

gwiazdny pirat

#42 sierpień 2011

niezbędnik miłośnika RPG

NEUROSHIMA

- Luksusowy Jednostrzał
- Osada Holstein
- Urodziny Molocha

NS TACTICS

- Makieta ze startera
- Red Bastards

MONASTYR

- Koniec świata w Gilead

GRY INDIE

- Mikrofilm z Zimnego Miasta
- De Profundis: Rete

GRY PLANSZOWE

- Jak powstał Agenci Molocha
- Konkurs Agentów

A także:

- Sandy Petersen o grze Zew Cthulhu
- relacja z Polconu
- galerie zdjęć
- konkursy

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

SPIS TREŚCI GWIEZDNEGO PIRATA

KURIER PIRATA

Relacja z Polconu 3
Sandy Petersen o ZC 5

NEUROSHIMA 10

Urodziny Moloch konkurs 10
Luksusowy jednostrzał 11
Osada Holstein 13

NEUROSHIMA TACTICS 16

Telegraf NST 16
Makieta ze startera 17
Red Bastards 18

MONASTYR 23

Koniec świata w Gilead 23

GRY INDIE 29

Mikrofilm z Zimnego Miasta 29
De Profundis: Rete 32

GRY PLANSZOWE 39

Jak powstał Agenci Molocha 39
Konkurs Agentów Molocha 41



SANDY PETERSEN OPOWIADA O GENZIE GRY ZE W CTHULHU



SCENARIUSZ DO MONASTYRU



JAK POWSTALI AGENCI MOLOCHA



URODZINY MOLOCHA



RED BASTARDS

WSTĘPNIAK

Życie w redakcji Wydawnictwa Portal jest pełne niespodzianek. Ledwie wróciłem z urlopu i pierwszymi słowami jakie usłyszałem były: Siadaj Neuro, mamy kupę fajnych tekstów, więc jest Pirat do poskładania. Teoretycznie miało go nie być, ale skoro zdobyliśmy fajny pakiet, to trzeba go zaprezentować czytelnikom. Zakasałem rękawy, zebrałem teksty i przystąpiłem do pracy. Z rozkazu moich mocodawców, na pełnej szybkości. Numer 42. to trochę dwa w jednym. Niby normalny numer, lecz forma wydania pasuje bardziej do numeru specjalnego. W środku zatem konkretne materiały do waszych ulubionych gier: Neuroshima, Monastyr, Cold City oraz Neuroshima Tactics. Na specjalną uwagę zasługują dwa fajne teksty. Pierwszy z nich to fascynująca opowieść Sandy Petersena o grze Zew Cthulhu, a drugim jest doskonały tekst poświęcony grze De Profundis. W dziale gier planszowych artykuł o tym jak pracowaliśmy nad The Resistance: Agenci Molocha, oraz związany z tą grą szybki konkurs. Tu warto się zatrzymać, bowiem fundujemy cenną nagrodę dla zwycięzcy – dowolny, wybrany starter do gry bitewnej Neuroshima Tactics.

Jeśli jesteśmy już przy konkursach, to z okazji urodzin Molocha – które, warto pamiętać, obchodzimy 5 września – organizujemy aż trzy konkursy: graficzny, tekstowy oraz quiz na facebooku. Więcej w dziale Neuroshima.

Z racji tego, że czasu na zamknięcie numeru było bardzo mało, postanowiliśmy, że ten jeden jedyny raz zrezygnujemy z newsów. Głodnym wiadomości polecam serwisy internetowe oraz blogi – może wam wystarczy.

Zapraszam serdecznie - Gwiazdny Pirat jest wasz.

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiazdny 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” Haraszczyk; 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



NEUROSHIMA TACTICS: PREZENTACJA I ROZGRYWKA



CIEKAWY DODETEK DO WARCRAFTA



PARADA UCZESNIKÓW KONKURSU NA STRÓJ POSTAPO

Rafał Szyma

25-28. 08.

Polcon 2011

Święto gier i fantastyki

Polconowe doświadczenia kazały podchodzić do tej imprezy z dużą rezerwą: były to raczej konwenty stricte fantastyczne, a więc skupione na książkach, filmach i popkulturze, niż na grach. Mówiąc wprost: łatwiej było tam o autograf od podchmielonego pisarza-fantasty, niż o fajną partyjkę jakiegokolwiek gry. Za Polcon 2011 zabrała się jednak znana i doświadczona ekipa od Pyrkonu, a to dobrze rokowało. I rzeczywiście: tegoroczna edycja okazała się być bodaj pierwszą, podczas której dział gier wszela-

kich był równoprawną i równie miodną częścią konwentu. A że mowa o konwencie na kilka tysięcy uczestników, umiejscowionym na terenie Targów Poznańskich ze wszystkimi ich dogodnościami, mieliśmy do czynienia z wielkim wydarzeniem. W relacjach i komentarzach natknąłem się na ładnych kilka stwierdzeń „To był mój najlepszy konwent”. Jestem przekonany, że miał on faktycznie moc, by dla wielu uczestników takim się stać.

Duże imprezy wymykają się opisowi: nie sposób z perspektywy uczestnika odpowiedzialnego za mikroskopijny wycinek programu i pełniącego dyżury to w gralni, to na stoisku, to w sali prelekcyjnej ogarnąć większej całości. Dlatego zamiast kompleksowej relacji zapodam jedynie kilka wydarzeń, większych i drobniejszych, które szczególnie zapadły mi w pamięć.

PROGRAMOWE KŁOPOTY...

Niestety tym razem zdarzyły się nam wpadki, na czele z największą, czyli falstartem premiery Honoru i Krwi. Co zrobić – książek fizycznie nie mieliśmy i było to nie do przeskoczenia. Do tego udało nam się zawalić jeszcze dwa inne punkty. Strasznie sobie plujemy w brody z tego powodu. Wniośki wyciągnięte, pełna mobilizacja na przyszłość.

...I PROGRAMOWE WZLOTY

A z tego, co zadziało, najcieplej wspominam moją ogólnoeuropejską prelkę o trikach na sesję grozy. Oto bowiem doświadczyłem nie lada łaski konwentowiczów: stawiała się na nią niemal pełna sala, blisko sto osób! Aż się zawahałem wchodząc do sali! Przyzwyczajony jestem raczej do bardziej kameralnych spotkań, takich, w których „pełna sala” oznacza salę lekcyjną na góra czterdzieści osób. Było więc trochę tremy, ale i wielka satysfakcja. Mam tylko nadzieję, że mieli tę satysfakcję także uczestnicy.

PRZEBIERANKI

Na konwencie, jak to ostatnimi czasy bywa, pełno było wszelkiej maści przebierańców. Fajnie było dołożyć do tego swoje trzy grosze i wystartować z konkursem na wdzianko posta-

Wierchowska i Bartosz „Bartimor” Buzdziej



CHWILA PRZERWY NA STOISKU



NA POLCONIE CORAZ CIEPLEJ



W AGENTÓW GRANO WSZĘDZIE



NA POLCONIE FREKWENCJA JAK ZWYKLE WYSOKA

po. Przybyła gromada uczestników, serwując naprawdę wysoki poziom. Zwycięzcy zaprezentowali nie tylko talenty charakterystyczne, ale i wokalne. Zmutowana szansonistka to dla mnie absolutny hit. Żywcem biorę ją do mojej Neuroshimowej kampanii.

TURNIEJ TACTICA...

Mamy za sobą także kolejny oficjalny turniej Neuroshimy Tactics, a w nim dobrze znanego zwycięzcę. Podobnie jak na Avangardzie przeciwników rozbił Michał. Dobra wiadomość – przynajmniej dla pokonanych – jest taka, że terminatorowi skończył się urlop i do przyszłych wakacji raczej nie pojawi się na żadnej imprezie. Chyba że... nie wytrzyma.

HOLOWANIE

Polcon był świadkiem masowego eksodusu stoisk spod gralni do głównego holu. My także braliśmy w tym udział, rozkładając się wśród szpaleru drzew, tam gdzie nieprzerwanie płynął strumień uczestników.

Noclegownia

Wielkim atutem imprezy było umiejscowienie szkoły-noclegowni. Rozdzielenie imprezy na kilka miejsc zatrzymuje najfajniejsze imprezy, tym razem jednak do spalni był jedynie mały spacer i wszystko działało jak trzeba. Pomimo sporego ścisku udało się nawet nakręcić kilka sesji! Pozdrawiam zwłaszcza neuroshimowego mistrza gry, u którego miałem okazję zagrać (w roli gracza!) pierwszą od dawna

sesję Neuroshimy. W każdym razie: Budynek Targów, noclegownia i Biedronka tworzyły twórkę, który dało się obejść w pięćdziesiąt minut. Super sprawa.

Polcon 2011 fajny był i basta! Ominięło mnie tyle jego atrakcji, że aż sobie postanowiłem ruszyć na jakąś tę skalę i jakości imprezę jako zwyczajny uczestnik, po prostu podelektować się świętem fantastyki w jej rozlicznych odmianach. Prędko pewnie to nie nastąpi. Ale to nic. Portalowe uczestnictwo samo w sobie daje kupę satysfakcji. Dziękuję Wam wszystkim: organizatorom, uczestnikom, ludziom z naszej – i nie tylko naszej – ekipy, wszystkim, dzięki którym udało się zmontować tak świetną, polkonową atmosferę. „To były piękne dni”... ;)



JACEK DUKAJ Z ZAJDLEM W RĘKU



PANEL WYDAWCÓW - SAME SZYCHY

Sandy Petersen

tłumaczenie: Bartosz Borkowski

I oto recenzuję swoją własną grę

Autor gry Zew Cthulhu opowiada o jednej z najlepszych gier RPG w historii



Witajcie! Jestem Sandy Petersen, autor gry fabularnej Zew Cthulhu (Call of Cthulhu). Nie zamierzam próbować tłumaczyć zasad gry. Zew Cthulhu ma ponad 30 lat i mocno zapisał się w zbiorowej świadomości gier fabularnych. Nawet ludzie, którzy w Zew nie grali, wiedzą o niej dość, by na ten temat żartować i, mówiąc szczerze, jest to najwyższa forma uznania, jaką potrafię sobie wyobrazić. Zamiast tego, mam zamiar opowiedzieć o historii, decyzjach, jakie podejmowałem przy projektowaniu oraz o pozycji tej niezwyklej małej gierki. Innymi słowy, tak jak w przypadku Cotton-Eyed-Joe, skąd się to wszystko wzięło? I co się z tym stało?

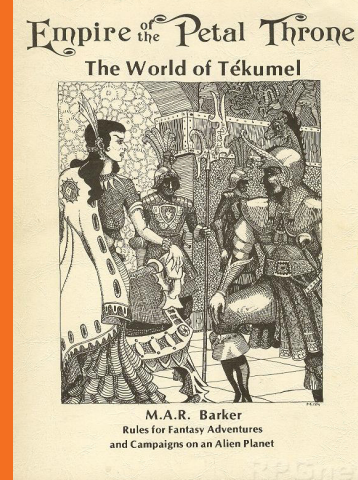
Historia

D&D wciągnęło mnie dawno temu, niemal natychmiast po ukazaniu się w 1974 roku. Wkrótce ja i moi przyjaciele staliśmy się nałogowymi graczami. Próbowaliśmy też innych RPG, takich jak niemal niegrywalne Empire of the Petal Throne, całkowicie niegrywalne tragedie z FGU (Chivalry & Sorcery i Villains & Vigilantes), czy też pierwszej edycji Travellera, etc. W 1978 roku natrafiiliśmy na pierwszą edycję Runequest, który szturmem zdobył serca naszej grupy. Dzisiaj moglibyśmy go nazwać pierwszą grą fabularną „drugiej generacji”. Runequest miał aspiracje do stworzenia realistycznych zasad walki, świata z kompletną mitologią oraz prawdziwego systemu magii! I to się nam podobało. Na początku graliśmy zarówno w D&D, jak i Runequest, ale po około roku zainteresowanie tą pierwszą wygasło i staliśmy się zatwardziałymi Runequestowcami. Byłem tak wielkim fanem tej gry, że napisałem do Grega Stafforda, prezesa Chaosium. Zamiast umieszczać mnie na liście stalkerów w FBI, zachęcił mnie do pracy, co poskutkowało opublikowaniem kilku moich artykułów i jednej książki potworów. W końcu zaproponowałem rozszerzenie do Runequesta, w którym gracze mogliby przeżywać przygody w stworzonych przez H. P. Lovecrafta Krainach Snów (Dreamlands). Greg nie był zainteresowany, ponieważ miał już kogoś projektującego setting oparty na Lovecraftie, dziejący się w prawdziwym świecie. Wrrrr! Taka praca była dla mnie jak Święty Graal, ponieważ fanem Lovecrafta byłem dosłownie od ósmego roku

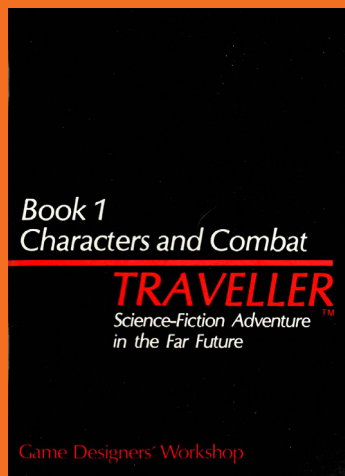
Wszystkie tłumaczenia pochodzą z polskiego wydania gry (edycja 5.5), opublikowanego przez wydawnictwo MAG w 1998 roku. W przypadku braku polskiego odpowiednika, tłumacz proponuje własne przekłady. W każdym wypadku zostają zachowane oryginalne nazwy, umieszczone w nawiasie. Wszystkie przypisy pochodzą od tłumacza.

Cotton-Eyed-Joe – bohater amerykańskiej piosenki ludowej, powstałej w XIX wieku.

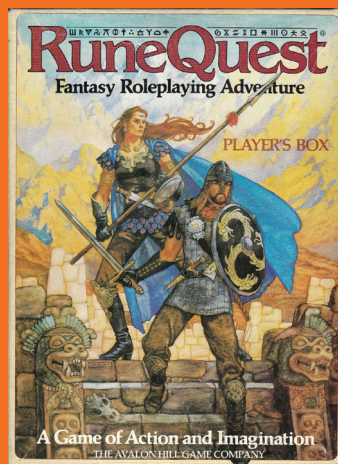
Empire of the Petal Throne. Gra fabularna, rozgrywająca się w świecie Tékumel, stworzonym przez M. A. R. Barkera. Po raz pierwszy opublikowana przez TSR w 1975 roku.



Traveller. Fabularna gra science fiction, opublikowana przez Game Designers' Workshop w 1977 roku.



RuneQuest. Mechanika stworzona przez Chaosium do Runequesta w 1978 roku stała się później stała się podstawą mechaniki w innych grach wydawnictwa, m.in. Zewie Cthulhu.



życia, (możecie sami sformułować pewne wnioski o moim dzieciństwie). Błagałem, żeby dopuszczono mnie do projektu i wtedy Greg ponownie mnie zaskoczył – zajmujący się nim koleś ślimaczył się strasznie, więc Greg chciał zrzucić cały ciężar pracy na moje barki. Rewelacja! Greg nigdy nie przesłał mi nawet notatek i zapisków poprzednika, musiałem więc zacząć wszystko od początku.

Wcześniej pracowałem nad grą, którą nazwałem American Gothic, będącą po prostu horrorem dziejącym się we współczesnym świecie. Prace nad nią nie zaszły za daleko, a jej mechanika była znacznie gorsza od Basic Role Playing, której życzył sobie Greg. Jego życzeniem było również, aby umieścić grę w latach dwudziestych XX wieku, kiedy to Lovecraft tworzył swoje opowieści.

Dlaczego lata dwudzieste?

Jak dla mnie, Lovecraft jest ponadczasowy. Jego bohaterowie używają nowoczesnych technologii, takich jak łodzie podwodne, samoloty, urządzenia do nagrywania, a także uczestniczą w istotnych wydarzeniach epoki, takich jak odkrycie Plutona czy trapiące dwudziestowieczne społeczeństwa konflikty i spory. Widzę to tak, że gdyby HPL żył w 1980, pisałby o Jimmy'm Carterze (moim marzeniem jest opowiadanie HPL z 1980, w którym dowiadujemy

się, że tak naprawdę to nie był wielki pływający „królik”).

Jednakże, dobrzy ludzie w Chaosium nie cenili Lovecrafta. Jak to ujął Greg: „HPL to koszmarny pisarz.” W porównaniu z opiniami niektórych innych pracowników wydawnictwa było to dość łagodne stwierdzenie. Byli zadowoleni, że grę tworzy miłośnik tej twórczości, ponieważ dzięki temu moje uwielbienie dla Lovecrafta miało szansę znaleźć swoje odbicie w zasadach. Z drugiej jednak strony, ludzie z Chaosium chcieli dobrze bawić się grą, którą miałem stworzyć i potrzebowali tam czegoś, co ich przyciągnie. Wybrali epokę, lata dwudzieste. W swoich grach uwielbiali jazdę starymi samochodami, rozmowy o sterowcach, wyzywających panienkach, Republice Weimarskiej i cały ten cyrk. Moje własne gry zazwyczaj nie odnosiły się do żadnych konkretnych czasów, z wyjątkiem jakichś pobocznych drobiazgów. Pewnie, też toczyły się w latach dwudziestych, ale z łatwością mogły być przeniesione w dowolny okres XX wieku. Jeśli o mnie chodzi,

nawiedzony dom zawsze pozostaje nawiedzonym domem.

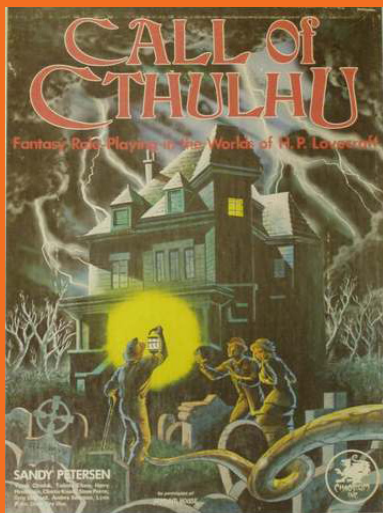
Tak więc, Zew Cthulhu do dnia dzisiejszego oficjalnie umiejscowiony jest w latach dwudziestych i posiada pokazanych rozmiarów opis tego okresu, z którym nie miałem zbyt wiele do czynienia, z wyjątkiem dostarczenia statystyk niektórych potworów (np. mumii, wilków i tak dalej). No, ale tak chcieli w Chaosium.

Poczytalność

Głównym elementem napędzającym mechanikę Zewu Cthulhu jest Poczytalność (Sanity). Wartość tej cechy jest na początku bardzo wysoka, lecz w trakcie gry się zmniejsza. Chociaż istnieją sposoby jej podnoszenia, zazwyczaj można ustalić, jak długo grało się konkretnym Badaczem (Investigator), sprawdzając, jak bardzo spadła jego Poczytalność. Wiele osób mówiło mi, jak nietypowa i odkrywcza była to koncepcja, i oczekiwałem się jej wykorzystania w wielu innych grach, pod wieloma różnymi nazwami.

Jimmy Carter rabbit incident. Prezydent Carter spędzał wolny czas na samotnym wędkowaniu, gdy podpłynął do niego bagieny królik. Carter odpędził go. Cała sytuacja została sfotografowana i stała się źródłem żartów.





Pewnie dlatego chciałbym przypisać sobie zasługę jej wymyślenia. Niestety, nie mogę. Oryginalny pomysł został opublikowany w stworzonym dla magazynu Sorcerer's Apprentice artykule, w którym autorzy (których imiona pojawiły się już w innych moich wypowiedziach) zaproponowali, żeby bohater był obdarzony Siłą Woli albo czymś takim i gdy spotka coś zbyt przerażającego, wykonał test tej cechy. W przypadku porażki, powinna ona zostać obniżona permanentnie. Na zawsze?! Na tym postanowiłem się oprzeć. Przyjąłem to podstawowe założenie artykułu, nazwałem je Poczytalnością i skupiłem wokół niego istotę mechaniki gry. Zamiast jednak pomniejszać cechę tylko w wyjątkowych przypadkach, niemal każde spotkanie lub wydarzenie stawało się powodem redukcji Poczytalności,

ubywającej aż do momentu, w którym gracze stawali się bełkoczącymi cieniami dawnych siebie lub nawet zmieniali się w kontrolowane przez Mistrza Gry potwory.

To był sukces. W pierwszej sesji, jaką kiedykolwiek poprowadziłem w Zewie Cthulhu (a było to na długo przed ukończeniem zasad gdy), moi gracze znaleźli księgę, która pozwalała im przyzwać Straszna Istotę Skądś (Foul Thing From Otherwhere) – międzywymiarowego wampira (dimensional shambler) – i zdecydowali się to zrobić. W momencie, gdy ukończyli zaklęcie, gracze zaczęli prześcigać się w deklaracjach ich postaci, takich jak: „zamykam oczy”, „odwracam się”, „zasłaniam się tak, żeby nie widzieć potwora”. Nigdy wcześniej nie spotkałem się z takim zachowaniem w RPG – staram się NIE widzieć potwora? Co za idea! Możecie w to nie wierzyć, ale tworząc Poczytalność nie spodziewałem się, że doprowadzi do takich zachowań. To było fantastyczne, kształtowało zabawę. I urzekło mnie. Gracze zachowywali się naprawdę jak bohaterowie Lovecrafta, zamiast odgrywać super-mięśniaków, bezmózgich barbarzyńców rodem z D&D.

Wiedziałem, że trafiłem na dobry trop i współpracując z ludźmi z Chaosium, zacząłem dopracowywać mechanikę Poczytalności, aż przybrała swój obecny, ostateczny kształt. Na początku uważałem, że Poczytalność powinna jedynie maleć – nigdy rosnać. Jednak ludzie w Chaosium uznali, że to chyba odrobinę zbyt dołujące nawet jak

na grę o Cthulhu, więc to zmieniliśmy. Obawiam się, że mieli rację. W sumie, Poczytalność wciąż jednak raczej spada w trakcie gry, mogłem więc świętować swój sukces. Takie rozwiązanie dręczy graczy jeszcze bardziej, bowiem łudzą się, że mogą uleczyć się z obłędu. Dobrze sobie...

Potwory

W pierwszych recenzjach gry (no dobra, przynajmniej w recenzjach T.E.D. Kleina) niezbyt spodobał się mój sposób obrazowania potworów i bóstw z Mitów Cthulhu. Chciano tajemniczych, nieopisywalnych monstrów, ale to nie dla mnie, w każdym razie nie po 7 latach D&D. Potrzebowałem konkretnych statystyk i na tym też stanęło. Oczywiście, największy problem polegał na tym, że Lovecraft nie raczył opisać zbyt dokładnie żadnego ze swoich potworów. Zamiast nazw używał opisów. „Polujący Horror” (Hunting Horror), „Bezkształtny Stwór” (Formless Spawn), i inne tego typu cuda. Moim sposobem, najprostszym pod słońcem, było po prostu UZNAĆ te opisy za nazwy oraz dodać kilka nowych potworów dla zachęty (tak, Mroczne Młode są moim pomysłem. Teraz mogę się przyznać). Zamiana bóstw, takich jak Cthulhu czy Yog-Sothoth w potwory była nieco wbrew intencjom autora, ale z drugiej strony, całkowicie materialistyczny Lovecraft właściwie traktował je JAK wielkie potwory. Cthulhu, na przykład, tak naprawdę nie jest bogiem – jest tylko gigantycznym monstrem pozaziem-

skim; wielkim kapłanem i władcą swojej wstrętnej rasy (ale KOGO lub CZE-GO jest kapłanem? Nigdy nie zostaje to wyjaśnione).

Jak odgrywać Lovecrafta

Lovecraft jest wybitnie niefilmowy. Jeśli traktować jego teksty dosłownie, nie da się też w nim grać. Wielka Rasa wyginęła 70 milionów lat temu – jak w ogóle można nawiązać z nią kontakt? Shoggothy są tak obrzydliwe, że ludzie popadają w obłęd, zaledwie zobaczymy je w swoich snach. Lovecraft napisał historię o gościu, który przespał się z gorylem. WTF?! Jednym z zadań przydzielonych mi przez Chaosium było stworzenie eseju „Jak grać w Zew



Cthulhu". Umieściłem w nim wiele z moich przemyśleń. Źródłem była przy tym dla mnie twórczość Lovecrafta, ale nie tyle fabuła, co raczej sposób, w jaki te historie były opowydane. Zamiast wywaczać frontowe drzwi świątyni kultystów i do nich strzelać, zalecałem raczej prowadzić śledztwo. Wszak głównym motorem gry była umysłowa potyczka, a nie fizyczna walka. Gracze starają się zrozumieć sytuację. Wiedza to potęga. Kiedy wreszcie odkrywają, co się dzieje, mogą (zazwyczaj) rozwiązać zagadkę i uratować świat, choć zwykle wiąże się to i tak z końcowym starciem z jakimś wielkim bossem.

Tak naprawdę, jest to bardzo widowiskowa gra. Częściowo dlatego, że wychowałem się na filmach grozy (jestem wielkim entuzjastą horrorów – pytaście o cokolwiek). W sposób naturalny wyobrażałem sobie kolejne etapy gry bardziej jako sceny filmowe niż literackie. Dlatego też napisałem grę która jest de facto zbudowana wokół stopklatek.

Mroczna biblioteka wynurzająca się z ciemności. Niezamieszkałe wzgórza. Potworne zaśpiewy dochodzące z podziemi. Wszystkie te sceny oparte są na wzroku i słuchu – jak w filmie.

Potęga słabości: dlaczego Zew Cthulhu odniósł taki sukces?

To pytanie można podzielić na dwie części. Po pierwsze, w jaki sposób ta gra, tak osobiwa i specyficzna, przetrwała do dnia dzisiejszego? Po drugie, dlaczego inne gry grozy, zwykle lepiej wyprodukowane i bardziej masowe, jak np. Chill, odeszły do zaświatów zaludnionych przez zapomniane gry (choćby White Wolf wciąż całkiem dobrze sobie radzi)? Cthulhu jest obecnie bardziej rozpoznawalnym motywem niż Fran-

kenstein. Nie było tak w 1981 roku i wiele swojej obecnej popularności zawdzięcza on moim zdaniem tej grze.

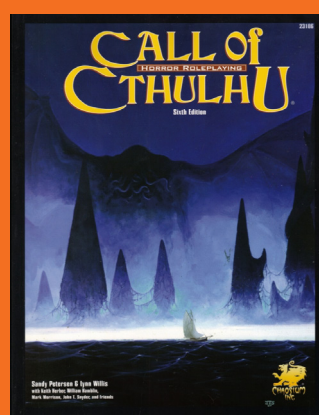
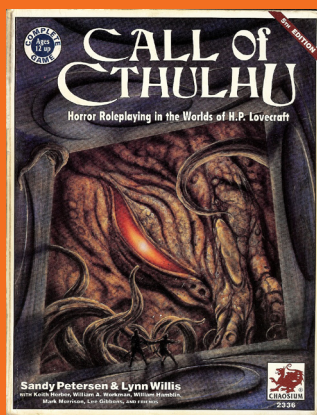
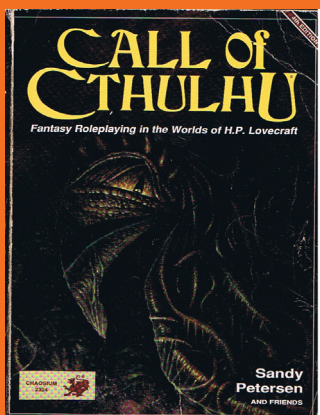
Inne gry fabularne pozwalają spełniać twoje sny. Jesteś pilotem statku kosmicznego, władasz magią, walczysz ze smokami. W Zewie Cthulhu odgrywasz mizernego, pedantycznego neurotyka, prześladowanego przez koszmarny i potwory przekraczające ludzką wyobraźnię – to bardziej koszmar niż sen. Trudno spotkać grę, która byłaby bardziej odstająca od siebie współczesnych. Paradoksalnie, w tym szaleństwie jest metoda; uważam, że to jest właśnie sekret sukcesu Zewu Cthulhu. Jest czymś przeciwnym. Jeśli nie lubisz heroicznego charakteru innych RPG, w Zewie możesz być tak mizerny, jak tylko pragniesz. I ponieważ jesteś słabowitym śmiertelnikiem, każdy twój sukces jest o wiele bardziej znaczący. Na nikim nie robi wrażenia, gdy drużyna z D&D zabije wilkołaka; ale kiedy w Zewie zmierzysz się z tą przerażającą bestią i przeżyjesz, to jest o czym opowiadać.

A zatem, zarówno osoby, które nie lubią ociekającego testosteronem heroizmu innych gier, a także ci, którym marzy się przerwa i chcą skorzystać z szarych komórek zamiast mięśni, wszyscy oni wpadają w końcu na Zewu Cthulhu. Ta decyzja szybko ujawnia swoje dobre strony – dziewczynom podobają się straszne historie, a z kolei nie zawsze interesują je wygłupy w stylu Conana,

tak więc łatwiej przekonać swoją sympatię do zabawy grając w Zew. Zdarzały się nawet wyłącznie kobiece kampanie, prowadzone tu i ówdzie, na terenie kraju. W czasach, gdy tylko męskie nerdy grały w RPG, nie był to fakt bez znaczenia.

Oczywiście, było też sporo przeciwników Zewu Cthulhu. Pojawiały się inne horrorowe gry fabularne, starające się „naprawić” domniemaną wadę Zewu i ponownie uczynić postacie herosami. Problem w tym, że było już całkiem sporo możliwości stania się potężnym. Traveller, Champions, D&D – we wszystkich tych grach stajesz ponad zwykłymi śmiertelnikami. Jednak kiedy dzieje się tak w grze takiej jak Chill, to kogo to obchodzi?

A co z Wampirem: Maskaradą, zapytacie? Cóż, on również bazuje na standardowym szablonie bohaterskiego RPG. Ale też, inaczej niż w przypadku pozostałych horrorów RPG, proponuje kompletny i interesujący świat, w którym nacisk kładzie się w równym stopniu na politykę i dyplomację, jak na poszukiwanie przygód. Jest to więc raczej forma dopełnienia Zewu Cthulhu, niż próba rywalizacji. Bardzo łatwo wyobrazić sobie Badaczy rodem z Zewu tropiących i próbujących zniszczyć opętanych, szalonych krwiopijców z Maskarady. Taka mieszana gra może być interesująca, przynajmniej jako LARP.



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)

Kurier neuroshimowy:

Po szaleństwie z premierą Tacticsa wracamy do prac nad RPGiem. Na tapetę trafia przede wszystkim Nowy Jork, ale równocześnie ruszamy do przodu inne projekty. Jakże? Usłyszycie o nich wkrótce.



Rafał „Multidej” Szyma został oficjalnie szefem linii Neuroshima. Będzie dbał o nie tylko o to, by powstawały kolejne dodatki do Neuroshimy, ale także o takie sprawy jak spójność świata wszystkich produkcji spod znaku Neuroshimy.



Neuroshima wędrowała od konwentu, do konwentu, zaliczając kolejne sesje, prelekcje i pokazy. Wakacje pełną gębą.



Już 5 września obchodzimy Dzień Molocha, czyli Blaszkowe urodziny! Na pamiątkę dnia zagłady będziemy się bawić i konkursować. Szczegóły na kolejnych stronach i w internecie.



Prawo i sprawiedliwość, dodatek który wbrew pozorom naprawdę się ukazał, doczekał się konkursu w patronackim serwisie Outpost. Jednocześnie w sieci pojawiają się kolejne jego recenzje.

POTRÓJNY KONKURS URODZINOWY

Dzień Molocha coraz bliżej, pora na informacje o obchodach! Będzie zatem konkurs na prezent dla jubilata, a ten w zamian odwdzięczy się nagrodami. Konkurs, a raczej trzy różne konkursy:

1. Konkurs graficzny

Z Molochem od początku było tak, że różni ludzie mieli różne jego wizje. Spory przebiegały nawet wewnątrz teamu tworzącego Neuroshimę! Nie ma co okrajać wizji – lepiej zaprezentować ich bogactwo.

Ogłaszamy konkurs graficzny na ilustrację z Molochem w roli głównej. Czy będzie to konkretna maszyna, czy landszaftik ziem pod panowaniem Blasza, rysunek, obraz czy grafika komputerowa – z naszej strony liczcie na pozytywną obojętność: co zrobicie, będzie dobrze (o ile będzie dobre, he, he). Prace przysyłajcie do 5 września na adres szyma@wydawnictwoportal.pl jako załączniki w formacie .jpg. Te dobre wyróżnimy, a najlepszą nagrodzimy: w grę wchodzi publikacja, egzemplarz au-

torski oraz pakiet nagród rzeczowych: książki, dodatki RPG, gry planszowe i blistery NS Tactics.

2. Konkurs tekstowy

Drugi konkurs przeznaczony jest dla miłośników klawiatury. Zadaniem jest napisanie... neuroshimowej bajeczki. W dodatku takiej z jajami (w sensie: twardej, kurzych jaj nam nie trzeba), dowcipem i, oczywiście, Molochem. Czy zamiast czerwonego kapturka wystąpi Mała Swift z Juggernautem, czy też za-prosicie nas do chatki Gangerki Śnieżki i jej siedmiu maszynoludków – to już zależy od Waszej wyobraźni. Premiujemy prace, które da się wykorzystać na erpegowym poletku! Szczegóły? Teksty nie mogą mieć więcej niż 8 tysięcy znaków (ze spacjami, bo bez spacji teksty są nieczytelne). Adres i termin jak wy-

żej: 5 września, szyma@wydawnictwoportal.pl. Wyróżnione prace zbierzemy we wrześniowym Gwiezdnym Piracie, a najlepszą nagrodzimy nagrodami rzeczowymi analogicznymi do tych z konkursu graficznego.

3. Quiz

W sam dzień urodzin ruszy także na facebookowej stronie Neuroshimy konkurs quizowy. Czy klasyczny zestaw pytań i nadzieja, że udzielicie na nie prawidłowych odpowiedzi. Będzie podchwytliwie, niecnie i podstępnie, ale będą też fajne nagrody, więc karma wyjdzie na zero.

Zapraszamy na Molochową imprezę!

Marcin Karbowski

LUKSUSOWY JEDNOSTRZAŁ

Szybki scenariusz do Neuroshimy

Gracze zaskoczyli cię, przyszli bez zapowiedzi i jeszcze domagają się sesji? No dobra, to zrobimy im mały numer. Mówisz im tak: "Cholera chłopaki, nie jestem gotowy na prowadzenie Neuro, ale mam krótką jednostrzałówkę, nad którą kminiłem od jakiegoś czasu. Dzieje się współcześnie w USA. Będziecie grali milionerami". Na to ostatnie zdanie japy na pewno im się ucieszą. Teraz niech wymyślą postaci – mogą być kimkolwiek, gwiazdami sportu, artystami, biznesmenami itp. Zwykle przy tworzeniu postaci są ograniczeni jeśli chodzi o umiejętności i stan posiadania. Tu nie mają żadnych limitów. Obrzydliwie bogaty prezes międzynarodowej korporacji? Proszę bardzo. Światowej sławy muzyk? Nie ma sprawy. Najlepszy piłkarz 2011 roku? No problem.

Jedyny warunek – każdy z nich powinien mieć jedną bardzo bliską osobę. Jeśli masz chwilę, możesz sam możesz zrobić im gotowce. Potem niech każdy z graczy odpowie ci na serię dotyczących jego postaci pytań, w stylu: Twój największy lęk? Największy błąd twojego życia? Największy wróg? Największe marzenie? itp. Mają one dwojaki cel: stworzenie bohaterów z krwi i kości, z którymi gracze zaczną się identyfikować i dostarczenie ci materiału na małą zastonę dymną.

Otoczenie

No to zaczynamy. Pozwól graczom chwilę pograć postaciami. Możesz założyć, że poznali się na jakimś balu charytatywnym i od tego czasu regularnie widują się przy różnych okazjach. Nie muszą się nawet specjalnie lubić – nie ma to większego znaczenia. Na początek rzuć każdemu jakieś nietypowe i nieprzyjemne zdarzenie związane z jego postacią – jeden dostanie list z pogrózkami, kolejnego zdradzi żona, następny zorientuje się, że wykradziono mu bardzo cenne, prywatne dane itp. Niech się chwilę poemocjonują, pokombinują, co robić, może poproszą się wzajemnie o pomoc itp. Nie powinny to być zbyt niebezpieczne i absorbujące sytuacje – tak naprawdę chodzi bowiem tylko o to, by mocniej zwią-

zać ich z postaciami i ich pełnym przepychu światem.

W międzyczasie każdy z nich dostaje zaproszenie na tę samą, bardzo ekskluzywną imprezę, odbywającą się w pięciogwiazdkowym kurorcie w jakimś egzotycznym kraju. Cieszy się ona dużym prestiżem i wszyscy wiedzą, że nie wypada się nie pojawić. Ekipa ładuje się więc do prywatnego odrzutowca i rusza w drogę. Na miejscu same luksusy, wielkie sławy na każdym kroku, lans na całego, a w tle wydarzenia związane z tematem imprezy (może to być zbiórka na cele charytatywne, konferencja tematyczna czy co ci tam przyjdzie do głowy). Żyć nie umierać. Daj graczom poczuć, jakie z nich szychy.

Niestety, po powrocie nasi bogacze zaczynają coraz się czuć coraz gorzej. Zaczyna się od bólu głowy i brzucha, potem pojawiają się zaburzenia widzenia, wreszcie halucynacje. Lekarze po przeprowadzeniu wywiadu podejrzewają, że chłopaki przywlekli coś ze swojej zagranicznej wycieczki (kilku innych gości również zachorowało), ale nie są w stanie rozpoznać wirusa. Tymczasem objawy nasilają się, ból staje się nie do wytrzymania, w mózgu pojawiają się guzy i zwyrodnienia. Wszystkie problemy



schodzą na dalszy plan. Ich jedy-
ną nadzieją jest ryzykowny zabieg
chirurgiczny. Wcześniej zostają
poproszeni o wyznaczenie osoby,
która będzie podejmować decyzje
w sprawie dalszego leczenia, je-
śli sami nie będą w stanie wyrazić
swojej woli – tu na scenę wchodzi
najbliżsi, o których wspominałem
na początku. Powinni również spi-
sać testament. Daj im odczuć lęk
i bezsilność ludzi, którym zagłada
w oczy śmierć. Nagle całe ich bo-
gactwo okazuje się niewiele warte.
Wkrótce jeden po drugim trafiają
salę operacyjną...

Budzą się nadzy na szpitalnych łóż-
kach, przykryci jedynie prześciera-
dłami. Nikt nie odpowiada na ich
wołania. W końcu, pomimo sporego
osłabienia są zmuszeni wstać i po-
szukać pomocy. Wnętrze budynku
w niczym nie przypomina luksusow-
wej kliniki, w której ich operowano.
Ściany są odrapane, pomieszczenia
demolowane, a na jednym z kory-
tarzy znajdują zwłoki lekarza. To
doktor Richard Killroy. Gość, który
wybudził ich z blisko 40-letniej hi-
bernacji.

Wyjaśnienie

Operacja pozwoliła przedłużyć ży-
cie bohaterom, ale na opracowanie
skutecznego leku na wirusa po-
trzeba było znacznie więcej czasu.

Czasu, którego nasi bohaterowie
nie mieli. Chyba że... no właśnie,
była pewna eksperymentalna me-
toda, bardzo droga, ale obiecująca.
Hibernacja. Wskazane przez graczy
osoby, za namowami lekarzy, wy-
raziły zgodę. Nasi bogacze trafili
do lodówek, w oczekiwaniu na sku-
teczną szczepionkę. Opracowano
ją dopiero na początku 2020 roku i
podano bohaterom dożylnie, planu-
jąc odhibernować ich za kilka mie-
sięcy, po ostatecznym ustąpieniu
symptomów choroby. Potem jednak
ludzkłość miała większe problemy
niż budzenie naszych królowien. W
końcu odnalazł ich patrol posterun-
ku. Udało się ich skutecznie i bez
szwanku wybudzić, ale chwilę po-
tem oddział został zaatakowany i
zmuszony do odwrotu. Bohatero-
wie zostają sami, w nowym, nie-
przyjaznym świecie. Nie mają co
liczyć na spokojną adaptację: jesz-
cze nie doszli do siebie po latach w
zamrażalniku, a już trzeba walczyć
o przetrwanie: w kompleksie pa-
noszą się zdziczali napastnicy, dla
których gromada hibernatusów to
jedynie zawada... albo materiał na
niewolników.

Zdzwieni?

Chcieli żebyś prowadził Neuroshi-
mę bez scenariusza? To teraz sami
pograją sobie w Neuroshimę bez
swoich ukochanych postaci. A tak

poważnie, dzięki temu scenariuszo-
wi możesz w pełni ukazać graczom
kontrast między naszym światem,
a światem postapokalipsy. Pewnie,
każdy z nich teoretycznie zdaje so-
bie sprawę z wszystkich różnic, ale
tak naprawdę nigdy nie odczuwa
ich na sesji. Ich postaci wychowały
się w tym świecie. Gracze wybrali
im umiejętności przydatne w powo-
jennej rzeczywistości. Teraz będą
mieli okazję w pełni doświadczyć
szoku i bezradności, które stały się
udziałem milionów ludzi w pierw-
szych latach po wybuchu bomb.
Bezbronni, pozbawieni wszystkiego
co mieli, bez jedzenia, wody i kara-
binów "na czwórcę".

Co teraz robią?

Czy ich umiejętności, tak cenione
przed wojną teraz mają jakąkol-
wiek wartość? Czy sztab posterun-
ku w ogóle wie, że tu są? Czy ktoś
przyjdzie im z pomocą? Czy ich
luksusowe posiadłości nadal istnie-
ją? Co się w nich teraz znajduje?
Ich rówieśnicy zapewne nie żyją,
ale może któryś z bohaterów miał
dzieci? Czy przeżyły wojnę? Kim są
w nowym świecie? Kiedy zorientu-
ją się już trochę w nowej rzeczywi-
stości, pewnie będą chcieli poszu-
kać odpowiedzi na te pytania. Jeśli
tak, masz gotowy pomysł na kam-
panię dla alternatywnej drużyny.



Karol „Eliash” Woźniczak

OSADA HOLSTEINÓW

Niebezpieczna lokacja, w izolowanym środowisku

Apokalipsa oddaliła człowieka od człowieka i osadę od osady. Ludzkie osiedla przez całe lata funkcjonowały w niepewności czy nie są jedynymi ocalałymi z kataklizmu. Niezliczone osady do dzisiaj żyją w odcięciu od świata, jedynie co jakiś czas spoglądając z nadzieją na horyzont, w oczekiwaniu na wysłanych zwiadowców lub przypadkowych podróżnych. Najczęściej pierwszy dociera do nich Moloch, mutanci lub krwiożerczy bandyci.

Niektórym jednak taka sytuacja odpowiada. W ten sposób funkcjonuje Osada, niewielka wioska leżąca w jednym z lasów Federacji Apalachów. Opiekę nad zdezorietowanymi i przygnębionymi ludźmi roztoczyła rodzina, która zjawiała się tutaj kilka lat po zagładzie. Ród Holstein szybko zorganizował ludzi w rozwijającą się społeczność. Udało im się zacząć skromne upra-

wy, a nawet sprowadzić zwierzęta hodowlane. Składająca się z kilkudziesięciu osób wioska wzrosła w siłę, stając się samowystarczalną. To bardzo dobrze, ponieważ nikt nie przybył ani nie opuścił tej miejscowości od prawie dwudziestu lat.

Otoczeni gęstym lasem ludzie przekonani są, że poza nimi nie przeżył nikt. Holsteinowie to jedyni ludzie, którzy przetrwali kataklizm i zdołali dotrzeć do Osady. Poza domami, polami, niewielkim jeziorem i nieskończonym lasem nie ma już podobno nic. Holsteinowie wyrazili się jasno: „Jest tylko Tutaj. Świat Zewnętrzny już nie istnieje. Nie ma czego tam szukać. Poza śmiercią”. Tak brzmiały słowa Marcela, głowy rodu. Jego dziesięciu krewniaków jedynie potwierdzili jego słowa. Początkowo ludzie wątpili, kilku odeszło w las, by szukać innych ocalałych. Nikt już nie wrócił. Zda-

rzało się, że ich rozszarpane ciała znajdowano w lesie. Już sam las jest zabójczy, co dopiero świat zewnętrzny... Od kilku lat nikt nawet nie próbuje myśleć o tym co jest dalej. Ludzie skupili się na swoich problemach i niewielkiej, lecz przyjemnej rzeczywistości.

W wiosce rządzą Holsteinowie. Tylko oni mają broń (szable, rewolwery oraz kilka przestarzałych karabinów), zresztą nawet nie muszą z niej korzystać. Jedynie oni wiedzą jak powstrzymać bestie na zewnątrz przed wymordowaniem mieszkańców. Każdy kto straci łaskę rodu, szybko znika. Zmasakrowane zwłoki najczęściej znajdują się na granicy lasu. Szepcze się, że Holsteinowie są przeklęci, że zawarli pakt z diabłami. Nikt jednak nie wystąpi przeciwko nim.

Świat Zewnętrzny zdaje sobie sprawę z istnienia lasu. W okolicy znajduje się kilka osad górniczych, które potrzebują drewna, więc regularnie ścinają drzewa, lecz nikt nie zapuszcza się zbyt głęboko za linie drzew. Kilku drwali i śmiałków, którzy spróbowali dostać się do osady zginęło tragicznie, a ciała były tak zmasakrowane, że wyjaśnieniem mogła być tylko dzika bestia. Przerazająco silna bestia. Paru spragnionych sławy łowców mutantów podzieliło jedynie los ofiar. Po wszechne staje się przekonanie, że las jest gniazdem Nocnego Łowcy

lub czegoś równie tajemniczego i przerażającego.

Jaka jest prawda? Holsteinowie to rodzina mutantów, niezwykle udanych mutantów. Na pierwszy rzut oka nie widać w nich żadnych niedoskonałości. To dobrze zbudowani mężczyźni i zdrowe kobiety o surowych spojrzeniach oraz wybuchowym temperamencie. Potrafią

jednak dokonać znaczących zmian w swoich ciałach. W kilka sekund ich masa mięśniowa może stać się dwukrotnie większa, palce zamieniają się w ostre szpony, a twarze zniekształcają przypominając pyski pełne kłów. Przemieniony osobnik nadal bardzo przypomina swoją pierwotną formę. Dlatego Holsteinowie bardzo dbają o to by nikt nie przeżył spotkania z ich prawdziwym

obliczem. Jakie są ich cele? Przetwarzanie. Dobrze wiedzą, że gdyby w osadzie zaczęli kręcić się podróżnicy, handlarze, łowcy głów, awanturnicy, fanatycy i tym podobni to ktoś w końcu odkryłby ich sekret. Dlatego wolą zachować istnienie osady w tajemnicy, usilnie modląc się by na niebie nigdy nie pokazał się samolot czy helikopter.

Jak Osada może przydać się na Twoich sesjach? Gracze mogą zostać wynajęci do rozprawienia się z potworem zamieszkującym las. W czasie polowania mogą ominąć przypadkowo patrole Holsteinów i dostać się do tajemniczej osady lub też zamordować jednego z członków rodu i po jego śladach trafić na trop wioski. Jak zachowają się widząc tą spokojną miejscowość? Wieśniacy będą zafascynowani nowymi przybyszami. Czy drużyna zdradzi im, że na zewnątrz wcale nie jest tak strasznie i da się normalnie żyć? Może jednak postanowią zachować osadę w spokoju, uznając, że lepiej będzie kiedy nadal pozostanie ona ukryta. Pozostaje również problem Holsteinów. Mogą zdecydować, że gracze na zawsze pozostaną w osadzie albo uznać ich za tak duże zagrożenie, że jedynym wyjściem będzie zamordowanie drużyny. Na pewno rozprawa ze stadem mutantów nie będzie dla drużyny łatwym wyzwaniem.



**CTHULHU JUŻ RACZEJ NIE ZROBI ZAKUPÓW
NA FREAKSZOP.PL...**



ALE TY MOŻESZ - WKRÓTCE OTWARCIE...

**nie wiesz
o co chodzi?
sprawdź na:**

<http://freakszop.pl/>
<http://www.facebook.com/freakszoppl>

Uwaga! Przy produkcji reklamy nie ucierpiał żaden Przedwieczny

TIARZ
NACIŁ GNIĘTA
NA METALOWĄ
CZASZKĘ

NEUROSHIMA TACTICS

TELEGRAF NEUROSHIMY TACTICS

- ☢ Na Polconie odbył się kolejny turniej NST, 12 uczestników i... ten sam zwycięzca co na Avangardzie!!!
- ☢ We wrześniu do produkcji trafią 4 nowe modele. Szczegóły na [www NST](http://www.NST) już wkrótce.
- ☢ W sierpniu do sprzedaży trafiły – nieco spóźnione – pająki Molocha.
- ☢ 10 września turniej NST w Gliwicach. Szczegóły na stronie NST.
- ☢ 12 września prezentacja NST w Krakowie, szczegóły na stronie NST.
- ☢ Na blogu LABofFantasy.blogspot.com poradnik tworzenia samochodów.
- ☢ Paweł Grochal z Tarnowskiej Jaskini Gier zaprezentował na stronie <http://nstactics.ning.com> makietę miasta postapo – w galerii.
- ☢ Na stronie Neuroshimy Tactics udostępniliśmy pliki PDF: wszystkie lokacje do druku, opis żetonów, FAQ 1.1.
- ☢ Do zespołu NST dołączył Sebastian Mazur, który tworzy concept-arty Hegemonii.
- ☢ W Portalu zmiany – do NST został skierowany Neurocide zastępując Artura.

FIA

FZ

W

Rafał Szyma

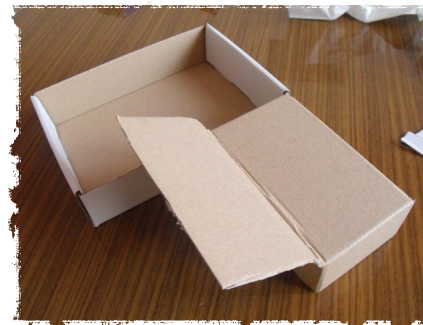
MAKIETA ZE STARTERA

Zrobienie makiety jest proste. Poprawka: zrobienie fajnej, grywalnej i przyzwoicie wyglądającej makiety jest proste. Potrzeba do tego tylko odrobiny kartonu – koniecznie jako gotowego pudełka. Potrzeba też zszywacza z zapasem zszywek, kleju wikolowego, czarnej farby w spraju i białej w tubce. A także noża do tapet i nożyczek. Wspomniany karton to rzecz do zdobycia w pierwszym lepszym sklepie. Ale nawet wyprawa po karton nie jest potrzebna, jeśli na półce kurzy się pudełko ze startera. Bo gdyby wziąć je i naciąć tutaj, a tu odchylić...



Zaczynamy od prostego triku, który pozwoli oszukać oczy i sprawi, że makieta stanie się wizualnie dużo większa niż samo pudełko. Odginamy wieczko, tak by utworzyło drugą (po samym pudełku) płaszczyznę. Zaraz potem nacinamy je tak, by podłoga „na pięterku” stała się o przeszło połowę mniejsza. Nacięty kawałek formujemy tak, by stworzył fajny murek – osłonę dla strzelców, a po ponownym

zgięciu sięgnął aż do poziomu ziemi, formując ścianę. Po tym wszystkim powinno nam zostać jeszcze trochę kartonu – ścinamy i od razu używamy do wzmocnienia ściany, łącząc dyndający dotąd balkon z resztą pudełka. Jeśli zrobimy to sprytnie, powstanie od razu mur całkowicie zasłaniający jednostki na piętrze od tej strony. Konstrukcja pięterka musi się trzymać: to zadanie dla zszywacza.

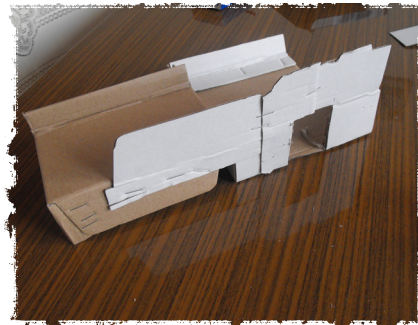


ZNACZENIE TARASU

Generalnie ważne, żeby zbudować piętro: to fajne stanowiska strzeleckie, w dodatku dają pracę żetonom drabiny, które inaczej leżałyby bezczynnie. Tu wprawdzie nie będziemy ich używać (piętro jest mniej niż 2" wyżej niż parter, więc jednostki wespną się na nie bez testu), ale sama zasada „planuj wysokości” została zachowana. Budując piętra warto pamiętać, że nie mogą być ani za bardzo odsłonięte (nikt nie będzie się pchał tam, gdzie przeciwnik urządził sobie cyrkową strzelnicę), ani przeciwnie: super ufortyfikowane (grozi to tym, że jak ktoś się już wpakuje na stanowisko, będzie ciężko go ruszyć).

PICUJEMY

Nasze piętro jest jeszcze ciągle trochę zbyt gołe: doklejamy więc narożnik, ale z zachowaniem luki między poszczególnymi osłonami.



PARTER

Pora zabrać się za parter. Potrzeba nam trochę tektury, a nie potrzeba za dużego pokoju. Dlatego skrócimy trochę dłuższy bok. Delikatnie remontujemy ściankę, robimy nacięcia i zwijamy – znowu w ten sposób, by jednak jakaś osłona pozostała. Nadmiar kartonu ścinamy, samą konstrukcję umacniamy zszywkami, na powrót łącząc z jedną ze ścian. Druga ściana do połowy wylatuje – wpuszczamy do pokoju trochę powietrza, znowu oszczędzając tekturę.

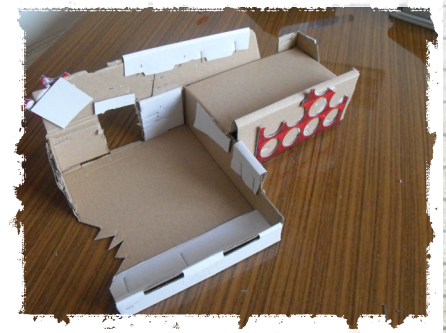
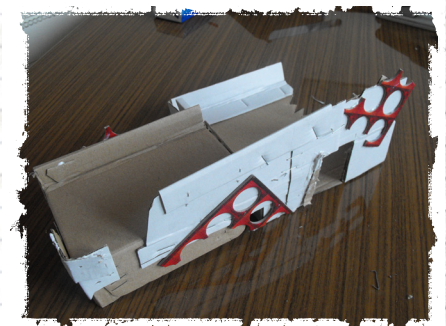
DRZWI

Wszystko to z myślą o wykonaniu ściany frontowej, a w niej drzwi. Drzwi to świetna sprawa, w dodatku wsparta żetonem – głupio byłoby ich nie zamontować. A przy tym samo pudełko jest zbyt niskie, by po prostu wyciąć je w ścianie. Dlatego rozwijamy nie ruszony dotąd bok pudełka, ale tylko do połowy. Rozcinamy ścianę tak, by nie naruszyć kawałka od strony piętra. Jeśli go osłabimy, cały budynek się nam rozleci! Brakujący fragment ściany dorabiamy, całość wzmacniamy, zszywamy... i po chwili jest już porządne wejście.

ESTETYKA

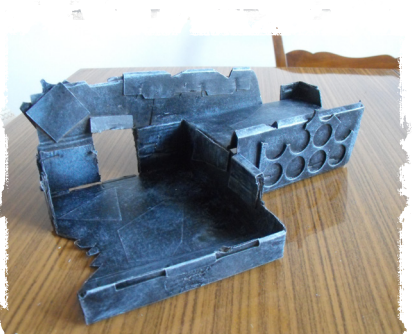
Jeśli chodzi o konstrukcję – to już wszystko. Powoli można przejść do

spraw estetycznych, zwłaszcza że zostało jeszcze trochę ścinków. Długi kawałek po zgięciu w pół wędruje na ścianę frontową, by nadać jej grubości. W ten sam sposób wzmacniamy kilka innych fragmentów ścian – całość od razu wygląda masywniej. Chwilę potem bierzemy w łapy pozostałość po wypchniętych żetonach. Takie puste wypraski to świetna sprawa – doklejone do ścian zawsze nada-



ją fajnego efektu zniszczonej fasady. Kwadrat tniemy na trzy części, dwie wędrują na front, trzecia na ścianę piętra. Gdy wszystkie większe kawałki są już na miejscu, wykorzystujemy te małe: naklejamy je albo przypinamy, gdzie popadnie.

Całość już niemal skończona. Jeszcze tylko pocięte kawałki zwykłej kartki – naklejone na podłogę robią wrażenie blachy czy innego śmiecia, a jednocześnie nie przeszkadzają w stawianiu jednostek podczas gry. Potem ostatni atak zszywacza, by makieta była mocna i stabilna.



MALOWANIE

Wreszcie malowanie. Zwyczajny, czarny, matowy spray pozwala machnąć budynkiem w parę sekund. Trzeba tylko przypilnować, by nie zostały niepomalowane kawałki. Po wszystkim mamy przerwę na kawę – farba musi wyschnąć. Po kawce pozostaje tylko zmieszać trochę białej farby akrylowej z odrobiną czarnej i takim, jasnoszarym kolorem wyciapać makietę metodą suchego pędzla. Krawędzie malujemy bardziej, środki ścian tylko trochę. Metoda to niezawodna, potrafi zmienić każdy kawałek kartonu w makietę z prawdziwego zdarzenia.

GOTOWE

To już wszystko. Montowanie, wycinanie i zszywanie kartonu, a potem jego posprajowanie zajęło razem 25 minut. Potem chwila przerwy i jeszcze pięć minut na suchy pędzel. Razem pół godziny, których efektem jest fajna, piętrowa i przede wszystkim grywalna makietka. Wszystko to z wykorzystaniem wyłącznie tego, co zostaje po rozpakowaniu startera (ok, dodałem jeszcze na podłogę trzy kawałki papieru wycięte ze zwykłej gazety).

Zerkam na mój stół i co widzę? W ogóle nieruszoną folię bąbelkową, czyli starterowy wypychacz. Hmm... Za miesiąc dam znać, jak i ją da się fajnie wykorzystać.



Tekst oraz malowanie: Zygmunt "Elmin" Gałgan
Zdjęcia oraz grafika: Aleksandra "Haru" Łęgowik

RED BASTARDS



Bardzo mi miło prezentować moją zymutowaną bandę na łamach Gwiezdnego Pirata. Dziękując za zaproszenie, postaram się opisać nieco koncepcję, która stanowiła o całości kształcie oddziału.

Od początku jednak, chciałbym zaznaczyć, że wybór na Mutki Borgo padł tylko po zdjęciach przedpremierowych pudełek na Rebelu, w samochodzie podczas trasy do Warszawy. Nie ukrywam, że kierowałem się głównie względami estetycznymi, oraz powoli rodzącą się w głowie koncepcją bandy. Mając możliwość obejrzenia modeli na pełnowymiarowym ekranie (telefon jednak nie nadaje się najlepiej do przyglądania się szczegółom) umocniłem się w postanowieniu. Po miłej konwersacji z pracownikami Rebelu pozostało mi tylko czekać.

Z niecierpliwością wypatrywałem kurlera już pierwszy dzień po premierze. Na pierwszy rzut poszło pudełko podstawowe, oraz Bizon i jeden blisterek Cyborgów. Z racji mojego zamiłowania w wielu systemach oraz grach do posiadania w swych szeregach postaci dużych, Bizon wydawał się być dla mnie oczywistym wyborem i najbardziej oczekiwałem tego modelu. Tu nastąpiło niewielkie rozczarowanie, przyszedł do mnie z urwanym kafa-rem, ale szybka wymiana modelu pozwoliła mi przez kilka dni skupić się na wymyślaniu schematu kolorystycznego i szlifowaniu koncepcji.

Modele zaprezentowane na zdjęciach oficjalnych jak i te dekorujące pudełko mocno mi się nie spodobały, prezentując mutki jako bandę obdarcusów i brudasów, co zupełnie mijało się z tym, iż chciałem stworzyć z powstających „Red Bastards” coś na kształt „prawie jak” zorganizowanego oddziału bojowego. Szybko sprawiło to, że ujednoliciłem schemat kolorystyczny spodni na modelach, dając moim pupilom popielate bojówki, nierzadko również pomalowane w miejskie barwy maskujące. Z racji odkrytych dużych powierzchni zadrukowanych ciał, pancerze jednostek zostały pomalowane na czysty metaliczny, przy użyciu dwóch odcieni srebrnego i czarnego wash-a. Każda jednostka posiadająca metalowe ele-





Maskotka ekipy

menty opancerzenia po lewej stronie ciała, miała je malowane na czerwono (nie ukrywam, że bardzo lubię ten kolor :)) a następnie nanoszony na taki pancerz tzw. „battle damage” w postaci obdrapań i zarysowań, w końcu bieganie po ruinach i „przytulanie się” pod ostrzałem do każdego murka nie pozwala nosić idealnie polakierowanej zbroi na sobie. Tutaj wyróżniać miał się Najemnik, który jako bohater dodany do podstawowego pudełka bardzo przypadł mi do gustu. Miał on mieć najczystszy i najschludniejszy zestaw ubioru, więc biała koszula z kołnierzykiem (prana w przedwojennym proszku i ciepłej wodzie z bojlera!), szare bojówki i ciemno czerwona kamizelka kuloodporna dodały mu szyku. Przy okazji na tle kilku makiet okazało się, że czerwony na pancerzach znakomicie zlewa się z ceglanyymi budynkami.

Oczywiście przed malowaniem, zaraz po doklejeniu modelu, dekorowałem podstawki, ale tu poza kilkoma fanaberiami skupiłem się na zwykłym piasku „z piaskownicy” oraz podartymi w dłoni podstawkami korkowymi pod szklanki (imitujące po pomalowaniu na szaro – beton lub asfalt). Odrobina łańcuszka gdzieś tam, oraz plastik i druciki sprawiły, że na podstawkach znalazły się również powywracane i obdarte znaki drogowe. Podobnie

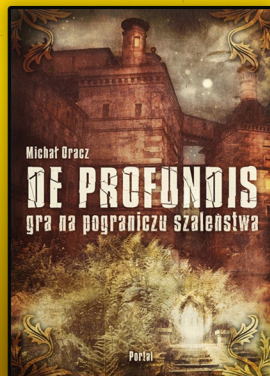
postanowiłem przykleić na podstawkę metalową beczkę, ponieważ nie byłbym zadowolony, gdyby walając się po makiecie, obdrapała się z farby, zaś na jej górę przykleiłem nieco karteczek papieru, po pomalowaniu robiących za rozrzuconą talię kart do gry.

W ten sposób w krótkim czasie banda „Red Bastards” ożyła i wzięła udział w swoich kilku pierwszych potyczkach, choć kilka modeli czeka jeszcze na poprawki oraz odrobinę masy modelarskiej, bo choćby wyłuskały mutek z brzuszkiem piwnym przeciętnie pasuje mi do koncepcji porządnego oddziału bojowego mutantów.





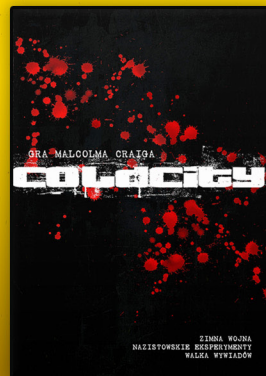
**MAMY REKE
DO DOBRYCH TYTUŁÓW**



2009



2009



2010



2010



2011

Maestro

Koniec świata w Gilead



Słynące z pięknych ogrodów, słynące z niezwykłego gatunku róż hodowanych na dwór cesarza, zadbane i z roku na rok bogatsze Gilead rozłożone jest na północy kraju. Choć leży z dala od Grande, z dala od wielkiej polityki i bogatych rodów, pojawia się na cesarskim dworze w postaci pięknych białych róż, róż z Gilead.

Dziś w Gilead trwa święto ogrodników, miasto pełne jest pielgrzymów, kupców, hałasu i tłumu. Ozdobione ulice, wystawa kwiatów na rynku, pokazy najpiękniejszych okazów róż z Gilead, a wszystko to wśród okrzyków i uśmiechów - miasto ogarnęła, jak co roku, trwająca przez tydzień feta. Miasto przybrane jest w jaskrawe kolory, wieczorami na placach wystawia się suto zastawione stoły, obficie leje się rozcieńczone wino i tańcząc do rana.

Bohaterowie Graczy

Bohaterowie Graczy trafili do Gilead na prośbę jednego ze swych przyjaciół. Prosił on BG o spotkanie z Larkinem, Astrologiem mieszkającym na Miedzianej Aleji. Ma ten człowiek sprawę wielkiej wagi - trzeba mu pomóc. Człowiek to honorowy, godny zaufania i podania mu pomocnej dłoni. Popadł w kłopot, dokładnie nie wiadomo jakiej natury. Dość powiedzieć, że jest on w potrzebie.

Lokalna polityka

Joahin, młody władca Gilead, zarządzający miastem od trzech lat wślawił się ostatnio wielkim czynem. Pokonał rywala z sąsiedniego hrabstwa i ożenił się z jego córką zapewniając pokój obu terytoriów. Było to prawie rok temu. Obecnie żona Joahina spodziewa się dziecka, rozwiązanie nastąpi niebawem. Bohaterowie muszą w sposób nienachalny zostać poinformowani o powyższym, najlepiej podczas rozmów w karczmach, plotkowania z miejscowymi, dumnymi ze swego władcy i szykującymi się na nowe święto z okazji bliskich narodzin następcy tronu. Rzecz nie była na tyle istotna, by stała się tematem plotek w Grande - posiadanie umiejętności Dwór niewiele tu więc pomoże. Wydarzenie jest wielkiej wagi tylko lokalnie.

Morderstwo

Odnalezienie domu pana Larkina Astrologa mieszkającego przy Miedzianej Alei nie sprawi większego kłopotu. Kilku miejscowych, bardzo zajętych świętem i nieco rozkojarzonych, wskaże ulicę a nawet przypo-

mni sobie jego osobę - astrologa, który kiedyś cieszył się pewną sławą, choć te czasy już dawno przeminęły.

Niektórzy z pytanych słyszeli imię Larkina całkiem niedawno, w jakimś ponurym kontekście. Sąsiedzi Larkina na Miedzianej dodadzą więcej. Okaze się, że astrolog nie żyje od dwóch dni, zabity ponoć przez własnego brata, którego gościł z okazji nadchodzącego święta. Normalnie wieść o morderstwie rozeszła by się po całym mieście, ale trwające uroczystości to czas wielu karczemnych burd i licznie odnajdywanych zwłok w bramach. Na językach ludzi jest teraz wiele innych wydarzeń, drobiazgi jak morderstwo jakiegoś mieszczanina giną w wielkim zgietku.

Morderca, brat Larkina – Simon de Cotta, siedzi w lochu miejskiego garnizonu gwardii i czeka na egzekucję, która za kilka dni uświetni zakończenie świątecznego okresu. O pomyłce nie może być mowy, bo gwardia ma świadka całego zajścia – jest nim stary, wierny sługa Larkina o imieniu Grim.

Grim

Stary Grim opiekuje się domem Larkina. To zapewne on wpuści Bohaterów do kamienicy astrologa i drżącym głosem wszystko opowie. Otóż dwa dni temu, wieczorem, zaaferowany dochodzącym z gabinetu krzykiem strachu lub bólu Larkina, Grim wszedł do pomieszczenia. Niestety, zbyt późno. Ujrzał Simona, stojącego nad martwym bratem. W

ręku morderca trzymał żelazną, okrwawioną figurkę. Zbrodniarz nie uciekał, najwyraźniej porażony swoim czynem i szybko zatrzymała go zawezwana przez Grima straż. Kiedy go zabierano, Simon krzyczał, że nie chciał zabić brata, nie mógł by, że nie wie co się stało, coś go „opętało”, to nie może być prawda i tym podobne.

Dopytywany przez BG starzec odpowie, że nie zauważył wcześniej niesnasek między braćmi, nie słyszał też kłótni. Simon przybywał do Gilead co roku, w interesach, mieszkając zawsze u brata. Ma swoje ziemie kilkadziesiąt kilometrów na północ od miasta, żyje - a jakże - z hodowli krzewów róży, które kupowane są przez klientów z całego bez mała Kordu.

Smutny sługa, który musi posprzątać dom Larkina zanim przejmie go z rąk prawa miasto (zabity poza Simonem nie miał spadkobierców, był typem samotnego filozofa-mistyka), przypomni sobie z, że jego pan rzeczywiście czekał na jakichś ludzi spoza miasta, ponoć prosiło pomoc jednego z nielicznych znajomych jakich posiadał. Z jakichś względów zależało mu na tajemnicy, pośpiechu i sprowadzeniu ludzi z poza miasta. Grim nie zna jednak szczegółów sprawy. Wie tylko tyle, że od kilku dni jego pan był czymś bardzo przygnębiony (zaczęło się to jeszcze przed przybyciem brata), zamykał się na długie godziny i noce w pracowni przylegającej do gabinetu, sprawdzał wielo-

krotnie jakieś obliczenia i schematy, a w dzień swojej śmierci poprosił Grima o załatwienie audiencji u samego władcy miasta. Oczywiście do audiencji nie doszło.

Stary, gadatliwy sługa będzie z bohaterami współpracował (o ile nie zraża go do siebie) i wylewał swoje żale. Odpowiednio przekonany wpuści BG do gabinetu i pracowni Larkina. Pełno tam niezrozumiałych ksiąg, zwojów, map nieba, wykresów na ścianach i horoskopów na kartuszach sporządzanych dla, jak skomentuje trajkoczący Grim, „co najmniej licznych” klientów. Astrolog najlepsze lata w zawodzie miał za sobą. Niegdyś popularny, w ostatnim czasie pracował niewiele, za marne grosze. Grim był jego jedynym sługą. Bohaterowie mogą się dowiedzieć, że pieniądze na życie i pensję Grima Larkin zdobywał wyprzedając już najcenniejsze z przedmiotów ze swego domostwa.

Miejsce zbrodni

Na miejscu zbrodni, czyli w gabinecie, drużyna nie znajdzie nic niezwykłego. Według Grima nic nie zniknęło. Figurka jakiegoś bóstwa – narzędzie zbrod-

ni – jest zwyczajnym i popularnym bibelotem. Larkin niestety nie prowadził żadnego dziennika, nie miał zwyczaju zwierzania się nikomu. Zginął od silnego, pojedynczego ciosu w głowę.

Tylko jedna rzecz może zwrócić uwagę BG. Otóż na biurku w gabinecie wciąż leży jedna z ksiąg – otwarta i pochłapana krwią Larkina, odwrócona nie w stronę wysokiego krzesła, ale odwrotnie, jakby do osoby stojącej przed biurkiem, np. Simona. Manuskrypt nie opisuje zaklęć czy wiedzy astrologicznej tylko jest zbiorem przepowiedni, spisanych ponad sto lat temu i dotyczących przyszłości całej prowincji, tak Gilead jak i okolicznych ziem. Przepowiednie są przeróżne i z wielu źródeł, mniej lub bardziej konkretne. Na otwartej stronie znajduje się długi wiersz przepowiadający wielką powódź i klęskę głodu podczas trzeciego roku panowania „kobiety o niepohamowanym apetycie i żądzy, zrodzonej na dalekiej północy, która splami honor rodu”, zaś po prawej stronie jest zakreślony krótki, anonimowy zapis, brzmiący następująco (patrz: ramka).

„Kiedy zgaśnie czwarta gwiazda z pasa Łowczego, a szlachetna krew starszego, młodego i dziecięcia z tronu zmieszana zostanie przez władcę demonów - zdrajcę, otworzy się piekło i Gilead zgładzone zostanie we krwi i ogniu jakich nie zaznał ten świat”

„Łowczy” to jeden z gwiazdozbiorów, posiadający w „pasie” 4 gwiazdy. Od czterech tygodni widać jednak tylko trzy...

Przestuchanie sługi

Cóż jeszcze można - odpowiednio naciągając, odpowiednio konstruując pytania - wyciągnąć od starego Grima?

Po pierwsze astrolog czegoś się bał. Może przeczuwał własną śmierć? Zagrożenie nie dotyczyło jednak sfery fizycznej, a raczej duchowej, to był jakiś niekonkretny lęk. Sługa wspomni słowa Larkina: „W mieście i ponad nim dzieje się coś złego, Grim, coś bardzo złego”.

Astrolog na początku święta, w dniu przybycia swego brata, skontaktował się listownie ze swym największym konkurentem, słynnym wróżbitą i mistykiem Gertrudt de Vega, niegdyś wła-

snym uczniem. Obaj astrologowie byli od dawna skłóceni, a Larkin nawet zakazał wymieniania imienia Gertrudt w swojej obecności. Sługa nie wie, co było w liście, który zaniósł do mieszkającego w dzielnicy bogaczy von Hissa.

Stary sługa wciąż rozpamiętuje straszliwy moment zbrodni i swoją tam obecność. Może przypomnieć sobie niezwykły chłód, przenikliwe zimno jakie dało się wyczuć w gabinecie Larkina w chwili jego śmierci. Dziwna rzecz, bo małe okna były szczelnie zamknięte, a pora roku ciepła.

Śledztwo na mieście

Jasnowidz Gertrudt de Vega, mieszkający w bogatej dzielnicy, opuścił swój dom trzy dni temu (dzień po otrzymaniu listu od Larkina). Jak przekazać jego sługa - wyjechał na prowincję z całą rodziną. W ubiegłych latach - jeśli BG chcieliby o to zapytać - nie opuszczał miasta podczas święta ogrodników.

Z miasta uciekło lub zginęło w dziwnych okolicznościach (zabici przez swoich bliskich lub przypadkową przekupkę na targu) jeszcze kilka osób o nadnaturalnych zdolnościach, wróżek, mistyków, szaleńców.

Podczas włóczenia się po mieście BG są tymczasem świadkami dziwnych incydentów - wszczynanych nagle, bez powodu bójek, a właściwie ataków szaleńców, którym towarzyszy spadek temperatury powietrza. Sami BG też mogą

skoczyć sobie do gardeł, zwłaszcza jeśli będą próbowali rozwiązać zagadkę.

Uwięziony w lochu Simon de Cotta (BG mogą go odwiedzić) proponuje pieniądze za oczyszczenie go z winy. W tamtej straszliwej chwili nie kłócił się z bratem, nie był na niego zły. Po prostu, kiedy Larkin opowiadał o swoich lękach związanych z mroczną mocą i jakąś przepowiednią z księgi, nagle jakby coś wypełniło Simona, zawładnęło nim. Miał wrażenie, że jego wola zamarzała. Nie mógł nic zrobić kiedy jego ręka chwyciła figurkę, a potem opuściła ją na głowę brata. Simon jest wstrząśnięty śmiercią Larkina i wydaje się być w tym szczery.

W Gilead trwa święto, straż i gwardia zajęte są czymś innym niż weryfikacja teorii szaleńców. Nikt tu teraz specjalnie nie przejmuje się rewelacjami Simona.

Ła kulisami

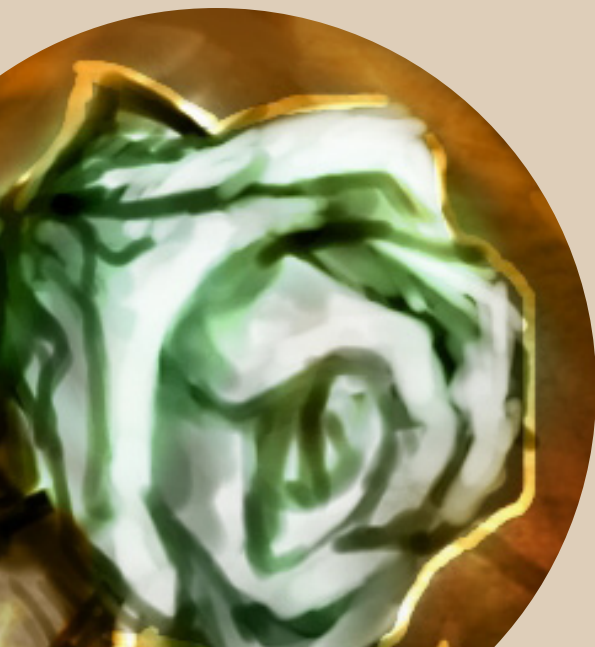
Dobroduszny i skromny duchowny, Klaus zwany przez miejscowych po prostu Dobrym, znany z troski o bezdomne dzieci i liczne akcje charytatywne, pewnego dnia poważnie zachorował. Nie mogły pomóc żadne naturalne sposoby, nie pomagały modlitwy ani odprawiane w jego intencji msze. Klaus powoli słabł, słabł i dzień po dniu kroczył w stronę śmierci.

Zdeterminowany, by nie odchodzić z tego świata, by nie porzucać swoich wychowanków, by nie przerywać misji

niesienia dobra w mieście zdecydował się na niebezpieczny krok - ryzykując duszą odprawił rytuał wezwania pomniejszego demona, mając nadzieję, że zdoła go okiełznać i zmusić sobie do pomocy.

Niestety, na wezwanie przybył potężny byt - władca pomniejszych demonów Abrax, który bez problemu zabił Klausa i zawładnął jego ciałem. Abraxowi marzyło się królestwo demonów na ziemi. Do otwarcia trwałego portalu potrzebna jest jednak ofiara z trzech pokoleń władców - krew starszego króla, młodszego i następcy tronu. Doskonale udający Klausa, Abrax przyspieszył wojnę ze stryjem Johanna i dopilnował zwycięstwa młodszego monarchy. Następnie przekonał młodego króla Johanna, by wygnał pokonanego władcę i pojął za żonę jego córkę, co było zresztą logicznym krokiem. Abrax łatwo pojął wygnanego i w tajemnicy więził go w podziemiach swojego domostwa. Następny krok demona to rytualne zabójstwo trzech męskich władców, w kolejności od najstarszego, do najmłodszego. Abrax czeka więc niecierpliwie na narodziny następcy tronu, by jednocześnie uderzyć w ojca i syna. Zgładzenie trzech władców musi odbyć się za jednym zamachem, podczas jednego rytuału. Zostało to niegdyś przewidziane i spisane w księdze przepowiedni, którą studiował Larkin.

Tymczasem w zaświatach, w astralnej przestrzeni nad Gilead niecierpliwie de-



mony już się kłębią, gotowe zalać miasto i świat po otwarciu bramy. Abrax w potwornym, krwawym rytuale zamordował kilkanaścioro dzieci z sierocińca Klausa i w ten sposób sprowadził do pomocy kilkanaście swoich diabelskich sług. Demony czuwają nad tym, by nic nie przeszkodziło planowi ich władcy, ale przy okazji dają upust swoim instynktom, szerząc po mieście dziwne przypadki niepohamowanej morderczej furii. To właśnie one wysledziły aktywność Larkina i kilku innych wrażliwych lub obdarzonych naturalnym talentem magicznym osób, potencjalnie zdolnych do odkrycia nadchodzącego wydarzenia i sprowokowały ich śmierć bądź paniczną ucieczkę. Zawsze stosowały ten sam model działania, na chwilę przejmując kontrolę nad postronnymi ludźmi i czyniąc z nich morderców.

Niecierpliwy Abrax, ograniczany ciałem Klausa, bardzo się śpieszy, zamierza więc podać małżonce króla, Irinie, środki przyspieszające poród. Demon zamierza dokonać tego w pałacu Gilead, w otoczeniu swoich pomiotów i w obecności władców.

Larkin przed swoją śmiercią odkrył wielkie zagęszczenie mrocznej mocy nad miastem, co powodowało dziwne, złowieszcze wyniki horoskopów. Zwrócił też uwagę na zgaśnięcie gwiazdy w gwiazdozbiornie Łowczego, co skojarzył ze starą przepowiednią zapowiadającą zagładę miasta. Od tego momentu miał także wrażenie, że jest śledzony

albo obserwowany. Wątpiąc we własne umiejętności zwrócił się listownie do znienawidzonego konkurenta o pomoc i potwierdzenie wyników jego eksperymentów. Następnie postanowił powiadomić o swoich przeczuciach władcę Gilead, stąd prośba o audiencję. Ominął przy tym Klausa Dobrego, który był przecież najwłaściwszą osobą od tego typu spraw. Larkin uczynił tak kierowany nie tylko niejasnym przeczuciem (jako astrolog miał naturalnie wyczułony szósty zmysł), ale ponieważ miał niepokojący sen z duchownym w roli głównej. Klaus najpierw ostrzegał go przed potwornym niebezpieczeństwem i przed samym sobą, a potem zmienił się w coś tak przerażającego, że Larkin obudził się zlany potem. Niestety, nie zwierzył się nikomu ze swoich podejrzeń odnośnie odrodzonego po chorobie Klausa.

Johannes to młody, ambitny władca, od niedawna szczęśliwy małżonek pięknej Iriny. Klausowi, który doradzał jeszcze ojcu Johannessa, ten całkowicie ufa. Duchownego szanuje także Irina, przede wszystkim za to, że dzięki jego wstawiennictwu, po przegranej wojnie jej ojcu nie stała się żadna krzywda. Irina nie przypuszcza nawet, jak bardzo się myli, choć w obecności duchownego jest skrupowana i dziwnie poddenerwowana. Zrzuca to jednak na karb autorytetu kochanego przez całe miasto Klausa Dobrego.

Bez twardych dowodów Johannes nie uwierzy w winę szanowanej osoby Klausa, poza tym jest zajęty uczestnictwem w święcie, igrzyskach, ucztach, etc. Irina jest z kolei izolowana w pałacu od zgiełku ze względu na swój stan i bliskie rozwiązanie. Łatwiej można do niej dotrzeć niż do króla, przynajmniej do momentu, kiedy Abrax nie poda kobiecie środków przyspieszających poród i nie przeniesie się na stałe do pałacu.

Na co dzień Klaus mieszka przy kościele w południowej części miasta, z pięknym ogrodem, do którego przylega długi budynek sierocińca otoczony drzewami i murem. Klaus jest lubiany i szanowany w mieście, znany ze swojej filantropii i opieki nad bezdomnymi dziećmi. Od czasu wyjścia z ciężkiej choroby nie odprawiał jeszcze mszy i żadko jest widziany w kościele (w rzeczywistości nikt go tam jeszcze nie widział), pytany o to, kiedy powróci do posługi odpowiada, że jak tylko poczuje się na tyle dobrze, by poprowadzić długą mszę dziękczynną. Od czasu do czasu (ostatnio znacznie rzadziej) można go spotkać na ulicach miasta w otoczeniu pięciu sierot. Te kilkuletnie dzieci mieszkają obecnie w domu Klausa, na piętrze. Zostały wybrane i przeniesione z sierocińca, który niegdyś tętnił życiem, a od tygodnia jest pokrytą lodem trupiarnią, ohydny miejscem mordy na kilkunastu dzieciach. Wszystkim Abrax wyrwał serca, by sprowadzić sobie demoniczne sługi do pomocy w realizacji planu. Sieroci-

niec jest na głucho zamknięty (okien-
nice zawarte od środka) i pilnowany
przez dwóch opętanych strażników. Z
bliska, pod drzwiami, czy oknami da się
wyczuć nienaturalny chłód. Ze wzglę-
du na zimno – zabezpieczające cza-
ry Abraxa – zapach gnijących ciał jest
przytłumiony.

W piwnicy sierocińca, pod kluczem,
skrępowany i zakneblowany, znajduje
się wyczerpany i starszy już człowiek,
wygnany przez Johanna władca są-
siedniej prowincji. Jego też pilnuje
trwale opętany sługa Klause, człowiek
o brudnej, zimnej skórze i pustym
spojrzeniu, warujący pod drzwiami za-
improwowanej celi (był to wcześniej
piwniczny składzik) jak pies.

W sierocińcu mogą szybko zjawić się
także demony krążące po mieście. Są
niematerialne, chłodne jak mroźny
wiatr i nie zdolne do wyrządzenia niko-
mu krzywdy, chyba, że opętają człowie-
ka (lub zwierzę), na przykład jednego
z bohaterów (testy Wiary). Na tyłach
domu, w ogrodzie, płytko pod ziemią,
zakopane jest ciało jednego z pomniej-
szych wróżbitów lub czarodziejów, któ-
ry kierowany niejasnymi przeczuciami
przyszedł do kościoła po pomoc i kon-
sultacje. Abraxa wygotował mu mózg, a
opętani słudzy niechlujnie pogrzebali
nieszczęśnika.

Rozwój wydarzeń

Trudno przewidzieć co i w jakiej kolej-
ności zrobią BG. Czy podejmą śledztwo,

czy wzruszą ramionami i postanowią
skorzystać z atrakcji zaaferowanego
świątym w Gilead? Może wezmą czynny
udział w konkursach tańca, śpiewu, w
popisach cyrkowych, zabawach i popi-
jawach? Może będą świadkiem amoku
spokojnego, sympatycznego mężczy-
zny, z którym przed chwilą rozmawiali
i zimnemu powiewowi towarzyszącemu
zabójstwie jego małżonki?

Podczas wędrówki po mieście druży-
na powinna być świadkiem uczty dla
biedaków - wielkiego wydarzenia, w
którym każdy biedny człowiek może
najeść się do syta ze stołów zastawio-
nych po brzegi pysznym jedzeniem.
„To Klause robota!” podkreślają ludzie,
„Jak dobrze, że wyszedł z tej śmier-
telnej choroby!”. Oklaski dla słynnego
duchownego są powszechne. Wkrótce
będzie można zobaczyć duchownego,
otoczony kilkoma dziećmi uroczą się
uśmiecha i cierpliwie znosi nieśmia-
łe gratulacje. Klaus ma uważne, czuj-
ne spojrzenie i długą siwą brodę. Nosi
skromną szatę prostego księdza.

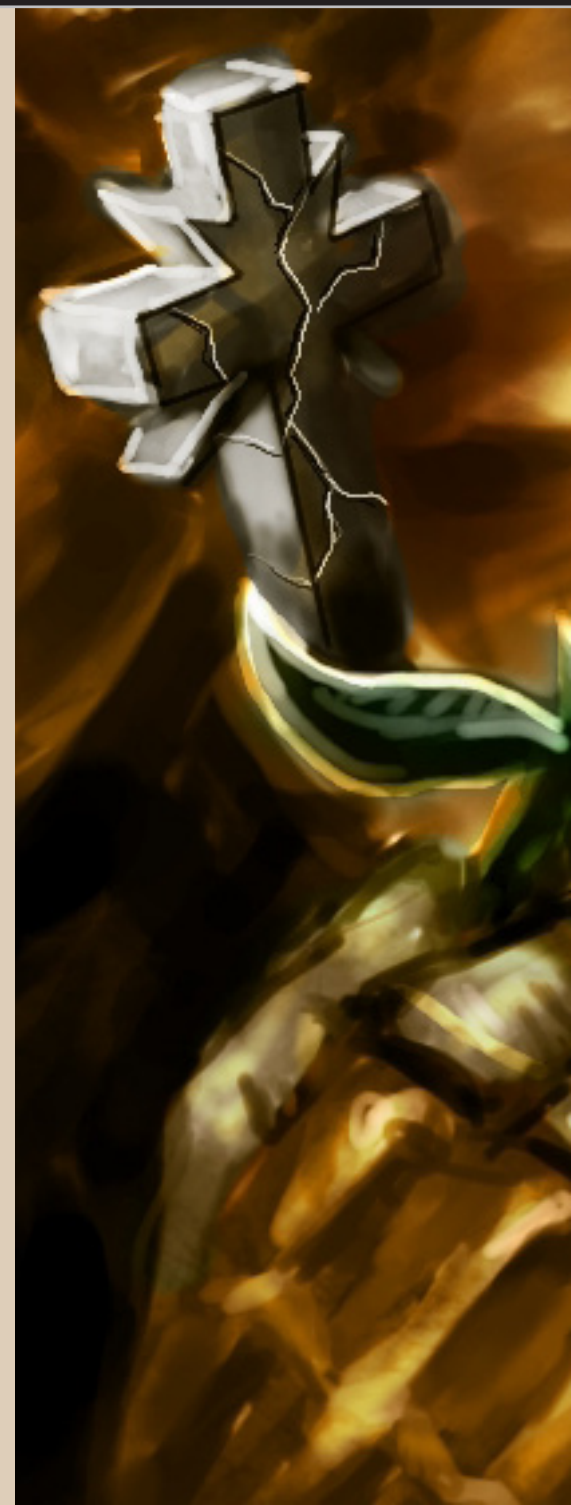
Dokoła ludzie mówią o nadchodzącym
kolejnym świącie. Przecież zbliża się
czas narodzin książęcego syna, wład-
ca na pewno z tej okazji wyprawi nowe
uroczystości!

Informacje o Gilead, wojnie z sąsiednią
prowincją, o chorobie, o ozdrowieniu
cudownym, dobroci Klause, ciąży Iriny,
itd. należy powoli i nienachalnie sączyć
BG. Będzie ku temu wiele okazji. Pod-

czas święta wszyscy są radośni, pijani i
gadatliwi nawet w stosunku do obcych.

Jeżeli BG postanowią odwiedzić Klau-
sa, muszą podać przekonujący po-
wód. Mogą nim być niewytłumaczalne
zabójstwo / zabójstwa. Ukrywający się
w ciele księdza Abraxa przyjmie gości
by wy badać co wiedzą, co podejrze-
wają i jakie zagrożenie stanowią. Jeśli
BG zależy na śledztwie, są dociekliwi
i podejrzliwi, to władca demonów po-
stanowi ich natychmiast zlikwidować
(otruć kolejnym dzbanem wina, a jak
to nie pomoże to posłużyć się opęta-
nymi strażnikami i czarami). Jeśli bo-
haterowie „kręcą się w kółko” i wy-
glądają na zagubionych to duchowny
wyrazi zaniepokojenie sytuacją i obieca
ją wnikliwie zbadać. Za drużyną wysle
demony mające „pilnować” bohaterów.
Nawet przy takim rozwoju sytuacji spo-
strzegawczy BG mogą „na odchodnym”
zwrócić uwagę na kilka podejrzanych
elementów. Słudzy Klause wydają się
być nieobecni duchem i automatycznie
wykonywać polecenia. Obejście i dom
są zaś zaniedbane, a sam duchowny
mało niecierpliwy jak na dobroduszne-
go opiekuna bezdomnych dzieci.

Władca demonów będzie unikał bezpo-
średniej walki z bohaterami. Woli wy-
ręczyć się trucizną, opętanymi sługami
lub zawezwać swoje diabelskie sługi, by
spróbowały opętać niektórych członków
drużyny. Po zabiciu (żywoтного niemal
jak zombi) opętańca demon natych-
miast szuka nowego nosiciela. Może być



nim człowiek o słabszej woli, pies, kot, koń czy ptak. Tymczasem Abrax postara się uciec i sprowadzić oddział straży miejskiej, utrzymując, że został napadnięty przez obcych. Klaus miał wielki autorytet wśród miejscowych i władca demonów nie omieszką go wykorzystać. Bohaterowie prawdopodobnie nie zdążą dokładnie przeszukać jego domu i znaleźć zamkniętego w piwnicy więźnia (zresztą nie poznają go) ale cisza panująca od strony sierocińca powinna zwrócić ich uwagę.

Przypominam, że już niedługo Abrax, ukryty w ożywianym ciele Klausa, zamierza zjawić się w domu Johanna pod pretekstem doglądania ostatnich dni ciąży Iriny. Naprawdę zamierza przyspieszyć poród i tuż po nim dokonać mrocznego rytuału zabijając władcę Gilead, jego nowonarodzonego synka i jego dziada. Ten ostatni, związany, zakneblowany i odurzony zostanie przetransportowany karetą przez dwóch opętanych ludzi. Zaufanego i lubianego duchownego nikt nie podejrzewa i nie sprawdza.

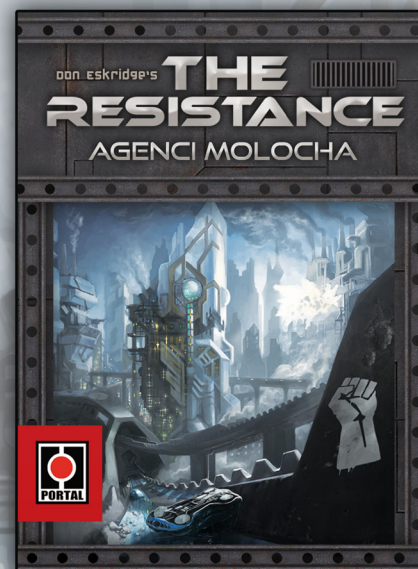
Najlepszą opcją dla BG będzie zorientowanie się w sytuacji przed rozpo-

częciem porodu. Kiedy Abrax znajdzie się w pałacu i poda Irinie wywar przyspieszający poród, cała akcja przyspieszy. Kiedy następca tronu przyjdzie na świat, demony służące Abraxowi zlecą do pokoju, opętają gwardzistów króla wartujących w pokojach, gdzie na wynik porodu niespokojnie oczekuje Johannes z kilkoma doradcami. To właśnie tu wszystko się rozstrzygnie. Klaus przyniesie niemowlę, królowi i jego przybocznym podane zostanie zatrute wino na uroczysty toast. Opętani gwardziści zablokują dostęp do komnaty po tym, jak przywleczony zostanie z powozu najstarszy z władców. Abrax zgromadzi wszystkie trzy ofiary rytuału i rozpocznie go. Przygotowania i obrzęd potrwać około pół godziny, po czym Abrax przebijie po kolei serce Thomasa, Johanna i niemowlęcia. Z zaświatów, wyjąc potępięńczo, zjawi się horda demonów, legion diabłów. Upiory opętają większość mieszkańców Gilead i rozpoczną wielką rzeź, będącą tylko prologiem do horroru, jaki nawiedzi te ziemie.

Miejmy nadzieję, że do tego jednak nie dojdzie...

Niniejsza przygoda jest adaptacją na realia Monastynu scenariusza „Koniec świata w Gilead”, autorstwa Maestro, który został opublikowany na blogu <http://darkfanrpg.blogspot.com/>. Czytelnicy zainteresowani pierwotną wersją przygody powinni odwiedzić wspomniany blog. Prócz samej przygody znajduje się tam wiele cennych materiałów, na czele ze świetnym cyklem „Mroczne motywy”.

DON ESKRIDGE'S THE RESISTANCE AGENCI MOLOCHA



**POPROWADŹ
ODDZIAŁ POSTERUNKU**

LECZ UWAGA!

**W DRUŻYNIE KRYJE
SIĘ ZDRAJCA!**



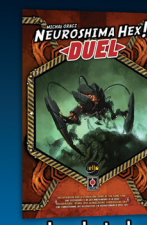
POZNAJ CAŁĄ LINIĘ GIER ZE ŚWIATA NEUROSHIMY!



Gra planszowa



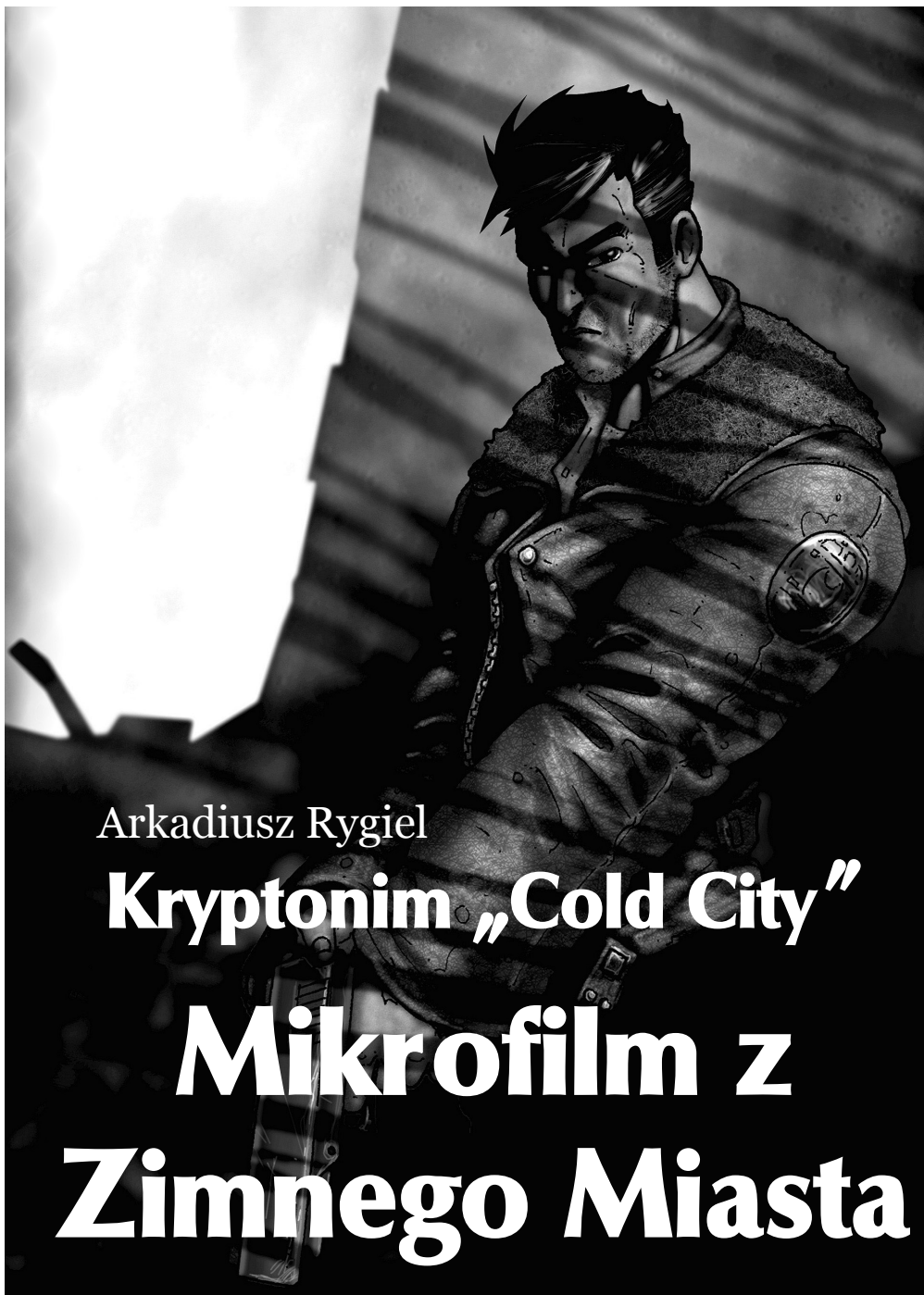
dodatek



dodatek



Gra karciana



Arkadiusz Rygiel

Kryptonim „Cold City”

**Mikrofilm z
Zimnego Miasta**

Witamy w biurze

Cold City jest grą wyrazistą. Przez obrazowość konwencji i charakterystykę scenerii w łatwy sposób pozwala odnaleźć się graczom. To jest pierwszy plus, który razem powinniście wykorzystać. W Cold City nie trzeba tłumaczyć za wiele historii fantastycznej krainy wraz z jej wszystkimi istotnymi szczegółami. Przedstawiacie kontekst, przygotowujecie założenia, tworzycie postaci i zaczynacie grę. To wszystko wspierane jest przez prostą, szybką i plastyczną mechanikę, uzupełnioną mechanizmem zaufania. Witamy w biurze. Oto Wasze odznaki, a to mikrofilm instruktażowy, z którym powinniście się zapoznać. Usiądźcie wygodnie, zaczynamy projekcję.

Agencja

Cold City opowiada o usuwaniu nazistowskich eksperymentów i walce wywiadów. Oba zjawiska są katalizowane przez Pomocniczą Agencję Policji. Międzynarodowa organizacja jest medium umożliwiającym kontakt ze spaczoną technologią oraz polem zakulisowej gry o władzę i wpływy. Przydział do agencji nie zawsze jest awansem. Tutaj każdy ma wrogów, a niewinne spotkanie na kawę, może zakończyć się w bezimennym grobie, w lesie gdzieś za miastem. Nie sposób nie zauważyć napięcia w kontekście konfrontacji dwubloko-

wej pomiędzy Związkiem Radzieckim i państwami zachodnimi. Oba bieguny wiedzą, że organizacja musi istnieć, przy tym decydenci po obu stronach starają się pozyskać jak największą ilość informacji, odcinając od ich źródeł swoich politycznych przeciwników. Dla wewnętrznych gremiów nie jest tajemnicą, że agencja nie działa na tyle wydolnie, na ile pozwalają jej faktyczne możliwości. Odprawy prowadzone przez zwierzchników z komitetu wykonawczego pełne są ogólników i niedopowiedzeń. Szefowie starają się ukrywać informacje strategiczne, związane z aktualną sytuacją we własnych strefach odpowiedzialności. Agenci oprócz realizacji głównego celu śledztwa, często muszą zajmować się zadaniami wynikającymi z przynależności do tajnej agencji, takimi jak nawiązywanie kontaktów, werbunek i szkolenie.

Czarne garnitury

Kreując protagonistów i bohaterów niezależnych, nie raz zadajemy sobie pytanie kim są? I dlaczego zajmują się tak niewdzięczną i niebezpieczną robotą? Jedni pracują dla idei, ale takich jest niewielu. Inni zajmują się tym dla pieniędzy, wpływów i kontaktów. To co łączy obie grupy to specjalne predyspozycje, które pchnęły ich w ramiona wywiadu. Mógł to być ponadprzeciętny intelekt, spostrzegawczość czy opóźnienie. Ale to nie wszystko. Osoby delegowane do pracy w PAP posiadają świadomość i wiedzę o zjawiskach paranormalnych. Do tego przeszły szko-

lenie z zakresu walki wręcz, strzelania i socjotechniki. Najczęściej tak wygląda profil agenta operacyjnego. W Pomocniczej Agencji Policji pracuje też wyspecjalizowana kadra naukowców. Specjaliści od zjawisk paranormalnych, działań psychologicznych, technicy i pracownicy biurowi.

Skrzynka narzędziowa

Podstawowymi narzędziami do wykonywania obowiązków agenta jest jego legitymacja służbowa i broń krótka. Oczywiście Ci, którzy pracują dla ukrytych agend, mają jeszcze niezarejestrowaną sztukę broni, często z montowanym do niej tłumikiem. Czasami można spotkać osoby noszące garoty, substancję usypiającą we flakonikach po perfumach czy strzykawkę z trucizną. Zależnie od profilu działalności wyznaczonej przez mocodawców. Kiedy jedni strzelają, inni zajmują się kopiowaniem akt lub fabrykowaniem dowodów. Wielu wykorzystuje aparaty szpiegowskie i tajne skrzynki pocztowe do przerzutu informacji. Gdy zachodzi taka potrzeba na akcje zabierane są pistolety maszynowe, zapewniające większą siłę ognia. Karabiny charakteryzuje zwiększona celność i silna amunicja, ale ciężko je ukryć. Specjaliści potrafią korzystać ze sprzętu do nasłuchu i materiałów wybuchowych.

Model sprawy

Poszczególnymi spawami zajmują się specjalne grupy śledcze. Wszyscy członkowie posługują się językiem nie-



mieckim. Po zebraniu materiału dowodowego, zaczyna się typowa praca operacyjna. Informacje pozyskiwane są ze źródeł otwartych, takich jak media, prasa specjalistyczna oraz wywiad osobowy. Drugą kategorią są materiały tajne, dostępne dla osób posiadających odpowiednie uprawnienia. Jeśli grupa współpracuje w pełnym wymiarze, wszyscy jej członkowie posiadają takie same informacje, co uniemożliwia realizację własnych motywów oraz zadań zleconych przez tajne agendy. Przy pozytywnej kooperacji, sprawy prowadzone są sprawnie i zamykane w krótkim czasie. Ogranicza to też straty własne. W przypadku kooperacji negatywnej z reguły ktoś zyskuje, a inni tracą. Wśród

szpiegów cały czas utrzymywana jest gra pozorów. Rzadko kiedy zdarzają się otwarte konflikty. Choć wszystko zależne jest od stawki. Kiedy pula jest wysoka giną ludzie. W walce przewagę ma agent, działający w strefie nadzorowanej przez siły państwa, dla którego pracuje.

Miasto nie przebacza

Bohaterowie nie raz będą spotykać się i rozmawiać na dworcach, ruchliwych ulicach oraz w kawiarniach. Miejscach gdzie nie łatwo jest kogoś wyeliminować w niepostrzeżony sposób. Drugą kategorią będą lokacje związane z pracą operacyjną, takie jak pokoje

przesłuchań, opuszczone domy, zniszczone osiedla, wilgotne tunele, ciemne korytarze, tajne laboratoria, zawalone schrony czy wymazane z map bunkry. Trzeba przy tym pamiętać, że sceneria silnie wpływa na nastrój opowieści. Nie zapominajcie o detalach w trakcie narracji. Każdy opis włożony przez gracza, wzbogaca świat przedstawiony. Gdy jedna osoba wspomni, że ściany są odrapane, a druga opiszę zacieki na nich, uzyskacie ostrzejszy obraz. Wspólna narracja i zaangażowanie to dobra droga do solidnych sesji. Trzeba pamiętać, że miasto to nie tylko infrastruktura, to przede wszystkim ludzie. Agentom przyjdzie spotykać się z różnymi osobami. Raz będą to zwykli świadkowie lub gapie, innym razem informatorzy innych wywiadów. Wszelkie transakcje dotyczące zakupu lub sprzedaży informacji, są prowadzone przy zachowaniu środków bezpieczeństwa. Jeśli szpieg z jakiejś agendy robi z kimś poważny interes lub załatwia istotną sprawę, zawsze ma ubezpieczenie w postaci minimum jednego człowieka.

Studium koszmaru

Agenci często na swojej drodze będą napotykać dziwaczne potwory, będące owocem nazistowskich eksperymentów. Podczas takich spotkań nie zapominać sprawdzić czy waszym bohaterom nie siadły nerwy. Zdarza się to w przypadku normalnych akcji, a tym bardziej tych związanych ze zjawiskami paranormalnymi. Kolejną grupą będą dziwne istoty o niepojętych zamiarach

i możliwościach, przywołane z obcych wymiarów. Nie wszystkie posiadają materialną postać, budowy anatomicznej kolejnych nie da się porównać do niczego innego. Do naszego świata przeszły przez otwierane korytarze w czasoprzestrzeni i dziwne wrota budowane z nieznanymi materiałami. Do znanego panteonu okropieństw wchodzi jeszcze żywe trupy. Pierwsza grupa to super żołnierze, którzy zachowali świadomość, utrzymywani przy życiu przez dziwne generatory. Druga to zombie przywoływane przez magów z SS, w sposób masowy na polach bitew podczas wojny. Problem w tym, że część okultystów ukrywa się w mieście. Ufni w swoją moc i pakt z dziwnymi istotami, liczą na wywiezienie swoich akt osobowych i majątków z miasta. Nie raz bohaterom przyjdzie zmierzyć się z szalonymi naukowcami i efektami ich eksperymentów. Dziwne pojazdy niesamowita broń, futurystyczne implantry, sztuczne konstrukty i spaczony maszyn to rzeczy, z którymi można się spotkać w mrocznym mieście, lecz nikt nie odda ich za darmo. Szpiegzy handlują spaczonymi technologiami. Są ludzie, którzy pracują tylko dla pieniędzy. Nie raz się zdarza, że agenci wpadają w przyjazny ogień, bo w akcji pojawiają się osoby trzecie, które chcą przejąć obcą technologię. Wtedy ludziom od zabezpieczenia akcji, trudno odróżnić napastników od partnerów. W końcu wrogiem może być współpracownik z grupy, który sprzedał informacje o akcji lub powiadomił tajną agendę dla której pracuje.

Kodowanie obrazu

Siadając do gry wszyscy muszą mieć świadomość, że Cold City to gra o szpiegach. Dlatego kiedy jedni będą zyskiwać, inni muszą tracić. Tutaj trzeba być nastawionym na dobrą opowieść. Scenariusz możecie rozpocząć od krótkich scen indywidualnych dla każdego z bohaterów. Później będzie to typowe śledztwo z motywami nadnaturalnymi. Do takich spraw zawiązywane są specjalne grupy, ponieważ każde śledztwo ma swoją specyfikę. Akta oznaczane są kryptonimem działań. W trakcie gry postarajcie się wypełnić świat przedstawiony wyrazistymi bohaterami niezależnymi i charakterystyczną scenerią. Podczas zbierania dowodów i w punkcie kulminacyjnym, którym będzie akcja, niech pojawiają się opcje kooperacyjne i kolizyjne. Tutaj trzeba pamiętać, że pełna współpraca uniemożliwia realizację motywów osobistych i obywatelskich. Te pierwsze jako krótkofalowe i ważne dla osobistych celów, agent może pominać. Czasami nawet lepiej powściągnąć ambicję. Większy problem jest z tymi drugimi. Gdy przełożeni zorientują się, że szpieg nie realizuje wytycznych średnio i długofalowych, wycofają go z akcji lub w skrajnym przypadku wyeliminują. Na koniec pamiętajcie, że każdy z agentów patrzy na sprawę inaczej, przez pryzmat swoich celów, doświadczeń, powiązań i osobowości.

PRAWO I SPRAWIEDLIWOŚĆ



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

**WYKAŃCZAMY
BANDYTÓW**

TNIEMY UKŁADY

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

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

Szymon 'Zachi' Zachara

De Profundis: Rete

Od autora

De Profundis: Rete napisałem pod wpływem studiów nad oryginalną grą Michała Oracza De Profundis. Nie jest to ani rozwinięcie, ani modyfikacja zasad, jest to Gra. Gra wzorowana na oryginale, jednak odmienna, zarówno w charakterze jak i w użytym medium. Wprawdzie Autor proponuje (w drugim wydaniu gry) jak dostosować oryginalny system dla potrzeb sieci, jednak nie była to dla moich potrzeb modyfikacja wystarczająca.

Otóż założyłem, że Internet może być nie tyle medium przekazu, ile miejscem, przestrzenią w której rozgrywa się gra. Ostatecznie jest to domena, gdzie spędzamy wiele czasu, gdzie potrafią tworzyć się i rozpadać przyjaźnie, skąd czerpiemy dziś wiedzę i gdzie tą wiedzą dzielimy się z innymi. Jest to też świat, istniejący niejako „obok”, przenikający się z światem realnym ale nie będący jego wiernym odbiciem. Świat, w którym trudniej rozdzielić iluzję od prawdy, za to łatwiej wcielić się w swoje alternatywne ego. Łatwiej się otworzyć, skłamać, ukryć się, zniknąć lub pojawić się jako ktoś nowy.

Ostatecznie świat niezrozumiany i nie pojęty ostatecznie przez nikogo. Współtworzony przez miliony ludzi – lub, powinienem napisać – istnieć. Bo czy Ty wiesz, kto zamieszcza te wszystkie materiały w sieci? Ludzie tacy jak my, czy może opętani bluźniercy w służbie pradawnych nienazwanych bóstw? Czy może sieć jest już autonomicznym, żywym bytem panującym nad nami – jej nieświadomymi użytkownikami? Sama podsuwa nam swoje myśli, przemycza je pod postacią filmów, zdjęć, artykułów, karmi nasz umysł swoimi wizjami i zatrzuwa nasze myśli, i być może gdzieś chce nas zaprowadzić.

Zastanawiałeś się, drogi graczu, dlaczego niektóre tajemnice Sieci tak trudno z niej wydobyć? Dlaczego tak zaciekle broni dostępu do niektórych materiałów, zrywa połączenie gdy w trakcie rozmowy jesteście tuż przed rozwiązaniem jakiejś łamigłówki, dlaczego niektóre serwisy pojawiają się i znikają w takich a nie innych momentach? Czasem możesz wpaść w sieć na jakiś trop, a po tygodniu gdy chcesz do niego wrócić – już go tam nie ma, lub też sieć zaciekle broni do tego elementu dostępu, nie pokazując go w żadnych wynikach wyszukiwania, mimo iż jesteś pewien iż podajesz te same zapytanie co ostatnio.

Tak, sieć jest tajemnicza, żywa, nieogarnięta i nieodgadniona. I być może to właśnie ona jest głównym miejscem działania Sił, które – z braku lepszego określenia – nazwijmy Nadprzyrodzonymi. Sieć Cię wciągnie, uchyli przed Tobą wrota do swoich tajemnic tylko na tyle na ile sama Ci pozwoli i wypłuje Cię z nierozwiązanymi zagadkami, poczuciem otarcia się o coś wielkiego i tajemniczego i pustką, kiedy okaże się, że nie jesteś w stanie odgadnąć całości skrywanego w niej rozwiązania.

Choć, być może, kryje się ono za kolejnym linkiem.

Z otchłani sieci

Kiedy rozglądasz się idąc ulicą Twój wzrok przykuwają kolorowe reklamy, witryny sklepów, ludzie przechodzący obok, samochody, budynki. To wszystko jest światem - sceną Twojego życia. A teraz zamknij oczy na to, co zwyczajne. Dostrzeż magiczne znaki zawarte w reklamach drążące Twój umysł, przyjrzyj się wzorom w jakie układa się kostka brukowa po której stąpasz i wyczytaj z nich magiczne wzory. Sprawdź, czy może któryś z przechodniów nie obraca się i nie zerkają za Tobą podejrzanie. Przyjrzyj się freskom i płaskorzeźbom oraz zwieńczeniom starych kamienic na głównej ulicy miasta. To wszystko jest światem - sceną Twojego życia.

A teraz siądź przed komputerem i spójrz w monitor.

Co czycha w sieci?

To jest trudne i nie każdy jest w stanie to dostrzec. O ile w świecie realnym na rzeczy stare lub przypadkowe natrafiamy na każdym kroku, o tyle sieć zdaje się być uporządkowana, nowa. Znalezienie informacji starszych niż dekada w sieci jest czymś trudnym i wymagającym pewnego wysiłku. Próżno szukać na czołowych portalach wskazówek, które zaprowadzą nas na skraj wielkiej tajemnicy. Pozornie...

W momencie gdy spisuję tu swoje doświadczenia na jednym z najpopular-

niejszych, ogólnie dostępnych portali widnieją między innymi nagłówki:

- Na oczach córki zabił żonę. „Wpadł w furję”.
- Zarabiają kolosalne pieniądze na mieszkańcach
- Wydają błędne wyroki, bo wolą... Internet
- Jakie oryginalne imię można nadać dziecku?

Mamy tutaj tragedię rodzinną, nieuczciwych właścicieli spółdzielni mieszkaniowej, niekompetentnych sędziów (lub ławników) i poradnik dla nowoczesnych matek. Nic oryginalnego i tajemniczego.

Z tym, że nic z tych rzeczy nie jest do końca prawdą.

Opętany przez demony człowiek, malarz, dotąd uczciwy i spokojny człowiek od kilku miesięcy zaczął tworzyć coraz to mroczniejsze prace. Przedstawiały one głównie potwory, bramy piekieł lub do innych wymiarów, w końcu oszalał i zabił swoją małżonkę. Przy okazji to Twój sąsiad, mogłeś obserwować od tygodni trawiące go szaleństwo. I teraz, kiedy to wszystko zostaje spłycone do pięćdziesiąt linijek artykułu o tym, jak to „Wpadł w furję” – musisz zareagować. Napisać komuś maila jak to było naprawdę.

W innej części miasta sekta wyznawców zbiera fundusze na wykup i sprowadzenie starożytnego artefaktu w celu badań nad jego właściwościami. Skąd o

tym wiesz? Bo kiedy jeden z nieuczciwych właścicieli spółdzielni wymykał się ostatnio wieczorem w długim płaszczu poszedłeś za nim i znalazłeś świstek, który wypadł mu z kieszeni.

Sędziowie i ławnicy opętani przez Byt Internetu. Sieć ich ośwładnęła, steruje ich losami, wyrokami które wydają na innych ludzi, powoli próbuje przejąć kontrolę nad światem. Jakie wyroki wydali ci sędziowie i które z nich mogły służyć interesom Sieci. Jaki jest jej główny cel?

Kultystka namawiająca przyszłe matki na nazywanie swoich dzieci imionami definiującymi ich przyszłą przynależność do kultów. Imionami, którymi potem będą się posługiwać, a w których zawarta jest Moc. Jako obeznany z prawdziwymi znaczeniami tych imion masz w obowiązku wyśledzenie kultystki i dyskretne śledztwo na temat pozostałych wymienionych przez nią imion, których znaczenia nie do końca rozumiesz. Dlaczego autorka artykułu napisała o tym właśnie teraz? Czyżby wyznawcy o danych imionach byli którymś bóstwu potrzebni za kilkanaście lub kilkadziesiąt lat? Spróbuj dowiedzieć się co nadciąga.

Dziennie przynajmniej jeden artykuł znaleziony w sieci może posłużyć za podłoże paranoi. Za początek poszukiwań prawdy kryjącej się za przytaczanymi przez nie dostrzegających drugiego dna tych wydarzeń redaktorów. Pierwsze zadanie w grze to znalezienie tego drugiego dna, stworzenie otocz-

ki do czegoś – wydawać by się mogło – nie zdradzającego oznak nadprzyrodzonych działań.

Piszę do Ciebie, ponieważ...

Kiedy znajdziesz Graczu artykuł, który zasługuje na rozwinięcie do rozgrywki zacznij pisać maila do innego Gracza. Nie odchodź od treści artykułu, znajdź w nim drugie dno, nie zmieniaj umownie jego treści – artykuł w swojej pierwotnej formie stanowi wstęp do rozgrywki. Zamieść w mailu który piszesz link do źródła na którym się opierasz i opisz co Cię w nim poruszyło, jak według Ciebie było naprawdę. Opisz swoje podejrzenia, wątpliwości, nie bój się nawiązać do podobnych artykułów. Jeśli podejrzewasz jakiegoś redaktora o sianie zamętu w sieci postaraj się prześledzić jego wcześniejsze artykuły – może coś jeszcze Ci się nasunie, to ubarwi sprawę.

Napisz o wątpliwościach, nie staraj się rozwiązywać sprawy do końca. Zadaвай pytania, możesz nawet próbować na nie odpowiadać, ale nie kończ żadnego wątku definitywnie. Nie udzielaj ostatecznej odpowiedzi – wciągnij innych w tajemnicę. Tak oto zaczyna się gra.

A potem czekaj na odpowiedź.

Stwórz fragment sieci

Sieć jest szybko ewoluującym i rozrastającym się tworem, co też można wykorzystać do Gry.

Umieszczenie strony w sieci, rozpoczęcie tajemniczego wątku na jakimś forum, stworzenie kilku profili w serwisach społecznościowych – są to zadania jeszcze do niedawna trudne i wymagające zaawansowanej wiedzy, jednak teraz za sprawą coraz doskonalszych i ogólnie dostępnych narzędzi publikacja treści w sieci staje się prosta nawet dla osób nie pracujących na co dzień z komputerem.

Dlaczego chcemy współtworzyć sieć? Otóż nie zawsze ten wielki zasób informacji posiada interesującą dla nas i dobrą dla rozgrywki wskazówkę. Nie mówię tu o tworzeniu artykułów na potrzeby rozpoczęcia rozgrywki, ale o materiałach pozwalających rozwinąć fabułę.

„Natknąłem się na stronę z wierszami tego opętanego poety, który niedawno skoczył z dachu budynku” – możesz potem napisać, wskazując w mailu namiar na właśnie utworzoną przez siebie stronę – „Kolejne jego prace obrazują postępek jego szaleństwa, ale zwróć uwagę na graficzny znak, który umieścił w stopce strony. Czy z czymś Ci się nie kojarzy?”

Oczywiście jest to coś innego, niż obserwacja świata znana z oryginalnego De Profundis, coś bardziej czasochłonnego i wymagającego niż tylko napisanie listu. Ale z drugiej strony – masz możliwość współtworzenia świata, przesłania kawałka tego świata dalej, zawarcia wskazówek poukrywanych gdzieś na stronach internetowych, za

którymi inni korespondenci mogą połączyć lub je zignorować.

Istotą i warunkiem dobrej gry zarówno w De Profundis jak i De Profundis: Rete jest zaangażowanie graczy. Tak jak Mistrz Gry przed sesją spędza godziny na planowaniu szczegółów fabuły, labiryntów i zagadek, tak tutaj każdy z graczy jest Mistrzem Gry. Tworzy kawałek świata, dzieli się swoją pracą z innymi, wciąga ich o krok dalej w Otchłań Sieci.

Oczywiście mogą to być też zdjęcia, filmy, krótkie nagrania audio, cała masa multimedialnych plików odkrywających lub zaciemniających ostateczny obraz tajemnicy. Wszystko co może pomóc jakoś rozgrywcę jest dozwolone.

Ważnym punktem przy umieszczaniu własnych materiałów w sieci jest odpowiednie odseparowanie ich od świata nie zdającego sobie sprawy z istniejących w Sieci sił i spisków. Postaraj się, by to co umieścisz dostępne było tylko dla zainteresowanych tymi materiałami graczy. Dziennikarka znajdująca w sieci stronę, na której pomawiana jest o prowadzenie nieczystych rytuałów może podać gracza, który umieścił taką stronę w Internecie do sądu.

Idealnie byłoby, gdyby treści mogły być szyfrowane, dostępne jedynie dla osób znających hasło, zamieszczane były na serwerach i w serwisach umożliwiających dostęp do treści tylko autoryzowanym użytkownikom. Staranie takie dodatkowo zwiększa klimat tajemnicy i łamanie pewnego zakazu, gdy gracze

zaznajamiać się będą z znalezionymi materiałami.

Mała sieć

Można też stworzyć całą wewnętrzną sieć – oczywiście, im większa sieć, tym większy nakład pracy Graczy, aby całość zawierała odpowiednie treści i tworzyła wokół siebie tajemniczy klimat. Idealnym startem dla „Małej sieci” byłoby forum, na którym Gracze (oczywiście nie w ten sam sposób co w mailach, ale jednak) rozpoczynają wątki swoich przygód, dolewając czasami oliwy do ognia.

„Wiesz, znalazłem na takim forum posta i od tego się zaczęło” – można wtedy napisać.

Kilka prowadzonych przez Graczy, nawzajem linkujących do siebie blogów też jest świetnym początkiem. Może w pewnych sytuacjach zastąpić mailową korespondencję komentarzami, wpisami na swoich blogach traktujących o tym, jakie rzeczy znalezione na blogach innych udało się graczom znaleźć i rozwinąć.

Główną zaletą techniki prowadzenia „Małej sieci” jest jej wpływ na nowych graczy. Jeśli do towarzystwa dołącza nowa osoba i zamiast jednego lub dwóch maili i artykułu ma całą Małą Sieć do przejrzania, przyswojenia, zapoznania się – od razu może wystartować z większą dawką klimatu.

Może wprowadzi jakiś nowy wątek do dawno zapomnianej sprawy, przez co ruszy ona ciekawą ścieżką? Albo po przeczytaniu tematów znajdzie coś świeżego, na co jeszcze nikt nie wpadł?

Pająk sieć Plót

Ostatnią techniką urozmaicania listy artykułów znalezionych w sieci jest metoda Pajaka. Pająk jest tajemniczy, jest moderatorem stojącym za rozgrywką. Ma pewną władzę, przewagę.

O ile rola moderatora w oryginalnym De Profundis była maksymalnie ograniczona, Pająk może mieć istotniejszą rolę, co oczywiście zależy od Graczy. Pająk nie ma prawa zmieniać istniejących maili, naturalnie też nie może zmieniać większości zawartości Internetu, ale może mieć wpływ na naszą Małą Sieć. Lub kilka takich sieci.

Figura Pajaka przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy gracze są mało-techniczni. Określam w ten sposób graczy, którzy mają problem z umieszczeniem w Internecie artykułu lub zdjęcia. Pająk interweniuje wtedy podrzucając anonimowo graczom (lub jednemu z nich) linki do stworzonej przez siebie zawartości. Nie nachalnie i nie przez cały czas – tylko jeśli sam uzna, iż będzie to dobre dla Gry.

Pająk powinien jednak mieć możliwie szeroki wgląd w dotychczasową korespondencję i podejrzenia Graczy. Nie dublować znalezionych i skojarzonych

gdzie indziej informacji, interweniować tylko gdy wydaje się to lepsze dla graczy niż brak interwencji i pozostawać w cieniu na tyle na ile się da.

Pająk może też modyfikować Małą Sieć. „Ta strona zmieniła się teraz. Jeszcze do niedawna znajdował się na niej adres jasnowidza z Białoleki, dziś już go nie ma. Wszelki ślad po nim i artykułach, które pisał – po prostu zniknął, jakby nigdy nie istniał w sieci”. O czym pisał ten jasnowidz, przed czym ostrzegał i komu przeszkadzały jego wizje – oto pytania, które mogą zadawać sobie gracze po usunięciu czegoś z sieci.

Oczywiście zmiana / rozbudowa rzeczy znalezionych w Małej Sieci dla Pajaka też powinna być opcją. Wprowadzanie zamętu – „Jestem pewien, że jeszcze wczoraj nie pisali tu o tej erupcji wulkanu. Co próbują nią usprawiedliwić? Dlaczego ktoś zmienia artykuł pisany rok temu?

Tak postać Pajaka, grająca niejako światem gry (nie przeciw, ale Dla Graczy) może przyczynić się do powstania dużo bardziej zawitej intrygi.

Pętka

Gra może i powinna wracać do Sieci. Tej pierwotnej, prawdziwej, żyjącej. Nie polecam zamykania się w Małej Sieci, nieistotne czy jest tworzona przez Graczy, czy przez Pajaka, ani jak jest rozbudowana – nigdy nie dorówna zawartością Internetowi i wszystkiemu co można w

nim znaleźć. Wątki z maili, z Małej Sieci – idealnie jest, gdy co jakiś czas wracają do punktu wyjścia, znajdują nową pożywkę, dorzucają kolejny artykuł do stosu z którego potem znów rosną maile. I w którymś z nich naznaczony jest kolejny artykuł z Sieci. I znów, i znów, i znów ...

Odkrywca prawdy

Czas napisać o roli gracza, lub roli jaką gracz może przyjąć w De Profundis: Rete. Czyli skupić się na mechanice, szczegółach technicznych rozgrywki oraz pożądanych rezultatach Gry.

Paranoik

Gracz wciela się zazwyczaj w odkrywcę teorii spiskowych lub Badacza zjawisk paranormalnych. Jego zadaniem jest wyśledzenie i zwrócenie uwagi podobnym sobie na pewne fakty, które skojarzył. Najlepiej, gdy pozostali gracze także wcielają się z nieco paranoiczne charaktery, zajmujące się różnymi dziedzinami nauki.

Miejsce z którego piszą jest nieistotne – to może być dowolne miejsce na świecie. Mogą przedstawiać się jako profesorowie archeologii, informatycy, historycy, biolodzy – tutaj panuje pełna dowolność. Dobrze, aby znali się na swojej dziedzinie.

Ważniejsze jest jednak, aby umieli znaleźć w sobie iskierkę paranoi. To ona pomaga odnaleźć w Sieci to coś, co

może być podstawą gry i rozbudować to do tajemniczego wątku.

Znam Cię, choć nie wiem kim jesteś

WDe Profundis istotnym było, aby gracze nie znali się. Ciężko jednak zebrać grupę nie znających się osób i przekonać ich do wspólnej zabawy. Próbuąc ominąć ten problem wpadłem na inny pomysł. Można grać z znajomymi – jedyne co jest potrzebne to brak informacji który z nich jest kim w grze.

Przeprowadza się to w ten sposób, że każdy z graczy zakłada osobną (nie korzysta ze swojej własnej) skrzynkę pocztową na potrzeby gry i tylko w tym celu. Jest to zbawienne dla klimatu.

Postanawiasz zagrać ze swoją paczką RPG-ową. Znasz te osoby, wiesz co lubią w normalnym świecie i wiesz czego mogę się po nich mniej więcej spodziewać. Ale nie w grze – tam nie są sobą. Wcielają się w kogoś innego, a ja nie mam pojęcia czy pisząc maila do profesora historii piszę do swojej dziewczyny, czy do kolegi, a może do swojej siostry.

Profesor odpisuje introwertykowi podejrzanemu spisek mający na celu zrobienie z ludzkości rasy służącej sztucznej inteligencji. Nie graczowi. Nie wie któremu graczowi.

Z faktu posiadania osobnej skrzynki przeznaczonej na grę wynika jeszcze jedna zaleta – gra nie wiąże się z ży-

ciem. Niech będzie to skrzynka, którą otwierasz tylko wieczorem, wprowadzając się w swój paranoiczny klimat. Niech znajdują się na niej tylko maile dotyczące sprawy, a nie przedświadczenia lista zakupów. Otwieraj tę skrzynkę tylko, gdy masz czas na granie. Powiedzmy godzinę lub dwie na odczytanie listu i napisanie odpowiedzi, lub spojrzenie na to co znajduje się w sieci okiem paranoika, nie w biegu, nie w pracy, nie tuż przed wyjściem do szkoły. Po prostu wtedy, gdy chcesz i możesz grać.

Losowanie powiązań

Niech każdy z graczy rozpisze swoją postać pokrótce. Niech poda maila postaci, imię i nazwisko (postaci, nie swoje) i zapisze na kartce, następnie wszystkie te kartki należy wrzucić do woreczka lub jakiegoś naczynia i każdy z graczy kolejno niech wylosuje jedną kartkę (zwracając ją, gdy wylosuje swoją). W ten sposób masz stworzoną pewną siatkę – każdy Gracz słyszał o jakimś innym zajmującym się daną dziedziną i do niego może wysłać pierwszy list.

Można to przeprowadzić jeszcze inaczej. Jeden z graczy zbiera wszystkie postacie przed losowaniem (nie wiedząc, która do kogo należy), na każdej z nich dopisuje adres email (lub dwa) innej postaci, razem z imieniem, nazwiskiem i profesją. Jedną lub dwie z

kartek oznacza gwiazdką, po czym następuje losowanie.

W ten sposób sieć powiązań na starcie jest gęstsza, dodatkowo wiadomo, iż osoby, które wylosują kartki oznaczone gwiazdką rozpoczynają korespondencję.

Przy grze z moderatorem lub Pajakiem – to on może wymyślić postacie graczy, może też wiedzieć kto kim jest i sam rozdać między nimi namiary na resztę, może też zdecydować kto rozpocznie korespondencję.

Najatrakcyjniejszy wydaje mi się sposób mieszany – jeden z graczy wymyśla tyle postaci ile jest graczy, każdego rozpisuje na kartce i daje mu namiary na innych, zakłada skrzynki pocztowe po czym wszyscy gracze (wraz z nim) losują swoje postacie w które się wcielą. Jakość rozpoczęcia gry jest tutaj zależna od gracza przygotowującego rozgrywkę, ale dalej jest już analogicznie jak w innych przypadkach.

Nowa twarz

Może stać się tak, że do gry dołączyć zechce ktoś spoza początkowej sieci kontaktów. Jak postąpić w takim przypadku?

Nowy gracz powinien rozpocząć grę zakładając swojego maila, a gracz wprowadzający powinien dać mu namiar na inną grającą osobę (nie na siebie). W ten sposób ani nowy gracz nie będzie

wiedział z kim koresponduje, ani gracz wprowadzający nie dowie się, czy ta osoba która napisze do niego po dwóch tygodniach to gracz, którego wprowadził, czy też ktoś wprowadzony przez innego z graczy.

Jeśli istnieje Mała Sieć – można nowemu graczowi dać na nią namiar – na pewno znajdą się tam jakieś adresy do pozostałych graczy. Nowa twarz może wtedy sama zdecydować do kogo się odezwie, oczywiście nie znając tożsamości osoby grającej daną postacią.

O wprowadzaniu innych do rozgrywki nie należy informować graczy, ani w grze ani w normalny sposób, jednak należy poinformować Pajaka, jeśli gra się wariant gry z moderatorem. Optymalnie, jeśli nowy gracz wchodzący w pajęczynę dostanie namiar tylko na Pajaka, a ten zadecyduje na ile wpuścić go do gry, z kim skontaktować go najpierw lub przydzieli mu inną odpowiednią rolę.

Więcej o władzy i powinnościach Pajaka

Rozważmy rolę Pajaka w De Profundis: Rete. Jak dotąd miał on stymulować rozgrywkę poprzez doładowywanie Małej Sieci informacjami oraz wprowadzać nowych graczy jeśli znajdzie taka potrzeba. Chciałbym, aby Pajak mógł również moderować zachowania graczy.

Przy doświadczonych graczach nie będzie to na pewno potrzebne, jednak tak jak w De Profundis moderator – tak tutaj Pajak powinien mieć szansę napisania graczowi „Nie Żyjesz” z idącym za tym miejscem na refleksję dla gracza, aby tamten mógł się poprawić.

Gracze powinni znać adres Pajaka i alarmować go gdy urwie się im kontakt z pozostałymi – na przykład któryś gracz przestał grać i przez to inny nie ma jak skontaktować się z resztą siatki. Lub gdy któryś z graczy zaczyna zachowywać się niepoważnie i zabija tym klimat gry.

Zakładając, że zgodnie z poradą gracze używają osobnych skrzynek pocztowych do korespondencji w ramach gry – można Pajakowi zezwolić na dostęp do tych skrzynek poprzez jawne podanie mu haseł. W ten sposób Pajak sam, bez ingerencji graczy będzie w stanie wyczytać z jakimi problemami się borykają i co im podsunąć.

Ewentualnie można dodawać Pajaka jako ukrytego adresata wszystkich maili w trakcie gry. Nie zabija to klimatu, a bardzo ułatwia mu pełnienie swoich obowiązków.

Czy Pajak powinien znać prawdziwe tożsamości graczy? Moim zdaniem niekoniecznie. Niech sam bawi się próbując odgadnąć kto w kogo się wciela, a przy grze wśród znajomych – łatwiej mu będzie nie faworyzować żadnego

gracza ze względu na osobiste preferencje.

Wysłuchując się w szum wentylatorów

De Profundis: Rete nie jest dziełem skończonym. Jest szkicem. Tak, jak nigdy nie odkryjemy wszystkich tajemnic drzemących w sieci, tak nigdy nie dowiemy się gdzie ta gra może nas zaprowadzić. Tropu urywają się, intrygi znikają, tworzą się nowe, odkrywcy prawdy znikają, sieć się rozrywa, rozrasta, tworzy na nowo, znika na tygodnie po czym ponownie ożywa.

Nie wiadomo dokąd gra może Cię zabrać, poniżej zestawilem jednak przykłady tego gdzie może się zacząć.

Konwencje i tajemnice

Podobnie jak w De Profundis, w De Profundis: Rete można grać w wielu różnych konwencjach. Występują jednak ograniczenia – ściśle związane z medium. Nie cofniemy się do czasów sprzed powstania (choćby prymitywnych) sieci komputerowych. Nie dotkniemy kreślonego piórem, starannie przerysowanego przez badacza, wycieranego potem w ziemi rysunku, który przesłał nam w kopercie. Nie poczujemy jego zapachu i nie schowamy go z powrotem do koperty z pełnym namaszczeniem i uroczystością tej chwili. To nie ten świat, nie ta rzeczywistość jest przerażająca i nie tutaj odbywają się nasze śledztwa.

Tajemnice

Konwencje rozgrywki są więc zawężone do tych, które można zrealizować w wirtualnym świecie. Sprawy do tych, które można rozpoznawać zagłębiając się w sieć. Przebieg całej akcji powinien być możliwy do umieszczenia, opisanie i zamknięcia w cyberprzestrzeni.

Podaję tutaj kilka przykładów konwencji, które wpasowują się w świat De Profundis: Rete. Można je uznać za wzorcowe, co nie znaczy, iż nie można eksperymentować z innymi.

Poza konwencjami istnieją jeszcze tajemnice. Tajemnica to zaganienie akcji, rozpoczęcie śledztwa, pierwsze podejrzenie. Jako takie powinno być określone razem z konwencją, na początku rozgrywki, w pierwszym mailu lub ustaleniach przed rozgrywką. Sama tajemnica jest też powiązana z konwencją, a raczej – każda z konwencji może mieścić w sobie kilka tajemnic. Nawet w jednej rozgrywce można płynnie przejść od pierwszego podejrzenia (pierwszej tajemnicy) do innego, głębszego, rozwijającego dalej rozgrywkę.

Zawieram więc tutaj konwencje wraz z przykładami tajemnic. Dla każdej konwencji określę też na ile przydatna będzie instytucja Pajaka, stopień trudności rozgrywki, określę wymaganą techniczną wiedzę Pajaka i Graczy. Najpierw jednak usystematyzujemy i opiszymy spotykane w grze tajemnice.

1 Korespondencja. Ktoś przy pomocy sieci przesyła między sobą tajną korespondencję. Ta jest zaszyfrowana w treści ogólnie dostępnych artykułów lub na forach internetowych. Idzie za tym wniosek, że jest kierowana do dużej liczby odbiorców. Pytanie co dokładnie jest przekazywane? Komu? I po co?

2 Przestępstwo. To przestępstwo ma drugie dno. Może było to opętanie, może szaleństwo wywołane przez Przedwiecznych lub przez inną pradawną magię? A może – bez udziału sił paranormalnych – sprawa została ustawiona i trzeba przeprowadzić całe śledztwo jeszcze raz?

3 Sieć. Sieć zachowuje się dziwnie. Jej mechanizmy mają własną świadomość i próbują manipulować użytkownikami. Może to nie cała sieć, lecz pojedynczy inteligentny komputer nią zawładnął? Może to tylko jakiś sprytny haker próbuje sprawić, że tak myślimy?

4 Zastrzeżone. Gracz odnalazł miejsce w sieci, gdzie nie powinien się znaleźć. Mógł to być źle wysłany mail, lub wpisał niepoprawny link w przeglądarce i przeniosło go to na stronę z informacjami o ...

5 Zniknięcie. Osoba znika. Może prowadziła bloga, lub miała popularny profil na jakimś serwisie społecznościowym i nagle – bez ostrzeżenia – zapadła się pod ziemię. Co tak właściwie się stało? I dlaczego znikają z sieci również jej znajomi?

6 Ratunek. W sieci pojawia się wołanie o ratunek. Może zaszyfrowane, może jawne, może naszpikowana podpowiedziami, których początkowo nie można zinterpretować i trzeba bardziej się im przyjrzeć.

7 Moloch. Specjalnie dla fanów Neuroshimy RPG – w sieci rodzi się Moloch, jeszcze nie zaatakował Stanów, jeszcze nie zdążył przejąć fabryk, za to już przejawia prymitywną inteligencję. Wariacja na temat tajemnicy „Sieć”.

Konwencje

1 Tu i teraz – Gra dzieje się tutaj i teraz. Jest to najłatwiejszy sposób rozgrywki – realia są znane każdemu z graczy i wymagana jest jedynie absolutnie podstawowa wiedza techniczna. Wszystkie wymienione powyżej tajemnice (może poza Molochem) są dozwolone.

2 Złote wieki – Trudna i wymagająca konwencja. Akcja dzieje się w czasach rozwoju komputeryzacji, pierwszych BBS-ów. Wymagana duża wiedza o tamtym czasie. Raczej należy zrezygnować z wynalazków w stylu YouTube czy serwisów społecznościowych. Listy mailingowe – jeśli ktoś o takich słyszał – jak najbardziej na miejscu. Czym prymitywniejsze narzędzia tym lepiej (dla maniaków piszących maile w Linuksowych terminalach). Pająk może być wskazany.

3 Futura – Jesteś cyborgiem, masz w mózgu elektroniczny wszczep i każdy z którym się kontaktujesz ma taki sam. Sieć jest wszędzie – nawet gazeta którą czytasz jest na bieżąco pobierana w sieci i wyświetlana na elektronicznym papierze a nie drukowana. Czytaliście Lema? Pająk niewymagany.

4 Horror – Akcja gry dzieje się tu i teraz, ale pewne nadprzyrodzone siły mają w niej swój udział. Szatan? Przedwieczni? Umęczona dziewczynka z filmu Ring, która zdecydowała się zamieszkać w sieci zamiast na kasecie VHS? Konwencja wymaga dodatkowego wyboru tego z czym gracze czują się najlepiej. W porównaniu do poprzednich konwencji wskazana jest bardzo ingerencja Pajaka.

5 X-Files – Jak „Tu i Teraz”, ale dodaj do tego intrygi i UFO. Dla fanów serialu i zjawisk paranormalnych. Wiedza i stopień zaawansowania graczy dowolne, pająk niewymagany.

6 Twoja własna – jak najbardziej. Każdy czuje się lepiej w czymś innym i każdy ma masę pomysłów.

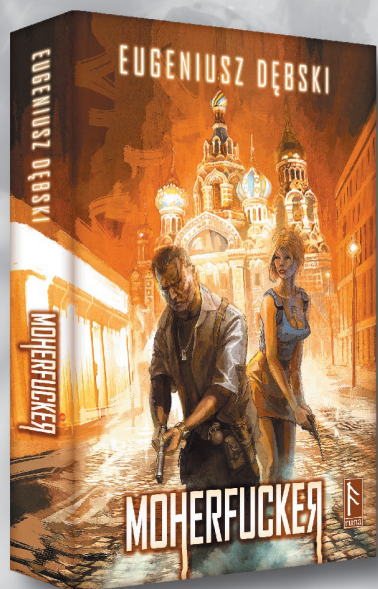
GWIAZDOZBIÓR FANTASTYKI



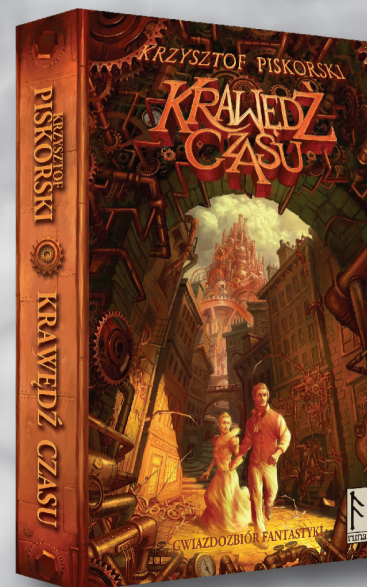
Najdzikszy z żywiołów
zamknięty
między okładkami.



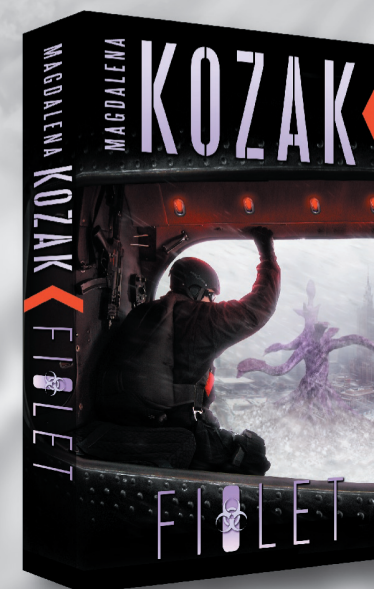
Rycerz Kielichów,
zwodniczy i niebezpieczny
jak górski strumień.
Aby zrealizować swoje
marzenie, jest zdolny
poświęcić bardzo wiele.
Nawet przyjaźń. Nawet miłość.
Nawet cały świat.



Świat według widzmy.
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.

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

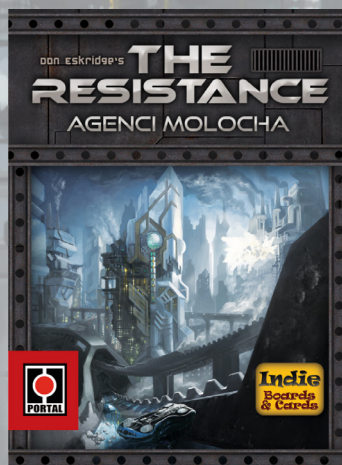


JAK POWSTALI AGENCI MOLOCHA

Kiedy po raz pierwszy zetknęliśmy się z grą The Resistance, już po pierwszej rozgrywce wiedzieliśmy, że chcemy przybliżyć tę interesującą karciankę polskim graczom. Przyjrzeliliśmy się jej dokładnie, rozegraliśmy dziesiątki emocjonujących partii – umacniając się w postanowieniu. Gra jest świetna, doskonała na wakacje i spotkania towarzyskie. O tak, chcieliśmy, żeby można była ją zabrać w góry, pod namiot, na piknik, na wycieczkę. To gra w którą można zagrać w domu, w restauracji czy przy ognisku.

ZMIEŚCIĆ W KIESZENI

Pierwszą decyzją jaką podjęliśmy, było przystosowanie jej do podróży. Zdecydowaliśmy się zmniejszyć rozmiar pudełka, oraz pozbyć się elementów, które łatwo mogły się zgubić, a które bez problemu można zastąpić kartami. Zabieg ten dodatkowo zmniejszy koszt produkcji, dzięki czemu możemy zaoferować przystępną cenę – taką, jaką mają znane i kochane Zombiaki.



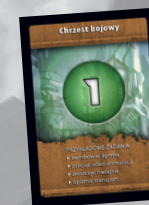
KOMPRESJA BEZSTRATNA

Pozbyliśmy się kilku znaczników i niewielkiej planszy – zastąpiliśmy je kartami planszy – dzięki czemu pudełko mieści się z powodzeniem do kieszeni. W grze chodzi o realizację misji, na planszy, zwycięstwo lub porażkę zaznaczano za pomocą drewnianych krążków w dwóch kolorach. Dwustronne karty Planszy zastąpiły z powodzeniem oba te elementy.



UNEUROSHIMOWIENIE

Od razu też stwierdziliśmy, że z bliżej niesprecyzowanego świata mrocznej przyszłości, przenosimy grę w równie mroczny świat Neuroshimy. Pociągnęło to za sobą kilka dalszych zmian na kartach. Przede wszystkim zmieniły się symbole w grze – agenci służą Mołochowi, a ruch oporu zmienia się w Posterunek.



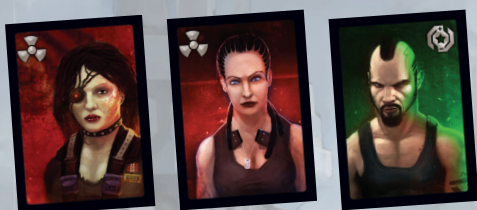
PRZYJAZNY DLA GRACZY

W trakcie rozgrywek na oryginalnej wersji zauważyliśmy też, że gracze nie bardzo radzą sobie z rozróżnianiem kart – w szczególności dotyczyło to kart misji oraz kart głosowania – dodaliśmy zatem stosowne informacje w postaci napisów, zarówno na awersach jak i na rewersach kart.



DODATEK SPECJALNY

Postanowiliśmy też dodać trochę nowych możliwości i wzbogacić grę o dodatkową domieszkę fabuły – tak narodziły się karty postaci oraz tytuły misji. Po to, żeby gracze mogli się lepiej wczuć w role, żeby jeszcze trochę zamieszać w tej pokręconej grze. Dzięki temu, gracz posiada nie tylko ukrytą tożsamość, lecz także odrobinę historii znaną powszechnie. Dodatkowo sprawdził się pomysł, aby kartom Planszy reprezentującym kolejne misje nadać tytuły i dodać wątek fabularny. Fajniej przecież realizować zadanie rozwal most podczas ostatecznej rozgrywki niż po prostu wykonać misję numer 5.



PODMIANKA GRAFIK

Kolejną ważną sprawą do załatwienia były karty Tożsamości – tylko niektóre obrazki z tych kart pasowały do Neuroshimy, zatem postanowiliśmy wymienić kilka z nich na grafiki Piotra Foksowicza, który ilustrował między innymi grę 51. Stan.

UJEDNOLICENIE KOLORÓW

Na kartach tożsamości wykonaliśmy jeszcze jeden istotny zabieg. Jako że zarówno Moloch jak i Posterunek mają przypisane barwy (odpowiednio czerwona i zielona – tę tradycję zapoczątkowaliśmy w grze Neuroshima Hex), musieliśmy się tego trzymać. Z Molochem nie było problemu – w oryginale karty agentów mają czerwone tła. Wystarczyło zatem dostosować karty Posterunku, tak, by z niebieskiego zmienić je na zielony.



ULEPSZENIE KART INTRYG

Oryginalny The Resistance zawiera także dodatek – oczywiście zmieścił się on także w naszym wydaniu. Postanowiliśmy jednak znów ułatwić graczom życie. Każda karta z dodatku zawiera specjalną zasadę, z której możemy skorzystać w odpowiednim momencie gry. Testując oryginał zauważyliśmy, że zasady na kartach nie są takie jasne, jakie mogłyby być – oczywiście wyjaśnienie każdej karty znalazło się w instrukcji, lecz ciągłe spoglądanie do zasad psuje radość z gry. Dlatego też nasze karty zawierają kompletne informacje, na kogo zagrywać kartę, kiedy ją zagrać i jaki jest tego efekt.



Konkurs: Agenci Molocha

Moloch naciera. Spycha żołnierzy posterunku z pozycji i przejmuje inicjatywę. Sytuacja wygląda katastrofalnie. Trzeba działać. Trzeba wysłać oddział specjalny na tyły wroga, który pod osłoną nocy uderzy w miękkie podbrzusze, wprowadzi zamęt, przerwie ważną linię zaopatrzenia. Do zadania wyznaczono sześciu najlepszych ludzi. Niestety w ich gronie znalazło się dwóch agentów molocha, którzy robią wszystko, aby zniweczyć każdą z pięciu misji składających się na zadanie.

Właśnie masz na karku piątą, ostatnią, decydującą misję. Z czterech, które macie już za sobą, co prawda dwie zakończyły się sukcesem, lecz Agentom Molocha udało się spięrzć dwie kolejne. Od tej misji zależy wszystko – czy uda się zadać decydujący cios? Czy też elektroniczny mózg molocha zaśmieje się Posterunkowi w twarz? Przeprowadź dochodzenie, znajdź Agentów Molocha i wskaż czyste osoby, które pozwolą Posterunkowi wygrać. Oto jak wyglądał przebieg poszczególnych misji:

Jeśli nie grałeś w The Resistance: Agenci Molocha, musisz znać dwie zasady.

1. Przywódca to osoba, która wyznacza skład drużyny realizującej misję. Wskazuje odpowiednią liczbę osób

spośród graczy, oczywiście jedną z nich może być też Przywódca (ale nie musi). Gracze mogą odrzucić jej propozycję w głosowaniu – w naszym konkursie zdarza się to tylko raz. Przywódca zmienia się po zakończeniu misji (lub gdy jego propozycja składu drużyny zostanie odrzucona).

2. Gracze uczestniczący w misji decydują o jej wyniku zagrywając karty: sukces lub porażka. Wystarczy, że wśród kart znajdzie się jedna karta porażki, aby zniweczyć misję – wyjątkiem jest misja 4, gdzie konieczne są dwie karty porażki. Karty zagrywane są w sekrecie, wobec czego nie wiadomo, kto jest odpowiedzialny za ewentualną porażkę.

Misja 1: Przywódcą jest Anka, która wybiera Bartka i Dawida. Niestety ich misja kończy się porażką, któryś z nich opowiedział się za Molochem.



Misja 2: Przywódcą jest Bartek. Musi wybrać trzech ludzi. Wskazuje na Ankę, siebie i Czarka. Niestety, wszyscy podejrzewają Bartka, że jest Agentem i odrzucają jego propozycję w głosowaniu.



Przywódcą zostaje Czarek, wybiera Ankę, Siebie oraz Franka. Drużyna zostaje zatwierdzona w głosowaniu, a misja kończy się sukcesem.



Misja 3: Przywódcą zostaje Dawid. Drużyna musi się składać z czterech osób, więc Dawid zaprasza na misję: Ankę, Bartka, Czarka, Ewkę. W głosowaniu drużyna zostaje zatwierdzona. W drużynie był jednak agent – kończy się ona porażką.

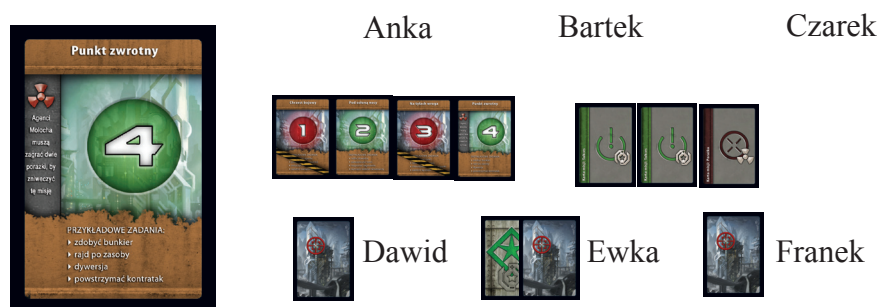


Misja 5: Przywódcą zostaje Franek. Przed nim cholernie trudne zadanie – musi wybrać cztery czyste osoby. Kogo musi wskazać Franek, aby Posterunek wygrał grę?



Pamiętaj, że cztery osoby są z Posterunku, a dwie działają na rzecz Molocha, zatem nie możesz się pomylić, bo Moloch wygra.

Misja 4: Przywódcą zostaje Ewka – w tej misji biorą udział trzy osoby, a Agenci Molocha, aby ją zniweczyć muszą zagrać dwie karty porażki. Ewka wyznacza siebie, Dawida i Franka. W głosowaniu drużyna zostaje zatwierdzona. Misja zakończyła się sukcesem, pomimo że zagrana została jedna karta porażki.



Prawidłowe odpowiedzi prosimy wysyłać na adres: portal@wydawnictwoportal.pl.

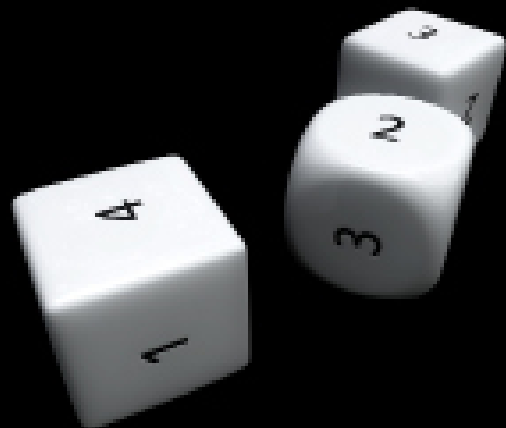
Konkurs zamykamy o godzinie 23:59 dnia 15 września 2011.

Spośród wszystkich, którzy przyślą nam w wyznaczonym terminie prawidłowe odpowiedzi wylosujemy zwycięzcę. Nagrodą w konkursie Agenci Molocha jest wybrany przez zwycięzcę starter do Neuroshimy Tactics o wartości 99 złotych.

Zapraszamy do udziału w konkursie i życzymy miłej dedukcji.

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



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

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota