

gwiazdny pirat

#39 kwiecień 2011

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

Dwa miasta
Znaleziska
Neuroshimowy konkurs
51. miasteczko

MONASTYR

Agaria w ogniu
Na drogach Dominium

COLD CITY

Okultystyczne podwaliny
III Rzeszy

INSPECTRES

Setting: InSPACE
Wskazówki dla graczy

A także:

- Recenzja NEMEZIS
- Relacje: Pyrkon 2011 oraz Games Fusion
- Stronghold: poradnik gracza
- The Resistance PL
- ALMANACH: Ser szwajcarski
- oraz kontrowersyjny Kurier pirata

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

SPIS TREŚCI GWIEZDNEGO PIRATA

KURIER PIRATA 3

Relacja z Pyrkonu 6

Relacja z Games Fusion 9

Recenzja Nemezis 11

ALMANACH 14

Ser szwajcarski 15

NEUROSHIMA 17

Dwa miasta 18

Znaleziska 21

Neuroshimowy konkurs 24

51. miasteczko 25

MONASTYR 28

Agaria w ogniu 29

Na drogach Dominium 33

GRY INDIE 34

Okultystyzm w III Rzeszy 34

InSpace 38

Wskazówki dla graczy 45

NEUROSHIMA TACTICS 47

Raport z bitwy 48

Składanie armii 52

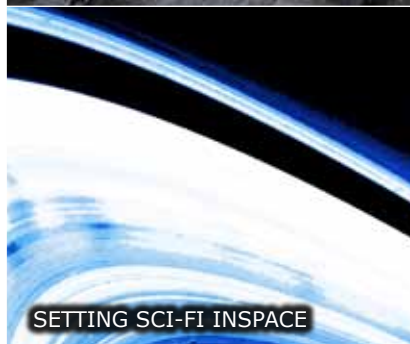
GRY PLANSZOWE 54

The Resistance PL 55

Stronghold: Poradnik gracza 58



NEUROSHIMA TACTICS: OBSZERNY RAPORT Z BITWY



SETTING SCI-FI INSPACE



AGARIA W OGNIU



RECENZJA NEMEZIS



RELACJA Z PYRKONU 2011

WSTĘPNIAK

Graliśmy kampanię science fiction na mechanice RPO. Pierwsza sesja wychodzi świetnie, druga – nieoczekiwanie dla mnie – siada, napięcie ulatuje, robi się rozciągnięta jak meduza klucha, bez emocji i tempa. Wszystkiemu winien jest Michał Oracz, który podstępnie wmanewrował mnie w przyznanie, że oprócz bliskiego, odległego o jedynie dwie godziny okna transferowego, które zaplanowałem na sesji, będą i kolejne dwa okna, po kolejnych czterech i ośmiu godzinach.

Skoro są kolejne okna, po co się spieszyć do najbliższego? Po co na szybko obliczać trasę podróży przez najbliższe okno, jeśli można na spokojnie przygotować się do okna późniejszego i nie ryzykować błędów?

Gracze nie spieszyli się. Wybrali drugie okno. Całe napięcie i emocje uleciały. Sesja siadła. Na spokojnie i luzie gracze przygotowali się do podróży i zmiany trasy lotu. Szlag mnie trafiał.

Kilka tygodni później gramy w Monastyr. Mamy spotkać się z informatorem, jesteśmy dzień drogi od Kindle, musimy spieszyć się na spotkanie. No, musimy spieszyć się tak długo, jak długo Michał Oracz nie zrobi czary mary i nie wmanewruje Mistrza Gry w kłopoty. Piszę do naszego kontaktu, że spotkanie jest zbyt ryzykowne w tym terminie – nie wiadomo czy zdążymy – i przekładam spotkanie na kolejną noc. Mistrz Gry popełnia frajerski błąd – tak samo jak wcześniej ja – i się zgadza.

Napięcie siada. Nie musimy się spieszyć. Nie musimy obawiać się, że minie się z naszym kontaktem. Nie obawiamy się, że byle potknięcie, byle kłopot sprawi, że ominie nas ważne spotkanie. Brak emocji. Meduza. Postać Multideja ma nawet czas na to, by udać się do opery na przedstawienie...

Prowadzę RPG przez ponad pół życia, tej wiosny minie mi osiemnasta wiosna prowadzenia sesji. Napisałem tuzin artykułów z poradami dla Mistrzów Gry, jestem autorem Almanachów MG, nagrywam co miesiąc audycję PortalRPG z poradami dla MG.

I co?

I wciąż się uczę tego fachu. I wciąż jeszcze mnie ten fach zaskakuje. I bawi. I daję masę frajdy. Wiosennie życzę wam tego samego!

Ignacy Trzewiczek

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 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” Haraszczak; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji – prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. 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 2011

KURIER PIRATA

W NUMERZE:

Pyrkon ☞ **Games Fusion** ☞ **Nemesis**

ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNY, GROŹNY I ZABÓJCZY TELEGRAF PIRATA



Aureus, blogger z serwisu Portal.pl odkrył przyczyny sukcesu gier Portalu. Portal na swojej www nie linkuje do jego negatywnej recenzji 51. Stanu. Gdyby świat dowiedział się co o 51. myśli Aureus, sukces gry byłby przekreślony. Portal jednak nie jest w ciemię bity. Nie linkuje! Ha!



Wydawca i autor gry Robotica RPG rozpoczął promowanie swojej nowej gry fabularnej – Furia RPG, której tematy-

ka to dresiarze i różne podejrzane elementy społeczeństwa.

Notka dotycząca gry wzbudziła sporo szumu. Przekurwiście zażebicie w kurwy szumu, że ja pierdole. Poważnie, że chuj!



Wydawnictwo Galmadrin powiesiło na swojej stronie kolejną ankietę – tym razem dotyczy tego, jaki dodatek do ZC powinni wydać. Tysiące fanów rzuciły się do udziału w ankiecie. Google analytics odnotował wyraźnie wzmożoną aktywność na Węgrzech, w Bułgarii oraz w Suwałkach.



W środowisku RPG jest kilku zawistników, którzy nie popierają szczytnej idei Galmadrina. Jad leje się z ekranów monitorów: „Zabrakło mi opcji ‘wydajcie podstawkę to pogadamy’”



Pławiący się we własnym jądzie Szczur psika swoją szczurzą wydzieliną na prawo i lewo. Dostało się też debiutantom z Galmadrina: „zapoznajcie się co umieszczacie w ankiecie jako dodatek do ZC 6ed”



Z drugiej strony Szczur mógł być bardziej zajadły, np.: „zapoznajcie się co umieszczacie w ankiecie jako dodatek do ZC 6ed, matoly”. A nie był. Jednak jest łaskawy dla debiutantów.



Autor gry Robotica RPG założył przekurwistego bloga, na którym będzie prezentował przejebane postępy w pracach nad projektowaniem swojej wyjebanej gry Role Playing Game pod tytułem Furia RPG. Jej pojebany adres to <http://furiarpb.blogspot.com/>



Po prezentacji nowych modeli do Neuroshimy Tactics: Doktor Quinn oraz Porucznika, Szczur, największy krytyk gry nie odezwał się. Jesteśmy autentycznie zaniepokojeni. Zobaczył je i się przekreślił, czy co?

CYTAT MIESIĄCA:

(...) Chujowy wybór jednostek (3 oddziały, 4 specjalistów), chujowe modele (...), testy przeciwstawne, chujowe reakcje (najpewniej tona kretynizmów w zasadach – ciekawe czy szabrowanie sprzętu będzie tak zjebane, jak sobie to z Pietlą wyobrażaliśmy że Trzewik zrobi, zanim jeszcze nawet ogłosił.

- Krzysztof „Szczur” Hryniów
o Neuroshimie Tactics



Imć Jackall, autor grafik w grze Robotica obraził się na wydawcę za złą jakość druku grafik w podręczniku i opublikował na swoim blogu wyżej wspomniane grafiki, by pokazać, że są piękniejsze niż mogliśmy podejrzewać.



Imć Rol, wydawca gry Robotica obraził się na autora grafik imć Jackalla i na swoim blogu wylał na niego wiaderko z wodą.



Rozważamy otwarcie osobnego działu poświęconego grze Robotica. Coś w stylu Robo-grabki, czy Robołopatka...



Znany gliwicki blogger, Darken, stały członek ekipy Portalu na konwentach zmienił barwy klubowe i przeszedł do Kuźni. Zbliża się lato, gorączka transferowa trwa.





WIĘCEJ O SAVAGE WORLDS DELUXE I NOWA PLANETA DO NEMEZIS

Wydawnictwo GRAMEl opublikowało na swojej stronie dodatkowe informacje dotyczące nowej edycji Savage Worlds oraz udostępniło do pobrania PDF z opisem planety Alvernia – do wykorzystania z settingiem Nemezis.



JAK POWSTAWAŁ PIS

Wydawnictwo Portal opublikowało na swojej stronie pierwszy z tekstów przybliżających Prawo i Sprawiedliwość, najnowszy dodatek do Neuroshimy.

Rebel Times #43

Ze strony sklepu Rebel pobrać już można nowy, 43. numer magazynu Rebel Times. W nim między innymi recenzje publikacji z linii Savage Worlds



WOLSUNGOWY KONKURS NA SŁAWIJSKIE MIASTO

Kuźnia Gier ogłosiła konkurs na krótki opis miasta z okazji nadchodzącego wydania dodatku do systemu Wolsung, zatytułowanym Sławia.

COLD CITY Z NOWYM SZEFEM LINII

Wydawnictwo Portal poinformowało na swojej stronie, że do zespołu dołączył Artur Blok, który od początku maja będzie pełnił rolę szefa linii Cold City. Gratulujemy!

Tydzień fanów

Zgodnie z tradycją ostatni tydzień miesiąca w Wydawnictwie Portal to Tydzień fanów. Ten numer Gwiezdnego Pirata to jego zwieńczenie.

URODZINOWE PREZENTY GRAMELA

Polskie wydanie Savage Worlds obchodzi swoje pierwsze urodziny. Z tej okazji wydawnictwo GRAMEl udostępniło na swojej stronie kilka przygód, jednego superbohatera, poradnik edytorski i aplikację do tworzenia postaci.

GRAFIKI Z SENSACJI I PRZYGODY

Wydawnictwo GRAMEl udostępniło także przykładowe grafiki z nadchodzącego dodatku Sensacja i Przygoda do Savage Worlds Edycja Polska. Znana jest także jego okładka.

STRONA "KARTY POSTACI" ZMIENIA NAZWĘ

Dokonano drobnych usprawnień w stosunku do wersji Beta, serwis także zmienił nazwę. Od teraz serwisu szukajcie go w internecie pod nazwą Kartmistrz.

WYBIERZ DODATEK DO 6 ED. ZEWU CTHULHU

Wydawnictwo Galmadrin opublikowało na swojej stronie ankietę, w której możecie wybrać dodatek do Zew Cthulhu, który Waszym zdaniem powinien zostać przez nich wydany po publikacji podręcznika podstawowego.



FANZIN K6

W tym miesiącu chcemy skończyć się w pas panu Neptycznemu, który prowadzi blog Bunkier RPG. Dzięki jego pracy na sieci znalazły się archiwalne numery fanzinu K6, kultowego pisma wydawanego onegdaj przez ludzi skupionych wokół sklepu U Izy w Warszawie (słynny na całą Polskę sklep z grami, w którym w dawnych czasach można było kupić anglojęzyczne podręczniki RPG). Dzięki Neptycznemu możemy przenieść się w czasie i poczytać jak o RPG pisywało się w latach dziewięćdziesiątych.

Bunkier RPG. Polecamy!
I dziękujemy za kawał fajnej roboty!

KONKURS DLA FANÓW MONASTYRU

Wydawnictwo Portal ogłosiło na oficjalnej stronie drugiej edycji Monastynu konkurs na nową profesję.

NOWOŚCI W KATALOGU PLANET

Katalog Planet uniwersum Nemezis został powiększony o siedem nowych wpisów.



GWIEZDNY PIRAT W REBELU

Magazyn Gwiazdny Pirat, tworzony przez wydawnictwo Portal oraz fanów gier fabularnych, jest także dostępny na stronie sklepu REBEL.pl.

RUSZA BLOG FURII RPG

Ruszył blog gry fabularnej Furia RPG. Na blogu autor będzie publikował informacje dotyczące postępu prac nad grą.

KLANARCHIA: LISTA 100 KOMPANII SOLDACKICH

Na stronie gry fabularnej Klanarchia udostępniono PDF z listą 100 przykładowych nazw kompanii soldackich.

UNIVERSUM RPG W PDF

Gra fabularna w konwencji space opera – Universe została udostępniona w PDF na blogu Bunkier RPG.

Polski serwis ŻC

Pojawił się nowy, polski serwis internetowy Żew Cthulhu, dotyczący wszelakich rzeczy związanych z niesamowitym uniwersum Howarda P. Lovecrafta.

WOLSUNG W WERSJI ANGLOJĘZYCZNEJ

Wydawnictwo Kuźnia Gier poinformowało o podpisaniu licencji na wydanie gry fabularnej Wolsung po angielsku.

O MUZYCE NA SESJI W AUDYCJI K20

13 kwietnia o godzinie 21:30 odbyła się kolejna audycja K20 w radiu 404, tym razem poświęcona tematowi muzyki na sesji.

WYWIAD Z TWÓRCAMI POZA CZASEM I ARMII APOKALIPSY

Na blogu Gry Fabularne, opublikowano pierwszą z dwóch części wywiadu z autorami Poza czasem i Armią Apokalipsy

OKŁADKA SENSACJI I PRZYGODY UJAWNIONA

Wydawnictwo GRAMEL ujawniło okładkę Sensacji i Przygody, nadchodzącego settingu do Savage Worlds.

ATLAS GAMES POROZUMIAŁO SIĘ Z GALMADRINEM

Wydawnictwo Atlas Games potwierdziło podpisanie porozumienia z wydawnictwem Galmadrin, celem wydania polskiej edycji gry fabularnej Ars Magica.

don eskridge's THE RESISTANCE AGENCI MOLOCHA



**POPROWADŹ
ODDZIAŁ POSTERUNKU**

LECZ UWAGA!

**W DRUŻYNIE KRYJE
SIĘ ZDRAJCA!**



POZNAJ CAŁĄ LINIĘ GIER ZE ŚWIATA NEUROSHIMY!



Gra planszowa



dodatek



dodatek



Gra karciana



PYRKONOWY PRZEGLĄD FANTASTYCZNYCH KREACJI: MEDIEVAL STYLE, NEUROCIDY, POSTAPO STYLE

Artur Blok

Pyrkon 2011 25-27. 03.

Wczoraj wieczorem wróciłem do domu z Pyrkonu. Byłem bardzo zmęczony. To były długie trzy dni, obfitowały w pracę, atrakcje i spotkania ze znajomymi. Pyrkon to naprawdę dobry konwent. Jednak wszystko po kolei.

Już na wstępie zaznaczę, iż na konwent pojechałem jako członek ekipy Portalu oraz twórca programu, więc patrzę na cały zlot z takiego właśnie punktu widzenia. Widziałem ten weekend przez pryzmat pracy naszej ale także miałem przyjemność popatrzeć na pracę organizatorów, a trzeba przyznać że

było jej dużo. Gdy tylko przybyliśmy w piątek na teren Targów Poznańskich, szybko uzyskaliśmy potrzebne informacje, akredytację oraz pomoc ekipy technicznej. Wszystko szło nad podziw sprawnie. Błyskawicznie rozstawiliśmy nasze stanowisko i zaczęliśmy prowadzić program. Sklep przyciągał sporo ludzi, więc cały czas mieliśmy przyjemność rozmawiać z ludźmi, opowiadać im o produktach ale także o naszych własnych doświadczeniach i ich wrażeniach. Swoją pierwszą prelekcję prowadziłem o 18.00. Przypuszczałem, że jak w każdy konwentowy piątek, przyjdzie tylko garstka ludzi. Byłem miło

zaskoczony gdy sala szybko wypełniła się po brzegi, a ludzie nadal wchodzili szukając miejsc na parapetach i podłodze. Równie miło zaskoczony byłem na kolejnej prelekcji o 20.00. Trzeba przyznać, że Pyrkon, pod tym względem jest świetny. Jako prelegent, czułem się genialnie. Wiedziałem, iż moja praca została doceniona. Myślę że podobne odczucia towarzyszyły każdemu twórcy programu na tym konwencie.

Jednak dzień mijał szybko i nim się obejrzelśmy była już 22.00, błyskawicznie poskładaliśmy stanowisko i rozpoczęliśmy prowadzenie sesji. Miałem ogromną przyjemność prowadzić Cold City, mój ulubiony system Portalu. I znów byłem miło zaskoczony, gdy na sesję przyszło 9 osób, wszyscy tak zdeterminowani by zagrać, że nie byłem w stanie im odmówić. Podjąłem więc wyzwanie! Sesja na 9 osób. Mu-

szą przyznać od razu, że w celu wsparcia mojej skromnej osoby Mistrza Gry, musiałem do systemu Cold City dołożyć kilka świetnych mechanizmów z In-Spectres. Dałem graczom możliwość prowadzenia fabuły oraz dodałem Pokój Zwierzeń. Całość efektu przeszła moje najśmielsze oczekiwania. Sesja przebiegała płynnie, mechanika działała bez zarzutu i mam wrażenia, że każdy z graczy dobrze się bawił. Co ważne zaś dla mnie, nie zajechałem się na amen. Dziękuję bardzo całej dziewiątce wspaniałych graczy. Pokazaliście mi, że można.

Gdy około drugiej w nocy sesja dobiegła końca, poszliśmy poszukać miejsca do spania. Ponieważ szkoła w której spaliśmy, oddalona była o kilka set metrów od Targów Poznańskich, orzeźwiło nas w drodze nocne powietrze. Tu jednak czekało mnie jedyne niemiłe zasko-

FOTOGRAFIE: MARCIN PLANZ, MARCINPLANZ.COM



PRELEKCJE UCZESTNIKÓW PEŁNE



ATAK NA MOSKWĘ SIĘ POWIÓDŁ?



ATRAKCJE NIE TYLKO RODEM Z FANTASTYKI

czenie w ciągu całego konwentu. Mam wrażenie że szkoła w której spaliśmy była po prostu za mała. Już dawno nie spotkałem się z sytuacją, by ludzie spalili dosłownie wszędzie. Na korytarzach, schodach, wszystkich salach, sali gimnastycznej, na stołach, pod stołami i wszędzie gdzie tylko można było się położyć czy usiąść. Noc spędzona w kącie hałaśliwej sali gimnastycznej była średnio regenerująca.

Sobota rano przyszła wcześniej niż się spodziewałem. Od razu wpadliśmy w wir pracy. Rozłożyliśmy stanowisko, pokazy Neuroshimy Tactics, prelekcje. Przy naszym sklepie ciągle przewijali się ludzie. Niezwykle pokrzepiająca była atmosfera jaka panowała na Pyrkonie. Wszyscy byli uśmiechnięci, otwarci i mili. Rozmawiałem z wieloma osobami, a mimo to cały czas byłem pełen energii i zapału. Uczyliśmy grać w 51 stan, w Zombia-

ki, opowiadaliśmy o systemach i dodatkach. Sobota zniknęła w zastraszającym tempie. Ani się obejrzałem a była już 20.00 i czas na moją kolejną prelekcję. Sala pełna ludzi, duszna. Życie uratował mi członek ekipy technicznej, który powiedział mi że to małe szare pudełko na biurku to komputer bez monitora oraz przyniósł mi wodę, bym miał siłę mówić całą godzinę. Tu należy się podziękowanie całej ekipie technicznej Pyrkonu, byliście wspaniali.

Wieczorem udało mi się wyrwać z wiru pracy i wyskoczyć zagrać w nową grę którą wyda niedługo Portal, The Resistance. Graliśmy w siedem osób i zabawa była świetna. Co najważniejsze, nie musiałem zbyt dużo przy niej myśleć. Gdy nadeszła 22.00 zwiniliśmy stanowisko i rozpoczęliśmy cześć wieczorną. Cała noc upłynęła mi na świetnej zabawie ze znajomymi. Tu znów należy się

wielki plus dla Pyrkonu. Spotkałem wielu znajomych oraz poznałem mnóstwo nowych, wspaniałych ludzi.

Niedziela rano nadeszła jeszcze szybciej niż sobota. Trochę za sprawą zmiany czasu, a trochę za sprawą imprezy. Szybko rozłożyliśmy stanowisko i zabraliśmy się do pokazów NST. Jednak jak to zawsze bywa w niedziele konwentowe, czas minął i już trzeba było się zbierać do wyjazdu. Przed nami jeszcze 6 godzin jazdy pociągiem. Myślałem że będzie to makabryczna podróż, jednak okazało się zupełnie inaczej. W pociągu szybko uformowała się ekipa dziewięciu osób i przez większość czasu graliśmy w The Resistance. Ta gra będzie fenomenalna! Zabawy mieliśmy mnóstwo. Specjalne podziękowania należą się także Hubertowi, jednemu z Nocarzy, który raczył nas wysoko kofeinowym napojem, dzięki czemu mieliśmy wiele energii do gry.

Pyrkon to konwent na który naprawdę warto pojechać. Jest świetnie zorganizowany, panuje na nim genialna atmosfera, a program pęka w szwach. Pozwolę sobie na koniec ocenić kilka, moim zdaniem, ważnych elementów konwentu. Od razu zaznaczę, iż ocena jest moja i jak najbardziej subiektywna.

Organizacja:	6/6
Atmosfera:	6/6
Miejsce:	5/6
Sleep room:	3/6
Program:	6/6

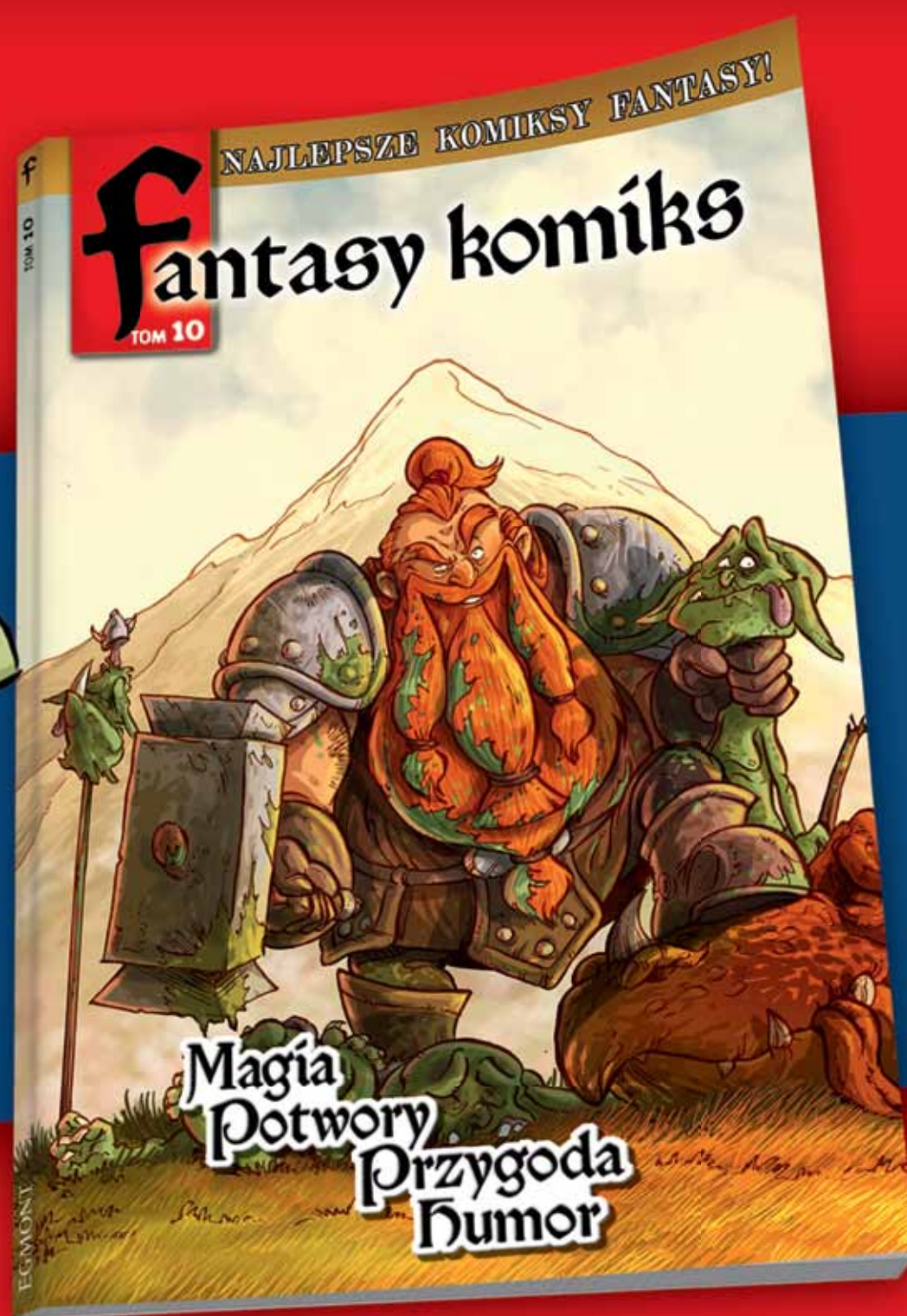
Osobiście polecam przyjechać na Pyrkon, a sam już nie mogę się doczekać Polkonu, który w tym roku organizowany jest przez ekipę z Pyrkonu na tym samym terenie. Na podróż, do pociągu, na pewno zabiorę ze sobą The Resistance.

Antologia dla miłośników fantasy!

Szukaj w Empikach,
księgarniach internetowych
oraz komiksowych.

Lista punktów sprzedaży:

www.swiatkomiksu.pl/gdzie-kupic



[WWW.QUKI.PL/FANTASY KOMIKS](http://WWW.QUKI.PL/FANTASY_KOMIKS)



POŁĄCZONE SIŁY ŁOWCÓW DUCHÓW I ZABÓJCY, CZYLI PEŁNE BEZPIECZEŃSTWO NA IMPREZIE

Damian Kwiatek

KRAKÓW GAMES FUSION

15-17.04

Gwiazdny 9 Pirat

Zaczną od tego, iż jadąc na Kraków Games Fusion przetrwaliśmy wiele utrudnień związanych z podróżą. Wyjechaliśmy z Gliwic o godzinie 14.00, a dojechaliśmy na styk, w sam raz, by rozpocząć nasz pierwszy punkt programu, który zaczynał się o 18. W skład naszej wspaniałej drużyny, która wybrała się na imprezę, wchodziłem oczywiście ja, Artur, Szpak, Darken, Basia oraz Multi. Dotarcie na miejsce było problematyczne z powodu miejsca konwentu, część atrakcji odbywała się w pawilonie dydaktyczno – sportowym Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, druga część natomiast na terenie zespołu szkół specjalnych im. Św. Mikołaja w Krakowie.

Nasza ekipa po kilkugodzinnej podróży dotarła wreszcie do punktu akredytacji na terenie pawilonu dydaktyczno – sportowego gdzie wszyscy otrzymaliśmy ładnie wykonane identyfikatory oraz informatory. Dowiedzieliśmy się także, że sala programowa Portalu znajduje się w drugim budynku. Zaliczyliśmy szybki powrót do auta i ruszyliśmy ku budynkowi szkoły specjalnej. Po pięciu minutach znaleźliśmy się na właściwym miejscu, gdzie wraz z Arturem ruszyłem do naszej sali na właśnie zaczynającą się prelekcję Cold City.

Nasza sala znajdowała się na samym krańcu świata. Mieściła się na ostatnim piętrze na samym końcu korytarza. Multi zareagował bardzo szybko i już po chwili cały budynek oklejony



POWYŻEJ: PREZENTACYJNE ROZGRYWKI W KARCIAŃKĘ „RESISTANCE”. ZAJMUJĄCY SIĘ TYM DAMIAN POBIŁ PORTALOWY REKORD I ROZEGRAŁ GRĘ Z PONAD 60 GRACZAMI! POTWIERDZAJĄ SIĘ NASZE PRZYPUSZCZENIA: TO NAPRAWDĘ WYŚMIENITA GRA KONWENTOWA!



OBOK: JEDNA Z KILKUNASTU PREZENTACJI TACTICSA. STANOWISKO OKUPOWANE BYŁO BEZ PRZERWY.

POWYŻEJ: PORTALOWY KONKURS Z NAGRODAMI. NIEKONIECZNIE SENSOWNY, ALE PRZYNAJMNIEJ ZABAWNY

był drogowskazami do jaskini portalo- wych atrakcji, dzięki czemu z każdą mi- nutą coraz liczniej zaczęły pojawiać się osoby chcące wziąć udział w Wieczorze z Cold City.

W tym samym czasie, piętro niżej uru- chomiono wielkie granie Portalu - Neu- roshima Tactics, NS Hex, 51 Stan oraz wiele innych gier. Wszyscy chcieli wpaść i zagrać, zważywszy na niewielką ilość osób, która pojawiła się na konwencji pierwszego dnia można powiedzieć, że piątek był nasz.

O godzinie 21.00 Artur skończył ostat- nią prelekcję i szykowaliśmy się do Larpa, niestety wiele osób znikło i nie udało zmontować się pełnego składu. Artur ruszył więc do gralni, a ja zebra-

łem pierwszą ekipę na The Resistance. W kimę uderzyliśmy grubo po drugiej w nocy...

Sobotę zaczęliśmy wypadem do pa- wilonu dydaktyczno - sportowego. Multi w tym czasie rozpoczynał swój ośmiogodzinny cykl prelekcji (zuch chłopak!). My dotarliśmy z całym naszym sprzętem do wielkiego holu w uniwerku i uruchomiliśmy cykl atrakcji - od gier planszowych na Tac- ticsie skończywszy. Oprócz nas w tej części budynku znaleźli się fani gier bitewnych, fani Gwiezdných Wojen

a także maniacy gier muzycznych. Masa atrakcji, wiele konkursów i po- kazów w tym DDR, Guitar Hero oraz średniowieczne sztuki walki, działo się naprawdę wiele. Ja w tym czasie prezentowałem Neuroshimę Tactics oraz The Resistance, które cieszyło się ogromną popularnością. W cią- gu całego konwentu nauczyłem grać w tą karciankę 60 graczy!

Nawet się nie spostrzeżliśmy, a na ze- garze wybiła godzina 18.00 co ozna- czało przeniesienie naszych atrakcji do drugiego budynku i kontynuację zaba-

wy. Ponowna przeprowadzka! Kartony w łapki i biegiem do drugiej lokacji. Tam granie, sesje, jak zwykle skończy- liśmy późno w nocy.

Poszczególne bloki na konwencji wy- padły naprawdę przyzwoicie. Moim zdaniem Blok Literacki oraz Gier Mu- zycznych zdecydowanie najlepiej, Gry Bitewne oraz Komiksy też trzymały się całkiem nieźle. Największym błędem organizatorów był kiepsko opisany in- formator, który nie raz napsuł krwi ludziom niepotrafiącym się odnaleźć w budynkach. Mimo wszystko konwent wypadł całkiem przyzwoicie i mam za- miar wybrać się na kolejną edycję Kra- ków Games Fusion, by zobaczyć jak or- ganizacja poprawia się i przygotowuje świetny ogólnopolski konwent

Impreza wymagała przeskakiwania między kilkoma budynkami



Piotr Haraszczak

TRZY ŚWIATY

Recenzja gry Nemezis

Jeśli myślisz, że Nemezis to coś na kształt polskich Gwiezdných Wojen – gdzie imperium zła ściera się z republiką dobra, to jesteś w błędzie. Jeśli wydaje ci się, że Nemezis to eksploracja kosmosu, spotkania z innymi cywilizacjami na modłę Star Trek, to bardzo się mylisz. To zdecydowanie nie ten podgatunek SF. Choć prawdą jest, że ludzkość w wizji zaprezentowanej w Nemezis posiada napędy pozwalające statkom kosmicznym mknąć ponad sto razy szybciej

niż światło, choć prawdą jest, że ludzkość terraformuje tysiące planet. Setting Andrzej Stója opowiada o losach trzech planet, nad którymi zawisł złowrogi cień siły zwanej Pożeracz Światów.

Podręcznik składa się z dwóch wyraźnych części – pierwszej, poświęconej mechanice Savage Worlds, oraz drugiej, w której znajdziemy dokładny opis settingu Nemezis.

Choć część poświęcona mechanice SW jest w podręczniku Nemezis obszerna, do za-

bawy konieczne jest posiadanie podręcznika z zasadami Savage Worlds. W Nemezis znajdziemy bowiem dodatkowe zasady, które uściślają ogólne założenia macierzystego systemu reguł.

To co jest interesujące w tej części Nemezis to otwartość. Choć Nemezis jest ściśle określonym settingiem, którego akcja rozgrywa się tylko na trzech planetach, zasady zawarte w podręczniku odnoszą się do SF jako takiego, można zatem poświęcając nieco czasu i energii stworzyć sobie, lub zaadoptować taki świat, jaki będzie nam odpowiadał.

System tworzenia postaci oczywiście nie różni się od tego co znamy z podręcznika do Savage Worlds – najpierw wybieramy profesję, potem określamy rasę, współczynniki, przewagi i zawady, aby na końcu skompletować potrzebny sprzęt. Część z tych kroków oraz ich składowe pochodzą z podręcznika głównego, jednakże większość z nich to materiały nowe. Wszystkie elementy sprofilowane są oczywiście pod grę w szeroko rozumianej konwencji SF.

Sporo miejsca poświęcono ekwipunkowi – broń, pancerze, cyber i nano wszczępy,

statki kosmiczne wraz z zasadami ich tworzenia. Jest tego naprawdę tyle, że można tym obdzielić świat opisany w Nemezis oraz kilka własnych settingów. Dodatkowo, choć nie jestem fanem tego rodzaju wątków w SF, osobną część książki poświęcono psionice i magii kultystycznej.

Warto pokreślić, że zasób gadżetów znacznie wykracza poza to, co może obsłużyć setting Nemezis. Podręcznik jest więc nie tylko grą, ale też obficie wyposażoną skrzynką z narzędziami, które pomogą skonstruować własny setting. Ten potencjał poczytuję za wielką zaletę Nemezis.

Nemezis w kilku miejscach wyraźnie odnosi się do Gasnących Słońc (np. planeta Bariz, czy obecność Psioniki), jednakże mam silne wrażenie, że całość jest o wiele lepiej przemyślana i po prostu grywalna.

Cor, Ash i Bariz – to nazwy trzech planet walczących o przetrwanie. To zarazem trzy odmienne, choć ściśle powiązane ze sobą historie. To także trzy odmienne konwencje gry. Wykładam karty na stół: Ash oraz Cor szalenie mi się podobają, natomiast Bariz nie podoba mi się wcale. Zacznę od tej ostatniej.

Przed ukazaniem się Nemezis, po polsku ukazała się tylko jedna gra nawiązująca do gatunku SF. Mam tu na myśli Gasnące Słońca, które przed laty opublikowało Wydawnictwo MAG. Choć gra zyskała sobie grono oddanych fanów, to jednak nie podbiła serc polskich graczy. Być może dlatego, że Gasnące Słońca nie były czystym SF – zarysowany świat, składający się z dziesiątków planet rządzonej przez skonfliktowane szlacheckie rody, które wespół z hierarchią kościelną pilnowały feudalnego porządku, nie koniecznie do siebie przekonywał. Nawet zamiast korporacji, w GS występowały gildie, broń energetyczna taka jak lasery czy blasty występowała na równi z bronią białą. Choć poszczególne elementy świata przedstawionego imponowały rozmachem, to nie zawsze dobrze do siebie pasowały.

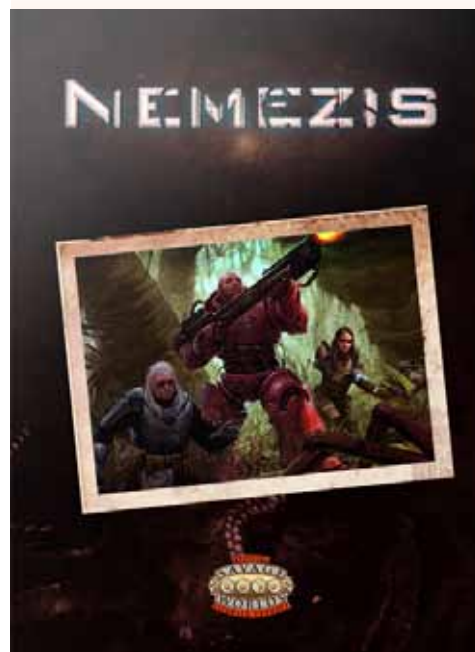
Świat Nemezis to trzy zróżnicowane planety, które krążą w systemie gwiazdy podwójnej Eclipse-2. Życie na tych trzech planetach toczyłoby się szczęśliwie, gdyby nie fakt, że układ Eclipse-2 stał się ofiarą Pożeracza Światów – tajemniczej istoty zdającej się być przedwiecznym bogiem, która zbudzona przez ludzkość pochłania kolejne skolonizowane układy, powołując do życia hordy wynaturzonych istot. Fabuła Nemezis opowiada o zmaganiach ludzkości z koszmarem z kosmicznej otchłani.

Bariz to cholernie potrzebna planeta. Tak, w ogóle mi się nie podoba, bo jest bez wykopu, ale jest tej grze potrzebna. Nigdy na niej nie zagram, nigdy na niej nie poprowadzę, ale przyda się wielu graczom, bo daje mistrzowi gry szerokie pole manewru. Nawiązuje do klimatu Gasnących Słońc (patrz Ramka) – planetą rządzi szlachta, są więc intrygi, dworskie knowania, są i pojedynki. Nawiązuje do Cyberpunka – bo na szczęście szlachta jest wypierana przez korporacje – dzięki czemu można grać po prostu na ulicy – wojny gangów, konflikty z prawem, nielegalne interesy, przemysł, anarchia, ale też tajne akcje korporacji czy wrogie przejęcia. Po prostu planeta dla normalsów, z niedookreślonym klimatem, i niezobowiązującym stosunkiem do nadchodzącej zagłady. Bariz zniesie po prostu wszystko.

Cor – z pewnością nie jest tak potrzebna jak Bariz, lecz bardzo dobrze, że znalazła się w zestawie. To z pozoru planeta dla wygrzewaczy. Tak, to ta planeta, którą Pożeracz Wszechświatów obrał sobie za główny cel. Tak, roi się tu od wszelkiej maści paskudnych stworzeń, do których można bezkarnie strzelać. Tak, żeby było przyjemniej cała porośnięta jest dżunglą. Tak, ty i twoja ekipa w pancerzach przedzieracie się przez chaszcze i prujecie do wszystkiego co się rusza. Walicie do alienopodobnych oraz predatoropodobnych stworzeń. I do żółtków też walicie, i słuchacie The Doors. Fuck Yeah! Ale ta planeta skrywa też wielką tajemnicę, dzięki której sesje mogą zyskać zupełnie

inny wymiar. To miejsce dla niebezpiecznych wypraw do samego jądra ciemności. Cor to twarde sesje dla fanów Ultramarines czy Kronik Mutantów, ale też emocjonujące przygody w stylu Indiany Jonesa, albo survival horroru, lub nawet grozy spod znaku mitów Chtulhu.

Ash – kiedy czytałem opis tej zimnej planety, miałem przed oczyma pamiętną scenę z filmu Pamięć Absolutna, w której Cohagen wyłączył dopływ powietrza, do części marsjańskiego kompleksu zamieszkałego przez mutantów. Tak, tę przejmującą scenę,



w której zatrzymują się wentylatory. Życie na Ash uzależnione jest od terraformerów – dzięki nim udało się skolonizować nieprzyjazną planetę, zmieniając ją w kurort wypoczynkowy. Lecz to już historia. Dziesiątki lat temu, terraformery zostały wyłączone i planetę na powrót skuł lód. Dziś Ash to bardzo ponure i nieprzyjemne miejsce, to planeta, która umierając pogrąża się w degeneracji. Jej władcami są z jednej strony megakorporacja Infinity, a z drugiej syndykat zbrodni składający się z dziesiątków gangów i większych organizacji przestępczych. Ash to ciekawa wizja apokalipsy, która przebiega inaczej niż ta, którą znamy z Neuroshimy – choć równie przejmująca. Mamy tu kilka wielkich metropolii wraz z potężnymi ośrodkami przemysłowymi i ogromne połacie śnieżnych pustyń. Są wymarłe miasta, ruiny i wędrujące bandy wyrzutków. Cholernie dołująca, lecz dająca wiele możliwości planeta.

Na tych trzech planetach można grać całymi latami, choć nie są one szczególnie dokładnie opisane. Tak naprawdę, nie odczułem szczególnie takich elementów SF jak eksploracja przestrzeni, kontakty trzeciego stopnia, setting w praktyce nie udaje nawet, że jest grą o kosmicznych bitwach, galaktycznych szmuglerach lub gwiazdnych piratach. Czy w przypadku Nemezis, możemy więc mówić o grze SF? Na Nemezis składa się wiele inspiracji: jest tu sporo cyberpunka, są lekko zarysowane odniesienia do mitów Chtulhu, jest trochę klimatu militarystycznego i modny ostatnio transhumanizm. W to wszystko wmieszane są wątki ze space fantasy w stylu Kronik Mutantów czy Warhammera 40k. Czy to czyste SF? Z pewnością nie. Ale czy to wada?

Na 208 stronach podręcznika do Nemezis zmieszczono sporo materiałów dwójakiego rodzaju. Po pierwsze zasady pozwalające grać w Savage Worlds w przestrzeni kosmicznej, a drugie dosyć barwny i zróżnicowany setting z pogranicza cyberpunka, sf i space fantasy. Nie mam zastrzeżeń do treści (no może z wyjątkiem dwóch stron poświęconych historii, które z logiką są nieco na bakier) Co jednak z formą?

Nemezis został wydany w neuroshimowym formacie B5, który w polskiej branży RPG od lat jest standardem. Podręcznik ukazał się w pełnym kolorze, na dobrym kredowym papierze, co z pewnością dodaje lekturze klimatu. Niestety poziom ilustracji jest bardzo zróżnicowany – kilka trzyma naprawdę wysoki poziom, lecz w podręczniku jest cała masa ilustracji średnich i od groma kiepskich. Szczęściem te ostatnie są małe i nie rozpraszaają w czasie lektury settingu.

Andrzej Stój zrobił dla Savage Worlds wielką przysługę, po pierwsze skonstruował bardzo dobry i zróżnicowany setting. Po drugie sprawił, że przy okazji publikacji Nemezis musiały pojawić się narzędzia umożliwiające polskim graczom konstruowanie własnych światów SF na zasadach SW (a warto podkreślić, że jest ich więcej niż Nemezis potrzebuje). Po trzecie, niejako przy okazji w podręczniku znajdziemy sporo materiałów przydatnych w realiach cyberpunkowych, co do momentu ukazania się Interface Zero, powinno zadowolić fanów tego gatunku. Gratuluję i polecam.



W NUMERZE:

Ser szwajcarski

O kreacji świata w jednostrzałówkach

ALMANACH



Kacper Adamus

SER SZWAJCARSKI

O kreacji świata w jednostrzałówkach

Każdy jest inny, każdy od Mistrza Gry oczekuje innego typu rozgrywki. Naszą rolą jest zapewnić graczom rozrywkę i musimy robić to dobrze. Mistrza Gry obdarza się zaufaniem – jeśli je zawieziemy, gracze nam podziękują. Pół biedy, jeśli uraczą nas prostym: „wiesz co, nieszczerólnie pasują Ci chyba te klimaty”. W innym wypadku MG będzie myślał, że wszystko jest w jak najlepszym porządku i wszyscy będą się męczyć. Dlatego musimy być zawsze dobrze przygotowani i, co najważniejsze, elastyczni.

Jedni uwielbiają wielosesyjne kampanie, gdzie z godziny na godzinę mozolnie rozwikłują spisek uknuty przez „Tego-Jedyne-Złego-O-Czarnej-Jak-Noc-Duszy”, inni preferują szybkie i dynamiczne jednostrzałówki. I to o tych ostatnich traktować będzie ten szkic.

Sesje o zwartej fabule rozpoczętej i zakończonej w trakcie cztero-pięcogodzinnej sesji wymagają od Mistrza nie lada giętkości. Musi on cały czas wybierać między dokładnym zarysowaniem świata a realizacją zaplanowanego przez siebie ciągu zdarzeń. Jest

to trudne szczególnie wtedy, kiedy nie opieramy się na żadnym systemie i jedynie informacje o świecie przedstawionym gracze uzyskują z naszych ust. Ile razy zastanawiałem się: jak zmieścić się w czasie jednocześnie tworząc tętniące życiem, przekonujące miasto i prowadząc zawoalowaną intrygę? Jak wrzucić graczy od razu w wir akcji tak, by czuli, że to co ich otacza to nie stworzona niechlujnie makietą? W jaki sposób zaskoczyć ich kreatywnością, przedstawiając realia nieprzystające do naszej rzeczywistości i nie zanudzić ich? Problem stary jak same gry fabularne, rozwiązań tyle, ilu MG.

Pomysły na wyjście z tej nieciekawej sytuacji przyniosły mi zajęcia z teorii literatury oraz zainteresowanie mangą. Ale po kolei.

One-shot to „krótki komiks, nie wydany jako samodzielna pozycja, ale wchodzący w skład antologii, opublikowany w czasopiśmie etc.” Historia bardzo często usytuowana jest w zbudowanym od podstaw świecie. W ciągu kilkunastu minut (bo tyle z reguły zajmuje lektura) czytelnik oswaja się z realiami, poznaje bohaterów, przeżywa z nimi

przygodę. Na kilkunastu stronach dostaje logicznie skonstruowane tło do toczącej się opowieści. Dostrzeganie analogię do naszych jednostrzałówek? Scenarzysta one-shota (a później rysownik) nie tworzy sekwencji obrazów będących graficznym opisem tworzonej rzeczywistości. On nas ją raczy jakby od niechcenia. Przykład:

Bohater budzi się bez wspomnień. Obok widzi zabłądź kobietę i ni w ząb nie może sobie przypomnieć kim ona jest, co tu robi i, do cholery, kto wpłatał go w ten bajzel. Czy to on zabił? Może. Obok łóżka leży kartka z adresem. To już coś. Nasz bohater ma tylko jedno wyjście – znaleźć wskazane na kartce miejsce. Może tam kryje się odpowiedź? Czym prędzej wybiega na ulicę. Od razu pojawia się problem – jest rok 2095, a na zewnątrz zamiast ludzi kręcą się roboty. World is changing. Roboty przejęły władzę nad światem. I to nie na drodze zbrojnego konfliktu. Ludzie sami dali przyzwolenie na aktualny stan rzeczy ufając bezgranicznie automatyzacji. Ostatecznie podłączeni do interaktywnych siedzisk zapomnieli kim są, zdegenerowali. SI momentalnie wyczuła, że maszyny bez

ludzi sobie poradzą, ludzie bez maszyn niekonieczne, i rozpoczęła powolną, acz konsekwentną eksterminację. I tak oto miastem rządzi wielki komputer zwany „macierzą” a ostatni z naszego gatunku prowadzą skazaną na niepowodzenie partyzantkę... i tutaj zaczyna się nasza przygoda.

Historia historią, nie o nią tutaj chodzi. Problemem mangaki jest to, jak ją narysować mając do dyspozycji zaledwie kilkanaście stron? Można oczywiście kadr po kadrze przedstawiać drobiazgowo świat (Wszystko się zmieniło... <ilustracja>. Mamy rok 2095. Roboty przejęły władzę nad światem... <ilustracja>. Ludzi wygnano do podziemia... <ilustracja>.) i... szybko się przekonać, że brakuje nam miejsca na prowadzenie historii. Można też świat przedstawiać „od niechcenia”. Wyobraźcie sobie to tak. Nasz bohater (nazwijmy go Pavel) wychodzi z budynku.

KADR I

Zdezorientowany Pavel rozgląda się i myśli, w którą stronę pójść. W tle widzi robota czyszczącego ulicę. Tylko dzięki temu, że tamten go nie widzi, Pavel jeszcze żyje.

KADR II

Pavel zdecydował. Idzie w lewo spoglądając na kartkę (może skojarzył zapisane symbole z tymi, które znajdują się na ścianie budynku w jednej z alejek?) Zafrasowany nie dostrzega

elektronicznego zegara wskazującego 13:45. Dnia 3 II 2095 r.

KADR III

Dla Pavla ta cała sytuacja to zbyt wiele. Opiera się mur. Tylko to, że znajduje się w cieniu ratuje mu życie – ulicą nieopodal maszeruje masywny robot wlokąc za włosy szamoczącą się kobietę. Ta krzyczy „nigdy nas nie wytępicie! Zawsze ktoś będzie walczył o wolność ludzi!” Pavel to widzi, Pavel zaczyna rozumieć.

KADR IV

Oczy Pavla rozszerzają się z przerażenia...

I tak dalej, i tak dalej...

Historia przeplata się ze stopniowym odkrywaniem przed czytelnikiem świata przedstawionego. Niby nic nowego a cieszy. Pomyślcie, ile w filmie niekiedy mówi jedno ujęcie. My, jako MG, operujemy oczywiście słowem, technika jednak pozostaje ta sama: zamiast opisywać od razu cały świat, sugeruj. Gracze nie poczują się znużeni, ty zyskasz odrobinę czasu, którego tak często nam brak i, co najważniejsze, dasz im satysfakcję płynącą z rozgryzania otaczającej rzeczywistości. Zamiast mądrze kiwać głowami, kiedy zaserwujesz im wykład z historii, przeplatając

go informacjami z geografii, ekonomii i obyczajów księstwa X, będą dziwić się dokładając do tego, co już wiedzą kolejne elementy układanki. Oni dobrze się bawią a ty masz z tego satysfakcję.

W ten sposób wyklarowała się nam pierwsza koncepcja opisywania świata w jednostrzałówkach (choć nic nie stoi na przeszkodzie, żeby stosować ją także w kampaniach) brzmiąca: „opisuj od niechcenia, kawałek po kawałku odsłaniaj świat”. Drugą paradoksalnie sformułowałem następująco: „nie opisuj”.

Roman Ingarden, filozof literatury, który uchodzi w wielu kręgach za wyrocznie sformułował twierdzenie, zakładające istnienie w literaturze miejsc niedookreślonych. Każdego zainteresowanego odsyłam do „Z teorii dzieła literackiego” – naprawdę warto. W szkicu tym opiszę pokrótce prostymi słowami założenia wyżej przytoczonej tezy i powiem jak się ma ona do gier fabularnych. Do dzieła więc.

Opis jest jak ser szwajcarski. Integralną częścią sera szwajcarskiego są dziury. Kupując ser – płacisz za dziury. Czy komuś to przeszkadza? Nie są one przecież błędem w sztuce tworzenia serów. Nie, bo ser szwajcarski jest serem szwajcarskim właśnie dzięki nim. Te dziury to właśnie w koncepcji Ingardena miejsca niedookreślone – niby jakiś

„brak”, ale dla nas dalej ser. W opisie analogicznie. Przykład:

W rogu sali siedziała wysoka kobieta. Miała około metra dziewięćdziesiąt. Waga całkowicie nie pasowała do jej wzrostu, więc kobieta wyglądała jak wiązka chrustu. Długie ręce przypominały patyki, nogi wygięte w dziwny sposób, kolanami na zewnątrz, nie zachęcały do tańca. Nawet niebieska suknia bogato zdobiona złotmi i srebrnymi klamrami nie była w stanie dodać jej uroku. Figura kobiety była po prostu odstręczająca. Co innego twarz. Wielkie, błękitne oczy przyciągały spojrzenia. Czasami tylko niebezpiecznie się zwęzły. Okrągła, zarumieniona lekko twarz, delikatny puszek na policzkach i nieco zaciśnięte, ale pełne usta rozbudzały namiętność u każdego, kto pojawił się na balu. Kaskada czarnych loków rozlewała się po ramionach. Kobieta dostrzegła twój toast, Ravaelu, uśmiechnęła się sztucznie i uniosła kieliszek. Była żołnierzem w Pierwszej Gwardii kawalerii miłościwie nam panującego króla Emeryka i szczególnie lubiła wznoszących na lewo i prawo toasty bawidamków...

Ten opis nie jest zły. Ale w mojej opinii można zrobić to o wiele lepiej. Przyjrzyjmy się mu. Co tutaj jest nie tak? Za dużo sera w tym serze. Dostajemy drobiazgowo

informacje o kobiecie, z których większość jest zupełnie nieprzydatna. Po co nam wiedzieć jaki ma kolor włosów, jakiego koloru oczy? Po co nam dokładny wzrost? Nie ufamy swojemu mózgowi, a on przecież lepiej niż najwspanialszy pisarz wypełnia to, czego nie powiemy (owe miejsca niedookreślone). Nie musimy opisywać wszystkiego. Spróbujmy więc raz jeszcze:

Niebieska-Sukienka była zdecydowanie zbyt wysoka i zbyt wychudła jak na damę dworu. Mimo to intrygowała. Długie palce wskazywały na wieloletni kontakt z fortepianem, ale niewielka blizna na nadgarstku, niebezpiecznie zwężające

Opis jest jak ser szwajcarski. Integralną częścią sera szwajcarskiego są dziury.



się oczy i wygięte w pałąk nogi podpowiadały Ci, że częściej niż na stołku przed fortepianem siedziała w siodle. Z dwuręczniakiem w dłoni. Tutaj tylko jedna formacja pozwalała wojować kobietom: Pierwsza Gwardia kawalerii miłościwie nam panującego króla Emeryka. Niebieska-Sukienka niechętnie uniosła kieliszek, widząc twój toast i natychmiast zajęła się swoimi sprawami.

Cóż nam się jawi w tym opisie? Dziwna istota złożona tylko z oczu, palców i krzywych nóg (no, a także z krótkiej informacji o posturze i drobnej

aluzji, że mimo wyglądu jest w niej coś intrygującego). A gdzie usta? Piersi? Gdzie kaskada włosów? Ano nigdzie. Przeczytaliście? Wyobraziliście sobie? A to, że każda z waszych Niebieskich-Sukienek ma inne włosy, inne usta, inną kreację to już nie ważne. Ja chciałem dać graczowi sugestię, że rycerz (może dowódca? Kto wie...) kawalerii bierze udział w balu, że należy mieć go na oku i że kobieta ta, mimo iż zwykle macha okrwawionym mieczem, ma w sobie dość seksapilu, by umieć go używać dla osiągania własnych celów. Nawet jeśli nie udało mi się wszystkiego

zrealizować, w jednym osiągnąłem sukces: gracz zapamięta Niebieską-Sukienkę. Za oczy, dłonie o długich palcach i krzywe nogi. Każdą z postaci niezależnych o wiele lepiej obdarzyć kilkoma charakterystycznymi cechami niż budować siermiężne opisy. Ile jest w stanie zapamiętać gracz? Hę? Piętnaście różnych sukni, dwadzieścia fryzur? Co, jeśli na balu pojawia się multum posłów z różnych frakcji politycznych? Jeśli na polu walki gracz musi rozpoznawać generałów, kapitanów? Zasada numer dwa: „opisując, unikaj opisu”.

To samo tyczy się świata przedstawionego. Co gracza obchodzi, gdzie w barze znajdują się ławy i ile jest krzeseł. Skoro i tak nigdy nie damy rady słowami zobrazować czegoś całościowo, to zwróćmy uwagę tylko na to, co najważniejsze. I co buduje klimat.

Co gracza obchodzi, gdzie w barze znajdują się ławy i ile jest krzeseł?

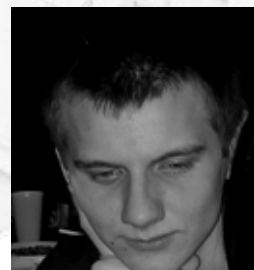
D'avise wszedł do karczmy. Smród kapusty i taniego spirytusu zaatakował jego nozdrza z brutalnością karyjskiej kawalerii. Spojrzał na starego chłopca o dwóch zębach na krzyż, który stał za szynkwasem. To z nim miał się spotkać. Machnął ręką i skierował się ku ladzie. Coś raz po raz chrupało pod jego stopami. No jasne – obgryzione kości rzucało się tutaj na podłogę...

Gracz nie wie ile jest ław, czy karczma zrobiona jest z losowo pozbijanych desek czy z bali, czy siedzi się w niej na zydlach czy na szerokich ławach. Wie natomiast, że machanie królewskimi dokumentami w tej pełnej elementu społecznego dziurze nie jest najlepszym pomysłem, że trzeba uważać na mieszek a przy wejściu położyć prawą dłoń na rapierze, coby ostudzić zbyt gorącą krew niektórych zakapiorów. Bardziej to klimatyczne, niż rozrysowywanie palcem na upapranym od Coli i chipsów stole planu budynku, prawda?

Oczywiście zasadę tę należy uzupełnić dwoma aneksami. Po pierwsze,

robisz wszystko dla graczy. Jeśli z jakiegoś powodu będą chcieli wiedzieć, jaka jest odległość między stołami i jak daleko jest od szynkwasu do drzwi, powiedz im to. Zasada druga – jeżeli planujesz rozróbę, uzupełnij opis kilkoma danymi. Unikniesz w ten sposób niedomówień, a co za tym idzie niepotrzebnych nerwów. I pamiętaj – nawet jeśli musisz określić jak daleko znajduje się okno od stołu, staraj się zachować klimat, który wypracowywałeś przecież przez całą sesję. Od suchego „dwa i pół metra” lepiej brzmi przecież „gdybyś się postarał, doskoczyłbyś tam w dwóch susach. O ile ktoś by nie wytrącił Cię z równowagi”.

Jako MG musimy starać się stworzyć spójny i wiarygodny świat, którego elementem są także używane słowa. W końcu kreujemy coś, w co gracze będą zaangażowani przez najbliższe cztery godziny. A to dla nich przecież rozrysowujemy szkice scenariuszy, przygotowujemy dokumenty i gimnastykujemy język, który jest naszym najważniejszym narzędziem pracy.



KACPER ADAMUS

Jestem studentem czwartego roku polonistyki na UJ w Krakowie. W RPG gram ledwo 6 lat ale intensywnością rozgrywek i ich częstotliwością staram się nadrobić stracony czas. Szczególnie ukochałem sobie Monastyr i Świat Mroku. Głównie mistrzuję i powoli to staje się moim konikiem. Oprócz gier fabularnych lubię współczesną polską poezję, współczesną hiszpańską piłkę nożną i współczesne żywieckie piwo.

NEUROSHIMA

RAPORT MORYCA

czyli neuroshimowy miesiąc

W NUMERZE:
Dwa miasta
Znalezione w ruinach
Neuroshimowy konkurs
Lokacje z 51. stanu



Prawo i Sprawiedliwość definitywnie zmierza ku końcowi, by w maju ujrzeć światło dzienne. Materiał odrobinę się rozrósł i teraz czeka nas intensywne czarowanie, by wszystko zmieścić z zamierzonym formacie tak, by czytelnicy nie stracili wzroku podczas lektury. Za większością ilustracji stoi niezawodny Mariusz Gandzel, który właśnie kończy wykonywać ostatnią ich partię.



W redakcji powoli przymierzamy się już do Nowego Jorku. Materiały Wojtka Doraczyńskiego właśnie zajmują miejsce ostatnich tekstów PiSu na redakcyjnym biurku.



Polecamy Neuroshimowy konkurs na konwentową przygodę! Czyli taki scenariusz, który nadaje się idealnie do poprowadzenia na konwencie. Termin nadsyłania prac mija 16 maja. Pełną informację o konkursie znajdziecie na stronie <http://neuroshima.org/news/konwentowa-neuroshima-konkurs/>. Czekają fajne nagrody na czele... z drukiem w papierowej książce!



„Długo nas tu nie było, co? Ech. Jeździłem sobie z Sethem po Stacjach, bo się trochę zasiedziałem na wysypisku. Teraz już jesteśmy z powrotem.” - oto zajawka ostatniej aktualizacji Nuklearnych Śmieci.



Zapraszamy na imprezy z Neuroshimą i Postapokalipsą. W lipcu (10-17) czeka nas Rafineria, czyli terenowy konwent ekipy znanej z ostatnich dwóch edycji Tornad. Nieco wcześniej (1-3 lipca) w Będzinie Ziemie Jałowe, a w czerwcu (24-26) w Poznaniu Atomicon. Od 29 lipca rusza zaś OldTown na Północy. Na wszystkich tym imprezach będziemy z Neuroshimą Tactics.



Jeśli nie potraficie się doczekać tych imprez i już teraz potrzebujecie się wyżyć, wpadnijcie na początku maja do klubu Kazamaty w Krakowie. Czekają Was tam neuroshimowe atrakcje: najpierw LARP „Narada” 1 maja, a tydzień później minikonwent z Neuroshimą w roli głównej 8 maja. Pakiet informacji znajdziecie na stronie <http://www.larp.kazamaty.com.pl/>

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

Piotr Orliński

DWA MIASTA

Pomiędzy Devenport a St. Louis istnieje i funkcjonuje jeszcze kilka miejscowości i osad. Jedną z nich jest osada o wdzięcznej nazwie Keokuk. Według mieszkańców nazwa pochodzi od imienia indiańskiego wodza z dawnych dni. Jego prawdziwe imię brzmiało Kiy'kag i znaczyło „Ten, Który Jest Zawsze Czujny”.

Nawet przed buntem maszyn, Keokuk nie należało do największych miejscowości, a obecnie to zaledwie jedno osiedle otoczone ruinami i resztkami rachitycznej roślinności. Położone na południowych krańcach stanu Iowa nad brzegiem Wielkiej Missisipi. Gdyby nie kilka szczegółów, byłaby to kolejna wiocha, jakich pełno w Zastranych Stanach i nikt nawet by o niej nie wspominał (choć nazwa zapada w pamięć). I nie chodzi nawet o to, że jest to jedno z nielicznych miast wciąż zamieszkałych przez ludzi (i nie tylko) położonych w bezpośrednim sąsiedztwie Missisipi, która jest największym ściekiem w historii ludzkości.

Jedną z rzeczy, które wyróżniają Keokuk spośród innych małych miasteczek Zastranych Stanów, jest most spinający oba brzegi Missisipi, który jest częścią autostrady 136. Na zachodnim brzegu leży samo Keokuk, natomiast wschodni brzeg to zupełnie zrujnowane i splądrowane miasteczko Hamilton, które jest traktowane jako część Keokuk. W chwili obecnej jest tam jedynie kilka baraków, w których mieszka grupa mutantów. Zajmują się oni głównie konserwacją i utrzymaniem mostu, ale przede wszystkim szperaniem w ruinach Hamilton i kilku innych miasteczek. Zapuszczają się w swoich poszukiwaniach coraz dalej, co niestety kończy się konfliktami z mieszkańcami ruin. Ta-

kich jak na przykład znajdująca się nieco dalej na południe niewielka miejscowość Warsaw. Oczywiście określenie „miejscowość” jest nieco przesadzone. To kilkanaście w miarę dobrze utrzymanych budynków i sarta gruzu. Nie spadły tu żadne bomby, nie toczono żadnych walk. Miasteczko po prostu wyludniło się i podupadło. Została tylko garstka mieszkańców, którzy próbują ułożyć sobie jakoś życie w tych trudnych czasach. A że za sąsiadów mają mieszkańców Keokuk/Hamilton, nie jest to łatwa egzystencja.

Warsaw położone jest na wschodnim brzegu Missisipi, oddzielone od reszty kraju niewysokimi wzgórzami. Jak większość tego typu miejsc, istnieje chyba tylko, jako schronienie dla tych kilkuset mieszkańców, którzy nie mają innego miejsca na ziemi, gdzie mogliby się zatrzymać i chcą tylko żyć w spokoju. Ekspansja Keokuk, które pretenduje do miana stolicy na tych terenach, jest coraz bardziej nachalna. Kilkakrotnie dochodziło już do ataków na Warsaw, w których biorą udział przede wszystkim mutanci z Ha-

milton, jak i wynajęci najemnicy. Trzeba tutaj od razu zaznaczyć, że mieszkańcy Warsaw nie pozostają dłużni i również organizują napady na Keokuk i jego okolice, choć nie na taką skalę. Sytuacja staje się coraz bardziej napięta i podejrzewam, że wszystko zakończy się w bardzo krwawy sposób i jak zwykle zwycięży silniejszy, co będzie oznaczało koniec miasteczka Warsaw. Na razie jednak sytuacja, mimo że napięta, jest w miarę stabilna.

Nad brzegiem Missisipi, na północnych obrzeżach Warsaw jest przeprawa promowa, która to jest najczęstszym celem ataków. Ci, którzy nie chcą płacić zbyt dużo za przeprawę na drugi brzeg korzystając z mostu w Keokuk, nadkładają drogi i kierują się do Warsaw. Przeprawa promem nie należy do najbezpieczniejszych, dlatego może stawki nie są wysokie. Na zdezelowaną barkę wsiada się na własne ryzyko. Zadziwiające ilu jest chętnych na taką wycieczkę. Promem struje facet o trudnym do zapamiętania imieniu i nazwisku, niejaki Zebulon Montgomer. Razem z nim barką pływa dwóch innych

Troll i spółka

Most w Keokuk jest naprawdę masywny i w zadziwiająco dobrym stanie. Mierzy prawie ponad 800 metrów i jest szeroki na ponad 100. Missisipi można przekroczyć zaledwie w kilku, kilkunastu miejscach, głównie dużych miastach. W tych mniejszych, które wciąż istnieją i jako tako funkcjonują, między brzegami rzeki kursują zwykle prowizoryczne promy, a czasem po prostu łodzie, którymi przeprawiają się jedynie osoby z bagażem. Samochody osobowe można od biedy przetransportować promami, ale problemy zaczynają się, kiedy w drodze jest konwój złożony w większości z ciężarówek. Wówczas niezbędny okazuje się dobry i solidny most. Taki jak w Keokuk.

Jest szeroki na sześć pasów - trzy w jedną i trzy w drugą stronę i wszystkie w dobrym stanie (jak na drogi, które przetrwały niemal całkowitą zagładę ludzkości). Oczywiście po obu stronach mostu ustawione są zapory i szlabany, które mają zapobiegać przekraczaniu rzeki bez uiszczenia opłat. Nie każdy może sobie pozwolić na przejazd czy choćby przejście z jednej strony Missisipi na drugą. Opłaty są uzależnione od tego, jakim środkiem transportu podróżuje „klient”, ile ma bagaży i gratów przy sobie, a czasem nawet to, jak wygląda (nie można wymagać zbyt wiele od obdartego Szczura, który posiada jedynie wytarte portki i za dużą kurtkę na grzbiecie). I jak to nad Missisipi bywa, to czy jesteś mutantem czy nie, nie ma większego znaczenia.

Opłaty pobierane są na środku mostu. Stoi tam piętrowy, ceglany budynek kryty blachą, w którym mieszka i pracuje gość, na którego mówią „Troll”. Ma kilku pomagierów, którzy pilnują szlabanów i pobierają opłaty. Jak nie masz pieniędzy, kierują cię na przeciwny pas ruchu i musisz zawrócić.

Troll wygląda jak... troll. Jest wielki jak góra, ma paskudną głowę, krzywe nogi i przechadza się uzbrojony w wielką maczugę. Gość jest stu procentowym mutantem, nie ma się co oszukiwać. Niby ubiera się jak człowiek, niby mówi po ludzku i jest nawet dobrze wychowany, ale jednak to mutant pełną gębą. Mieszka w Keokuk od kilkunastu lat i niemal od samego początku zajmuje się mostem.

Jego ksywka odnosi się nie tylko do jego gabarytów. Gość, jak prawdziwy troll posiada zadziwiającą zdolność regeneracji wszelkich ran. A raniony był już nie raz i pewnie jeszcze pare razy zaliczy ołów. W końcu nie tak trudno trafić w kogoś mierzącego prawie trzy metry wzrostu i szerokiego w ramionach na prawie dwa metry. Jednak jak na kogoś, do kogo strzelano niejednemu raz, Troll jest bardzo spokojny i opanowany. Nigdy nie podchodzi do nowoprzybyłych z negatywnym nastawieniem.

We wszelkich pracach konstruktorskich czy konserwacji mostu, biorą udział nie tylko ludzie Trolla i on sam. Również mieszkańcy Keokuk i mutanci z Hamilton udzielają się. W końcu chodzi o ich wspólny interes. Wszystkie opłaty pobierane za przejazd mostem trafiają do „skarbcza” Keokuk, a dopiero później są dzielone pomiędzy mieszkańców miasta i obozu w Hamilton.



mężczyzn, podobno jego synów, ale nie ma między nimi żadnego podobieństwa.

Jednak, mimo, że przeprawa przez Wielką Rzekę, nie jest i nigdy nie będzie realnym zagrożeniem dla interesów Keokuk, to konflikt między dwoma miasteczkami z każdym miesiącem narasta i staje się coraz bardziej gwałtowny. Gdyby nie pewne okoliczności, Warsaw już dawno przestałoby istnieć. Mieszkańcy nie dysponują takimi bogactwami jak ci z Keokuk i nie mogą sobie pozwolić na wynajmowanie najemników. Do tego ich siły są dość skromne i raczej kiepsko wyposażone. Jedyne, czego nie można im odmówić to wola walki i chęć przetrwania. Nie po to ocalało się od zagłady i żyje się nad Missisipi, żeby dać się pokonać sąsiadom.

Ludzie z Keokuk są zazdrośni i chcieliby raz na zawsze pozbyć się konkurencji. W osadach wzdłuż Pasa Śmierci pojawiają się osobnicy, którzy szukają chętnych do pomocy w ostatecznym rozwiązaniu problemu Warsaw. Poszukiwani są wszelkiej maści najemnicy, gangerzy, zabój-

cy – słowem każdy kto potrafi przywalić i chce zarobić. Potrzebni są tropiciele, którzy nie boją się dzikich terenów i będą w stanie wejść i przeżyć w Czarnym Lesie otaczającym Warsaw. Stracili już tam wystarczająco dużo swoich i nie podejmują kolejnych prób. Wolą wysłać kogoś obcego, oczywiście za opłatą. Nie zawsze przy tym mówią, jakie ryzyko się z tym wiąże. Jak do tej pory nikt jeszcze nie wrócił.

Dla każdego, komu dane będzie zawędrować w tę okolicę, są dwie ścieżki, którymi może podążyć. Albo opowie się po stronie bogatych i wpływowych, czyli Keokuk, albo woli partyzantkę i nie zależy mu na zyskach – wtedy wybiera Warsaw. Oczywiście są i tacy, którzy nie chcą się opowiadać po żadnej ze stron, ale i oni mogą zostać wciągnięci w rozgrywkę między dwoma osadami, która z każdym tygodniem nabiera rozpędu i zmierza ku wielkiemu rozstrzygnięciu. W końcu na placu boju pozostanie tylko jedna strona. Nikt nie jest jednak w stanie przewidzieć, która to będzie.

Desperacja

Zebulon Montgomery Pike, mimo że należy do ludzi spokojnych i opanowanych, również ma granice cierpliwości. I właśnie zostały przekroczone. Podczas ostatniego rejsu doszło do incydentu, który przelał czarę. Jego niewielki prom został napadnięty przez dwie motorówki najemników z Keokuk. Zginęło dwóch pasażerów i jeden członek załogi. Atak został odparty, ale Zebulon wkurzył się nie na żarty i planuje zemstę.

Pike szuka chętnych do akcji. Jego celem jest chluba i duma Keokuk - most. Gość zdobył jakąś zdezelowaną łódź, którą intensywnie remontuje, ma też całą masę materiałów wybuchowych i mocne postanowienie wpakowania tego wszystkiego w filar mostu. Skoro on nie może w spokoju zarabiać na transporcie pomiędzy jednym a drugim brzegiem Missisipi, to i te dupki z Keokuk również!

Są jacyś chętni na mały wypad i „wybuchową” imprezę? Nie zanosz się na to, że można na tym zarobić (co najwyżej ołów), ale warto, choćby dla samego dreszczyku emocji.

Czarny Las

Na północ od Warszawy rozciągają się porośnięte lasem wzgórza. Kiedyś był tutaj park krajobrazowy, a teraz to jedno z najniebezpieczniejszych miejsc nad brzegami Rzeki. W strefie Pasa Śmierci, roślinność ma zwykle niewielkie szanse żeby przetrwać, a co dopiero rozwijać się. Jednak las w okolicach Warszawy należy do takich wyjątków. Drzewa tutaj nie należą do najwyższych, a na pewno brakuje im wiele do tych rosnących w Neodżungli, ale za to rosną bardzo gęsto i wybijają ponad okoliczne standardy. Na szczęście dla mieszkańców Warszawy, wszystkie drogi z północy wiodą właśnie przez ten las. Miejsce to cieszy się bardzo złą sławą. Unikają go zarówno ludzie jak i zwierzęta. Nikt na sto procent nie wie, kto lub co stoi za dziwnymi wydarzeniami, jakie miały i mają miejsce od czasu do czasu w lesie. Znikają tam ludzie. Wejście do lasu, a czasem nawet wjazd samochodem, jest na własne ryzyko. Czasem nic się nie dzieje, a czasem wręcz przeciwnie. Las jest śmiertelnie cichy; żadnych dźwięków, głosów zwierząt, nic. Cisza. Ale kiedy następuje atak, słychać potworny wiszg i nienaturalnie modulowany wrzask, który odbija się echem od okolicznych wzgórz, niesie się po rzece i jest słyszalny nawet kilkanaście mil od lasu. Ludzie zamykają się w domach i nie wychodzą, przynajmniej przez kilka godzin od ustania hałasów. Nigdy nie znaleziono żadnego ciała, żadnych porzuconych pojazdów. Nic, co mogłoby naprowadzić na jakikolwiek trop, który wyjaśniłby, co tak naprawdę dzieje się w lesie w okolicach Warszawy.

Ludzie z Keokuk twierdzą, że za wszystkim stoją zmutowani mieszkańcy Warszawy i wszystko wydaje się to potwierdzać. Podobno nawet działają tutaj „przewodnicy”, którzy przeprowadzają chętnych z i do Warszawy.

Jest jeszcze jedna plotka o Czarnym Lesie, jakoby w jego głębi, mieszkańcy Warszawy ukrywali większość swoich bogactw w postaci zapasów leków, które wydobyli z miejscowego szpitala. Czy to prawda - nie wiadomo. Nie znalazł się jeszcze nikt na tyle odważny, żeby to sprawdzić. Faktem jednak jest, że w ruinach szpitala nie ma już nic. Stąd wniosek, że mieszkańcy Warszawy ukryli gdzieś leki. W tych czasach to prawdziwy skarb.

PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ



**BO BIAŁE JEST BIAŁE
A CZARNE JEST CZARNE**

**WYKAŃCZAMY
BANDYTÓW**

TNIEMY UKŁADY

**BĘDĘ JEŹDZIŁ Z SIEKIERĄ
PO KRAJU I CIAŁ ZŁODZIEI**

Prawo i sprawiedliwość to nowy dodatek do Neuroshimy. Premiera: maj 2011
W środku: prawo Zastranych Stanów,teczka sędziego, ABC bandziora, sekretne układy i wiele innych

Rafał Szyma

ZNALAZIONE W RUINACH

Pamiętacie GLIZDĘ z dodatku Ruiny? GLIZDA, czyli Generator Lokacji i Znaleźisk Dla Amatorów zapodawała szereg fajnych lokacji i gambli, które miały to do siebie, że były całkowicie przedwojenne, uniwersalne i w dodatku niespecjalnie mieszały w kampanii Mistrza Gry. Z tego powodu nie mogło się w niej znaleźć wiele fajnych, pomocnych rzeczy.

Oto mała łafka: coś, czego nie możemy oddać w ręce graczy, tylko wprost pod kuratelę Mistrzów Gry. Jeśli podczas przeszukiwania ruin pasuje Wam zapodać osadę mutków - proszę bardzo, oto szkic pięciu takich osad. Jeśli postanowicie oddać bohaterom schron - poczęstujcie się małą rozplską. Może chcecie ubarwić nieco znalezionego truposza? Niech bohaterowie przekonają się, co miał w portfelu. A na deser uczta dla zmysłów - konkretnie dla zmysłu powonienia. Zdarzyło się Wam rozpoznawać przygodę od zapachu? Teraz macie taką okazję!



Osada mutków

Przed graczami osada, w której urzędują mutanci. Ich rodzaj, siłę, liczebność i nastawienie, a także gamble możliwe do zdobycia w tym miejscu określa mistrz gry. Poniżej kilka przykładów:

☢ O cholera, popatrz tam! Niewolnicy! - Rzeczywiście, lornetka wyłowiła nadzorcę niewolników, dryblasę ze skórą jak nachodzące na siebie płyty pancerza. W rękę trzymał długi bicz, którym bez litości smażył ślaniających się na nogach niewolników. Ludzkich niewolników. Niespecjalnie pomagało im to w ciągnięciu niskich wózków załadowanych kopiasto złomem. Nad ludźmi czuwało co najmniej dziesięciu takich strażników, każdy z czymś do okładania robotników, niektórzy dodatkowo z bronią palną. - Cholerne sukinsyny - syknął Miki.

Do zdobycia: kilka ton posegregowanych metali, ciężki sprzęt - koparka, ciężarówka, ok. 1000 litrów paliwa w beczkach,

☢ Nie uwierzysz, Frank! Cała osada! Dobra pięćdziesiątka mutasów godzinę drogi od centrum! Mają tam bekę na deszczówkę, wiatraki z prądem, a na środku wielką, migoczący pomnik z kupy złomu. Poważnie! Zmontowali w całość rozmaite podzespoły, komputery, mikrofalówki, tostery, lampy, kserografy, monitory i Bóg wie, co jeszcze, włączają to i skaczą dookoła w miarę, jak ustrojstwo rzezi i buczy. Tyle gambli marnuje się w ich brudnych łapach!

Do zdobycia: Sfatygowana elektronika warta ok. 200 gambli (500, jeśli podczas jej odzyskiwania zdany zostanie Trudny test Elektroniki). Także rozklekotany agregat wart 30 gambli. Ponadto kilka rzeczy ze Złomu i innych pierdół.

☢ Bo żeby zdobyć to wszystko, trzeba było zejść pod ziemię! Tam właśnie, , panowały się te ponure, półślepe. Ale mniejsza o pokraki, ważne były ściany. Całe w puszystym, grubym dywanie zwisającym. Mutanci podrzucali na to mięso, a część

Do zdobycia: pożywna kora podziemnej rośliny stanowią za prowiant na dwa tygodnie dla trójki ludzi. Uwaga: Jest 50% szans, że jedzenie to ma na ludzi zabójczy, mutagenny wpływ. Mistrz Gry rzuca k20 w sekrecie: 1-10 - organizmy bohaterów jakoś uporały się z tym jedzeniem, 11-20 -

☢ Blask pochodził od czegoś na kształt wieży, raczej wydłużonej kopuły rozłożonej na dnie zapadliska. Sześciokątne, lśniące płyty jarzące się niebieskawo pięły się w górę, zwieńczone potężnym nadajnikiem. Na cienkich, szynowych odnogach spiralnie odchodzących od niego sunęły nieustannie maszyny, kursując między cen-

trum a matowymi, płaskimi namiotami na końcach. Niektóre na wpół odsłonięte ukazywały czuwające w nich istoty, postawne, pozbawione owłosienia postacie, na pierwszy - i tylko pierwszy rzut oka przypominające ludzi. W tych twarzach nie ma człowieczeństwa, za to jest zimna, bezwzględna inteligencja.

Do zdobycia: zaawansowana technologia Molocha możliwa do rozpracowania dopiero przez specja z Elektroniką na poziomie 4 i więcej. Każdy artefakt z tej bazy wart jest krocie w placówkach Posterunku: od kilkudziesięciu gambli za drobiazgi, po kilka tysięcy za całe mechanizmy czy roboty.

☢ W całym pomieszczeniu napchane było tymi marnymi, wychudzonymi kreaturami podłączonymi do rurek w suficie. Każdy wie, że Moloch to kawał drania, ale żeby tak traktować swoich własnych pupilków - to mi się w głowie nie mieści. Połowa z nich już zdechła, druga była zbyt słaba, żeby choćby podnieść rękę. Chodziłem między nimi i nie wiedziałem, czy brać się za ratowanie czy dobijanie. Najgorsze, że potem zaczęła się brudna robota. Bo każdy z nich miał w sobie złączkę, za którą w Miami bulą osiemdziesiąt gambli. To był naprawdę paskudny weekend.

Do zdobycia: Dwadzieścia podzespołów MC, których wydobyć wymaga Problematicznego testu Chirurgii. Podzespoły muszą zostać oczyszczone i przechowane w chłodniczych warunkach, by były sprawne i warte swojej ceny - co najmniej 80 gambli za sztukę.

Schron

Gracze odkryli przedwojenny schron. Można z góry założyć, że takie odkrycie to potencjalne eldorado, chyba że schron leży w skrajnie niebezpiecznym regionie. Jego zawartość, stan, rodzaj i zabezpieczenia określa mistrz gry. Poniżej kilka sugestii:

Do zdobycia: Schrony budowane jedynie z myślą o przetrwaniu bombardowania ledwie nie gwarantują niezwykłych skarbów. Są jednak i takie, które miały służyć przez lata, często dla hibernatusów - dorwij taki z nienaruszonymi zasobami i jesteś niewyobrażalnie dziany. Decyzję o wyposażeniu zawsze podejmuje mistrz gry, ale nie powinien zapominać o określeniu, czy i w jakim stanie obecne są:

- elektronika i sprzęt
- zasoby wody i żywności
- źródło energii
- wyposażenie osobiste lokatorów
- sprzęt do naprawy i eksploatacji systemów schronu
- broń
- pojazdy i sprzęt przechowywany z myślą o życiu po wyjściu ze schronów
- dane z jednostki sterującej, w tym być może lokalizacja innych schronów

Zaplombowany schron:

Masywna brama zamknięta na głucho, porośnięta mchem i niemal niedostępna z powodu wyrosłych przed nią chaszczyc? Jak na mój gust tego schronu nikt nie ruszył od przed wojny. Tam może być wszystko (wybierz jedną lub kilka opcji)!

Uwaga! Głównym zmartwieniem graczy, którzy odkryją miejsce takie jak schron będzie nie tyle samo dorwanie sprzętu, czy nawet jego zabezpieczenie. Najpierw odpowiedzieć będą musieli na pytanie, co z takim schronem zrobić. Nada się on świetnie na bazę wypadową lub na kryjówkę, jednocześnie zaś jest łakomym kąskiem dla każdego, kto tylko wie o jego istnieniu. Być może gracze będą skazani na porzucenie go, nie mając ochoty lub możliwości utrzymać go.

☢ głównym przeznaczeniem schronu jest utrzymanie przy życiu zagrożonych w hibernacji ludzi. Od 30 lat system nie wpadł na to, że to już i nie wiadomo, czy obecność intruzów sprawę przyspieszy.

☢ schronu strzeże cały system obronny z automatycznymi działkami, mechanicznymi obrońcami i odcinanymi sektorami. By dostać się do zasobów, konieczne jest przebicie się przez niego lub jego shakowanie. Ciężko jak cholera!

☢ szczelność szczelnością, ale kto mógł przypuszczać, że tam, w totalnej izolacji, będą jeszcze żyć ludzie? W zamknięciu! Przez dziesięciolecia! Jak tu się z nimi dogadać, żeby podzielili się, co mają dobrego, siłą?

☢ spodziewałem się obrony, spodziewałem się kłopotów, ale grobowca się nie spodziewałem. Zupełnie martwe, wygasłe maszyny, olbrzymia ilość trupów, ślady pożaru i wewnętrznych zniszczeń. Temu schronowi nie było dane dosłużyć do naszych czasów.

Otwarty schron:

☢ wysadzone włazy, popalone wnętrza, totalna demolka. Słowem - nasi tu byli! Mimo to wśród gruzów da się

wygrzebać to i owo: ślady wskazują, że ktoś tu już szabrował, ale nie miał czasu na metodyczne zebranie gambli.

☢ puste ściany, puste pomieszczenia, goły beton i niewiele więcej. Zda się, że nikt nigdy tu nie trafił, że wojna wybuchła, zanim zdążono oddać schron do użytku. Nie ma co się nastawiać na super znaleziska, bo nigdy nie wyekwipowano go należycie, ale część rzeczy powinna być już do wzięcia

☢ ależ tu musiało dupnąć! Bomby rozorały okolicę i otwały schron jak puszkę konserw. Potrzeba solidnego odgruzowania, żeby dogrzebać się do resztek tego, co kiedyś faktycznie było schronem.

☢ takie fajne mury nie mogły zostać zmarnowane - teraz mieszkanko mają tu inni mieszkańcy. W środku czeka na graczy Zagrożenie Ludzie, Mutki lub Gniazdo.

☢ najwidoczniej o tym schronie wiedzą wszyscy, tylko nie bohaterowie. W wybebeszonym dokładnie środku pełno śladów wielu, wielu ludzi, którzy się tu zatrzymali: od graffiti po ślady żarcia pozostawione raptem przed paroma dniami dni.

Portfel

O, ktoś zgubił portfel. Na moje oko jakieś trzydzieści lat temu. W środku komplet kart kredytowych, ze dwadzieścia dolarów gotówki, karta parkingowa, karta stałego klienta nocnego klubu i karteczka z odręczną notatką:

Rzuć k20:

- 1 „Czekam o 1-szej w pok. 241. Twoja Świnka”.
- 2 „Jogurt, chleb tostowy, mały kurczak, papier toaletowy, chipsy”
- 3 „Mam dość takiego życia. Odchodzę. Gadaj z moim prawnikiem - Julia”.
- 4 „What a friend we've got in Jezus...”, czyli święty obrazek
- 5 „Myju, myju, szastu-prastu, nie mam rączek jedenastu. Odwal się!”
- 6 „Nie będę brzydko mówił do koleżanek. Nie będę brzydko...”
- 7 „Przychodnia, tel. 506-300-942-123”
- 8 „Dlaczego mężczyźni nie mają celu-litu? Bo to brzydko wygląda!”
- 9 „Na rogu 113-stej i Waszyngtona. Nie zapomnij wiaderka!”
- 10 „Jesteś jak róża, jesteś jak fiołek, ani za duża, ani matołek”
- 11 „Mieszkanie 2-pokojowe w centrum. Dzwon: 456-546...”
- 12 „5671” Czyżby kod otwierający drzwi sejf?
- 13 „W którym roku powstała Bohe-mian Rhapsody?”
- 14 „Fszystk... Z okazji urodzin, rzyczę ci...”
- 15 „Nazywa się Alfred Morning. Ma to wyglądać na wypadek.”

- 16 „Jutro wystać przelew za marmurki.”
- 17 „Jak to „Co mam w kieszeni”? Przecież to nieuczciwie!”
- 18 „Zabierz dzieciaki i wyjeżdżaj. Jutro stanie się coś bardzo złego!”
- 19 „Spluwa i sprzet w skrytce A045 na lotnisku.”
- 20 „Bloominton, AL. Farma Stevensona. Schron pomieści co najmniej 30 osób. Nie zapomnij wziąć baterii!”

Zapach

Zapach to pierwszy sygnał, że w pobliżu są gamble. Albo ktoś żywy. Albo śmiertelne niebezpie-

czeństwo. Rzuć k20 by sprawdzić, co w nozdrzach piszczy:

- 1-2 - zgnilizna - Ktoś albo coś bezwstydnie się tu rozkłada! Z tego mięcha nic nie będzie.
- 3-4 - krew - Cuchnie tu świeżą krwią! Jeśli idziesz tym tropem, wołaj mistrza i testuj Tropienie.
- 5 - paliwo - Niuch, niuch - to musi być benzyna.
- 6-7 - świeże żarcie - Nagle zapachniało plackami ziemniaczanymi. Bez ściemy, prawdziwymi plackami, jak od babci Wookie. Mało nie pokreśliło nas tam z głodu. To my tu żujemy paski od spodni, a gdzieś tam, pod spodem, jakiś skurczysyn smaży sobie pla-

cuszki?! Ktoś w pobliżu przygotowuje posiłek! Weź mistrza gry i przeprowadźcie razem rytuał skradaniowo-podpatrujący.

8-10 - rośliny - kręci w nosie, co nie? To siflia vulgaris, mech, który wabi owady. Albo zwykłe piwonie? Cholera je tam wie.

11-12 - gówno - Jeśli coś tu nasrało, znaczy się, że jest w pobliżu. Cztery marne bobki najpewniej należą do postnuklearnego króliczka, za którym nie ma sensu się uganiać, jeśli nie przyszpilił głód. Ale już ekskrementy udekorowane szatkami świadczą o wyższej inteligencji, higienie i kulturze osobistej, a osobników wykazujących się takimi cechami pałających się po ruinach nie można zignorować.

Jeśli chcesz podążyć tropem tajemniczego producenta kału, weź mistrza i przetestuj Tropienie.

13-14 - chemikalia - Cuchnie jak w zakładzie tworzyw sztucznych? Znaczy się albo jesteś w takim zakładzie, albo coś się właśnie rozszczelniło i plugawi przyrodę. Straszliwe, prawda? Uważaj, żeby nie splugawiło i ciebie.

15-18 - wilgoć - Jeśli masz Znajdowanie wody przynajmniej na jeden, właśnie zyskałeś dostęp ożywczego napoju.

19-20 - dym - Dostrzegłeś dym? Zadzwoń po strażaka - jak napisali na wyblakłej tablicy ostrzegawczej. Coś w pobliżu się kurde, pali. Wołaj mistrza, bo właśnie natknąłeś się na jakieś zagrożenie (np. ludzi lub mutków)



NEUROSHIMOWY KONKURS

OGŁASZAMY KONKURS, W KTÓRYM ZADANIEM JEST STWORZENIE KONWENTOWEJ PRZYGODY DO NEUROSHIMY!

Co to takiego „konwentowa przygoda”?

To taki scenariusz, który nadaje się idealnie do poprowadzenia na konwencie. A dokładnie chodzi o to, by:

- opierał się na wyrazistym, atrakcyjnym pomysle
- zawierał motywy możliwe do rozegrania podczas jednej, maksymalnie pięciogodzinnej sesji
- był możliwy do zagrania gotowymi lub świeżo stworzonymi postaciami (tj. bez długiego wprowadzenia lub – o zgrozo – sesji wprowadzających)
- mieścił się na jednej stronie wydruku (tak by MG był w stanie błyskawicznie go opanować i znaleźć potrzebne informacje podczas sesji)
- bazował na elementach rozpoznawalnych przez szerokie grono fanów Neuroshimy

Na stronie internetowej linki do przykładowych, otrząskanych w bojach konwentowych przygód: pierwsza, druga. Potraktujcie je nie jako wzór, tylko jak przykład. Konwentowe przygody mogą być kompletnie inne.

Informacje konkursowe

Zadanie: Nadeślij konwentową przygodę, tj. tekst na ok 3000 znaków (ze spacjami) w formacie .rtf lub .doc na adres szyma@wydawnictwoportal.pl

Termin: Na prace czekamy do 16 maja

Ogłoszenie wyników: Zwycięzcę i wyróżnionych wyłoniemy do końca maja

Uwaga: Wszelkie dodatkowe materiały do przygód (np. mapki, plany) prosimy nadsyłać w osobnych plikach, a NIE jako obrazek w pliku tekstowym.

Po co to wszystko?

Oczywiście konkurs ogłaszamy, żeby było fajnie, ale jest tu też zupełnie praktyczny wymiar. Ze wszystkich nadesłanych tekstów wybierzemy te naprawdę fajne i stworzymy z nich zbiór „Konwentowa Neuroshima”.

Konwentowa Neuroshima to nowy tom z serii „Kolekcja Dodatków Fanowskich”. To zbiór materiałów, które trafią do wielu Mistrzów Gry na konwentach, na który gra się w Neuroshimę. Udział w konkursie to zatem podwójna okazja. Po pierwsze – twój materiał może wyjść drukiem jako dodatek z serii KDF. Po drugie – twoja przygoda trafi do Mistrzów Gry w całej Polsce i będzie grana na różnych konwentach.

Nagrody

Teraz możemy przejść do meritum. W konkursie wyłoniemy jednego zwycięzcę oraz szereg materiałów wyróżnionych.

- Wszystkie materiały wyróżnione oraz zwycięska praca stworzą zbiór „Konwentowa Neuroshima”
- Ich autorzy otrzymają wydrukowany, papierowy egzemplarz tomu

- Ich autorzy otrzymają także po 20 gambli za każdą nadesłaną i wyróżnioną przygodę
- Zwycięzca otrzyma ponadto bon: 100 złotych do wydania na produkty Portalu oraz wejściówkę na wybrany konwent, na którym obecne będzie Wydawnictwo Portal.

Dodatkowe informacje

- można więcej niż jedną pracę – liczy się jakość, a nie ilość.
- „około 3000 znaków” to furtka dla tych, którzy napiszą o dwa zdania za dużo, a nie pozwolenie na nadsyłanie kampanii na 100 stron :)



PONOWNIE BOOSTUJEMY WYOBRAŹNIĘ MISTRZÓW GRY

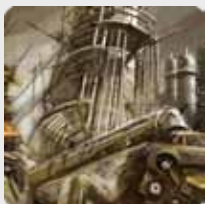
Maciej Szpakowski

51. MIEŚCINA

51 Stan, karcianka osadzona w świecie Neuroshimy, w rękach dobrego MG 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 ma działający Telegraf, a sklep z gablami mieści się w budynku Starej Rzeźni. Pociągnąłeś 3 losowe karty z postapokaliptycznej tali 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).



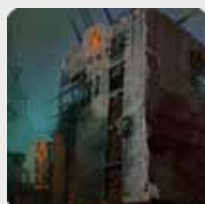
Diesel Town

Kiedys stała tutaj rafineria, ale ludzie w obawie przed przejęciem jej przez Molocha spalili całe miasto. A może to mutki lub nawet sam Moloch? Chyba, że to jest właśnie to miasteczko, w którym świry z Detroit zaopatrują się w paliwo do swoich bryczek?



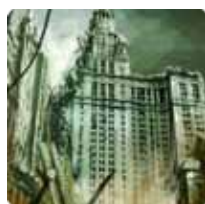
Spychacz

Ten kolos stoi sobie samotnie na pustkowiach. Ile osób wcześniej próbowało go odpalić? A może służy jako pomnik w jednym z odwiecznych przez was miast. Pracował tam przez 10 lat i zdechł, a ludzie za bardzo się do niego przywiązali aby go rozebrać.



Pub

Wygląda dość przytulnie, z zewnątrz neony, budynek trzyma się całkiem spoko. A może jest zrujnowana i śmierdzi od niej gorzej niż z rzeki Missisipi.



Ratusz

Mieszka tam prezydent miasta, czy jest zajmowany przez gangi? Pewnie leży tam pełno świetnych gabl. A może budynek stoi od niedawna i kole w oczy przepychem?

El Pueblo Del Pistolero

Hiszpanie przejęli jedną z dzielnic dużego miasta i uznali ją za swoją, a może pieprzę głupoty i to ostatnia meksykańska wioska ocalała przed neodżunglą? Ty mówisz, że to okoliczny bar zajmowany przez Dos Lobos i lepiej się tam nie zapuszczać?



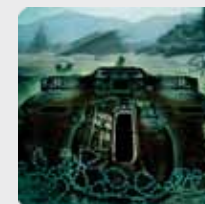
Old Bricktown

Stara cegielnia, czy zrujnowane miasto? Może to wielki magazyn materiałów budowlanych umieszczony na opuszczonej strefie ekonomicznej? A może mieszka tam banda mutków witających wszystkich przejezdnych gruzowym ostrzałem z katapult?



Bunkier

Czy jest opuszczony, czy może żyje sobie tam kilka mutków? Nawet jeśli nie, może być ępalnią dla wielbicieli podróży w czasie. Posterunek też lubi takie miejsca.



Komisariat

Nawet jeśli siedzą tam stróże prawa, nie wiadomo co naprawdę się tam odpiędziela. Czy nie zamknęli tam kogoś ważnego, aby go zamknąć bo psioczył na ich organizację?





Złodziejska Karawana

Jak myślisz, ilu ich jest? Napadają tylko na duże zdobycze, czy może na zwykłych podróżnych? Uciekli z więzienia więc pewnie znajduje się tam kilku psychopatów. Jak sądzisz? Czy chcesz do nich dołączyć lub próbować handlu?



Ironville

Nie ważne, czy to stara huta czy też stocznia. Pełno tam złomu i starych maszyn. Czy jeszcze funkcjonuje? Kto tam mieszka? Ludzie czy może jest to kolejna placówka Molocha. A może zostały tylko stare hangary pełne szczurów i innego śmiecia.



Konwój

Idziesz sobie autostradą gdy nagle napiera na ciebie konwój opancerzonych wozów bojowych, co byś zrobił w takiej sytuacji? Uciekał, czy starał się do nich dołączyć aby podróżować bezpiecznie? Gorzej jak są to łowcy niewolników zaproszą cię do klatki.



Radiostacja

Wielka stalowa konstrukcja w centrum miasta, czy też zwykły budynek z wielkim masztem? Czy jeszcze nadaje? A może nadaje się tylko do wyszabrowania. Pewnie ktoś jej broni.



Arena

Banda zapoconych typów walczy na śmierć i życie za kasę? A może walczy się tylko do pierwszej krwi? Co powiesz na kulturalne strzelanie się po mordach dla czystej rozrywki, brzmi kulturalnie? Dobre są też walki psów, jeleni, lepiej sam wybierz zwierzę.



Muzeum

Zamek, forteca czy pałac kultury? Kogo w tym świecie interesuje historia? Kilku się znajdzie i pewnie będą nieźle płacić za co lepsze kąski. Dorzuć do tego katakumby, Gracze nie będą się nudzić.

Kościół

Działa? Czy dalej jest miejscem kultu, czy zrobili z niego knajpę? Widziałeś kiedyś biedny kościół, bo ja nie? Gorzej gdy znajduje się tam jakaś zwariowana sekta wyznawców czarnego boga krokodyla. A może są to po prostu ruiny?



Warsztat

Koleś zna się na samochodach czy odwali fuszerę? A może budynek jest opuszczony i zostało tam trochę narzędzi? Może naprawisz swojego glocka, tak aby już się nie zaciął w najgorszym momencie?



Stara Biblioteka

Nieograniczone źródło wiedzy, czy dużo opału? Jedno jest pewne, wszystko co tam znajdziesz może ci się przydać. Można się też zabarykadować i zrobić z tego miejsca twierdzę, w której utrzymamy się przez całą zimę. Ile osób wpadło już na ten pomysł?



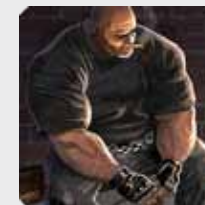
Baby Swift

Ostra babka. Walczy po ringach i arenach. Uznajmy, że jest spoko babką i ma dla was zadanie. Ktoś ją napadł i wybił jej wszystkie zęby za to, że go oklepała na ringu.



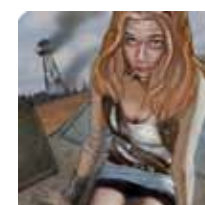
Uncle Hammer

Mistrz rozbiórki, a może nagrał się chłopak za dużo w Młotka? Ten koleś jest mistrzem 20 kilowego młota i nie ważne czy napiera właśnie na ścianę budynku czy na bandę motocyklistów, czujesz przed nim respekt.



Nitro Belle

Laska jest kurierem, jednym z najlepszych. Jej fura błyszczy chromem i mile warczy na każdego kto stanie jej na drodze. Do ręczy wszystko i wszędzie.





**MAMY REKE
DO DOBRYCH TYTUŁÓW**



2009



2009



2010



2010



2011

MONASTYR



W NUMERZE:

Agaria w ogniu - co się dzieje z dala od frontu?

Na drogach Dominium - generator zdarzeń

MONASTYROWY TELEGRAF:

W Monastyrze bez zmian, podręcznik do drugiej edycji powoli powstaje, na konwentach prelekcje o nowym wydaniu gry, krok po kroku zbliżamy się do premiery...

Na stronie Monastyru pojawiły się wyczerpujące informacje na temat zmian w rozdziale o Profesjach – zniknęły Cechy z Profesji, pojawiły się umiejętności profesyjne. Link dostępny jest tutaj.

Na stronie Monastyru w kwietniu trwał konkurs na nową profesję do gry – w chwili zamykania numeru na konkurs zgłoszono piętnaście profesji, a do zakończenia konkursu pozostała jeszcze chwilka!

W gliwickim MDK trwa kampania, w której grają Trzewik, Moracz, Multi oraz Trip, podczas której testowane są rozwiązania z Mon 2.0 Kampania toczy się w Cynazji.

Ilość fanów Monastyru w ostatnim czasie wzrosła z 350 do 409! Ha!

W maju powinniśmy powolutku dochodzić do końca prac w rozdziale o Tworzeniu Postaci – żmudnych i ciężkich ze względu na duże zmiany w regułach i materiale i od czerwca ruszyć mocno do przodu.

Fani Monastyru, którzy lubią gry planszowe na pewno odnotowali, że w kwietniu pojawił się w sprzedaży Stronghold – gra planszowa, której akcja umieszczona jest na froncie w Agarii.

Marcin „MaWro” Wroński

Agaria w ogniu

Agaria jest krajem wojny. Od 1155 roku kiedy to biskup Mere, późniejszy święty nawrócił ten kraj to właśnie to państwo ponosi większość cieżarów związanych w prowadzeniem krucjaty.



Dawniej rozpędzona agaryjska machina wojenna z roku na rok posuwała się coraz dalej na zachód. Od bitwy pod Ognistą Górą siły karian jednakże wyłącznie się cofają. Ofensywa Valdoru zatrzymała się kilka lat temu na linii Grzmiącej Rzeki, ale nie ulega wątpliwości, że wojna się nie skończyła. Prawdopodobnie poganie niedługo ponownie ruszą do natarcia.

Jednakże ciekawe rzeczy dzieją się nie tylko na froncie. Sprawy o tyle interesujące, co niebezpieczne dzieją się na całym terenie tego kraju. Przed Agarią i Agaryjczykami stoi wiele problemów. Być może niektóre z nich staną się także problemami graczy?

Zamach stanu

W tych czasach bez wątpienia przydałby się Agaryjczykom król zasługujący na przydomek: „Wielki”. Mąż stanu o inteligencji równej pierwszym uczonym Dominium, sprycie lisa i wielkim autorytecie wśród poddanych. Człowiek, o którym w przyszłości będzie układać się pieśni,

a historycy z podziwem pisać będą o jego osiągnięciach.

Jednakże Jedyny nie wysłuchał modlitw Agaryjczyków. Mimo wielkich wyzwań stojących przed ich krajem mieszkańcy jednego z najbardziej wysuniętych regionów Dominium nie otrzymali władzy na miarę tych czasów. Zamiast wspaniałego dowódcy za króla mają bawidemka i hulakę na dodatek kompletnie pozbawionego zmysłu politycznego. Człowieka, którego bardziej od wyposażenia armii i prowadzenia wojny interesują zabawy.

Natura jednak nie znosi próżni. Król Herman II został odsunięty od władzy, a jego uprawnienia w praktyce przejęła Rada Wojskowa, na której czele stoi generał Jaron Markow. Człowiek cieszący się uznaniem nie tylko swoich podkomendnych, ale także prawie wszystkich mieszkańców jego ojczyzny.

Ostatnimi czasy można usłyszeć jednak plotki, jakoby tytuł Komendanta Rady Wojskowej przestał mu wystarczać. Podobno chce przejąć tron. Znajdujące się



na jego ramieniu pagony zamienić na osadzoną na skroniach koronę. Mawiają, że liczy, że po obaleniu króla tysiące złotych monet jakie przeznacza on na hulanki zostaną przekierowane na cel prowadzenia wojny. Podobnie uważa też, że jako władca będzie cieszył się jeszcze większym uznaniem niż teraz i łatwiej będzie zdobyć mu większe wsparcie dla sprawy Agarii na wschodzie.

Jest jednak druga strona medalu. Niektórzy powiadają, że kieruje nim nie troska o kraj, ale chora ambicja. Pragnienie zapewnienia sobie i swoim potomkom całkowitej władzy. Podobno całymi nocami śni o tym jak wspaniale zapisałby się w historii Agarii, gdyby został królem.

Czy w tej plotce tkwi chociaż ziarno prawdy? Jeśli tak to jakie motywację kierują postępowaniem generała? Na to pytanie może odpowiedzieć chyba tylko on sam i być może najbliższych mu osób. A i jak już jesteśmy przy jego współpracownikach to spowiednik generała zaginął w dziwnych okolicznościach kilka dni temu. Czyżby wiedział za dużo?



Okultyzm

Plotki o ambicjach generała Jarona Markowa nie są jedynymi, które można usłyszeć o tym człowieku. Ludzie mówią, że para się on okultyzmem.

Jeśli tak to co powoduje, że wystawia na ryzyko to co ma najcenniejsze – swoją

nieśmiertelną duszę? Może chce poznać zasady rządzące magią, aby lepiej walczyć z wojskami Valdoru, które przecież wykorzystują siły ciemności? A może wcale nie troszczy się o swoją Ojczyznę, lecz chce zwiększyć szansę na przejęcie korony i tym sposobem zapewnienie sobie i swoim potomkom miejsca w historii?

W świetle ostatnich zaginięć na ulicach Terrestu, oraz powszechnie znanej niechęci papieskiego emisariusza wobec Rady Wojskowej jak i jej przywódcy plotki te nie wydają się wyssane z palca. A pikanterii całej sprawie dodają zaginięcie spowiednika generała.



Powstania chłopskie

Prowadzenie wojny nieodłącznie wiąże się z wielkimi kosztami, zwłaszcza że czasy kiedy agaryjska armia żywiła się sama łupiąc wrogie terytoria należą już do przeszłości. A pieniądze w królewskim skarbcu nie wezmą się z nikąd. Podatki, więc rosną z roku na rok. Utrzymanie Królewskiej Armii Agarii mimo wsparcia płynącego od państw Dominium kosztuje naprawdę wiele.

Naturalnym jest fakt, że podatki budzą opór ludności. Trudno się dziwić temu, że kiedy chłopstwo ledwie posiada dość dóbr by przeżyć, to kiedy po raz kolejny przychodzi poborca i żąda jeszcze większej ilości pieniędzy to ludzie od czasu do czasu chwytają za widły i gonią go precz. Z tym, że zwykle takie chłopskie rozruchy



trwają góra tydzień, czy dwa. W końcu przybywają zbrojni okolicznego możnowładcy i problem zostaje zażegnany.

W jednej z prowincji na wschodzie kraju, odległym o kilkaset kilometrów od wojsk pogan wybuchło jakieś trzy miesiące temu powstanie silniejsze od poprzednich. Wyprawy pacyfikacyjne zostały rozbite. Siły chłopstwa liczą kilka tysięcy ludzi. Oczywiście są słabo uzbrojeni, ale w tym rejonie stacjonuje tylko jeden batalion żołnierzy – czterysta osób licząc kwatermistrzostwo.

Czy dowództwo osłabi siły znajdujące się na froncie, aby stłumić te rozruchy? A może do boju wystawi część oddziałów stacjonujących w stołecznym garnizonie?

W świetle plotek, jakoby przywódcy buntowników rozpoczęli negocjacje z jednym z ościennych państw, w celu poddania terenów, które opanowali w jego władanie nie wygląda na to, aby Rada Wojskowa miała wiele czasu na podjęcie decyzji. Gdyby jednak doszło do tego, że tereny te spróbuje włączyć we swoje władanie, któryś z sąsiadów byłoby to wydarzenie bez precedensu.



Sabotaż

Ostatnimi czasy doszło do wielu niepokojących wydarzeń zarówno na froncie jak i poza nim. Stu dwudziestu żołnierzy 56



batalionu nagle podupało na zdrowiu. Transport setki muszkietów idący na front zaginął po drodze nie pozostawiając żadnego śladu, który pozwoliłby go odnaleźć. Termin oddania do użytku najnowszych budynków Akademii Wojskowej został na skutek wypadków na placu budowy odsunięty o kilka miesięcy. To wszystko zdarzyło się w ostatnim miesiącu, a przykłady można przecież mnożyć.

Czy możliwe, aby tak wiele wydarzeń byłoby skutkiem pecha? Mimo tego, że ludowe przysłowie mówi, że nieszczęścia chodzą parami wydają się mało prawdopodobne, aby los, aż tak uwziął się na Agaryjczykach. W związku z tym niektórzy sądzą, że to nie pech, nie nieszczęśliwe wypadki, a sabotaż.

Jeśli mają rację to w jaki sposób wysłannicy Valdoru zdołali dotrzeć wystarczająco daleko w głąb kraju, aby przekonać ludzi, którzy mogliby podjąć się takich działań? Jeśli przyjmemy założenie o sabotażu, to przecież wszystkie te wydarzenia nie mogły być spowodowane przez kilkanaście osób. Z racji tego, że dochodzi do nich na całym terenie kraju musiała wziąć w nich większa ilość ludzi. Czy to możliwe, aby wśród poddanych króla Hermana II znalazło się tylu nikczemników gotowych w zamian za pełną sakiewkę nie tylko narazić swoją duszę, ale także wystąpić przeciwko swojej ojczyźnie? W każdym społeczeństwie znajdują się czarne owce, ale chyba wysłannicy po-

gan nie znaleźliby aż tylu przekupnych, aby mogło zostać dokonanych tak wiele aktów sabotażu?

Niektórzy powiadają, że nie jest to działanie ludzi, lecz valdorskich czarnoksiężników. Podobno za pomocą czarów wspierają oni nawet odległe powstanie na wschodzie, aby jeszcze bardziej osłabić Agarię. Może to oni mają rację?



Kłopoty na południu

Na południe od Agarii, w zachodniej części Gór Goskarr znajduje się region noszący taką samą nazwę co łańcuch górski. Nie jest on niepodległym państwem, chociaż ludzie go zamieszkujący mają inne zdanie.

Ludzie to jednak chyba za dużo powiedziane. Przecież takie powiedzenia jak: „tyle ile jest wszy na kożuchu Goskarczyka”, czy „zachowuj się panie to nie Goskar” nie wzięły się z nikąd.

Agaria podejmowała próby karianizacji tego regionu. Goskarczycy byli jednak nie zwykle oporni na zasady wiary – nie modlili się póki nie zostali do tego zmuszeni, ciągle mylili zasady wiary. Nie zostały poczynione żadne znaczne postępy, a Goskar wpadł we władanie Valdoru i misjonarzy uczących wiary w Jedyne zastąpiły elfy opowiadające o tym jak czcić Boga o Siedmu Obliczach. Potem teren znów przejęła Agaria, potem znów Valdor. I tak w koło

Macieju. Tylko niechęć mieszkańców do jakiegokolwiek wiary pozostała taka sama.

Aktualnie region ten znajduje się w sferze wpływów państwa Hermana II. Jest jednak pewien problem – Goskarczycy podczas jednej z agaryjskich ofensyw zdobyli kilkadziesiąt muszkietów i od tej pory misjonarzy witają strzały. Agaria nie może wypowiedzieć wojny Goskarowi, ponieważ po pierwsze zwyczajnie się to nie opłaca – straty poniesione przez oddziały wysłane w celu pacyfikacji buntowników byłyby dużo większe od zysków z tym związanych. Po drugie rozpoczęcie działań zbrojnych na większą skalę oznaczałoby przyznanie się do porażki, a co za tym idzie kompromitację w oczach Dominium.

Ani Radzie Wojskowej, ani królowi nie zależało specjalnie na wysyłaniu kolejnych misjonarzy. W końcu mają na głowie poważniejsze problemy. Ostatnio papieski emisariusz, nie wiedzący o aktualnej sytuacji Goskaru wyraził jednak życzenie wizytacji tych terenów.

Co w związku z tym zrobią Agaryjczycy? Zagrają na zwłokę i nie udzielą żadnej odpowiedzi? Spróbują po cichu wysłać kilka oddziałów, które mogłyby zaprowadzić porządek na południu? A może wyślą po prostu kolejnych misjonarzy? Gdzie jednak znajdą ludzi o wierze na tyle silnej, aby wiedząc o poprzednich niepowodzeniach ruszyli ze świętymi księgami w rękach na temat kul? Chyba, że w celu zwiększenia



szans spróbują odciąć ochotników od informacji na temat tego jak zakończyły się poprzednie wyprawy? Bo chyba nie powiedzą przedstawicielowi papieża prawdy, tym samym przynajmniej się do porażki?



Wołanie o pomoc

Na północ od państwa, któremu jest poświęcony ten artykuł znajdują się Kara – kraj fanatyków, rycerzy i płonących stosów. Przez setki lat to właśnie karyjska kawaleria szła na czele armii karian. Jednakże wraz ze wzrostem

znaczenia broni palnej wartość ciężkozbrojnej konnicy stopniowo malała.

Dziś po raz pierwszy od wieków Kara nie atakuje. Front przesunął się na tyle blisko jej granic, że sama jest zagrożona. Rycerstwo, które stanowi większość jej armii nie nadaje się do prowadzenia działań obronnych. Zamki znajdujące się na granicy nie były wzmacniane od dekad, w związku z tym one też nie posiadają dużego potencjału defensywnego. Jeśli ofensywa Valdoru ruszy Kara prawdopodobnie upadnie.

W związku ze swoją sytuacją Karyjczycy na dniach zapewne poproszą

Terest o wsparcie. Jak zareaguje Rada Wojskowa? Uszczupli własne siły, aby wesprzeć Karę? Niektórzy w to wątpią. Powiadają, że zarówno dowódcy jak i król mają dość Kary, która od lat rywalizuje z Agarią o to kto powinien podejmować decyzje w sprawie świętej wojny. Karyjczycy nie mogą znieść sytuacji, kiedy to stosunkowo niedawno ochrzczeni sąsiedzi decydują o tym jakie działania zostaną podjęte.

Czy możni Terestu zdecydują się odegrać na Karze i zignorują wołanie o pomoc? A może udzielią go, nie tyle z chęci pomocy braciom w wierze, lecz zysku? Na przykład zażądają przyznania, że to oni powinni podejmować decyzje w sprawie działań na froncie? Albo, co jest mniej prawdopodobne hołdu lennego?



Obraza

Na jednym z licznych balów wyprawianych przez króla Hermana II w jego pałacu znajdującym się pod stolicą doszło ostatnio do nie miłego wydarzenia. Władca najpierw obraził ambasadora Kordu, a następnie zabił go w pojedynku.

Jakie będą następstwa tego wydarzenia? Czy Kord odwróci się od Agarii, albo znacznie ograniczy wsparcie jakie udziela jej Cesarstwo? A może stosunki dyplomatyczne między tymi państwami zostaną zerwane?

Czy wydarzenia te były spowodowane jedynie za dużą ilością wypitego alkoholu? Może było elementem polityki, którą próbuje prowadzić władca? Ale cóż za polityka mogłaby mieć na celu obrażenia najsilniejszego sojusznika?

Niektórzy powiadają, że pojedynek ten jest skutkiem działania Rady Wojskowej. Rzekomo ktoś dodał Hermanowi II do wina jakieś środki, które sprawiły, że był on bardzo agresywny. Niektórzy mawiają, że jej przywódcy bardzo na rękę jest dalsze osłabianie pozycji króla, ponieważ pragnie on przejąć całą władzę. Jednakże czy generał Jaron Markow dla osłabienia pozycji władcy byłby gotów zaryzykować znaczne osłabienie własnej ojczyzny na arenie polityki Dominium.



Zakończenie

W Agarii dzieje się wiele rzeczy o tyle ciekawych co niebezpiecznych. Jaki udział wezmą w nich bohaterowie graczy? Czy w konflikcie o władzę między królem a Radą Wojskową opowiedzą się po stronie bożego pomazańca? A może postawią na wojskowych? Rozwikłają zagadkę zaginięcia spowiednika generała Jarona Markowa? Spróbują załagodzić napiętą sytuację pomiędzy Kordem, a Agarią?

Niestety przyszło im żyć w ciekawych czasach.



Grzegorz A. Nowak, rocznik 1986, mieszkaniec Krakowa, zaczął RPGanie już w podstawówce i tak mu zostało. Na co dzień próbuje dorobić grosza pisząc to tu to tam. W wolnych chwilach MG powracający do bardziej intensywnego grania. Związany z Krakowską Siecią Fantastyki (<http://forum.ksf.org.pl/>). Prowadzi blog <http://bala-gan.blogspot.com/>.

Grzegorz „Gan” Nowak

Na drogach Dominium

Tabela spotkań do Monastyru jest prostym narzędziem przeznaczonym dla Mistrzów Gry, które ma pomóc w prowadzeniu sesji z motywem drogi. W Monastyrze bohaterowie bardzo często podróżują i za zwyczaj jest to pomijany element przygody. W końcu ile razy można opisywać szerokie drogi Kordu, czy tajemnicze matryjskie lasy? Sama podróż, o ile nie jest ważnym elementem scenariusza, najczęściej ogranicza się do stwierdzenia „dotarliście, panowie, do celu po tygodniu ciężkiej podróży”. A przecież można ją wykorzystać jako zgrabny przerywnik w walce z Ciemnością, czy kolejnej opowieści o poświęceniu i honorze.

Właśnie z myślą o takim wykorzystaniu powstała poniższa tabela. Idea tabeli spotkań i pomysł używania jej na sesji są stare jak całe nasze hobby i dla niektórych może wydawać się, że to metody w ogóle nie pasujące do Monastyru. Mimo to kilka pomysłów zebranych w tabelę i prosty rzut kostką z łatwością wspomogą improwizowanie na sesji i może uczynić więcej dobrego niż złego.

Aby określić spotkanie, należy wykonać rzut k20 na poniższą tabelę. Każda zawarta w niej pozycja składa się z ogólnego określenia charakteryzującego napotykanych na drodze ludzi, czy wydarzenia (np. Karawana kupiecka). Już na podstawie tego wyniku można opracować krótki epizod z włączeniem wylosowanego elementu. Prócz tego każdemu wynikowi w tabeli towarzyszy krótka lista dodatkowych haseł (np. dzień targowy, przemytnicy, natrętny kupiec, egzotyczne towary), które mogą pomóc w rozwinięciu wątku. Są to luźne skojarzenia, z których łatwo można stworzyć dodatkowy wątek w przygodzie. Dodatkowe słowa-skojarzenia mają też zwiększyć możliwości używania tabeli – dzięki temu pomysły nie wyczerpią się po kilku rzutach.

1 *Zwłoki na drodze*

świeży trup, zabite zwierzę, martwe devria, pobojuwisko

2 *Przemarsz wojska*

kontrola na drodze, najemnicy, zmiana załogi twierdzy, kontyngent z dalekiego kraju, wojskowa blokada

3 *Transport wężnów*

skazańcy, dezterzy, skuta kobieta, uciekający jeńiec, więzień-przyjaciół

4 *Zgraja cyrkowa*

szlachcic w przebraniu, wypadek, hazard, kieszonkowiec

5 *Pochód pątników*

karyjscy pielgrzymi, pokutujący eks-mag, sprzedawca relikwii, egzekucja heretyków

6 *Podróżni*

szlachta, mnich, minstrel, biedak, orszak weselny

7 *Miejsce święte*

udekorowane bramy, przeganianie zła, ofiary z pól, tradycyjna uczta

8-9 *Most nad rzeką*

zawalony most, zasadzka, pobojuwisko, robotnicy prowadzący naprawy, bardzo stary most, biwak

10-11 *Chłopska gromada*

poganiacze bydła, drwale, praczeki, pasterz i owce

12-13 *Kupiecka karawana*

dzień targowy, przemytnicy, natrętny kupiec, egzotyczne towary

14 *Konny powóz*

uszkodzone koło, rozpędzona karoca, daleki krewny/krewna, pan okolicznych włości

15 *Pogańskie pozostałości*

kamień runiczny, ruiny fortecy, opuszczony cmentarz pogan, magiczny strażnik

16 *Dzikie zwierzęta*

spokojny drapieżnik, zwierzyna łowna, dziki deviria, stado wilków

17 *Polowanie*

nagonka, uciekająca zwierzyna, ranny szlachcic, pan okolicznych ziem

18 *Pojedynek*

honorowa sprawa, napad, mistrz szpady, walka z deviria, kobieta ze szpadą

19 *Zagubiony wędrowiec*

chłopskie dziecko, deviria w ludzkiej skórze, pytania o drogę, kobieta w potrzebie, obcokrajowiec

20 *Chata mytnika*

spór o cenę, opuszczona chata, przejazd przez rzekę, święto – dzień wolny od opłaty

Artur Blok

Okultystyczne podwaliny III Rzeszy

Czy tajne stowarzyszenia stały
się podwalinami III Rzeszy?

Jaką rolę ogrywali w nich
najwyżsi przedstawiciele
nazistowskiego establiszmentu?

Co dziś wiemy na temat
okultystycznych praktyk
zbrodniarzy?



DEUTSCHE ARBEITERPARTEI - DAP -

Jest 12 kwietnia 1919 roku. Do piwnicy małej piwiarni Sterneckerbräu przychodzi Adolf Hitler. Ma uczestniczyć w spotkaniu Niemieckiej Partii Pracy jako konfident policyjny. Przez większą część spotkania, słucha spokojnie mówców. Jednak gdy do głosu dochodzi, zaproszony na spotkanie, prof. Baumann i mówi o Bawarskim separatyzmie, Hitler włącza się do gwałtownej dyskusji. Broni całości Niemiec. W trakcie tej zażartej dyskusji prof. Baumann opuszcza salę. Jednak siła z jaką Adolf mówił o swych przekonaniach zwróciła uwagę Antona Drexlera, jednego z założycieli partii. Zaprosił on Hitlera na następne spotkanie. W przeciągu następnego tygodnia Adolf Hitler otrzymuje kartę pocztową, z zawiadomieniem iż jest już członkiem DAP. Na jego legitymacji partyjnej z dnia 1 stycznia 1920 roku widnieje numer 555.

Jednak przywódcy partii, panowie Harrer i Drexler nie byli dobrymi mówcami. Hitler szybko to zrozumiał i wykorzystał dla swoich celów. Pod wpływem nacisków wywieranych przez Adolfa, Harrer ustąpił z miejsca przewodniczącego partii. Jego miejsce zajął Anton Drexler. Jednak 24 lutego 1920 roku odbyło się duże

spotkanie przeciwników i zwolenników DAP. Na spotkaniu tym Drexler jest nieobecny. Adolf Hitler szybko wykorzystuje swoją okazję. Angażuje się w jedno ze swych płomiennych przemówień i przekonuje do swoich poglądów ponad 2000 obecnych tam ludzi. Od tej chwili jego pozycja w partii jest niezachwiana. 6 kwietnia 1920 roku DAP zmienia nazwę na NSDAP. Jak dalej potoczyła się historia wiemy ze szkoły. Jednak by zrozumieć prawdziwą wagę tych wydarzeń należy cofnąć się trochę w czasie.

5 stycznia 1919 w monachijskim hotelu „Fürstenfelder Hof” spotyka się grupa ponad 20 osób. Są tam głównie kolejarze i robotnicy. Spotkaniu przewodniczą Anton Drexler oraz dziennikarz Karl Harrer. To właśnie tutaj powstaje DAP, a najważniejszym uczestnikiem spotkania jest Karl Harrer. Jest on członkiem tajnego, okultystycznego Towarzystwa Thule. To na zlecenie Towarzystwa założył on DAP. Thule chciało poprzez partię uzyskać wpływy polityczne w Niemczech.

TOWARZYSTWO THULE

Towarzystwo powstało na przełomie 1917 i 1918 roku z Zakonu Niemieckiego i założone zostało przez Rudolfa von Sebottendorfa w Monachium. Rudolf von Sebottendorf naprawdę nazywał się Adam Alfred Rudolf Glauer, a tytuł barona przyjął bezpodstawnie. Oparł on ideologię Towarzystwa na tekstach znanego, austriackiego okultysty Guido Karla Antona Lista, lepiej znanego jako Guido von List. On jako pierwszy połączył w swoich pismach ideologię volkistowską z okultyzmem i teozofią. Uważa się go za twórcę ariozofii. Dokonał także interpretacji pisma runicznego.

Godłem Thule-Gesellschaft stała się swastyka otoczona koroną promieni, leżąca za nagim mieczem. Użycie swastyki było znamienne, gdyż już wtedy była ona uważana za jednoznaczny symbol nacjonalistyczny i antysemicki. W teozofii (z której wywodzi się ariozofia) jest ona symbolem Ariów. Niektórzy antysemici byli przekonani, że potężny wpływ Żydów w niemieckim życiu publicznym można było zrozumieć tylko jako skutek rozległej i tajnej konspiracji żydowskiej. Zakładano, że taką konspirację mogła najlepiej zwalczać podobna organizacja antysemicka.

Towarzystwo Thule już od chwili powstania skupiało w swoich szeregach ważne osobistości ze świata finansów i polityki. Należeli do niego bankierzy, prawnicy, sędziowie, politycy. Jednak jest kilka osób, które szczególnie przysłużyły się Towarzystwu.



Hans Frank
30 stycznia 1933, został ministrem sprawiedliwości Bawarii i stanu w rządzie Rzeszy. Objął też funkcję komisarza Rzeszy do spraw ujednolicenia wymiaru sprawiedliwości. 1 czerwca 1933 powołał Nie-

miecki Front Prawa (niem. Deutsche Rechtsfront), zrzeszający prawników zawodowych, sędziów, prokuratorów oraz adwokatów. W roku 1934 założył Akademię Prawa Niemieckiego, a jej prezesem pozostawał do 1941. Jej zadaniem było opracowanie podstaw hitlerowskiego ustroju prawnego - Frank oparł go na niedemokratycznej zasadzie wodzostwa (niem. Führerprinzip), która zapewniając Hitlerowi dominującą pozycję w systemie prawnym państwa niemieckiego. Faktycznie potwierdzała totalitarny system sprawowania władzy w III Rzeszy. W uznaniu zasług na polu unifikacji prawa, Hitler powołał Franka w grudniu 1934 do gabinetu ministrów Rzeszy w charakterze ministra bez teki, którym Frank pozostawał do 1945.



Heinrich Himmler

wziął udział w puczu monachijskim w 1923. 6 stycznia 1929 został Reichsführerem SS (bojówek Schutz-Staffeln). 20 marca 1933 na mocy jego zarządzenia powstał obóz koncentracyjny w Dachau. W 1934 przejął po Göringiem kierowanie Gestapo. Uczestniczył w krwawej likwidacji kierownictwa SA (Noc długich noży). W 1936 objął stanowisko zwierzchnika policji III Rzeszy. Był pomysłodawcą Lebensbornów czyli miejsc, w których dobierano pary rodzicielskie w celu zapewnienia czystego rasy potomstwa. W sierpniu 1939 wraz z Reinhardem Heydrichem zaplanował zainscenizowaną prowokację gliwicką, mającą posłużyć jako jedna z przyczyn wkroczenia wojsk niemieckich do Polski.

Zatwierdził



Rudolf Hess

w 1920 został członkiem NSDAP. Za udział w puczu monachijskim w 1923 roku został aresztowany. Odbywając siedmiodzienną karę więzienia w twierdzy Landsberg, poznał Adolfa Hitlera, a od 1925 był jego osobistym sekretarzem. W 1932 został przewodniczącym Centralnej Komisji Politycznej NSDAP, zaś od kwietnia 1933 zastępcą Führera w NSDAP. W tym samym roku wszedł w skład rządu jako minister bez teki. W 1939 wyznaczony na następcę Hitlera.

Zatwierdził



Alfred Rosenberg

urodził się w Rewlu (obecnie Tallinn) (Estonia). W styczniu 1919 był jednym z założycieli Niemieckiej Partii Robotników. Po nieudanym puczu monachijskim w 1923 Hitler wyznaczył Rosenberga na tymczasowego przywódcę NSDAP. W 1930 Rosenberg został wybrany jako poseł do Reichstagu. W tym samym roku napisał drugą najważniejszą (po Mein Kampf) książkę kształtującą ideologię narodowego socjalizmu: Mit dwudziestego wieku.

Zatwierdził

TOWARZYSTWO VRIL

Towarzystwo Thule powiększało swoje wpływy, zarówno w dziedzinie prawa jak i finansów. Jednak w raz z Thule, w siłę rosło także inne tajne stowarzyszenie. Towarzystwo Vril.

Pojęcie Vril pochodzi z wydanej w 1871 roku powieści „The Coming Race” (Nadchodząca rasa) angielskiego pisarza Edwarda Bulwer-Lyttona (1803-1873). Oznacza kosmiczną siłę, energię, moc, która daje nowej rasie Vril-Yan władzę nad każdą formą materii ożywionej i nieożywionej i może być

Jednym ze źródeł dowodów na istnienie Towarzystwa Vril jest artykuł niemieckiego pioniera w zakresie budowy rakiet - Willy Ley'a, opublikowany w 1947 roku w amerykańskim magazynie Astounding Science Fiction. Opisuje różne przykłady ezoterycznych prądów i w tym kontekście wymienia także jedno ugrupowanie:

Grupa ta, która jak sądzę, nazywała siebie Towarzystwem Prawdy, miała swoją siedzibę ni mniej ni więcej tylko w Berlinie i swój wolny czas poświęcała na poszukiwanie Vril. Tak, jej przekonania opierały się na THE COMING RACE Bulwera-Lyttona. Wiedzieli, że książka ta została wymyślona przez autora, Bulwer-Lytton użył tego artystycznego chwytu, żeby móc opowiedzieć prawdę o tej SILE. Podziemna ludzkość była bzdurą, Vril nie. Możliwe, że pozwoliła Brytyjczykom, strzegącym jej jako tajemnicy państwowej, na zbudowanie ich potęgi kolonialnej. Z pewnością posiadali ją Rzymianie, zamkniętą w małych metalowych kulkach, nazywanych lares i chroniących ich domy.

użyta do uzdrawiania, ożywiania zmarłych oraz budowania i niszczenia.

Podczas gdy współczesna krytyka zdecydowanie uznawała The Coming Race za satyrę, część czytelników uważała ten utwór za okultystyczną powieść z kluczem. W kręgach tych reprezentowano pogląd, że Bulwer-Lytton jest członkiem Różokrzyżowców, a moc „Vril” stanowi rzeczywiście istniejącą, uniwersalną siłę życiową. Faktem jest iż Bulwer-Lytton rzeczywiście interesował się od około 1830 roku alchemią, okultyzmem, mesmeryzmem i spirytyzmem. Tematy te pojawiają się także w kilku jego wcześniejszych powieściach, przede wszystkim w wydanym w 1842 roku utworze Zanoni.

Dużą rolę w rozprzestrzenianiu okultystycznej interpretacji siły Vril odgrywały pisma Heleny Bławatskiej i stworzona przez nią teozofia. W pierwszym, opublikowanym w 1877 roku dziele Bławatskiej pt. Izyda odsłonięta fikcyjna siła Vril została potraktowana jako zaszyfrowany odnośnik do rzeczywiście istniejącej siły. Dla Heleny Bławatskiej Vril był metaforą wszechogarniającej energii psychicznej, pod różnymi określeniami znanej magom od najdawniejszych czasów.

Jako pierwsi na temat istnienia „Stowarzyszenia Vril” wypowiedzieli się autorzy francuscy – Louis Pauwels i Jacques Bergier, którzy w wydanej w 1960 roku książce pt. Le matin des magiciens wysnuli tezę, że nazistowskie dowództwo próbowało pokonać aliantów przy pomocy sił nadnaturalnych. W tych dążeniach główną rolę miało odgrywać tajne stowarzyszenie okultystyczne. Powołując się na wypowiedzi Willy Ley'a, jak również opierając się na wynikach poszukiwań, twierdzili, że związek ten nazywał się „Stowarzyszenie Vril”. „Stowarzyszenie Vril” utrzymywało ścisłe kontakty z Towarzystwem Teozoficznym, Różokrzyżowcami, a zwłaszcza z Towarzystwem Thule i było ważną organizacją narodowosocjalistyczną.

WYKORZYSTANIE TAJNYCH TOWARZYSTW W COLD CITY

Oba tajne stowarzyszenia, niezwykle głęboko przeniknęły struktury rządowe III Rzeszy. Prawdopodobnie to za sprawą ich wpływów rozpoczęto badania nad spaczoną technologią. Towarzystwa zbierały stare artefakty, gromadziły magiczne księgi, odprawiały rytuały. I choć jak najbardziej interesuje je spaczona technologia, należy pamiętać iż raczej magia jest ich główną domeną. Wprowadzenie do gry Stowarzyszeń może być powiewem świeżości. Gracze zetkną się z magią, rytuałami i starymi artefaktami, zamiast techniki i STKów.

Ktoś przemycił na teren Niemiec duże ilości starożytnych artefaktów z Egiptu, Krety, Persji i Arabii. Może to zwrócić uwagę PAPu

W niewielkiej miejscowości niedaleko Berlina, w tajemniczych okolicznościach znikają ludzie. Towarzystwo odprawia tam swoje krwawe rytuały. Może zniknął ktoś ważny. Coś zwróciło tam uwagę graczy.

Po nocnym Berlinie zaczął grasować nowy Przybysz. Zabija wielu, jednak spośród zabójstw wyłania się wzór. Ktoś kieruje poczynaniami bestii, likwidując konkurencję w handlu bądź przemyśle.

Odnaleziono miejsce w którym odprawiano straszne rytuały, udało się złapać jednego z kapłanów starego boga. Na przesłuchaniu ujawnia iż stary bóg ma powrócić, za sprawą Stowarzyszenia.

InSpace

dodatek do gry InSpectres

autor: Ben Robbins

tłumaczenie: Cezary Rudnicki

NINIEJSZY DODATEK DO GRY INSPECTRES POZWOLI WAM ODKRYĆ TAJEMNICE PRZESTRZENI KOSMICZNEJ ORAZ PRZYGOTOWAĆ ROZGRYWKĘ W KLIMACIE 2001: ODYSEI KOSMICZNEJ, SOLARIS, KONTAKTU, PIERŚCIENIA CZY ZAKAZANEJ PLANETY. POKAZUJE ON, ŻE KONWENCJĘ HUMORU ORAZ PEŁNEJ NAGŁYCH ZWROTÓW AKCJI, MOŻNA ZASTĄPIĆ POWAŻNĄ, WYPEŁNIONĄ REFLEKSJĄ PRÓBĄ ODKRYCIA TAJEMNIC WSZECHŚWIATA ORAZ NASZEGO MIEJSCA W NIM.

NASZ BŁĘKITNY ŚWIAT JEST TYLKO DROBINĄ W NIEZMIERZONEJ OTCHŁANI KOSMOSU, KTÓREJ CUDA WCIĄŻ CZEKAJĄ NA SWOJE ODKRYCIE. WSZECHŚWIAT – WIĘKSZY I BARDZIEJ PRZERAŻAJĄCY NIŻ JESTEŚMY W STANIE SOBIE TO WYOBRAZIĆ. CZY JESTEŚMY W NIM SAMI?

InSpectres nie przypomina większości innych gier, ponieważ użycie umiejętności przez postać nie tylko określa czy osiągnęła ona sukces, czy poniosła porażkę, ale pozwala również, graczowi, zdecydować co tak naprawdę się wydarzyło. Mimo iż to MG tworzy zagadkę, to jednak gracze są tymi, którzy decydują jaką odpowiedź przez cały czas się za nią kryła.

Ten system „śledztwa determinującego rzeczywistość” działa świetnie nie tylko w settingach detektywistycznych, lecz sprawdza się wyśmienicie również w czasie badania nieznanymi obszarami przestrzeni kosmicznej w klasycz-

nym **SCIENCE FICTION**. Cóż to za dziwny sygnał dociera z serca martwego księżycy? Kto pozostawił te dziwne znaki pokrywające powierzchnię asteroidy? Czemu Jupiter zaczął się przybliżać? Chociaż sceneria i nastrój bardzo się różnią, to jednak podstawowa struktura pozostaje ta sama: na początku rozgrywki gracze natykają się na jakąś tajemnicę lub niewyjaśniony fenomen i sami decydują w jakim kierunku potoczyć się śledztwo.

Ponieważ MG nie musi znać odpowiedzi wystarczy, żeby podzucił (lub podzuciła) jakiś trop, a następnie obserwował co się wydarzy. Oznacza to,

że możesz usiąść i zagrać w InSpectres bez większych przygotowań.

Translacja InSpectres na język Przestrzeni Kosmicznej

Najprostszym sposobem na rozpoczęcie rozgrywki typu InSpace jest stworzenie postaci będących członkami załogi statku kosmicznego, których zadaniem jest badanie przestrzeni kosmicznej i odkrywanie tajemnic wszechświata.

Tworzenie Fili

Filia reprezentuje statek oraz załogę BNów. W przeciwieństwie do normalnej rozgrywki InSpectres najpierw stwórzcie filię, a dopiero później postacie graczy.

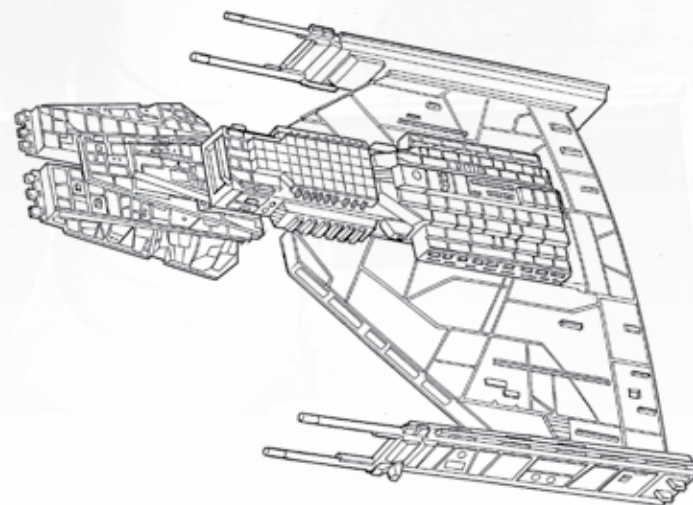
Po pierwsze nazwijcie swój pojazd kosmiczny. Imię jakie mu nadacie powie wiele zarówno o nim samym, jak i o misjach, które podejmuje. Naprawdę dobra nazwa statku jest rozstrzygająca dla jakości rozgrywki InSpace. Pojazd kosmiczny posiada takie same pule kostek jak normalna filia, jednakże ich nazwy zostały zmienione, w celu oddania klimatu settingu:

WYKSZTAŁCENIE (Karta biblioteczna) to **BAZA DANYCH**

WYSPORTOWANIE (Siłownia) to **SYSTEM PODTRZYMYWANIA ŻYCIA**

TECHNOLOGIA (Karta kredytowa) to **LABORATORIUM I PRACOWNIA NAUKOWO-TECHNICZNA**

BANK to **ENERGIA ZAPASOWA**



Załogę waszego statku mogą stanowić wyłącznie postaci graczy (albo dlatego, że jest to bardzo mały pojazd, albo dlatego, że technika poszła tak bardzo na przód, że wystarczy kilka osób do obsługi potężnego okrętu) lub możecie przyjąć, że na jego pokładzie znajduje się pełna załoga, składająca się z BNów. Duży personel BNów może pomóc w utworzeniu nastroju eskapady naukowej, ponieważ pozwoli to postaciom na **PODEJMOWANIE DZIAŁAŃ O WIĘKSZEJ SKALI**, takich jak wysyłanie grup badawczych czy budowanie placówek.

Tworzenie Postaci

W InSpace postaci są tworzone dokładnie tak samo jak agenci w InSpec-

tres: posiadają te same umiejętności Wykształcenia, Wysportowania, Technologii i Kontaktu oraz pojedynczy Talent.

Możecie stworzyć postaci zajmujące typowe, na statku, stanowiska (Kapitan, Medyk, Mechanik, etc.) lub – jeśli zależy wam na większej elastyczności – pozostawić te funkcje nieokreślone.

Tradycyjna struktura dowodzenia rozdziela pomiędzy postaci jasne role, jednakże minusem tego rozwiązania jest to, że znaczna część rozgrywki może skupić się na kapitanie. Gdy robi się gorąco, zazwyczaj to kapitan decyduje co należy uczynić. Nawet jeśli nie narzuca on

swojego zdania, to pozostali gracze mogą przyjąć postawę bierną i oczekiwać na rozkazy. Jeśli macie szczęście takie rozwiązanie może zapewnić odpowiednią dawkę napięcia, jeśli nie – może to podkopać inicjatywę graczy.

Dobrym sposobem na zrównoważenie takiej sytuacji jest wprowadzenie kolidujących ze sobą autorytetów: kapitan jest odpowiedzialny za statek, jednakże w kwestiach naukowych ostatecznie zdanie należy do Głównego Naukowca, zaś dyplomata może wtrącać się zawsze wtedy, gdy pojawią się jakieś szanse na podpisanie z Obcymi kontraktu lub założenie kolonii. Z takiego rozwią-

zania nie wynikają żadne mechaniczne konsekwencje – zapobiega ono jedynie przejęciu całej władzy, przez jedną postać.

Niektóre postaci mogą być outsidersami, którzy nie są stałymi członkami załogi, np. naukowiec-specjalista, który zaokrętował się, aby dokonać konkretnego eksperymentu lub czujący się tu kompletnie nieswojo biurokrata, który tylko został zabrany na przejażdżkę (pozostaną oni na pokładzie statku tak długo, jak długo będą mieli motywację by rozwiązać jakąś tajemnicę).

Jeśli pragniecie wcielić się w Obcych, androidów, czy telepatów użycie zasada Agenta Niezwyčajnego.

Jak działa InSpectres: krótkie przypomnienie

MG: Księżyc, z którego docierają te fale energii, wygląda jak orbitująca, jałowa skała Telos-3. Klasyczny satelita naturalny.

GRACZ 1: Zabieram grupę obserwacyjną, w skałach kosmicznych, aby zbadać powierzchnię. Będziemy szukać jaskiń zagłębiających się w skorupę księżyca.

MG: Chcecie zabawić się w grotołazów? Pachnie to dla mnie testem Wysportowania.

GRACZ 1: [najwyższy wynik jaki osiągnął na kościach to 6] Ha! Komandor

Stark prowadzi swoją drużynę w głąb jaskini, gdzie znajdują, hmm... ogromny, jarzący się kryształ! Tworzy on kolczasty kopiec, zupełnie nie przypominający naturalnej pokrywy księżyca. Promieniuje przy tym upiornym blaskiem, który rozświetla całą jaskinię. A... i jeszcze oficer naukowy dokonuje odczytu, po czym stwierdza, że te dziwne fale z pewnością mają swoje źródło w kryształach.

GRACZ 2: Pozostawione przez Obcych kryształowe coś!

MG: W istocie, jest to „kryształowe coś”. Czy jednak pozostawione przez Obcych? W tym momencie jeszcze tego nie wiemy. Uzyskaliście dobry wynik rzutu i nie powinien się

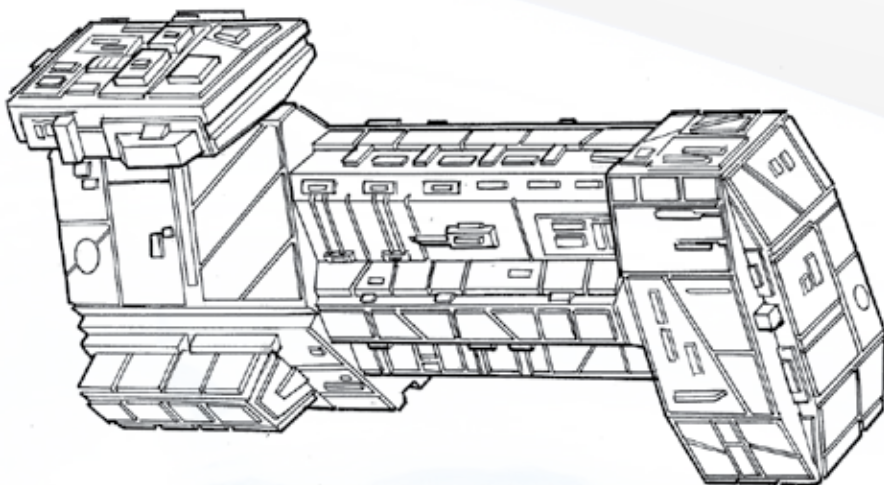
wam przydarzyć żaden wypadek, jednakże przyznaję wam nieco Stresu. Pamiętacie scenę z księżycowym monolitem z 2001? W czasie kiedy wasza grupa była zajęta bombardowaniem kryształu promieniami rentgenowskimi, radiowymi itp. w celu dokonania analizy, emitował on bardzo silne sygnały zwrotne. Hełmy całej waszej drużyny mają poważne zakłócenia w odbiorze. Szamoczenie się, w swoich skałach, starając się zakryć uszy, padacie przy tym na kolana powaleni bólem, przed którym nie możecie się ochronić. Rzucajcie!

-Misja na Telos-3, przygoda do InSpace

Pokój zwierzeń

Pokój zwierzeń zostaje zastąpiony prywatnymi wpisami do dziennika pokładowego. Fajnie jest rozpocząć każdy taki zapis słowami „dziennik pokładowy...” oraz podaniem swojego imienia i pozycji na statku („Walsh, tymczasowo pełniący obowiązki Nawigatora Kartaginy, melduje się”). Datę niech ustali komputer.

Pamiętajcie, nawet jeśli statek zostanie wessany przez czarną dziurę, dziennik pokładowy zostaje katapultowany i w końcu może zostać odzyskany.



Dzięki temu macie gwarancję, że wasze zwierzenia przetrwają dla przyszłych pokoleń.

Kim są Klienci?

Badacze przestrzeni kosmicznej nie potrzebują klientów, którzy zlecaliby im śledztwa. Jeżeli statek bierze udział w misji, mającej na celu odkrycie jakichś nowych dziwnych zjawisk i ujawnienie tajemnic wszechświata, to zwykła obecność jakiejś anomalii powinna być wystarczającym powodem do bliższego przyjrzenia się jej. Statek może zostać zaangażowany w niektóre przygody, odpowiadając na prośbę o pomoc lub będąc zaalarmowany zjawiskiem odkrytym przez kogoś innego, jednakże na ogół poszukiwacze powinni motywować, do prowadzenia badań, sami siebie.

Usuając zewnętrzny przymus prowadzenia śledztwa, otrzymujecie grę opartą na osobistych motywacjach postaci. Badanie przestrzeni kosmicznej to nie praca, to zew.

Zdefiniuj Swój Wszechświat

Gra poświęcona badaniu przestrzeni kosmicznej może oznaczać wiele różnych rzeczy. Jeżeli odczuwacie potrzebę wyznaczenia precyzyjnych granic, dla waszego settingu, powinniście urządzić burzę mózgów, w której postacie się wspólnie odpowiedzieć na poniższe pytania:

- Czy podróże kosmiczne są czymś nowym i wymagającym odwagi, czy też czymś zwyczajnym? Czy postaci używają napędu rakietowego czy warpowego? Skafandrów

próżniowych, wahadłowców, teleporterów?

- Czy ludzkość zdołała nawiązać kontakt z Obcymi? Czy też odnalezienie inteligentnej formy życia jest świętym Graalem wszystkich wypraw?
- Co z Ziemią? Czy jest świecąca jasnym blaskiem latarnią postępu czy też zmęczonym, przygasającym starym światłem, który desperacko potrzebuje wszelkiej **POMOCY**, jaką mogą odnaleźć poszukiwacze (źródeł energii, które można by ujarzmić, nadających się do skolonizowania planet, etc.)?
- Czy kosmos jest wypełniony życiem czy raczej odludny? Czy znajdują się w nim kolonie oraz stacje kosmiczne, czy też jest niezmierną, czarną jak atrament próżnią?
- Czy istnieje jakiś centralny „galaktyczny rząd” czy też każda frakcja jest niepodległa?

Wielkie Tajemnice Kosmosu

Wszechświat jest duży. Naprawdę ogromny. Dobra kosmiczna tajemnica nie powinna unikać bycia równie wielką. Nie ważne czy jesteś graczem poszukującym wskazówek, czy też MG konstruującym zagadki, nie bój się pójść na całego:

- różowa planeta pędząca poprzez pozbawioną światła kosmiczną próżnię
- nieznana bryła materii spoczywająca tuż przy powierzchni słońca, gdzie żadna znana substancja nie powinna przetrwać
- ogromne katakumby, pozostawione nie wiadomo przez kogo i po co, pokrywające pajęczyną powierzchnię całego świata

Wielka tajemnica zachęca graczy do działania i sugeruje równie wielką odpowiedź.

Sens w Próżni

„Czy ty tego nie widzisz? Te sygnały nie są przypadkowe. Tworzą wzór matematyczny wpleciony w strukturę molekularną chmur. To wiadomość, wiadomość pozostawiona tu przez kogoś na długo przed tym, nim życie na Ziemi wyłoniło się z oceanów.”

- Rubinowa Zorza, przygoda do InSpace

W każdym scenariuszu do InSpace najbardziej oczywistym zadaniem, dla poszukiwaczy, jest próba udzielenia odpowiedzi na pytanie: „co się wydarzyło?” – jednak to tylko zmyłka. Praw-

dziwe pytanie w dobrej przygodzie do InSpace brzmi: „dlaczego to, co się wydarzyło, ma znaczenie?” Jakie konsekwencje ma to, co się dzieje? W jaki sposób zmieni to nasz sposób postrzegania wszechświata? O to prawdziwa esencja **SCIENCE FICTION**.

Gdy poszukiwacze napotkają kometa, która niespodziewanie zmieniła kurs, może i jest to ciekawe, ale nadal nie jest ważne. Jednak gdy gracze uznają, że ta kometa może być statkiem obcych, co dowodziłoby tego, że w kosmosie rzeczywiście istnieją inne inteligentne formy życia, wówczas zbadanie tego okazuje się istotne. Nagle cała ta sytuacja uzyskuje daleko idące konsekwencje.

Zamiast tylko dwóch części – zagadki i rozwiązywania – możesz przyjąć, że przygoda do InSpace składa się z trzech etapów: zjawiska, konsekwencji i odpowiedzi.

- ▶ zjawisko > konsekwencja > odpowiedź

Zjawisko oznacza to, co się wydarzyło i zazwyczaj zostaje przedstawione podczas dokonywanego przez MG wprowadzenia. Konsekwencja odсыła do znaczenia tego wydarzenia, do tego jak bardzo doniosłe się ono okaże. Odpowiedź oznacza to, o co

naprawdę chodzi i czy wynikną z tego kolejne wydarzenia.

MG nie powinien ustalać zarówno odpowiedzi jak i konsekwencji – to zadanie graczy.

Pokusa Star Treka

„Kosmos, ostateczna granica. . .”

Na pozór Star Trek wydaje się naprawdę dobrym wzorem dla InSpace: krążące wokół statki i badanie najodleglejszych zakątków wszechświata. Brzmi dokładnie tak, jak powinno, nieprawdaż? Problemem Star Treka jest jednak to, że wiążą się z nim pewne złe nawyki, które mogą rozwalić waszą grę w InSpace, jeżeli – mimowolnie – zaczniecie je naśladować.

POWRÓT DO POCZĄTKU – ponieważ Star Trek jest serialem telewizyjnym rzeczy zmieniają się wyjątkowo rzadko: każdy odcinek cofa nas z powrotem do miejsca, w którym zaczęliśmy. Jest to totalnym przeciwieństwem prawdziwego **SCIENCE FICTION**, które odkrywa sekrety kosmosu całkowicie zmieniające ludzki sposób myślenia o wszechświecie.

WYSTARCZY PRZESUNĄĆ DŹWIGNIĘ – pragniesz wyrwać się z dziwnego pola siłowego? Wystarczy przesunąć

dźwignię i odwrócić kierunek przepływu jonów. Szybkie i proste rozwiązania bagatelizują całą tajemnicę: jakże mogłaby ona być czymś wielkim, wrótami do sekretów wszechświata, jeżeli jedynym, co musisz zrobić, by ją rozwiązać, to przekręcić pokrętło albo przesunąć dźwignię?

Tworzenie Kosmicznej Tajemnicy

Przygotowanie rozgrywki do InSpace jest bardzo łatwe. Nie musisz projektować całego scenariusza – wystarczy, że określisz punkt startowy, a resztę zrobią za ciebie gracze.

1) ZACZNIJ OD JEDNEJ NIECODZIENNEJ RZECZY

Aby stworzyć zagadkę zacznij od jednej rzeczy, która jest niecodzienna lub niewyjaśniana. Możesz skorzystać z poniższych kategorii:

a) **REWOLUCJA NAUKOWA** – wybierz jakieś zwyczajne zjawisko, zastanów się czego każe się po nim spodziewać nauka i zamiast tego ustal coś alternatywnego lub zgoła przeciwnego. Na przykład:

- ▶ planety posiadają grawitację: ta jej nie posiada
- ▶ gwiazdy świecą: ta co jakiś czas przestaje emitować światło

- ▶ komety nagle nie zmieniają kursu: ta zmienia

b) **NOWE ZJAWISKO** – opisz coś, czego nikt wcześniej nie widział. Czy jest to coś unikatowego czy po prostu po raz pierwszy ktoś się na to natknął? Jest to coś naturalnego czy stworzonego przez kogoś lub coś? Co to oznacza dla znanej nauki? Odpowiedź na te wszystkie pytania pozostaw graczom.

- ▶ dziwne chmury niebieskiej cieczy dryfują po orbicie planety
- ▶ niewidzialne linie energii łączą księżycy
- ▶ świetlista „gwiazdna eksplozja” pojawia się w kosmicznej pustce, formuje dziwny wzór, po czym znika

c) **ARTEFAKT** – opisz coś, co wygląda na rzecz pozostawioną przez kogoś innego. Może to być zaawansowana technologia (statki kosmiczne, fragmenty Sfery Dysona, prymitywne konstrukcje (stożące góry, antyczne rzeźby) lub nawet szczątki nieznanych istot.

- ▶ uległe erozji piramidy gdzieś na martwej, pustynnej planecie
- ▶ na wpół materialne statki-widma dryfujące w przestrzeni kosmicznej

- ▶ gigantyczne kości wystające z powierzchni asteroidy

Pamiętaj, nie ważne jak zostało to opisane we wprowadzeniu, nie ważne jak bardzo ci zależy na tym, aby dziwne statki okazały się kosmicznymi pojazdami obcych, a kości szczątkami pozaziemskich bestii – to gracie decydują czym okażą się wszystkie te artefakty.

d) **DZIWNE WYDARZENIA** – ten punkt jest zbiorem wszystkich niejasnych przypadków. Wydarzyło się coś osobliwego, ale nie spowodowało tego żadne konkretne zjawisko.

- ▶ statki znikają, a później pojawiają się – bez załogi – wiele lat świetlnych dalej
- ▶ koloniści budzą się ze wspomnieniami innych kolonistów
- ▶ sygnały radiowe z dwudziestowiecznej Ziemi, z tym, że ci po drugiej stronie odpowiadają

Pewne pomysły mogą pasować do różnych kategorii – to nic. Nie chodzi o sztywne trzymanie się schematu, ale o inspirację. Tak szybko, jak poszukiwacze rozpoczną swoje śledztwo, odkrywają rzeczy, które i tak zmieniły wszystkie wstępne założenia.

2) OBRAMUJ TAJEMNICĘ

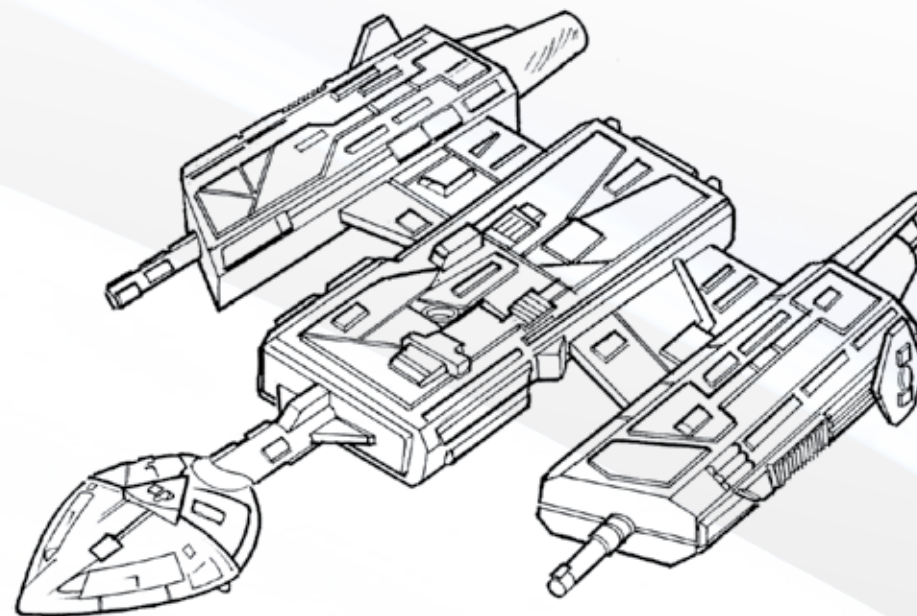
Gdy już określisz centralną ideę przygody, spróbuj odpowiedzieć na poniższe pytania:

CZY ZAŁOGA STATKU SAMA NAIKŁĘŁA SIĘ NA TĘ TAJEMNICĘ, CZY DOWIEDZIAŁA SIĘ O NIEJ OD KOGOŚ INNEGO?

- ▶ Czy zaniepokojeni koloniści, grupa badawcza lub Ziemski Rząd poprosiły poszukiwaczy, aby przeprowadzili śledztwo?

CZY W TĘ SPRAWĘ SĄ WPLĄTANI INNI LUDZIE?

Czy w pobliżu zjawiska znajduje się inny statek, posterunek badawczy, albo kolonia, czy też poszukiwacze są sami, gdzieś we wszechświecie? Gracie mogą oczywiście wprowadzić do gry inne grupy, jeśli tylko powiedzie się im test umiejętności i nie zaprzeczają już ustalonym faktom (mogą odkryć ukryte laboratorium, czy zaginioną grupę badawczą lub też może nadlecieć jakiś inny statek kosmiczny, jednakże nie mogą stwierdzić, że przez cały czas znajdowała się tam jakaś kolonia, jeśli wcześniej zostało ustalone, że jej tam nie ma)



CZY TAJEMNICA WIĄŻE SIĘ Z CZYMŚ NAPRAWDĘ WIELKIM, CZY WYDAJE SIĘ INTERESUJĄCA TYLKO NA PIERWSZY RZUT OKA?

Całkowicie uzasadnione jest stworzenie zagadki, która zaczyna się od czegoś zupełnie trywialnego. Dzięki temu pozostawiamy graczom możliwość zadecydowania jak wspinać się za nią kryją. Wystarczy, że GM powie, że ta planeta ma niesamowitą gęstość – jest to coś ciekawego, ale niezbyt ważnego. Pozwoli to graczom stwierdzić, że tak skompresowana materia to np. ogromna maszyna obcych, zakopana w sercu planety...

Pamiętaj, nie musisz zachęcać poszukiwaczy do przeprowadzenia śledztwa. Tak długo jak istnieje coś, co można wyjaśnić – nie ważne jak drobna kwestia to będzie – a ty przydzielisz kostki filii do misji, tak długo gracie będą szukali czegoś niesamowitego.

3) DODAJ DROBNY DETAL

Teraz, gdy już masz pomysł i kilka słów-kluczy, czas na przyprawienie tego drobnym detalem. Jak nazywa się ten układ słoneczny? Czy są w nim inne planety? Czy są jałowymi

lodowcami czy gazowymi gigantami? Czy mają księżyce, pierścienie? Czy są tu jakieś mgławice?

Trzy solidne detale to wszystko, czego potrzebujesz by nakreślić jasny obraz. Przestrzeń kosmiczna powinna być piękna, więc postaraj się przedstawić w swojej wizji ostre przeciwieństwa: nawigowanie podczas sztormu trzaskających jonów powinno wyglądać inaczej niż orbitowanie wokół świecącego delikatną łuną gazowego olbrzyma.

4) A POTE... SKOŃCZ!

Przerwij nim podasz zbyt wiele informacji na temat tajemniczego zjawiska. Pozostaw wolną rękę graczom, aby mogli wymyślić resztę sami. Niewiele informacji to wystarczająco dużo.

Jeśli odkryjesz, że podczas wprowadzenia powiedziałeś coś, co sugeruje rozwiązanie zagadki, to powiedziałaś za wiele. Nie staraj się sugerować żadnych możliwości, nawet jeśli uważasz, że będą zwykłymi zmywkami: gracze zrobią to za ciebie sami. Nawet nie próbuj się zastanawiać jaka mogłaby być odpowiedź.

ZAPAMIĘTAJ: MG nie decyduje o odpowiedzi, co oznacza, że najlepsza tajemnica to taka, co do której nie masz

nawet bladego pojęcia, co się za nią kryje.

Wskazówki dla MG InSpace

NAZWIJ MISJĘ

Gdy już wprowadzisz tajemnicę, zastanów się nad nazwą misji. Dobry tytuł powinien a) nie sugerować odpowiedzi na zagadkę oraz b) być określeniem, którego postaci będą mogły używać w świecie gry.

Ponieważ – z definicji – nie wiesz czym okażą się tajemnicze wydarzenia, nie

powinieneś nadawać zadaniu takiego miana, które zdradzi zbyt wiele lub uprzedzi finałową scenę. „Misja na Telos-3” jest dobrą nazwą, ponieważ określa sytuację nie mówiąc przy tym praktycznie nic na temat tego co się wydarzy lub jakie są tego przyczyny. „Zaraza na Stacji Nadzieja” mówi więcej, jednak jeśli punktem startowym przygody jest pojawienie się epidemii, jest to dobry wybór, nawet jeśli później okaże się, że „zaraza” była fałszywym tropem.

Odpowiedni tytuł misji powinien również pozwalać postaciom na postu-

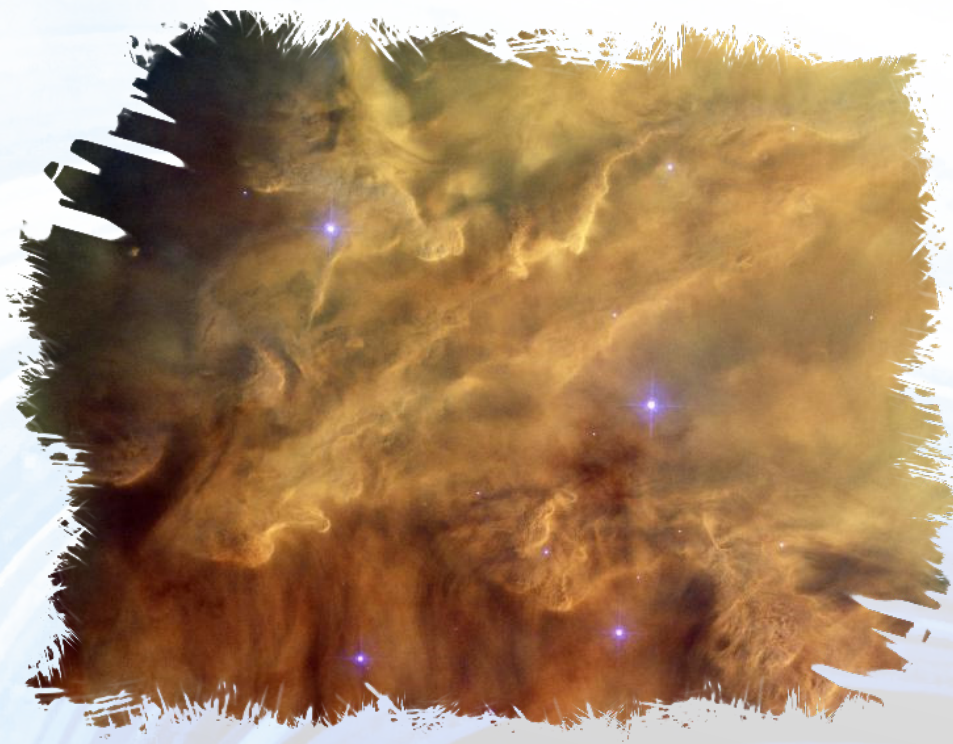
giwanie się nim, kiedy rozmawiają ze sobą oraz w czasie kiedy dokonują wpisów do dziennika pokładowego. Dla porównania weźmy bardziej dramatyczne nazwy, jak np. „Drzwi do Umysłu” albo „Groza na Telosie-3” – świetnie brzmią jako tytuły odcinków serialu telewizyjnego, jednakże zupełnie nie nadają się do tego, aby postaci mogły ich używać, gdy ze sobą rozmawiają.

ROZPOCZNIJ BEZ AKCJI

Opanuj pokusę wprowadzenia na samym początku dramatycznych wydarzeń. Jeżeli rozpoczniesz grę bez żadnej akcji, z załogą statku kosmicznego zwyczajnie obserwującą dane zjawisko (być może nawet czyniącą to od kilku dni), uda ci się o wiele lepiej zmobilizować graczy niż w przypadku, gdy „zaatakujesz” ich tym zjawiskiem i siłą zmusisz do reakcji.

UNIKAJ NIEUSTANNEGO WYSTAWIANIA STATKU NA NIEBEZPIECZEŃSTWO

Istnieje także pokusa, aby uczynić tajemnicę niebezpieczną dla postaci, ponieważ zmusza to graczy do podjęcia działania, celem uratowania własnej skóry. Jednakże może się to okazać niedźwiedzią przysługą, która zepsuje całą przygodę – cel, z próby odkrycia tajemnicy, zmieni się na pragnienie



ocalenia statku. Twoja chęć podkreślenia atmosfery rozproszy graczy i zamieni sesję w typową grę akcji.

Podobnie ma się rzecz z wystawianiem na niebezpieczeństwo innych ludzi i wyznaczaniem poszukiwaczom zadania uratowania ich. Jeśli postaci będą miały ocalić kolonistów, stanie się to ważniejsze niż odkrycie przyczyn zjawiska odpowiedzialnego za zniszczenie osady.

Pamiętaj, twoi poszukiwacze nie potrzebują motywacji do prowadzenia badań. Nie musisz tworzyć zagrożeń, aby wzbudzić ich zainteresowanie. Dobrowolne podejmowanie ryzyka jest o wiele ciekawsze. Poszukiwacze widzą zagrożenie i mówią: „hej, chodźmy tam – to może być niebezpieczne, ale warto zaryzykować, aby odkryć prawdę”.

TYRANIA UMIEJĘTNOŚCI NAUKOWYCH

W grze poświęconej nauce oraz badaniu przestrzeni kosmicznej bardzo łatwo sprowadzić wszystko do testów Wykształcenia i Technologii. Aby zachować równowagę musisz zadbać o to, aby pojawiały się rzuty na Wysportowanie oraz Kontakt.

KONTAKT – za każdym razem, gdy gracz zamiast zrobić coś samodzielnie

postanowi wyręczyć się załogą statku możesz zażądać testu umiejętności Kontakt. Naukowiec bada próbkę przy czym asystuje mu jego grupa: Wykształcenie. Kapitan rozkazuje personelowi medycznemu przebadanie próbki: Kontakt.

WYSPORTOWANIE – testy Wysportowania wiążą się zazwyczaj z sytuacjami, kiedy załoga opuszcza statek (spacer kosmiczny, przeczołgiwanie się tunelem w ruinach Obcych, wędrówka poprzez niezbadany świat) lub gdy na pokładzie będą miały miejsce jakieś awarie (zmaganie się z turbulencjami, walka pilota statku z grawitacją, próba wytrzymania gorąca spowodowanego zbyt bliznieniem się do słońca) – wszystkie te sytuacje zazwyczaj będą pociągały za sobą test Stresu. Możesz skorzystać z obu opcji: zażądać rzutu na Stres i pozwolić graczom, jeśli zechcą, na wykorzystanie umiejętności Wysportowanie.

Wskazówki dla Graczy InSpace

WYWOŁAJ KONFLIKT WŚRÓD ZAŁOGI

Czy muszę mówić, że zespół staje się o wiele ciekawszy, gdy targają nim wewnętrzne konflikty? Relacje, pomiędzy członkami załogi, które sprawiają, że wchodzą oni sobie na

wzajem w drogę, dodają pieprzu próbie rozwiązania zagadki.

Ponieważ InSpace jest grą o wielkich ideach, poszczególne, międzyludzkie utarczki staną się sporami o te właśnie idee. Poszukiwacz, który pragnie osiągnąć gwiazd i ogarnąć nieznaną kontra badacz, który pragnie to co nieznaną usunąć, aby stworzyć ludzkości większy dom. Naukowiec, który nie zawaha się, dla wiedzy, poświęcić życia (a nawet całego statku) kontra lojalny dowódca, który pragnie ochronić swoją załogę. Poeta kontra uczonej. Idealista kontra osadnik.

Próba rozwikłania tajemnicy staje się argumentem w dyskusji na temat przekonań postaci.

WYKORZYSTAJ CZAS

Czas jest dobrą metodą na podkreślenie wagi danego przedsięwzięcia. Dla gracza ogromnie ważne jest to, czy testowana właśnie umiejętność odpowiada dniom czy tygodniom czasu gry – od tego zależy opis całej sytuacji. Wyśłanie ekipy badawczej, aby spędziła tygodnie na budowie post-runu obserwacyjnego, w odległym zakątku planety będzie czymś o wiele poważniejszym, niż podejście do panelu kontrolnego i dokonanie odczytu czujnika.

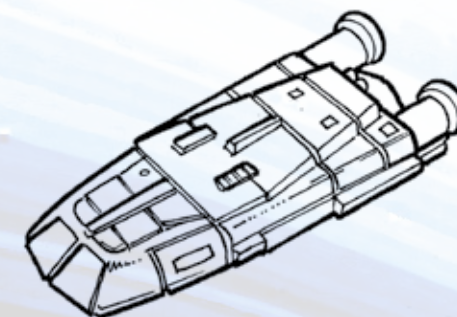
Nie ma tu różnicy w mechanice, jednakże czas i praca poświęcone odkryciu czegoś czynią to donioślejszym. Sekrety wszechświata powinny być trudne do wydarcia.

OPUSZCZANIE POKŁADU

Nie spędzaj całego czasu gry na siedzeniu przy mostku i dokonywaniu odczytów. Opuść pokład statku. Zabierz ekipę badawczą w dół, na powierzchnię planety i przeczeszcie teren. Załóż skafander próżniowy i idź przyjrzeć się z bliska temu wrakowi statku Obcych.

Nie brzmi to bezpiecznie, prawda? O to właśnie chodzi! Umieszczenie się w niebezpiecznej sytuacji czyni przygodę bardziej ekscytującą.

Nawet jeśli nie opuścisz pokładu statku, przynajmniej opuść mostek. Zamiast robić wszystko poprzez przetaczanie poszczególnych dźwigni na panelu kontrolnym, zejść do maszynowni



i zrób to wolniejszym i trudniejszym sposobem.

POZOSTAW NIECO TAJEMNICY

Zazwyczaj dobrze jest rozwikłać tajemnicę w taki sposób, by jednak pozostawić pewne niedopowiedzenie. Możesz stwierdzić, że artefakt dowodzi istnienia obcych („nie jesteśmy sami!”) bez sprawiania, że wpadną do was na obiad. Wiemy teraz, na temat wszechświata, coś nowego, ale wciąż pragniemy więcej.

Rozwiązanie zagadki może również być przedstawione jako osobiste przeżucie, nie zaś naukowy dowód. Kiedy poszukiwacz dotknie dziwnego monolitu i na chwilę uzyska kontakt z Obcą inteligencją, dostarcza to odpowiedzi, nawet jeśli żadna inna postać w to nie wierzy lub nie doświadczyła tego osobiście. Gracze znają odpowiedź nawet jeśli ich postaci nie są pewne.

Poprzez pozostawienie odrobiny tajemnicy, nawet gdy odpowiedź została ujawniona, sprawiasz, że postaci pozostają zdumione i ciekawe. Sprawiasz, że nadal mają motywacje do prowadzenia badań.

Wskazówki dla grających w dowolny setting InSpectres



ZGROMADZENIE PO PIERWSZEJ POŁOWIE

Niebezpieczeństwem wspólnego, improwizowanego tworzenia fabuły jest to, że wszystkie te kawałki nie dają zebrać się do kupy. Gracze będą tworzyli kolejne wskazówki, niewspółgrające z tymi już istniejącymi, co sprawi, że bardzo szybko otrzymacie zagadkę rozwijającą się w dwunastu różnych kierunkach, bez żadnego konkretnego rozwiązania w zasięgu wzroku.

Jedynym sensownym sposobem na uniknięcie tego jest zgromadzenie w środku gry: gdy tylko zostanie zebrana połowa kostek filii odegrajcie scenę, w której wszystkie postaci gromadzą się w jakimś w miarę bezpiecznym miejscu i porównują swoje notatki oraz dyskutują nad sytuacją, w jakiej się znaleźli.

Zwróć uwagę, że jest to rozmowa „z wnętrza gry”, pomiędzy postaciami, nie zaś opracowywanie przez

graczy wspólnego stanowiska. Nawet jeśli postaci nie mogą dojść do porozumienia („to kosmici!” / „nie, to nie są kosmici!”) zgromadzenie uczyni pytanie bardziej spójnym. Czy to są kosmici czy nie? Czy ten dziwny meteor powoduje halucynacje, czy tak naprawdę próbuje skomunikować się z poszukiwaczami? Gracze mogą do ostatniej chwili rywalizować o to, który z nich postawi na swoim, jednakże wszyscy będą tego samego zdania odnośnie tego jaka jest centralna, dla tej przygody, kwestia.

Upewnij się, że przed rozpoczęciem gry wszyscy wiedzą, że w jej połowie zamierzasz zrobić zgromadzenie. Dzięki temu będą mogli dostosować tempo swoich działań tak, by zmierzać do tego samego punktu, gdy będzie się zbliżała połowa rozgrywki.

ZAPISUJ NA STOLE

Ciekawa tajemnica budowana jest na faktach, które zostały już ujawnione, ale tak długo, jak gra trwa, łatwo zapomnieć o wszystkich detalach, które zostały wprowadzone przez graczy.

Przykre jest, kiedy tajemnica zostanie rozwikłana, a ty odkrywasz, że rozwiązanie nie uwzględnia niektórych rzeczy wprowadzonych na początku sesji.

Aby nie zapomnieć o już wprowadzonych wątkach staraj się zapisywać wszystko, co zostało ustalone w czasie testowania umiejętności, dużymi literami na kartce papieru leżącej na środku stołu, przy którym gracze, tak aby każdy miał do tego wgląd. Jeżeli posiadasz tablicę suchościeralną to jeszcze lepiej. W mojej drużynie posuwamy się nawet o krok dalej i wypisujemy na tablicy suchościeralnej każdą postać, kostki filii – absolutnie wszystko – tak, aby każdy mógł widzieć postaci pozostałych, parametry statku, etc.

Możesz również umieścić te informacje na dużej tablicy albo sztaludze, jednakże takie rozwiązanie ma tę wadę, że gracze, aby odczytać informacje, będą musieli spoglądać poza stół – a to on, a nie ściana, ma być centrum uwagi.

NIE UNIKAJ TAJEMNICY

Czasami, zamiast wykorzystać testy umiejętności do ustalenia faktów przybliżających do rozwiązania zagadki gracze wprowadzają zdarzenia zupełnie z nią niepowiązane. Sygnałem ostrzegawczym będzie pojawienie się wielu faktów, które są tylko wydarzeniami, nie zaś informacjami.

Zazwyczaj powodem tego jest to, że gracze nie mogą zapanować nad tajemnicą – zupełnie nie mają pomysłu co z nią zrobić, więc oddalają się od głównego wątku w kierunku akcji. A gdy docierają do końca przygody odkrywają, że nie powiedzieli nic dotyczącego rozwiązywanej zagadki.

Przy odrobinie pomysłowości nawet kompletnie niepowiązane fakty mogą zostać tak zinterpretowane, że będą zdradzały coś na temat tajemnicy, jednakże im dłużej gracze jej unikają i wplatają poboczne wątki, tym ciężiej będzie tego dokonać. Zgromadzenie po pierwszej połowie – po raz kolejny – okaże się twoim dobrym przyjacielem. Zmusi ono graczy do dyskusji nad tym, o co w tej przygodzie tak naprawdę chodzi, nim będzie za późno.

JAK DUŻO STRESU?

W InSpectres nie ma żadnych wskázówek dotyczących tego ile Stresu

MG powinien przyznawać graczom. Jest to całkowicie zależne od ciebie. Ponieważ jednakże Stres jest czymś przeciwnym do nagrody w postaci kostek filii, to nakładanie na postaci graczy zbyt wielu punktów Stresu może spowodować, że nie będą one w stanie zregenerować swoich umiejętności lub rozwiązać zagadki.

Chociaż lepiej gdy ty sam osądzasz, kiedy nałożyć punkty Stresu, to jednak warto pilnować ile już ich przyznałeś – pozwoli ci to określić jak kiepsko się rzeczy mają.

Jedyna praktyczna reguła związana z przyznawaniem kostek Stresu mówi, że należy to robić wówczas, gdy ma to jakiś związek z tajemnicą. Zapisuj ich ilość, za każdym razem, kiedy je wprowadzisz, dzięki temu będziesz panował nad sytuacją. Możesz również zapragnąć śledzić jak wiele negatywnych konsekwencji zostało nałożonych przez te kostki – pozwoli ci to określić jaki jest, w danej przygodzie, stosunek między ryzykiem i nagrodą.

Oczywiście jeśli gracze sami wystawiają się na niebezpieczeństwo („polećmy w kierunku słońca”) lub sytuacja wydaje się naprawdę dramatyczna po prostu wprowadź kostki Stresu i zanotuj to. Pilnowanie tego sprawi, że będziesz podejmował bardziej uzasadnione decyzje.

INNE SETTINGI INSPACE

Zamiast na statku możesz umieścić swoje przygody InSpace na stacji kosmicznej, w bazie księżycowej lub innym nieruchomym miejscu. Stacjonarna filia sprawdza się najlepiej w przypadku jednostrzałówek, ponieważ w przypadku gry trwającej kilka, kilkanaście sesji możesz mieć problemy z uzasadnieniem tego, czemu coraz to

nowe tajemnice pojawiają się ciągle na tym samym obszarze.

Jeśli preferujesz setting mniej zaawansowany technologicznie, spróbuj umieścić swoją grę w klimacie raczkującego programu kosmicznego NASA: dzielni astronauta wciśnięci w małą kapsułę, którą wyrzucano gdzieś w nieznane. Co robi samotnie spacerujący w przestrzeni kosmicznej podróżnik, gdy upiorne światła wypełzną do niego z próżni? Houston... czy mnie słyszycie? Houston?

Możesz nawet umieścić swoją kampanię InSpace w całości na Ziemi i uczynić z niej grę związaną z badaniami naukowymi, gdzie do radioteleskopów docierają dziwne sygnały, a tajemnicze meteory wpadają wprost do oceanu.

Podziękowania

Podziękowania dla: **SHOCK** autorstwa Joshui A.C. Newmana, za udowodnienie, że da się wcisnąć olbrzymie s-f do małej gry; **GEIGER COUNTER** autorstwa Jonathana Waltona za pokazanie naszej załodze, że konflikt autorytetów może być ciekawy; przede wszystkim jednak dla Jareda A. Sorensena za stworzenie **INSPECTRES** z całym jej detektywistycznym klimatem. Dziękuję również dzielnej załodze NIEUSTRASZONEGO (w której skład wchodzi: Mike „Surowy” („Stark”) Frost, Jem „Konrad” („Conrad”) Lewis, Ching-Ping „Kessler” Lin oraz Stephen „Duchamps” Schulz), a także naszym innym graczom w InSpectres z Detektywów Trzeciego Oka, Agencji Kopernika oraz Dżentelmenów Królewskiego Herbu (Gregowi Gordenowi, Chrisowi Haddadowi, Robertowi Haskellowi i Kevinowi Lewisowi).

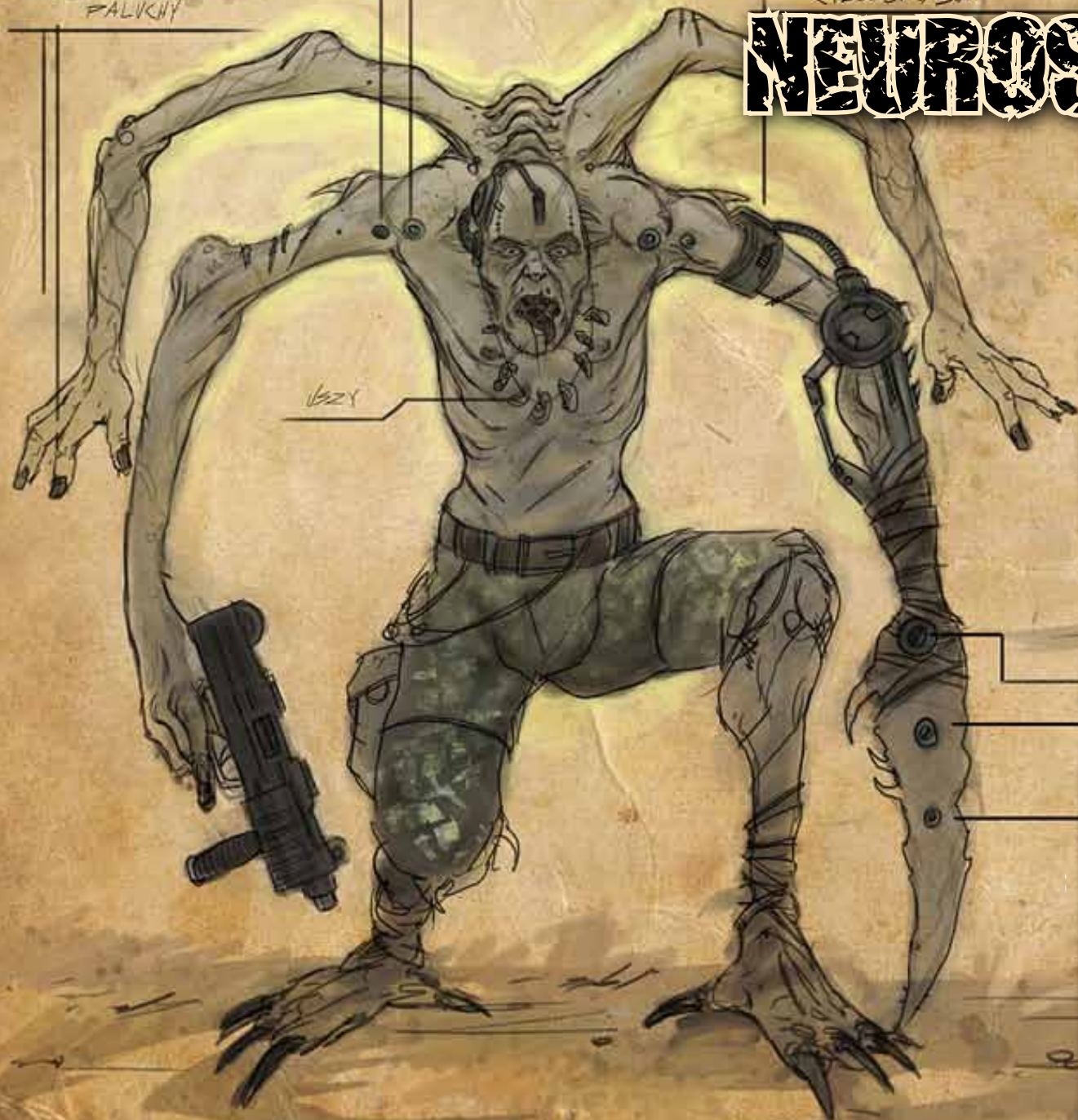
Jeśli chcesz zapoznać się z kosmicznymi przygodami **NIEUSTRASZONEGO** zajrzyj na stronę: www.lamemage.com/blog.

SRUBY

ZMIĘTANE
PALUCHY

CYBORGIZACJA

NEUROSHIMA TACTICS



☢ W kwietniu do redakcji trafiły pierwsze modele Molocha. Mamy przyjemność bawić się i malować Mechanika, dwóch Obrońców, Anihilatora, Hybrydę. Kolejne dostawy już na początku maja.

☢ Rozpoczęliśmy już właściwą, finalną prezentację modeli do NST na stronie Portalu. Pojawiły się modele Dr. Quinn oraz Porucznika i od tej pory już regularnie będą pojawiały się kolejne aktualizacje bazy modeli.

☢ Zaprezentowaliśmy finalny wygląd kart jednostek (do pobrania ze strony Portalu) oraz karty kampanii (do obejrzenia w filmie o kampaniach).

☢ A skoro już o filmach mowa - na youtube pojawiły się dwa kolejne filmy, tym razem o Żyjącej makiecie <http://www.youtube.com/watch?v=f8jzYVdyb9I> oraz o Kampanii w NST <http://www.youtube.com/watch?v=sTa5OBoRdyY>

☢ Podręcznik do Neuroshimy Tactics wylądował na biurku Trzewika do pierwszego czytania. W maju przeczyta go jeszcze kilkadziesiąt osób – testerów, korektorów, graczy. Szykuje się dużo poprawek.

☢ Kończymy projekt pudełka starterów do gry, w maju pudełka idą do produkcji.

☢ Mamy w planach wypaść niespodziankę dla osób, które zamówią NST w preorderze – odłóżcie nieco na NST, naprawdę będzie warto!

☢ Do rzeźbienia poleciały praktycznie ostatnie modele z pierwszego rzutu. W maju rozpoczną się prace nad modelami, które ukażą się w miesiącach po premierze gry.

BORG/SPIDER

W połowie kwietnia w Krakowie odbył się festiwal gier Game Fusion, na który zawitał Portal ze swoją ekipą. Przywieźli i prezentowali między innymi Neuroshimę Tactics. Nadarzyła się najlepsza okazja, aby spróbować gry na żywo, więc z niej skorzystałem i zagrałem jedną bitwę. Tylko jedną, ale dla mnie wystarczyła, żeby potwierdzić ich wcześniejsze zapewnienia o dobrej zabawie. Wystarczyła, abym pod jej wrażeniem napisał Battle Report, który teraz możecie przeczytać.

Robert Ciombor

RAPORT Z BITWY

Naprzeciw siebie stają dwie armie: Posterunek i Hegemonia. Dwie armie to zdecydowanie za dużo powiedziane - do dyspozycji mamy tylko kilka figurzek ze starterów, ale to wystarcza. Najpierw na stół trafia makieta ruin jakiegoś miasteczka. Gruz, szkło, osmolone budynki, zadymione ulice i wraki pojazdów, a między nimi drużyna Posterunku. Tak naprawdę te ruiny to kilka kawałków tektury, pryśnięte czarnym podkładem i wykończone pędzlem na sucho, ale niesamowicie oddają klimat zrujnowanego, opuszczonego zaułka. Całość dopełniają trzy Gamble rozłożone między gruzami, czyli trzy małe,

różowe świnki. Właśnie tak, trzy małe, różowe świnki - oto powód, dla którego każdy z nas chce skopać przeciwnikowi tyłek.

Dostajemy figurki takie, jakie znajdą się w podstawkach/starterach do Neuroshimy Tactics. Po stronie Posterunku jednostka Lekkiej Piechoty, czyli trzy figurki tworzące jeden oddział oraz Porucznik i Kurier, dwa modele specjalne. Przeciwko nim w ruinach czają się Gangerzy z Hegemonii, czyli także trzyosobowy oddział, wspierani przez Mściciela i Kaznodzieję. Armie ze startera niewielkie, makieta tworząca pole bitwy także niewielka, a wrażenia z potyczki, jak się zaraz okaże, niezapomniane.



Rozpoczynamy od wyboru stron i kolejności, oczywiście rzucając K20. Hegemonia rozstawia się głęboko ukryta za murami. Mają pewnie nadzieję na szybkie dostanie się na dach budynku, bo właśnie z tamtej strony jest drabinka prowadząca na najwyższą kondygnację. Co na to Posterunek? Niech Porucznik sam nam o tym opowie:

„Rozejrzałem się po ulicy i okolicznych ruinach. Gamble były dobrze widoczne na piętrach głównego budynku, niestety dobrze widoczne z każdej strony. Trzeba będzie tam się dostać szybko, albo wcale. Charlie, nasz Kurier, jest szybki (zasady: Kurier po wykonaniu normalnych akcji może wykonać dodatkowy, darmowy ruch). Niech próbuje dorwać Gambli na północnej ścianie. W tej starej dziurze na południu widzę Purchawę, spróbuję sam się tam przedrzeć (zasady: Purchawa, czyli specjalna lokacja, pozwala wykonać z niej pierwszy ruch na dwukrotnie większą odległość). Drużynę pošlę środkiem ulicy. Będą widoczni z daleka, ale sami też daleko sięgną wzrokiem (zasady: jednostka Lekkiej Piechoty wyposażona jest w karabiny o dużym zasięgu strzału). To zgrana paczka, nawzajem się będą osłaniać. Trochę mnie martwi ten



przesmyk na południu. Te bandziory z Hegemonii gotowi są wśliznąć się tamtędy. Na nasze szczęście chłopaki zatargali tam wcześniej starą beczkę z resztką ropy. Jak trzeba będzie walnie się w nią i pošlemy tych oberwańców do piachu (zasady: gracze na początku rozstawiają po jednej beczce w dowolnym miejscu planszy).”

RUNDA 1.

Pierwszy ruch należy do Posterunku i od razu wszyscy biegną w stronę Gambli (zasady: każda figurka

może wykonać trzy dowolne akcje). Tym razem posłuchajmy co nam opowie Lucas z oddziału Lekkiej Piechoty:

„Porucznik pokazał, że mamy walić środkiem tej cholernej ulicy. Zawsze co najgorsze, to dla nas. Widzę kupę gruzu dokładnie pośrodku, musimy tam doskoczyć, póki bandziory się nie pojawiły (zasady: każda akcja może wywołać reakcję przeciwnika, jeśli figurka jest widoczna i jeśli przeciwnik ma w puli punkty reakcji). Żeby tylko ta nowa dała radę. Dziś rano do nas dołączyła. Burknęła coś na powitanie, nawet nie dosłyszałem. Teraz szybko przez okno i skok za te cegły. Eddie już skoczył,

teraz laska. Osłaniamy ją. Co ona z tą giwerą wyprawia? Podbiegam szybko, ścinam ją z nóg, popycham w krzaki i sam wciskam się obok Eddiego za cegły. Niewiele tej osłony, w sam raz dla nas dwóch, laska musi się w krzakach ukryć (zasady: figurka za osłoną ma modyfikator do testu trafienia, kiedy się w nią strzela, a figurka bezpośrednio za osłoną, czyli stykająca się z nią podstawką ma ten modyfikator podwójny). Dalej już się nie ruszymy. Porucznik dopadł Purchawy, a Kurier wdrapał się na piętro i zniknął za murem - szybki jest. Czas poobserwować ulicę.”

Hegemonia także posuwa się szybko w stronę Gambli. Zrezygnowali z przesmyku, pewnie ich beczka przestraszyła. Mścicieli i Kaznodziej, niewidoczni za murami, wzdłuż północnej ściany dotarli do wraku Pancernika (zasady: wrak Pancernika to lokacja specjalna, dająca osłonę i pozwalająca nim jechać). Gangerzy tymczasem próbują wejść na górę po drabince (zasady: można połączyć dwie akcje ruchu, aby wspiąć się wyżej). Dwóch z nich zakończyło ruch na górnym piętrze. Chyba nie zdają sobie sprawy, że widać ich przez okno. Piechota Posterunku wykorzystuje okazję i swoje karabiny (zasady: jedną z reakcji na widoczną akcję przeciwnika może być strzał). Dwa poje-

**NIESTETY GAMBLE BYŁY DOBRZE WIDOCZNE.
TRZEBA TAM SIĘ DOSTAĆ SZYBKO, ALBO WCALE.**

dyncze strzały i dwa zranienia, nie było sensu na granicy zasięgu strzelać serią (zasady: można wykonać strzał pojedynczy lub serią, trzeba pamiętać jednak, że amunicja jest ograniczona).

RUNDA 2.

Porucznik wykorzystuje lokację specjalną Purchawę, czyli pierwszy ruch robi na podwójną odległość. Udaje mu się zgarnąć Gambła (zasady: zdobyte Gambles dają punkty liczone do zwycięstwa). A co z naszymi chłopakami z Piechoty?

"Ja i Eddie kropnęliśmy tego sukinsyna na górze. Czas skoczyć dalej. Gangerzy nas widzą, ale to patałachy, nie strzelą (zasady: strzelby Gangerów mają mniejszy zasięg niż karabiny Piechoty, mogą też strzelać na dalszą odległość lecz z ujemnym modyfikatorem). Jesteśmy już w budynku, wchodzimy na piętro. Gambła widzę tuż przed nami, ale to czyste pole do strzału. Musimy przycupnąć za ścianą. Jest ciasno, ledwo się mieścimy (zasady: figurki muszą całą podstawką stać na wybranym miejscu). Wtulamy się w ten kąt. Eddie osłania tyły i obserwuje zamknięte drzwi na dole. Ja nie spuszczam oka z Gambła. Przytulamy się jeszcze



bardziej, do laski też. Wciskamy ją do kąta."

Kurier też jest już blisko trzeciego Gambła, ale nie udaje mu się go zabrać w tej rundzie. Kaznodzieja we wraku i Mściciel zbliżają się do niego od drugiej strony. Sytuacja będzie trudna. A na górze ostatni Ganger wdrapał się po drabince i uniknął

POCIĄGNAŁ ZA SPUŚT I... KLIK! MŚCICIEL JUŻ DŁUŻEJ NIE CZEKAŁ

trafienia od reagującego na jego ruch Porucznika. Wszyscy Gangerzy stanęli po przeciwnej stronie korytarza prowadzącego do Gambła, na którego ma oko Lucas. Przed sobą mają Piechotę, a z boku za ścianą Porucznika.

RUNDA 3.

Kurierowi nie udaje się zdobyć Gambła. Jak o tym opowiedzą później jego koledzy?

"Charlie był blisko. Był szybszy od Mściciela i dotarł tam wcześniej, ale nie zdecydował się podnieść Gambła. Zburzona ściana, za którą stał, dawała mu osłonę, a sięgając po Gambła wystawiłby się na łatwy strzał. Charlie zdecydował się strzelać zza osłony. Hegemończyk był blisko i Charlie widział go wyraźnie, miał go dokładnie na celowniku. Pociągnął za spust i... klik (zasady: wyrzucenie 20 w teście strzelania oznacza, że broń się zacięła). Z przerażeniem spojrzał na swój pistolet, ale Mściciel dłużej nie czekał".

Mściciel w reakcji także strzelił, śmiertelnie trafiając Kuriera (zasady: zdany test budowy przez trafionego powoduje jedną ranę, ale

niezdany test to niestety natychmiastowa śmierć). Hegemonia zdobywa więc swoje pierwsze punkty. Po drugiej stronie budynku Porucznik próbuje zająć Gangerów od tyłu. Niestety brakuje mu jednej akcji, żeby strzelić, więc ukrywa się za oknem.

Gangerzy wiedzą już, że są otoczeni. Jeden z nich cofa się i strzela. Porucznik jest jednak szybszy (zasady: reakcja może być szybsza, jeśli odpowiedni test, w tym przypadku strzelania, jest zdany lepiej). Trafiony Ganger chowa się za murem. Tymczasem Mściciel dopada Kuriera i odbiera mu broń i amunicję (zasady: ograbienie to także dodatkowe punkty do zwycięstwa i punkt do akumulatora), a Kaznodzieja zabiera Gambła i staje tuż za zamkniętymi drzwiami. Za drzwiami, za którymi przyciśnięty do ściany czeka oddział Piechoty. Kto pierwszy zdecyduje się otworzyć te drzwi? (zasady: otwarcie drzwi to jedna z możliwych akcji).

RUNDA 4.

Sytuacja jest napięta. Porucznik zaszedł Gangerów od tyłu. Dwóch z nich jest rannych. Piechota kontroluje korytarz od przodu, ale z tyłu

WEPCHNĘŁAM GRANAT TEMU STARSZEMU. POMUCH BYŁ TAK SILNY, ZE AŻ WYWALIŁO DRZWI

za sobą ma Mściciela i Kaznodzieję za drzwiami. Co robią Lucas i Eddie? Na pomoc przerażonej laski nie mają chyba co liczyć. Co najwyżej wymieni im magazynki (zasady: oddział używa wspólnej amunicji, jeśli figurki znajdują się obok siebie).

"Wcisnęli mnie w ten cholerny kąt i nic nie mogłam zrobić. Wyjęłam granat i wepchnęłam go do ręki temu wyższemu. Chyba się do mnie lekko uśmiechnął. Idiota, ale zrozumiał o co chodziło. Wychylił się zza rogu i rzucił daleko. Huknęło. Hałas w tym wąskim korytarzu był ogromny. Później mówili, że rzucił celnie i pozbyliśmy się jednego bandziora. Podmuchał też był silny, aż wywaliło te drzwi za nami (zasady: za zabicie jednostki można otrzymać punkt do akumulatora, który zostaje wy-

korzystany tutaj na otwarciu drzwi). Krzyknęłam ostrzegawczo, bo za drzwiami stał jeden z tych zbirów, ale na szczęście ten niższy zobaczył go jeszcze szybciej. Trafił go w ramię. Z tego cholernego kąta nie miałam jak strzelać, a chętnie dokończyłabym sprawę."

Jak widać Gangerzy są w coraz gorszej sytuacji. Jeden z nich zginął od granatu, dwóch pozostałych jest rannych. Próbuje rzucić Koktajl Mołotowa w stronę Piechoty Posterunku. Rzut jest jednak za słaby (zasady: niezdany test na rzut powoduje, że granat wybucha bliżej lub dalej) i jedyny jego efekt to ogień na środku korytarza. Ten ogień to dodatkowo zasłona i szansa dla Posterunku na wzięcie Gambli. Ale wcześniej Gangerzy strzelają jeszcze do przy-

słoniętego oddziału. W reakcji Piechota także odpowiada ogniem. Pomimo zasłony udaje się trafić drugiego Gangerę i to już jest ich koniec (zasady: w tak małej potyczce gra zakończy się kiedy jedna ze stron zdobędzie co najmniej 300 punktów zwycięstwa). Ostatni Ganger próbuje jeszcze rzucić drugi Koktajl Mołotowa, ale z efektem podobnym, jak poprzednio. Hegemonii pozostaje tylko jedno: rozpaczliwa próba ataku przez Kaznodzieję, który skradzie się zza drzwi. Gra zakończy się w tej rundzie, ale wynik wcale nie jest przesądzony. Kaznodzieja jest blisko i pomimo skradania się zostaje wypatrzony przez oddział Posterunku (zasady: w trybie skradania się trzeba zdać test na spostrzegawczość, aby móc zareagować). Taka okazja na strzał z bliska nie zostaje stracona. Dużo punktów zwycięstwa trafia dodatkowo na konto Posterunku.

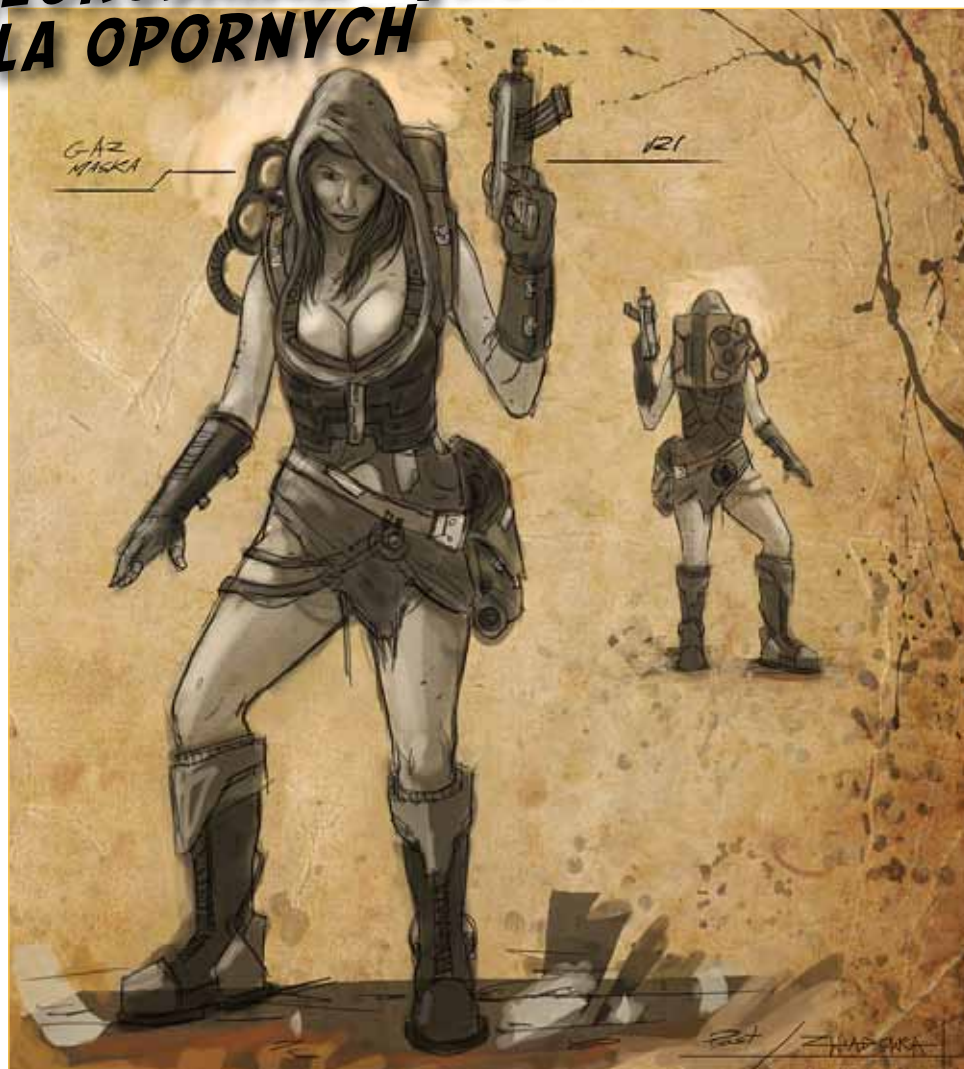


Potyczka kończy się zwycięstwem Posterunku. Była to szybka bitwa z kilkoma figurkami, które znajdują się w starterze, a przyniosła tyle zabawy. Szkoda, że to nie kampania, bo zdążyłem polubić swój oddział, ale teraz wiem, że jest na co czekać.



ROBERT CIOMBOR

Mieszkam w Krakowie od urodzenia, czyli o wiele dłużej, niż wielu z Was może to pamiętać. Moje pasje? Oczywiście gry pod różnymi postaciami: planszowe, karciane, bitewne, najlepiej powiązane z fantastyką, którą uwielbiam czytać. Gry komputerowe zostawiam młodszemu, mam dość komputera w pracy. A do pracy oczywiście dojeżdżam rowerem.



Dzisiaj opowiem o tworzeniu armii. Widzisz, gra w NS Tactics to zwieńczenie fascynującej zabawy jaką jest konstruowanie swojego gangu. Siedzisz w chacie i zastanawiasz się jakie jednostki będą tworzyły twoją ekipę, jak je wyposażysz, jakie wzajemne zależności wynikną dzięki dobrej kombinacji modeli. Bez dobrze przygotowanej i przemyślanej armii niewiele zdziałasz podczas starcia. Musisz ją dobrze znać, jej zalety i wady, jej możliwości, jej najsilniejsze strony. To tak jak z postacią na sesji. Sama sesja jest uwieńczeniem godzin spędzonych nad stworzeniem ciekawej postaci. Twojej postaci. Jeśli znasz swojego bohatera, jego wady i zalety, jesteś w stanie na sesji osiągnąć wszystko.

Artur Blok

SKŁADANIE ARMII

Zatem rozpoczynamy najprzyjemniejszy proces gry, tworzenie postaci – armii. Armia musi działać jak jeden organizm, wtedy jest najskuteczniejsza. Poczuj klimat, włącz przyjemną muzykę i zobacz jak rodzi się pomysł na twoją armię. Zaczynamy od wyboru rasy – czyli strony konfliktu. Do wyboru mamy cztery różne możliwości. Zastanów się jakiego typu ekipę chcesz, jak chcesz, by wyglądali twoi bohaterowie, w czym mają być dobrzy? Przed oczami staje ci silny mutant, który każdego powali w walce wręcz? Może wolisz doborowego strzelca Posterunku lub świetnie wyposażonego obrońcę Molocha. Jest jeszcze wąsaty gangster prosto z Hegemoni, facet z dwururką, nikt mu nie podskoczy. To ważny wybór więc zastanów się chwilę. Już wiesz? Więc przejdźmy do konkretów.

CZTERY RASY...

Opowiem Ci teraz o Borgo. Mutantach, silnych, szybkich, nieustraszonych. Twory Molocha, miały służyć mu do walki z ludźmi, jednak zbuntowały się przeciw swemu panu. Teraz walczą o każdy dzień życia. I ta walka sprawia, że to prawdziwi twardziele. Już ci się podoba? Jednostki tej armii są szybkie, niesamo-

wicie groźne w walce wręcz. Jeśli frajer przeciwnik pozwoli im podejść za blisko to możesz śmiało podać mu łopatę – niech zacznie kopać sobie grób. Masz do wyboru Szpony, jednostkę stworzoną, by szybko dopaść przeciwnika i rozszarpać go na strzępy. Są Mutki wysypujące się całą masą i zgniatające przeciwnika. Oraz najwięksi twardziele, Cyborgi. Nie straszny im ogień i grad kul, przejdą przez ostrzał przeciwnika i zgniotą go bez litości. Zastanów się teraz, czy chcesz grać takim zespołem.

Może jednak wolisz świetnie wyszkolone, elitarne jednostki Posterunku. Ci goście to pozostałość armii USA. Są zaprawieni w bojach przeciwko maszynom, mają doskonały sprzęt i wolę walki, która pozwala im przejść przez każde piekło. Chcesz więcej? Stań na czele oddziału Szturmowców, przyprzyj przeciwnika do muru gradem kul. Weź do boju Zwiadowców, szybkich, mobilnych, doskonale znających teren. Może wolisz Lekką piechotę? Chłopaki są w stanie ukryć się dosłownie wszędzie i za wszystkim. Zostań ich dowódcą i pokaż przeciwnikowi, że armia Stanów Zjednoczonych nadal potrafi spuścić łomot!

Chyba że wolisz stanąć po drugiej stronie barykady? Obejmij dowodzenie nad zdyscyplinowanymi i morderczymi armiami Molocha. Bez względu na maszyny sięjące strach i zniszczenie. Czy jesteś gotów, by dowodzić potężnymi Obrońcami? Ci goście mają ze sobą naprawdę ciężki sprzęt! Może wolisz wytrzymałe i sprytne Hybrydy? Sprawdza się zarówno w walce wręcz jak i zasięgowej. Mamy jeszcze coś niesamowitego. Coś czego boi się każdy żołnierz Posterunku. Ciche, małe i mordercze. Pajaki. Pajaki są elitą w świecie zabijania z zaskoczenia. Wchodzisz w to?

Do omówienia została jeszcze jedna armia. Jest bardzo wyjątkowa. Ci kolesie nie uznają żadnych zasad. Żeby im rozkazywać, musisz być od nich lepszy. Musisz ich pokonać i silną ręką przejąć władzę. To gangsterzy z Hegemoni, oni rozumieją tylko siłę. Najgroźniejsi przestępcy, najlepsi gladiatorzy oraz mnóstwo punktów. Black Angels, tych gości boi się nawet Moloch. Są niezwykle groźni, bezlitośni. Zabijają każdego kto im się nie spodoba. Gangerzy ze swoimi dwururkami, zawsze gotowi do walki, pierwsi na linii frontu. Można na nich polegać. Nie można zapomnieć też o Punkach. Nie za bardzo rozgarnięci ale jedno trzeba im przyznać. W życiu nie widziałem żeby ktoś tak strzelał z pistoletów maszynowych. Ci goście to prawdziwi wirtuozi. Dasz radę ich okiełznać?

TRZY KLASY

Zatem znasz już wszystkie rasy – armie. Zapewne wiesz już, która jest właśnie dla ciebie. Zatem zasiądźmy do wyboru umiejętności. Bohater w grach RPG ma swój unikalny zestaw umiejętności, to jego dusza, jego doświadczenie. Armia w grach bitewnych też ma swoje umiejętności. Każda figurka, każdy oddział jest wyjątkowy i stanowi część armii. Musisz zdecydować, czy Twój bohater ma być cichym zabójcą, czy może raczej terminatorem z granatnikiem i CKM-em pod pachą? Wolisz przyłożyć przeciwnikowi w pysk, czy zastrzelić go zanim się zorientuje co jest grane? Gdy już podejmiesz decyzję, zaczynasz dobierać jednostki, pasujące do charakteru Twojej armii. W Neuroshimie modele podzielone są na trzy podstawowe klasy – oddziały podstawowe, jednostki specjalne oraz bohaterów.

BUDŻET ARMII

Gdy umawiasz się na rozegranie bitwy z kumplem, lub gdy bierzesz udział w jakimś turnieju – zawsze ustalana jest wartość punktowa armii jakie będą brały udział w rozgrywce. Mała bitwa w Neuroshimie Tactics to bitwa na 750 punktów, standard to około 1250, większe bitwy to ponad 1500 punktów. Gdy ustalicie z przeciwnikiem wielkość armii, które wezmą udział w starciu, zaczyna się zabawa.

Każdy oddział ma swój koszt. Przy zakupie każdego oddziału w twojej armii

otwiera się możliwość zakupu jednostki specjalnej – medyków, poruczników, transportery, super mutantów i wielu innych różnorodnych modeli. Kosztują sporo punktów, ale dają masę nowych możliwości. Kiedy składasz armię, wybierasz oddziały, na których oprzesz swoją taktykę, budujesz w głowie plan działań. Do tego dodajesz jednostki specjalne, które pozwolą uzyskać ci przewagę. Są jeszcze Bohaterowie. Jednego z nich masz for free, to twój awatar, twoje alter ego biegające pośród ruin miasta. Wybierz dowolnego Bohatera spośród dostępnych w grze i wpisz jako przywódcę armii. To jesteś ty. Dodatkowych bohaterów kupujesz za punkty. Kurierów, Kowbojów, Księży. Zabójców, Złodzieji, Złomiarzy, Szczura, Ogóra, choć Ogór to Bzdura.

To kawał emocjonującej zabawy. Oddziały, jednostki specjalne, bohaterowie. A najlepsze, że to jeszcze nie koniec...

EKWIPUNEK

Przed nami to, co lubisz najbardziej – ekwipunek. Oczywiście każda jednostka ma swój bazowy ekwipunek, jednak co by to była za zabawa jeśli nie można by było dokupić czegoś więcej? Może kilka granatów, jakąś piłę łańcuchową lub pojechać z grubej rury i zaopatrzyć chłopaków w bazookę? Masz wiele wspaniałych możliwości, dużo fascynujących decyzji. To Twój gang! Kup im koktaile mołotowa. Kup maski prze-

ciwgazowe. Kup jedną z wielu postapokaliptycznych zabawek.

Każdy oddział ma wypisane jaki posiada ekwipunek. Większość oddziałów ma prawo wymienić sprzęt na inny, bardziej pasujący do taktyki. Przeciwnik spodziewa się, że twoi Szturmowcy mają karabiny, ale czeka go spore zdziwienie kiedy okaże się, że tym razem wyposażyleś ich w strzelby... Dużą dowolność sprzętu mają jednostki specjalne i bohaterowie. To chodzące po polu bitwy niespodzianki z naprawdę zabójczymi zabawkami. Kupa zabawy.

EPILOG

Jednak tak jak kończy się sesja RPG, tak kończy się i bitwa. I co teraz? Twój wspaniały Bohater ma pójść w zapomnienie? Nigdy! Twój bohater i cała twoja armia zdobywa Punkty Doświadczenia! Twoja armia staje się coraz lepsza! Możesz rozwinąć ich umiejętności, możesz sprawić, że będą jeszcze lepsi... Czy marzyłeś kiedyś by Twój bohater miał swoją siedzibę? Dom, może zamek? Tu możesz zrealizować swoje marzenie! Zarządzaj swoją siedzibą, rozwijaj ją, powiększaj swoje terytorium. Zasady kampanii tworzymy ze szczególnym naciskiem, na frajdę jaką daje posiadanie bazy, terenu, infrastruktury oraz rozwój postaci, zakup sprzętu, rozwijanie statystyk. Jak bardzo Ci się to podoba? Dowiesz się więcej w kolejnym artykule z cyklu – artykuły o kampanii w Neuroshimie Tactics!

GRY PLANSZOWE

W NUMERZE:

Polska edycja The Resistance
Poradnik dla Strongholdowych graczy

PLANSZOWY TELEGRAF:

W kwietniowym wydaniu brytyjskiego magazynu Battlespace.com ukazała się recenzja 51. Stanu

Na BGG pojawił się w tym miesiącu podręcznik do Strongholda po koreańsku

Big Daddy's Creation zapowiedziało wydanie Neuroshimy HEX na Androida, premiera przewidziana jest już w te wakacje.

5 talii testowych 51. Stan: NEW ERA trafiło w ręce testerów zewnętrznych i zaczyna się mocne testowanie.

W redakcji trwają próby zamiany tekstu na kartach do gry Pret-a-Porter w symbole. Na razie nieudane.

Resistance, nowa neuroshimowa karcianka w wakacje trafi w Wasze ręce!

Na krakowskim konwencie GamesFusion Daniel Kwitek ustanowił nowy konwentowy rekord – nauczył grać w Resistance 60 nowych osób. Ha!

Pracujemy w Portalu nad oficjalną kampanią do Neuroshimy Hex. Spodziewajcie się wyjątkowego materiału.

Ilość partii w New Era, dodatków do 51. stanu, rozegranych przez Trzewika powoli i nieuchronnie zbliża się do setki...

Na stronie Portalu pojawiła się już osobna witryna poświęcona grze Resistance z opisem gry i grafikami z kart.

W opublikowanych statystykach z konwentu BGG.con (jeden z największych planszowych konwentów w USA) pierwsze miejsce na liście wypożyczeń zajął 51. Stan! Bardzo wysoko były też Neuroshima HEX oraz Stronghold!

Recenzja Pret-a-Porter na serwisie Paradoxs! <http://paradoxs.net.pl/read/15944>

Na stronie Portka opublikowaliśmy nową instrukcję do Strongholda, oraz plik z informacją o zmianach w nowej edycji gry.

Redakcja Świata gier planszowych przygotowuje wakacyjny numer kwartalnika. Tymczasem regularnie aktualizowana jest strona pisma: <http://swiatgierplanszowych.pl>



Na stronie 51. stanu na Boardgamegeek.com dostępne są materiały do gry autorstwa Kharna the Betrayer: tapeta oraz licznik punktów.



Oto nasze gry w norweskim sklepie z planszówkami. Za fotograficzny donos dziękujemy Luckowi.



Ignacy Trzewiczek

THE RESISTANCE

jak powstaje polska edycja hitu

NA WAKACJE 2011 WYDAWNICTWO PORTAL ZAPOWIEDZIAŁO WYDANIE POLSKIEJ EDYCJI GRY **THE RESISTANCE**. GRA UKAŻE SIĘ POD SZYLDEM NEUROSHIMY I POZWOLI GRACZOM WCIELIĆ SIĘ W ŻOŁNIERZY POSTERUNKU WALCZĄCYCH Z MOLOCHEM I JEGO AGENTAMI.

FAKTY

Pierwsza edycja gry ukazała się w roku 2009 jako darmowa gra do pobrania z sieci i samodzielnego wydrukowania. W roku 2010 wydawnictwo **Indie Boards and Cards** zaprezentowało komercyjną edycję gry. Wraz z dwoma innymi tytułami (**Haggis** oraz **Triumvirate**) **The Resistance** pojawiło się na targach w Essen i zrobiło furorę. W okamgnieniu sprzedał się pierwszy nakład gry, w drugim oka mgnieniu sprzedał się i nakład drugi. Nakład trzeci zapowiedziany jest na maj 2011. Tuż tuż, tuż przed polską edycją.

Ze średnią ocen 7.43 gra dotarła do pierwszej 200 rankingu BGG, najlepszych gier planszowych świata. W zestawieniu najlepszych premier ubiegłorocznego Essen (**Essen2010 – Ranked Games**) zajmuje miejsce 9, wyprzedzając o włos grę Adama Kałuży **K2** (miejsce 10) oraz nasz Portalowy **51. Stan** (miejsce 12).

W tym roku w Essen było 650 premier. Miejsce 9 to całkiem wysoka lokata, czyż nie? Wysoka, bo **The Resistance** to piekielnie dobra gra.

ZASADY

Zasady gry przypominają świetnie znaną w Polsce **Mafię**. Część graczy to dobrzy Agenci, część to źli Agenci. Ci pierwsi chcą wykonać misję, ci drudzy sabotują. W czym tkwi haczyk? Ano w tym, że w **The Resistance** nie ma eliminacji graczy. Że w **The Resistance** nawet gdy zostaniesz nakryty jako bandzior i zły agent wciąż świetnie się bawisz. Wciąż jesteś w grze. Wciąż możesz wygrać.

Gracze mają do zrealizowania pięć kolejnych misji. Na każdą z misji lider deleguje kilku agentów. Agenci rzucają w tajemnicy karty – wykonując lub sabotując misję. Misja udaje się, lub nie. Jest czas na analizowanie. Jest czas na oskarżenia. Jest czas na kupę zabawy.

A potem liderem zostaje kolejny gracz. Wybiera następnych ludzi na misję. Agenci ruszają. Misja udaje się lub nie. I znowu analizy. I znowu oskarżenia. I znowu kupa zabawy.

Bez eliminacji graczy. Bez pozbawiania ludzi zabawy. Bez wszystkich tych wad mafii, które od zawsze nas wkurzały.

POLSKA EDYCJA

W porozumieniu z Indie Boards and Cards wprowadziliśmy w polskiej edycji kilka zmian. Wierzmy, że przypadną one polskim graczom do gustu, a gracze z USA i całej Europy będą z zazdrością patrzeć na nasze wydanie. Co zmieniliśmy?

Zmieniamy pudełko. Choć oryginalne eleganckie, tekturowe, było dość niepraktyczne. Zmieniamy format pudełka na ten sprawdzony, znany z **Zombiaków** czy **Zombiaków 2: Ataku na Moskwę**. Gra mieści się wszędzie, można wrzucić ją do plecaka, można schować w kieszeni bojówek i ruszyć na przygodę, zagrać przy ognisku, w górach, nad jeziorem. The Resistance w sprawdzonym Zombiakowym formacie to pewniak każdej wakacyjnej wyprawy.

I coś jeszcze. Zamiast kosztować 65 zeta, polska edycja będzie kosztować zeta 30. Jak Zombiaki. Bierzesz je do plecaka. Jedziesz na wakacje. Bawicie się wprost świetnie.

Karty planszy z przykładowymi misjami



POLSKA EDYCJA CZARY MARY

W polskiej edycji pozbyliśmy się planszy i zastąpiliśmy ją pięcioma kartami misji. Jak karcianka, to karcianka pełną gębą. Nie potrzebujesz nawet ułamka stołu, by grać w The Resistance. Zagrać w niego przy ognisku, zagrać w samochodzie, zagrać na jachcie.

Wywaliliśmy planszę z informacją, którą misję wykonujecie. Gdy idziecie na misję, po prostu zagrywacie kartę tej misji.

I jeszcze coś. Jesteśmy z Portalu. Kochamy fabułę. Gramy w nasze gry i wiecznie coś tworzymy. Tu też nie oduściliśmy. Każda karta misji ma przykładowe misje. Tworzy się historia. Idziecie zająć bazę Molocha. Idziecie przejąć zwiadowców Molocha. Idziecie odbić jeńców. Wiecie o co gracie. Możecie czerpać kawał dodatkowej frajdy z zabawy. Prosta plansza z oryginału zamienia się na iskrzące pomysły karty.

Skłamałbym, gdybym powiedział, że to wszystko. Naprawdę pokochaliśmy tę grę.

POLSKA EDYCJA PEŁNA HISTORII

Dorzucamy 10 kart związanych z fabułą związaną z każdym graczem. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje jedną losową kartę. Na każdej karcie jest 6 pomysłów. Ustalacie - „Gramy dwójkę” i każdy z graczy czyta drugi z wpisów o swojej postaci.

Karty fabuły z pomysłami dodatkowo wspierającymi wyobraźnię graczy



„Wszystkim brakuje leków, a ty wciąż masz. Podjrzane.”

„Z ostatniej akcji wszyscy wrócili ranni oprócz ciebie.”

„Nikt nie wie gdzie byłeś wczoraj wieczorem.”

„To ty miałeś pilnować tego sprzętu”

„Jesteś nowy. Zespół ci nie ufa.”

I wiecie co? W dobrej ekipie te karty dają grze niesamowitego kopa. Jest o czym dyskutować, nad czym się rozwozić. Jest o co się kłócić. Jest fabuła. Jest historia. Są ciekawe postacie.

To edycja Wydawnictwa Portal. Musi być ciekawie.

POLSKA EDYCJA USER FRIENDLY

Edycja międzynarodowa – ze względu na potrzebę ograniczenia tekstu – pełna była symboli. Dla jednych jasnych, dla innych będących czarną magią. W polskiej edycji uczyniliśmy wszystko. Jeśli trzymasz w łapie kartę misji, to jest na niej napisane, że jest to karta

misji. Jeśli trzymasz kartę głosowania, jest na niej napisane, że to karta głosowania i że to głos na tak. Jeśli trzymasz w łapie kartę Intrygi, to masz tam dokładnie i jasno napisane co to za karta, kiedy możesz ją zagrać i co ona robi.

Nie oszczędzaliśmy na czcionce. Dodałiśmy proste, czytelne informacje wszędzie tam gdzie – obserwując po grach testowych – było to potrzebne. Polska edycja jest user friendly. Na maxa.

CZUJEMY, ŻE POKOCHACIE THE RESISTANCE

The Resistance to świetna gra, dowodzą tego jej międzynarodowe sukcesy. Po pierwszych pokazach na polskich konwentach, po prezentacji Portalowych dodatków, po rozesłaniu prototypu do testerów mamy silne przekonanie, że otrzymacie od nas w te wakacje świetną grę. Spędzicie przy niej wiele udanych wieczorów. To gra na wakacje. Zabierzcie ją do plecaka. I bawcie się dobrze.

Karty intryg z unikalnymi grafikami i pełnym opisem działania





Epicka bitwa rozgrywana w wyobraźni i na planszy



Charles Simon

tłumaczenie Maciej „Avril” Matuszewski, Krzysiek Kaszuba

Ignacy Grzegorz Stronghold

poradnik gracza

WRAZ Z WYDANIEM GRY PRZEZ VALLEY GAMES PONOWNIE WZROSŁO ZAINTERESOWANIE STRONGHOLDEM. SETKI GRACZY NA CAŁYM ŚWIECIE PONOWNIE ROZPOCZYNAJĄ FASCYNUJĄCĄ NAUKĘ GRY, ZARÓWNO NAJEŹDZCĄ JAK I OBROŃCĄ.

Dwa lata temu, po wydaniu gry przez Portal napisałem kilka artykułów na temat strategii w Strongholdzie. Cóż, w wydaniu Valley Games jest kilka zmian, które zmieniły grę, jak również moje zdanie co do wielu jej elementów.

Pomyślałem, że zacznę od początku, przechodząc ponownie przez wszystkie karty Najeźdźcy. Oto mój poradnik.

Balista

Z początku nie interesowały mnie Balisty i zdecydowanie wolałem Katapulty. Jednak ostatnio odkryłem, że mogą się one stać moimi ulubionymi Machinami Najeźdźcy. Wadą Balisty jest to, że Najeźdźca traci swoją najsilniejszą jednostkę z atakowanego odcinka Muru. Przez to wydaje się, że połączenie Katapulty i Kamieni Krwi będzie bardziej opłacalne. Jednak kluczem do dobrego

wykorzystania Balisty jest zmasowany atak kilku Balist. Nawet jeśli masz cztery Katapulty, to i tak otrzymujesz tylko jeden Kamień Krwi na turę. Obrońca ma pewną ograniczoną liczbę jednostek a te, które zostaną trafione przez Balistę nie są odsyłane do Szpitala tylko całkowicie usuwane z planszy. Nawet strata najsilniejszej jednostki Najeźdźcy nie musi być tragiczna w skutkach. Spójrzmy na przykład:

Obrońca: 2 Elementy Muru (+2 Siły), 2 Żołnierzy (+4 Siły), 1 Strzelec (+1 Siły), czyli 7 Siły z możliwością przyjęcia 5 obrażeń. Najeźdźca: 3 Trolle (+9 Siły), 1 Ork (+2 Siły) i 1 Goblin (+1 Siły), czyli w sumie 12 Siły.

Na koniec Fazy Szturmu Najeźdźca ma przewagę +5 Siły nad Obrońcą i usuwa on 2 Żołnierzy i 1 Strzelca. Nikt się nie przedostał.



Jednakże, jeśli Balista z sukcesem zaatakuje Mur, Obrońca straci Żołnierza (-2 Siły, czyli zostało

5 Siły, a może przyjąć tylko 3 obrażenia), a Najeźdźca straci Trolla (-3 Siły, czyli zostało 9). Po rozpatrzeniu Szturmu, Najeźdźca zadaje +4 obrażenia, Obrońca może przyjąć tylko 3, więc powstaje wyłom.

Ogólna zasada dotycząca Machin strzelających (Balista, Katapulta, Trebusz) jest taka, że należy je szybko wybudować. Pozbycie się z talii wszystkich kart Pudła jest kluczem do sukcesu na późniejszych etapach gry. Balisty mają jednak pewną przewagę nad Katapultami i Trebuszami jeśli trafią wcześniej. Co prawda nie pozbywasz się kart Pudła, ale wciąż usuwasz jednostki Obrońcy z plan-

szy. Zawsze coś, nawet jeśli nie oczyszczasz sobie talii.

Współdziałanie:

Za wiele tutaj nie zdziałamy. Precyzyjny Ostrzał może pomóc, ale kosztem 2 Klepsydr. Tak naprawdę żaden Rytuał czy cokolwiek innego nie pomoże tej Machinie. To siła sama w sobie czyni ją użyteczną niezależnie od wyciąganych kart. Według mnie najsilniejszą kartą w fazie drugiej jest Osłona/Balista/Katapulta. W pierwszej turze Najeźdźca otrzymuje 5 Surowców, plus 5 na początku fazy pierwszej. Musi jedynie poświęcić Orka, aby otrzymać +2 Surowce i rozpoczyna fazę drugą z 12 surowcami. Pozwala to na jednoczesną budowę Balisty i Katapulty już w pierwszej turze. Jeśli masz dostęp do Rytuału Kamieni Krwi, to Balista i kombinacja Katapulta + Kamienie Krwi może być dla Obrońcy naprawdę straszna.

Jedyną opcją jaka nam zostaje jest połączenie Balisty z Wichrem. Obroń-

ca i tak będzie tracił jednostki w wyniku ataku Balisty, lub będzie musiał je wycofywać. Umieszczenie Wichru na odpowiednich odcinkach Muru zwiększy koszty jego przegrupowań.

Podsumowanie:

Moja ulubiona Machina. Dopóki nie mam lepszej kombinacji kart na rękę, zazwyczaj wybiorę Balistę na samym początku. Dwie sąsiadujące ze sobą Balisty to dla mnie standardowa strategia. Stawia to Obrońcę w ciężkiej sytuacji: różne fragmenty Muru są narażone na ewentualne ataki. Jeśli Mury wzmocni się jednostkami, istnieje duże ryzyko ich straty. Jeśli wycofać te jednostki, powstaje ryzyko droższego ich przegrupowania (pod wpływem Wichru). Jedynym problemem jest zależność od Detonacji Orków w celu uzyskania bonusowych punktów za zniszczenie Murów.

Katapulta

Kiedyś uwielbiałem Katapulty, ale teraz czuję do nich jedynie sentyment. Na początku są niezbyt dokładne, ale z czasem się rozwijają. Wciąż uważam, że sąsiadujące Katapulty są przydatne, gdyż mogą namierzać te same odcinki Murów. To daje szansę na dwa trafienia w jeden odcinek. Osobiście uważam, że są niewarte zachodu dopóki nie stoją obok siebie.

Współdziałanie:

Rytuał Kamieni Krwi. Gdyby nie on, to prawdopodobnie w ogóle bym nie budował Katapult. Na szczęście Kamienie Krwi są na trzech z pięciu kart Rytu-

alów, więc jest spora szansa na ich dobranie. No i nie zapominajmy o karcie Osłona/Balista/Katapulta.

Uważam, że Precyzyjny Ostrzał lepiej pasuje do Katapulty (dla dodatkowych punktów za niszczenie Murów) niż do Balisty. Dodatkowa Chwała za Klepsydry jest opłacalna. Precyzyjny Ostrzał użyty na Katapultach z Kamieniami Krwi jest bardzo skuteczny.

Artylerzysta może być przydatny, jednak staram się go unikać i liczę na samoczynne wypewnienie kart Pudła z talii. Jeśli jednak Obrońca dorzuca sporo tych kart do mojej talii, to wolę doładować się kilkoma Trafieniami pod koniec gry.

Podsumowanie

Nieźle, ale nie korzystałbym z nich gdyby nie Kamienie Krwi. Taktyka z sąsiadującymi Katapultami jest nadal skuteczna, jeśli zależy nam na dodatkowych punktach.

Ołtarz

Nigdy nie byłem fanem Ołtarza. Ma dość standardowe zastosowanie, ale jest na pewno lepszy od Chorągwi. Znaleźć można go tylko na kartach z Balistą i Taranem. Jeśli planujesz budowę Taranu, zignoruj Ołtarz. Jeśli myślisz o Baliście, to może być przydatny ponieważ zapewni dodatkową Siłę przy jednoczesnej stracie jednostki (z powodu Balisty). To



Ołtarz dodatkowo wspiera jednostki na murach

przysporzy troszeczkę kłopotów obliczeniowych i obronnych Obrońcy.

Współdziałanie:

Niewielkie oddziaływanie na Balistę (patrz wyżej). Jednak Ołtarz świetnie współgra z Chorągwiemi. Bonus +1 nie jest genialny, ale połączona siła obu i bonus +2 to już coś. Ponadto, po odkryciu karty Fazy Trzeciej, Chorągwie stają się mobilne i dają praktycznie te same korzyści co Ołtarz.

Podsumowanie:

Nic nadzwyczajnego, ale można umieścić jeden na Przedpolu w asyście dwóch Balist. Lepiej to jednak zrobić tylko w przypadku, jeżeli ma się dodatkowe surowce. Nie będę budował go za wszelką cenę. Ma to sens tylko w towarzystwie Chorągwi. Jeśli buduję Taran, ignoruję Ołtarz.

Ośłona:

Rzadko kiedy ją buduję. Wolę przeznaczyć surowce na coś innego, a sposo-

bów na obronę przed Strzelcami jest kilka. Podwójny Wymarsz jednostkami z Przedpola nie daje Strzelcom okazji do strzału. Wysłanie jednej jednostki pod Mur skutkuje nawiązaniem walki ze Strzelcami, którzy nie będą mogli wtedy strzelać. W późniejszych etapach gry staram się mieć sporo jednostek na Murach by blokować Strzelców.

Jednak wciąż mają zastosowanie, gdy chcemy dość szybko przemieścić jednostki pod Mury i wykorzystać Mały Wymarsz za mniej Klepsydr (zamiast podwójnego Wymarszu z Przedpola). Toteż jest to kwestia indywidualnej decyzji gracza i jego przyzwyczajień. Raczej nie jest to moja taktyka.

Współdziałanie:

Poganiacz działa dobrze jeśli grasz przeciwko Obrońcy stawiającemu sporo Pułapek. To pozwala uniknąć Pułapek i nie dać się trafić Strzelcom. Później jednostki mogą się przesunąć z pomocą Poganiacza tam, gdzie normalnie Pułapka by im nie pozwoliła.

Ośłona nieźle działa z Kwatermistrzem. Pozwala to na wprowadzenie dodatkowych jednostek na Przedmurze, oraz na wyprowadzenie stamtąd większej ich ilości wraz z Wymarszem. Umożliwia to również spokojne gromadzenie jednostek do następnego Wymarszu.

Goblińscy Łucznicy również mogą działać w połączeniu z Ośłoną.

Nie korzystam z nich zbyt często, ale jest to dobre połączenie.

Podsumowanie:

Ośłony mają kilka zastosowań, ale nie współgrają z moją strategią. Gromadzę jednostki na Przedpolu (albo w Obozie, jeśli mam mało jednostek) i stosuję podwójny Wymarsz w stronę Murów. Manewr ten nie tylko ratuje mnie od ostrzału Strzelców, ale również blokuje ich i pozwala na przepływ jednostek.

Taran

Z pomocą oryginalnego Taranu nie sposób było wygrać. Jednak w edycji Valley Games wytrzymałość Bramy została zredukowana z 8 do 6. Dało to realną możliwość zwycięstwa przy użyciu tej maszyny. Nadal jednak staram się jej unikać. Do wprawiania jej w działanie potrzeba sporej ilości surowców i jednostek. Z Taranu nie opłaca się korzystać połowicznie. Jeśli już budujemy Taran, to należy zrobić to raz, a dobrze. Sam wolę strategię, które pozwalają na szybkie zmienianie decyzji, toteż raczej nie stosuję tej z Taranem. Poza tym szturm na Mury to fajniejsza zabawa niż niszczenie Bramy.

Jednakże zdarzały mi się rozgrywki, gdzie rozpoczynałem od budowy Taranu mając wybudowaną bodajże jeszcze jedną Maszynę. Gdy Obrońca rzucał się na ratunek (gra Obrońcą

nie jest raczej zbyt urozmaicona) zostawiał niestrzeżony obszar, który wykorzystywałem w trzeciej - czwartej turze, porzucając Taran. Trzeba jednak mieć pewność, że taka akcja się opłaci, ponieważ sporo jednostek i surowców zostaje zużytych na budowę Taranu. Zbyt wiele razy takie zamiany doprowadziły mnie do porażki, toteż nie stosuję tego zbyt często. Wolę bardziej elastyczne taktyki.

Współdziałanie:

Nie mamy tu wiele opcji. Taran broni się sam. Zajęcie czymś Barbakanu to najlepsza opcja. Mając to w pamięci wysyłamy Goblińskich Łuczników w Osłonach (polecam również Mistrza Okopów) i blokujemy Strzelców Obrońcy. Sabotażysta i Pożar są użyteczne przeciwko Warsztatowi, zwiększając koszt Wzmocnień Bramy, ale jeśli gramy Taranem, to Obrońca i tak będzie wydawał wszystko właśnie te na Wzmocnienia.

Podsumowanie:

Strategia mogąca przynieść zwycięstwo, lecz znów nie dla mnie. Nie daje możliwości zmian podczas gry i po pewnym czasie można po prostu wyliczyć kto wygra. Podczas piątej tury (gdy widzimy, że Taran pcha się zbyt mozolnie do przodu) ciężko już znaleźć dobry moment na zmianę taktyki i przerzucić się na szybkie zdobywanie Murów.

Trebusz

Droższy od Katapulty, ale ma większe możliwości. Nie da się go zniszczyć Uszkodzeniem Machiny, więc jest opłacalny nawet na dłuższą grę. Niestety nie można atakować dwoma Trebuszami tego samego odcinka Muru i nie można na nie zagrywać Kamieni Krwi.

Pojawia się jedynie na kartach z Osłoną i preferowaną przeze mnie Balistą, w której miejsce rzadko kiedy wybiorę Trebusza. Jeśli ma się w zwyczaju atakowanie tylko jednej strony Twierdzy, to jest on dość silny. Dwie sąsiadujące ze sobą Balisty i Trebusz atakujące ten sam odcinek Muru bywają bardzo potężne. Jednak jest to stawianie wszystkiego na jednej szali... Na szali, którą łatwo może przeważać Nieziemski Blask.

Ponadto, budowanie Trebusza później niż w drugiej turze jest już bezcelowe, ponieważ nie wykorzystam przywileju tej Machiny: Obrońca nie może dokładać do niego kart Pudła, więc należy szybko pozbyć się tych, które są tam domyślnie.

Współdziałanie:

Brak.

Podsumowanie:

Spory zasięg i nietykalność, ale kosztem niemożności użycia Kamieni Krwi i podwójnego ataku na ten sam odcinek Muru. Jest całkiem niezły w połączeniu z Balistami, ale ciągłe ataki jednego obszaru są łatwe do odparcia.

Wieża Obłężnicza

Wieże Obłężnicze są potężne. Bardzo. Nie jest to pewniak, ale z odpowiednią kombinacją kart mogą śmiało stawiać na tę strategię. Wieże są również niesamowicie kiedy działają samodzielnie. Pozwalają na bezpośredni transport jednostek z Obozu do Muru. Oznacza to oszczędność Klepsydr przy jednoczesnym zasilaniu wojsk. Bez Wieży Obłężniczej potrzeba co najmniej dwóch tur na dotarcie do Murów (maksymalnie dwa Wymarsze na turę, a potrzebne są trzy: Obóz - Przedpole, Przedpole - Przedmurze, Przedmurze - Mur). Co najważniejsze - przesuwasz je za pomocą 3 Klepsydr (Mały Wymarsz). W innym wypadku zajmuje to dwie tury i 11 Klepsydr, lub trzy tury i 9 Klepsydr (same Małe Wymarsze).

Dodatkowo pozwalają trzem dodatkowym jednostkom przebywać na Murze.

Jeśli grasz Wieżami, zbuduj co najmniej dwie. Jedna jest łatwa do zablokowania przez Nieziemski Blask, ale mając 2 lub więcej, Blask staje się zbyt drogi dla Obrońcy.

Współdziałanie:

Wykorzystanie Podkopu na tym samym odcinku przy którym stoi Wieża jest bardzo opłacalne. Pozwala przemieścić

tam 4 jednostki z Obozu za cenę 3 Klepsydr (Mały Wymarsz). Masz pecha dociągając karty i nie chcesz marnować Wieży na Gobliny i Orków? Zawsze można ulepszać je do Orków i Trolli wykorzystując Trenera.

Mając Wieże Obłężnicze, Podkop, oraz Trenera, wygrywam. Zdaję sobie sprawę, że to troszkę zarozumiałe. Zawsze istnieje szansa, że dostanę śmiertelnego zawału serca przed końcem gry. A tak na poważnie to jest to chyba najsilniejsza kombinacja dla Najeźdźcy. Jest to do pokonania, ale zmusza Obrońcę do największego wysiłku.

Podsumowanie:

Gra Wieżami Obłężniczymi nie ma w sobie nic finezyjnego. Po prostu walisz jednostkami w Mur. Nie marnuj ich jednak na Gobliny i Orków - jeśli Obrońca da radę zremisować, możesz stracić możliwość wprowadzenia dodatkowych, lub silniejszych jednostek. Mając do wyboru Podkop lub Trenera, po wybraniu Wieży Obłężniczej czułbym niedosyt. Mając Podkop i Trenera, mogę śmiało skopać królewski tyłek Wieżą i jest to wspaniałe uczucie. Ot, taki mój mały fetysz.



Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne
<http://gry-fabularne.pl>

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota