musi wpłacić wpisowe w wysokości ustalonej przez MG

Z otrzymanej ryby trzeba przyrządzić pyszne danie. Technika obróbki oraz przygotowania dowolna. Na koniec poszczególne potrawy zostaną przedstawione jury.

Kucharzenie

Czyżby jednak gracze nie posiadali umiejętności gotowania, Nie liczcie tu na standardowe zdolności związane z przetrwaniem w głuszy,

które pozwolą wam przygotować co najwyżej zjadliwy kawałek zwęglonej rybki. W konkursie ceni się finezję. Do rozpoczęcia zawodów zostały jeszcze dwa tygodnie. Czas ten można wykorzystać na szkolenie. Na szczęście dla graczy jest osoba, która za niewielką przysług, lub dwie, wprowadzi ich w tajniki kulinarnej sztuki.

Babcia Lilly

Babcia Lily – pocziwa starowinka i wielokrotna zwyciężczyni miejscowego konkursu. Jej potrawa – ryba nadziewana dziką pietruszką, jest jedną z najlepszych potraw dostępnych w Vegas. Jej mąż jest już na tyle zniedołężniały, że jest zmuszona prosić graczy o kilka przysług.

- Przegonienie Bagniaków – Długonogie stworzenia pokryte łysą, zrogowaciałą skórą, których przodkowie znani byli jako szopy, dewastują stelaże do suszenia ryb, podkradają żywność, atakują psy. Trzeba uważać na ich ostre zęby, między którymi pełno jest gnijących kawałków skóry i mięsa. Ugryzienie to gwarantowana infekcja. Zabicie sztuki lub

dwóch powstrzyma je na jakiś czas od pokazywania się na tym terenie.

- Rodzeństwo Cusson – Braciszek i siostrzyczka z piekła rodem. Podkradają ryby, przecinają sieci, wybili okno i tak przestraszyli psa babci Lilly, że ten wpadł do wody i nigdy nie wypłynął. Trzeba z nimi porozmawiać. Kamienie i psikusy sprawiane graczom gwarantowane

- Odnaleźć Betsy. Betsy to suczka, która uciekła jak tylko umarł drugi pies. Widziano ją podobno na bagnach. Babinka prosi o odszukanie Betsy. Pomoże w tym ulubiona przekąska – wędzony wołowy gnat dostarczany przez handlarzy.

Okaże się że Betsy ma troje małych szceniaków, które wyglądają... po prostu nie chcieli byćście widzieć ojca...

Nauki

Uradowana staruszka poczęstuje was swoją sztandarową potrawą, która będzie naprawdę smaczna. Od męża gracze dostaną starą wędkę oraz podręcznik początkującego wędkarza, z przypisaniami staruszka. Bezcenna rzecz.

Czas na naukę gotowania. Gracze przez kilka dni nauczą się rozpoznawać jakość kupowanych u handlarzy warzyw (Prosto z Teksasu) Dowiedzą się też jak oprawić rybę, aby usunąć z niej wszystkie zanieczyszczenia i jady. Na koniec dowiedzą się nieco o filetowaniu, patroszeniu a także odpowiedniej obróbce termicznej. Na ko-



niec szkolenia, trzeba wykonać otwarty test sprytu. Przy kompletnym niepowodzeniu gracze otrzymują 1 p. umiejętności gotowanie. Najwyższa liczba p. sukcesu, to 3 p. Reszta otrzymuje 2 punkty umiejętności "Gotowanie" opartej o Spryt.

Kulinarium

Czas na zawody. Jeśli gracze nie mają dość gambli na opłacenie wpisowego, zrobi to za

nich staruszka. Przy stole, w wiklinowych koszykach stoją składniki. W koszyku:

Ryba

Trzy ziemniaki

Trzy marchewki

Cebula

Sól i pieprz

Gracze decydują się na kompozycję i rodzaj potrawy z dostępnych składników (Trzeba wykorzystać wszystkie) Potem czas na rodzaj obróbki np. gotowanie lub grill. Potrawy smakowicie pachną. Wokół kręcą się zwabione zapachem psy.

Przyrządzanie potraw to proces wieloetapowy. Na początek trzeba odpowiednio przygotować i skomponować składniki. Czas na otwarty test sprytu. Potem należy kontrolować proces produkcji, przy czym głównym wyznacznikiem będzie otwarty test percepcji. Punktów nabytej umiejętności używamy przy pierwszym teście. Po wszystkim sumujemy punkty sukcesów z obu testów. Oto nasz wynik.

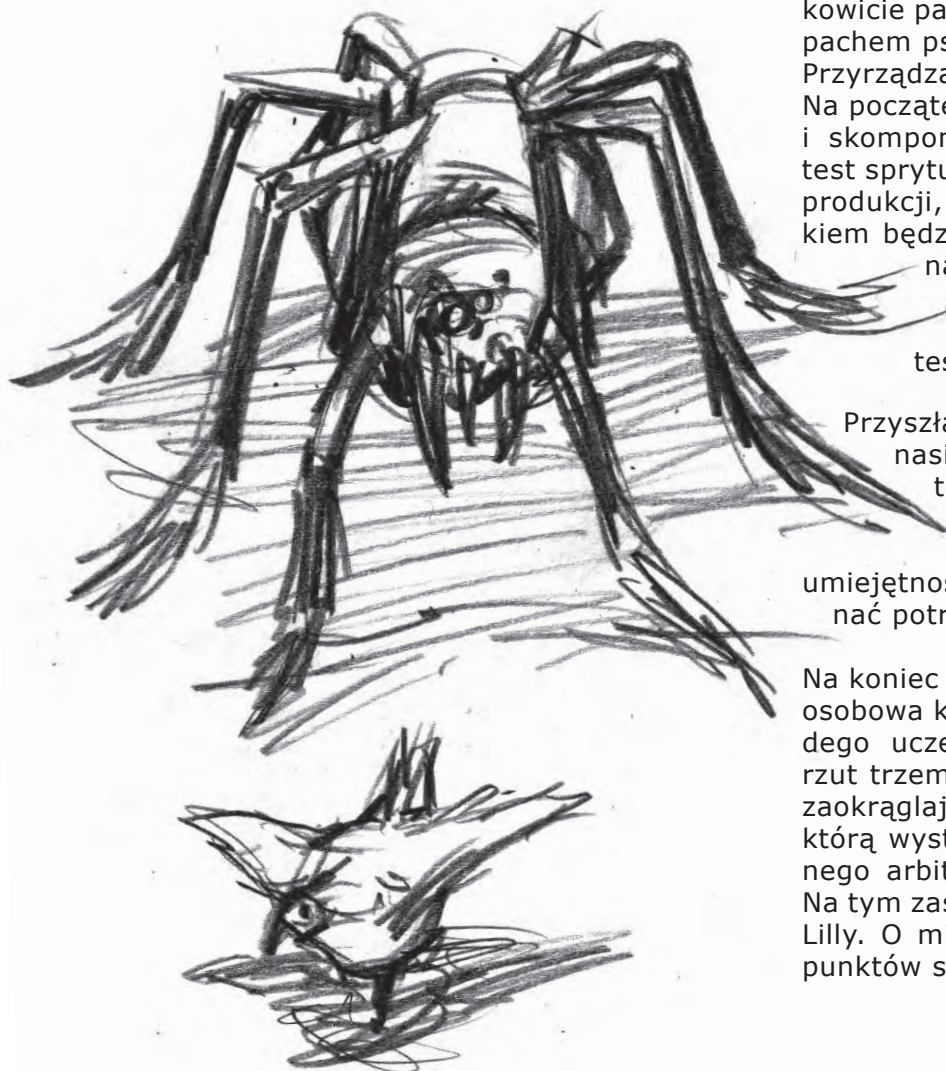
Przyszła pora sprawdzić jak poradzi sobie nasi konkurenci. Oprócz graczy startowały jeszcze trzy osoby. Mistrz gry powinien wypisać ich współczynniki Sprytu i Percepcji oraz umiejętność "Gotowanie", a następnie wykonać potrzebne testy.

Na koniec czeka nas jeszcze ocena Jury. Trzyosobowa komisja jest bardzo surowa. Za każdego uczestnika konkursu należy wykonać rzut trzema kośćmi k20 i wyciągnąć średnią, zaokrąglając w górę. To będzie średnia ocena, którą wystawi Jury. Na koniec czas na głównego arbitra, który wyda ostateczny wynik. Na tym zaszczytnym miejscu zasiądzie Babcia Lilly. O miejscu decyduje ocena Jury plus 1. punktów sukcesu z dwóch testów.

Wygrałeś? Gratuluję A co w zamian. Cenne doświadczenie. Przepis na danie trafi też wraz z kupcami gdzieś na pustkowia. Myślę że zrobi tam furorę. Wiesz co? Wylosuj na mapie podzielonej na obszary reputacji jeden z nich. Tam właśnie trafił przepis. Czyżby w nazwie miał Twoje imię? I właśnie dlatego dopisz sobie 10 punktów reputacji w tym rejonie. Ludzie co nieco słyszeli o nowej potrawie z Missisipi, którą objada się ich elita, sprowadzając za wspólnie uciulaną gambie drogie ryby i warzywa.

Kochajmy się, zamiast walczyć. Bohaterowie przybyli do tej rudery żeby odpocząć, a ty już pchasz ich w strzelanie do Bagniaków... Zabierz im broń, i niech kombinują. Czas na wykorzystanie tego szarego wypełnienia w głowie, które sprawia że czerp jest cięższy i dzięki temu ciosy z bańki są tak skuteczne. Niech kombinują. Dadzą radę!

Dzięki tej przygodzie otrzymujesz za niewielką cenę umiejętność gotowanie w oparciu o twój spryt. Myślisz pewnie, na co ci to? Kolejny mięśniak, he? Zdolność przygotowywania smacznych posiłków to złoto. Chcesz oczarować pannę? Ugotuj jej coś. Chcesz wkupić się w łaski kolegów z grupy? Zupa ze szczura będzie w sam raz. Co pytasz? Co Ci z tych umiejętności na froncie? Przy każdej armii jest garkuchnia. Szepnij słowo kwatermistrzowi, niech kucharz oceni czy będzie miał z Ciebie pożytek. Jak umiesz gotować, to pół roku służby minie Ci w luksusach. Co gadasz? Męstwo, i walka ramię w ramię z pozostałymi? Jak chcesz być bohaterem to się nie krępuj. Bohaterstwo pozwala wzbić się w niebiosa. Serio. Jeżeli dadzą radę wyciągnąć twoje truchło z okopu, wkrótce uleć jak ptak...przez komin krematorium.



OPOWIADANIE O WYDARZENIACH Z 2020 ROKU

Bartosh Majorczyk

DZIEŃ ZAGŁADY

- Kur... - Oficer Harold Corris rzucił ciężący mu hełm i kładąc się na rozgrzanej masce radiowożu próbował złapać oddech. Z rozbitego łuku brwiowego wciąż ciekła strużka krwi, mimo potrójnej warstwy opatrunku w sprayu. Obok niego dwaj młodzi z dwunastego posterunku opatrywali złamaną rękę kolegi. Corris niechętnie wstał i podniósł leżącą pod jego stopami krótkofalówkę, przez którą operacyjny próbował się czegoś dowiedzieć

- Tu Harold. Gdzie do cholery jest wsparcie! Jak to nie ma! Jack, my tu zaraz puścimy...Że co?... Mój Boże... Dobra...rozumiem. Z dwudziestu tylko siedmiu trzyma się na nogach. Lekkie obrażenia u wszystkich. Guarez - złamanie ręki, Huong - wstrząśnienie mózgu, Mills, Butter, Kowalski poparzeni. Lopezowi ktoś wraził kosę tak mocno, że przebiła pancerz i weszła na kilka centymetrów w ciało. Na szczęście chyba ominęła organy. Biotrov miał tak wgnieciony hełm, że trzeba było kilku minut, żeby mu go zdjąć z głowy. Na szczęście ma twardy łeb i chyba nic mu nie jest. Chłopcy Pattersona zapędzili protestujących z parku Santiago w sąsiednią, gęstą zabudowę. Tam póki co trzymają ich i dali nam odpocząć. Ok. A co z Botami? Rozumiem. Bez odbioru.



Wszystkie twarze zwróciły się w stronę dowódcy. Corris otarł pot z czoła i zatknął radio za pasek.

- Wsparcia na razie nie będzie. Boty wciąż nie działają. Możliwe, że nas wycofają, bo w takim stanie nic nie zdziałamy. W rejonie 0 i 1 doszło do masakry. Protestujący mieli broń, granaty i niewielkie ładunki wybuchowe. Prawie udało im się przerwać kordon. Nasi odpowiedzieli ogniem. Straty: czterech u nas, siedmiu u nich. O rannych nie mówię. W rejonie 7 tłum wciągnął i zmasakrował oddział Niethe. Trzech nie żyje. Gdyby nie stojący obok wojskowi, nikt by nie przeżył...Do dupy! Jeżeli mamy wracać do akcji, to bierzemy ze sobą ostrą amunicję...

Wszyscy milczeli, wbijając wzrok w nawierzchnię ulicy. Przeklęty Kongres Liderów. Co trzy lata, ze względu na ogromne napięcia na arenie międzynarodowej, do Nowego Jorku przybywało 20 przywódców państw liczących się militarnie i gospodarczo. Zamiast łagodzić spory, gnoją siebie nawzajem, oskarżając o przeróżne bzdury i wywołując nowe spory. Dla Corrisa to już trzeci Kongres, który ochrania. Na ten czas miasto zamienia się w prawdziwą twierdzę. Siły policyjne ściągane są z drugiego końca Stanów. Wspiera nas Wojsko i Gwardia Narodowa. A mimo to zawsze dochodzi do incydentów. Taki szczyt to idealna okazja dla wszelkiej maści anarchistów,



faszystów, komunistów, antyglobalistów, antymilitarystów i innych, którzy nagle mają okazję dobrać się do dupy dwudziestu przedstawicieli rządów, będących uosobieniem wszelkiego zła, całej nieprawości, klęski głodu w Afryce i pewnie jeszcze tysięcy innych rzeczy, z zatopieniem Tytanica włącznie. Mimo różnic poglądów, wzajemnej niechęci lub wręcz wrogości, tego dnia setki tysięcy ludzi walczy w jednym, wspólnym celu. Gość z Ku-Klux-Klanu atakuje Policję ramie w ramie z murzyńskim anarchistą. To wszystko już było. Ale tym razem jest inaczej. Więcej ludzi, gorsza organizacja, dwie czy trzy wojny wiszące w powietrzu. Psychoza strachu i nienawiści. Ktoś próbował przemycić Brudną Bombę, Lewacy z Meksyku mieli przy sobie Kałasznikowy i granaty. Wczoraj gość z Kanady zestrzelił wojskowy śmigłowiec. Na przedmieściach Nowego Jorku! A w ramach wisienki na torcie, wszystko na około się sypie. Od czterech dni zautomatyzowane warsztaty szaleją. Trzeba naprawiać sprzęt ręcznie. Policyjne i wojskowe Boty, sprawdzane po kilka razy przed tym dniem, nagle nie działają! W magazynach okazuje się, że paralizatory, elektryczne pałki i tarcze pokryte siecią przewodzącą prąd - wszystko to jest kompletnie rozładowane. A przecież komputer ładujący korzystał z wewnętrznych źródeł zasilania. Internet działa jak chce, łączność pada. Po prostu gówniane piekło. A my w samym środku. Po szyję w ... Z zamyślenia wyrwał go ponownie przerywany głos operacyjnego. Radio znowu zaczęło nawalać. Skupił się maksymalnie, boleśnie przyciskając do ucha słuchawkę krótkofalówki.

- Dobra chłopaki. Nic tu po nas! Mamy zielone światło na powrót. Zastąpi nas Gwardia. Pakujcie się i wracamy. Na miejscu zorganizowano szpital polowy, bo podobno klinika na St. Mary Square jest już maksymalnie przepełniona.

Ulga, jaką zobaczył w oczach podwładnych była całkowicie zrozumiała. Nie myślał o tym, że kilkaset metrów dalej, jego kumple właśnie doświadczają tego, czego on przed kilkudziesięcioma minutami. Liczyło się tylko to, że zabiera swoje czarne dupsko jak najdalej od tej apokalipsy.

S.O.S. PRZYGODA: PACZKA

Gracze właśnie zadzwonili, że nadciągają, a Ty nie masz pomysłu na sesję? Oto S.o.S. przygoda - ostatnia deska ratunku w takiej sytuacji. Jej autorem jest Bartosz Słowi, zwycięzca konkursu na tego typu tekst

Symptomy

Przygoda zaczyna się od symptomów - nuda. W wiosce w której siedzą BG nic się nie dzieje! Nic! Rozumiesz? Siedzą i nie ma co robić. Czas zbiorów się skończył, łowcy, którzy ruszali po jedzenie naprzynosili dość żarcia, wody jest dość, mimo że z nieba leje się żar i nic się nie dzieje. Nic. W nocy przejeżdża tędy kurier zostawia swoje paczki i jedzie dalej. Rankiem jeden z BG zauważył, że na środku placu leży jakaś wielka paczka. Co to? Metalowa skrzynia, nie lutowana ani nie sklejana. Wielka metalowa kwadratowa bryła. Mimo gorącego powietrza włos się jeży?

Otwarcie

Co jest w środku? Nie wiem. Zresztą czy to ważne? Ważniejszy jest dla nas teraz tłum.

Podgrzej atmosferę jak żar lejący się z nieba. Ludzie wyciągają broń, kłócą się, boją się, chowają się, uciekają, pakują się. To w końcu Moloch, Chaos, Prezent od Smarta, Paczka z przeszłości, Dar od Boga. Twórz atmosferę rozkręcaj i nakręcaj. Zapisz sobie 4 imiona dla BN i przydziel im 4 różne podejścia: wysadzić, uciec, zakopać i otworzyć. Nie daj im się dogadać, a pomiędzy nimi posadź graczy. Niech czują, że sytuacja jest do uratowania, ale ciężka. Rozmowy, rozmowy i rozmowy aż w końcu padną pierwsze strzały. Chaos, który gracze próbowali ogarniać staje się powoli piekłem pełny krwi i kurzu.

Samotność

I kiedy już krew się leje i miesza z kurzem i piachem opakowanie też się otwiera - oczywiście ubrązane od krwi i poharatane kulami a w środku... rdzawa pustka.

* * *

- Żyjesz, stary? - Sean Corrin uściśkał brata, starając się nie dotknąć go pobrudzonymi smarem dłońmi - Nie wyglądasz najlepiej.

- Mam stłuczony bark, rozwalony łuk i lekko pogruchothane żebra. Całe szczęście nikt do mnie nie strzelał, nie polewali mnie benzyną ani nie rozpylali kwasu. Generalnie jest dobrze. Co z tym badziewiem?

- Nic! Wszystko jest na swoim miejscu, wszystko jest sprawne. Sprawdziłem nawet schematy i plany konstrukcyjne, jak udało mi się dostać do bazy danych. Treaz internet znowu siadł. Nie mam pojęcia co jest grane. Powinny działać. Nie ma absolutnie żadnych usterek. A mimo to, żaden nie reaguje. Żaden. Wszystkie dziewiętnaście plus jeden zniszczony ostatnio podczas ćwiczeń. Działa tylko kilka modeli sterowanych ręcznie. A to i tak operator musi być w zasięgu kilkudziesięciu metrów. One są na ulicy, w sektorze 0.

- A co z samochodami. Widziałeś co te scierwa zrobiły z moim radiowozem!

- Mówiłem kierownictwu, żeby przestali kupować te nowoczesne graty i zainwestowali w coś starszego. Gwardia Narodowa ma samochody starego typu, i z tego co wem, nie mają teraz takich problemów jak my. Próbuję uruchomić teraz jeden z tych złomów, ale to sypie się w oczach.

- Uważaj na siebie. Jadę do Marthy. Wyjechała z młodym na wieś, do Babci. Jak możesz, urwij się wcześniej, i dołącz do nas. Przeczekamy ten gówniany Kongres.

- Postaram się, tylko jedź południowym traktem, bo zachodnie dzielnice zostały odcięte przez wojsko. Kilkanaście tysięcy osób odepchnięto od zielonej strefy. Rozbiegli się po mieście i plądrują wszystko co mogą. Dobrze, że ludzie, nauczani doświadczeniem sprzed trzech lat, dobrze się pobarykowali. Ta hałastra jest uzbrojona i niebezpieczna. Teraz zieloni latają wściekli i wyciągają tych gnojków z zakamarków.

Harold Corris spojrzał jeszcze na brata, próbującego uruchomić nowoczesny silnik japońskiej produkcji, i krzywiąc się z bólu ruszył do podziemnego garażu.

* * *

Sytuacja musiała być naprawdę poważna, skoro nad zamkniętymi dzielnicami krążyły uzbrojone śmigłowce, a na dachach roztawiano snajperów. Dzięki legitymacji i małemu kłamstwu, udało mu się wydostać poza miasto. Mknął opustoszałą autostradą, chcąc jak najszybciej znaleźć się blisko żony i dziecka. Dobrze pomyślał, wysyłając ich na kilka dni na wieś do swojej matki. Po 30 minutach udało mu się dotrzeć do upragnionego celu. Osada była jak zwykle spokojna i senna. Wszyscy siedzieli w domach i oglądali piekło z Nowego Jorku. Pewne elementy strachu przed tym, co dzieje się wiele kilometrów dalej, widać było również tutaj. Harold

mijał dwa razy uzbrojonych w strzelby i pistolety, patrolujących ulicę mieszkańców. Sprawdził, czy w schowku jest jego prywatna broń. Poczł się lepiej, gdy namacał chłodną rękojeść potężnego rewolweru. Dojeżdżał właśnie przed dom, w którym spędził prawie siedemnaście lat życia. Dziwny niepokój opuścił go, gdy zauważył na werandzie swoją matkę, żonę, oraz czteroletnią córeczkę bawiącą się z psem.

* * *

Wieczór przyniósł długo oczekiwany chłód. Harold po raz kolejny próbował skontaktować się z bratem. Bezskutecznie. Nie było zasięgu lub sieć był przeciążona. Martha podała mu wypełniony lodem worek, który przyłożył natychmiast do opuchniętej klatki piersiowej. Oddychał z trudem. Sygnał telewizji padł jakieś dwie godziny temu. Ciszę wykorzystały świerszcze, dając niesamowity koncert. Harold, mimo odprężającego otoczenia nie mógł się uspokoić. Zanim telewizja padła, dowiedział się, że podpalono i splądrowano jeden z małych posterunków. Na ulicach dochodziło do strzelaniny. Nie ma szans, aby po takich wydarzeniach ktokolwiek zgodził się na to, aby za trzy lata Kongres odbył się ponownie w Nowym Jorku...

- Tata! Zobac! Zobac - jego córeczka uczyła się mówić. Wychodziło jej to nad podziw składnie. Harold niechętnie wstał z bujanego fotela, i schodząc z werandy ruszył na tyły budynku, gdzie bawiła się mała Natalie. To co ujrzał na horyzoncie, zmroziło mu krew w żyłach. „To nie jest to co myślę!!!” - chciał krzyczeć, ale nie mógł wydusić słowa.

- Patz, Tata. Gzybek... - dziewczynka dumnie uśmiechała się wskazując na świecący na widnokręgu obiekt.

Atomowy grzyb, swym blaskiem wybijający się ponad ciemniejące, wieczorne niebo, wykwił dokładnie nad Nowym Jorkiem. Co do tego, nie było wątpliwości...



AGENCI NADZWYCZAJNI: SKRZATY

Mateusz „Maestro” Paszun

Niezauważalne, wszędobylskie, zorganizowane. I nade wszystko - problematyczne. Często niedoceniane i pomijane w sprawozdaniach, chyba że występuje w formie skargi i nagannych opinii. To prawda, sprawiają wiele kłopotów pracodawcom. Jako jedyni Agenci założyli związek zawodowy, domagają się pakietów opieki zdrowotnej obejmujących całą rodzinę do piątego pokolenia wstecz, bardzo często strajkują, a czasem organizują nawet pikietę przed wojewódzkimi placówkami InSpectres. Wyrządzane przez Skrzaty złośliwości i drobne kradzieże sprzętu biurowego przeszły już do legend.

Choć Skrzaty dzielą się na kilka odmian, wszystkie uważają się za kuzynów i odczuwają coś, co określają mianem solidarności. Nie radzę nikomu jej sprawać.

Według aktualnego Almanachu Agentów rozróżnia się wśród skrzatów następujące odmiany:

CHOCHLIKI

Swawolne, niesforne i nierzetelne, w miarę możliwości należy unikać kontaktu. Są jednak niezwykłym źródłem plotek i doskonale sięją dezinformację na terytorium wroga.

Wykształcenie: 2 (całkiem niegłupie)
 Wysportowanie: 1 (unikają WF-u)
 Technologia: 1 (hubka i krzesiwko)
 Kontakt: 4 (wcisną każdy kit)
 Luz: 2 (mimo wszystko spięte)

GREMLINY

czyli psuje zawodowe, uwielbiają smak izolacji i pchania palców gdzie tylko możliwe. Przebiegłe i zwinne, mają naturę samotników, ale potrafią współpracować w grupie. Pracują dla tego, kto da więcej,

Wykształcenie: 0 (ostre zęby, tępy mózg)
 Wysportowanie: 3 (salta na wentylatorze)
 Technologia: 1 (wiedzą co zepsuć)
 Kontakt: 1 (no nie pogadasz)
 Luz: 5 (widziałeś ich w akcji)

LEPRECHAUNY

Eleganckie skrzaty wywodzące się z Irlandii. Mają słabość do koloru zielonego, są skąpe, doskonale się targują, rozliczają się zawsze w gotówce i biorą wysokie zadatki. Doskonali księgowi, czasem zanadto kreatywni. Leprechauny najczęściej uzależnione są od hazardu,

Wykształcenie: 4 (całkują w głowie)
 Wysportowanie: 2 (złoty garnek jednak waży)
 Technologia: 1 (posługują się liczydłem)
 Kontakt: 1 (przecież to buce)
 Luz: 2 (wyluzowany skąpiec?)

LILIPUTY

Najbardziej społeczne, ugodowe i kontaktowe skrzaty. Żyją w dużych rodzinnych społecznościach i biorąc jakkolwiek misję dbają o finansowe zabezpieczenie bliskich na wypadek ryzyka.



Wykształcenie: 4 (w młym ciele duży mózg)
 Wysportowanie: 0 (oj tam, oj tam)
 Technologia: 1 (obsługuje bindownicę)
 Kontakt: 4 (no niemal troskliwe misie)
 Luz: 1 (małe i strachliwe)

Najlepsza współpraca ze Skrzatami, niezależnie od gatunku, to nieformalna umowa. Obchodzi się wówczas związki zawodowe, a pieniądze przechodzą z ręki do ręki bez żadnego śladu. Skrzaty to mistrzowie szarej strefy. Mają swoje wady, ale umiejętnie wykorzystani działają lepiej niż niejeden Agent Nadzwyczajny słusznego wzrostu.

Praca zwyciężyła w konkursie na gadżet



Jest coś, czego nie może zabraknąć w niezbędniku pogromcy duchów. Coś, co nie wydaje z siebie spektakularnych odgłosów, nie błyska jaskrawymi lampkami diod i nie pełni funkcji ofensywnej na froncie walki z Nie-wytłumaczalnym....

Chodzi o niepozorną, ale jakże ważną dla bezpieczeństwa naszego świata, puszkę aerozolu z logo InSpectres. W puszcze znajduje się niezwykła substancja w sprayu zwana szczeliwem. Służy ona do zasklepiania między wymiarowych dziur, zablizniania ran w osnowie rzeczywistości, przez które sączy się do naszego świata ekto-plazma, a wraz z nią przenikają mniej lub bardziej sympatyczne istoty i okultystyczna energia.

By trwale zamknąć wyrwę w continuum czasoprzestrzennym należy z bliska spryskać szczeliwem pulsującą, polaryzującą dwuwymiarową szczelinę widoczną tylko pod odpowiednim kątem. Co prawda takie pęknięcie może znajdować się równie dobrze sto metrów pod wodą, kilometr pod powierzchnią gruntu lub wysoko w stratosferze, ale w takich sytuacjach służą nam przecież pomocą Agenci Nadzwyczajni.

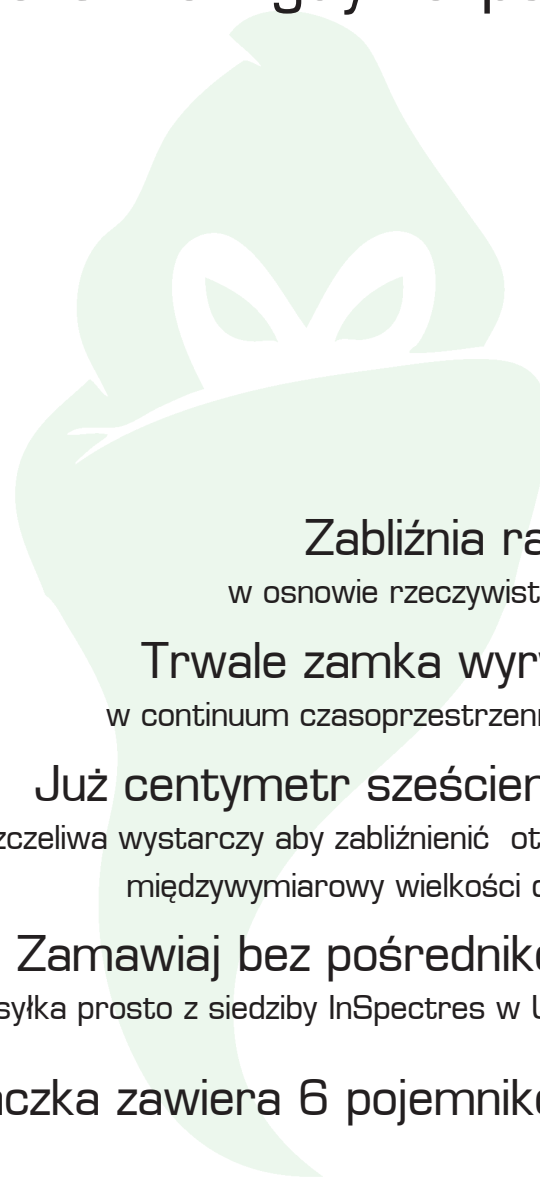
Centymetr sześcienny szczeliwa wystarcza na zabliznienie między wymiarowego otworu wielkości dłoni. Tak duże pęknięcia w osnowie zdarzają się bardzo rzadko. Tylko raz, w syberyjskiej tajdze nad rzeką Podkamien-na Tunguzka, w 1908 roku metryka Crowley'a pękła na długości kilkunastu metrów. Szczeliwo potrzebne do zamknięcia wyrwy udało się przewieźć na pokładzie niewielkiego sterowca.

Szczeliwo jest lotne i ma właściwości halucynogenne. Używać go należy zawsze w masce i okularach ochronnych. Przed użyciem konieczne wstrząsnąć pojemnikiem.

Szczeliwo można zamawiać bezpośrednio z siedziby InSpectres w USA. Paczka zawiera 6 pojemników.

INSPECTRES

Szczeliwo - gdy rozpada się rzeczywistość!



Zabliznia rany

w osnowie rzeczywistości

Trwale zamka wyrwy

w continuum czasoprzestrzennym

Już centymetr sześcienny

szczeliwa wystarczy aby zabliznić otwór międzywymiarowy wielkości dłoni

Zamawiaj bez pośredników

Wysyłka prosto z siedziby InSpectres w USA

Paczka zawiera 6 pojemników



KIEDY ROZUM SPI

TRZECIA DOBA ZA KOLKIEM. **ZNOWU**
SKRECAM TACHOGRAF. JESZCZE TYLKO TEN
KURS DO GDANSKA I **JEST** URLOP...

Piotr Janiecki, lat 34, kierowca TIR-a

BYWAŁO **GORZEJ**. ZASRANY KOMORNIK.
ALE BYWAŁO GORZEJ. UDA SIĘ, **JESLI**
BEDE MIAŁ SZCZĘŚCIE. BYWAŁO GORZEJ.
BYWAŁO GORZEJ...

Adam Wiko, lat 29, przedsiębiorca

NIE SPAŁEM OD DWOCH DNI. ZARAZ
ZASNE. MAM DOŚĆ. CHOLERNY
PROJEKT. TA UCZELNIA MNIE
WYKONCZY...

Wojtek Gruszka, lat 23, student

NIE POTRAFIĘ SPAC, **KOSZMARY**, PRZERAZLIWIE
BOJĘ SIĘ KOSZMARÓW. LYKAM KOLEJNE
TABLETKI ALE NIE POMAGAJĄ. TE PROCHY **MNIE**
KIEDYS **ZABIJA**...

Anna Likoś, lat 46, nauczycielka

Nominacja do:  **The Indie RPG Awards**
All Time Bestseller, Indie Press Revolution



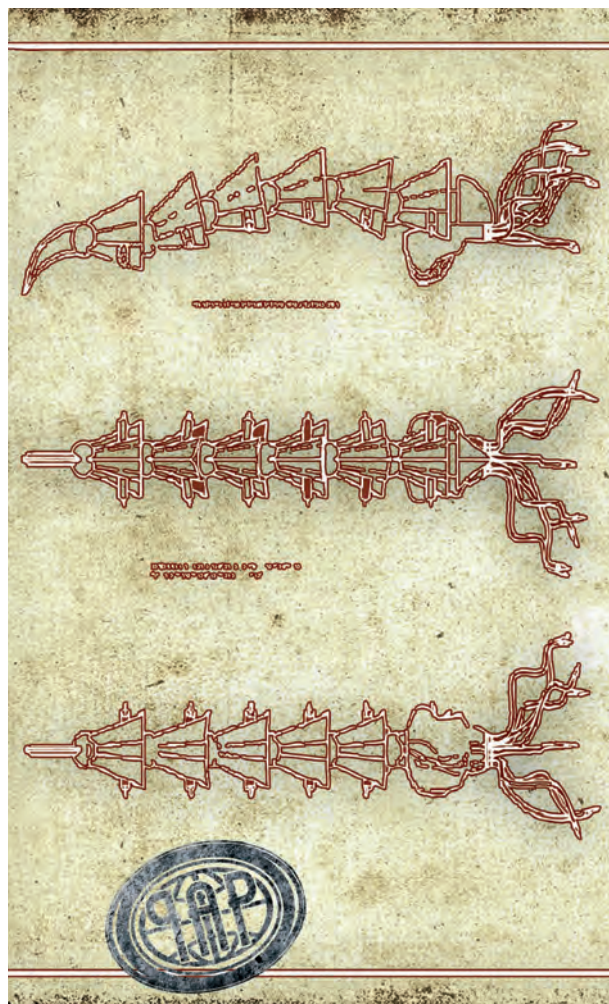
Paweł Kamiński

Plugawa drona

Hitlerowska machina propagandowa potrzebowała ostatniego atutu w swym przebiegłym łańcuchu spisków i zdrady. Na pierwsze miejsce w tej makabrycznej sceny wypłynął nieznany dotąd profesor Johan Geinz. Jego publikacje na temat kontroli ośrodków myśli za pomocą impulsów elektrycznych zyskały uznanie führera i dały zielone światło dla napływu funduszy z Głównego Urzędu Bezpieczeństwa Rzeszy.

Teoria jednak była daleka od praktyki. Prace stały w martwym punkcie gdy siły sprzymierzonych zniszczyły drugie laboratorium III Rzeszy pracujące nad projektem „drona bojowa”. W 1943 pojawiło się światło w tunelu. Do ostatniej z pracowni prof. J. Geinza przybyła próbka nieznanej tkanki. Doświadczenia wykazały że osocze wytwarzane przez ten organizm otępia odporność organizmu nie uszkadzając przy tym mózgu ofiary. Dotychczasowe próby wszczepienia mechanicznych dron w obiekty badań kończyły się fiaskiem. Obiekt natychmiast odrzucały wszczep, a przy walce w agonii organizm obiektów obumierał. Osocze które nazwano „aryjskim trunikiem” sprawiało, że organizm dożywał nawet do 2 dób po wszczepie.

Długo nie trzeba było czekać na dalsze rezultaty. Wersje prototypowe powstały w przeciągu kilku tygodni. Nieoceniona pomoc polskiego biologa, dr. Jerzego Turowskiego pozwoliła na znaczący postęp w badaniach. Okazało się możliwe wszczepienie fragmentów mózgow prawdziwych aryjczyków do



„15 lutego 1944

Postawa dr. Turowskiego była dla mnie dużym zaskoczeniem. Jego próby za-przepaszczenia wiekopomnego wynalazku były dowodem na ograniczony światopogląd tego człowieka. Zasłużona kara, która go spotkała była jednocześnie dowodem jego klęski. Na szczęście Abwehra działa teraz razem z nami ich przełożeni są bardziej otwarci i dostarczają dużo obiektów do badań.”

mechanizmu. Plugawą dronę, wybryk ludzkiej myśli szybko okrzyknięto „Der Bandwurm des Gehirnes”.

Dr. J. Turowski został pierwszym obiektem badań gotowej broni nazistów. Po wszczepieniu drony wydał dwa obozy partyzanckie, o których istnieniu wiedział. Zginęło ponad 120 Polaków. Generalicja natychmiast po tym pokazie nakazała masową produkcję broni, która miała dać nowy sposób przekonywania do słuszności idei III Rzeszy.

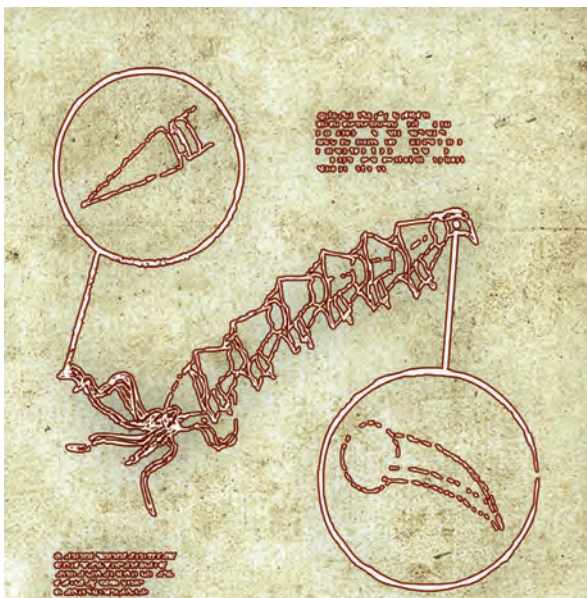
PLUGAWA DRONA

Nieduży, składający się z kilku kręgów metalowy szkielet wraz z mechanicznymi zespołami. Dołączony do jego zwieńczenia fragment mózgu zawierający idealy prawdziwego aryjczyka oraz zbiorniki z substancjami podtrzymującymi funkcje życiowe fragmentów mózgu. Późniejsze wersje dron posiadały też nie duże wątle czułki które służą do samodzielnego chwytania się ofiary. Pozwalają jej też samodzielnie pełzać lub bardzo wolno wspinać się po ścianach. Pierwotnie drona wszczepiana była bezpośrednio do mózgu w laboratorium był to jednak sposób zbyt czasochłonny i nie wygodny.

11 października 1943

Obiekty nadal się opierają, ale dzięki „aryjskiemu trunkowi” ich śmierć została odłożona w czasie. Rezultaty są obiecujące szczególnie, że w ramach nagłej klęski na froncie wschodnim nasze badania dostały drugą szansę i fundusze. Mamy też nawiązać współpracę z przedstawicielami inteligencji na terenach okupacyjnych.

Osoba która znajdzie się pod wpływem drony przechodzi pod kontrolę Mistrza Gry w przeciągu 1h. Lekkarstwem jest operacyjne usunięcie mechanizmu inaczey po przejściu na nazistowską stronę dostaje do 70h życia po których następuje stopniowe zamieranie organizmu. Postać nadal posiada swoją wiedzę jedynie co się zmienia to front polityczny.



Ignacy Trzewiczek

Monastyr: druga edycja

W styczniu, na stronie internetowej Monastyru rozpoczęliśmy cykl artykułów „Strona po stronie”, w ramach którego dokładnie – właśnie strona po stronie – prezentujemy podręcznik do nowej edycji Monastyru i pokazujemy jakie zmiany pojawiły się w grze. Dla graczy znających pierwszą edycję gry to szansa na dokładne poznanie poprawek w grze, dla nowych graczy okazja, by jeszcze przed premierą gry zapoznać się dokładnie z zawartością książki.

Na potrzeby Gwiezdnego Pirata przygotowałem krótkie podsumowanie tego, co pojawiło się na stronie w styczniu.

ZMIANY W DOMINIUM

Jest rok 1580 kalendarza Dominium. Od wydarzeń opisanych w podręczniku do pierwszej edycji Monastyru minęło pięć lat. Sroga, okrutna, pełna niebezpieczeństw Kara, Kara w której jestem bezgranicznie zakochany, staje przed nowymi problemami – oto Valdor przestał być jedynie iluzorycznym zagrożeniem. Wojska sił Ciemności przekraczają południowe granice Kary i wkraczają na jej ziemie. W jednej chwili Inkwizycja, która przez lata trzymała w garści cały naród przestaje być najważniejszą siłą w państwie. Karyjczycy zwracają się o ratunek do zakonów rycerskich. Układ sił w państwie zostaje odwrócony, a na południu kraju wybucha piekło wojny. Agaria bardzo niechętnie, skromnie odpowiada na wezwania sąsiada o pomoc. Kord, gnębiony wewnętrznymi wojnami pomiędzy magnaterią, z uwagą obserwuje jak doryjskie rycerstwo mobilizuje się do obrony ojczyzny przed brutalnym, dzikim najeźdźcą ze wschodu...

Przed każdym z naszych starych przyjaciół – Ragadą, Bardanią, Gordem i innymi – otwierają się nowe wyzwania i problemy. Dreszcz przebiega po plecach na myśl o powrocie do Dominium i sprostaniu nowym zadaniom. Pięć lat. Nie dość, by zupełnie odmienić Dominium, nie dość, by świat gry stał się obcy, nowy, inny od tego, który wszyscy pokochaliśmy, dość jednak, by spojrzeć na wszystko z nowej perspektywy. I znów rzucić się w wir przygody...

ZMIANY W MECHANICE

Mechanika nowego Monastyru oparta jest o reguły Rzeczypospolitej Odrodzonej, gry fabularnej nad którą pracujemy od kilku lat. Test wykonuje się na 3k20, odrzuca się najwyższy i najniższy wynik, a środkowa kość obowiązuje. Wynik na środkowej kości musi być równy lub mniejszy od wartości Współczynnika + Umiejętność. Jest to mechanika od dawna testowana przez nas podczas sesji Rzeczypospolitej Odrodzonej. Jest szybka, prosta i skuteczna. Dzięki uśrednianiu wyniku (wybieramy kość środkową z trzech), łatwiej przewidzieć wynik, łatwiej dostosować wartości cech i umiejętności, wszystko chodzi o wiele płynniej. Bohaterowie Graczy częściej zdają testy, są silniejsi, mocniejsi w wykonywaniu akcji niż w pierwszej edycji gry. Co więcej, statystyka mówi, że gra jest mniej losowa, jeśli postać ma te 10 Zręczności i ze 3 Fechtunku, to może dość spokojnie wyciągnąć rapier i przystąpić do walki.

Monastyr 2.0 nie gra o super bohaterach. Jest grą o gościach, którzy znają swoją wartość. I potrafią ją udowodnić.

MŁODZI BOHATEROWIE

W nowej edycji Monastyru wyraźnie zacieramy podział na młodych i starych Bohaterów Graczy. W każdym akapicie, każdym fragmencie tekstu pilnujemy, by nie sugerował, że gra się w Monastyr tylko starymi, doświadczonymi przez życie postaciami. Tam gdzie trzeba – jak na przykład w rozdziale „Przebudzenie” – dodaliśmy całe akapity pokazujące, że Monastyr to gra o ludziach mających dawne, szlachetne, niedzisiejsze przekonania, lecz wiek, ilość wiosen postaci nie ma znaczenia. Liczy się to jak postrzega świat. Nie to, kiedy się urodziła. Stąd właśnie pojawienie się nowych bloków tekstu. Takich jak ten:

„Ludzi nam podobnych nie ma wielu, lecz nie możesz powiedzieć, że ostało się nas ledwo dwóch. Ten młody stojący w cieniu, przy drzwiach przybył wraz ze mną. Nietuzinkowy chłopak. Poznałem Jonasa w Kin-

dle i wyciągnąłem z kłopotów, w które zaprowadziły go jego charakter i wychowanie jakie odebrał w domu. Jest uparty jak osioł, a ponadto odważny i lojalny, słowny i nieustępliwy. Gdyby urodził się sto lat temu, zaszedłby daleko. Dziś, cóż, nie wróżę mu wielkiej kariery.

„Ludzi takich jak Jonas wciąż napotykam w Dominium. Odsunięci od władzy i zaszczytów, zepchnięci na margines życia towarzyskiego, patrzą jak ich rówieśnicy robią kariery depcząc honor swojego rodu. Mają dziś po dwadzieścia, trzydzieści lat pełni są energii i wiary w to, że świat można jeszcze odmienić. Walczą o swoje ideały, rzucają się do walki z głupotą i prywatą. Mają nas, tak panie, takich jak ja czy ty, za wzór i podążają wytyczonymi przez nas drogami, nie przejmując się tym, że drogi te zaprowadziły wielu do upadku. Jonas wędruje ze mną już od kilku tygodni. Zaraził mnie swoją młodzieńczą siłą. Dlatego cię odnalazł. To jego był pomysł.”

POCHODZENIE

Rozdział poświęcony Tworzeniu postaci doczekał się bardzo wielu zmian. Sam krok pierwszy, czyli Pochodzenie to obszar całego zestawu innowacji i poprawek będących efektem wielu lat gry w Monastyr oraz olbrzymiego wsparcia fanów. Zmiany te zasługują na cały osobny artykuł – przeczytacie go w lutym wydaniu Gwiezdnego Pirata, a póki co pozwólcie tylko, iż wymienię to co się zmieniło w rozdziale o Pochodzeniu postaci:

- zniknęły Cechy z Pochodzenia
- pojawily się słowa kluczowe
- pojawily się popularne imiona i popularne nazwiska
- pojawily się pomysły na postać

PODSUMOWANIE

To tyle z podsumowania zmian w drugiej edycji Monastyru, które zostały zaprezentowane na stronie Monastyru w ubiegłych tygodniach. Zachęcam do regularnego odwiedzania tej strony i zapraszam do lektury kolejnego artykułu prezentującego postęp prac – już na łamach lutowego wydania Gwiezdnego Pirata.



Trzewik, MaWro

Popularne imiona i nazwiska Dominium

Materiał pochodzi z podręcznika do drugiej edycji Monastyru

Kord

Imiona kordyjskie: Wolfgang, Sigfrid, Johan, Marcus, Adam, Thomas, Uwe, Michael, Jan, Klaus, Anna, Beate, Edith, Eva, Helene, Claudia, Magdalene

Nazwiska kordyjskie: de Abana, de Aberquero, de Bautista, de Cardona, de la Fuente, de Escarrà, de Gallo, de Hierro, de Lobo, de Loyola, de Núñez, de Pavia, de Puga, de Ramires, de Sala, de Santana, de Torres, de Vargas, de Yabara, de Zamorano

Cynazja

Imiona cynazyjskie: Peter, Paul, Mark, Brian, Jason, James, John, William, Emily, Jane, Dorothy, Joan, Mary, Lucy

Nazwiska cynazyjskie: Allard, Baudin, Blanchet, Cavey, Daniau, Dufour, Faucher, Fontaine, Germain, Harman, Janvier, Lapointe, Lécuyer, Martel, Moreau, Patenaude, Richard, Samson, Tailler, Voclairn

Ragada

Imiona ragadańskie: Keneth, Joseph, Mack, Ralph, Ruth, Wendon, Ealdor, Bramley, Deacon, Eda, Rowley

Nazwiska ragadańskie: Cullen, Turner, Malarkey, Harborne, Hathaway, Sullivan, Kent, Stoughton, Branah, Brigham, Byford, Calhoun, Cuthbert, Cuthwolf,

Agaria

Imiona agaryjskie: Ante, Antun, Andro, Drazan, Goran, Ivo, Mare, Nada, Nikola, Petar, Marija, Nada

Nazwiska agaryjskie: Blažević, Marković, Petrić, Stanković, Rijak, Mladosz, Gijać, Vaduk, Sremec, Nazor, Mlađić, Storica, Vukas

Kara

Imiona karyjskie: Adrijana, Aleksandar, Belun, Boguslav, Boris, Dragomir, Jaroslav, Jetmir, Konstantin, Mirjeta, Ludmila, Tiranja

Nazwiska karyjskie: Jovanović, Raznatović, Grbić, Mitić, Ilić, Dokić, Mrdak, Bjelica, Kovacević, Petrić, Bojović, Borovjak, Mijalović, Perić, Dukić, Vasić.

Matra

Imiona matrańskie: Amato, Armani, Bona, Bonito, Cason, Elma, Flavio, Gavino, Guido, Kamilla, Silvano, Tullio, Nazwiska matrańskie: Anuzio, Attura, Gasperi, Ruggiero, Sica, Noce, Malarte, Dandolo, Vicco, Cavallo, Nesta, Terzio, Luigicola, Mornello, Pianni

Bardania

Imiona bardańskie: Alwen, Brian, Jim, Patrick, Neil, Susan, Shannon, Conor, Mick, David, Tom, Bratt, Mollyney, Liam, Cathy, Meave, Megan

Nazwiska bardańskie: Duff, McCarthy, Kean, Quinn, McArthur, Beattie, Coburn,, Lithgow, MacBri, MacGill, Fhaolainde, Masters, Delvin, Dickey, Dempster

Nordia

Imiona nordyjskie: Jakub, Dorian, Iris, Klara, Tiamos, Glorian, Oskar, Marco, Klemens, Agnes,

Nazwiska nordyjskie: Agaras, Teliar, Angmar, Tiaras, Merralin, Jovas, Tollar, Nerra

Gord

Imiona gordyjskie: Berg, Bernard, Maur, Mergot, Kator, Har, Tara, Sara, Werg

Nazwiska gordyjskie: Skała, Niedźwiedź, Nieustępliwy, Mocarz, Bez ucha, Zwinny, Dzielny, Kamień, Grom, Od topora, Waleczny, Siwy, Opiekun

Doria

Imiona doryjskie: Dor, Berg, Greta, Bertram, Rena, Gotard, Warg, Anna, Maria, Gala, Rag, Gor, Gordon,

Nazwiska doryjskie: dor Warde, dor Angor, dor Merga, dor Dawor, dor Tewir, dor Wera, dor Borga, dor Barr, dor Darag,

Teller

Szlachetne Zdrowie

*Tekst dzięki uprzejmości
Wydawnictwa GRAMEL*

Postapokaliptyczny świat nie jest zbyt przyjaznym miejscem do życia. Pełno tu od gangów drogowych, mutantów a nawet żadnych władzy dyktatorów. Gdy tylko jakieś niebezpieczeństwo zostaje zażegnane, na jego miejsce pojawia się kolejne.

TŁO PRZYGODY

Miasteczko Prosperity, z którego pochodzi drużyna, ogarnęła niedawno zaraza. Jedni upatrują przyczyn w wydarzeniu, które miało miejsce dwa tygodnie temu – trzęsieniu ziemi, którego skutkiem miało być jakoby uwolnienie bliżej nieokreślonych toksyn do miejskich studni. Inni obwiniają wędrownych handlarzy, którzy odwiedzili miasteczko na krótko przed wybuchem epidemii. Cokolwiek było faktycznym powodem, zarazy nie da się wyleczyć za pomocą żadnych dostępnych środków czy metod. Choroba może spustoszyć wszystkie skupiska ludzkie w okolicy, jeśli nikt jej nie powstrzyma.

Okazuje się jednak, że jeszcze nie wszystko stracone. W mieście pojawił się wiekowy Poszukiwacz i przyniósł ze sobą wieści o położonych w górach pozostałościach kompleksu medycznego wybudowanego jeszcze przed Wielkim Wybuchem. Podczas przepatrywania ruin starzec natrafił na wiele znalezisk, które zidentyfikował jako leki i różnorodna aparatura medyczna, choć nie ukrywał, że nie zna się zbyt dobrze na rzeczy. Poszukiwacz chętnie poprowadzi drużynę w to miejsce (oczywiście za stosowną opłatą), by tym sa-

mym pomóc w odnalezieniu lekarstwa przeciw zaraze pustoszącej miasto. Niestety nikt nie wie najważniejszego – Poszukiwacz jest tak naprawdę Obcym, który został schwytany przez rząd tuż przed Ostatnią Wojną. Był on więziony w komorze stazy aż do ostatniego trzęsienia ziemi dwa tygodnie temu, dzięki któremu udało mu się z niej uciec.

PRZYGOTOWANIE

Członkowie drużyny zostają wybrani przez starszyznę miasteczka, by wyprawić się na poszukiwanie lekarstwa przeciw chorobie dziesiątkującej miasto. Stary Poszukiwacz pojawia się z wieściami o najwyraźniej nie splądrowanych jeszcze ruinach kompleksu medycznego wybudowanego przed Apokalipsą. Poszukiwacz oferuje poprowadzenie drużyny do celu, by mogła ona znaleźć lekarstwa, spośród których jakieś powinno zatrzymać rozprzestrzenianie się śmiertelnej epidemii. Miejska starszyzna obiecuje drużynie pokaźną nagrodę za przyniesienie z ruin jak największej ilości leków i aparatury medycznej. W wyprawie postaciom graczy będzie towarzyszył niemłody już lekarz (Doc Parker), który może zidentyfikować i ocenić przydatność potrzebnych leków.

ZNÓW W DRODZE

Drużyna wyrusza w góry położone na południe od Prosperity. Prowadzi Poszukiwacz, pochód zamyka Doc Parker. Góry są w zasadzie niezamieszkane, okolica jest porośnięta wiekowymi sosnami, większość śladów cywilizacji zarosła przez lata zaniedbania. Po godzinie wędrówki drużyna trafia na starą drogę, która wiedzie w wyższe partie gór. Dotarcie do krawędzi doliny, w której znajdują się pozostałości kompleksu medycznego, zabiera członkom wyprawy sześć godzin. Widok na dolinę, jaka ukazuje się drużynie, zapiera dech w piersiach. Dopełnia go świergot ptaków oraz dzika zwierzyna ukazująca się co jakiś czas. Sukces testu na Spostrzegawczość lub Przetrawianie ujawni graczom, że ptasi śpiew nie brzmi naturalnie.

Wyblakła i zniszczona przez pogodę tablica obwieszcza:



Kawałek dalej, za tablicą, leży równie zniszczony wrak samochodu z podniesioną maską i zgniecionym bagażnikiem. Gdy drużyna przechodzi obok lub zatrzymuje się, by zbadać znalezisko, napada na nich z zasadzki banda mutków!

Mutki wyglądają bardzo różnie, większość z nich jest paskudna, wszyscy są w jakiś sposób zdeformowani.

Jeden z nich czai się w bagażniku i wyskoczy na każdego, kto zagłębnie do środka (test na Spostrzegawczość, by uniknąć ataku z zaskoczenia). Napastnicy ubrani są w łachmany, używają różnych rodzajów broni ręcznej. Dwóch z nich posiada łuki, przywódca ma strzelbę "pompkę" z dziewięcioma nabojami. W sumie jest ich po jednym mutku na każdego z członków wyprawy plus dwóch dodatkowych mutków.

Mutki, które przetrwają walkę, mogą zostać dokładnie przepytane przez drużynę. Gracze dowiedzą się, że szpital ma „złe mojo”, jest zamieszkały przez metalowych ludzi i pełen złej magii. Słychać tam głosy wychodzące z ziemi, a w dodatku duchy starożytnych nawiedzają te okolice. Żaden mutant nie wrócił stamtąd żywy.

SOSNOWA GÓRA

BADAWCZA PLACÓWKA MEDYCZNA

Teren szpitala otoczony jest ogrodzeniem z metalowej siatki, które zostało w kilku miejscach przerwane przez przewrócone drzewa. Cały obszar, zaniedbywany przez wiele lat, powrócił do naturalnego, dzikiego stanu. Roślinność rozrosła się niemal wszędzie – nietknięte są jedynie popękane asfaltowe drogi wijące się przez teren zapomnianego kompleksu medycznego.

Z powodu niezwykle wybujałego wzrostu roślin, widoczność w większości miejsc ograniczona jest do 8 metrów. Wewnątrz ogrodzenia można dostrzec jednak kilka budynków. Duży, trzypiętrowy budynek wyglądem przypominający szpital został umieszczony pośrodku, zaś z jednej z jego stron widać budynek administracyjny. Kilka pomniejszych budynków znajduje się w całkowitej ruinie. Za szpitalem zauważyć można zapadniętą szklarnię, a za budynkiem administracyjnym widnieje garaż okazałych rozmiarów. Wzdłuż dróg wewnętrznych oraz nieregularnie wzdłuż ogrodzenia na słupach umieszczono kule, które w nocy emitują przyćmione światło rozjaśniające nieco okolice. Poszukiwacz będzie starał się skierować drużynę w kierunku szpitala.

Budynek administracyjny kryje w sobie systemy obronne, jest bowiem fortecą Profesora - byłego dyrektora placówki do spraw bezpieczeństwa, który oszalał i obecnie uważa siebie za istotę podobną bogom, sprawującą władzę absolutną nad zrujnowanym kompleksem. W piwnicy budynku znajduje się reaktor atomowy, który dostarcza energię do całego kompleksu. Jeśli drużyna będzie próbowała wejść do zabarykadowanego budynku administracyjnego, Profesor będzie walczył niczym dziki zwierzę w potrzasku i wezwie z garażu roboty strażnicze (użyj statystyk AMK z podręcznika Savage Worlds; każdy z nich uzbrojony jest w Minimi/M249 i pistolet laserowy).

W ruinach drużyna nie znajdzie nic cennego. W garażu znajduje się wiele narzędzi oraz urządzenia do pracy w metalu, amunicja dla robotów strażniczych i – rzecz jasna – trzy całkowicie funkcjonalne oraz dwa częściowo rozmontowane roboty. Opis szpitala znajduje się poniżej.

MUTKI Z ZASADZKI

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

Umiejętności: Wspinaczka k6, Walka k6, Odwaga k6, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Skradanie k6, Przetrwanie k6, Rzucanie k6

Charyzma: -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 5 (7)

Zawady: Analfabeta, Odszczepieniec (dla niemutantów)

Przewagi: -

Sprzęt: Łuk (12/24/48, 2k6), pałka (Si+k4), włócznia (Si+k6, Obrona +1, Odległość 1), pan-cerz prowizoryczny (+2), strzelba „pompka” (12/24/48, 1-3k6, Szybkostrzelność 1).

Dzięki sukcesowi testu na Spostrzegawczość postaci zauważą wysokie na około 4,5m. słupy, do których przymocowane są prostokątne pudełka. Są to kamery systemu bezpieczeństwa i w dodatku wyglądają na to, że są w całkiem dobrym stanie. Jeśli ktoś z drużyny zda test na Spostrzegawczość z modyfikatorem -2, zobaczy także, że jedna z kamer obraca się w ich kierunku. Kamery stanowią małe (-2) cele, a ich Wytrzymałość wynosi 5.

WEJŚCIE SMOKA

W czasie, gdy drużyna zmierza do upatrzonego celu (jeśli Poszukiwacz będzie miał coś do powiedzenia, będzie to szpital), gracze powinni wykonać test na Spostrzegawczość - usłyszą, że coś dużego porusza się w zaroślach. Kiedy zaczną przygotowywać się do spotkania, pojawi się robot strażniczy – oddalony o 8 metrów, jeśli drużyna szła przez zarośla, lub o 20 metrów, jeśli poruszała się po jednej z dróg wewnętrznych. Z głośnika umieszczonego na tułowiu robota odezwie się głos domagający się identyfikacji. Profesor będzie przyglądał się ewentualnemu starciu, Wyśmiewając (k8) drużynę w czasie potyczki. Jeżeli jednak któraś z postaci przedstawi się jako agent rządowy lub pokaże autentycznie wyglądającą odznakę, robot strażniczy wstrzyma swoje wrogie działania. Potrzebny będzie sukces w teście na Przekonywanie (z modyfikatorem -4, jeśli wcześniej drużyna zestrzeliła kamery), by Profesor uwierzył, że postać jednego z graczy jest faktycznie tym, za kogo się podaje. Jeśli test się uda, drużyna – pod eskortą robota strażniczego – zostanie zaprowadzona do wnętrza placówki medycznej.

DOKTOR LIVINGSTONE?

Niezależne od tego, czy drużyna pokona robota w walce, czy też przekona Profesora, by wpuścił poszukiwaczy do środka, cała grupa dociera do budynku szpitalnego w przeciągu kilku minut. Tabliczka przy głównym wejściu ma napis „Centrum Badań Biomed./Placówka Medyczna”. Rdzewiejące i częściowo zaro-

śnięte wraki kilku samochodów stoją na parkingu przed budynkiem. Szklane drzwi wejściowe są brudne i obrosnięte bluszczem, zaś na schodach pełno jest różnych śladów i odłamków na znak, że okolica nie jest całkiem spokojna. Test na Tropienie (z modyfikatorem -4) może ujawnić, że ślady są tu już od kilku tygodni i należą do bosonogiej istoty wielkości człowieka. Wnętrze budynku jest ledwie oświetlone przez mrugające świetlówki umieszczone pod sufitem, z których większość już dawno się wypaliła, przez co jasność wnętrza jest Przyćmiona (-1).

Parter wygląda jak typowy szpital sprzed czasów Wielkiego Wybuchu: są tutaj biura, laboratoria, magazyny, pokoje do badań. Test na Spostrzegawczość pomoże w znalezieniu pewnej ilości zapasów medycznych i wyposażenia, ale żadna z tych rzeczy – wg Doca Parkera – nie pomoże w zwalczeniu zarazy. Poszukiwacz sugeruje, by drużyna udała się piętro niżej. Przy schodach w dół widnieje tabliczka „Wstęp tylko dla upoważnionych”, a obok znajduje się czytnik kart i klawiatura kodowa (Obcy - zmiennokształtny wydostał się stamtąd po prostu otwierając drzwi od wewnątrz – nie potrzebował żadnych kodów). Drużyna może skorzystać z szybu windy lub ze schodów. W przypadku schodów, aby otworzyć drzwi, należy zdać test na Włamywanie lub na Siłę z modyfikatorem -4. Winda natomiast nie ma zasilania – trzeba użyć Siły (i wykonać test), by rozsunąć drzwi. Szyb windy jest głęboki na około 40 metrów – można użyć liny, lub po prostu schodzić po ścianie w dół – potrzeba na to przetestowania Wspinaczki.

Poszukiwacz zasugeruje, żeby drużyna zeszła w dół jako pierwsza. Gdy postacie graczy zajmą się walką z robotem strażniczym w piwnicy, Poszukiwacz będzie próbował prześlizgnąć się obok walczących i pobic dalej, wzdłuż korytarza znajdującego się za robotem.

WŁADCA KRYPTY

Schody oraz szyb windy prowadzą do przedsionka obwarowanego zabezpieczeniami – stoi w nim ro-

bot strażniczy uzbrojony w Minimi oraz w Rozpylacz. Automat zaatakuję drużynę niezależnie od tego, czy przechytrzyła Profesora, czy nie (Profesor w międzyczasie doznał nawrotu paranoi i rozkazał robotowi zaatakować przybyszy). Niewielkie rozmiary pomieszczenia (5 x 5 metrów) powodują, że postacie muszą walczyć wręcz zaraz, jak tylko zaczną pojedynczo się pojawiać wychodząc z szybu windy lub z klatki schodowej. Drzwi wyjściowe z pomieszczenia są uchylone. Przez całą długość pokoju biegają chaotyczne ślady. Sukces testu na Tropienie odkryje przed drużyną znajome ślady bosych stóp (podobnych do ludzkich) odcisknięte w śluzopodobnej substancji pokrywającej podłogę. Ślady prowadzą od strony klatki schodowej do wyjścia, gdzieś tam pokrywa je płatanina śladów robota strażniczego. Na ścianie przy drzwiach prowadzących na schody znajduje się wyraźny ślad po strzale ze strzelby. Konieczne jest wykonanie dwóch kolejnych testów na Tropienie, by móc podążyć za śladami do ich celu, jakim są ciężkie, opancerzone drzwi oddzielające pomieszczenie od korytarza. Są one cały czas uchylone.

Główny korytarz prowadzi w głąb budynku szpitalnego. Po obu jego stronach umieszczone są szerokie okna z pancernego szkła, przez które widać sale operacyjne oraz pomieszczenia wypełnione aparaturą medyczną niewiadomego zastosowania. Niektóre z mijanych przez drużynę drzwi prowadzą właśnie do tych sal, inne – do różnych sterowni, w których znajdują się komputery.

LUSTERCZKO, POWIEDZ PRZECIE...

Gdy drużyna walczy z robotem strażniczym, zmiennokształtny stara się niepostrzeżenie wślizgnąć do pomieszczenia kontrolnego komór stazy, by rozpocząć uwalnianie innych Obcych uwięzionych w komorach stazy. Wyzwalany będzie jeden Obcy na akcję, przy czym każdy z nich musi najpierw zdać test na Wigor, by móc zacząć działać w tej samej rundzie. W miarę uwalniania, każdy ze zmiennokształtnych będzie dołączał do starcia, przyjmując wygląd jednego z członków

drużyny. Obcy będą walczyć z przybyszami. Aby skutecznie zmienić wygląd, muszą zdać test na Skradać. By zaś postacie graczy rozpoznały iluzję, muszą wykonać test Spostrzegawczości przeciwko Skradaniu. W komorach stazy jest dokładnie tylu zmiennokształtnych, ilu członków liczy sobie drużyna.

WYLECZY, CZY ZABIJE...

Jeśli drużynie uda się zabić zmiennokształtnych, bohaterowie mogą swobodnie przeszukać pozostałą część podziemnego kompleksu. Sukces testu na Spostrzegawczość ze współczynnikiem -4 lub Wiedzy (Medycyna) pozwoli graczowi odnaleźć ukryty zapas antybiotyków, leków antywirusowych oraz pewną ilość szczepionek, nad którymi prowadzono prace badawcze przeciw chorobom rozprzestrzenianym przez niektóre kraje jeszcze przed Apokalipsą. Jeśli Doc Parker jeszcze żyje, dojdzie do wniosku, że te zapasy medyczne zdecydowanie przydadzą się w leczeniu choroby pustoszącej okolicę. Jeśli testy się nie udadzą, drużyna znajdzie wprawdzie nieco lekarstw i uzna, że są one wystarczające, ale ostatecznie okaże się, że są one bezużyteczne w walce z zarazą.

Jeśli drużyna szybko opuści kompleks, Profesor będzie miał tym razem wyjątkowo zwolniony czas reakcji i w efekcie padnie tylko kilka nieszkodliwych strzałów ze strony robotów strażniczych, które przelecą nad głowami postaci. Droga powrotna do Prosperity odbędzie się bez żadnych problemów (chyba, że Mistrz Gry będzie w wyjątkowo sadystycznym nastroju i postanowi, że kilku mutków będzie próbowało odegrać się na bohaterach).

Po powrocie drużyny do miasteczka starszyzna z wdzięcznością przyjmie zdobyte lekarstwa, ale wstrzyma wypłatę nagrody do czasu, gdy okaże się, że przyniesione zostały właściwe leki. Gdy tylko zaraza zacznie ustępować, członkowie wyprawy będą traktowani jak prawdziwi bohaterowie. Jeśli nie, cóż...

OBCY - ZMIENNOKSZTAŁNI

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

Umiejętności: Walka k10, Spostrzegawczość k8, Przekonywanie k10, Skradanie k12

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

Zawady: Analfabeta, Odszczepieniec (dla niemutantów)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

Pazury: Si + k6

Doppelganger: Zmiennokształtny umie również przyćmić umysły swoich przeciwników i przybrać wygląd wybranej osoby. Używa tej umiejętności, by zmylić swoje ofiary na tyle długo, by mieć możliwość ich zabicia, a następnie skonsumowania – dzięki DNA z ciała ofiary jest w stanie przyjąć dany wygląd na długi czas. Przyszła ofiara musi zdać test na Spostrzegawczość z modyfikatorem -4, by wykryć zmiennokształtnego, który przybrał inną postać. Jeśli postać gracza jest blisko przyszej ofiary zmiennokształtnego, modyfikator do jego rzutu na Spostrzegawczość wyniesie -2 lub nawet 0 (decyzja Mistrza Gry).

OTO JEDYNE PISMO RPG W POLSCE!

gwiezdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

NAJLEPSZE MIEJSCE ABY DAĆ ZNAĆ ERPEGOWCOM CO JEST GRANE.

SIEDZISZ W RPG?

Opublikuj u nas:

- Zaproszenia na konwenty z grami
- Prezentacje systemów autorskich
- Materiały do wydanych systemów
- Teksty - wizytówkę twojego bloga

NASZE ŁAMY STOJĄ PRZED TOBĄ OTWOREM!

PISZCIE NA ADRES:
NEURO@WYDAWNICTWOPORTAL.PL



OD PRZYSZŁEGO MIESIĄCA RUSZAMY Z NOWYM DZIAŁEM: KONWENTOWISKO



Samodzielny magazyn oldschoolowych kampanii

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

Magna Luna

Odradzająca się po atomowym holokauście cywilizacja ludzi zamieszkuje zlodowaciały księżyc Jowisza, Magna Lunę. Ludzie ci żyją w jedynym mieście na satelicie, które nazwali Arką. Powierzchnia jest skutym lodem pustkowiem, z którego sterczą artefaktyczne góry – oblodzone ruiny i wieżowce dawnych miast. W owych miastach zamieszkiwali Pionierzy, którzy uciekli z rodzimej, brązowej planety w chwili, gdy ta zamieniała się w gazową kulę. Używając zaawansowanej technologii, stworzyli znakomite warunki do bytowania, ale walka o wpływy nad nowym światem szybko doprowadziły kilkaset tysięcy ludzi do holokaustu. Ocaleli z wyniszczającej księżyc wojny, schronili się w ostatnim mieście, zwanym przez nich Arką. To wielopiętrowe osiedle z metalu i szkła, otoczone jest grubą, stalowo-szklaną kopułą. Aby wydostać się na zewnątrz, należy mieć odpowiednie uprawnienia Siostr Archeo – grupy długowiecznych, zgorzkniałych kobiet. Oczywiście, niewielu chce w ogóle opuszczać Arkę, wiodąc mniej lub bardziej wygodną egzystencję. Na zewnątrz jest tylko lód, bezkresne równiny szronu i niebezpieczne ruiny, w których mieszkają Łupieżcy – ludzie, którzy opuścili (lub zostali wygnani) Arkę. W pozosta-

łościach po Pionierach, można ponoć odnaleźć zapomnianą broń, czynne instalacje podtrzymujące życie czy starą, niezwykle różnorodną technologię i artefakty.

Na zewnątrz utrzymuje się w miarę stała temperatura -30 stopni. Przeżycie bez odpowiedniego sprzętu i ubrań, jest na dłuższą metę niemożliwe. Raz na jakiś czas lód w niektórych miejscach pęka wyzwalając chmury Granatowego Zapomnienia – zabójczego dla człowieka i zwierząt gazu, który po kilku dniach od erupcji rzadnie i trafia do atmosfery. Na księżycu zdarzają się trzęsienia ziemi, ale nie są one niebezpieczne dla struktury Arki. Ostatnim fenomenem pogodowym, jest Lodowy Miraż. Podczas trwania tego krótkotrwałego i przypadkowego zjawiska, na równinach pojawiają się dziwne, eteryczne obrazy grup ludzi.

ARKA

Miasto zbudowane jest na planie koła, a jego wolny rozrost wiedzie ku górze. Im wyżej, tym nowsze budynki przeznaczone dla bogaczy i wpływowej elity Arki. Na samym dole, w śmieciach,

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

odpadkach i śmierzdzącej brei żyje plebs i przestępcy. Pomiędzy platformami można przemieszczać się specjalnymi windami (wymagającymi od użytkownika karty magnetycznej odpowiadającej uprawnionemu statusowi) oraz ekskluzywnymi Lotopłatami – powietrznymi samochodami na wodę. Większość ludzi z dolnych poziomów nigdy nie widziała wyższych kondygnacji. Architektura Arki to mieszanka wszystkich możliwych stylów historycznych: od romańskich rotund po socrealistyczne blokowiska. Obiekty sakralne są zawsze budowane w gotyckim stylu. Wszystko to wykonane w metalu i szkłe. Budulec nie jest jednakże znanym nam metalem i szkłem. Oba surowce, to przetworzona woda i utwardzony lód. Wszystko w mieście bazuje właśnie na tych tworzywach, a każda energia czerpana jest wody oraz, za pomocą niebosiężnych kominów, z prądów powietrza z zewnątrz.

Arka liczy sobie 10 pięter, każde ma różną wysokość, ale zwykle nie mniej niż 100 metrów. Piętro, które stale przesuwają się ku górze i nazywane Dachem Arki, zarezerwowane jest dla „osoby” Najwyższego. Na wyższych piętrach bogaczy, można ujrzeć niebo i wielką, brązową planetę, która odbija jasne światło nigdy niewidzianej z Arki gwiazdy. Różnego rodzaju kody, bramy i bariery zagrażają warstwom niższym drogę na wyższe kondygnacje miasta. Podobnie wszelkiego rodzaju zamki, elektroniczne drzwi czy nawet drzwiczki w Lotopłacie wymagają posia-

dania odpowiedniego kodu. Kody nosi się nie tylko na kartach, ale i w pierścieniach czy laskach, jako tatuaże, na broni, etc. Wykorzystanie określonego klucza przez kogoś innego jest zabronione i ścigane przez Straż Arki.

LUDZIE

Rodzimą planetę zamieszkiwała tylko jedna, biała rasa. Potomkowie są więc pod tym względem homogeniczni, aczkolwiek wywodzą się z różnych narodowości – dziś już zapomnianych i nieistotnych. Typowy człowiek z Magna Luny mierzy 170 cm, ma bladą cerę i ciemne włosy oraz czarne lub brązowe oczy. Inne kolory włosów i oczu są rzadkością. Miastem rządzi Najwyższy – skomplikowany, rozrastający się pod kopułą system bioelektroniczny. Jest on pozbawiony ludzkich emocji, ale z jakichś zapomnianych powodów opiekuje się miastem i jest ono dla niego najwyższym priorytetem. Z jego nadania, sprawami miejskimi bezpośrednio zajmuje się Sprawiedliwy. Jemu to podlegają trzy Resorty: Siostry Archeo (trudniące się tępieniem przemytu przedmiotów z zewnątrz oraz badaniami historii Magna Luny), Strażnicy Arki (milicja i wojsko) oraz Klerycy (duchowni krzewiący monoteistyczną wiarę w Najwyższego).

Siostry są radykalne i ograniczone światopoglądowo – uważają, że wyniszczającą wojnę i wieczny lód sprowadzili na domy Pionierów wyłącznie mężczyźni. Kobiety są archeologami i badaczkami przeszłości. Pilnują, by w Arce nie pojawiały się zakazane przedmioty z przeszłości – jest to karane banią przestępstwo. Strażnicy to szkoleni mordercy trzymeni w ryzach tylko dzięki swym przełożonym i praniu mózgu. Każdy z nich zna prawo na pamięć i jest bardzo lojalny (choć zdarzają się wyjątki). Klerycy zamieszkują gotyckie budowle i świadczą wszelakiego rodzaju duchowe posługi, udzielają sakramentów i biorą czynny udział w przekazywaniu mieszkańcom miasta Słów Najwyższego oraz jego kolejnych Objawień. Aby pełnić służbę na wyższych poziomach, także trzeba się czymś wyróżnić, mieć

„plecy”, albo ułatwić sobie awans na lepszą kondygnację intrygą lub morderstwem.

Reszta ludzi zajmuje się pracą w różnych Zakładach, w których produkuje się syntetyczną żywność, hoduje rośliny, buduje domy i broń, szyje ubrania, tworzy nowe formy rozrywki i ulepsza już istniejące – innymi słowy: w wielkich i licznych Zakładach wytwarza się wszystko, na co jest zapotrzebowanie. Zwykle za niewielką sumę Kredytem przelewanych przez Zmianowego na kartę pracownika. Także w tej sferze ludzkiego życia liczy się kradzież czyichś pomysłów, podkopywanie współpracowników dla awansu i gnębienie nowych – w ramach Prawa Arki: nie ma przestępstwa, póki nie ma winnego. Winnym jest potencjalnie każdy - zależy od sytuacji i interesów. Wraz z wertykalnym rozrostem Arki, wyścig trwa przez całe życie. Co z tego, że komuś udało się dotrzeć na ósmy poziom, skoro już budowany jest dziesiąty?

AWANTURNICY

Przy tak zdziczalej wewnętrznie hierarchii społecznej, zawsze znajdzie się pewien margines ludzki, który aby przetrwać i nie dać się wciągnąć w powszechny wyścig szczurów, zdany jest tylko na własne talenty – są to awanturnicy Arki. Ludzie ci, żyjący na skraju prawa, często nie zgadzają się z obecną sytuacją. Nie są to jednakże bojownicy o wolność i równość – tacy nie istnieją na Magna Luna. Są to jednostki, które potrafią przeżyć dzięki swoim wrodzonym zdolnościom i znaleźć wszędzie okazję do utrwalenia takiego stylu życia, jaki lubią najbardziej. Prawdziwi outsiderzy, ale żadni rewolucjonisci i z pewnością nie dzicy i okrutni Łupieżcy.

KOSMOS

Loty kosmiczne są możliwe, ale zarezerwowane tylko dla Sprawiedliwego i jego otoczenia. W mieście znajduje się mały kosmodrom i dwa ocalałe i sprawne statki (Lód i Szron) o bliskim zasięgu. Brak baz w przestrzeni, w których statki mogłyby zatankować i wydłużyć zasięg, uniemożliwia dalekie podróże.

Straż Arki posiada kilka specjalnych Lotopłatów przystosowanych do pościgów na zewnątrz i na bliskiej orbicie Luny. Pewną niebezpieczną, świadomą istotą, która ma wpływ z Magna Luna jest Ixta i jej poplecznicy – bardzo niebezpieczni mieszkańcy Czarnej Planety, którzy powoli kierują wzroku ku temu światu. Istota żyje na skalistej Czarnej Planecie, która zawiera śladowe ilości tlenu i pożywienia. Prymitywni Łysogłowi otaczają ją boskim kultem i znają jej gniew, temperament i nienasycony głód. Poddane plemiona nie potrafią opisać Ixta. Jedni twierdzą, że wygląda jak jedna z nich: łysa, z płaską głową osadzoną na karłowatym, umięśnionym ciele. Inni powiadają, że to masa czystej ektoplazmy wytwarzającej atmosferę Czarnej Planety. Ostatnia wersja wyjaśniałaby niecierpliwość i wieczne poddenerwowanie Ixta. Aby przetwarzać kosmiczne promieniowanie na tlen, istota musi ciągle jeść. Każda wyprodukowana porcja powietrza dla jej poddanych kosztuje życie kilku skalnych szczurów oraz samych Łysogłowych. Byt Niecierpliwy pożąda ponad wszystko jednego: sekretu podróży między planetami. Nieopisywalna, zmiennokształtna masa neuronów i ektoplazmy niejednokrotnie porywała przybyszów z innych światów, by opanować tę technologię. Bez skutku.

RANGERZY SZRONU

Sponsorowana przez miasto organizacja o charakterze zakonu, mającego wspomagać Siostry Archeo w penetrowaniu lasów ruin poza Arką. Z początku, stowarzyszenie to miało charakter stricte militarny. Chronili przedstawicielki tego Resortu przed napadami Łupieżców oraz innymi niebezpieczeństwami lodowych pustkowi. Z czasem, Archeo stanął przed koniecznością coraz dalszych wypraw, gdyż większość okolicznych ruin została już przebadana pod kątem starych przedmiotów i ukrytej technologii. Ekspedycje stawały się coraz droższe i niebezpieczne, wiele z ekip nie wracało. Rangerzy Szronu musieli znaleźć sobie zajęcie w coraz dłuższych okresach pomiędzy wyprawami. Zajęli

IXTA, BYT NIECIERPLIWY

STR	63	MOV: 10
CON	42	HP: 63
SIZ	84	DB: +8D6
INT	17	Armor: physical weapon 1 damage; electricity 1/2 damage
POW	11	Power: Regeneration 1HP/r; Avatar
DEX	4	

Attack: Wchłanianie 70% db; 1D3-1 / round until Difficult Effort check.

Skills: Climb 50%, Hide 25%, Sense 55%, Stealth 25%, Track 25%; Spot 66%

Ixta potrafi wyemitować stoeżek jasnego światła, który pozbawia ciężkości każdą ofiarę. Więzień może być przetransportowany w pobliże Bytu Niecierpliwego. Bogini Czarnej Planety potrafi komunikować się telepatycznie, ale nie umie czytać myśli ofiary. Ixta opuszcza raz na sto lat swoje leże po to, by kopulować z najokazalszym przedstawicielem gatunku Łysogłowych. Mężczyzna jak i Bogini umierają podczas ekstazy, a ciało partnera zostaje wchłonięte w pulsującą ektoplazmę umierającej Ixta. Po 3 dniach, Niecierpliwy Byt zmartwychwstaje jako Wieczna Inkarnacja i przez kolejny wiek egzystuje w swoim leżu. Ixta ma tego dość, chce opuścić planetę za wszelką cenę i pozbyć się brzemienia podtrzymywania życia na Czarnej Planecie. Chce podbić nową planetę, na której mogłaby żyć wraz ze swoim ludem. Pod eteryczną postacią pięknej Izabo, Niecierpliwy Byt przyciągnięty zostaje ku obłodzonemu księżycowi. Zstępuje do kryjówek Łupieżców i jako Matka Nieba od 7 lat nakłania grupę do wynoszenia na powierzchnię Ziemi ich prastarych, rodowych artefaktów (umożliwiających, m. in., podróże kosmiczne). Jeden z Łupieżców dostał od Izabo instrukcję, jak połączyć stare przedmioty. W kolejnej wizji nauczyła do sposobów podporządkowania i zjednywania innych, rozproszonych po dziczy Łupieżców. Nawiedzany wizjami Matki Nieba, konstruuje specjalny pocisk przystosowany do przetransportowania ektoplazmy Niecierpliwego Bytu z Czarnej Planety na Magna Lunę. Nie potrafi jednakże, jak dotąd, zjednoczyć innych wyrzutków tundry w wystarczającej ilości do napaści na Arkę.

kilka wielkich schronów Pionierów w ruinach miast w okolicy Arki, zorganizowali energię i założyli w pełni funkcjonalne bazy. Z czasem, wewnętrzna hierarchia skonsolidowała się i odeszła od prostych stopni wojskowych znanych w macierzystym mieście. Teraz liczył się staż oraz ilość udanych akcji na koncie. Przez udane akcje, Rangerzy rozumieją ataki dywersyjne na bandy Łupieżców, odnalezienie gniazd przemytników starych artefaktów do Arki czy odkrycie jakichś nieznanych kompleksów z przeszłości. Z biegiem lat, organizacja przeistoczyła się w zakon, a wstępowaniu na wyższe szczeble hierarchii, towarzyszyły złożone, zrytualizowane

czynności promocji kandydata. Ranger był od tej pory, po latach zasług i treningu, pasowany jak rycerz na Starszego Rangera. Stąd mógł wybrać karierę urzędniczą w mieście na którymś z wyższych poziomów, lub poświęcić życie karierze wojskowej. Po kolejnych latach służby, na wniosek i przy zgodzie wszystkich Mistrzów (dowódców każdej z 8 baz na Magna Luna), Ranger awansowany był na stanowisko Patrona, który odpowiadał przed dowódcami za funkcjonowanie wydzielonego odcinka działalności organizacji. Aby zostać Mistrzem, musi zwolnić się miejsce (rzecz jasna, nie ma znaczenia w jaki sposób, byle nie było winnego), a nowego kandydata

powinna poprzeć większość dowódców reszty baz. Niemniej, malejąca rola Rangerów w życiu Arki, oddalenie od niej i niezbyt wielki prestiż Mistrza (Starszy Ranger, Patron i Mistrz, po rezygnacji ze służby, nie mają gwarancji na zamieszkanie na najwyższym poziomie w mieście) sprawia, że niewielu sięga przemocą po tą funkcję.

KARIERY DLA PG

Mieszkańcy zhierarchizowanej Arki wytworzyli z biegiem czasu kilka elitarnych grup zwanych Resortami. Do trzech podstawowych i o największych wpływach należą: Siostry Archeo, Klerycy oraz Strażnicy Arki. Dodatkowo, funkcjonuje wyżej opisany, elitarny zakon Ragnerów Szronu. Wszystkie one są postrzegane jako elitarne i wymagają od kandydatów określonych cech i predyspozycji (oraz „pleców”). Aby zostać Łupieżcą, postać musiała popełnić jakieś przestępstwo i zostać wygnana z miasta. Asymilacja z którąś z grup przestępczych na zewnątrz Arki, wymaga także siły i twardego charakteru.

RANGER SZRONU

Wymagania: Postać musiała zdobyć zaufanie oraz praktykę w jednym z Resortów lub mieć popleczników wśród wyżej postawionych mieszczan.

Bonus do umiejętności [+10%]: Track, Energetic Weapons, Natural Law, Hide

SIOSTRA ARCHEO

Wymagania: Do tego Resortu przyjmowane są tylko kobiety. Mężczyźni mogą być zatrudniani przez tą organizację w roli współpracowników i ekspertów.

Bonus do umiejętności [+10%]: History, Spot, Senses, Engineering

STRAŻNIK ARKI

Wymagania: Szkolenie jest długie i dość brutalne. Po kilkumiesięcznej służbie, postać musi zdać kilka testów i podpisać lojalną.

Bonus do umiejętności [+10%]: Energy Weapons, Law, Knwlg: Group, Spot

KLERYK

Wymagania: Kandydaci na kleryków wybierani są wyłącznie przez wysokich rangą apostołów Najwyższego. Podstawowym warunkiem jest przekazanie dotychczasowego majątku na kościół oraz brak wszczepów w ciele.

Bonus do umiejętności [+10%]: Law, History, Religion, Insight

ŁUPIEŻCA

Wymagania: Łupieżcą staje się automatycznie, po wyrzuceniu/ucieczce z miasta. Po pewnym czasie i zasymilowaniu się z którąś z band, postać zyskuje określone profity.

Bonus do umiejętności [+10%]: Melee Weapons, Hide, Spot, Throw

CYBERNETYKA

W Arce, dzięki odkryciom starej technologii, rozwinęła się zaawansowana cybernetyka i nanotechnika. Używana jest zazwyczaj do celów rozrywkowych, a najlepsi żołnierze lub Lodowi Rangerzy z niebezpiecznych regionów, mają dostęp do specjalnych wczepów wojskowych. PG mogą wszczepić w swoje ciało maksymalnie tyle „slotów” cybernetyki, ile wynosi ich SIZE. Przy każdym implancie podano ile „miejsca” zajmuje oraz ile POW traci ktoś, kto podda się operacji wszczepienia. Większość implantów powoduje spadek POW. Każdy nowy wszczep, to rzut na POW x5. Jeśli nie wyjdzie, postać traci na stałe 1 punkt CON w dodatku do straconego punktu/ów POW. Kiepskiej jakości usługa lub lekarz mogą zaniżyć ten rzut nawet do POW x1. Nanopsychoza pojawia się już z chwilą, gdy POW lub/i CON wynoszą 3 i mniej. Przy wartości 0, postać umiera. Resorty Arki zabraniają jej obywatelom przesadzanie z ilością wszczepów, uzasadniając to właśnie tym odczłowieczeniem i napadami szału. Chory jest natychmiast eliminowany, ponieważ nie znana jest metoda leczenia tej choroby.

Jeśli postać zdecyduje się na demontaż implantów, musi zapłacić połowę ceny operacji instalacyjnej. Po każdym usunięciu wszczepu może wystąpić „syndrom braku” (I can't feel my legs!): organizm postaci wciąż szuka brakującej części, kieruje na nią myśli PG, etc. Dla każdego usuniętego implantu, należy rzucić po tygodniu na aktualną POW x5. Jeśli nie wyjdzie, postać nie odzyskuje żadnych punktów POW. Jeśli wyjdzie, PG przywraca stracone w trakcie wszczepiania punkty do przedoperacyjnego stanu.

Wszczepy z kategorii Wojskowe są drogie i zwykle niedostępne cywilom. Mogą ich używać tylko określone jednostki, zwykle wojskowi, dowódcy czy agenci na niebezpiecznych terytoriach. Protezy także są pod kontrolą, ale w pełni legalne. Odpowiednie władze przypilnują, by obywatel miał problemy z wszczepieniem implantów za więcej niż połowa jego CON. Najmniejsza oznaka Nanopsychozy, powoduje odizolowanie chorego i eliminację. Podobnie jak stare artefakty, narzędzia, zabawki i wszystko to, co pochodzi z czasów Pionierów, tak i wojskowe wszczepy są zakazane dla obywateli Arki. Mogą ich używać tylko określone jednostki, zwykle wojskowi, dowódcy czy agenci miasta na niebezpiecznych terytoriach. Protezy także są pod kontrolą, ale w pełni legalne. Resorty przypilnują, by obywatel miał problemy z wszczepieniem implantów za więcej niż połowa jego CON. Najmniejsza oznaka Nanopsychozy, powoduje odizolowanie chorego i eliminację.

MIESZKAŃCY DZICZY

Pozornie martwe, skute lodem pustkowia nie są tak naprawdę opustoszałe. Wojnę i srogi klimat przetrwało kilka rodzajów istot, które zamieszkują lodowe ostępy, potężne góry i najdalsze ruiny Magna Luny.

MAHURY

[Statystyki Primitive z podstawki do BRP]

Zielonoskóre, potężnie zbudowane i całkowicie pozbawione owłosienia małpoludy. Przed

przybyciem pierwszych ludzi, byli rdzennymi mieszkańcami Lodowego Księżyca. Posiadali zaledwie umiejętność rozpalania ognia i wyrobu prymitywnej broni. Zorganizowani byli w małe plemiona, silnie zdominowane przez mężczyzn. Dzisiaj po latach podpatrywania Pionierów i dzisiejszej cywilizacji, znają obróbkę żelaza, budują kamienne budowle i odzyskują z licznych ruin różne zdobycze ludzi. Kobieta nadal traktowana jest w hierarchii wspólnoty nieco niżej, niż mężczyzna.

FANTOMY

[Statystyki Tribal Warrior z podstawki do BRP]

Brązowoskóre, łyse humanoidy z twarzami przypominającymi czaszki. Rasa ta jest inteligentna i bardzo tajemnicza. Ludzie usłyszeli o nich dawno i niejednokrotnie dochodziło do spotkań z nimi. Dzisiaj straszy się nimi małe dzieci, ale wielu Lodowych Rangerów widziało te stwory w ruinach i ze strachem wspominają ich przerażającą aparycję i małomówność. Fantomy są mistrzami fechtunku, a przerażający wygląd jest dodatkowym atutem w niektórych potyczkach. Nikt nie wie skąd się wzięły: czy były na Magna Lunie przed pojawieniem się człowieka, czy też są dziećmi atomu. Żyją do 40 lat od zaistnienia, nie starzeją się i szybko regenerują. Rasie tej przypisuje się wymyślenie/sprowadzenie zabójczego napitku: „Ostatnia Kropla”.

Ostatnia Kropla – wypicie tego alkoholu powoduje rozpuszczenie ciała pijącego w 1D6 rund. Nikt nie wie z czego jest wytwarzany i skąd się bierze. Napitek pojawił się wraz ze spotkaniem pierwszego Fantomu wiele lat temu, po zagładzie atomowej. Ludzie z Miasta opracowali nawet broń wykorzystującą tą ciecz. Jest to niezwykle rzadkość Ostatniej Kropli, pistolety nie są często wykorzystywane.

GORGORO

[Statystyka T. Rexa z podstawki do BRP]

Gigantyczna małpa, chodząca na dwóch nogach. Małpolud jest dość inteligentny i ma 8 metrów wysokości. Najchętniej żywi się ludźmi i Mahurami. Gorgoro to relikht pamiętający czasy sprzed Wojny. Potwór spotykany jest z dala od Miasta, gdyż kilka razy udało się Strażnikom i Rangerom odpędzić i ciężko ranić mon-strum. Gorgoro jest nazywany przez ludzi, nieco ironicznie, Lo-dowym Królem.

LODOWE JASZCZURY

[Statystyki Alligator z podstawki do BRP]

Spore, przystosowane do życia na lodowcu, jasnobłękitne gady. Mięsożerne i terytorialne. Występują tylko w najzimniejszych rejonach Magna Luny (oba bieguny, wysokie budowle i góry).

ZMORY PRZESTWORZY

[Statystyki Giant z podstawki do BRP]

Kolejny gatunek wielkich gadów, który przystosował się do życia w srogim klimacie i przetrwał ludzką Wojnę. Przypomina ptero-daktyla, ale jest od niego znacznie większy – skrzydła mają 30 metrów rozpiętości, tułów 10 m. Buduje gniazda na wysokich iglicach, klifach, drapaczach chmur i w górach.

TABELE SB

2d20	BN	MIASTO	DZICZ
2	czyta / pisze	Koncert	Gorgoro
3	nie ma go w domu	Nanopsychol	1D3 Fantomy
4	klóci się	Konkurs karaoke	Cień czegoś przelatującego
5	ma czkawkę	Publiczna egzekucja	Potępieńcze wycie
6	uprawia seks	Remont budynku	1D6 Mahurów
7	gotuje	Agresywny robot	Zepsuty robot
8	tańczy / śpiewa	1D2 Łupieżców	Światła na horyzoncie
9	w wychodku	1D6 Przemytników	Granatowe Zapomnienie
10	śpi	Zepsuty bankomat	Wichura
11	je	Strzelanie do puszek	Lodowy Miraż
12	pijany	Zakład wyścigowy	1D2 Zmory Przestworzy
13	ćwiczy	Roboty drogowe	Stara zabawka pod lodem.
14	myje się	Upierdliwy alfons	Wyładowanie wyłącza wszczepy
15	gra	Wyburzanie domu	Rozbity statek kosmiczny
16	modli się	Brak wody	Rozpadlina
17	konstruuje	Spadek napięcia	Nadajnik z sygnałem SOS
18	szuka	Wypadek Lotopłatów	1D3 Lodowe Jaszczury
19	plotkuje	Procesja	Patrol 1D2 Rangerów
20	sprząta	Nalot Strażników Arki	1D6 Łupieżców
21	kupił wszczep	1D4 Zbirów	Śnieżycą
22	marznie	Bójka	Nagły spadek temperatury
23	pali w kubie	Dealer narkotyków	Dziwna mgła
24	czuwa	Ciało	Patrol 1D4+1 Rangerów
25	podgląda	Prostytutki	Kilka zamrożonych ciał
26	siedzi w VR	Pijany Strażnik Arki	Ekspedycja 1D10+1 Sióstr Archeo
27	buduje	Wybuch nieopodał	Słupy dymu na horyzoncie
28	bawi się starą zabawką	1D6 Chorych szczurów	Ekspedycja 1D8+1 Straży Arki
29	nieprzytomny	Patrol Straży Arki	Eremita
30	flirtuje	Stara lalka	Pielgrzymka religijna
31	reperuje	Handlarz dewocjonaliami	Wołanie
32	choruje	Zepsuty telewizor	Rozbity Lotopłat
33	jest oślepiiony	Spotkanie Archeo	1D10 Łupieżców
34	wyłysiał	Wściekły pies	Jama w ziemi
35	zmienił płeć	Puszka jedzenia	Granatowe Zapomnienie
36	okradziony	Ekskluzywne dziwki	Bitwa
37	ogląda TV	Oferta cybernetyczna	Pościg
38	stracił nogę	Kolejka	Lodowy Miraż
39	żebra	Nieznana karta	Porzucone ubranie
40	jest martwy	Stara książka	Ślady krwi

1. VR / KOMUNIKACJA

NAZWA	POW / SIZ	\$	EFEKT
CB Radio	1 / 2	350	-
GPS	1 / 1	200	-
Lokalizator	- / -	1 - 100	Wiadomo gdzie jesteś (tylko w miastach)
Łącze Komórkowe	1 / 1	150	Telefon komórkowy w głowie
Podstawowy Interfejs	- / -	50	Umożliwia wejście do VR.
Programator	1 / 1	200	Działa na zwykłe telewizory, pralki i lodówki
Projektor zewnętrzny	1 / 2	250	Umożliwia emitowane hologramów i dźwięku
Sensory	2 / 2	75	Stymulacja zmysłów w VR
Skarbiec	2 / 1	900	Bank w palcu

2. ZMYŚLY

Anty-Kac	1 / 2	250	Niweluje to przykre uczucie
Implant Empatyczny	3 / 1	550	+20% Insight
Sonar	2 / 1	500	Prawie jak nietoperz
Szybkie Czytanie	2 / 2	800	+20% Zdobywania informacji (książki, etc.)
Wewnętrzny termostat	1 / 2	400	Reguluje temperaturę o +/- 10 C
Wyostrenie Słuchu	1 / 2	450	+20% Listen
Wyostrenie Wzroku	2 / 1	500	+20% Spot
Wyostrenie Zmysłów	2 / 2	500	+20% Sense

3. OZDOBY / ROZRYWKA

Animowana Dziara	- / 1-3	75-300	-
Długi Jęzor	2 / 2	100	Do gry wstępnej i nie tylko
Biblioteka	1 / 1	1500	+20% Research
Cycki Niebiańskie	2 / 2	400	-
Gry	1 / 1	150	1000 gier
Implant Makijażu	1 / 1	350	+20% Charakteryzacja
Implant Perfumowy	- / 1	300	-
Modulator Głosu	1 / 1	800	+10% Perswazja
Mozaikowa Skóra	2 / 1-3	400	-
Radio	1 / 1	100	100 programów
Rolki	1 / 2	800	Posiadasz chowane w stopach rolki. +2 MOV
Stała Antykoncepcja	1 / 2	600	Zawsze bezpiecznie
Sztuczne Włosy	1 / 1	100	Jedna fryzura, wiele kolorów
Tatuaż LED	1 / 1-3	50-200	-
Tęczęwki	- / 1	150	-
Histeryczna Erekcja	2 / 2	450	Zawsze i wszędzie
Wirtualna TV	1 / 2	350	50 kanałów

4. WOJSKOWE

Atleta	2 / 4	1500	+1 MOV / +10% Swim / +10% Jump
Celownik	1 / 2	1500	+20% Firearms / Range Weapon
Imak	2 / 2	500	Uchwyt na tarczę: +10% Shield
Implant Równowagi	2 / 1	2000	+20% Climb / Dance
Kameleon	3 / 5	2500	+20% Hide
Kot	2 / 2	2000	+20% Stealth
Pewny Chwyt	1 / 2	500	+20% Grapple / Climb
Radar	2 / 2	1000	Zasięg do kilometra
Skoczek	2 / 3	1000	+20% Jump / Climb; +5% Dodge
Stalowa Krew	3 / 4	3000	Zastrzyk modyfikujący skórę: +2 Armor Points
Szermierz	1 / 1	1500	+20% Melee Weapon
Wspomaganie mięśni	3 / 5	2000	+1D6 damage bonus
Wspomagacz oddechu	2 / 4	4000	Filtr powietrza
Wysuwane ostrza	2 / 2	2500	% Brawl, reszta statystyk jak Knife
Zdalny Detonator	1 / 1	1000	+20% Demolition

5. PROTEZY

Kręgosłup	3 / 3	5000	+1 STR
Noga	4 / 4	2500	+1 Armor Point; +10% Jump
Oko	4 / 1	3500	+20% Spot
Precyzyjne dłonie	3 / 2	1500	+20% Fine Manipulations, Sleight of Hand
Ręka	3 / 2	2000	+1 Armor Point; +10% Fine Manipulations
Schówek	2 / 2	2000	Możesz schować w ramieniu mały przedmiot
Skóra	3 / 1-5	1000-5000	-
Twarz	4 / 2	3000	+1 APP
Wspomagane serce	2 / 2	250	-
Żebra	3 / 3	3500	+1 Armor Point



INSPIRACJE

<http://bialylew.blogspot.com>



OD&D, Basic Role-Playing, Traveller, retroklony
Artykuły, recenzje, felietony, dyskusje



Ignacy Trzewiczek

REGUŁY GRY JEDNOOSOBOWEJ

Niniejszy wariant to zestaw reguł do gry w 51. Stan dla jednego gracza. Pozwala cieszyć się rozbudową swojej osady, nawet jeśli nie znalazł się żaden chętny do gry przeciwnik.

CEL GRY

W wariacie solo gra trwa sześć tur. Po sześciu turach gracz sprawdza, ile punktów udało mu się zdobyć. Pozwala to na próby bicia rekordów i sprawdzenie możliwości poszczególnych układów kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Nim rozpocznie się gra, gracz przygotowuje talię dla wymyślanego przeciwnika. Odkrywa z talii karty tak długo, aż wylosuje trzy karty z produkcją otwartą. Te trzy karty tasuje i ustawia w zakrytym mini stosie naprzeciwko swojej części stołu (czyli w miejscu, gdzie siedzi wymyślanego przeciwnika). Pozostałe karty tasuje i ustawia w zakryty stos na środku stołu.

Przykład: Gracz bierze talię i odkrywa z niej karty. Są to: Najemnicy, Ciężki sprzęt, Szkoła, Rynek, Stara fabryka, Wrak samolotu, Market, Strażnica. Karta Strażnica jest trzecią kartą

z otwartą produkcją. Gracz przerywa odkrywanie kart. Bierze karty z produkcją otwartą – są to: Ciężki sprzęt, Szkoła, Strażnica, tasuje i ustawia zakryte w mini stosie. Pozostałe karty z powrotem tasuje z resztą talii i ustawia na środku stołu.

Następnie ciągnie 4 karty na początek. Rozpoczyna się gra.

WYPATRYWANIE

W wariacie solo w fazie Wypatrywania gracz otrzyma 3 karty. Procedura przebiega następująco: gracz ciągnie kartę ze stosu kart leżących na środku stołu. Jeśli karta mu odpowiada, bierze ją na rękę. Jeśli karta mu nie odpowiada, odrzuca ją i bierze na rękę kolejną kartę z talii. Tę musi już zatrzymać – nie ma wyboru.

Następnie procedura jest powtarzana. Gracz ponownie ciągnie kartę ze stosu kart leżących na środku stołu. Jeśli karta mu odpowiada, zatrzymuje ją. Jeśli nie odpowiada, odrzuca ją, lecz musi wziąć na rękę następną kartę.

W końcu gracz bierze na rękę ostatnią kartę. Ciągnie kartę ze stosu kart i w tym wypadku nie ma już wyboru i nie może jej odrzucić.

Łącznie w turze wypatrywania gracz zdobył 3 karty.

Przykład: W fazie Wypatrywania gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart. Jest to Nitro Belle. Graczowi bardzo ta karta pasuje i bierze ją na rękę. Następnie gracz odkrywa drugą kartę z talii. Jest to Stara zajezdnia. Ta karta nie pasuje mu do układu – odrzuca ją. Ciągnie kolejną kartę – tę będzie już musiał obowiązkowo wziąć na rękę. Jest to Stary parking. I w końcu ostatnia, trzecia karta w tej fazie wypatrywania, to Cegielnia. Gracz bierze ją na rękę.

Następnie gracz ciągnie trzy karty z wierzchu. Jeśli wśród nich znajdują się jakieś karty z produkcją otwartą, wtasowuje je w mini stos przeciwnika. Pozostałe odrzuca.

Następnie gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu przeciwnika – ta karta jest wprowadzona do gry – można wysyłać tam Pracownika, by z niej korzystać.

POZOSTAŁE FAZY

Pozostałe fazy gry pozostają bez zmian.

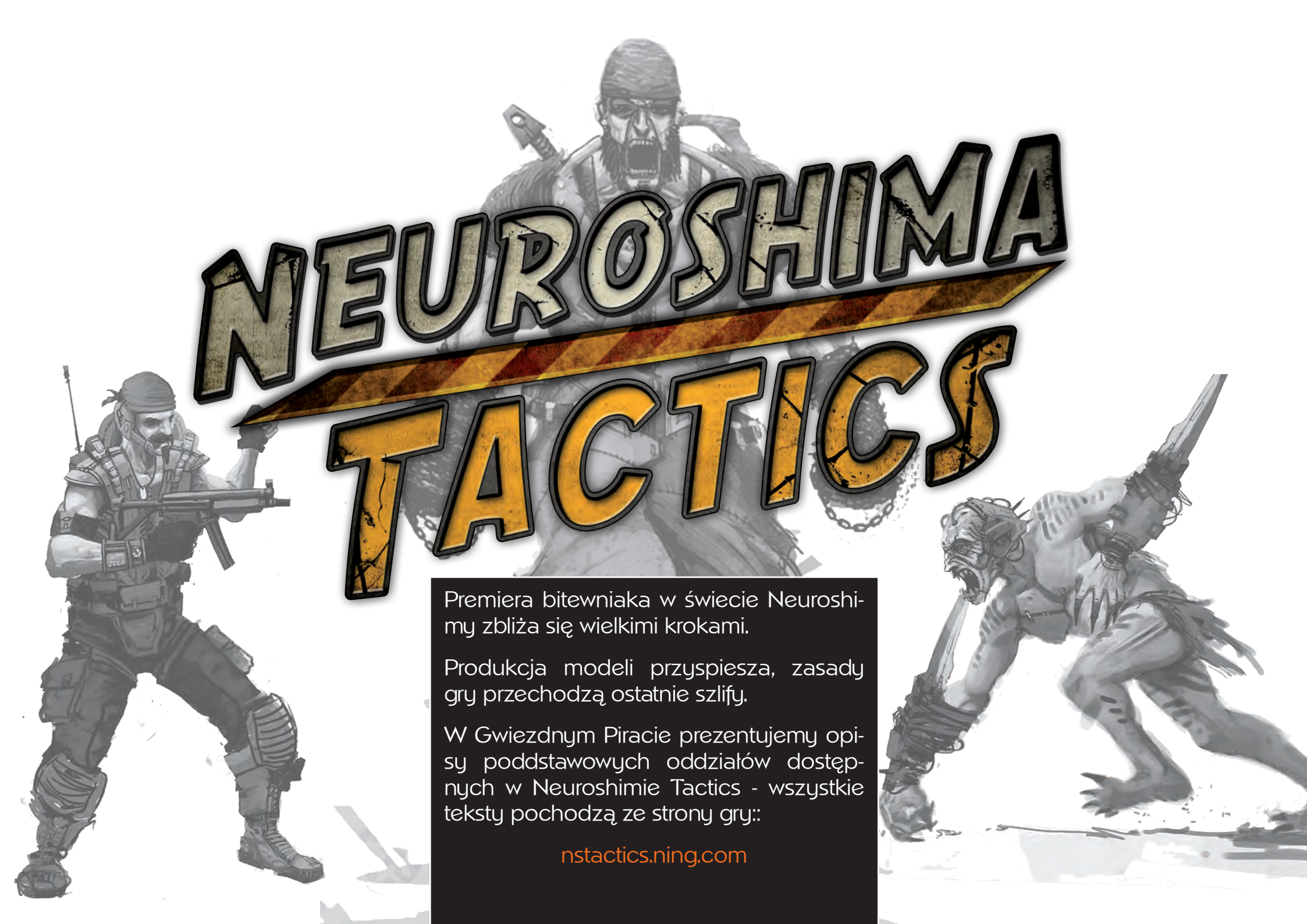
ZMIANY DZIAŁANIA KART W WARIANCIE SOLO

Złodziejska karawana (przyłączenie) – pozwala zdobyć dowolny surowiec.

Pub (przyłączenie) – dobierz dodatkową kartę w fazie Wypatrywania.

Pub (kontrakt) – wybierając trzecią kartę w fazie Wypatrywania, gracz może ją odrzucić i pociągnąć nową kartę.

Stara biblioteka (przyłączenie) – jw.



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:	Obrońca
Frakcja:	Moloch
Uzbrojenie:	Karabin
Cechy specjalne:	pancerz, granatnik



Mocne, ciężkie, dobrze uzbrojone i opancerzone maszyny kroczące Molocha. Obrońcy – ich nazwa świetnie charakteryzuje funkcję jaką pełnią na polu walki. Zajmowanie ważnych punktów, osłona wysuniętych jednostek, zabezpieczenie skrzydeł oraz kontrolowanie newralgicznych obszarów strefy walki – to ich główne zadanie.

Moloch wyposażył je w karabiny, a więc broń celną, skuteczną w walce nawet na dalekie zasięgi – dzięki czemu potrafią utrzymywać jednostki wroga na dystans, znacznie ograniczając ich pole manewru. Dodatkowym wsparciem są granatniki, którymi Obrońcy są w stanie razić skumulowane siły w wroga, przygotowane do desperackiego szturmu na pozycje Molocha. Ich defensywny aspekt podkreślają dobre pancerze, nie dajcie się jednak zwieść – Obrońcy nieco na przekór swojej nazwie mają też duży potencjał ofensywny.

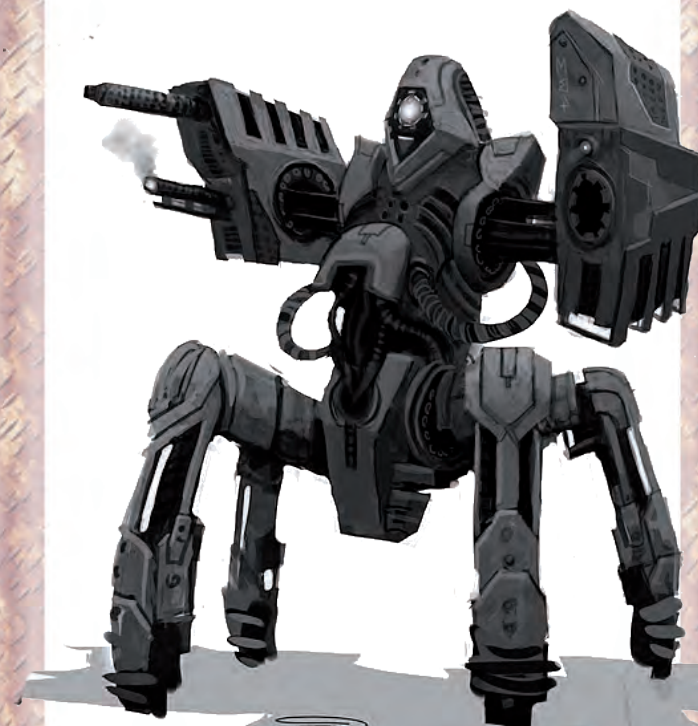
Obrońcy posiadają jednak pewne ograniczenia – Moloch zdecydował się oprzeć ich korpus na kroczącej podstawie. Dzięki temu potrafią

co prawda sprawnie poruszać się pośród ruin, jednakże zastosowanie tego rodzaju napędu przekreśliło wszelką możliwość zdobywania niesłychanie ważnych z taktycznego punktu widzenia pozycji znajdujących się na piętrach czy dachach oraz przekraczania wysokich murów czy ścian. Obrońcy nie zostali wyposażeni w urządzenia wspomagające wspinaczkę.

Pamiętacie Pająki? Jak na dłoni widać, że obie jednostki świetnie się uzupełniają. Z doświadczenia wiem, że odpowiednio koordynując działania obu rodzajów jednostek można osiągnąć doskonałe rezultaty. Pająki dysponujące świetną mobilnością oraz siłą ognia, stanowią mocno ofensywny punkt armii, a ciągnący za nimi obrońcy chronią ich flanki oraz zajmują umocnione pozycje. Można podejść do sprawy jeszcze inaczej i rzucić pająki na skrzydło, zaś obrońcami zajmować środek pola, dzięki temu na jednym skrzydle uzyskujemy piorunującą przewagę, zaś skrzydło słabsze pozostaje pod kontrolą karabinów i granatników Obrońców.

Ze względu na koszt punktowy, grający Molochem nie będzie mógł wystawić zatrważającej liczby tych maszyn i z konieczności ograniczyć ich liczbę do niezbędnego minimum. Grając przeciwko nim, należy trzymając się osłon

i ścian podejść jak najbliżej – ich granatniki nie działają poniżej 8 cali – i zafundować im intensywną terapię ołowiem, a jeśli do możliwe doprowadzić do zwarcia, gdyż w walce wręcz stają nieporadne, stanowią łatwy łup nawet dla przeciętnej jednostki.



MUTANCI BORG

Nazwa jednostki:	Cyborgi
Frakcja:	Borgo - mutanci
Uzbrojenie:	strzelba, siekiera
Cechy specjalne:	odporny na efekt pierwszej rany



Czy mu się to podoba czy nie, Borgo jest dzieckiem Molocha. Niegrzecznym, zbuntowany, nieobliczalnym? Może... Z całą pewnością jest dzieckiem zaplanowanym i stanowi ważny element w rozgrywce jaką z resztkami ludzkości prowadzi bestialska sztuczna inteligencja. Moloch stworzył wiele mniej i bardziej udanych odmian mutantów – część z nich to genetycznie zdegenerowane potworki nie przypominające w ogóle ludzi, lecz dowcipne efekty działania radiacji, inni wręcz przeciwnie, sprawiają wrażenie ulepszonych, uszlachetnionych genetycznie jednostek. Zabawy genetyką to od czasu owieczki Dolly bułka z masłem – prawdziwym wyzwaniem od zawsze było połączenie człowieka z maszyną, tak aby w jednym ciele połączyć zalety materii żywej i nieożywionej. W szeregach oddziałów Borgo znajdziemy więc Cyborgi i to te najbardziej wypasione.

Cyborgi to najtwardsza z podstawowych jednostek Borgo. Posiadają wzmocnione szkielety i mięśnie, cybernetyczne wszczepy znacznie podnoszące wydolność organizmu. Przekłada

się to na ich nadludzką zdolność znoszenia obrażeń – wiercie mi, naprawdę trudno ich wyłączyć z walki. Pod tym względem przewyższają nawet najtwardsze maszyny Molocha. W walce wręcz posługują się ciężką bronią i z nieludzką rozkoszą miażdżą przeciwników. O tak, zdecydowanie bardzo wysoka wartość Budowy i Walki Wręcz to ich zalety i to nie jedyne.

Jeśli chodzi o walkę strzelecką prezentują się średnio, możliwe że nieco poniżej oczekiwań, jednakże dzierżą w swych żelaznych łapskach śmiertelne strzelby, które jak już wiecie, posiadają isticie rzeźnicką siłę ognia w bliskim dystansie oraz podwyższoną celność.

Na wyposażeniu Cyborgów znajdują się też śmieciobroje, czyli idealne pancerze dla walczących wręcz. Choć ich działanie jest jednorazowe, to w zupełności wystarcza, aby pod gradem kul zbliżyć się do strzelających jednostek wroga i wciągnąć je w śmiertelną walkę w zwarciu.

Dodatkową zaletą Cyborgów, jest ich odporność na ból i rany. Aby oddać działanie wszczepów i genetycznych usprawnień wprowadziliśmy zasadę, która mówi, że Cyborgi zawsze ignorują efekt pierwszej rany. Mówiąc wprost – nawet je-

śli oberwią, będą wstanie działać bez ujemnego modyfikatora za ranę. Rozumiecie? Nie dość, że mają niezły pancerz, to jeszcze mają gdzieś, to że właśnie zostali trafieni. Przypominasz sobie takie filmy jak Terminator, Amerykański Cyborg, Uniwersalny Żołnierz? Rozumiesz więc, że bez strachu przejdą przez zaporowy ogień, aby chwycić cię za gardło i udusić. Wiesz, w ich żyłach zamiast krwi, płynie rtęć – zimna i zabójcza.

Strzeż się ich na placu boju. Wal do nich z daleka, żeby zniszczyć śmieciobroje, strzelaj z granatników, żeby mieli na koncie tę cholerną pierwszą ranę, zanim do ciebie podejda. Zabezpiecz skrzydła, żeby nie dać się zająć od tyłu Szponom, a to co najlepsze skieruj przeciwko Cyborgom – i na boga, nie szczędź amunicji, ładuj czym popadnie.



MUTANCI BORGO

Nazwa jednostki:
Frakcja:
Uzbrojenie:
Cechy specjalne:

Mutki
mutanci Borgo
pistolety, maczety
mobilność



Po Cyborgach i Szponach przychodzi kolej na sól zmutowanej ziemi – Mutki. Choć jest ich wiele rodzajów, choć dzielą się na nieprzebraną liczbę plemion, grup, watah i sfor, to pod sztandarem Borgo walczą najsilniejsi z nich. Uszlachetniony, nowy gatunek, który pragnie zastąpić miejsce człowieka.

Mutki to odrażające dzieło Molocha. Nienaturalnie rozrośnięte mięśnie dają im nadludzką siłę. Paskudne, przeorane niezliczonymi bliznami gęby sięją grozę, pozszywane brzuchy, z których wystają rurki, ślady cybernetycznych manipulacji, metalowe zęby osadzone w bestialskich szczękach – czy tak wyglądać ma nadczłowiek?

W przypadku Mutków mamy do czynienia z istotami, które stworzone są do zabijania. To silne, nieznające wyższych uczuć bestie, kierujące się nieustanną rządzą krwi. Ich zwaliste ciała, sprawiają wrażenie ociężałych i powolnych, łatwo ich nie docenić i zapomnieć, że przecież wybrał ich sam Borgo. W istocie są zabójczo szybkie – wpakowane w nich geny, nie poszły na marne. Choć Mutki potrafią strzelać na precyzyjnym po-

ziomie, choć zazwyczaj używają pistoletów lub strzelb są groźnym przeciwnikiem. W mgnieniu oka zdolni są zaskoczyć nagłym wejściem w zwarcie. Trudno spostrzec, kiedy w ich łapskach zamiast spluw pojawiają się ogromne siekiery, topory stra-

żackie i maczety, lecz kiedy już to widzisz jest za późno. Są zbyt blisko ciebie. Wiesz, że jedynie co ci pozostaje to walka wręcz i żalujesz, że nie urodziłeś się w Hegemonii.

Ten rodzaj jednostek został stworzony jako niemal uniwersalny żołnierz – dobry na średnim i bliskim dystansie, śmiertelnie niebezpieczny w zwarcu. I jak każda jednostka tego typu świetnie nadaje się do walki w budynkach, gdzie zyskuje przewagę – szczególnie, jeśli wyposaży się ich w strzelby. W budynku łatwiej też im wejść w walkę wręcz. Ich niezwykła mobilność pozwala szybko zdobywać teren, ścigać i osaczać przeciwników. Jakby tego było mało, dzięki temu, że noszą śmieciobroje, zdolne są do desperackich, ryzykowanych ataków, na umocnione pozycje.



HEGEMONIA

NEUROSHIMA TACTICS: GANGERZY

Nazwa jednostki:	Gangerzy
Frakcja:	Hegemonia
Uzbrojenie:	szturpelby,
Cechy specjalne:	koktajle mołotowa



Gangerzy to członkowie pomniejszych gangów przemierzający pustkowia zniszczonych stanów. Zdemoralizowani z natury, nie stronią od rozrób i awantur. Do ich ulubionych zajęć należą napady na mniejsze osady, knajpy i stacje benzynowe – rabują z nich żywność i paliwo, nie stronią od porwań. Są niczym koczownicze barbarzyńskie plemiona – szybko się przemieszczając, szukają nowych terenów, które mogliby złupić. Są odważni, lecz tylko wówczas, gdy dysponują przewagą ognia i ludzi.

Cała armia Hegemonii zaprojektowana jest tak, aby była śmiertelnie skuteczna w walce na bliskim dystansie. Gangerzy stanowią tego doskonały dowód. Uczciwie należy powiedzieć, że nie należą do wybitnych strzelców, jednakże dzięki temu, że używają strzelb, stanowią bardzo ważny element armii Hegemonii. Obrazy i śrutówki to ich ulubione splawy – jak

już wiecie, broń ta jest ma niesamowitą siłę właśnie w stosunkowo bliskim dystansie, a dzięki temu, że strzela chmurą ołowiu, łatwiej nią trafić w cel. Gangersi uwielbiają też rzucać butelkami z benzyną. Koktajle Mołotowa mogą odcinać korytarze, działają jak przesłona oraz mogą razić kilka jednostek naraz – a ponadto robią kupę fajnej rozpięduchy.

Każdy Ganger uwielbia bijatyki oraz okładanie przeciwników ostrymi narzędziami, a co więcej potrafi robić to całkiem skutecznie. Dlatego uwielbiają osaczać przeciwników w budynkach, bombardować ich koktajlami Mołotowa, a tych, którzy jakimś cudem przetrwają, dobijać w walce wręcz. Ich walory zależą jednak od pola walki, na którym rozgrywa się potyczka – im więcej budynków, im więcej osłon, im więcej pomieszczeń, tym skuteczniejsi są w walce. Puste przestrzenie, to są dla nich śmiertelnym zagrożeniem.

