

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

#37: luty 2011

Grafika: Jakub Jablonski

NEUROSHIMA

Gdzie jest dziewczyna?

Jose "Kirov" Taranto

Raport Moryca

INSPECTRES

Katalog sprzętu dla agentów

ABC prowadzenia

MONASTYR

Srebrna róża - opowiadanie

Monastyrowi bohaterowie

COLD CITY

Odessa - opis organizacji

Savage Worlds

Spaleni słońcem - przygoda

A także:

- konwentowe relacje: Ferie z fantastyką, Zjava 2, Festiwal gier w Brzegu
- Nowe jednostki w Neuroshimie Tactics
- Druga odsłona konkursu 51. Stan
- Felieton o neuroshimowej karciance

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

Witam,
Mam dobre wieści – idzie wiosna. Wiem, to, bo Portal rozpoczął właśnie sezon konwentowy, a to najlepszy, najpewniejszy znak, że niebawem stopnieją śniegi, dni się wydłużą, a słońce grać będzie coraz mocniej. Jeśli nie wierzycie – zapraszam do lektury relacji z trzech konwentów na których byliśmy w lutym. Wraz z wiosną idzie też świeżość – to dobry moment na zmiany, zmieni się też nieco Gwiazdny Pirat. Najważniejszą z nich wiąże się z faktem, że udało mi się nawiązać kontakt z kilkoma zagranicznymi wydawnictwami – spodziewajcie się więc recenzji nowości oraz interesujących gier, o których do tej pory niewiele się mówiło – to od następnego numeru.

Aha – konkurs 51 Stanu wciąż trwa, lecz tym razem do pobicia jest nowy rekord 133 punkty.

Neurocide

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: Adrian, Ranałd, Haka

Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji za pisemną zgodą wydawcy.

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Layout wykorzystuje elementy grafik Sławomira Maniaka, Tomasza Jędruska, Dungala oraz Havock'a

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1898-2700

Nakład: publikacja internetowa

Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2010

SPIS TREŚCI

GALAKTYCZNY KURIER

Wieści Gwiazdnego Pirata	3
Ferie z fantastyką w Óświęcimiu	5
Festiwal Gier w Brzegu	6
Zjawiskowa Zjava 2	8

INSPECTRES

Prowadzenie InSpectres	11
Katalog InSpectres	13

COLD CITY

Odessa	14
--------	----

NEUROSHIMA

Gdzie jest dziewczyna	17
Jose "Kirov" Taranto	21
S.O.S: Dobry cynk	24

MONASTYR

Bohaterowie	25
Srebrna Róża	26

SAVAGE WORLDS

Spaleni Słońcem - scenariusz	33
------------------------------	----

Neuroshima Tactics

Konkurs	38
Raporty z pola walki	39
Jednostki	41

PLANSZÓWKI

Konkurs	43
Fabula w 51. Stanie	44

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!

Videocykl „12 powodów”



Pełną parą przygotowujemy się do premiery Neuroshimy Tactics, naszego postapokaliptycznego bitewniaka. Ostatnio ruszyliśmy z cyklem filmów poświęconych najfajniejszemu jej aspektom, cechom, których w tej formie, natężeniu i grywalności nie znajdziecie w żadnym innym bitewniaku. W każdym odcinku dużo konkretnej gadki, odśłona nowych figurek i co nieco makietowych widoczków. Nie sądźcie nas zbyt surowo – stawiamy pierwsze kroki w filmowym rzemiośle. Ale jako że planujemy takich filmów dwanaście, a w międzyczasie i potem wiele innych, możecie być pewni, że za parę miesięcy nasze prezentacje zgarną jakąś nagrodę dla filmu krótkometrażowego.



InSpectres w mediach



Drugi nasz produkt, który ze wszystkich sił stara się przebić do mediów, to InSpectres. O naszej grze o łowcach duchów i innych paskud nakręciliśmy cały film, a dokładniej videoprezentację. Łącznie pochłonie on 16 minut waszego czasu – dowiecie się z niego o świecie gry, o jej

mechanice oraz szczególnych twistach w regułach. Zapraszamy do oglądania – w filmie występują Neuro i Trzewik!

O grze można było też usłyszeć w falach radiowych. Kilka dni temu opowiadano o nim w audycji o RPG autorstwa Kasi Kehl i Bartka Ziolo w ramach Radiosfery w rozgłośni UniRadio. Można już pobrać ją z internetu i wysłuchać w dowolnym terminie. Zachęcamy do zapoznania się z recenzją gry InSpectres!

Powrót audycji



Dzisiejsze newsy stoją chyba pod znakiem audycji i filmów. Miło nam poinformować, że wznowiliśmy naszą minitradycję i nagraliśmy kolejną audycję wspominkową. Jeśli nie słyszeliście jeszcze, co się działo w Portalu i erpegowym światku w 2006 roku, wpadnijcie na naszą stronę. Trzewik, Moracz i Multi opowiedzą wam o tym jasno i przejrzyście. <http://www.wydawnictwoportal.pl/about/pliki-do-pobrania/audycje-mp3/>

Wreszcie Wolsungowa strona

Wolsung, nasz polski system na parę, doczekał się strony ze stuffem dla i od fanów! „Wolsungeria to serwis przeznaczony dla wolsungowych graczy i Mistrzów Gry. Znajdziecie tutaj scenariusze i materiały źródłowe przygotowane przez autorów oficjalnych dodatków do Wolsunga.”. Super sprawa!

Bestsellery: RPG po polsku

1 Neuroshima Krew i Rdza



2 Graj Trikiem



3 Midnight



4 Neuroshima Gladiator

5 Graj fabułą

6 Neuroshima 15 (oprawa twarda)

7 Graj Twardo

8 Wolsung: Magia Wieku Par

9 Almanach Superbohaterów

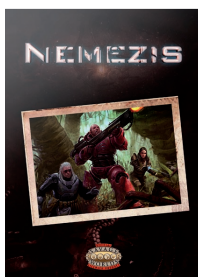
10 Savage Worlds (edycja polska)

Zombiaki wracają



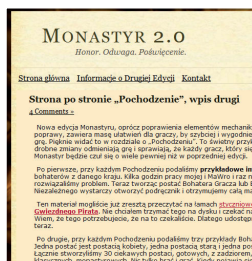
Pamiętacie nasze nieśmiertelne Zombiaki? Nie te moskiewskie, ale zywczajne, uniwersalne? Mamy dobrą wiadomość! Nasza pierwsza tegoroczna premiera – nowe wydanie gry Zombiaki – już się produkuje. Gra trafi do sklepów w pierwszych dniach marca. Z przyjemnością informujemy, że wraz z premierą gry szykujemy dla fanów Zombiaków drobną, acz bardzo miłą niespodziankę – specjalnie zaprojektowane reguły do rozgrywki drużynowej, dla 4 osób!

Premiera Nemezis na Coolkonie



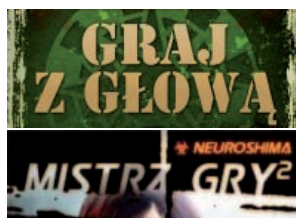
Na konwencie Coolkon odbędzie się premiera najnowszego świata Savage Worlds Edycja Polska – Nemezis. Zwycięski setting Megakonkursu i pierwsza polska space opera zabierze was w odległą przyszłość, czasy, gdy ludzkość rozprzestrzeniła się po całej galaktyce. Nie jest to jednak przyszłość świetlana – gdy zdawało się już, że przyszłość gatunku ludzkiego jest pewna, powrócili pradawni, mroczni bogowie, których jedynym celem jest eliminacja człowieka i zniszczenie świata, który stworzył. Podczas prezentacji będziecie mieli możliwość zapoznać się z podręcznikiem i posłuchać szefa wydawnictwa GRAMEl, Piotra 'Ramela' Korysia, który przedstawi świat Nemezis i odpowie na wszystkie wasze pytania.

Monastyr 2.0



Na stronie Monastyru nowe odcinki, w których Trzewik zdradza zmiany planowane dla drugiej edycji. Tym razem na tapetę wzięł Pochodzenie bohaterów – rzecz absolutnie kluczową i charakterystyczną dla starego „Mona”, która zarazem nie zmieni się specjalnie, lecz zostanie nieco podrasowana.

Dodruk Graj z głową i MG^2



W ostatnich tygodniach do drukarni skierowaliśmy ponownie dwa podręczniki, których nakłady w styczniu uległy wyczerpaniu. Pierwsze do druku, we wtorek, pojechało Graj z głową. W środę zaś do drukarni poleciały pliki Mistrza Gry^2. Dziękujemy wszystkim, którzy kupili te podręczniki, mamy nadzieję, że się nie zawiedliście, i cóż, zachęcamy do zapoznania się z tymi książkami nowych graczy!

Nowy dodatek do Neuroshimy



W internecie jak grzyby po deszczu pojawiają się recenzje „Krwi i rdzy”, a Portal już bierze się za przygotowanie do druku nowego suplementu do Neuroshimy. W dodatku mowa o niespodziance, książce która nie wypiera dwóch „kontraktowych” tegorocznych dodatków, lecz jest odpowiedzią na zapotrzebowanie fanów. Chcieliście więcej stuffu do NSki? To będziecie go mieli! Więcej szczegółów o ciągle jeszcze na wpół tajnym Neuroshimy.

Bestsellery: Gry planszowe

1

Kolejka (IPN)



2

Arkana Miłości



3

Sabotażysta



4

Jungle Speed

5

Wsiąść do Pociągu: Europa

6

Carcassonne

7

Osadnicy z Catanu

8

Dixit

9

Neuroshima HEX

10

Munchkin

STÓŁ Z TACTICSEM, CZYLI „GDZIEŚ TU LEŻY 100 ZŁ”



Rafał Szyma

Ferie z fantastyką w Oświęcimiu

5 lutego włączyliśmy się w Ferie z fantastyką, imprezę organizowaną przez Oświęcimskie Kluby Fantastyki i Anime w tamtejszym Centrum Kultury. Fzf trwały trzy dni, od piątku do niedzieli, a Portalowe pięć minut wypadło w sobotę. Nasze punkty programu przeminęły błyskawicznie i co tu dużo mówić – żałowaliśmy, że mogliśmy wpaść tylko na ten jeden dzień.

Ferie z fantastyką miały fajną koncepcję: to nie tyle regularny konwent, co właśnie atrakcja na zimowe wakacje. Dlatego proponowały zarówno coś dla zagorzałych hobbystów (np. Turnieje Battla czy Magica, szereg prelekcji), jak też dla osób niezwiązanych z fantastyką (pokazy, gamesroom, wystawy, seanse). Co najlepsze – na zaproszenie odpowiedziały obie grupy – pojawiło się sporo osób i naprawdę miałem wrażenie, że impreza żyje, że uczestnicy nie tylko są tam ciałem, ale do tego dobrze się bawią i dają innym pozytywną energię.

Naszą misją na ten wyjazd było popromować nadchodzącą Neuroshimę Tactics – dlatego dzielnie

PANIE, JESZCZE 5 MINUT I MAMY GDZIEŚ TĘ BITWĘ



prezentowaliśmy ją zarówno podczas prelekcji, jak i przy stoisku. Na koniec zaś spotkałem się z tymi, którzy chcieli dowiedzieć się o planach i działalności Portalu... i tak się zagadaliśmy (albo ja się rozgadałem), że nawet nie wiem, kiedy z planowej godziny zrobiło się półtora.

Wyjazd do Oświęcimia uważam za ze wszech miar udany. Fajnie było spotkać się z prawdziwymi, pełnymi entuzjazmu fanami gier, ale i z tymi, dla których tłumaczenie Zombiaków było być może pierwszym kontaktem z grami od dzieciństwa.

Nie wiem, jak wyglądają poimprezowe statystyki organizatorów dotyczące frekwencji, nie wiem, jak udało im się zrealizować program imprezy (wszak byliśmy w Oświęcimiu tylko kilka godzin). Jedno wiem – udało im się stworzyć świetną atmosferę, dokładnie taką, dla jakiegoś człowieka rusza się z domu na wydarzenie fantastyczne czy związane z grami. Z niecierpliwością wypatruję wieści o kolejnej imprezie w Oświęcimiu.

ZUPEŁNIE NIEPOWAŻNY PRZEGLĄD

WYDARZEŃ W PIASKOWNICY RPG



Autor podręcznika Światotworzenie, Andrzej Stój, tak się przejął krytyką podręcznika w recenzji z ubiegłego Pirata, że zaatakował nas na swoim blogu stołem bluzgów. Na drugi dzień wpis usunął i przeprosił. Niestety, nie zdążyliśmy bluzgów przeczytać. Przeprosiny przyjmujemy.



Serwis MistrzGry.pl zamyka swoją działalność. Pojawił się jak meteor, wywołał masę awantur w środowisku fanów RPG, wciął – podobno – na kasę kilku autorów i zniknął w otchłani kosmosu. Czad!



Nasz serdeczny przyjaciel Ramel, właściciel wydawnictwa Gramel, odkrył to, co my odkryliśmy już wiele lat temu – czyli fakt, że pewien duży serwis internetowy poświęcony grom podaje newsy – podstawowa jakby nie było funkcja serwisu – według własnego widzimisię i z reflekssem szachisty. Ramel strzelił focha i zaczął publikować newsy w ramach własnego bloga, czyli dokładnie tak jak Portal robi od wielu miesięcy.



A kilka dni później Ramel strzelił focha do kwadratu i usunął swoje konto z wyżej wspomnianego serwisu, bo w komentarzach do jego bloga został obrażony przez jakiegoś cymbała. Niestety, już łapaliśmy grabki i autka, żeby przybiec do piaskownicy i przyłączyć się do zabawy, ale mama kazała nam wrócić do domu...



Dzielny bloger Darken (wydawca gry The Shadow of Yesterday) wpadł na pomysł, że będzie wrzucał notki na swojego bloga każdego dnia. No i wrzuca.



Autor gry Nemesis, Andrzej Stój w styczniu postanowił przeczytać wreszcie podręcznik do Neuroshimy, o czym przyznał się w notce na



Ignacy Trzewiczek

Festiwal gier w Brzegu

W dniach 12 i 13 lutego odbył się Festiwal Gier Planszowych w Brzegu. Oczywiście, nie mogło nas na takiej imprezie zabraknąć. I – oczywiście – nie obyło się bez przygód. Musicie bowiem wiedzieć, że w tym samym terminie odbywał się konwent Zjava w Warszawie.

Portal musiał się więc składować.

Po kilku próbach klonowania okazało się, że w sumie nie potrafimy się składować. Postanowiliśmy się więc podzielić. Neurocide oraz Multidej (ze wsparciem Basi, Szpaka i Darkena) pojechali na Zjavę, zaś ja (ze wsparciem Tomira i Tycjana) ruszyłem do Brzegu.

Festiwal gier planszowych w Brzegu to impreza w całości poświęcona grom planszowym, odbywa się w miejskim ratuszu, jest otwarta dla wszystkich mieszkańców miasta i darmowa. Należało więc spodziewać się tłumów.

Tłumy były.

Szybko okazało się, że ze stołami jest słabo i trzeba walczyć o to, by jakiś zaklepać, a zaklepywać trzeba było – były momenty, gdy równolegle, na trzech różnych stołach pomagałem graczom w rozgrywkach Pret-a-Porter, 51. Stanu i Neuroshimy HEX. Ta ostatnia zresztą – niezmiennie – wciąż i wciąż gościła na stołach do gry. Klasyk wiecznie żywy.

Po tym jak rozbiliśmy się ze stoiskiem, tuż obok stoiska naszych przyjaciół z Opola z wydawnictwa Phalanx Games Polska, przystąpiliśmy do działań. Tomir rozłożył makiety do Neuroshimy Tactics, ja wziąłem na klatkę planszowy Portalu.

swoim blogu. Wyraził opinię, ale w sposób mało jasny, więc w sumie nie wiemy, czy mu się podobało, czy nie.



Środowisko fanów gier zelektryzowała w styczniu wiadomość, ujawniona na Facebooku, iż właściciel wydawnictwa Gramel, Piotr Koryś otrzymał mandat za przekroczenie prędkości. Na autostradzie!



Powstaje nowe wydawnictwo RPG – Galmadrin. Ponieważ złośliwy Pirat bardzo nie chciałby być niemiły dla debiutantów, powie tylko no comments.



Ponieważ Pirat nie mógł się powyżłosiwić na debiutantach, to odbija sobie na innych wydawcach. Szef wydawnictwa Gramel jest gruby, a szef Kuźni Gier jeszcze grubszy!



Przyznać trzeba, że powyższy donos za punkt odniesienia bierze Ignacego Trzewiczka. Przy Trzewiku nawet Adam Małysz to grubas.



Furorę w internecie robi ostatnio zielony sweter Ignacego Trzewiczka, szefa Portalu. By poznać to niezwykle zjawisko trzeba na YouTube wpisać „12 powodów”



Krążą plotki, że z Kuźni Gier odchodzi Szafa, szef działu sprzedaży wydawnictwa. Niniejszym, od marca nie będzie można kupić produktów Kuźni.



Uważni czytelnicy Facebooka mieli w lutym możliwość zobaczyć jak Khaki, szef strony gryfabularne.TV, dzielnie maluje ścianę w swoim domu, by móc kręcić podcastu na BlueBox. Czy was stać na takie poświęcenie?



Wydawca gry Robotica zaniepokoił swoich fanów potencjalnymi objawami schizofrenii – w lutym posty na blogu Robotici zaczęła pisać kobieta. Prawdziwa ona czy li tylko wymyślona...



Wydawcy gry Eclipse Phase, jednego z ubiegłorocznych przebojów RPG ujawnili, że sprzedali na całym świecie nieco ponad 5000 podręczników. Jakby ktoś jeszcze marzył o tym, że branża RPG to kopalnia złota, proszę, niech jeszcze raz się zastanowi...

MÓJ PIERWSZY RAZ: NEUROSHIMA HEX



TURNIEJ 51. STANU: CZACHY DYMIĄ



„A OSTATNI ROBOTNIK SMAŻY IGUANĘ”



SZLACHCIC? PEWNIE Z FEDERACJI!



Szybko się okazało, że największym zainteresowaniem cieszą się Zombiaki.

A było to tak. Sponsorem Festiwalu były m.in. firmy Cadbury oraz Odra, producenci słodczy. Organizatorzy hojnie obdarowywali dzieciaki tymi słodczymi. A my z Tomirem, na stoisku, jak te sieroty, patrzyliśmy tylko na kolejne czekoladki pochłaniane przez przechodzące urwisy.

Do czasu.

„Hej, jak mi dasz batonika, nauczę cię grać w Zombiaki.” wypaliłem do jednego z urwisów przechodzących obok stoiska. Był z kumplem. Kumpel też miał słodczy. „Jak chcesz, ciebie też nauczę.” powiedziałem do kumpla. Po chwili mieliśmy z Tomirem dwa batoniki, a dzieciaki grały w Zombiaki.

Godzinę później uginaliśmy się już pod ilością słodczy, a po konwencie krążyła plotka, że pod oknem jest stoisko takiego pana, co za batoniki uczy grać w super grę. Dzienny łup z tego proceduru to ponad kilogram wszelkiego typu czekoladek. Słodko będziemy z Tomirem wspominali Brzeg.

Z rzeczy poważniejszych – w Brzegu odbył się turniej 51. Stanu, mocno obsadzony, wzięło w nim udział 16 uczestników, wśród których znaleźli się także testerzy gry z czasów, kiedy powstawała. I pokazali lwi pazur, z pierwszego stolika wszedł do finału Browarion (tester gry z Wrocławia),

ZWYCIĘZCA WYGRYWA REJS PO MISSISSIPI



z drugiego Moniq (testerka gry z Opola), a z trzeciego Cezner (tester z Opola). Jedynie czwarty stolik obył się bez dominacji testerów. Bo też i żadnego testera tam akurat nie było. Ostatecznie zwyciężył Browarion z Wrocławia. Najwyższym wynikiem pośród gier turnieju było 38 punktów. Wszystkie gry w trakcie turnieju kończyły się w czwartej turze – wysoki, dobry poziom zawodów. Zwycięzca otrzymał grę Pret-a-Porter.

W Brzegu, oprócz prezentowania naszych klasycznych planszówek, pokazywaliśmy kilka nieoficjalnych jeszcze projektów. Oczywiście można było zagrać w Neuroshimę Tactics, tu Tomir pilnował, by ewentualni chętni z łatwością mogli wkroczyć w świat gier bitewnych. Pokazywaliśmy także pierwsze wersje dodatku do 51. Stanu – dodatku, który wprowadza bezpośrednią, negatywną interakcję pomiędzy graczami. Pokazywaliśmy też projekty kart do Pret-a-Porter z ikonami zamiast napisów na kartach – tu jeszcze długa droga do ewentualnego sukcesu tego rozwiązania, gra jest skomplikowana i nie wygląda na to, by dało się tu wszystko opisać ikonami.

Krótko mówiąc, jak to na konwentach, pokazywaliśmy to, nad czym na co dzień pracujemy w Firmie. Mój najbliższy planszowy wyjazd to międzyPionek, w marcu. Ponownie rozdzielię się z chłopakami, bo oni w tym czasie ruszają na Pyrkon...

Posępny budynek



Obowiązkowa zmiana obuwia



Wielki gamesroom



Maciej Szpakowski

ZjaVa 2 czyli Zjawiskowa Jazda Avangardowa

Zacznę może od dojazdu. Byśmy mogli dojechać z Gliwic do Warszawy na czas, Neurocide musiał wyjechać z domu w sobotę o godzinie 2:00 i odebrać mnie z Gliwickiego placu Piastów o 3:00. Potem pojechaliśmy do Knurów po Darkena (zakładany czas trasy 25 minut). Nikt nie znał dokładnej drogi, ale daliśmy radę kierując się w stronę dużego supermarketu pod którym mieliśmy go odebrać. Gdy dojechaliśmy okazało się, że nasz drogi Jacek siedzi jeszcze w domu i trzeba na niego czekać, przez co zaliczyliśmy 10 minutowe opóźnienie w drodze do Katowic. Tak! Spóźniliśmy się przez Darkena i przez to, że dwukrotnie pomyliliśmy zakręty, ale to już bardzo mało ważny detal. O godzinie 4:00 mieliśmy dotrzeć do Katowic, spóźniliśmy się ok. 10 minut. Mimo śniegu, gradu i wichury udało nam się być w miarę na czas, więc po raz kolejny - VIVA NEUROCIDIE! Gdy przepakowaliśmy już wszystko z niebieskiego Seicento do auta przyszłości - czyli niczego innego jak Fiat Punto S Klasa - i dzięki uprzejmości Multideja skorzystaliśmy z jego toalety, wyruszyliśmy w pełnym pięcioosobowym składzie w drogę ostateczną.

Ja, Multi, Basia, Neuro i Darken, pięciorga jeźdźców apokalipsy.

Samej trasy może nie będę wam opisywać, jako że dość już rozpisałem się na temat drogi wstępnej. Powiem tylko, że podróż zajęła nam ok 5 godzin z jednym przystankiem na stacji benzynowej, należącej do jednego z najbardziej prestiżowych polskich koncernów paliwowych.

Konwent odbywał się w budynku XXI LO im. Hugona Kołłątaja przy ul. Grójeckiej 93 - dość dużej szkole o wysokim standardzie wyposażenia, z prysznicami i dużymi zadbanymi korytarzami. Po dotarciu na miejsce część ekipy wypakowywała nasze bambette, a ja wraz z Neurocidem zostaliśmy wytypowani drogą zgłoszenia jako ekspedycja poszukująca kartonów w tej ogromnej aglomeracji.

Z zamiarem wyszabrowania sporej ilości materiału na prelekcję składania makiet do Neuroshimy: Tactics wybraliśmy się na pobliski targ. Od niesamowicie uprzejmych (M. pyta: Dzień dobry. Ma pani może na zbyciu choć jeden niekoniecznie cały karton? Nie

musi być ładny, może być podarty bo potrzebujemy ich do robienia makiet budynków. Odpowiedź sprzedawczyni: Nie! - zbiła nas z nóg) kramikowych sprzedawców dowiedzieliśmy się, że kartonów na targu jest jak na lekarstwo i nikt nie użyczy nam nawet jednego podartego. Otrzymaliśmy za to informację, że w niezbędny nam materiał możemy się zaopatrzyć na pobliskiej hali sklepowej. Tam od pani z piekarni otrzymaliśmy tyle kartonu, że starczyło na makiety i zostało mi jeszcze na tyle, aby stworzyć sobie z niego karimatę. Podczas naszej wyprawy poznaliśmy również ważne punkty strategiczne w postaci sklepów z jedzeniem i papierosami. Całość znajdowała się niecałe 50 metrów od wyjścia ze szkoły.

Na wstępie zostaliśmy odpowiednio powitani i powiadomieni, gdzie znajduje się Portal Room o wdzięcznym numerku P1. I tak oczywiście zdążyłem się zgubić myląc pierwsze piętro z parterem, ale pozwoliło mi to zapoznać się z lokalizacją dużego Games Roomu znajdującego się w auli. Po dotarciu na piętro, właściwie wpadłem na ustawianie naszego stoiska i rozwieszanie banerów reklamujących

Turniej Zombiaków



nasze produkty. Z pomocą HEX'a i jego ekipy (dzięki chłopaki!) poszło nam to niesamowicie sprawnie. Naprzeciwko stoiska mieliśmy zaraz Org Room. Swoją drogą pierwszy raz spotkałem się z tym, że orgowie nie bunkrowali się gdzieś po kątach, lecz mieli swoją siedzibę w samym centrum budynku. Duży szacun, za odwagę! Przywitano nas po raz kolejny z otwartymi ramionami, ugoszczono nas darmową wodą mineralną, zaproszono do korzystania z ich czajnika i drukarki. W tym momencie zaczęła się pierwsza prelekcja Multideja. Tematem było makietowanie i Neuroshima: Tactics. Na stoisku pojawiali się również pierwsi zainteresowani.

Około godziny 12 dowiedziałem się, że mój Randomowy Turniej Zombiaków II, przestał być randomowy, ponieważ orgowie chcieli mieć wszystko zapięte na ostatni guzik. Było to bardzo miłe, jednak nie pozwoliło mi się odpowiednio przygotować i została mi godzina na zebranie ludzi, co przy moim wcześniejszym założeniu 3 godzin z wywieszaniem informacji i chodzeniem po korytarzach wydawało się wręcz niemożliwe do zorganizowania. Do tego termin nie do końca mi pasował, bo o 16:00 miałem prowadzić prelekcję o Ruinach, a po wcześniejszych turniejach wiedziałem, że jednak to trochę za mało czasu na ogarnięcie wszystkiego i stworzenie profesjonalnego eventu. W międzyczasie znalazła się

Turniej 51. Stan



również osoba, która miała prowadzić sesję Neuroshimy i trzeba jej było przygotować ledwie wypakowane materiały na sesję. We wprowadzeniu graczy niezaznajomionych jeszcze z Zombiakami II pomógł mi Michallus. Trwało to ok. 6 minut, bo jest to naprawdę szybka, prosta i łatwa do nauczenia się karcianka. Jak ktoś z was zaprzeczy to wyślemy na niego chordę radzieckich zombie, opuśćcie więc swoje buńczucznie wyrzucone w górę ręce. W godzinę zebrałem 14 osób na turniej, zauważyłem tam również kilka osób z poprzednich organizowanych przeze mnie starć zombiako-ludzkich. Była wymieniana przeze mnie w raporcie z Falkonu (bodajże #35 numer Gwiezdnego Pirata) Asia, która wręcz rozwaliła starszego od siebie ok. 10 lat faceta. Tutaj też mnie nie zawiodła, i pokonała swojego pierwszego przeciwnika, jak na młodego, ambitnego dowódcę przystało. Był też ratownik medyczny z Innych Sfer. Poczułem rodzinny klimat konwentowy i musiałem się powstrzymać przed rozpaleniem ogniska i wyciąganiem gitary. Organizatorzy zapewnili nam nagrody na 3 miejsca, wręcz błagając mnie abym je przyjął (sic!). Turniej mimo problemów z miejscem i ilością tali zaliczam jako udany.

Poczułem rodzinny klimat konwentowy i musiałem się powstrzymać przed rozpaleniem ogniska i wyciąganiem gitary.

51. Stan - zwycięzca po prawej



Jak jednak pisałem, nie wyrobiliśmy się z czasem, bo gra finałowa została przerwana prelekcją jednego z finalistów. Przenieśliśmy ją na godzinę 17:00, a zombiaki nie odeszły z terenu konwentu głodne.

Po turnieju miałem godzinę na dopięcie prelekcji o Ruinach. Poszła mi w moim odczuciu dobrze, dziękuję również Mózgowi za pomoc przy GLIZDZIE i wsparcie podczas prowadzenia. Po prelekcji, zatrzymałem się, aby przez jakiś czas spełniać swoje obowiązki na stoisku i pogadać trochę z ludźmi zainteresowanymi naszymi produktami. Czekałem też na prelekcję o inSpectres prowadzoną przez Neuro i Multiego. Widziałem wcześniej ich kombinezony i uznałem, że to jest taki must see. Z czystym sumieniem ogłaszam, iż była to najlepsza prelekcja na jakiej byłem. Neuro z podekscytowania aż skakał po całej sali, gadając o pogromcach duchów, stworów i upiorów. Zagraliśmy również coś na kształt aktywnej minisessji, aby uczestnicy poznali mechanikę i ten specyficzny sposób idiasowego prowadzenia. Jeśli ktoś nie miał wcześniej styczności z tego typu fabularkami, na pewno było to dla niego czymś nowym i niepowtarzalnym.

Uważam, że to właśnie dzięki tej prelekcji zebrałiśmy aż 18 pogromców i musieliśmy podzielić się na trzy grające ekipy. Wraz z moimi ludźmi za-

Prelekcja InSpectres



graliśmy dwie sesje, z czego ja prowadziłem tylko jedną, a przy drugiej przekazałem pałeczkę jednemu z wcześniejszych graczy. Bawiliśmy się dobrze, gracze założyli swoją filię od podstaw, napisali mail i umówili się na spotkanie z wysłannikiem swojego inwestora, który w rezultacie zasponsorował im wypasiony samochód. Jednym słowem, zrobiliśmy wszystko od podstaw. Niestety kości były przychylne graczom i wypadało dużo szóstek, przez co sesja niemiłosiernie się skróciła. Odnoszę jednak wrażenie, że udało mi się zarazić graczy swoim inOptymizmem.

Po sesji spotkałem się z Mateuszem Zarodem, Darkenem i Luckiem, i gadaliśmy o konwencji i zrobiliśmy sobie więziennego LARP'a. Kto nas widział, ma teraz wytłumaczenie, dlaczego ci kolesie darli się na siebie na korytarzu, rozmawiali o spacerniaku i „pu-cowali się” wzajemnie.

Drugi dzień konwentu przeleciał mi bardzo spokojnie. Reszta ekipy miała swoje ostatnie prelekcje ja większość czasu spędziłem rozmawiając z ludźmi i składając stoisko. Zagraliśmy też z Basią i Michalusem w Madżonga. Wyjechaliśmy z miejsca o godzinie 16:00.

Dzieląc podsumowanie imprezy na plusy i minusy będę musiał się trochę rozpisnąć. Był podobno bar

oraz kupa przyszłych łowców duchów



konwentowy, jednak ze względu na jego lokalizację nie dało nam się go odwiedzić. Odwiedzili go Neurocide i Multidej, który zachwalał tamtejsze jedzenie. Nie widziałem też żadnych ulotek z pizzerii ani dostawców jedzenia. Widocznie wszystkim wystarczyło jedzenie ze stołówek, choć sam nie miałem okazji go spróbować, dwie osoby które miały coś do powiedzenia na jej temat to Neurocide i Multidej. Brakowało mi na konwencji śmietników na korytarzach, nie widziałem żadnego, a przyzwyczałem się już do przyklejonych do ściany worków, aby śmieci nie trzeba było chować po kieszeniach. Nie wiem, czy była jakaś osoba zajmująca się toaletami, te przy Games Roomie były definitywnie nie odwiedzane przez żadnego z organizatorów przez co najmniej 4 godziny, przez co ich standard negatywnie mnie zaskoczył. W całym budynku była masakrycznie śliska podłoga, co po założeniu mojego obuwia zmiennego zapewniło wam widok kaczkę, tudzież szpaka tańczącego na lodzie. Tutaj praktycznie kończy się moje narzekanie, bo nie było niczego więcej do czego mógłbym się przyczepić. Przy wejściu była obsługiwana przez kompetentnego orga szatnia z numerkami i automat z kawą, pilnowa-

Organizatorzy byli nam bardzo pomocni i udostępniali nam herbatę, kawę, czajnik oraz wodę, więc bardzo sprawnie wkupili się w nasze łaski.

Jadłodajnia - rzut ogólny



no aby każdy posiadał obuwie zmienne, lub wydawano za skromną opłatą szpitalne ochraniacze. Na całym konwencji, mimo braku śmietników, było dość czysto. Było gdzie usiąść i pogadać, bo stołów i krzeseł był tam dostatek. Na II piętrze znajdowało się centrum sesji RPG, było tam pełno stołów oznaczonych jako sesyjne, zarezerwowanych tylko dla graczy i mistrzów.

Na terenie konwentu odbyło się niesamowicie dużo sesji pełnej gamy systemów RPG. Od nieznanego mi systemu o walkach na ringu WWE, po mhrroczone i klimatyczne sesje Zewu Cthulhu. Jak to mówią, dla każdego coś miłego. Organizatorzy byli nam bardzo pomocni i udostępniali nam herbatę, kawę, czajnik oraz wodę, więc bardzo sprawnie wkupili się w nasze łaski. Games Room był, jak na każdym konwencji, po prostu oblegany przez graczy. Była tam dość bogata biblioteka gier, dlatego każdy mógł wybrać to co chciał nie czekając, aż jakaś gra się zwolni. Po raz kolejny orgowie próbowali poprowadzić statystykę sesji i po raz kolejny nie udało nam się na nią wpisać. Portal bardzo przeprasza, ale z takim grafikiem, byliśmy bardzo zabiegani i mamy masę innych wymówek z armią Molocha jako nasza prywatna ochrona włącznie. Cały konwent uważam, za bardzo pozytywny i mam zamiar odwiedzić każdą kolejną jego edycję.

Ignacy Trzewiczek

Prowadzenie InSpectres

**rozpęd,
łbem w ścianę
i zmieniamy filozofię
zabawy**

Przeciętna sesja w przeciętnej grze RPG: gracze natrafili na starożytny rytuał. Jeden z graczy idzie do biblioteki dowiedzieć się czegoś więcej o tym rytuale. MG wie o nim sporo – w końcu wymyślił go na potrzeby przygody. Gracz idzie więc do biblioteki, wykonuje test jakiejś tam umiejętności.

Są teraz dwa wyjścia. Jeśli zdał test, MG mówi mu o tym czego się dowiedział – czyli zdradza to, co wymyślił przed sesją na potrzeby przygody, że mumie, że Egipcjanie, że starożytne papirusy. Jeśli gracz nie zda testu, dupa zbita, nic się nie dowie, gracze muszą wyciągnąć od Mistrza Gry informacje o mumiach i papirusach w inny sposób.

Zgadza się? Zgadza. Tak się gra w RPG.

A teraz to samo tylko inaczej. Inaczej, bo w InSpectres.

Ta sama sytuacja, starożytny rytuał, gracz idzie do biblioteki i... I Mistrz Gry nie każe mu wykonywać testu. Spokojnie i szczerze opowiada o mumiach, Egipcjanach o papirusach... Zdradza to, co sobie wymyślił i przekazuje graczom tę wiedzę. Bez żadnego testu. Opowiada historię i nie zmusza graczy do testów. Dlaczego?

Bo w InSpectres to sami gracze chcą testować. Bo to gracze sami mówią: „Hej, jestem w bibliotece i chcę wykonać test Wykształcenia!”

Jeśli gracz zda ten test, sam opowie czego ciekawego się dowiedział i zaprezentuje wszystkim przy stole swój pomysł. Jeśli obleje test, MG rzuci im kłodę pod nogi.

To fundamentalna zmiana filozofii gry. Mistrz Gry przyzwyczajony do klasycznego RPG może łatwo zawalić sesję. Jak zawalić? Tak jak ja zawałem, zanim nauczyłem się prowadzić InSpectres.

Gracz idzie do biblioteki. Moje standardowe przyzwyczajenie RPG mówi: „Gracz w bibliotece równa się test Wykształcenia.” Gracz rzuca test. Zdaje go. Sprawdzam w regułach – stoi tam jasno: „Zdał test, czyli gracz opowiada co znalazł.”

Spoglądam na gracza i mówię: „No to powiedz, czego się dowiedziałeś.”

Gracz jest przerażony. Nie ma pomysłu. Poszedł do tej biblioteki, bo chciał się czegoś dowiedzieć, ale wcale nie miał ochoty sam tego wymyślać. A teraz ja zmuszam go, by na poczekaniu coś wymyślił. Facet spina się, stresuje, wcale mu się to nie podoba. Więcej w InSpectres nie zagra.

Dlatego bierzemy rozpęd, walimy łbem o ścianę i wbijamy sobie do głowy – kiedy prowadzisz InSpectres, zmieniasz filozofię. Nie mówisz graczowi: „No to przetestuj coś tam” i on nie - daj Boże zda - i będzie musiał coś wymyślić i opisać, a wcale nie ma na to ochoty.

Bo w InSpectres to sami gracze chcą testować. Bo to gracze sami mówią: „Hej, jestem w bibliotece i chcę wykonać test Wykształcenia!”

W InSpectres jest inaczej. Prowadzisz, prowadzisz, prowadzisz. Opisujesz, opisujesz, opisujesz. A gdy któryś z graczy będzie miał super pomysł, sam podniesie łapkę w górę i powie: „Chcę przetestować Technikę. Mam świetny pomysł jak naprawić to urządzenie.” Zgadasz się. Facet testuje. Zdaje test. I zdradza wam pomysł, który mu przyszedł do głowy.

Szybko zobaczysz, że łapki w górę będą wędrowały nader często. Gracze mają masę świetnych pomysłów. Będą chcieli testować współczynniki, by móc zdać test i opowiedzieć o swoich pomysłach i przekierować przygodę na nowe tory.

Nie zmuszaj nikogo do rzucania kośćmi, nie nękać nieprzygotowanego gracza, gracza, który nie ma pomysłu na to co opowiedzieć, gdy zda test. Niech sami się zgłaszają. Wtedy, kiedy wpadł im do głowy świetny patent.

Ka-pe-wu?



Kaloszki bezabsorpcyjne

Stworzone z myślą o bezpieczeństwie agentów InSpec-tres, wykonane ze specjalnych mieszanek kauczukowych, zapewniają stuprocentową bezabsorpcyjność. Można w nich chodzić po śluzach i wyziewach dowolnych istot i być pewnym, że substancje nie przedostaną się przez warstwę ochronną i nie zagrażą bezpieczeństwu agenta.

Kaloszki dostępne są w dwóch wysokościach:
standard: 30 cm
wysokie: 70 cm

Kaloszki dostępne są w rozmiarach od 33 do 47.
Kaloszki są w kolorze khaki.

Cena: 28,99 \$



Latarka wielokanałowa

Stworzona z myślą o wyprawach w teren latarka wielokanałowa spełnia zarówno swoją podstawową funkcję, jak i wiele dodatkowych. Posiada aż 6 trybów świecenia. Produkt wykonano z wytrzymałych i lekkich stopów aluminium lotniczego anodowanego na czarno. Dzięki zastosowaniu systemu uszczelek jest całkowicie wodoodporna (standard IPX-8).

Po włożeniu baterii bądź akumulatorów do latarki wciskamy przycisk umieszczony z tyłu latarki. Latarka zaczyna świecić w najmocniejszym trybie 180 lumenów. Po lekkim wciśnięciu tylnego przycisku włącza się tryb stroboskopu. Takim sposobem można zmieniać te oba tryby. Następne 4 tryby włączamy poprzez przekręcenie lekko przedniej głowicy latarki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Latarka zacznie świecić słabym światłem radiacyjnym, w którym można dostrzec zachwiania szczelności rzeczywistości. Przy lekkim wciśnięciu tylnego przycisku zmieniamy 4 tryby kolejno: wykrywanie

upiorów, wykrywanie obcych, wykrywanie radiacji, wykrywanie niewidzialnych. Do trybu podstawowego wracamy poprzez dokręcenie głowicy w przeciwnym kierunku do ruchu wskazówek. Latarkę wyłączamy poprzez mocniejsze wciśnięcie przycisku.

- model: Bazyliśzek LD20
- zasilanie: 2 x AA (paluszki 1,5V)
- soczewka: ultra clear glass, chemicznie wzmocniona, z powłoką AR
- korpus: duraluminium T6 anodowane, czerwone (Mil-Spec)

- maksymalna siła światła: 180 lumenów
- źródło światła: dioda Premium (Q5) Cree 7090 XR-E LED
- żywotność diody: 50 000 godz.
- wymiary: 15 cm (długość) x 2.15 cm (średnica)
- waga: 60 g. bez baterii
- kolor: czarny

Elementy zestawu:

- latarka LD20
- pasek/linka mocująca
- zapasowe oringi
- klips
- pokrowiec

Cena: 50\$

INSPECTRES

Walczą z Siłami ciemności za ciebie



Kombinezon ochronny

Oficjalny kombinezon ochronny agentów INSPECTRES to efekt wielu lat badań nad tkaninami łączącymi w sobie efektywność, ochronę i komfort. Kombinezon jest w 100% nieprzepuszczalny dla ekto-plazmy oraz redukuje ryzyko opętań. Wytrzymały materiał zniesie wszystkie warunki, na jakie narażony będzie agent na służbie. Dodatkową zaletą kombinezonu jest wysoka spieralność wszelkich zabrudzeń – nasze kombinezony można prać w zwykłej pralce!

Uwaga:
Na zamówienie dostępne są także wersje:

SILVER z cienką siatką srebrnych nici (znakomita przeciwko wilkołakom)

GARLIC z kołnierzem ochronnym i kieszonką na czosnkowy aromat (wyborna wampiroodporność).

Model: EZO-SUIT 4000

Dostępne rozmiary: S, M, L, XL, XXL, American XXL

Cena: 99\$

Kurier: Indie

Na konwencie Zjava ekipa Portalu, przebrana za pracowników InSpectres wpierw poprowadziła prelekcję dla 18 słuchaczy, a potem odbyły się trzy równoległe sesje InSpectres. Sporo osób zostało zainfekowanych bakcylem.

Na youtube pojawił się film prezentujący InSpectres nagrany przez Trzewika i Neuro. Zachęcamy do obejrzenia. <http://www.wydawnictwoportal.pl/produkty/rpg/indie/insectres/>



Na falach UniRada w ramach audycji RPG autorstwa Kasi Kehl i Bartka Ziolo pojawiła się recenzja InSpectres! Zachęcamy do wysłuchania! http://piaskownica.wrzuta.pl/audio/35GfxI4oaJS/piaskownica_-_pierwsza_audycja

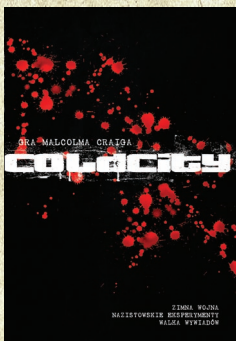
W lutym w sprzedaży pojawił się dodruk gry Kiedy Rozum Śpi.

Na konwent Grojkon zaplanowaliśmy LARP w świecie Cold City. Zachęcamy do przybycia!

Równie gorąco zapraszamy na Coolkon, gdzie odbędzie się LARP InSpectres. Najlepszy gracz otrzyma kultowy kombinezon agenta!

Artur Blok

OdeSSa



Poznaj fascynującą historię jednej z najtajniejszych organizacji II wieku. Dowiedz się, gdzie rozplynęły się ogromne ilości złota ze skarbca III rzeszy. Wykorzystaj postać największego niemieckiego komandosa...

Tło historyczne

Ofensywa w Ardenach

Jest grudzień roku 1944. Niemieckie wojska ruszyły do ostatniej wielkiej ofensywy, jaką miały przeprowadzić w czasie II wojny światowej. Pierwsi do Arden udali się żołnierze specjalnej 150 brygady Otto Skorzenego. Przebrani w amerykańskie mundury i wyposażeni w amerykański sprzęt, szerzyli zamęt i dezorientację. Miało to ułatwić zwycięstwo głównym siłom tej ofensywy – armii pancerniej SS. Do Arden ruszyło ponad 1100 czołgów, ćwierć miliona żołnierzy. Miały zadać one druzgocący cios siłom aliantów i skłonić Churchilla do rokowań pokojowych.

Jednak ofensywa w Ardenach, po pierwszych sukcesach, zaczęła zwalniać i załamywać się. Zacięte walki szybko wykańczały zapasy paliwa. Już po kilku dniach załogi porzucały wielkie i wspaniałe Tygrysy Królewskie, gdyż ich baki były puste. 24 grudnia wiadomo było, iż ofensywa nie przyniosła zakładanych rezultatów. Ósmego stycznia 1945 r. Hitler wydał rozkaz odwrotu.

Cztery dni później armia radziecka ruszyła do ofensywy. Przeszła przez Wisłę i ruszyła na Berlin. Stało się jasne, iż Wehrmacht nie jest w stanie powstrzymać takiej potęgi. Koniec III Rzeszy był kwestią miesięcy.

Skarb III Rzeszy

W marcu roku 1945 Otto Skorzeny, najlepszy komandos Hitlera, wyjeżdża na południe Niemiec w Alpy Bawarskie. Jaki jest cel jego wyjazdu? Jaką misję otrzymał od samego Heinricha Himmlera? Czy miał zorganizować obronę reduty alpejskiej? Dziś wiemy, iż reduta alpejska nie istniała. Podejrzewa się, iż wyjazd Skorzenego do Bawarii miał związek z wydarzeniami, które zapoczątkował aliancki nalot na Berlin, z trzeciego lutego 1945 r.

To było największe bombardowanie II Wojny Światowej. Nad ranem nad Berlin nadleciało 950 latających fortów B17 oraz 575 myśliwców Mustang. Niemcy nie mieli środków, by obronić się przed taką potęgą.

Tego dnia na miasto spadło 2265 ton bomb. Śmierć poniosło 2000 berlińczyków. Zniszczono centrale Gestapo oraz Kancelarię Rzeszy. Trafiono również w siedzibę Banku Rzeszy i niemal całkowicie go zniszczono. Jednak bankowy skarbiec i sejfy ocalały. To skłoniło Hitlera, by w marcu 1945 roku zgodzić się na wywiezienie z Berlina zawartości sejfów Banku Rzeszy - 285 ton złota, skrzynie kosztowności i papierów wartościowych. Ten gigantyczny skarb przewieziono do Bawarii i ukryto w kopalni.

Wojna kończyła się. Ostatnim zadaniem tajnych służb SS było gromadzenie i ukrywanie jak największej ilości skarbów.

Ucieczka z Berlina

30 kwietnia 1945 roku Adolf Hitler popełnia samobójstwo. Dwa dni później poddaje się Berlin. Niemcy są pokonane. Zbrodniarze wojenni starają się uciec przed sprawiedliwością. Członkowie najbardziej zbrodniczej organizacji, SS, wiedzą, że alianci nie będą mieć dla nich litości. Wielu z nich, zaopatrzonych w fałszywe dokumenty oraz przebranych w mundury Wehrmachtu, stara się mieszać z tłumami jeńców i pójść do obozów Amerykańskich lub Brytyjskich. Pozwala im to uzyskać autentyczne dokumenty na fałszywe nazwiska. SS-mani w tych ostatnich dniach nie byli sami.

Narodziny OdeSSy

Otto Skorzeny

Gdy wojna dobiegała końca Skorzeny przebywał w Bawarii. Szkolił tam grupy młodych partyzantów. Otrzymał także od SS Brigadeführera Josepha Spacila



ogromną sumę 50 tys franków szwajcarskich w złocie. Po co potrzebna mu była taka fortuna? Przecież jego oddział nie istniał, a wojna kończyła się.

Niespodziewanie w maju 1945 roku Skorzeny dobrowolnie oddał się w ręce aliantów. Dlaczego nie próbował uciekać lub ukrywać się? Wyjaśnienia jakie wiele lat później opublikował w swoich wspomnieniach zdają się być bardzo nieprzekonujące. Napisał, iż nie chciał opuszczać Niemiec, gdyż oznaczało by to zerwanie relacji z najbliższymi, a poza tym nie był zbrodniarzem wojennym i nie musiał się obawiać amerykańców. Wyjaśnienia te zdają się być nieprawdziwe, zwłaszcza, iż później uciekł z Niemiec.

Wszystko wskazuje na to, iż Otto Skorzeny wypełniał ostatni tajny rozkaz, który otrzymał od Himmlera. Budował wielką organizację pomocy byłym SS-manom. Organizację o kryptonimie OdeSSa (Organisation der ehemaligen SS-Angehörigen).

Cele OdeSSy

SS-mani należący do tej tajnej organizacji zdobili ukryć i wykorzystać większą część skarbu III Rzeszy. Ówczesna wartość złota, kosztowności oraz papierów wartościowych to kilkadziesiąt milionów dolarów, co przy obecnym kursie tej waluty warte jest 10 razy więcej.

Na jakie cele OdeSSa przeznaczała taką kolosalną fortunę?

Głównymi zadaniami po wojnie była pomoc w ucieczce byłym SS-manom, a także stworzenie sił zbrojnych IV Rzeszy w Ameryce Południowej. SS-mani uciekali do Argentyny.

Działania po wojnie

27 lipca 1947 roku Otto Skorzeny uciekł z amerykańskiego obozu. Nie wiadomo jak tego dokonał. Przez

kilka miesięcy ukrywał się w Niemczech po czym dotarł do Austrii, a stamtąd do Francji. Ostatecznie bezpieczne schronienie znalazł w Hiszpanii. Założył tam przedsiębiorstwo budowlane, które było przykrywką dla jego właściwej działalności – opieki towarzyszy z SS, którzy szukali schronienia za oceanem.

W tym samym czasie do Hiszpanii przyleciała Evita Peron, żona prezydenta Argentyny. Cel jej wizyty jest oczywisty – ma ułatwić byłym nazistom drogę do Argentyny. Odwiedziła Watykan i Berno w Szwajcarii. Wkrótce to właśnie Berno stało się głównym miastem, w którym organizowano ucieczki byłych nazistów do Ameryki Południowej.

Mimo iż minęło już ponad pół wieku od tych wydarzeń do dziś mało wiadomo o działalności OdeSSy i hitlerowskich zbrodniarzy, którzy uciekli z Europy. Dlaczego musiało minąć tak wiele czasu, by sprawa ta zaczęła wychodzić na jaw?

Otóż wiele wskazuje na to, iż OdeSSa czynnie działała jeszcze w latach 70 i 80, a w jej działalność wplotły się wywiady amerykański, radziecki a nawet izraelski. To zawsze była najtajniejsza karta historii świata.

Otto Skorzeny zmarł na raka w 1975 roku jako bogaty przedsiębiorca.

Cold City, a OdeSSa

OdeSSa jest jedną z najtajniejszych organizacji jakie pracują w Europie. Jest także jedną z bogatszych i najbardziej wpływowych. Ma dwa główne zadania – ochraniać byłych SS-manów i odtworzyć potęgę Rzeszy. Te informacje dają cały szereg możliwości w jakich członkowie tej grupy mogą wplątać się w konflikt z PAPem i graczami.

Zawsze gdy wprowadzasz do przygody kogoś powiązanego z OdeSSą, pamiętaj, że jej członkowie to postacie nietuzinkowe. Są dobrzy. Świetnie wyszkoleni, znają teren, na którym pracują, posiadają obszerną wiedzę na temat nazistowskich badań, schowków

i agentów w Berlinie. Świetnie zdają sobie sprawę z istnienia i działalności PAP. Na pewno w Agencji jest kilku szpiegów Odessy. Może to Niemcy, a może nie. Przecież CIA tak samo jak KGB korzystało z ich wiedzy.

Przykłady wykorzystania OdeSSy na sesjach:

OdeSSa będzie starać się zebrać każdą spaczoną technologię znajdującą się na terenie Niemiec i wywieźć do Argentyny. Gracze mogą spotkać agentów OdeSSy podczas jednego z „rutynowych” zadań dla PAP. Pracownicy zwiną im sprzed nosa spaczoną technologię.

Na całym terenie Niemiec SS ukryło ogromne ilości złota, kosztowności i papierów wartościowych. OdeSSa zbiera te ukryte skarby i transportuje za granicę bądź do bezpiecznych kryjówek pod jej nadzorem. Gracze mogą wpaść na taki transport bądź znaleźć pozostałości jakie zostawia za sobą transportowanie dużych ilości złota – trupy, łapówki, fałszywe dokumenty.

Ktoś z OdeSSy może skontaktować się bezpośrednio z jednym z graczy. Może to Niemiec, patriota marzący o odrodzeniu III Rzeszy lub inny agent pragnący zarobić na obrocie spaczoną technologią.

Gracze mogą także sami zauważyć iż ktoś w PAP jest wtyczką dla zewnętrznej organizacji. Mogą podsłuchać rozmowę lub znaleźć tajne materiały wynoszone z biura.

Wprowadzenie do gry OdeSSy daje ci jeszcze jedna ciekawą możliwość – totalne zaskoczenie graczy. Gracze prowadzą dochodzenie. Ktoś skradł technologię nazistów i próbuje wywieźć z Berlina. W głowach graczy tworzą się domysły – to na pewno Rosjanie, może Amerykanie. Jednak w końcowy scenach okazuje się iż zamieszany w sprawę jest konsulat Argentyński. To będzie jak cios obuchem.

Statystyki Otto Skorzenego



Data urodzenia: 12 czerwca 1908
Miejsce urodzenia: Wiedeń
Wzrost: 195 cm
Znaki szczególne: Blizna na twarzy

Służył w Waffen-SS. Z dywizją Das Reich wziął udział w kampanii na Bałkanach i w ZSRR. Potem został przydzielony do dywizji Leibstandarte Adolf Hitler. Odznaczony Krzyżem Żelaznym. Szybko awansował do stopnia

Hauptsturmführera.

Przydzielony do sił specjalnych, tam za popisową akcję odbicia Mussoliniego, został awansowany na stopień Sturmabführer i odznaczony Krzyżem Rycerskim.

Statystyki:

Akcja:	4
Wpływ:	4
Rozsądek:	2

Zdolności:

- + Niezmiernie odważny
- + Absolutnie opanowany
- + Śmiertelnie niebezpieczny w walce
- + Dysponuje ogromnymi zasobami
- + Zawsze ma gotowy plan ucieczki
- Łatwo rozpoznawalny

Statystyki Agentów Odessy:

W większości byli żołnierze służący w formacjach SS. Dobrze wyposażeni, zdeterminowani i świetnie wyszkoleni.

Statystyki:

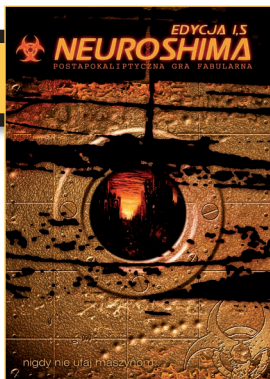
Akcja:	3 - 4
Wpływ:	1 - 3
Rozsądek:	2 - 3

Zdolności:

(Wybierz trzy pozytywne i dwie negatywne z listy)

- + Doskonała znajomość Berlina
- + Nie czuje lęku przed Odmieńcami
- + Nie czuje lęku przed Umarłymi
- + Znajomość spaczonych technologii
- + Wyszukanie bojowe
- + Ukryta tożsamość
- + Plan ucieczki
- + Znajomość 1 języka obcego
- + Cholernie silny
- + Wiedza o agentach PAP
- + Doskonale pracuje w grupie

- Słabe papiery
- Tatuaz SS (lub ślad po usunięciu)
- Zbyt pewny siebie
- Arogancki
- Poszukiwany



PRZYGODA DO NEUROSHIMY Z BOHATERAMI W OBROŻACH

Artur Blok

GDZIE JEST DZIEWCZYNA?

Nie mamy dużo czasu! Oni przyszedli i chcą grać a Ty akurat nie masz nic gotowego. Zrób pewną siebie minę. Daj im jakieś orzeszki niech się nimi zajmą przez 10 minut a Ty siadaj i czytaj! Nawet tego nie zauważą. Bardzo lubią orzeszki.

Skrócony opis czyli o co kaman

Gracze podróżują (a co innego mogli by robić), na pustkowiu ratują przed gangiem piękną kobietę znaną jednego z graczy z dawnych lat. Ona opowiada im o pewnym ciekawym mieście nie daleko stąd, na wieczór tam dotrą. W mieście dziewczyna poleca by zatrzymać się w zajeździe, kupuj alkohol i dragi w podzięce za uratowanie. Impra na całego. Rano graczy budzi ciężki ból głowy, lekkie mdłości i lufa dwururki przed nosem. Mieszkańcy są wkurwieni. Dziewczyny nie ma. Oczywiście, że nie ma, ukradła coś bardzo cennego z miasta i dała nogę. Mieszkańcy zakładają graczom zabójcze obroże na szyję i puszczają w pogoń za dziewczyną. Mają dwa dni by wrócić inaczej obroże ich zabija. Gracze ruszają tropem dziewczyny. Po dniu tropienia wpadają w pułapkę. Okazuje się że pułapkę zastawił oddział posterunku, chroniący dziewczynę. Dziewczyna okradła miasteczko na polecenie posterunku. Dowódca oddziału wyjawia

graczom że mieszkańcy czczą pewnego obrzydliwego mutanta i zapewne sami są mutantami, a już na pewno ich sługami. Prosi graczy, by zabili wstrętnego mutanta. Pożyczy im też to, co ukradła dziewczyna, by mogli wrócić do miasta bezpiecznie, zdjąć obroże i stanąć przez obliczem „wodza” wioski.

Wygląda prosto? Super! Więc teraz do konkretów!

Błyski wstęp



Gracze podróżują (a co innego mogli by robić). Dostrzegają pył i kurzą w powietrzu jakieś pół kilometra od nich. Zainteresuj ich tym. Gdy się zbliżą zobaczą, że piękna dziewczyna jest właśnie rozbiwana siłą przez trzech (pi razy drzwi) gangerów. Jeden gracz rozpozna w dziewczynie znaną z dawnych lat. Nadaj jej imię jakiejś piękności którą znacie z klasy, studiów bądź jakiegoś klubu. Niech gracze od razu skojarzą „och, aż tak ładna jest!”. Ich naturalną reakcją powinno być „to dawaj ratujemy ją!”



RAPORT MORYCA

czyli neuroshimowy miesiąc

 Zainaugurowaliśmy nowy sezon konwentowy, a razem z nim ruszyły neuroshimowe sesje, prelekcje i konkursy. O imprezach w Oświęcimiu i warszawskiej Zjawię przeczytacie już teraz – kolejne atrakcje czekają Was we Wrocławiu (Coolkon) i w Bielsku Białej (Grojkon).

 Nad czym neuroshimowym siedzimy w Portalu? Oto pora uchylić rąbka tajemnicy okrywającej sekretny dodatek powstający właśnie w Portalu! Wiecie zapewne, że oficjalnie przyznaliśmy się do planów wydania dwóch suplementów w tym roku – poczynając od Nowego Jorku. Czego nie wiecie, to że po cichu przygotowujemy kolejne. Jeden z nich właśnie się pisze i łąda dzień wyjdzie na ostatnią prostą zakończoną produkcją. Roboczy tytuł to „Prawo i sprawiedliwość” (który to tytuł, choć roboczy, bardzo nam się podoba!). Będzie on traktował o prawie i bezprawiu w Zastranych Stanach: sędziach, zbiorach, gangerach, systemie prawnym i motywacjach stojących przed postaciami mającymi prawo tam, gdzie promieniowanie nie dociera. Do tego przegląd twardej sukiny, pomysły na przygody – słowem dużo, dużo erpegowego mięska. Postanowiliśmy

Gdy już uratują dziewczynę, ona dziękuje, daje po całusie (oni tak to lubią) i proponuje by zajechać do pobliskiego miasteczka, na wieczór akurat zdążą.

Miasteczko...

Miasteczko jest bardzo ciekawe. Oprócz tego że jest tu miły i tani zajazd oraz dobrze zaopatrzony bar, jest tu coś niezwykłego. Salon z automatami. Serio! Takimi jak w latach dziewięćdziesiątych. Jest tu Tekken, Metal Slug, Mortal Kombat, Asteroids, City Bomber, Street Fighter i co tylko lubisz Ty i Twój gracz. Za trochę gambli mogą kupić żetony do automatów i pograć w swoje ulubione gry.

Ale jak to wszystko jest zasilane zapytasz. A to jest właśnie ciekawostka. W mieście jest prąd! O kurwa aleś palnął - pomyślisz. No trochę mnie poniosło więc poczytaj co ja sobie ubzdurałem. Wokół miasta stoi kilka wysokich metalowych iglic połączonych grubymi przewodami ze sporym budynkiem w centrum miasteczka. Od niego rozchodzą się kable do większości zabudowań. Oprócz wysokich metalowych iglic całe miasto otaczają wręcz pola metrowych prętów wystających z ziemi.

Żeby zaspokoić Twoją ciekawość oraz ogromną wiedzę Mistrzu Gry napiszę iż metrowe pręty to pręty jonizacyjne mające zwiększać jonizację powietrza i wytwarzać pioruny. To metoda jest jak najbardziej znana i używana dziś w świecie. Pioruny są zbierane przez stalowe iglice wokół miasta, a energia z nich przenoszona jest do transformatora oraz kilkudziesięciu wielkich akumulatorów w budynku w centrum. Tam też znajduje się rozdzielnia rozprowadzająca prąd o w miarę równym natężeniu do miasta. Skąd mieszkańcy mają wiedzę jak to zrobić? O tym w dalszej części.

Miasteczko oczywiście musi być silnie bronione, jednak posiadanie dużych ilości energii daje sporą przewagę. Znajduje się tu wysokie dobrze spawane stalowe ogrodzenie pod napięciem. Mocna brama.

Głęboki okop. I jeśli przyjdzie ci coś jeszcze ciekawego do głowy to może być.

Do rzeczy!

Dziewczyna o pięknych oczach namawia graczy by zatrzymali się na noc w zajezdzie który o dziwo jest dość tani, ma niezły bar i elektryczność. W podzięce za ocalenie kupuje parę flaszek i tutejszy narkotyk o nazwie Zjawa. Zabawa jest przednia a Zjawa wywołuje wspaniałe uczucie ekstazy, wolności i lotu. Uśmierza wszelki ból, oddala smutki. A potem wywołuje głęboki mocny regenerujący sen. Rany graczy leczą się błyskawicznie.

Rano graczy budzi lekki kac i dwururka przed nosem. Piękna dziewczyna związała, ogłuszyła kilku strażników i ukradła najważniejszą część z maszyny przetwarzającej prąd. Mieszkańcy są bardzo wkurwienie, lubili swój prąd. I wiesz co? Chcą go z powrotem! I to szybko!

Obijają trochę graczy, zwiążą, założą na szyje stalowe obroże. Wytlumaczą im dosadnie że w obrożach znajduje się zegar czasowy oraz igła z trucizną. Jeśli w przeciągu dwóch dni nie wrócą zegar uwolni sprężynę i igła wstrzyknie truciznę do tętnicy. Umrą po dwóch minutach. Jeśli spróbują sami zdjąć obrożę, sprężyna się uwolni, jeśli spróbują je czymś przeciąć, jak wyżej. A i niech uważają w walce, ten dzisiejszy sprzęt nie jest najlepszy więc zbyt dużo wstrząsów może przypadkiem uwolnić igłę. Byłoby szkoda.

Gracze zapewne zapytają gdzie się udała dziewczyna i czy mieszkańcy coś wiedzą, podejrzewają. Jeden z mieszkańców widział jak dziewczyna ucieka na zachód, a kilku podejrzewa że pracuje dla gangu Black Angels, który niedawno krążył wokół miasta i bardzo interesował się przetwórną.

Pościg!

Tą część zostawiam Mistrzu dla Ciebie. Dobrze wiesz co Twój gracz lubią najbardziej. Czy to będzie emo-

powrócić do tradycji wydawania także cieńszych dodatków (o objętości plus minus Gladiatora czy Zaginionego Miasta), tym razem skupiając się na konkretnym, wybranym aspekcie świata NS. Skondensowane info o sprawiedliwości i jej braku – oto czego możecie oczekiwać już w najbliższych tygodniach.



Kolejne recenzje Krwi i rdzy ^2 pojawiają się w sieci. W jakim tonie są utrzymane?

„Pierwsza odsłona tego dodatku serwowała nam taką ilość przygód, że pozwalało to na granie co tydzień przez rok. Jak to wygląda w dwójce? Dwójka daje nam materiał, który starczy na dobre kilka lat grania. I to również co tydzień!” – oto cytat z tekstu Narmo opublikowanego w serwisie Valkiria.



Blogosfera nadaje. W ostatnich tygodniach swoimi materiałami raczyli nas przede wszystkim Hex (blog Hextown) oraz Bartosh (Pod Martwym Mutkiem).



Jakoś tak w jednym momencie pokończyły się neuroshimowe konkursy zorganizowane przez patronów najnowszego dodatku do NS. Zwycięzcą w tym zorganizowanym przez Outpost został Malkav, a w tym na trzynastyschron.net - Bartosh. Co najważniejsze – oba przyniosły kilka naprawdę interesujących materiałów! Jeden z nich - zwycięski tekst Bartosha - dostępny jest na następnych stronach.



W Portalu na bieżąco staramy się dodrukowywać tytuły, które znikają z półek. Niedawno załataliśmy kryzys z pierwszą częścią „Krwi i rdzy”, a już przyszło nam ślać do druku „Mistrza Gry^2”. W kolejce czeka „Miami”, którego ostatnie egzemplarze z niecierpliwością oczekują na nowych właścicieli.

JEŚLI DZIAŁASZ W JAKIKOLWIEK SPOSÓB NEUROSHIMOWO (LAPY, SESJE, PRELEKCJE, TEKSTY I WPISY NA BLOGU CZY W SERWISIE INTERNETOWYM, ITP), DAJ ZNAĆ! POCHWAŁ SIĘ NA ŁAMACH GWIEZDNEGO PIRATA!

cjonujący pościg, dziewczyna będzie na wyciągnięcie ręki, będą ją widzieć kilkanaście metrów dalej jak mkną na motorze, a oni ją będą ścigać swoim szajs-dilakiem. A może Twoi gracze wolą tropić, czytać ślady, nasłuchiwać ziemię. Dostosują się do nich.

Aby podnieść ciśnienie możesz, powiedzieć graczom iż zbiera się na burzę, która zatrze wszelkie ślady i uniemożliwi pościg. Muszą się spieszyć! Bardzo!

Tak czy siak, pod koniec pierwszego dnia pościgu wpadną w zasadzkę.

Jeśli mkną autem, to niech na drodze rozstawiona będzie kolczatka, jeśli idą pieszo, to nagle górki piasku i głazy ruszą się i wystawia lufy a zamaskowani żołnierze szybko i sprawnie otoczą graczy.

Akcja jest szybka, sprawna, profesjonalna. Przeprowadzają ją żołnierze Posterunku. Łapią graczy, skuwają i ciągną do niewielkiego zamaskowanego obozu. Tam spotykają się oko w oko z dowódcą oddziału porucznikiem ... (nadaj mu imię największego twardego i mięśniaka jakiego znacie). Nie jest zbyt miły. Wypytuje się bardzo niegrzecznie, czemu do jasnej kurwy śledzicie jego agentkę.

Okaże się, że dziewczyna pracuje dla Posterunku i to właśnie na ich zlecenie ukradła moduł. Zacznie ona też bronić graczy przed gniewem porucznika, który najchętniej by ich rozstrzelał. Zasugeruje Ona że przecież to jest idealna okazja by zabić mutanta.

Jakiego mutanta? Wypalą gracze

A no widzicie, w mieście jest paskudny zły mutant. Jest pasożytem, włazi komuś pod skórę na karku i żywi się na nosicielu. Paskudna sprawa. Co najgorsze mieszkańcy miasta czczą go jak boga! Na pewno opanował ich umysł!

Gracze mają go zabić! Dostaną moduł przetwarzający prąd, by mogli bezpiecznie wrócić do miasta. Porucznik poleca im by wykorzystali fakt odzyskania modułu by stanąć przed obliczem „wodza”.

ZASTRZYK POMYSŁÓW DO NEUROSHIMY



KREW I RDZA II - dodatek do Neuroshimy

Powrót

Gracze wracają do miasteczka z modułem, mieszkańcy są im wdzięczni. Zdejmują obrożę. Jeśli gracze w jakiś delikatny sposób zasugerują że chcą spotkać się z wodzem wioski, mieszkańcy zaprowadzą ich do jednej z gorszych chałup na uboczu. W chałcie jest kłapa i schody pod ziemię. Na dół prowadzą ich dwie kobiety. Są bardzo miłe i podekscytowane. Pod ziemią znajduje się spora sala zdolna pomieścić wszystkich z wioski. Czekają tam już na nich wysoki, bardzo blade mężczyzna. Na jego szyi widać spore zgrubienie. Spod skóry na karku wystaje coś jakby żądło, do którego przyczepiona jest gumowa rurka prowadząca do zbiornika na pasie mężczyzny. W zbiorniku jest jakiś płyn. Mężczyzna ubrany jest w bardzo dobre ubrania. Ma ładne zadbane buty, wyprane i czyste dżinsy, czystą koszulę i marynarkę. Wygląda bardzo elegancko.

W Sali są tylko dwie dziewczyny i „wódz”. Gracze zapewne od razu postarają się zabić mutant. Niech chybią, niech tylko go drasną, przewalą na ziemię, ale nie zabiją.

Wtedy kobiety które przyprowadziły ich do świątyni zaczną odciągać ich od wodza, błagać by nie robili mu krzywdy.

O co chodzi?

Pasożyt wcale nie jest mutantem. Ma na imię ... (nadaj mu imię jakiegoś miłego gościa którego znacie wszyscy). Tak na prawdę pojawił się na świecie na wiele lat przed wojną. Jest bardzo inteligentny, posiada ogromną wiedzę. Przekazał mieszkańcom miasta jak zbudować elektrownie, jak opiekować się chorymi, oczyszczać wodę, Bronić się przez resztą świata. Jest dobry i miły. Fajny z niego koleś. Ale bardzo ważne jest też to, iż produkuje Zjawę, miejscowy narkotyk który ma bardzo ciekawe działanie. Odpowiednio podawany przyspiesza leczenie ran, uśmierza ból, dodaje otuchy. Jedynym minusem jest, iż bardzo uzależnia. Mieszkańcy nie mogą już

bez niego żyć. Dosłownie. Jeśli raz na tydzień nie przyjmą dawki Zjawy umrą. To właśnie Zjawa jest w zbiorniku przy pasie mężczyzny.

Jeśli gracze zechcą wysłuchać wodza opowie im o tym, iż dzieli się wiedzą i Zjawą z ludźmi których kocha całym sercem.

Jeśli od razu rzucają się na niego to właśnie kobiety będą krzyczeć i prosić by go nie zabijali i wykrzyczą im najważniejsze informacje.

Mistrzu, doprowadź do sytuacji w której gracze staną przed wyborem, zabiją dobrego wodza i zginie cała wioska lub darują mu życie i narażą się oddziałowi Posterunku. To ma być trudna decyzja.

Zakończenie

Zakończenie jest tu dość płynne i podam tylko kilka przykładów tego jak gracze mogą skończyć. Oczywiście wszyscy wiemy, że gracze są nieprzewidywalni i mogą skoczyć tą przygodę na milion sposobów łącznie z zakończeniem w plastikowych workach.

☢ Jeśli gracze postanowią zabić wodza wioski na pewno powinna ich czekać trudna ucieczka z wioski oraz pościg mieszkańców. Niektórzy mogą być bardzo uparci i wręcz fanatyczni.

☢ Jeśli postanowią go nie zabijać po jakimś czasie dowódca Posterunku zorientuje się że gracze go

olali. Na pewno się wkurwi! I coś z tym zrobi! Znaczący z graczami. Pewnie będzie chciał ich zabić. A na pewno chce odzyskać moduł.

☢ Gracze mogą w ogóle nie chcieć zobaczyć się z wodzem i pospolicie dać nogę zaraz po zdjęciu obroży.

Haczyki

Po sesji zostanie wiele niedokończonych wątków. Możesz je wykorzystać by pociągnąć przygodę dalej. O to kilka takich wątków które przysły mi do głowy:

☢ Jak to się stało iż dziewczyna jest na usługach Posterunku?

☢ Skąd wziął się pasożyt, jak przetrwał wojnę?

☢ Po co posterunkowi technologia wytwarzania prądu z piorunów?

☢ Wokół wioski kręcili się członkowie gangu Black Angels, czy wrócą?

☢ Jak zachowają się mieszkańcy wioski oraz dowódca oddziału Posterunku po decyzji jaką podjęli gracze?

☢ Może gracze zechcą się osiedlić w mieście które obfituje w wygody oraz bezpieczeństwo?

Trik na rozpoczęcie



Jeśli chcesz mieć pewność że gracze uratują dziewczynę nie czekaj, aż się namyślą, tylko od razu zacznij od sceny ratunku. Zacznij czymś w stylu:

„Wypaliłeś ze swojego gnatu w stronę spalonego motocyklisty [gracz rzuca zaatak]. Przecież nie mogłeś patrzeć jak zdziera z niej ubranie. Ty Heniu właśnie strzeliłeś drugiemu w plecy [rzut na atak] i rozwaliłeś mu ramię. Znasz tą piękną dziewczynę i nie pozwolisz by takie wieprze zrobiły jej krzywdę”

Sesja zaczyna się z kopa i gracze już się nie wycofają z biegu wydarzeń.

ZWYCIĘSKI TEKST W KONKURSIE „KREW I RDZA 2” SERWISU TRZYNASTY-SCHRON.NET

Bartosh Majorczyk

JOSE "KIROV" TARANTO

Wygląd

Spojrzełicie na tego gościa i od razu wiecie, że jest to nieprzeciętny cwaniak. Jose jest niski i niepozorny, a całe jego ciało wydaje się być ciągle w ruchu. Gościu nie ustoi w miejscu, nie ruszając choćby nogą lub nie kręcąc głową. Trudno określić wiek tej postaci, której poszczególne cechy wydają się do siebie nie pasować. Szpakowate włosy, głębokie zmarszczki mimiczne, czarne, rozbiegane oczy młodzieńca, bez przerwy lustrujące okolicę w poszukiwaniu okazji. Usta, utrzymane przeważnie w pozycji półuśmiechu, odsłaniają jego niezwykle zdrowe zęby. Ubranie „Kirowa” zależy zawsze od miejsca, w którym się znajduje. Kręci się wokół najemników – widzisz go w wojskowej kurtce z postawionym kołnierzem, przetartych na kolanach spodniach i znooszonych, mocnych butach. Spotkaj go w małej osadzie, a będzie wyglądał jak farmer w kraciastej koszuli z pourywanymi rękawami i mocno znooszonych ogrodniczkach. Jeśli napotkasz go w drodze, to nie ważne jak będzie ubrany, ale na pewno będzie miał ze sobą cholernie wielki plecak, gdzie trzyma wszystkie swoje rzeczy, a na szpakowatą głowę naciągnie swój talizman – czarny beret z małą, czerwoną gwiazd-



ką. Podróż z tym gościem to dla większości ludzi męczarnia. Widziałeś kiedyś szczura wylazącego z legowiska? No to wiesz o czym mówię. Idąc z nim musisz niemal biec, bo Jose niesamowicie szybko przebiera swoimi krótkimi nóżkami, przemykając od osady do osady, bez przerwy rozglądając się na boki i za siebie. Prawie węższąc. Ten gościu nie daje się zaskoczyć.

Ekwipunek

Jose w podróży prezentuje się jak typowy włóczęga, ze swoim ogromnym plecakiem, zdającym się dominować nad całą sylwetką. Mimo wszystko nie jest przesadnie ciężki. „Kirov” trzyma tam kilkanaście sztuk ubrań na każdą okazję, parę książek po hiszpańsku, butelkę lub dwie wody i nieco żarcia. W skórzanym futerale chowa arsenał dobrej jakości wytrychów oraz śrubokręt. Jediną bronią, którą posiada są dwa noże – jeden zatknięty za paskiem, drugi ukryty w specjalnej pochewce przyklepionej do prawej kostki.

W kieszeni Josego znajdziesz zawsze paczkę fajek, które są jego słabością. Pali oszczędnie, z rozkoszą smakuja każdą wciągniętą porcję dymu.



Historia

Spośród całej taplającej się w błocie gromadki państwa Taranto, Jose szybko wyrósł na niekwestionowanego bohatera i cichego przywódcę, który za pomocą swoich starszych i większych braci kierował pozostałą czeredą. Już wtedy zasłynął ze swoich wypraw na plantacje, skąd przynosił soczyste owoce i drobne gamble, znajduwane bądź podkradane niewolnikom. Nie wiesz jeszcze o jakiej krainie mówię? Błocko, tropiki, chmary komarów i plantacje – toż to Miami pełną gębą. Miami, bejbe! Tam właśnie mały Jose, dotknięty niewątpliwą biedą i masami nieszczęść, jakie z reguły dotyczyły biedotę, zdobywał swoje cenne doświadczenie, wyróżniając się wolą życia i szerszymi horyzontami. Zwiął z domu, zanim dosięgła go gorączka błotna, która całkowicie przeźrebiła jego rodzinę.

Szlify zdobywał w bogatszych dzielnicach Miami, gdzie nauczył się być niewidoczny, sam postrzegając w swoim otoczeniu więcej niż inni. Pracował podobno dla kilku członków Rady, parał się piractwem. Słowem, robił wszystko by nie tylko przeżyć, lecz także od czasu do czasu móc się tym życiem nacieszyć. Zawsze, gdziekolwiek się nie pojawiał, to on modelował rzeczywistość mistrzowsko manipulując grupą, w której się znajdował. Rozwijał też swoją pasję do specyficznych książek, które za ciężkie gamble sprowadzał często z Kuby.

Co sprawiło, że pożegnał miasto, w którym człowiek z jego zdolnościami mógł żyć na niezłym poziomie? To pozostaje jego tajemnicą, której nie chce nikomu zdradzić. Na samo wspomnienie o Florydzie i Miami, z ust Jose wypływa poetycka wiązanka hiszpańskich przekleństw. Za żadne skarby nie zbliży się w tamte rejony. Schwytyany siłą i transportowany do Miami, z pewnością zacznie przegryzać kraty. Od kilku lat włóczy się po świecie, i niemal o każdym z miejsc ma coś do powiedzenia, nawet jeśli nie odwiedził go osobiście. Warto wspomnieć, że w każdym mieście znają go pod innym nazwiskiem. Raz jest to Billy Lopez, innym razem Vernon Secres, nie sposób wyliczyć jego tożsamości. Prawdziwe nazwisko i imię, a także ksywkę „Kirov” znają naprawdę nieliczni. Skąd się wzięła? Podobno Jose inspirował się jedną z książek.

Teczka Mistrza Gry

Spotkanie

Ze względu na „ruchomy” tryb życia „Kirova”, można spotkać praktycznie wszędzie poza Miami i dalekim Frontem.

W założeniu, drużyna zupełnie przypadkiem natknie się na walczących wśród których będzie można wyróżnić Jose, oraz otaczających go mutków – niegroźnych i prymitywnych łachmaniarzy, o zdeformowanych twarzach. Spotkanie będzie zaskoczeniem dla obydwu stron. Mutki zerwą się jak zwierzęta, wyczuwając zagrożenie, co wykorzysta Jose, który wykrzykując hiszpańskie przekleństwa wyrwie się i wyciągnie ukryty przy prawej kostce nóż. Zacznie bez opamiętania zadawać ciosy nożem, pięścią i nogami, nieskładnie, ale z ogromną szybkością, nie przerywając słowotoku bluzgów Paru mutków, martwych lub ranionych, legnie na ziemi, a dwóch ocalałych zacznie uciekać. Zaatakowany mężczyzna sprawnie przymierzy trzymane w ręku ostrze i wystrzeli je ze swej ręki z taką siłą, że z plaśnięciem wbije się w potylicę jednego z uciekających. Gracze mogą spróbować zabić drugiego z uciekinierów, lecz jeśli im się nie uda, mutek ucieknie. Nieznajomy dojdzie szybko do noża tkwiącego w czaszce jego przeciwnika i siłując się chwilę wyjmie go z truchła oczyszczając go o łachmany. Po chwili zacznie ze wściekłością kopać leżące ścierwo głośno przy tym klnąc. Gdy zauważy drużynę, jakby nie łapiąc oddechu, przejdzie płynnie od przekleństw do wymawianych po angielsku słów podzięk za uratowanie życia, obietnicy dozgonnej przyjaźni, oferowania swoich usług, chwalenia niebios i przeklinania mutków. Wszystko to wymawiane

z prędkością karabinu maszynowego. Rozmowa, a właściwie monolog, zejdzie na możliwość dołączenia się do grupy, i odpłacenia za uratowanie życia.

Rozwinięcie sytuacji.

Gracze mogą ubić Jose, lecz jeśli tego nie zrobią, zostanie on na stałe powiązany z drużyną, czy im się to podoba, czy nie. Postać będzie przewijała się niemal w każdej sesji. Tylko od graczy zależy w jakiej formie:

Opcja 1: Jeśli okradną go lub pobiją, stanie się on ich przysłowiowym wrzodem na tyłku. Będzie śledził, przeszkadzał, okradał, i podjudzał przeciwko graczom niemal każdego napotkanego człowieka. Rozpuści plotki o mutacjach, mordowaniu dzieci i innych świństwach, których rzekomo się dopuścili. Stanie się utrapieniem, przy czym pozostanie niemal nieuchwytny. Tylko w wypadku wyjątkowych starań i wytrwałości graczy zostanie wyeliminowany lub odpuści sobie. MG uzyskuje możliwość przeszkadzania graczom i może wprowadzić motyw zemsty.

Opcja 2: Drużyna podziękuje za jego towarzysztwo i odmówi. Wtedy muszą liczyć się z obecnością ciekawego anioła stróża. Może odkryją, że ktoś za nimi podąża, lub dowiedzą się, że ich serdeczne przyjęcie w napotkanej osadzie to wynik plotek jakie rozpuścił idący przed nimi Latynos. Graczy, co krok spotykać będzie coś miłego, lecz raczej nie będą mieli okazji spotkać się bezpośrednio Jose. MG może wykorzystać postać Latynosa do ułatwiania graczom życia.

Teczka Mistrza Gry

Opcja 3: Gracze zgodzą się na towarzystwo ocalałego, który przedstawi się swoim prawdziwym imieniem i nazwiskiem, zdradzi swoją ksywkę, a także bezproblemowo w czasie podróży opowie historię swojego życia. Facet jest szczery i ma pozytywne zamiary, a co najważniejsze, obdarzy graczy szczerą przyjaźnią i będzie chciał okazać im swą wdzięczność przy każdej nadarzającej się okazji.

Uwagi: Towarzyszący graczom Jose stanie się ich przyjacielem, a co za tym idzie - rubryce znajomi należy wpisać jego postać (nawet jeśli gracze nie chcą mieć z nim zbytnio do czynienia). Każdy gracz musi rzucić kostką. Wynik 15-20 oznacza że Jose to dla gracza „Przyjaciel na śmierć i życie”. W innym przypadku to tylko Przyjaciel.

Postępowanie

Opis postępowania „Kirova” dotyczy tylko opcji nr 3, jako że tylko wtedy gracze będą mogli przebywać z nim w bezpośredniej odległości. Jose „Kirov” Taranto to typ cwanego wesołka, który zawsze ma coś do opowiedzenia podczas wieczornego postoju. Jest dość bystry i wie naprawdę dużo, chętnie dzieląc się swoimi informacjami. Potrafi być pomocny i na swój sposób serdeczny, choć jego sposób bycia może być czasem denerwujący. Bohaterowie mogą być pewni, że Latynos krąży gdzieś niedaleko, od czasu do czasu pojawiając się i zawsze okazując im dowody swojej przyjaźni. Nieczęsto jednak będzie w stanie spędzić z drużyną więcej niż kilka godzin. Na pytanie, dlaczego się oddala, Jose będzie

stanowczo odpowiadał, że realizuje swój życiowy cel. Facet jest kiepskim wojownikiem, raczej unika walki, choć zmuszony do obrony, walczy z charakterystyczną zaciętością i sprytem. Nie pozostawi też towarzyszy w potrzebie, starając się im pomóc w miarę swoich skromnych możliwości. Gość pojawia się i znika, kiedy mu się podoba, czasami zaopatrzony w nowy sprzęt i świeże znajomości. W mieście Jose jest nieocenionym pomocnikiem. Wtapia się w strukturę z godną podziwu szybkością i kiedy bohaterowie siedzą w barze wadząc się wzrokowo z miejscowymi, ten jest już traktowany niemal jak swojak. W takich przypadkach jest dla graczy doskonałym źródłem informacji o nastrojach, ciekawych ludziach i potencjalnej pracy. Plotki lecą do niego jak muchy do gnoju, a on wie jak je wykorzystać.

Uwagi: Jest jedną sytuacją, kiedy „Kirov” nie będzie w stanie pomóc graczom, będzie moment, kiedy realizuje swój życiowy cel. Jest wtedy zamysłony, jego twarz przyjmuje zacięty wyraz i jest maksymalnie skupiony na realizowaniu swoich zadań. Dla graczy jest niemal nieuchwytny, często czyta swoje książki. Można spotkać go, jak rozmawia z podejrzanymi typami.

Tajemnica

Książki Taranto, to oryginalne stare przekłady dzieł Lenina, Marksa i Engelsa na język hiszpański. W młodości Jose dużo czasu spędzał u mieszkającego w pobliżu starego Kubańczyka, który przed wojną był urzędnikiem. Starzec zadbał o edukację malca, ucząc go pisać i czytać. Wpływ staruszka

był tak wielki, że Jose przejął także jego poglądy, wierząc, że świat po wojnie potrzebuje osób, które wiedzą jak stworzyć idealny świat oparty o wspólnotę pracy. Taranto, w tajemniczych okolicznościach wygnany z Miami, postanowił uczyć innych jak lepiej dostosować się do nowej rzeczywistości. Jego wiedza nie raz pomagała zapanować nad chaosem, w jakim tkwiło wiele ludzkich osad. Te sukcesy utwierdziły go tylko, że jego droga jest słuszna. Od wielu lat robi wszystko, aby zrealizować swoje główne zadanie – zmienić Federację Apallachów w kraj dostatni, oparty na wspólnym wysiłku i równości wszystkich, ciężko pracujących ludzi. Siłą rzeczy, czuje wręcz fanatyczną nienawiść do wszystkich przedstawicieli Federacyjnej szlachty, co może też wpłynąć na stosunki z drużyną, jeśli okaże się, że jeden z nich należy do tej elity. Jose skupił swoje wysiłki na gromadzeniu środków i wynajdowaniu kontaktów. Zna grupę ludzi, którzy dzielają jego zapał, a którzy już działają na terenie Federacji. Wkrótce wszystko będzie gotowe do rozpoczęcia rewolucji. Jose wierzy, że lud pracujący go poprze, ale wrodzona ostrożność zmusza go do maksymalnego zabezpieczenia się przed porażką. Plan Jose jest prosty. Za pomocą dywersji, niszczenia plonów i ataku na konwoje, ma zamiar uszczuplić zasoby żywnościowe szlachty, co przyczyni się do buntu górników, którzy będą szukać nowych przywódców. Wtedy ster rewolucji przejmie Jose. Jeśli gracze będą chcieli pomóc mu w tym dziele, Taranto przyjmie ich z otwartymi rękoma.



Jose „Kirov” Taranto

Pochodzenie: Miami

Specjalizacja: Cwaniak

Profesja: Rewolucjonista

Choroba: Zwapnienie płuc

Budowa: 10

Percepcja: 12

Zręczność: 15

Charakter: 17

Spryt: 15

Główne Umiejętności:

B. ręczna 3; Motocykle 2; Zw. dłonie 3; Kradzież kiesz. 5; Otw. zamków 6; Zastraszanie 2; Perswazja 5; Z. przywódcz. 4; P. emocji 4; Blef 7; Niezłomność 3; Morale 2; Wiedza ogólna: Socjalizm 8; Wiedza ogólna: Historia 3; Wypatrywane 2; Czujność 4; Skradanie się 3;

S.O.S. PRZYGODA

Ignacy Trzewiczek

DOBRY CYNK

Start: Gracze ładują się do kolejnej byle miejsciny, nazwijmy ją Radiotown. Takiej co to ma jakiś Pub, kilka budynków, jakieś podejrzone sklepiki, warsztat samochodowy, szkołkę dla dzieciaków. Ot, miejscina bez historii. No, może trochę przesadzam. Widzicie, w miejscinie jest działająca radiostacja. Miasteczko jest w kontakcie z kilkoma okolicznymi wiochami. Nieźle jaja, co?

Otoczenie: Do jednej z okolicznych wioch, osady Salt, władowała się ekipa podająca się za handlarzy z Appalachów, poprosili o to, by każdy pokazał, co może przehandlować za ropę – bo mają na pace beczki pełne świeżej ropy na handel. Ludzie wyciągnęli z domów co cenniejsze rzeczy i poszli handlować.

Niestety, z handlu nici. Handlarze z Appalachów okazali się płytką przykrywką dla grupy pięciu bandziorów, którzy wyciągnęli spluwy, wzięli towar, wskoczyli na brykę i uciekli. Zmierzają do Radiotown. I jak łatwo się domyślić, pewnie też będą chcieli wystawić teatrzyk i poudawać kupców.

Streszczenie: Wpierw gracze mają pecha, bo nieufni mieszkańcy Radiotown na wszelki wypadek wyciągają spluwy i chcą się upewnić, czy gracze nie są kumplami tej ekipy co właśnie złupiła Salt. Gdy już graczom uda się przekonać mieszkańców, że nie mają nic wspólnego z tamtą ekipą, mieszkańcy zażądają od BG, by do czasu przyjazdu bandy przebierańców oddali broń. Tak na wszelki wypadek. Jak to przyjmą gracze, trudno przewidzieć. Co jedno wiadomo to fakt, że nad Radiotown nadciąga burza. Sroga ulewa przetacza się nad okolicą, pioruny trzaskają z nieba, radiostacja pada. A nim padnie, tuż przed zerwaniem kontaktu daje się odebrać wiadomość od innej z okolicznych wioch: „Uważajcie.... Jada... Do was... Gangerzy napadli... Snajper, osobno...”. Świetnie. Gówno słyhać. Jaki snajper? Jacy gangerzy?! Mieszkańcy zmieniają front. Zaczynają paktować. Oddadzą graczom broń, jak gracze pomogą bronić osady, bo wygląda na to, że będzie bardziej gorąco niż zakładali, a radiostacja padła i nie ma jak wezwać posiłków. Trzeba opracować plan. Z południa jada przebrani za kupców bandyci. Z zachodu jacyś gangerzy. I jakiś snajper. Osobno? Zabezpiecza teren? Trzeba się przygotować...



PREZENTACJA MATERIAŁU Z DRUGIEJ EDYCJI MONASTYRU

Ignacy Trzewiczek

Monastyrowi bohaterowie

Prezentujemy fragment materiału, który znajdziecie w nowej edycji Monastyr. Prezentujemy tu dziesięć spośród trzydziestu pomysłów na Bohaterów Graczy, jakie znajdują się w rozdziale Pochodzenie w Monastyrze 2.0. Dzięki tym pomysłom nowym graczom będzie o wiele łatwiej stworzyć ciekawą postać i wyczuć, zrozumieć klimat i specyfikę gry. Więcej o zmianach w Monastyrze (i rozdziale o Pochodzeniu) znajdziecie na stronie Monastyr.pl

Kord

Anna de Vargas, uczestniczka wypraw badawczych, jej szkice oprócz katalogowania flory i fauny nowych ziem ukazały też okrucieństwo kordyjskich żołnierzy, oskarżona o zdradę ojczyzny, w niewyjaśnionych okolicznościach uciekła z więzienia w Grande. Poszukiwana, ukrywa się imając dorywczych prac i zleceń.

Cynazja

James Samson, weteran frontu agaryjskiego, gdzie – dzięki zdobytej w młodości wiedzy okultystycznej – zdołał przejrzeć zasadzkę orków i wyciągnąć oddział z opresji. Jego talenty i wiedza zostały opisane w raporcie z misji. James bojąc się pytań ze strony inkwizytorów, dezertuje i tak rozpoczyna się jego tułaczka po Dominium...

Ragada

Ruth Hathway, ksiądz, szesnaście lat jej posługi to niekończące się pasmo śmierci bliskich jej osób. Nawoływała do zażegnania konfliktu, do porozumienia, do zaniechania odwetów, nauczała i przekony-

wała. Ludzie zaś głusi, w pogoni za zemstą wciąż ginęli. Zeszłej zimy Hathway poddała się. Odrzuciła kapłańskie szaty i opuściła rodzinne strony.

Agaria

Nada Vaduk, emisariusz, biegle włada trzema naczyniami orków, negocjator podczas wymian jeńców pomiędzy wojskami Agarii i Valdoru. Kilukrotnie oskarżana o sprzyjanie wrogowi i sympatię dla deviria w końcu porzuca służbę. Kilka dni później – jak donoszą raporty – rozplywa się w powietrzu...

Kara

Aleksandar Ilić, szpieg, służył dla zakonu rycerzy św. Dragomira badając działalność Inkwizycji na tych terenach. W wyniku szturmów wojsk Valdoru na twierdzę zakonu, giną wszyscy przełożeni Illicia. Inkwizycja tymczasem zaczyna podejrzewać, iż od lat był on podwójnym agentem. Aleksandar nie wytrzymuje presji. Ucieka z kraju.

Matra

Bonca Anuzio, zwiadowca królewskiego oddziału zwiadu, wybrana jako reprezentantka Matry na



Monastyrowy telegrał

Trwajże tekstów na blogu Hipa - ciekawy raport z sesji Monastyr: <http://my.opera.com/toxic-hip/blog/w-zeszly-piatek-rozegralismy-sesje-monastyr>

Donadto świetne felietony o prowadzeniu Monastyr: <http://my.opera.com/toxic-hip/blog/2011/02/16/byc-mistrzem-gry-w-monastyrze>

Kamil Strzelecki, autor świetnej kampanii do Monastyr, której akcja ma miejsce w Agarii, a którą mieliśmy publikować w Piracie, przerwał jej pisanie, bo gracze wyjechali do Ragady. Czytelnicy, apelujemy do graczy Kamila, by natychmiast wracali do Agarii!

Dzięki wsparciu Dagona z forum Portalu odzyskaliśmy kupę materiałów do Monastyr z archiwalnych stron o Monastyrze. W marcu na stronie Portalu spodziewajcie się miłego PDF z artykułami do gry!

Na stronie Monastyr – mimo ataków grypy – pojawiły się aktualizacje dotyczące zmian w rozdziale o Pochodzeniu. Zachęcamy do lektury. <http://www.monastyr.pl/>

Na forum Portalu zapowiedzieliśmy na marzec konkurs dla fanów gry – tematem będzie wymyślenie ciekawej Cechy do Monastyr. Nagrodą będzie podręcznik główny do gry.

Facebook twierdzi, że Monastyr lubi 350 ludzi. Wejdźcie na Facebooka, na stronę Monastyr i powiedzcie mu, że się myli!



front Agaryjski, do elitarnego oddziału tropiącego orków. W wyniku politycznych układów przesunięta do regimentu wysłanego do tłumienia powstania w Lidze. Wraca do ojczyzny po 3 latach i składa rezygnację ze służby.

Bardania

Susan Beattie, szpieg, wędruje po Dominium podając się za bardańską poetkę, w rzeczywistości poznaje sekrety i tajemnice bogaczy, które opisuje i wysyła do braci w górach Dervah. Szantaż bogaczy pozwala zdobyć pieniądze do walki z Dellą.

Nordia

Iris Nerra, emisariusz, wierzy w potrzebę otwarcia Nordii na inne kultury. Rozsyła kilkadziesiąt zaproszeń dla uczonych i badaczy z całego Dominium i nakłania do podobnych działań innych Nordyjczyków. W wyniku szyskan i presji rodziny, zmuszona opuścić Nordię.

Gord

Werg Grom, emisariusz, zastąpił na całym południu zawożąc żywego deviria na dwór w Irkazji. „Przed tym was osłaniamy. Albo otrzymamy wsparcie, albo tego pożałujecie.” - oświadczył królowi Irkazji i wypuścił bestię z łańcuchów. Od tej pory Irkazja zaczęła sumiennie przykładać się do wsparcia zachodniego sąsiada. Grom musiał jednak uciec z ojczyzny. Król Irkazji żąda jego głowy...

Doria

Berg dor Dawor, żołnierz, zabił delegację kordyjczyków, którzy przybyli do zamku jego zwierzchnika, pana na zamku Angor z dokumentami zajęcia zamku na rzecz kordyjskiego szlachcica. Dor Angor jest zmuszony skazać Berga dor Dawor na banicję.

Michał Pięta

Srebrna róża



Rozciągający się u podnóża pałacyku ogród wyraźnie dziczał, niewprawne nawet oko zauważyć mogło brak fachowej ręki, niezbędnej do utrzymania porządku i harmonii, pożądanej nieodmiennie w miejscu takim jak to. Nocą jednak, szczególnie zaś nocą tak jasną i parną jak dzisiejsza, przynależny roślinom chaos, którym od zarania dziejów natura poskramiała żyjące w sercu każdego ogrodnika zamięłowanie do geometrii, wydobywał z trzewi ogrodu dziwnie tajemnicze piękno, tyleż pociągające, co budzące w głębi ducha nutkę niepokoju. W blasku księżycowego srebra przerośnięte krzewy i zarastające zwolna aleje, nabierały mrocznej aury najdzikszych mateczników. Nie większy niż pole do gry w bule staw, mamił wzrok efemerycznym widokiem leśnej rusałki, która już, już prawie wyłonić się miała z jego zarastającej liśćmi nenufarów toni. Skryta w sercu ogrodu altana zdawała się być świątynią, kryjącą przed oczami niepowołanych arkana starożytnej wiedzy, bezpiecznej jedynie w miejscu niedostępnym dla istot śmiertelnych. A wszystko to spowite oszałamiającą wonią wykwintnych kwiatów, mieszającą się frywolnie z aromatem pospolitych ziół, które rozsiały się po okolicy, gdy tylko zabrakło troskliwych dłoni dbających o czystość kwiatowych rabat i trawników. Polizane magicznym srebrem księżycy, ukołysane szumem fal, roztraskujących się na skałach pobliskiego klifu barwy płatków późnowiosennego rumianku.

Siedząca na parapecie rozwartego na oścież okna Karolina zdawała się jednak tego piękna nie dostrzegać. Wzrok jej wędrował gdzieś daleko, poszukując sobie tylko wiadomych celów. Smukłą dłonią podpierała kształtną twarz, dając wyraz przepę-

nijącej pokój aurze zadumy. Falbany bogatej sukni spływały kaskadami na oparcie stojącego pod oknem fotela, czyniąc zgrabną sylwetkę dziewczyny podobną spoczywającej na strzępie skały syrenie, której srebrzysty ogon niknie w spienionych bałwanach morskiej kipieli. Ułożony z gracją i znawstwem bukiet, tkwił jak należy w amarantowym wazonie zdobiącym okrągły stolik do gier karcianych, leżący tuż obok bilecik przemawiał pięknie postawionym pismem do najskrytszych życzeń Karoliny. I tylko ciche westchnienia, wydobywające się raz po raz z piersi dziewczyny zdradzały, iż ogłaszane przez bilecik spotkanie kochanków z niejasnych przyczyn odwleka się.

Może minęło już kilka godzin, a może zaledwie kwadrans, lecz i to za wiele. Za wiele dla niespokojnego serca i za wiele dla pławiącej się w tęsknocie duszy. Karolina oderwała wzrok od nieistniejącego punktu i westchnęła raz jeszcze. Tym razem bardziej zdecydowanie. Błądziła pomiędzy gniewem, a lękiem o losy spóźnionego kochanka. Nienawykła do niepunktualności, spóźnienia karciła, uznając je za brak szacunku, rozpaloną obręczą zaciskaną na szyi była jej jednak myśl o krzywdzie, której w drodze mógł doznać ukochany Feliks. Przecież niejeden na wieść o takim obrocie rzeczy zacisnąłby z radości pięści! Ilu uszczęśliwiłby tajemniczy wypadek, napad zbłąkanego banity, lub zwykłej bandy pijanych oprychów. Niejeden gotów był sam najać oprawców. Stanąć na drodze, wskazać palcem i śmiać się z kaźni sprawianej kochankowi. O nie! Idź precz podła maro! Nie należy myśleć o tragedii, gdy tak wielu jest przeciw uczuciu dwojga młodych. Lepiej nie wywoływać wilka z lasu. Nie mącić spokoju parnej, jasnej nocy.

Sięgnęła nerwowo pod falbany sukni. Skryta tam książeczka dotrzymywała jej towarzystwa od kilku wieczorów, dziś jednak leżała odtrącona na brzegu parapetu. Feliks śmiał się z romansów, które czytała, lecz cóż lepiej zajmowało umysł w pełnym niepewności oczekiwaniu na przybycie kochanka. „Srebrna Róża” prezent od Hortensji, jeśli wierzyć temu co mówią, powieść w pewnych kręgach zakazana. Powodu tego zakazu Karolina określić nie umiała, lecz jako osoba z natury ciekawska, zamierzała przymierzyć do owych opinii własne zdanie wyniesione z lektury. Odsunęła więc z trudem myśli o Feliksie i przebiegła spojrzeniem po stronach powieści. Księżyc świecił jasno, nie było potrzeby palić kaganka. Poprawiła suknię, westchnęła raz jeszcze i wróciła w zaznaczonym momencie do przerwanej lektury.



Stary sługa czekał na nich, skryty pośród gruzów zniszczonej kolumnady. Cekał już długo i czekanie to zaczynało go nużyć, lecz był też pewien swego. Słowa Pani Julietty były dlań rozkazem, który musiał się spełnić. Jej wola, faktycznym stanem rzeczy. Wiedział, że dwaj mężczyźni brną przez zamgloną otchłań niezmiernego stepu, widział jak szukają drogi do zapomnianej nekropolii, ścieżki do złamanej siłą czasu kolumnady. Do niego. Starego sługi Konrada. On bowiem był dla nich drogowskazem do Julietty, świętego celu zwaśnionych kochanków. Cekał zatem cierpliwie, wiedząc że czekania przyjdzie kres już niebawem.

Nie minął kwadrans, a pewność Konrada stała się faktem. Bramę nekropolii przekroczyli wspólnie, pomimo iż ciągnęli ze stron całkiem różnych. Zanurzając się w granitowo-mglistą substancję ponurego cmentarza, młodzieńcy wymieniali ukradkiem pełne pogardy spojrzenia. Mierzyli się wzrokiem,

oceniali wraże siły. Pojedynek rozpoczął się jeszcze przed sygnałem, przed ogłoszeniem jaki ma być jego przebieg i jak wysoka stawka. Konrad palił na swym mizernym posterunku latarnię o przedziwnym blasku by wędrowcy nie zbłądzili we mgle, lecz było to zbędne. Ciągnęli do niego wiedzeni instynktem, ślepą miłością żywioną do Julietty. Nie minęła chwila, a już byli przy nim.

Sługa zmierzył ich wzrokiem poddając ocenie. Znad spuszczonej na czubek nosa binokli przyglądał się dumnej postaci pięknego Donatein i mrocznej sylwetce surowego Antona. Nim przemówił, wiatr wygrał między grobami żalobną melodię, na wzór herolda wieszczący los młodych kochanków przybyłych na to odludzie. Oni nie rzekli ni słowa, jak zakłęci czekając wieści z ust Konrada. Szmata drogi zostawili za sobą by móc stanąć naprzeciw niego i choć obaj gardzili skrycie niedołężnym starcem, warowali przy nim posłusznie jak pańskie charty warują przy nodze żywiciela.

- Witajcie na przeklętej ziemi śmiali panowie – binokle podjechały w górę, a starcze czoło zmarszczyło się, zdradzając przepelniające umysł Konrada zastanowienie. Głęboki głos sługi wybrzmiewał przez chwilę, mieszając się z mgłą snującą się ponuro u stóp zgromadzonych. Konrad miarkował na ile obaj młodzieńcy zaślepieni są urokiem Julietty i czy nie ulęką się obrazu, który dane mu będzie przed nimi odsłonić. Zajrzał wprost w oczy Antona, znajdując w nich jedynie gorący żar zniecierpliwienia, popatrzył w błękit źrenic Donatein, zaskakując się pasją, jaka w nich mieszkła. Wszelka wątpliwość opuściła sumienie Konrada, ustępując miejsca przeświadczeniu o szaleństwie władającym poczynaniami młodzieńców. Przekonawszy się o nim, uśmiechnął się będąc kontent i podjął na nowo pewniejszym już głosem:

- Wyrzeknijcie swe ostatnie słowa, ty Antonie de Tellier oraz ty Donateinie Colbert, gdyż mogą być to testamenty wasze, które posłyszane przeze

mnie zostaną na tym świecie, stając się po was ostatnią pamiątką. Tam gdzie wkroczycie bowiem, ludzkie ucho ni oko, ani żaden zmysł ludzki, nie dadzą pewności, że jakkolwiek z rzeczy dzieje się naprawdę.

- Nie strasz Konradzie! – hardy głos Antona złamał mowę sługi. – Żadne z twych bają nie skruszy mej wiary! A ostatnie słowa? Wypowiem je w chwili śmierci i nie przed tobą starcze!

Wzgardliwy uśmiech przemknął przez usta Konrada by zniknąć prędko w ciemnych zakamarkach jego mrocznej jaźni.

- Masz takie prawo dostojny Antonie. A twe słowa Donateinie? Skorzystasz z tej szansy?

- Testament mój złożę na ręce kogoś dostojniejszego niżli ty sługo i nie dziś się to stanie – Donatein obrzucił Konrada złowrogim spojrzeniem. Zdradliwy błękit jego oczu krył się pod szerokim rondem fantazyjnego kapelusza. – Zdradź wpierw proszę słowa Julietty, które nas tu przywiodły, bez nich bowiem twe zapewnienia niewiele są warte.

- Słusznie mój panie. Niechże tak się stanie...

Konrad odszedł od nich, by z cokołu dającego niegdyś fundament pod postać cmentarnej maskary, podjąć latarnię bijącą błękitnym blaskiem wrażym dla oczu. Młodzieńcy czekali nań w bezruchu sami podobni nagrobnym pomnikom. Sługa uniósł latarnię wysoko, ponad siwą głowę, wycinając kształt zniszczonej kolumnady z ciemności, która nieoczekiwanie zawładnęła cmentarzem.

- Zatem niechże stanie się wola Julietty – zakrzyknął niemal starzec. – Jej słowu nadaję ciało, a wam ukazuję co oczom istot śmiertelnych ukazane być nie powinno!

Młodzieńcy spojrzeli po sobie, zaskoczeni przemianą jaka ogarnęła ciało Konrada. Sługa przygarbił

się bowiem mocno, latarnię wyciągając wysoko ku niebu. Członki jego wykręcać się poczęły, jak u człowieka chorego na kaduk, twarz znieruchomiła, niczym lico trupa, krągłe binokle zsunęły się z nosa, upadając na kamienne płyty, po których stąpali. Czujny Anton sięgnął za pas, słysząc już w powietrzu świst prędko prowadzonej stali, zwinny niczym kot Donatein cofnął się dwa kroki i zgarbił gotowy do skoku z krótkim ostrzem w dłoni. Żaden nie odezwał się jednak ni słowem. Nie chcąc przed adwersarzem zdradzać przestrachu, trwali w milczeniu głusi na cisnące się do głowy pytania.

Konrad jednak widział niepokój wypisany na ich twarzach. Śmiejąc się okrutnie zakołował latarnią, rozpoczynając taniec cieni wokół zrujnowanych słupów kolumnady. Trupie jego oczy zapłonęły bladym blaskiem, a siwe włosy rozpięzły się wkoło głowy, na podobieństwo węży okalając starcze czoło.

- Dwaj wybrańcy Julietty, stańcie przeto w szranki! – głos sługi zmienił się na podobieństwo trupiego rechotu. – Stańcie do walki, z której żyw wyjść mógł będzie tylko jeden! Pasję waszą i żar wystawcie przeciw sobie, by rozsądzić, który z was wart jest uczucia sławetnej Julietty! Tam! Tam zdążyć wam trzeba. Syćcie teraz oczy okrutnym widokiem!

Zatrzymał taniec cieni i wskazał uzbrojoną w latarnię dłoń kierunek południa. Niezwykły blask padł w otchłań, wydobywając z niej zarys odległej budowli, której ogrom i potęgę wprowadziły młodzieńców w stan osłupienia.

- Tam! Tam podążyć musicie, by zdobyć czego pragniecie – Konrad nie bez satysfakcji obserwował zaskoczenie wymieszane z lękiem, które zawładnęło obliczem Donateina. Anton spoglądał na budowlę z szacunkiem i podziwem, jakim obdarzać można tylko wzory piękna niedościgłe dla ludzi.

- Ten posiądźcie uczucie Julietty, który nawiedzi serce Przeklętej Katedry, dotrze do jej trzewi by

zdobyc Srebrną Różę. Niezwykły kwiat ten rośnie w komnacie skrytej w najwyższej z wież Katedry i jego pożąda szlachetna Julietta. Lecz skrzyszcie się niebezpieczeństw! Miejcie na uwadze! Każda komnata, każdy kogo napotkacie na drodze do kwiatu, może być zdrajcą wbijającym nóż w wasze plecy. Nie ufajcie nikomu i strzeżcie się! Jeśli zginiecie w murach tej budowli, dusze wasze nie odrodzą się, będąc skazanymi na wieczne pożeranie przez demona imieniem Sagather, który zamieszkuje najgłębsze pokłady piekieł. Jeśli więc strach wasz jest większy niż pożądanie, zawróćcie teraz, zanim jeden krok za daleko zgubi wasze dusze!

Młodzieńcy spojrzeli po sobie, przez moment siłując się wzrokiem. Oto ujawniła się arena gry, w której trofeum stanowić miało serce Julietty. Żaden nie chciał pierwszy wyrwać się do biegu, nie chciał zerwać pojedynku, jaki nawiązał się między spojrzeniami. Elegancka postać Donateina i ciemna sylwetka Antona, tkwiły w miejscu niczym zmrożone lodowym tchnieniem śmierci. Każdy jednak wiedział, że to cisza przed grzmotem. Przed burzą, w której stracą życie lub dostąpią chwały. Czekali więc na znak by rzucić się w otchłań, skoczyć w mrok, który mrozi serce. Zejść do piekieł i powrócić w glorii bohatera. Sięgnąć po zaszczyty, które jak wierzyli, im były pisane i im przeznaczone.

- Głupcy! – zakrzyknął gniewnie Konrad. – Ruszajcie póki dłoń moja utrzymać może latarnię, oświetlającą tę bezkresną przestrzeń! Biegnijcie czym prędzej, nim zbłądzicie w mroku! Nim wasze dusze zostaną tu na wieki!!!

W oka mgnieniu zerwali się do biegu. Zgubili zmęczenie, gorycz i złość, którymi okupić musieli drogę do cmentarza. Zapomnieli o wszystkim, co zostało za nimi. Skoczyli w otchłań.

Biegli długo, bez tchu i rozeznania gdzie cel, a gdzie zguba. Mrok okrywał ich ciała, lizał stopy, muskał zręczne dłonie. Ciągnął w dół, chcąc zdusić w za-

rodku szalony zamiar powzięty przez śmiałków. Ciężkie płyty nagrobnych pomników zsuwały się z suchym chrzęstem, budując mury przed stopami biegnących, kamienne krzyże płątały się jak węże, sięgając stóp, łydek, kolan, pasa. Ciemność wirowała nieustannie, a z niej raz po raz wyłaniały się twarze na wieki pogrzebanych. Zmarłych z głodu żebraków, zasztyletowanych skrytobójczo władców, uśmierconych na oczach gawiedzi morderców i złodziei. Stracone dusze wołały ich rzewnie, błagały, by zakończyć szaleńczy ten wyścig. Zawrócić, nie zginąć na marne pośród murów przeklętej budowli! Leczą wszystko na próżno. Zbyt późno już było. Nikt nie mógł zatrzymać zgubionych w miłości kochanków Julietty. Nie istniała siła mogąca zniweczyć powzięty przezeń zamiar.

Wypadli na otwartą zdawało się przestrzeń, poza mrokiem, poza krzykami potępionych, poza prastarym cmentarzyskiem. Bieгли czas jeszcze jakiś, nim spostrzegli gdzie są i że żyją. Podziw ich dla miejsca, w którym się znaleźli, nakazywał zachować milczenie, choć usta rwały się by dać wyraz pięknu chwytanemu przez oczy. Dusze młodzieńców ogarnęło poczucie sacrum jakiego doświadczyć przedtem nie było im dane. Czysta harmonia zstąpiła w ich głowy, przyćmiewając wszystko inne, co mieszkać mogło w śmiertelnym człowieku. Oto przybyli. Oto są. Oto gościła ich ciała Katedra.

Donatein pragnął przemówić, lecz brak było mu słów by opisać piękno, z którym tak raptownie obcować im przyszło. Rozejrzał się wkoło siebie z wyrazem podziwu, niewiary i szczęścia, wyrysowanymi na twarzy jak węglem na karcie. Anton zagryzł wargi, badając spojrzeniem kunszt z jakim sala, do której trafili, niewątpliwie zostać musiała wzniesiona. Domniemywać mógł tylko sił, jakie stać było na stworzenie budowli o takiej wzniosłości. Tkwił bowiem niczym ziarna piasku, pośród lśniącego lazuru i złotem piękna ogromnych rozmiarów wnętrza, gdzie ściany zdobione smukłymi oknami, biegly od siebie mile całe niemalże, łącząc się pod



Mateusz Bieński

niebem splotem niemożliwym do odtworzenia dla żadnej miary architekta wśród ludzi. Szkła pięknych witraży, wstawione w ramy okien, mieniły się barwami jakich próżno szukać na paletach i płótnach artystów malarzy. Podłoga, która podstawy użyczała ich stopom, pokryta była precudną mozaiką, gdzie ryby morskie po społu z syrenami i okropniejszymi jeszczeorskimi deviriami, przedstawione były w formach oraz kształtach nieznanym człowiekowi. Ryby te i stworzenia mieniły się w oczach, niczym żywe pływając się w topieli tuż pod stopami. Jak na tafli wody stali obaj młodzieńcy, nie mogąc nasycić oczu całą niezwykłością tego co widzieli.

- Spójrz – rzekł wreszcie Anton wskazując coś dłonią. Przed nimi w oddali tkwił ciemny kształt, który wyróżniał się na tle złocistej aury wnętrza, jakby pochodził z innego całkiem świata. Nie imponował wielkością ni potęgą, a wzbudził jednak trwogę w sercach śmiertelników. Przyciągał spojrzenie jak czarna plama na białym płótnie obrazu, który powstawać właśnie zaczynał.

- Tam należy nam pośpieszyć. Nie traćmy lepiej czasu – podjął Donatein, lecz bez przekonania.

Anton przyznał mu rację lekkim skinieniem. W myślach oddał duszę w ręce Jedyne go i ruszył przed siebie krokiem pewnym i prędkim, nie bacząc już na wszystko co było dookoła. Donatein pospieszył za nim, nie chcąc zostać z tyłu. Rozglądał się jednak bacznie, nie wiedząc samemu czy za pięknem wnętrza, czy przed niebezpieczeństwem, którego spodziewać się można było w miejscu tak niezwykłym. Marsz zajął im dobrych kilka kwadransów, lecz słowa nie wyrzekli zanim nie stanęli przed tym co niepokój tak wielki w duszach ich uczyniło.



Książeczka klasnęła w dłoniach Karoliny. Nie zamierzała czytać dalej, wystarczy na dziś. Odruchowo zerknęła na tarczę księżycy, jakby chciała po jej położeniu określić czas spędzony w oknie. „Srebrna Róża” wciągnęła ją tylko pobieżnie, serce i umysł wciąż bowiem zaprzętały niepokój. Westchnęła nie dając się policzyć już raz, głowę znów podpierając na dłoni. Książeczkę przytuliła do piersi, jakby była jej ukochaną lekturą. Wzrok po raz kolejny powędrował w poszukiwaniu nieistniejących celów, ustępując miejsca fantasmagorycznym obrazom nieszczęść, które w wyobraźni Karoliny przytrafiały się Feliksowi. Wszelki duch zamarł, tłąca się nadzieja poczęła

wygasać. Pozostawała jak zwykle rozpacz, nieodłączna towarzysząca miłosnych uniesień zakochanej Karoliny.

Lecz nie dane zostało tej marze do reszty zawładnąć sercem dziewczyny. Nie dzisiejszego wieczora bynajmniej, o nie! Szelest krzewów, trzask łamanych gałęzi i niewybredne przekleństwa rzucane przeciw bujnej florze ogrodu, odtrąbiły w sercu Karoliny sygnał do wybuchu upragnionej radości. Oto nadchodzi, zbliża się właśnie! Pan jej serca, najdroższy z najdroższych! Spóźniony okropnie, a może i ranny, lecz stawia się na spotkanie świadcząc o uczuciu, które odwzajemnia! Droższą była jej ta myśl, niż wszelkie romanse jakie przeczytała. Piękniejszą nawet, niż najwykwintniej ułożone strofy.

Nim pijana szczęściem Karolina rozeznała się na dobre, z której to strony nadciągnął wyczekiwany kochanek, Feliks stał już w alejce, otrzepując spodnie z tego co na nich zbędne. Widząc otwarte okno, a w nim ukochaną, rzucił precz złość na niedogodności drogi, domyślając się złości Karoliny na zbyt duże spóźnienie. Ta była po stokroć gorszą, ruszył więc czym prędzej by choć na koniec sprawić odpowiednie wrażenie. Szczęściem wyłomy w murze pałacyku znał doskonale, a okno Karoliny nie było wysoko. Wystarczyła chwila by mógł tulić w ramionach stęsknioną dziewczynę.

A dziewczyna stęsknioną była nie na żarty, lecz po pierwszej chwili euforii i pobieżnym zlustrowaniu stanu zdrowia kochanka, szybko powróciła do swej zwyczajowej, pełnej porywów ducha wyniosłości. Widząc to Feliks rozejrzał się za ratunkiem, który odciągnąłby uwagę ukochanej od czekającej go niechybnie ostrej repymendy. Wzrok padł na książeczkę, którą Karolina nie wiedząc czemu tuliła do piersi.

- Ooo, „Srebrna Róża” – Feliks zdziwił się szczerze, zerkając na tytuł. – Któż podsunął ci takie lektury? Gusta zmieniasz kochana, czy to pogoń za modą?

- To prezent od Hortensji, mój drogi. Uparcie twierdziła, iż będę oczarowana.

- I jesteś? Znam tę historię, z ciekawością wysłucham zatem twego zdania.

- Hmm... Sama nie wiem. Niespodziewanie brutalny to romans. Zbyt wiele w nim mroku, ciemności i wszelkiego deviria, abym wyniosła z lektury coś więcej niż niesmak. A ta Julietta... wszak to sukkub nie kochanka! To chyba zbyt banalne jak na moje pojęcie.

Feliks zeskoczył z parapetu. Zakładka między kartami powieści wskazywała, że dziewczyna jest nie dalej niż w połowie lektury, tak zgrabne wyczucie historii zasługiwało zatem na nutę uznania. Poza tym temat został podjęty, głupstwem byłoby więc obranego kierunku rozmowy zaniechać.

- Tak jest w istocie kochana, Julietta to demon zaklęty w ludzka skórę. Piękną skórę należałoby dodać.

- Ach i ci dwaj szaleńcy nie zważyli na to?! Pokochać demona i pojąć jego serce? Cóż za nonsens! Banał tak jak mówię!

- Nic z tych rzeczy Karolino. Nikt serca Julietty nie posiadał, o nie. Dwaj kochankowie, których imion teraz nie wspomnę, toczą bratobójczą walkę, niszcząc sami siebie. W finale, jeśli zdradzić ci mogę koniec tej historii...

- Proszę bardzo. Twa znajomość tematu jedynie odstręcza od dalszej lektury.

- ...obaj giną, gubiąc przy tym duszę – Feliks puścił kąśliwą uwagę mimo uszu. – Pojmują jednak, iż walcząc przeciw sobie, pozwalają Ciemności sprofanować najczystsze łono ludzkości – duszę.

- Ha! To fatalizm! Tragedia! Jakim zatem prawem powieść ta pretenduje do miana romansu? Skoro miłość jest tu ledwie rekwizytem w historii o upadku?

- To mroczny romans kochana – Feliks podkreślił te słowa wymownym gestem. – Rzecz coraz to popularniejsza w stolicy. Meissner, Gallier, de Lorsange, coraz poczytniejsi autorzy, a zapewne o nich nie wiesz. Kindle za nimi przepada, a ja wiem co mówię.

- Być może – jak na swój temperament Karolina szybko dała za wygraną – jednak nie robi to na mnie żadnego wrażenia. „Srebrna Róża” nie przekonuje do reszty. Wolę bardziej klasyczne pozycje.

- Oczywiście – Feliks zaśmiał się pod nosem. – „Damę” Curvill’a, „Pamiętniki zaginionej”, „Trzy panie d’Aurevilly”, zdaje się że to Gallimard, każdy ma prawo do własnego gustu. Ja mówię tylko o modach, o których zmienności wiesz najlepiej najdroższa.

- Fakt, to akurat moja domena. Nie czaruj więc rozeznaniem w literackich nowościach, bo wody w Erecheli nie upłynie zbyt wiele zanim „Srebrna Róża” odejdzie w zapomnienie. Mało to było pisarzy, co błysnęli talentem jak grom, o którym po krótkiej, letniej burzy nikt już nie pamiętał?

Feliks roześmiał się, sięgając po leżące na stole winogrona.

- Rezolutna jesteś Karolino, że mało kto w igraszkach słownych dotrzyma ci kroku. Lecz wiedzieć musisz, że w „Srebrnej Róży” tkwi pewna tajemnica.

- Doprawdy? Czy aby nie jest ona tylko plotką? Jedną z tych, które narcystyczni artyści wpuszczają w towarzystwo by nadać sobie jeszcze więcej splendoru?

- Nie do końca tak jest. Wydajesz się być do całej sprawy już uprzedzoną, a czy znasz nazwisko de Loclos? – wskazał na książkę.

Karolina zlustrowała okładkę obojętnym spojrzeniem.

- Nie, i tym bardziej potwierdza to me przekonanie o autorze, który niedostatek talentu nadrobić zamierza niezdrową podniętą, podsycaną przez niewarte funta kłaków plotki. Hortensja wspominała o anatemie nałożonej na „Srebrną Różę” przez „pewne” kręgi, lecz któż te kręgi miałby stanowić wyjaśnić nie umiała.

- Pozwól zatem, że przedstawię ci na czym dokładnie owe plotki polegają. Rzecz należeć może bowiem do kręgu najzupełniej poważnych. Pan de Loclos – wskazał na okładkę jak na dowód w sprawie – nie istnieje, nikt nigdy go nie widział i nigdy nie zobaczy. To zwykły pseudonim, fikcyjna postać, wymysł autora. A kim zatem jest ten autor spytasz? To Andres Langlois, którego nazwisko też zapewne nie jest ci znane.

Wzruszenie ramion potwierdziło przekonanie Feliksa.

- Langlois był mnichem, bratem zakonnym wysokiego zdaje się szczebla – podjął. – Porzucił jednak habit by z nieznanych mi przyczyn oddać się rozpuście, mówiono potem, że zwariował, lub że go opętało. Osobiście przychyliam się do tej drugiej opinii, lecz mniejsza z tym, bo bracia i tak go przekleli, a Inkwizycja wciągnęła na swą listę, na czołowe pozycje. Langlois szydząc z Kościoła, a z Inkwizycji już zwłaszcza, napisał „Srebrną Różę”, gdzie zawarł to, co wiedział o Katedrach, a zwiedził ich wiele. Mówi się, że to, co w „Srebrnej Róży” napisane jest o Katedrach i Ciemności, powstało na kanwie jego rzeczywistych przeżyć, że opisuje w powieści prawdziwe elementy budowli, ścienne symbole, pułap-

ki ukryte w najdalej zbadanych zakamarkach. Przyznaj, iż poświęca w historii tym rzeczom miejsca wcale wiele, szczególnie jak na romans, lub jak wolisz tragedię. I w jaki sposób to czyni! Barwnie, kwieściście, nadto pomysłowo. Znam niejednego, który chłonał powieść zachwycony wnętrzem Przeklętej Katedry. Rozumiesz zatem poruszenie jakie „Srebrna Róża” budzić musi. To wiedza tajemna, przeznaczona tylko powołanym do niej ludziom, a on podaje ją w formie modnego romansu!

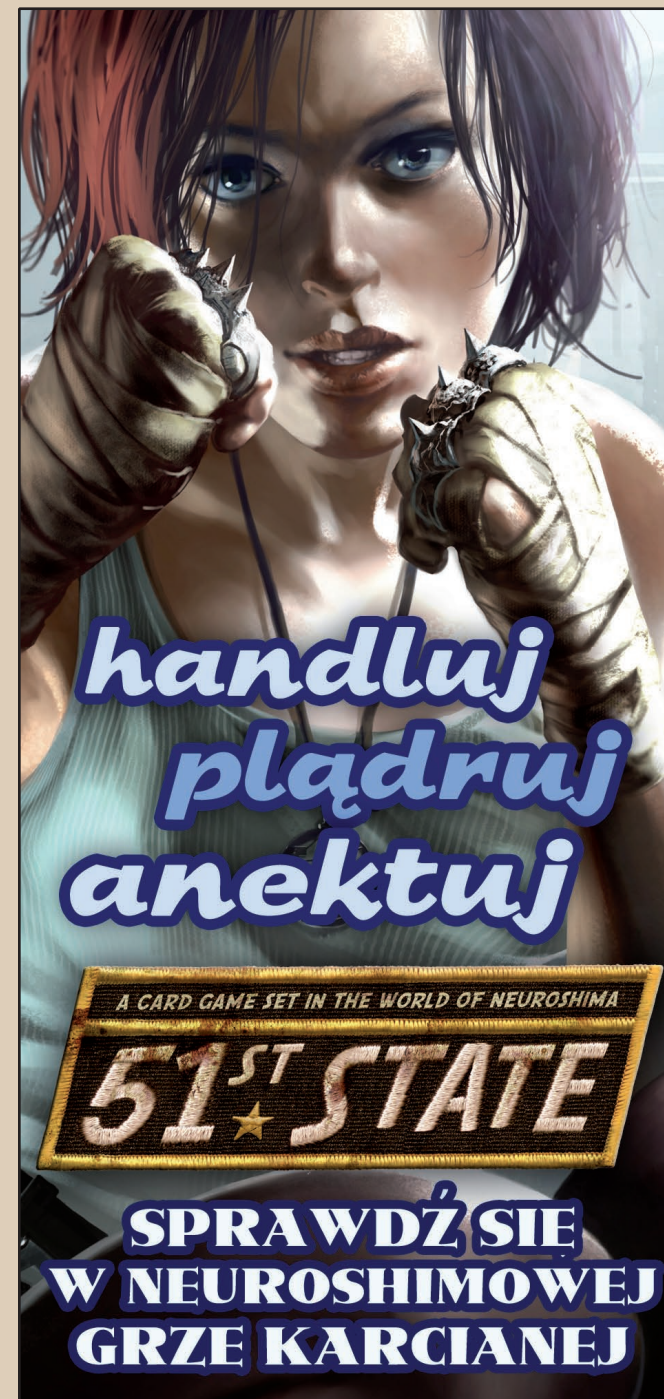
- Cóż z tego, kochany! – Karolina roześmiała się głośno. – Czy ktoś potwierdzić to umie? I gdzie ten zagadkowy Langlois się skrywa? Gdyby prawdą było co mówisz, poruszono by niebo i ziemię aby go odnaleźć. Pewnie zmyślił to wszystko i rzucił na żer lwom salonowym! A oni posłusznie pożarli tę strawę! Ha, ha, ha!

Z gracją godną swego charakteru wyśmiała przemowę kochanka. Feliks nie miał jej tego za złe, dawno przekonując się o tym, że logika i kobiecy upór nie są wartościami, które zestawić można w parę. Dyskutować nie zamierzał.

- Być może jest tak jak mówisz. To niewykluczone. Brak jednoznacznych dowodów, że Langlois opisał prawdę – splótł ręce na piersi. Przyglądał się dziewczynie z uśmiechem, w którym gorzka satysfakcja rodząca się z przewagi wiedzy, mieszała się z prostą radością podziwiania kobiecego piękna. – Nie pokazuj jednak książki ojcu, kochana. Na pewno nie byłby zadowolony.

- W to nie wątpię mój znawco literatury! On rad by mnie widzieć jedynie nad Katedraliami. Lecz cóż to? Zbliź się. Masz wciąż liście we włosach! – Karolina zanurzyła dłonie w gęste włosy kochanka, śmiejąc się szczerze z jego nieporadności.

- To nic, widzisz przecież, że musiałem się tutaj przekradać. Gęstwina daje bezpieczny cień,



ale i coś po sobie zostawia. Rzepowe kulki na spodniach, trawa na butach. Dobrze, że nic więcej.

- Mógłbyś skończyć jak tych dwóch nieszczęśników, tutaj – stuknęła palcem w sztywną okładkę powieści. – A może uwiodę cię właśnie tak, pozostawiając duszę na wieczne potępienie, hę?

- Nie składaj obietnic bez pokrycia – Feliks podjął grę, rad że ukochana zapomniała o spóźnieniu. – Może życzyłbym sobie właśnie tego? Zostać rozszarpanym przez drapieżne szpony opętanej przez Ciemność kochanki? Znasz wszystkie fantazje chadzające po mej głowie?

Karolina uśmiechnęła się z politowaniem.

- Hmm! Niemoralny kabotyn! Włóż te myśli lepiej między bajki, które opowiadasz tym gęsiom, co na krok nie odstępują cię po zejściu ze sceny! Dla mnie zostaw tylko to, co najprawdziwsze. Prawdziwego siebie.

- Oto przecież i ja, w całej krasie – Feliks odwrócił się i skłonił nisko w udawanej pokorze. Ledwie kątem oka dostrzegł gwałt prędkiego ruchu i nim szelest falban doszedł jego uszu, w głowę trzasnęła twarda okładka oprawiona w ciemną skórę.

- I nie spóźniaj się więcej! – syknęła mu do ucha Karolina. – Szczerze tego nienawidzę!

Skarcony kochanek wyprostował się powoli, nie tracąc z twarzy krzywego grymasu. Karolina stała nad nim wzięwszy się pod boki, z książką wciąż trzymaną w dłoni.

- Nigdy! – dodała dobitnie. – Nigdy więcej!

S.O.S. PRZYGODA

Rafał Szyma

Czuwanie przy konającym

Start

Bohaterowie w ten czy inny sposób zostają wezwani do Edmunda van Preston, wspólnego przyjaciela, który przewiduje swoją bliską śmierć. Rzeczywiście – po dotarciu do jego posiadłości znajdują go konającego, śmiertelnie wycieńczonego chorobą. Gdy słońce chyli się ku zachodowi, Edmund dokonuje wobec bohaterów spowiedzi życia i zdradza, że wezwał ich nie tylko po to, by się z nimi pożegnać. Przez całe dorosłe życie praktykował sztukę tajemną, zawarł pakt z siłami Ciemności. Układ mówi, że dusza Edmunda będzie całkowicie należeć do deviria, jeśli przyjdą po nią w momencie śmierci. Wszystko wskazuje na to, że moment ten nadejdzie tej nocy. „Strzeżcie mnie, na miłość Jedyne, nie dajcie im mnie porwać!”.

Otoczenie

Jeśli bohaterowie zdecydują się strzec przyjaciela, powinni przygotować się na odparcie sił Ciemności. Jego posiadłość to stary, kamienny pałacyk, pamiętający jeszcze czasy, gdy musiał pełnić funkcje obronne. Wąskie okna, grube mury, przysadzista budowla nie poradziłyby sobie z armatami, ale pozwalają ogarnąć przestrzeń wokół i odciąć wszystkie wejścia. Edmund przekaze klucze do wszystkich pomieszczeń, w tym i sekretnej biblioteczki – miejsca jego studiów do ostatnich dni. Z posiadłości odesłano całą służbę prócz najwierniejszego kamerdynera. Bohaterowie zdani są wyłącznie na siebie – wkrótce van Preston traci przytomność, by odzyskiwać ją tylko na chwilę i nigdy nie otrząsnąć się z majaków.

Streszczenie

Gdy zapadnie zmrok, wokół zameczku rozpęta się wichura. To pierwszy znak, że nadchodzi Ciemność. W kolejnych próbach słudzy Kusiciela będą dążyć do odebrania należnej im duszy. Najpierw pod posiadłość zajedzie czarna karetą



z zamaskowanym szlachcicem żądającym widzenia z van Prestonem. Pod rondem jego kapelusza próżno wypatrywać ludzkich oczu. Będzie nalegał na spotkanie, powołując się na rozkazy książęce. Jeśli bohaterowie go zbędą, na odchodne poprzysięgnie, że należność zostanie odebrana. Jeśli zaś zostanie zaatakowany, po otrzymaniu śmiertelnej rany jego postać rozwieje się, zostawiając jedynie puste, czarne ubrania.

Następną próbą będzie chmara gawronów, która spróbuje wdrzeć się do zameczku wszystkimi dostępnymi otworami: przez okna, kominy i otwory strzelnicze. Jeśli bohaterowie nie upilnują konającego, tak że ptaszyska zdołają rozszarpać jego twarz, biedak wyzionie ducha. Ciemność zdobędzie, po co przybyła.

Wśród innych środków, po jakie deviria sięgną w próbie dopadnięcia Edmunda, są na wpół senne, na wpół koszarne wizje pełne pokus mające odciągnąć obrońców od konającego. Niejeden bohater może dać się skuć tajemnicom sekretnej biblioteczki: zgromadzone tam okultystyczne woluminy mogą zawładnąć czytelnikiem i otworzyć drogę dla sił Ciemności w samym środku strzeżonego zamku. Dobrym fortelem mogą być też godziny ciszy mające osłabić czujność bohaterów i sprowadzić na nich sen. Zestaw jest otwarty, pamiętaj jednak, że po jakie środki byś nie sięgnął, trzeba z nich przygotować z nich emocjonującą mieszankę, która zapełni całonocne czuwanie.

Nagródź bohaterów sceną pełną nadziei, jeśli zdołają ochronić gospodarza aż do świtu. Gdy pierwsze promienie słońca wpadną przez okno na jego łóżko, westchnie smutno i skona. Jego oblicze rozpogodzi się, jakby przestał dźwigać straszliwe brzemię.

Spaleni słońcem

AUTOR: Umberto Pignatelli

WYŚCIG Z CZASEM:
URATUJcie MIASTO OD
PIEKIELNIE GORĄCEJ
ŚMIERCI

WOŁANIE O POMOC

Bohaterowie są członkami Straży Kosmicznej - intergalaktycznych sił policyjnych. Do najnowszego zadania - patrolowania sektora galaktycznego AZ-25 - przydzielony im został mały, lecz szybki statek o nazwie „Kometa”.

Oczywiście możesz dowolnie zmieniać tło przygody - tak, żeby wpasowywało się w twoją kampanię, ale pamiętaj o jednym: drużyna będzie potrzebowała statku kosmicznego do tej misji.

Podczas rutynowego lotu „Kometą”, drużyna otrzymuje wiadomość:

„Mayday, Mayday, zostaliśmy zaatakowani! Jeśli ktoś mnie słyszy, proszę o natychmiastową pomoc!”

Źródło wiadomości jest odległe jedynie o kilka minut przy pełnej prędkości. Po tym, jak drużyna zmieni odpowiednio kurs, znajdzie małą kapsułę ratunkową ściganą przez parę myśliwców. Wrogie statki otworzyły już ogień do bezbronnego stateczku i jeśli drużyna natychmiast nie wkroczy do akcji, kapsuła zostanie całkowicie zniszczona.

Obszar walki to plansza o wymiarach 36 x 36 cali. Ustaw myśliwce około 3 cale od jego północnej granicy, a statek drużyny - 6 cali od południowej. Kapsuła znajduje się dokładnie na środku, kieruje się w stronę południową.

By uzyskać dane odpowiednie do zastosowania w tej walce na planszy, po prostu podziel przez dziesięć Szybkość, Maksymalną Prędkość i zasięg broni statków.

Myśliwce będą atakowały statek drużyny, przed tym, jak zdecydują się rozprawić z ich wcześniejszym celem. Ich piloci są bardzo zdeterminowani i będą walczyć do śmierci.

- **Myśliwce (2)**
- **Kosmiczna kapsuła ratunkowa**

KRYZYS THULSAŃSKI

Po tym, jak gracze poradzą sobie z wrogami, pasażer kapsuły poprosi o pozwolenie na wejście na pokład „Komety”. Przybysz okaże się być młodą i bardzo atrakcyjną dziewczyną obcej rasy o imieniu Shena. Podziękuje ona drużynie za uratowanie życia i poprosi o dalszą pomoc:

„Pochodzę z planety Thulsa. Jest to mały świat rolniczy z niewieloma źródłami energii. Żeby pozbyć się tego problemu, skonstruowaliśmy stację kosmiczną Archimed, której zadaniem jest akumulacja energii słonecznej i dostarczanie jej do specjalnej bazy na powierzchni naszej planety za pomocą bardzo potężnej wiązki energetycznej. Ten bardzo wydajny system dostarcza energii całej planecie. Godzinę temu grupa kosmicznych przestępców z niesławnym profesorem Quenem na czele niespodziewanie zaatakowała i zdobyła naszą stację kosmiczną. Skontaktowali się z rządem planetarnym. Chcą uwolnienia wszystkich ich towarzyszy więzionych na planecie oraz dziesięciu milionów megakredytów, żądania mają być spełnione w przeciągu dwóch godzin. Jeśli tak się nie stanie, użyją wiązki energetycznej do zniszczenia stolicy naszej planety, Ghuli. Jestem jednym z techników pracujących w bazie. Udało mi się uciec tylko dlatego, że w czasie ataku przeprowadzałam inspekcję kapsuł ratunkowych. Potrzebujemy waszej pomocy! Została już tylko godzina!”

Planeta Thulsa jest blisko - zaledwie godzina lotu z maksymalną prędkością. W rękach drużyny spoczywa los całej planety!

STACJA KOSMICZNA ARCHIMED

Archimed przypomina ogromny, w pełni rozkwitły kwiat. W miejscu płatków kwiatu znajdują się wielkie panele słoneczne szerokie na kilka kilometrów,

„słupek” to główna część stacji a „łodygę” tworzy wiązka energetyczna wysyłana w kierunku Thulsy. Ostrożna drużyna spróbuje przedostać się do bazy całkowicie niezauważalnie. To zadanie jest możliwe do wykonania - Shena zna zabezpieczenia oraz tajne kody dostępu do czujników stacji i chętnie przekaze swoją wiedzę dzielnym członkom drużyny. Trzeba będzie jedynie wykonać trzy testy Skradania przeciw Spostrzegawczości czujników stacji (k8). Jeśli wszystkie rzuty zakończą się sukcesem, drużyna zacumuje w bocznym doku stacji nie zauważona przez nikogo. Jeśli testy się nie powiedą - na stacji zostanie podniesiony alarm!

Torpedy! Jeżeli na stacji rozpocznie się procedura alarmowa, przeciwko „Komecie” zostaną wystrzelone dwie inteligentne torpedy. Rozegraj sytuację jako Pościg. Miarą odległości jest 5 cali na planszy. Torpedy rozpoczynają swój pościg za „Kometą” w Średniej Odległości. Pilotowanie (k8) oraz +1 do wyniku rzutów kośćmi przy testach Pościgu sprawiają, że te śmiertelne pociski poruszają się szybciej, niż statek drużyny. Torpedy eksplodują, gdy osiągną miarę odległości „Komety”, zadając 2k8 obrażeń (PP 4). Można je zmylić (i zyskać dziesięć Miar Odległości) lub zestrzelić laserem. Inteligentne pociski są Małe (-2 do Strzelania), a ich Wytrzymałość wynosi 6. Po ich zniszczeniu drużyna może zadokować przy stacji, ale pamiętaj - na stacji został już wszczęty alarm!

Wewnątrz stacji. Stacja nie jest bardzo duża, istotne są jedynie jej cztery części. Są one połączone korytarzami, każdy z nich można przejść w ciągu pięciu rund (lub trzech - Biegiem). Shena towarzyszy drużynie (jest Sojusznikiem).

Boczny dok stacji. Jeśli drużynie udało się niezauważenie zakraść na pokład stacji, ten obszar jest pusty. W przeciwnym wypadku - czeka już tutaj na nich kilku Kosmicznych Przestępców. Obszar ma wielkość 6 x 6 cali, posiada dwoje drzwi szerokich na 3 cale. Grupa dzielnych śmiazków wchodzi przez południowe drzwi. Wrogowie wstrzymują ak-

cję, są też dobrze chronieni - ukryci za stertą skrzyń, która daje im Średnią Osłonę (-2).

- **Przestępcy: Cyborgowie (1 na każdego członka drużyny)**

Główny dok stacji. Tutaj został zacumowany statek wroga. Wartownicy są Aktywni. Jeśli bohaterowie ich zabiją i wejdą na statek, są w stanie zepsuć go w ciągu pięciu minut (po sukcesie rzutu na Reperowanie).

- **Przestępca: Cyborg (2)**

Kwatery mieszkalne załogi. Zamknięto tu personel stacji, znajduje się on obecnie pod nadzorem dwóch Przestępców. Ta część stacji to korytarz o wymiarach 12 x 3 cali z parą drzwi po każdej ze stron. Drzwi prowadzą do pokoi o wymiarach 4 x 4 cale każdy. Przestępcy pełniący tutaj wartę są Aktywni, jeśli stacja została zaalarmowana, jeśli nie - są Nieaktywni.

Jeden z pokoi jest zamknięty. By go otworzyć, należy wykonać test na Włamywanie. Wewnątrz znajdują się pozostali trzej technicy pracujący na stacji. Są wprawdzie bardzo wystraszeni, ale można ich przekonać (test na Przekonywanie), by dołączyli do drużyny i pomogli ocalić stację.

- **Technik Stacji (3)**
- **Przestępca: Cyborg (1)**

Sterownia stacji. Za pomocą aparatury znajdującej się w tym pomieszczeniu kontrolowane jest przesyłanie wiązki energetycznej na planetę. Jest to okrągły obszar o średnicy 12 cali, z drzwiami szerokości 3 cali umieszczonymi w południowej ścianie. Pośrodku pomieszczenia znajduje się konsola sterująca (użyj Małego Wzornika Wybuchu), która może dać Średnią Osłonę (-2). Umieść do ośmiu Lekkich Osłon (-1) w tym pomieszczeniu - będą one odwzorowywać różne instrumenty i elementy maszyneryi stacji, roboty czyszczące, i tak dalej. Możesz użyć kamyków do gry, by zaznaczyć ich położenie na planszy. Profesor Quen stoi obok konsoli sterującej. Rozmieść Cyborgów w pomieszczeniu w dowolny sposób. Jeśli na stacji

został podniesiony alarm - co najmniej połowa z nich ukryła się za Lekkimi Osłonami. Jeśli drużyna walczyła już z Przestępcami w doku stacji, obniż odpowiednio ich liczbę.

Kiedy bohaterowie wejdą do sterowni stacji, Quen zakrzyknie triumfalnie:

- Czyżby Thulsanie zdecydowali się rzucić mi wyzwanie? Wspaniale! Teraz wszyscy umrą!

Zaraz potem rozpocznie procedurę celowniczą wiązki energetycznej. Drużyna ma tylko siedem rund, by zatrzymać odliczanie - w przeciwnym wypadku planeta Ghula zostanie zniszczona! Żeby odnieść sukces i uratować planetę, członkowie drużyny muszą uzyskać wyłączny dostęp do konsoli na jedną rundę i wykonać test Sprytu (-2). Technik ze stacji może zablokować wiązkę w jedną rundę, ale nie potrzebuje wykonywać żadnego testu. Jeśli sytuacja zacznie wyglądać niepomyślnie dla przeciwnika, podstępny profesor będzie próbował dostać się do swego statku, by uciec, pozostawiając swoich podwładnych na stacji.

- **Profesor Quen (Figura)**
- **Przestępcy: Cyborgowie (2 na każdego członka drużyny)**

ZAKOŃCZENIE

Jeśli drużynie uda się zatrzymać odliczanie i uwięzić przestępców, staną się bohaterami całej planety! Dowództwo Straży Kosmicznej będzie bardzo zadowolone z tak skutecznie przeprowadzonej akcji, nagrodi bohaterów medalem, może nawet będzie mowa o awansie. Jeśli profesorowi Quenowi udało się uciec, drużyna musi mieć się na baczności, bo postacie graczy przysporzyły sobie właśnie bardzo niebezpiecznego wroga...

STATKI

„KOMETA”

„Kometa” jest niewielkim statkiem patrolowym. Jest szybka i zwrotna, będąc standardowym statkiem przydzielanym początkującym członkom Straży Kosmicznej.

Przyspieszenie: 50;
Maksymalna prędkość: 200;
Wytrzymałość: 16 (6);
Obsługa: 0;
Załoga: 2 + 4

Uwagi: 6 Flar, Atmosferyczny, Ciężko opancerzony, Ulepszona stabilizacja, Pojazd kosmiczny

Uzbrojenie:

- **2 wieżyczki laserowe**
Zasięg: 120/240/480; Obrażenia: 3k6;
Szybkostrzelność 1; PP 6, Broń ciężka

MYŚLIWIEC

Mały myśliwiec przechwytyjący.

Przyspieszenie: 100;
Maksymalna prędkość: 300;
Wytrzymałość: 14 (8);
Obsługa: +1;
Załoga: 1

Umiejętności Załogi: Pilotowanie k8, Strzelanie k8

Uwagi: Atmosferyczny, Ciężko opancerzony, Ulepszona stabilizacja, Pojazd kosmiczny

Uzbrojenie:

- **1 działko laserowe**
Zasięg: 120/240/480; Obrażenia: 3k8;
Szybkostrzelność 1; PP 4, Broń ciężka

KAPSUŁA RATUNKOWA

Pojazd kosmiczny używany w sytuacjach awaryjnych, zazwyczaj na wyposażeniu stacji lub dużych statków kosmicznych.

Przyspieszenie: 50;
Maksymalna prędkość: 100;
Wytrzymałość: 12 (6);
Obsługa: 0;
Załoga: 1+1

Umiejętności Załogi: Pilotowanie k6

Uwagi: Atmosferyczny, Ciężko opancerzony, Pojazd kosmiczny

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI (BN)

TECHNIK STACJI

Kobiety i mężczyźni wyszkoleni w celu sterowania stacją kosmiczną Archimed. Ich praca wymaga wielu umiejętności, ale nie są to, mimo wszystko, wojownicy. Pamiętaj, by skorzystać z Tabeli Osobowości Sprzymierzeńców, by nieco pogłębić ich charakter.

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

Umiejętności: Walka k4, Spostrzegawczość k6, Reperowanie k8, Strzelanie k4, Skradanie k6

Tempo: 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: kamizelka

PRZESTĘPCY: CYBORGOWIE

Te kosmiczne szumowiny wyposażyły się w nielegalną cybertechnologię, przez co stały się jeszcze większym zagrożeniem dla wszystkich, których spotykają na swej drodze.

Uwaga: Dwóch cyborgów ma ciała w kształcie pajaków (dzięki temu dysponują zdolnością potwora: Ścianołaz), a jeszcze inny ma wbudowane cyber-urządzenie do skoków warp (dzięki któremu zyskuje zdolność potwora: Kret).

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

Umiejętności: Walka k6, Zastraszanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Skradanie k6

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

Sprzęt: blaster (Zasięg: 12/24/48; Obrażenia: 3k6; Szybkostrzelność 1; Samopowtarzalny), rękawica energetyczna (Si + k4)

Zdolności specjalne:

Konstrukt: +2 do Wytrzymałości, +2 do otrąśnięcia się z Szoku. Odporny na trucizny i strzały mierzone.

Kret (6 cali): Ten Cyborg może wykonywać mikroskopijne skoki warp, niepostrzeżenie zmieniając swoje cele.

Ścianołaz: Cyborg o ciele przypominającym pajaka, dzięki czemu może poruszać się ze swoim zwykłym Tempem nawet po pionowych lub odwróconych powierzchniach. Testy Wspinaczki są konieczne jedynie w sytuacjach ekstremalnych.

PROFESOR QUEN (WC)

W zdeformowanym, karłowatym ciele mutanta zamknięty jest wielki, choć skrzywiony psychicznie umysł. To właśnie sprawia, że Profesor Quen jest jednym z najgroźniejszych przestępców w tym sektorze galaktycznym.

Cechy:

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

Umiejętności:

Walka k6, Spostrzegawczość k6, Psionika k10, Skradanie k6, Wyśmiewanie k10

Charyzma: -2;

Tempo: 6;

Obrona: 6;

Wytrzymałość: 6 (2)

Przewagi:

- Zdolności nadprzyrodzone (Psionika),
- Dodatkowa Moc,
- Dodatkowe Punkty Mocy x2,
- Opanowany

Zawady:

- Brzydka,
- Konus,
- Mściwy (poważna)

Moce [20 PM]:

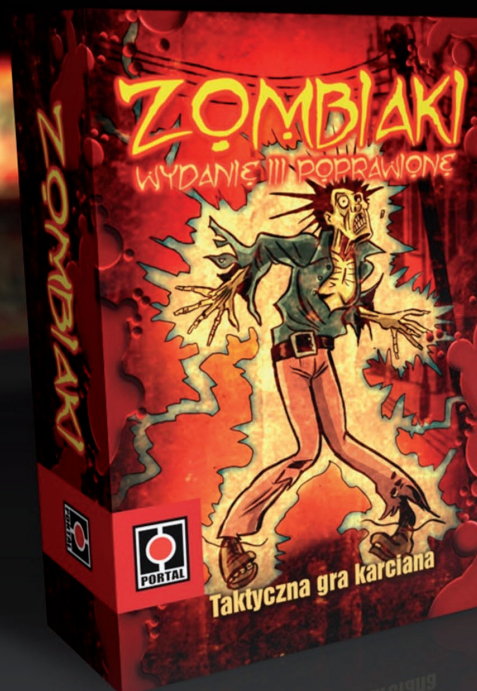
pancerz, pocisk, odbicie, oplątanie

Sprzęt:

opancerzona kamizelka (+2), laska energetyczna (Si + k4, dwuręczna, +1 do Obrony, Odległość 1)

ZOMBIAKI

WYDANIE III POPRAWIONE



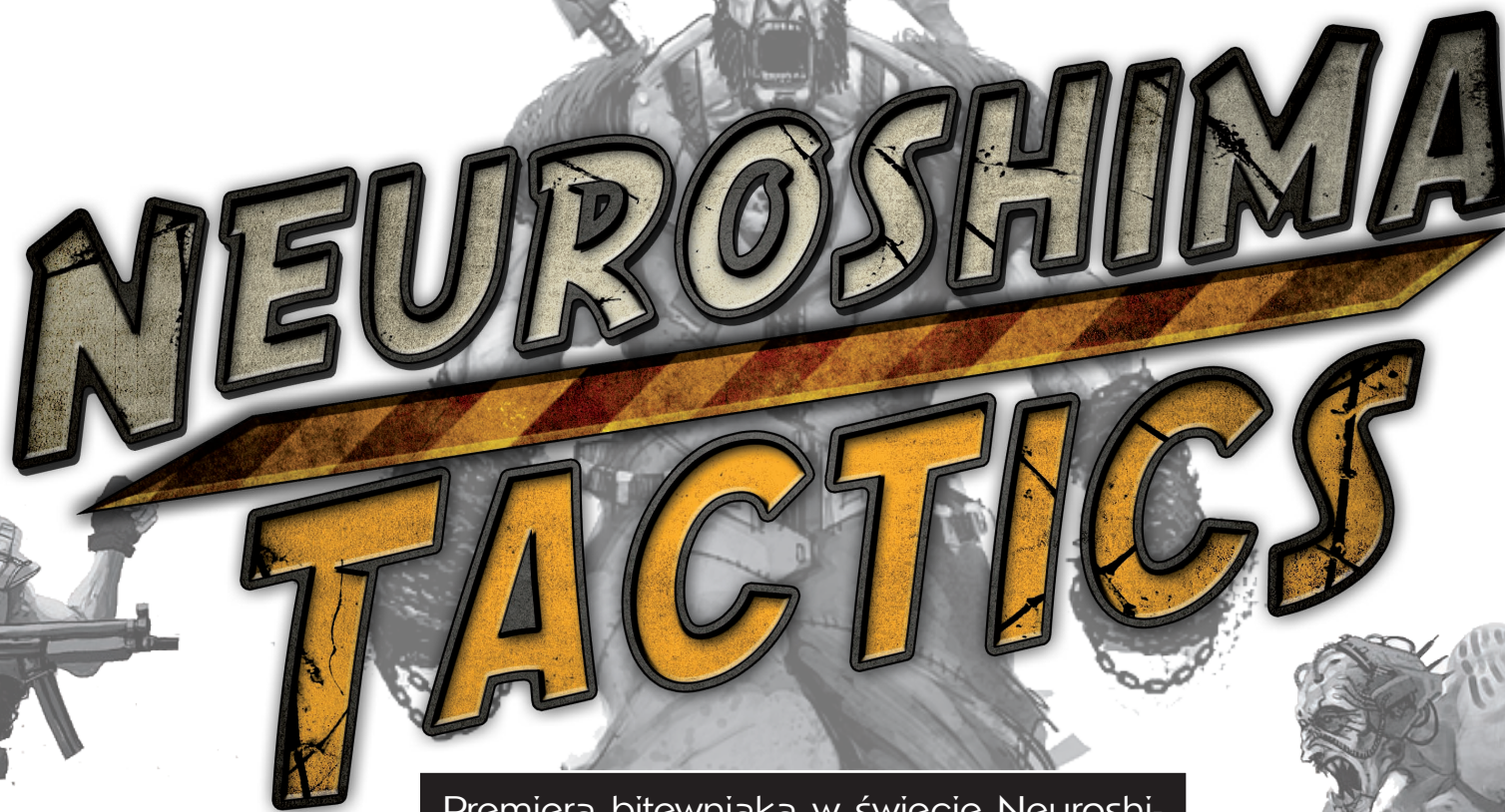
Kompatybilność z grą Zombiaki II!

Zombiaki wyd. III są kompatybilne z grą Zombiaki II: Atak na Moskwę! Dają Ci możliwość gry we czterech na kompletnie nowych zasadach!



Jeden z największych hitów Wydawnictwa Portal powraca w nowej, poprawionej edycji!





NEUROSHIMA TACTICS

Premiera bitewniaka w świecie Neuroshimy zbliża się wielkimi krokami.

Produkcja modeli przyspiesza, zasady gry przechodzą ostatnie szlify.

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

nstactics.ning.com



Wieści z frontu:

W lutym przeprowadziliśmy otwarte pokazy NST na konwentach **Zjava** oraz **Festiwal Gier w Brzegu** oraz na spotkaniach fantastyki w Oświęcimiu.

W lutym rozpoczęliśmy publikację cyklu filmów prezentujących 12 najważniejszych cech NST. **Pierwszy film** znajdziecie w tym miejscu: <http://nstactics.ning.com/profiles/blogs/12-powodow-limitowana-amunicja> a **drugi** w tym: <http://nstactics.ning.com/profiles/blogs/12-powodow-system-reakcji> Kolejne filmy są publikowane co tydzień.

W lutym do redakcji trafiły m.in. modele **Anihilatora** (pierwsza figurka Molocha wreszcie w naszych rękach!) oraz kolejnych **Mutantów**, a do produkcji pojechała duża partia Bohaterów (m.in. **Chemicz**, **Najemnik**, **Kowboj**, **Zabójca...**)

Pod wpływem prośb fanów Tacticsa, rozpoczęliśmy regularne raportowanie z przebiegu testów – praktycznie codziennie na forum gry pojawiają się kolejne notki opisujące rozgrywki. Znajdziecie je tu: <http://nstactics.ning.com/forum/topics/testy-ns-tactics>

KONKURS NEUROSHIMA TACTICS

Neuroshima Tactics to figurkowa gra bitewna, w której gracze dowodzą jedną z czterech armii: Hegemonią, Posterunkiem, Borgo lub Molochem. Rozgrywka toczy się na stole pełnym makiet przedstawiających zrujnowane miasto. Każdy gracz ma do dyspozycji od sześciu do dwunastu modeli, zależnie od scenariusza.

Neuroshima Tactics silnie nawiązuje do gry fabularnej, pojawiają się tu postaci z podręcznika podstawowego, jest tu wiele fabularnych pomysłów znanych z gier RPG. Jedną z istotnych rzeczy jest też to, iż modele mają swoją historię, są żywymi postaciami, o których można powiedzieć coś ciekawego.



Słyszeliście o Pedro?

Pedro jest debilem. Plotki mówią, że w dzieciństwie przygnoił go motocykl taty i teraz Pedro już niczego nie musi się bać. Cóż, prawda jest smutniejsza. To nie był worek ziemniaków, to był motocykl. To był wielki

worek ziemniaków. I nie przygnoił go, tylko spadł mu prosto na łeb.

Pedro, jak przystało na debila, szybko zrobił karierę w gangu. Niczego się nie bał, zawsze był chętny do zawieruchy, migiem dorobił się swojej własnej peemki, z której nauczył się naprawdę nieźle pruć. Wszystkie gamble jakie miał zawsze wymieniał na nowe magazynki do swojej spluwy. Codziennie rano wita nowy dzień krótką serią skierowaną w stronę słońca.

Pedro ma pełne kieszenie zapasowych magazynków, ma zajebistego węża i własnej roboty kamizelkę kevlarową. W okolicy nie było kevlaru, ale wykorzystał kołpak z landrovera. Pewnego dnia dowie się, że kołpaki nie zatrzymują kul. Ale to jeszcze przed nim.

To właśnie Pedro.

Z okazji zbliżającej się premiery gry chcielibyśmy ogłosić konkurs na historyjkę opowiadającą o jednym z modeli występujących w grze. Oczekujemy krótkich, ciekawych, klimatycznych opisów postaci, takich właśnie jak opowieść o Pedro.

Na stronie Neuroshima Tactics <http://www.wydawnictwoportal.pl/produkty/neuroshima-tactics/> znajdziecie opis wszystkich jednostek występujących w grze (np. w armii Hegemonii występują Punky, Gangerzy oraz Black Angels). Wybierzcie o kim chcecie napisać i prześlijcie nam opis. Najciekawszy materiał, zwycięska praca, zostanie oficjalnym opisem jednego z modeli do Neuroshimy Tactics i zostanie zaprezentowana w podręczniku głównym do gry.

Prace konkursowe prosimy nadsyłać do końca marca na adres portal@wydawnictwoportal.pl z dopiskiem: „Konkurs NST”

Testujemy Neuroshimę Tactics!

Rafał Szyma, Piotr Haraszczak

Na forum gry Neuroshima Tactics, w wątku Testy regularnie, praktycznie co drugi dzień pojawiają się raporty z przebiegu testów gry. Zachęcamy do odwiedzenia strony i forum, zaś w ramach zachęty publikujemy jedno z dwóch ostatnich, najnowszych wpisów na forum. Pierwszy autorstwa Rafała Szymy, drugi Piotra Haraszczaka.

Kampania na starterach!

Główne zadanie testu: inauguracja poprawionych reguł kampanii. Symulujemy taką sytuację: Rafał i Piotrek zakupili sobie startery Hegemonii i Posterunku i postanowili grać od razu kampanię. Zobaczmy, dokąd to nas zaprowadzi.

W bitwie srogie bęcki zebrał Posterunek, ale pomimo dużych strat zdobył gambła i nie dał splądrować swoich trupów. Hegemonia wyraźnie wygrała, choć mogłaby ugrać znacznie więcej, gdybym się nie podpalił i nie zakończył gry przedwcześnie (fajny aspekt reguł „nagłej śmierci”). Wynik gry: 610 do 200 dla Posterunku.

Zaczynamy liczenie, wykupywanie, przyznawanie PDKów itp. Wynik:

Hegemonia wychodzi ze starcia na tyle silna, by zapłacić koszty (leczenie, ammo), awansować gangsterów na nową rangę, a także zatrudnić 3 nowych punktów i wyszkolić ich z „żółtodziobów” w regularnych członków gangu. Wygląda to dobrze: zysk na miarę zwycięstwa.

Posterunek zdołał pozbierać się do kupy - wyleczyć się, uzupełnić zapasy. Jest nawet nieco na plusie



Na konwencie **Zjava** po raz pierwszy zorganizowaliśmy event: „Robimy makiety do NST”, w którym wzięło udział wielu fanów gry i wspólnie wykonano makiety, które później były wykorzystywane w pokazach gry!

W najbliższych tygodniach pokazy **Neuroshimy Tactics** odbędą się na konwentach: *Ponopticon* w Krakowie, *Coolkon* we Wrocławiu, *Grojkon* w Bielsku Białej...

Przez cały luty w redakcji Portalu trwają intensywne testy reguł kampanii. W testach bierze udział 5 graczy, którzy walczą ze sobą, zbierają doświadczenie dla gangu, reputację, gamble... Dzieje się!

Karolina Czekaj, malarka odpowiedzialna za wygląd armii **Mutantów** w NST powoli kończy swoją pracę nad armią i w marcu będziemy mogli pokazać fanom komplet modeli armii Mutantów. Jest na co czekać!

Na stronie **Neuroshimy Tactics** zarejestrowało się już 170 fanów gry. Co tydzień dowiadują się o najważniejszych wydarzeniach związanych z **NST**. Jako pierwsi mogą oglądać **filmy** prezentujące główne koncepcje gry, poznają **raporty** z testów oraz toczą **dyskusje** związane z grą.



jeśli chodzi o sprzęt. I to też wygląda dobrze - armia zebrała bęcki, ale w dalszym ciągu jest w pełni grywalna.

Najbardziej Neurocidowi opłaca się zagrać teraz z trzecim graczem, który także zacznie startem. Jeśli jednak spotka się ze mną, dostanie bonus za słabszy gang, a ja będę miał decyzję: narażać wszystkich, czy też część ekipy zamiast do walki posłać na plądrowanko (po niski, ale stały dochód i bezpieczeństwo).

Przede wszystkim: opcji rozwoju jest tyle, że faktycznie trzeba się nakombinować, w co włądować punkty. Działa, podoba mi się!

Kampania trwa

Moje chłopaki z Posterunku otrzymali niezłe baty. Wyniosłem jednak z placu boju tyle gambli, że udało się ich pozszywać. Z konieczności szer. Reagan, która padła na placu boju szczęśliwie wróciła, ale tak poraniona, że długo chłopca nie znajdzie. Nie byłbym w stanie jej wyleczyć, więc wysłałem ją na wypoczynek. Przywróciłem sprawność Carterowi i Bushowi oraz rekrutowałem nowego szeregowca - Clintona. Za resztę uzupełniłem stany amunicji. Z zazdrością patrzyłem jak Multi szasta gambliami i cieszy jak dzieciak, który ukradł starym kartę kredytową i szaleje w sklepie z zabawkami.

Moja ekipa stoczyła kolejną bitwę, tym razem z armią Molocha dowodzoną przez Artura. Grałem rozważniej - przywiązałem się do mojej bandy, dałem im imiona, żeby bardziej o nich dbać.

Artur zręcznie manewrował Molochem, szybko dorwał się do CKM. Zmroziło mnie - na szczęście moje chłopaki strzelali celnie, blokując możliwość skutecznego rozstawienia maszyny śmierci. Kurier szybko zabezpieczył jedną paczkę gambli, lekka piechota szybko też przejęła drugą - osłaniając się przed morderczym ogniem CKM za pomocą granatu dymnego. W tym czasie, Moloch zdołał przejąć ostatni gambel. Zacząłem się wycofywać.

Niestety w ekipie Molocha jest łowca - prawdziwy potwór. Na nic zdały się rozpaczliwe krzyki Clintona i Cartera - łowca po prostu ich poszat-kował. W końcu jednak dokonawszy rzezi sam padł trafiony przez Busha. Umocniwszy się na pozycji postanowiłem doczekać świtu.

Starcie skończyło się wynikiem 360 do 390 dla Molocha. Potyczkę przegrałem minimalnie - lecz w sumie wyniosłem z niej sporo gambli, co pozwoli mi odbudować siły i po opatrzeniu rannych, uzupełnić sprzęt, a być może dokupić nową jednostkę specjalną, czy też podnieść chłopakom doświadczenie.

BĄDŹ NA BIEŻĄCO

Zapraszamy na forum Neuroshimy Tactics, by na bieżąco dowiadywać się, jak przebiega kampania.

<http://nstactics.ning.com/forum/topics/testy-ns-tactics?id=5400420%3ATopic%3A30&page=1#comments>

moloch

Nazwa jednostki: Hybryda
 Frakcja: Moloch
 Uzbrojenie: Karabin
 Cechy specjalne: pancerz, granatnik



Cyborg, to cyborg – wiadomo. Przepis jest prosty, łapiesz człowieka, pozbawiasz świadomości i prujesz mu flaki, a potem wymieniasz organy i tkanki. Ładujesz w niego trochę rurek, filtrów, płynów, elektroniki, mechanizmów, siłowników i wszystko zaszywasz. Ma to dwie nogi, ręce, głowę i korpus – z daleka wygląda jak człowiek. Jeśli masz trochę talentu, to nawet z bliska trudno będzie go rozpoznać. Proste i skuteczne, ale przyznasz, że fantazji w tym nie ma za grosz.

Molochowi jednak fantazji nie sposób odmówić, nie można go też podejrzewać o zachowawczość – gdzieżby, przecież jest tu pierwszym po Bogu. Z pewnością uznał, że ludzkie tkanki, można jeszcze skuteczniej połączyć z maszyną. Stąd wzięty się Hybrydy – stworzenia wcale dowcipne.

Hybrydę poznasz na pierwszy rzut oka, bo nie udaje ona nawet namiastki człowieka. Czasem jest to sam tors, zespolony z potężnym elektromechanizmem, czasem trochę więcej. Najczęściej Moloch miesza mięso z maszyną w pro-

porcjach 3 do 1. Sam nie wiem, po jaką cholere – stali, elektroniki i tego wszystkiego ma przecież u siebie pod dostatkiem. Być może, gdzieś w czeluściach jego systemu, gdzieś na jakimś starym, ledwie zipiącym dysku twardeym trzyma kolekcję wstrząsających horrorów gore, którymi najwyraźniej się inspiruje.

Rzeczywiście – Hybrydy to niemal bluźniercze połączenie człowieka z maszyną. Kiedy masz takiego na celowniku, przechodzi cię dreszcz. I nie chodzi o to, że Hybrydy wyglądają przerażająco – nie stary, to nie to. Po prostu, dociera do ciebie, co musiał czuć nieszczęśnik, którym zabawił się Moloch. Słyszysz jego okrutny, przerażająco nieludzki krzyk. Czujesz, przepelniającą Cię litość, paskudne, dołujące uczucie. Dobra rozkleiłem się... więc dam Ci radę. Kiedy to już poczujesz, to wal stary, wal czym popadnie. Poczujesz uskrzydlającą ulgę.

Hybrydy to silne jednostki. Przede wszystkim dysponują karabinami i sporym zapasem amunicji. Sprzątną Cię zanim się połapiesz. Przygwożdżą Cię, jeśli posiadasz broń o średnim i krótkim zasięgu – zatrzymają twoich kumpli szturmujących na ich pozycje. Ponadto są opancerzeni – więc jest szansa, że przetrwają nawet silny ostrzał. Nie wspomniałem jeszcze o najlepszym, każdy, ale to każdy z nich, zawsze ma przy so-



bie granat – podejdziesz ekipą zbyt blisko i bum, zbierasz chłopaków ze ścian.

W odróżnieniu od innych podstawowych jednostek Molocha, Hybrydy są niezłe w walce wręcz – nie można ich bezkarnie otoczyć i wykończyć w bezpośrednim starciu. Walczą jak równy z równym.

Jak widać, Hybrydy nie są tak silnie wyspecjalizowane, jak Pajaki czy Obrońcy, ale daleki jestem od stwierdzenia, że ich uniwersalność to wada. O nie, to ich paskudna, cholernie paskudna zaleta. Na twoje szczęście trochę kosztują – ale z drugiej strony, są warte swojej ceny.

POSTERUNEK

Nazwa jednostki: lekka piechota
Frakcja: Moloc
Uzbrojenie: Karabin
Cechy specjalne:



Poznaliśmy już dwa oblicza armii posterunku: zwiadowców, czyli lekki oraz mobilny oddział oraz Ciężką Piechotę, czyli silny oddział, przeznaczony do szturmów. To dwa skrajne bieguny, między którymi znajduje się Lekka Piechota – czyli jednostka wszechstronna.

Wiecie, jak to jest na froncie, wyspecjalizowane jednostki są cenne, więc główny trzon sił posterunku stanowią oddziały Lekkiej Piechoty. Walka to ich codzienność, a koledzy z oddziału to najlepsi i jedyni kumple. Kiedy siedzisz w okopach, słuchasz ich historii, grasz z nimi w karty – po prostu poznajesz ich na wylot, rozumiesz się z nimi bez słów. W życiu nie spotkasz tak zgranej ekipy, jak ekipa z tej samej drużyny. Są zgrani, więc przetrwali i jeśli pozostaną zgrani przetrwają następną potyczkę.

Mają fajną zdolność: kiedy aktywujesz ich jednocześnie, zyskują bonus do strzelania i walki wręcz. Zawsze kiedy współdziałają to celniej strzelają i lepiej się tłuką. Tu warto się zatrzymać, bo nie każdy z was wie czym jest jednoczesna aktywacja. To taki fajny patent, taka cecha, z której korzystają oddziały – zamiast aktywować każdy model osobno, możesz

uznać, że ich działania są jednoczesne. Niby to niewiele, ale twój przeciwnik jeśli chce zareagować, może wykonać tylko jedną reakcję przeciw takiemu oddziałowi. Jedną zamiast kilku. Lekka piechota jest w te klocki jeszcze lepsza – długie miesiące, które żołnierze posterunku spędzili ze sobą, setki godzin ćwiczeń, wiele starć, bitew i potyczek, uczyniły z ich oddział działający niczym jedno ciało – doskonale skoordynowane.

Żołnierze walczący w tej formacji uzbrojeni są w karabiny – a zatem potrafią celnie strzelać na duże odległości, utrzymując wroga na sporym dystansie. Korzystając z granatnika mogą miotać pociski na duże odległości, rozpraszając siły przeciwnika lub zmuszając do opuszczenia kryjówek.

Nie posiadają pancerzy, nie są więc tak odporni na rany, jak ich koledzy z elitarnej ciężkiej piechoty. Utrzymując jednak przeciwnika na dystans gwarantują sobie sporą nietykalność.

Ich uniwersalność sprawia, że można na nich zbudować solidny trzon armii, w zależności od potrzeby korzystać wyłącznie z ich usług lub wspierać ich zwiadowcami, albo ciężką piechotą. Dysponujemy zatem szerokim wachlarzem taktycznych możliwości, dzięki czemu łatwo można stworzyć zestaw na każdą okoliczność.





Ignacy Trzewiczek

FABUŁA W 51. STANIE

– Mariusz przysłał kolejne ilustracje. Jest świetny Mr. President, mówi Michał i pokazuje mi grafikę.
– Absolutnie nie, odpowiadam.
– Czemu?, dziwi się Michał. Co z nim nie tak?
– Grafika jest bardzo ładna, przedstawia jakiegoś showmana.
– Mr. President to facet, który odbudowuje miasto, musi być twardzielem, byczkiem...
– Co?
– No, Mr. President. Daje za darmo przebudowę i dodatkowo punktuje za każdą przebudowę. Wierzy, że jest nowym prezydentem i chce odbudować kraj. Przecież to jasne., tłumaczę.
– Myślisz, że jest ktoś w Polsce, kto też uważa, że to jest jasne?
Istnieje spora obawa, że jestem jedynym człowiekiem na tej planecie, który widzi wszystkie fabularne układy i znaczenia kart w 51. Stanie. Jestem jedynym gościem, który wie dlaczego Koparka daje – w Zdobyczy – dwie cegłówki, a Spychacz z kolei ignoruje typ karty przy każdej Przebudowie. Stąd pomysł na krótki artykuł na ten temat. Na temat fabuły w 51. Stanie. Wierzę, że będzie wam się grać o wiele przyjemniej, gdy będziecie wiedzieć co się dzieje na stole...

Ikony kart

Karta w tej grze reprezentuje różne lokacje, które znajdują się w okolicy. To co masz na ręce to lokacje o jakich słyszałeś, że znajdują się w okolicy. Dlatego faza dociągania kart nazywa się fazą Wypatrywania – biorąc karty wypatrujesz co ciekawego widnieje na horyzoncie. Gdy masz karty na ręce oznacza to, że o tych konkretnych lokacjach czy postaciach masz o nich informacje i możesz z nimi nawiązać kontakt.

Dlatego jeśli wystawisz Pub, to możesz od teraz w każdej kolejce ciągnąć nowe, dodatkowe karty – w twoim stanie jest Pub, a Pub to miejsce wymiany informacji, wysłuchujesz plotek od wędrowców, dowiadujesz się co ciekawego kryje się na horyzoncie.

Gdy masz w swoim Stanie wystawioną Tablicę ogłoszeń, ciągniesz więcej kart – bo masz dostęp do informacji. Gdy napadniesz na Tablicę ogłoszeń – jakkolwiek kretyńsko to brzmi, to znaczy, że zbierasz wszystkie ogłoszenia jakie tam wisiały i podpalasz słup. Ciągniesz trzy karty (czyli lokacje) – tyle wiedzy wyciągnąłeś z ogłoszeń wiszących na tablicy i koniec.

PLANSZOWY TELEGRAF

W zeszłym Piracie ogłosiliśmy konkurs, który polegał na pobiciu limitu 125 punktów w rozgrywce solo w 51. Stan.

Wraz z rozwiązaniem konkursu 51. Stanu ogłosiliśmy natychmiast kolejny konkurs – teraz zadaniem jest pobicie wyniku Grzeška. Pierwszy gracz, który pobije wynik 133 punktów otrzyma dodatek do 51. Stanu (w dniu jego premiery).

Na Festiwalu Gier w Brzegu zaprezentowaliśmy pierwsze próbne wersje kart do Pret-a-Porter, w których napisy na kartach zastąpiliśmy ikonami. Jest nadzieja, że ten eksperyment zakończy się sukcesem.

Do druku poszły Zombiaki, nowa edycja jest przygotowana dokładnie tak jak Zombiaki: Atak na Moskwę, czyli mamy do czynienia z dużymi kartami, z instrukcją działania danej karty opisaną bezpośrednio na karcie, profesjonalnym drukiem w firmie Trefl.

W marcu na stronie Portalu opublikujemy miłą niespodziankę dla fanów Zombiaków.

Na festiwalu gier w Brzegu po raz pierwszy zaprezentowaliśmy pierwsze szkice dodatku do 51. Stanu. W grze pojawia się bezpośrednia, negatywna interakcja, gracze mogą atakować budynki przeciwników. Testy trwają. Premiera jesienią 2011.

Transport nowej edycji Strongholda opuścił Chiny i płynie statkiem do Europy. Mamy nadzieję, że pod koniec marca gra trafi do sprzedaży.

Rozpoczęliśmy prace nad dodrukiem zwariowanej karcianki Atomuuuówki, którą wydaliśmy przed laty i która jak meteor przeleciała przez sklepy i zniknęła z półek. Wiosną powróci!

W tym roku Portal wyda kolejną grę karcianą w świecie Neuroshimy! Tym razem jest to zagraniczna produkcja na licencji – osadzona w świecie NS

Jeśli wystawisz Knajpę, będziesz mógł tam sprzedać informacje, jak to w knajpach. Dlatego działanie Knajpy to „odrzuć kartę z ręki”, czyli puść farbę na temat jakieś lokacji kryjącej się w okolicy, „a dostaniesz Punkt Zwycięstwa”. Czym zajmuje się zatem Baby Swift? Odrzuca karty, czyli sprzedaje informacje... Nie będę pisał dokładnie bo być może czyta nas młodzież...

Punkty zwycięstwa

Co reprezentują w tej grze Punkty Zwycięstwa? Potęgę, czyli to jak jesteśmy postrzegani przez inne frakcje i siły. Naszą sławę i to jak o nas mówią. Jeśli w naszym Stanie znajduje się Wrak czołgu, to robi to wrażenie na okolicznych mętach, prawda? Dlatego dostajesz Punkt Zwycięstwa. Wszyscy wiedzą, że to ty jesteś tym facetem, który w ogródku ma czołg. Wystaw jeszcze Wrak samolotu, a w ogóle zrobisz na wszystkich wrażenie, nie? A co jeśli napadniesz na Muzeum? Nie dość, że pójdzie fama, że ten słynny budynek spłonął w ogniu i dostaniesz Punkt Zwycięstwa za jego zniszczenie, to jeszcze dostaniesz kartę – ot, nim spaliliście muzeum udało wam się odnaleźć jakieś stare mapy wiszące tam na ścianach i dowiedzieliście się o ciekawej lokacji w okolicy...

Cegłówki

Cegłówki to wszelkiej maści surowce do budowy, w grze jest więc i Cegielnia dająca dużo cegieł i Kamieniołom, wszystko to łatwo działa na wyobraźnię. Szczególnie fajnie na wyobraźnię działa cegłówkowy Spychacz – karta, która pozwala nam na zabudowę... każdej lokacji każdą. Stoi sobie na placu Sklep z bronią. Przyjeżdża Spychacz. Zamiata teren. Możesz budować co chcesz. Ikony przynależności lokacji nie mają w tym przypadku żadnego znaczenia. Mała rzecz, a cieszy. Uwielbiam grać ze Spychaczem.

Spluw

Podobnie jest w kartach pistoletowych – Arena daje ci potencjał do napadania okolicznych miejsc. Masz Arenę, to znaczy, że masz wielu gości, któ-

rzy potrafią się tłuc. Dlatego Arena produkuje spluw. Handlarz bronią sprawia, że twoja sława w okolicy rośnie – w końcu jesteś tym gościem u którego kupuje się spluw. Dlatego Handlarz bronią daje Punkty Zwycięstwa. Gdy wybudujesz Sklep z bronią to już w ogóle rządzisz na tym terenie. To wszystko są jasne i proste do wyobrażenia karty i akcje. Wiele frajdy daje mi z kolei Lombard u Kelly’ego. Kelly to znany gość, jest grubą rybą – co widać na ilustracji. Jeśli masz jakąś Zdobycę i zamiast ją przejeść, pójdiesz z nią do Kelly’ego i mu ją oddasz, dostaniesz dużo punktów zwycięstwa. Wszyscy w okolicy dowiedzą się, że jesteś kumplem grubej ryby. Robisz interesy z Kellym. On nie robi biznesów z byle kim. Dlatego twoja sława rośnie...

Inne

W Starej fabryce ukrywa się surowce, dzięki Radiostacji nawiązuje się kontakty handlowe, Gildia handlowa pozwoli zamienić byle kontrakt w ważne punkty zwycięstwa, a na Starym parkingu znajdziemy od cholery złomu... Wierzę, że 51. Stan to kawał fajnej mechaniki, elastycznej, dającej graczom olbrzymie możliwości działań i akcji, to świetna zabawa w tworzenie wygrywających układów kart. Ale to także kawał dobrej historii. Jeśli przyjrzyście się uważnie kartom, świat na waszym stole ożyje.

Czego sobie i wam serdecznie życzę.

P.S. A te cegłówki w Koparce? Wysyłasz mutantów do akcji. Tam, dwie mile stąd stoi Koparka, mówisz. Zajmijcie się nią! Po kilku godzinach mutanci wracają do bazy. Szczęśliwi, uradowani, dumni z siebie. Szefie, jesteśmy. Koparka nie miała z nami żadnych szans. Skroiliśmy ją. Będziesz zadowolony szefie. Z przodu miała schowek, taką wielką tyżkę, a w niej masę tego towaru!, mówią i dają ci dwa plecaki pełne cegłówek.

KONKURS 51. STAN



W zeszłym Piracie ogłosiliśmy konkurs, który polegał na pobiciu limitu 125 punktów w rozgrywce solo w 51. Stan. Z przyjemnością informujemy, że nie minęły nawet 2 tygodnie i rekord został pobity, Grzesiek Polewka, fan Neuroshimy HEX i 51. Stanu zrobił 133 punkty! Dacie radę go pobić?

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 więcej niż 133 punktów?

Dla pierwszej osoby w Polsce, która pobije ten rekord czeka nagroda – dodatek do najnowszej gry Ignacego Trzewiczka 51. Stan (gdy tylko się ukaże, czyli jesienią 2011).

Konkurs zostanie zamknięty ostatniego dnia marca.

Zgłoszenia należy przesłać na adres:

portal@wydawnictwoportal.pl

z dopiskiem: konkurs 51.



tak było na ostatniej imprezie:



GRAMY

Gdyńskie Spotkania z Grami Planszowymi

26-27 marca 2011

Pomorski Park Naukowo-Technologiczny, Al. Zwycięstwa 96/98, Gdynia

w programie
między innymi:

- + Wypożyczalnia ponad 300 najnowszych i klasycznych gier planszowych
- + Liczne turnieje i nagrody do wygrania
- + Specjalny kącik dla najmłodszych
- + najgorętsze premiery 2010/2011: 51. stan, Kolejka, 7 Cudów Świata, K2, Vinhos, Magnum Sal, Na Grunwald!, Pret-a-Porter
- + Wstęp 10 zł (ulgowy 5 zł) w cenie także zwiedzanie wystawy Centrum Nauki Experiment
- + prezentacje prototypów gier, które zostaną wydane w tym roku - zagraj w najciekawsze tytuły przed premierą!
- Bilety do kupienia na www.festiwalgramy.com

zobacz więcej na: www.festiwalgramy.com

Organizatorzy:



Sponsorzy:



Partnerzy:

