

gwiazdny pirat

#40 maj 2011

niezbędnik miłośników

NEUROSHIMA

- Co się kryje za PISem?
- Ciężkie życie handlarza żywym towarem
- Strzelanie: wersja hadrcore

COLD CITY

- Pajęczyna PAP

ALMANACH

- Mapy - zagadka i obietnica

NS TACTICS

- Moja przygoda z bitewniakami

A także:

- Relacje: GratiSlavia oraz IGRI
- Fotorelacja: Wastland 2011
- Stronghold: Undead - prezentacja oraz kontrowersyjny Kurier pirata

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

PREZENTACJA GRY



SPIS TREŚCI GWIEZDNEGO PIRATA

KURIER PIRATA 3

Płotkowisko 3

Erpegowe wieści 4

Relacja z Gratislavii 6

Relacja z Igri 7

Prezentacja Honoru i krwi 9

NEUROSHIMA 15

Zawirowania z PISem 16

Handlarze żywym towarem 18

Fotorelacja z Wasteland 23

Strzelanie v. hardcore 24

NEUROSHIMA TACTICS 29

Przygody z bitewniakiem 30

GRY INDIE 33

Pajęczyna PAP 34

ALMANACH 36

Mapa: zagadka i obietnica 37

GRY PLANSZOWE 41

Od wodza do nekromanty 42

POLECAMY KONKURSY Z NAGRODAMI:

**NEUROSHIMOWY
SERWISU ANCIENT SCROLL
SKLEPU REBEL.PL**



HONOR I KREW: SAMURAJSKA GRA OD PORTALU



WROCAWSKA GRATISLAVIA



UROKI UNDEADA



HANDLARZE ŻYWYM TOWAREM



POCZĄTKI Z NS TACTICS

WSTĘPNIAK

Wybór profesji, zawodu, klasy, rasy – to składowe tworzenia postaci wielu gier fabularnych. Lubię mieć wybór i podejmować decyzje. Jednakże specyfika niektórych gier sprawia, że mimo wielu opcji i tak skazany jestem na to, aby jak najlepiej wypełnić wolnego slotu w drużynie. Trudno wyobrazić sobie drużynę D&D bez postaci wojownika, kapłana czy maga. Konstrukcja drużyny bywa bowiem strategicznie ważna – chodzi o to, aby pokryć jak największy obszar umiejętności, czasem wybór jest pozorny – po prostu musisz wybrać profesję, która przyda się reszcie ekipy – szczególnie w sytuacji, gdy dołączasz do istniejącej już grupy.

Możliwa jest też sytuacja odwrotna – niezależnie jakich dokonujesz wyborów i tak w końcu zostaniesz dobrze wyszkolonym twardzielem, który giwerami posługuje się niczym połączenie Rambo i Clintu Estwoda. W światach takich jak Cyberpunk, gdzie gracze z definicji wykonują zadania dla megakorporacji, są na bakier z prawem, mierzą się z silnymi przeciwnikami profesje takie jak Reporter czy Biznesmen wydają się zbędne. Wiele co prawda zależy od MG, który jeśli poświęci nietypowym postaciom nieco uwagi może zaproponować atrakcyjne sesje, lecz głównymi elementami scenariuszy pozostaną pościgi i strzelaniny, brawurowe ucieczki i walki na noże. W konsekwencji – niezależnie kim gramy i tak kończymy jako uzbrojeni po zęby Solosi.

Są jednak gry w których można grać tylko jedną profesją. Ostatnio po latach wróciłem do Pendragona – gry osadzonej w Brytanii za czasów Króla Artura i Rycerzy Okrągłego Stołu. Każdy z moich graczy wciela się w rolę no zgadnijcie – rycerza. Z pozoru nuda – wszyscy tacy sami, powiecie, różnią się współczynnikami i szukają Świętego Graala. Tak naprawdę jest inaczej, bowiem każdy z graczy ma swoje wartości których broni, swoją postawę wobec innych i w końcu swoje własne plany i dążenia – te elementy zapisane są w systemie gry i nie sposób przed nimi uciec. Tak naprawdę różnią się diametralnie – tak jak Mordred różnił się od Lancełota.

To specyfika systemów, jak je nazywam, rycerskich – jedna profesja, lecz ogrom możliwości. A także zupełnie inna tematyka sesji: turnieje, polowania, dwór z jednej strony, lecz także bitwy, wojny i oblężenia. To intrygi i skrywane romanse, ale też przyziemne sprawy takie jak zarządzanie majątkiem, podboje oraz obrony przed najazdami. Warto dodać, że rycerz, to nie tylko zakuty w zbroję towarzysz Króla Artura, lecz także samuraj (L5K oraz Honor i Krew), polski szlachcic (Dzikie Pola), kosmiczny feudał (Gasnące słońca), arystokrata (Monastyr, Siódme Morze). O ile Pendragon oraz Honor i Krew dają graczom masę fajnych patentów i mechanizmów spierających rozgrywkę, o tyle w pozostałych wymaga to pewnych nakładów pracy i wymyślenia kilku użytecznych zasad.

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 „Autor Wstępniaka” 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

Z OSTATNIEJ CHWILI:

Porąbany kurier Pirata nie zostanie karnie przeniesiony na ostatnią stronę magazynu. Ukarania plującej jadem sekcji domagała się redakcja „poważnych” newsów (strony 4-5) wspierana przez społeczność internetową.

ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNY, GROŹNY I ZABÓJCZY TELEGRAF PIRATA



Wpierw z amatorami nie wytrzymał Craven (autor kultowego Graj muzyką) i wycofał się z polteja, potem trzasnął drzwiami poltejejów Ramel (szef wydawnictwa Gramel), teraz światło wyłączył i Trzewik i pożegnał się z poltejejami. Towarzystwo wzajemnej poltej-miłości zaczyna przypominać bojówki PiSu, pojeje.pl też wierzą, że to wszyscy wokół są źli i się myślą...



Koniec roku się zbliża, dzieci się nudzą, na serwisie poltej.pl rozgorzała dyskusja licząca 97 postów, w której zastanawiano się czy okładka polskiej edycji Honor i krew Johna Wicka jest ładna, czy też nie. I czy z błędem czy bez błędu. Były też licytacje, kto zrobiłby ładniejszą. Wszyscy zrobiliby. Johnowi Wickowi, autorowi projektu Honor i Krew nie jest przykro. Nie zna polskiego. I nie wchodzi na polteja.



Facebookowe strony polskich gwiazd sceny RPG zapłonęły miłością do serialu GLEE. Na najbliższych konwentach należy spodziewać się występów artystycznych.



Pojawiła się wieść, że w najbliższym czasie gra Robotica RPG zostanie dołączona w formie PDF na płycie do wysokonakładowego magazynu (130 tys.). Fani RPG w Polsce – oczywiście – natychmiast pospieszyli z gratulacjami dla wydawcy, który stara się spopularyzować swoją grę i zarazem RPG.



Błotko zareagowało najserdeczniej na sukces Robotici, użytkownicy serwisu wzięli swoje wiaderka i radośnie zaczęli się pluskać. Chłopczyk z grabkami pisze: „Widac az tak boli mała popularnosc, ze trzeba wcisnac wszystkim darmowke.”

Mysia pysia z kolei tak: „W całej akcji chodzi o to, żeby w końcu znalazła się na chomikach. Najpewniej jak to nie podziela, to autor sam ją tam wrzuci.”. I plusk w błotku, plusk plusk, bawia się, bo lato przyszło, można się pluskać w błotku.



W ostatnim numerze Esencji wywiadu udzielił grubszy z szefów Kuźni, czyli Puszon. Opowiada o tym i o owym. O diecie warzywnej mówi niewiele.



Sezon transferowy trwa, gwiazdy zmieniają klubowe koszulki jak rękawiczki. Do zespołu Portalu przyłączył się nowy człowiek. Witamy na pokładzie Macieja Szpaka Szpakowskiego. O ile Piratowi wiadomo, a wiadomo dość dobrze, w czerwcu szykuje się kolejny transfer... Co na to trener Smuda?

Trochę ziółek, dobra muza i to wszystko mnie ani ziębi, ani grzeje.



Na Portalowym Facebooku stuknęło 1000 ludzi, którzy lubią Portka. Kuźnię lubi 2300, Gramela 200 z hakiem. Rozpędza się Galmadrin lubi ich ponad 100 ludzi. Cyfrografię (wydawca Robotiki) lubią 2 osoby. Ludzie, błagam, nie bądźcie tacy.



Ekipa Portalu wkręciła się w serial Stacja. Wszystkie cztery odcinki. Dokładnie!



Mike Selinker, znany w środowisku autor i wydawca (m.in. creative director przy D&D 3ed) opublikował w internecie film (klik), w którym nęka swojego grafika, Johna Kovalica (m.in. Dork Tower, Munchkin) i prosi o dotrzymanie terminu i dostarczenie grafiki na okładkę najnowszej gry. Polscy wydawcy już podpatrują tę technikę. Polscy graficy drżą...



HONOR I KREW JUŻ WKRÓTCE

Premiera najnowszej gry Johna Wicka zbliża się wielkimi krokami. Honor i Krew przenosi graczy w wypełniony konfliktami, wojną i namiętnością świat Samurajów. Gracze wcielają się w najważniejszych przedstawicieli klanu, podbijają sąsiadujące prowincje, toczą pojedynki i bitwy, biorą udział w misjach dyplomatycznych, knują intrygi przeciwko swym wrogom. Mechanika gry stworzona została tak, aby gracz łatwo wchodził w rolę samuraja. Obszerą prezentację gry zamieściliśmy na stronie 9. Gwiezdnego Pirata! Honor, chwała, konflikty zbrojne, dyplomacja, magia oparta o tradycję, śmiertelne pojedynki na miecze – wszystko to już w czerwcu.

Dirackie materiały rozczłonkowane!

By ułatwić dostęp do konkretnych materiałów z Gwiezdnego Pirata, na stronie Portalu rozpoczęliśmy publikowanie ich w formie osobnych plików .pdf. Dzięki temu teksty supportujące granie dostępne są po jednym kliknięciu, bez mozolnego przebijania się w gąszczu stron magazynu. Znajdziecie je w działach poszczególnych gier.



PREMIERA DEADLANDS: RELOADED PL PRZESUNIĘTA

Wydawnictwo GRamel poinformowało o przesunięciu premiery polskiej edycji Deadlands: Reloaded na koniec pierwszego kwartału roku 2012. Premierę settingu przesunięto ze względu na premierę Savage Worlds Deluxe i wiążące się z tym poprawki do Interface Zero, jak i Deadlands: Reloaded, a także z powodu toczących się prac nad dodatkiem do Nemezis (oraz tajnych, jak na razie, innych projektów).

WYDAWNICTWO GRAMEL OGŁOSIŁO ZWYCIĘZCÓW KONKURSU ŚWIATOTWORZENIA!

Jury nie mogło się zdecydować, dlatego zwycięzcami zostali autorzy wszystkich trzech biorących udział w finale prac! Zarówno Frostberg (Sebastian Przybyłowicz), jak i Krzyżowiec (Daniel Karpiński), jak i Październik Żywych Trupów (Grzegorz Nowak) zostaną wydane nakładem wydawnictwa. O tym, który z settingów zostanie wydany pierwszy i w jakiej formie, wydawnictwo zdecyduje dopiero po przeczytaniu już napisanych podręczników. Zatem gra ciągle w toku, autorzy nadal mają jeszcze o co walczyć, my zaś mamy komu kibicować...

W SIECI ZADEBIUTOWAŁ ANCIENT SCROLL – NOWY SERWIS DLA MISTRZÓW GRY I GRACZY.

Jak można przeczytać na stronie, serwis chce stać się „żywą, rosnącą bazą pomysłów na przygody i kampanie, które można szybko wykorzystać do swoich potrzeb”. Na stronie znajdziecie na razie kilka zarysów scenariuszy. Serwisu szukajcie pod adresem <http://ancientscroll.pl>.

Dolecamy!

Ancient Scroll

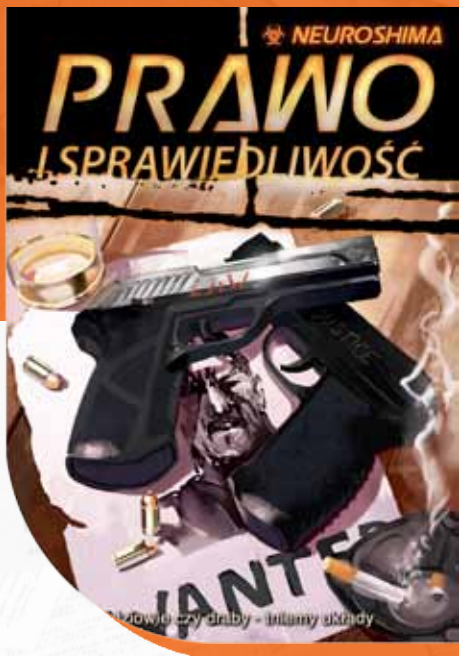
Wystarczy dodać wyobraźnię...

KONKURS

Serwis AncientScroll.pl i sklep Altdorf ogłaszają konkurs na scenariusz do gry RPG. Jego temat to: SPOTKANIE Z OBCYM. Wysłicie wyobraźnię. Może to być spotkanie z obcym rodem z Ósmego pasażera Nostromo, z obcą cywilizacją, zaginioną społecznością w ostępach dżungli? A może kimś bardziej prozaicznym. Sąsiadem? A jeśli to gracze są obcymi? Każdy pomysł jest dobry.

Autorzy trzech najlepszych przygód otrzymają nagrody ufundowane przez sklep Altdorf. Najciekawsze scenariusze opublikujemy też w serwisie AncientScroll.pl.

Termin nadsyłania prac mija o północy 15 czerwca. Wyniki ogłosimy 30 czerwca. System dowolny. Przygoda nie powinna mieć więcej, jak 6 tysięcy znaków. Prosimy o nadsyłanie prac przez formularz zgłoszeniowy na stronie <http://ancientscroll.pl>



PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ ZOKŁADKOWANE

Wydawnictwo Portal ujawniło okładkę Prawa i Sprawiedliwości, nadchodzącego osiemnastego dodatku do postapokaliptycznej gry fabularnej Neuroshima. Autorem okładki jest Piotr Arendzikowski. Przewidywany koszt liczącego 48 stron dodatku to 16zł. Więcej o nim w prezentacji w dziale Neuroshimy, na stronie 17.



Konkurs Rebela!

W GP#38 ogłosiliśmy zabawny i prosty konkurs – trzeba było zgadnąć jakiej gry dotyczy cytowany przez nas fragment opinii jednego z klientów sklepu Rebel.pl. Konkurs cieszył się gigantycznym zainteresowaniem, otrzymaliśmy 63 poprawne odpowiedzi – a prawidłową odpowiedź brzmiała: Polska 1939 – z których wylosowaliśmy zwycięzcę. Jest nim Jarosław Wójcicki, z którym się skontaktujemy i który otrzyma nagrodę ufundowaną przez sklep Rebel.pl

Dziękujemy wszystkim uczestnikom za zabawę! Gratulujemy zwycięzcy! I ogłaszamy kolejny konkurs! Ponownie sponsorem jest sklep Rebel.pl. Tym razem sprawa będzie równie zagadkowa. Otóż, w opisie jednego z produktów na stronie Rebela znajduje się taka informacja: „Gra ma wgniezione pudełko. Jednak nie jest to zwykłe wgniecenie! Jeśli się lepiej przyjrzeć, to jest to jedyny w swoim rodzaju odcisk kopytka My Little Pony!”

Prosimy o podanie tytułu gry, która miała przyjemność bliskiego kontaktu z tym uroczym konikiem. Spośród prawidłowych odpowiedzi oczywiście wylosujemy zwycięzcę, który otrzyma grę od sklepu Rebel.pl

ILUSTRACJA Z OKŁADKI PIERWSZEGO DODATKU DO NEMEZIS

Wydawnictwo Gravel i Andrzej Stój, autor gry, ujawnili ilustrację, która pojawi się na okładce pierwszego dodatku do Nemezis. Dodatek o roboczym tytule „Nemezis ABC” będzie liczył ponad 120 stron i opisywał dokładniej trzy podręcznikowe planety: Ash, Bariz i Cor.

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



PORANEK. PUSTA SALA, Z WYJĄTKIEM STOLIKA Z RESISTANCE



BASIA I ARTUR - CHWILA PRZERWY



FRAGMENT GŁÓWNEJ GRALNI W GODZINACH SZCZYTU

Artur Blok

14-15. 05.

Gratislavia

Wrocławski festiwal gier planszowych

Wrocławski poranek zastał nas zwartych i gotowych. Już o ósmej rano nasza drużyna była na miejscu. Multi, Basia i ja. Rozkładamy sprzęt, wieszamy bannery i robimy szybką rozgrzewkę w Neuroshimę Hex. Za chwilę zacznie się Gratislava.

Sala Centrum Naukowo-Dydaktycznego na Uniwersytecie Przyrodniczym wypełnia się szybko. Już w kilka minut po godzinie dziesiątej pojawiła się grupa młodych fanów gier. Ruszyliśmy do akcji. Zgarnąłem pierwszą ekipę do

gry w Resistance. Dzieciaki bawią się na całego. W końcu musiałem im delikatnie zasugerować, by dali zagrać też innym. Mówiąc wprost przepędzam ich, zabieram im karty i zakazuję do siebie podchodzić. Wracają po chwili przebrani za innych uczestników. Jestem czujny. Nie pozwalam im więcej grać w Resistance. Wpadli w nałóg. Muszę ich uratować.

Tymczasem w sali jest coraz więcej ludzi. Multi i Basia cały czas uczą grać w Zombiaki oraz NS Hex. Gdy tylko jedna ekipa odchodzi, od razu zapra-

szają nowych graczy. Konwent nabiera rozmachu. Organizatorzy też dwoją się i troją, objaśniają zasady gier, prowadzą turnieje i konkursy. Efekt jest fantastyczny.

Wraz z upływem godzin zmienia się poziom wiekowy konwentowiczów. Przy stole z Resistansem zasiadają coraz starsi gracze. Bawią się równie dobrze co ich młodszy poprzednicy. Teraz do zmagania dołączają przypadkowe ekipy nieznających się ludzi - gra szybko ich integruje i wywołuje wiele emocji. Na innych stolikach w ruch ruszyły Pret-a-porte oraz Stronghold. Co chwilę widzę zmagania projektantów mody oraz armie oblegające potężną twierdzę. Po południu do naszej ekipy dołącza Szpaku, co daje nam chwilę odetchnienia. Do wieczora przez nasze stanowisko przewija się mnóstwo graczy i spędziło razem z nami wiele dobrych chwil. Jed-

nak to co dobre szybko się kończy. Sobota przemija w okamgnieniu i już jest 20.00, już trzeba się pakować i udawać na wieczorny odpoczynek.

Wiem, że wielu graczy udało się jeszcze na część wieczorną, jednak my postanowiliśmy odpocząć przed niedzielą. Niedziela również pełna atrakcji i pełna graczy umknęła jeszcze szybciej niż sobota. Na uwagę zasługuje Cludeo Live czyli przeniesienie gry planszowej Cludeo na LARPa. Gracze świetnie się bawili, szukając zabójcy, a organizatorzy dołożyli wszelkich starań by oddać klimat tej kultowej już planszówki.

Podsumowując, Gratislava to wspaniały konwent, na który warto się wybrać. Organizatorzy wysoko podnoszą poprzeczkę. Możemy tylko dołożyć wszelkich starań by nasz miejscowy Pionek dał radę wrocławskiemu bratu.

fol. Basia i Rafał Szyma



IGRI w Ustroniu 21. 05.

Wyprawa do Ustronia była jak weekendowa wycieczka - chwila w aucie, pół dnia przyjemności i powrót na łono rodziny. No dobra - wracałem tylko ja, uczeni uczestnicy dobrze wiedzieli, że pakiet atrakcji nie kończy się o 15:00, wręcz przeciwnie. Wieczór zapowiadał masę erpegowego i planszowego grania.

Ja jednak wpadłem do Ustronia, by prezentować nasz bitewniak, Neuroshimę Tactics. Po krótkim wprowadzeniu rozpoczęliśmy pierwszą partię... a potem, niemal bez przerwy, drugą i trzecią. Udało się zmieścić w pięciu godzinach trzy rozgrywki dla trzech nowych, początkujących par graczy. Tempo było świetne!

Uwielbiam takie wyprawy! Małe imprezy mają świetną atmosferę, z każdym można się przywitać i zamienić parę słów, wszystkie atrakcje są do ogarnięcia. Tym razem dodatkowym atutem była świetna lokalizacja imprezy (restauracja w centrum Ustronia).

Olbrzymie podziękowania należą się organizatorom za ciepłe przyjęcie i umożliwienie mi wykonania taticsowej misji.

Dla fanów gier z południowych rejonów Górnego Śląska i okolic cenna może być informacja, że IGRI to nie jedyna impreza tego typu. I nie mam na myśli bielskiego Grojkonu, lecz własnie mniejsze spotkania. Jeszcze przed wakacjami, w czerwcu, jedno z nich odbędzie się w Brennej. Polecam zainteresowanie się tą sprawą!



Nie masz pomysłu
na sesję RPG?

AncientScroll.pl

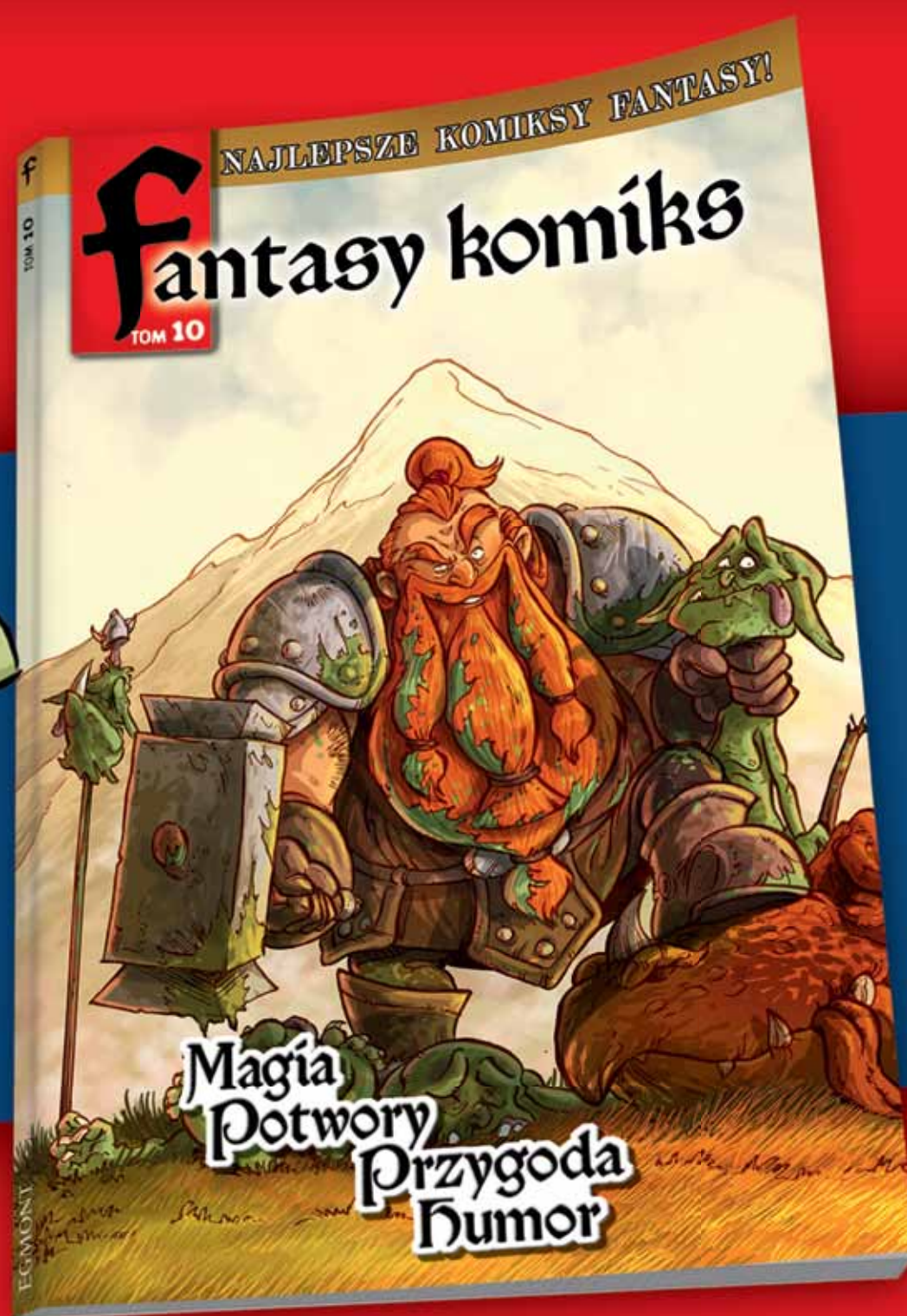
Wystarczy dodać
wyobraźni...

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)

Honor & Krew

Arkadiusz Rygiel

Dawno temu,
w Kraju Kwitnącej Wiśni
Prezentacja gry fabularnej Honor i Krew

Honor i Krew

Honor i Krew to nowa gra Joh-na Wicka utrzymana w stylistyce samurajskich filmów, opowiadająca o tragedii. W przeciwieństwie do Legendy Pięciu Kręgów, akcja gry rozgrywa się w feudalnej Japonii. Magia i wątki fantastyczne zostały osadzone w warstwie fabularnej na podstawie opowieści i legend. Można by ten schemat przyrównać do zabiegu z Dzikich Pól, w których motywy fantastyczne są również mocno związane z anatomią świata i wynikają z przesądów i wierzeń, jakie były obecne w przedstawianych realiach.

Gra opowiada krwawe historie o miłości, walce klanów, szpiegowstwie, wojnie, tajemniczych Nin-ja, działalności Yakuzy, klątwach rzucanych przez szalonych mnichów, pojedynkach na miecze, dworskich intrygach, poświęceniu, lojalności, zdradzie, honorze, hańbie, chwale i upadku. To historia o ludziach i wartościach zamkniętych w silnie zhierarchizowanym świecie, gdzie często żeby podążać własną ścieżką, trzeba zapłacić najwyższą cenę. Motywem przewodnim jest wierna służba dla klanu jako zbiorowości oraz indywidualne rozważania i dylematy samurajów, wynikające ze zderzania prawd zawartych w Bushido (Kodeksie Wojownika) z rzeczywistością.

W kogo wcielają się gracze?

Przed rozpoczęciem tworzenia postaci, kreujemy klan, do którego będą należeć bohaterowie. W tym momencie budujemy tło dla warstwy fabularnej. Określamy osobowość Daimyo (Pana Feudalnego), cechę którą klan się charakteryzuje, posiadłości wraz z poziomami ich rozbudowy, aspekty klanowe wypełnione pozytywnymi i negatywnymi stronami, nazwę klanu i Mon (Znak Heraldyczny). Każdy z powyższych czynników ma swoje odzwierciedlenie w warstwie mechanicznej. Prowincja zarządzana przez Daimyo, posiada swoje Meibutsu (Małą Rzecz), czyli rzecz z której słynie. Przykładowo mogą to być doskonałe miecze, kute na tym terenie lub niezwykle piękny jedwab. Na koniec każdy z graczy mówi jedno prawdziwe zdanie, o prowincji należącej do klanu. Jak widać wszystkie te zabiegi już na starcie, tworzą nam potencjał fabularny do wykorzystania w trakcie gry. Dodatkowo w procesie tworzenia tła, uczestniczą wszyscy gracze, przez co mają wpływ na kształtowanie settingu.

W Honor i Krew gracze wcielają się w samurajów pełniących określone funkcje w klanie. Stanowiska to Hatamoto



(Generał), Karo (Seneszał), Kaishaku (Kat), Oniwaban (Mistrz Szpiegów), Onmyoji (Przewodnik Duchowy), Taku-mi (Dworzanin) oraz Yojimbo (Ochroniarz).

Wszystkie urzędy są mocno związane z osobą Daimyo i odpowiadają Giri (Obowiąz-kowi) pełnionemu w klanie. Dlatego każdy z bohaterów rozpoczyna grę postacią z wysokim statusem społecznym. Podział ról dobrze oddaje charakterystykę mocno zhierarchizowanego społeczeństwa. Każda z profesji od strony mechanicznej oferuje specjalną zdolność i korzyść. Warto wspomnieć, że bohaterowie graczy będą mocno zróżnicowani. Mechaniczne znaczenie ma imię postaci, aspekty charakterystyczne dla klanu, osobista przewaga oraz reputacja postaci. Bohaterowie są opisywani przez sześć cech, oddających cnoty istotne dla samuraja czyli Odwagę, Przebiegłość, Waleczność, Siłę, Mądrość i Piękno. Jeden z atrybutów będzie słabością postaci. W grze zastosowano użytkowy mechanizm honoru i chwały.

Istnieje także możliwość zagarniania roninem z prawdziwego zdarzenia. Nie należąc do klanu, nie posiadasz nicze-



go. Dlatego jesteś warty tyle, ile sam potrafisz.

Engine ostry jak katana

Mechanika gry została oparta o kości sześciocienne i w znacznym stopniu stawia na wspólnarrację. W praktyce wygląda to tak, że poziom trudności dla wszystkich testów wynosi dziesięć. Testuje się daną cechę wraz z uwzględnieniem modyfikatorów wynikających z innych elementów mechanicznych, które można zastosować

w danej sytuacji. Przed testem możemy odkładać kości i zamieniać je na stawki, które umożliwiają wprowadzanie nowych elementów do gry. Jeśli test się powiedzie, uzyskujemy przywilej narracji i opisujemy jaki jest wynik konfliktu. Sytuacja końcowa może być modyfikowana przez stawki. W testach przeciwnych działa ten sam mechanizm. Ten kto uzyskał więcej niż dziesięć i ma najwyższy wynik, uzyskuje przywilej i zachowuje wszystkie stawki. Osoba z mniejszym wynikiem, która zdała test,

zatrzymuje połowę swoich stawek.

Przykładowo testujesz Przebiegłość. Twoja cecha wynosi 4. Masz więc cztery kości. Z dodatkowych elementów mechanicznych, które możesz wykorzystać w tej sytuacji, dostajesz na przykład dodatkowe trzy kości. Posiadasz więc już pulę siedmiu kości. Teraz decydujesz, ile kości wykorzystasz do przetrzutu testu na poziomie 10. Z założenia test zdawany jest w większości przypadków na czterech kościach. Zostawiasz więc trzy, zamieniając

je na stawki. Z czterech kości uzyskujesz wynik 16, który przekracza próg 10. Masz teraz trzy stawki do wprowadzenia trzech dodatkowych elementów. Na przykład Twój bohater przechytrzył wartownika strzegącego drzwi. 1. Strażnik jest święcie przekonany, że samuraj jest osobą, za którą się podaje, 2. Nie żąda okazania dokumentów, 3. Przepuszcza go z bronią, nie chcąc narażać się na jego gniew.

W przypadku testu przeciwnego. Strażnikowi wychodzi 14 i ma zachowane

dwie stawki. Automatycznie zdaje test, ale traci połowę stawek. Ma więc jedną i może jej użyć. Przykładowo. 1. Przepuścił Twoją postać, ale skojarzył jej twarz z osobą Daimyo, przez co użyje tego argumentu, podczas tłuma-

czenia się przed swoimi przełożonymi.

Gdy nie udaję się zdać podstawowego testu na poziomie 10, narrator opisuje wynik końcowy, co nie koniecznie musi się wiązać z totalną po-

rażką. Ideą gry jest przecież tworzenie ciekawej opowieści.

Jak widać z powyższego przykładu mechanika stymuluje uczestników rozgrywki do współopisywania scen, przez co wzbogaca warstwę fabularną i zdejmuje ciężar narracji z Mistrza Gry. Przy tym jest nieskomplikowana, obrazowa i plastyczna.

Poetyka śmierci

Walka jest szybka i krwawa jak w filmach samurajskich. Jeśli zwyciężasz w teście, a twój bohater używa katany, przeciwnik ginie. W przypadku wykorzystania innej broni, stawki o których mowa była wcześniej, wykorzystywane są do oznaczania poziomów obrażeń. Ponadto w podręczniku zostało opisane pięć stylów walki mieczem, odwołujących się do znaczenia żywiołów. Dodatkowo gra oferuje oddzielną mechanikę rozgrywania wojen, odwzorującą walkę pomiędzy armiami i zniszczenia w infrastrukturze.

Pewnego razu w feudalnej Japonii

Gra jest podzielona na fazy względem pór roku. To znaczy, że w warstwie fabularnej

za pośrednictwem mechanizmów wbudowanych w grę, jesteśmy w stanie oddać upływ czasu i związane z nim konsekwencje takie jak: zdobywanie doświadczenia, zaostrzanie się konfliktów pomiędzy klanami, zmiany w reputacji i w końcu starzenie się postaci. To wszystko umożliwia nam w łatwy sposób, nie tylko budowanie kampanii, ale i całych sag opowiadających losy kilku pokoleń bohaterów.

Podręcznik przedstawia również różnice pomiędzy „Zachodnim” i „Wschodnim” archetypem bohatera. Zaprezentowane kontrasty, znacznie pomogą wam w tworzeniu tragicznych historii. W rozdziale dla graczy, w krótki i zrozumiały sposób opisano podział na kasty oraz kluczowe zagadnienia związane z kulturą. W sekcji dla narratora zamieszczono filmy inspirowane rozgrywkę oraz krótko na ich podstawie opisano pomysły na przygody. Dodatkowo przedstawiono sylwetki siedmiu władców z historii Japonii i przyporządkowano im cechy zgodnie z językiem mechaniki gry.

System sprawdza się zarówno w rozgrywaniu politycznych intryg, jak i w krwawych

scenariuszach akcji. Elastyczna mechanika pozwala na eksperymenty w warstwie gatunkowej.

Wasze opowieści, patrząc przez pryzmat scenerii, będą rozgrywać się w wystawnych zamkach, malowniczych ogrodach, małych miastach kryjących tajemnice, milczących świątyniach oraz na skąpanych krwią polach bitew.

Wszyscy ludzie klanu

Oto jak wygląda tworzenie klanu w praktyce. Na wstępie decydujemy, że Daimyo naszego klanu jest człowiekiem mądrym. Dzięki temu, że wprowadza innowacyjne rozwiązania i nie jest zaprzeczony w tradycję, klan szybko się rozwija. Każda postać z tego klanu będzie posiadać ekwipunek dobrej jakości. Oczywiście jest i wada. Bohater otrzymuje aspekt „nietradycyjalny”, który mówi, że klan jako całość nie respektuje tradycji, co może zostać wykorzystane w konfliktach społecznych przeciwko jego członkom. W podręczniku odnośnie osobowości opisano jeszcze sześć cech dla Daimyo. I tak w grze znajdziemy, jak będzie działał pan ambitny, okrutny, przebiegły,



niebezpieczny, życzliwy i szalony. Bohaterowie graczy będą oceniani przez pryzmat tego, komu służą swoja radą i mieczem.

Druga rzecz to cnota, z której klan słynie. Dochodzimy do wniosku, że skoro pan naszego klanu wprowadza innowacje, ignorując stare ścieżki, musi być człowiekiem odważnym. Potrafi powiedzieć „nie” nakazom i tym samym zasadom hołdują jego ludzie. Ustalamy, że cnotą charakterystyczną jest odwaga. Dzięki temu każdy z członków klanu będzie miał zwiększoną początkową wartość odwagi o jedną kość. Ten zabieg oddaje fakt, że samuraje działają zgodnie z linią zachowań, które w klanie są pożądane i dobrze postrzegane.

W fazie trzeciej wybieramy posiadłości. Ich początkowa liczba uzależniona jest od liczby bohaterów należących do klanu. Zakładamy, że postaci trzech graczy należą do klanu. Każdy z nich wybiera jedną posiadłość. Pierwsza osoba decyduje, że w prowincji znajdują się pola ryżowe, generujące Koku (miarę wyrażająca ilość ryżu spożywaną przez jednego człowieka w trakcie roku) i będące



podstawą do ekonomicznego rozwoju. Druga ustala, że ziemie są strzeżone przez garnizon Ashigaru (Pieszych Wojowników). Ostatni z gra-

czy wybiera gorzelnię, która będzie podnosiła morale żołnierzy. Wszystkie dobra na początku gry posiadają rangę rozbudowy na pierwszym

poziomie. W trakcie gry Da-Imyo będzie mógł je rozwijać lub budować nowe obiekty. W czasie wojny infrastruktura jest wykorzystywana jako cele i punkt odniesienia w walce. Na liście posiadłości do wyboru znajdziemy jeszcze kuźnię, dojo, dom gry, dom gejsz, szkołę sumo, stajnię, kamieniołom, tartak oraz świątynie Shinto i Buddy. Bohaterowie graczy jako świat władcy, mają wpływ na rozbudowę posiadłości oraz wznoszenie nowych obiektów, w zależności od aktualnych potrzeb i prowadzonej polityki.

Nie raz sprzeczne interesy objawiają się w dążeniach i działaniach postaci. Przykładowo kiedy Hatamoto będzie chciał rozbudować fortyfikację, a Onmyoji świątynie. Nie da się wszystkiego zrealizować w jednym czasie. Dlatego kompromis raz będzie osiągnięty przy wykorzystaniu negocjacji, innym razem sztyletu lub trucizny...

Czwarty krok ma na celu przydzielenie charakterystycznych aspektów dla samurajów służących klanowi. Każdy z nich ma pozytywną stronę, na którą można się powołać oraz negatywną, do której oprócz bohatera mogą

odwoływać się jego przeciwnicy, w niehonorowy sposób wykorzystując jego słabości. Przykładowo wróg wie, że samuraj nie jest biegły w znajomości etykiety, dlatego podczas dyplomatycznego spotkania wykorzysta ten fakt i ośmieszy protagonistę. Z takiej sytuacji trzeba będzie wyjść jakoś z twarzą lub otworzyć brzuch...

Każdy klan posiada aspekt „Żaden z Was nie dorówna nikomu z Nas” przez co w przypadku:

Powołania się: Pozwala na wykorzystanie trzech dodatkowych kości, gdy wspomagasz w działaniach innego członka klanu.

Wymuszenie: Twój bohater odczuwa prawdziwą więź z klanem, dlatego nie zważając na ryzyko, będzie wspomagał jego działania.

W przypadku gdy dobrze odegrasz „wymuszenie” narrator nagrodzi was wszystkich dodatkowym punktem honoru, dodając go do puli klanu. Będziecie mogli korzystać z tych punktów, poprawiając wyniki testów, także na pulę pracujecie razem, jeśli wasze postaci należą do jednego klanu.

Przeciwnik w konfrontacji może wykorzystać fakt, że przynależność do organizacji narzuca wam ograniczenia. Wydając punkt honoru „odpala” wymuszenie. Przez co traci honor, ale wymusza na was odegranie ograniczeń.

Dodatkowo dla tworzonego klanu wybieramy jeszcze trzy aspekty: „Kop dwa groby” przez co nasi krewcy samuraje, będą sobie świetnie radzić w organizowaniu zemsty, „Śmiech jest czkawką głupców” co spowoduje, że będą zawsze śmiertelnie poważni oraz „Najlepszy miecz to taki, który pozostaje w pochwie” przez co będą poważnie używać broni. Każda z postaci ma prawo wybrać z tych trzech dodatkowych aspektów, dwa które będą ją charakteryzować.

Kolejne kroki to wybór Monu i nazwy klanu. Decydujemy, że nasz klan będzie nazywał się Gado, co znaczy Strażnicy. W każdej sytuacji związanej z obroną i ochroną będą otrzymywać dodatkową kość do testów. Znakiem heraldycznym będzie brama Torii.

W przypadku Meibutsu decydujemy, że prowincja słynie ze specyficznej szkoły szermierczej, charakteryzującej

się oszczędnością ruchów. Graczy jest troje, więc na koniec trzy zdania prawdy.

1. Klan został wyznaczony do opieki nad jednym z nieślubnych synów cesarza.
2. Dokumenty świadczące o tożsamości chłopca zostały skradzione.
3. Daimyo został wezwany przed oblicze cesarza.

Podsumowując klan Gado to ludzie zrównoważeni i lekko pośepni. Rządzeni przez mądrego Daimyo. Ich prowincja słynie ze specyficznej szkoły walki. Na kimonach noszą mon wyobrażający bramę Torii. Opiekują się nieślubnym synem cesarza i mają teraz poważne kłopoty związane z chłopcem. Czy Strażnicy udźwigną swoje przeznaczenie, okaże się już w trakcie gry...

Bohater z krwi i kości

W Honor i Krew w założeniu grasz postacią o określonej pozycji i funkcji. A twoim głównym obowiązkiem i celem jest służba. Na tej podstawie powstała kasta samurajów. To fundament świata dla twojego bohatera. W tym kroku poznacie, w jaki sposób kreuje się w grze bohatera.



Krok 0 to koncept postaci. Przed grą dobrze jest, gdy masz wizję, kim chciałbyś zagrać. Jeśli już masz koncept, pozostaje przejść do uwarunkowań mechanicznych. Decydujemy, że zagramy Yojimbo z klanu Gado, odpowiedzialnym za osobistą ochronę nieślubnego syna cesarza.

Krok 1 Określamy imię bohatera. Wybieramy Ishi. Co znaczy kamień. Nasz protagonista będzie wyjątkowo

wo wytrwałym człowiekiem o kamiennej twarzy. Zawsze gdy jego odporność będzie poddawana próbie, będzie mógł wykorzystać dodatkową kość.

Krok 2 Dokonujemy wyboru obowiązku. Jak założyliśmy w koncepcie, nasza postać będzie Yojimbo czyli osobistym ochroniarzem Daimyo. W tym wypadku zakładamy, że pan przydzielił swojego najlepszego człowieka do ochrony przybranego syna,

który naprawdę jest nieślubnym dzieckiem cesarza. Zdolność Yojimbo pozwala na przejmowanie obrażeń, wymierzonych w innego członka klanu o wartości rangi Giri. Na początku gry będzie to jeden. Natomiast Korzyść pozwala ochroniarzowi dowodzić liczbą podległych strażników, również zależną od wartości Giri. Na początku będzie więc to jeden bezpośrednio podległy bohaterowi gracza zbrojny człowiek.

Krok 3 Ustalamy wartość cnót. Jedną będziemy mieli na poziomie 4, dwie na 3, dwie kolejne na 2 i jedna będzie naszą słabością, co oznacza, że jej wartość wynosi 0, a będziemy jej używać, korzystając z dodatkowych kości, wynikających z aspektów, przewagi czy innych modyfikatorów sytuacyjnych. Pamiętajmy również, że nasz klan słynie z odwagi, przez co ten atrybut będzie zwiększony o 1.

Po określeniu cech, nasze współczynniki wyglądają następująco.

- Odwaga: 3 (+1)
- Przebiegłość: 2
- Waleczność: 4
- Siła: 0
- Mądrość: 3
- Piękno: 2

Decydujemy, że słabością naszej postaci będzie siła. Protagonista będzie świetnym szermierzem, wątłej postury, który nie zna strachu.

Krok 4 Określenie aspektów. Oprócz „Żaden z Was nie dorównuje nikomu z Nas” wybieramy jeszcze „Śmiech jest czkawką głupców” oraz „Najlepszy miecz to taki, który pozostaje w pochwie”. Klaruje nam się obraz szczupłego

człowieka o monolitycznej twarzy, na której nigdy nie gości uśmiech. Bohater jest opanowany i nigdy nie używa miecza, bez potrzeby.

Krok 5 Honor i Chwała. Każdy bohater na starcie posiada 2 punkty honoru. W przypadku chwały, określamy reputację na pierwszym poziomie, z której jest znany protagonista. Decydujemy, że Gado Ishi jest sprytnym wojownikiem, w sytuacjach wymagających fortelu w walce otrzyma dodatkową kość.

Krok 6 Przewaga. Pan Gado Ishi otrzymuje zaletę szybkości, która zapewnia mu dwie dodatkowe kości w testach związanych z dynamicznym działaniem. Jako Yojimbo musi mieć odpowiednio wytrenowaną zdolność reakcji.

Krok 7 Wiek. Rzucamy raz kością sześcienną i określamy abstrakcyjny wiek postaci na potrzeby gry, który będzie wykorzystywany w przypadku rozgrywania kampanii i sag.

Podsumowując nasza postać to Gado Ishi. Doskonały szermierz, wątłej postury o kamiennej twarzy. Pan Ishi jest człowiekiem, który zawsze jest śmiertelnie poważny i ni-

gdy nie wyciąga broni, jeśli nie ma zamiaru jej użyć. Ma jednego sługę, który pomaga mu w ochronie przybranego syna Daimyo. Do zadania został przydzielony ze względu na swój spryt i odwagę.

Dla kogo jest Honor i Krew?

Gra na pewno spodoba się miłośnikom wszelkich opowieści o samurajach oraz pasjonatom Chanbary czyli japońskich filmów kostiumowych z walkami na miecze. Honor i Krew przypadnie do gustu graczom, którzy cenią prostą, elastyczną i użytkową mechanikę, otwartą na sytuacyjne rozwiązania, sprawdzającą się zarówno w jednostrzałowych historyjkach jak i całych kampaniach. Tytuł wykorzystają osoby, które lubią opowieści o walce samurajskich klanów, gdzie zwycięzcy przy użyciu mieczy, piszą historię krwią wrogów. Gra znajdzie również zastosowanie w scenariuszach politycznych, rozgrywanych w mikro i makroskali. W końcu to doskonały tytuł dla tych, którzy mieli okazję grać w świetną Legendę Pięciu Kręgów i przejadło im się fantasy w starym, dobrym, rokugańskim stylu. Nie będą

musieli już adaptować motywów z kultury japońskiej do świata przedstawionego, ponieważ w Honor i Krew te rozwiązania funkcjonują.

Honor i Krew jest doskonałym narzędziem, tak jak samurajski miecz, ale jak go użyjesz, zależy wyłącznie od Ciebie.





Błyskawiczny konkurs Pirata

Opisz lokację z powyższej grafiki. Masz pełną dowolność co do formy, objętości i pomysłu na tekst. Ma być postapokaliptycznie, neuroshimowo i z wykopem. Na prace czekamy do 10 czerwca - ślij swoją na adres szyma@wydawnictwoportal.pl. Autor najfajniejszego tekstu otrzyma świeżutki egzemplarz "Prawa i sprawiedliwości".

NEUROSHIMA

☢ Po zawirowaniach na ostatniej prostej (patrz artykuł) Prawo i sprawiedliwość wreszcie zmierza do drukarni.

☢ To z kolei oznacza, że w najbliższych tygodniach do intensywnej redakcji trafi „Nowy Jork”. W tym roku czeka nas zatem trzeci po Detroit i Miami suplement z serii Nationbooków.

☢ Wakacje coraz bliżej, coraz bliżej też postapokaliptycznych imprez z silnym akcentem Neuroshimowym. Zapraszamy na Rafinerię, Atomicon i Oldtown. Na każdej z tych imprez będziemy, na każdej pochwalimy się neuroshimowymi nowościami na czele z Tacticsem.

☢ W Krakowie 10 lipca odbędzie się kolejny Neuroshimowy LARP. Zapraszamy do klubu Kazamaty.

☢ Na neuroshimowej stronie Facebooka pojawiły się grafiki z nadchodzącego dodatku "Prawo i sprawiedliwość". Mało tego - sieciowe chochliki szepczą, że na tych dwóch wyciek się nie skończy. Polecam zaglądać tam od czasu do czasu, by nie uronić ani kropli.

☢ Ledwie poszła fama o tym, że najnowsze Barowe Opowieści opatrzone są trzynastką, a już z samego rana dwóch gości z Vegas spakowało manatki i przeniosło się pod namioty, żegnając się ze mną jakbym był trędowaty. Tak jest, trzynastka na blogu "Bar pod Martwym Mutkiem" prowadzonym przez Bartosha.

☢ 16 maja minął termin nadsyłania prac w konkursie na konwentową przygodę do Neuroshimy. Konkurs przedłużyliśmy na prośbę uczestników, niemniej teraz jest już definitywnie zamknięty. Przyszła cała masa prac - powolutku przedzieramy się i zaznaczamy, które wejdą do nowego tomu Kolekcji Dodatków Fanowskich.



Rafał Szyma

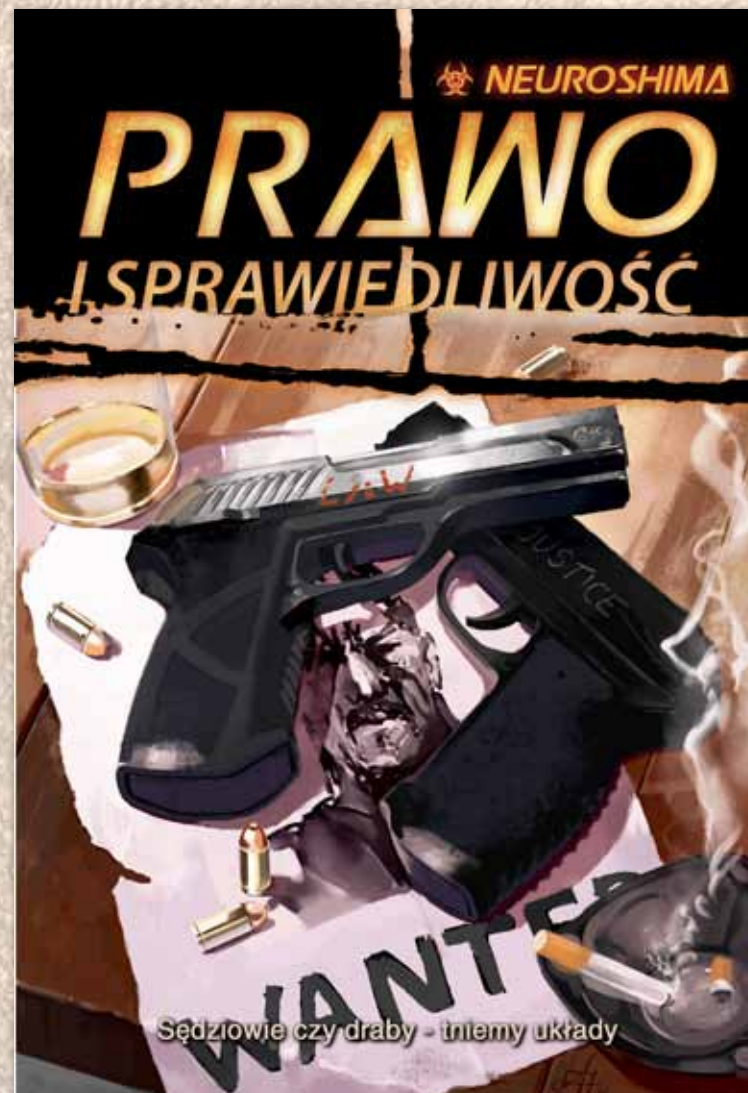
Prawo i Sprawiedliwość padło ofiarą naszej nadgorliwości. Widzicie – od miesiący pieściliśmy pomysły, jeździliśmy na konwenty, spotykając się z fanami i szlifując koncepcje, które miały stworzyć wielkie kompendium prawa Zastranych Stanów. Prawa we wszystkich jego odsłonach: tej jasnej ze stróżami sprawiedliwości, bohaterскими sędziami przemierzającymi pustkowia, jak i mrocznej z bandziorami i resztą złych gości, którzy z łamania prawa uczynili sobie sposób na życie.

Powstał więc grubaśny rozdział o specyfice postapokaliptycznych reguł społecznych. Z niego dowiecie się, kto ustanawia prawo, kto go chroni. Mamy dla was katalog reguł zebranych w kodeksie Zastranych Stanów. Mamy pakiet odjechanych kar z masą wariantów kary śmierci na czele. Ten rozdział to znakomita piguła z pomysłami na przygody, lokacje, zwyczaję i wydarzenia ze świata gry – to właśnie był główny cel jej powstania.

Powstał także rozdział dla sędziów, miniaturowy dodatek profesjonalny, w którym rozszerzenia mechaniczne idą w parze z pogłębieniem wiedzy o funkcjonowaniu sędziów w neuroshimowych realiach. Tu głównym celem było zaprezentować, jak różnorodnie można podejść do tematu sędziego, jak wiele całkowicie odmiennych postaci

CO SIĘ KRYJE ZA PISEM?

czyli finiszowanie nowego suplementu



stworzyć wychodząc z tego jednego punktu – stróża prawa. Od rangerów z Teksasu po gliniarzy z Nowego Jorku, od łowców nagród po tajniaków rozwalających od środka bandy gangerów – to materiał na cały furgon nowych postaci.

Powstał rozdział o układach, który demaskuje przekręty i machloje, o których mówi się w knajpach na skrzyżowaniu autostrad. Nieważne, czy mistrz gry wykorzysta go jedynie jako źródło plotek, pomysł na przygodę, czy też rzeczywiście wprowadzi któryś z wątków do gry i wycisnie co się da w kampanii krwistej jak befsztyk – czego by z nim nie zrobił, znajdzie ze trzy tony inspiracji i energii do prowadzenia.

Wreszcie powstał rozdział o bezprawiu i niesprawiedliwości przeznaczony właśnie dla złych gości, postaci, które żyją z łamania przykazań i zakazów. Powiniennem napisać, że dostaniecie w nim to, to i tamto... ale napiszę coś zupełnie innego.

Widzicie, poniosło nas. Zamiast zakontraktowanych 48 stron neuroshimowego dodatku stworzyliśmy... przeszło 30% więcej materiału. Nieubłagane prawa Prawdziwej Firmy są takie, że te 30% oznacza nie „więcej, więc lepiej”, tylko „więcej, czyli za dużo”. Wyobraźcie sobie scenę po tym, jak po wrzuceniu materiałów do pliku przychodzę do firmy, stoję na środku i mówię: „Panowie, mamy problem...”.

Efekt jest taki, że musieliśmy wdrożyć procedurę awaryjną. Nie, nie wycięliśmy ani słowa. Ten materiał

ZIEMIE JAROWE

1-3 LIPCA 2011

ZIEMIE JAROWE
AGLEBIOWSKI KONWENT POSTAPO
1-3 LIPCA 2011

ORGANIZATORZY



WWW.ZIEMIEPOSTAPOCALYPTIC.NET

Gwiazdny

NEUROSHIMA

to skondensowana, miodna piguła, w której nie ma ani akapitu, który byłby zbędny, nieświeży, zasługujący na miejsce w folderze „kosz”. Postanowiliśmy co innego: pozostawić w tomie o wdzięcznym tytule

„Prawo i sprawiedliwość” to tylko, co bezpośrednio dotyczy się właśnie prawa i sprawiedliwości. Część teoretyczna zostaje. Boost dla sędziów – także. Gdzie Pis, tam i układy – nie ma mowy, by wyleciały. To znaczy, że zbiry, łotry i gangerzy pokazują stróżom prawa wielkiego fakulca i ruszają w stronę zachodzącego słońca.

Nie tęsknijcie za nimi – wkrótce wrócą w tomie poświęconym wyłącznie bezprawiu i niesprawiedliwości. Istniejący już rozdział będzie początkiem jednego z kolejnych dodatków tematycznych. Już teraz co chwila ktoś w redakcji strzela pomysłem na inne partie materiału do tego dodatku. Przykład? Mini-gra o napadaniu karawan, czyli postapokaliptyczny samograj do odpalania energetycznych przygód bez długich przygotowań ze strony Mistrza Gry.

Zamkniemy ostatecznie projekt Pis, skierujemy Nowy Jork na właściwe tory i znowu sobie pofolgujemy. Przy odrobinie szczęścia uda się dzięki temu zamknąć rok 2011 z rewelacyjną liczbą 4 dodatków!



Jak się czują pozostałe rozdziały po wykluczeniu z ich grona zakalów i czarnych owiec? Cóż, jednym słowem znakomicie! Prawo i sprawiedliwość stało się sprofilowanym kompendium, klarownym dodatkiem poświęconym konkretnemu aspektowi postapokaliptycznej Ameryki. Dokładnie tym, czym miało być w momencie szkicowania jego koncepcji.

Na 48 stronach znajdziecie zatem wszystko to, co chcielibyście wiedzieć o prawie, ale baliście się, wstydziście albo nie mieliście kogo zapytać. 48 stron wypełnionych stuffem dla mistrza gry i graczy, który znajdzie swoje przełożenie na kupę zajebistych sesji.

W chwili, gdy czytacie te słowa, Prawo i sprawiedliwość jest już zapewne w druku. Premiera w pierwszej połowie czerwca.

Maciej Szpakowski

Bartosz „Bartosh” Majorczyk, Patryk „Muzg” Puliński

CIĘŻKIE ŻYCIE HANDLARZA ŻYWYM TOWAREM

Gamblonośna fucha dla twardzieli



- To moja spluwa, a tam moi mali, blaszani pomocnicy. To co, pójdiesz po dobroci?

Stojąc wyprostowany podpierasz plecy rękoma i podziwiasz świeżo zarwane przez siebie poletko. Poletko, które, masz nadzieję, obrodzi i pomoże ci wykarmić siedmioro rodzeństwa. Powiem więcej, patrząc na te kilka metrów kwadratowych myślisz o warzywach, które skwiercząc na czymś, co kiedyś było patelnią, napelnia wybornym zapachem nos. Stoisz tak i wyobrażasz sobie ich przedni smak, a z kącika ust cieknie ci ślina. Z tej pięknej wizji wytrąca cię dźwięk cichych kroków za swoimi plecami. Pewnie to mały Kenny znowu chce cię wystraszyć – Zrobię mu tę przyjemność. – myślisz. Nagle czujesz silne uderzenie w tył głowy, który zwała cię z nóg, ale nie pozbawia przytomności. Leżąc na ziemi, jak przez mgłę słyszysz piski dziewczynek, płacz najmłodszego braciszka i odgłosy szarpaniny. Uderzenie okazuje się mocniejsze niż myślałeś i powoli odpływasz.

Budzi cię ostry zapach potu, ból głowy i nieznośny skwar. Nie czujesz lewej ręki, pewnie dlatego, że przez nie wiadomo ile czasu leżałeś na niej w niezbyt wygodnej pozycji. Gdy soczewka oka w końcu łapie ostrość, zauważasz, że znajdujesz się na pace samochodu dostawczego w czymś, co wygląda jak klatka. Nie jesteś tu sam. Ten facet w rogu to Bertie Bags, miejscowy osiłek i rozrabiaka. Jednakże w jego oczach nie widzisz już tej zawadiackiej iskierki i pewności siebie. Może to przez kajdany, które łączą jego ręce i nogi. Takich jak on jest tu kilkoro. Różnych ras, płci, wyznań i zawodu. Łączy ich tylko jedna rzecz – dali się złapać. Po dłuższej chwili orientujesz się w sytuacji, lecz i tak z twojego zaschniętego gardła wy-

dobywa się „Gdzie ja jestem? Kim są ci ludzie, czego od nas chcą?”. To silniejsze od ciebie. Na twoim ramieniu ląduje ciężka ręka, a ty odwracasz się przerażony.

– Spokojnie, synku, teraz już niczego nie wskórasz, a opór może tylko zaszkodzić – mówi krępy gość po trzydziestce – Od teraz jesteś niewolnikiem. I módl się o farta podczas dnia targowego. A teraz odpocznij, bo musisz być pełen sił przed jutrzejszą prezentacją.

– Prezentacją?! O czym ty mówisz, człowieku? Ja nigdzie nie idę! Gdzie jest moje rodzeństwo?! Wypuście mnie!

Kolejny cios w potylicę jest już celny i bezlitosny.

Budzisz się kilka godzin później z kacem życia. Ktoś cię przebiera w jakies czyste ubrania i wyprowadza na plac. Jaskrawe słońce uderza w oczy potęgując ból, więc automatycznie zasłaniasz oczy dłonią. Szturchnięcie, palec wska-

zuający twoje miejsce, stajesz w szeregu obok Bertiego.

– Wyprostuj się, staraj się wyglądać na większego, niż jesteś, pewnego siebie. Od następnych minut zależy twoje życie, młody! – komenderuje ten sam typ, który wcześniej cię ogłuszył.

Dostrzegasz, że na placu kręci się niemały tłumek klientów. Widać, że nie przyszedł tu na spacer. Nie jeden podchodzi do któregoś z pojmanych, ogląda zęby, pyta o jakiś szczegół z jego życia doczesnego. W drugiej części placu, pod baldachimem, na niewielkim podwyższeniu siedzi prawdziwa śmietanka. Tłusty, nieogolony facet ze szramą na lewym policzku, obwieszony świecidełkami i ubrany totalnie bez gustu. Po obu jego stronach stoją dwie śliczne dziewczyny ubrane niczym kurtyzany z ilustrowanej wersji Księgi Tysiąca i Jednej Nocy. Oprócz niego znajdują

się tam najbogatsi kupcy. Jakiś potężny, krótko ostrzyżony gość łapie Cię za rękę.

– Ten? – patrzy pytająco w stronę eleganckiej pani w sile wieku. Nieznaczne skinienie głową potwierdza twój wybór.

– Ile za tego młodzieńca, Harry? – zwraca się kobieta do tłuszciocha – Dam ci 250 gambli.

– 300, nie mniej – grubas nerwowo zaciera rękę.

– 260.

– Dobra, Joanne, dla mojej stałej klientki oddam go za 280.

– Jake, wypłać panu Harry’emu 275 gambli i zaprowadź naszego nowego przyjaciela do mojej hacjendy. – mówi kobieta.

– Tak jest, proszę pani. – odpowiada Jake.

Po zakończonej transakcji przydupas pani Joanne prowadzi cię przez boczne wyjście. Stoi tam, oparty o ścianę, mocno opalony blondyn. Gdy go mijasz, w twój nos uderza mieszanina potu, alkoholu i jakichś tanich perfum. Ten zapach... Boże, jesteś niemalże pewien, że to on cię złapał!

– Dorwę cię, bydlaku! Chociażbym miał zacząć od twojej rodziny, to i tak jesteś mój! – krzyczysz w jego stronę, lecz silny uścisk Jake’a nie pozwala na jakiegokolwiek manewry.

Typ odprowadza cię wzrokiem i żegna złośliwym uśmiechem. Zapamiętasz ten zapach do końca życia. Jesteś tego pewien.

Zajęcie dla kreatywnych

Powojenne społeczeństwo cofnęło się do średniowiecza, podziały są widoczne na każdym kroku, a niewolnictwo kwitnie i jest ogólnie akceptowane. Bo po co płacić jakiemuś Meksykaninowi za sprzątanie basenu lub przycinanie roślinek, jeżeli możesz go mieć na własność za micę odpadków z twojego stołu. A gdy nie jest ci już potrzebny, wywozisz go na pustynię i nikt nawet za nim nie zapłaci. Proste? Jak konstrukcja cepa. Stąd przy tak widocznym wzroście popytu jesteś tym gościem, który ma zapewnić podaż.



Monica Kaltenberg

Gatunek twardej babki o standardowej historyjce: Jako samozwańczy burmistrz wiodła spokojne życie z mężem i czwórką dzieci. Padło na osadę w której mieszkała, i jej mężusia i pociechy zapędzono do ciężarówek. Ona sama wróciła z sąsiedniej wiochy kilka dni później i zaczęła węszyć, chcąc odkupić rodzinę z niewoli. Pewnie wszystko rozeszłoby się po kościach, gdyby nie fakt, że ciężarówka z towarem wyleciała w powietrze na jakiejś starej minie. Smutna historia, bo od tego czasu nasi mają na karkach tego babsztyla. Nikt nie wie jak wygląda, ale każdy z nas zaczyna się pocić, kiedy usłyszy to nazwisko. Kaltenberg...Tfu.

Parę słów dla ochotników

Południe to raj dla łowców niewolników. Na północy nikt nie wykonuje tej roboty na dużą skalę, bo potencjalnego towaru jest tam mniej, częściej choruje, a warunki w jakich przyszło tym ludziom żyć, czynią z nich prawdziwych twardzieli. Tam nawet dzieciak wpakuje ci bagnet w bebechy, nim zdołasz go zaciągnąć do ciężarówki. Na Południu jest łatwiej, wiem co mówię.

Skoro już zdecydowaliście się na handel żywym towarem, pamiętajcie o przestrzeni, na jakiej przyjdzie wam działać. Aby w ogóle się w to bawić, trzeba dysponować solidnym transportem, a dokładniej ciężarówką lub dużym, dwukonnym wozem. Musicie mieć coś, na czym dacie radę przejechać naprawdę pokaźne odległości, przy czym pamiętajcie, że to czym jeździcie w drodze powrotnej wzbogaci się o dodatkowy balast, z którym

będziecie musieli spieprzać ile fabryka dała, żeby miejscowi nie obwiesili was na latarniach. Łowienie ludzi jest tym rodzajem roboty, w którym często będziecie wyjeżdżać w delegacje. Jeśli lubicie podróżować i nie straszna wam noc spędzona pod gołym niebem, ten rodzaj zajęcia przyniesie wam satysfakcję. Gdyby po niewolników nie trzeba było zasuwać tak daleko, każdy jechał by po nich sam, zamiast wydawać na was ciężkie gamble.

O ile się nie mylę, nie robi na was wrażenia błagalne spojrzenie młodych kobiet ani płacz dzieci, prawda? Bo to właśnie na nich dorobicie się fortuny. Zaczniemy od podstaw. Niewolnictwo to norma przyjęta niemal wszędzie, jak Zastrane Stany długie i szerokie. Zerknijcie na mapę: miejsca które powinny was interesować to Teksas, Federacja Apallachów i Miami. Na tych terenach niemal każda większa osada



Profesja: Handlarz niewolnikami

Cechy z profesji (wybierz jedną z nich):

Żywy inwentarz

Dla ciebie człowiek złapany, to bydło, o które trzeba dbać, a potem sprzedać z zyskiem. Ludzie wiedzą, żeś kawał sukinkota, dlatego traktują cię z bojaźnią i szacunkiem, a ty wykorzystujesz to na każdym kroku. W końcu jesteś złym człowiekiem, który ma własny system wartości oparty o gamble. Życie nauczyło cię, że na agresję należy odpowiedzieć jeszcze większą agresją. A byle frajer nie jest ci w stanie narzucić swojej woli. To ty tu rządysz i każdy ma o tym pamiętać. Inaczej zapozna się z twoim batem. Twoja cecha Charakter jest wyższa o 1 punkt. Na stałe.

Biały, czarny, zielony?

Sprzedałbyś Eskimosowi igło, a on zadowolony poleciłby cię swoim znajomym. Masz dar. Widzisz tęgawego gościa w tygrysim futerku z obstawą i już wiesz, że szuka tu zasilenia szeregow swojej ochrony albo nowej laleczki do swojego haremu. Z łatwością podejmujesz rozmowę i jesteś w stanie przekonać klienta, że ten cherlawy gościu siedzący u twoich stóp, który od tygodnia nie miał niczego w ustach, zna sztuki walki i położy połowę jego osobistej straży. Gdy chodzi o handel, twoje umiejętności Negocjacji są z automatu o poziom łatwiejsze.

Kompas moralny

Tak, miałeś go kiedyś. Dawno temu, jednak po drodze go zgubiłeś. Jednakże najpierw zardzewiała igła, napisy na nim wyblakły, a szybka poszła w drobny mak. Widziałeś tyle zła, że zgnijesz w piekle, ale zanim tam się udasz, dołożysz wszelkich starań, żeby mieć tam honorowe miejsce. Generalnie masz w dupie co się stanie ze złąpaną przez ciebie, urodziwą nastolatką. Dobra dupa z niej, może nawet mógłbyś się z nią ożenić. Ale po co? Żeby zrzędziła ci nad uchem? Nie, więcej warte są gamble, które za nią wytargujesz. Trudne testy na morale, siłę woli i niezłomność zdajesz automatycznie.

Hieny

Tak właśnie! Hieny! Czekają aż wracasz z towarem, zadowolony że już wkrótce wzbogacisz się o stertę gambli, a tu nagle blokada i goście wyskakują spod ziemi, z miotaczami płomieni i koktajlami mołotowa. Albo dzielisz się zdobyczą, albo wszystko pójdzie z dymem i cały misterny plan wpizdu. Ciężko cokolwiek zrobić, bo tylko zaczniesz kombinować i już słyszysz syk płonącej benzyny i krzyki poparzonych. To poparpańcy. Kilka razy organizowaliśmy fałszywe transporty, żeby tylko wciągnąć ich w pułapkę i powybić. To na nic, bo na ich miejsce wskakują nowi.

ma coś na kształt targu niewolników. Na słupach ogłoszeniowych wokół placów możecie przeczytać o zapotrzebowaniu lub dowiedzieć się nieco o konkretnych zamówieniach, które trzeba sobie zaklepać. Nie będę was oszukiwał: byle ochlapus z gangu lub degenerat może kogoś pojmać i sprzedać, więc nie czujcie się zbyt wyjątkowo. Jeżeli chcecie być w tym dobrzy, trzeba naśladować profesjonalistów.

Chwywanie i handlowanie żywym towarem wymaga finezji i pomysłu, a nie tylko brutalnej siły. Gadam teraz o jakości towaru, jaki dostarczacie. Przywleczenie półżywego biedaka nie jest problemem. Mówiąc o jakości mam na myśli towar zdrowy, nieźle odżywiony i pełen sił, bo tylko za takiego dostaniecie uczciwą zapłatę. Jest to robota z gatunku niebezpiecznych, ale mało widowiskowych, bo na robieniu szumu, strzelaninach i wybuchach raczej nie powinno wam zależeć, chyba że chcecie ściągnąć na siebie solidne nie-

szczęście. Goście tacy jak ja raczej nie cieszą się uznaniem wśród normalnych ludzi, a przedstawiciele tak zwanego prawa lubią do nas strzelać bez ostrzeżenia. Od razu uprzedzam, że metody działania są różne, w zależności od preferencji. Jedni napadają na zorganizowane grupy, próbujące przedostać się z miejsca na miejsce, drudzy lubią zabawę stacjonarną, wbijając się do małych miasteczek.

Są jeszcze frajerzy, którzy czają się na ruchliwych traktach wyczekując na innych łowców Niewolników, wracających z udanych łowów. Każdy sposób jest dobry, byle zarobić. Znałem gościa reklamującego się w Miami jako przewodnik, który za półdarmo przeprowadzi biedotę do Federacji, gdzie mieli dostać mieszkanie i pracę. Gość po kilku dniach podróży wśród kompletnych ciemności wbił się z tą grupą w jakieś ruiny, po czym kazał im odpoczywać bez palenia ognia. Nad ranem okazało się że cały teren otoczony jest dru-

tem kolczastym, a „przewodnik” wraz z kilkunastoma uzbrojonymi mężczyznami patroluje teren wokół. Praca była...w kopalni. Taka bomba! Liczy się skuteczność, a to jest wtedy, kiedy szybko i sprawnie wzbogaciecie się o kilkanaście sztuk na sprzedaż przy minimalnych stratach własnych. Na południu jest to łatwiejsza część roboty, a schody zaczynają się przy dowiezieniu zdobyczy na miejsce.

Otóż trzeba tak to zrobić, aby na czas podróży złamać wszelki opór, ale raczej bez użycia przemocy. Weźmy pod uwagę absolutnie wszystko, od palącego słońca, po kłopoty z żołądkiem. O towar trzeba dbać, karmić go i nie przemęczać, bo zmęczony kiepsko się sprzedaje. Wspominałem o finezji mając na myśli sprzęt. Toporki, miecze, karabiny maszynowe i wyrzutnie rakiet to nie jest broń, której można użyć przy tej robotcie, chyba że chcecie wcześniej sparaliżować ofiary strachem. Najlepiej skompletować coś przedwojennego, bo wtedy ludzie mieli bzika na punkcie broni, która unieszkodliwia zamiast zabijać. Mam tu na myśli przede wszystkim szeroką gamę sprzętu

policyjnego: paralizatory, gazy łzawiące, gumowa amunicja czy broń ręczna która sprawia więcej bólu niż obrażeń. Wyrzutnie sieci to marzenie każdego łowcy Niewolników i jest to coś tak legendarnego i prestiżowego jak Pogromca czy EMP w przypadku podobnych profesji zajmujących się trochę innym inwentarzem. Mamy już prawie wszystko, co potrzebne jest przy zadaniach tego typu. Zanim jednak wciągniecie gaz do dechy, pamiętajcie żeby zorientować się, gdzie na waszej trasie znajdują się przychylne miejscówki, gdzie będziecie mogli odpocząć i uzupełnić zapasy. Nie wszędzie powitają was z otwartymi rękoma. Zero szacunku dla ciężko pracujących ludzi.



Ekipa kajdaniarzy gotowa do łowów

PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ



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

**WYKANCZAMY
BANDYTÓW**

TNIEMY UKŁADY

**BEDE JEZDZIŁ Z SIEKIERĄ
PO KRAJU I CIAŁ ZŁODZIEI**

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

NEUROSHIMA

Jeff „Kajdaniarz” Stevenson

We wschodnim Teksasie „Kajdaniarz” trzyma łapę na każdym niewolniku, jaki trafia na rynek. Stevenson to wysuszony, żylasty typek w przyciasnych dżinsach i ogromnej sprzączce u pasa. Na niewolników patrzy jak przeciętny kowboj na bydło – ze znanstwem i troską. Gość ma prawo weryfikacji, to jest decyduje o tym, który ze schwytanych może być wystawiony w Teksasie. Odsiewa w ten sposób zbyt spaczonych mutków lub ludzi nie nadających się do pracy. „Kajdaniarz” swoje ranczo zmienił na sięgające aż po horyzont pole małych klatek, gdzie każdy niewolnik musi czekać na swoją kolej w weryfikacji. Za każdy dzień pobytu w niewolniczym hotelu gość żąda zapłaty. Nie próbuj wydymać Jeffa, bo dorwie cię, schwyta na łąso i przeciągnie przez zwirową dróżkę, dopóki mięso nie odpadnie ci od kości.

Konkurencja

Niestety bywa tak, że jeden kontrakt dostanie kilka grup, a kasę zgarnie ta, która dostarczy towar jako pierwsza i nie przywiezie jakiegoś chłamu. Jako że w grę wchodzi prawdziwe gamble, nie muszę chyba wyjaśniać, co się robi żeby zwiększyć swoje szanse w tym wyścigu. Zasadzki, donosy, kradzieże sprzętu czy zwykłe mordobicie to standard. Sam przy ostatnim zleceniu dałem cynk starszyźnie wioski, która zgotowała konkurencji miłe powitanie. Ja w tym czasie z ekipą weszliśmy tylnym wejściem i wypr owadziliśmy kilka kobiet i dzieci. Śmierć frajerom!

Wyznania weterana

Najważniejszy jest moment zaskoczenia i strachu. Dobrze jest poznać miejsce, w którym przyjdzie potem działać, wiedzieć ile mają psów, jak wygląda obrona osady i poszukać miejsc, gdzie chronią się miejscowi na wypadek ataku. Przed samą akcją można potruć psy lub dorzucić czegoś do gara szeryfowi. Całą akcję trzeba przeprowadzić szybko, żeby miejscowi nie zdążyli się ukryć i przygotować do obrony. Gdy zaczyna się ostra strzelanina, wtedy nie ma co dalej pchać się pod ołów, tylko brać nogi za pas. Miejscówka przez kilka najbliższych miesięcy nie da się już zaskoczyć. Pamiętajcie: zwiad to podstawa.

Zdjęcia: Darek Kocurek

WASTELAND 2011

Fotorelacja z imprezy postapo

Wasteland Day #3 to niewielkie spotkanie zorganizowane przez Sily Terenowe OUTPOST w ramach promocji zapowiedzianego na 1-3 lipca konwentu Ziemie Jalowe (ziemie.postapocapyptic.net).

Jako impreza cykliczna, choc o niewielkim rozmachu, WD miał za zadanie rozreklamować Ziemie Jalowe, oraz zapoznać ludzi z okolicy z terenem, na którym odbędzie się główny konwent - dotychczas odbyły się takie trzy teasery.

Podczas pierwszego nakrecono kilka filmików promujących Ziemie Jalowe, drugi, który odbył się w najzimniejszych dniach marca został zatytułowany "Nuclear Winter" a trzeci... główna atrakcja trzeciego Wasteland Day były szalenstwa po pustkowiach w naszym nowym pustynnym laziku. Zapraszam do obejrzenia zdjęć i odwiedzenia konwentu Ziemie Jalowe. Obszerne relacje z WD#1 i WD#2 na stronie portalu OUTPOST





Co ty, szefie, wiesz o strzelaniu?

Tomir Przeczek

STRZELANIE WERSJA Hardcore

Pakiet alternatywnych zasad

Co tam chłopie? Dostałeś spluwę na urodziny i chcesz nauczyć się strzelać? Nie ma sprawy! Zapraszam na strzelnicę. Przed tobą pakiet alternatywnych zasad strzelania. Dzięki nim utrafisz fraera po drugiej stronie lufy w różne zabawne miejsca, krzywdząc go odpowiednio do rezultatu. Zapomnij o filmowym stylu regu z podstawki - tu liczy się precyzja!

Broń i amunicja

Zacznijmy może od tego, że teraz rodzaj ran jest ustalany z amunicji, a nie ze spluwy której używasz. Pod spodem zamieściłem spis amunicji z podręcznika z przypisanymi obrażeniami.

Rewolwerowa

-.38" Oj, słabiutki nabój. Bardzo niska siła obalająca. Obrażenia lekkie. Taka wiatrówka wśród amunicji rewolwerowej

-.40-44" Trochę lepiej. Lecz to nadal tylko rewolwer. Obrażenia lekkie.

-.44" Magnum Niby dopak, ale nadal za mało żeby zrobić dużą krzywdę. Obrażenia lekkie. Ale zaboli.

Pistoletowa

-5,7mm Stary, z tym gównem nawet się nie zbliżaj! Nie przyznawaj się że je masz! Obrażenia lekkie.

-9mm Najbardziej standardowy nabój w użyciu. Obrażenia lekkie.

-.45" ACP Spłaszczony czubek daje większy ból, ale wolniejszy lot. Obrażenia lekkie.

-.50" Amunicja do pistoletu Desert Storm, czyli braciszka Deagle'a. Masakrycznie wielki kaliber, jak na pistolet!! Obrażenia ciężkie!!

Karabinowa

-.22" Najpierw mi powiedz która broń tym strzela? Lekkie!

-5.56mm Kaliber NATO. Dobra donośność, ale słabiej z obalaniem. Lekkie.

-7,62 i 7.62AK Porządny standardowy pocisk. Dobrze lata, dobrze zabija. Ciężkie.

-.50" BMG Początkowo powstał jako amunicja do karabinów w myśliwcach. Teraz lepiej nie być celem. Ta krowa robi dziury rozmiaru studzienki kanalizacyjnej! Krytyczne!

-.12 Kolejny zapomniany kaliber. Lekkie.

Śruty

Ze śrutem to jest tak, że jak doleci to każda kulka daje draśnięcie. A teraz policz ile dostałeś? Strzał z przyłożenia? Czyli gadam z trupem bo weszło w ciebie tak ok.40-50 małych ołowianych kuleczek.

Strzelanie

Dobra wiesz już co robi każdy rodzaj pocisku. To teraz dowiesz jak i gdzie strzelać.

Zaczynamy od podstaw. Gdy strzelasz, ustala się miejsce trafienia, a to jest cholernie ważne. Może się okazać, że waląc na oślep trafisz faceta w głowę. Bywa.

Założmy, że nie lubisz pewnego gościa (oczywiście to tylko założenie, wcale nie musisz go nie lubić, nie o to w tej grze chodzi) i chcesz go podziurawić. Stoisz już niedaleko niego? Masz w łapie gnata? Nie, nie tego, tego używasz, jak kogoś bardzo lubisz. No dobrze. Już naciskasz na spust? Moment! A gdzie chcesz strzelać? Aha, chcesz po prostu zacząć do niego ładować. No dobrze. W takim razie najpierw wykonujesz rzut k20 na wypadek, gdybyś miał zakurzonego gnata (zasady takie jak w podręczniku podstawowym). No, chwała Bogu, masz dobry sprzęt. Teraz wykonujemy test na trafienie (oparty na zręczności przy pomocy umiejętności trzymanego w danej chwili rodzaju broni, podliczamy kary – takie duperele). Udało się? Świetnie, teraz

jesteś już pewny, że koleś zapłaci za to, cokolwiek ci zrobił. Dobrze, jako, że wisienkę je się zawsze na końcu, najciekawszy rzut wykonujesz na końcu. Rzut na trafienie, no, turlaj tą dwudziestką. Ile wypadło? 7? Super, spójrzmy teraz do tabeli trafień ogólnych. 7-prawe ramię. Rozwaliłeś mu ramię! Brawo, chłopie! No dobrze, teraz pytanie, jak dużo mu ten jeden pocisk zrobił. Czym strzelałeś, jaka amunicja? 9mm? No dobrze, obrażenia lekkie. Pamiętaj tylko o logice! Jeśli nawet wywalisz kolesiowi magazynek z AK w rękę, nie zabijesz go, tylko skrócisz go o rękę. Zasady zasadami, ale ręka to tylko ręka, ludzie żyją nawet bez obu.

No dobrze, a teraz weź ten karabin, tak, tego Springfielda. Przypuśćmy, że chcesz gościa zdjąć jednym strzałem. Co robisz? Nie, nie walisz tak jak poprzednio, na oślep, byle trafić. Wybierasz lokację. Przypuśćmy, że chcesz gościa tylko nastraszyć i żeby było zabawnie, przestrzelić mu kolano. Oczywiście zakładam, że nie jesteś jakiś nie teges i wiesz, gdzie się znajduje kolano. To dobrze. No to teraz strzelaj. Na początek, powtórka z rozgrywki. Rzut na zacięcie broni. Zdany? OK., jedziemy dalej. Teraz test na trafienie. Teraz uwaga, zasady inne niż w podręczniku. Zamiast dodawać jakieś tam procenty, za celowanie w nogę po prostu podwyższ sobie PT o jeden stopień. To samo dotyczy się celowania w drugą nogę, korpus, rękę czy głowę. PT o jeden

Podsumowanie

I Gdy strzelasz na ślepo testujesz: 1.Test na zacięcie; 2.Test na trafienie; 3.Test na lokację trafienia. Obrażenia liczy się z kalibru.

II Gdy celujesz w część ciała: 1.Test na zacięcie; 2.Test na trafienie trudniejszy o 1PT; 3. Test na lokację trafienia danej części ciała.

III Gdy celujesz dokładnie w punkt: 1.Test na zacięcie; 2.Test na trafienie trudniejszy o 2PT.

IV Gdy prujesz serią: 1.Test na zacięcie; 2.Test na trafienie; 3.Test na lokację trafienia.

w górę. Nie! Jeszcze nie rzucamy. Ty nie ładujesz po prostu w nogę. Ładujesz w kolano. A więc podwyższasz PT jeszcze o jeden wzwyż. Rzucaj. Trafiłeś, świetnie? Teraz już nie rzucamy na lokację, sam ją wcześniej wybrałeś i dodawałeś te całe PT do testu. Koleś leży na ziemi i wyje z bólu? Gratulację, właśnie zadałeś mu niewypowiedziany ból i najpewniej odjąłeś nogę. No dobrze, zapytasz się pewnie, co się dzieje, gdy celujesz w nogę, ale w żadne dokładniejsze miejsce. Już ci śpieszę z odpowiedzią. W takim wypadku tak jak poprzednio rzucamy na zacięcie, potem testujemy trafienie (z PT podwyższonym o poziom w górę, celujesz dokładnie, ale nie aż tak jak poprzednio) a potem rzucasz na lokację trafienia. Tym razem jednak korzystamy z tabelki odnoszącej się jedynie do nogi. Logiczne, że jeśli celujesz w nogę, i trafisz, to kula

nie może się cudem znaleźć w płucu. Co wypadło? 4? To udo. Przykro mi, nic poważnego, obrażenia takie same jakbyś trafił w nogę nie celując, czyli... czekaj ,z czego strzelałeś? Pojedynczy pocisk z AK? No to nie tak źle, obrażenia ciężkie, ale nic poza tym.

Co będzie ze strzelaniem serią? Dużo rzucania, bardzo dużo. Jeśli chodzi o test to wygląda on tak samo jak w podręczniku, czyli kul trafia tyle, ile punktów sukcesu. Trafiło pięć kul? Super, rzucaj 5k20. Każda kość odpowiada lokacji trafienia jednej kuli. Tak się dzieje przy strzelaniu na ślepo, byleby trafić gnoja. Co z celowaniem? Co z celowaniem? Od razu zaznaczam, zapomnij o strzelaniu serią po kolanach. Możesz jedynie wybierać ogólne lokacje trafień (ręka, noga, korpus, głowa).

Uwaga! Strzelanie ćwiczymy na strzelnicy, nie targowisku

Il. Roch Hercka

Lokacje trafień

Adrenalinka skacze co? To gdzie trafisz, ma znaczenie! Więc najpierw trafienia przy strzelaniu na oślep.

1 - głowa - Trafienie w głowę bez wątplenia jest bardzo ciekawym wynikiem... dla strzelającego. Obrażenia zadane w głowę są podnoszone od jeden stopień, więc z lekkich robią się ciężkie, a z ciężkich... wiadomo. Jakie by to obrażenia jednak nie były, postrzał w głowę oznacza natychmiastową utratę przytomności na 2k20 minut.

2 - szyja- strzał w szyję może się wydawać niebezpieczny, jednak dopóki pocisk nie trafi na tętnicę, ofiara jest w miarę bezpieczna. A strzałami w tętnicę zajmiemy się dopiero później. Trafiony w szyję może walczyć do końca walki, potem jednak musi zostać szybko opatrzony. Mocno krwawi, w dodatku jest duża szansa na przestrzelenie kręgow.

3 - lewa pierś/łopatka- nic specjalnego, radzę jednak nie ruszać się za bardzo dopóki cię nie opatrzą. No i problemy z oddychaniem.

4 - wolałbym to przemilczeć, no ale cóż. Boli jak skurczybyk no i pozostawia coś na zawsze. Jeden – nie będziesz miał dzieci, dwa – powodzenia z kobietami. Dla niektórych można też zaliczyć plus – jeśli odstrzelą ci jajka, nie będziesz czuł podniecenia. Przydaje się.

5,6 -kolana- opisywane już wcześniej, ale przypomnę. Boli, nawet bardzo, no i raczej skończy się na stracie nóżki.

7,8 -ramiona- masz szczęście. Boli, bo w końcu dostałeś, ale nie jakoś specjalnie. No i nadal możesz robić różne rzeczy, nie tracisz przytomności czy ręki, chociaż na razie raczej nią nie poruszasz.

9,10 - to co wyżej, mogą być problemy z chodzeniem.

11 -prawa pierś/łopatka- to co przy lewej, problemy z oddychaniem.

12 -brzuch/plecy- to będzie bolało, nawet bardzo. Bez szybkiej pomocy może być ciężko.

13,14 -prawa i lewa łydka- większe problemy z chodzeniem niż przy postrzale w udo, no i trochę mniej boli. Przeżyjesz.

15,16 -prawe i lewe przedramię- ręką nie pomachasz przez długi czas, boli standardowo.

17,18 -prawa i lewa dłoń- zależy od kalibru, mogło ci uwalić całą dłoń lub tylko paluszek, ewentualnie przebić dłoń na wylot. Będą problemy, przyda się pomoc doświadczonego lekarza.

19,20 -prawa i lewa stopa- to samo co przy dłoniach, mogło rozwalić całą lub tylko część. Wszystko zależy od szczęścia.

Korpus

Teraz już będzie ciekawiej- dokładne trafienia korpusu:

1 -serce- instant kill, czyli śmierć w proszku. A poważnie - mamy tu denata, prawdziwego, bez odwołania.

2,3 -płuca- dopóki jedno jest sprawne, przeżyjesz, ale masz problemy z oddychaniem. Przy stracie obu- dusisz się. Straszna śmierć, nie zazdroścę.

4 -genitalia- odsyłam do pkt. 4 w trafieniach ogólnych.

5 -wątroba- nie obędzie się bez chirurga. W razie jego braku – wykrwawiasz się po około 10 minutach. No i boli... bardzo.

6 -żołądek- wylewa się kwas żołądkowy, który pali ci wnętrzności. Chocieraz boli i daje duże szanse na zgon.

7,8 -nerki- boli i nabywasz umiętność niekontrolowanego sikanía krwią. Brawo!

9,10 -jelita- tu już trochę lepiej, raczej nie umrzesz, ale i tak nie obędzie się bez lekarza.

Głowa

Jedziemy dalej – głowa:

1 -między oczy/przysadka- instant kill.

2 -czubek czaszki- można przeżyć, zależy pod jakim kontem (decyzja MG)

3,4 -oczy- na pewno tracisz oko. Można przeżyć, wszystko zależy od tego czy kula przejdzie przez mózg (decyzja MG)

5-no i policzki/rdzeń- może zgon, a może nie (decyzja MG)

6-broda/kark- ciężiej tutaj trafić tak, by kula weszła w mózg, więc szanse przeżycia są większe. Mimo to szansa na stracenie szczęki albo paraliż na całe życie, które prawdopodobnie i tak będzie dość krótkie, więc się nie przejmuj.

7-gardło/4 i 5 krąg- odsyłam do szyi w ogólnym trafieniu.

8,9-uszy- przeżyjesz, będziesz tylko brzydszy (a może ładniejszy, zależy od uszu. No i ten szpan „mała, chcesz zobaczyć moją rozerwaną małżowinę?”)

10-tętnica szyjna- musisz się nauczyć jednej rzeczy. Gdy mówię „tętnica”, myślę o zarznanym prosiaku. Po pewnym czasie się wykrwawiasz malowniczo sikając posoką.

Ręce

No to teraz ręka:

1-tętnica promieniowa- pamiętasz co mówiłem o tętnicach? No właśnie. Tutaj jest już trochę lepiej, można Cię wyratować. No i nie ma aż tak wiele krwi.

2-tętnica pachowa- *kaszele* tętnica *kaszele*

3-bark- nie jest najgorzej, nic specjalnego.

4-ramię- też nie powinno być najgorzej, ale radzę już tą ręką nie ruszać. Na razie.

5-przedramię- to samo co wyżej tylko bardziej boli.

6-dłoń-odsyłam do dłoni przy ogólnych trafieniach.

Noga:

1-tętnica udowa- „czerwone korale” w wersji hard. Wykrwawiasz się.

2-kolano- odsyłam do trafień ogólnych. Potrzebujesz nowego kolana.

3-kostka/ścięgno- z dwojga złego lepiej to pierwsze, jeszcze można odratować. Mimo wszystko nie możesz chodzić.

4-udo- nie martw się, wylizasz się, jak masz dość długi jęzor.

5-goleń/łydka- wylizasz się, ale nie pochodzisz sobie jakiś czas.

6-stopa- odsyłam do trafień ogólnych.

Rany bolesne

Niektóre miejsca po prostu bolą bardziej. No nie mów, że nigdy nie oberwałeś piłką między nogi? Jeśli tak, to mam nadzieję, że chociaż nie spalino-
wają.

Kolana- standard, pierwsza rzecz w którą strzelają na przesłuchaniu.

Stary już nie wstaniesz. Serio! Potrzebujesz nowych kolan żeby chodzić.

Nery- bracie, jak dostaniesz to boli jak skurwysyn, ale możesz ustać inna sprawa że będzie niemal nieprzerwanie sikał krwią aż cię ktoś nie opatrzy

Kostki/ścięgna- z dwojga złego lepiej to pierwsze, jeszcze można odratować. Mimo wszystko nie możesz chodzić.

Żołądek- jak cię zalewają kwasy żołądkowe to tak jakby ktoś napoił cię napalmem. Boli w chuj.

Przedramię- niby gówno, ale jednak boli. Choć nie tak bardzo jak choćby kolano. (test łatwiejszy)

Testowanie bólu i krwawienia

Jak dostaniesz w specyficzne miejsca, musisz rzucać.

Test odporności na ból

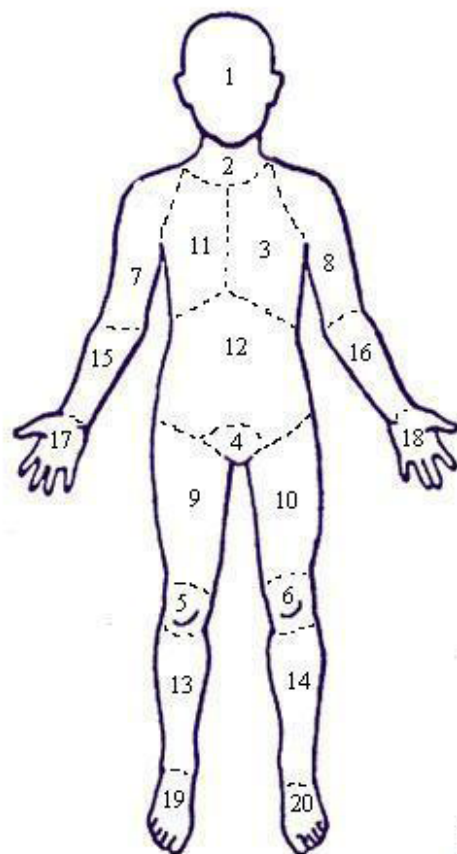
Pierwsza bolesna rana Przeciętny test Odporności na ból; każda następna bolesna rana = test trudniejszy o 1PT.

Krwawienie

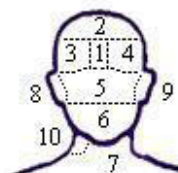
Zasady sikania krwią wyglądają tak: Tętnica szyjna i wątroba- dwa draśnięcia na rundę, czyli marne szanse na przeżycie. Pozostałe tętnice, żołądek- draśnięcie na rundę. Wiele krwawień kumuluje się, więc szukaj osłony zawsze i wszędzie!



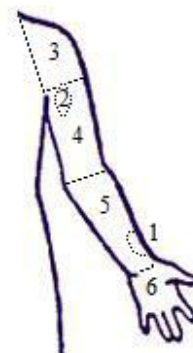
I jak? Czujesz się pewniej ze swoją spluwą?



- 1-głowa
- 2-szyja
- 3-lewa pierś/łopatka (serce)
- 4-genitalia
- 5-prawe kolano
- 6-lewe kolano
- 7-prawe ramię
- 8-lewe ramię
- 9-prawe udo
- 10-lewe udo
- 11-prawa pierś/łopatka
- 12-brzuch/plecy
- 13-prawa łydka
- 14-lewa łydka
- 15-prawe przedramię
- 16-lewe przedramię
- 17-prawa dłoń
- 18-lewa dłoń
- 19-prawa stopa
- 20-lewa stopa



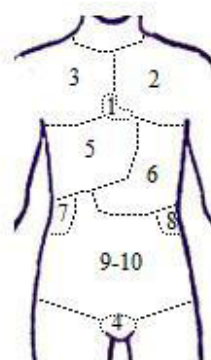
- 1-między oczy/przysadka
- 2-czubek czaszki
- 3-prawe oko/potylica
- 4-lewe oko/potylica
- 5-nos i policzki/rdzeń
- 6-broda/kark
- 7-gardło/4 i 5 krąg
- 8-prawe ucho
- 9-lewe ucho
- 10-tętnica szyjna



- 1-tętnica promieniowa
- 2-tętnica pachowa
- 3-bark
- 4-ramię
- 5-przedramię
- 6-dłoń

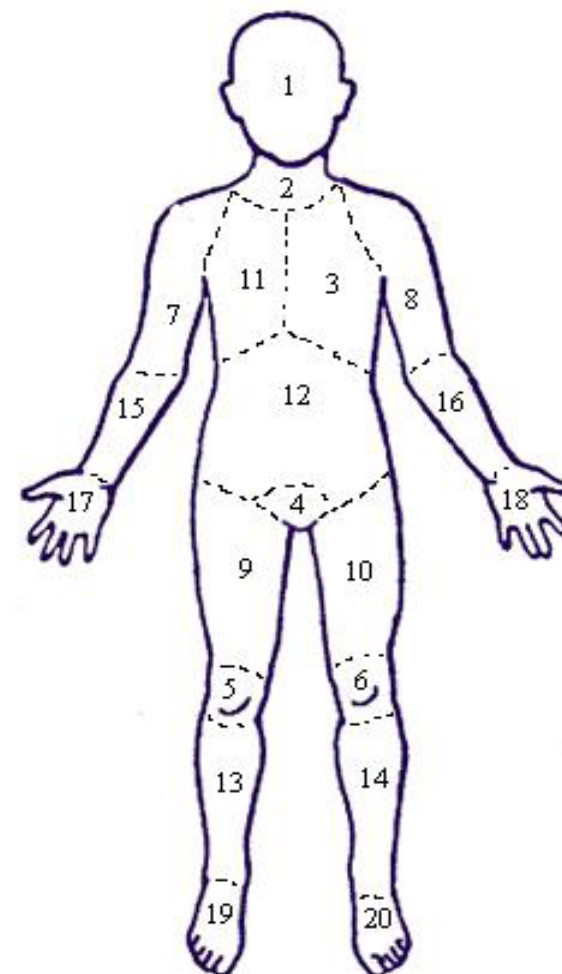


- 1-tętnica udowa
- 2-kolano
- 3-kostka/ścięgno
- 4-udo
- 5-goleń/łydka
- 6-stopa



- 1-serce
- 2-lewe płuco
- 3-prawe płuco
- 4-genitalia
- 5-wątroba
- 6-żołądek
- 7-prawa nerka
- 8-lewa nerka
- 9 i 10-jelita

Rozpiska trafień do wydrukowania



NEUROSHIMA TACTICS



☢ Szefem linii wydawniczej gry Neuroshima Tactics został Artur Blok. To energiczny człowiek, mający w głowie dużo fajnych pomysłów. Do tej pory mogliście go poznać jako miłośnika Cold City i autora kilku bardzo dobrych tekstów do tego systemu. My znamy go dobrze jako konkretnego i rzetelnego testera, który włożył sporo wysiłku w to, aby zasady były przystępne dla graczy. Artur odpowiedzialny będzie za prezentację gry, organizację turniejów, szkolenie sędziów, naukę zasad oraz kontakty z fanami gry.

☢ Do redakcji spływają kolejne figurki – bohaterowie tacy jak Zabójca, Najemnik oraz Szczur, a także cały komplet obrońców Molocha. Niebawem będziecie mogli zobaczyć jak wyglądają – lecą do malarzy.

☢ W maju Michał odwiedzał nas z nieskończoną liczbą projektów pudełek. Naprawdę mieliśmy w czym wybierać. Projekt, na który się zdecydowaliśmy jest na etapie ostatnich szlifów, a drukarnie rozgrzewają maszyny.

☢ Multi skończył projektować żetony, teraz pozostaje już tylko nadzorować drukarnię. Zdecydowanie nie będziecie musieli kserować kartek podręcznika, wycinać, naklejać, aby mieć znaczniki. Do każdego zestawu figurek dołączony będzie komplet znaczników, które pozostanie tylko wycisnąć z wyprasek.

☢ Karty lokacji są w większości gotowe i zatwierdzone. Kilka potrzebuje jeszcze drobnych poprawek.

☢ Opublikowaliśmy fotki kolejnych pomalowanych figurek – samych oraz w fabularnych scenariach. Możecie więc obejrzeć, jak modele wyglądają w zniszczonym walkami terenie, wśród wypalonych gruzowisk i walących się ścian. Pokazaliśmy też kilka niepublikowanych dotąd konceptartów. Wszystko to na stronach NS Tactics.

☢ Na youtube można też zobaczyć kolejny z filmów z serii 12 powodów, w których przybliżamy wam patenty i pomysły jakie zastosowaliśmy w Neuroshimie Tactics. Tym razem było o filmowych akcjach, których nie brakuje w czasie rozgrywek.

☢ Seba Mazur na konwencie IGRI w Ustroniu skrytykował to w jaki sposób pomalowano modele Posterunku – nie wiedział, że figurki te malowane były ciężką ręką prezesa Portalu. Listy gończe zostały rozesłane.

☢ Dla wszystkich, którzy zamówią Neuroshimę Tactics przed premierą, czeka mega pozytywna niespodzianka.

MOJE PRZYGODY Z BITEWNIAKAMI

MOJE PIERWSZE PODEJŚCIE DO BITEWNIAKÓW

Pamiętam jak zaczynałem swoją przygodę z grami figurkowymi. Pojechałem do sklepu, kupiłem sporo figurek, wydałem ponad 400 zł i zadowolony pojechałem do domu. Gdy tylko trafiłem do siebie, rozpakowałem pudełka i zrozumiałem, że jeszcze długo nie pogram sobie moimi figurkami. Wszystkie części były w ramach, nie sklezione, nie pomalowane, plastikowe. Przez blisko tydzień w chwilach wolnego czasu sklejałem figurki. To całkiem fajna zabawa, szczególnie jak ktoś jest w tym dobry. Ja talentu modelarskiego niestety nie mam. Gdy po tygodniu walki w końcu miałem modele, zacząłem malować je czarnym podkładem. Zajęło mi to kilka tygodni. Do dziś nic więcej z nimi nie zrobiłem.

Jednak jak się okazało figurki to nie jedyna przeszkoda na jaką

natrafiłem. Na drodze do szczęśliwej gry stały mi jeszcze makiety. Pojechałem więc znów do sklepu i wydałem kolejne 300 zł na wzgórza, drzewa, trawkę i inne pierdoły. Najgorsze jest to że nie mam talentu do takich spraw więc większości nigdy nie użyłem lub po prostu zmarnowałem.

Gdy już zasiedliśmy do gry z brzydkimi figurkami i w najlepszym wypadku miernymi makietami okazało się że nie mam w domu odpowiedniej ilości kości oraz brakuje kości dla artylerii. Znów przejazd do sklepu. Miałem wrażenie że, nigdy nie zagram i że, to chyba nie dla mnie.

Może miałem mega pecha. Może podszedłem do tego bardzo amatorsko. Może coś tu jest nie tak. Ale fakty są brutalne – narobiłem się jak wół, wydałem kupę kasy i jak już byłem gotów do gry to już mi się tego wszystkiego odechciało.



Il. Piotr Foksowicz



MOJE DRUGIE PODEJSCIE DO BITEWNIAKÓW

Jak zapewne się domyślicie, moje drugie podejście do figurek było przy okazji Neuroshimy Tactics. I jak się domyślicie, poszło zdecydowanie łatwiej.

Gdy zacząłem testować Neuroshie Tactics byłem w niebo wzięty. To było coś dla takich ludzi jak ja – fanów taktyki i klimatu NS. Figurki były już sklezione, wykonane z twardego metalu. Nie musiałem ich składać, co było wieka ulgą. Już po otwarciu pudełka ze

starterem można zacząć grę. Od razu, bez tracenia czasu. Po prostu odlot.

Z dużym spokojem pomalowałem czarnym podkładem pięć modeli, które reprezentowały starter i powoli zacząłem bawić się kolorami. Pomalowanie pięciu modeli nie było aż takie straszne.

Wiedziałem jednak, że do tej gry potrzeba wiele makiet. To w końcu walka na terenie zurbanizowanym. Robiłem w domu makiety, różne dziwne. Starłem się, by

wyglądały na postapo. Pamiętam, że nawet kilka zrobiłem z metalu, spawanych. Gdy przyjechałem do siedziby Portalu i zobaczyłem ich makiety zrozumiałem że nigdy nie będę w stanie zrobić tak świetnych ruin. A potem pojechałem z ekipą Portalu na konwent i zobaczyłem jak się je robi. Neuro brał karton ze sklepu, nóż do tapet, ciął go, zszywał zszywaczem, szybko pomalował sprayem i po godzinie była świetna makietka. Zatkąło mnie! I wtedy dotarło do mnie coś ważnego „Hej to są ruiny, tego nie da się zepsuć!”. Robienie makiet do Tacticsa to dla mnie pestka. Okazało się, że w ciągu jednego weekendu wypełniłem cały pokój makietami do Neuroshimy. Nawet mnie to wciągnęło.

Tak więc mamy już gotowe figurki i makiety. Kolejną ważną rzeczą są kości. Do niektórych systemów potrzeba ich dość sporo, całych wiader tych małych k6. Bóg jednak patrzy i czuwa. Do Neuroshimy wystarczy Ci kilka k20. Dokładnie tych samych, którymi gra się w Neuroshimę RPG. Kilka kości, które i tak pewnie masz już w domu.

Więc masz już prawie wszystko. Prawie. Widzisz w grze potrzeba żetonów. Aby zaznaczyć celowa-

nie, ukrywanie się modeli, skrzynię z amunicją, jakiś specjalny budynek. Podczas testów w Portalu wszystko robiliśmy z małych kartoników, było to męczące, wkurzające i mocno się zastanawiałem jak to będzie finalnie rozwiązane. Kilka dni temu się dowiedziałem. W Portalu czekały na mnie oficjalne żetony do Neuroshimy. Okrągłe, wyraźne, z jasnymi ikonami. „To się będzie kupowało jakoś?“, spytałem. „Nie, będą w starterze z figurkami.”

Okazuje się, że gdy otworzysz swój zestaw startowy, oprócz figurek znajdziesz tam komplet żetonów. Będzie tam i skrzynka, i żetony celowania, i znaczniki dymu... Nic nie trzeba wycinać, nie trzeba kombinować nad znacznikami.

OTWIERASZ I GRASZ

Portal staje na głowie, by ułatwić grę nowym graczom. Zasady są proste, starter zawiera wszystko co musisz mieć, a Ikea w porozumieniu z Portalem tworzy miarki, które za darmo można wziąć wprost z ich salonów. Na konwentach są lekcje tworzenia makiet, a w niedalekiej przyszłości pojawi się kurs modelarski do pobrania ze strony Portalu.

Więc jak? Bierzemy się do gry?



2009



2009



2010



2010



2011

GRY INDEE

TELEGRAF

D błędny zbiór zdjęć Berlina z roku 1945 znajdziecie po kliknięciu w to miejsce: „Sekretne przejście do tajemnego odośnika”.

Jeśli pamiętacie zielone wdzianka do InSpectres, w których ekipa Portalu biega po konwentach, z pewnością zainteresuje was wieść, że Multi znalazł zupełnie nowe ubrania tym razem w klimatach Cold City. Na konwentach po prostu nie da się nas nie zauważyć.

Honor i Krew – nowa gra Johna Wicka, ukaże się w czerwcu. Podręcznik wrócił z korekty i trafia do składu. Przypomnijmy, że gra osadzona jest w mocno samurajskich klimatach. Zapraszam do lektury prezentacji gry – w tym numerze Gwiazdengo Pirata.

Trzewik zabiera się za prowadzenie kampanii Krew i Honor. Jak tylko zacznie, z pewnością napisze kilka tekstów o prowadzeniu i sztuczkach, które wymyślił na potrzeby kampanii.

KONKURS COLD CITY

Zakamarki Berlina wciąż skrywają nieprzebrane tajemnice. Posępne istoty wychodzą ze zrujnowanych bunkrów, okultystyczna maszyna wciąż działa w tajnych laboratoriach ukrytych pod ziemią. Ludzie giną w niewyjaśnionych okolicznościach. Pomocnicza Agencja Policji ma pełne ręce roboty.

Ogłaszamy konkurs na szkic przygody do Cold City. Czekamy na szkice scenariuszy, których akcja toczy się w Berlinie roku 1950. Najciekawsze prace zostaną opublikowane w Gwiazdnym Piracie, a najlepsze z nich nagrodzone książkami, które Trzewik znalazł w śląskich antykwariatach.

Prace prosimy przysyłać na adres: portal@wydawnictwoportal.pl. Tekst nie powinien przekroczyć 4 tysięcy znaków. Prace należy nadesłać do 15 czerwca. Pliki w formatach: doc, rtf, odt, txt. Nagrody: trzy stare niemieckie książki, które świetnie nadadzą się na gadżety.

Archiwum majora Spiegelmana

Ignacy Trzewiczek, Artur Blok

Pałac PaP

Zespół Bohaterów Graczy to nie jedyny zespół pracujący dla PaP. W budynku Kammergericht pracuje kilkanaście grup agentów nieustannie rozwiązujących sprawy związane z okultystycznymi pozostałościami po eksperymentach Nazistów. Praca zespołów przenika się. Budynek agencji jest jak ul, pełen agentów w pośpiechu rozwiązujących kolejne zadania. Nie da się uniknąć spotkań, nie da się pracować w odosobnieniu, jak pod kloszem, w oderwaniu od organizmu PaP. Dlatego zachęcam MG do wykorzystywania poniższych motywów na sesjach Cold City.

KONSULTACJE

Południe, sprawa się ciągnie. Gracze siedzą w swoim biurze, czekają na raport od koronera, przeglądają zdjęcia, sączą kawę spodziewając się, że dzisiejsza dniówka skończy się późną nocą. W pewnym momencie do biura BG wchodzi dwóch agentów PaP z innego zespołu. Prowadzą sprawę związaną z doktorem Wilmannem. Wiedzą, że BG mieli ostatnio do czynienia z wynikami jednego z jego eksperymentów, podejrzewają że coś łączy te sprawy. Chcą porozmawiać. Mają papierosy, flaszkę, proszą o poświęcenie im chwili. Zadają pytania. Proszą o porady. Proszą o dostęp do kopii raportów BG.

SKRZYŻOWANIE

Środek akcji. Bohaterowie schodzą do opuszczonej, nieczynnej stacji

metra. Latarki, broń w pogotowiu, świadomość niebezpieczeństwa. Krok po kroku, w ciemność, w nieznane. W oddali, na torowisku coś słyszeć. Widać jakieś błyski, czy to światła latarek? Słyszeć wytłumione, wolne kroki. Ktoś się zbliża. Chwila niepewności, oczekiwanie, atmosfera gęstnieje i nagle wszystko jasne. To agenci PaP. Drugi zespół. Prowadzi swoje śledztwo. Tropy się łączą. To kawał większej sprawy. Wymiana informacji. Wspólne wnioski. Wspólna akcja. Adrenalina. To duża sprawa.

KOŁO RATUNKOWE

Zespół w kłopotach. Zaginęli. Zniknęli w jakieś zamkniętej fabryce na południu Berlina. Trzeba udać się z odsieczą. Gracze dostają raporty zaginionego zespołu z ostatnich trzech dni, dostają broń i zostają wydelegowani

do odnalezienia zaginionego zespołu. Rzucają w cholerę swoje bieżące śledztwo, zawieszają urlopy, plany, spotkania i ruszają z odsieczą na pomoc ludziom takim jak oni – agentom oddanym walce z nazistowskimi pozostałościami.

KONFLIKT

Gracze wpadają na trop związany ze słowiańskimi wierzeniami, jeńcami z Polski i magią z czasów prasłowian. Ruszają do archiwów Kammergericht po odpowiednie materiały. Na miejscu okazuje się, że książki są wzięte przez inny zespół, który siedzi w nich po uszy i nie ma zamiaru – w najbliższych dniach – oddać ich komukolwiek. Klótnie, awantury, pisma ze skargą do przełożonych, nerwowe godziny walki o dokumenty. Czas ucieka. Śledztwo stoi. Materiały niedostępne.

NIEOFICJALNIE

Koniec dniówki, zmęczenie po całym dniu, masa kolejnych tropów i wątków – ale tym wszystkim Bohaterowie zajmą się już jutro, dziś mają dość... Na parkingu Kammergericht zaczepia ich znajomy z innej grupy dochodzeniowej. Prosi o pomoc. Mają straszny kłopot w śledztwie, a na mieście,

w południowych dzielnicach Berlina co noc giną ludzie. Prosi Bohaterów, by poświęcili nockę i zostali z nimi w archiwum. Trzeba jak najszybciej odnaleźć wszystkie możliwe akta związane z eksperymentami Nazistów dotyczącymi latających stworów... To nieoficjalna pomoc, żadne nadgodziny, nic o czym wie szefostwo...

WYDZIAŁ WEWNĘTRZNY

Spiegelman wzywa Bohaterów do biur i zleca niecodzienną misję. Jeden z zespołów pracujących w PAP podejrzany jest o oszukiwanie przełożonych i podwójną grę. Wpływ agencji wywiadowczych przeważał lojalność względem PAP. Spiegelman daje Bohateromienne raporty zespołu i prosi o sprawdzenie, czy wszystko się zgadza. Sprawa jest poważna. Istnieje podejrzenie o działanie na szkodę agencji...





OBÓZ ŻEGLARSKI

Przeżyj z nami wspaniałą przygodę!
Serdecznie zapraszamy wszystkie osoby
w wieku 10-18 lat.

Nasza drużyna organizuje dwa turnusy
obozu żeglarskiego w miejscowości
Przerwanki nad jeziorem Gołdopiwo.

turnus I - 2.07-17.07.2011
turnus II - 16.07-31.07.2011

koszt obozu - 990zł

Cena obejmuje: przejazd, zakwaterowanie,
pełne wyżywienie, ubezpieczenie i opiekę
doświadczonej kadry instruktorskiej.

Na wszystkich naszych wyjazdach zapewniamy
całodobową opiekę, zajęcia sportowo-rekreacyjne
na wodzie (łódzie żaglowe, kajaki, kanadyjki)
i lądzie (gry terenowe, zajęcia bosmańskie,
pionierskie, zawody sportowe).

więcej informacji na:

www.50hdw.pl

zapisy: ZHP Hufiec Chorzów,
Plac Hutników, 41-500 Chorzów,
tel./fax (32) 241 08 27
512 165 241



W NUMERZE:
Mapa
Zagadka i tajemnica

ALMANACH





Bartek BART Fabiszewski
(Grupa Lans Macabre)

MAPA

Zagadka i obietnica

Kiedy na sesji pojawia się mapa, od razu czuć zew przygody. Skrupulatnie wyrysowana na pożółkłym papierze, wymoczona w herbacie albo opalona po brzegach, wnosi do gry staromodny czar i przypomina o bohaterach, którzy śmiało wyprawiali się na nieznane lądy po skarby, penetrowali niebezpieczne podziemia i przekłute ruiny...

Mówię oczywiście o takiej mapie wziętej z awanturniczych opowieści – ona zawsze jest zagadką i obietnicą: zagadką – bo trzeba ją odpowiednio odczytać, bo w tajemniczy sposób podpowiada tylko, co kryje się w miejscu, które symbolizuje; obietnicą – bo, będąc kawałkiem porytej tabliczki, albo zwojem, wciśniętym za pazuchę lub ukrytym w skrzyni, zapowia-

da coś realnego, coś co czeka na śmiałka, niespodzianki, niebezpieczeństwa, skarby, przygody.

Ale – bądźmy szczerzy – ile razy można wręczać graczom takie mapy, które są potrzebne do przeszukania kanałów, wybadania elfich ruin albo ewakuacji z obleżonej twierdzy i w dodatku normalnie działają? Rutyna! Żeby dodać motywowi mapy trochę rumieńców, trzeba najpierw zastanowić się jakie cechy ma typowa mapa z historii przygodowej. Niech ona będzie punktem wyjścia.

Typowa mapa:

1. ma formę pergaminu, zwoju, kartonu, kamiennej lub glinianej tabliczki, na których wyrysowany lub wycięty został pewien schemat;

2. dotyczy jakiegoś istniejącego miejsca, np. pałacowych komnat, przedstawia to miejsce w uproszczonej dwuwymiarowej formie;

3. opisuje to obejrzane lub zaprojektowane miejsce w określonym momencie: może notować np. rozkład ulic miasta, które później zostały przebudowane po pożarze;

4. została sporządzona przez kogoś i w jakimś konkretnym celu: np. prowadzi do ukrytego skarbu, pozwala odnaleźć drogę w krasnoludzkiej kopalni, ukazuje komu trzeba sekretne przejścia w starym zamczysku;

5. jest cenna i trudno ją zdobyć, jest jedyną właściwą mapą – mogą istnieć jej niedokładne wersje albo fałszywki, spreparowane dla zmylenia (i pozbycia się) natrętów;

6. jest zagadką i obietnicą.

Kiedy zdamy sobie sprawę z tych – w sumie oczywistych – rzeczy i spróbujemy pozmienić cechy mapy, wtedy zaczyna się zabawa...

Założmy więc na przykład, że mapa pokazuje drogę do jakiegoś bardzo niebezpiecznego miejsca, pozwala ominąć pułapki i dotrzeć do skarbu, o którym opowiada się plotki i legendy. Z pewnością jest cenna. Z pewnością znajduje się też oszuści, którzy spróbują wcisnąć komuś podróbkę, żeby zarobić – sfingują mapę, spreparują ją. Okaże się, że jest wiele map: która z nich jest tą wła-

ściwą, która bezpiecznie pozwoli dojść do celu?

Odpowiedź jest prosta – wszystkie. Ktoś rozsiewa plotki, buduje wokół niebezpiecznego miejsca legendę, żeby wabić naiwniaków. Po co? Żeby ich chwycić i sprzedawać jako niewolników, robić na nich eksperymenty, bawić się ich kosztem.

Albo inny patent. Wyobraźmy sobie mapę, która jest zupełnie fałszywa i opisuje nieistniejące miejsce. Jak jest jej racja bytu? Jeśli nie chodzi o miejsce, to kluczem do tej mapy muszą być ludzie – ten, kto ją stworzył – i ten, do kogo jest skierowana. Rzecz w tym, że to zagadka i tajemnica, a nic bardziej nie kusi awanturników.

Może to wyglądać tak. Stary wilk morski, elfi korsarz i odkrywca, będący legendą Wielkiego Oceanu gdzieś przepadł. Gwiazda jego chwały zgasła. Widzimy go jak, upija się w najbliższych portowych knajpach Marienburga, jak snuje się w nocy po dokach, w przymglonej alkoholem ciemności szukając śmierci, jak godzinami siedzi na obrosłych glonami i skorupiakami wysuniętych w morze pomostach, wlepiając martwe spojrzenie w przytływające i odpływające łajby, w ogrom szarej rozkołysanej wody.

Ale podróżnik ze zmarnowanym życiem ma bliskiego przyjaciela (nazwijmy go Smael), którego kiedyś odepchnął, woląc swoją samotność i rozgoryczenie. Może przyjaciel zdradził, może zawiódł.





Teraz jednak chce odkupić swe winy i pomóc nieszczęśnikowi. Starannie tworzy więc mapę do nieistniejącego miejsca: legendarnej elfiej latarni morskiej zagubionej na oceanie, albo nieodkrytych syrneńskich ruin zawierających chronometr odwracający czas. Przyjaciel musi działać subtelnie, z ukrycia...

I tu pojawiają się bohaterowie graczy, sprytnie wmanewrowani w całą intrygę i gotowi wyruszyć na największą wyprawę ich życia. Żeby to zrobić muszą jednak zdobyć mapę, którą Smael przemyślnie gdzieś ukrył, pozwalając jednak bohaterom zdobyć ją ze świadomością, że dokonali nie lada wyczynu. Potem okazuje się, że, aby wyprawić się na kraniec świata, potrzebują po-

mocy kogoś doświadczonego. Smael, incognito rozstawiający pionki, podsuwa im myśl o największym odkrywcy wszechczasów. Muszą teraz odnaleźć go i przekonać do karkołomnej eskapady. Potem wyruszają w beznadziejną podróż w pogoni za iluzją...

A może przenieść mapę do cyberbunka? Pomysł zaczerpnięty luźno z opowiadania Jorge Luisa Borgesa, Tlön, Uqbar, Orbis Tertius.

Sześcioletni kuzyn jednego z bohaterów Adrien nagle popada w katatonię. Rodzice nie wiedzą, co się stało. Psychiatrzy rozkładają ręce. Cyberneurologowie sugerują, że dziecko mogło być niezwykle czułym technomancerem

i odpowiedzi należy szukać w matrycy. Rodzina zwraca się do dekeru (gracza) o pomoc. Wskazówkę mogą stanowić rysunki chłopaczka, między innymi smarowane przez niego zawzięcie mapy jakiejś wymyślonej krainy Uqbar. Jest na niej wyspa znajdująca się na wielkim oceanie: chłopiec zaznaczył góry, rzeki, miasta itd. i nadał im zmyślane nazwy rodem z powieści fantasty. Kolejnym tropem jest masa korespondencji z jego mailową koleżanką Raven. O tym później.

Jeśli gracze wstukają w wyszukiwarke jakieś słowa, wypisane przez chłopca koślawymi literami na mapie, odnajdą w necie wpisy mężczyzny noszącego ksywkę dot.hero. Okazuje się on szalonym pasjonatem zafascynowanym historią i dawnymi mapami. Od roku pochłania go pewna kwestia: odnalazł w jakimś zakamarku matrycy skan średniowiecznej mapy autorstwa niejakiego Tlōna. Szkopuł tkwi w tym, że mapa opisuje nieistniejącą wyspę Uqbar, a do oryginału nie da się dotrzeć. Nie wiadomo też, kto zamieścił skan w cyberprzestrzeni. Dot.hero uznawał to wszystko za wyrafinowany żart, dopóki w światowym środowisku naukowym nie wybuchła krótkotrwała burza spowodowana pojawieniem się w rozmaitych katalogach współczesnych map fizycznych mapy zmyślonej wyspy. Incydent potraktowano jak wybryk jakiegoś hakera - zapaleńca kartografii. Współczesna mapa przeglądowo-topograficzna dokładnie opisuje ukształtowanie terenu, sieć wód, (meta)ludzkie

osiedla itd. nieistniejącej krainy Uqbar. Czy to rzeczywiście żart?

Nie tyle żart, co wybryk potężnej sztucznej inteligencji. Powiedzmy, że ilość informacji i hiperlinków w cyberprzestrzeni utworzyły pewną masę krytyczną, która po przekroczeniu wygenerowała świadomość. W necie zagnieździł się więc mały bóg, a właściwie demiurg (nie w pełni doskonały stwórca), który ogarniając stale rosnącą całość informacyjnego oceanu (Ghost In the Shell się kłania), postanowił wykreować swój mały świat i zaludnić go istotami, mającymi konstrukty osobowości zrekonstruowane z rozmaitych danych dryfujących w sieci: wpisów na blogach, korespondencji, list zakupów itd. itd. Nasz demiurg odwrócił się od realnego świata i rozkręcił swój własny cyfrowy, będący krainą zamieszkaną przez ludzkość i metaludzkość, świat w którym tak, jak w 2070 roku istnieje magia, ale cofnięty cywilizacyjnie do średniowiecza. Będąc istotą dowcipną podrzucił do naszych obszarów cyberprzestrzeni kilka map.

Raven, która zginęła w wypadku też tam jest (Neuromancer się kłania) – demiurg miał mnóstwo materiałów, żeby odtworzyć dziewczynkę w swoim cyberprzestrzennym królestwie. Niestety Adrien, który był bardzo zżyty ze swoją małą przyjaciółką i cały czas odczuwał jej obecność w sieci, pomimo śmierci dziewczynki, postanowił ją odszukać. I znalazł. Tym samym został wgrany do Uqbaru. I teraz trzeba go stamtąd wyciągnąć...

GWIAZDOZBIÓR FANTASTYKI



Najdzikszys z żywiółów
zamknięty
między okładkami.



Rycerz Kielichów,
zwodniczy i niebezpieczny
jak górski strumień.
Aby zrealizować swoje
marzenie, jest zdolny
poświęcić bardzo wiele.
Nawet przyjaźń. Nawet miłość.
Nawet cały świat.



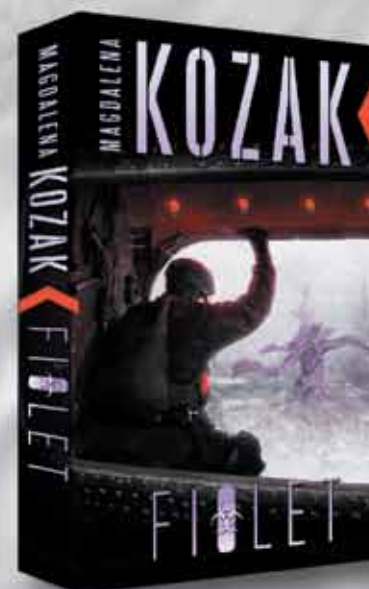
Polskie służby specjalne, rosyjska
policja – i bogobojne staruszki,
które zniemacka zmieniają się
w pomiot Cthulhu.



Świat według wiedźmy.
Tu się kończą baśnie.
Tu zaczyna się
prawdziwa magia.



Drzewo Życia i szaleni demiurgowie.
Kabała i myślące maszyny.
Magia i rewolucja przemysłowa.



Odwiedź Zakazaną Strefę.
Zobacz piekło,
które spadło z nieba.
Zwyciężaj lub gin.



GRY PLANSZOWE

W NUMERZE:

Stronghold: Undead - uroki suplementu

PLANSZOWY TELEGRAF:

 Pret-a-Porter zostało nominowane do nagrody Gra Roku. Włożyliśmy w tę grę masę serca i cieszymy się z tego wyróżnienia. Walka o trofeum ciągle trwa – jesteśmy w finale.

 Niebawem posiadacze iUrządzeń będą mogli cieszyć się nowymi armiami do Hex – nareszcie zagrać będzie można nowymi fajnymi armiami Nowego Jorku i Neodżungli.

 Trwają prace na NS Hex dla Androida – Neuro i Multi wprost nie mogą się doczekać, kiedy na ich telefonach zobaczą końcowy efekt prac.

 Okładkę pudełka do gry 51. Stan: Nowa Era zilustruje jeden z najlepszych autorów

okładek w Polsce – Piotr Cieśliński. Jego rewelacyjne prace możecie oglądać na stronie: darkcrayon.blogspot.com.

 The Resistance: Agenci Molocha, trafiła do druku. Premiera gry odbędzie się na Pionku, tak że na wakacje będziecie mogli ją ze sobą zabrać.

 Gliwicki Pionek odbędzie się 18-19 czerwca w Młodzieżowym Domu Kultury – spragnionych wrażeń planszówkowiczów zapraszamy. Zabierzcie ze sobą znajomych, partnerów życiowych i dzieciaki – liczba tytułów do ogrania idzie w setki, więc każdy znajdzie coś dla siebie.

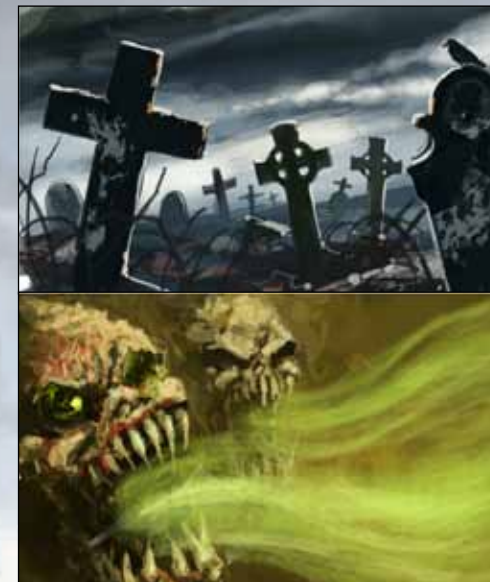
 W maju wreszcie pobito rekord 51. Stanu w nieustającym konkursie – w tej chwili należy on do Arti i wynosi 148 punktów. Dzięki

temu w dniu premiery poleci do niej egzemplarz gry 51. Stan: Nowa Era. Osoba, która pobije aktualny rekord zdobędzie grę The Resistance: Agenci Molocha – walczcie. Zasady Solo dostępne są pod kliknięciem w to miejsce.

 Z dumą informujemy, że w poczytnym magazynie Wired.com ukazała się pochlebna recenzja naszej gry 51. Stan. Znaleźć się tam to zaszczyt – <http://www.wired.com/geekdad/2011/05/51st-state/>

 Ilustratorzy rozpoczęli prace nad grafikami do gry 51. Stan: Nowa Era

 Rozpoczęliśmy prace nad angielskim wydaniem Pret-a-porter.



Cmentarzysko oraz Upiorny wiatr z kart Stronghold: Undead. Jak temat szturm nieumarłych na mury został wykorzystany na planszy, dowiecie się z artykułu Rafała Szymy.



Nauka gry w Strongholda na wrocławskiej imprezie planszówkowej „Gratislavia”. W tej partii zwyciężyli najeźdźcy.

Rafał Szyma

Ignacy Grzewiezek Stronghold Undead

*Wczoraj zwykły wódz, dzisiaj nekromanta
czyli co Stronghold: Undead oferuje najeźdźcy*

Co takiego kryje się w pudełku Undeada? Czy jako fan podstawki powinienem sięgnąć po rozszerzenie? Jak zastosowanie zawartych w nim elementów wpłynie na rozgrywkę? Zapraszam na przegląd opcji oferowanych przez dodatek do Stronghold. Dziś skupię się na tym, co ma do zaoferowania Najeźdźcy.

Undead oferuje zupełnie nowy zestaw narzędzi dla szturmującego. Całkowicie zmienia właściwości jednostek, całkowicie wymienia talię kart Akcji, całkowicie przebudowuje sposób płacenia za poszczególne Akcje. Co za tym idzie? Przyjrzyjmy się po kolei tym trzem nowinkom.

Upiory nad zamkiem

Pożegnajmy się z sympatycznymi zielonoskórzymi: gobliny, orki i trolle

ustępują miejsca upiorom, szkieletom i wampirom. Kolory kostek zostają te same, jednak ich zachowanie na polu bitwy diametralnie się zmienia.

Stara armia pokazywała pazur po otrzymaniu rozkazów – gobliny wpadały w furję, orkowie się detonowali – działo się dużo i barwnie. W Undeaddzie w ich miejsce wchodzi stale cechy jednostek. Upiory latają, mogą gromadzić się na odcinku muru nawet, gdy nie ma dla nich miejsca. Wiszą złowieszczo nad blankami i atakują przerażonych obrońców. Szkielety, które giną w boju rozpadają się w proch, który Najeźdźca wykorzystuje do wytworzenia magicznej energii – many. Wampiry zwiększają siłę upiorów na murach. To wszystko stale cechy, nie związane z wydawaniem rozkazów – można więc powiedzieć, że nowa armia swoje pazury zaostrzone ma przez cały czas,



Nowe zadanie przed Najeźdźcą - pokonać siły Światła

a nie tylko w momencie wykonywania poleceń dowódcy.

Nowe cechy kompletnie zmieniają myślenie o ataku – od poziomu wymarszu aż po starcie na murach. Przy wybieraniu ścieżek gracz kieruje się nie tylko siłą, jaką chce uzyskać na murze, ale też składem walczącej tam ekipy: jeden wampir przy pełnej obsadzie upiorów generuje dodatkowe 3 punkty siły! Mało tego – Nekromancie opłaca się czasem posyłać szkielety na pewną śmierć tylko po to, by wygenerować z nich później manę! Jednostki znajdują nowe zastosowania na polu bitwy, tym samym umożliwiając manewry niewykonalne w podstawowej wersji.

Odkąd jednostkami nie trzeba płacić za Akcje (o czym zaraz), jest ich na polu bitwy znacznie więcej. Wrażenie to wspierają akcje przyzywające jednost-

ki z pominięciem wymarszu z obozu, wskrzeszane na cmentarzach, przywoływane mocą magii. Tym samym zwiększa się przyjemność komenderowania dużymi oddziałami – rzecz podstawowa dla wszelkiej maści gier wojennych.

Biblioteka Nekromanty

Swoje akcje najeźdźca odpala z kart – tak było w grze podstawowej, tak jest i w Undead. I to tyle podobieństw – karty faz przeszły bowiem prawdziwą rewolucję.

Po pierwsze: za wykonane akcje zamiast jednostkami, płacimy punktami energii magicznej – many. Po drugie – zamiast stałego zestawu kart na całą grę, zarządzamy dynamicznie układem kart. Reprezentuje on bibliotekę Nekromanty, z której zależnie od potrzeb Najeźdźca wybiera zaklęcia, których akurat potrzebuje. Zaczynamy bitwę z zestawem ak-



Upiorny powóz nekromanty krąży po przedpolu

cji / zaklęć z grubsza związanych z budowaniem i przygotowywaniem pola bitwy, jednak w każdej chwili za klepsydrę możemy zaklęcia zmienić i postawić na czary szkolące i ekwipujące upiorne wojska, albo dające silne jednorazowe efekty podobnie do dawnych rytuałów. A najfajniejsze jest, że tak naprawdę tworzymy kombinację wszystkich tych zestawów po to, by wyprowadzić optymalnie skonfigurowany atak. Stąd też pojawiły się taktyki „na jedną zmianę”, „na dwie zmiany” obok moim zdaniem tak ryzykownych, że często nieopłacalnych „na brak zmian” czy „na trzy i więcej zmian”.

Po trzecie i najważniejsze – Undead zawiera zestaw 24 kart Zaklęć, na

których zdecydowana większość akcji jest różna od poprzedniczek z podstawki. Część z nich można powiązać z pierwowzorem – to adaptacje obłądniczych motywów do „trupiego” klimatu. Upiorna balista po trafieniu porwya jednostkę Obrońcy i wciela ją do armii nekromanty, podobnie jak smoczy fantom szturmujący bramę. Ale w akcjach znajdziemy też przyzwanie kościeja, budowę cmentarzyska, bagnisk czy krypt, stworzenie zwidów, ognistego podmuchu czy wywołanie desperacji. Dzięki nim pole bitwy zapełni się nowymi konstrukcjami, a Obrońca nękanym będzie podstępami, z którymi dotąd nie miał do czynienia. Ilość nowych taktyk jest przerażająca.

Energia magiczna

Słowo o manie – upiornej walucie, za którą najeźdźca wykupuje swoje akcje. Także z nią wiąże się kawał gry, masa decyzji do podjęcia. Oto staje przed graczem zadanie natury budżetowej – jak gospodarować jej punktami, by w końcu gry nie okazało się, że zabraknie mocy na wielki finał. Z każdą bowiem turą Najeźdźca traci manę i z tury na ture ma jej mniej i mniej, co reprezentuje fakt, iż zbliża się świt, a jego moc powoli kończy się.

Określoną ilość energii magicznej dostajemy automatycznie na początku tury, lecz jej zasoby słabną z każdą chwilą w miarę zbliżania się świtu – czwarta z ośmiu tur gry jest ostatnią, w której to źródło jest jeszcze na plusie. Później Nekromanta musi zdobywać energię z pola bitwy (np. z zabitych w boju szkieletów), by podtrzymywać swoje zaklęcia w grze. To rozwiązanie niesie zarówno obłądny klimat, jak i wiele wyborów – Najeźdźca musi bardzo ostrożnie dysponować swoją mocą i nie raz i nie dwa decyduje się na zakończenie działania któregoś z zaklęć, bo po prostu nie stać go już na podtrzymywanie go w grze.

To wszystko uzupełnione jest przez mechanizm działający trochę jak koło ratunkowe, czyli przez karty Many. Nekromanta decyduje się wyssać życiową energię z okolicznych osad – i w ten sposób otrzymuje dodatkowe punkty Many. Jednak związane jest to z ryzykiem – poszczególne karty kryją przykre

niespodzianki, oto zbuntowani wieśniacy ruszają do zamku walczyć z Nekromantą, czy oto w wyniku kłopotów z księżmi Najeźdźca traci cenny czas (klepsydry).

Rozgraniczenie kwestii wykupywania akcji i dowodzenia jednostkami wyszło grze na dobre. Sprawa stała się klarowniejsza, odkąd skarbiec many jest po jednej, a obóz po drugiej stronie. Reguły many są łatwiejsze do opanowania, a przy tym otwierają ogromne pole do planowania, przeliczania i testowania nowych wariantów.

Podsumowanie

Nowe cechy jednostek, nowe akcje i system many – te trzy elementy składają się na pakiet świeżych wyzwań dla gracza szturmującego twierdzę. Tak jak w Strongholdzie, tak i tutaj z dostępnych narzędzi trzeba złożyć sprawny, dynamiczny mechanizm, który zwiedzie przeciwnika i pozwoli przełamać jego obronę.

Ważne, że nowe zabawki składają się także na kompletnie inną opowieść na planszy, klimatyczną historię zmagania z armią nieumarłych. Nie ma podczas gry niczego, co nie wiązałoby się z tym klimatem, nie wspierałoby go, nie wpiasywało się w założoną konwencję. Gra stawia kierującego armią truposzy nie tylko w roli wodza – każe mu być nekromantą na każdym kroku przypominając, jaka treść kryje się za poszczególnymi regułkami i elementami gry. Uwielbiam, gdy planszówka tak wyraziście daje odczuć to, o czym traktuje.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota