

gwiazdny pirat

#38: marzec 2011

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

Nadchodzi "Prawo i sprawiedliwość"

51. Stan a prowadzenie RPG

INSPECTRES

K.O.T., czyli oddział ze Szczekocin

MROczne MOTYwy

Zaraza - scenariusz dark fantasy

Kłopotliwe źródła informacji

COLD CITY

Ich bin ein Braineater - scenariusz

GRY PLANSZOWE

Kulisy drugiej edycji Strongholda

Zombiaki na czterech graczy

A także:

- konwentowe relacje:
Panopticon, Coolkon
- NS Tactics dla początkujących
- Konkurs z nagrodami
- Ploty i donosy ze światka RPG

Witam,
 Neuro znowu pogrążył się w mrocznych pracach ni w ząb nie związanych z Gwiezdnym Piratem, pozbawiając Was przyjemności zagłębienia się w słowa rednacza. Awaryjnie występuję znów we wstępniaku, rekomendując Wam nowy numer z całego serca. Znajdziecie w nim kupę takich rzeczy... których nie znajdziecie nigdzie indziej! To nie dowcip - polecam świetne teksty z działu Cold City, Neuroshimy, planszówek - gotowe patenty na granie i niesamowite anegdotki o powstawaniu gier. Do tego odrobina propagandy - ale tylko odrobina, i to zapodanej w dobrej wierze. I wreszcie miodny wybór materiałów, które wprowadzie są dostępne w internecie, ale niekoniecznie każdy już się na nie natknął (jak oryginalnie anglojęzyczna przygoda do Cold City czy materiały z blogów). Krótko mówiąc - jest co czytać. Życzę Wam wiele przyjemności z tym numerem Pirata! Sam idę zbierać Neuro, że nie dba o swoich czytelników. Narka!

Multidej

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

E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

WWW: www.wydawnictwoportal.pl

Redaktor Naczelny: Piotr „Ten Łobuz” Haraszczyk

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 Gwiezdnego Pirata 3

Panoptikon 7

Coolkon 9

ALMANACH MG

Twoja własna szafa grająca 11

NEUROSHIMA

Prawo czy bezprawie? 12

Przemytnicy z Nowego Jorku 13

Sekciarze z Salt Lake 15

51. miasteczko 16

MROCZNE MOTYWY

Kłopotliwe źródło informacji 18

Zaraza 19

INSPECTRES

Waleczny K.O.T 25

COLD CITY

Ich bin ein Braineater 29

Karty świadków 41

Neuroshima Tactics

Neuroshima Tactics dla opornych 43

Pająk 45

PLANSZÓWKI

Stronghold - druga edycja 47

Zombiaki - wariant dla 4 graczy 50

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!

Prawo i Sprawiedliwość w Neuroshimie



Kolejny, #18 dodatek do Neuroshimy już wkrótce stanie się faktem! Ciężko pracujemy nad tym suplementem – to praca zbiorowa całego szeregu Neuroshimowych autorów, znajdziecie tam materiały od wielu Waszych ulubionych autorów – całość zaś kręci się wokół świetnego tematu – Prawo i Sprawiedliwość.

Rok fanów - tydzień fanów



W tym roku – roku fanów – ostatni tydzień każdego miesiąca (począwszy od marca) jest tygodniem fanów. Z tej okazji będziemy przygotowywać dla was masę konkursów i eventów, a Wydawnictwo będzie stało otworem na wasze pomysły, pytania i propozycje odnośnie naszych produktów.

PortalRPG - nowa audycja



Zgodnie z zapowiedzią zapraszamy Was do wysłuchania pierwszej audycji z cyklu PortalRPG, w której odpowiadamy na pytania Mistrzów Gry związane z prowadzeniem sesji. Audycje będą publikowane na stronie Wydawnictwa Portal w każdy ostatni tydzień, każdego kolejnego miesiąca. Zachęcamy was do wysyłania nam waszych pytań związanych z grami fabularnymi. Wszystkie sensowne pytania wpadną w tryby do naszej maszyny losującej i postaramy się odpowiedzieć na jak najwięcej z nich.

51. Stanowy dodatek do Świata Gier Planszowych



Najnowszy numer Świata Gier Planszowych jest już wydrukowany! Jego miniPremiera odbędzie się na Poznańskim Pyrkonie i Gliwickim miniPionku. Oficjalnie w na półkach sklepowych znajdzie się 28 marca (poniedziałek) i będzie zawierać w sobie unikalną kartę do 51. Stanu wydrukowaną i stworzoną tylko w 2000 egzemplarzy.



POLECAMY!!!

Jest taki gość, który co kilka tygodni wrzuca na swojego bloga linki do legalnej, darmowej muzyki z gier komputerowych – idealny materiał dla MG. Polecamy. Solcys, szacunek! Świetna robota! <http://spolecznosc.polter.pl/solcys,blog.html>

CYTAT MIESIĄCA!

„Jeżeli miałbym się do czegoś przyczepić, to zrezygnowałbym z tak dużej liczby scenariuszy (...),”



Michał 'Ank' Azarewicz, Polter.pl

Recenzja Krwi i rdzy 2, dodatku zawierającego scenariusze do NS

ZUPEŁNIE NIEPOWAŻNY PRZEGLĄD

WYDARZEŃ W PIASKOWNICY RPG

Andrzej stój, autor Nemesis, w marcu nadal czytał podręcznik do Neuroshimy. Tak się zaczytał, że aż się zagapił i pozwolił sobie na odrobinę szczerości. Tak pisał o jednym z rozdziałów w Neuroshimie: „Naprawdę, chciałbym napisać o nim coś złego, ale z mojego punktu widzenia po prostu nie ma się do czego przyczepić.” Dzięki, Andrzej!

Doszło do pomyłki, musimy sprostować! Szef Gramela jednak nie jest gruby! Natomiast w przypadku szefa Kuźni Gier informacja była w stu procentach bezbłędna.

Portalowe granie – w marcu trzewik skończył prowadzić kampanię hard sf. Może coś się z tego wykluje, bo wyszło bardzo fajnie...

7 CUDÓW ŚWIATA

ZOSTAŃ PRZYWÓDCĄ JEDNEGO Z SIĘDMIU WIELKICH MIAST ŚWIATA ANTYCZNEGO.

ZBIERAJ SUROWCE STWÓRZ MILITARNĄ POTĘGĘ BUDUJ CUDY ARCHITEKTURY!

REBEL.PL
Centrum gier

WWW.REBEL.PL

UL. MATEJKI 6 80-232 GDAŃSK
TEL.: 58 347 02 04

▼ Wydawnictwo Galmadrin ujawniło, że w ankiecie przeprowadzonej na ich stronie internetowej wzięło udział 5283 fanów gier, czyli wzięli w niej udział wszyscy fani gier RPG w Polsce, Bułgarii, Rumuni, Litwie, a także nasz sąsiad i jego pies. A czy ty oddałeś swój głos?

▼ 45 osób na Facebooku deklaruje, że lubi wydawnictwo Galmadrin.

▼ Spośród 5283 fanów RPG głosujących w ankiecie Galmadrina, 5233 nie lubi Galmadrina na Facebooku. Ludzie, nie bądźcie tacy!

▼ W marcu Khaki się naprawdę napracował - zebrał WSZYSTKIE dane wydawnicze WSZYSTKICH wydawców RPG w Polsce i je opublikował. Portal robi Monastyr, a Gramel Nemesis. Urobił się chłop po pas.

▼ Z ostatniej chwili – okazało się, że w ankiecie Galmadrina głosowało też piętnastu fanów z Łotwy, a także nasza sąsiadka i jej córka.

▼ Dzikieswiaty.pl zamknięte! Ostatnio pisaliśmy o zamknięciu serwisu MistrzGry, teraz zamykają Dzikieswiaty, o kim napiszemy za miesiąc? Polter drży...

▼ Powszechnie wiadomo, że rok 2012 to game over dla naszego świata, potwierdzają to przeróżne przepowiednie, zwiastują to pierwsze symptomy. Jedną z najbardziej jaskrawych oznak końca świata pojawiła się w marcu na blogosferze we wpisie: „Uwielbiam Trzewiczka” <http://rpg.polter.pl/Xolotl-Danke-Herr-Trzewiczek-b11035>

▼ Na blogu gryfabularne.blogspot.com stuknęło autorowi, Borejce, 1000 wpisów. Jeśli Darken utrzymałby swoje tempo jednego wpisu dziennie, dopadłby Borejkę już za trzy lata. Ale nie dopadnie, bo tempa nie utrzymał...

▼ 10 marca 1 osoba przestała lubić Portal na Facebooku. Trwa śledztwo.

▼ Chodzą plotki, że znany bloger, Borejko, wszedł na Grojkon nie płacąc akredytacji. Hmm...

Zombiaki wracają



Wielki powrót pierwszych Zombiaków. Ta klasyczna gra karciana, którą kochają tysiące polskich graczy, znowu pojawia się w sklepach. Tak! Aż się ciśnie na usta: Zombiaki powstały z grobów – dosłownie i w przenośni. Najnowszym wydaniem Zombiaków łączy się kilka fajnych spraw. Po pierwsze – są świetnie wydane, na najwyższym karcianym poziomie. Po drugie, karty mają standardowy rozmiar, tak jak Zombiaki II: Atak na Moskwę 88x63mm, a więc mieszczą się w koszulki. Po trzecie: na kartach znajdują się nie tylko symbole, ale też tekst. Po czwarte: posiadając obie części gry – czyli Zombiaki i Zombiaki II: Atak na Moskwę, można bawić się we cztery osoby. No i po piąte – to przecież zajebiste, klasyczne Zombiaki, gra legenda i hicior na Powąskach.

Nemesis po angielsku, nadchodzi!

Pinnacle Entertainment Group, jedno z największych wydawców gier fabularnych na świecie, poinformowało niedawno na swojej stronie internetowej o pracach nad angielską wersją settingu Nemesis opartego o Savage Worlds. Gratulujemy GRAMElowi ich wybiecia się na rynek zagraniczny i życzymy kolejnych sukcesów!



Baza kart postaci Jagmina

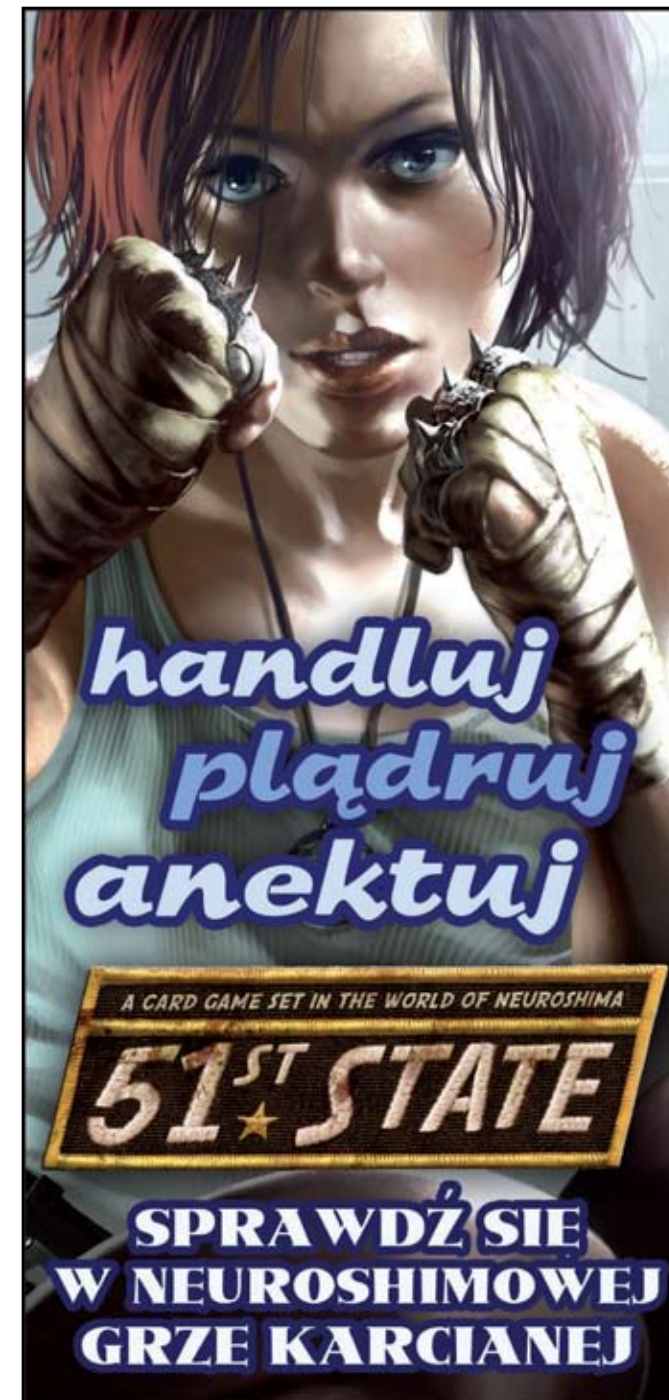


Jagmin, administrator bloga Tekronicum stworzył niedawno swoją bazę kart postaci do ogromnej liczby systemów RPG. Zachęcamy Was do przesyłania swoich propozycji i twórców przez formularz kontaktowy znajdujący się po lewej, na jego stronie.

Głębia Przestrzeni - demo



Na oficjalnej stronie nowej gry fabularnej z gatunku Hard SF – Głębia Przestrzeni, została udostępniona wersja Demo, do pobrania za darmo. Zapraszamy do ściągania!



Konkurs Pirata

Wspólnie ze sklepem Rebel.pl mamy przyjemność ogłosić nieco porąbany, ale także zarazem pasjonujący konkurs. Zadanie konkursowe jest piekielnie proste – oto poniżej znajduje się cytata będący fragmentem recenzji opublikowanej przez użytkownika sklepu Rebel.pl

Proszę powiedzieć o jakiej grze pisze recenzent. Wśród osób, które zgadną, rozlosujemy nagrody. Jeśli nikt nie zgadnie – nagrody rozlosujemy i tak! Zachęcamy więc do udziału, szperania po komentarzach w rebelu i wytropienie o jakiej grze mowa poniżej:

„Plansza. Dramat. NIE MA TAKICH STOŁÓW W POLSKICH DOMACH żeby pomieścić pomysły na plansze polskich wydawnictw.

Nikt z polskich wydawców nie zadaje sobie pytania dlaczego Amerykanie zazwyczaj robią standardowe nieduże plansze? Bo one są dla ludzi!!! Do normalnego mieszkania a nie salonu ze stołem ping-pongowym.

Druga rzecz to, że trzeba mapę samodzielnie zlepić.

I co dalej? Jak ją trzymać? Na ścianie? Za szafą czy poskładać niemiłosiernie licząc, że się nie podrze?

Kolejna rzecz z mapą, to, że jak dla mnie przy ekologicznych unijnych żarówkach żetony potrafią być niezbyt widoczne.

Co do samej gry.

JEST DŁUGA. Kilkanaście godzin to na standard na pełny scenariusz. Przy godzinnym rozstawianiu (nie byłem w stanie odnaleźć kilku miejscowości nawet po 5 minutach), przy cieniutkich żetonach (grę perfidnie testował autor na specjalnych grubych), przy tym weekendowym czasie rozgrywki, gra jest przeznaczona wybitnie dla klubowiczów lub zupełnych oszołomów.

Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres: portal@wydawnictwoportal.pl

Konkurs kończy się 15 kwietnia.



TYCJAN TŁUMACZY, A GOŚĆ ŚPI

51. STAN NA ŻYWO

ARTUR BLOK NAPIERA Z TACTICSEM



Ignacy Trzewiczek

Panopticon

Mamy taką zasadę w Portalu, że z olbrzymią ostrożnością wybieramy się na konwenty, które mają dopiero swoją pierwszą edycję. Bez potrzeby zbytniego generalizowania i bez ochoty, by krzywdzić organizatorów poszczególnych konwentów, musimy jednak przyznać, że nasze doświadczenia mówią: pierwsze edycje konwentów, debiuty organizatorów często zamieniają imprezę w stos wpadek i niedociągnięć.

Kiedy więc otrzymaliśmy zaproszenie na Panoptikon, byliśmy – przyznajemy – sceptyczni. Szczególnie sceptyczni, że opis imprezy był dość awangardowy – całość miała mieć miejsce w knajpie, miejscu z konwentami raczej się nie kojarzącym. Nie mniej – ponieważ Kraków jest blisko, postanowiliśmy wykonać test na Odwagę, zdaliśmy go i padło, że ok, ryzykujemy. Jedziemy na pierwszą edycję Panoptikonu, konwentu w krakowskiej knajpie Kazamaty...

LOKALIZACJA

Lokalizacja z jednej strony jest świetna – nie dość, że Kraków to jeszcze umiarkowane centrum Krakowa, z drugiej strony jest mocno niefortunna, bo znalezienie miejsca do zaparko-

JAK DOBRZE RZUCAĆ K20?



wania graniczy z cudem. Nasz pobyt w Krakowie rozpoczęliśmy więc kilkuset metrowym spacerem z całym towarem Portalu na plecach. Troszkę ponarzekaliśmy i mocno zdyszani wleźliśmy w końcu do knajpy Kazamaty...

W środku, jak to w kazamatach, prawdziwe lochy, półmrok, klimat pełną gębą. Do tego masa ludzi w wojskowym przebraniu i oczywiście uwijająca się akredytacja. Knajpa okazuje się olbrzymią, z masą salek, niesamowitym klimatem, miejsce na mini konwent wprost wymarzone. Dwie z salek zostały wybrane na prelekcyjne, w pozostałych toczyły się różne pokazy, sesje, rozgrywki w planszówki. W kategorii mini konwent pub Kazamaty sprawdza się re-we-la-cyj-nie.

ORGANIZACJA

Na akredytacji stuprocentowo przyjazna atmosfera. Zostaliśmy powitani serdecznie, każde nasze pytanie i każda nasza prośba spotykała się z pozytywną reakcją. Na liście zespołu Portalu nie było Tycjana (zapomnieliśmy go dodać i poinformować o tym orgów) – nie ma problemu. Przywieźliśmy dodatkowe atrakcje – prototyp dodatku do 51., potrzebujemy stołu – nie ma problemu. Chcielibyśmy wystawić mini stoisko, czy dostaniemy przestrzeń? Nie ma problemu.

Co można powiedzieć o ludziach robiących Panoptikon? Wymyślili nazwę na konwent, której nie da się wymówić, a poza tym są uśmiechnięci, pozytywni i kojarzą mi się z jednym: „Nie ma problemu”. Świetna ekipa.

TŁUMY NA PRELEKCJI... PILIPIUKA



TRZEWIK OPOWIADA, ORKU SIĘ BOI



ZNANY AUTOR ROZDAJE AUTOGRAFY



POZYTYWNI ORGOWIE



DZIAŁAMY

Zainteresowanie prelekcjami Portalu było – trzeba to uczciwie przyznać – znikome. Największym zainteresowaniem cieszyła się ta o NST, pozostałe nie wzbudziły szалу. O wiele większe emocje wzbudziło nasze stoisko, plus Neuroshimę Tactics, plus nasze planszówki. Łącznie w sobotę odbyły się trzy bitwy w NST oraz pojedyncze pokazy w każdą z naszych planszówek, od prototypu dodatku 51, po sam 51, NS HEXa, Zombiaki... Odpowiedzieliśmy na masę pytań (tradycyjnie), daliśmy się obfotografować, udzieliłem kilku autografów z krowami i bez – w ciągu tych sześciu godzin jakie spędziliśmy na konwencie praktycznie non stop coś się działo, cała nasza trójka miała nieustannie coś do roboty. Było to bardzo fajne uczucie.

KOLEJNA EDYCJA

Nie wiem kiedy odbędzie się kolejna edycja konwentu, ale na pewno zespół Portalu z przyjemnością ponownie wybierze się do Krakowa na ten klimatyczny zlot fanów gier. Choć pod koniec soboty dawało się już odczuć, że brak zakazu spożywania alkoholu (w końcu konwent odbywał się w knajpie!) źle służy co poniektórym osobom o słabszych głowach, to jednak całość imprezy pozostawiła pozytywne wspomnienia. Fajna ekipa, świetne miejsce, polecamy pub Kazamaty i Panoptikon! Jeśli usłyszycie o kolejnej edycji tego mini konwentu – plecak na plecy i ruszajcie. Spotkamy się na miejscu.

OCH TY, ARTUR





GAMESROOM PĘKA W SZWACH



A CZY TY PRZYGARNIESZ MAKIETĘ?

Maciej Szpakowski

Coolkon 2011

Muszę przyznać, że ta relacja należy do najcięższych jakie napisałem. Aby zarobić trochę czasu na zastanowienie się nad plusami i minusami imprezy, zacznę więc od standardowego lania wody w postaci opisu naszego dojazdu.

Muszę przyznać, że ta relacja należy do najcięższych jakie napisałem. Aby zarobić trochę czasu na zastanowienie się nad plusami i minusami imprezy, zacznę więc od standardowego lania wody w postaci opisu naszego dojazdu.

Wyruszyliśmy spod redakcji Portalu o planowanej godzinie 14:00. Jeszcze podczas pakowania rzeczy do samochodu, Multidej otrzymał od Darkena jedno obrażenie krytyczne w postaci strzału bagażnikiem w skroń. Bardzo mu za to dziękujemy, bo dzięki temu niezamierzonemu atakowi Multi nie przysypiał podczas prowadzenia samochodu. Dotarliśmy na miejsce po dwóch godzinach jazdy, w które wliczam pomylenie ulicy we Wrocławiu i nasz mały przez to objazd. Mapy Google w połączeniu z GPS (Grupa Prowadzenia-Szpaku) to zła nawigacja. Po wkroczeniu na teren szkoły zostaliśmy bardzo miło, a wręcz z krzykiem radości, przyjęci przez Yoshiko – czyli jednego z ochroniarzy konwentu, a po około 15 minutach została nam udostępniona nasza sala prelekcyjna. Po krótkim rozpoznaniu terenu znaleźliśmy już wszystkie punkty strategiczne, rozwiesiliśmy wszystkie banery i ustawiliśmy swoje stoisko zaraz na przeciw Portal Roomu.

Cały parter zajmowany był przez stoiska i sale prelekcyjne, pierwsze piętro i piwnica zarezerwowane były dla Sleep Roomów, na auli rozłożono Games Room z planszówkami, a w miejscu szkolnej stołówki znajdował się bardzo dobrze wyposażony Console Room, do którego jeszcze powrócę, gdyż grzechem byłoby go nie opisać. Szkoła od środka wydawała się większa niż nam się zdawało po zewnętrznych obserwacjach. Dla osób palących zostały wyznaczone specjalne drzwi do palarni znajdującej się na podwórzu, a ochrona skrupulatnie kierowała wszystkich palaczy właśnie tam, aby nie przeszkadzali ludziom wchodzącym swoim kopceniem. Podczas spaceru korytarzami szkoły można było co krok napotkać patrole ochrony konwentowej. Uzbrojeni w krótkofalówki, cały czas w ruchu trzymali pieczę nad bezpieczeństwem imprezy. Jak się później



ZIELU, MORACZ I MULTI NA SŁUŻBIE



OGNISTY KURS PROWADZENIA FIRMY INSPECTRES



KONKURSOWE SZKOLENIE PRZECIWPARANORMALNE



THAT'S THE SPIRIT!

dowiedziałem, siedziba ochrony wraz z punktem medycznym znajdowały się na pierwszym piętrze obiektu, a Org Room zorganizowany był przy samym wejściu, tuż obok naszego stoiska.

Jeśli chodzi o pojemność konwentu pomimo dużego budynku okazał się dużo mniejszy niż przypuszczałem. Materiały promocyjne były wykonane bardzo profesjonalnie, dostaliśmy trwałe, laminowane i wygodne w noszeniu identyfikatory, a strona promocyjna wyglądała w mojej opinii lepiej niż innych konwentów.

Dużym boostem dla imprezy były atrakcje oferowane nam przez wrocławski Wielosfer. Zorganizowali oni turnieje Zombiaków II i 51. Stanu oraz LARP'a INSPECTRES. Przy ostatnim tak się nakręcili, że nie zważając

na osoby postronne biegali po terenie szkoły w zielonych strojach Agentów i jak dobrze usłyszałem wrzucając granaty dymne do Sleep Roomów wprowadzając tam w ten sposób totalny chaos. Bardzo dobra organizacja i podejście do tematu INSPECTRES z jajem uczyniło ten event czymś, o czym uczestnicy konwentu będą opowiadać swoim dzieciom, a może i nawet i wnukom. Kolejnym nieczystym zagranem Coolkonu było sprowadzenie do konsolówki starego Commodore 64, Amigi i starych 8 i 16 bitowych konsol. Mieliśmy okazję zagrać w stare, dobre gierki z naszych młodzieńczych lat. Była również obowiązkowa Stepmania z dwoma (niestety) miękkimi matami, które mimo przyklejenia ich do podłogi taśmą dwustronną po jakimś czasie odklejały się wyskakując nam spod nóg. Kolejnym plusem konsolówki były dwa stanowiska z pełnym rynsztunkiem do, jeśli mnie pamięć nie myli, Guitar Hero 5. Dało mi to możliwość zobaczenia jak gra wygląda z pełnym zespołem i nieczęsto wyjącym wniebogłosy wokalistą. Sam też zagrałem na perkusji o czym od dawna marzyłem. Podsumowując, Console Room był niesamowity i wciągnął nawet weterana Multideja odcinając go od naszej sali i gubiąc na godziny przy Commodorku.

Pisząc tyle o plusach, muszę też wymienić kilka minusów, a był nim na pewno tamtejszy bar konwentowy o nazwie Bar Fantasy. Serwował on średnie jedzenie (przynajmniej testowane przez nas naleśniki ze szpinakiem) i robił soibe co chwilę 20 minutowe przerwy na gotowanie. Na przyszłe konwenty, z troski o nerwy uczestników, tego baru nie polecam.

Podczas Coolkonu cały czas byliśmy zajęci. Prowadziliśmy masę prelekcji, prezentowaliśmy Neuroshimę: Tactics, organizowaliśmy sesje RPG (Monastyr, Neuroshima, Inspectres, Warhammer) i staliśmy na naszym stoisku prezentując gry Portalu. Cały czas było coś do roboty i czasami nie było czasu odsapnąć aby załapać się na jakąś prelekcję. Dlatego właśnie kochamy konwenty!

fotografie: Aleksandra „Jade Elenne” Wierzchowska - dziękujemy!



ABSOLUTNY HIT KONWENTU: COMMODORE C64



ZARĄBISTY CONSOLE ROOM

PODSUMOWANIE

- + Świetny Console Room;
- + Wydzielona palarnia;
- + Duży i wiecznie pełny Games Room;
- + Dużo Sleep Roomów;
- + Dobry kontakt z organizatorami i ochroną;
- + Świetne akcje Wielosferu;
- + Dobre wykonanie materiałów promocyjnych, identyfikatorów i informatora;
- + Internat w budynku – można było wynająć pokój;
- Bar Konwentowy;
- Miejsca dezorganizacja;
- Brak wsparcia dla sesji RPG

Twoja własna szafa grająca

Miasteczko wygląda na całkowicie wymarłe. Rząd domków jednoosobowych ciągnie się wzdłuż głównej ulicy, przecinającej miasteczko na pół. Gdzieś kilometr dalej, za skrzyżowaniem, stoi wysoki, jak na miasteczko, budynek szkoły. Nagle, w totalnej, sielankowej ciszy zaczyna narastać nowy, niezbyt przyjazny dźwięk...

Pstryk, w tym momencie włączyłem plik mp3 z nagraniem przejazdu czołgu, co miało imitować odgłosy zbliżającego się Juggernauta. Myny graczy i wymiana spojrzeń – bezcenna.

Zejdźcie w dół laboratorium badawczego Molocha nie wygląda zachęcająco. Ściana absolutnego mroku zaczyna się już na drugim schodku. Kiedy zaczynacie ostrożnie schodzić w dół, do waszych uszu dobiega głos śpiewających dzieci...

...i pstryk,, włączyłem krótką amerykańską wylizankę, po której postacie Bohaterów niemal nawalili w gacie ze strachu. Przygotowanie tego typu niespodzianek jest co prawda pracochłonne, ale warto, na prawdę warto.

JAK PRZYGOTOWAĆ TAKIE EFEKTY?

Potrzebujemy czterech czynników:

- 1) rejestracji na stronie <http://www.freesound.org/> - prawdopodobnie największej darmowej bazy sampli w Internecie,
- 2) programu do obróbki dźwięku, najlepiej Audacity,
- 3) czasu,
- 4) oraz chęci!

Warto dodać, że na ww. stronie znajduje się wiele plików, których nie trzeba dodatkowo obrabiać (np. odgłosy dzungli, radia itp.), nic tylko brać na sesję.

JAK SIĘ DO TEGO ZABRAĆ?

Pierwszą sprawą jest zebranie narzędzi niezbędnych do tworzenia efektów dźwiękowych. Rejestrujemy się na stronie <http://www.freesound.org/>. Czekając na link aktywacyjny, pobieramy darmowy program do obróbki dźwięków Audacity, do którego wrócimy w dalszej części artykułu.

Po aktywacji konta na ww. stronie, wchodzimy w wyszukiwarkę i wpisujemy interesującą nas frazę po angielsku. Przykładowo, tworzymy przekaz radiowy na potrzeby przygody Dobry Cynk z ostatniego numeru Gwiezdnego Pirata. Wyszukujemy podstawowego dźwięku szumu radiowego (wpisujemy „radio”, „noise”). Wskoczy nam strona z propozycjami i już jesteśmy w domu. Wyniki zawierają wszystkie interesujące nas informacje: częstotliwość, czas trwania, a także możliwość przesłuchania sampla bez konieczności ściągania. Obok będą wypisane wszystkie słowa kluczowe do konkretnego pliku, co również ułatwia nam wyszukiwanie interesujących nas pozycji.

Nie wahajmy się ściągać więcej, niż nam potrzeba. Często okazuje się, że połowa plików nie pasuje tak dobrze, jakbyśmy się tego spodziewali. Kiedy już zebraliśmy wszystko, czego nam trzeba, włączamy program Audacity.

Program ten oferuje nam nie tylko łączenie sampli, ale również ich podstawową obróbkę (wycinanie wo-

Paczkę dźwięków przygotowaną przez Karola można ściągnąć z tego miejsca.

kalu, generowanie tonów itd.) i nagrywanie dźwięków. Otwieramy interesujący nas plik. Jeżeli dźwięk jest za długi jak na plik wynikowy, zaznaczamy wybrany fragment (klik przy wybranym początku i przeciągnięcie do wybranego końca). Potem, gdy mamy zaznaczony interesujący nas kawałek, wybieramy przycisk „Wytnij”. Teraz mamy szkielet naszego efektu specjalnego, czas teraz na wypełnienie.

Wybieramy Projekt -> Importuj plik audio. Utworzy się nam nowa ścieżka; możemy tam dowolnie przesunąć dźwięk do odpowiedniego momentu, regulować głośność itp. Póki co zajmijmy się tylko podstawową obróbką.

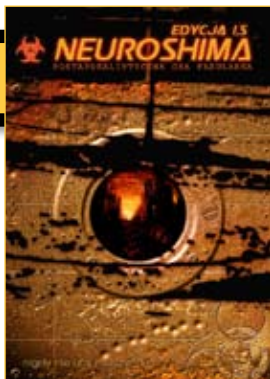
Do swojego przykładu wybrałem nagranie z wieży kontroli lotów, szum z radia, uderzenie błyskawicy, zakłócenia.

Na początku wstawiłem dźwięk imitujący włączanie radia. Następnie jako główny element użyłem nagrania z wieży, natomiast jako tło importowałem plik z zakłóceniami i przyciszyłem go, żeby nie zagłuszał reszty. Na koniec dołożyłem dźwięk pioruna i palącego się radia i gotowe!

Porady końcowe: jeżeli chcemy przedłużyć nagranie wystarczyło skopiować fragment i powielić go na tej samej ścieżce, natomiast by przesunąć po ścieżce należy wybrać z lewego górnego rogu narzędzie do przesuwania w czasie. Przy zapisie gotowego pliku w formacie *.mp3 może wystąpić problem z brakiem biblioteki lame_enc.dll – w takim wypadku wystarczy wpisać to na WWW.google.pl i pobrać z pierwszego linku.

Mam nadzieję, że każdy znajdzie coś dla siebie. Dodatkowo, dla zachęty, wrzucam moją paczkę dźwięków, które robiłem na potrzeby jednego ze scenariuszy. Życzę wam powodzenia w tworzeniu własnych podkładów!

Karol Dobrowolski, rocznik '90, student ekonomii na uniwerku w Katowicach. Interesuje się głównie pajęczakami i grami RPG, a także historią od II Wojny Światowej do czasów współczesnych i góorskimi wyprawami. Optymista i człowiek kreatywny – należy spodziewać się kolejnych materiałów od Karola w kolejnych wydaniach Pirata!



0 „Prawie i sprawiedliwości”, 18. dodatku do Neuroshimy

Rafał Szymba

PRAWO CZY BEZPRAWIE?

Zamykamy rozdział po rozdziale nowego dodatku do Neuroshimy. Zaprosimy w nim was do podróży w krajinę, gdzie obok rozpaczliwie walczących o resztkę ładu stróżów prawa znajdziecie bandziorów, którzy to prawo mają tam, gdzie promieniowanie nie dociera.

Dla kogo ten podręcznik?

Zazwyczaj staramy się jasno określić, czy dany podręcznik jest dla Mistrzów Gry, dla graczy, czy też każdy znajdzie w nim coś dla siebie. „Prawo i sprawiedliwość” należy do trzeciej kategorii.

Zarówno MG, jak i gracze znajdą w nim pigułę z wiadomościami o tym, jak działa prawo w Zastranych Stanach. Nie ma obawy - nie napiszemy, co wolno, a co nie wolno robić - przeciwieństwo Neuroshimie nie maniepodważalnych zasad, kodeksów i sądów. Wszystkie wyparowały w 2020-tym. Ale ludzie nie zapomnieli, że kiedyś coś takiego było. Potrzebują praw dla ochrony swoich społeczności. A przede wszystkim - wykazują się niezwykłą kreatywnością w montowaniu przepisów. Wiedzieliście, że w Federacji zwykłe pospólstwo wieszają, a kawalerowie giną przez strzał w głowę, bo tylko szlachcic skazany na śmierć wart jest jeszcze pocisku? Albo że w Dixie-Town tak się boją o dzieciaki, że kamienią każdego obcego, który się do jakiegoś zbliży? Przygotujcie się na pokazną listę porąbanych przepisów i różnych grywalnych trików, które da się z nich wyciągnąć.

Dla MG

No właśnie: Mistrz Gry dostaje pakiet wiedzy o świecie z bardzo prostym przesłaniem - „Wykorzystaj to, stary, na



sesjach”. Da się z tego wyciągnąć świetne pomysły na przygody (ściganie skazanych, wielkie przekrety, gracz kontra głupie prawo, ucieczka z więzienia i wiele innych). Da się tworzyć nowe, odjechane lokacje, wyróżniające się panującymi w nich zasadami. Da się wprowadzić nowych, barwnych BNów.

Dla graczy

A gracze mogą liczyć na worek zabawek do rozwijania swojego bohatera. Nie zabraknie nowych opcji przy tworzeniu postaci (i to zarówno w przypadku szeryfa, jak i postaci-kryminalistów). A do tego mamy coś dla tych, którzy potrzebują dodatkowych opcji rozwoju postaci - materiał o tym, jak zasłynąć ze swych zbrodni w całych Zastranych Stanach.

Krótko mówiąc

Tytuł „Prawo i sprawiedliwość” trochę kłamie - tak naprawdę powinien brzmieć „Prawo i bezprawie”, bo traktuje o obu stronach: tych praworządnej i tej niegodziwej (lub tylko „podatnej na okazje”, he, he). Tyle tylko, że nie mogliśmy się powstrzymać, żeby nie zapodać tak pięknie brzmiącej nazwy. A gdy Mateusz Zaród podesłał materiał o sekretach, neuroshimowych układach, wiedzieliśmy już, że droga jest słuszna.

Panie i panowie - nadchodzi neuroshimowy dodatek nr 18 - „Prawo i sprawiedliwość”.



RAPORT MORYCA

czyli neuroshimowy miesiąc

 Wreszcie zapanuje prawo i sprawiedliwość, wszystkie układy zostaną wytropione i bezlitośnie wyeliminowane. O co chodzi? O najnowszy dodatek do Neuroshimy, oczywiście. Szersza prezentacja na kolejnych stronach.

 Kawał świetnej roboty zrobiła w ostatnich tygodniach ekipa serwisu Gildia. pl. Akcję „Dekadni z...”, w której przez dziesięć dni serwowane są materiały związane z grami wybranego wydawnictwa, rozpoczęła bowiem od Portalu. Najwięcej rzeczy pojawiło się właśnie do Neuroshimy. Wśród nich masa, masa świetnych materiałów RPG, galeria, zestawienie filmów i muzyki. Słowem - ze wszech miar godne polecenia. Warto także wspomnieć, że do końca marca Gildia oczekuje na opisy neuroshimowych pochodzeń w ramach dekadniowego konkursu. Do wygrania pakiet neuroshimowych podręczników.

 Konwentowo: Zakończyliśmy zimową sesję konwentów i neuroshimowych atrakcji na nich. Po Zjaviu, o której pisaliśmy miesiąc

Pomysł na szemrany biznes

Bartosz Majorczyk

PRZEMYTNICY Z NOWEGO JORKU

Kto był w Nowym Jorku, zwłaszcza w dzielnicach kontrolowanych przez tamtejszy rząd, ten wie, jak ciężko żyje się tam ludziom o zwichrowanym poczuciu uczciwości. Gliniarze na każdej ulicy, ścisła kontrola podróżnych, obywatelstwa, papierki, pieprzona biurokracja, tajniacy, prywatni ciecie oraz surowe prawo.

Mógłbym wymieniać dłużej, ale po co się denerwować. Powiedziałbym wam coś o bankach czy bogatych sklepach, ale to robota dla profesjonalistów. Powiem krótko – w Nowym Jorku najlepiej dorobić się na przemyśle broni i narkotyków. Macie pomysł, jak to zrobić? Zgłóście się do gościa, na którego dam wam namiary. Wbrew obiegowej opinii, oprócz nadętych patriotów żyją tam też normalni ludzie, którzy mają ochotę trochę się zabawić, i chcą mieć możliwość odpłacenia gliniarzom za swój ciężki los. Rząd stara się trzymać łapę na handlu bronią, wydają pozwolenia, jakbym musiał kogoś pytać o pozwolenia bronięcia własnego życia. Problemów z robotą, o której wam mówię, jest bez liku, ale gwarantuję wam, że wszystko, co strzela lub każda tableteczka pozwalająca wrzucić na luz, będzie tam trzy razy droższa niż gdzie indziej. Mój znajomek zatroszczy się o wasze tyłki. Nazywa się Ron Newton.

Ron Newton

Prywatnie to przemysł i rubaszny mężczyzna w średnim wieku, ogarnięty obsesją na punkcie swojej

łysinki, którą stara się ukryć na wszelkie możliwe sposoby. Nie patrzcie się na czubek jego głowy, nawet gdyby miał tam futro jakiegoś zmutowanego sierściucha. Prowadzi niewielki sklepik z ubraniami, gdzie zatrudnia paru ludzi. Skupuje stare łachy i wyprawia swoje czary mary, aby nadać im świeższy i oryginalniejszy wygląd. Szyje też coś własnego, na niewielką skalę. Żyje skromnie ale stabilnie. Niech nie zwiedzie was jego wygląd oraz sposób na życie. Wystarczy już że gliniarze dają się nabrać. Gość pod przykrywką zakładu krawieckiego rozwinął całkiem nieźle prosperującą siatkę. Nie wiem, jak on to robił, ale do tej pory rządowe psy nie natrafili na żaden dowód łączący go lewym procederem, mimo iż dwoją się i troją aby zlikwidować nielegalne kanały przerzutowe. Wspominałem o siatce, chociaż w chwili obecnej jest ona już przeszłością. Newton nie chciał kusić losu, zamiast tego wycofał się i stał się nieformalnym opiekunem ludzi chcących zająć jego miejsce. Załatwi wam dokumenty, poruszy kilka kontaktów i zagai klientelę na przerzucony sprzęt, pobierając przy tym uczciwy procent. Jak będziecie za bardzo fikać, musicie być pewni że osobiście poderżnie wam gardła. Tu macie pocztówkę z pozdrowieniami ode mnie. Poli-

temu, byliśmy także na Coolkonie i Grojkonie, gdzie udało się zagrać parę fajnych sesji, popowiadać o aktualnych projektach i wymienić się pomysłami. Tura wiosenna rusza od Kraków Game Fusion w połowie kwietnia – spodziewacie się nowych neuroshimowych eventów!



Fajnie o perypetiach z rozpoczęciem kampanii opowiada Michał „Skryba” Ziętek na blogu Krepos RPG (<http://rpgkepos.blogspot.com>). Po fali złości na swoich graczy dobrze wiedzieć, że z różnymi problemami ze zgromadzeniem ekipy borykają się także inni Mistrzowie Gry.



Zapewne słyszeliście, że Neuroshima Hex dorobiła się wersji multimedialnej na różne sprytne urządzenia do mazania palcem po płytce takie jak iPhone czy iPad. Ostatnio jednak pojawiła się druga gra, będąca świetnym rozszerzeniem – Neuroshima Hex Puzzle. Rozwiązujemy w niej heksowe łamigłówki – a jest ich cała setka! Jeśli bardzo chcielibyście się z nimi zmierzyć, a nie macie dostępu do Apple'owych urządzeń, łapcie na konwentach Michallusa. To on jest autorem większości zadań, a jego heksogłówki są obecne na wielu imprezach z grami.



Recenzje, recenzje. Tekstów i opinii doczekały się ostatnio Krew i rdza 2 (<http://hextown.blogspot.com/2011/03/kir2-recenzja.html> na blogu Hexa; <http://rpg.polter.pl/Krew-i-Rdza-2-c22711> w serwisie Polter.pl), Czerwone Oko (<http://crpg.iml.pl/ksiazki/czerwone-oko/2480a> w serwisie Insimillion), a nawet neuroshimowa podstawka (<http://3k10.wordpress.com/2011/03/14/neuroshima-1-5-recenzja/>).

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

cji nic to nie powie, ale dla was jest to przepustka do innego świata. Bez niej Ron Newton pozostanie dla was przemitym i usługowym sklepikarzem, który co najwyżej zaceruje wasze ubranka.

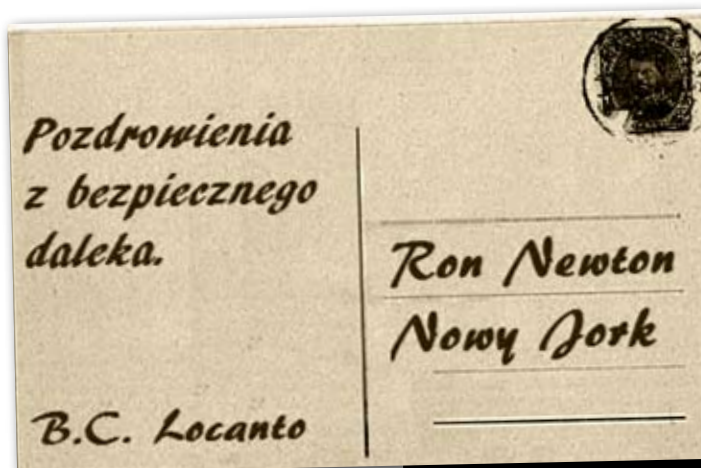
Na czym polega robota?

Przyjmijmy jednak, że dostaliście się pod bezpieczną ochroną mojego kumpla. Macie obskurną kwatere, lewe papiery na pobyt i broń, oraz świadomość, że standardowy rzep, czyli agent obserwujący każdą grupkę nowoprzybyłych, przepija właśnie kasę z otrzymanej łapówki. To macie w zestawie, jako wkład Newtona w przyszły biznes. Reszta zależy od was, ale pamiętajcie, że musicie się odpłacić za gościnę, bo póki co jesteście na minusie. Czekają na was kolejne etapy: zdobycie towaru, ugodanie dogodnych terminów, a przede wszystkim pomysł na przerzucenie tego przez szczerłą granicę, łapanie i kontrole. Jako że nie będziecie jedyną grupą próbującą szczęścia, dostaniecie od Newtona swój rejon, aby nie wchodzić w drogę innym. Posłuchajcie rady starego, który co nieco robił w tym interesie: musicie dokładnie poznać przyszły teren działalności, każdy kawałek żwiru, rozkład budynków, pustostany, dobre miejsca na skrytki. Macie wiedzieć jak nazywają się strażnicy, kogo dymają, kto robi za agentów i którzy z mieszkańców lubi spełniać obywatelski obowiązek. Macie znać na pamięć cennik łapówek. Jak chcecie, możecie poznać nawet pieprzoną geologiczną strukturę podłoża oraz mikroflorę bakteryjną – róbcie wszystko, aby czuć się tam jak u siebie, i w warunkach zupełnego zaciemnienia móc roz-

wiać maksymalne prędkości, nie wdeptując przy okazji we własne szczyty. Potem opracujcie patent, dopnijcie wszystko na ostatni guzik i módlcie się, żeby wszystko poszło sprawnie. Jeśli myślicie że macie jaja, możecie za zgodą Newtona dogadywać się z grupami działającymi równolegle. Jest większa szansa, ale i większe ryzyko, że gdzieś coś pójdzie nie tak. Myślcie szybko i decydujcie się, bo jeszcze nie widziałem, żeby się ktoś dorobił bez sprawnej mózgowicy lub celnej ręki.

Wstęp alternatywny

Chcesz pobawić się w przemityka, a jednocześnie nie masz ochoty leżeć do osławionych nowojorskich więzień? Skontaktuj się z rządowymi i wproś się na wtyczkę. Dalej kombinujesz na własną rękę, dalej krawężnik może odstrzelić ci dupsko, ale w razie niepowodzenia jest ktoś, kto w zamian za zgromadzone tajemnice może nagiąć nieco system prawny. No i wyrzuty sumienia mniejsze, że oto nie działasz przeciw nowej Ameryce! Uważaj tylko, żeby pośrednicy nie zaczęli nic podejrzywać.



Plotki, ploteczki

Chodzą słuchy, że za całym przemitem stoi delikatna ochrona grupy wyższych oficerów policji, którym odrobina kontrolowanego nieporządku jest jak najbardziej na rękę. Pozwalają puszczać trochę sprzętu i czasem, poprzez tajniaków, wywołują większą zadyrmę, w której kilku niewygodnych dla nich krawężników zostaje wciągniętych w zasadzki i podziurawionych jak importowany z europejskiej. Jak dla mnie to rzeczywiście trzyma się to kupy, bo świadomość zagrożenia zmusza krawaciarzy do sówitego opłacania służb porządkowych. Rona nie pytaj, bo i tak nic nie powie, a fakt, że znasz taką plotkę może zaważyć na twoim życiu.

Plotki, ploteczki

W tym biznesie dobrze przytulić się do nowojorskiej armii albo gliniarzy. W końcu kto inny ma dostęp do stałego źródła broni i amunicji, jak nie oni? Wrabiasz jakiegoś porucznika w aferę z narkotykami i panienkami, odpalasz mały szantaż, a potem spokojnie czekasz, aż jakaś ciężarówka z zaopatrzeniem „zaginie w trasie”.

Plotki, ploteczki

Się porobiło. Pół roku temu goście z gangu „Cop Kilazz” weszli w posiadanie całej skrzyni granatów. Pech chciał, że następnego dnia zostali wytypowani do kontrolnego nalotu. Zgotowało się takie piekło, że podobno sam prezydent ze swojego bunkra słyszał odgłosy eksplozji. Posiłki ściągano skąd się dało, i w końcu policyjni spece od substancji robiących dużo huk, pod osłoną ciężkiego wsparcia, profesjonalnie oblepili obleganą melinę, tak że po fajerwerkach została tam tylko sterta gruzu. Tak skończyła się historia „Cop Kilazz”, ale nie uwierzysz! Zanim pochłonął ich gruz, zabrali ze sobą trzydziestu siedmiu rządowych sługusów. Prezydent ponaciskał gdzie trzeba, i w ciągu tygodnia większość kanałów przemitycznych zwinęła się wraz z uciekającymi, Teraz jest już trochę spokoju, więc młodzi zbierają się, aby wypełnić lukę. Rozkręcamy interes?

Pomysł na szemrany biznes

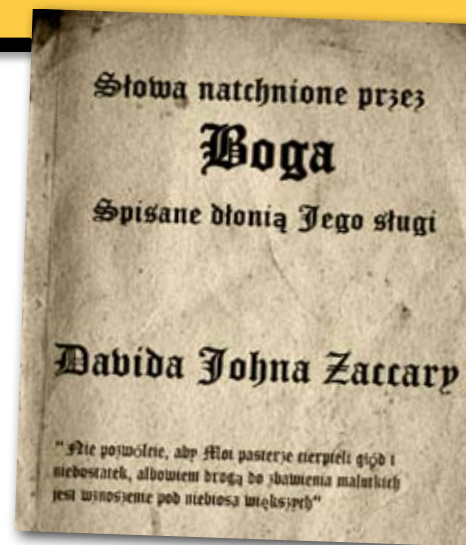
Bartosz Majorczyk

SEKCIARZE Z SALT LAKE

Jeśli interesuje was uczestnictwo w prawdziwej i twardej zabawie dużych chłopców i niegrzecznych dziewczynek, koniecznie musicie odwiedzić miejsce, którego z pewnością nie będziecie kojarzyć z gangsterską i prochami. Salt Lake - wylegarnia fanatyków i świrusów, przy których leszcze z hegemonii zwijają się jak tacos. Pod pierzynką religijności i teologicznych sporów żyje się tam ludziom o zwichrowanym poczuciu uczciwości.

Będziecie mieli tam do czynienia z najprawdziwszą walką na noże, ołów i spryt. Nie wierzycie? To zapytajcie lepiej skąd bossowie z Vegas biorą swoich najlepszych najemników. Połączenie żywego sukinyństwa z religijnym praniem mózgu daje zaiste niesamowite rezultaty. Ale żeby nie było, że was nie ostrzegałem: To plac zabaw dla twardych dzieciaków. Cichy likwidator, tępy mięśniak i szczerowaty cwaniaczek znajdą tam zajęcie, ale od poziomu zgrania ich mocnych stron zależy jak długo utrzymają się w tym kotle. Jeśli jesteście zainteresowani, posłuchajcie recepty na zatrudnienie.

Znam gościa, który zna gościa, którego bratu zdarzyło się spędzić pół życia z nosem w książkach. Przez ten łańcuszek dowiedziałem się, że kiedyś w Europie było sobie takie państwo jak Watykan. Takie centrum jednej, potężnej religii. Część naszych szarlatanów też zna tę historię, i uwidzieli sobie, że Salt Lake będzie właśnie czymś takim. Problem w tym, że każda sekta siebie widzi w roli dominatora i stąd mamy tam te całe bagno. Cel jest wspólny, ale pretendentów jest wielu, i wciąż trzeba eliminować konkurentów. Ta cała walka o duszę, lub cokolwiek z niej w obecnych warunkach zostało, to tak naprawdę brutalna jatka.



Recepta na biznes

Na początku wleź do miasta, robiąc wokół siebie minimum szumu. Spędź tam kilka dni, pijąc miejscowe święstwa, wdychając zapachy molochowego industrialu i słuchając przypowieści i kazań. Zagadaj, pokręć się i zorientuj, jakie nowe sekty mamy do dyspozycji na rynku. Nie przejmuj się cholerną ideologią, bo i tak każda sekta oferuje praktycznie to samo, tylko inaczej ubrane. Dopóki nie zjadacie małych dzieci i nie wysyłają was z pielgrzymką do Błazszaka, powinno być ok. Pozwól zwichrowanym świorom gadać swoje bzdury i obserwuj jak dołączają do was kolejni wyznawcy. Przy okazji czyść regularnie broń i zatroszcz się o zapas amunicji oraz jakiś pancerz. Można też zwerbować kilku miejscowych i nauczyć ich robić użytek z ostrzy i spluw. Najlepiej będzie, jak wyciągniesz spod ziemi starego weterana religijnej gorliwości. Gość będzie żądał dużo alkoholu, ale powie Ci co i jak, i uchroni przed wieloma pułapkami. Będziesz musiał bawić się w gangsterkę, przepędzając ludzi z wrogich sekt, i przejmować nowe tereny, na których często przyjdzie ci łamać opór. Wkrótce

wasza religia podrośnie i zostanie zauważona przez najbardziej liczące się wyznania, które przez większość czasu zajęte są przepychankami między sobą. Scenariusz jest zawsze ten sam, i nie ma bata, żeby poszło inaczej. Otóż: albo rzucają się na was pospół i zmiotą w pył, albo zajęci własnymi sprzeczkami nie zauważą, jak wykroicie sobie solidny kawałek, opleciecie go mackami i staniecie się pełnoprawnym uczestnikiem tamtejszego światka. Jak dostaniecie w dupę, to macie jeszcze szansę na przejście na stronę wygranych – oni z chęcią nawracają takich, co to wiedzą jak wypatroszyć przeciwnika. Jeśli wygracie, możecie zostać zwiększając swoją pozycję w sekcji, lub dobrowolnie przeskoczyć do jednej z rywalizujących ekip, niosąc w prezencie tajemnice i informacje o słabych punktach poprzedniej ekipy. Lojalność? Nie w Salt Lake. Mówiłem, że zdolny i obrotny człowiek nie będzie narzekał na bezrobocie.

Pytanie skąd to wiem? Patrzenie na te tatuaże – byłem jednym z trzech najwyższych kapłanów religii, której nazwy nie przytoczę w trosce o prawidłowy rozwój psychiczny krążących po barze małych dzieci. Bawiłem tam trzy miesiące, a za gamble wyciągnięte od wiernych uwiłem sobie tutaj bezpieczne gniazdko. Przyjmijmy, że znudziły mnie już tamte klimaty, chociaż wspomnienia mam ciepłe.

Przykładowa mini przygoda

Wynajęci przez jedną z sekt gracze, po przywdzianiu długich szat i otrzymaniu wstępnych, a koniecznych w takim wypadku święceń (Kilka godzin nawiedzonych kazań oraz dziwny rytuał) zostają oddelegowani pod opiekę niejakiego Jaśniejszego Danny'ego. Późniejszy kapłan wraz z obstawą w postaci graczy, wyrusza do jednej z dzielnic biedoty, gdzie rozdaje darmowe ubrania i zwietrzałą aspirynę, nauczając i przekonując do wstąpienia do jego religii. Pech chciał, że wroga sekta podjudziła biedotę, sprzedając informację o okropieństwach jakich dopuszcza się Danny i jego przełożeni. Gracze muszą wydostać kapłana i sami ująć z życiem, ścigani wąskimi uliczkami przez wychudzonych obdartusów.

SPOSÓB NA ZBOOSTOWANIE WYOBRAŹNI MG

Ignacy Trzewiczek

51. MIASTECZKO

51. Stan, karcianka osadzona w świecie Neuroshimy, w rękach dobrego Mistrza Gry może stać się rewelacyjnym narzędziem podczas prowadzenia sesji. Zamiast opisywać po raz setny kolejne miasteczko, do którego trafiają gracze, zadupie, w którym jest obowiązkowo jakaś knajpa, sklepik z używanym sprzętem i k10 budynków mieszkalnych możesz zrobić coś o wiele bardziej ciekawego - wziąć w łapy talę 51. Stanu, w której znajdują się 72 karty różnych lokacji i pociągnąć losowe trzy karty. Nagle się okazuje, że miasteczko, do którego wjechali Bohaterowie Graczy ma działający Telegraf, stare Złomowisko pełne najróżniejszego żelastwa, a sklep z gablami mieści się w budynku Starej Rzeźni. Pociągnąłeś 3 losowe karty z postapokaliptycznej talii i bum, przed twoimi oczami stanęła miescina, jakiej jeszcze na sesjach nie mieliście.

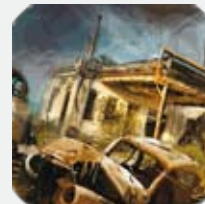
Metoda

O ile wiem, coraz więcej Mistrzów Gry korzysta z 51. Stanu jako naprawdę pomocnego wsparcia podczas wymyślania przygód lub podczas ich prowadzenia. W tym artykule idę krok dalej – do dwudziestu wybranych lokacji z gry dodaję jeszcze nieco przymiotów i ciekawostek – żeby jeszcze bardziej zainspirować was na potrzeby sesji Neuroshimy (jeśli ktoś nie posiada 51. Stanu, zamiast losować karty może użyć k20 i skorzystać choć z tych dwudziestu lokacji opisanych w tym artykule).



Złomowisko

Rozszabrowane, wielki plac, na którym przed laty było masę przydatnych gabl, albo odwrotnie, w pełni działające, kwitnący interes, ściągane z całej okolicy ciekawe gable, można tu znaleźć masę części



Kryjówka

Miasteczko ukrywa tam gable, może ukrywa dzieci przed porwaniami, może to kryjówka okolicznych bandziorów, w której przechowują łupy lub broń, może to kryjówka mutantów. Najpewniej strzeżona przez wartowników.

Stara rzeźnia

wykorzystywana w nowym celu, może jest tam teraz sklep, albo motel, albo magazyny dla gabl, może mieszkańcy kryją się tam przed ewentualnymi najazdami mutantów, a może otwarli tam więzienie i trzymają tam przestępców...



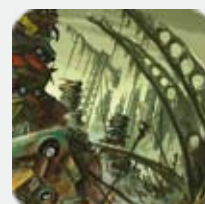
Koszary

Pomieszczenia mieszkalne, wozy opancerzone, tory przeszkód, strzelnice, może skład broni, masa ubrań wojskowych... Pytanie tylko, jak bardzo to wszystko rozszabrowane - wszak koszary kuszą przeszukiwaczy od 30 lat.



Telegraf

cholerstwo działa, albo i nie, może mieszkańcy poszukują do niego części, albo kogoś, kto zdoła go uruchomić. Może łączy się z jakąś osadą, albo z zaprzyjaźnioną bandą, czy mutantami, może jest częścią jakieś lokalnej sieci osad...

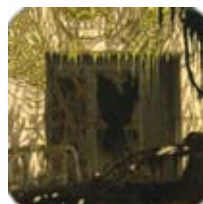


Sklep z bronią

Może paka ciężarówki pełnej broni, może sklepik, może po prostu w knajpie siedzi gość, który ma kilka spluw na sprzedaż, może nie ma nic ciekawego, a może okazuje się, że ma jakieś absolutne perełki...

Piwnice

Pełne gabl ukrywanych przed przyjezdnymi, albo idealne miejsce na więzienie dla bandziorów, gęsta płatanina po jakimś podziemnym kompleksie, może jakieś schrony przed kataklizmami.



Ciężki sprzęt

Kawał żelastwa niewiadomej funkcji, działają, albo i nie, widać je z daleka, wyglądają jak maszyny Molocha. Jeśli to tylko skorupy dawnych maszyn, może ktoś zmienił je w swoją siedzibę?





Szkoła

Prawdziwa szkółka dla dzieci jak w czasach przed wojną, czy odczyty dla dorosłych z przedwojennych książek, lekcje prowadzone przez jakiegoś profesora, czy może jakiś działający komputer z dużymi zasobami wiedzy...



Stare kino

Działa? Zamienione na motel? Może otworzono w nim dom kultury i starszyzna osady prowadzi tam zajęcia dla dzieciaków opowiadając o dawnych czasach? A może to tylko teren łowiecki - pluszowe fotele to dobre miejsce na szczurze gniazda.

Handlarz ropy

Facet z kilkoma kanistrami na pace ciężarówki, a może właściciel jakiejś cysterny. Jest stałym mieszkańcem tej osady, a może jest przyjezdnym, który jeździ po okolicznych miasteczkach - i ma gdzieś dostęp do ropy.



Wieżowiec

Opuszczony, albo zamieszkaný przez część mieszkańców, centrum całej osady, albo miejsce, do którego nie wolno wchodzić, miejsce opanowane przez niebezpieczeństwa, otoczone kultem, albo arena zmagani gladiatorów.



Kamieniołom

Miejsce pracy dla więźniów, czy miejsce gdzie koczują grupy szczurów czy dzikich zwierząt. Także świetne miejsce na zasadzkę - pełne nor, załomów i porzuconego, dawno zardzewiałego sprzętu.



Gildia handlowa

Biuro działającej gildii handlowej, można tu przyjąć zlecenie, można dowiedzieć się o prowadzonych w okolicy interesach, sprzedać cenne gamble, bo gildia jest w pełni wypłacalna. Albo wyhaczyć zlecenie - na pewno potrzeba konwojentów.

Stara zajezdnia

Pozostałość torów, zrujnowany pociąg, w którym kryją się jakieś osoby, czy magazyny gambli. Tory, choć w kiepskim stanie, daj się wykorzystać - wystarczy znaleźć sprawną drezynę.



Stara fabryka

Wciąż produkuje w ograniczonym zakresie jakieś elementy, czy stoi wymarła, jak pomnik dawnych czasów? Jest miejscem lokalnych igrzysk, rupieciarnią, gablowiskiem...



Wrak czołgu

Stoi tu od początku wojny, czy dotarł tu dopiero po ataku Molocha i stanął, bo brakło paliwa, lub został uszkodzony? Czy działa, czy działa częściowo? Czy jest wykorzystywany w innym celu, jako plac zabaw dla dzieci czy gniazdo dla zwierząt...

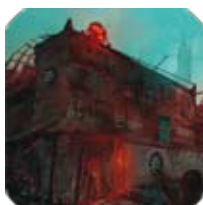


Stacja paliw

Działająca stacja paliw w miasteczku to skarb dla miasteczka. Pobiera niskie lub wysokie opłaty, jest połączona z kantorem, w którym można wymieniać gamble, ma ropę i benzynę, można też kupić części do auta...

Knajpa morderców

Pub jakich należy się wystrzegać, speluna będąca siedzibą gangu, miejsce spotkań okolicznych mętów, knajpa zamknięta dla wędrowców, a pojawienie się w niej przypadkowych wędrowców oznacza dla tych wędrowców wpierdol...



Statua

Pomnik dawnych czasów, dziś otoczony kultem, czy szczególnie poważaniem, osada wzięła imię czy charakter od statuy. Dzikie mutki albo religijni popaprańcy mogą otaczać ją kultem; może aż do tego stopnia, że każdy obcy, który ją zobaczy, musi zginąć.



Mateusz Paszun

Kłopotliwe źródło informacji

Oto jedna z brzydkich sztuczek, która uatrakcyjni zwykły motyw zdobywania informacji. Wyobraźmy sobie, że w toku przygody drużyna odnajduje ważne źródło informacji, niezbędne dla powodzenia podjętego zadania. Źródło informacji w opcji pierwszej to Bohater Niezależny, w drugiej księga lub zwój... 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 mając dorywczych prac i zleceń.

ZARAŻLIWY BOHATER NIEZALEŻNY

Kiedy bohaterowie trafią do istotnego dla przygody Bohatera Niezależnego, okazuje się, że ciężko nie-domaga - umiera na niebezpieczną, zaraźliwą chorobę. Drużyna dowie się o tym zawczasu, ktoś ze strachem o tym opowie, ostrzeże, opíše kogoś kto niedawno zmarł zapewne zarażony właśnie przez chorego.

Czy to będzie jakaś odmiana trądu, czy zaraza objawiająca się gorączką i krwawym potem, albo straszliwy kaszel i bledność ciała lub jego deformacja - to zależy od MG i kontekstu świata. Ważne, że nikt nie wyręczy bohaterów w zadaniu pytań choremu, bezpośrednio i osobiście będą musieli zmierzyć się ze strachem, wymyślić środki bezpieczeństwa i streszczać się podczas całego przedsięwzięcia. Scena może mieć miejsce w domu chorego, w izbie hospicjum lub lochu, gdzie chory jest przetrzymywany. Dodatkowo można założyć, że Bohater Niezależny gorączkuje i majaczy albo nie jest do końca poczytalny. Może odpowiadać zagadkami, albo w zamian za odpowiedzi chcieć czegoś nietypowego od Bohaterów - np. opisanie wschodu słońca i smaku jabłek tego roku albo jakichś

intymnych, osobistych przeżyć, tudzież oczekiwać pocieszenia i wyzwolenia od strachu związanego ze zbliżającą się śmiercią. Taki motyw na sesji nadaje fabule głębi i sprzyja odgrywaniu ról przez graczy.

NIEBEZPIECZNA KSIĘGA

Zanim drużyna odnajdzie ważny w przygodzie manuskrypt lub inną zapisaną informację, dowie się, że nośnik potrzebnej wiedzy (księga, zwój, tabliczka, itp.) jest niebezpieczny, obcowanie z nim grozi śmiercią lub czymś równie niemiłym (opętaniem, oślepieniem, przedwczesnym postarzeniem się, skamienieniem). Księga może być obłożona przekleństwem, może być własnością zazdrosnego ducha, lub nasączona jest silną trucizną, która „emanuje” z jej stron. Założmy, że chodzi o mroczny grimaar spisany na skórze demona. Księga jest

drapieżna, agresywna, wabi swą zawartością, ale za wszelką cenę chce zabić czytającego. Nieuważny, nie poinformowany człowiek może nie zorientować się, że kartki księgi rozpuszczają każdą substancję jak silny kwas (potrzeba kilku par rękawic albo narzędzi metalowych), że przy przewracaniu kartek w powietrze unosi się niemal niedostrzegalny pyłek, wyglądający jak kurz... Pył ten podrażni oczy, może oślepić, wciągnięty do płuc otruje (albo sprawi, że wewnątrz czytającego po jakimś czasie zakiełkuje dziwny grzyb lub demoniczny pasożyt), odbarwi skórę i kolor oczu, sprowadzi koszmara, a może i szaleństwo...

Bohaterowie graczy powinni mieć możliwość zorientowania się w niebezpieczeństwie, należy ich ostrzec nie podając jednak całości informacji. Niech postacie się podenerwują, pogłówną jak zabrać się do przeczytania zabójczego dzieła, kiedy na dodatek goni ich czas. Oczywiście cała legenda wokół księgi czy manuskryptu może być zupełnie nieprawdziwa. Jeśli jednak BG o tym nie wiedzą, to łapany niedługo potem katar mogą wziąć za objaw zbliżającej się śmierci...

Jeśli MG chce być bardziej dosadny, to oczywiście księga może niespodziewanie kąsać („Widzicie brata Justusa? Biedak nie ma twarzy. To coś odgryzło mu ją pewnego pięknego dnia, kiedy wertował przekłete stronicę. Robił to pewnie po raz setny! Okazało się, że o jeden raz za dużo...”), jej zakładka może być nagle ożywającym, chlastającym do krwi jęzorem demona lub żądłem skorpiona, masywne okute okładki mogą się zatrzasnąć i odrąbać (oczywiście potem pożrą - wchłoną bez śladu) palce lub całą dłoń nieuważnego czytelnika...



MATEUSZ „MAESTRO” PASZUN: Stateczny (30+) Poznaniak, wychowanek magazynu „Magia i Miecz”, pierwszych edycji Warhammera i Zew Cthulhu.

Mistrz Gry z ponad dwunastoletnim stażem preferujący w grach fabularnych różnie pojmowaną konwencję „dark”. Autor bloga „Dark Fantasy Role Play”, na którym znajdziecie masę świetnych wpisów w klimacie dark fantasy - <http://darkfanrpg.blogspot.com/>



„O ZARAZY, GŁODU, OGNI A WOJNY
CHRON NAS O JEDYNY.
O ZARAZY...”

Savarian

Zaraza



Celem przygody jest ukazanie tego, jak przerażające były średniowieczne zarazy. Jak działały na ludzką psychikę, jak wyglądały miasta opanowane przez mor i jak niebezpiecznym doświadczeniem jest znalezienie się w centrum szalejącej śmierci. Dobrze było by gdyby Narrator wiedział o czym zamierza opowiedzieć graczom. Miał świadomość tego jak wygląda choroba. Jak objawiają się jej symptomy etc. Było by też świetnie, gdyby miał świadomość tego, jak na człowieka oddziałuje widmo zarazy szerzącej się wszędzie wokół. Groza, przerażenie, bezradność i śmierć. Obraz miasta, na którego ulicach piętrzą się niepochoowane ciała. Drzwi domów naznaczone czarną farbą. Głód, smród i śmierć ukazane w naturalistycznym wręcz sposób.

BANALNY ZŁEGO POCZĄTEK

Do graczy, w karczmie, w mieście lub na drodze, podejście dobrze ubrany i zadbane mężczyzna, wyraźnie z wyższych warstw społecznych i zaproponuje pracę. Proste zadanie dostarczenia listu do miasteczka oddalonego o 3 dni drogi. Za zlecenie zapłaci 150 sztuk

srebra lecz tylko 50 dostaną teraz, a resztę na miejscu od osoby, do której jest ten list kierowany. Oczywiście jeśli list nie dotrze lub zostanie otwarty, nie dostaną nic. Kwota „zaliczki” powinna być na tyle duża, aby gracze zgodzili się i na tyle mała, aby chcieli resztę pieniędzy i nie przyszło im do głowy otwarcie listu.

List znajduje się w zalakowanej, skórzanej tubie, zamkniętej dodatkowo niewielkim zamkiem na kluczyk. Jeśli gracze mimo wszystko otworzą tubę, znajdą w niej zawinięty w papier proszek o zgniołożółtej barwie. (muszą wykonać test Ko przeciwko chorobie o Si 5). Każdy, kto go wchłonie, zapada na straszną chorobę (dżuma). Więcej w dalszej części przygody.

Dotarcie do miasta i odnalezienie domu, gdzie miał czekać odbiorca listu, nie będzie stanowiło problemu, lecz na miejscu okaże się, iż dom ten od lat nie był używany i jest spaloną lata temu ruiną w jednej z bogatszych dzielnic. Zapytani przechodnie odpowiedzą, że kiedyś mieszkał tu medyk, którego wygnano z miasta za nielegalne praktyki. Szczegółów nikt nie będzie jednak znał.

Gracze zapewne zatrzymają się w mieście choćby na jedną noc i to wystarczy.

ZWIASTUN ŚMIERCI

Choroba, jaką przynieśli do miasta gracze, nie jest typowym morem, dlatego niektóre fakty dotyczące jej mogą nie zgadzać się z wiedzą medyczną dotyczącą dżumy, jaką posiadamy w XXIw (np. okres inkubacji). Wszystkie objawy jednak i podstawowe cechy choroby są takie same.

Już następnego ranka jeden lub więcej graczy odczuje pierwsze objawy choroby. Dręczyć go będzie wysoka gorączka, poty, dreszcze, bóle głowy i znaczne osłabienie (Samopoczucie -3). Po zejściu na dół karczmy bohater będzie tak słaby, iż nie zdoła nawet ustać o własnych siłach. Jeśli wezwany zostanie medyk, przyjdzie przed południem. Obejrzy chorego, zbada go i kiedy dotknie jego nabrzmiałych węzłów chłonnych pod pachami zblednie, zakryje twarz chustką i ucieknie z pokoju.

BG, jeśli zechcą zostawić kompana i uciec z miasta, zostaną zatrzymani przy bramach. Medyk bowiem błyskawicznie poinformował władze, iż w mieście pojawiła się „Czarna Śmierć”. Bramy zostaną zamknięte, a w mieście ogłoszona zostanie kwarantanna. Kolejne zachorowania mnożyć się będą w zastraszającym tempie i miasto ogarnie epidemia.

Przebieg choroby jest taki sam niemal w każdy przypadek. Zaczyna się od wysokiej gorączki, potów i potwornego osłabienia. Następnie węzły chłonne pod pachami, w pachwinach i czasem na szyi powiększają się i wypełniają gęstą ropą, która uchodzi z torbieli, sącząc się powoli. Większość chorych zapada na zapalenie płuc oraz doznaje ogólnego zakażenia organizmu. Palce rąk stają się czarne od postępującej

Przygoda przeznaczona jest do systemu Gemini lecz może być poprowadzona w każdym innym systemie fantasy. Miejszem akcji jest miasto, które umiejscowić można w każdej części świata. Przygoda nie wymaga określonej liczby graczy ani konkretnych profesji.

gangreny, która jest ostatnim, najbardziej groźnym objawem choroby. Potem nieszczęśnik umiera.

Jeśli objawy choroby zatrzymają się tylko na pierwszych symptomach, łącznie ze stanami ropnymi węzłów chłonnych, chory ma około 50% szans na wyleczenie. Zależy to w dużej mierze od wytrzymałości jego organizmu oraz czynników zewnętrznych (np. opieka lekarska, medykamenty, dieta, odpoczynek).

Zakażenie organizmu (sepsa) daje niemal 80% śmiertelność. Zgorzel (gangrena) rozwijająca się w ciele oraz zapalenie płuc objawiające się krwiopluciem gwarantuje niemal 100% śmiertelność.

OBRAZY TRAGEDII

Miasto opanowane przez tak straszliwą chorobę jak dżuma to obraz straszliwej ludzkiej tragedii i bezsilności. Przedstawienie go graczom w sposób wiarygodny, brutalnie prawdziwy i realistyczny to klucz tej przygody. Świadomość, iż oni sami, zostając nieświadomymi marionetkami szaleńca, sprowadzili tę tragedię na miasto może być jedynym i całkiem silnym bodźcem do tego, aby wziąć odwet na prawdziwym sprawcy epidemii.

Miasto najlepiej opisywać obrazami; beznamiętnymi opisami rzeczy, wydarzeń i sytuacji. Niech BG będą świadkami, obserwatorami owych obrazów, które zbudują w ich umysłach wizerunek ogarniętego śmiercią miejsca.

PUSTKA

Miasto wymarło. Gwarne ulice i tłoczne rynki zieją nienaturalną pustką. Na ulicach nie słychać szczekania psów, miauczenia kotów, stukotu końskich kopyt ani szurania butów spieszących się gdzieś mieszkańców. Jak okiem się-

gnąć dostrzec można bezruch i usłyszeć ciszę, przerwana skrzypieniem okiennic i szybkim krokiem przygarbionych ludzi, którzy sporadycznie przemkną przez ulicę. Sunące po zaćmionym niebie chmury zwiastują kolejny deszcz, który skryje martwe miasto w wilgotnej mgle. Rzadkie, ciepłe światła okien, ukrytych za okiennicami są jedynym źródłem oświetlenia w mieście pograżonym przez Zmierzch (Twilight). Gdyby ktokolwiek mógł wejść do niego teraz, uznałby zapewne, iż znalazł się w mieście duchów, a nie w tętniącym jeszcze niedawno życiem Langburgu. Lecz nikt nie może wejść i zobaczyć pustych, cichych ulic, dopóki króluje na nich Czarna śmierć.

ZWŁOKI

Nie ma komu zbierać i chować zmarłych. W zaułkach i na ulicach leżą bezimienne, nienazwane ciała, nad którymi brzęczą chmury tłustych, lśniących much. Pomiędzy powykręcanyimi ciałami, których poczerńnięte od choroby palce sterczą makabrycznie z niekształtnej góry śmierci kręcą się zmoknięte, brązowe szczury, dla których stos gnijących zwłok jest prawdziwą uczcią. Nie ma kotów, które by je przepędziły, nie ma psów ani ludzi, którzy odgonili by brudne, tłuste gryzonie od martwych ciał. Większość zwierząt podzieliła los swoich właścicieli, a puste ulice mają nowych władców: muchy, szczury i fektor rozkładających się ofiar dżumy.



MEDYCY

Postacie w czarnych płaszczach są jedynymi, które od czasu do czasu pojawiają się na ulicach. Ich makabryczne maski, przypominające długie ptasie dzioby, wypełniają wonne olejki i zioła, przez które nie czuć odoru rozkładu setek ciał. Kapelusze o szerokich rondach lub głębokie kaptury ukrywają twarze tych, którzy niosą ostatnią posługę. Skrzy-

piący, jednoosiowy wóz, zapełniony stertą ciał toczy się obok nich postukując o bruk ulicy. Przechodząc obok rzucają wam spod zapewniającej anonimowość maski, beznamienne spojrzenia i udają się dalej. Wiele jeszcze ciał zostało do zebrania z ulic miasta. I wiele jeszcze ich będzie.

PROSTRACJA

Prostracja to stan, w którym człowiek popada w stan skrajnego, całkowitego załamania. Odizolowani, otoczeni śmiercią, niewidzący żadnej szansy na pomoc ludzie popadają w zwątpienie i apatię, którym towarzyszy skrajna depresja przepełniona myślami samobójczymi lub napadami desperackiego szału.

Na ulicach miast daje się czasem słyszeć śmiech szaleńców biegnących pomiędzy zwłokami. Od czasu do czasu, w zaułkach odnajdywane są zwłoki samobójców dyndające na konopnych postronkach. Nieraz ludzie rzucali się w desperackim akcie ucieczki na strażników i choć nie mieli żadnych szans na wyjście za bramę woleli to niż powolne czekanie na nieuchronny koniec. Lecz z miasta nie ma ucieczki, poza tą, która może dać tylko śmierć.

Najpopularniejszym „antidotum” na mor jest drakiew. Roślina występująca dość powszechnie w strefie umiarkowanej. Mieszkańcy średniowiecznych krain uważają, iż roślina ta niemal w każdej formie skutecznie podnosi odporność na dżumę. W czasie epidemii, ten niezbyt popularny na co dzień medykament zyskuje astronomiczne ceny.

Innym, równie cennym i „skutecznym” antidotum jest tzw. Ocet Siedmiu Włódek. Jest to ocet winny, w którym przez 12 dni moczy się piołun, rutę zwyczajną, rozmaryn lekarski i szalwią lekarską (czasem inne zioła zawierające olejki eteryczne).

Najubożsi spożywają duże ilości czosnku, który nazywany bywa „drakwią ubogich”.

Pije się również duże ilości alkoholu, gdyż organizm przesycony alkoholem jest mniej podatny na zakażenie.

KWARANTANNA

Miasto zostaje objęte 40-sto dniową kwarantanną i w krótkim czasie otoczone przez oddział wojska, który pilnować ma aby nikt nie wydostał się na zewnątrz. Ludzie nie zostali jednak pozostawieni samym sobie. W zależności od tego czy miasto znajduje się na ziemiach Kościoła czy w królestwach rządzonych przez Lordów, najbliższy biskup lub gubernator zapewni miastu dostawy żywności i medykamentów.

Dla dobra przygody proponuję uznać, iż BG, który zapadł na chorobę jest tym szczęściarzem, którego dotknęła ona w najłżejszej ze swych form. Dodając do tego fakt, iż postacie graczy są zazwyczaj potężniejsze od typowych przedstawicieli swego gatunku, istnieje duża szansa, iż po kilkunastu dniach choroby gracz zacznie zdrowieć. Zaczną też napływać pierwsze doniesienia, iż chorych jest coraz mniej, a kilkunastu z nich udało się wygrać ze śmiercią.

Jeśli gracze nie zrobili tego dotychczas, teraz może nadejść czas na ruszenie przygody z miejsca. BG powinni domyśleć się, iż to oni są przyczyną epidemii w mieście. Zapewne też sami wykoncypują, że to oni przynieśli do miasta śmierć, którą podstępnie wręczył im tajemniczy szlachcic. Jak znam graczy, zechcą zemścić się na nim, zwłaszcza, iż niedługo nadarzy się ku temu okazja, gdyż epidemia kończy się i perspektywa otwarcia bram miasta jest coraz bliższa.

Jeśli gracze z jakiegoś powodu nie zechcą sami podążać tropem przygody, można ich ku temu nakłonić w prosty sposób. Pewnego dnia, nieróżniącego się od dziesiątek innych dni kwarantanny, do karczmy wejdzie oddział strażników miejskich pod dowództwem kapitana. Choć nieogoleni, chudzi i bladzi nadal stanowią prawo w tym mieście i wszelki sprzeciw ich woli

może okazać się zgubny w skutkach. Strażnicy odprowadzą BG do ratusza lub innego miejsca, gdzie stacjonują i tam zostaną postawieni przed obliczem osoby piastującej w mieście najwyższy urząd. W zależności od miejsca przygody będzie to biskup lub gubernator. Bez ogródek zakomunikuje on drużynie, iż są oni posądzeni o sprowadzenie do miasta zarazy i zapyta co mają na swoją obronę. Jeśli będą się wypierać powie im, iż przybyli jako ostatni przed wybuchem epidemii, wcześniej przez kilka dni nie było żadnych przyjezdnych, a jeden z nich zachorował jako pierwszy. Te dowody wystarczają jemu i zapewne wystarczą też wyżej postawionym aby oskarżyć drużynę o sprowadzenie śmierci na setki mieszkańców miasta. W tej sytuacji lepiej dla nich będzie jeśli przyznają się skąd idą i gdzie mogli się zarazić chorobą, może dzięki temu uda się uratować inne miasta. Kiedy gracze opowiedzą o tym w jakich okolicznościach otrzymali list i dokąd miał on być dostarczony dowódca i towarzyszący mu przedstawiciel władzy mogą opowiedzieć BG historię Jakuba medyka.

HISTORIA MEDYKA JAKUBA

Jakub pochodził z bogatej rodziny szlacheckiej z tradycjami. Jej włości leżały dwa dni drogi od miasta lecz teraz to opuszczone i jak mawiają niektórzy, niewiedzone miejsce. Chłopak skończył akademię w Bervoche gdzie studiował medycynę, a po powrocie do domu rodzinnego postanowił, wbrew woli ojca, objąć posadę medyka w mieście. Przez kilka lat pracy dla mieszkańców zdołał pokazać się z jak najlepszej strony. Był uczynny, życzliwy i nie brał drogo za swe usługi, których jakość bardzo chwalono. Czasem, w przypadku najbiedniejszych, leczył ich zupełnie za darmo.

Gdy w mieście zaczęli znikać ludzie nikt nie wiązał tego z osobą Jakuba de Mole. I pewnie stan taki trwał by jeszcze długo, gdyby nie zupełny przypadek. Wzmoczone, nocne patrole straży miejskiej zobaczyły pewnej nocy, jak odziana w czerń postać, stara-

jąc się być niezauważoną, przekrada się ciemnymi uliczkami. Strażnicy wykazali nietypową dla nich roztropność i nie rzucili się na tajemniczego intruza ale śledzili go aż do drzwi domu. Okazało się iż wszedł on do budynku zamieszkałego przez Jakuba de Mole. Jeszcze tej samej nocy budynek otoczono, a do środka weszło kilku strażników. Przeszukali całe obejście ale nie natrafili na absolutnie nikogo. Dopiero podczas drugiego przeszukania piwnicy dostrzegli oni ukryte drzwi prowadzące do tajnych sal piwnicznych. Tam pojmali samego Jakuba lecz to co zastali oprócz niego przyprawiło o wymioty niejednego ze strażników. W kilku komnatach znaleźli prawdziwie makabryczny widok. Do stołów lekarskich przywiązani byli ludzie, na których dokonywano przerażających eks-





perymenty. Niektórzy żyli jeszcze mimo, że dokonano na nich prawdziwych bestialstw. Odcięte członki wystawały z zakrawanych wiader. W słoikach pławiły się oczy i narządy wewnętrzne. W miejsce amputowanych rąk powtykane były metalowe kikuty, ostrza lub drewniane protezy. W otwartych brzuchach widać było wnętrza żywych jeszcze ludzi.

Żadna z ofiar ostatecznie nie przeżyła, ale co do winy Jakuba nie było wątpliwości. Wśród medycznych ksiąg odnaleziono też zakazane woluminy pełne okultystycznej i heretyckiej wiedzy. Odbył się nad nim sąd Inkwizycyjny, gdzie udowodniono ponad wszelką wątpliwość, iż jest osobą skażoną Ciemnością. Został skazany na stos lecz zanim wykonano wyrok, zmarł w swojej celi. Jego ciało pochowano w bezimiennej mogile za miastem.

Tyle wie dowódca straży. Prawda jest nieco inna. Jakub zażył w celi wywar z rośliny, która zwalnia metabolizm, akcję serca oraz oddech co sprawia wrażenie jakby ten, który jej zażył zmarł. W rzeczywistości po około 30 minutach osoba wraca do normalnego stanu. W ten sposób Jakub wydostał się z celi i trafił do kostnicy gdzie podmienił na swoje miejsce inne, bezimienne ciało znajdujące się w pomieszczeniu, a sam opuścił miasto i powrócił do swego domu.

Rodzina została już poinformowana o straszliwych zbrodniach syna i kiedy tylko pojawił się on u bram poszczu- to go psami i postraszono, iż nazajutrz straż miejska dowie się o tym, że uniknął śmierci. Tej samej nocy jednak Jakub zakradł się na podwórze zamku swego ojca i wsypał do studni silną truciznę, która następnego dnia zabiła wszystkich mieszkańców. Od tamtego czasu zamek opustoszał, a okoliczni zaczęli szeptać, że jego mury są nawiedzone i czasem

słychać tam cierpiętnicze zawodzenia odbijające się echem od pustych komnat, a nocami po krużgankach przechadza się tajemnicza postać.

Oczywiście bohaterowie nie dowiedzą się tego w mieście, ale historię tę mogą usłyszeć od wieśniaków

mieszkających nieopodal nawiedzonego zamku lub właściciela zajazdu, w którym zapewne zatrzymają się w dalszej części przygody. A będą mieli ku temu okazję, gdyż dostaną szansę wyjścia z miasta jako pierwsi, tuż po zakończeniu kwarantanny. Oczywiście jeśli obiecują zbadać sprawę. Jeśli zaś przyszło by im do głowy uciec bez słowa, wtedy na każdym drzewie w prowincji zawiśnie za nimi list gończy (lub trafią na listę osób poszukiwanych przez inkwizycję).

OTWARCIE BRAM

Po otwarciu bram miasto nie zmieni się nagle. Przerażeni zarazą kupcy omijają je, a pilnujący za murami żołnierze też nie kwapią się, by wchodzić w przesycone smrodem trupów mury miejskie. Gracze zapewne z radością opuszczają to siedlisko śmierci, gdzie jeszcze wiele, niepochowanych ciał zalega na ulicach i udadzą się w kierunku ziem należących kiedyś do rodziny de Mole.

CIEŃ PRZESZŁOŚCI

Przemierzając odludne, leśne tereny dotrą do miejsc, gdzie ponad niewielką, zaniedbaną wsią wznosi się ponura, ciemna bryła zamku, górująca niczym cień przeszłości. Ludzie nie będą zbyt rozmowni, a i miejsc na nocleg nie zaoferują podróżnym. Wyślą ich za to do zajazdu, na rozwidleniu drogi, prowadzącej do wsi. Tam będą mogli odpocząć, zjeść coś i przenocować. Konno można dotrzeć tam w mniej niż godzinę.

SREBRNA KONWALIA

Srebrna konwalia to zajazd, którego najładniejszą częścią jest nazwa. Niewielkie obejście jest typowe dla tego rodzaju przybytków i składa się z budynku głównego mieszczącego wyszynk i pokoje dla gości, budynków gospodarczych (stajnia, wozownia, kuźnia, spichlerz, browar) oraz tonącego w błocie podwórza, będącego teraz rajem dla taplających się w brei kaczek.

BG są jedynymi gośćmi zajazdu, który prowadzi wysoki, kulawy mężczyzna wraz z żoną i synami. Bruno przyjmie gości należycie, lecz bez szczególnej uwagi. Jeśli jednak brzękną groszem, opowie im co nieco o okolicznym zamku i wydarzeniach z przeszłości. Pożali się na to, iż przez złą historię zamku trakt opustoszał i coraz mniej ma klientów. Ponarzeka na wieśniaków, którzy nie odwiedzają zajazdu i w ogóle są skryci i nietowarzyscy. Ostatecznie poczęstuje po jeszcze jednej kolejce „na koszt firmy” i odejdzie do swoich spraw. Gracze zatrzymają się w karczmie na noc.

POŚLAŃCY ŚMIERCI

W środku nocy zbudzi graczy rumor dochodzący z głównej sali. Wyglądawszy przez okno, bohaterowie zobaczą kilkadziesiąt osób w strojach „doktorów” (płaszcz, kapelusz, dziobate maski), które z pochodniami w dłoniach stoją naokoło zajazdu.

Gry zbiegną na dół zobaczą zwłoki karczmarza (tak naprawdę żyje jeszcze, choć leży w kałuży krwi i się nie rusza) oraz jego rodziny. Drzwi do obejścia są zamknięte, a postacie właśnie podkładają pod budynek ogień. Po kilku minutach cały zajazd, wraz z budynkami gospodarczymi stanie w płomieniach. Mimo, że za oknem pada deszcz i wieje wiatr, drewniane budynki zajmą się ogniem w kilkanaście chwil. Gracze uciekną bez problemu, choćby przez okna, jednak zaraz rzucą się na nich mroczni posłańcy śmierci. Z nożami, sztyletami i siekierami skoczą ku bohaterom by pozbawić ich życia za wszelką cenę.

Całość można pokazać w formie bardzo plastycznej i działającej na wyobraźnię sceny. Błotniste podwórce zajazdu, wokoło szaleją płomienie rozświetlając świat krwawą luną pożogi, z nieba leje się zimny deszcz, zwierzęta w stajni rżą przeraźliwie i biegają w panice po podwórzu, a graczy otacza kordon groteskowych postaci.



Po walce, gracze mogą ściągnąć napastnikom maski lecz osoby są dla nich zupełnie obce. Jednak szaty, które mają pod płaszczami wyraźnie wskazują, że są wieśniakami. Jeden z bohaterów może też rozpoznać kogoś ze wsi. To z pewnością skieruje kroki graczy do siola nieopodal zamku.

PUSTA WIEŚ

Kilku z napastników zbiegło i powiadomiło już wieś o zajściu. Wszyscy opuścili więc swoje domy i udali się do zamku, gdzie ich przywódca i przewodnik udzieli im schronienia. Jak bowiem, każdy już się domyślił bez problemu to właśnie Jakub, szalony medyk, stoi za wszystkim.

Należy jednak wyjaśnić pokrótce jego związek z wieśniakami. Otóż po zamordowaniu swej rodziny Jakub strachem i groźbami podporządkował sobie wieś.

Groząc im straszliwą śmiercią, wymógł posłuszeństwo, które nie było trudne do wyegzekwowania na prostych i bojaźliwych wieśniakach. Z czasem poczał szerzyć wśród nich heretycką myśl, którą sam prześląkał od lat. Mijały wiosny i zimy, a wieśniacy stawali się coraz bardziej wiernymi Jakubowi sługami, którzy mieli stanowić jego ochronę i armię, gdy wkroczy z triumfem na ulice wymarłego miasta. Miasta, które wykłęło go, skazało na śmierć i miasta na którym obiecał sobie dokonać straszliwej zemsty.

Wieśniacy to kult, heretycka sekta skupiona wokół osoby Jakuba, przewodnika, mentora i dobroczyńcy. To on przez lata praktyk alchemicznych i nekromanckich opracował lekarstwa chroniące przed zarazą. Żaden z wieśniaków nie jest podatny na chorobę, żaden nie może więc być jej nosicielem, dlatego Jakub wybrał przypadkowych wędrowców na jej roznosicieli.

Mieszkańcy wsi przez lata, które spędzili pod opieką medyka zmienili się zarówno w sferze moralnej jak i psychicznej. Są oddani zemście, którą Jakub w nich zaszczepił, podupadli moralnie i nieczuli na krzywdy innych. Wielu z nich brało udział jako asystenci przy wynaturzonych eksperymentach Jakuba i są całkowicie wykrzywionymi psychicznie dewiantami. Indoktrynowane dzieci stanowią swoiste ziarno zła ukryte w ciałach aniołków. A wszyscy oni są teraz, przebrani w złowieszcze stroje medyków, poukrywani w zamku rodzinnym medyka.

ZAMEK

Gdy gracze znajdą zupełnie opuszczoną wieś, mogą udać się do zamczyska. Jest to duży kompleks, na który składa się szereg budynków: główny gmach, budynek straży pałacowej, spichlerze, stajnia i powozownia oraz wieża. Większość z nich połączona jest

ze sobą krużgankami, wszystkie zaś leżą tak blisko siebie, że tworzą jakby labirynt. W obrębie murów ukrywają się kultyści (mężczyźni, kobiety i dzieci) oraz sam Jakub.

Początkowo wydaje się, że zamek jest opuszczony. Na wpół przymknięta brama, pusty dziedziniec, wiele zatrzaśniętych na głucho okiennic, trawa i krzaki rozrosłe tu i ówdzie. Jedynie kilka zwierząt odkrytych w stajni świadczy o tym, że ktoś tu musi się ukrywać.

Heretycy bawią się z bohaterami w kotka i myszkę. Nie zaryzykują otwartej konfrontacji z tak silną grupą – nie w momencie, gdy są razem, w pełni sił. Zamiast tego próbują wciągnąć bohaterów w korytarze, rozdzielić, zmęczyć, a na pewno zasiać niepokój. Fajnie gdyby udało ci się, Narratorze, oddać klimat tego szaleństwa.

W ciemnych korytarzach i salach słyszeć echo historycznego śmiechu, słowa dzieci, ciche kroki biegających postaci. Gdzieś na granicy światła, w poprzek korytarzy przebiegają postacie w białych maskach. Trzaskają drzwi, gasną pochodnie, zgrzytają sztylety drapiące o kamienne ściany. Gdzieś w korytarzu pojawi się dziecko, nie starsze niż 7 lat, które popatrzy na graczy po czym nałoży na twarz maskę i czmychnie w mrok. Drzwi, które gracze otworzyli, zatrzasną się w chwilę potem, a ktoś zasuwa z drugiej strony sztabę. Wprawdzie bohaterowie mogą ją poważnie albo wyjść z pomieszczenia oknem, ale to kolejny element, który męczy ich i zbija z pantafiku. Tak jak zamaskowana sylwetka mierzająca z kuszy na końcu korytarza. Potrzeba chwili by odkryć, że to jedynie płaszcz zarzucony na zabytkową zbroję ustawioną na stojaku.

W takiej scenerii, zagubionych w zamku graczy raz po raz napadać będą kultyści. Zrazu ataki są niegroźne i dokonywane z odległości. Strzał z okna po drugiej stronie dziedzińca, obrzucenie kamieniami przez zamaskowane dzieci – od tego się zacznie.

Z czasem kultyści rozzuchwałą się. Wskoczywszy zza zakrętu uderzą zdradziecko, pchną sztyletem lub obleją oliwą do pochodni, a potem spróbują uciec. Goniących bohaterów ktoś inny napadnie z nienacka od tyłu.

Jeśli uda ci się wprowadzić graczy w klimat zagrożenia i poczucie niebezpieczeństwa, zagubienia i chaosu, twoją drużynę czeka klimatyczny finał.

GRAND FINALE

Sala tronowa zamku. Niemal nieoświetlona, obszerna, której krańce toną w ciemności. Na końcu, na tronie siedzi osoba w szkarłatnym płaszczu i białej masce karnawałowej. Wokoło, pomiędzy kolumnami wiszą zasłony z drogich materiałów, a na podłodze leży dywan. Wszystko, także meble, jest wiekowe, ale bogate, zaniedbane. Kiedy gracze przekroczą próg komnaty, drzwi za nimi zatrzasną się, a zza kotar wyjdzie kilka postaci ubranych oczywiście w stroje „doktorów”. Choć gracze wezmą ich z pewnością za wieśniaków, prawda jest nieco inna. Są to owoce przerażających eksperymentów szaleńca. Zarażone ofiary, które porywane z traktów trafiały do kazamatów zamku.

Jakub nie odmówi sobie satysfakcji z uświadomienia intruzom, z kim mają do czynienia. Na jego skinienie, zdejmą maski i ukażą straszliwe oblicza naznaczone różnymi chorobami. Zdeformowane i obłe twarze, oblatujące ze skóry, wyżarte przez trąd i inne zarazy. Zaatakują oni graczy dzierzonymi sztyletami. Każdy z nich może zarazić bohatera, jeśli ten dotknie zarażonej tkanki lub zostanie raniony.

Pokaż wyraźnie, że każda z kreatur jest inna i na swój sposób perfekcyjna. Jedna z nich jest nadludzko gibka – niezwykle trudno ją trafić. Inna jest ciężka i powolna, lecz ciosy zdają się nie robić na niej większego wrażenia. Trzecia jest ciągle w ruchu – można odnieść wrażenie, że w pędzie potrafi wręcz biec po ścianach, by nabrać rozpędu na cios. Jeszcze inne jakby nie miały ciała pod płaszczem, którym oplatają broń bohaterów; zadają ciosy z potworną siłą, czy zdolne są dobyć z siebie krzyk niemal rozsadzający głowę.

Byłoby dobrze, gdyby podczas tego starcia udało ci się wprowadzić dwa zdarzenia. Pierwszy to pożar. W czasie walki, jedna z nielicznych pochodni lub lamp zostanie strącona i ogniem zajmie się dywan, zasłony i meble w sali. Zapanuje chaos. Ogień zajmie cały zamek. Wkrótce gracze uciekać będą musieli przez palące się korytarze i chronić głowy przed walącym się, płonącym stropem. Dopiero nad ranem deszcz ugasi ogień i ukaże dymiące ruiny.

Drugie to zniknięcie Jakuba. Jeśli tylko będzie miał okazję, czmychnie z sali przez ukryty za tronem korytarz. Bohaterowie mogą tego nie zauważyć lub, związani walką, nie mieć możliwości podążenia za nim. Kreatury zrobią bowiem wszystko, by osłonić ucieczkę swojego stwórcy. Gdy zaś rozgorzeje ogień, zmartwieniem bohaterów stanie się przede wszystkim ocalenie własnej skóry.

Po wszystkim, nazajutrz, w strugach deszczu bohaterowie mogą powrócić w zgłiszczu. Po przeszukaniu pogorzeliska (przez graczy lub władze miasta), odnalezione zostaną zwłoki mężczyzny w spalonym, szkarłatnym płaszczu i zwęglonej twarzy ukrytej pod białą maską. Jednak wielu odnieść może nieodparte wrażenie, że to jeszcze nie koniec...

ADAM „SAVARIAN” WOJDALSKI. Ur. w roku 1982 w Skierniewicach obecnie mieszka w Warszawie. Jego przygoda z fantazy rozpoczęła się gdy miał 10 lat i otrzymał w prezencie trylogię Tolkiena. Wtedy też zaczął pisać pierwsze opowiadania, będące echem fascynacji prozą mistrza i robi to w zasadzie bez przerwy. Swą energię skierował także w stronę blogów, forów i stron internetowych, poświęconych zarówno grom fabularnym jak i odtwórstwu historycznemu.

TELEGRAF



Polecamy lekturę raportu z sesji InSpectres na blogu Lasarda – to świetne połączenie historii z sesji z opinią o grze i jej mechanice! <http://lasard-rpg.blogspot.com/2011/03/inspectres-raport-z-sesji-i-i-krotka.html>



W marcu rozegraliśmy sesję InDeadlands – czyli nasz wynalazek polegający na połączeniu mechaniki InSpectres i świata Deadlands... Będzie z tego mini setting w jednym z kolejnych Gwiazdnych Piratów, bo taki szalony, kowbojski eksperyment działa rewelacyjnie.



Szkic przygody do Cold City na blogu Geeka. Króciutki, ale jako inspiracja – będzie w sam raz! <http://spolecznosc.polter.pl/Geek-Kryptonim-Pajeczyna-b10995>



Szkic przygody do Cold City na blogu Sila. Zapraszamy do lektury: „Pułkownik

Nikt”! <http://sil.polter.pl/Cold-City-szkic-scenariusza-b11037>



W marcu rozpoczęliśmy pojawianie się na konwentach z LARPem Cold City pod tytułem Die Geheimnis der Riesen



Recenzje gier Cold City <http://podgk.pl/kontuar/>

recenzja-cold-city/ oraz InSpectres <http://paradoks.net.pl/read/15610>. Polecamy serdecznie!



Premiera naszej kolejnej gry w linii Indie zbliża się wielkimi krokami. W kwietniowym numerze Pirata ogłosimy co to będzie. Do przeczytania za miesiąc!



Piotr Orliński

Walecny K.O.T.

Na pograniczu województw śląskiego i świętokrzyskiego leży niewielka miejscowość o dźwięcznej nazwie Szczekociny. Tę historyczną miejscowość, słynna między innymi z bitwy stoczony tu podczas Insurekcji Kościuszkowskiej, zamieszkuje nieco ponad 3500 mieszkańców z czego znaczna część to emeryci. Jak większość tego typu miasteczek w Polsce, również tutaj problemem jest rosnąca z każdym rokiem średnia wieku, co wkrótce pewnie skończy się tym, że w Szczekocinach będą wyłącznie emeryci (i kilka młodszych osób pracujących w sklepach, których jest wcale niemało).

Poza wielką ilością sklepów (wszelkiego rodzaju) znajduje się tu również zabytkowy kościół pod wezwaniem św. Bartłomieja, pochodzący z XVIII wieku pałac Dembińskich, w którym gościem był między innymi król Stanisław August Poniatowski, a ze współczesnych inwestycji – oczyszczalnia ścieków i przetwórnia owocowo-warzywna. Są tu również dwa cmentarze – stary i nowy, a w najbliższej okolicy znajduje się również zbiorowa mogiła poległych w bitwie pod Szczekocinami w 1794 roku.

I byłoby to najzwyklejsze w świecie miasteczko, jakich pełno w Polsce (i poza nią), gdyby nie wydarzenia, jakie mają tutaj miejsce częściej niż w innych zakątkach kraju. Ludzie dziwią się, a czasem nawet niepokoją, ale w większości przypadków przechodzą nad nimi do porządku dziennego; mało to dziwnych rzeczy widzi się codziennie w telewizji? Dlatego też, gadające psy, kosmici czy pojawiające się sporadycznie duchy, nie stanowią dla mieszkańców Szczekocin zagrożenia, a raczej ciekawostkę. To właśnie tutaj po raz pierwszy odnotowano pojawienie się nowego rodzaju wampirów, które piją tylko krew zawierającą alkohol (najlepiej w dużych ilościach, o co w Szczekocinach nietrudno); stworzenia te nazwano „pijawcami”.

Nie powinien więc dziwić fakt, że kiedy dostęp do internetu stał się powszechny (w miasteczku otwarto nawet kafejkę internetową), ktoś szybko wyszukał informacji o dziwnych zjawiskach i tym, że istnieją firmy, które zarabiają na rozwiązywaniu tego typu „nietypowych” problemów. Tak narodził się pomysł powołania do istnienia pierwszej na terenie gminy Szczekociny (a kto wie, czy nie pierwszej w Polsce) filii InSpectres z San Francisco.

Wszystko zaczęło się wiele lat temu, kiedy na świat przyszedł Bartek Kubica. Byłby to zwyczajny, niewyróżniający się człowiek, gdyby nie fakt, że w pewnym momencie swojego życia zaczął polować na bezpańskie psy kręcące się po okolicy. I robiłby tak do dziś, gdyby nie wydarzenia, które miały miejsce dwa miesiące temu, a które odmieniły jego życie.

Bartek polował na psy głównie dla smalcu, który ponoć ma właściwości lecznicze. Smalec sprzedawał lub sam konsumował. Wielu ludzi uważało to za niemoralne (a nawet nienormalne), ale w Szczekocinach ludzie zawsze mieli odmienne podejście do życia. Większość ludzi była zniesmaczona, ale nikt nie potępiał go otwarcie. Co więcej, były osoby, zwłaszcza pośród

starszych mieszkańców Szczekocin, którzy zaopatrywali się u Bartka. Surowca w Szczekocinach i najbliższej okolicy nigdy nie brakowało i Kubica nie musiał martwić się, że nie będzie miał na co polować.

Aż do feralnego dnia, dokładnie dwa miesiące temu, kiedy to wydarzenia przybrały dla niego bardzo zły

Tajemniczy „pijawcy” - zwykła plotka, uliczna legenda, czy raczej barwna przykrywka?

Gorączka sobotniej nocy

Dzieci Nocy, krwiopijcy, wampiry. Pojawiają się w legendach i ludowych podaniach od wieków. Zaludniają karty książek i ekrany kin i telewizorów. Ale czy istnieją naprawdę czy są tylko wytworem naszej wyobraźni? Być może odpowiedź znajduje się w niewielkiej miejscowości w województwie śląskim. Szczekociny, bo o nich mowa, nawiedziła plaga wampirów. Dodać trzeba – nietypowych.

Agnieszka Banasińska

Marek K. (35 l.) opowiedział nam o swoim spotkaniu z przedstawicielem tych mitycznych istot, do którego doszło w nocy z 14 na 15 sierpnia br. Około godziny 23-ciej, mężczyzna wracał do domu po rodzinnej imprezie. Droga prowadziła m.in. przez park, gdzie został brutalnie zaatakowany przez nieznałego osobnika i dotkliwie pogryziony. Zamiast do domu trafił na posterunek policji, który na szczęście znajdował się bardzo blisko, a następnie na pogotowie, gdzie został opatrzony. Udzielający mu pomocy sanitariusz stwierdził, że Marek K. Został pogryziony nie przez człowieka, ale przez jakieś dzikie zwierzę, na co wskazywały ślady kłów. Oświadczenie mężczyzny, że napastnik był człowiekiem, zostały zignorowane i przypisane działaniu alkoholu, pod którego wpływem był mężczyzna. Nie pomogły tłumaczenia i mężczyzna został dodatkowo ukarany mandatem.

Historia ta jednak miała swój ciąg dalszy. Dwa dni później kolejna osoba, tym razem 56-letnia Henryka B. została zaatakowana podczas rodzinnego grillowania. Wystarczyła chwila nieuwagi, kiedy reszta rodziny przeniosła się do domu, pani Henryka została i porządkowała talerze i naczynia. Wtedy przez ogrodzenie przeskoczył zamaskowany osobnik, który, według relacji pani Henryki poruszał się z nieudaną szybkością i dopadł ją wpijając się kłami w jej szyję. Kobieta zaczęła krzyczeć i szarpać się, co spowodowało resztę rodziny. Wówczas napastnik ciekł i rozplątał się w nocy.

Rozpoczęło się śledztwo prowadzone przez lokalną policję oraz inspektorów z Zawiercia. Swoje przy-



Park w Szczekocinach - teren łowiecki wampirów?

watne dochodzenie rozpoczęli również trzej młodzi ludzie z organizacji KOT, o których pisaliśmy kilka miesięcy temu. I to dzięki ich działalności udało się ustalić, kto stoi za napadami, które nie ustawały. Okazało się, że w Szczekocinach działa grupa degeneratów, którzy uważają się za wampiry, a raczej jedną z odmian. Jak sami siebie określili, są „Pijawcami” i pożywiają się krwią ludzi, ale tylko taką w której znajduje się alkohol. Niestety policji nie udało się zatrzymać żadnego z degeneratów, którzy

wydawało się rozplątało się w powietrzu. Jednak od tamtej pory, raz na jakiś czas, napady na pijanych mieszkańców Szczekocin powtarzają się.

Jedynym pozytywnym efektem działalności Pijawców jest zmniejszenie liczby nadużywających alkohol w miasteczku i okolicach.

Może w każdym mieście przydało by się takie stadko wampirów-pijawców? W końcu wszyscy mamy dość pijaków na naszych ulicach i osiedlach.

obrót. Zaczęło się zwyczajnie, od polowania na kolejnego kundla biegającego po Szczekocinach i znaczącego każdą latarnię i drzewo, do którego udało mu się dotrzeć. Bartek, uzbrojony w długą łagę, którą pieszczotliwie nazywał „Bacikiem”, wyszedł z domu jak zwykle około południa i szybko wypatrzył ofiarę. Jednak tym razem polowanie nie zakończyło się sukcesem. Zdażało mu się to czasem, ale tym razem Bartek miał złe przeczucia. Bo to było trzecie polowanie z kolei, które kończyło się porażką. Mężczyzna nigdy nie był zabobonny, ale czuł że coś niedobrego wisi w powietrzu.

Jeszcze tego samego dnia (a raczej nocy), Bartek miał niespodziewaną wizytę. Następnego dnia, znajomy, który do niego zaszedł, nie zastał go w domu (otwartym i niewietrzonym). Dopiero po trzech dniach koledzy zorientowali się, że coś się stało. Bartek zniknął.

Było to jedno z pierwszych zleceń, jakie otrzymał KOT. Wówczas jeszcze działali na poły charytatywnie i nie liczyli na wielkie zyski, a raczej na reklamę wśród mieszkańców Szczekocin. Poza tym, po znajomych Bartka Kubicy nie mogli spodziewać się wielkiego zarobku.

Zlecenie było proste – odnaleźć Bartka. Jego przyjaciele twierdzili, że został uprowadzony przez UFO albo „inne diadostwo”, jak to malowniczo określali. Agenci KOT-a odwiedzili przede wszystkim dom Bartka i wykorzystując kilka nowatorskich metod i nieopatentowanych jeszcze gadżetów, zbadali miejsce i doszli do kilku wniosków.

Po pierwsze, to nie było UFO. Owszem, kosmici odwiedzili kiedyś Szczekociny, ale nie tym razem. Po drugie, nikt

z sąsiadów nie widział podejrzanych ludzi kręcących się w okolicy domu Bartka. Żaden też z jego znajomych nie potwierdził, żeby Bartak miał jakichś wrogów, którzy chcieliby się na nim zemścić. Nawet właściciele psów nie wchodzili w grę, gdyż (mimo paskudnego zajęcia), Bartek nigdy nie łamał pewnych zasad, które sam sobie narzucił – podstawową była taka, że nie polował na psy które posiadały właścicieli. Oczywiście agenci KOT-a wypytali wielu świadków, ale wszyscy potwierdzali tę wersję.

Przełom w poszukiwaniach pojawił się, jak to zwykle bywa w takich przypadkach, Deus ex machina. Ktoś doniósł agentom prowadzącym dochodzenie, że widział gadającego psa. Gdyby to byli inni ludzie, uznaliby taką osobę albo za niepoczytalną, albo za kompletnie pijaną. Jednak trafiło na podatny grunt i członkowie KOT-a postanowili zbadać ten trop. Wkrótce okazało się, że faktycznie, w Szczekocinach pojawiły się czworonogi, które zamiast szczekać, mówiły ludzkim głosem. Z każdym dniem przybywało takich psów. Wszystkie narzekały, klóciły się, przeklinały ludzi i ich podejście do nich. Sytuacja robiła się nieciekawa, a wręcz niebezpieczna.

Bo psy zaczęły teraz głośno domagać się swoich praw i nie było już dla ludzi usprawiedliwienia, że nie rozumieją swoich podopiecznych. To już nie była tylko sprawa zaginięcia Bartka Kubicy i wymagała rozwiązania jak najszybciej. Tego domagała się cała społeczność Szczekocin. Wciąż nie było na horyzoncie widać konkretnych pieniędzy, ale agenci KOT-a wzięli się do roboty ze zdwojoną siłą.

W wyniku śledztwa odkryto psi kult, na którego czele stał szaman – niepozorny kundel, który posiadał moc i potrafił przyzywać demony (oczywiście psie demony, jak na przykład Wielkiego Demona Aazora). Podczas gdy większość psów chciała tylko spokoju i tego, żeby ludzie bardziej o nie dbali, szaman i jego najbliżsi pomocnicy chcieli czegoś więcej – chcieli władzy i panowania nad rodzajem ludzkim (i nie tylko ludzkim, również koty znalazły się na celowniku). Zaczęły znikać inne osoby, a psy panoszyły się coraz bardziej i bardziej. Nie uszło to uwagi władz nie tylko lokalnych. Na szczęście dla wszystkich mieszkańców Szczekocin (wliczając w to psy) w miasteczku nie pojawiły się służby specjalne, jak to miało miejsce, kiedy kilka lat wcześniej w Szczekocinach wylądowało UFO i zatrzymało się na dłużej.

Sprawę rozwiązali członkowie KOT-a. Udało im się dostać na tajne spotkanie psiego zgromadzenia (wykorzystali przebranie dogów niemieckich i psie feromony), gdzie udało im się przeszkodzić w przyzywaniu na świat Wielkiego Demona Aazora. Przerwanie rytuału spowodowało również, że psy przestały mówić (a niektóre nawet rozumieć) w ludzkiej mowie.

Niestety nie udało się odnaleźć Bartka Kubicy, ale jego koledzy nie tracą nadziei.

Mieszkańcy Szczekocin z wdzięczności za ocalenie miasta (a być może i całego świata) zafundowali agentom KOT-a dwutygodniowe wczasy na Karaibach (czego później pożałowali, gdyż podczas ich nieobecności wydarzyło się kilka niepokojących rzeczy, ale to zupełnie inna historia).

Pewnie wielu z czytających te słowa popuka się w głowę i pomyśli, że zwariowałem. Cóż mogę na to odpowiedzieć – sam nie wiem czy to o czym opowiedziałem jest prawdą. Bo wtedy, dwa miesiące temu, kiedy miały miejsce opisywane przeze mnie wydarzenia, większość czasu byłem bardzo, ale to bardzo pijany.

● W SKRÓCIE

Podziemne tunele

Sensacyjnego odkrycia dokonała grupa uczniów naszego Liceum Ogólnokształcącego. Pod Szczekocinami natrafili oni na podziemia łączące Pałac Dembińskich z kościołem pod wezwaniem św. Bartłomieja. Wcześniej krążyły plotki i niepotwierdzone opowieści, że taki tunel istniał, ale jak do tej pory nikomu nie udało się odkryć wejścia do niego.

Badaniem tunelu zajmuje się aktualnie grupa archeologów z Uniwersytetu Jagiellońskiego(...)

KOT

Takim skrótem określa się filię InSpectres w Szczekocinach. Poszczególne litery skrótu oznaczają Klub Odkrywców Tajemnic, ale wszyscy i tak mówią KOT. Założycielami (i wciąż aktywnymi członkami) jest trzech pasjonatów, którzy od zawsze lubili niezwykle i tajemnicze historie z dreszczykiem. Cała trójka, to młodzi ludzie w wieku od 23 do 27 lat, pełni energii i pomysłów (często bardzo szalonych). Wszystko zaczęło się jeszcze w czasach szkolnych, kiedy chodzili do podstawówki. Wówczas to, Paweł Borkowski, najmłodszy z trójki, ale jednocześnie największy „mózgowiec”, usłyszał od swojego dziadka historię Białej damy nawiedzającej sale opuszczonego i popadającego w ruinę pałacu Dembińskich. Zaintrygowało go to tak bardzo, że namówił swojego dobrego przyjaciela ze szkolej ławy, Jacka Lipę, który również jest teraz w składzie KOTa, i wspólnie wybrali się do pałacu. Wbrew zakazom i ostrzeżeniom, że budowla grozi zawaleniem, przeszli przez dziurę w ogrodzeniu i zagłębili się w salach i komnatach. Traktowali to jako zabawę i wakacyjną przygodę. Jakież było ich zdziwienie, kiedy w jednej z na ostatnim piętrze, kiedy otworzyli drzwi od starej szafy, spłynęła na nich Biała Dama (nie lubią wspominać, że musieli puźniej zmieniać spodnie na suche). Jak się później okazało, duch kobiety

nawiedzającej pałac był bardzo sympatyczny. Opowiedziała im niejedną historię związaną ze Szczekocinami i nie tylko. Chłopcy odwiedzali ją regularnie i słuchali wszystkiego, co miała im do powiedzenia. Nie wiedzieli wówczas jeszcze, że był to jedyny sposób, aby ocalić jej duszę i wreszcie uwolnić ją z tego świata – wysłuchanie wszystkich jej opowieści. I udało im się. Biała Dama była bardzo wdzięczna. Jako podziękowanie, pozostawiła każdemu z nich srebrny medalion, który ma taką właściwość, że zaczyna wibrować, kiedy w pobliżu znajdują się jakieś duchy (choćby nawet nie było ich widać).

Trzeci członek KOTa dołączył do zespołu już po ich pierwszym zleceniu. Jest nim Maciej Modrycki, dwudziestosiemioletni, nadzwyczaj szczupły i nieco zniszczony przez życie (mimo tak młodego wieku). A wszystko to wina tego, że nie jest człowiekiem – przynajmniej nie w stu procentach. Maciek od zawsze lubił sobie wypić i nigdy nie odmawiał, kiedy ktoś zapraszał go na imprezę. Po jednej z takich popijaw,

Ogłoszenia drobne

- Zaginęła książka. Duża, twarda okładka, oprawiona w skórę, zamknięta na kłódkę. Tytuł: „Necropedia”. Uczciwego znalazcę proszę o kontakt na numer: 030 35151155558
- Odkupię ekto plazmę w każdej ilości. Zapewniam własny transport. Nie zadaję pytań.
- Poszukuję osoby znającej mowę i zwyczaje kotów. Czy koty potrafią czytać gazety?

kiedy wracał wcale nie prostą drogą do domu, został pokąsany przez jakiegoś menela. Jak się później okazało był to jeden z Pijawców – wampir pijący krew z promilami. Niestety, ukąszenie wampira, jak wszyscy wiedzą, bardzo często kończy się zakażeniem i przekazaniem „wampiryzmu” ukąszonej osobie. Maciek miał tego pecha (a może szczęście, zależy jak na to patrzeć) i stał się wampirem; niestety nie tym szlachetnym krwio pijcą, jak znaczna część pracowników ZUS-u, ale zwyczajnym, poślednim pijawcem. Wiąże się to z kilkoma nadzwyczajnymi mocami, którymi dysponuje, jak choćby zamiana w pachnącą alkoholem mgłę (niestety tylko na ograniczony okres czasu, ale to zawsze coś).

Trzej przyjaciele zdziwili się jak wiele tajemniczych i niezwykłych rzeczy otacza ich z każdej strony, ile niewyjaśnionych zjawisk i istot można spotkać każdego dnia. Większość ludzi, albo nie zwraca na to w ogóle uwagi, albo (bardzo nieliczne przypadki) przechodzi nad tym do porządku dziennego. Szybko jednak ich zdziwienie przeszło w nadzieję i zwietrzyli okazję zrobienia doskonałego interesu. Tak powstał KOT,

który szybko (choć nie bez problemów) został zarejestrowany jako firma (filia InSpectres na Polskę) i chłopaki rozpoczęli pracę zawodową. Rozwiązywanie nierozwiązywalnych problemów, wyjaśnianie niewyjaśnionych zjawisk stało się ich specjalnością i sposobem na życie.

W Szczekocinach i najbliższej okolicy pracy nie brakowało (i nadal nie brakuje), dlatego firma KOT nie jest jeszcze szerzej znana, choć mają już swoją stronę internetową, na której opisują swoje dokonania i sprawy, które udało im się rozwiązać, a także cennik i skrzynkę kontaktową, na której można zostawiać zlecenia dla KOTa. Ceny za usługi firmy nie są wygórowane – chłopaki zdają sobie sprawę, że część ludzi może ich traktować jak naciągaczy liczących na naiwność klientów i szybki zysk. Jednak zważywszy, że zleceń nie brakuje, KOT wychodzi na swoje i jest jeszcze możliwość odłożenia grosza na koncie, na czarną godzinę.

Kolejnym krokiem, mającym na celu nie tyle promowanie firmy, co raczej bezpośredni zarobek, jest pisanie artykułów do dziennika „Fakt”. Przynajmniej raz w tygodniu ukazuje się teks o nieprawdopodobnych wydarzeniach, które miały miejsce. Wszystkie bazują na autentycznych wydarzeniach, choć ludzie myślą, że są one wyssane z palca, jednak aby zachować pozory, wiele nazwisk i przede wszystkim nazwa miejscowości jest zmienione. Ma to zapobiec nagłemu wzrostowi zainteresowania Szczekocinami. KOT pragnie pozostać monopolistą na rynku tego typu nietypowych usług jak najdłużej i wyciągnąć z klientów jak najwięcej. W końcu po to zakłada się własny biznes, nie?

Siedziba firmy mieści się na piętrze domu dziadka Pawła Borkowskiego. Są to jak na razie tylko dwa małe pokoje

i balkon. W jednym z nich stoi biurko i szafka na dokumenty oraz krzesło dla petentów. W drugim pomieszczeniu, nieco większym, ale przeznaczonym tylko dla członków zespołu, jest kanapa, dwa fotele i szafka z telewizorem. Ostatnimi czasy udało im się zaanektować część strychu, gdzie powoli zaczynają gromadzić sprzęt –



coraz bardziej zaawansowany technicznie, o którym nie słyszano nawet w NASA. Większość tego sprzętu jest jeszcze w fazie testów, które odbywają się oczywiście w warunkach polowych, w trakcie wykonywania zleceń. Dziadek Pawła został w tajemniczony w to czym się zajmuje jego wnuczek z kolegami, ale jako, że cierpi na Alzheimera, niestety za każdym razem, kiedy zagląda na piętro, trzeba mu wszystko od początku tłumaczyć – zamuje się tym Paweł, a koledzy obstawiają, na jak długo starczy mu cierpliwości.

Ale jak na razie, firma prosperuje i ma się całkiem dobrze, i nie zanoszą się, że szybko zakończy swoją działalność.



PIOTR ORLIŃSKI. Urodzony 9 listopada 1978 roku w Szczekocinach, gdzie dorastałem i do którego lubię wracać. Od czasu rozpoczęcia edukacji w liceum ciągle zmieniałem miejsce pobytu (Koniecpol, Lublin, Częstochowa, potem dwa lata w Anglii, a obecnie Czeladź/Katowice).

Z wykształcenia historyk - ukończyłem KUL - z zamiłowania fanasta i miłośnik rpg, a obecnie pracownik IT. Pisanie traktuję jako hobby i odskocznik od rzeczywistości. Któregoś dnia postanowiłem zaryzykować i wysłać swój tekst do "Gwiezdnego Pirata" nie spodziewając się, że zostanie zaakceptowany i wydrukowany. Od tamtej pory staram się regularnie wysyłać swoje teksty i dzielić się tym, co siedzi w mojej głowie.

Scenariusz do Cold City autorstwa Lindena Dunhama

Tłumaczenie: Krzysztof "Rezo" Kaszuba

Scenariusz ukazał się w piątym numerze pisma Protodimensions

Ich bin ein Braineater

Wprowadzenie

Ich Bin Ein Braineater jest scenariuszem dla trzech lub więcej agentów Pomocniczej Agencji Policji. Jakkolwiek prezentowana tutaj przygoda ma ten sam format, co scenariusz z wersji 1.1 podręcznika głównego do „Cold City” to mistrz gry i gracze mogą w dowolny sposób zmieniać kolejność poszczególnych elementów, podobnie jak jest to sugerowane we wprowadzeniu do Więźnia numer 8. Dla ułatwienia znajduje się tutaj wiele scen opcjonalnych, oraz opcji dodatkowych, tak samo jak mistrzowi gry pozostawia się dowolny wybór alternatywnych ścieżek narracji. Uwagi i statystyki potrzebne do rozgrywania tego scenariusza na zasadach systemu Dark Conspiracy są zapisane w nawiasach kwadratowych [], z sugerowaną skalą czasu dla wykonywanych akcji. Krótki przewodnik rozgrywania Cold City na zasadach kampanii w settingu Dark Conspiracy znajduje się w dalszej części tego magazynu.

Tło

PAP doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że technologia rozwijana przez nazistów w Instytucie Cesarza Wilhelma doprowadziła do stworzenia bram do innych wymiarów. Różnorodne stworzenia zostały wyrwane ze swoich uniwersów i wciągnięte do tego świata. Próbowano je później wykorzystać do niemieckich celów wojennych. W większości przypadków obca natura Intruzów (jak zostali nazwani), uczyniła takie próby bezcelowe, jeśli nie prawdziwie niebezpieczne. Jednakże z pewną grupą dzikich, humanoidalnych

obcych wiązano silne nadzieje. Ochrzczone przez naukowca, który sprowadził je na ziemię jako „Braineaters”, Intruzi ci charakteryzowali się pewną gwałtowną i agresywną patologią, która odzwiercadlała się w ich bezgranicznym uwielbieniu do zjadania ludzkiej tkanki mózgowej. Jednakże odnotowano pewien pozytywny efekt uboczny ich ludożerczych zapędów. Mianowicie, mogli oni tymczasowo nabyć umiejętności osób, których mózgi zjedli, na przykład zdolności bojowe obcych żołnierzy. Pod auspicjami „Akcji Doppelganger” Braineaters zostali użyci podczas walki o Berlin, aczkolwiek nie w ilości wystarczającej by powstrzymać szturm wojsk radzieckich. Ciała potworów

zabitych przez Armię Czerwoną zostały zatrzymane przez GK-11 i przeniesione do bazy Krasnojarsk-14. Mała kolonia tych stworzeń przetrwała jednak pożogę wojenną i w chaosie, który nastąpił zaraz po zakończeniu wojny, była w stanie żerować na populacji Berlina bez zagrożenia bycia wykrytym. W 1950 roku, kiedy to miasto zaczęło podnosić się na nogi, aktywność Braineaters zaczęła się zbytnio rzucać w oczy...

Scena I - Odprawa

Opis lokacji

Odprawa ma miejsce o w poniedziałek godzinie 9.00, 13 Lutego 1950 roku, w głównej kwaterze PAP, w budynku Kammergericht. Oficerem prowadzącym spotkanie jest Podpułkownik Kazakov.

Co się dzieje?

Kazakov informuje graczy, że Volkspolizei zwróciła się o pomoc PAP w sprawie morderstw na Stalinallee, jednej z głównych, wschodnich ulic Berlina. Ofiara, podejrzany czarnorynkowy handlarz o imieniu Wolfgang Kieling, został znaleziony przez patrol VoPo1 we wczesnych godzinach porannych. Niezwykła natura obrażeń ofiary przekonała Volkspolizei, że jest to sprawa, która powinna być przekazana PAP: ofierze wyrwano gardło, rozłupano czaszkę, i usunięto mózg. Ciało zostało przeniesione do szpitala Charite. Kazakov sugeruje, że BG powinni zacząć swoje dochodzenie od zbadania miejsca zbrodni. Funkcjonariusze PoVo, którzy znaleźli ciało są na miejscu zbrodni i oczekują na przesłuchanie przez agentów PAP. Kiedy przesłuchania zostaną zakończone BG powinni udać się do szpitala Charite w dzielnicy Mitte. Patolog powinien do tego czasu ukończyć raport z sekcji Kielinga. Kazakov kończy odprawę przypominając BG, że pracownicy PAP powinni zachować należyte manieri i profesjonalizm podczas wypełniania swoich obowiązków, zwłaszcza w radzieckim sektorze.

Scena II - Miejsce Zbrodni

Opis lokacji

Stalinallee (dawniej Frankfurter Allee) jest szeroka ulicą biegnącą z zachodu na wschód przez dzielnicę Friedrichshain i Mitte. W ciągu kilku lat zacznie się ona zmieniać w monumentalny, socjalistyczny bulwar wzdłuż którego powstaną ośmiokondygnacyjne bloki zbudowane w stylu tortów weselnych z klasycznymi, szczegółowymi ornamentami zdobiącymi fasady. Zostanie również przemianowana na Karl Marx-Allee po tym, jak Stalin pośmiertnie wypadnie z łask. Wszystko to jednak jest kwestią przyszłości. W mroźny, lutowy poranek 1950 roku Stalinallee jest odosobnionym miejscem pełnym lejów po wybuchach bomb i zniszczonych budynków: przemysłowa strefa Friedrichshain uczyniła z niej regularny cel dla alianckich bombowców, a sama Frankfurter Allee stanowiła główną oś przemarszu Piątej Radzieckiej Armii Uderzeniowej. Napotykając się na mocny opór niemieckich obrońców (w tym ostrzał z wieży przeciwlotniczej Friedrichshain) radzieckie siły użyły taktyki systematycznego wyburzania budynków, w celu dalszego przesuwania się wzdłuż ulicy.

Co się dzieje?

Adres podany BG przez Ppłk. Kazakova okazuje się opuszczoną, trzypiętrową kamienicą, której brakuje większości dachu. Przed budynkiem zaparkowany jest samochód VoPo, z dwoma funkcjonariuszami siedzącymi na przednich siedzeniach. Wychodzą z samochodu kiedy bohaterowie się zbliżają. Nazywają się Kurt Bortfeldt i Willi Bruckner. Bortfeldt jest starszy od swojego kompana i to on w większości rozmawia z BG. Wyjaśnia, że wraz z Brucknerem dostali cynk, że kamienica ta używana jest jako miejsce spotkań czarnorynkowych handlarzy, a kolejne spotkanie miało się odbyć ubiegłej nocy. Zaczęli obserwować budynek i o 23.55 zauważyli podejrzaną osobą wchodzącą do budynku przez główną bramę od strony ulicy. Ruszyli, by dokonać aresztowania. Po wejściu do ka-

mienicy znaleźli ciało leżące na posadzce, najprawdopodobniej należące do osoby, którą widzieli chwilę wcześniej na ulicy. Doznał poważnych obrażeń głowy – rozłupana czaszka, w której brakowało mózgu. „Nic tam nie było”, powiedział Bortfeldt. „Nigdy nie widziałem czegoś podobnego”.

Obaj funkcjonariusze VoPo sprawiają wrażenie chcących współpracować, ale ich odpowiedzi są krótkie i brakuje im szczegółów. BG, którym uda się test konfliktu opartego na Rozsądku przeciwko VoPo [Ciężki: Psychologia, 5 minut] zdadzą sobie sprawę z tego, że policjanci coś ukrywają. Pozytywny rezultat konfliktu na Wpływ [Ciężki: Przesłuchanie bądź Perswazja, 5 minut] jest konieczny by powiedzieli wszystko, co wiedzą.

Bortfeldt i Bruckner znali wcześniej Kielinga. Pozwolili mu działać na swoim terenie w zamian za cotygodniową „opłatę licencyjną” wypłacaną w twardej walucie. W zamian przeganiali lub aresztowali konkurentów Kielinga, tak samo jak dawali mu prawo pierwokupu luksusowych przedmiotów, które rekwirowali. VoPo mieli z Kielingiem umowę, że będą się spotykali w tej kamienicy w każdą niedzielę w celu odebrania łapówki i omówienia wszelkich interesów. Kielling przybył na spotkanie punktualnie, ale VoPo lekko się spóźnili. Kiedy weszli do budynku, na końcu korytarza zobaczyli leżącego Kielinga, nad którym kucało jakieś ohydne monstrum, bardzo zajęte wyjadaniem jego mózgu. Bortfeldt wyciągnął pistolet i strzelił w kierunku stworzenia, które natychmiast zaczęło uciekać z nieludzką szybkością, zabierając ze sobą niedojedzony mózg Kielinga. Bortfeldt opisuje stworzenie jako „coś jak krzyżówka insekta i małpy, z ciałem i kończynami pokrytymi kolcami jak u jeża”.

VoPo są całkiem szczęśliwi mogąc przekazać sprawę w ręce BG i zapomnieć o wszystkim. Nie chcą pisać do swoich przełożonych fantastycznych raportów, które sprawiłyby, że straciliby zaufanie. Jest także inne miejsce, w którym woleliby teraz być (patrz Opcja Dodatkowa w Scenie V)

BG prawdopodobnie będą chcieli zbadać miejsce śmierci Kielinga.

Klatka schodowa

znajdują się tutaj zniszczone, kręcone schody prowadzące na pierwsze i drugie piętro kamienicy. Oddzielne schodki prowadzą do piwnicy. Duża, ciemna plama krwi u podnóża schodów znaczy miejsce w którym Kielinga spotkała śmierć. Pośród zaschniętej krwi nadal można dostrzec fragmenty kości i tkanki mózgowej. Dziury po kulach w tylnych drzwiach klatki schodowej wskazują, że Bortfeldt chybił, kiedy strzelał do mordercy Kielinga.

Piwnica:

Ślad krwi prowadzi w dół po schodach do mrocznej i przepastnej piwnicy. Podłoga jest zasypana śmieciami i gruzem. Pochodnie, lub inne źródło światła są konieczne, by podążyć za plamami krwi i tkanki prowadzącymi do dziury w jednej ze ścian. W piwnicy między fundamentami został wykopany tunel, który prowadzi do głównego kanału pod Stalinallee. Ślady kończą się w przewodzie ściekowym. Wszelkie dowody na to, że przechodził tędy zabójca już dawno zostały zmyte przez wodę.

Mieszkania:

Na każdym z pięter znajdują się dwa, razem sześć w całej kamienicy. Całe umeblowanie i wyposażenie zostało rozgrabione, lub zniszczone.

Sąsiedztwo

Pomimo ogromnej dewastacji nadal jest tutaj spora wspólnota żyjąca w pobliżu Stalinallee. Lokalni mieszkańcy w większości są zamknięci i boją się władz państwowych: wykazują służalczą postawę, jednocześnie uparcie odmawiając ujawnienia czegokolwiek użytecznego tym, którzy reprezentują biurokratyczną maszynę władzy. Przesłuchiwanie któregośkolwiek z nich powinno być traktowane jako konflikt przeciwko średniej trudności próbie przeciwstawiania się [Ciężki: Perswazja albo Przesłuchiwanie, 10 minut]. Pozytywny rezultat zaowocuje tym, że BG dowiedzą

się o podejrzenie wyglądającej osobie przemyskającej się nocą po Friedrichshain: skrada się przez gruzowiska i nagle znika w zaułkach najpewniej z zamiarem mordowania okolicznych mieszkańców. W ciągu ostatnich kilku lat miało miejsce wiele niewyjaśnionych zniknięć, które prawie na pewno są sprawką tej zagadkowej osoby. Volkspolizei była informowana, ale nie może, lub nie chce nic z tym zrobić. Irytujące jest to, że opisom zarówno tej postaci, jak i jej grabieżczej działalności brakuje szczegółów. Kiedy bardziej pociągnie się za język wydaje się, że przypadki zaobserwowania nieznanego zawsze zdarzały się przyjacielowi lub krewnemu rozmówcy, a nie jemu osobiście. Są to zatem informacje z drugiej ręki.

Opcja dodatkowa

Braineater który zabił Kielinga nadal czai się w pobliżu. Może śledzić BG w nadziei na zaatakowanie ich w dogodnym momencie, kiedy będą osłabieni, na przykład, jeśli będą na tyle głupi, że postanowią się rozdzielić podczas badania kanałów. Jeżeli gracze będą mieli znaczącą przewagę liczebną stworzenie spróbuje pozostać w ukryciu zanim podejmie próbę ucieczki głębiej w system kanalizacji.

Jeżeli BG przeżyją walkę to będą mogli zdobyć zwłoki Braineatera, lub w wyjątkowych okolicznościach, żywy okaz obcego, którego można zabrać do kwatery głównej PAP. Nadal mało wiadomo o pochodzeniu tych stworzeń, lub o tym czy więcej z nich nie czai się w Berlinie. Podpułkownik Kazakov rozkazuje graczom kontynuowanie dochodzenia: „Dowiedźcie się skąd to przyszło, i czy jest tego więcej”.

Scena III - Szpital Charite

Opis lokacji

Teren szpitalny Charite w Mitte znajduje się około trzech kilometrów na zachód od Stalinallee. Podczas wojny główny szpital został w 90% zniszczony i pomijając oficjalne ponowne jego otwarcie w 1946, pra-

ce rekonstruktorskie są dalekie od zakończenia. Cały teren bardziej przypomina plac budowy niż szpital. W pobliżu znajduje się rosyjski ambulans wojskowy i jeep GAZ-67 zaparkowany naprzeciwko oddziału patologii. W każdym z pojazdów można zobaczyć kierowcę ubranego w mundur wojskowy; ich niebieskie czapki wskazują na to że należą do MGB.2

Co się dzieje?

Funkcjonariusze MGB siedzący w pojazdach obserwują BG jak idą do budynku patologii, ale nie robią nic by ich powstrzymać. W środku BG natrafiają na kolejnych czterech członków MGB. Ich przywódca, Kapitan Odinkov jest właśnie zajęty potrząsaniem pewnym ubranym w biały kitel lekarzem, na którym próbuje wymóc oddanie zwłok Kielinga razem z raportem z sekcji. Jeżeli BG postanowią w tym momencie interweniować to konieczne będzie rozstrzygnięcie konfliktu, zapewne bazującego na Wpływie. Przewidywaną stawką tego starcia jest to, kto przejmie zwłoki i towarzyszącą im dokumentację. W przypadku rozstrzygnięcia sporu na korzyść BG, Odinkov odejdzie, grożąc jednak straszliwą zemstą na agentach PAP, a w szczególności na graczach grających Sowietami. Gracz, który rozmawia z doktorem Ulrichem, patologiem, zauważy że jest on bardzo roztrzęsiony po wizycie MGB. Niemniej jednak można go przekonać by podzielił się z BG swoimi wnioskami z sekcji zwłok, jeżeli bohaterowie będą tego chcieli. Śmierć Kielinga była spowodowana wyrwaniem gardła. Jego czaszka została później rozłupana ostrym narzędziem takim jak nóż czy dłuto. Wymagało to użycia znacznej siły. Następnie jego mózg został usunięty, aczkolwiek czynności tej brakowało lekarskiej precyzji.

Opcja dodatkowa

Bohaterowie mogą próbować uzyskać informacje od agentów MGB na własną rękę, lub poprzez oficjalne kanały PAP. W obu przypadkach odpowiedź jest taka sama: szorstkie zaprzeczenie jakiegokolwiek zainteresowania Wolfgangiem Kielingiem i/lub jego szczątkami. Jakkolwiek może się wydawać,

że oficerowie MGB są po prostu zakłamanymi i mijają się z prawdą, to w tym przypadku mówią jednak prawdę. Może to zostać później potwierdzone przez jakiegokolwiek gracza posiadającego powiązania z MGB, razem z sugestią, że oficerowie ze szpitala mogli być tak naprawdę przebranymi agentami GK-11. Gdyby się zdarzyło, że któryś z bohaterów jest agentem GK-11, to jakiegokolwiek pytania kierowane do jego agencji odnośnie tej sytuacji pozostaną bez odpowiedzi. W zamian za to dostaną rozkaz sabotowania śledztwa w sprawie Kielinga i zadbania o to, aby działalność GK-11 w tej sprawie pozostała tajemnicą dla władz PAP.

Scena IV - Mieszkanie na Andreastrasse

BG mogą zdecydować się odwiedzić dom Kielinga, by zobaczyć czy może znajdą tam jakieś ślady powiązane z jego śmiercią. Uzyskanie jego adresu od PAP, lub nawet od Volkspolizei jest zwykłą rutyną: mieszkanie na parterze, Andreastrasse 65.

Opis lokacji

Andreastrasse biegnie na południe od Stalinallee wzdłuż Rzeki Spree. Numer 65 jest wąskim, trzy-piętrowym budynkiem w cudowny sposób ocalałym przed dewastacją, która spotkała pobliską okolicę. Na każdym piętrze jest jedno mieszkanie. Wnętrze domu Kielinga jest zdumiewająco dobrze utrzymane, z nowymi meblami i wyposażeniem. Nigdzie nie ma śladu surowości cechującej tak wiele niemieckich domów. Wyjaśnienie tego stanu rzeczy znajduje się na zapleczu mieszkania. Kielling był bardzo dobrym czarnorynkowym handlarzem, a tył jego mieszkania został przemieniony na magazyn. Jest to prawdziwy skarbiec nielegalnych dóbr, zawierający między innymi szkocką, papierosy, czekoladę i żywność w puszkach. Dodatkowo znaleźć można kilka aparatów fotograficznych i zegarków (te ostatnie są bardzo popularne wśród radzieckich żołnierzy). Jest tutaj także zamknięta, metalowa skrzynka spoczywająca

pod ukrytą, obluźowaną deską w podłodze, w której znajduje się około 2,000 \$ amerykańskich.

Co się dzieje?

Niezależnie od pory dnia w jakiej BG zdecydują się na odwiedzenie domu Kielinga, zastaną w nim jego narzeczoną, Helgę Raumer. Helga została już poinformowana o śmierci Kielinga i jakkolwiek bardzo przybita tym faktem, zgodzi się odpowiedzieć na kilka pytań. Niestety, nie może im powiedzieć niczego użytecznego o jego morderstwie. Przynajmniej nie bezpośrednio. Uważa ona, że został on zabity przez Bortfeldta i Bucknera, których charakteryzuje jako "parę chciwych sukinsynów". Zawsze z lepkimi łapami, zawsze chcący więcej. Helga myśli, że dwójka VoPo zamordowała Wolfganga po tym jak sprzeciwił się ich ostatniej próbie wymuszenia większego haraczu. Poda im ona dokładne informacje na temat umowy jaką Kieling miał z Bortfeldtem i Bucknerem i będzie szczęśliwa to zrobić, jeżeli BG jasno wyrażą, że nie są zainteresowani dobrami zgromadzonymi na zapleczu i/lub jeśli dadzą jej do zrozumienia, że w zamian są skłonni odpowiednio odegrać się na VoPo. Może to dać BG któremu nie powiodło się wyciągnięcie wszystkich informacji od Bortfeldta i Bucknera o zajściu z Braineaterem dodatkowy argument, którym można przycisnąć obu policjantów i uzyskać od nich pełny opis wydarzeń.

Opcja dodatkowa

Podczas gdy BG przesłuchują Helgę, Bortfeldt i Buckner przyjeżdżają do kamienicy. Ich zamiarem jest „konfiskata” dóbr zgromadzonych przez Kielinga. Innymi słowy chcą go okraść i odsprzedać towar innemu handlarzowi. Do tego celu wzięli dodatkową, zarekwirowaną ciężarówkę Opla należącą do Wehrmachtu. Nie spodziewają się zbyt dużego kłopotu ze strony Helgi. W zależności od tego jak bardzo dyskretnie BG się zachowywali (przykładowo parkując swój pojazd na tyłach budynku) VoPo mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że BG się tam znajdują. VoPo planują wejść do domu zupełnie jakby robili nalot, waląc w drzwi

i wdzierając się do środka z naładowanymi karabinami Stg 44. Są zaskoczeni obecnością BG, ale Bortfeldt szybko dochodzi do siebie i próbuje wykić się z tej sytuacji mówiąc, że Volkspolizei otrzymała donos, iż to mieszkanie służy jako magazyn nielegalnej kontrabandy. Następne wydarzenia prawdopodobnie będą zależały od wyników konfliktów spornych. Stawką dla VoPo jest opuszczenie mieszkania z podniesionym czołem (chcąc zachowując godność w tej niezręcznej sytuacji), najlepiej z ukrywanym przez Kielinga i Raumer towarem.

Scena V - Poszukiwania

Opis lokacji: Archiwum PAP znajduje się w jednej z piwnic pod budynkiem Kammergericht. Zakurzone, brązowe akta wystają z półek ciągnących się przez całą długość słabo oświetlonego, dużego pomieszczenia. Wszędzie panuje wilgoć i przeciąg.

Co się dzieje: Jakkolwiek BG otrzymują pomoc dyżurującego archiwisty i urzędników, to nadal muszą zmierzyć się z długim i żmudnym przedzieraniem się przez ogromny katalog kartkowy, który dokumentuje niezwykle zjawiska, dziwaczne śmierci, nieprawdopodobne donosy, oraz wszelkie możliwe dochodzenia, które były prowadzone przez PAP. Nawet, jeżeli uda się natrafić na obiecujący odnośnik to nie ma gwarancji, że akta których się on dotyczy będą tam gdzie powinny. Zamierzone mieszanie akt lub ich usuwanie przez szpiegów GK-11 (między innymi) jest również możliwe. Przeszukiwanie teczek powinno być traktowane jako konflikt Wpływu o ciężkim stopniu trudności [Średni: Edukacja, jedna godzina]. Pomoc pracowników archiwum może być uznana jako pomaganie sobie narzędziami.

Następujące dokumenty mogą zostać znalezione:

1. Notatka Volkspolizei

Notka od sekcji współpracy Volkspolizei z PAP, z siedzibą w kwaterze głównej Volkspolizei w dzielnicy Mitte (Berlin Praesidium). Notatka datowana jest na 15

stycznia 1950 i adresowana do Komitetu Naczelnego PAP. Takie komunikaty są dosyć rutynowe, gdyż istnieje formalny protokół używany do przekazywania informacji, którymi mogłaby zainteresować się PAP. Wiele z tych materiałów podlega radzieckiej cenzurze, ale niektórym użytecznym informacjom udaje się czasami prześlizgnąć przez tę całą biurokratyczną sieć i wydaje się, że właśnie tak jest w tym przypadku. Notatka poświęcona jest domniemanemu podejrzanemu osobnikowi z dzielnicy Friedrichshain (zobacz Notka dla graczy #1)

Na dokumencie widnieje pieczęć: „Nie Podejmować Dalszych Działań”, datowana na 17 stycznia 1950 i podpisana przez Majora Coubertina.

2. Notatka informacyjna

Sporządzona w 1948 przez Mylesa Wrighta dotycząca różnych spaczonych projektów naukowych prowadzonych przez nazistowskich naukowców. Jedną część podsumowuje to, co PAP wie na temat „Akcji Doppelganger” (lub przynajmniej to, co Wright chce żeby PAP wiedziało) razem ze spekulacjami, co do jej prawdziwej natury (zobacz Notatka dla graczy #2)

Scena VI - Ukryte Motywy/ Tajne Informacje

Pracownicy PAP którzy są członkami, lub mają dobre powiązania z jedną z liczących się organizacji z pośród tych wymienionych w podręczniku podstawowym do „Cold City” mogą być w stanie uzyskać pewne informacje istotne dla aktualnego śledztwa. Jednakże nie ma nic za darmo, a zdobycie takich informacji będzie graczom kosztowało. Tajne informacje mogą uzyskać chociażby w zamian za przysługę lub rozszerzenie/ wsparcie ukrytych motywów narodowych.

Opis lokacji

Spotkanie odbywa się w dowolnym, odpowiednim miejscu uzgodnionym wspólnie przez MG i poszczególne

gólnych graczy. Gracze będący zwolennikami tajnych spotkań z zakapturzonymi postaciami mogą wybrać jedno z wielu oddalonych miejsc, które opisane są w podręczniku głównym. Być może bohaterowie będą musieli podjąć pewne środki ostrożności na wypadek bycia śledzonym, także ze strony innych graczy.

Co się dzieje?

BG zdobywają informacje. Dokładny charakter tych informacji zależy od tego, z jaką organizacją powiązani się gracze:

GRU 3/Armia Czerwona

Wiele jednostek napotkało nazistowskie Spezialeinsatztruppen – ożywione zwłoki – w Bitwie o Berlin. Niemcy użyli również innych istot, część 73 Pułku Strzelców raportowała o krótkim starciu ze stworzeniami przypominającymi dziwaczne połączenie człowieka z jeżem, w sąsiedztwie obecnego Stalinallee. Użycie ich przeciwko siłom radzieckim było prawdziwą katastrofą: stworzenia zostały znalezione na piętrze sklepu, kiedy to zajęte były zjadaniem mózgów niemieckich żołnierzy, których to bez wątpienia chwilę wcześniej zabiły. Szczątki potworów zostały zabrane przez NKWD.

MGB

Tak jak powyżej, ale BG dowiadują się również, że NKWD niedługo później musiało oddać zwłoki obcych pod jurysdykcję GK-11.

GK-11

Informacje takie same jak w przypadku dwóch wcześniejszych organizacji, ale BG jest również zobowiązany do tego, aby zagwarantować by PAP nie odzyskało żadnego Braineatera, żywego czy martwego, oraz żadnych szczątków nadających się do zbadania. Jeżeli bohaterowi udałoby się pochwycić żywego Braineatera dla GK-11, to uzyskałby przychyłność władz z wyższych szczebli.

Armia Brytyjska

Duża liczba wyspecjalizowanego personelu z różnego rodzaju jednostek (saperzy, spadochroniarze, jednostki wywiadu, SAS, komandosi z Marynarki Królewskiej) zostali przydzieleni do „Operacji Duszenie” w 1945. „Duszenie” było połączoną akcją zachodnich aliantów, których misją było uzyskanie zaawansowanej technologii nazistowskiej, lub przynajmniej nie dopuszczenie by przejęli ją Sowieci. Jedna jednostka, Oddział WETHERBY, zaangażowany w ostatnie zadanie doniósł o spotkaniu z dziwnymi humanoidalnymi stworzeniami w kompleksie bunkrów w dzielnicy Friedrichshain. Chociaż wiele stworzeń zostało zabitych w potyczce która później nastąpiła, możliwe jest, że kilka z nich przetrwało i nadal pozostaje na tamtym obszarze.

SIS4

Informacje takie same jak Armia Brytyjska, razem z wiadomością, iż misją Oddziału WETHERBY było zniszczenie bramy międzywymiarowej. Przesłuchanie pochwyconego oficera SS wykazało, że przynajmniej jedna maszyna została przeniesiona z Instytutu Cesarza Wilhelma i umieszczona gdzieś we wschodnich dzielnicach Berlina pod koniec kwietnia 1945. Celem projektu, znanego jako „Akcja Doppelganger” było uzyskanie znacznych ilości szczególnie brutalnych Intruzów, których można użyć przeciwko wojskom radzieckim jeżeli, lub raczej kiedy, dotrą do Berlina. Stworzenia napotkane przez Oddział WETHERBY prawie na pewno przybyły przez maszynę międzywymiarową podczas „Akcji Doppelganger”. Jeżeli jakiegokolwiek istoty przeżyły to trzeba je zgładzić a ich zwłoki zniszczyć: „Nie chcemy by BERB5 położyło na nich łapska, żywych czy też martwych”. Wszystkie brytyjskie organizacje mogą udostępnić lokalizację bunkrów Friedrichshain, co powinno ułatwić odnalezienie Braineaters. BG może być jednak trudno wytłumaczyć swoim kolegom z PAP, w jaki sposób tak szybko uzyskali informacje o możliwym położeniu Braineaters...

CIA6/515th Intelligence Wing?

Podczas „Operacji Duszenie” Brytyjczycy natrafili na humanoidalne istoty pożerające mózgi. Obie agencje są ostrożne w udzielaniu informacji o tej akcji, ale ma to związek z misją w Friedrichshain. Co do samych stworów to wydaje się, że jest to pewien rodzaj Odmieńców lub dość prymitywny typ Intruzów.

Organizacja Gehlena:

Takie same informacje jak w przypadku amerykańskich agencji. Organizacja zrekrutowała Otto Harzera (zobacz Notatka dla graczy #4), ale BG nie będą o tym wiedzieli. Jeżeli BG dowie się o istnieniu Harzera to zostanie mu powiedziane, że był major pracuje teraz dla Organizacji Gehlena i nie może być powiązany z tą sprawą. Kontakt BG rozmawiał z Harzerem i uzyskał od niego wszystkie istotne informacje.

Jeżeli BG nie posiadają odpowiednich kontaktów to mogą poprosić o pomoc swoich zwierzchników w PAP: Podpułkownik Kazakov, Major Spiegelman, lub Lord Myles Wright mogą zrobić użytek ze swoich własnych siatek wywiadowczych by zdobyć niektóre z wymienionych tutaj informacji. Nie będą one tak dokładne, jak gdyby BG mieli swoje własne, bezpośrednie źródła informacji, ale powinna się tutaj znaleźć wystarczająca ilość szczegółów by pchnąć ich dochodzenie we właściwym kierunku. Jednakże ma to swoją cenę w postaci długu wdzięczności u jednego z przedstawicieli PAP. Jest pewne, że w przyszłości zechcą oni wykorzystać to zobowiązanie, być może posyłając BG na wyjątkowo niebezpieczną misję, której nikt inny nie chciał się podjąć, a która będzie miała związek z ich osobistymi, bądź narodowymi, ukrytymi motywami.

Jest mało prawdopodobne by Magda Bremmer lub Major Coubertin byli pomocni w tej sprawie. Bremmer nie jest powiązana z „Akcją Doppelganger” czy też „Operacją Duszenie”. Coubertine mógłby zdobyć pewne radzieckie informacje, ale byłoby to dla niego trudnym zadaniem i za bardzo by się narażał. Zapytany o notatkę Volkspolizei powie, że informacje o po-

dejranej osobie z Friedrichshain były zbyt ogólnikowe by angażować w to siły PAP. „Kwestia priorytetów, mes amis”. Oczywiście możliwe jest, że jego radziecy przełożeni pouczyli go by dusił w zarodku wszelkie śledztwa PAP powiązane z tą sprawą, po to, by GK-11 miało pełną swobodę działania.

Notatki dla graczy #3 i #4 mogą zostać przekazane wedle woli MG, ale patrząc realistycznie powinny być one dostępne tylko dla graczy posiadających kontakty w odpowiednim radzieckim bądź brytyjskim wywiadzie. Biorąc pod uwagę delikatny charakter materiałów BG będzie dozwolone zapoznać się z nimi tylko w obecności swojego informatora, a pod koniec spotkania wszystkie dokumenty będą musiały być zwrócone, toteż gracz nie będzie mógł zrobić sobie kopii a tym bardziej zatrzymać oryginału.

Scena Opcjonalna - Polowanie na Harzera

Opis lokacji: BG, który dowie się o istnieniu Harzera może zechcieć porozmawiać z nim osobiście. Jeżeli ktoś wyrazi taką chęć to znalezienie naukowca nie powinno być ciężkie. Posiadając Persilschein (certyfikat niewinności/denazyfikacji) żyje dosyć swobodnie w dzielnicy Grunewald ze swoją żoną i dziećmi. Wygląda na to, że dobrze się urządził. Grunewald w strefie amerykańskiej, to jedno z najbardziej zamożnych przedmieść Berlina, a Harzer posiada tam przyjemną willę na Koenigsallee. Herr Harzer ma dobrą pracę jako berliński przedstawiciel Południowoniemieckiej Organizacji Przemysłu (przynajmniej tak się wydaje).

Co się dzieje:

Harzer nie jest chętny na rozmowę o czasach kiedy był w SS, w szczególności o jego udziale w „Akcji Doppelganger”. Pozytywny wynik jakiegokolwiek wygranego z nim konfliktu [Ogromny: Przesłuchanie lub Perswazja, 15 minut] spowoduje jego przyznanie się do tego, że był dowódcą sił SS, których za-

daniem było strzeżenie jednej z maszyn międzywymiarowych z Dahlem, które zostały przeniesione do Friedrichshain w 1945. Poda również opis Intruzów ściągniętych przez bramę, przedstawiając także swoje zaangażowanie w „Operację Duszenie” a nawet zaoferuje agentom PAP pokazanie bunkra, w którym znajdowała się maszyna międzywymiarowa. Trzeba zauważyć, że pracodawcą Harzera jest Organizacja Gehlena. W zależności od tego jak się go podejdzie, Harzer może poskarżyć się swoim przełożonym, którzy doniosą o tym do władz CIA, lub bezpośrednio do PAP, co może doprowadzić do bardzo niemiłych konsekwencji dla BG.

Scena VI - Obserwacja Stalinallee

W zależności od tego jak udane będą poszukiwania, BG powinni już mieć przynajmniej ogólne pojęcie o tym, gdzie można znaleźć Braineaters. Posiadający dobre kontakty lub zaradni BG będą znali już dokładne miejsce ich bytowania i będą mogli przejść od razu do Sceny VII – Bunkier. W innym przypadku jest to kwestia przetrzyskania dzielnicy Friedrichshain w poszukiwaniu aktywności Braineaters.

Opis lokacji

Ponownie okolice Stalinallee, ogólnie opis jak w Scenie II: teren pełen gruzu, lejów po bombach i ruin budynków. Niektóre domy pozostają zamieszkane a ich mieszkańcy widząc wielonarodową grupę PAP patrolującą ich sąsiedztwo obserwują ich z ciekawością, oraz rosnącą podejrzliwością.

Co się dzieje:

Powinno to zależeć bezpośrednio od wyniku konfliktów. Prawdopodobną stawką dla BG będzie zlokalizowanie kompleksu bunkrów, w których znajdowała się maszyna międzywymiarowa, a które służą teraz jako dom dla Braineaters. Dwa możliwe sposoby osiągnięcia tego celu są opisane poniżej:

(a) Znajdź Drzwi:

Test Rozsądku przeciwko poważnemu wyzwaniu [Ogromny: Obserwacja, 1 dzień]. BG przeczesują zbombardowane miejsca Friedrichshain w poszukiwaniu kryjówki Braineaters. W końcu pośród gruzów znajdują wejście do czegoś, co wygląda jak zamaskowany schron przeciwlotniczy. Stalowe drzwi prowadzące do schronu nie są zamknięte. Za nimi znajdują się długie schody prowadzące w mroczną czeluść poniżej...

(b) Złap Braineatera:

BG patrolują dzielnicę, lub znajdują dogodne miejsce do obserwacji w nadziei na wypatrzenia Braineatera. Jako, że stworzenia te są istotami nocnymi to strategia ta może zadziałać jedynie w nocy. BG powinni uzyskać sukces na teście Rozsądku przeciwko Akcji Braineatera [Ogromny: Obserwacja, 1 dzień] żeby zauważyć jedną z istot skradającą się pośród gruzów. Śledzenie jej przez całą drogę powrotną do bunkra i pozostanie niezauważonym wymagać będzie drugiego testu, tym razem Akcji BG przeciwko Rozsądkowi Braineatera [Trudny: Ukrywanie się, 5 minut].

W obu powyższych przypadkach, jeżeli BG nie uda się pozytywnie przejść konfliktów powinno im się pozwolić na wykonywanie dalszych testów każdej kolejnej doby, dopóki nie odniosą sukcesu. Jednakże, im dłużej pozostają na Friedrichshain tym bardziej prawdopodobne jest, że przyciągną nieproszoną uwagę miejscowych władz, Volkspolizei lub którejś ze służb radzieckich (w których może być GK-11, jeżeli MG nie jest dla graczy łaskawy; zobacz Scena Opcjonalna – Zasadzka GK-11).

Scena Opcjonalna - Zasadzka GK-11

Opis lokacji: Gdzieś gdzie nie będzie świadków, na przykład w nocy pośród gruzów Friedrichshain.

Co się dzieje: Kapitan Odinkov decyduje się na pozbycie problemu jakim są agenci PAP. Zaatakuję z zaskoczenia, akcja może nawet zawierać pewien element podstęp. Najpewniej taktyka GK-11 będzie polegała na zasadzeniu się na BG i wyczekiwaniu odpowiedniego momentu do ataku. Odinkov ze swymi ludźmi będą ubrani po cywilnemu i wyekwipowani w niemieckie pistolety maszynowe MP40. Śmierć BG będzie upozorowana tak, by wyglądała na efekt ataku partyzantów Werwolf 8, lub przypadkowego starcia z miejscowym gangiem.

Scena VII - Bunkier

Opis lokacji

Podziemny bunker przekształcony ze schronu przeciwlotniczego. Został ciężko uszkodzony przez ładunki wybuchowe podłożone przez Oddział WETHERBY. Nie ma prądu, a cały kompleks spowijają ciemności. Korytarze i pokoje są częściowo zasypane przez spadający gruz, a dalszego odpadania fragmentów betonowych ścian i sufitów nie można wykluczyć. Wszystkie próby cichego poruszania powinny być rozstrzygane jako konflikt Akcji przeciwko średniej trudności wyzwaniu [Ciężki: Ukrywanie się, 30 sekund]. Konsekwencje porażki mogą być różne, począwszy od drobnych zadrapań spowodowanych przedzieraniem się przez gruzowisko po poważne zawałenie się konstrukcji nośnej, wprost na głowy graczy. Istnieje również możliwość, że Braineaters zostaną zaalarmowani o obecności intruzów. Braineaters są wystarczająco zręczni by przemykać przez gruzowisko bez zagrożenia dla samych siebie. Dokładne szczegóły tej lokacji znajdują się na Mapie 1.

Co się dzieje

Bohaterowie przeszukują bunker, powoli rozumiejąc, do czego był używany. W pewnym momencie napotyka Braineaters. Dla obydwu stron stawką w najbliższych konfliktach będzie przeżycie. Jeżeli BG się powiedzie, można będzie uznać, że wypełnili misję.

Jeżeli im się nie uda, drużyna znajdzie się w krytycznej sytuacji, której wynikiem będzie najpewniej śmierć wszystkich graczy.

BG może się również przytrafić jakieś nieszczęście podczas przeszukiwania bunkra, na przykład poślizgnięcie się na gruzie i pechowy upadek na twardy beton. Może się to przydarzyć przed, lub już po konfrontacji z potworami. Może to być również dogodnym momentem dla Braineaters do przeprowadzenia ataku, podczas gdy uwaga graczy jest rozproszona.

Opcja dodatkowa: Odinkov i jego ludzie docierają do bunkra przed BG, ale wpadają tam w zasadzkę i zostają zabici przez Braineaters. Kiedy graczom udaje się zlokalizować bunker natrafiają na Braineaters uzbrojonych w broń nieszczęsnej drużyny GK-11, której to bardzo chętnie użyją przeciwko intruzom.

Scena VIII - Zakończenie

Opis lokacji: Prawdopodobnie bunker powyżej, ale inne miejsca też są możliwe, na przykład ulica, pojazd BG lub baza PAP w Kammergericht.

Co się dzieje: BG pokonali Braineaters. Trzeba poczynić odpowiednie przygotowania do zlikwidowania zwłok potworów i ostatecznego zniszczenia maszyny międzywymiarowej, której szczątki pozostają w bunkerze. BG mogą sami sobie z tym wszystkim poradzić lub skontaktować się z kwaterą główną PAP i poprosić o niezbędną pomoc. Jest to także doskonały moment na szersze włączenie do gry osobistych, czy też narodowych motywów, zwłaszcza dla BG, którzy pracują dla jednej z organizacji infiltrującej PAP. W takim wypadku konflikty między graczami wydają się nieuniknione.

Źródła/Podziękowania

Braineater autorstwa Nigela Findleya z Dark Races, dodatku „Monster Manual” do Dark Conspiracy wydano przez GDW.

The Battle of Berlin 1945, autorstwa Tony Le Tissier

73 Pułk Strzelców jest fikcyjną jednostką, zapożyczoną z Eastern Front Tankleader, grze wojennej wydanej przez West End Games (1987)

Większość imion niemieckich NPC pochodzi z napisów końcowych do filmu Duped Until Doomsday (E.Germany 1957), podczas gdy imiona rosyjskie pochodzą z All's Fair In Love and War (ZSRR 1968). Pomysł zaczerpnąłem z Lazy Man's Guide to Constructing CoC or Horror adventure, autorstwa projektanta do Zew Cthulhu, Sandyego Petersena.

Przewodnik sam w sobie można znaleźć tutaj:

http://stolen.com/viewing/Lazys_man_guide_to_constructing_a_CoC_or_Horror_adventure

Szpital Charite:

<http://www.charite.de/ch/neuro/lokales/charite/geschichte.html>

http://www.charite.de/en/charite/locations/campus_charite_mitte_ccm/

http://www.charite-research.org/aboutus_charite_history.html

Berliński czarny rynek:

<http://www.archives.gov/publications/prologue/2002/fall/berlin-black-market-1.html>

Ponowne podziękowania dla Zvezdy (nasz człowiek w Berlinie) za przejrzenie pierwszego szkicu i zrobienie wielu pomocnych sugestii i korekt. Biorę odpowiedzialność za wszystkie możliwe przeoczone błędy.

Notatka dla graczy #1

Kwatera Główna Pomocniczej Agencji Policji,
Kammergericht, Berlin

Od: Sekcja Współpracy Volkspolizei;
PAP, Berlin Praesidium

Do: Komitet Naczelny PAP

Data: 15 Stycznia, 1950

Temat: NOCNE OBSERWACJE FRIEDRICHSHAIN

Wśród miejscowej ludności nadal trwają plotki o podejrzanej, tajemniczej osobie, która nocą napada mieszkańców a ostatnio próbuje nawet dostać się do prywatnych mieszkań. Wnikliwe dochodzenie prowadzone przez funkcjonariuszy nie wykazało jednak żadnych dowodów na to, by taka postać naprawdę istniała. Przypadki zaobserwowania tej osoby są niezmiennie przekazami z drugiej, a nawet trzeciej ręki i brakuje im szczegółów. Osobnik jest opisywany w różny sposób. Ubrany na czarno lub szaro, wzrostu około dwóch metrów, groteskowo zdeformowany i/lub bardzo wysportowany, zdolny do bardzo szybkiego, nieprzerwanego biegu i imponujących wyczynów akrobatycznych. Jeden z mieszkańców, Gerhard Einhart, powiedział funkcjonariuszom, że widział tę postać jak patrzyła się w głąb jego mieszkania poprzez okno w kuchni i że przypominała gigantycznego insekta ze świecącymi, żółtymi oczami. Trzeba zaznaczyć, że Einhart jest nałogowym alkoholikiem i był aresztowany wiele razy za anty-społeczne zachowanie. W związku z tym jego zeznanie nie jest wiarygodne.

Pomimo niedostatku dowodów w tej sprawie, może one cię zainteresować jako jedna z tych, którymi powinna się zająć twoja Agencja. Jeżeli tak, to chciałbym cię prosić żebyś skontaktował się z tym biurem poprzez zwykłe kanały komunikacji, zanim zostanie wszczęte jakiegokolwiek dochodzenie.

Nie Podejmować Dalszych Działań
J Coubertin
17 Stycznia 1950

Braineaters

Cechy:

Akcja: 5

Wpływ: 3

Rozsądek: 2

Zdolności:

Gruba skóra i duża zręczność (+)

Niesamowite zdolności walki wręcz (+)

Biegły w zastawianiu zasadzek (+)

Telepatyczna więź z innymi przedstawicielami swojego gatunku - maksymalnie 100 metrów (+)

Może przyswoić umiejętności swojej ofiary, jeżeli zje jej mózg (+)

Efekt przyswojenia umiejętności ma ograniczony czas działania (-)

Woli poruszać się w ciemności (-)

Opis:

Z wyglądu Braineaters są prymitywnymi humanoidami, ale mają około dwóch metrów wzrostu. Ich skóra ma szary kolor i kostne kolce wystające z wielu miejsc na ich ciele. Głowy mają niemalże jak u insekta, bulwiaste, z dużymi, żółtymi oczami i wydatnymi żuwaczkami. Braineaters, którzy przetrwali „Operację Duszenie”

ukryli się i tylko czasami oddają się przyjemności spróbowania ludzkiego mózgu. Nawet wtedy są uważne, co do tego, na kim żerują i po wszystkim pozbywają się ciała, najczęściej gdzieś w kanałach. Dla stworzenia, które zaatakowało Kielinga, handlarz wydawał się idealnym celem: sam i z dala od osób postronnych. Oczywiście Braineater nie mógł wiedzieć, że Bortfeldt i Buckner niedługo później się tam pojawią.

Broń naturalna/ Umiejętności:

Braineaters mają kolce długości ośmiu centymetrów wystające z nadgarstków, których mogą używać jak noży do dźgania przeciwników.

Specjalne zdolności:

Umiejętność wysysania zdolności ograniczona maksymalnym poziomem odpowiedniego atrybutu Braineatera. Zdolności uzyskane w ten sposób znikają po czterech dniach, w tempie jedna zdolność każdego dnia.

Ilość stworzeń jest równa liczbie członków drużyny PAP.



Raport Nr: TN-00456-1948, 24 Kwietnia, 1948

Temat: Projekty Spaczonej Technologii Podejmowane przez Nazistowskie Środowisko Naukowe

„Akcja Doppelganger” wiąże się z przeniesieniem przynajmniej jednej z maszyn międzywymiarowych z Instytutu Cesarza Wilhelma, wczesną wiosną 1945 roku. Maszyna/ły zostały umieszczone na wschodnich przedmieściach Berlina, najwidoczniej jako część przygotowań przeciwko radzieckiemu szturmowi na miasto. Brakuje jednoznacznych informacji w kwestii ich dokładnego przeznaczenia, ale uważam, że Niemcy próbowali użyć maszyn jako środka do wykorzystania Intruzów przeciwko Armii Czerwonej. Użycie ożywionych zwłok – Spezialensatztruppen – przez SS Ahenerbe na wschodnim froncie jest oczywiście dosyć dobrze udokumentowane, a „Akcja Doppelganger” może być próbą użycia w podobny sposób Intruzów. Niestety, PAP nie posiada żadnych dowodów, które mogłyby to potwierdzić. Może to być wynikiem natury zaangażowanych do tego istot. Użycie słowa „Doppelganger” sugeruje zdolności naśladowcze, a Intruzi być może mogą przenieść się na ludzi lub nawet imitować konkretne osoby. Potencjalne wykorzystanie takich stworzeń do celów wywiadowczych jest oczywiste. Zakłada to również, że są one sterowane przez osoby, które były zaangażowane w ich sprowadzenie. Intruzi posiadają własną wolę, lecz motywacja towarzysząca ich działaniom często pozostaje niejasna.

Zatwierdził

ODPIS Z OSOBISTEGO RAPORTU KAPITANA NIGELA OWENSA, BRYTYJSKIEGO INŻYNIERA, DOWÓDCY ODDZIAŁU SPECJALNEGO WHETHERBY,

„OPERACJA DUSZENIE”,
6 PAŹDZIERNIKA 1945

Nie ufałem Harzerowi, ani trochę. Był byłym Hauptsturmführerem SS, który przeszedł na naszą stronę oferując informacje w zamian za nie wydanie go Rosjanom. Wiedziałem, że był członkiem dywizji „Das Reich” jednym z tych ludzi, dla których spalenie chłopskiej wioski było zwykłą codziennością – mało popularnej wśród naszych sowieckich sprzymierzeńców. Na zakończenie wojny został wysłany do Instytutu Cesarza Wilhelma. Nie był jajogłowym, ale wiedział gdzie znajduje się wiele dziwnych maszyn i przyrządów naukowych. Najwidoczniej dowodził ochroną wielu z nich. Miał wygląd człowieka, który sprzedaliby swoją babcią za kilka marek, ale muszę przyznać, że w tej sprawie był tak dobry jak mówił.

Harzer poprowadził nas przez sieć tuneli kanałów ściekowych do kompleksu bunkrów pod Friedrichshain. W głównej komorze znaleźliśmy maszynę międzywymiarową wraz z generatorami. Byliśmy w połowie podkładania ładunków wybuchowych, kiedy nas zaatakowały: odrażające szare stwory, które wyglądały po trochu jak ludzie, ale bardzo wysocy i pokryci kolcami jak u jeża. Jeden z nich poderzną takim kolcem gardło Szeregowca Eddowersa zanim ktokolwiek z nas był w stanie w ogóle zareagować. Cóż to nas mocno otrzeźwiło. Ruszyliśmy do przodu i potraktowaliśmy ich naszymi pistoletami maszynowymi. Wyraźnie pamiętam, jak pośród całej rzezi widziałem stwora, który zabił Eddowersa. Jak spokojnie kuca przy jego ciele, rozłupuje mu czaszkę i wyciąga z niej mózg, który zaczyna powoli zjadać. Próbowałem do zastrzelić, ale mój automat się zaciął – cholerny koszmar mechanika, nigdy nie był dobrą bronią. Ile to już razy je udoskonalano? Nie ważne, nie da się wypolerować gówna. Tak czy inaczej, kiedy odblokowałem broń, stworzenia już nie było. Zniknęło razem ze swoimi pobratymcami, których nie udało nam się zabić. Ostatecznie: jeden z nas martwy i dwóch rannych przeciwko pięciu trupom z ich strony.

Skończyliśmy podkładać ładunki, oddaliliśmy się na bezpieczną odległość i wysadziliśmy wszystko w cholerę. W drodze powrotnej zapytałem Harzera czy wie, co to były za stworzenia i czy były tymi bytami z innych wymiarów, o których nas ostrzegano w trakcie odprawy. Harzer powiedział, że to byli Intruzi – ściałgnięci do naszego świata przez bramę międzywymiarową. Kiedy zapytałem się po co to zrobili, powiedział tylko jedno słowo: „Desperacja”.

RAPORT Z AKCJI, 26 KWIETNIA, 1945

Przez większą część wieczoru byliśmy ostrzeliwani z budynku sklepu na Grosse Frankfurter Strasse. Około ósmej piętnaście ostrzał ustał i jakieś piętnaście minut później wziąłem kilku ludzi i zdecydowałem się na przeprowadzenie rozpoznania by upewnić się, czy sklep został opuszczony przez wroga.

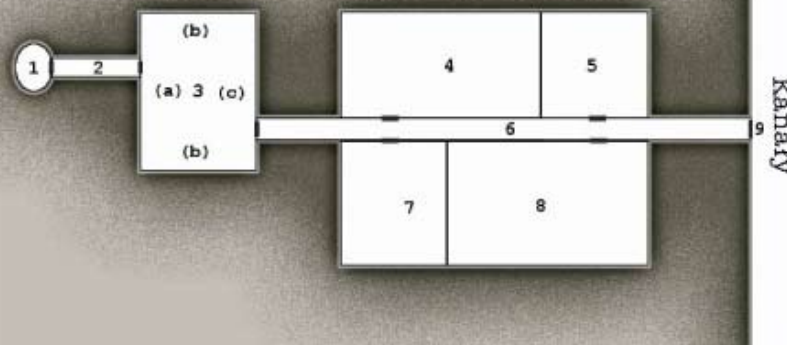
Przeszliśmy przez Grosse Frankfurter Strasse bez żadnych problemów i weszliśmy do budynku. Wewnątrz znaleźliśmy około tuzina ciał należących do niemieckich żołnierzy. Wyglądało na to, że wszyscy zostali zabici w walce bezpośredniej. Ciała nosiły ślady ran klutych, jak również wiele poważnych obrażeń głowy. Posuwając się dalej wewnątrz budynku dotarliśmy do spiżarni. Dyskretna obserwacja pomieszczenia przez okno nad drzwiami ujawniła dużą ilość dziwnych stworzeń w przybliżeniu kształt ludzki, ale o szarej skórze, pokrytej kolcami. Głowy jak u insektów. Wiele z nich zjadało ludzkie mózgi, prawdopodobnie zdobyte na zabitych żołnierzach. Inne przeglądały niemieckie wyposażenie i wydawało się, że zaznajamiają się z bronią maszynową, karabinami szturmowymi i pancerfaustami.

Zdecydowałem się uznać istoty zajmujące pokój za agresywne. Przez okno nad drzwiami wrzuciliśmy do środka granaty. Wszelkie stworzenia próbujące uciec przez drzwi zostały zastrzelone. Żadne nie przeżyło.

Niedługo później dołączyła do nas reszta batalionu. Ciała w budynku pokazałem dowodzącemu batalionem Majorowi Zubkovowi i Komisarzowi Gorinowi. Stwierdzili, że obecność stworzeń musi być efektem nazistowskich eksperymentów. Dyspozycję nad zwłokami wraz wszelkimi materiałami, które im towarzyszyły przekazano natychmiastowo pod jurysdykcję NKWD.

Porucznik Oleg Borisov
Pierwsza Kompania, Drugi Batalion
73 Pułk Strzelców

Mapa 1: Buknier Friedriechshain



1. Wejście/Wyjście: Strone schody łączą kompleks z powierzchnią. Niezamknięte stalowe drzwi otwierają się na zbombardowany teren, 500 metrów od budynku, w którym ciało Wolfganga Kielinga zostało znalezione przez Volkspolizei. Braineaters używają tych drzwi do wychodzenia i wchodzenia.

2. Korytarz: Łączy Wejście/Wyjście z pokojem maszyny międzywymiarowej (3).

3. Pomieszczenie z bramą: Komnata, w której nazistowski naukowiec przydzielony do „Akcji Doppelgänger” przyzywał z innego wymiaru obcych znanych jako Braineaters. Rząd stalowych prętów odgradzał naukowców od stworzeń, które sprowadzali do tego świata. Jedyne co mogli zrobić Braineaters wciągnięci przez bramę to opuścić kompleks przez Wejście/Wyjście (1). Z opornymi stworzeniami radzili sobie ciężko uzbrojeni strażnicy z SS. Pomieszczenie mocno odczuło siłę wybuchu, kiedy ładunki pozostawione przez Oddział WETHERBY zostały zdetonowane. Pręty są pocięte i powykręcane. Dla przeciętnej zbudowanej osoby przecięnięcie się między nimi nie powinno być trudne. Fragmenty bramy, wszystkie uszkodzone w wyniku eksplozji, ale nadal rozpoznawalne to:

(a) Łuk: Zwykła prostokątna rama od drzwi zbudowana z grubych, stalowych sztab, okryta gęsto kablami. Metalowa pokrywa służąca do zamykania bramy spoczywa niedaleko, oderwana od reszty konstrukcji.

(b) Generatory: Używane do zasilania bramy. Były do niej podłączone gęsto ciągnącymi się kablami.

(c) Konsola: Metalowy blat, na którym znajduje się panel kontrolny, zawierający pokręta i przyciski do włączania/wyłączania bramy, regulacji przepływu prądu i otwierania/zamykania metalowej pokrywy.

Możliwe jest aktywowanie bramy, ale wymaga to wymiany generatorów i szerokich prac naprawczych przy łuku i konsoli. Jeżeli BG będą nalegać na jej naprawę, to należy potraktować to jako konflikt Rozsądku przeciwko bardzo ciężkiemu wyzwaniu. Możliwymi konsekwencjami jest otworzenie portalu do świata Braineaters, co umożliwi nowym potworom przekroczenie bramy międzywymiarowej. Jeżeli BG przejdą przez bramę do innego wymiaru, to ich wyprawę można potraktować jako temat na nową przygodę.

4. Składzik: W środku znajduje się różnego rodzaju puszkowane jedzenie, części zamienne do maszyn, narzędzia i pojemniki z paliwem do generatorów.

5. Kuchnia: Zwykła kuchnia ze standardowym kuchennym wyposażeniem.

6. Korytarz: Z wyglądu podobny do korytarza (2). Prowadzi do ukrytego wejścia/wyjścia do głównego kanału pod Stalinallee.

7. Pokój mieszkalny naukowców i techników: Podzielony jest na pół tuzina ciasnych izdek. Nie ma tutaj nic godnego uwagi poza zniszczonymi meblami: krzesłami, biurkami, stołami i łóżkami.

8. Pokój mieszkalny wojsk SS: Przypomina zwykły pokój żołnierzy z koszar z dziesięcioma łóżkami rozmieszczonymi w dwóch rzędach.

9. Ukryte Wejście/Wyjście: Zamknięte (ale nie na klucz) drzwi. Zewnętrzna strona posiada zlewającą się z otoczeniem specjalną powłokę, imitującą ścianę tunelu.

Kurt Bortfeldt/ Willi Buckner



Cechy:

Akcja: 4
Wpływ: 3
Rozsądek: 1

Zdolności:

Czasami trzeba być brutalnym (+)
Wierny politycznie (+)
Czujny (+)
Skorumpowany (-)
Tylko Buckner:
Mało doświadczony (-)

Ukryte motyw:

Używanie swoich wpływów jako policjanta do
wzbogacenia się i nie zostania złapanym.

Ekwipunek:

pistolet Walther P38, samochód policyjny, cięż-
arówka Opel, karabin szturmowy Stg 44.

Helga Raumer

Cechy:

Akcja: 2
Inteligencja: 3
Wpływ: 3

Zdolności:

Atrakcyjna (+)
Biegła w negocjacjach (+)
Mściwa (-)
Skłonna do przestępstw (-)

Ukryte motyw:

Kontynuowanie swoich interesów na czar-
nym rynku i nie danie się wtrącić do wię-
zienia, zemsta na mordercach Kielinga.



Dr Philip Ulrich

Cechy:

Akcja: 2
Wpływ: 2
Rozsądek: 4

Zdolności:

Profesjonalista w tym, co robi (+)
Łatwo ulega zastraszaniu (-)

Ukryte motyw:

Zachować swoją pracę w szpitalu i nie
wpakować się w kłopoty z sowieckimi lub
niemieckimi władzami.



Otto Harzer - były Hauptsturmführer SS

Cechy:

Akcja: 3
Wpływ: 3
Rozsądek: 3

Zdolności:

Uprzejmy, posiada dobre maniery (+)
Dobrze posługuje się pistoletem (+)
Zbrodniarz wojenny (-)

Ukryte motywy:

Uniknąć oskarżenia o zbrodnie wojenne popełnione podczas służenia dla Rzeszy.

Ekwipunek:

pistolet Walther P38.



Kapitan Fiodor Odinkov

Cechy:

Akcja: 4
Wpływ: 3
Rozsądek: 3



Zdolności:

Ukierunkowany na wykonania zadania i bezlitosny (+)
Dobrze posługuje się wszelkim rodzajem małej broni (+)
Przyzwyczajony, że go słuchają (+)
Paranoik (-)

Ukryte motywy:

Dobrze wykonać wszystkie misje przydzielone mu przez GK-11 po to, żeby otrzymać awans.

Ekwipunek:

pistolet Tokarev M1933, karabin szturmowy AK-47 (lub MP40 SMG), jeep GAZ-67.



Wojska GK-11

Cechy:

Akcja: 3
Wpływ: 2
Rozsądek: 2

Zdolności:

Dobrze posługuje się wszelkim rodzajem małej broni (+)
Zastrasząca postawa (+)
Ślepo wykonuje rozkazy (-)

Ukryte motywy:

Pracować razem, żeby wykonać obecne zadanie.

Ignacy Trzewiczek

Karty świadków

Zespół dochodzeniowy dociera na miejsce zbrodni. Bohaterowie badają ślady, przyglądają się okolicy, zbierają wszelkie możliwe dane. W końcu następuje nieuchronne - ktoś rzuca: „Dobra, trzeba przesłuchać mieszkańców, może ktoś coś widział.” I nagle rodzi się problem. No bo co MG ma teraz zrobić?

Jedni Mistrzowie Gry zaczną prowadzić pół godziną mini sesję odgrywając po kolei trzydziestu kolejnych Bohaterów Niezależnych mieszkających w okolicznych kamienicach. Wygląda to jak cyrk, jest żmudne i raczej nudne. Gracze przepytują masę Bohaterów, będzie to miało jakiś klimat, będzie odzwierciedlało męczące godziny wędrowania od mieszkania do mieszkania i przepytывania kolejnych potencjalnych świadków, ale z drugiej strony - czy warto tracić tyle czasu sesji, spowalniać akcję, sprawiać, że część graczy się nudzi po to, by realistycznie odegrać sceny przesłuchań?

Inni Mistrzowie Gry, ci bardziej leniwi czy niecierpliwi, zdecydują się na ucięcie wątku krótką, rzeczową odpowiedzią: „Przepytałeś dwudziestu ludzi, zajęło ci to dwie godziny, dwóch z nich widziało podejrzanego mężczyznę.”

Szybko i bezboleśnie. Bez klimatu, bez napięcia, bez odgrywania Bohaterów. Suche podsumowanie.

Można inaczej? Myślę, że można. Myślę, że jest złoty środek.

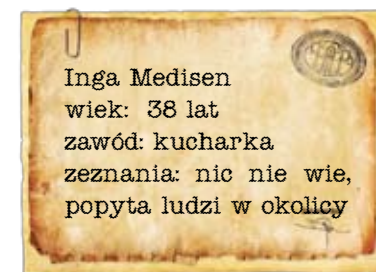
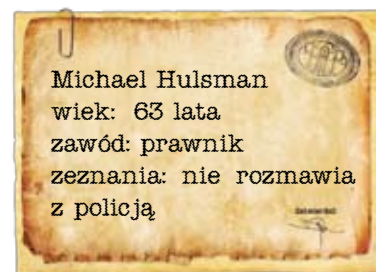
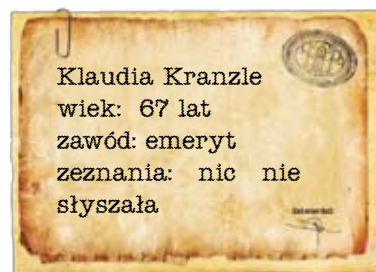
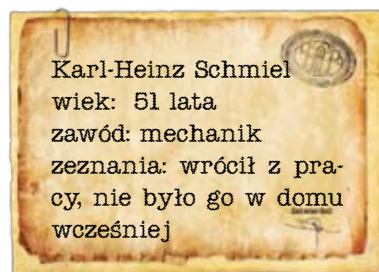
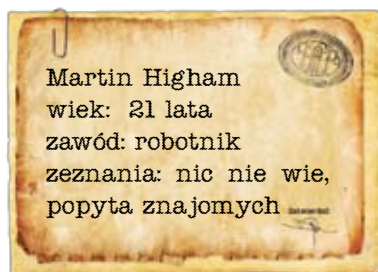
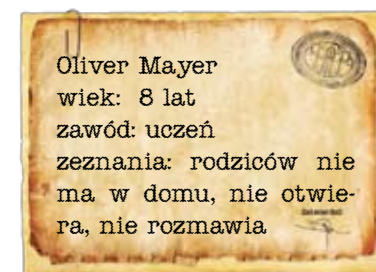
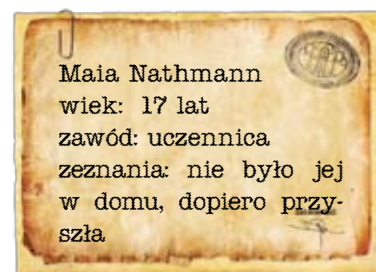
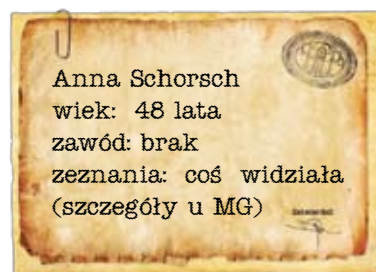
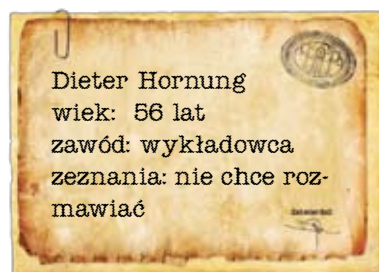
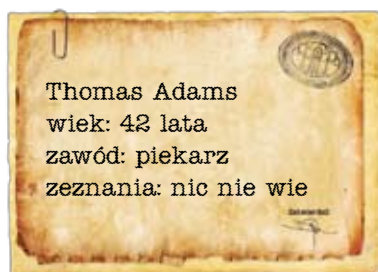
Kartoteka

Kartotekę wymyśliłem na potrzeby sesji Cold City. Stworzyłem bibliotekę Bohaterów Niezależnych, zwykłych mieszkańców Berlina. Opisałem ich, wydrukowałem, nakleiłem na karty. Wsadziłem do pudełka i stworzyłem kartotekę Berlińczyków na sesję Cold City. Kiedy Bohaterowie Graczy chcą udać

się do jakiegoś miejsca i przepytwać mieszkańców czy coś widzieli, słyszeli, czy coś wiedzą o sprawie - ciągnę losowo kilka postaci z kartoteki i wręczam graczowi. Z karty dowiaduje się, czy mieszkaniec coś wiedział, czy nic.

Kartoteka nie zmusza mnie do żmudnego odgrywania trzydziestu Bohaterów Niezależnych. Nie jest jednak też takim uproszczeniem, jak zwykłe stwierdzenie: „Nic nie widzieli.” Gracz dostaje w łapy kilka, czy kilkanaście kart i sprawdza je jedna po drugiej. Jeśli ma szczęście, trafi mu się karta z informacją: „Facet coś wie, gotów jest zeznawać, zapytaj MG co zeznaje”. Jeśli ma pecha, trafią mu się sami mieszkańcy z gatunku: „Nie było go w domu”, „Nic nie słyszał.”, „Nie chce gadać z policją”.

Na łamach Pirata przedstawiamy przykładowe karty - zaprojektowane specjalnie na potrzeby sesji Cold City. To początek. Zachęcam do tworzenia swojej kartoteki. Jeden, dwóch mieszkańców Berlina tygodniowo i za jakiś czas będziesz miał wielką panoramę mieszkańców miasta. Sprawdzi się przy niejednym dochodzeniu...



Peter Breisner
wiek: 40 lat
zawód: kierowca auto-
busu
zeznania: coś widział
(spytaj MG o detale)

Gabrielle Messner
wiek: 24 lata
zawód: sprzątaczką
zeznania: boi się rozma-
wiać

Angela Schimdt
wiek: 36 lat
zawód: aptekarz
zeznania: nie chce roz-
mawiać

Jonas Lang
wiek: 54 lata
zawód: fotograf
zeznania: coś widział
(spytaj MG o szczegóły)

Jocelin Herzog
wiek: 22 lata
zawód: student
zeznania: coś wie, ale
boi się powiedzieć

Hildegarda Broms
wiek: 41 lata
zawód: kioskarka
zeznania: ma wiadomo-
ści z drugiej ręki

Talima Lankdorf
wiek: 54 lata
zawód: gospodyni
zeznania: nie ma teraz
czasu, każe przyjść po-
tem, dzieciaki jej wyją

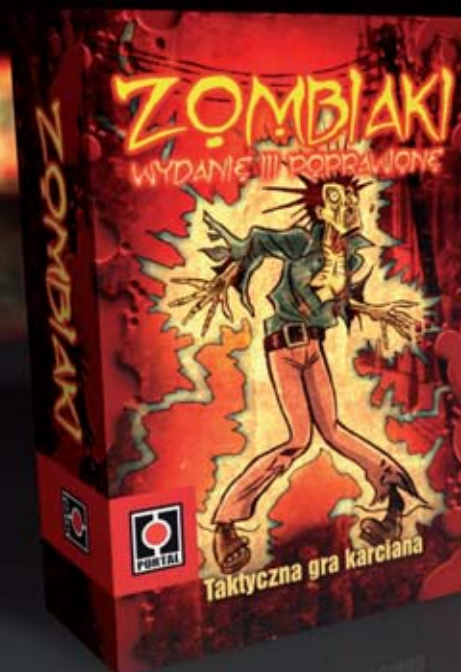
Elfriede Hass
wiek: 14 lat
zawód: uczennica
zeznania: szłocha ze
strachu

Mathias Alptraum
wiek: 25 lat
zawód: student
zeznania: nie chce roz-
mawiać

Dieter Kopaschke
wiek: 41 lat
zawód: kolejarz
zeznania: znalazł coś
dziwnego (decyzja MG)

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!



Ignacy Trzewiczek

NEUROSHIMA TACTICS

...DLA OPORNYCH

BITEWNIAKOWY PIERWSZY RAZ

No dobrze, Portal wydaje grę bitewną w świecie Neuroshimy. Od lat krążyły plotki, że taka gra powstanie i w końcu faktycznie jest. Powstała. Nic tylko kupować i grać. Masz zaufanie do gier Portalu, Neuroshima RPG przypadła ci do gustu, gracie w nią od lat, Neuroshima HEX to nawet nie ma co mówić, międzynarodowy hit, w którego gra pół polski. Warto ponownie zaufać ekipie Portalu i zacząć grać w Neuroshimę Tactics, prawda?

Tyle, że nigdy nie grałeś w bitewniaki... Chciałbyś pograć, ale słabo znasz temat. Nie czujesz się pewnie. Nie chcesz wydać kasy na darmo. „I chciałabym, i boję się”...

Bez paniki. Multi i Neuro też wcześniej nie grali w bitewniaki, a teraz trzeba ich siłą odrywać od stołu. Wszystkiego cię nauczymy. Od A do Z.

FIGURKI

Po pierwsze, zdajemy sobie sprawę, że wielu z was ma małe doświadczenie w zabawie z figurkami. Na myśl o sklejaniu rączek figurek, doklejaniu główek i różnych innych zabawach z super glue i sklejaniem sobie palców czujecie dreszcze na plecach i grozę w sercu.

Dlatego wszystkie figurki – oprócz modeli Molocho – są jednoczęściowe. Nie trzeba nic sklejać. Nie grozi ci żadne niebezpieczeństwo. Nie panikuj. Nie musisz się martwić, że po tym jak niosłeś figurki na turniej okaże się, że całej ekipie odpadły nóżki, bo źle dopasowałeś części. Nic z tych rzeczy.

Kupujesz zestaw, wyciągasz modele, i są gotowe do gry. Możesz je pomalować – zachęcamy i będziemy uczyli jak to robić. Ale jeśli nie masz ochoty na malowanie, po prostu wyciągasz modele z pudełka, stawiasz je na stole i jesteś gotowy do boju.

STARTER TO DOBRY POCZĄTEK

W Neuroshimie Tactics pojawiają się cztery armie – Molocho, Posterunek, Hegemonia oraz Borgo. Do każdej armii będziecie mogli kupić starter – w starterze jest jeden oddział, jeden model specjalny oraz jeden bohater. W sumie pięć fajnych figurek. Dla przykładu – jeśli kupujesz starter Hegemonii, znajdziesz w nim trzy modele gangerów, jeden model Szefa gangu oraz Kaznodzieję. Tak, tego klekę z shotgunem, którego znasz z podstawki do Neuroshimy. Tego samego.

Tymi pięcioma figurkami rozgrywasz z kumplem naprawdę fajne bitwy. Od ponad pół roku jeździmy po konwentach prezentując grę i prezentujemy ją właśnie na przykładzie starterów. Bez ściemy. Bez wciskania kitu. Pokazujemy wam dokładnie jak gra wygląda po zakupie startera. Zagrasz na konwencie takim zestawem, widzisz, że dobrze się bawiłeś i wiesz, że warto kupić to pudełko, zdobyć te pięć modeli i zabawa będzie przednia. Bez ściemy. Testowaliśmy to do bólu. Jeden starter to kupa zabawy.

PODZIAŁ MODELI

W grze występują trzy typy jednostek. Są to oddziały podstawowe, modele specjalne oraz bohaterowie. W każdej armii zaprojektowaliśmy trzy różne oddziały podstawowe. Jeden oddział kupujesz w starterze (zawiera trzy modele), pozostałe dwa oddziały są dostępne w blisterach (po dwa modele). Na przykładzie armii Posterunku – w starterze znajdziecie trzy modele Lekkiej piechoty. Oprócz tego możecie kupić sobie blistry z dwoma różnymi modelami Szturmowców oraz dwoma różnymi modelami Zwiadowców. Do wyboru do koloru.

Do tego dochodzą modele specjalne. Są dostępne w blisterach, podobnie jak bohaterowie, po jednym modelu w blisterze. Każda armia ma swoich trzech własnych, unikalnych specjalistów: Posterunek ma medyka czy strzelca wyborowego, Borgo ma Spidera czy Mesmerytę, a Moloch ma na przykład Mechanika, Łowcę, czy Transporter...

Całość uzupełniają bohaterowie – Kaznodzieja, Zabójca, Chemik, Najemnik... Znaczą tych gości, co?

Wszystko jest proste i jasne, kompletowanie armii jest w waszych rękach. Kupujesz starter i masz już jeden oddział, jeden model specjalny i jednego bohatera, możesz grać i dobrze się bawić. Potem, dokupując blister, zaczynasz kreować swoją armię, wybierasz te modele, które pasują do twojej koncepcji i twoja armia zaczyna nabierać konkretnego charakteru.

MAKIETY

No dobra, pogadaliśmy o figurkach, teraz drugi potencjalny problem – makiety. Nie umiem robić makiet, nie jestem Adam Słodowy, ratunku, o la boga, mam ratuj.

Bullshit.

Po pierwsze, makiety do Neuroshimy robi się piekielnie łatwo. W ciągu godziny jesteś w stanie zrobić makiety na cały stół. Jedną godzinkę pracy i masz spokój na zawsze. Poważnie.

Po drugie – jak tylko skończymy cykl filmów prezentujących reguły gry – serię 12 powodów – zabieramy się za video poradniki poświęcone zabawie w Neuroshimę Tactics. Pokażemy ci jak robić makiety. Odpalisz



Dwa mutki wystawiły się strzelcowi wyborowemu. Rozkoszny obrazek, co nie? Wiedz, że oni tylko tak pozują - gdyby to była prawdziwa gra, mutasy najpewniej siedziałyby za zasłoną, a i strzelec znalazłby lepsze stanowisko. Co jak co, ale cover to w NS Tactics podstawa.

YouTube, siądziesz z nami i po kwadransie będziesz miał swoją pierwszą – zajebistą – makietę. Poważnie, poważnie.

Po trzecie – pokochaliśmy robić makiety. Robimy je jak szaleni. Wciąż powstają nowe. Nie mamy już na nie miejsca w Portalu. Dlatego będziemy je rozdawali. Weźmiesz udział w jednym z wielu konkursów jakie będziemy organizować i dostaniesz komplet makiet do Tacticsa. Poważnie. Jesteśmy szaleni. I zależy nam, żebyś się dobrze bawił przy naszej grze. Poważnie, naprawdę.

Po czwarte – szykujemy niespodziankę. Ale o niej na razie sza!

KOŚCI, MIARKI, DUPERELE

Neuroshima Tactics chodzi na k20, macie ich w domu całą masę. Do tego potrzebujesz całówkę – czyli miarkę w calach. Możesz wziąć linijkę i markerem zaznaczyć na niej cale. Możesz pójść do Praktikera i kupić całówkę – inwestycja jest sroga, zabulisz dobre 5 zeta, ale będziesz miał super narzędzie. Możesz też wybrać wersję oszczędną – zaoszczędzisz piątaka na kostki. Wersja oszczędna polega na tym, że idziesz do IKEI, udajesz, że chcesz kupić regał na książki i kanapę, a w rzeczywistości bierzesz do kieszeni garść ołówek i papierową miarkę. Jest idealna. Sprawdziliśmy to. Ołówki daj młodszej siostrze, niech rysuje. W przyszłości może zostanie znaną malarką. Miarkę wykorzystasz w Tacticsie.

Do gry będziesz potrzebował nieco żetonów. Są w starterach. I w blisterach. I niczym, naprawdę, się chłopie nie martw.

ODROBINA POWAGI NA KONIEC

Mówiąc poważnie – wiemy, że w Neuroshimę Tactics chce zagrać rzesza graczy, która do tej pory nie grała w bitewniaki. Nie macie doświadczenia w zabawie z figurkami i być może trochę macie pietra. Wiemy o tym. Wiemy o tym cholernie dobrze. Jesteśmy przygotowani, by krok po kroku wszystko was nauczyć. By wejście w świat gier bitewnych było przyjemnością. Byście mogli skupić się na taktycznej zabawie w Neuroshimę, a nie użerać się z duperelami pokroju makiet czy sklejaną figurek.

Zaufajcie nam. Pokochaliście Neuroshimę RPG. Pokochaliście Neuroshimę HEX. Czas na kolejny romans. Tym razem pokochacie Neuroshimę Tactics.

Bartosz 'Bartosh' Majorczyk

PAJAK

PIEKIELNA MASZYNA

Chwila odpoczynku przed kolejnym starciem. Moloch wycofał ciężki sprzęt, który wciągnęliście w zastawioną pułapkę. Eksplodujące beczki dziurawiły pancerze, urywały czujniki i uszkadzały śmiertelnoścą broń. Pierwsza runda dla was, ale w nadciągającym mroku można zauważyć rozbłyśki świadczące o tym, że roboty inżynierskie naprawiają uszkodzonych współbraci. Wasza obrona była skuteczna, ale za jaką cenę? Została was ledwie garstka. Dyszycie ciężko, repetując broń i w pośpiechu nakładając prowizoryczne opatrunki. Wasza napięta do granic czujność nie zawiodła was i tym razem. W zalegającej nad ruinami ciszy słychać cichy syk silniczków oraz uderzenia stalowych odnóży o popękany asfalt. To koniec. Zbliżają się Pajaki!

Podrywacie się, przerażeni. Przedpole wydaje się czyste, ale słuch was nie myli. Gdzieś za wypełnioną piaskiem skrzynią błysnął stalowy korpus. Strzelacie, ale pociski bezsilnie wbijają się w przesko-

dę. Odgłosy nasilają się. Z prawej i lewej strony stuk odnóży staje się coraz wyraźniejszy. Wiecie, że są za beczkami, betonowymi blokadami i workami z piaskiem. Nie ruszają się. Uderzają stalowymi kończynami w nawierzchnie, chcąc was przerazić. Udaje im się. Spocone dłonie coraz mniej pewnie trzymają broń. Lufy karabinów niespokojnie wodzą po widnokręgu.

Coś jest nie tak! A może to nie próba przstraszenia, ale zmyłka? Próba zagłuszenia innych odgłosów? Nie zdążyliście się obrócić, kątem oka wychwytyjąc jak po ścianie za waszymi plecami przesuwa się ciemny kształt. Nie było już czasu na reakcję. Dwie maszyny z niewielkiej odległości przeorały wam plecy celną i morderczą serią.

Pajak. Dla ukrytego w starej fabryce Mózgu oznaczony jako S3. Jeden z pięciu, biorących udział w oczyszczeniu kompleksu przemysłowego z ukrywających się tam ludzkich sabotażystów. Ta maszyna uczestniczyła już w walce. Jedno z hydrau-

licznych odnóży musiało zostać wymienione, kiedy w poprzedniej akcji przeciwnik zdołał dobiec i zamachnąć się ciężkim młotem. Na stalowym korpusie, zwisającym nisko nad ziemią, widać bruzdy wyżłobione przez eksplodujący granat. Dwie ciśnieniowe ssawki umożliwiające jednostce wchodzenie na ściany, zostały stopione przez pokrywającą asfalt płonąca benzyna. Może to dziwne, ale maszyna ta ma swoją historię. Długą, bo sięgającą dalej niż kilka ostatnich bitew. Umieszczone w jej korpusie serce, czyli układ składający się z systemu kontrolnego, czujnika ruchu oraz podzespołu orientacyjnego wchodził w skład jednej z pierwszych maszyn tego typu, jakie na pole bitwy wprowadził Moloch. Pierwsze Pajaki różniły się od współczesnych modeli. Były dwa razy większe., a ich długie odnóży miały doskonale radzić sobie z nierównym terenem, docierać tam, gdzie inne maszyny grzęzły, powstrzymywane przeszkodami stawianymi na ich drodze przez ludzi. Te maszyny były powolne, duże, oraz ze względów technicznych słabo opancerzone. Były niezgrabne, bo testowane przez Molocha programy nie były w stanie sprawnie i efektywnie kontrolować takiej ilości mechanicznych kończyn, z których każda napotykała na inne parametry podłoża i musiała się inaczej zachować, aby utrzymać całość w równowadze. Bez odpowiedniego pancerza ostrzał wywoływał prawdziwe spustoszenie w robotach tego typu, niszcząc komputer centralny lub uszkadzając hydrauliczny układ poruszania się. Problemy z odpowiednim wyważeniem sprawiały, że byle wybuch był w stanie przewrócić je i unieruchomić na dobre. Układ kontrolny obecnej jednost-

ki oznaczonej jako S3 należał do maszyny, która wpadła w przygotowaną pułapkę, gdzie pozbawiona możliwości dalszego poruszania się przeszła w stan uśpienia. Pozostawiona w wilczym dole, uniknęła ciężkiego ostrzału, jakiego doświadczyły pozostałe maszyny z oddziału. Gdy przeciwnik uciekł, roboty inżynieryjne odnalazły i przetransportowały uszkodzonego Pajaka. Przez kolejne miesiące trwały wnikliwe analizy zapisu czujników i nagrań. Moloch potrafi uczyć się na błędach. Połączone siecią komputery analizowały miliony danych i nagrań przedstawiających przedwojennych przedstawicieli Pajęczaków. Wysłane na południe roboty zdobyły żywych przedstawicieli tych gatunków, które następnie umieszczono w specjalnych klatkach, gdzie setki kamer rejestrowało każdy najmniejszy ruch. W wyjęty z uszkodzonego korpusu układ kontrolny wpompowano nowe algorytmy, a mechaniczne chwytaki rozmontowywały część podzespołów w celu wymiany ich na bardziej odpowiadające nowym potrzebom. Kilkanaście kilometrów dalej, w zajętej przez Molocha fabryce samochodów, na w pełni zautomatyzowanej linii powstawały właśnie pającze korpusy nowej konstrukcji. Te puste i nieruchome szkielety dostarczano potem dalej, gdzie szybko i sprawnie wmontowywano w nie odpowiednie układy. Baterie wskazywały pełne naładowanie. Na sygnał jednostki centralnej uruchomiono nową partię maszyn. Stalowa podłoga fabryki zadrżała tupotem stek stalowych odnóży. Moloch nie prowadzi poligonów. Moloch testuje swoje jednostki w walce. Nowa partia Pajaków postępowała za ciężkim sprzętem,

który skupiał na sobie cały ostrzał ukrytych w bunkrach ludzi. Nikt nie zauważył niewielkich jednostek, które wspinały się po stromej ścianie kompleksu umocnień i wchodził do środka przez kanały wentylacyjne. Wnętrza bunkrów rozbłyły a powietrzu niósł się krzyk zaskoczonych ludzi. Jednostka S3 przeszła wtedy swój chrzest bojowy.

Podobnych bitew było wiele. W tym czasie doszły nowe modyfikacje, a sama maszyna przeszła szereg napraw. Teraz stoi, czekając aż baterie zostaną ponownie naładowane, a niewielki robot naprawi uszkodzone ssawki. Mózg wysłał sygnał do aktywacji. Do systemu dotarły dokładne wytyczne nowej trasy i celów. Czas działać!



Ignacy Orzewiczek Stronghold

Druga edycja

Po premierze Strongholda wydawało się, że sprawy lepiej potoczyć się nie mogły. Kolejka, przebijających się ofertami, wydawców chętnych do wydania gry na całym świecie, olbrzymie zainteresowanie w serwisie BoardGameGeek.com, sprzedaż pudełek z grą największa w całej dziesięcioletniej historii Wydawnictwa Portal. Grudzień, nieco ponad dwa miesiące po premierze gry, zamykaliśmy z pustym magazynem i gorącym, właśnie podpisanym kontraktem dotyczącym międzynarodowego wydania gry przez Valley Games. Kanadyjski wydawca w swojej ofercie miał takie tytuły jak Die Macher, Titan czy Republic of Rome. Najwyższa światowa półka. Gdy zrobiłem – tak z ciekawości – analizę pośród recenzji w Świecie Gier Planszowych okazało się, że Valley Games jest firmą, której gry mają najwyższą średnią ocenę w całej historii pisma. Tytuły z tej stajni recenzenci oceniali albo na 10 albo na 9, zależnie od tytułu. Byłem piekielnie dumny z towarzystwa, w jakim znajduje się Stronghold.

Potem jednak sprawy zaczęły się komplikować.

Instrukcja

Zespół Valley Games wziął Strongholda na warsztat. Za przygotowanie nowej wersji zabrał się

John Rodriguez, odpowiedzialny wcześniej za przygotowanie nowej edycji Republic of Rome. To jemu przypadła rola informowania mnie i konsultowania ze mną wszelkich pomysłów i projektów zmian. Zapewne żaden z nas nie spodziewał się wtedy jakie czeka nas piekło. Trafiła kosa na kamień...

Wszystko zaczęło się niewinnie.

„Chcielibyśmy napisać od nowa instrukcję.”, otrzymałem maila. „Nie, no, poważnie? Dlaczego?!” pomyślałem ze wstydem i natychmiast odpisałem: „Oczywiście. Macie wolną rękę. Zróbcie to dobrze.” Kilkanaście dni później otrzymałem plan zmian w instrukcji. Miała być podzielona na dwie osobne książki – po jednej dla Obrońcy i Najeźdźcy, z wykorzystaniem przykładów, jakie dodaliśmy do instrukcji Portalu opublikowanej w grudniu w formacie PDF. Do tego skrót wszystkich ikon i oznaczeń na ostatniej stronie.

Generalnie dwa razy więcej zadrukowanego papieru – by informacje były czytelne, przejrzyste, by gracze nie musieli wydierać sobie reguł z rąk. Byłem na tak. Jeśli tylko stać ich na dodawanie dwóch instrukcji

PLANSZOWY TELEGRAF

Od lutego rozegraliśmy 49 gier testowych w dodatku do 51. Stanu. Dodatek dorobił się też tytułu – 51. Stan - NEW ERA.

W najnowszym numerze Świata Gier Planszowych jest dołączona karta do 51. Stanu.

Aplikacja NS HEX Puzzle trafiła do sprzedaży – zawiera 100 Hexogłówek przygotowanych przez największego specja od NS HEX na świecie, czyli Michałusa TM. Jest się teraz nad czym pogłowić, o! jest!

Na Grojnie zaprezentowaliśmy grę karcianą ze Świata Neuroshimy, karciankę Resistance. Przyjęcie bardzo ciepłe!

Stronghold dotarł do portu w Gdańsku i właśnie jest clony. W kwietniu będzie na półkach!

Cywilizacja oraz Neuroshima HEX w marcu trafiły do naszych magazynów i już są w sprzedaży.

Zombiaki1 trafiły do sprzedaży i wraz z regułami z tego Pirata można je połączyć z dwójką i grać w czterech graczy.

Klub Wielosfer prowadzi akcję Zombiaki24. Więcej na ich stronie <http://wielosfer.pl/?p=1482>

Szykujemy na wiosnę dodruk naszej najbardziej porąbanej gry karcianej – Atomówek!

Potwierdzamy dodruk NS HEX DUEL - naturalnie jeszcze na ten rok.

Potwierdzamy, że Michał Oracz rozpoczął prace nad kolejnym dodatkiem do Neuroshimy HEX.

Na stronie 51. Stanu opublikowaliśmy plik do wydruku – licznik punktów zwycięstwa połączony ze skrótem reguł. Dla początkujących będzie jak znalazł!

do gry zamiast jednej, czemu nie! Jak dla mnie Amerykanie mogą mieć nawet i cztery instrukcje jeśli to pomoże w ogarnięciu gry.

Reguły na tak

Na wiosnę John zgłosił się do mnie z informacją, iż po kwartale intensywnego testowania i rozmów w firmie oraz z użytkownikami serwisu BGG przygotowali pakiet zmian w regułach. Chciałbym je zaakceptować. 28 marca otrzymałem czterostronicowy dokument zbierający propozycje zmian. Część z propozycji była – w mojej opinii – absolutnie nieakceptowalna. Zaczniemy jednak od tych, które były ciekawe...

Uproszczono rytuał Trucizny. Zamiast jakieś zamotanej reguły, której momentami nawet ja sam nie rozumiałem, Kanadyjczycy wprowadzili czystą, prostą regułę – biała kostka Obrońcy od razu spada do Szpitala, od razu, nim jeszcze policzy się Siłę, wyniki starcia i inne elementy rozpatrywania walki. Czysto i szybko. Byłem na tak.

Overrun, czyli Przełamanie. Kiedy przeczytałem o tym pomysłem, aż podskoczyłem z radości. Chwilę później walnąłem czołem w biurko. „Czemuż, ach, czemuż, sam na to nie wpadłem!”. Zespół Valley Games opracował prostą, elegancką regułę – jeśli Najeźdźca wchodzi do zamku na odcinku muru z przewagą 4 lub więcej siły oznacza to, iż dosłownie zmiażdżyli Obrońcę. Takie wejście do zamku będzie nagrodzone dodatkowym Punktem Chwały. Wyśmienity pomysł. Byłem na tak, tak, tak.

Reguły na nie

Wśród propozycji znalazły się także dwie, które były według mnie niemożliwe do zaakceptowania. Pierwsza dotyczyła ujednolicenia reguł poruszania się po zamku. Valley chciał, by poruszenie się z murów do Koszar, z murów do Straży, czy też z pola Gwardii honorowej na mury – zawsze musiało przebiegać przez dziedziniec. Dziedzi-



Po długiej przerwie powraca Stronghold. Czas rozpocząć nowe szturm!

niec miał być centrum zamku i jeśli ktoś chciał biegać po zamku, musiał zawsze zaliczyć Dziedziniec.

Ilość klepsydr, które pójdą na dodatkowe koszty ruchu musiały sprowadzić zgubę na wojska Obrońcy. Zmiana musiała kosztować Obrońcę w przekroju całej gry kilkanaście klepsydr. Absolutnie niezrozumiała propozycja.

Druga – równie dramatycznie zmieniająca układ sił – to osłabienie siły bramy na zamku. W mojej wersji brama miała 8 punktów siły i przebicie się przez nią graniczyło z cudem. Gra opowiadała historię monu-

mentalnego oblężenia zamku, a historia robienia dziury w drzwiach wydawała mi się mało ciekawa – stąd projektując grę ustawiłem siłę bramy na dużym poziomie. Valley chciało, by wdarcie się do zamku było realnym zagrożeniem dla obrońców. Chcieli obniżyć siłę bramy o 2 punkty, do 6. Tą propozycję rozumiałem, nie podobała mi się, była wbrew mojej autorskiej wizji, ale rozumiałem ją. Gracze chcieli robić dziurę w drzwiach.

Awantury

Zaczęły się debaty. Odrzuciłem dwie propozycje i w długim mailu tłumaczyłem motyw i powody

mojej decyzji. Otrzymałem w zamian długie wyliczenia symulujące oblężenie zamku i pokazujące, że jeśli Obrońca się dobrze przygotuje, to do zamku nie da się wdrzeć z taranem. Odpisałem na nie zgodnie z prawdą, że doskonale o tym wiem – znałem te obliczenia, miałem dokładnie takie same u siebie w szufladzie, pochodziły z lipca ubiegłego roku, kiedy projektowałem reguły taranu.

„Po co są reguły taranu, skoro nie da się wdrzeć do zamku z taranem?”

„Bo to gra o oblężeniu i taran być musi, ale chcę, by gracze wdzierali się na mury, a nie tłukli drewnianą belką w drzwi!”

„Ale gracze czują się oszukani, narzekają na BGG, że Stronghold ma źle obliczony balans.”

„Ale on jest dobrze obliczony! Jest tak jak chciałem.”

„Ale gracze chcą czego innego! Oni chcą, aby taran nie był fikcją.”

I tak się mailowaliśmy. Do rozmów włączył się Charles Simon, najbardziej aktywny gracz Strongholda na BGG, mający wtedy już kilkadziesiąt partii na koncie. Oni, że taran nie działa, ja im, że wiem, i że tak ma zostać. Bujaliśmy się tak przed kilka tygodni. Tymczasem, zupełnie niezależnie od przepychanek o taran, toczyła się totalna awantura związana z regułami poruszania się po zamku.

Mętlik w głowie

O ile w stu procentach zgadzałem się ze zmianami dotyczącymi rytuału Paniki i z nową, świetną regułą Overrunu, o ile w pełni rozumiałem pretensje fanów dotyczące Taranu, o tyle za Chin Ludowe nie pojmowałem powodów, dla których

Valley chce grzebać w regułach poruszania się po zamku.

Tak, na forach dało się wyczytać niezadowolenie z tego, iż możliwe jest, by Obrońca odpuścił jeden mur i wygrał grę. Valley to naprawiło. Tak, na forach dało się wyczytać, że Taran nie działa i trzeba go poprawić. Valley próbowało to naprawić.

Ale reguły poruszania się? W życiu na żadnym forum nie czytałem ani pół skargi na ten element gry. Tłumaczyłem Rodrigezowi, że to pomysł z czapki, zupełnie bezpodstawny i że nie ma możliwości, byśmy tak głęboko grzebali w silniku gry.

Rodriguez swoje – że ich grupa testerów potwierdza, że trzeba to zmienić. Miałem straszny mętlik w głowie. Z jednej strony nie chciałem wychodzić na upartego barana z Polski, z drugiej byłem absolutnie pewien, że propozycja Valley Games rozchwieje balans gry.

Napisałem maila do Bruno Faiduttiego, zaprzyjaźnionego autora z Francji z prośbą o opinię i poradę co w takiej sytuacji robić. Odpowiedź przyszła szybko. „That’s a terrible issue. It happens almost every time with Fantasy Flight Games, and sometimes I finally accepted their changes. Most times, they were wrong.” Super. Strasznie mnie pocieszył...

Polska odsiecz

Potrzebowałem pomocy. Uspokojenia nerwów. Chłodnego spojrzenia. Wymyśliłem podstęp. Zebrałem wszystkie propozycje zmian w grze i wysłałem je do kilku najbardziej doświadczonych graczy w Strongholda w Polsce – testerów i fanów gry. „Słuchajcie, mam tu zebrane pomysły na zmiany w grze, możecie się wypowiedzieć?”

Nie powiedziałem im, że to nie moje pomysły, lecz Valley. Nie powiedziałem im o całym kontekście i wadze problemu. Po prostu zapytałem o opinię, bez żadnego komentarza.

Panika i Overrun? Stuprocentowa zgoda. Taran? Opinie podzielone. Zmiana reguł poruszania? „Trzewik, co ci odbiło?” to najdelikatniejszy komentarz jaki otrzymałem. Sto procent opinii na „nie”.

„Dzięki za opinię.” odpisałem testerom i zasiadłem do pisania maila do Valley.

Krakowskim targiem

„Zgadzam się na zmianę działania rytuału Paniki. Zgadzam się na wprowadzenie nowej reguły Overrun. Zgadzam się na osłabienie bramy – choć zaznaczam, iż jest to wbrew mojej wizji gry. Nie zgadzam się na zmianę reguł poruszania wojsk w zamku. Konsultacje uważam za zamknięte. Z poszanowaniem, bla bla bla, Ignacy Trzewiczek.

Valley Games uszanowało moją decyzję. Podziękowali za wielotygodniowe rozmowy, i przystąpili do finiszu z pisaniem instrukcji do gry. Później jeszcze przyszło mi akceptować planszę, na której pojawiły się drobniutkie zmiany, jeszcze dosyłałem logówki nominacji do nagrody Gra roku, jeszcze mailowaliśmy o różnych duperełach. Wtedy jednak, tamtym mailem ostatecznie klepnęliśmy finalny obraz reguł w II edycji Strongholda.

I choć nadal nie podoba mi się to, że osłabiono Taran, choć nie podoba mi się, że nie wysłuchano moich propozycji o dwóch modach gry, dla początkujących i zaawansowanych, które w łatwy sposób miały zmieniać ciężar balansu, to jednak wiem, że z nowym podręcznikiem, z regułą Overrunu, Stronghold II edycja będzie świetną grą.

Nie mogę się doczekać, aż pudełko z dalekich Chin w końcu trafi w moje łapki...

Ignacy Trzewiczek

Zombiaki

wariant rozgrywki dla 4 graczy

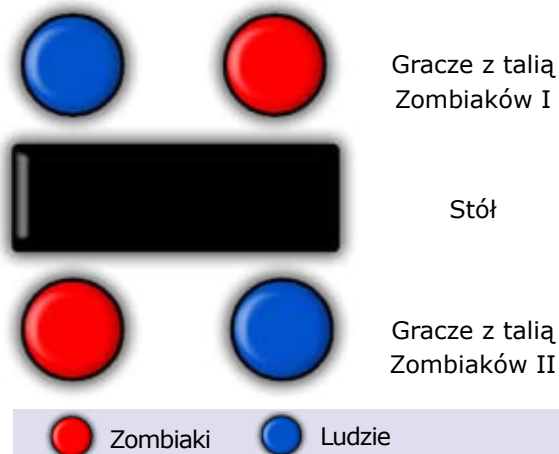
Pierwsze rozgrywki w czteroosobowe Zombiaki miały miejsce dawno, dawno temu, na konwentach Dracool (w roku 2002? 2003?) i były inicjatywą fanowską. Dziś, po ukazaniu się - obok Zombiaków II - także nowej edycji klasycznych Zombiaków, powracamy do pomysłu. Zapraszamy do rozgrywek para na parę, dwóch na dwóch, rodzice kontra dzieciaki!

Wariant czteroosobowy Zombiaków wymaga posiadania kompletu kart zarówno z gry Zombiaki 1 jak i Zombiaki 2: Atak na Moskwę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Losowo lub na podstawie innego wyboru gracze dzielą się na dwie, dwuosobowe drużyny: Zombich oraz Ludzi. Gracze z jednej drużyny siadają na przeciwko siebie.

Usadowienie w wariancie na 4 graczy



Każdy z graczy wybiera dla siebie talię kart. Gracze Ludzie decydują, który z nich będzie korzystał z talii Ludzi z gry Zombiaki 1, a który z Zombiaków 2. Analogicznie talie pomiędzy sobą rozdzielają gracze z drużyny Zombich.

Reszta przygotowań do gry (ustawienie planszy/przecznice, karty Świt kładzie się na spód talii. itd.) jest taka sama jak w standardowym wariacie gry.

Na koniec przygotowań jeden z graczy Zombich zostaje wybrany Pierwszym Graczem i otrzymuje znacznik Pierwszego gracza (może to być cokolwiek).

Teraz drużyny są gotowe do stoczenia pojedynku o życie, świt jest odległy...

PRZEBIEG GRY

TURA DRUŻYNY ZOMBICH

Obaj członkowie drużyny dobierają z własnych tali do 4 kart. Dociągane karty nie mogą być widoczne dla pozostałych graczy, również dla drugiego członka własnej drużyny.

Następnie pierwszy gracz wybiera jedną ze swoich kart i kładzie ją odkrytą przed sobą. Drugi gracz odkrywa teraz w podobny sposób swoją pierwszą kartę. W identyczny sposób każdy z graczy Zombich odkrywa swoją drugą kartę. Pozostałe dwie karty są odkładane z powrotem na wierzch talii Zombich.

Na zakończenie tej fazy przed graczami z drużyny Zombi powinny w sumie znajdować się 4 karty.

Z tych czterech dostępnych kart gracze odrzucają jedną na Śmietnik. Wspólnie ustalają, która karta ma być odrzucona.

Pozostałe 3 karty muszą być teraz zagrane (rozpatrzone) lub odrzucone.

Nie można zostawić żadnej karty na przyszłą turę.

Po zagranie lub odrzuceniu kart (zgodnie z ustaleniami członków drużyny), tura Zombich kończy się. Znacznik Pierwszego Gracza przechodzi do gracza z drużyny Ludzi siedzącego po lewej stronie.

TURA DRUŻYNY LUDZI

Przebiega tury drużyny Ludzi odbywa się w sposób analogiczny jak tura drużyny Zombich.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Warunki zwycięstwa są takie same jak w wariantach podstawowym gry.

INFORMACJE DODATKOWE

ZMIANA DZIAŁANIA KART

Klik – zagrana karta kładzona jest obok planszy. Może być wykorzystana w dowolnym momencie gry.

Zmiataj – gracze Zombich pokazują po 1 wierzchniej karcie ze swojej talii. Wybierz, który z nich ma odrzucić swoją kartę.

Mięso – gracze Ludzi pokazują po 1 wierzchniej karcie ze swojej talii. Wybierz, który z nich ma odrzucić swoją kartę.

Na dzisiaj
koniec,
kochaniutcy



**WUJEK MUCIO
ŻEGNA I ZAPRASZA:**

**GWIEZDNY PIRAT #39
JUŻ ZA MIESIĄC!**

NOWA **NEUROSHIMOWA GRA KARCIANA**

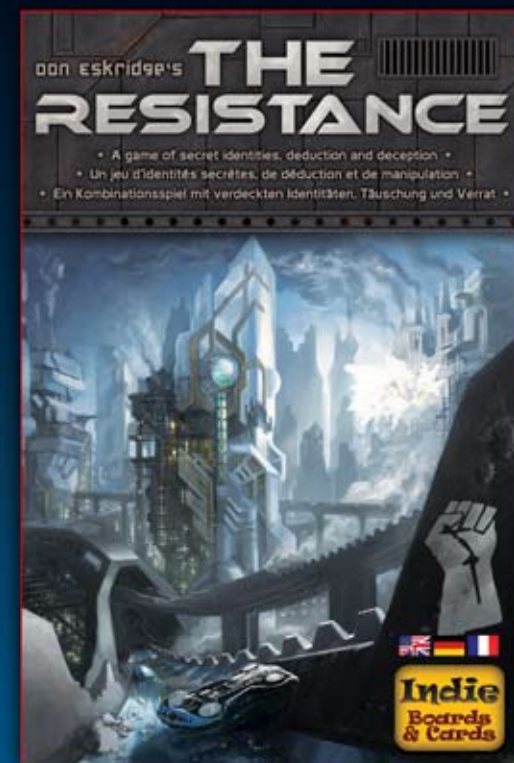
**POPROWADŹ
ODDZIAŁ POSTERUNKU**

LECZ UWAGA!

**W DRUŻYNIE KRYJE
SIĘ ZDRAJCA!**



POZNAJ CAŁĄ LINIĘ GIER ZE ŚWIATA NEUROSHIMY!



Gra planszowa



dodatek



dodatek



Gra karciana

