

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

IL. MATEUSZ "NIGHT" BIELSKI



MOJA WALKA... Z GANGIEM

A TAKŻE: **POSTERUNEK W NS HEX** | ROK 2020 | **GRY KOOPERACYJNE**

SPIS TREŚCI

NEUROSHIMA:

3 MINI NEWSLETTER

5 PLUSZ: SCENARIUSZ PRZYGODY

11 ROK 2020 - CZ. 2

TACTICS:

16 POKAZY I TURNIEJE

18 RAPORT BITEWNY

KURIER:

28 POTARGOWA PSYCHOTERAPIA

GRY PLANSZOWE:

30 GRY KOOPERACYJNE: WADY, ZALETY, ROBINSON

36 CREATING ROBINSON

40 POSTERUNEK W NSHEX

DODATEK NADZWYCZAJNY

46 SYSTEMY AUTORSKIE

MATERIAŁ ANDRZEJA STÓJA I PRZYJACIOŁ

NA OKŁADCE:

Szybka Jenny, bohaterka znana z Neuroshimy Tactics oraz dodatku

Winter do 51. Stanu. il. Matusz Bielski



KALENDARIUM ZAGŁADY: CZ. 2



AGREGAT ALIGIERSKIEGO



RAPORT Z BITWY NST



O GRACH KOOPERACYJNYCH



WSTĘPNIAK

Dzień dobry!

W czasach, gdy gościu skacze z kosmosu na główkę, nie robiąc sobie krzywdy, wydanie kolejnego numeru fantastycznego pisma może nie wyglądać jakoś szczególnie imponująco, ale my i tak jesteśmy z niego dumni. Zwłaszcza, że udało się zgromadzić pakiet fajnych materiałów i to pomimo najważniejszego wydarzenia w planie rocznym Portalu, czyli targów gier w Essen.

Po lewej znajdziecie spis treści, mogą zatem pominąć wątek prezentacji zawartości numeru i podzielić się tym, co mnie cieszy. A cieszy mnie powrót sesji RPG! Już za momentem zaczynamy nową kampanię Cold City, w której swoim Szkotem spróbuję - jak to w tej grze bywa - wykołegować resztę ekipy, unikając zdradzieckich dążeń jej członków.

Do tego kończą się szkicować nowe przygódki do Neuroshimy, dojrzewa też nostalgiczny powrót do Śródziemia i - równie nostalgicznej - MERPowej mechaniki. Tak oto rozpoczyna się „to lepsze” pół roku, kiedy to długość nocy, pogoda i tryb pracy w Portalu sprzyjają erpegowemu graniu. Jedynie Joker przyjmuje te zmiany ze wzruszeniem ramion. Farciarz grywa non stop, niezależnie od koniunktury w firmie.

Pirat powstaje zarówno z myślą o takich właśnie farciarzach, którzy na bieżąco potrzebują nowego erpegowego stuffu, jak i pechowcach, których graniu musi powstawać jak feniks po okresie posuchy.

Miliona pedeków Wam życzę

Rafał Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
 Redaktor Naczelny: Ponury S. Niebezpiecznych-Przygód; 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 2012

NEUROSHIMOWE WIĘSCI

MINI NEWSLETTER

Oto paczka wieści z uniwersum Neuroshimy w skondensowanej formie. Jeśli masz ochotę na pełną wersję, zaprenumeruj Neuroshimowy Newsletter. Dzięki temu gorące informacje z pierwszej ręki będą regularnie lądować na twojej skrzynce e-mail!

Napisz: szyma@wydawnictwoprtal.pl

BOHATER MAXX

Oj, nie tak miało być. Na ostatniej prostej zdecydowaliśmy się na większe zmiany w zawartości dodatku, tak by jeszcze bardziej wypełnić go erpegowym mięskiem najwyższej jakości. Tym samym dodatek nie zdążył się ukazać przed październikowymi targami w Essen. Dodatek ukaże się więc na przełomie listopada i grudnia.

MUTANCI

Rozpoczęły się prace koncepcyjne nad kolejnym dodatkiem – Mutantami. Dodatek umożliwi rozgrywkę zmutowanymi bohaterami w Zastranych Stanach widzianych okiem nowej ludzkości.

Apokalipsa
to dopiero początek

GRA FABULARNA GRY PLANSZOWE GRA BITEWNA

A TAKŻE: OPOWIADANIA, GRA KOMPUTEROWA, ROZBUDOWANE LINIE DODATKÓW
OLBRZYME WSPARCIE FANÓW (TEKSTY, ROZSZERZENIA, MUZYKA, KONWENTY, ROZGRYWKI)

WIELE GIER. JEDEN ŚWIAT. WKROCZ DO UNIWERSUM NEUROSHIMY

NEUROSHIMA

NEUROSHIMOWE WIĘSCI

NEUROSHIMA



NEUROSHIMA TACTICS

Ostatnie tygodnie upłynęły pod znakiem angielskich materiałów do Tacticsa. Najświeższe publikacje to podręcznik w edycji 1,5 oraz korespondująca z nim Teczka Frakcji. Tymczasem pojawiają się kolejne produkcje. W październiku ukazał się dwufigurkowy zestaw Skopera. Na redakcję i skład czekają nowe paczki rozszerzeń (pierwsze informacje o tym, o co chodzi, pójdą w serwisie nstactics.com; obiecałem Jokerowi, że nie zdradzę ich w newsletterze). I wreszcie informacja, na którą wielu graczy czekało: w drukarni złożyliśmy pliki papierowego podręcznika. Trafi on do sprzedaży w pierwszej połowie listopada.

NEUROSHIMOWE PLANSZÓWKI

Fani 51. Stanu i Nowej Ery doczekali się dodatku, który rozszerza każdy z tych tytułów. Winter przynosi nowych liderów, nowe zasady dystrybucji kart, a przede wszystkim zestaw Liderów i Lokacji, dzięki którym punktowość silniczek staną jeszcze wydajniejsze. Wszystko po to, by sprostać nowemu zadaniu: zdobyć jak najwięcej punktów w 6 rund.

DO ZOBACZENIA NA ŻYWO!

Najbliższy duży konwent z neuroshimową załogą Portalu to lubelski Falkon, który odbędzie się w dniach 23-25 listopada. Nieco wcześniej, bo 17-18 listopada w Bytomiu odbędzie się Bebok, czyli śląskie dni z grami fabularnymi i planszowymi, także z neuroshimowymi punktami programu. Zapraszamy!

PLUSZ

TEKST: RUDOLF ALIGIERSKI

ILUSTRACJE: SANDRA DUCHIEWICZ, AGNIESZKA OSIPA

FOTOGRAFIE: RAFAŁ SZYMA

Witajcie w Zastranych Stanach Ameryki - krainie snów rtęcią i kwasem płynącej - gdzie za garść gambli ubierzecie się się od stóp do głów w najmodniejsze marki przedwojennych projektantów mody! A że czasy są takie a nie inne, każdy krój w jednym z dwóch kolorów: piasku i gówna.

Mistrzu Gry, czy kiedykolwiek zwróciłeś uwagę graczom na fakt w co i jak są ubrani? Opisy postaci na początku sesji to sobie mogą wsadzić... Czerwona apaszka wokół szyi? Co najwyżej bladuróżowa! Biała koszula? Podarta i pożółkła od potu i kurzu szmata. Czarna peleryna? Bądźmy poważni... czarna to ona była przed pierwszym praniem zanim wybuchła wojna... Teraz to zaledwie szary, poszarpany, wypłowiały od słońca koc z otworami na ręce i czymś co w przybliżeniu przypomina rękawy. Na dobrą sprawę możesz także zadać sobie pytanie ile razy do nich strzelano i ile razy po tej strzelaninie deklarowali, że zmieniają lub chociaż próbują cerować swoje ciuchy? Czepiam się powiadasz? Może...

Ale za chwilę przeczytasz pomysł na scenariusz, który sprowadzi twoich graczy na ziemię. Ubrania powracające do swej świetności po wypiciu magicznego eliksiru zdrowia? Nie tym razem...

NEUROSHIMA



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Zacznij od krótkiego tripa na Tornado. Pozwól im się przez chwilę wyszaleć. Niech zasiądą na trybunach w czasie walki wrestlingowej, a zwycięski zawodnik zapyta, kto z widowni rzuci mu wyzwanie. Niech wciela się w kierowców formuły jeden w czasie wyścigu. Niech skoczą na bungee na tle zachodzącego słońca. Niech ockną się w ciałach kilku facetów trzymających w powietrzu w tryumfalnym geście gitary, kiedy półmilionowy tłum daje ogłuszający aplauz. Niech z perspektywy pilotów wojskowych odrzutowców zobaczą, jak na miasta pod nimi spadają bomby. Ma być krótko i ekscytująco. Do tej sesji potrzebujesz kaca - Bluesa po Tornado. Tego momentu, w którym wizja się kończy i każdy dostrzega, że świat umiera. Chwilę temu czuli zapach świeżo wypranej koszuli, jej przeprasowane mankiety delikatnie muskały nadgarstki, skórzana kurtka pachniała nowością i trzeszczała przy każdym ruchu, buty pasowały w sam raz - ani za ciasne, ani za duże - każdy krok był sprężysty. Teraz widzą szmaty pozbawione resztek koloru, dziur, przez które można pomachać palcem więcej niż samych palców, skórzana kurtka śmierdzi jak spocony pies, a buty pewnie nawet nie są do pary. Jeśli w drużynie jest rewolwerowiec czy zabójca, który szczególnie upodobał sobie stawianie nad ofiarą i walenie one-linera, to jest dobry moment by uświadomić mu, że nie wygląda jak Clint Eastwood, tylko raczej jak skołuniony menel strzelający do szczurów w brudnej alejce...

Szkielet

Już im przeszła deprecha? No i dobrze, jedziemy dalej. Droga szeroka, miejscami dziurawa, zarośnięta, a asfalt popękany ale mimo wszystko w dobrym stanie. Prawdopodobnie przed wojną była to kilkupasmowa autostrada. Nie ma to większego znaczenia skąd i dokąd jadą bohaterowie, akcja dzieje się w nieistotnej i niewielkiej mieścinie po środku pustkowi, którą można umieścić praktycznie w każdym miejscu ZSA (choć pociągają się do Kalifornii). Przedwojenna stacja benzynowa z niesprawnymi dystrybutorami (paliwo leje się węzłem z beczki na dachu), kilka szop zbitych z desek, zabudowania z blachy falistej i opon, warsztat samochodowy z pokojami do wynajęcia na piętrze. Być może pojawi się potrzeba rozrysowania zabudowań gdyby zrobiło się gorąco. A prędzej czy później się zrobi, bo tak się składa, że mieszkańcy mają problem z pomniejszym odłamek Hell Angels. Generalnie gang sam w sobie to nie pierwszorzędny - bywali tu już wcześniej ale zazwyczaj zdążyli się znudzić i odjeżdżali. Teraz musieli sobie w pobliżu znaleźć jakąś melinę, bo nie chcą odjechać, zostali stałymi bywalcami i działają na nerwy uczciwym obywatelom. Spokojni ludzie zaczęli nawet rozważać ściągnięcie Stalowej Policji, ale to by była zamiana jednego ucisku na drugi. Być może przejeżdżająca ekipa awanturników zechce im za kilkadziesiąt gambli pomóc? Sam najlepiej znasz swoich graczy i ich styl gry - jeśli nie mają mesjańskiego kompleksu i nie

pociąga ich perspektywa pomocy uciśnionym (nawet przy rekompensacie w postaci gambli) możesz sprawić, że gang nadejście im na odcisk, ukradnie coś wartościowego, zaatakuje i ostrzela wychuchaną brykę, albo wejdzie do baru i zacznie otwarcie ubliżać postaciom graczy. Możesz nawet zdecydować, że potyczka z gangiem będzie miała miejsce na autostradzie, zanim gracze dojadą do miejscowości (nazwijmy ją umownie Coldpool Creek). Gangerzy wyróżniają się pewną charakterystyczną cechą - ich ubrania są kolorowe i jaskrawe. Barwy są żywe, nie tak wypłowiałe jak wszystko dookoła. Przywódca nosi fioletowy kapelusz z pawim piórem, jaskrawożółtą kurtkę ze skóry aligatora z wściekle różowym pluszowym kołnierzem. Zapytani o ten szczegół mieszkańcy Coldpool Creek mogą potwierdzić, że ubiór gangerów zmienił się, kiedy osiedli w okolicy na stałe. Z tego miejsca akcja może potoczyć się już różnie.

Oto kilka propozycji rozwinięcia akcji dla drużyny:

- może przeprowadzić typową obronę i walczyć z gangiem w obrębie miasta. Tutaj przydaje się sporządzony w czasie przygotowań do sesji plan zabudowy. Jedynym piętrowym budynkiem jest warsztat, na dach stacji również można wchodzić (jest to konieczne do napełniania beczki z paliwem)

- gangerzy będą łatwiejsi do pokonania, jeśli się ich upije. Raz na jakiś czas wpadają do



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Coldpool Creek, zbierają haracz, piją i imprezują. Można im czegoś dosypać, żeby byli łatwiejsi,

- przyłączenie się do gangu jest wykonalne, aczkolwiek obok zwykłych warunków przyłączenia do Hell Angels są dodatkowe utrudnienia wynikające z tego, że im się we łbach przewracało od tych nowiuśkich ciuchów i ego kipi im uszami (reputacja 15+ zamiast zwykłego 11+, dodatkowo wymagania dotyczące pewnego progu wartości majątku osobistego - na przykład 1000 gambli, ewentualnie trudniejsze rzuty na perswazję/blief)

- gracze mogą odkryć kryjówkę gangerów i ordynarnie poderżnąć im gardła we śnie (śledzenie członków gangu, przesłuchiwanie jednego z nich)

- wystarczy trochę pogrzebać przy motorach Aniołów i po przejechaniu kilometra zmienią się w kule ognia (dla sadystów z dużą ilością punktów w mechanice, chemii czy rusznikarstwie i wszystkich tych którzy gardzą subtelnymi rozwiązaniami)

Ciało

Mamy już swego rodzaju szkielet. Z tym, że to nie jest przypadkowe spotkanie-zapychacz, więc szkielet nie wystarczy. Gangerzy są wszędzie - na usługach mafii, przemierzają autostrady, zamieszkują opuszczone fabryki samochodów, gnębią plemiona ludzi pustyni... Spraw, by ci byli godni zapamiętania. Tak, wiem że powiedziałem, że ich stroje to zupełnie inna jakość. Ale gracze mogą to zignorować, potraktować jak element scenerii, albo że próbujesz ich zdenerwować po ostatnim tripie na Tornado. Równie dobrze możesz zrobić ekspe-

ryment i na jednej z sesji powiedzieć, że na boku obrońcy wymalowany jest różowy słonik - rozwałgo jak każdą inną maszynkę Molocha i zapomną, dwie sesje później usłyszysz pytanie "dlaczego mam w ekwipunku kawałek różowego słonika?".

Spraw, by to konkretne spotkanie z gangerami było... Spotkaniem z Gangerami! Spraw, by gracze przy każdej przyszłej potyczce z gangiem na motorach mówili "e tam... cieniasy, nie to co Gangerzy w Dziwnych Ciuchach". Spraw, by w przyszłości, kiedy będą koło nich eksplodować miny i zewsząd walił grad pocisków wspomnieli - "Gorąco, jak gdy walczyliśmy z Awangardowymi Gangerami". Wiesz coś, z czego gracze nie zdają sobie sprawy - to jedyny pojedynek tej przygody, poważniejszego przeciwnika już nie będzie, a zatem możesz stworzyć sytuację zagrożenia życia, niech zrobi się gorąco. Poniżej kilka trików, żeby gracze dłużej zapamiętali tę walkę:

- kojarzysz taki serial jak "Drużyna A"? Jasne... Bohaterowie serialu znajdowali się w sytuacji, gdzie musieli improwizować - na przykład wykorzystać miejscowe zasoby, żeby opancerzyć szkolny autobus i przerobić go na czołg. Przygotuj się do sesji: rozrysuj dokładny plan miasteczka, wypisz na kartce miejscowe bogactwa (każdą nieprzyspawaną blachę, każdą oponę, każdą butelkę ze środkiem czyszczącym, wszystko co w takiej osadzie znaleźć się może), dodaj trochę głębi NPCom i pozwól graczom by poprzez rozmowy i plotki się z nimi bliżej zapoznać (stary, zrzędlawy dziadyga pilnujący stacji benzynowej był kiedyś strzelcem wyborowym? A to mu damy

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

CKM na dachu i niech wali do gangerów jak się zbliżą! Miejscowy farmer zbiera książki i ma akurat tę jedną w której opisane jest jak z krowiego gówna zrobić środki wybuchowe? I w dodatku robił takie bomby?). Podaj dokładny czas przybycia gangerów by gracze wiedzieli ile mają czasu na kombinowanie. Niczego nie planuj, niczego nie podpowiadaj. Po prostu połóż na stole mapkę zabudowań i listę dostępnych przedmiotów. Zaskoczy cię kreatywność graczy.

- poznaj bohaterów. Innymi słowy spójrz w karty postaci, gracze skrobią na nich jakieś numerki, czy poza testem pytałeś gracza kiedyś ile ma w umiejętności X albo ile władował w Y? Dlaczego Rob McCoy, którym gra twój kumpel Zdzichu, ma wpakowane 7 punktów w chemię? Zdzichu gra świetnym strzelcem... ale najwyraźniej chce coś miksować. Pozwól mu wymieszać paliwo, które sprawi, że motory gangerów staną w ogniu. Pozwól mu zrobić

bombkę, która wywali dziesięciometrową dziurę. Nie podpowiadaj. Powiedz tylko od niechcienia, że w tym miasteczku mają kupę nieużywanych odczynników chemicznych, a jak się już zainteresuje, to luźno dorzuc, że w sumie Rob wie, jak z tego zrobić małe "bang bang". Stachu ma 11 punktów w Perswazji, ale że jest medykiem, to cały czas tylko łąta bohaterów? A może Stachu chciałby pogadać z gangerami i zobaczyć czy nie przyjmą ich do gangu (a potem porozwalać im łby we śnie)? Znowu - nie podpowiadaj, stwórz sprzyjające okoliczności...

- zabawki i gadżety. Nieważne, czy zmajstrowali coś sami, czy wygrzebali z ruin/rozwalonej maszynki - pierwszą myślą graczy nie zawsze jest "jak coś opchnąć". Jeśli czytasz ten tekst kiedy gracze jeszcze kończą poprzednią przygodę/kampanię, dorzuc tam coś szczególnego - na przykład naboje-pluskwy i specjalną wyrzutnię z odbiornikiem. Gracz ma sztuczkę

"Plug&Play"? Pozwól mu się pod to podłączyć, niech zhakuje program. I teraz rączki ich świerzbią, żeby użyć "Namierzatora 3000". Daj im szansę na czysty strzał akurat w błotnik jednego z motorów. Dzięki temu odkryją gdzie chowają się gangerzy. Znaleźli działającego panzerfausta? Modyfikowali ostatnio samochód żeby mógł jeździć po schodach? Doczepili lunety do każdej możliwej broni? Nie pozwól by ich drobne dłubanie i zbieranie sprzętu się marnowało - wczuwając się w postać i grzebiąc sobie na boku oni już podsuwają ci pomysły na przygodę.

- wykorzystaj otoczenie. Nie chodzi tutaj o skały-przeszkadzajki ograniczające zasięg broni. Wyścig z gangerami na krawędzi kanionu? Może kierowcy przyjdzie do głowy by zepchnąć kilka motorów w przepaść? Poniżej przeczytasz opis jak wygląda kryjówka gangerów. Może kowboj na chwilę schowa swoje colty i sprzeda kopa gangerowi żeby



AGREGAT ALGIERSKIEGO

spadł szybem windy? Trzaskające butelki i płonący alkohol w czasie strzelaniny? W wiosce jest beczka z paliwem - może gangerzy nie dadzą drużynie czasu na przygotowania i uderzą z zaskoczenia, podpalą kilka budynków. Czy drużynie uda się odeprzeć atak, jednocześnie gasząc pożar, żeby beczka nie eksplodowała? Zanim opiszesz jakieś miejsce i porozstawiasz w nim przeciwników pomyśl chwilę i daj szansę graczom, postaw jednego pod skrzynką elektryczną (wystarczy go staranować albo przestrzelić kolano tak by musiał się czegoś chwycić i już porazi go prąd) drugiego pod wielką szybą (zamiast gościa walić w szybę, gilotyna z tafli szkła przetnie go na pół) trzeciego za barem (wystarczy rzucić zapalką jak już cały będzie umoczony w wódzie).

- film akcji do kwadratu. Ile masz? Odejmij karabiny. Dwa segmenty z przycełowaniem? Musisz przeładować. Turlu turlu, bach. Daj spokój, co to ma być? Jeśli chcesz żeby to zapamiętali niech motory ekspolując zostawiając ognisty ślad jak w Ghost Riderze, niech od wybuchu zawali się kawałek budynku/korytarza/zadaszenia, niech odpadają członki ciał przeciwników, niech drużynowy medyk czołga się pod gradem kul do ранnego towarzysza, niech gdy sprawa będzie już przegrana pojawią się mieszkańcy wioski walące ze swoich wygrzebanych zza szafy spluw.

- trochę więcej głębi. Nie wiem, jakich masz graczy. Moi walą z każdego kalibru do wszystkiego, co się im podsunie, czasami nawet bez pretekstu. Ale co jeśli zaczną zadawać pytania? Dlaczego wioska jest dręczona przez gangerów? No dobrze, mają



NEUROSHIMA



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

w pobliżu melinę. Ale przecież tutaj w około nic nie ma, żadnych potencjalnych źródeł gambli, więc o co im chodzi na prawdę? Być może gracze zauważą, że któryś z mieszkańców skrętnie ukrywa tatuaż na przedramieniu. Był kiedyś członkiem Hell Angels, ale ich zdradził. Miejscowy farmaceuta odmówił warzenia narkotyków po tym, jak pół roku temu nawrócił się dzięki wizycie kaznodziei z Salt Lake City. Szef gangu to przyszczaty, nieopieorzony szczyl, któremu jeden z mieszkańców odmówił prawa do ręki jego córki. Jeden z mieszkańców to wtyka gangu i daje im znać jak tylko jakieś wartościowe gamble wjadą do miasta (co może być powodem tak rychłego ataku po przybyciu graczy). A może wszystko na raz? Przedstawiasz miasteczko jako spokojną mięscinę, ale co jeśli każdy z mieszkańców ma swój mroczny sekret i jakby się tak uprzeć to miniquestów w tej dziurze jest na pół roku grania w Neuro?

- postaw ich na granicy śmierci. Tu wiele nie trzeba tłumaczyć, ale mocno trzeba uważać (żeby nie zabić bohaterów przez przypadek). Pozwól gangerom mocno pokieraszować graczy. Może na początku sesji obją ich i zostawią pół żywych na progu miasta zabierając ich furę? Może będą mieli w posiadaniu kilka granatów? Może podpalą budynek w którym przebywają bohaterowie powodując oparzenia wszystkich stopni i ciężką ranę na plecach? Może będą mieli przewagę liczebną? To jedyny przeciwnik tej sesji, mogą być lekko przegięci...

- Moloch jest winny wszystkiemu! Potrzebujesz punktu zaczepienia dla kolejnej przygody? Przy przeszukiwaniu gangerów okaże się że mają wszczępy, albo zupełnie pod koniec przygody, kiedy gracze opuszczą kryjówkę gangerów, z ich ciał zaczną wychodzić łowcy i inne maszynki "kieszonkowe" (gangerzy byli tykającymi bombami zegarowymi).

Bohaterowie

Na pewno będą chcieli zbadać kryjówkę gangu (choćby ze względu na gamble). Niezależnie czy tropiąc ślady motorów, czy przesłuchując podpitego gangera - jakoś zdobędą informację o lokalizacji. Ucharakteryzowany na stary szyb górniczy we wzgórzu wbija się niepozornie wjazd do podziemnego kompleksu. Przypomina on trochę bunkier, ale nie jest zamieszkały. Przestrzenie są rozświetlone, czasami różnokolorowym światłem, z głośników płynie ostra rockowa muzyka. Głównym pomieszczeniem jest restauracja z barem i dość okazałą kolekcją napoi alkoholowych (gangersi nie przerobili jeszcze wszystkiego, choć próbowali).

Zależnie od tego, czy byli w wandalskich nastrojach, meble można opisać jako wyszukane, wysmakowane i przesadnie stylizowane. Jak z przedwojennego żurnala, ale nie tak wyblakłe i na żywo. Tutaj większość czasu spędzają gangerzy, śpiąc pod ścianą. Kolejne pomieszczenie to dość duża sala z ustawionymi w rzędach krzesłami i długim stołem w którym są niewielkie

otwory (sala do konferencji prasowych, otwory są po mikrofonach wymontowanych przez gangerów na gamble). Dalej jest garderoba i to z niej gangerzy wzięli swoje kreacje. Znajdują się tutaj najbardziej ekscentryczne i jaskrawe ubrania dostępne przed wojną. I to by było tyle... Jeśli gracze zdecydują się uważnie przeszukać te pomieszczenia znajdą ukryte za gobelinem/ekranem/elementem umeblowania/ścianką gipsowo-kartonową potężne, hermetycznie zamknięte wrota. Uda się je otworzyć jedynie forsując elektroniczny zamek. Za wrotami jest korytarz, na którego ścianach wiszą oprawione w antyramy zdjęcia ekscentrycznie ubranych mężczyzn i kobiet w dziwnych fryzurach. Na niektórych zdjęciach trzymają instrumenty muzyczne, na niektórych tylko jakąś figurkę gołego faceta z mieczem (może posążek należący do jakiegoś kultu, trzeba zapytać w Salt Lake City). Winda zabierze ich kilka poziomów w dół gdzie trafią do okrągłej sali z kilkunastoma kapsułami hibernacyjnymi. Okazuje się że śmietanka aktorów i muzyków rockowych zafundowała sobie wspólną hibernację. Oczywiście teraz, kiedy gracze są już na zabezpieczonym poziomie pewnie będą chcieli poszukać wypełnionych gambli osobistych skarbców tych celebrytów. Może będą chcieli ich obudzić? W każdym razie wyobraź sobie, że zasypiasz widząc uśmiechniętą twarz prywatnego anestezjologa w śnieżnobiałym fartuchu, a budzi cię jakiś nieogolony brudas w śmierdzących szmatach - odegranie sceny przebudzenia może też graczom dać trochę do myślenia o ich ego i ich prezencji...



ROK 2020
CZĘŚĆ 2

ROK 2020: KALENDARIUM

TEKST: MICHAŁ LASKOWSKI

ILUSTRACJE: MARIUSZ GANDZEL

FOTOGRAFIE: WILSON NEVES DE MIRANDA

Podobnie jak we wszystkich przypadkach dotyczących historii najnowszej rok 2020 stanowi zagadkę. Większość źródeł w tym czasie zawartych było na nośnikach cyfrowych a wielkie biblioteki jak np. Bibliotek Kongresu zostały częściowo spalone. Również ze względu na brak pojedynczego modelu zdarzeń publikacje naukowe nigdy nie opiszą w całości opisywanych wydarzeń.

Przy powstaniu niniejszej części pracy znaczny udział miał zespół ds. rozpoznania technologii wroga prowadzony przez dr. V. Grey'a.



NEUROSHIMA

ROK 2020 CZĘŚĆ 2

1. PRZED WRZEŚNIEM

Data rozpoczęcia przygotowań do ataku w roku 2020 jest uznawana za bardzo płynna. Począwszy od roku 2015 ponad 70% narzędzi hakerskich była zaopatrzona w systemy heurystyczne i bardzo ciężko jest wskazać twórcę danego szkodliwego kodu- czy był to haker (def: osoba, która wyszukuje i ewentualnie wykorzystuje dziury bezpieczeństwa w oprogramowaniu komputerowym) czy też maszyna- pierwsze wersje molocha. Niemniej istnieje kilka klasycznych przykładów działań posiadających znamiona operacji molocha przygotowujących do wydarzeń z 05.09.2020.

Sprawa Thermo Tex instruments

W 2048 roku podczas przeszukiwania biura w jednej z domów w Springfield (Dystrykt Kolumbii) zbieracze odnaleźli dziwną jednostkę komputerową. Ponieważ teren znajdował się w obrębie ataków atomowych (strefa II wokół Waszyngtonu) ze względu na uszkodzenia sygnałem elektromagnetycznym (EMP) żadna zaawansowana elektronika nie mogła działać. Niemniej urządzenie zawierało duże ilości metali szlachetnych więc wywiezione zostało jako rzeźba (ze względu na obudowę) i sprzedane jednemu z miejscowych przywódców. Po kilku latach stania w ratuszu zauważony i odkupiony przez przejeżdżających pracowników postępu. Po jego zbadaniu okazało się że jest to prywatny komputer Roba Cleska dyrektora

Thermo Tex instruments zbudowany z układów lampowych. Był to prototyp zbudowany w technologii przestarzałej przez hobbistę-ge-niusza. Miał on małą jak na ówczesne czasy moc i duże zużycie energii lecz był odporny na EMP. Z tego powodu udało się odzyskać prywatne notatki dotyczące działania firmy. Po roku 2017 pomimo dużej renomy przegrywała konkurencję z tańszymi zagranicznymi producentami. Od upadłości uratowało ją niezwykła inwestycja giganta branży nieruchomości- Estate Ordo. Według Cleska była to jedna z klasycznych inwestycji obszarowych. Zakupując prawa do terenów firmy wraz z logo oraz dotacjami produkcyjnymi ratowano spółkę jednocześnie zwiększając wartość zakupionych wokół terenów mieszkaniowych. Żaden „żywy” przedstawiciel nigdy nie obejrzał fabryki a projekty rozwojowe były oceniane automatycznie. W 2018 roku inwestor a w zasadzie jego system inwestycji pod groźbą zerwania współpracy zmusił Thermo Tex instruments do wprowadzenia systemu technologicznego RD Plus (Resarch-Development Plus). Głównie zostały zmodyfikowane opracowane przez firmę zestawy czujników temperatury współpracujących z nowoczesnymi systemami chłodzenia w komputerach i superkomputerach. Zmiany te obejmowały oprócz projektu (421 zmian) i sposobu produkcji (381 zmian), innym marketing (322 zmian) oraz zmiany prawne (1013 zmian). Czujniki okazały się wielkim sukcesem i zostały wprowadzone do około 17% komputerów na terenie USA (średni czas wymiany komputera

na nowszy wynosił wtedy 14 miesięcy). Z ciekawości Roy Clesk rozpoczął badania samego układu oraz systemu produkcji- po zmianach w projekcie wiedział co produkuje i że to działa jednak nie wiedział jak to działa. Po żmudnym śledztwie „ekonomicznym” odkrył że dla całego Estate Ordo produkcja była nieopłacalna (większość części i oprogramowania została wykonana przez firmy zależne). Wtedy też rozpoczął śledztwo technologiczne. Niestety w jego trakcie został wyrzucony z pracy oraz poddany ostracyzmowi otoczenia. Do jego ostatnich wniosków należała sugestia że systemy pomiaru temperatury mogły zostać zdalnie uszkodzone aby doprowadzić do uszkodzenia urządzenia lub też za pomocą sterowników służyć do szpiegowania. Nie zdążył ogłosić swoich rewelacji. W New York Times z 23 Sierpnia 2020 czytamy: Były szef Thermo Tex instruments Rob Clesk zginął przypadkowo zabity przez autonomiczny system ochrony siedziby FBI w swoim rodzinnym mieście Springfield. Programy prewencji zamachów błędnie wykryły na jego ubraniu ślady materiałów wybuchowych oraz zachowanie świadczące o intencjach samobójczych. Szef FBI zapowiedział gruntowne sprawdzenie systemu i surowe konsekwencje dla winnych

Podane w pamiętnikach elementy kodu sterującego zostały zidentyfikowane przez Posterunek jako natywne dla pierwszych wersji molocha i wysoce złożone oraz złośliwe. Na uwagę zasługuje cała sfera ekonomicznej



ROK 2020 CZĘŚĆ 2

ochrony źródła wprowadzenia ataków- oprócz Thermo Tex instruments w badania, produkcji było 20 innych firm i instytucji. Rozpowszechnienie tego konkretnego modelu czujnika było możliwe dzięki 26 procesom przeciw konkurencji oraz 17 zmianom w dziedzinie zamówień i ochrony elektronicznej agencji rządowych. Pewnym jest że już 2019 roku miały miejsce pierwsze działania- podwaliny do ataku z września następnego roku były w toku. Większość z nich została zignorowana lub też uznana za zwykły atak obcego wywiadu lub hakera.

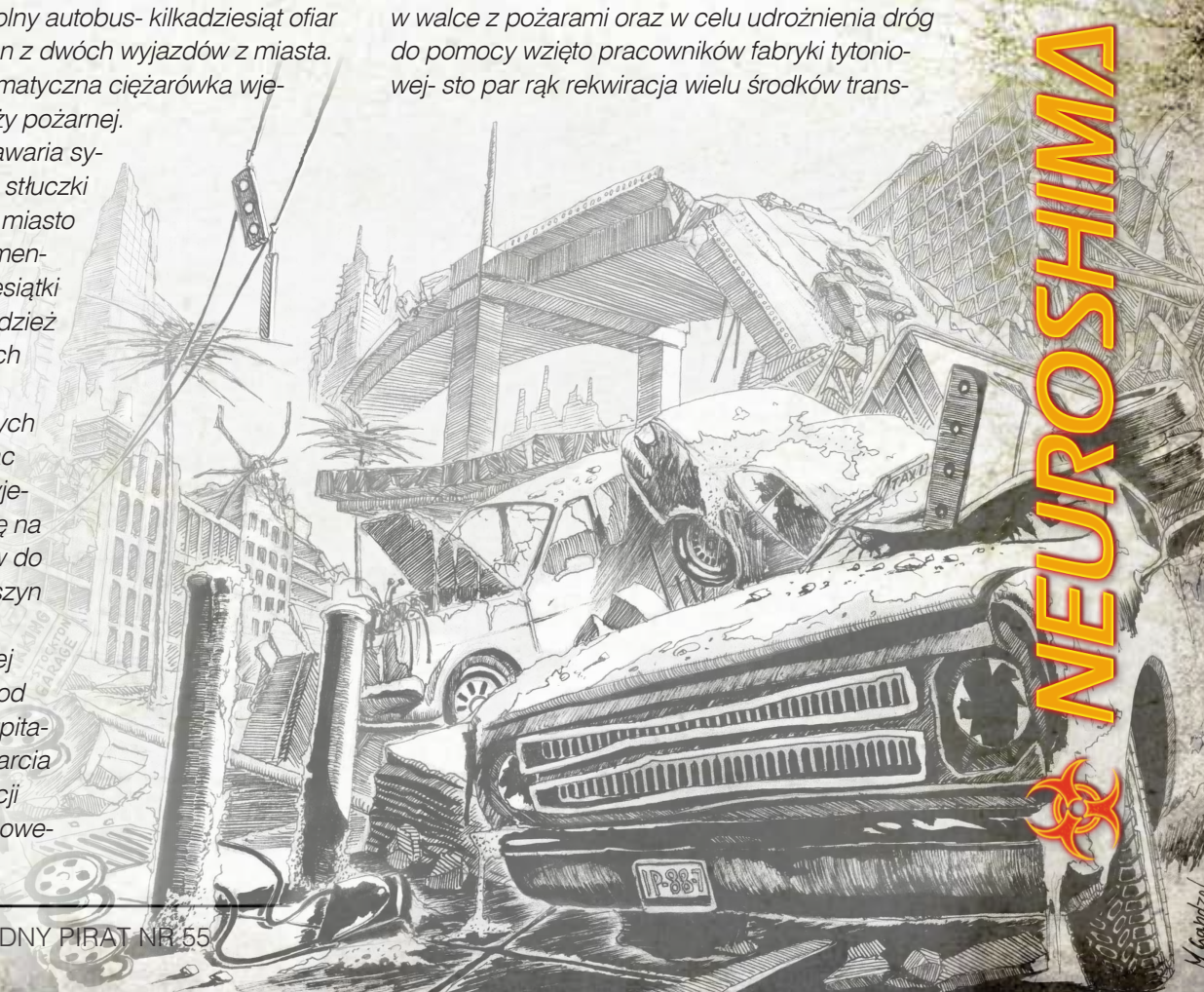
2. TEN DZIEŃ

Końcówka lata 2020 była nad wyraz ciepła. W sobotę 5 września 2020 panowała na wschodzie piękna bezchmurna pogoda, na zachodnim wybrzeżu przepowiadane były przelotne deszcze. Nic nie zapowiadało tragedii. Kalendarium ataku jest niemożliwe do odtworzenia, brakuje w nim również planu- wszędzie miał on zupełnie inny przebieg. Do najcenniejszych materiałów źródłowych należą wspomnienia kapitana R. McNulty będącego policjantem w Mill Valley.

„Tego dnia miałem nocny dyżur. Do godziny szóstej nie działo się nic specjalnego, nagle jednak dostaliśmy kilkanaście zgłoszeń od systemu dyżurnego- napady z bronią, włamania. Mill Valley to spokojna miejscina- zwykle kilka wieczornych awantur w barach czy zatrzymanie jeżdżących po pijaku to nasze jedyne zmartwienie. Diagno-

styka systemu wskazywała że wszystko jest w porządku więc wysłałem patrole- zwykle w jakieś dość odległe miejsca. Ponieważ zaczęło mi brakować ludzi chciałem zadzwonić do tych z innych zmian. Wtedy okazało się że zwykle telefony nie działają- jeden z posterunkowych, Brand jr., dostał rozkaz jeżdżenia od domu do domu i zwoływania chłopaków. Po kilkunastu minutach zaczęło się robić nieciekawie. Pociąg staranował na przejeździe szkolny autobus- kilkadziesiąt ofiar i zablokowany jeden z dwóch wyjazdów z miasta. Chwile potem automatyczna ciężarówka wjechała w garaż straży pożarnej. Chaosu dopełniła awaria sygnalizacji świetlnej: stłuczki i korki zablokowały miasto Tymczasem na kolumnie rósł tłum- dziesiątki osób zgłaszało kradzież środków pieniężnych z kont bankowych, kilkunastu okolicznych farmerów nie mogąc się dodzwonić przyjechało poskarżyć się na kradzież sterowców do oprysków oraz maszyn rolniczych i innych rzeczy. Około ósmej dostaliśmy prośbę od straży pożarnej i szpitala o wezwanie wsparcia - system komunikacji zarządzania kryzysowe-

go zamikł. Nasz też przestał działać. W dzielnicy Red Dunk wybuchł poważny pożar zagrażający kilkunastu budynkom. Po kilkunastu minutach wyłączyło się zasilanie oraz kanalizacja. O tym że jest naprawdę źle poinformował nas strażak z Gig Harbor- u nich też nic nie działało a szpital był już przepełniony. Niedaleko nas doszło do wybuchu- stacja Shell zmieniła się w kulę ognia. Należało działać szybko i sprawnie. Do pomocy w walce z pożarami oraz w celu udrożnienia dróg do pomocy wzięto pracowników fabryki tytoniowej- sto par rąk rekwiracja wielu środków trans-



ROK 2020 CZĘŚĆ 2

DLA MISTRZA GRY

Neuroshima Hard SF

Dla większości postaci nie ma znaczenia czy to, co znajdzie jego postać to Walkmen, odtwarzacz CD czy urządzenie do grania muzyki z internetowych serwerów. Czas, trudne warunki, brak umiejętności obsługi czy wpływ molocha, czyni je właściwie bezużytecznymi. Dla ubarwienia sesji warto czasami intensywniej przedstawić osiągnięcia technologii sprzed wojny. Zamiast 200 gambli w elektronice niech będzie przenośny system klimatyzacji (zamieni niewielki pokój w ruinie na pustyni w przyjemną oazę). Niech w barze będzie sławny na całą okolice system holograficzny ze stripizem. Oczywiście nie można przesadzać - gdy każdy napotkany pistolet będzie miał funkcje rozpoznawania właściciela stanie się to nudne. Jeśli gracze lubią główkowanie, niech sami przedstawią pomysły na drobny sprzęt - wtedy gambling ze spotkanym wędrownym handlarzem będzie naprawdę ekscytujący.

Gadżety i estetyka SF

Inspiracji jest bardzo wiele. Zamiast biblioteki gracze niech spotykają opuszczone serwerownie, zamiast zwykłych farm opuszczone hydro plantacje. Książki (W. Gibson, J. Dukaj, N. Stephenson, S. Lem), filmy (Raport mniejszości, Impostor, Blade Runner) oraz gry cyberpunkowe (Deus Ex, Metal gear solid) stanowią wprost niewyczerpane źródło niewielkich smaczków do Neuroshimy.

Przykładowe gadżety:

Maszyna Reklamowa

Apokalipsę przetrwają jedynie najtwardsi. Znienawidzone przez Policję, obywateli oraz konkurencję urządzenia reklamowe musiały być bardzo twarde. Zamieszkują w wielkich miastach. Niewielkie wielonożne roboty wielkości kota. Energje kradną z sieci publicznej, wykorzystują ją do tego, do czego zostały zaprogramowane - reklamowania. Produkują niewielkie ulotki oraz wzory na murach promujące nieistniejące produkty. Większość modeli posiada systemy obrony przed maszynami produkującymi konkurencyjnie. Posiadają instynkt samozachowawczy przypominający zwierzęcy. Co ciekawe bezbłędnie rozpoznają maszyny zarażone przez molocha oraz programy ludzi. Największa populacja jest w NY - kilka z nich zostało wykorzystane w kampaniach propagandowych Collinsa.

Wykorzystanie: Gracze podczas przeszukiwania ruin znajdują nowiutkie ulotki butów. Później na jednej ze ścian wymazane świeżą farbą jest hasło reklamowe tych butów. Niech robota znają tylko z legend. Albo niech zapojują na utalentowanego mechanika wypisującego obraźliwe wobec jakiejś ważnej osoby hasła. Gdy już go złapią, okaże się, że napisy wciąż się pojawiają. Wytropienie maszyny to nie lada zabawa - dobry test dla młodych łowców maszyn.

Farma mamutów

Klonowanie to obecnie domena Molocha, jednak kiedyś służyło ono ludziom. Czasem do rozrywki. W okolicy Vegas jest farma, gdzie trzymają kilka mamutów. Takich dużych owłosionych stoni. Po co? Mają tam arenę, gdzie wpuszczają kilku gladiatorów lub mutantów z dzidami. Co? Nie, dinozaurów nie mają. Ale w sumie powinni.

Wykorzystanie: Ukraść krowę potrafi każdy. Ale mamuta tylko najlepszy.

Hawk-eye

Noktowizor? Jest. Zoom optyczny? Jest. Ochrona UV? Wbudowana. Nagrywanie i robienie zdjęć to niewielki bonus. Ten niewielki aparat przypominający pierwsze noktowizory, to marzenie każdego tropiciela oraz najemnika. Kilkadziesiąt sztuk przywiózł do NY pewien cwaniaczek. Kosztowały dużo lecz chętnych nie brakowało. Człowiek ten zmył się bardzo sprytnie zaraz po pokazie. W czym był problem? Kilka minut po włączeniu urządzenia, włączał się przedwojenny wirus powodując, że na ekranie człowiek patrzył na reklamę jakiejś azjatyckiej restauracji. Resetowanie nie zdawało się na wiele. Później za bezcen skupowali je elektronicy z Posterunku. Podobno usuwanie wirusa nie poszło im zbyt dobrze - reklama kaczk w sosie wyświetla im się już nawet na ekranach w czołgach.

Wykorzystanie: Może to właśnie gracze zrobili „interes życia”?

portu polepszyła nasze perspektywy. Wtedy jednak okazało się że szpital przestaje przyjmować rannych- ode-sperowany oddział zakaźny zaczął wydmuchiwać powietrze z izolatek do sal wspólnych i należało ewakuować szpital. (...) Po południu zaczęły się pierwsze akty szabrowania i przemo-cy. Na domiar złego uruchomił się system obrony cywilnej i przez me-gafony oraz radio zaczął nawoływać do zbierania się pod ratuszem. Do piętnastej setki osób koczowało przed budynkiem. Nie przypuszczaliśmy wtedy co może się stać. Nad budynkami nisko leciały sterowce- po chwili włączyły opryski. Nierozcieńczone pestycydy powodowały oparzenia, niszczyły oczy i drogi oddechowe. Wybuchła panika. Tymczasem ogień na przedmieściach rozprzestrzenił się do nocy obejmując 20% miasta. Tego dnia nigdy nie zapomnę. Ale najgorsze miało dopiero nadejść (...).”

3. WOJNA ATOMOWA

Pomimo ataków armia zachowała dużą sprawność- samoloty czy łodzie podwodne w większości przypadków stanowiły, choć zmodernizowane, konstrukcje sprzed pół wieku wysoce odporne na ataki cyfrowe. Jednak działania wojska przypominały ptaka



ROK 2020 CZĘŚĆ 2

pozbawionego głowy- wciąż biegał, jednak zupełnie na oślep. Z nielicznych źródeł próbowano odtworzyć przebieg atomowych ciosów. Z pewnością rozpoczęły je ataki państw dysponujących jedynie niewielkim arsenałem- zapewne Indie i Pakistan lub Iran i Izrael. Jednak to wystarczyło by rozpocząć domino. W stratosferze pojawiało się coraz więcej pocisków, pojawiały się incydenty przygraniczne: zestrzelone samoloty, ataki zdalnych robotów. W tym czasie zarówno Rosyjski, NATO'wski oraz Chiński system antybalistyczny przeszedł w tryb uderzenia wyprzedającego: oznacza to możliwość uderzenia atomowego na centra dowodzenia i stacjonarne wyrzutnie w celu zredukowania możliwości ataku do pocisków które mogły być zniszczone w locie. W wyniku błędnego odczytania trajektorii rakiety (prawdopodobnie Koreańskiej) do wojny weszły kolejne państwa- tym razem atomowe potęgi. Na tym etapie straty w ludności były niewielkie. Po pierwszych zniszczeniach m. in. Waszyngton i centrum NORAD jednak równocześnie wyłączyły się systemy antyrakietowe wszystkich państw. Wtedy rozpoczęło się piekło- homeostatyczne systemy powróciły do strategii z najgorszych lat zimnej wojny: całkowite zniszczenie wroga zanim on zniszczy nas. Na atakach najbardziej ucierpiało Chicago, NY, Los Angeles. Wszystko to trwało dwa dni. Jednak bomby wybuchały jeszcze długo- głównie roboty dywersyjne z tzw. bombami walizkowymi wysadzone na brzeg przez automatyczne łodzie podwodne. Poza bezpośrednimi skutkami wojna atomowa spowodowała wyciemnienie atmosfery tzw. nuklearna

zima trwała przez 8 lat po czym wzmógł się efekt cieplarniany, zniszczenie elektroniki oraz powodując niezliczoną ilość chorób po promiennych. Wtedy też moloch zadał ostateczne uderzenie- krytycznie uszkodzone zostały systemy przesyłu surowców, zasilanie (w tym jednostki zasilania szpitali). Nastąpił chaos. Ludzie nie wiedzieli co zrobić żeby uniknąć opadu promieniotwórczego, nie mieli zapasów żywności i leków. Przez lata dobrobytu zatracili instynkt

O przebiegu i mechanizmie konfliktu z wykorzystaniem broni jądrowej można się dowiedzieć z pracy J. Petal Atomic War 2020 - szerszenie omówienia ze względu na brak kluczowych informacji przekracza możliwości tej publikacji.

4. NASTĘPSTWA

Do końca września przestała istnieć administracja centralna. Nastąpiło też znaczne zniszczenie armii- duże bazy wojskowe i centra dowodzenia zostały zaatakowane jako cele priorytetowe w czasie wojny. Brak centralnej administracji oraz autorytetu wojska sprawił że poszczególne stany rozpoczęły politykę niezależnego działania. Historyczną decyzją stanu Tekas było zatrzymanie na granicy uchodźców z wybrzeża pod pretekstem kwarantanny (w obozach przejściowych rzeczywiście nastąpił później szereg epidemii) oraz stworzenie systemu racjonowania żywności, utrzymał się przez pięć lat, dostępnego jedynie dla obywateli stanu. Brak czystej wody i żywności, surowa zima 2020/2021. Były to warunki

zbyt surowe dla wielu uciekinierów (około 20% mieszkańców dużych miast.) Mieszkańcy wsi zimę znieśli dosyć dobrze. Niektórzy rolnicy mieli spore zabezpieczone, zapasy. Ataki band rabunkowych stały się coraz dotkliwsze- głód zwiększył ich determinację. Na wiosnę zaczynają atakować wsie i gospodarstwa. Chłopi organizują siły samoobrony dochodzi do coraz krwawszych walk.

POSŁOWIE

Moi drodzy obywatele,

Fakt, iż znajdujemy się w czasach największego kryzysu w dziejach ludzkości, jest znany. Nasz kraj znajduje się w stanie wojny przeciwko daleko sięgającej sieci przemocy i nienawiści do całego naszego rodzaju. Wojna toczona musi być na wszystkich frontach i w każdy możliwy sposób. Wojskowy, produkcyjny, naukowy, a także społeczny. Dziś mówię wam, że wyzwania są prawdziwe. Są poważne i jest ich wiele. Niełatwo będzie im sprostać, ani nie stanie się to szybko. Lecz wiedz, Ameryko, że sprostamy im. Dziś musimy wstać, otrząść się z kurzu i po raz kolejny rozpocząć zmienianie Ameryki. Niniejsza publikacja jest bronią. Jej celem jest brak wiedzy oraz świadomości na temat zagrożenia. Jest to przeciwnik równie trudny do pokonania jak maszyna czy zdrajcy, lecz na pewno nie mniej istotnym. Czytajcie, kopiujcie i przekazujcie ją dalej. To obowiązek każdego. To rozkaz.

Prezydent Collins

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

10 listopada turniej w Poznaniu (sklep Bard, św Marcin 41). Godz. 10.00, format: 750 pkt, wpisowe 5zł.

17 listopada turniej w Rzeszowie (sklep Gamekeeper, ul Krzyżanowskiego 6B). Godz. 14.00, limit: 1150 pkt, wpisowe 5 zł.

24 listopada turniej w Krakowie (sklep Bard, ul. Stefana Batorego 20). Godz. 10.00, format 600 pkt, wpisowe 10zł.

W listopadzie odbędzie się również kolejny turniej w ramach Ligi Śląskiej – szczegóły wkrótce.

SZCZEGÓŁY JAK ZAWSZE W KALENDARIUM SERWISU NSTACTICS.COM

NAUCZ SIĘ GRAC W TACTICSA!

W każdy poniedziałek o godzinie 15.00 pokaz w sklepie Faber i Faber w Warszawie

W każdy wtorek introgaming w sklepie Planszóweczka we Wrocławiu.

Również w każdy wtorek o 17.00 pokazy NST w ramach wieczoru postapo organizowanego przez STGW Rubikon w sklepie Fenix w Szczecinie.

W środy pokazy w sklepach:

Bard Poznań (16.00 – 18.00),

Bard Katowice (16.00 – 18.00)

Sklep Graal Centrum Hanlowe Ken Center (cały dzień na życzenie)

W czwartki w godzinach 16.00-19.00 pokazy w sklepie Gnom (Bielsko Biąta)

TU ZNAJDZIESZ NEUROSHIME TACTICS

REBEL CENTRUM GIER

Woj: pomorskie, Adres:
ul. Matejki 6 80-232 Gdańsk
sklep@rebel.pl
www.rebel.pl

BARD KATOWICE

Woj: slaskie, Adres:
ul. Kosciuszki 8
40-049 Katowice
sklep.katowice@bard.pl
tel. 032 257-18-17
<http://www.bard.pl/63,74,sklep,sklepy-firmowe,katowice.htm>

BARD WROCLAW

Woj: dolnoslaskie, Adres:
ul. Szewska 31
50-139 Wrocław
(071) 341-74-72
sklep.wroclaw@bard.pl
<http://www.bard.pl/63,122,sklep,sklepy-firmowe,wroclaw.htm>

GNOM

Woj: slaskie, Adres:
ul. Szkolna 15
43-300 Bielsko-Biała
sklep.gnom@gmail.com
(33)8213432
<http://gnom.sklep.pl/>

STRATEGIA CENTRUM GIER

Woj: lodzkie, Adres:
C.H. Retkinia
ul. Maratońska 24/32
lokal 42, Hala 2
94-102 Łódź
tel. : +48 796 595 539
GG: 11999862
e-mail: strategiacg@o2.pl
www.strategiacg.pl
Godziny otwarcia:
pon. - piątek: 10:00 - 18:00
sobota: 10:00 - 15:00

HOBBIT

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Jagiellońska 50 a,
33-300 Nowy Sącz
Godziny otwarcia:
Poniedziałek - Piątek: od godz. 11.00 do 17.00, a w soboty do oporu ;)

BARD KRAKÓW

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Batorego 20,
35-135 Kraków
tel. (012) 632-07-35
e-mail: Bard-Krakow
godz. otwarcia: Poniedziałek - Piątek od 10:00 do 18:00,
Soboty od 10:00 do 15:00

GAMEKEEPER

Woj: podkarpackie, Adres:
Adres:
ul. Krzyżanowskiego 6 B, 35-329 Rzeszów
Telefon:
17 8586060, kom: +48 692 629 258
Email:
dom@planszowy.pl
[www: http://gamekeeper-sklep.blogspot.com/](http://www.http://gamekeeper-sklep.blogspot.com/)

MORGAD

Woj: malopolskie, Adres:
Zawoja 1490
34-222 Zawoja
e-mail: sklep@morgad.pl
tel. 661-445-835
www.morgad.pl

GRAAL BLUE CITY

Woj: mazowieckie, Adres:
Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
02-222 Warszawa
Tel: (0-22) 311-76-27
email: bluecity@graal.waw.pl
Godziny pracy: Pon-Sob 10-22, Nie 10-20
<http://www.sklep-graal.pl/>

KSIĘGARNIA FABER I FABER

Woj: mazowieckie, Adres:
ul. Puławska 11
02-515 Warszawa
Czynne:
pon-pt: 9.00 - 19.00
sob: 10.00 - 14.00
tel/fax: 22 849 1265
mail: info@warfaber.pl
<http://www.warfaber.pl/>

BARD POZNAŃ

Woj: wielkopolskie, Adres:
Adres:
Święty Marcin 41
61-001 Poznań
Tel. (61) 853 82 77
<http://www.bard.pl/47,51,sklep,impresy-poznan.htm>

FENIX

Woj: zachodniopomorskie, Adres:
Godziny otwarcia:
Pon: 13.00 - 20.00
Śr - Pt: 13.00 - 20.00
Sb - Niedz: 11.00 - 18.00
<http://www.sklepfenix.pl/>

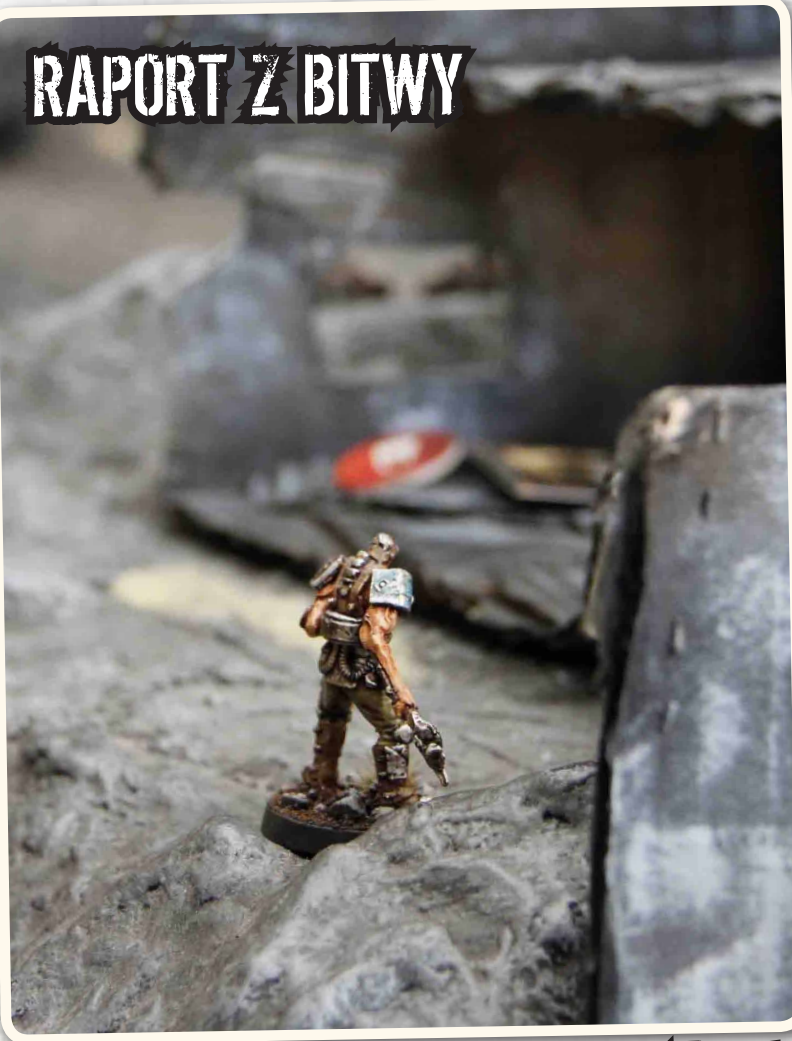
GRAAL CENTRUM HANDLOWE KEN CENTER

ul. Ciszewskiego 15
02-777 Warszawa
Godziny otwarcia:
Pon-pt od 10:00 do 21:00
Sb od 10:00 do 21:00
Nd od 10:00 do 20:00
tel: (22) 208-90-90

SKLEPY INTERNETOWE:

<http://dungeonquest.shoper.pl/>
<http://targowo.istore.pl>
<http://www.terazgry.pl>
<http://www.sklep-onyks.pl/>
<http://replikator.pl>
www.mgla.pl

RAPORT Z BITWY



POZA SZLAKIEM

TEKST: DAWID SZCZERBA, MAREK HOŁOWNIA

Pierwszy tydzień od przybycia drużyna lekkiej piechoty spędziła na testach i treningach w starym magazynie przerobionym na strzelnicę, siłownię i tor przeszkód. Rekruci przeszli już szkolenie przed przeniesieniem, ale dowódca jednostki, pani kapitan, nie chciała słyszeć o puszczeniu rekrutów w teren. Mogli być najlepsi na szkoleniu, tu jednak był front i byle kogo nie wysyłało w bój.

Po tygodniu fizycznego wysiłku, marnowania amunicji na strzelnicy i zwyczajnej koszarowej nudy, drużyna została dopuszczona do pierwszej misji. Miał być to rutynowy patrol. Jednak tutaj, na granicy strefy kontrolowanej przez mutantów, nic nie było rutynowe. Nie było tutaj co prawda regularnej wojny, ale mniejsze i większe potyczki zdarzały się nieustannie.

Drużyna w ramach sprawdzenia zgrania i inicjatywy dowódcy, kaprała Jones'a, dostała odrobinę swobody podążając przed główną grupą. Podekscytowani pierwszym prawdziwym zadaniem, przepełnieni pewnością, że dokopać mogą każdemu, piechociarze oddalili się znacznie poza wyznaczony teren.

Mijały minuty i kapitan była już gotowa wyruszyć na poszukiwanie, gdy z ruin wyłonił się kapral Jones z niesamowicie zadowolonym z siebie wyrazem twarzy. Odważny, butny pewny siebie zaczął opisywać znalezisko na jakie natknęli się w pobliżu. Twarz pani kapitan nie wyrażała żadnych emocji. Mimo niskiego wzrostu i niepozornego wyglądu, potrafiła zastraszyć najodważniejszego samym tylko spojrzeniem. Uśmiech powoli spływał kapralowi z ust. Opowieści o niesamowitych wyczynach dowódcy, które dotąd traktował jako zwykłe koszarowe bajki, nagle wydały mu się nad wyraz prawdziwe. Zamilkł w pół słowa. Kapitan potrzymała go jeszcze w ciszy by do całej drużyny dotarło, że bez kary się nie obejdzie, po czym rzuciła krótkie „Pokażcie”.

Znaleziskiem okazał się zniszczony niedawno konwój. Handlowcy zamiast wybrać bezpieczną drogę, i zapłacić podatek w strefie Posterunku, zdecydowali się zaoszczędzić kilka gambli.

Mimo, że znalezisko znajdowało się w strefie mutantów, uznano że takiej okazji się nie przepuszcza. Szybki rajd mógł przynieść spore korzyści. Grupa już rozdzielała się, by jak najszybciej zgarnąć łup, gdy po drugiej stronie dostrzegli sylwetki mutantów. Kapitan rozejrzała się po swoich żołnierzach i rzuciła „Do boju!”.

Gamble w tym starciu reprezentują cenne ładunki transportowane przez konwój, skrzynki pozostałość po obrońcach i napastnikach.

DAWID (BORGÓ):

Przeciwnik wybrał stronę, więc mnie przypadło rozpoczęcie rozgrywki. Postanowiłem to wykorzystać zbliżając się do upatrzonych pozycji – gambli i kanałów.

Duchowym przywódcą mutantów został ojciec Matthew. Wyposażony w medykamenty miał się trzymać centrum zdarzeń i wspierać oddziały Słowem Bożym. Podobną rolę, miał towarzyszący grupie od jakiegoś czasu najemnik, wyposażony w granat dymny i mołotowa (ze względu na wysokie umiejętności rzucania). Ponieważ jest również dobrym strzelcem, postanowiłem, że to właśnie on przejmie skrzynkę z pistoletem maszynowym.

Były tam także mutki, które miały się zająć dwoma gambliami na środku stołu. Nimrod inspirowany przez Bizona i szprycowany smrodem kolegów miał odegrać rolę strzelca wyborowego. Ostatecznie z tej strategii zrezygnowałem stawiając na zasłonę dymną, ale



Pozycja Borgo

- ① Bizon ② Kaznodzieja ③ Najemnik ④ Szpony ⑤ Mutki ⑥ Beton

o tym później. Po stronie przeciwnika, gdzieś w centrum pałętał się porucznik.

Na lewej flance wystawiłem samotnego Majkiego Bizona z regeneracją i wędką. Miał zająć pozycję przy radiostacji lub zgarnąć gambla z sa-

mochodu. Przeciwko niemu stanęła lekka piechota i zabójczyni, dlatego też szybko do wsparcia dołączyłem Najemnika który stał w centrum.



Pozycja Posterunku

- ① Szturmowcy
- ② Zabójczyni
- ③ Porucznik
- ④ Lekka piechota

Na prawej flance była skrzynka z granatem dymnym i dwa gamble na piętrach. Tą stronę zajęły szpony. Trzech z nich miało w pierw-

szej turze stanąć w pobliżu kanałów, a jeden od razu się odłączyć i wspiąć się po zdobycz. Piętrzem

ruin kościoła miał zająć się betonowy Rocky z wędką.

Problematyczni byli szturmowcy, którzy nie dość, że mogli odstrzelać moich wspinających się samotników, to w dodatku byli przygotowani na walkę wręcz ze szponami (gazurki, tarcze, detektor ruchu).

MAREK (POSTERUNEK):

Wygrany test percepcji pozwolił mi wybrać stronę. Z poprzednich potyczek z mutantami wiedziałem, że kluczową rolę odegrają kanały, więc zdecydowałem się wybrać stronę, gdzie będę miał łatwy dostęp i otwartą linię ostrzału do tej lokacji. Szturmowcy zostali dobrze przygotowani do ewentualnej walki ze szponami, więc właśnie oni otrzymali pozycję naprzeciw kanałów. Lekka piechota otrzymała pozycje na drugiej flance, gdzie nie było zbyt wielu zasłon, co sprawiało, że cenna stawała się ich umiejętność traktowania każdej przesłony jako zasłony. Ze względu na małą, w stosunku do przeciwnika ilość jednostek (cztery do sześciu) porucznik i zabójczyni wylądowali w centrum, skąd elastycznie mogli wesprzeć tą strefę, która będzie w potrzebie.

TURA 1

(AKTYWNY BORG)

Wynik:
Posterunek - 10
Borgo - 0

Słońce wylaniało się zza horyzontu tworząc długie cienie sterzące w kierunku Bizona. Najbardziej niepokoiły go te ruchome, rzucone przez zbliżającą się lekką piechotę Posterunku. „Co za parszywe ludziki, tylko ich tutaj brakowało” – syknął przez zęby Mike, przetaczając swoje napakowane stalą cielsko w stronę budynku z nadajnikiem radiowym – „God dammit, za mało nas! Za mało...”. Wybrał najbardziej wysuniętą drogę na lewą flankę, otaczając skaliste wzniesienie i licząc na to, że nie zostanie zauważony.

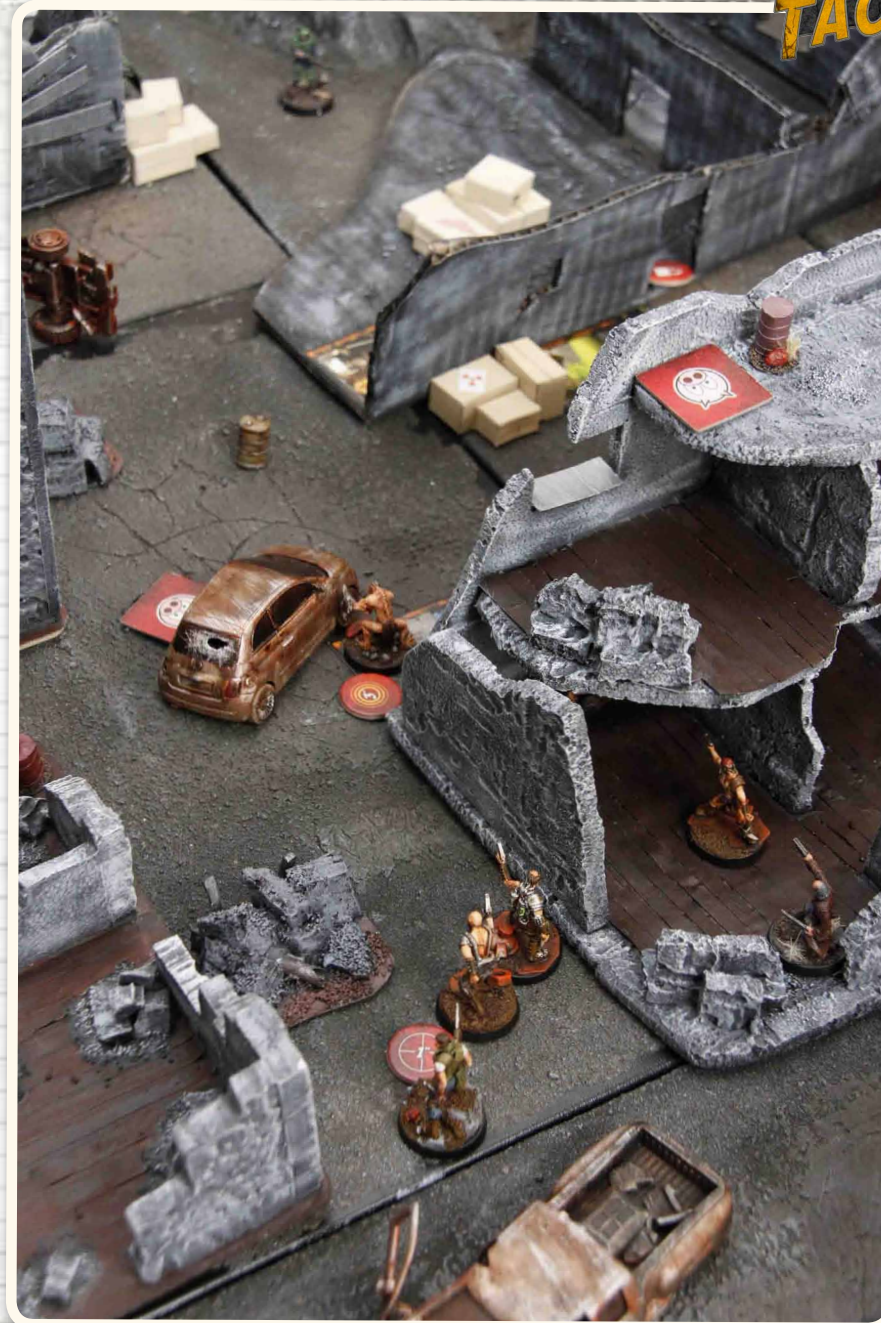
Najemnik podniósł szybko leżące na ziemi uzi, nie słysząc nawet rzuconych za nim słów ojca Matthew „Bóg z Tobą synu!”. Harry nie wierzył w bogów. Ani Tego Jedyne, ani też w cały naiwny neo-panteon tworzony tylko i wyłącznie na potrzeby kontrolowania ludzi i mutków przez sprytniejsze jednostki. Szczerze

powiedziawszy jedyne w co wierzy to ołów. Wywarzył w rękę magazynek. Wystarczyło przynajmniej na jedną solidną serię. To powinno zmiękczyć napastników i pozwolić Majkiemu nadać sygnał radiowy. Może przy okazji pozwoli odstraszyć ich na tyle, żeby zgarnąć pobliski uzdatniacz wody?

Przeciąg na mieście pozwala zamknąć drzwi między Betonem, a szturmowcem uniemożliwiając reagowanie. Niewidoczny beton spokojnie podchodzi do ruin kościoła, na dachu którego znajduje się cenny ładunek.

Reszta mutantów powoli zbliża się w kierunku kanałów. Jak zawsze na przedzie pędzą szpony, całe stado poza jednym, który od razu kieruje się do drabiny prowadzącej na dach budynku z gablem. Szpony docierają do kanałów. W odpowiedzi szturmowcy zajmują lepsze pozycje strzeleckie. Ogranicza ich trochę konieczność zachowania rozciągniętego oddziału w koherencji.

Kaznodzieja trzyma się blisko całej grupy mutantów, wspierając jak najwięcej jednostek Słowem Bożym. Mutki ruszają w kierunku wraku pun-ciaka. Trzymają się blisko ścian unikając wykrzyca, jednocześnie asekurując szpony. Obok nich przemyka Harry.



DAWID (BORGO):

Jedna z niewielu reakcji Marka w tej turze była dla mnie prawdziwym zagrożeniem. Znacznik celowania w pobliżu centrum ofensywy – najemnika i mutków. Ponieważ seria z karabinów w tej, lub następnej turze mogła być dla nich śmiertelna, postanowiłem upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Najemnik rzucił granatem dymnym tak, by ukryć odsłonięte na ostrzał szpony przy kanałach, a zarazem zdjęć znacznik celowania, który pojawił się u stóp. Od powodzenia tego rzutu zależało wiele, dlatego musiałem wykorzystać przerzut. Centrum stołu zostało osłonięte dymem.

TURA 2 (AKTYWNY POSTERUNEK)

Wynik:
Posterunek – 10
Borgo – 0

Zasłona dymna przy kanałach zepsuła cały plan powstrzymania szponów przed wejściem. Spojrzawszy jednak na pole walki stwierdziłem, że zdołam uzbierać 4 PA i rozwiać dym.

Na prawej flance piechota ruszyła w kierunku radiostacji. Zadanie było proste upolować Bizona, zająć radio i zgarnąć uzdatniacz wody. Sara i Leon zajęli pozycję na skałkach tuż przy oknie by po otwarciu złapać bizona na otwartej pozycji. Jones podniósł skrzynkę z palnikiem wydając z koherencji (1 PA). Nie miało to jednak chwilowo znaczenia, gdyż teren przed piechotą był pusty. Zabójczyni zgarnęła gambła przy użyciu wędki (2 PA). Ruch zabójczyni sprowokował Betona, który po drabinie wszedł na poddasze kościoła i w drugiej reakcji zgarnął gambła. Miało to dla mnie dobre strony. Beton wystawiony na ostrzał szturmowców pozwoliłby mi zdobyć kolejne dwa punkty na rozwianie dymu. Aby nie marnować za bardzo pocisków zdecydowałem się na celowanie trzema szturmowcami. Był to jednak poważny błąd. Reakcja na celowanie pozwoliła betonowi całkowicie zniknąć za ścianą szczytową kościoła. Co gorsze, szpony skorzystały z okazji kolejno wpadając do kanałów.

Rocky sapał zdyszany jak pustynny kojot. Wdrapanie się na dach ruin kościoła, to był nie lada wyczyn, nawet dla takiego betona jak on. Cel był jednak szczytny, bo wiedział

gdzie jego kompani z poprzedniej zmiany ukryli zrabowany destylator. Jeden celny rzut wędką, energiczny ruch naszpikowanym amortyzatorami i sprężynami ramieniem i już urządzenie znajdowało się pod jego stopami. Drugim ruchem zwinął device'a pod pachę i... zmarł. Na środku własnej facjaty, której odbicie dostrzegł w świeżo wypolerowanej stalowej płycie przedramienia, znajdowały się jaskrawoczerwone punkty celowników laserowych. Jedyne wmontowanemu, sprzężonemu z neuronami dopalaczowi refleksu zawdzięcza ujście z życiem.

Mimo dymu szturmowcy oddali kilka strzałów do widocznego mutka. Trafiliby, ale szczęśliwa jedynka w teście skradania pozwoliła mutkowi uniknąć trafień.

Nie pozostało już nic innego jak przygotować się na szarżę szponów. Jeden szturmowiec zajął kotłownię (3 PA) resztę rozciągnąłem w linii, aby tylko dwóch było w ewentualnym zwarciu ze szponami. PA nie wystarczyły na rozwianie dymu, dlatego przemieściłem beczkę, by po wyjściu szpony łapały się w ciężkie obrażenia, a szturmowcy w lekkie, oraz otworzyłem okno między piechotą a Bizonem.

Porucznik ruszył by wesprzeć szturmowców.

Wiatr hulał po ruinach, szurając wśród gruzów, trzaskając drzwiami i oknami powodował, że nerwowa od początku starcia atmosfera robiła się jeszcze bardziej nerwowa. Trzask!. Otwierające się w ruinach budynku radiostacji okno, sprawiło że Sara niemal podskoczyła. Odstłonięty mutant wydał jej się większy niż ciężarówka, groźniejszy niż przedwojenny M-60, który trzymał w jednej ręce. Jak taka, góra mięsa może w ogóle chodzić.

TURA 3 (AKTYWNY BORGO)

Wynik:
Posterunek – 110
Borgo – 100

Mutki ruszyły po gambła. Rzucony przez wybrańca Nimrod'a granat dymny osłania całą grupę przed kulami szturmowców. Samotny szpon biegiem dopada gambła na dachu. Szturmowiec nie decyduje się oddać strzału zamiast tego celuje tak, by objąć znacznikiem szpona i beczkę, która obok gambła stała samotnie na piętrze.

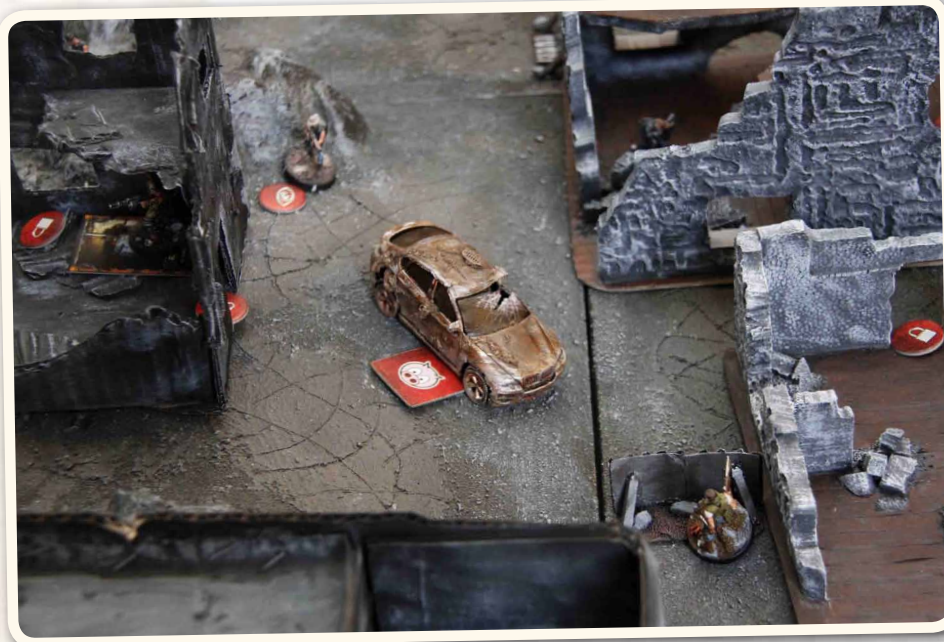
**MAREK
(POSTERUNEK):**

Odosobniony szpon przemykał cały czas za zasłoną z dachu i obawiałem się zużycia zbyt dużej liczby reakcji, które w wypadku pudła przepadyby bezpowrotnie, a skoro wzięcie gambła było ostatnią akcją szpona, zakładałem, że nie zdoła mi uciec i w następnej turze będę miał go na czysto.

Bizon nie podejmuje wyzwania piechociarzy. Przeciąg zamyka okno, a niewidoczny olbrzym przypada

do nadajnika i nadaje sygnał SOS. Ustawia się w samym rogu, plecami do ściany, aby w razie przejścia piechoty przez ścianę przy użyciu palnika, mieć napastników w tylnych 2 calach strefy czujności. Najemnik dopada barykady, co pozwala Jonesowi wrócić do koherencji.

Mike podnosił karabin by pociągnąć serią po dwójce ludzików widocznych w oknie. Piechociarze już szykowali się do strzału, gdy wiatr trzasnął oknem po raz kolejny, odgradzając przeciwników od siebie.



Dwa punkty akumulatora pozwalają uwolnić dym z beczki przy szturmowcach, co zagęszcza zakopcony obszar i utrudnia rozwianie całej tej zadymy. Szpony wyskakują z kanałów od razu w zwarcie ze szturmowcami. W reakcji Deborach decyduje się rzucić koktajlem mołotowa w całą grupę, by utrudnić szponom krojenie szturmowców. Efekt jest mizerny. Koktajl wybucha w studzience kanalizacyjnej kotłowni. Los nadal sprzyja szponom i dzięki pomocy kaznodziei wygrywają obie walki zabijając obu szturmowców.

Bip!.... Bip!.....Bip! Dźwięk detektora ruchu oznajmił, że coś się zbliża. Tomas nie miał wątpliwości, że to szpony. Zmutowane istoty z ostrzami zamiast rąk, stworzone do zabijania, szybkie, zwinne, makabryczne niczym ghule z mitów.

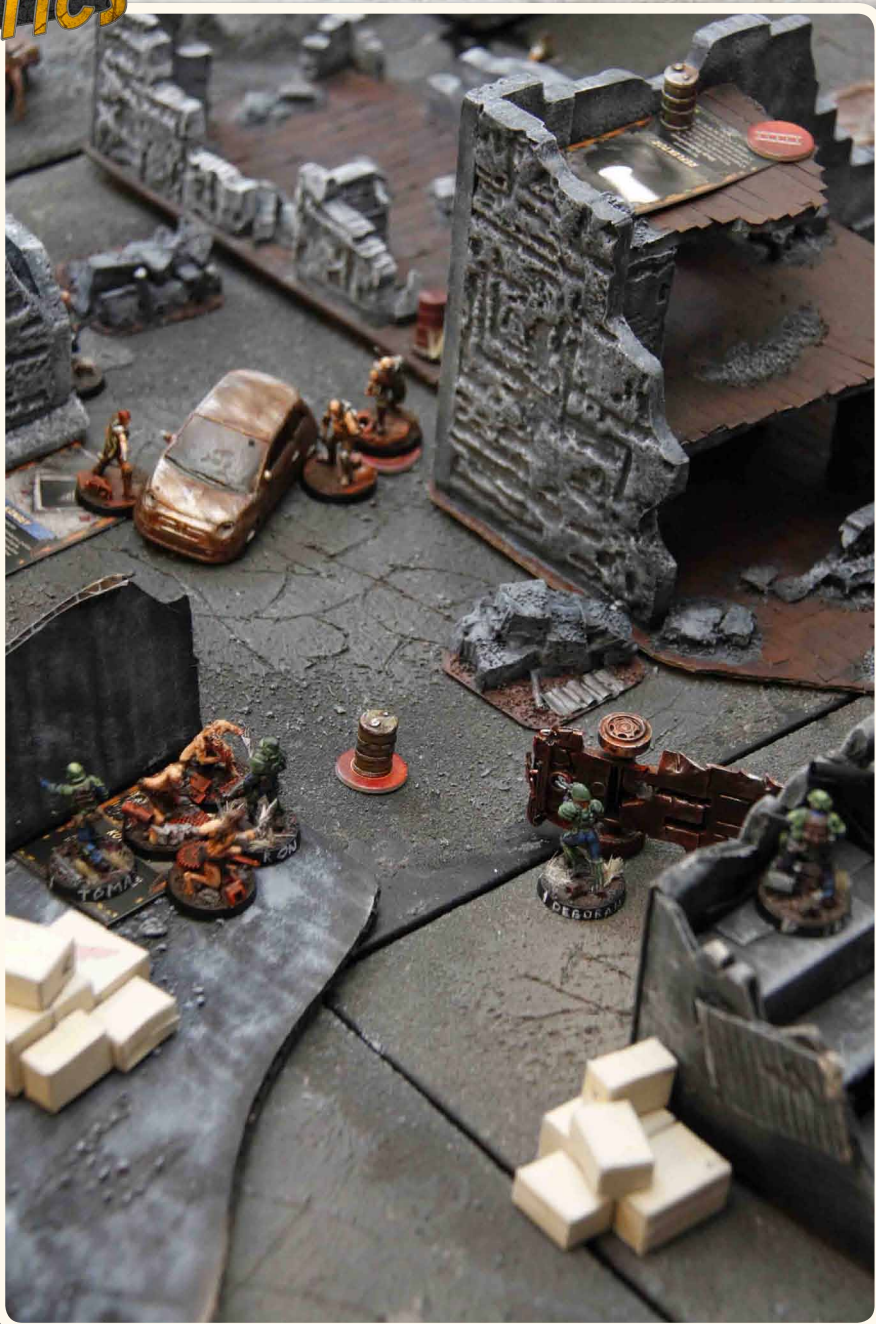
Bip!..Bip!..Bip! Dźwięk stawał się coraz częstszy, sygnalizując że przeciwnik jest coraz bliżej. „Nie ma sensu używać karabinu. Nawet gdyby poza sylwetką, było coś wiadać w tym cholernym dymie to wylot wentylacji kotłowni jest niecały metr stąd”. Tomas zawiesił więc karabin na plecach, w lewą rękę wziął tarczę, konstrukcję z blachy i pancernej szyby, a w prawą solidną pałkę z policyjnego kompletu.

Bip!Bip!Biiip! Dźwięk stał się niemal ciągły. „Czas zaczynać”- pomyślał wyłączając detektor. Krótką chwilę ciszy przerwał pojedynczy łomot metalowej kratki, osłaniającej wlot czerpni powietrza, uderzającej o podłogę. Było to jak gong, obwieszczający rozpoczęcie walki.

**MAREK
(POSTERUNEK):**

Ostatnie dwa punkty reakcji zużyłem na walkę ze szponami. Ron walczył z dwoma, więc miał słabe szanse. Liczyłem jednak, że uda mu się trafić jednego szpona, albo chociaż przerwać, któryś atak tarczą. Tomas walczył z jednym i miał spore szanse wygrać. Wygrałby, ale szczęśliwa jedyńka zniweczyła jego szanse.

Odgłos upadającego żelastwa nie zdążył przebrzmieć gdy rozległ się gardłowy, całkowicie niehumaniczny warkot. Wylaniający się z kanału szpon, bez ułamka sekundy zastanowienia rzucił się na Tomasa. Szturmowiec był jednak przygotowany. Przyjął impet szarży na tarczę, obalając go na ziemię. Już miał zadać cios pałką, gdy szpon nieprawdopodobnie szybkim i dosłownie gumowym ruchem wywinął się, przeszywając dwoma ostrzami ciało żołnierza. „To



niemożliwe! Żadna żywa istota nie jest zdolna do takich wyczynów..." - zdążył tylko pomyśleć Tomas, nim umarł.

DAWID (BORGO):

Szpony odpaliły sekwencję końcową. Ponieważ przewaga była po mojej stronie, postanowiłem szybko, dla pewności zbierać jeszcze kilka drobniaków szponami na szabrowaniu ciał i lokacji, a za pozostałe akcje i ewentualne reakcje następnej tury, umknąć większością z nich do kanałów. Na koniec jeszcze zakopłem beczkę na piętrze, zdejmując celownik z mojego cennego szpona ze świnką. Pozostała ostatnia odpowiedź Posterunku. Twardy orzech do zgryzienia dla Przeciwnika.

TURA 4 (AKTYWNY POSTERUNEK)

Wynik:
Posterunek – 110
Borgo – 730

Sytuacja nie wyglądała różowo. 620 punktów straty, a większość celów za zasłoną dymną. Szybko oszacowałem szanse i opracowałem plan. Mogłem wygrać, ale każdy z elementów musiałby wyjść co najmniej zadowolająco.

Sara i Leon ruszyli biegiem do budynku radia. Niefortunnie jednak najemnik miał ich na czystej pozycji. Takich okazji się nie marnuje. Długa seria z PM'ki zaowocowała trzema trafieniami w Sarę. Dziewczyna zajęła pozycje zgodnie z rozkazem. Problemem było to, że sekundę potem... umarła.

Strata Sary drastycznie zmniejszyła szanse powodzenia pierwszej części planu. Nie było jednak wyjścia i Leon pociągnął długą serią w przeorośniętego Mutasa. Bizon odpowiada tym samym. Kostki idą w ruch i „klik” zero trafień i 20-tka. Bizon oczywiście trafił. Nie było już na co czekać więc przerzuciłem kostkę. Zmieniło to test na wygrany. Nadal jednak było tylko jedno trafienie. Bizon zdał test budowy, i dzięki stalowym genitaliom zignorował ranę.

Druga seria Leona zaowocowała znów jednym trafieniem. Test budowy zdany i akcja zakończyła się jedną raną na Bizonie.

Zabójczyni dopada ściany, zażywa betę i wyskakuje zza rogu, strzelając krótką serią w najemnika. Najemnik oblewa test strzelania, ale dzięki przerzutowi zamienia nieudany test budowy - na trafienie w pancerz.



„Zobaczymy na co przyda się nowy wynalazek, naukowców” – pomyślała kapitan zażywając betę. „Podobno ma wspomagać naturalne możliwości organizmu zwiększając wydzielanie adrenaliny”.

Porucznik wędką zgarnia CKM ze skrzynki. Czwarty punkt akumulatora (3 akcje zakończone trafieniem i podniesienie skrzynki) pozwalają rozwiać dym przy mutkach. Dym z Beczki nadal jednak częściowo osłania dwa z trzech mutków. Długa seria z CMK'u w mutki bez trafień.

Krótką serią trafia, ale mutek unika pocisków wygranym testem skradania.

Szturmowcy wystrzelili ostatnie pociski w szpony. Jednemu ze szponów udaje się uciec do kanałów. Drugi otrzymuje dwa trafienia, zdaje jednak testy budowy. Ostatnie dwie akcje Deborah poświęca na dopadnięcie szpona i cios w walce wręcz. Pierwszy i jedyny trup po stronie Borgo.

Z pięciu szalejących na ekranie detektora kropek zostały dwie,

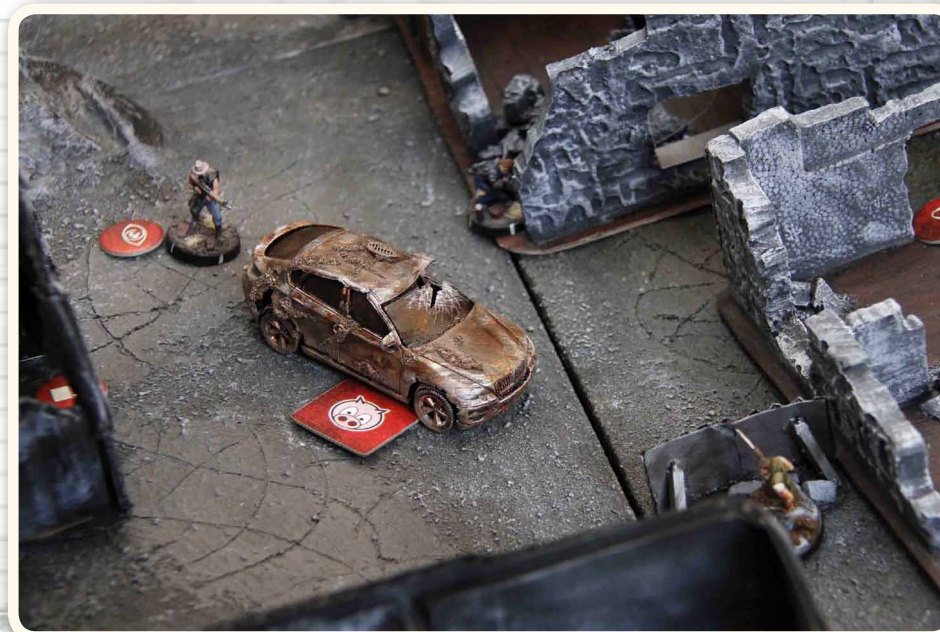
całkiem spokojne. W dymie nie dało się w żaden sposób ustalić czy to swój czy wróg. Deborah krzyknęła raz i drugi. Nie było odpowiedzi nie licząc stłumionego, zwierzęcego chrząkania. Porozumiała się wzrokiem z Jake'em i oboje wystrzelili ostatnie pociski w sylwetki.

Tymczasem po drugiej stronie stołu punkty akumulatora pozwalają postawić zasłonę dymną na drodze piechura do gable. Najemnik zużywając ostatni punkt reakcji nieskutecznie próbuje powstrzymać Jones'a. Posturunek nie wraca z pustymi rękami. Dwa gable jednak to za mało by pokryć straty trzech żołnierzy.

DAWID (BORGO):

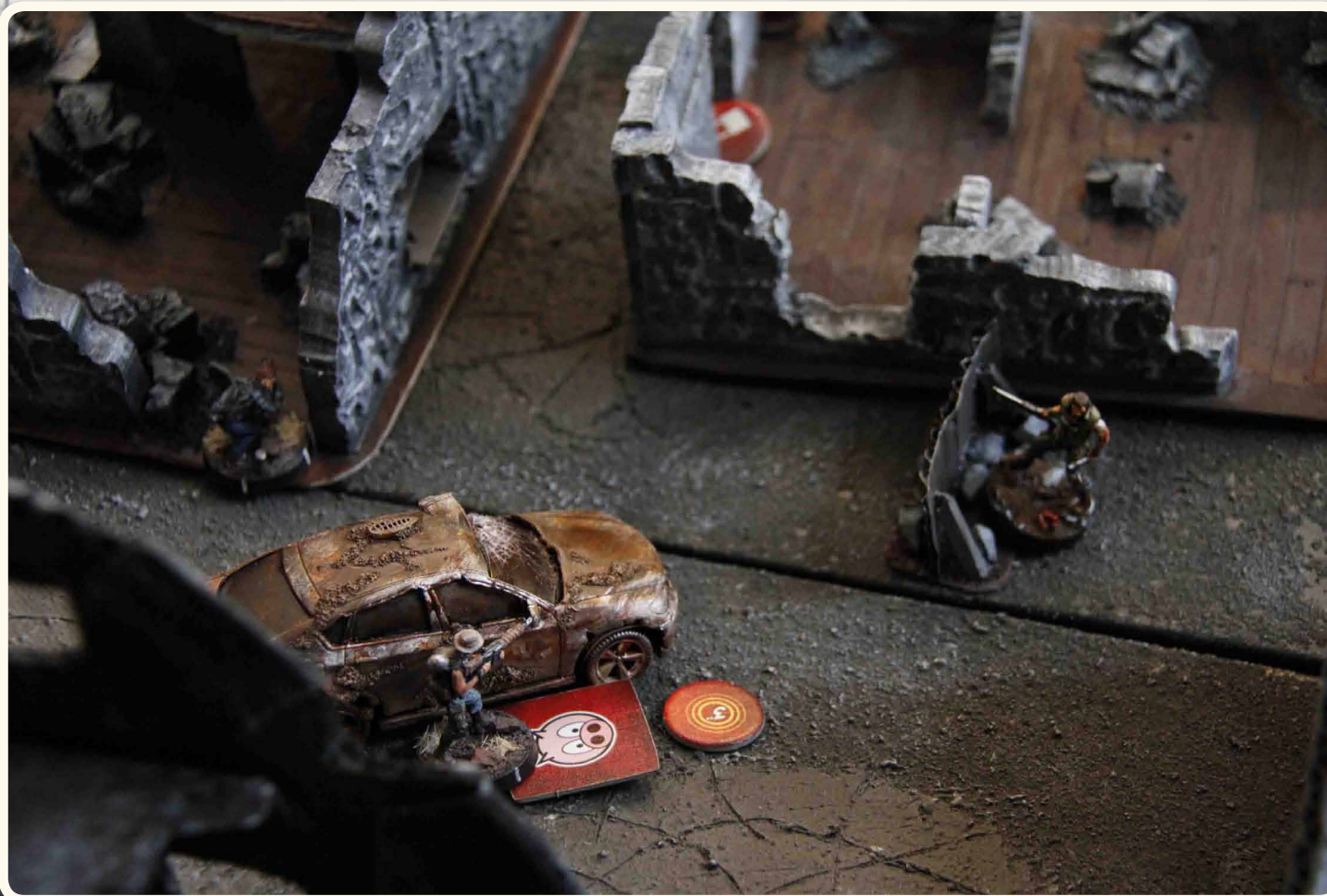
Pozostały jeden punkt (co przedłożyło się praktycznie na poświęcenie szpona) przeznaczyłem dla najemnika do ochrony gable, który znajdował się w zasięgu ruchu piechura. Amunicji do PMki już nie było, ale pozostała dwururka na bliskim dystansie. Nie przewidziałem jednak zasłony dymnej i nawet tak wyborowy strzelec, jak Harry, spudłował.

Najemnik skrył się za prowizorycznym płotkiem skleconym z blachy falistej, pewien, że młody, zapewne niedoświadczony piechur go nie widzi. Plan był prosty, młodzik



zbliża się pewnym krokiem do zdobywcy ukrytej na przednim siedzeniu samochodu, a ten wychyla się i wygarnia mu z dwururki prosto w łeb. „Wirtuoz Spluwy Harry Montana załatwi sprawę z palcem

OSTATECZNY WYNIK: POSTERUNEK → 290 BORGÓ → 890



w dupie” - wyszeptał pod nosem najmita, odpalając za zasłoną, wyszperanego uprzednio w gruzie, kiepa „Lucky Strike’a”.

„Rachu ciachu, gach do piachu” zanucił, gdy nagły powiew wiatru, sypnął mu tymże piachem w oczy, gasząc przy okazji żar peta. Puddło. Głośny huk i chrzęst opadających pod nogi łusek stłumił tupot uciekającego ze zdobyczą chłopaka. „Fuck! Miał być... Lucky!” – wrzasnął wypluwając resztkę „Strajka”.

I był, tylko nieco później. Ponowny huk pobliskiego wystrzału sprawił, że pewien siebie Harry skulił się za blachą, o którą to uderzyła rykoszetem kula odbita od jego kamizelki kevlarowej.

PODSUMOWANIE

MAREK (POSTERUNEK):

Starcie mogło zakończyć się zwycięstwem. Ostatnia tura nie dawała dużych szans, ale dawała nadzieję. Dobrym początkiem byłoby zabicie Bizona. Kostki jednak chciały inaczej, przez co trzeba było szukać punktów akumulatora, gdzie indziej,

co zmieniło kolejność ataków. Ogólnie kilka mniejszych i większych błędów, trochę więcej szczęścia przy rzutach u przeciwnika, dobre zagrania Dawida z dymem złożyło się na przegraną.

DAWID (BORGO):

Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się tak dużej różnicy punktów. Przeciwnik nie popełnił wiele błędów. Do największych z nich, moim zdaniem należał wybór strony, mimo wygranego testu percepcji. Przy stosunkowo

gęstej zabudowie i barykadach otrzymałem praktycznie darmową turę ruchu, z małymi szansami na reakcje przeciwnika. Po mojej stronie była duża liczebność modeli i jednostek. Dało mi to teoretyczną przewagę przy rozstawieniu początkowym, oraz większe kombinacje ruchów. Zagrania taktyczne Marka były bardzo dobre, czasami tylko niewłaściwa ich kolejność pozwalała mi w reakcji uprzedzić jego ruchy. Na koniec kości... tym razem „szczęśliwe jedyńki” były zdecydowanie po mojej stronie, tak samo jak gęste kłęby dymu.

POSTERUNEK: 1125

Zabójczyni 150 (wędka 10, beta 15, granat dymny 10)

Porucznik 125 (wędka 10, granat dymny)

Szturmowcy 4x140 (detektor ruchu 20, pałki, 15, tarcze 10, koktajl mołotowa 10, medykamenty 10)

Lekka piechota 3x130

BORGO: 1135

Kaznodzieja 130 (bimber 10, medykamenty 10)

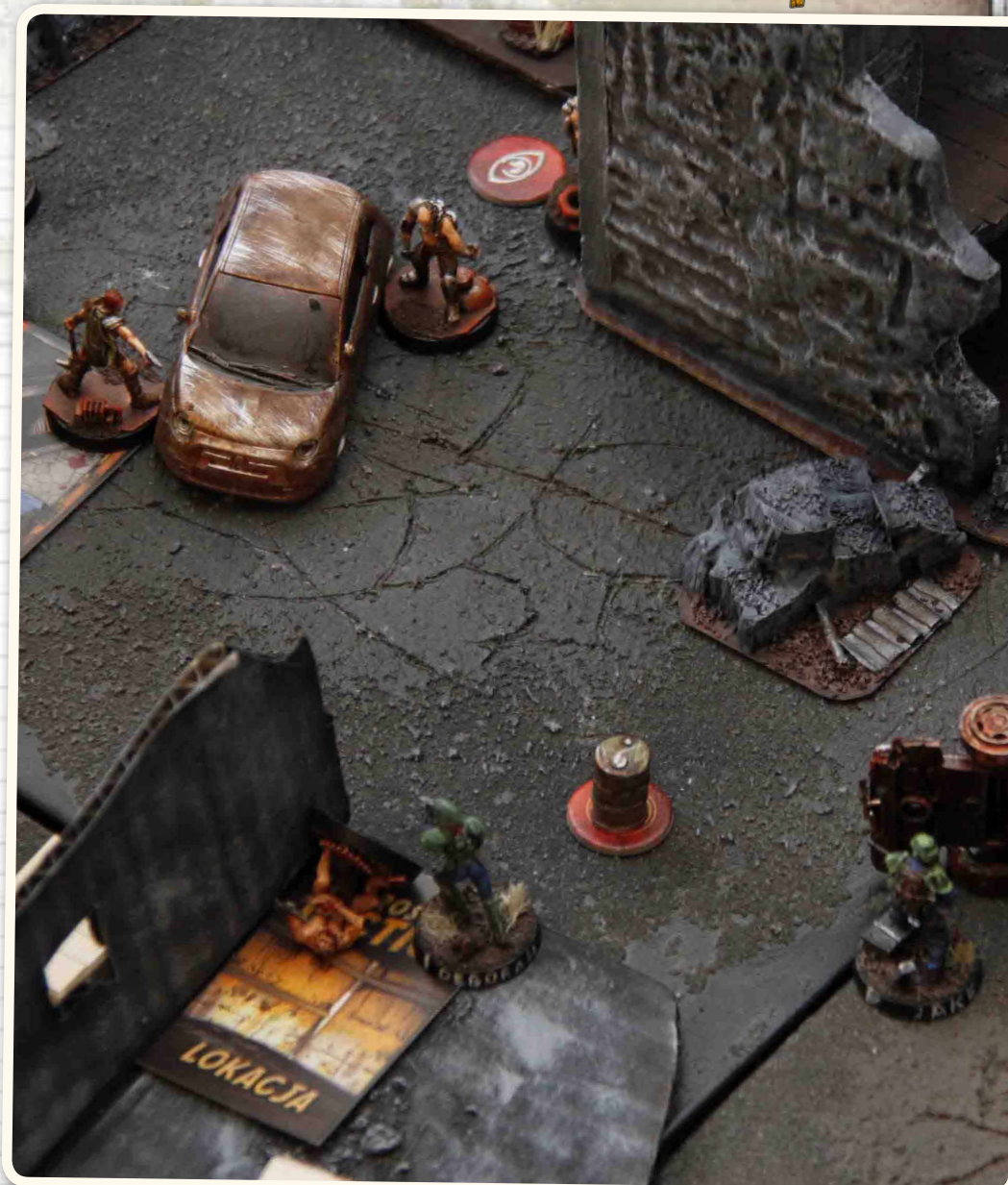
Najemnik 155 (granat dymny 10, koktajl mołotowa 10, medykamenty 10)

Mutki 3x120 (medykamenty 10)

Szpony 4x80 (kanibalizm 15)

Beton 135 (wędka 10, medykamenty 10)

Bizon 135 (wędka 10, regeneracja 15)



POTARGOWA PSYCHOTERAPIA

ESSEN SPIEL 2012: PRZEBŁYSKI W PAMIĘCI

TEKST: MICHAŁ WALCZAK, RAFAŁ SZYMA, MARCIN KARBOWSKI

Tak, byliśmy na targach. Tak, zrobili na nas olbrzymie wrażenie. Tak, wróciliśmy śmiertelnie zmęczeni. I tak - chcielibyśmy coś o nich napisać. Tym razem jednak - zamiast próbować większej, ogólnej syntezy, rzucimy tylko kilka anegdot. Tych rzeczy, które utkwiły nam w pamięci i sprawiły, że Essen Spiel 2012 różniły się od poprzednich edycji.

WALEC: CMENTARZYSKO MERCEDESÓW

Do Essen pojechaliśmy kilkunastoletnim mercedesem. Słowo Mercedes może tutaj być obarczone przesadnym splendorem marki kojarzącej się z luksusem. W naszym przypadku chodziło raczej o Mercedesa ze ślizgającym się sprzęgłem, nie zdolnego rozpędzić się do prędkości powyżej 130 km/h. Prędkość maksymalna nie była wszakże naszym problemem, ponieważ tylko samobójca próbowałby hamowania z podobnych prędkości mając krzywe tarcze hamulcowe... tak więc do Essen zawiózł nas samochód, który najwyraźniej wyczuł że wraca do ziemi ojców. I postanowił tam umrzeć.

Na setnym kilometrze od miejsca docelowego, po 12 godzinach jazdy z radością oznaj-

miłem, że to już niecała godzina... Na dziewięćdziesiątym od hotelu z ekscytacją przyjąłem fakt, że miejscina do której zmierzamy pojawiła się już na tablicach. Na 80 km od upragnionego łóżka usłyszeliśmy źle wróżący syk... Na 74 km od celu podróży sprzęgło wciąż ślizgało, hamulce wciąż stukały, wszystko pozostawało w standardowej rozsypce. „Stopił się” za to pasek klinowy. Padło wspomaganie wszystkiego, ładowanie akumulatora no i, przede wszystkim, chłodzenie silnika.

Jest 2:36 w nocy, hotel niemal na wyciągnięcie ręki. Doczołgaliśmy się siłą rozpędu do małego parkingu, zadzwoniłszy do szefa, który powiedział coś mniej więcej takiego: „Słuchajcie, bardzo was przepraszam, nie mogę wam teraz pomóc, wszyscy śpią, musicie jakoś przekimnąć na parking, rano ktoś po was podjedzie, a potem was zabije”.

Świadomi ostatniej nocy w życiu, opatuliliśmy się, czym mogliśmy i pograżaliśmy się we śnie. Po 12 godzinach prowadzenia samochodu nawet fotele stają się przyjemnym miejscem na odpoczynek.

Mimo sprzeciwu ze strony samochodu, nie pozwoliliśmy mercowi umrzeć i spocząć w ziemi ojców. Naprawiliśmy go po cenie nerki sprzedanej pod supermarketem i wróciliśmy do domu. Co ciekawe, przez poprzednie 3 lata użytkowania samochodu nie zawiódł mnie nigdy, aż do wyjazdu do Essen. Jaki z tego morał?

Nigdy nie ufaj maszynom!

MULTIDEJ: APETYT NA TARGI

Dzień przyjazdu

Zupa z mięsem mielonym i topionym serem. Konsystencja gęsta, lecz nie nazbyt, znakomicie zaspokaja głód bez uczucia ciężkości. Smak zaskakujący, zbalansowany, oderwany od pierwotnych składników i sprzęgnięty w nową jakość. Przygotowana zgodnie z filozofią „ajntopf” (niem. „Ein Topf” - jeden garnek). Do tego piwo jasne, pełne.

Pierwszy dzień targów

POTARGOWA PSYCHOTERAPIA

Lazania zwodząca swą niewielką, ograniczoną do ścian brytfanki objętością, by w trakcie spożycia okazać się tworem równie smakowitym, co sycącym. Jej atutem pozostaje znakomicie wyważona konsystencja ciasta, które zachowując zwartą konsystencję, nie ma w sobie ani odrobiny niepożądanego twardości. Do tego piwo jasne, pełne.

Drugi dzień targów

Potrawa z mięsa mielonego uformowanego w niewielkie klopsy, podana z ziemniakami oraz – uwaga – bulionem. Tym samym przed spożywającym staje decyzja: potraktować ów posiłek jako zupę z bogatym, kartoflano-mięsnym wkładem, czy raczej danie o stałej konsystencji, skroplone jedynie do smaku rzadkim sosem. Dylemat, z którym każdy uczestnik biesiady radzi sobie po swojemu. Do tego piwo jasne, pełne.

Trzeci dzień targów

Ryba z gatunku filetowatych przyrządzona na cztery sposoby: w panierce, w pieczarkach, w szpinaku i z serem. Smak olśniewający, pomimo hipermarketowej proveniencji. Ziemniaki oraz gotowany kalafior stanowią właściwą oprawę podniebiennych rozkoszy, które każą zignorować rozpaczliwe sygnały przepełnionego żołądka i kontynuować ucztę. Do tego piwo jasne, pełne.

Czwarty dzień targów

Hot dog rodem ze stacji Orlenu, wersja powiększona. Do tego kawa standard. Odruchy wymiotne w normie. Wracamy do domu.

JOKER: NIEDYSKRETNY UROK OKAZJI

Targi w Essen to prawdziwy sprawdzian siły woli. W zasadzie nie chodzi nawet o to żeby uchronić domowy budżet od uszczerbku, bo wychodząc z takiego założenia, najlepiej na Essen nie jechać, ale by ocalić go przed całkowitą zagładą. Wiedziałem o tym na miesiąc przed wyjazdem i szczerze mówiąc byłem pełen obaw, bo jeśli chodzi o planszówki, mam wyjątkowo słabą silną wolę. Ostatecznie udało mi się wrócić z tarczą, ale nie było łatwo.

Dzień pierwszy

Obiecywałem sobie, że przynajmniej pierwszego dnia targów powstrzymam się od zakupów. Wytrzymałem około 30 minut. Pewnie dałbym radę dłużej, gdyby Alek (nasz znajomy mieszkający tuż obok Essen) nie wpadł na tacticsowe stanowisko. „Wiesz, że sąsiedniej hali sprzedają Cash & Guns po 5 euro?”. Takiej okazji nie można przegapić. Kiedy stałem w kolejce do kasy z pudełkiem pod pachą, w oczy wpadł mi World of Warcraft – Adventure Game. Cena: 10 euro. Cóż... skoro już i tak złamałem postanowienie...

Dzień drugi

World of Warcraft sprzedają już dwa razy taniej. Czuję się jak frajer. Na pociechę kupuję sobie Ubongo. Ponoć świetna gra. Inni też kupują. Nawet Scorn, który w planszówki przecież nie gra. Potem pytam ludzi, o co właściwie w tej grze chodzi. Nikt nie wie. Każdy kupił. Jakiś zbiorowy amok. W końcu docieram do źródła – „Wiesz, bo Alek był tu dzisiaj rano i mówił że gra jest zaj...ta”. No tak, mogłem się domyślić.

Dzień trzeci

Apogeum wyprzedzaży. Wszędzie procenty. -30%, -50%. Gry normalnie kosztujące 200 zł po 5 euro. Byle do niedzieli. Niestety, po południu odwiedza nas Alek. Kupuję dodatek do WoWa. Kilka godzin później Piechu z pobłażliwą miną wyjaśnia mi subtelną różnicę między WoW – Adventure Game a WoW – the Boardgame, do której kupiłem dodatek. Różnica jest taka, że to zupełnie inne gry. Mam więc dodatek, do którego nie mam podstawki. Co tam, ważne, że tanio.

Powrót

I wreszcie przyszedł ten najprzyjemniejszy moment, kiedy po powrocie do domu mogłem zasiąść przy stole ze wszystkimi moimi nabytkami (a było ich jeszcze parę) i dokładnie je przejrzeć. Był to ten sam moment, w którym zorientowałem się, że moje Cash & Guns jest po francusku.

Założ obozowisko

Zbuduj szalasy by zabezpieczyć się przed deszczem, mrozem oraz wiatrem.
Postaw palisadę chroniącą przed atakami dzikich zwierząt.
Zadbaj o swoje zapasy i przechowaj je na ciężkie czasy.

Eksploruj wyspę

Badaj nieznaną zakątki lądu.
Poszukuj nowych źródeł surowców.
Znajdź najlepsze miejsce na schronienie.

Poznaj jej tajemnice

Odkryj los innych rozbitków.
Eksploruj budowle dzikich plemion.
Zdobądź skarb piratów.

Poluj na bestie

Pozyskuj mięso i trofea.
Pokonaj miejscową faunę: od ptaków i kóz po jaguary i niedźwiedzie.
Wytrop tajemniczego drapieżnika.

Twórz przedmioty

Wyszukaj w górach brzoźmię, by zdobyć ogień.
Wykonaj gliniane naczynie, wiklinowe kosze, ubrania ze skór.
Stwórz nową broń: noże, dzidy i luki.

Buduj konstrukcje

Wzmocnij palisadę, kop wileze doby, zastawiaj pułapki.
Zbuduj tratwę i opłyni swoją wyspę.
Wznies zagrodę i rozpocznij hodowlę zwierząt.

Zbieraj surowce

Gromadź drewno na opał i do budowy.
Wyrównaj się na ryby, zbieraj owoce, plądrzy gniazda.
Przygotuj zapasy na nadchodzącą zimą.

IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

KOOPERACYJNA GRA PRZYGODOWA

PLANSZOWE WIEŚCI



Ukazał się Robinson Crusoe. Oczywiście o tym wiecie, prawda? Nasza największa premiera od lat, prawie 300 kart, gigantyczna plansza, masa kosteczek drewnianych, masa kosteczek plastikowych, żetony, kafle terenu, scenariusze, postacie... Masakra. Wielka, epicka gra! I w samej przedsprzedaży z naszych magazynów zniknęła już jedna trzecia nakładu. Jeśli się wahacie, szybko dopadnijcie recenzji i podejmijcie decyzję. I... wybaczenie nam pochodzącą z gry menażerię towarzyszącą temu wydaniu planszowych newsów.



A jako że Robinson to naprawdę kawał niesamowitej planszówki, prawa do gry kupili już Amerykanie (Z-Man games), Niemcy (Pegasus spiele) oraz Francuzi (Filosofia). Negocjacje z innymi partnerami trwają...



Pojawił się też Winter, niestety, przyjęliście go bardzo chłodno – tzn. reguły oceniane są piekielnie dobrze, ale macie zastrzeżenia do wykonania.

Niestety, oficjalne wyjaśnienia Portalu nie załagodziły problemu, nadal macie do nas pretensje o wydanie Wintera. Jest to przykre, ale cóż, musimy się pogodzić z tym faktem, że mimo starań, zawiedliśmy fanów linii 51. stanu.



Braciszek Gwiezdnego Pirata, magazyn STORYonBOARD – nasz anglojęzyczny odpowiednik daje sobie radę prawie tak dobrze jak Pirat, poszczególne numery mają nawet po 1500 pobrań. Jest moc z nami!



Na IOS pojawiła się Stalowa Policja,



W redakcji trwają testy kolejnych armii do kolejnych army packów do NS HEX (ukazą się w 2013),



Na święta szykujemy prezent dla fanów Robinsona – darmowy scenariusz w formacie PDF do pobrania ze strony Portalu,



Czy my już wspominaliśmy, że Pret-a-Porter otrzymało nominację do International Gamers Award? W naszych magazynach zostało mniej niż 100 pudełek PaP, więc jeśli ktoś się wahał, czas podejmować męskie decyzje!



Chodzą plotki tu i ówdzie, że w 2013 roku na rynek wróci Machina,



Na targach w Essen otrzymaliśmy do testów kilka ciekawych prototypów od autorów z zagranicy, kto więc co ciekawego się z tego wykluje...



Aktualnie w redakcji okres potargowy: dużo gramy w nowości, w ostatnich dniach zmierzaliśmy się z Western Town, Slaviką, Love Letter, Evolution, Al Rashid...

I to by było na tyle!



GRY KOOPERACYJNE: WADY, ZALETY, ROBINSON

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK

Nie cierpię gier kooperacyjnych. Grałem w niezliczoną ich ilość, licząc, że któraś w końcu mi się spodoba. Grałem i grałem i za każdym razem było tak samo. Tak samo, czyli do bani. Gry kooperacyjne są do kitu, bo nie możesz być zwycięzcą partii. Są do kitu, bo gra zupełnie nie reaguje na twoje działania i czujesz się, jakbyś grał z matosem. Są do kitu, bo twój kumpel Stefan doprowadza cię do szału, mówiąc ci co masz robić w swojej turze.

O GRACH KOOPERACYJNYCH

Zapomniałem o czymś? Nie sędzę. Nie cierpię gier kooperacyjnych.

Chciałbym poświęcić kilka słów problemom gier kooperacyjnych. Zaczniemy dziś od „Nie mogę być zwycięzcą”. W kolejnych wpisach zajmę się problemem „Głupiego gacza” oraz problemem lidera.

NIE MOGĘ WYGRAĆ

Są gracze, którzy chcą być bezsprzecznym zwycięzcą. Chcą zmiażdżyć przeciwników. Chcą być najlepsi przy stole. Pokonać wszystkich. Chcą czystego, bezdyskusyjnego zwycięstwa.

Gdy grasz w grę kooperacyjną, wygrasz jako cały zespół. Nie ma jednego zwycięzcy. Przy najmniej zazwyczaj...

ZDRAJCA

W pewnym momencie autorzy gier wymyślili Zdrajcę. Znajdziecie go w grach Shadows over Camelot, Battlestar Galactica i wielu innych. Tak, to jest zabawne. Jeden gracz kontra reszta. Wygra i giba się w tańcu zwycięstwa, a cała reszta uczestników zabawy jest wściekła. Albo inaczej, oni wygrali, śmieją się i nabijają z niego, a on siedzi smutny. Wsiekły. Wkurzony na maksa.

Czy gry planszowe nie powinny sprawiać frajdy?

Przyznaję. Nie jestem wielkim fanem koncepcji Zdrajcy w grach. Albo zdrajca, albo reszta graczy na koniec gry będzie wściekła. Nie chcę, by po rozgrywce w moją grę ktokolwiek był wściekły.

Oczywiście rozwiązanie ze Zdrajcą jest bardzo popularne. Wielu graczy je uwielbia. No cóż, nie uważam, żeby to był najlepszy sposób na rozwiązanie problemu: „Nie mogę być zwycięzcą”, ale z gustami się nie dyskutuje.

SEMI CO-OP

W pewnym momencie twórcy gier wpadli na nowy pomysł rozwiązania tego problemu. Powstały gry semi-kooperacyjne. Koncepcja jest taka – gracze przeciwko grze, ale także przeciwko sobie. Na pewnym poziomie musicie współpracować, by przetrwać, ale na innych poziomach musicie ze sobą walczyć, ponieważ tylko jeden z was będzie zwycięzcą. Wygląda na całkiem dobre rozwiązanie, prawda?

Przyznaję, nie grałem w wiele semi-kooperacyjnych gier. Moje dotychczasowe doświadczenia są jakkolwiek paskudne. Graliśmy w taką grę o piratach. W którymś momencie Michał zorientował się, że nie ma już szans na wygraną, brakowało mu tam czegoś i było już wiadomo, że nie ma szans na zwycięstwo.

CO ZROBIŁ?

Zaczął rozpieprzać grę. Robił wszystko co w jego mocy, by gra nas rozwaliła. Tonął i ciągnął nas na dno z całych sił. Po trzydziestu minutach wszyscy przegraliśmy.

Było to zgodne z regułami? Oczywiście!

Było to fajne? Zgadnijcie.



Gry planszowe

O GRACH KOOPERACYJNYCH

Jedna oferta przy stole i wszyscy cierpią. Facet nie umie grać, ale to nie oznacza, że po prostu przegra. To oznacza, że przegra i zacień rozwałać wszystkim zabawę. Wymienita sprawa.

Czy gry nie powinny sprawiać nam radochy?

Tak, wiem, że Republic of Rome to jedna z najlepszych gier na świecie. Wiem, że Defenders of the Realm też są świetnym przykładem, że w grach semi-kooperacyjnych drzemie potencjał.

Wiem, że te gry mają swoich fanów. Dla mnie to jednak... No cóż, de gustibus...

KORZENIE RPG

Gram w gry fabularne od 1993 roku. Za rok stuknie mi 20 lat. W liceum grałem dwa razy w tygodniu, na studiach czasu było mniej, spraw na głowie więcej... No dobra, na studiach też grałem dwa razy w tygodniu... Potem założyłem Portal i czasu było mniej, grywałem raz na tydzień, dziś grywam raz, dwa razy w miesiącu.

W każdym bądź razie przez ostatnie dwie dekady nauczyłem się, że gra zespołowa jest fajna. Że grając zespołem awanturników, poszukiwaczy tajemnic czy samurajów – jeden za wszystkich, wszyscy za jednego – można się świetnie bawić.

Problem „Nie mogę zwyciężyć” nie jest dla mnie żadnym problemem. Dla mnie to coś wspaniałego. Dla mnie to największa zaleta

gier kooperacyjnych. To właśnie w nich Kocham – to że siedzimy razem i razem, wspólnymi siłami walczymy z przeciwnościami. Razem wygramy lub razem przegramy. To wspaniała cecha tego gatunku, nie wada!

Wiem, że dla wielu graczy jest to problem. Wiem, że wielu graczy odmawia gry w gry kooperacyjne właśnie z tego powodu. Dla mnie jednak to ich zaleta, to coś czym pięknie się wyróżniają na tle innych gatunków gier. Pracując nad Robinsonem, z całych sił starałem się pozbyć problemu Lidera, pozbyć problemu Głupiego gracza, lecz tym problemem, tym, że wygrywa zespół nie martwiłem się wcale. Dla mnie to cudowna cecha. Nie wada.

PROBLEM DUŻO POWAŻNIEJSZY

Wspomnałem o problemie tego, iż pojedynczy gracz nie może być zwycięzcą w grze kooperacyjnej. To drobny problem. W zasadzie nie nazywałbym tego nawet problemem. Poważny problem to sprawa Lidera. O tak, Lider. To jest powód, dla którego wielu z was nie ma zamiaru nawet siadać do gry kooperacyjnej.

PROBLEM LIDERA

Problem lidera to sytuacja podczas gry w grę kooperacyjną kiedy jeden z graczy – nazwijmy go Janem – dyktuje innym graczom co mają robić. Gracie razem. Razem chcecie wygrać,

razem staracie się grać najlepiej jak potraficie. Ale Jan, mimo to na siłę przekonuje was do jego pomysłów. Mówi wam, że musicie stosować się do jego planu działania. Zmusza was do gry na jego sposób.

Doprowadza was do szału. Psuje całą zabawę. Kiedy w końcu kończycie, żaden z was nie ma ochoty na kolejną partyjkę z Janem. Ba, żaden z was nie ma ochoty na kolejną partyjkę w tę grę, nawet bez Jana. Ba! W ogóle nie chcecie słyszeć o żadnej grze kooperacyjnej. Nigdy, przenigdy.

Czasami to faktycznie może być wina Jana. Może faktycznie jest dupkiem. Psuje grę, nie interesują go wasze pomysły, zmusza wszystkich, by grali tak, jak on chce, ponieważ jest samolubnym palantem. Tak długo jak wydawcy nie będą umieszczali pistoletów w pudełkach z grami, tak długo będziecie musieli borykać się z Janem i sprawa nie będzie rozwiązana. Żaden autor gier nie poradzi na cymbała przy stole.

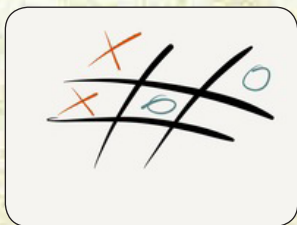
Ale...

W większości wypadków to wcale nie wina Jana. To nie wina tego, że jest palantem. To wina tego, że gry kooperacyjne są do bani. Po prostu.

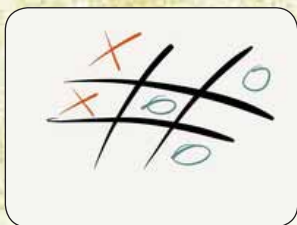
KÓŁKO I KRZYŻYK

Zróbmy eksperyment. Zagramy w Kółko i krzyżyk. Jest środek gry, my gramy kółkami. Sytuacja prezentuje się tak:

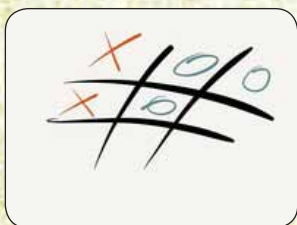
O GRACZ KOOPERACYJNYCH



Trochę już grałem w Kółko i krzyżyk, ale dziś mam rewelacyjny plan. „Narysujmy kółko tu, będzie super!” mówię i pokazuje paluchem na planszy.

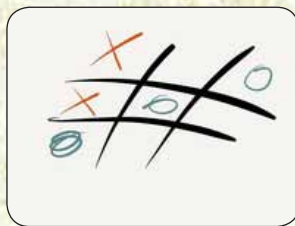


Anka nie jest przekonana. Ma inny pomysł. Chce utworzyć kształt odwróconej litery L. Chce byśmy narysowali kółko tu:



Jan patrzy na nas jak na debili i nie wierzy w to, co słyszy. „Czy was pogięło?” wydziera się na nas. „Musimy narysować kółko tu albo

przegramy! Albo mnie posłuchacie, albo koniec!” Pokazuje, gdzie mamy narysować kółko.



Marudzimy pod nosem przez chwilę. Uważamy z Anką, że Jan to palant, ale w końcu dajemy mu się przekonać. Okazuje się, że akurat miał rację. Wygraliśmy. Terfere, i tak uważamy, że jest cymbałem.

I teraz pytanie: Czy Jan jest palantem, czy Kółko i krzyżyk to nie jest gra kooperacyjna?

JEDNA, WŁAŚCIWA OPCJA

Kółko i krzyżyk to gra Jednej Właściwej Odpowiedzi. Nie ma tu pola do dyskusji. Nie ma przestrzeni na rozmowy. Nie możemy współpracować i tworzyć wspólnego planu działań. Jest tylko Jedna Właściwa Odpowiedź. Jedna dobra, reszta nie warta funta kłaków.

Dlatego gry kooperacyjne są do bani. Dlatego mają problem Lidera. Lider – Jan – zna właściwą odpowiedź. Grał kilka razy, ma doświadczenie, patrzy na planszę i widzi ten jedyny właściwy ruch. Zmusza was do wykonania tego ruchu. Nie dlatego, że jest samolubnym ciołkiem. Dlatego, że widzi, że tak trzeba.

Dlatego, że gry kooperacyjne to w wielu przypadkach gry Jednej Właściwej Odpowiedzi. Są jak Kółko i krzyżyk. Oczywiście, mają lepszą grafikę. Mają fajny temat. Mają nieco bardziej skomplikowane reguły.

Ale głęboko, w pierwotnych założeniach są jak Kółko i krzyżyk. Są zagadką, którą można rozwiązać.

Nie mam dość jaj, by do każdego pudła Robinsona wsadzić pistolet i w ten sposób rozwiązać problem Lidera. Co więcej, tak naprawdę nigdy nie uważałem, że problem Lidera to wina Jana. Wierzę, że problem jest tu – gry kooperacyjne to gry Jednej Właściwej Odpowiedzi.

Mając tę wiedzę, przystąpiłem do prac nad Robinsonem...

TEGO WŁAŚNIE CHCIAŁEM

Nie winię Jana. Nie sądzę, że to jego wina. On dostrzega najlepszy manewr na planszy, on dostrzega Jedyną Właściwą Odpowiedź i to on mówi innym graczom, że powinni wykonać ten jeden, najlepszy ruch. Czego od niego oczekiwaliście? Że będzie siedział cicho i patrzył jak inni podejmują złe decyzje i przegrywają grę? Nie. Jan chce wygrać, dlatego podpowiada co robić.

Kiedy przysiadłem do projektowania Robinsona, wiedziałem, że muszę pozbyć się problemu z Jedyną Właściwą Odpowiedzią. Wiedziałem,

O GRACH KOOPERACYJNYCH

że muszą dać graczom możliwość wyboru. Muszą dać im pretekst do dyskusji. Muszą dać im to niesamowite wrażenie, że jest tyle rzeczy do zrobienia, a oni muszą zdecydować, co robić. „Decyzja” to słowo klucz. Chcę, by gracze decydowali. Chcę, by mieli różne opcje, różne możliwości.

CEL DŁUGOTERMINOWY

Po pierwsze, upewniłem się, żeby istniał długoterminowy cel. Gracze mają 12 rund na zbudowanie stosu drewna (pierwszy scenariusz). Muszą pamiętać, że w czasie tych 12 rund mają zbierać drewno i robić z nich stos.

Jaki jest cel scenariusza? To proste – zbieranie drewna.

Jak ten cel osiągnąć? To już nie takie proste. Macie wiele możliwości.

Znaleźć góry i wytworzyć siekierę, by co rundę produkować więcej drewna.

Znaleźć łąkę, wytworzyć linę i zbudować maszt na stosie.

Znaleźć wzgórze, wytworzyć cegły i piec, by nie tracić drewna podczas zimy.

Wytworzyć broń i polować na zwierzęta. Skóry wykorzystać na zrobienie dachu, oszczędzając w ten sposób drewno.

Dbać o to, aby Stolarz posiadał żetony determinacji, przez co również oszczędzicie drewno.

Zbierać drewno, w każdej rundzie chodzić i zbierać drewno.

Odnaleźć rzekę, narysować mapę i zrobić skrót, żeby produkować więcej drewna.

To – oczywiście – nie wszystko. To tylko kilka przykładów. Różne strategie. Pretekst do dyskusji. Tak, jak powinno być w grach kooperacyjnych. Wszyscy gracze debatuja, co zrobić. Dokonują wyboru. Klóca się. Dobrze się bawią.

Nie ma miejsca dla Lidera z jego Jedyną Właściwą Odpowiedzią.

KRÓTKA KOŁDERKA

Różne strategie na potrzeby długoterminowego celu to nie wszystko. To dobry początek, ale nadal jedynie początek. Musiałem sprawić, by gracze mieli jeszcze więcej decyzji do podejmowania, więc wymyśliłem cele krótkoterminowe. Pogoda daje się we znaki, więc musicie zbudować dach. Zwierzęta są niebezpieczne, więc musicie zbudować palisadę. Musicie eksplorować wyspę, bo kończą się wam surowce. Morale spada z każdą minutą, ale nie poddajecie się i wciąż przecie do przodu. Szybko okazuje się, że zbieranie drewna to odległy, długoterminowy cel, natomiast w tym momencie musicie myśleć o wielu innych sprawach.

Tak, potrzebujecie dachu.

Tak, potrzebujecie palisady.



O GRACH KOOPERACYJNYCH

Tak, potrzebujecie broni.

Tak, potrzebujecie wysokich morale.

Tak, potrzebujecie znaleźć rzekę i łąkę.

Jednak nie wszystko naraz. Nie macie aż tylu pionków do wykonywania akcji. Musicie wybrać. Musicie podjąć decyzje. Będziecie dyskutować. Zdecydujecie, by budować dach, a nie palisadę. Zdecydujecie, by wybrać się na eksplorację, a nie na zbieranie drewna. Postanowicie nie tworzyć



broni, tylko podnieść wasze morale. Tak wiele wyborów. Tak wiele konsekwencji. Nie ma miejsca na Jedyńą Właściwą Odpowiedź podyktowaną wam przez Przemądrzałego Lidera...

AKCJE ZAGROŻENIA

W Robinsonie występują również Akcje Zagrożenia. Z każdą nową rundą na planszy pojawia się nowa akcja. Wykonacie ją albo okazja przepadnie, a wy poczujecie przykre konsekwencje. Ona leży na planszy i krzyczy do was: albo podejmiecie tę akcję albo bardzo was zaboli.

Macie dwie rundy by poradzić sobie z Akcją Zagrożenia. Zrobicie to teraz, w następnej rundzie albo nigdy. Więc po raz kolejny dyskutujecie. Znowu debatujecie. Zignorujecie ją? Rozwiążecie problem? Teraz czy później? Co robić? Jakież pomysły?

WYBORY SĄ LEPSZE NIŻ BRONĀ

Okazało się, że obdarzenie graczy możliwością wyboru jest o wiele

lepszym pomysłem niż umieszczanie pistoletu w pudełku z grą. Wybory zabijają Jana. Dzięki decyzjom problem z Liderem robi się mniejszy. Już nie ma „musimy”, teraz jest „potrzebujemy”.

Potrzebujemy zbudować dach, potrzebujemy zbudować palisadę, potrzebujemy drewna, potrzebujemy poradzić sobie z tym głupim zagrożeniem...

To co robimy? Nie wiem. Nie znam odpowiedzi. Na to pytanie nie ma Jedynej Właściwej Odpowiedzi.

Robinson to gra kooperacyjna w której współpraca i dyskusje są bardzo ważne. Wy dyskutujecie. Wy wybieracie. Wy się bawicie.

Nie twierdzą, że problem z Liderem nie dotyczy Robinsona. Ale po wszystkich testach mogę powiedzieć, że jest on mniejszy niż w innych grach kooperacyjnych. Wybory i różnorodne strategie są lepsze niż broń. To one zabijają Liderów.

Na powyższy tekst składają się felietony publikowane w wersji angielskiej w serwisie boardgamegeek.com, a następnie przetłumaczone na polski i udostępnione na stronie swiatgierplanszowych.pl.

Za tłumaczenie dziękuję Michałowi „Komondo” Komendzie.

**CREATING
ROBINSON**

ILUSTRACJA NA FRONT

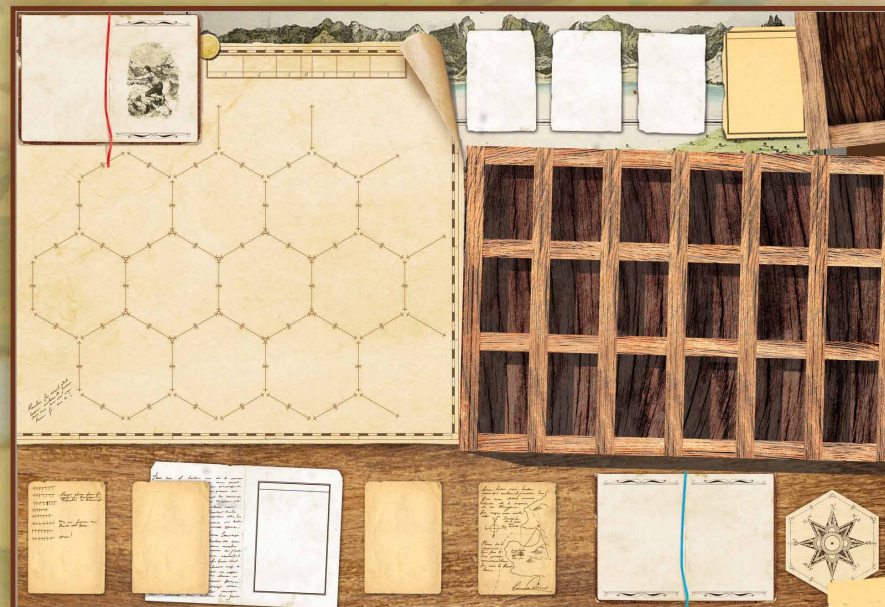
IGNACY TRZEWICZEK
**ROBINSON
CRUSOE**
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND



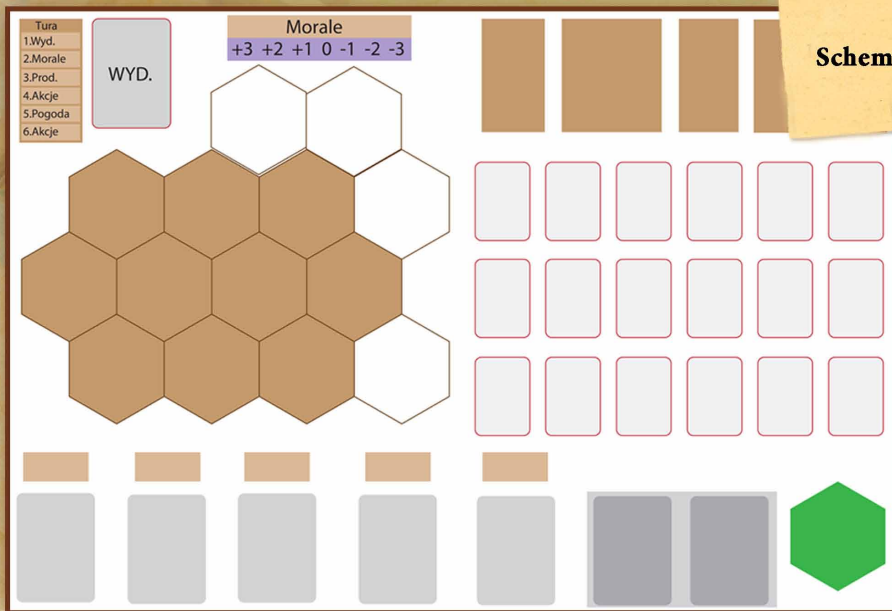
ILUSTRACJE: MATEUSZ LENART



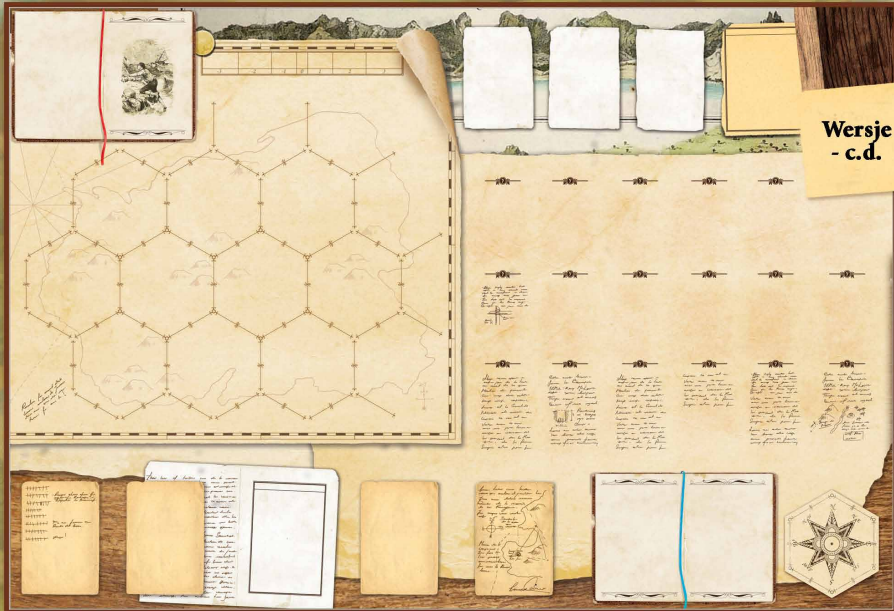
Prototyp



Wersje



CREATING ROBINSON



Wersje
- c.d.

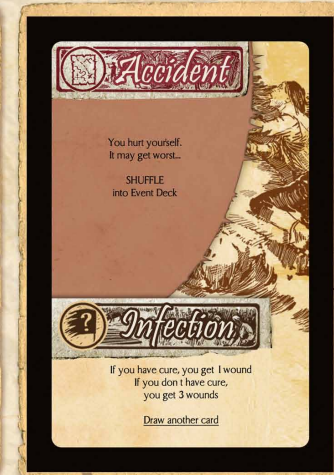
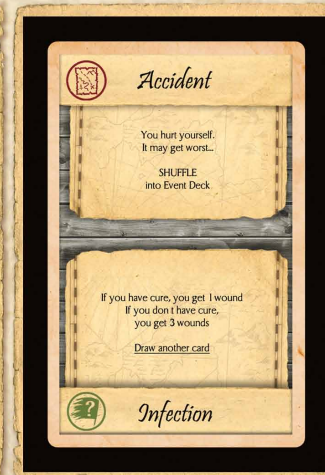
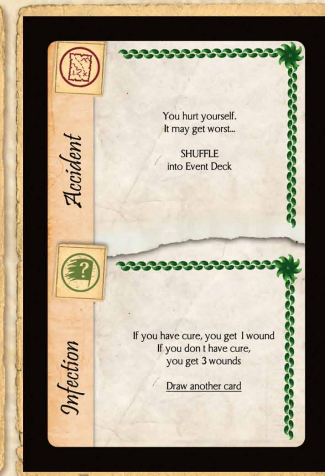


Efekt finalny

KARTY



Tworzenie layoutu na przykładzie kart Przygód.
Szkice, próbki, starcia koncepcji



CREATING ROBINSON



Najwcześniejsze prototypy kart

Karty Bestii Szkice, próbki, starcia koncepcji



KAFLE





POSTERUNEK W NEUROSHIMIE HEX

TEKST: MICHAŁ WALCZAK
ILUSTRACJE: JAKUB JABŁOŃSKI

O kondycji ostatniej armii ludzkości może w nie najlepszy sposób świadczyć fakt, że jako jedyna z 4 podstawowych frakcji do HEX'a zawiera tragicznie mało żołnierzy. Żaden z nich nie posiada dodatkowego życia, w całej armii nie uświadczysz żadnych osłon. Posterunek nie dysponuje sieciami, brak w nim też odepchnięć.

ABC DOWODCY

A jednak żołnierze dają odpór Molochowi, Mutantom, i gangom Hegemonii od początku wojny. Nie zostali pokonani jak dotąd, i nie zanoszą się na to w najbliższej przyszłości.

Mimo wielu braków, Posterunek jawi się jako jedna z najciekawszych frakcji Neuroshimy Hex. Cała zabawa, to nauczyć się charakteru tej armii i dopasować się do jej stylu. Potem, gra potoczy się sama.

WSTĘP PROCENTOWY

Posterunek wśród 35 żetonów zawiera największą ilość bitw (6) i ruchów (7). Cierpi natomiast na niedostatek żołnierzy, ma ich tylko 12, ale z pośród nich aż 9 posiada możliwość strzału. To najważniejsze statystyki frakcji jakie należy poznać, chcąc wykręcić z niej maksimum skuteczności.

A w procentach? Mamy 43% szans na wyciągnięcie ruchu, 37% na bitwę, 65% na wyciągnięcie żołnierza, z czego aż 52% na wyciągnięcie czegoś, co będzie w stanie razić na dystans. Uzbrojeni w procenty możemy zabrać się za taktykę.

NIE OKOPUJ SIĘ!

Każda gra dla początkowych frakcji zaczyna się od wystawiania sztabów. Jeśli jesteś pierwszym graczem, wystaw sztab na sam środek

planszy, nie okopuj się gdzieś na krańcu planszy! Są ku temu trzy powody:

Po pierwsze, ze środka jest łatwiej uciekać. Pamiętaj! W każdej turze masz trochę ponad 40% szans na ruch. Jeśli przeciwnik nie uruchomi bitwy w dogodnym dla niego momencie, możesz po prostu uciec z Hex'a na którego ładuje on straszne ilości obrażeń na taki, na którym bitwa prawie cię nie rusza. To mało chwalebne, ale sprytnie i diabelnie skuteczne. Dzięki ustawieniu na środku cięższej też pochwyć Twój sztab w sieci, bo sieciarze nie są bronieni przez ściany, są więc, podobnie jak Twój sztab, również narażeni na ataki z każdej ze stron. Cięższej będzie o kryzys w którym sieciarz sieciujący twój sztab zdoła się sprytnie zabunkrować.

Po drugie, gdzie by się sztab twojego przeciwnika nie ustawił, masz zawsze co najmniej jedno miejsce za swoim sztabem, z którego możesz razić przeciwnika.

Kolejnym ważnym powodem jest fakt, że sztaby wspomagające jednostki walczące wręcz, czyli przede wszystkim Hegemonia i Borgo będą musiały ułożyć się na środkowym pierścieniu. Łatwo wtedy im uciec, a co za tym idzie, odsunąć się od jednostek przeciwnika wspomaganych przez sztaby.

Co jeśli przeciwnik pierwszy ułożył sztab? Pozostaje się dostosować.

Jeśli sztab przeciwnika wylądował na środku stołu, ułóż się na środkowym pierścieniu. Jeśli (najczęściej Molocho) ułożył się w rogu masz dwie dobre opcje: Uciec gdzieś daleko, licząc na wymianę ognia, lub spróbować umieszczyć się tak, żeby jedną ścianą dotykać sztabu przeciwnika a drugą końca planszy. W ten sposób bonus Twojego sztabu będzie zawsze działał (nawet dla jednostek do walki wręcz) a sztab Molocho, chcąc wystawić jednostki strzelające do rażenia twojego sztabu z bonusem ze sztabu, będzie je wystawiał tuż pod Twój sztab sprawiając, że rzadko przeżyją bitwę. Do tego będziesz miał co najmniej jedno wygodne, łatwe do zabunkrowania miejsce z którego ustawiony strzelec będzie raził sztab Molocho z bonusem.

PANUJ NAD SYTUACJĄ

W takiej gry będziesz miał największą szansę na wylosowanie bitwy, ale najmniejszą na wylosowanie żołnierza. Taki stan rzeczy będzie cię zmuszał do ciągłego dostosowywania się warunków i uruchamiania bitwy. Pamiętaj, że każdy zysk jest ważny, ale jeśli bitwa ma w rezultacie zadać przeciwnikowi jeden czy dwa obrażenia więcej, musisz mocno zastanowić się nad bilansem jednostek. Strata jednego twojego żołnierza boli mocniej, niż pierwszego lepszego mutka, zbira czy maszyny. Rada jest taka: dobra bitwa dla Posterunku to taka bitwa, po której



ABC DOWODCY

zostanie żołnierz wciąż rażący sztab przeciwnika. To właśnie wtedy pierwszym działaniem przeciwnika jest niwelowanie twojego żołnierza, dopiero potem koncentracja na zadawaniu ci obrażeń.

NIE DYSKUTUJ. WALCZ.

Wyciągasz żeton Likwidatora i bitwę. Ustawiasz Likwidatora za sztab i niech się dzieje, uruchamiasz bitwę. Łatwe 4 punkty obrażeń w sztab przeciwnika. To nie jest łut szczęścia. Posterunek non stop ma na ręce taki właśnie zestaw: coś co strzela, i bitwa pozwalająca nacisnąć na spust. Jeśli w bitwie Ganger wspomagany sztabem ma was kopnąć za 2 dmg, a Wy w odpowiedzi macie strzelić dwa razy Komandosem z za sztabu to niby zysk żaden, ale Ganger po tej bitwie pójdzie wachać kwiatki od strony korzeni, a wy wciąż macie gościa który z uśmiechem zmienia magazynek. Wiele bitw może kończyć się zadaniem sobie takich samych ran, ale pamiętaj: jednostki do walki wręcz giną szybciej. Zastanawiając się nad bitwą myśl przede wszystkim o tym jakie jednostki w niej przepadną. Jaki będzie bilans zysków i strat w dłuższej perspektywie czasu.

To, że masz mniej żołnierzy nie znaczy, że masz kulić ogon. Czasem Posterunkowi do walki wystarczy tylko ruch i bitwa! Usu-



wasz ruchem sztab z przed nosa atakujących i włączasz bitwę, po to, żeby w 0 inicjatywie kościć samym tylko sztabem wrogie jednostki czy moduły. Mając mniej żetonów planszy uczysz się wykorzystywać żetony natychmiastowe.

EWOLUJ TAKTYKĘ Z BIEGIEM CZASU

Przemyśl ile jeszcze zostało bitw. Nie ważne jaka sytuacja będzie na stole pod koniec gry. Ważne, jakim wynikiem punktowym się zakończy.

Grając Posterunkiem musisz mieć gdzie uciekać. Powolna taktyka Borgo ustawiania mutków w narożnikach planszy szybko kończy się tym, że nie masz gdzie stawiać żołnierzy. Panuj nad tym, żeby przez większą część gry plansza była jak najbardziej czysta. Używaj sztabu do kasowania jednostek przeciwnika. Mimo, że Biegacze ze względu na przeciętną inicjatywę są marni do ataku na sztab przeciwnika, są idealni do „wyrzucania śmieci” w postaci samotnych jednostek przeciwnika czy modułów.

Tyle, jeśli chodzi o taktykę ogółem. Poniżej masz parę tricków jak „przydatne” może się stać „ratujące tyłek”

TRICK Z DYWERSANTEM

Dywersant to moduł obniżający inicjatywę jednostek przeciwnika. Do czego służy? Jak sama nazwa wskazuje, może zasymulować sieć. Zdziwiony? Przecież w Posterunku nie ma sieci! Formalnie nie ma, ale jak się nie ma co się lubi, to się kombinuje z tym co się ma.

Dywersant potrafi namieszać na polu bitwy to pewne, ale czasem można użyć go właśnie do „prześlizgnięcia się” inicjatywy przeciwnika. Najczęściej działa to na Molocha, ale i inne frakcje też są na to podatne.

O co chodzi? Otóż trzeba tak ułożyć Dywersanta, żeby zginął w inicjatywie poprzedzającą atak którego chcemy uniknąć. Żeby sztuczka się udała, musimy Dywersantem „podpiąć” się do dwóch jednostek przeciwnika, z których ta „szybsza” zabija Dywersanta.

Rzucę ci przykład: kładziesz Dywersanta koło Gladiatora i Bydlaka. Obaj mają obniżoną inicjatywę, więc Bydlak zabije Dywersanta dopiero w 1 inicjatywie. Kiedy Dywersant zejdzie z planszy nastanie inicjatywa zero-wa. Gdyby Dywersant wciąż żył, Gladiator uderzałby właśnie teraz. Skoro nie żyje, Gladiator ma swoją normalną inicjatywę 1. Jego czas już minął. Mógłby razić nasze jednostki lub sztab, ale jego inicjatywa „prześlizgnęła się” koło niego.



ABC DOWODCY

Część z was zna ten trick, część jeszcze o nim nie słyszała. Dobrze wyrobić sobie oko i widzieć wszystkie sytuacje kiedy Dywersant może tak zadziałać. To mało popularne zagranie, więc tym łatwiej zaskoczyć nim przeciwnika!

OBRONA SKOPEREM

Przejąć czyjs moduł Skoperem i wykorzystać cechy tego modułu do ataku na sztab przeciwnika: rzadko się ten trick udaje. Moduły przeciwnika mają często tylko jedną stronę aktywną i jest ona zajęta przez jednostkę przeciwnika. Dużo częściej lepiej jest użyć Skopera jako inwestycję na przyszłość blokując miejsca koło których przeciwnikowi opłacało by się ułożyć moduły. Taka inwestycja często się spłaca, a taktyka długofalowa daje wymierne rezultaty. Albo przeciwnik poświęca czas na zdjęcie Skopera, przez co ma jej trochę mniej na robienie mam kuku, albo Skoper spłaca się nie tyle przejmując dla nas moduł, co „wyłączając go” dla przeciwnika.

PIĘSCIARZ I PANCERZ WSPOMAGANY

Te dwie jednostki to świetny materiał na samobójców. Pięściarz ustawiony pod sztabem przeciwnika wspomagany przez nasz sztab



najczęściej nim zginie zadaje 4 obrażenia. To 20% żywotności sztabu przeciwnika wytłuczonych stalowymi pięściami zaledwie jednej jednostki.

Pancerz wspomagany, z drugiej strony, ustawiony w ten sam sposób, to aż 6 obrażeń... Ale dla czego tak głupio tracić wyśmienitą jednostkę?

Ponieważ Pancerz na planszy razi przeciwnika w oczy jak lampa fosforowa, więc utłuczenie go przez przeciwnika to zazwyczaj tylko kwestia czasu. Marzenie o bieganiu po planszy i zdejmowaniu jednostek przeciwnika rzadko kiedy się spełnia. Dużo częściej przeciwnik reaguje wystawieniem czegoś co ma zabić Pancerz i wywołaniem wojny. Stracić Pancerz zanim zdoła zadać ładnych parę obrażeń w przeciwnika to niepowetowana strata... Nie poświęcić Pancerza jest najlepiej na samym początku tury, lub wtedy, kiedy wiemy, że sytuacja jest temu sprzyjająca. Jeśli jednak Pancerz ma szansę na bohaterką śmierć po uprzednim zadaniu 6 obrażeń w sztab przeciwnika – nie namyślajcie się. Lepszy 6 dmg w garści, niż gorycz zawodu i smak porażki – bo w każdej frakcji są narzędzia do szybkiego ubicia Pancerza.



tą

DWIE STRONY FRAKCJI

To taka ciekawa rzecz która w podstawowych frakcjach występuje tylko w Posterunku (Pancerz Wspomagany) i Molochu (Jaggernaut). To posiadanie jednostek które nie są symetryczne, czyli nie da się przez nie przeciągnąć osi symetrii. Czemu o tym wspominam? Cóż. To taki maluteńki szczegół, ale warto wyrobić sobie nawyk myślenia o tym.

W Hegemonii czy Borgo nie ma żadnego znaczenia czy wystawimy atakującego trochę po prawo czy trochę po lewo sztabu przeciwnika. W przypadku Pancerza ma to znaczenie. Jeśli do ataku na sztab przeciwnika wystawiacie na przykład Pięściarza lub Biegacza, i wydaje się wam, że nie ma znaczenia z którego hexa zaatakujecie, pomyślcie o Pancerzu. Może lada moment wpadnie wam na rękę? Gdzie wtedy będzie pasował?

ODPRAWA

Istnieje masa „dobrych rad” do których sam dojdiesz jeśli poświęcisz Posterunkowi trochę czasu. Przede wszystkim pamiętaj o podstawach: korzystaj z ruchu, dbaj o jednostki i nie bój się walczyć do ostatka o kolejny dzień życia ludzkości.

DODATEK NADZWYCZAJNY: O SYSTEMACH AUTORSKICH

PRZYGOTOWAŁ: ANDRZEJ STÓJ
ŹRÓDŁO: BLOG 3K10

#35 odsłona Karnawału blogowego przyniosła m.in. świetny zbiór felietonów poświęconych zagadnieniu systemów autorskich. Mamy przyjemność załączyć go jako dodatek do niniejszego numeru. Zanim jednak oddacie się lekturze, zapoznajcie się z tekstem koordynatora przeświadczenia, Andrzeja Stója.

Wzebranych przeze mnie materiałach sześciu twórców świetnych, erpegowych materiałów opowiedziało nam o swoich doświadczeniach z systemami autorskimi. Z tych wszystkich gier, które nierzadko wciągały ich (oraz drużyny, którym prowadzili) na długie miesiące, a czasem lata, jedynie fragmenty niewielu ukazały się drukiem. Neuroshima MOracza oraz kilka projektów Erpegisa to w zasadzie wszystko, jeśli nie liczyć scenariuszy Kaduceusza opartych na jego wariancie FATE. Czy oznacza to, że te systemy autorskie są gorsze niż gry publikowane komercyjnie? Moim zdaniem nie, mają jednak pewne cechy, które sprawiają, że nie nadawałyby się do druku.

Były tworzone z sercem, z pasją, z wyraźnym motywem przewodnim, wyłącznie dla własnych potrzeb, dla siebie i grupy znajomych. To nie

były D&D z tysiącem klas prestiżowych ani napakowany settingami na każdą okazję SWEPL. Prawdopodobnie wiele z tych projektów nie miało gotowej mechaniki – wystarczyły darmowe albo własne, niespisane do końca szkice zasad. Jeśli jednak chodzi o tematykę, o fabularne mięcho, tu te autorki miały już się czym pochwalić. Nie chodzi nawet o „pińcet” stron tekstu napakowanego nieważnymi, nudnymi jak flaki z olejem opisami kolejnych państw, ale rzeczy, które pojawiają się na sesjach. Ba, na pewno nie wszystkie doczekały się spisania choćby w części.

Systemy autorskie to gry, którymi nie zawsze wypada chwalić się przed znajomymi. Świetne sesje, niesamowity klimat i dopasowana do świata mechanika nic im nie powiedzą. Jeśli nie grali w nie sami, nie załapią nastroju, jaki pojawił się przy stole podczas gry. Jeśli nie przeczytają

zasad, nie skumają, że reguły są może i proste, nieprecyzyjne, ale za to bardzo dobrze oddające realia settingu. Dla nich takie systemy będą po prostu heartbreakerami.

MOJE AUTORKI

Mam na dysku od cholery pozaczynanych systemów autorskich – nowych mechanik, settingów do wykorzystania z d20 albo SW i kilku całych gier. Jest tam pierwsza wersja 3k10, opublikowana kilka lat temu na moim blogu, tak uniwersalna, że zupełnie nijaka. Leży projekt zasad opartych o rzut jedną kością dwudziestościenną, oparta na jednym poziomie współczynników (bez umiejętności), wykorzystujący poza podstawowymi cechami słowa-klucze działające podobnie do aspektów w FATE. Jest całkiem niezłe działająca mechanika będąca przeróbką wcześniejszego 3k10, wykorzystująca trzy k12 – bardzo prosta, z kilkoma patentami, których jeszcze nie spotkałem w mainstreamie. Myślę, że żaden z tych projektów nie dotrwa do końca.

Podobnie, wąpnię w ukończeniu Metropolis, postkapokaliptycznego świata będącego cmentarzyskiem technologii, w którym wszystko – w tym ludzi – produkują starożytne maszyny. Już dawno temu porzuciłem Multiversum, setting na SW opowiadający o podróżach w czasie i do innych wymiarów, z H.G. Wellsem w roli głównego mąciociela. Leży Midgard, będący światem z mitów skandynawskich przeniesionym w realia „bliskiej przyszłości”. Leży Wyprawa, prosta gra pomyślana jako wprowadzenie w RPG, oparta o fabułę losowaną ze specjalnej talii kart.

Żaden z tych światów, ani jedna mechanika nie zostanie ukończona z prostego powodu. Są spisane, ale ani jeden setting nie był miejscem akcji choćby pojedynczej sesji, na wymyślonych zasadach nie poprowadziłem choćby jednej przygody. Niektóre mają po kilkadziesiąt stron maszynopisu, ale to materiał nieznannej jakości, który na dobrą sprawę przegrałby w mojej ekipie z Pathfinderem, WFRP czy Neuroshimą.

DAWNE SPRAWY

Były jednak projekty, w które grało się nam świetnie, choć nie doczekały się własnego podręcznika. Przez kilka miesięcy graliśmy w Dragonballa Z, najpierw na mechanice Earthdawn, potem na bezkosztowym Amberze. Z perspektywy czasu nie miało to zbyt wiele sensu, ale wtedy z wypiekami na twarzy tworzyliśmy sobie kolejnych wojowników marząc, że kiedyś uda nam się zrobić z nich super sayian-jinów. Przez kilka długich wieczorów pogrywaliśmy w nienazwa-

nym systemie osadzonym w realiach serialu Robin of Sherwood. Bardzo fajnie sprawdziła się mechanika Cyberpunka przeniesiona w realia Warhammera 40000. Przez te wszystkie lata od wydania pierwszej, polskiej edycji WFRP grałem lub prowadziłem masę różnych autorek. Jedne były gorsze, inne lepsze – łączyło je jednak to, że przygody poprzedzały podręcznik.

SUPER-PROFESJONALNE GRY KOMERCYJNE

Bardzo łatwo można się nabrać na systemie „komercyjnym”. Celowo piszę w cudzysłowie, bo spora część tego, co pojawia się w sklepach internetowych to systemy autorskie z fajnymi okładkami. Człowiek czyta zajawkę, patrzy na grafiki, napala się, kupuje... i po kilku stronach żałuje, bo to w zasadzie to samo, co X innych gier. Nie dość, że pozbawione fajnych cech, nadających światu czy mechanice charakteru, to w dodatku wtórne do bólu, chaotycznie spisane, z naiwnym settingiem. Brnie się potem przez kilkaset stron zasad próbując się przekonać do tego, że przynajmniej kupiło się przetestowane, sprawdzone zasady. I tu kolejna niespodzianka – wydanie na papierze nie oznacza, że ktokolwiek poza autorem zobaczył reguły. Ba, sam twórca mógł olać matkę i wpisywać cyferki „na czuja”. Możesz się śmiać, ale taka jest prawda. Duża część rynku RPG to autorki, heartbreakery. Nie dajcie się naciągnąć. Żeby nie być gołosłownym, dwa przykłady z naszego poletka: Charakternik i Arkona.

PISANIE PODRĘCZNIKA

Na koniec została do wyjaśnienia jeszcze jedna sprawa. Pisałem wyżej o świetnej, nietuzinkowej tematyce systemów autorskich. To... nie do końca prawda. Łamacze serc mają to do siebie, że nie ma w nich krzty oryginalności, ale autor i jego gracze często tego nie zauważają. To w zasadzie najważniejszy powód, dla którego autorki powinno się zostawić w szufladzie. Przygotowanie, promocja i pisanie systemu z zamysłem wydania to już inny temat, w dodatku dokładnie obgadany. Jeśli spojrzeć na wydane na rynku autorki (w tym anglojęzyczne heartbreakery udające profesjonalne gry), można dojść w zasadzie do jednego spostrzeżenia.

Chcesz stworzyć autorkę? Pisz dla siebie i swoich kumpli. Nie pakuj się w projektowanie całego podręcznika, jeśli nie wiesz czy przekonasz do tej gry znajomych. Nie opisuj X wieków historii nie upewniwszy się wcześniej czy komukolwiek będzie się chciało przeczytać wprowadzenie. Nie rozmyślaj o tym co będzie, jak jakieś wydawnictwo odkryje Twój talent i przyjmie autorkę do publikacji, bo nic takiego się nie stanie. Serio, szanse na to są tak małe, że nawet nie ma o czym wspominać. Nawet jeśli o twoim systemie stanie się głośno i pojawią się ludzie wspierający projekt szanse na publikację na papierze będą malutkie.

Serio, lepiej pisać dla siebie.

Więcej frajdy, mniej nerwów.

Karnawał Blogowy RPG

#35

Systemy autorskie

Wstępniak

Mówi się, że każdy Mistrz Gry ma w szufladzie system autorski. Dla jednego będzie to kalka Warhammera, Neuroshima z „poprawioną” mechaniką albo d20 ze stworzonym podczas kampanii światem, dla drugiego liczący setki stron podręcznik, powstały w pocie czoła podczas wielu lat intensywnej gry. Jeszcze inny bez wahania wskaże jako autorki systemy, które ukazały się drukiem – fakt wydania nie cofnie czasu, nie wpłynie na to, jak gra powstawała, w jaki sposób ją testowano ani z myślą o kim autor tworzył tego erpega. Ile osób, tyle definicji systemu autorskiego.

Zabierając się do tworzenia własnego wpisu na 35 miesiąc KB zamierzałem poopowiadać nieco o tym, co samemu trzymam w zakurzonych szufladach i zarchiwizowanych folderach dysku. Pomyślałem jednak, że sam naopowiadałem o autorkach już wystarczająco – na 3k10, na forach czy w końcu, w Światotworzeniu. Pomyślałem, że warto by było oddać głos innym osobom – autorom, którzy na co dzień nie prowadzą swoich blogów, nie uczestniczą w Karnawale Blogowym. Poprosiłem kilka znanych w fandomie osobistości o kilka zdań na temat swoich doświadczeń z autorami. Odzew zaskoczył mnie podwójnie. Po pierwsze, sporo osób przyznało, że nie ma takiego systemu w szufladzie, nigdy nie ciągnęło ich do napisania własnej gry. Po drugie, materiały które otrzymałem to nie było „kilka zdań”, lecz olbrzymia ilość tekstu, jakiej po prostu nie mógłbym umieścić na blogu.

Publikuję je zatem w PDF.

Puszkin. Erpegis. Blaszak. Multidej. Moracz. Kaduceusz. Przed Wami masa świetnego materiału, doświadczenia osób, które miały i mają olbrzymi wpływ na polską scenę gier fabularnych. Miłej lektury!

PuszkIn

Michał Marszałik

Rocznik '76. Wieloletni współpracownik i redaktor „Magii i Miecza” oraz „Gwiezdnego Pirata”, organizator Pucharu Mistrza Mistrzów, współautor „Wiedźmina: Gry Wyobraźni”.
Założyciel serwisu internetowego Informator Konwentowy.

Najmocniejsze rzeczy które trzymam w szufladzie... Kiedyś stworzyłem PWI. System autorski będący klasycznym fantasy. Zbierającym z innych światów i mechanik to co mi pasowało najbardziej. Rozwijaliśmy go razem z moją erpegową grupą. Każdy miał inną rasę i pisał do niej teksty, wymyślał smaczki. Nigdy nie zamierzaliśmy tego wydać. Bo wydać nie było czego. Klimat był trochę zaciągnięty z Sapkowskiego. Dodatkowo ogromna ilość nazw własnych, roślin, zwierząt, odległości. Skończyło się gdy zabiłem całą drużynę jedną wielką krwiożerczą rośliną na pylistym wzgórzu. Niestety nikt nie chciał potem już grać i w system i przez jakiś czas u mnie ☺ Znowu wyszło, że rozgrywkę tworzy MG a nie świat.

Strona PWI <http://puszkinsite.rpg.pl/pwi>

Erpegis

Jakub Osiejewski

Tłumacz, bloger, fan komiksów (zwłaszcza „Kaczora Donalda”) i dobrych erpegów. Autor „Peacekeepers” oraz serii „Comicworld”, dodatków do gry fabularnej „ICONS”.

Też tak macie? Mam dziesiątki pomysłów, których nie skończyłem. Chociaż nie, mam setki pomysłów, których nawet nie zacząłem, i kilka, którym poświęciłem trochę czasu. Niektóre ujrzały w końcu światło dzienne, czy to jako opublikowany projekt, czy to jako pdf czy nawet notka blogowa.

Jednym z projektów, który być może zostanie opublikowany (w pewnym sensie już był) są Peacekeepers, pierwotnie minisetting umieszczony w Almanachu Superbohaterów. Setting traktował o pustce, jaką w świecie superbohaterów wytworzyła inwazja obcych, i o konieczności przeciwstawienia się ich powrotowi. W sumie była to nakładka na setting (i w pełnej wersji to zresztą sugeruje), niż pełnoprawny świat.

Wątki “nic nie jest takie, jak przedtem”, “potrzebujemy bohaterów, ale mamy tylko was”, “zło zostało pokonane, co dalej”, zawsze mnie fascynowały. O tym jest Peacekeepers. Setting powstał na podsta-

wie tych dyskusji, które wszyscy fani komiksów zawsze toczą. Tym razem nie spodobało nam się zakończenie epickiej sagi w komiksach o Supermenie, i zaczęliśmy dyskutować, jak wyglądałby świat, gdyby naprawdę najechało na niego tysiące Kryptonian, i co by było gdyby Ziemianie zabili ich wszystkich. W trakcie testowania zmieniło się parę konceptów, na przykład pojawiła się postać Cesarzowej; “główna zła” świata PK istnieje z kilku powodów. Jednym z nich jest fakt, że “generyczni megalomaniacy” rzadko kiedy są kobietami, drugim jest fakt, że zastanawiałem się jak mogłaby wyglądać para postaci, z których każda musi służyć drugiej. W Peacekeepers pojawiają się też elementy postcyberpunku - wielkie korporacje które rządzą światem nie zawsze chcą władzy, czasem mogą pomóc bohaterom, sztuczne inteligencje są czasem aż za bardzo ludzkie. Ogólnie, mam nadzieję, że poświęciłem temu projektowi dość czasu. Nie sądzę, żeby pojawiły się jakieś dodatki do PK - może

przygody. Myślałem nad settingiem będącym sequelem, ale niedawno właśnie wylądował na poniższej liście. Liście produktów niedokończonych.

Taer: Magia i Maszyna. Projekt na Megakonkurs.

Magia i Maszyna, to heroiczny, acz nietypowy, świat "science fantasy". Akcenty kładziemy tutaj na obronę ludzkości przed ciągłym zagrożeniem ze strony wszechobecných goblinów, zrozumienie niezwyklej technologii pierwotnych mieszkańców planety i przeżycie w niebezpiecznym otoczeniu.

Taer to planeta, na której kolonia ludzi (którzy zapomnieli wiele ze starożytnej technologii) musi walczyć z technomagicznymi goblinami, potomkami starożytnych bogów. W domyśle gra miała nawiązywać w dużej mierze do *Might and Magic*, gdzie demony były technicznie przybyszami z kosmosu a aniołowie czymś w rodzaju robotów *Prekursorów*, cyklu *Shannara* czy *Zniszczona Ziemia* Jacka Vance'a, oraz klasycznych przygód typu *Expedition to Barrier Peaks*.

Oprócz ludzi, grać można było elfem *Shee* (takie paranoiczne, goth elfy uważające że wszyscy nie żyjemy), *Devas* (ha, przewidziałem *D&D4e*? - potomkami aniołów uwiezionych na planie materialnym), *Drakonami* (jaszczuro-ludzie, zmutowani dzięki eksperymentom goblinów), oraz śmieciowymi gnomami (rodem wprost z *Landover* czy gry *Majesty*).

Co mi się w tym podoba?

Mogłoby być fajnie, steampunkowy i widowiskowo. Mogłyby być knujące stronnictwa, dziwne technomagiczne lochy. Pomysł "fantasy vs SF" jest już tak stary jak świat, ale można z niego kupę wycisnąć. Gdybym chciał, rozwinąłbym to do settingu *D&D4e* - bo zaskakująco wiele pomysłów tam się o wiele bardziej nadaje.

Co jest tam typowo "moje"?

Chyba wątki *Science-Fantasy*, to że gra powinna pasować do systemu - bo to miały być dedeki, są więc tam paladyni i druidzi, wielcy źli (gobliny) i mniejsi źli (wampiry?), którym można skopać tyłki. Brak bogów - bogowie umarli, zniknęli, zostali zabici. Były też próby walki cywilizacji z dziczą - to zawsze mi się podoba.

Dlaczego nie chcę tego rozwijać?

Przede wszystkim, lubię gry, które są "o czymś". Taer nie był o niczym szczególnym, miał być światem, który zainteresuje jury Megakonkursu. Nie do końca to wyszło, chęć nam (mi i koledze *Markosławowi*) szybko zgasła.

Zima: świat Lodu

Nawet zwykły wieśniak powie ci, że nie jest źle. Że jakoś się żyje. Ale w głębi duszy będzie wiedział, że z roku na rok, z dnia na dzień noce są zimniejsze a lato krótsze.

Nadeszła Zima i nie będzie już lata.

Ten pomysł jest owocem istnienia kolejnego konkursu - tym razem tego *TPSA*, na scenariusz, w którym zwyciężyło... Serce *Zimy*. Zdziwiającym

zbiegiem okoliczności i ten setting okazał się opowiadać o zaginionej kolonii, i ten też był postapokaliptyczny - tylko że tu Apokalipsa ciągle trwa, a świat powoli zamarza.

Po konkursie jednak wróciłem do tego projektu, i rozpisałem go na Savage Worlds. Jestem pewien jednak, że nikt w to nie zagrał. I dobrze.

<http://erpegis.files.wordpress.com/2010/04/zima.pdf>

Co mi się podoba?

Trudno powiedzieć. Na pewno fakt, że udało mi się zebrać i stworzyć w miarę spójny minisetting, fakt, że nie było to kolejne fantasy, i że wiele wątków nawiązywało do jednego tematu - Zimy i zimna. Jest tam kilka nowych, myślę nieskromnie, że dobrze dopasowanych przewag. Mam lekką nadzieję, że pewne rzeczy z tego settingu trafią do Nemezis :)

Co tam było moje?

Walka cywilizacji z dziczą, zagrożenie. Inna post-apokalipsa, nie tylko Fallout. Wielcy źli stojący za wszystkim, którym można skopać tyłki.

Dlaczego nie chcę tego rozwijać?

Bo setting był nudny. Nie sprecyzowałem największego zagrożenia, nie scharakteryzowałem miejsc, więc nie mogę sobie wyobrazić sesji w tym świecie.

Druga strona świata

<http://erpegis.files.wordpress.com/2010/06/druga-strona-swiata.pdf>

Jesteś zwykłym człowiekiem w miejscowości Kieraty Wielkie, na południu Centralnej Polski, niezbyt daleko od Radomia. Jest rok 1977, środek epoki propagandy sukcesu i złote lata PRL.

Gdzieś tam jednak jest Nadir – magiczny świat zamieszkiwany przez nieludzkie rasy.

Tę kampanię zawsze chciałem poprowadzić. I zrobię to, jak tylko doczekam się stałej drużyny! Bohaterowie rozpoczynają kampanię jako zwykli ludzie w małym, ostatecznym zaścianku PRLu, ale wkrótce odkrywają, że potrafią przenosić się w inny, magiczny świat! Pierwotnie DSŚ (która nie nazywała się tak jeszcze) miała być mindfuckiem – gracze nie mieli wiedzieć, który świat jest realny, a który jest halucynacją. Ten świat akurat potrzebował bohaterów - BG mają zostać wplątani w wojnę między elfowatymi Ilojami a jaszczurzymi Tuame... Ale nie znaczy to, że w Kieratach Wielkich zapanuje spokój - wprost przeciwnie, bohaterowie popadną w konflikt między politykującym dyrektorem cukrowni a mieszkańcami chcącymi otworzyć muzeum w mieście.

Co było fajne?

Dużo rzeczy! Przede wszystkim specjalnie starałem się stworzyć konflikt między jednym a drugim światem, zastanawiałem się nad tym, jak się mają one przenikać, starałem się by rasy i magia były ciekawe (to akurat nie wyszło). Wyszli mi fajni NPCe, i kiedyś na pewno ich użyję.

Co było mojego?

Brak bogów (ha, ha), Wielcy Żli stojący za wszystkim, którym można skopać tyłki.

Dlaczego nie chcę tego rozwijać?

Nie powiedziałem że nie chcę! Ale musiałbym to pouklądać i co najważniejsze przetestować.

Czynnik Delta

Proto-setting o superbohaterach, wypączkował z licealno-podstawówkowego pogryw w MSH. Co było tam ciekawego? Główny bohater, Dr. Rex, straszna Mary Sue, który stał się twórcą wszystkich bohaterów na Ziemi, i walczył z okrutnym lotrem.

Gra miała dotyczyć różnych mechanik, od 4 Colors po Mutants and Masterminds i miała być fajna i widowiskowa. Plusem był fakt, że zacząłem grę spisywać po angielsku, ale i tak powoli mi to szło. Była kijowa, i bardzo się cieszę, że to co było w niej fajne skanibalizowałem do Peacekeepers i kilku innych pomysłów; niektórzy bohaterowie wspomniani w Peacekeepers pochodzą właśnie z Delta Factor, albo z Nowej Ery. Rozdział o archetypach dodany w Almanachu superbohaterów oraz rozdział z poradami dla MG są luźno związane właśnie z DF.

Z DF wypączkowała Nowa Era - pomysł będący w zasadzie zryną z serii Wanted. Złoczyńcy pokonali superbohaterów i rządzą światem - ale nagle pojawiają się nowi superherosi. Kilka pomysłów z Nowej Ery również znajdzie się w Peacekeepers.

Scarlet Wastelands

Nie tylko niedokończony pomysł, ale nawet nie zaczęty. Ot, wpadłem na pomysł by zaimprovizować kilka rzeczy na temat świata do D&D, wyłącznie w celu udoskonalenia warsztatu. Kilka opisów na temat wyniszczonego magiczną wojną świata, potworów, bogów. Swoje zadanie spełniły i do nich nie zajrzałem już więcej.

Dinołowcy

Drugiego grudnia 1990 roku w USA po raz pierwszy spostrzeżono żywego brontozaura. Gad, choć zachowywał się spokojnie, to jednak samym rozmiarem i apetytem terroryzował małe miasto w Dakocie. Sprawą zajęli się zarówno naukowcy z uniwersytetu, jak i agenci FBI. Rząd zdecydował się utajnić sprawę, a obecność gada wytłumaczono próbami do nadchodzącego filmu Stevena Spielberga.

Kampania w klimatach tandetnych filmów pulp z lat 90. i 00. Powoli, na Ziemię przedostają się dinozaury. Pierwotnie BG mają na nie polować, ale z czasem dowiadują się, że za obecnością gadów stoi ktoś jeszcze...

Ale tak naprawdę ile różnych przygód da się poprowadzić o polowaniu na dinozaury w Nowym Jorku? Zwróćcie uwagę, że napisałem "filmów" a nie "seriali". Po kilku spotkaniach z dinozaurami gra mogłaby się kompletnie wyczerpać. Swoją drogą pierwszy setting na tej liście, który nie jest postapokaliptyczny!

Karabiny atlantydy wersja 2.0

Niemal przepisana od nowa wersja mojego scenariusza Quentinowego sprzed paru lat. Wtedy chciałem wyrzucić ten pomysł z siebie, i cieszę się, że udało mi się zamknąć pomysł. Parę osób mówiło mi, że warto przystąpić ponownie do Karabinów, teraz gdy wyszła Sensacja i przygoda, ale nigdy nie byłem pewien, od czego zacząć. "Może kiedyś" oznacza w praktyce nigdy.

Amazonki

Jak wiele seksizmu można wcisnąć do przygody pulpowej? W tej przygodzie bohaterowie zetknąć się mają z nieokielznanymi, dzikimi, pięknymi Amazonkami planującymi najazd na ich rodzinne miasto. Planowałem poprowadzić tę przygodę na Avie, ale nie mogłem pojechać na ten konwent i przygoda leży niedokończona na dysku twardym.

Totalnie nienazwana gra szpiegowska

Czego mi brakowało w Savage Worlds? Settingu szpiegowskiego. A że Jamesa Bonda nie trawię, lubię zaś wszelkie parodie, od Get Smart po Austina Powersa, chciałem zaplanować wesoły, humorystyczny setting o walce dwóch organizacji o Władzę nad Światem! Ale i tu przeszkodził mi komercyjny projekt - Agents of Oblivion daje mi dużo ciekawych fajnych możliwości. Choć to horror, można to skrócić w stronę humoru - przede wszystkim zasady szpiegowskich gadżetów są dużo lepsze, niż moje.

Dzień po klęsce/piąty rozbiór Polski

Jak wiadomo, wizje przygłupów najlepiej nadają się na settingi RPG. Naziści na Antarktydzie, jaszczury kontrolujące świat, niewidzialne helikoptery - to wszystko jest miodne. Dzień po klęsce był krajową odpowiedzią na takie gry - gra osadzona jest w Polsce po wstąpieniu do Unii Europejskiej, która rzecz jasna jest sterowana przez komunistów, masonów, homoseksualistów i niepełnosprawnych, bohaterowie zaś mieli wcielać się w dzielnych Słowian podejmujących nierówną walkę z zaborcą. Innymi słowy, adaptacja "Operacji Chusta" do gry fabularnej.

Ten projekt przynajmniej częściowo ujrzał światło dzienne, jako półtora strony opisu Regionu Przywiślańskiego w Interface Zero; ale i tu ubiegła mnie inna produkcja - mianowicie znakomita polska gra oparta na licencji CC - "Idée Fixe".

Comicworld France, Comicworld "Las Vegas"

W kolejce do publikacji czekają dwie kolejne części Comicworldów; jedna niemal gotowa, poświęcona Francji, druga poświęcona Babylon City, Las Vegas kontrolowanego przez nekromanckich superzłoczyńców. Z powodów raczej niskiego zainteresowania, zmian u Gramela i zmiany właściciela licencji ICONS dalsze części Comicworldów mają małe szanse wyjść.

“Justice League of Toytown”

To najnowsza i chyba najsmutniejsza pozycja na tej liście. Humorystyczna parodia settingów superbohaterskich, gdzie gramy nie tyle superbohaterami, co figurkami superbohaterów. Miasto Zabawek, mocno zainspirowane książką “Hollow chocolate bunnies of apocalypse”, cyklem komiksów Fables, grą Army Men (i oczywiście nieśmiertelnym Toy Story), nie

jest takie cukierkowe, jest mafia i plugawi złoczyńcy.

Tylko pisałem to z myślą o ewentualnej publikacji. Po angielsku. Amerykanie są inni. Mówiąc krótko: Nie potrafię pisać dla dzieci, które coraz częściej pojawiały się w grupie docelowej odbiorców. Gra miała być w pewnym sensie sequelem Peacekeepers; czekam więc na jakąś nową inspirację.

Blaszak

Marcin Blacha

Wieloletni redaktor Wydawnictwa Portal, współautor „Neuroshimy”, „Monastynu”, autor scenariuszy d20. Od kilku lat związany z CD Projekt RED.

Mój najstarszy sensowny pomysł na autorkę został rozebrany na części, które wylądowały w różnych miejscach. Nawet nie pamiętam jego tytułu. Przypominam sobie jeszcze dwa inne pomysły zawieszony we wczesnym stadium projektu.

W czasach popularności Nowej Fali wymyśliłem grę o pensjonariuszach domu spokojnej starości, którzy nocami zmieniali się w super-bohaterów. Byli zamaskowani, więc nie znali dziennych tożsamości innych postaci. Zagadką były również tożsamości łotrów. Jedyne, co podejrzewali gracze, to że wywodzą się oni z najbliższego otoczenia: spośród sanitariuszy, lekarzy, członków rodziny i dostawców, co miało budzić podejrzliwość. Każdej nocy bohaterowie ratowali świat, a nad ranem wracali do łóżek. Musieli bacznie strzec swoich słabych punktów. Odpowiednikiem kryptonitu były bolące plecy, skleroza i inne dolegliwości sędziwego wieku. W zamierzeniu miała to być gra ciepła i zabawna.

Dużo bardziej dziwnym i niedopracowanym pomysłem było "Drugie przyjście". Najpierw gra SF, w której ludzkość odkrywa nowe światy. Na niektórych z nich Chrystus zbawił mieszkańców, na innych zaś nikt o nim nie słyszał. Rozpoczynają

się wojny religijne o prymat w kościele, krucjaty i misje nawracające niewiernych. Przede wszystkim zaś oczekiwanie na Paruzję na jednym z nowych światów.

W wariacie fantasy istniały trzy światy-wymiary, trochę jak u Lewisa. Ze świata po Apokalipsie pochodziły podejrzane i tajemnicze elfy. Ci groźni intruzi mogli przybyć do świata centralnego jedynie na zaproszenie i mogli nauczyć każdego komend-zaklęć wydawanych niewidzialnym nanodemonom przywożonym z ojczyzny.

W centralnym świecie, którym było Imperium Rzymskie Zbawiciel już przyszedł na świat, wywodził się jednak z barbarzyńskiej i prześladowanej rasy orków, która prowadziła wojny u granic cesarstwa.

Pelandrą był pokryty dziewiczymi lasami świat zamieszkiwany przez beztroskie i skłonne do radości trolle, podobnie jak orkowie niewolone przez ludzi.

Multidej

Rafał Szyma

Od wielu lat związany z Wydawnictwem Portal – współautor sporej części linii gry fabularnej „Neuroshima”, redaktor naczelny Gwiezdnego Pirata, współautor „Neuroshimy Tactics”.

0. Wstęp

Mistrz Gry robi grę.

Nieważne, czy prowadzi przygodę z gotowego scenariusza, wymyśla własną, tworzy scenerię, lokację, BNów, swoją krainę, czy wreszcie - swój świat. Albo - na poziomie mechaniki - obmyśla drobne łatki w podręcznikowych regułach, większe modyfikacje, aż po komplet własnych zasad. Tworzenie jest wpisane w rolę MG, jest jedną z realizacji tego „fachu”. Systemy autorskie są tego naturalną konsekwencją.

Game Masters. We make the game :)

1. Mój pierwszy raz

Rok 1995, mniej więcej trzeci miesiąc od mojej pierwszej sesji RPG. Wówczas jeszcze nigdy nie

mistrzowałem, ale wydało mi się oczywiste, że najlepiej się do tego zabrać, robiąc swój system. Tak powstała kampania z własną mechaniką o tym, jak to ekipa cyberpunkowych postaci trafia do świata fantasy. Spisane, ale nie poprowadzone, aż kilka lat później zrobiłem z tego przygodę w VR do „Cyberpunka 2020”.

2. Najbardziej grany

„Light Civilization”, system fantasy. Stworzony przez kumpla, po czym oficjalnie przekazany mi do rozwinięcia. Porządny podręcznik, pełna mechanika w kilku wersjach, opis świata, kolorowe mapy, standardowe rasy plus kilka nowych. Kupa fajnych sesji, parę większych kampanii. Pamiętam szok, gdy dowiedziałem się, że Siwy (pierwszy

autor) robił po prostu erpegową adaptację Warcrafta, ale się do tego z początku nie przyznał. Jeden z nielicznych „erpegów sprzed lat”, do których chętnie bym powrócił.

3. Najbardziej spieprzony

„Non ens”, czyli klasyka porażki twórcy systemu autorskiego. Tygodnie pracy, po to by napisać system o własnej, rozbudowanej mechanice, szeroko rozpisanej historii, kosmologii, teorii magii, religii i kupie innych, całkowicie niepotrzebnych rzeczy o zerowym przełożeniu na grywalność. Czytając inne systemy autorskie nafaszerowane śmieciami, rozpaczliwie potrzebujące odpowiedzi na pytania „Jak w to grać?” i „Po co w to grać?”, widzę w nich właśnie mój „Non ens”. Koszmar, ale przydatny: jako przestroga przy pisaniu i miarka, z którą łatwiej mi się wyławia peretki innych autorów.

4. Dzieła zebrane

Była moja „Diuna” - poprowadziłem 2-3 sesje. Był system o greckiej mitologii, bardzo fajny; można było pograć wszystkimi pospolitymi rasami (nimfy, centaury, satyry, itp.). Zagraliśmy w to, zdaje się, jedną kampanię. Na półce stoi „Akwalung”,

cyberpunk na Ziemi po podniesieniu się poziomu wód (sesji: 0, choć gra ma rozpisane dwie czy trzy przygody). Była kampania z mechaniką, o eksperymencie, który przeniósł Bohaterów do innego wymiaru. Był cykl sesji „Pszczyna RPG”, z mikromechaniką dostosowaną do imprezowych okoliczności, w jakich zwykle w to graliśmy, i świetnym patentem „what you've got is what you've got” (ekwipunek postaci to rzeczy, które gracz ma właśnie ze sobą). „Nieumarli” - spory projekt, rozgrzebany, w notatkach. „Nie-skończone Ziemie” - ultimate fantasy z jedną sesją na koncie. „Krainy Lodu”, czyli fantasy popelniona w afekcie - jako reakcja na nieznośnie tropikalnego Earthdawn. Trochę było tych projektów - mniejszych i większych, grywanych albo pozostających w szkicach - w plikach - w głowie.

5. W planach

Jest gra, która czeka na tekstową realizację. Na pewno jest grywalna, bo w odróżnieniu od większości starych systemów, tym razem zacząłem od sesji. Ma wykop. Jest mroczna i zarąbista. Kipi od klimatu. Dam znać, jak będę z nią „tak daleko”.

MOracz

Michał Oracz

Związany z Portalem od pierwszego numeru magazynu. Współautor „Neuroshimy”, „Monastyru” oraz wielu innych produktów Wydawnictwa Portal. Autor „De Profundis”, „NS Hex”.

Pierwszą moją "autorką" (nie wydaną grą rpg i co ważniejsze, tworzoną bez myśli o jej wydaniu), stworzoną jeszcze za szczeniaka, był gruby zeszytik, w którym słów prawie nie było w ogóle. Był to labirynt, o tyle ciekawy, że w zasadzie bez rozwidleń i zakrętów - jakoś nie zauważyłem wtedy, że coś w nim nie gra. Na każdej stronie narysowany był krótki odcinek korytarza i symbolicznie zaznaczone "niespodzianki" (czyli jakieś pułapki, ciekawostki, spotkania). Labirynt ten był przeraźliwie trudny do przejścia, dlatego... gracz dysponował kilkoma życiami - dokładnie jak w popularnych w tym czasie grach na Commodore C64. Gdy postać zaliczała

śmiertelną wtopę, skreślałem ludzika i luz, grał dalej. Żeby było jeszcze bardziej bez sensu, ludzików było około 5 dużych (wielkości dwóch kratek w zeszytynie) i... 3 małe (wielkości jednej zeszytynowej kratki). Te małe "oczywiście" służyły do wchodzenia w bardzo wąskie szczeliny spotykane po drodze. Gra nie miała nazwy.

Niedługo potem, po niezliczonych rozgrywkach w "labiryntówki" u starszych kolegów mojego brata, zdecydowałem się na drugie podejście, już bardziej zaawansowane. Zacząłem tworzyć księgę gry. Wciąż jednak nie miałem w tym czasie okazji zobaczyć na własne oczy jakiegokolwiek prawdziwej, wydanej rpg, więc tylko

sobie wyobrażałem, o co chodzi, na podstawie kilku przeczytanych artykułów w magazynie "Razem" i na podstawie własnych bolesnych doświadczeń w tej dziedzinie. Zeszycik ten mam niestety do dzisiaj. Katalog kilkudziesięciu potworów bez najmniejszego opisu fluffowego (była tylko nazwa i cyferki) zaczynał się od potwora o nazwie "Dziadek". Chodziło o zwykłego dziadka, takiego, który zadaje zagadki wzamian np. za klucz do drzwi za jego plecami, no ale nie wymyśliłem dlań innego miejsca w księdze gry niż katalog potworów. Były tam jeszcze skarby, znaleziska, bronie i kilka czarów oraz eliksirów. Co najbardziej przerażające, prowadziłem tę grę wielokrotnie, nawet na szkolnych wyjazdach. Choć, naśladując starszych kolegów, przygotowywałem sobie na każdą grę dokładną mapę labiryntu i zaznaczałem na niej wszystko, co było potrzebne do prowadzenia, czyli potwory, pułapki, spotkania, znaleziska i inne niespodzianki - wszystko jedynie w postaci znaczków lub niewiele mówiących nazw. Potem nastąpiło ogromne szokujące odkrycie, że da się grać "Na

Powierzchni", choć początkowo trudno było sobie wyobrazić, jak deklarować ruch - do przodu, do tyłu, na boki, na skosy? Cóż.

Po kilku latach moje systemy pędziły już ostro do przodu - przede wszystkim zaczął powstawać wielki, przeraźliwie wielki świat fantasy, który zawierał wszystko co tylko mi przyszło do głowy, wpasowane na siłę, byle było. Krainy Tolkienowskie graniczyły z krainami żywcem z Conana (o właśnie, niedługo wcześniej zarzuciłem próby prowadzenia w świecie Ery Hyboryjskiej, choć księgę wszelkich opisów wydartych z opowiadań Howarda miałem już gotową), obok tego krainy z "Prawa Sępów" Kresa, z Żelaznego i Wagnera, i na dokładkę jakieś moje własne. Jako że księgi reguł, ras i profesji mieliśmy wspólną, mój świat był tylko jednym z około siedmiu światów fantasy tworzonych w naszej grupie graczy. Wtedy wpadłem na pomysł założenia grubego zeszytu, który stanowił jakby drugą księgę świata, bardzo pomocną podczas prowadzenia, a wypełniały go tylko i wyłącznie wklejane wycinki

zdjęć, rysunki, jednowyrazowe hasła i wypisy odpowiedniej dla danej krainy muzyki, jaką warto puszczać w tle. No i jeszcze jedno: mapy. Uwielbiałem je rysować, więc co rusz dochodziła nowa map kolejnego z krajów w powiększeniu i z detalami, mapy gór, podziemi, miast, lasów, portów i wysp. Ciekawostką jest, że wiele z nazw użyliśmy wiele lat później podczas tworzenia Monastyru, a w niektórych przypadkach nawet całych krain, choć po uprzednim posprzątaniu. Ta bezimienna gra fantasy to był właśnie mój "system życia", najważniejsza gra w historii mojego prowadzenia, choć z dystansu czasu wiem, że była raczej typowym chaotycznym zlepkiem, który podobać się mógł tylko nam i który bronił się tylko przez same scenariusze i sesje.

W międzyczasie powstało kilka innych gier, również bardzo dokładnie opracowanych, do których wymalowałem dokładne mapy, spisałem całe zeszyty reguł, opisów i scenariuszy, ale które poprowadziłem jedynie kilkukrotnie. Pierwszy system był klasyczną space operą, choć z założenia zaczynającą się

na Ziemi, i to w dość militarystycznym ujęciu - misje komandosów w czasie, gdy Ziemia styka się z obcymi cywilizacjami (potem można było brać te rasy już podczas tworzenia postaci, np czteroręki lewitujący "żółw", olbrzymi małopod, czy chmura insektów o wspólnej świadomości). Gra zapisała się w naszej pamięci głównie za sprawą ustrzelenia jednego prezydenta podczas jego wizyty w kosmicznym toi toi.

W drugi system wsiąknę na długie lata, opisując świat, tworząc zawiłą mechanikę i zdolności postaci, malując mapy i ilustracje, a nawet pisząc opowiadania do tegoż uniwersum. Co ważniejsze, ta gra miała już od początku swoją nazwę: Samotni w Ciemnościach. Był to dość surrealistyczny horror w świecie snów, sterowców, wysokich na sto metrów kamienic, absurdalnych mechanizmów, nocy trwającej 3/4 doby, ludzi w melonikach i frakach, czyli ogólnie mówiąc to, co dziś nazywamy steampunkiem, a czego wtedy po prostu nie znałem. Za to znałem ryciny Alberta Robidy, książki Wellsa, Burroughsa, "Fatalne jaja"

Bulhakowa, film "Brasil", grę "Noctropolis" itd. Lata później, gdy planowaliśmy w Portalu pracę nad jakimiś własnymi grami, "Samotni w Ciemnościach" była jedną z gier mocno rozważanych. Ale w końcu padło na inną, czyli oczywiście Neuroshimę.

O Neuroshimie wielokrotnie już mówiłem, więc tutaj nie ma się co rozpisywać. Natomiast w czasie, gdy ta pierwsza, wczesna Neuroshima przechodziła największą metamorfozę ze szkolnych szkiców, notatek i grafomańskich opowiadań w grę z porządniejszymi już regułami, tabelkami, przezroczystym narzędziem do sprawdzania trafień i co najważniejsze, spisany na czysto scenariuszami (było to gdy na rynku PL funkcjonowały już Warhammer, Zew Cthulhu i Cyberpunk), równoległe powstawała inna gra, bardzo oparta na Cyberpunku, tyle że rozgrywająca się w Londynie przeobrażonym na kształt najbardziej odjechanych filmów anime, gdzie miasta dzielą się na poziomy, powietrze zasnuwane jest milionami hoverów, wszystko przypomina

ogromną wieżę Babel owiniętą niezliczonymi autostradami wiszącymi setki metrów nad ziemią. Długo czekałem na tego typu grę, gdzie postaci funkcjonują w zupełnie chorym, odczłowieczonym świecie, posiadają techniczne możliwości wręcz nieodpowiednie dla człowieka. Na marginesie, doczekałem się na coś takiego dopiero niedawno, w postaci Eclipse Phase, drażącej typowe dla anime od ponad dekady problemy transhumanistyczne.

Tyle o moich grach, ale o wiele więcej mógłbym pisać o niezliczonych rewelacyjnych "autorkach" moich przyjaciół, w tym o królowej ich wszystkich, czyli genialnym autorskim "Ghostbusters", w który zagrywaliśmy się przez kilkanaście lat, na szczęście wszystko nagrywając. Również przez lata pracy w Portalu spotkałem wiele "auterek" z ogromnym potencjałem, naprawdę robiących wrażenie. Ciekawe, gdzie te wszystkie gry w końcu wylądowały? Pewnie leżą zakurzone i zapomniane w szufladach, może i dobrze, bo trendy wciąż się zmieniają i dziś gry "robi się inaczej" ;)

Kaduceusz

Tomasz Pudło

W erpegi gra od dziewięćdziesiątego szóstego, zaczynał of CP2020, WFRP, EarthDawna. Zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów oraz Quentina. Przez wiele lat aktywny redaktor Działu Ogólnego RPG w serwisie Poltergeist; twórca konwentowej inicjatywy Orient Express promującej gry RPG spoza głównego nurtu. Obecnie częściej gracz, niż prowadzący, w wolnych chwilach dłubie przy autorskiej mechanice.

Kiedy w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych zaczynałem swoją przygodę z grami fabularnymi uważałem, że autorki są nic nie warte. Brało się to zapewne z tego, że wśród krążących po polskiej sieci autorek nie udało mi się znaleźć niczego, co na dłużej przykułoby moją uwagę. Nie to, żebym jakoś bardzo aktywnie szukał - na rynku w owym czasie brylował Mag, wydając taśmowo kolejne dodatki do WFRP, EarthDawna i innych - było w co grać. Prowadziłem zatem systemy i scenariusze, które można było łatwo dostać na rynku, autorki ignorowałem i wszyscy byli zadowoleni.

Marna opinia o systemach autorskich nie przeszkadzała mi i mojemu bratu tworzyć swoich własnych dzieł. Pamiętam z nich mgliście tylko jedno - grę o tytule Fabula (Bajka), do której powymyślaliśmy rozmaite dziwaczne stwory. Ludzi w ogóle w niej nie było, były za to drzewce, skrzaty oraz gigantyczne gąsienice. Clue gry miał być fakt, że rozwojowi statystyk postaci miał towarzyszyć rozwój jej wyglądu - gąsienice wraz z kolejnymi levelami miały zyskiwać kolejne segmenty tułowia oraz pancerz, drzewce miały się rozrastać jak drzewa. (Żałuję, że nie przyłożyliśmy się do tego bardziej - może wtedy posiadałbym jakąkolwiek wiedzę o drzewach :-). Miałem też kilku zabawnych bohaterów niezależnych do pierwszego scenariusza, który nigdy nie został rozegrany -

jak bardzo stary drzewiec, który zmęczony życiem zapuścił korzenie, a wokół siebie pozwolił zbudować wielgachną karczmę wyglądającą jak chatka na kurzej/drzewnej łapie.

Jedna z moich pierwszych kampanii na mechanice WFRP (jeszcze zanim obkupiłem się Wewnętrznym Wrogiem itd.) rozgrywała się w wymyślonym przeze mnie rejonie, który był gigantycznym kraterem, z wioską w środku i różnymi lokacjami wokół tej wioski. Pamiętam, że planowałem sobie, że gracze mogą np. iść do strumienia i szukać w nim złota albo odwiedzić (czyt. eksterminować) umieszczone tuż pod wioską i pieczołowicie rozrysowane przed kampanią (uwaga) podziemia pełne reptilionów (tadam!). Oczywiście w trakcie kampanii gracze do tych podziemi nie trafili, niemniej jednak był to mój pierwszy własny setting (i ostatni na dłuugi czas).

W kwestiach mechaniki także bardzo chętnie grałem na swoim. Nie minął rok, od kiedy zacząłem grać w erpegi, a już w me ręce wpadł FUDGE (Freeform Universal Do-It-Yourself Gaming Engine). Pamiętam, że wydrukowałem te kilkaset stron podręcznika na kartkach z recyklingu (zadrukowanych z drugiej strony jakimiś ekonomicznymi tabelami mojego ojca), pospinałem spinaczami i wertowałem zapamiętane próbując poskładać swoją własną wersję FUDGE. Wkrótce graliśmy już na FUDGE w wydaną oryginalnie do MERPa kampanię "W poszukiwaniu Palantira". Posunąłem się do tego, że stworzyłem przeliczniki - jak zmienić rozpiskę potworów z MERPowych Stworów Śródziemia na mojego FUDGE'a. Dla każdego smoka (a jeżeli czytaliście ten podręcznik to wiecie, że było ich tam multum) miałem inną, osobną rozpiskę! Moje zamiłowanie do tych maszkar skończyło się oczywiście fatalnie, gdy przekokszoną przeze mnie lodową smoczycą wybiłem $\frac{2}{3}$ drużyny, co w efekcie oznaczało koniec kampanii ;-)

FUDGE był zasadniczo bardzo pouczającym zestawem zasad, który wprost mówił swojemu użytkownikowi - żeby ci się dobrze grało, musisz stworzyć swoją własną wersję zasad, zbudowaną wedle twojego upodobania i potrzeb. Nie wydaje mi się, żeby to wtedy do mnie dotarło, bo w późniejszych latach zdarzało mi się prowadzić na mechanikach, które zupełnie nie przystawały do mojego stylu gry. Pamiętam, że gdy wygrywałem PMMa dwie pierwsze sesje prowadziłem na swoim własnym kaduFATE, a nie wiedzieć czemu trzecią, finałową, postanowiłem prowadzić na mechanice Deadlands. Od tamtego razu nigdy już na mechanice Deadlands nie poprowadziłem :->

Moje podejście do auterek zmieniło się bardzo późno - dopiero kilka lat temu, kiedy skończyłem swoją przygodę z grami indie (i zacząłem intensywnie grywać w gry video). Indiasy to zasadniczo ruch ambitnych auterek, z których wiele miało apetyt na to, by zmienić nasz sposób myślenia o grach fabularnych. Pograłem w nie kilka lat, rozbudowałem perspektywę, po czym... radośnie wróciłem do klasycznego modelu MG+drużyna graczy, który najbardziej mi odpowiada.

Zarówno FUDGE jak i indiasy stawiają nacisk na stworzenie czegoś własnego, wyjątkowego i to, moim zdaniem jest właśnie sedno grania w gry fabularne. To, że wasze sesje będą zawsze wasze i wyjątkowe. Odpowiednią perspektywę do tego dają gry video, gdzie, nawet gdy autorzy kładą duży nacisk na wielowątkowość (np. Wiedźmin 2, Dragon Age Origins), efekty są nieporównywalnie słabsze niż to, co można uzyskać w klasycznym, papierowym erpegu.

Z drugiej jednak strony - spróbujcie zabawne sytuacje z sesji lub wasze ulubione zasady dodatkowe przekazać innym graczom. W dziewięciu przypadkach na dziesięć zanudzicie pacjentów na śmierć. Ba, czasami niektórym udaje się swoje, niekonsultowane z nikim dzieła wydać i wtedy dopiero mamy katastrofę jak w Greku Zorbie. Daleko nie trzeba szukać - w najbliższym numerze Rebel Timesa recenzuję prze-złego Charakternika.

Nie znaczy to jednak, że hermetyczna twórczość autorska jest bezwartościowa. Autorki innych ludzi - te w które nie grałem, nie przyłożyłem do nich ręki - obchodzą mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg (zdarzają się pojedyncze, które mnie interesują - napisałem na przykład scenariusz do Beszamelu). Prawdziwą wartość będą mieć dla mnie i tych, z którymi grałem, nasze własne, zrobione przez siebie i dla siebie dzieła.

Myślę, że każdy prawdziwy erpegowy pasjonat powinien zrobić dwie rzeczy: - przynajmniej raz napisać scenariusz w wymyślonym przez siebie świecie i na własnej mechanice lub chociaż wersji mechaniki - ja ostatnio tak zrobiłem prowadząc Wodny Świat Fantasy (nazwa robocza :P) i byłem bardzo zadowolony - razem ze swoimi graczami wymyślić tło kampanii, bohaterów graczy i poprowadzić ją improwizując fabułę z sesji na sesję - może być sandbox lub (nazwijmy go) sandbox fabularny (w którym większą wagę przykładają się do wątków niż do lokacji i tabel spotkań losowych). Obie te rzeczy powinny powstać i zostać rozegrane - dla siebie i swojej drużyny. Dopiero ewentualnie później - opracowane dla innych.

Niektórzy mogą powiedzieć - po co tracić czas na autorską twórczość, kiedy mam pod ręką tyle materiałów z sieci, tyle dopieszczonych mechanik, etc. Też tak kiedyś myślałem. Rzecz w tym, że kiedy już macie ustalony styl, w jakim lubicie grać lub prowadzić, to większość dostępnych na rynku systemów i scenariuszy (zwłaszcza scenariuszy...) niemiłosiernie posysa. Nawet mechaniki, które są powszechnie cenione mogą w praniu okazać się nie dla was. Ja ostatnio miałem tak z Savage Worldsami, w których zagraliśmy konkretny kawałek kampanii, bym na końcu stwierdził, że im dalej w mechanikę, tym mniej mi to wszystko pasuje.

Kiedy pograliście już trochę w erpegi i poczytaliście nieco podręczników macie podstawę do tego, by sklecić swoje własne zasady i swój własny setting. Są popularne gry, w których setting i zasady to totalna kaszana, a jednak gra się w to fajnie i podręczników wychodziło do tego multum (i znów nie szukając daleko - Neuroshima). Wszyscy wiemy, że stary erpegowiec to facet (lub babka) który pozjadał wszelkie rozумы, więc nie może być gorszy od jakiegoś tam pożał się boże gej m dezajnera. Co, może nieprawda?

Oczywiście - każdy scenariusz, każda kampania, każde zasady wzbogacone o homerule to już element wyjątkowego dla was RPG. Ja swoją ostatnią kampanie prowadziłem "po bożemu" - w WFRP, na zasadach drudycji. Poprosiłem graczy, żeby domyślili jakieś watki tła i (z lenistwa :P) improwizowałem z sesji na sesję przez co fabuła była nie do przewidzenia - sterowana chwilowymi decyzjami graczy. I to też było super. Ale gdybym mógł to tę kampanię prowadziłem na własnej mechanice i we własnym świecie.

Świat zmieniłbym na autorski, wymyślany razem z graczami z dwóch powodów - dałoby to mi i im swobodę w dodawaniu do niego kolejnych elementów. Czułbym, że jeżeli coś mnie ogranicza, to tylko i wyłącznie nasze wspólne pomysły, a nie to, co wymyślił już ktoś inny. Mocniejszy byłby też wtedy efekt zaskoczenia - jest coś magicznego w odkrywaniu wspólnie tworzonego świata, we wzajemnym zaskakiwaniu się pomysłami i fabularnych scenach, które z nich wynikają.

Moja własna mechanika (ostatnia wersja Wstęgi) pozwoliłaby mi za to uniknąć scen takich jak ta: elf-kultysta staje naprzeciwko maga w środku świątyni złego boga. Rzucają się na siebie z nożami - mag musi się bronić, ale wie, że ktokolwiek wygra, poleje się krew, która ucieszy pana mordy. Jak to wygląda w praktyce na mechanice WFRP2? Elf i mag mają WW koło 40%, więc przez minutę turlamy kośćmi aż ktoś kogoś trafi...

Także - podsumowując - sesje autorskie i towarzyszące im autorskie kreacje - mechaniki, scenariusze, settingi - to dla mnie kluczowa część zabawy grami fabularnymi. Warto tworzyć na własne potrzeby i rozgrywać wyjątkowe tylko dla was kampanie na zasadach, które sami sobie dyktujecie. Nie jest erpegowcem spełnionym, kto nie spłodził swojej własnej autorki. Choćby na tę jedną, niezapomnianą sesję czy kampanię. Trzymam kciuki, żeby wam się udało :-)