



NOWE PISMO O RPG

4,99,-

ISSN 1644-7689

gwiazdny pirat

numer 1
listopad 2002

niezbędnik miłośnika RPG



Niesamowity przekrój: Rycerskie gniazdo



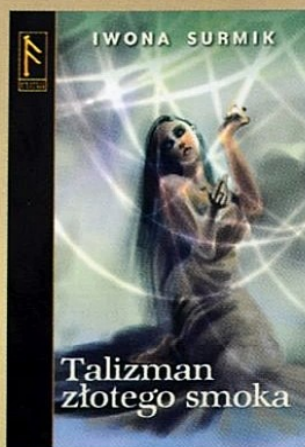
Agencja Wydawnicza RUNA

POLECA

nową serię literatury fantastycznej

Ewa Białolecka
Kamień na szczycie

Pełna uroku opowieść o przyjaźni, miłości i magii, za którą zawsze płaci się bardzo wysoką cenę. Po ucieczce z Zamku Magów grupa przyjaciół osiada na Smoczym Archipelagu. Ich towarzyszką i młodzieńczą miłością staje się Jagoda, dziewczyna o potężnym talencie magicznym, która jak oni musi ukrywać się przed starszymi magami. Chłopcy dorastają i izolacja zaczyna im ciążyć, bezpieczeństwo zmienia się w nudę, pojawiają się pierwsze konflikty. Co gorsza, okazuje się, że świat też nie do końca o nich zapomniał i spokój baśniowej wyspy rychło może zostać zburzony.

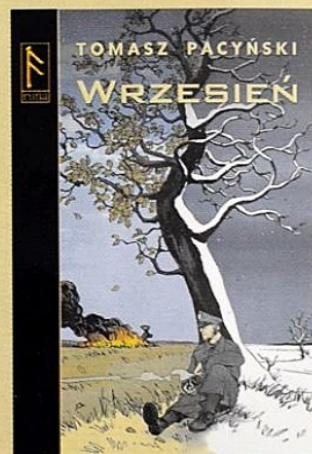


Iwona Surmik
Talizman złotego smoka

Mroczna, pozbawiona czułości i łatwych odpowiedzi historia okaleczonego dziecka, które usiłuje zapanować nad własnym przeznaczeniem. Urowadzona przez zdziczałe plemię rozbójników, Albana dorasta w chacie zaklinaczki Mei. Nie zna świata poza granicami puszczy, a dla leśnych łupieżców wciąż jest zdobyczą i niebezpiecznym dziwadłem. Całym jej dziedzictwem jest złote znamię w kształcie smoka oraz moc, która jej zdaniem niesie tylko zniszczenie i śmierć. Albana podejmuje desperacką próbę ucieczki z lasu, jednak w świecie wioski i ludnych miast pozostaje obca nawet wówczas, gdy spotyka mężczyznę, który usiłuje ją pokochać.

Tomasz Pacyński
Wrzesień

Militarna powieść SF, która w fikcję polityczną wplata gorzką krytykę Rzeczypospolitej i współczesnego społeczeństwa. Po raz kolejny propaganda zwycięstwa oraz opieka Najjaśniejszej Pani wiodły w konfrontacji z czołgami. Kiedy po przegranej kampanii Polska została znów podzielona pomiędzy najeźdźców, Wagner, oficer rezerwy rozgromionej armii, postanawia zostać w lesie. Jednak w świecie dotkniętym bezsensowną wojną nie pozostało wiele do ocalenia. Stopniowo wiara we wszelkie wartości ulega zachwianiu, a jedyną rzeczą zdolną zastąpić romantyczny mit niezłomnej walki o niepodległość staje się ucieczka w krainę fikcji.



Anna Brzezińska
Opowieści z Wilżyńskiej Doliny

Przesycona zgryźliwym humorem, przewrotna opowieść, w której baśń miesza się z groteską i zaskakująco współczesną refleksją. Wilżyńska Dolina jest ukryta pośrodku Gór Żmijowych i jakkolwiek władcy i pleban mogą mieć w tej kwestii inne zdanie nieodwołalnie i niepodzielnie należy do Babuni Jagódki. W Wilżyńskiej Dolinie jedna rzecz jest pewna – nie należy lekceważyć Babuni, niewiasty wygadanej, bezczelnej i nader niebezpiecznej. Interwencje wiedzy bezpowrotnie zmieniają los Szymka świniopasa, pięknej Jarosławy, wiejskiej ładacznicy Gronostaj i zbójcy Waligóry, a także wielu innych. Tyle że nie ma nic groźniejszego niż własne życzenia. Zwłaszcza jeśli się spełniają.

Od października

szukaj w księgarniach i salonach Empik w całym kraju.

Sprzedaż wysyłkowa i więcej informacji o książkach:

www.runa.pl



Woow, Gwiazdny Pirat!

Od pewnego czasu takim właśnie okrzykiem witają nas nasi przyjaciele na konwentach - okrzyk stał się pewnego rodzaju symbolem Pirata, symbolem o tyle przyjemnym, że powstał nawet jeszcze przed pierwszym numerem pisma i co ciekawe w pełni trafiającym w jego klimat! Gwiazdny Pirat jest tworzony z wykopem, z okrzykiem właśnie, z nieukrywaną radością z gier fabularnych. „Woow nowa gra fabularna” krzyczymy, gdy dostajemy w swoje ręce nowy tytuł RPG. Jeśli ktoś zakrzyknie „Woow Gwiazdny Pirat” na widok kolejnego numeru pisma, będzie mi więcej niż szczęśliwi!

Jaki jest Gwiazdny Pirat? Pismo w dużej części poświęcone jest aktualnościom ze świata gier. Publikujemy masę recenzji i szcycimy się naszym Test Studio. Staraliśmy się, by Gwiazdny Pirat był pełen humoru, by był - jak mówi Michał Sołtysiak - po prostu fajny. Nie narzekamy na nikogo i nie chcemy się z nikim kłócić i toczyć wojen.

Gramy nieustannie i do gry chcemy Was porwać. Gramy nieustannie i do gry chcemy porwać Cały Świat. Gramy nieustannie i mamy nadzieję, że to w Piracie widać!

Ignacy Trzewiczek
i zespół Gwiazdnego Pirata

wstępniak

Redakcja: 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15
tel./fax (032) 331-67-21
E-mail: portal@rpg-portal.pl

WWW: www.rpg-portal.pl, www.piratvalkiria.net
Redaguje zespół: Ignacy Trzewiczek (red. naczk.)
Współpracują: Michał Sołtysiak (z-ca red. naczk.),
Tomasz Z. Majkowski
Korekta i skład: Zespół

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na żadnym z nośników informacji bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Za treść reklam zewnętrznych nie odpowiadamy. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
ISSN 1644-7689
Nakład: 2500 egz.

© Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2002

spis treści

raport:

3 - Dlaczego D20?

9 - galatyczny kurier

(wieści i recenzje)

test studio:

22 - Władcy Losu

(raport o grze Nowej Fali)

tajemnica:

25 - Tajemnica Ziem Siredow

postać z wykopem:

26 - Zagraj Piratem!

tajemnica:

28 - Ostatnia baszta

przekrój:

29 - Rycerskie gniazdo

33 - Gwiazdny bazar

34 - humor

bestiariusz:

38 - Naga

złodziejska biblioteka:

40 - Lord Tyrion

zawodowcy:

41 - 4 etapy

przygoda:

44 - Czy cyberpanki marzą o średniowiecznych zamkach?



Tak wyglądał pierwszy szkic okładki Gwiazdnego Pirata



Gwiezdny Pirat jest innym piśmem niż znane, ukazujące się dotąd na polskim rynku magazyny poświęcone RPG. Nie znajdziecie tu działu Zew Cthulhu, nie ma Almanachu MG, czy też materiałów do Świata Mroku. Pirat jest inny. Przyjrzyjmy się zawartości pierwszego numeru.

Raport

Galaktyczny Kurier

Główny artykuł numeru. W każdym wydaniu Raportu podejmujemy ważny temat związany z rynkiem RPG i wydarzeniami dla nas najważniejszymi. W tym numerze oczywiście zajęliśmy się d20, w przyszłym przyjrzymy się Wiedźminowi RPG – mija właśnie rok od jego premiery. W każdym raporcie wyczerpująco i rzetelnie opisujemy dane zagadnienie, bez emocji, bez subiektywnych opinii. Raport przedstawia to co dla nas wszystkich najważniejsze.

Najobszerniejsza część Pirata – wieści ze świata RPG, wywiady i recenzje. Co miesiąc chcemy powiadamiać was o wszystkim tym, co interesującego dzieje się w związku z naszym ulubionym hobby. Będziemy rozmawiać z wydawcami, będziemy rozmawiać z autorami. Opublikujemy recenzje wszystkiego, co się ukazało w Polsce oraz najciekawszych produktów rynku zachodniego. Nasz cel jest jasny – jeśli kupicie Gwiezdnego Pirata, macz być najlepiej poinformowanym erpegowcem w kraju. Tak właśnie będzie.

Powyższy materiał to niemal połowa Pirata. Dalsza część magazynu też skonstruowana jest jasno i wyraźnie. Gwiezdny Pirat nie jest piśmem stworzonym dla Mistrzów Gry. Nie opublikujemy ani jednego artykułu z poradami na temat prowadzenia. Nie opublikujemy szkiców przygód dla MG, nie opublikujemy mini settingów tylko dla oczu MG.

Gwiezdny Pirat to pismo w całości przeznaczone dla każdego miłośnika RPG. Jeśli jesteście graczem – przeczytasz całego Pirata i każdy artykuł sprawi ci frajdę. Jeśli jesteście MG przeczytasz każdy artykuł i każdy z nich sprawi ci frajdę.

Jak to możliwe? Nie ukrywamy. Jesteśmy z tego dumni. Oto nasz sekret. Oto nasz sposób.



Publikowane w Piracie szkice przygód są napisane w zupełnie nowy, niespotykany dotąd na polskim rynku sposób. Są napisane dla graczy. Gracze czytają szkice przygody – dowiadują się z niego ciekawych informacji o danej okolicy, do której mogą trafić ich bohaterowie. Przeczytają o legendach tego terenu, o ciekawych osobach. To jest ta wiedza, którą ich postaci zdobędą w rozmowach z karczmarzami, wieśniakami, i innymi osobami. Wszystko to, czego zazwyczaj MG nie ma czasu odegrać. Z tą wiedzą, po lekturze szkicu przygody gracze przechodzą na sesję. Mistrz Gry zaczyna prowadzić. Gracze wiedzą – bo przecież wyczytali w Piracie, że na tych wzgórzach straszy, a te ruiny obłożone są klątwą... Gracze wiedzą dokładnie to co ich bohaterowie, więc mogą podjąć decyzję co chcą robić, jeszcze przed sesją zaplanować swoje kroki.

Jest i drugie dno. W naszych artykułach staramy się ukrywać tajemnice. Jeśli gracz zechce, może przez tydzień siedzieć i analizować nasz szkic. Jeśli mu się uda, odkryje zagadkę, tajemnicę, coś, co pomoże ukończyć mu przygodę. Nie musi tego robić, nie chcemy nikogo zmuszać do lektury Pirata lub spędzania długich godzin na analizie. Jeśli jednak lubisz zagadki i nudzisz się w domu – otwórz Pirata i zastanów się jakie kroki podjąć w danej krainie i gdzie kryje się tajemnica.

A gdzie reszta szkicu? Gdzie informacje dla MG? W jego głowie zazwyczaj! To facet z wyobraźnią i na pewno nasze szkice go zainspirują i sam wymyśli co ciekawego może się zdarzyć w okolicy. Z tyłu magazynu podajemy przykładowe rozwiązania.



Szkice przygód

Inne artykuły

W Piracie znajdziecie także opisy przedmiotów magicznych – także napisane dla graczy, pełne plotek i czasem fałszywych informacji. Znajdziecie w Piracie masę historii i klimatycznych opisów. Każdy artykuł jaki publikujemy jest dla graczy – nawet przygoda, którą znajdziecie na końcu Pirata ma wstęp dla graczy! Jej pierwsza strona napisana jest specjalnie dla Was, byście załapali klimat wydarzeń w przygodzie!

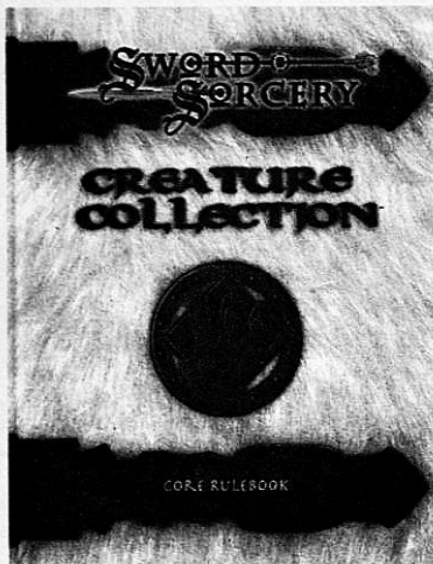
Oto Pirat! Dużo aktualności, dużo humoru i jak najwięcej materiału dla wszystkich miłośników RPG, a nie tylko Mistrzów Gry! Ruszajcie do lektury!

Gwiezdny Pirat ma swoją stronę internetową! Pod adresem: www.piratvalkiria.net znajdziecie zapowiedzi numerów, dodatkowe materiały oraz forum na którym można podyskutować na temat poszczególnych artykułów!



Krystyna Nahlik

Dlaczego d20 system?



Wszystko zaczęło się, kiedy to spece od marketingu wydawnictwa Wizards of the Coast uznali, że przyczyną osłabienia rynku RPG po roku 1993 była nadmierna mnogość konkurujących ze sobą systemów mechaniki gry. Na ile słuszna i obiektywna była ta diagnoza, postawiona przez właściciela wciąż najpopularniejszego z tych systemów, ciężko ocenić, nie ulega jednak wątpliwości, że gdy w roku 2000 firma WoTC ogłosiła swoją odpowiedź na tę sytuację, czyli ideę d20 właśnie, rynek gier fabularnych ruszył z kopyta.

Gracze, najpierw w Ameryce, a potem w innych krajach, zostali dosłownie zalani dodatkami, scenariuszami i grami RPG zgodnymi ze standardem d20. Obecnie materiały do d20 publikuje około 100 firm na całym świecie, a do chwili obecnej ukazało się już grubo ponad 700 pozycji, głównie w języku angielskim. Większość z nich to papierowe podręczniki, nie brak jednak i płatnych oraz darmowych publikacji elektro-

nicznych. W tym roku, podczas Gen-Conu, odbyła się już druga edycja nagród „ENNies”, wręczanych w 16 kategoriach dla najlepszych produktów i wydawców d20. O co jednak w tym całym zamieszaniu chodzi?

Mechanika d20 jest prosta...

System d20 to rdzeń mechaniki 3 edycji Dungeons & Dragons – czyli nieśmiertelne sześć cech w zakresie 3-18, poziomy, klasy, umiejętności, atuty, modyfikatory, rzuty obronne, klasy pancerza i cała reszta. Mechanika została ulepszona i uproszczona w stosunku do Advanced Dungeons & Dragons, lecz większość koncepcji pozostała ta sama, tak że zagorzali jej wrogowie wciąż mają na co narzekać.

Same zasady d20 pozostają własnością intelektualną Wizards of the Coast, natomiast inni wydawcy mogą wykorzystywać ich elementy w swoich własnych podręcznikach, na mocy specjalnych licencji. Nie mogą jednak umieścić w żadnym podręczniku podstaw tworzenia i rozwoju postaci zawartych w „Podręczniku Gracza” D&D 3 ed., dzięki czemu wszystkie produkty używające oficjalnego logo d20, zarówno komplet-

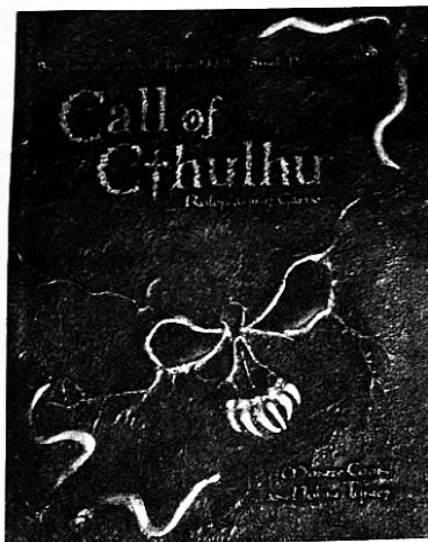
ne gry jak i suplementy, wymagają korzystania z „Podręcznika Gracza” w kwestiach podstawowych. Nie dotyczy to, rzecz jasna, gier samego Wizards of the Coast.

Inni wydawcy mogą z powodzeniem wykorzystywać tylko niektóre zasady, modyfikować je i rozszerzać, nie zawsze więc natknijemy się na poziomy, czy ściśle określone klasy postaci, pojawić się za to mogą takie współczynniki jak Poczytalność, Honor czy Punkty Akcji oraz różne ograniczenia, wynikające ze specyfiki świata. Ciekawym przykładem modyfikacji mechaniki d20 tak, by pasowała do konwencji filmowej i



Niektóre nagrody ENnies 2002

- Najlepsza gra d20 – Call of Cthulhu (Wizards of the Coast)
- Najlepsza przygoda – If Thoughts Could Kill (Malhavoc Press)
- Najlepszy setting do kampanii – Oriental Adventures (Wizards of the Coast)
- Najlepsze rozszerzenie settingu: Freeport: City of Adventure (Green Ronin Publishing)
- Najlepsze rozszerzenie zasad: Manual of the Planes (Wizards of the Coast)
- Najlepszy wydawca: Wizards of the Coast



czasów współczesnych, jest „Spycraft” Alderac Entertainment Group, w którym znaleźć można wiele pomysłów rodem z 7th Sea, które czynią grę bardziej heroiczną. Teoretycznie, modyfikacje można ciągnąć w nieskończoność, opierając się na dziełach innych, więc za kilka lat można będzie spodziewać się zapewne czegoś z pozoru zupełnie różnego od starego D&D.

... ale licencja już nie.

Mechanika d20 udostępniana jest za pośrednictwem dwóch licencji, z których jedna – d20 System Trademark Licence – reguluje korzystanie przez innych z samych reguł, a druga – Open Gaming Licence (OGL) – sposób przekazywania własności intelektualnej kolejnym korzystającym z niej wydawcom.

OGL prezentuje zgodny z prawem sposób dystrybucji fragmentów czyjegoś systemu gry, (niekoniecznie fa-



bularnej) i zezwala innym projektantom na wykorzystanie go, modyfikowanie i dodawanie własnych pomysłów bez łamania praw autorskich. Materiały opublikowane pod tą licencją oznaczają się nazwą Open Game Content, czyli „Materiałów Otwartych”.

Istotą licencji OGL jest fakt, że można do woli wykorzystywać i dystrybuować objęte nią materiały pod warunkiem, że pozwoli się innym (w tym, na przykład, wydawnictwu WoTC) robić to samo z Materiałami Otwartymi swojego autorstwa. Części podręczników będące Materiałami Otwartymi oznaczają się zazwyczaj ramką, szarym tłem czy w dowolny inny sposób, by odróżnić je od pomysłów, których nie chce się nikomu odstępować – na przykład od opisu świata. Elementy mechaniki d20, które można rozprawdzać jako Materiały Otwarte, dostępne są publicznie w Internecie jako wciąż uzupełniany „d20 System Reference Document”.

D20 System Trademark Licence to całkiem inny dokument, którego celem jest zachęcenie projektantów gier do pisania podręczników wymagających użycia „Podręcznika Gracza” do D&D. To nic więcej, jak darmowa licencja na używanie systemu i znaku handlowego. Pozwala ona wydawcom na zawarcie Materiałów Otwartych, dostarczonych przez Wizards of the Coast, w swoich produktach i oznaczanie ich znacznikiem „d20”. WoTC wychodzi z założenia, że zachęci to innych projektantów do wydawania gier wymagających użycia „Podręcznika Gracza”.

Jeśli mimo wszystko, drogi czytelniku, odrzuca cię D&D, pamiętaj, że nic nie stoi na przeszkodzie, by w oparciu o OGL ktoś zaczął licencjonować swoją własną mechanikę, a nawet zasady do gry karcianej czy planszowej. Wyzwanie podjęła jak na razie firma West End Games, lansując na małą skalę swoją mechanikę d6.

Co z tego ma rynek?

Od czasu ogłoszenia Open Game Licence powstało wiele firm specjalizujących się wyłącznie w wydawaniu d20, a część dużych wydawnictw

również wprowadziło tą mechanikę do swojego repertuaru, bądź to jako samodzielne produkty, bądź to jako wersje d20 swoich znanych systemów. Do wielu takich gier, między innymi Deadlands, L5K czy Zewu Cthulhu, powstają teraz głównie dodatki „dual stats”, zawierające mechanikę do starych i nowych zasad oraz zasady konwersji.

Wiele nowych gier powstaje od razu w dwóch wersjach, lub wyłącznie w oparciu o d20, tak jak na przykład „Farscape” i „Spycraft” Alderac Entertainment Group, niedawno jeszcze intensywnie promującego swoją własną mechanikę d10.

Powstało też kilka systemów będących swoistymi „klonami” D&D, na przykład „Sword & Sorcery” autorstwa firmy White Wolf. Największy konkurent WoTC nie ma bynajmniej zamiaru rezygnować z mechaniki d10 do Świata Mroku i w zaistniałej sytuacji mógłby okazać się najbardziej zagrożony, pod auspicjami Sword & Sorcery Studios ukazują się więc liczne dodatki do d20, wydawnictw Malhavoc Press i Necromancer Games. WW wykupił też prawa do słynnego świata Ravenloft i przygotował jego nową edycję.

Ogólnie rzecz biorąc, wśród produktów d20 przeważają obszerne settingi do kampanii wraz z towarzyszącymi dodatkami oraz rozmaitej długości scenariusze przygód. Pośród najciekawszych settingów prym wiodą takie tytuły, jak mroczny The Hunt: Rise of Evil studia Mystic Eye Games oraz pełen intryg Freeport wydawnictwa Green Ronin Publishing. Ukazuje się też wiele serii tematycznych – historycznych, podróżniczych czy grozy. Choć nie brak więc kompendiów ras, profesji i magii oraz rozmaitych gadżetów dla Mistrzów Gry, wydawcy wyraźnie stawiają na prezentowanie miejsc i historii, a nie mechaniki.

Kiedy jednak przyjrzeć się bliżej większości tych produktów, dostrzeżę się wyraźnie, że przeważają w nich nowe reguły – widać to szczególnie w systemach, do których ukazują się równoległe dodatki do mechaniki „tradycyjnej” i d20. Tendencja ta wynika głównie z nastawienia na masowego czytelnika, znajdującego do-

tychczas głównie D&D, lecz może ulec zmianie, kiedy rynek się wypełni.

Co z tego mają autorzy?

Jakie korzyści z wypuszczenia swoich pomysłów jako Materiałów Otwartych może mieć niezależny lub początkujący autor? Przecież inni mogą czerpać zyski ze sprzedaży jego dzieła! Jest to atrakcyjne finansowo wyłącznie z jednego powodu – tworząc „okrojona” wersję swojego centralnego pomysłu i wypuszczając ją jako Materiały Otwarte, zachęca innych, by tworzyli dzieła oparte na tym systemie, wciąż zachowując wyłączność wybranych przez siebie części. Jest szansa, że poszerzy to jego rynek docelowy, gdyż więcej ludzi będzie pisać i grać wykorzystując system jego autorstwa, a więc więcej ludzi może kupić produkty z nim związane.

Co natomiast można zyskać pisząc pod d20? Dla wielu autorów opatrzenie swoich pomysłów na przygody czy światy chwyliwym logiem jest szansą na zwrócenie uwagi szerszej rzeszy czytelników, kosztem ozdobienia tego pomysłu poziomami, klasami i resztą mechaniki. Właśnie na taki rozwój sytuacji i związane z nim zyski ma nadzieję WoTC.

Co z tego mają wydawcy?

Nalepka „d20” pozwala łatwiej się wybić małym, nieznanym lub wręcz debiutującym firmom, które zyskują natychmiastowy duży rynek odbiorców D&D. Dlatego też nie dziwi mnogość wydawnictw, głównie amerykańskich i angielskich, które próbują swoich sił na tym polu. Czas pokaże, ile z nich przetrwa, każde z wydawnictw, które znalazły się w tabelce, wydało już ponad 10 pozycji. Jak na razie działa jedno wydawnictwo niemieckie, a w Polsce wydawnictwo Portal zapowiada kampanię „Panthar”.

Duże firmy, które wypromowały już własną mechanikę, stają teraz przed dylematem – pozostać twardo przy starych zasadach, jak White Wolf ze Światem Mroku, czy przerzucić się głównie na nową, jak Pinnacle z Deadlands czy AEG z L5K? Być może najkorzystniejszym rozwiązaniem okaże

się dość pracołłonne opracowanie dwóch niezależnych linii produktów – jednej dla ortodoksyjnych miłośników systemu i drugiej dla odbiorcy nastawionego na d20.

Do boomu dołączył też sam legendarny Gary Gygax, który obudził się z długoletniego snu i znów pisze. Nic więc dziwnego, że wydawcy zabiegają o to, by firmował swoim nazwiskiem ich produkty – jak na razie ukazało się „Necropolis” (Necromancer Games), „The Canting Crew” (Troll Lord Games), oraz „The Slaye’s Guide to the Dragons” (Mongoose Publishing).

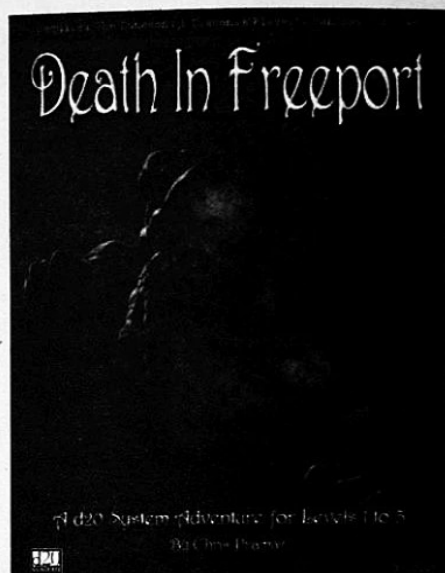
Jak widać, każda firma stara się wyciągnąć z fali d20 jak najwięcej, czy to kierując swoje produkty do sentymentalnych weteranów ADe-ków, czy to do fanów innych znanych systemów.

Co z tego mają zwykli gracze?

Jak na całym zamieszaniu korzysta szary zjadacz RPGowego chleba? Przede wszystkim, ożywienie rynku daje mu ogromny, czasem wręcz przytłaczający, wybór gier, rozszerzeń i scenariuszy. Wiele konkurencyjnych książek, opisujących tę samą rasę, czy profesję, daje swobodę wyboru, choć czytelnicy przyzwyczajeni do „jedynych oficjalnych wykładni” mogą odczuwać to jako niepotrzebny chaos. W końcu, czy możesz mieć pewność, że twój MG ma taką samą wizję krasnoludów, co ty, skoro czytaliście zupełnie inne wersje „The Definitive/Quintessential Dwarf”?

Gracze, którzy wychowali się na D&D (w Polsce jest ich niewielu, lecz na świecie to przytłaczająca większość) wrócą do d20 z sentymentu, prawdopodobnie zaczną też kupować nowe wersje systemów, których przedtem unikali, nie chcąc poznać nowej mechaniki. Pozostali, będą kupować teraz wersje d20 swoich ulubionych gier, bo to do niej ukazuje się większość dodatków, zaś najbardziej ortodoksyjni poprzestaną na tym, co znają i lubią, wyszukując stare podręczniki na aukcjach internetowych.

Najmniej zadowoleni będą rzecz jasna ci, którzy d20 po prostu nie lu-

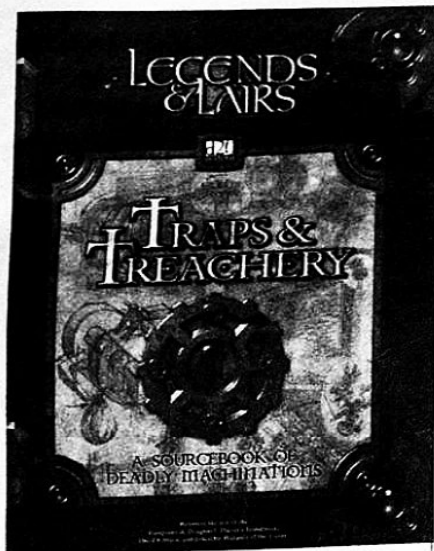


bią – nowa mechanika zajmuje coraz większą część rynku, a wiele wydawnictw wycofuje się zupełnie z innych systemów. Nie da się ukryć, że mechanika D&D ma wiele wad i nie do wszystkiego się nadaje. Jej przeciwnikom pozostaje liczyć na to, że część wydawców po pierwszym bo-omie wróci do alternatywnych rozwiązań, lub też że kolejni autorzy „podrasują” d20 na różne sposoby, co zresztą już zaczyna się dziać (najlepszym przykładem jest tutaj wspomniany „Spycraft”). Być może WoTC skorzysta kiedyś z tych przeróbek, by odświeżyć d20 definitywnie. Na razie zaś można polować na rodzynki w rodzaju serii „Freeportu” i wyciągać z nich to wszystko, co mechaniką nie jest.

Co z tego ma Wizards of the Coast?

Jakkolwiek wzniosłe nie brzmiałyby hasła towarzyszące pojawieniu się





d20, za Open Game Licence stoi przede wszystkim chęć zysku. Nic dziwnego, że „Podręcznik Gracza” do D&D już od dawna nie schodzi ze szczytu erpegowych list bestsellerów. Wizardzi jednak nie próżnują, po D&D 3ed. wydali już trzy inne systemy zgodne z mechaniką d20 – Star Wars,

Call of Cthulhu oraz oparte na serii Roberta Jordana Wheel of Time.

Na listopad zapowiadana jest Modern d20 Roleplaying Game, które ma stanowić uniwersalne rozwiązanie systemowe dla gier w realiach współczesnych, podobnie jak standardowe D&D dla gier fantasy. Do tej pory ukazało się kilka innych systemów zawierających ciekawe rozwiązania dla gier współczesnych, w tym wspomniany już „Spycraft” oraz Cthulhu samego WoTC – ciekawe, jak na ich tle wypadnie nowy podręcznik i czy wiele z nich zaczerpnie.

Podsumowując, przy całym tym dobrodzieństwie, graczy, których nie odrzuca d20, czeka w najbliższym czasie dylemat – co wybrać? – a ich portfele spory wysiłek. Całe szczęście, coraz bogatsza jest oferta darmowych lub bardzo tanich publikacji elektronicznych, powstających często równolegle z tradycyjnymi podręcz-

nikami i nakładem tych samych wydawnictw. Wraz z polską edycją de- deków podobny ruch zacznie się i u nas. Czy trzecia edycja oraz rodzime produkty d20 wyprzedzą popularnością niezniszczalnego Warhammera, zobaczymy jednak dopiero za jakiś czas.



Największe niezależne wydawnictwa d20 mające na koncie ponad 10 pozycji i ich oferta.

Firma	systemy d20	settingi	rozszerzenia	scenariusze	nie-d20
Alderac Entertainment Group					+
Atlas Games	—				+
Avalanche Press	—				+
Bastion Press	—				—
Fantasy Community Council	—	—	*	—	—
Fantasy Flight Games	—				+
Fast Forward Entertainment	—				+
Fiery Dragon Productions	—				—
Green Ronin Publishing	—				+
Malhavoc Press**	—				—
Mongoose Publishing				—	—
Monkey God Enterprises	—	—	—		—
Mystic Eye Games	—				+
Necromancer Games**	—				—
Pinnacle Entertainment Group			—	—	+
Sword & Sorcery Studios (White Wolf)					—
Troll Lord Games					—

* darmowe publikacje elektroniczne

** wydaje we współpracy z Sword & Sorcery Studios

d20 w Polsce

Szał związany z d20 odmienił amerykański rynek RPG w stopniu, którego nikt chyba się nie spodziewał. W felietonie „Pecetochwył” publikowanym na łamach Portalu wieszczylem upadek systemów innych niż d20. Tekst pisałem nieco na wyrost – w moim odczuciu – przerysowując sytuację. Teraz wiem, że to, co wtedy wydawało mi się niemożliwe, od kilku miesięcy jest faktem. W USA praktycznie nie wydaje się gier innych niż opartych na d20. Czy podobna przyszłość czeka nasz rynek? Chyba jednak nie.

Gdyby dziś Prószyński i s-ka lub inne równie potężne wydawnictwo zainwestowało olbrzymie pieniądze w wypromowanie nowej edycji Warhammera, a następnie udostępniłoby jego mechanikę wszystkim innym wydawcom, rzecz mogłaby się powieść. Warhammer jest dla Polaków tym, czym dla Amerykanów jest Dungeons & Dragons. Nowy Warhammer wstrząsnąłby środowiskiem RPG, zebrałby do kupy nowych i starych fanów, na nowo rozgrzał wszystkie serca. Ech, kupilibyśmy nowego Warhammera w twardej oprawie, w pełnym kolorze, po 59 złotych za podstawkę, co? Warhammer w II edycji, bez kilku błędów, z nowymi ilustracjami, z wspaniałym podręcznikiem, z płytką CD, z promocją i serią nowych, wspaniałych dodatków. Ech, można by umrzeć za tą wizję!

Wydawnictwo Portal bez zastanowienia wydałoby ponownie Władcę Zimy na nowej edycji i zaraz potem wydało tom drugi, a nawet trzeci. Smolański, Noga, Mortka, Szaleńcy dostali by niekończące się zlecenie na wszystko co mogą napisać. Portal huknąłby dodatkami do takiego Warhammera jeszcze bardziej spektakularnie, niż AEG ze swoimi pomysłami do d20. A i MAG pewnie podpisałby się do nowego Warhammera, pod przywództwem Maćka Nowaka-Kreyera powstałaby seria interesujących pozycji. I jeszcze Marek

Noga i jego Impri-matur Team na tychmiast wydali-by własne dodatki zakładając nowe na naszym rynku Wydawnictwo. Do takiego nowego, otwartego dla wszystkich Warhammera podszlibyśmy z otwartym sercem, czyż nie?! Oszalelibyśmy, bo przecież wszyscy (wybaczyć młodzi czytelnicy, których te akurat słowa nie dotyczą) wychowaliśmy się na Warhammerze. Ech, byłoby czasy...

To właśnie stało się w USA. Tam dano im „ichniejszego” Warhammera w nowej oprawie, w kolorze i w „Dolby Surround”. Stany oszalały z zachwytu i z nowych możliwości. Dlatego wszyscy teraz wydają jak opętani do d20. I dlatego właśnie nijak to wszystko ma się do naszego rynku RPG. Inaczej gramy w RPG, inne mamy doświadczenia. Nie kochamy i pewnie nigdy nie pokochamy Dungeons & Dragons w takim stopniu, jak Amerykanie.

Polska edycja D&D 3ed. to wielkie wydarzenie na naszym rynku, na pewno skusi wielu graczy do przesiadki na dedeki, na pewno przyciągnie też wielu zupełnie nowych graczy. Bezapelacyjnie polskie D&D to coś, obok czego nie można przejść obojętnie. Ale czy wywróci naszym rynkiem? Czy sprawi, że za trzy lata będziemy grać tylko w d20?

Wątpię, po trzykroć wątpię...

Ignacy Trzewiczek



Pierwsze zapowiedzi

Z pierwszych zapowiedzi wydawców wynika, iż nie należy spodziewać się boomu polskich produktów d20.

ISA skupiona jest na tłumaczeniach oryginalnych publikacji, przed nią jeszcze dwie grube książki, potem dodatki i przygody, a na połowę przyszłego roku szykuje się premierę polskiej edycji najgłośniejszego świata do D&D - **Forgotten Realms**.

MAG w ostatnich miesiącach raczej ogranicza, niż rozszerza swoją ofertę RPG, większość energii skupiając na grach, których licencje posiada, a szczególnie na **Wiedźminie**.

Portal zapowiedział kampanię **Panthar**, jednak na razie scenariusz jest jeszcze w fazie testów i nie znana jest dokładna data jego premiery. To samo tyczy się projektu **Heratica**, oryginalnego świata do Dungeons

& Dragons wydawnictwa Portal. Setting tworzony jest od kilku miesięcy przez Ignacego Trzewiczka i Marcina Blachę. Najbliższe wydania są: **Zasłonia gracza** - w chwili oddawania Pirata do druku gotowa i możliwa do publikacji oraz **Urwis**, krótka i zabawna gra Michała Sołtysia, w której gracze wcielają się w dzieci lat 10-12 zajętych brojeniem i uciekaniem na wargi.



Ignacy Trzewiczek

Wszystko o fantastyce



miesięcznik literacko-informacyjny



W każdym numerze znajdziecie

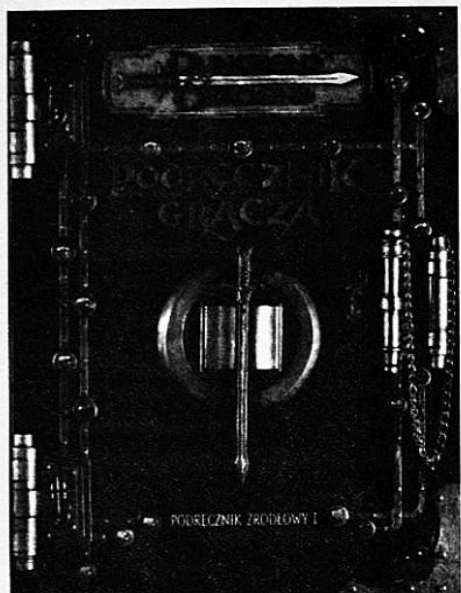
- ➡ powieść lub dwie mikropowieści
- ➡ wywiady z pisarzami i tłumaczami
- ➡ informacje z planu filmowego, prezentacje kultowych filmów i seriali
- ➡ omówienia gier komputerowych, witryn komputerowych, porcję wieści ze świata SF&F, nowinki z pogranicza nauki i fantastyki
- ➡ nowości książkowe, recenzje, listy bestsellerów, konkursy i varia
- ➡ felietony tuzów polskiej fantastyki

**SZUKAJCIE
W KIOSKACH
I SALONACH
PRASOWYCH**

WEJDŹ W XXI WIEK Z NOWYM PISMEM!

galaktyczny kurier

listopad 2002



Wydarzenie roku faktem!

Nareszcie! Długo oczekiwane polskie wydanie Dungeons and Dragons

ujrzało światło dzienne. Jak dotąd ukazały się: Podręcznik Gracza, czyli pierwszy z trzech podstawowych podręczników, opis świata Greyhawk oraz dwie przygody - Kuźnia Gniewu i Bezstoneczna Cytadela. Wszystkie pozycje wydane są rewelacyjnie bijąc o głowę wszystko co do tej pory widzieli polscy gracze. Ceny oszałamiają - polska edycja D&D jest jak na razie najtańszym systemem na naszym rynku! Wysoka jakość i niska cena - niemożliwe stało się faktem! Recenzję pod-

stawki i przygód znajdziecie wewnątrz numeru. W kolejnym przyjrzymy się Greyhawkowi i pewnie poplotkujemy o Przewodniku Mistrza Podziemii, który także już niebawem powinien trafić do naszych rąk! Dwudziestki w dłoń i hajda na smoki!!!



V edycja Pucharu Mistrza Mistrzów

Tym razem na Krakowie 2003,

czyli już niedługo odbędzie się piąta edycja Pucharu Mistrza Mistrzów. Zatem, jeżeli chciałbyś sprawdzić się jako Mistrz Gry, wygrać wspaniały puchar, stanąć w świetle fleszy, lub po prostu zweryfikować aktualny stan swoich umiejętności wystarczy, że przyjedziesz na Kraków. Tam, jeśli normalnie zarejestrujesz się jako MG możesz liczyć, że komisja oceni twoją sesję (choć tylko pobieżnie). Jeśli, natomiast, wolisz być gruntownie oceniony zgłoś swój akces przy recepcji. Komisja jak zwykle będzie składała się z przedstawicieli większych klubów z całej Polski. To nie organizatorzy PMM-u wybierają tę komisję. Kluby same zgłaszają swoich przedstawicieli do jury. Możesz być zatem pewien, że oceniają cię fachowcy. W tym roku zmienia się trochę sam przebieg PMMu, o czym więcej dowiedzieć się będzie można na stronach <http://pmm.fandom.art.pl> oraz <http://pmm.valkiria.net> W tym także roku Cezary „Czeski” Czyżewski (na zdj.) już trzeci raz z rzędu będzie próbował obronić tytuł zdobywcy Pucharu Mistrza Mistrzów. Czy mu się to uda zależy od ciebie.

Jeśli twój klub także chciałby przysłać kogoś do jury, wystarczy, że napiszesz o tym na e-mail: puszkin@rpg.pl Pamiętaj, że członka jury czeka sporo pracy przy ocenie, ale za to będzie mógł liczyć na zniżkę przy akredytacji. Taka osoba musi posiadać podpisane przez prezesa swojego klubu zaświadczenie, iż to rzeczywiście on może reprezentować swój klub w jury PMM. Na dwa tygodnie przed rozpoczęciem konwentu organizatorzy PMM zamykają listę sędziów.

Monastyr w wakacje!

Wydawnictwo Portal zmieniło swoje plany wydawnicze.

W miejsce oczekiwanego przez wielu Monastyr, już w grudniu ukaze się Neuroshima - wysoce radioaktywna mutacja Necropunka. Tej zimy nie spodziewajcie się więc opadów śniegu. Powody zmiany podane zostały w oświadczeniu Ignacego Trzewiczka, można je znaleźć na stronie internetowej Wydawnictwa Portal, w skrócie chodzi o to, że wydanie teraz Neuroshimy Portal uznał za prostsze i ekonomicznie sensowniejsze. Neuroshima ukaze się w formie grubego, ponad 400 stronicowego podręcznika wydanego w miękkiej oprawie i w cenie 49,99 złotych!

Valkiria i Neuroshima

Serwis i-netowy Valkiria został patronem gry Neuroshima.



Na jego stronach znajdują się artykuły poświęcone grze, będzie tam można przeczytać fragmenty podręcznika, uruchomiono forum dyskusyjne oraz konkursy i sondy. Adres strony: www.neuroshima.valkiria.net



Zamiana pokoleń

Ukazał się ostatni numer MiM!

To co dla wielu zdawało się niemożliwe, stało się faktem. Ostatni numer MiM zawiera głównie teksty do DL oraz WFRP i ED i oprócz samego faktu, iż jest ostatnim, nie wyróżnia się niczym szczególnym od pozostałych numerów.

www.valkiria.net

Forum Valkirii:

Czego nie lubicie u MG?

[wypowiedzi udostępnione do publikacji przez serwis i-netowy Valkiria]

☒ Brak poczucia humoru i nie przysmakanie oczu na drobne błędy graczy też są irytujące. Jeśli MG nie traktuje sesji jako zabawy lecz bardzo poważnie to ja dziękuję takiemu MG :)
darthkicia

☒ Nie lubię u MG:
- braku elastyczności,
- braku chęci do eksperymentów z systemem,
- udowadniania swej władzy („bo nie, i już!”)
Inkwizytor

☒ Nie lubię, kiedy MG sztywno trzyma się scenariusza i nie pozwala wyrwać się poza jego ramy. Ponadto nie lubię, kiedy MG sztucznie ratuje drużynę lub „pakuje” przeciwnika, z którym drużyna sobie łatwo radzi w walce.
Enc

☒ Nie lubię:
1. MG, którzy lubią bardzo dużo mówić. Tak się nakręcają, że praktycznie całą sesję można mówić jedynie „tak”, „nie”, „tak”, „nie”...

2. Gdy MG powtarza opis gracza, zmieniając go zupełnie. Np.: Gracz: Sięgam po nóż, i próbuję zająć go (wroga) od tyłu. MG: Wyjąłeś nóż, i jego stał za białym, podłeciałeś niczym szaleniec, rzucając się do jego gardła. Chyba sami rozumiecie...

3. To samo, co u graczy: Wszelkich nawiązań „A w podręczniku było tak i tak”, „A bo w tym i tym dodatku pisze tak i tak”.

4. Wymuszania u graczy przesadnej dbałości o szczegóły. „No, ale opis dokładnie jak wykonujesz daną czynność?”
szelst

☒ Kilka rzeczy mnie wkurza, wśród nich co najmniej trzy istotne:

1. Autorytatywność i przekonanie, że opowieść jest ponad realiami (jakiegokolwiek systemu) - np. wmawianie graczowi, że jego świetny wojownik nie zginął od jednego ciosu przypad-

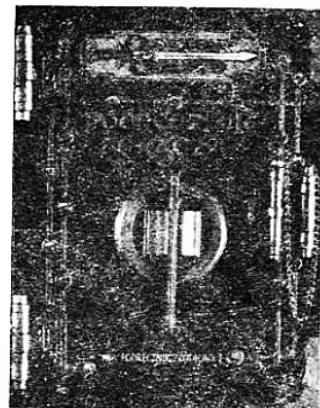
SAVAGE
WORDS

Pinnacle Entertainment Group

rozpoczyna promocję własnej mechaniki uniwersalnej.

Uprozczone zasady **Deadlands** ukażą się wkrótce pod nazwą **Savage Worlds**. Charakteryzują się szybkością i elastycznością, której brakuje regułom d20 oraz możliwością rozrywania za ich pomocą potyczek w grach bitewnych. Z mechaniki korzystają mają zarówno nowe podręczniki do **Weird Wars**, jak i opracowywane specjalnie na jej potrzeby produkty: **Crusades**, **Vietnam** oraz mroczny świat fantasy, **Evernight**. Darmową próbkę mechaniki, wraz z testową przygodą, można znaleźć ze strony PEG -

<http://www.peginc.com> - w sześciostronicowej broszurce znajdujemy najbardziej podstawowe reguły. Fanów **Deadlands** ucieszy zapewne fakt pozostawienia talii kart jako mechanizmu rozstrzygania inicjatyw, oraz różnościennych kostek dla określenia wysokości cech. Rzecz uproszczono jednak znacznie - każdej przysługuje teraz jedna akcja, a wszystkie testy przeprowadza się przy pomocy jednej kości. Książeczka zawiera wyłącznie najbardziej podstawowe reguły, nie można więc z jej pomocą tworzyć bo-



Podręcznik Gracza

Wydawca: ISA

System: Dungeons & Dragons

Objętość: 296

No i mamy podstawkę do „didi” po polsku! Wydawnictwo ISA, choć trzeba przyznać trochę spóźnione, wypuściło właśnie na rynek polskie tłumaczenie podstawowego podręcznika do najpopularniejszego na świecie systemu: „Dungeons & Dragons”. Wiele osób widziało już wersję angielską i zapewne zastanawia się jak bardzo polskie wydanie odbiega od oryginału. Niewiele, szczerze mówiąc. Za relatywnie niską cenę otrzymujemy wspaniałą księgę, w twardej lakierowanej oprawie, gdzie wszystkie strony są kolorowe i oczarowują czytelnika barwami. Polska edycja jest dokładnie taka sama jak zachodnia. Podobnie jak oryginał, jest to wspaniały pomnik i arcydzieło sztuki edytorskiej. Żaden system w Polsce nie miał takiego poziomu wydania.

Zawartość to czystej wody klasyka RPG. Wprowadza nas w świat D&D 3ed, z jego awanturniczym klimatem fantasy i nowatorskim udoskonaleniem starego, dobrego „didi”. Mamy wiele klasycznych ras, poziomy, profesje i czary, wszystko to co w RPG jest znane, lubiane, sympatyczne i swojskie. Na 296 stronach zmieszczono wszystko czego trzeba, by „wkroczyć w niekończąca się przy-

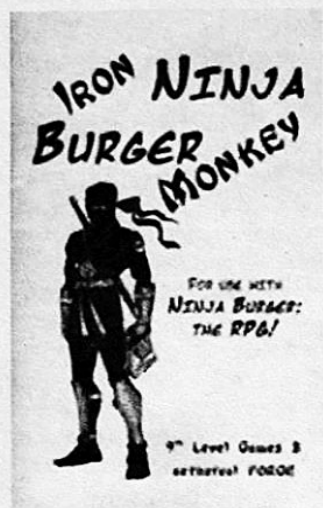
godę”. Po raz kolejny trzeba przyznać, że mamy do czynienia ze wspaniałym produktem.

Tłumaczenie jest więcej niż poprawne, choć nie jest to arcydzieło Sztuki Słowa. Pewne fragmenty są dość „niefortunne” i brzmią dość sztucznie. Jakby tłumacz nie miał dużego doświadczenia w grach RPG i pewne utarte tłumaczenia nie były mu znane. Biorąc jednak poprawkę, że w samym oryginale były fragmenty, które nijak można by nazwać potoczystymi, tłumacz wykonał kawał porządnej roboty. Dokonał wspaniałej rzeczy wymyślając np. polskie tłumaczenia na słowo „feat” czyli „atut” i wiele innych terminów, które naprawdę były problematyczne. Nie brak mu też było odwagi, by przetłumaczyć nazwy głównych atrybutów, zupełnie inaczej niż się spodziewano. Wisdom to Roztropność, a Constitution to Budowa. Po przemyśleniu i przeczytaniu wnikliwie opisów tych cech, trzeba mu przyznać rację. Nie ustrzegł się jednak błędów. Przetłumaczył Sorcerer jako Zaklinacz, a nie Czarnoksiężnik, i gdy pojawi się profesja specjalistyczna Enchanter to będzie problem. Zastanawia też „ukradkowy atak” - nie brzmi zbyt po polsku. Mało jest jednak takich kwiatków, choć glosariusz czytałem z dużym zdumieniem. Niestety, w oryginale też były takie dziwne zbitki słowne.

Sumując polska edycja D&D powala poziomem wydania i wprowadza na polski rynek wspaniały system. Warto się z nim chociaż zapoznać, by zobaczyć czym żyje zachodni świat RPG. Czy warto kupić? Warto, za taką cenę nawet jeśli rzadko będziecie grać w D&D, warto mieć na półce Pomnik RPG i czasem przypominać sobie, że klasika jest wiecznie żywa i wraz z każdą edycją coraz lepsza. A jeśli gracze to warto by każdy gracz miał własny podręcznik bo tylko wtedy będzie wiedział o wszystkich „cudach” jakie może robić jego postać. Na koniec pozostaje pytanie: ile będziemy czekać na Księgę Mistrza Podziemi i czy uda się wydawnictwu ISA utrzymać tak atrakcyjne ceny?

Michał Soltysiak

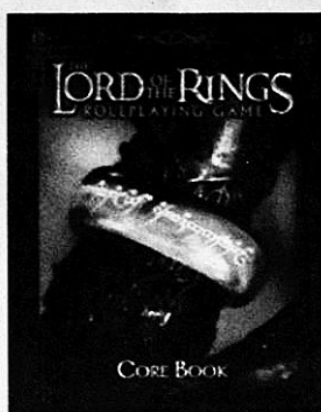
haterów – jeśli ktoś chce spróbować gry w **Savage Wars** musi ściągnąć również darmową, testową przygodę, do której dołączono postaci.



9th Level Games, Producent humorystycznych gier fabularnych,

wypuścił pierwszy dodatek do gry **Ninja Burger**, w której gracze wcielają się w mrocznych dostawczych hamburgerów. **Iron Ninja Burger Monkey** zawiera zestaw nowych mocy, starożytnego uzbrojenia, potężnej magii i reguły rozwoju, które pozwalają zwyktemu, dostarczającemu jedzenie zabójcy dochrapać się stolka Wicedyrektora. Dodatek w pełni koresponduje z charakterem wydawanych przez 9th Level gier – firma odpowiedzialna jest nie tylko za **Ninja Burger**, ale i za słynną już pozycję **Kobold Ate My Baby**, w której gracze wcielają się w całe bandy koboldów, ruszają-

ce w świat, by burzyć spokój jego miłujących pokój mieszkańców i nagminnie ginąć.



Władca Pierścieni Nastrój górą!

Władca Pierścieni ze stajni Deciphera zgarnia zdumiewająco dobre recenzje. Pięknie wydany, kolorowy podręcznik, który ukazał się wreszcie z początkiem września ma szansę stać się wehikułem do świata Śródziemia, którym niestety, nie okazał się MERP. Twórcy gry za punkt honoru postawili sobie odwzorowanie nastroju powieści Tolkiena, równowagę gry uznając za drugorzędną. W efekcie otrzymaliśmy pięknie wydany, kolorowy podręcznik, będący zarówno kompendium wiedzy o Śródziemiu, jak i udaną grą. W przeciwieństwie do swojego poprzednika, MERPa, gra bardzo ściśle trzyma się charakteru dzieła Tolkiena, nie znajdziemy w niej więc ani ognistych kul, ani kapłanów – choć autorom udało się zapisać kilkanaście stron opisem czarów, których używa we **Władcy Pierścieni** Gandalf.

Ciekawym rozwiązaniem jest też chronologiczne osadzenie gry – choć podręcznik zawiera informacje pozwalające prowadzić rozgrywkę w zasadzie w dowolnym momencie Trzeciej Ery i na początku Czwartej, proponowany czas to osiemdziesiąt lat, które mija od zakończenia **Hobbita** do początku Trylogii. Mechanika gry, choć oparta o opracowany przez Deciphera system Coda, dobrze koresponduje z charakterem świata.



Hobgoblin Press Obrodziło superbohaterami...

Wydawnictwo **Hobgoblin Press** opublikowało **Godlike** – grę autorstwa Dennisa Dettwila (współautora „Delta Green”) oraz Grega Stolze („Unknown Armies”, „Usagi Yojimbo RPG” oraz suplementy do wielu gier, m.in. L5K). Gracze wcielają się w niej w obdarzonych nadnaturalnymi mocami obrońców ładu, walczących z hitleryzmem. Tak, **Godlike** to gra

Skala ocen

Ten śmieszny hipek u dołu to Rewelek. Mała istotka telepatycznie połączona z recenzentami Gwiezdnego Pirata. Gdy recenzent ocenia produkt RPG, Rewelek czuje jego emocje. My robimy mu zdjęcie i publikujemy. Zobaczcie sami – czasem Rewelek cieszy się jak dziecko, innym razem wścieka. Oto obraz uczuć, jakie targają recenzentami Pirata!



Szóstka. Zobaczcie, Rewelek cieszy się co najmniej tak, jakby sam napisał ten podręcznik!



Piątka. Rewelek podniósł rękę, by pokazać pięć palców, ale zorientował się, że ma tylko cztery. Na wszelki wypadek podniósł i drugą rękę.



Czwórka. Rewelek pokazał jeden paluch – ale ten najważniejszy. To kawał dobrego podręcznika.



Trójka. Dostatecznie. No ale kto chciałby kupować dostateczną grę? Lepiej kupić dobrą...



Dwójka. Rewelek obejrzał **Gladiatora** i tak mu zostało.



Pała. Rewelek tak się wściekł, że prawie się powiesił! Wydawcy, nie róbcie tego! Rewelek to wrażliwa istotka!

Gwiezdny Pirat wylądował!

Tym razem na Planecie Marchewek

W każdym numerze GP nasz bohater - Gwiezdny Pirat właśnie - będzie odwiedzał inną planetę! Dzięki paskom komiksowym będziemy prezentować jego przygody, zazwyczaj śmieszne i dalece nie poważne! W tym numerze Gwiezdny Pirat wylądował na planecie pełnej marchewek, możecie się więc spodziewać przygód z królikami... zresztą, nie będziemy zdradzać zawczasu. W kolejnych numerach Pirat odwiedzi planetę Zakonnicy, planetę Śmiercionośnych Babelków, czy też Astrmatyków!



www.valkiria.net

kowego łotrzyka. Znacznie lepiej zasugerować, że ten przypadkowy łotrzyk okazał się wytrawnym szermierzem, który wytrąca broń jednym ruchem i przystawia swój miecz do gardła BG ze słowami:

„Gdzie jest mapa?”

2. Braku opamiętania jeśli chodzi o śmiertelność. 90% spotkań w grach komputerowych (CRPG) prowadzi do śmierci jednej ze stron. W zwykłych RPG zredukowano to do jakiś 50%, ale na ilość Boska! Jest coś takiego jak pardon! Honor! Rozsądek! Najemnicy, którzy zabijają banitę-złodzieja, sami stają się banitami!

3. Nie przywiązywania wagi do opisu i historii postaci.

Elisindel

☐ Jest jedna rzecz której nie mogę znieść: gdy MG mi mówi: „Tę postacią nie możesz grać.”

Okarel

☐ Nie możesz bo masz dobry charakter. Tego nie możesz zrobić. Graj poważnie. Zginęles.

Lord Mithmir

☐ Bardzo nie lubię, gdy Misie Gry traktują graczy „z butą” tylko dlatego, że to gracze. Pisał o tym w Portku Nurglicz i przypomniało mi się, jak na początku kariery erpegowej grałem moją ulubioną miotkową postacią - gawędziarzem - właśnie w rzeczony system.

Plan był taki, by co się nie dzieje w przygodzie zawsze mówić „Pamiętam taką historię...” a potem myśleć, co by tu powiedzieć. I wyszło. Wyszło do tego stopnia, że kiedy tylko mówiłem „Pamiętam taką historię...”, współgracze reagowali natychmiastowym „ZAMKNIJ SIĘ!!!” albo czymś w tym stylu. I to było śmieszne, bo znaczyło, że mój gawędziarz działa jak powinien. Ale w pewnym momencie Miś Gry zaczął mi mówić w imieniu np. karczmego audytorium - albo własnym - „Dobra, zamknij się...” i to już była skrajna marność. Kiedy gracz (początkujący) stara się zaimprovizować w nieznanym sobie świecie opowieść i z prostej rubryki „umiejętności”, że nie wspomnę o wkładzie pracy widać, że powinno mu się to udać, to należy to docenić.

Galhard

☐ Cóż za piękny topic... (psst... bracie Inkwizytorze spiszujesz wszystkich?), khym, o czym to ja... aha, no tak, nie lubicie MG, krytyka, no jasne, każdy ma prawo, prawda? (bracie Inkwizytorze, spisuj też ich nicki, będziemy mieli adresy...) Ja też nie lubię, e, no tego, aha, MG. No bo wiecie, w zasadzie to się z wami zga-

inspirowana amerykańskimi miksmami z lat 40-tych, osadzona w realiach drugiej wojny światowej. Posiadacze świeżutkiego jeszcze podręcznika bardzo chwalą go zarówno za mechanikę, jak i historyczną poprawność - o której przekonać się można, odwiedzając stronę gry (www.godlikrpg.com) i studiując obszerną bibliografię.



Karciane Dwie wieże i nowe zasady

Szóstego listopada światło dzienne ujrzą Dwie wieże, rozszerzenie do gry karcianej Władca Pierścieni - o ile o rozszerzeniu możemy mówić w

tym wypadku. Gra przechodzi poważne przeobrażenie, w związku z innym zupełnie nastrojem drugiej części trylogii, zawierać więc będzie dodatkowe zasady, które - najpewniej - zupełnie zmienią obraz rozgrywki. Jeśli twórcy spiszają się równie dobrze, jak w przypadku części pierwszej, jest na co czekać. Edycje obcojęzyczne zaczną ukazywać się od końca listopada, nie wiadomo jednak, kiedy spodziewać się będzie można polskich kart.

1,000 years of Darkness

Nadeszło tysiąc lat ciemności... w karcianej Legendzie

Taki tytuł nosi najnowsze rozszerzenie do karcianej wersji Legendy Płci Kręgów. Ekstre-

malnie limitowany zestaw kart sprzedawany jest wyłącznie na zamówienie i opowiada alternatywną historię Rokuganu, w którym Siedem Gromów nie zwyciężyło ostatecznie Fu Leng i Mroczny Bóg zasiadł na tronie cesarskim. Zestaw zawiera 90 nowych wzorów kart i kosztuje - bagatel! - 100 dolarów. Za tę cenę otrzymujemy jednak pełną, alternatywną linię fabularną - z Doji Hoturim, który zostaje nieumarłym Obsydianowym Championem, opętany przez Krainy Cienia Otaku Kamoko, która sprawuje komendę nad siejącymi w Rokuganie postrach Moto, oraz wieloma przeciwnikami Mrocznego Cesarza, skupionymi wokół Toturiego. Niestety, wśród zapowiedzi wydawniczych AEGa nie figuruje fabularna wersja tego dodatku, która umożliwiałaby grę w spustoszonej i zajętej przez Fu Leng Cesarstwie.



Pokonać fatum

Według naszych informacji Według naszych informacji Miecz Przeznaczenia, kampania autorstwa Joasi i Maćka Szaleńców, powinna opuścić drukarnię równocześnie z Gwiezdnym Piratem. Fani Wiedźmina: Gry Wyobraźni mają zatem powody do radości. Niezdecydowanych przekonać może zamieszczona w numerze rozmowa z duetem:

Tomasz Z. Majkowski: Upadek MiMa i związana z nim rewolucja na polskim rynku RPG zaskoczył Was z kilkoma niepublikowanymi tekstami - przede wszystkim, z kampanią do Wiedźmina. Jak potoczy się losy jej - i całej linii?

Joanna Szaleńiec: Na temat dalszych losów „W:GW” wiemy tyle samo, co wszyscy. Jacek Rodek zapewnił na „Poleconie”, że w tym roku uka-

się jeszcze trzeci numer „Białego Wilka” (właśnie się ukazał - przyp. Red.). Dalsze plany wydawnictwa mają zależeć od tego, jak te dwie pozycje będą się sprzedawać.

TZM: Więc, czego spodziewać się po Mieczu Przeznaczenia?

JS: „Miecz Przeznaczenia - Pokonać Fatum” to kampania składająca się z trzech przygód, dwóch epizodów oraz ośmiu pomysłów na przygodę. Jedna trzecia objętości to materiały źródłowe, głównie na temat religii, magii i polityki - czyli dziedzin, które stanowią ośnowę całej opowieści. Ponadto gracze znajdą tu sporo nowych walorów, przydatnych w scenariuszach intrygi i akcji.

TZM: Pokonać Fatum? Ten podtytuł słyszę po raz pierwszy - czy w kampanii walczyć się z przeznaczeniem?

MS: Historia jest mocno wkomponowana w polityczne rozgrywki między Redanią i Temerią, a przewodnim motywem jest Przepowiednia i Fatum wiszące nad główną bohaterką historii. Bohaterowie graczy mają za zadanie przeciwstawić się Losowi. Czy im się to uda - tego można dowiedzieć się z ostatniego scenariusza...

TZM: Jak się mają wydarzenia kampanii do opowieści o Geralcie?

MS: Są fabularnie zawieszone pomiędzy opowiadaniem z „Miecza Przeznaczenia”. Pojawiają się tam postaci z sagi, a całość jest oparta o wojenne zatargi między wielkimi królestwami Kontynentu.

JS: Punkt wyjścia stanowi opowiadanie o strzydze, córce króla Foltesta, oraz wynikające z niego polityczne konsekwencje.

TZM: No dobrze. A tak z ręką na sercu - możecie obiecać graczom i MG, że „Miecz Przeznaczenia” ich zadowoli?

MS: Nasza kampania była bardzo uważnie testowana właśnie pod kątem błędów fabularnych i satysfakcji graczy. Uważamy, że naczelnym zadaniem MG jest dostarczenie graczom dobrej zabawy, podporządkowaliśmy się więc takiemu właśnie założeniu. Nasi gracze bawili się świetnie. Maciek Nowak-Kreyer wyrażał się o scenariuszu w samych superlatywach. Ale oczywiście, jeśli ktoś nie lubi naszego stylu - to pewnie się nie przekona i tym razem.



Great West North Ruszać na północny zachód, młodzieńcze!

Pinnacle opublikował najnowszy suplement do Deadlands – „The Great Weird North”, traktujący o północnej części kontynentu amerykańskiego – Kanadzie i Alasce. Olbrzymia, mroźna północ różni się bardzo od Wielkich Równin – Indianie są tu bardziej przyjaźni i lepiej traktowani, nieprzebyte puszcze

i góry skrywają tajemnice zupełnie innego rodzaju, a cywilizacja pozostaje niedosiężnym marzeniem. Książka, pełna burz śnieżnych, mrozu i niewyobrażalnych bestii z pewnością zasmakuje wszystkim miłośnikom Jacka Londona. Zgodnie z najnowszą polityką PEG, podręcznik zawiera zasady klasyczne i d20.

Greyhawk żyje! Wkroczyć do Greyhawk

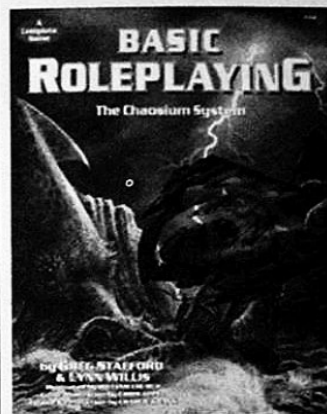
Żyjący Greyhawk, przewodnik geograficzny do D&D, to również klucz do uczestnictwa w międzynarodowym ruchu fanów RPGA. Poczynania naszego bohatera mogą wpłynąć na losy całego świata! Wystarczy stworzyć postać i dołączyć do jednej z koordynowanych rozgrywek. Niestety – tym dobrodziejstwem cieszyć się mogą na razie tylko roleplayowcy zza granicy. Czekamy na polską inicjatywę.



Living Room Games Pogrom wciąż trwa

Wojna zakończyła się zwycięstwem Barsawian i Therańczycy wycofali swe wojska z prowincji. W świecie *Earthdawn* nie zapanował jednak spokój – najnowszy podręcznik, *Scourge Undying*, który ukazał się tej jesieni nakładem *Living Room Games* dowodzi, że Pogrom wciąż trwa, a na Adeptów czeka nie jeden Horror. Książka jest

nie tylko kolejnym bestiariuszem – rozpoczyna również nowy rozdział historii Barsawii, wolnej wreszcie od Therańskiego Jarzma.



Basic RPG Śladami D20

D20 otwiera drzwi mechanikom tyleż uniwersalnym, co zasłużonym – z takiego przynajmniej założenia wyszli szefowie *Chaosium*, składając po blisko dwudziestu latach w jedną książecz-



● Bezsłoneczna Cytadela ● Kuźnia Gniewu

Wydawca: ISA
System: Dungeons & Dragons
Objętość: 32

ISA razem z PG do D&D, wydała dwie przygody do rozegrania w dowolnym świecie fantasy. Są inne od tych jakie znamy z polskiego rynku, co pokazuje, że amerykański styl RPG jest odmienny od polskiego. Zdecydowałem się zrecenzować je razem, ponieważ w obu znajdują się podobne elementy i po zapoznaniu się z nimi mam podobne odczucia.

D&D 3ed. jest majstersztykiem wydawniczym i przygody nie wylamują się z tego. Choć środek jest czarno-biały i brak tu genialnych barwnych grafik z PG, to i tak ilustracje jakie zaproponowano są na najwyższym poziomie. Na okładkach znajdujemy równie śliczne, kolorowe obrazy, których sam już klimat zachęca do gry.

Treść obu przygód można streścić do trzech słów: szczegółowa i emocjonująca niebezpieczna. W „Bezsłonecznej Cytadeli” mamy wyprawę do ukrytej pod ziemią, tytułowej twierdzy, gdzie gracze mają za zadanie rozwiązać tajemnicę zaginięcia grupy awanturników, zdobyć sławę i bogactwo oraz uratować okoliczne krainy przed czyhającym niebezpieczeństwem. W „Kućni Gniewu” nasi bohaterowie wyruszają do opuszczonych krasnoludzkich podziemi po skarby oraz by dowiedzieć się co spowodowało upadek potężnej cytadeli „brodatego ludu”. Te przygody to klasyczna esencja „awanturniczego RPG”.

Poziom szczegółowości opisu powala na kolana. Tu jest opisane dosłownie wszystko; MG ma podany każdy detal i nigdy nie natknie się na sytuację „nie mam napisa-

ne co jest za tymi drzwiami”. Po za tym mamy tu masę potworów i pułapek. Te przygody to tak naprawdę nie opis fabuły ale opisy miejsca, gdzie gracze sami decydują, w którą stronę pójść. Jest trochę jak gra komputerowa, gdzie od gracza zależy wybór, czy już pójść na głównego „Złego”, czy jeszcze sobie „poszukam” na tym poziomie. Nie jest to jednak zwyczajny „szwędacz podziemny”. W wielu momentach zamiast walczyć można przekonać wroga do współpracy. Nie trzeba zabijać. By przeżyć te scenariusze trzeba też wrócić do klasycznego stylu grania. Trzeba być ciągle przygotowanym na walkę, mieć plecak eliksirów i zwojów z leczącymi czarami oraz na każdym kroku spodziewać się pułapek w postaci: gazu, strzałek, zapadni itd.

Polecam przygody wszystkim nie dlatego, że są pięknie wydane lub nowatorskie. Polecam je początkującym, bo dostarczą im masę emocji i zabawy, a MG nie będzie miał problemów z prowadzeniem. Po tych przygodach można polubić RPG. Polecam też doświadczonym by przypomnieli sobie klasykę, kiedy w drużynie był krasnolud wojownik, elf mag, gnom złodziej i człowiek kapłan, kiedy dopiero zaczynali swoją zabawę z RPG i awanturnictwo grało w ich przygodach główne skrzypce. Te przygody to dobra szkoła dla każdego. A, że są tanie nie muszą chyba pisać.

Michał Soltysiak

www.valkiria.net

dzaam (szybciej bracie, już długo nie wytrzyma z tym sztucznym uśmiechem). Mistrzowie Gry zawsze się czepiają, chyba, tak, tak... (Masz? Dobra, dzwoni po grupę uderzeniową, najcięższy sprzęt, tak, tabele krytyków też. Co? Kostki? No te czerwone, co wyrzucają 01-05, na ataki BNów i 96-00 na krytyki graczy, he he, już my im...) pchela

Ja nie lubię u MG, że zazwyczaj nie pytają w jaką sesję chciałbym zagrać. Czasem mam smutny nastrój, czasem wesoły. Nie pytają czy mam ochotę na sesję intrygancką czy na wygrzew. Moim zdaniem najlepiej o tym wcześniej porozmawiać.

ARTUT

Mnie najbardziej irytuje zagubienie roli gracza. Bywa, iż sesja przypomina grę paragrafową, MG poci się i opisuje kolejną niesamowitą scenę, po której gracze mają wybór: w lewo lub w prawo.

tjal

Nienawidzę, gdy MG nie orientuje się w świecie i realiach gry, gdy przekręca ustawicznie nazwy miast i myli ważne osobistości świata i tym podobne.

Beerbarian

Nie cierpię jak faworyzuje jednego gracza kosztem reszty.

Yureq

Nie lubię jak MG zaniedbuje innych graczy, bo układa mu się granie z jednym graczem. Bywa tak że resztę olewa lub prowadzi dla nich sporadycznie. Ma być po równo.

Szelest

Nie lubię u MG tego, że robią problemy z ekwipunkiem. Kiedy np. gram żołnierzem i bardzo potrzebna jest saperka, mówię „wyciągaj saperkę i...”. MG porywa mi kartę i pyta: „A masz saperkę?”

Mihal

W większości czasu RPGowego jaki mam jestem MG więc trudno mi powiedzieć czego nie lubię u innych MG - ale spróbuję.

1. Nie lubię jak przychodzi na sesję i muszę jeszcze godzinę czekać przed grą bo Mistrz Gry się nie wykopał
2. Nie lubię początkujących MG, którzy nie chcą się uczyć, a popielają dużo błędów
3. Nie lubię gdy MG używa neologizmów. Każdy spotkany przez BN to gość... wrrr
4. A już doprawdy nienawidzę grania w kilku MG - tzn. mamy jedne postacie, a prowadzi je co sesja, co dwie inny MG. Galem

kę zasady znanego choćby z Zewu Cthulhu czy Runequest system „Basic”. Podręcznik zawiera nie tylko zasady - umieszczono w nim również mnóstwo przykładów rozgrywki i scenariusz przygody, opracowanej z myślą o ludziach, którzy w grach fabularnych stawiają pierwsze kroki. Broszura ma być przede wszystkim przyjaznym wprowadzeniem dla początkujących, objaśniającym arkana RPG w sposób daleko bardziej przystępny niż Podręcznik Gracza do D&D. Rzecz jest przy tym szalenie tania (niecałe 6 dolarów), może więc uda jej się znaleźć miejsce na rynku - czego jej z całego serca życzymy.



Steve Jackson potentatem Harry Potter leży i kwiczy

Jak wieść gminna niesie, Steve Jackson, autor GURPSa, jest

posiadaczem największej liczby copyrightów w Ameryce - zastrzega właściwie każdy termin, który pojawia się w jego książkach. Ponoć dlatego właśnie pierwszy tom Harrego Potera miał, w wersji amerykańskiej, w miejscu Kamienia Filozoficznego, Kamień Czarownika - przemysłny pan Jackson zastrzegł sobie również nazwę magicznej substancji. Ponoć, wydając przed laty Indianę Jonesa usiłował nawet zastrzec prawa do wyrazu Nazista...



W Chaosium czas wielkich powrotów

Tym razem, w zmienionej formie, powraca zapomniany, wydawać by się mogło, fragment

Krainy Lovecrafta, miasteczko Dunwich, miejsce dramatycznego zmagania doktora Armitage z potomkiem Nyarlathothepa. Do tej pory opisane było wyłącznie w formie przygody, będącej bezpośrednią kontynuacją opowiadania - w podręczniku H. P. Lovecrafta Dunwich znajdziemy jednak nie tylko ów zasłużony scenariusz, ale i opowiadanie Horror w Dunwich, szczegółowy opis miasteczka, wraz z jego historią, oraz kolorową mapę, której widok z pewnością odbiera poczytalność. Obok legendarnej przygody w podręczniku zawarto jeszcze dwa scenariusze - jeden z nich wyszedł spod pióra samego Johna Tynesa.

Odliczanie... 2 Wieże w Polsce

Na polską premierę Dwóch Wież będziemy czekać krócej niż na Drużynę Pierścienia! Druga część filmowej adaptacji Władcy Pierścieni pojawi się w kinach 31 stycznia 2003 roku, czyli niewiele ponad miesiąc po premierze amerykańskiej. Zapowiedzi filmu są bardzo obiecujące.



Honor o zmierzchu

Wydawnictwo: Portal
System: L5K
Objętość: 48

Najnowsza przygoda do Legendy Pięciu Kręgów, jaka ukazała się na polskim rynku, nosi tytuł „Honor o zmierzchu” i jest „kawalem” dobrego scenariuszowego „mięcha”. Cała intryga jak we wszystkich przygodach do L5K rozbija się o honor i odwagę, a w tym przypadku mamy jeszcze masę akcji gdyż miejscem całej fabuły jest najniebezpieczniejszy obszar Rokuganu - Mur Kaiu na ziemiach

klanu Kraba. Intryga jest bardzo prosta: stary generał Krabów, zmęczony wojną i gnębiącym poczuciem winy postanawia doprowadzić do ostatecznej bitwy i zginąć bohaterską śmiercią, niestety, przy okazji narażając całe Szmaragdowe Cesarstwo na zagładę. Gracze mają dowiedzieć się o jego obłędzie i przeszkodzić mu w jego planach.

Fabula jak widać bardzo prosta ale podczas jej rozwoju gracze będą mieli przed sobą setki przeciwników, przeżyją rajd po Krainach Cienia oraz wielką bitwę, a w międzyczasie jeszcze poznają bardzo zawiąte zwyczaje Krabów. Krew będzie się tu lała gęsto i często, a katany i inna broń nie będzie miała czasu obeszchnąć, bo wciąż pojawiać się będą wrogowie.

Zaletą tej przygody jest jej prawdziwie epicki i heroiczny charakter. Wyzwania są prawie zabójcze dla każdej postaci i co rusz postać może zginąć. Jednak jako, że postacie graczy są bohaterami to czeka ich godna nagroda oraz wiele zaszczytów jeśli okażą się godni miana herosów. Zachowano też głębię L5K, gdyż na każdym kroku gracze muszą się zastanowić nad znaczeniem takich słów jak Honor i Obowiązek.

Podsumowując - gracze powinni pokochać tę kampanię!

Michał Soltysiak

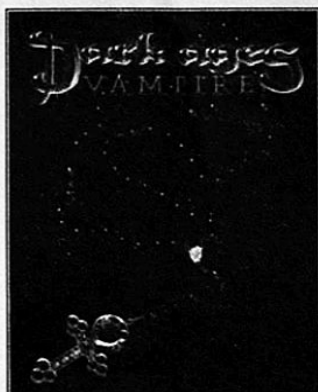


Wampiry

znalazły się wreszcie w naturalnym środowisku.

Najnowsza nakładka na Maskaradę to **Vampire: Victorian Age**, przenosząca akcję gry w mgliste, wąskie uliczki Londynu z czasów Kuby Rozpruwacza, Człowieka - Stonia i hrabiego Draculi. W oświetlonym latarniami gazowymi świecie cylindrów i lasek każdy szanujący się krwiopijca poczuje się jak w domu. W przeciwieństwie do poprzedniego kłona Maskarady, **Mrocznych Wieków**, podręcznik nie zawiera kompletnych zasad - aby z niego korzystać, należy wyposażyć się w jeden z powyższych tytułów. Dzięki temu posunięciu, w książce udało się zawrzeć znacznie więcej informacji o nowych realiach, niż to działo się do tej pory. Wiktoriańskie społeczeństwo opisane jest szczegółowo i wnikliwie, każdemu z Klanów poświęcono nie dwie, a cztery

strony, dobrze opisano również świat poza granicami Imperium Brytyjskiego.



Dark Ages: Vampire

Nowa edycja Mrocznych Wieków

przesuwa czas akcji do przodu, opisuje wydarzenia, znane jako Wojna Książąt - a przede wszystkim zmienia kolejność wyrazów na okładce (**Dark Ages: Vampire**). Powód zamiany jest prosty - sukces suplementu zachęcił właścicieli **White Wolfa** do stworzenia kompletnej, alternatywnej linii gier, rozgrywających się w średniowieczu. Można więc rzec, że **Mark Rein-Hagen**, autor **Wampirów** i - przed laty **Ars Magica** wraca do źródeł.

Dark Ages: Mage

Kolejnym efektem przenoszenia Świata Mroku w przeszłość jest podręcznik **Dark Ages: Mage**,

gra oparta na **Wstąpieniu** w takim samym stopniu, jak oryginalne **Mroczne Wiek** na **Maskaradzie**. Magowie Świata Mroku okazują się jednak nie być, jak sądzili niektórzy, Zakonem Hermesa - to tylko jedna z opisanych w podręczniku Tradycji, jedyna zresztą, jaka została się z wydania współczesnego. Pozostałe Pięć Tradycji, zasady uprawiania magii i sposób myślenia o niej różnią się w wydaniu średniowiecznym na tyle diametralnie od współczesnych (średniowieczni Magowie nie muszą zaprzęgać sobie głowy Paradoxiem i jedynym nieszczyściem, jakie może im się przytrafić, jest wadliwe działanie czaru), że związki nowego **Maga ze Wstąpieniem** okazują się dosyć luźne. Dodatkową zmianą jest fakt, że nowa linia **Dark Ages** ma składać się z gier, które faktycznie się uzupełniają, a nie wykluczają nawzajem, podręcznik do **Maga** może więc posłużyć z powodzeniem miłośnikom **Wampirów** i odwrotnie.

Interactive Inks:

Podręcznik dla miłośników LARPOw,

48-stronicowa książeczka w formacie kieszonkowym, zawierająca użyteczne rady na temat mechaniki, sposobów przeprowadzania walki i tworzenia postaci w grach na żywo.

Nieoczekiwana zamiana miejsc

Tomek Kreczmar, ostatni redaktor Magii i Miecza,

współautor kultowej przygody Dom, współautor Wiedźmina, związany z wydawnictwem MAG od wielu lat, został redaktorem linii Dungeons and Dragons w Wydawnictwie ISA! Tomek jest znawcą i miłośnikiem D&D, a pierwsze rezultaty jego pracy przy grze zobaczyć można przeglądając Podręcznik Gracza. Gwiezdny Pirat postanowił spytać Tomka o powody podjęcia takiej decyzji:

Tomasz Z. Majkowski: Od wielu lat związany byłem z wydawnictwem Mag, nie tylko jako redaktor MiMa, ale rów-

nież szef linii gier fabularnych. Dlaczego fakt zamknięcia przez wydawcę magazynu sprawił, że trafiłem do ISY, jako redaktor linii D&D?

Tomek Kreczmar: Myślę, że wpływ miały trzy czynniki. Po pierwsze, stałem się niejako „wolny” i mogłem udostępnić swe usługi innym firmom, również konkurencji. Po drugie, z Grzegorzem Szulcem znamy się od lat, zna on moje zalety i pewnie wady, wiedział więc, na co się decyduje, zatrudniając mnie jako redaktora merytoryczno-językowego D&D. Po trzecie, lubię D&D i mam doświadczenie jak mało kto w wydawaniu RPG w Polsce.

TZM: *Cala Polska zastanawia się, co stanie się z linią RPG MAGa - czy definitywnie zarzucisz pracę nad nią? Jeśli tak, co się z nią stanie?*

TK: Zamierzam sprzątnąć po sobie - tzn. doprowadzić do wydania wszystkich podręczników, nad którymi prace rozpoczęto za mojej kadencji. Z różnych informacji mogę wnioskować, że MAG będzie dalej co nieco robił. Ale naprawdę trudno mi tu więcej mówić.

TZM: *Czy sądzisz, że Polskę ogarnie szal a20, jaki opowiadał Zachód?*

TK: Bardzo bym chciał, by D&D odniosło sukces. Jest to bardzo potrzebne rynkowi RPG w Polsce. Na pewno nie musimy się spodziewać takiego szaleństwa jak za Wielką Wodą, bo w końcu mniej u nas miejsca i biedniejsi jesteśmy. Niemniej, można się spodziewać, że pod tak świetną lokomotywę podłączy się i inni...



W SIECI GWIEZDNEGO PAJĄKA

Rodzinki na sieci, strony pełne ciekawych materiałów. Na których naprawdę coś się dzieje.

Zapraszam do surfowania wspólnie z Gwiezdnym Piratem, bo chłopak niejedną planetę już zwiedził i niejedno widział. Nie będzie o stronach, które po prostu są i tyle. Wybieramy tylko najlepsze z najlepszych.



BAD MOVIES

www.badmovies.org/movies/

Obowiązkowa strona do odwiedzenia przez każdego miłośnika filmowej fantastyki i horroru. KIL-KASET genialnie opracowanych filmów klasy C, D, Y, Z i dalszych, dla miłośników chały i kiczu, starych i nowych. Można tu znaleźć takie perełki, jak choćby Plan 9 From Outer Space, The Crawling Eye, Jesus Christ Vampire Hunter czy Bloodsucking Freaks. Oprócz fantastyki zamieszczono tu także kilka filmów o sztukach walki, m.in. film kung fu w konwencji gore.

Na stronie indeksowej każdy film został oceniony w skali 1 do 5. Panuje tu niezwykle porządek, wszystko jest proste i czytelne. Każdy film opracowano w 8 rozdziałach:

- 1 - THE CHARACTERS - najważniejsze postacie filmu, opisane jednym zdaniem i z humorem
- 2 - THE PLOT - krótko i ogólnie o filmie
- 3 - THINGS I LEARNED FROM THIS MOVIE - rewelacja z każdego filmu wyciągnięto kilka ciekawo-



www.valkiria.net

tak do pół roku i nerwowo nie wytrzymałem, gdy usłyszałem od MG: „Ten topór, co znaleźliście zostawcie mojej postaci, nie sprzedawajcie go (a potem była jeszcze jakaś groźba szybkiej śmierci w przeciwnym przypadku).”
Darky



Przygoda! Trochę jaśniejszy storytelling

Pośród starszych, choć słabo nagłośnionych produktów **White Wolf** na uwagę zasługuje bezdyskusyjnie **Adventure!**, pierwsza na świecie storytellingowa gra akcji. Rzecz rozgrywa się na początku lat dwudziestych, a bohaterowie gry to ludzie, przeżywający niezwykle przygody w egzotycznych miejscach, ni-

czym sam Indiana Jones. Zapowiada się smakowicie.



Upadłe anioły W Świecie Mroku coraz tłoczniej

Świat Mroku już wkrótce zyska nową twarz – tym razem miłośnicy osobistej grozy wcielić się będą w upadłe anioły, które niegdyś zbuntowały się przeciwko Bogu, z powodów różnych i daleko bardziej romantycznych, niż zaprezentowane w Biblii na zawsze pozbawione łaski Boga.

Gra nazywać się będzie **Demon: the Fallen** i ukazać się ma zimą tego roku – na razie zamówić można tylko podręcznik podstawowy, licencjonowane kostki oraz koszulkę z logo gry. Autorzy zapowiadają, że mimo dość przynębiającego na pierwszy rzut oka pomysłu, gra będzie najbardziej optymistyczną częścią Świata Mroku – Upadłe Anioły zyskają, w przeciwieństwie do pozostałych, niezwykłych istot, szansę na odkupienie. Strona mechaniczna odpowiadać ma standardom **White Wolf** – Demony podzielono na siedem Domów, różniących się możliwościami i charakterem, będą też mogły wybierać jedną z trzech form fizycznych. Pozostaje tylko pytanie – czy w Świecie Mroku żyją jeszcze – obok wampirów, wilkołaków, mumii czy innych demonów – zwyczajni ludzie?

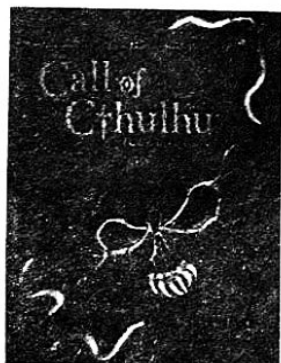


WH40K Nowe zasady Assault

Uwaga fani Warhammera 40K! Powinniście się zaopatrzyć w numer 273 magazynu **White Dwarf**. Powodem jest dział **Chapter Approved**, i zawarte w nim nowe zasady opisujące fazę walki (**Assault phase**). Przypisy te nie są na razie oficjalne, ale... Po pierwsze, od tej pory będą one używane przez GW w oficjalnych publikacjach (np. w raportach bitewnych). Po drugie, w takiej postaci zobaczymy je w kolejnej edycji gry. Zapewne po czekającym nas okresie testowania wprowadzone zostaną zmiany, tym niemniej powinniśmy się już przygotowywać do nieco innego przebiegu bitew.

Dlaczego Andy Chambers ze swoją ekipą wprowadzają nowe zasady? Jak sami twierdzą mieli na celu głównie przyspieszenie gry i dokładne wyjaśnienie kilku zawitych fragmentów przepisów. Przyjrzyjmy się niektórym ciekawym nowinkom.

Od teraz oddział może zaatakować tylko ten oddział przeciwnika, do którego strzelał w Fazie Strzelania. Bardzo szczegółowo opisano sposób poruszania się szarżujących modeli.



Call of Cthulhu d20

Wydawnictwo: WoTC
System: Call of Cthulhu d20
Objętość: 320

Przyszło mi recenzować bardzo bluznierczy system - najnowsze dziecko ze stajni WoTC, czyli **Call of Cthulhu d20**. Pomysł konwersji ZC na „dwudziestkę” u wielu powoduje nerwowe wypowiedzi o świętokradztwie, i powodowanej rządzą zysku zdradzie. Zobaczymy...

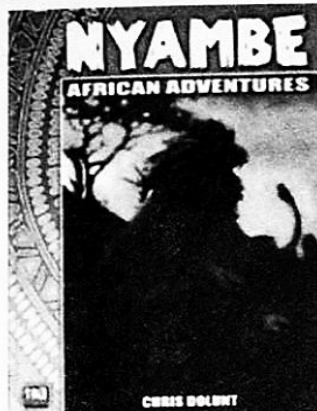
Pierwsze, co dostrzegamy to poziom edytorski wydania; twarda okładka z paskudnie piękną czaszką, a w środku kredowy papier, kolorowe ilustracje i przekrzywione kolumny tekstu. Cthulhu zyskał kolor i to jak!

Potem zaczynamy czytać. Autorzy gry to stare wygi RPGowego świata. Nowy ZC jest doskonale przemyślany. Widać owe 20 lat od

I edycji z Chaosium. Klimat, świat, potwory, wszystko dziesiątki razy przetrenowane, sprawdzone i udoskonalone – to wszystko John Tynes zawarł w CoC d20. Mechanika? Nie ma klas postaci ale zawody – wybiera się dwanaście umiejętności, które stają się umiejętnościami klasowymi bohatera. Nie ma różnych kości do Hit Pointów, każda postać rzuca k6. By nie utracić klimatu Zewu Poczytalność jest tak samo rozliczana jak w dawnym Cthulhu i tak samo rozliczane są księgi z Mitami oraz Potwory. Czary choć zostały przekonwertowane na d20, nie różnią się znacznie działaniem. To nie jest tylko konwersja ZC na nową mechanikę ale całkowicie nowa edycja, lepsza jeśli chodzi o świat i bardziej przyjazna Mistrzowi Gry. Rozdział o Mistrzowaniu jest najlepszym jaki kiedykolwiek i gdziekolwiek przeczytałem. Znalazłem tu też to wszystko czego mi brakowało w starym Cthulhu: sposoby odgrywania i walki wszystkich potworów, opisy poszczególnych kultów i sposoby tworzenia kultystów. Wszystko podane zwięźle i interesująco na 320 przepięknych stronach.

Pozostaje mi tylko powiedzieć: ta gra jest perłą wśród nowych RPGów. Jedyne co może razić to karta, tak typowa i brzydka jak w całym D&D. CoC jest wspaniałe, tylko zaślepiiony kultysta starej edycji może tego nie widzieć. Dlatego warto kupić i przeczytać, a potem zagrać i zrozumieć, że nowe nie znaczy gorsze.

Michał Soltysiak



Nyambe Niby-Afryka

Istnieją gry fabularne osadzone w tradycji europejskiej, arabskiej, indyjskiej, a nawet japońskiej – firma **Atlas Games** stworzyła wreszcie podręcznik inspirowany kulturami Czarnej Afryki. **Nyambe** to pięknie wydana, znakomicie przygotowana gra, odslaniająca przed graczami tajemnice fascynującej i słabo znanej tradycji Czarnego Lądu. Akcja rozgrywa się w tytułowym świecie Nyambe, inspirowanym Afryką w takim mniej więcej stopniu, jak Rokugan – Japonią i wzbogaconym o kilka charakterystycznych dla gier fantasy elementów, jak, na przykład, inne rasy. Choć na razie ukazał się tylko podręcznik podstawowy, wydawca przygotował – jak

to ma w zwyczaju – dużą ilość dodatkowego, darmowego materiału na swojej stronie internetowej. Gra zapowiada się fascynująco i przystępnie, używa bowiem mechaniki d20.

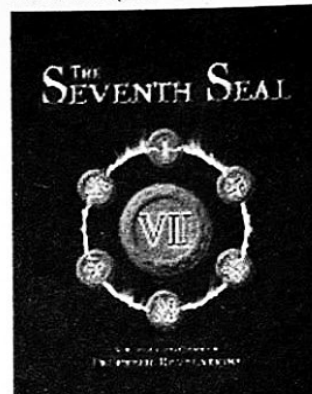


De Profundis: cartas desde...

Hispańska edycja De Profundis

będzie się znacznie różniła od poprzednich! Trzecie już wydanie gry autorstwa Michała Oracza zaskoczy czytelników nie tylko nową oprawą graficzną. De Profundis: cartas desde el abismo to teczka wypełniona luźnymi kartkami – listami. Schlapane woskiem stronicie prezentują się niesamowicie. Całość nie przypomina żadnego wydanego dotychczas podręcznika do RPG, klimat jest do-

stownie niesamowity. Gra do sklepów w Hiszpanii trafi pod koniec miesiąca.



Seventh Seal

została jeszcze tylko jedna...

Autorzy gier nieczęsto wpadają na nowe pomysły – tym bardziej cennym produktem jest gra **Seventh Seal** – osadzona we współczesnych realiach i oparta na Biblii i mitologii hebrajskiej. Nadchodzi koniec – sześć Pieczęci zostało złamanych, gracie wcielają się więc w osoby usiłujące nie dopuścić do złamania tytułowej Siódmej Pieczęci. Gra, wyprodukowana przez firmę **Creative Illusions**, zachwyca bogactwem wiedzy okolobiblijnej i solidnym przygotowaniem merytorycznym – oraz oryginalną mechaniką, co w epoce d20 należy do rzadkości.

Ulubione Narzędzia Pomoc
Dodaj do ulubionych
Organizuj ulubione...

stek (często niezamierzonych przez reżysera świętych gagów), np. „że specjaliści od wysadzania grają w pokera używają zamiast pieniędzy lasek dynamitu” albo „że największym, odwiecznym wrogiem marynarzy są kraby lądowe”. Naprawdę odwalono tu kawał dobrej roboty.

4 – STUFF TO WATCH FOR – fragmenty filmu, na które trzeba zwrócić uwagę. Czasem śmieszne, czasem ciekawe. Podano też, w której minucie filmu należy ich szukać.

5 – SOUNDS – czyli fragmenty ścieżki dźwiękowej. Tu również nie zaszerwowano byle czego. Odsłuchać można najlepszych kawałków, jak np. fragment, w którym bohater filmu krzyczy do czającego się na niego potwora: „Nie możesz mnie zahipnotyzować, jestem Anglikiem!” z „At the earth's core” albo „Odejdź, nie mam czasu dla żywych” z „Cemetery man”.

6 – IMAGES – czyli zdjęcia z filmu. Doskonałe.

7 – i teraz uwaga... VIDEOS! – z każdego z tych filmów możemy obejrzeć i ściągnąć fragment (lub nawet kilka). Rarytas!

8 – EXTRAS – linki do sklepów, w których można zamówić dany film na DVD lub VHS. Ponadto linki do recenzji filmu w innych serwisach itd.

Oprócz tego można w wielu wypadkach odsłuchać fragment wiodącej piosenki z filmu.

Strona jest rewelacyjna. Można nad nią spędzić wiele dni.



Traps & Treachery

Wydawnictwo: Fantasy Flight Games
System: d20, Legends & Lairs
Objętość: 176 stron

Absolutne cudło! Coś, o czym marzyłem od początku mojej zabawy w RPG. Podręcznik opisujący pułapki! Początek to klasyczny dodatek do d20, wpięty opis złodziejskiego fachu, codziennego życia gildii złodziejskich i ich członków, porady jak zaprojektować Gildię Złodziejską do własnej kampanii. Są tam też

nowe Prestige classes, trochę nowych featów, skilli, trucizn, bla, bla, bla... Szczerze mówiąc część podręcznika z nowymi regułami nie jest rewelacyjna.

To wszystko jednak nic w porównaniu z resztą podręcznika. Jego główna zawartość to dziesiątki opisanych pułapek magicznych i mechanicznych – każda rozrysowana jak działa i dokładnie opisana. Rysunki są w większości przypadków izometrycznymi przekrojami przez fragment podziemi, w którym zainstalowana jest pułapka. Czasami na ilustracjach prezentuje się też co się dzieje z graczami, gdy pułapka zadziała! To niesamowity kawał roboty – tak opracowanych pułapek nie widziałem nigdzie indziej! Na zakończenie podręcznika znajduje się prawie dwadzieścia stron zagadek logicznych, słownych, różnych zadań do wykonania i testów. Coś, co MG rzuca graczom pod nogi w różnych sytuacjach i miejscach podczas ich wędrówki przez podziemia.

Wszystkim miłośnikom złodziejstwa i pułapek szczerze polecam Traps & Treachery. To będzie wasza święta księga!

trzewik



Uzupełnienia:

● <http://uk.imdb.com>

czyli strona, którą każdy miłośnik filmu ma w swoich „ulubionych” na 1 miejscu. Największy serwis filmowy, gdzie znajdziemy niemal wszystko, poczytamy recenzje, zbadamy karierę reżysera lub aktorów, zobaczymy trailer i ewentualnie zamówimy.



Wiadomo już dokładnie „kto, kiedy i gdzie”. W walce biorą udział modele stylizujące się z wrogiem i modele znajdujące się do 2" od nich. Tylko one mogą zadawać ciosy i zostać zranione. Tak więc demon Khorne'a ze stu atakami może zabić tylko te parę modeli w odległości 2" od siebie. Szarżujący oddział traci bonus do ataków, jeżeli strzelał wcześniej w tej turze. Nie można już lokować ataków - dowódca jednostki czy model wyposażony w inną bronią są bezpieczni do momentu wybitcia reszty oddziału. Wyjątkiem są Independent Characters. Najważniejszą zmianą jest zlikwidowanie zasady Sweeping Advance. Jeżeli nasz oddział dogoni uciekającego z walki wroga (rzuty 2d6*), to oznacza to, że walka toczy się dalej w tym samym miejscu!

Po szczegóły odsyłam do omawianego przeze mnie artykułu. Jak widać, zmiany są w zdecydowanej większości kosmetyczne. Kilka wprowadzono, by zmniejszyć możliwość naginania zasad i szukania w nich luk. Niektóre jednak mogą wpłynąć (i na pewno wpłyną) na przebieg bitew, taktykę i przygotowywanie rozpisek. Czy nowe zasady są lepsze od starych? Tak. Czy są dobre? Sprawa gustu. Mnie osobiście przeszkadzają dwie pozostałości z poprzedniego systemu. Pierwsza z nich to „niewidoczne” broń. Najlepszą zbroją jest w tej chwili specjalna broń do walki wręcz, np. power fist. Model w nią wyposażony zostanie zabity w zasadzie zawsze jako ostatni. Trochę za bardzo upraszcza to grę, powoduje większą przewidywalność walki. Problem ten istniał już wcześniej, teraz został pogłębiony w imię przyspieszenia tempa rozgrywki. Druga sprawa to sposób określania zwycięzcy starcia. W dalszym ciągu jeden szczęśliwy gretchin może zabić przypadkiem jednego pechowego marines'a, wygrać dzięki temu walkę i przegonić cały oddział. Całe szczęście, że teraz nie ma szans „zadeptania” tej jednostki. Może by tak pozyczyć parę przepisów z WFB? Na przykład ten, który mówi o ilości modeli walczących i jej wpływie na wynik walki. Mójmy nadzieję, że i te niedociągnięcia zostaną jednak przez panów z GW poprawione. Życzę miłego testowania nowych zasad i krwawych starć na polach bitew czterdziestego tysiąclecia.



Bitewniak po polsku!

Full Thrust - cała naprzód!

Na Zahconie i Imladrisie odbyły się pokazy gry bitewnej „Full Thrust”, której polską edycję na pierwszy kwartał 2003 roku zapowiedziało Wydawnictwo Portal. W grze gracze dowodzą kosmiczną flotą składającą się z kilku do kilkunastu modeli statków należących do jednego z wielu państw. Więcej szczegółów o grze można będzie dowiedzieć się z Portali oraz strony i-netowej Wydawnictwa.



Guardians of Order (Sailor Moon RPG)

„Silver Age Sentinels”, gra, w której wcieli się w rolę superbohaterów rodem z amerykańskich komiksów, oparta na mechanice własnej lub d20.

Mroczna przyszłość ŚM

Dungeons and Dragons przypuściło szturm na sklepy, tymczasem miłośnicy Świata Mroku

mają powód do narzekań. Grzegorz Szulc oświadczył, że w najbliższym czasie nie ukazać się żadne WoDowe nowości, zaś ISA poświęci całą energię swojemu nowemu dziecku. Biorąc jednak pod uwagę, że ostatnio dodatki do ŚM i tak się nie ukazywały zbyt często - pewnie niewielu cokolwiek zauważy!



Ghullaki

wypruty z nas flaki!

Portal ponownie przesunął premierę swej gry planszowo-karcianej „Ghullaki”. Jak donoszą autorzy gra zupełnie wypruła z nich flaki i nie są w stanie pracować przy niej w planowanym



Corrupting Influence A sourcebook for Warhammer Fantasy Roleplay

Wydawnictwo: Hogshead Publishing
System: Warhammer
Objętość: 128 stron

Najnowszy anglojęzyczny suplement do WFRP nosi znamienity podtytuł - „The Best of Warptime, Volume One”. Dlaczego „Spaczeń”? Albowiem w środku znajdują się wybrane przez redakcję i czytelników artykuły pochodzące z magazynu pod tym tytułem. Dlaczego „część pierwsza”? Ponieważ artykułów wartych ponownej publikacji okazało się być zbyt wiele by je zmieścić na 128 stronach.

„Corrupting Influence” jest skonstruowany jak każdy numer Warpstone. W środku znajduje się szereg artykułów podzielonych na dwie sekcje. W pierwszej można znaleźć rozważania o konstrukcji świata, sposobie wykorzystania na sesji magicznych przedmiotów, czy krótkie zestawienie co ważniejszych żartów z grafik zamieszczonych w podręcznikach. Druga, zdecydowanie obszerniejsza część to czyste eRPeGowe „mięso”, czyli masa informacji o świecie. Można tu znaleźć artykuł o rycerzach zakonnych, którego fragmenty dawno temu znalazły się w MiMie, opis dróg i podróży w Imperium, stylizowany przewodnik po Marienburgu, a nawet artykuł o proteżach. Artykuły to jednak jedynie połowa dodatku. Resztę dopełnia opowiadanie i pięć dużych przygód, obszerne opisy BN i organizacji, które mogą stać się podstawą pod sporą kampanię oraz zestaw krótkich epizodów. Dla kolekcjonerów ważny będzie też spis wszystkich artykułów z pierwszych dziewięciu numerów pisma.

Poziom grafik jest zróżnicowany, w środku są i słabe grafiki, lecz zdecydowanie przeważają te dobre i bardzo dobre. Sprawia to, że „CI” pod tym względem może konkurować, a nawet przewyższać profesjonalne dodatki Hogsheada.

„CI” to solidny zbiór materiałów. Nawet jeśli niektóre z artykułów nie zawsze znajdują bezpośrednie zastosowanie na sesji, a z niektórymi pomysłami trudno się czasem zgodzić to przydatność dodatku jest bezsporna.



tempie. Gra ostatecznie powinna ukazać się na początku grudnia!



The Best of MiM

Jeszcze nie ukazały się zapowiadane antologie najlepszych artykułów z MiM oraz najlepszych przygód (ta ostatnia dwutomowa!) przygotowywanych przez Wydawnictwo MAG. Zbiory mają kosztować po 45 złotych za sztukę, jednak wciąż nie jest znana ich objętość i zawartość. Wszyscy oczekujemy ich z niecierpliwością, będzie to bowiem prawdziwa gratka dla wszystkich kolekcjonerów.



Kres RPG

Nowa gra Maćka Kreyera. Ukazała się najnowszą powieść Feliksa Kresa, „Porzucone Królestwo” to piąty tom cyklu „Księga całości”, według zapewnień wydawcy to najmroczniejsza ze wszystkich książek Kresa. Miłośników RPG i Szereru ucieszy zapewne fakt, że Maciek Nowak-Kreyer wraz z Asią i Maciem Szaleńcami od pewnego czasu piszą grę opartą na prozie Kresa, swoje plany przedstawia

willi na tegorocznym Polconie. Nie wiadomo jeszcze zbyt wiele o tym projekcie – w przyszłym numerze Pirata spróbujemy powiedzieć o nim więcej.

Quentin

Logiczna konsekwencja. Wielu miłośników RPG zastanawiało się jakie będą losy krakowskiego Quentina, najbardziej prestiżowej polskiej nagrody przyznawanej co roku autorowi najlepszego scenariusza. Patronem medialnym Quentina został dwumiesięcznik Portal. Zwycięzkie scenariusze będą od teraz publikowane na łamach Portalu.

Statuetka wręczana jest co roku podczas Krakonu. Dotychczasowymi laureatami nagrody są m.in. Maciej Szaleniec, Krzysztof Piskorski, Marcin Segit.

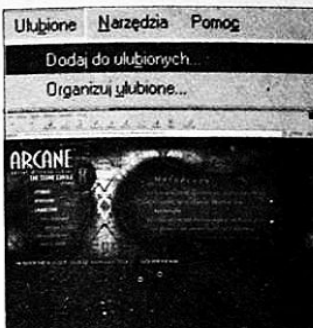


Puszkina Site

Wszystko o konwentach

Wszystkich miłośników konwentów zapraszamy na stronę Puszkina, największe, najważniejsze i najaktualniejsze centrum informacji o konwentach. Znajdziecie tam pełne kalendarium nadchodzących imprez, informacje o nich, odnośniki do stron poświęconych poszczególnym konwentom, także relacje z konwentów! Także informacje co na konwent zabrać, a czego nie brać... Zajrzyjcie na:

www.puszkinsite.prv.pl



SARBAKAN
www.sarbakan.com/English.html

Witryna producenta gier w animacji wektorowej, m.in. dla Warner Bros i Hasbro International.

Nas interesuje jednak z powodu umieszczonych na stronie gier online – animowanych horrorów. I przede wszystkim tej jednej, Arcane, opartej o twórczość H.P. Lovecrafta! Niesamowicie!

Dostępne na dziś gry to: Arcane, Steppenwolf, The X-Creatures Project, Goodnight Mister Snoozleberg i Houdini: Master Of The Extraordinary.

Ostrzegam przed tą stroną, bo komu o niej powiedziałem, zaszywał się tam na długie godziny.

Po wejściu na stronę wybierz jedną z gier na przewijającym się pasku u dołu strony. Co tam mówię „jedną z gier”? Wybierz Arcane! Lovecraftowska gra online! Rewelacyjna animacja, genialna muzyka, niezwykły klimat. Rozwiązujemy tajemnicę, podczas gdy cień przedwiecznych podąża za nami, cały czas czai się tuż za naszymi plecami, by w końcu stanąć na naszej drodze i pochłonąć.



PODSUMOWANIE

Na rynku panuje wciąż szaleństwo d20, choć gigantyczny boom zdaje się słabnąć i firmy nie wyrastają już jak grzyby po deszczu. Lwia część rynku d20 została rozdzielona – pośród nowych firm zdecydowany prym wiedzie Mongoose Publishing. Najpopularniejsza ostatnio tematyka gier to – przede wszystkim – adaptacje komiksów (Sędzia Dredd, Slane, Hellboy oraz gry o superbohaterach) oraz Druga Wojna Światowa (GURPS, Godlike, starsze już nieco Weird Wars).

Wśród starszych producentów (Chaosium, Talsorian, Pinnacle) pojawia się interesująca tendencja – tanie broszurki zawierające mechaniki uniwersalne mają zapewne przygotować grunt dla powstania gier nie licencjonowanych przez Wizardów. Niska cena ma zapewne zagwarantować konkurencyjność wobec trzech książek do D&D – żaden z producentów nie byłby w stanie równać się z Czarodziejami na polu edytorskim. Czyżby więc wizytówką firmy miała niedługo stać się mechanika jej produktów? Coż, Steve Jackson wpadł na to już przed laty...





Konkurs Gwiazdowego Pirata

Podajcie, które z wydanych
w Polsce gier doczekały się
na rynku amerykańskim
swych braciśzków
i siostrzyczek d20.

Podajcie tytuły polskiej gry
oraz tytuł gry na d20
(jeśli różni się od oryginalnego).

Wśród osób,
które nadesłały prawidłową
odповідź rozlosujemy

nagrody
z naszej dużej sterty
podręczników, książek i gier!

Odpowiedzi nadsyłajcie na adres:

Wydawnictwo
PORTAL
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

Termin nadsyłania odpowiedzi:
20 listopada

Ostatnio ukazały się:

White Wolf i stowarzyszone (Świat Mroku, d20)

- „Champions of Darkness”, opisujący obrońców zła w mrocznym świecie Ravenlofta
- „The Vault of Larin Carr”, opis zaginionej doliny skarbów do światów opartych o d20
- „Forsworn”, środkowa część kampanii „Trylogia Umarłego Boga”
- „EverQuest”, papierowa wersja najpopularniejszej (ponoć) na świecie sieciowej gry RPG.
- „Caste Book: Night”, opis kolejnej kasty do gry „Exalted”
- „Children of the Dragon”, ostatni tom trylogii rozgrywającej się w świecie „Exalted”
- „Darkest Heart”, powieść w realiach „Wampir: Maskarady”
- „Heresis of the Way”, opis hereetycznych dharm do gry „Rodzina Wschodu”
- „Bastet Ebook” – dostępny wyłącznie w formie elektronicznej podręcznik, traktujący o kotolakach
- „Hunter: Fall from Grace”, podręcznik gracza do systemu „Hunter: the Reckoning”.
- Podkładka pod mysz z logo „Wampir: Maskarady”

Atlas Games (Ars Magica, Unknown Armies)

- „Occult Lore”, zbiór zasad pozwalających wprowadzić do d20 okultyzm
- „Unhallowed Halls” to scenariusz horroru rozgrywającego się na quasi-średniowiecznym uniwersytecie.
- „Lean and Hungry”, przygoda do d20, rozgrywająca się w świecie stylizowanym na średniowieczną Japonię
- „Blood and Sand”, dodatek do „Ars Magica”, opisujący kolejny skrawek Mitycznej Europy – Lewant, czyli Małą Azję. Na stronie Atlas Games (<http://www.atlas-games.com/>) znaleźć też można darmowy plik, zawierający dodatkowe materiały i uzupełnienia do tego podręcznika.

Alderac Entertainment Group (Legenda Pięciu Kręgów, 7th Sea)

- „Fortunes and Winds”, podręcznik do L5R, opisujący dziesięć krain duchów, od Wysokiej Równiny Niebios, aż do zamieszanego przez demony Jigoku.
- Podręcznik podstawowy do „Farscape” – gry d20 SF, opartej na popularnych serialu.

Steve Jackson's Games (GURPS)

- „Transhuman Space”, oparta na zasadach GURPSa gra hard sf
- „Hellboy”, adaptacja słynnego komiksu Mike'a Mignoli, opracowana według zasad GURPSa
- „GURPS Middle Ages I”, reedycja podręcznika do najstarszego na świecie systemu uniwersalnego, opisującego średniowiecze
- „GURPS WW II”, podręcznik do GURPSa pozwalający na grę w realiach Drugiej Wojny Światowej
- „GURPS WW II: Return to Honor”, opis Francji w czasach Drugiej Wojny Światowej
- „GURPS WW II: Iron Cross”, suplement do linii Drugiej Wojny Światowej traktujący o Rzeszy
- „GURPS Compendium I”, zbierające zasady dodane do procesu tworzenia postaci od czasu wydania trzeciej edycji podstawki
- „GURPS Special Ops”, opisujący współczesne oddziały specjalne
- „GURPS Modern Firepower”, czyli kompendium wiedzy i zasad dla nowoczesnej broni palnej
- „GURPS Space”, trzecia już edycja jednego z najpopularniejszych podręczników do GURPSa, poświęconego grze w realiach sf.
- „GURPS Discworld”, czyli wznowienie opartej na GURPSie, choć niezależnej gry, osadzonej w realiach Świata Dysku.

Mongoose Publishing (Sędzia Dredd, seria książek do d20)

- Trzy podręczniki z opisującej magię według d20 serii „Encyclopediae Acrane”, traktujące o chronomancji, czyli zaklinaniu czasu, zaklęciach wpływających na psychikę i magii gwiazd.
- „The Quintessential Witch”, podręcznik omawia nieczęsto spotykaną klasę postaci – wiedźmy.
 - W serii „The Slayers Guide”, tom poświęcony Duergarom, czymkolwiek by nie były.
 - „Slane” – adaptacja do zasad d20 słynnego komiksu pod tym samym tytułem.



Creature Collection

Wydawnictwo: White Wolf
System: d20, Sword & Sorcery
Objętość: 222

D&D to system, który nie może narzekać na brak dodatków, wydawane są coraz to nowe podręczniki i uzupełnienia, a wszystko to w nienaganniej oprawie. Podstawą zaś (obok podstawki!) jest oczywiście Bestiariusz,

bez którego żaden Mistrz Podziemi nie poprowadzi typowej, dungeonowskiej rąbani. Znaczący się przygody! I tu kłania się „Creature Collection” firmy White Wolf. W tego typu produktach brak większych innowacji, zawsze znajdują się statystyki, obrazek i krótka notka. Tu nie jest inaczej, zawartość Creature Collection nie wybijają się na tle innych podobnych pozycji. Czym pozytywnym się wyróżnia? Świetnymi czarno-białymi ilustracjami (biją na głowę większość kolorowych prac), kredowym papierem, twardą oprawą oraz przemyślanymi i ciekawymi stworami. Bardzo podobał mi się pomysł z wrzuceniem do książki takich przeciwników jak trujące rośliny (zero statystyk – tylko ciekawy opis), czy też takich kwiatków jak wirus językowy (istna wieża Babel).

Słowem podsumowania – rzemieślnicza dobra robota, lecz brak jej odrobiny geniuszu. Tym, którzy potrzebują czegoś zaskoczyc graczy – polecam.

Adam Hammudch



Trylogia Freeport

„Death in Freeport” (Objętość: 32)
„Terror in Freeport” (Objętość: 32)
„Madness in Freeport” (Obj.: 48)
Wydawca: Green Ronin Publishing
System: d20

Trzy części: Śmierć, Terror i Szaleństwo. Trzy scenariusze wydane jako osobne publikacje. Wszystkie nominowane i nagradzane. Pierwsza otrzymała nagrodę Origins za najlepszą przygodę. Recenzenci chwalią, a wydawnictwo Green Ronin tworzy z nich swój produkt szandarowy. Reklamowane jako przygody do każdego świata D20, najlepsze z dotąd wydanych. Niestety, po przeczytaniu okazuje się, że nie są tak idealne jakby się chciało.

Postacie graczy trafiają do tytułowego Freeport, miasta portowego na pirackiej wyspie i rozpoczynają śledztwo związane z dziwnymi

zjawiskami jakie mają tam miejsce. Z czasem odkrywają kolejne warstwy spisku, by w końcu odkryć intrygę pradawnych sił, zdolną zagrozić całemu światu. Więcej szczegółów o treści nie mogę zdradzić, gdyż poziom intrygi jest bardzo wysoki i nie chcę psuć zabawy ludziom którzy zapragną zagrać. Intryga jest tak skonstruowana, że pozwala na wiele zwrotów akcji i wymaga od graczy uważnego śledzenia każdego szczegółu w przygodzie.

Niestety, w konstrukcji intrygi jest pierwszy zgrzyt. Przygodę napisali miłośnicy mitów Lovecrafta. Jest tu wiele elementów zaczerpniętych z „cthulystycznego” bestiariusza, które niestety, są trudne do poprowadzenia w klasycznym D&D. Mechanika gry nie pozwala na stworzenie odpowiedniej atmosfery, a autorzy nie opracowali własnych modyfikacji reguł, które byłyby narzędziem do stworzenia klimatu grozy. Najważniejszym zgrzytem jest atmosfera miasta Freeport. To nie jest pirackie miasto – a tak przecież nazywają je autorzy. Masa tu bogaczy i szlachetnie urodzonych. Gracze słyszą od BN o piratach ale nie mają szansy ich zobaczyć. Nie widają ich w przygodzie.

Niestety, Freeporty to stracona szansa. Dobra intryga, jedna z bardziej zagmatwanych i zaskakujących jakie czytałem, ale brak wykończenia. Jakby autorzy nie wiedzieli jak ją pociąć. Jeśli ktoś poszukuje przygody ze świetną intrygą i lubi samemu dopracowywać scenografię powinien kupić trylogię. W innym przypadku niech rozejrzy się za inną kampanią.

Michał Sołtyśiak

Ułubione Narzędzia Pomoc

Dodaj do ulubionych...

Organizuj ulubione...

Można wybrać jeden z 8 epizodów, które pojawiały się kolejno co kilka tygodni (na które niecierpliwie czekaliśmy).
I jeszcze jedno: efekty dźwiękowe na tej stronie po prostu wymiatają.



Uzupełnienia:

www.darkages.com/

Gra online Dark Ages w świecie Temulair, luźno nawiązująca do wątków z twórczości HPL, głównie Krain Snów. Jednak nawiązania te częściej znajdziemy w reklamach gry niż w niej samej. Ale można tu powalczyć z Gugami czy latającymi Polipami. No i niejedna gra RPG mogłaby pozazdrościć Dark Ages ilości materiałów o świecie.



GASLIGHT
<http://gaslight.mtroy-al.ab.ca/>

Rewelacyjna strona z setkami opowieści niesamowitych z XIX i początku XX wieku, w języku angielskim.

Znajdziemy tu m.in. Artura Machena, Ambrocea Bierce'a, Helenę Blavatską, Williama Hope Hodgesona, Henry'ego Jamesa, a nawet opowiadanie „Wendigo” Theodora Roosevelta. Setki autorów i tekstów!

a na koniec:
CZY WIESZ, ŻE NA STRONIE...

CHAOSIUM ADVENTURES

www.chaosium.com/cthulhu/celaeno-coc/
„znajdziesz sporo pełnych scenariuszy w postaci PDF-ów? A dokładnie 9 scenariuszy do 1920, 31 do modern i 1 do end times.



TEST STUDIO:

Cele Test Studio

Grupa została powołana do oceny produktów RPG zanim wejdą do sprzedaży. Nie interesuje nas jakość wydania ani ilustracje. Nie interesuje nas co zrobił z produktem drukarz, lub jakiego korektora zatrudnił wydawca.

Nas interesuje tylko treść. Test Studio ocenia czy dana rzecz jest dobrze napisana i czy dany produkt jest grywalny. Redakcja Gwiezdnego Pirata, zapraszając nas do współpracy dała jasne wytyczne – powiedzcie ludziom, w jaki sposób dany produkt wpłynie na sesje RPG. To jest nasze zadanie. Gramy, czytamy, dyskutujemy, a wszystko po to, by ostatecznie powiedzieć, czy dzięki temu produktowi Wasz piątkowy wieczór RPG będzie ciekawy, czy nudny.

W grupie Test Studio pracują:

- Rafał „Ra-V” Błaszczak – najmłodszy w grupie. Aktywnie działa w serwisie Poltergeist. Odpowiedzialny za dział ŚM Poltergeista.
- Cezary „Czeski” Czyżewski – trzykrotny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów, jeden z najlepszych MG w Polsce. Aktywnie udziela się na forach i-netowych oraz w życiu fanom.
- Łukasz „Telkontar” Czyżewski – współpracujący z MiM oraz Portalem, jeden ze współautorów Wiedźmina, organizator konwentu Zahcon.
- Magda Madej – doświadczony MG z Krakowa
- Michał „Puszkina” Marszałik – były redaktor MiM, organizator Pucharu Mistrza Mistrzów, współautor Wiedźmina.
- Asia i Maciek Szaleńcowie – współpracujący z MiM i Portalem, autorzy i współautorzy szeregu kampanii (m.in. Władca Zimy, Miecz Przeznaczenia).
- Michał Sołtysiak – autor współpracujący z MiM i Portalem.

Michał Sołtysiak

Władcy Losu

Raport o Grze Nowej Fali

Pierwszym produktem, który dostaliśmy do oceny od redakcji Gwiezdnego Pirata są Władcy Losu, kolejny system Nowej Fali Wydawnictwa Portal. Gra została stworzona przez Krzysztofa Piskorskiego, zdobywcę nagrody Quentina na zeszłorocznym konwencie Krakon za najlepszy scenariusz („Krzyk kamienia”, MiM 7/8/2001)

Pierwszy rzut oka

Pomysł jest świetny. Uznaliśmy go za hybrydę RPG i gry strategicznej o oryginalnym, metafizycznym sztafażu. Pozwala bawić się postaciami o potężnych, paranormalnych zdolnościach, a jednocześnie jest tak emocjonujący jak „gra na giełdzie”. Wymaga od grających nieustannego obmyślenia nowych, wyrafinowanych strategii. Gracze – nawet ci początkujący, którzy zwykle rzadziej odzywają się na sesjach – są prowokowani do stałej aktywności. Dzięki szerokiemu wachlarzowi inspirujących zdolności, Tkacze automatycznie wpadają na zaskakujące, błyskotliwe rozwiązania, co daje wiele satysfakcji. Ten system naprawdę zaciekawia i sprawia, że chce się weń grać.

Niestety, pojawiają się tu pierwsze zgrzyty, autor zbyt wiele razy podkreśla, nawet w samym wstępie, że jest to gra dla doświadczonych i bardzo zaawansowanych graczy. Może to odstręczyć czytającego już na samym początku. Co ciekawe, podczas testowania doszliśmy do wniosku, że

jest wręcz przeciwnie! Władcy Losu to świetna gra właśnie dla początkujących, dla których metajęzyk klasycznych RPG jest jeszcze niejasny! Dodatkowo, język podręcznika jest cokolwiek „ciężki” ale jak twierdzi wydawca „To się dopracuje”. Nie oznacza to, że nie da się przebrnąć przez podręcznik, ale w kilku miejscach tekst wydaje się niejasny lub zbyt mało szczegółowy. Musicie wziąć pod uwagę, że czytaliśmy i testowaliśmy „betę Władców Losu”, a nie produkt finalny.

Doskonały system dla inteligentnych dziewczyn, których nie da się zmusić do polubienia zwykłego RPG.

(Asia Szaleniec)

To bardzo fajny pomysł. Nie potrzeba mu dużego podręcznika bo sprawa w sumie odbywa się w naszym świecie, a mechanika opisana w środku, według mnie wystarcza. Moi gracze kiedy opowiedziałem im o WL, chcą zagrać w to jak najszybciej.

(Puszkina)

Treść

Treść jest największym atutem gry. Wszelkie wady nikną, gdyż grę oparto na fenomenalnym pomysle. Fundamentem systemu jest teoria mówiąca, że nad losem ludzi czuwają Tkacze, którzy w chwilach kluczowych przejmują na siebie odpowiedzialność za nakłanianie ich do Dobrego i Złego. Tkacze reprezentują przeciw-

stawne sobie siły; Dobro i Zło, albo Jasność i Ciemność - jakkolwiek by je nazwano. Gracze wcielają się w owych Tkaczy i obejmują „opiekę” nad pojedynczym człowiekiem. Gracze są Wysłannikami Przeznaczenia i tworzą dwa przeciwstawne obozy, które grają przeciw sobie. Grający może mieć wprawdzie wrażenie gry strategicznej ale jest to nowatorski pomysł podnoszący napięcie podczas rozgrywki. Nie oznacza to, że oba obozy nie współpracują w żadnym punkcie. Ich „podopieczny” musi przeżyć! Gdy zginie, obie strony przegrywają. W końcu można w RPG wygrać gdy obóz danego gracza przekona „cel” do swoich racji. Jak w życiu wygrywa Dobro albo Zło.

W praktyce okazuje się niestety, że nie do końca jasno określono niektóre aspekty istoty Tkaczy (zakres ich wiedzy na temat „podopiecznego” czy telepatii). Problemem jest również fakt, że dla zbalansowania rozgrywki drużyna powinna się składać z parzystej liczby graczy. Ponadto podział na antagonizujące frakcje stwarza niebezpieczeństwo niemiłej kłótni w trakcie, lub po sesji.

Mistrz Gry wciela się w postać Opiekuna Przeznaczenia, którego zadaniem jest zachowanie równowagi Sił oraz opisywanie co „obiekt” pod opieką Tkaczy uczyni. Niestety, rola MG jest opisana zbyt enigmatycznie. Czasem ma się wrażenie, że autor nie miał pomysłu co Opiekun przeznaczenia może zrobić, by „porządkować rozgrywkę” oraz jaka jest jego władza nad Tkaczami.

Jak twierdzi autor może być to gra do rozegrania w dowolnym okresie historii świata jak i nakładka na dowolny system RPG. Wydaje się to jednak – przynajmniej na pierwszy rzut oka – trudne, bowiem opisano w podręczniku zbyt wiele elementów typowo ezoterycznych, które trudno przełożyć na świat Cyberpunka, czy Warhammera. Natłok „Magicznych Czerwi” i Okultystów może zaciemnić ten obraz. Sam pomysł jest świetny, szkoda, że „zalano go pstrokatą

farbą”. Dodatkowo autor nie postarał się wznieść na bardziej uniwersalny poziom i zbyt wiele razy odwołuje się do ziemskich religii. Świat Tkaczy jest światem ponad ziemskimi ideami i jako taki powinien być bardziej abstrakcyjny. Owe odwołania mogą zaś razić i nie pomaga to w odbiorze gry.

Sam świat „Władców Losu” jest przekolorowany. Autor zapomniał, że nie powinno się tworzyć bytów ponad miarę.

(Michał Soltysiak)



Mechanika

Autor przedstawił nam mechanikę mającą ściśle wspierać treść. Mamy specyficzne cechy i oryginalne moce. Jest to system, w którym zamiast typowych cech (Siła, Zręczność itp.) mamy Asystę (moc wpływania na podopiecznego), Wpływy (oddziaływanie na otoczenie), Tworzenie (manipulowanie czasoprzestrzenią), Siła Awatara (pozwalającą manifestować się w Świecie Śmiertelnych) i Moc. Wszystko to ma pomóc w odczuciu wielkiej mocy Tkaczy. Wszystko prezentuje się bardzo ciekawie. Mechanika jest oryginalna i bardzo miło się czyta o możliwościach Tkaczy. Po raz kolejny ma się ochotę zagrać i sprawdzić w warunkach bojowych grywal-

ność zasad. A co na to testy? Po pierwsze chaos. Trudno odnaleźć wszystko w podręczniku, zasady nie są podane zbiorczo i cały czas trzeba przetrzącać kartki w poszukiwaniu potrzebnych reguł. Są też błędy czysto logiczne, gdyż w kilku miejscach nie wiadomo ile wynosi dany przedział trudności. Niekiedy ma się wrażenie, że pomimo twierdzenia autora o współpracy mechaniki z treścią pojawiają się czasem rozdzwieki. Bo z jednej strony, mechanika jest bardzo prosta i pozwala się skupić na samej rozgrywce. A z drugiej autor twierdzi, że Tkacze są potężni, a z mechanicznych wyliczeń wynika, że tak naprawdę to niewiele mogą i ta ich moc jest zatrważająco mała. W Test Studio pojawiły się głosy, że ta mała ilość mocy jaką może wykorzystać gracz, zmusza go do rozważań i strategicznego myślenia. W takim ujęciu, ograniczenie mocy jest zrozumiałe ale szkoda, że nie pokrywa się to z tym co autor pisze. Przydało by się jednak kilka zasad opcjonalnych, które tym, którzy zasugerowali się opisywaną Wielką Mocą Tkaczy, pozwoli zagrać potężną istotą. W przeciwnym razie gracze będą się musieli uzbroić w cierpliwość i zagrać kilka razy, by odpowiednio rozwinąć swoją postać.

Dodatkowo jeszcze często mechanika zbyt niejasno objaśnia moce. Nie wiadomo też do końca, ile dana moc może zrobić i co się „otrzymuje” za daną ilość punktów Mocy. Odnosi się też wrażenie, że autor nie do końca ufa narracji i pewne zasady zamiast zostawić w gestii MG, wciska w sztywne reguły.

W Test Studio podzieliła nas kwestia rozwiązania komunikacji pomiędzy Tkaczami. Autor zakłada, że wszyscy porozumiewają się telepatią i niemożliwe jest okłamywanie się nawzajem, niemożliwe są więc wszelkie spiski i intrygi. Część z nas uznała to za świetny pomysł, bo przynajmniej przez całą sesję wszyscy się komunikują. Z tego powodu nie ma przestojów bo nikt nie czeka aż przeciwny obóz wróci z pokoju obok po naradzie wojennej. Druga grupa stwierdziła, że ogranicza to inwencję i psuje zabawę bo nie można zaskoczyć drugiej strony. Dodatkowo wy-

Pomysł jest świetny. Uznaliśmy go za hybrydę RPG i gry strategicznej o oryginalnym, metafizycznym sztafażu.

nikło z testowania, że Ciemność ma większe możliwości, a Dobro jest ograniczone moralnością. Autor nie dał żadnych bonusów Jasnej Stronie, co powoduje brak równowagi sił pomiędzy oboma obozami.

Jak wykazały testy, da się także grać bez mechaniki, tylko przy użyciu Karty Postaci dla Tkacza jako jedynego opisu postaci.

Łatwa, prosta mechanika, pozostawiająca nieco „obok” gry, w której główny nacisk kładzie się jednak na opowieść i interakcję. Bez problemu można się obejść bez niej.

(Cezary „Czeski” Czyżewski)

Zasady proponowane przez twórcę „Władców Losu” nie wnoszą niczego nowego do rozgrywki, a wręcz przeciwnie: rozpraszają nastrój zbędnymi elementami i ograniczają grających.

(Magda Madej)

Grywalność

Kolejny atut „Władców Losu” to niesamowita grywalność. System aktywizuje wszystkich uczestników. Wszyscy się bawią. Nie ma tu miejsca dla małej aktywności i braku wyobraźni. Gra już od początku wciąga i nawet długie dysputy (prawie filozoficzne) raczej nikogo nie zrażą. Czytanie podręcznika do „Władców Losu” może

zniechęcić ale podczas gry manifestuje się cały jej potencjał. Rozrywka stanowi wielką radość tak dla wygrywającego obozu, jak i przegrywającego. Naprawdę człowiek zaczyna wierzyć, że „prawdziwa sztuka, nawet w niedoskonałym opakowaniu” sama się obroni.

Tylko MG może się odrobinę nudzić, gdyż większość rozgrywki i cała inicjatywa jest po stronie graczy. Często można nawet zapomnieć o tym „smutnym gościu na końcu stołu”. Podczas zażartych dyskusji, „piętrowych, szczypanych planów”, Opiekun może poczuć się pominięty.

Ponadto można by zgłosić jeszcze kilka zastrzeżeń. Chodzi o przygody przedstawione w podręczniku. Pierwsza jest pisana jakby „na kolanie”, mało szczegółowa, bez fajerwerków i niezbyt ambitna. Dopiero druga jest w pełni opisana i z detalami. Aż miło jest sobie poczytać o starożytnym Rzymie. Wskazuje to też jak wielki potencjał ma sama idea Tkacza dla dowolnych realiów ziemskich czy fantastycznych. Aż prosi się o choćby dwie lub trzy pełne przygody w różnych realiach, czy choćby więcej przykładów samej rozgrywki a nie mechaniki. Szkoda tylko, że autor znowu wprowadził tu całą okultystyczną menażerię. Ale „licentia poetica” autora widać tego wymagała...

Pierwsza przygoda przykładowa. Nie rozumiem, dlaczego autor nie osadził jej w naszej rzeczywistości tylko kolejny raz wprowadził istoty nadnaturalne... Mnie osobiście się to nie podoba. No, ale to kwestia gustu.

(Rafał Błaszczak)

To gra dla ludzi DOJRZAŁYCH emocjonalnie. Tu też jedna uwaga. Z końcowych akapitów i przygód zawartych wyziera dość rozrywkowe podejście do systemu. Natomiast początkowa część tekstu zawiera wiele stwierdzeń kierujących odczucia czytającego w ciemne zakątki duszy czy w psychoanalizę...

(Łukasz A. Czyżewski)

Ponieważ „Władcy Losu” nie są typową grą „role-playing”, nie możemy ich polecić tym, którzy uwielbiają odgrywać postacie. Tutaj akcja rozgrywa się

w Świecie Śmiertelnych, a nie tam, gdzie przebywają Tkacze.

(Asia i Maciek Szaleńcowie)

Wyrok

Podsumowując, gra jest świetna. Wspaniały pomysł, wspaniale się gra. Jest nowatorska i pokazuje, że w grach fabularnych nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa i wciąż są nowe „dziewicze obszary” do odkrycia. Niestety, z wykonaniem jest odrobinę gorzej. Nie jest to perła pisarstwa. Zaś ciągle podkreślenia, że „Władcy Losu” są przeznaczeni tylko dla najbardziej doświadczonych, potęgują jeszcze negatywne odczucia przy czytaniu. Dodatkowo mechanika ma wady a brak zastosowania „Brzytwy Ockhama” psuje obraz. Gra „dostaje skrzydeł” podczas rozgrywki. I to jest najważniejsze, bo priorytetem jest stworzyć wspaniałą zabawę, a nie kolejne literackie ale mało grywalne dzieło.

Pomimo wad, pomimo niedociągnięć, z czystym sumieniem polecamy „Władców Losu”. Znajdźcie siłę przegryźć się przez podręcznik, rozrywka jest tego warta i wynagrodzi wam braki w wykonaniu. Być może w podręczniku już ich nie będzie. My dostaliśmy pierwszą wersję, jeszcze niedoskonałą, nieskończoną. Według zapewnień Portalu dostaniecie „Władców Losu” poprawionych, lepszych, doskonalszych, to już jednak nie zależy od nas. Już teraz jednak widać potencjał. Widać, że sama idea gry jest fenomenalna. Daliśmy jej „ósemkę”, uznaliśmy za produkt naprawdę świetny, który dostarczy wam masę emocjonującej zabawy. Ta gra „ma skrzydła”, pozwólcie jej je tylko rozwinąć podczas rozgrywki.

Podsumowując - mimo drobnych niedociągnięć „Władcy Losu” prawdopodobnie staną się jedną z naszych ulubionych gier.

(Asia i Maciek Szaleńcowie)

Skala ocen Test Studio



- 1** – produkt tak zły, że odmawiamy pisania o nim;
- 2** – beznadzieja;
- 3** – tylko wyciąganie szmalu, produkt mierny;
- 4** – poniżej średniej;
- 5** – średnia, ani ziębi ani parzy;
- 6** – jest lepiej, coraz milej nam się pisze;
- 7** – produkt fajny oraz wyróżniający się;
- 8** – produkt świetny, da wam wiele zabawy;
- 9** – arcydzieło, to trzeba chociaż przeczytać;
- 10** – nie możemy o tym pisać, gdyż żadne słowa nie oddadzą jego wspaniałości.

Ocena
końcowa :

8

Tomasz Jędruszek



Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha

Tajemnica Ziem Siredow

Te ziemie nigdy nie były lubiane przez podróżnych. Kupcy od lat powtarzają, że lepiej poczekać na towarzyszy, niż samemu ruszać wzdłuż rzeki. Jeśli nie ma nikogo, kto wybrałby się na południe, lepiej skierować się na zachód, ku krasnoludzkim osadom Daragh i Sirag, i tam dopiero odbić na południe. Krasnoludy nie lubią przyjezdnych, patrzą na nich krzywo, lecz nigdy nie podniosą na wędrowca ręki. Zajęci są swymi sprawami, odwieczną kłótnią pomiędzy trzema klanami. Starożytny totem zatknięty w jednej z groty tamtejszych kopalni miał łączyć, dzieli rody. Jakby magia zatraciła swoją moc, jakby coś działo się z nim nie tak. Trudno to wyjaśnić i trudno im pomóc, nie dopuszczając do siebie nikogo. To ich sprawa, mówią.

Wokół naszych ziem narosło wiele historii. Czarne chmury wiszą nad nami od wieków. Tu zabito królewskiego gońca, co przed wojną miał króla ostrzec, tu przecież, podczas przeprawy, utopił się orszak wielbego Surtonna, kardynała z samej stolicy. Której to było zimy... Tam, na wschód od wzgórz, jeszcze przed rzeką stoi kamień milowy, na upamiętnienie postawiony. Kto tam jechał, kto zginął, kiedy to było – wszystko kamieniarz nań wykuł. Dziś kamień zarosnięty i zapomniany, mało kto o nim wie.

Tak samo jak i o dawnym zamku Siredow. Ruiny straszą pustką, mimo że potomkowie rodu żyją w tych ziemniach. Ich nowe domostwo, mała warownia została zbudowana kilkanaście mil na północ od starych

murów. W historii o rodzinnej kłótni musi być ziarno prawdy. Stary pan Siredow pojawia się w ruinach i oczekuje zemsty. A i w nowym zamku nie jest dziś lepiej. Mała panienka zachorowała, od wiosny nikt jej nie widział na dworze. Leży wiecznie w gorączce, ponoć majaczy. Mówi o krasnoludzkiej krwi, która rozbudzi złe moce. Dziwne to wszystko.

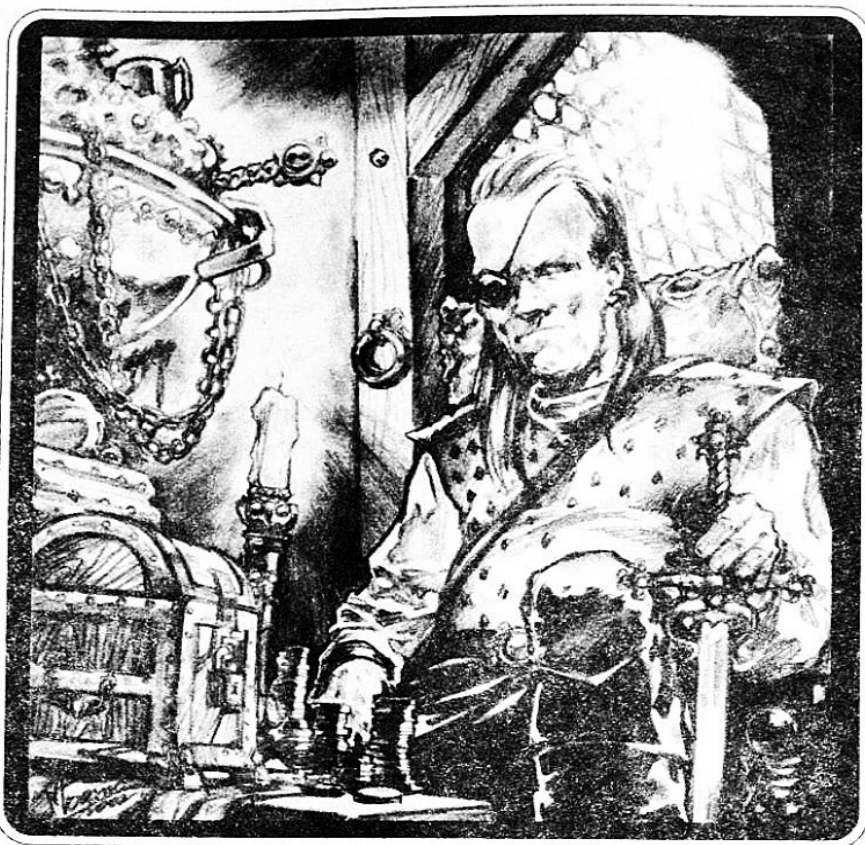
Ferni Wigs, spotkany na drodze kupiec: Siadajcie na wóz, razem będzie różniej. To zła okolica, a im szybciej ją opuszczę tym lepiej dla mnie. Tutejsi mało kupują, ale przejechać trzeba. Kiedyś, gdy jeszcze ojciec handlował, państwo Siredow prowadzili z moim staruszką interesy. Jeszcze do starego zamku kupowali dywany. Bogaty i zacny to był ród, z krasnoludami trzymali, a brodaczy ich poważali. Tylko miejscowi chłopcy bali się złych sił w zamku, ale Siredow nikogo nie krzywdzili, a i skąpcami nie byli. Cóż – zamek spłonął jak pochodnia, spłonęły i dobra. Tylko fatum pozostało. Jakaś taka gęsta pajęczyna, jakby... jedźmy.

Karczmarz spod Czterech Olch: Nie może być, by był to przypadek, nie sposób w to uwierzyć. Musi tu być jakiś czort gdzie zakopany, zła magia jakaś, czy siły prastare. Coś tu żyje, coś złego. Nas nie rusza. Zło nie głupie, swego nie ruszy. Dwa dni temu na szlak ruszył elf, jeden, samotny. Nie dał wiary w opowieść. Wam na zachód radzę, ku krasnoludom...

Thoror Kamienny Młot, krasnoludzki tropiciel: Wędrowcom ze szlaku należy się gościna, ale ja nie zaproszę do swoich. Jedźcie pod Cztery Olchy. To uczciwy zajazd i nic was tam złego nie spotka. My, krasnoludy mamy swoje sztolnie. Mamy własne problemy i własne życie. Nasza starszyzna powtarza od lat – obcy sprowadzą kłopoty. Tak stoi zapisane na kamiennych tablicach. Naprawie wam popręg, ale nie zaproszę do osady. Dam jeszcze radę: nie odwiedzajcie ruin zamku. Teraz mieszkają tam potwory. Wielu złodziei poszło szukać w pogorzelisku skarbów – żaden nie wrócił.

Informacje przeznaczone tylko dla oczu MG umieściliśmy na końcu czasopisma.

Tomasz Jedruszek



Michał Sottysiak

Zagraj Piratem!

"Już od urodzenia posiadał dar humoru i świadomość, że świat jest szalony"
-R. Sabatini "Scaramouche" (przekład E. Przysuska)

"(Zwykli) Piraci biorą złoto, dżentelmeni damy abohaterowie wszystko"
-hasło reklamowe 7th Sea CCG

Kiedy byłem małym chłopcem, kochałem filmy płaszcz. Szczególnie filmy o piratach rozbudzały moją wyobraźnię. Na podwórku robiliśmy sobie szable z kijów i abordażowaliśmy plac zabaw po drugiej stronie mojej ulicy. Czulem się jak Kapitan Blood albo Karmazynowy Pirat, postaci ze złotego okresu kina, gdy liczyli się bohaterowie a nie efekty specjalne. Było super.

Potem zacząłem grać w RPG i odkryłem, że niewielu graczy decyduje się na tak fascynującą postać. Czy granie piratem jest nudne? Tak by wynikało. Czyżby umiłowanie do **sztampy** i seryjnych klonów ograniczonych schematów było aż tak rozpo-

wszechnione? Mam nadzieję, że się mylę. Ale dmuchając na zimne, muszę zrobić wszystko, by przekonać do grania superbohaterem filmów płaszcz i szpady czyli szlachetnym piratem.

Nie będę się tu zajmował złotymi piratami. Kapitan Hook i John Silver to moim zdaniem postaci mało zabawne. To zwykli rzeźnicy, a nie bohaterowie. W filmowym piractwie jest **szlachetność, odwaga i styl**. Ideal piractwa jako szlachetnego lotrzykostwa, to jest to co chcę przedstawić w tym artykule, oraz jak to odgrywać by czerpać maksimum radości. A więc sztampa za burtę, kurs na przegodę!

Romantyczna Historia

Najpierw trzeba spacyfikować MG. Walnij w niego taką ilością pomysłów, by się czuł jak pod ogniem caloburtowej salwy. Opowiedz mu o tym, że jesteś nieślubnym dzieckiem szlachcica, który jednak kiedyś odzyska swoje dziedzictwo! Oczywiście porwano cię za młodu. I oczywiście morze zrobiło z ciebie hardego i zadziornego jak harpun na lewiatany herosa. Wspomnij też, że jesteś prawnukiem Czarnobrodego i masz po nim mapę z miejscem ukrycia skarbu. Dodaj też, że masz narzeczoną w każdym porcie ale i tak miłujesz tylko córkę pewnego gubernatora. Jak się rodziliś, wszystkie znaki na niebie i ziemi mówiły, że będziesz bohaterem... I tak dalej, i tak dalej... Jesteś najlepszy. Wyraźnie daj to Mistrzowi Gry do zrozumienia. Facet w końcu to złapie. Na wszelki wypadek narysuj sobie z pięć **map z ukrytym skarbem** i pokazuj je graczom co się. Szybko zostaniesz centralną postacią kampanii, prowadząc drużynę na poszukiwania zaginionych skarbów. Jeśli MG ma styl i fantazję, na pewno podziękuję ci za wkład w tworzenie przygód i podrzuci ci kilka skrzyń skarbów. Oczywiście niestety, możesz trafić na MG, który nie ma stylu. Pozostaje wtedy tylko wywalić go za burtę i poszukać lepszego.

Teraz czas na pacyfikowanie BN-ów! Po pierwsze, każdy pirat ma w kieszeni ze trzy komplety dokumentów świadczących o szlachectwie. To trzeba przygotować sobie w domu, bo będziesz tym rzucił w MG gdy napuści na ciebie wymiar sprawiedliwości. Szlachciców nie jest tak łatwo zamknąć do pudła za awanturnictwo. Jak przygotować taki dokument? Moczysz papier w herbacie, gniesz, suszysz i wypisujesz co ci przyjdzie do łba. Z monety z Bangladeszu robisz pieczęć. Na sesji wywalasz to na stół, i chelpisz się przed resztą. Pirat to ktoś wyjątkowy, a nie patalach odlany od sztancy! Gadzetologia przy tym typie bohatera musi stać na naprawdę wysokim poziomie. Mapy, nominacje, fałszywe przepust-

Granie patriotyczne

Gdy chcecie grać jednak postaciami, które nie są na bakier z prawem, proponuję kaperstwo czyli piractwo państwowe. Robi się dokładnie to samo ale już ma się legalne pozwolenie i można powiedzieć "państwowy full-serwis". Wprawdzie trzeba oddawać część łupów i atakuje się tylko jednostki wybranych państw, z którymi akurat nasze państwo jest w stanie wojny ale radość pozostaje taka sama. Może to być fajna kampania, służba własnej ojczyźnie jako załoga kaperskiego okrętu, którego sam widok na horyzoncie paraliżuje kapitanów okrętów, na które się poluje.

ki, sygnety, pirackie bandany itd. MG to doceni, spokojnie...

Styl

Najpierw kwestia łatwiejsza, czyli wizerunek. Piraci nie ubierają się jak zwyyczajni ludzie. Tutaj trzeba podejść do kwestii odzienia dość oryginalnie. Musi ono "krzyczeć", że ma się do czynienia z kimś niezwykłym i godnym zainteresowania. Dlatego albo wkłada się **ubranie ozdobne**, rzecz można papużkę albo akcentuje się ubiorem swoją urodę, siłę, męskość lub kobiecość. Pirat to twardziel, otwarcie nosi ozdoby i broń, rusza się energicznie i widać, że strach to mało znane mu uczucie. Często jest uśmiechnięty, więc powinien dobrze myć zęby, często też ma włosy jak Zbigniew Wodecki, rozwiane i złote. Ogólnie, kurcze felek, wygląda pirat dobrze.

Po zewnętrznym wizerunku czas na kwestie delikatniejsze czyli **kodeks postępowania**. Szlachetny pirat jest hardy wobec wrogów, zaś wobec dam zachowuje szarmancką dworność. W jego wypowiedziach nie widać ustępliwości albo fałszu. Mówi co myśli, szczerze i bez ogródek. Chyba, że jest szlachetnym cwaniakiem puszczającym łgarstwa, przy okazji mrugając do MG. Nigdy nie odmawia bijatyk a własną załogę traktuje szczerze, obrywając jak zasługę ale równie sprawie-

dliwie doceniane są ich sukcesy (podział łupów musi być sprawiedliwy bo się padnie od nadmiaru żelaza pod zębem). Do tego pirat winien najgłośniej krzyczeć, najczęściej gadać, najsprytniej puentować i mieć zawsze na podorzędu anegdotkę. W dobrej modzie są też kpiny z szwarczarakterów, szczególnie w towarzystwie dam.

Pirat dodatkowo posiada **tajemnicę**. Mapę skarbu ma już w kilku egzemplarzach, musi mieć też wroga, na którym chce się zemścić. Powinien w wolnych chwilach także czegoś szukać, i przed czymś uciekać. Tajemnica jest planem długofalowym, nie martw się, że będziesz musiał się o nią martwić. Wiele wody upłynie zanim ją rozwikłasz. Sekret to element stylu, coś co jest wypisane w twoich oczach i sercu. Dobrze być, na wszelki wypadek kilka razy na sesję wykrzyczać co ci na sercu leży. "Och, jak ja tęsknię za Juliette" to dobry tekst na każdą okazję, zwłaszcza, gdy MG zadaje jakieś podchwytliwe pytania i czeka na odpowiedź.

Jest ryzyko, jest zabawa

Piraci to bohaterowie z wyrokiem śmierci w zawieszeniu. Ich proceder nie spotyka się ze zrozumieniem społecznym, a jego wykonywanie nie za-

wsze jest bezpieczne. W ogniu walki, łatwo zostać postrzelonym lub przebitym szablą. Musisz być na to przygotowany. Za pomocą różnych wybiegów związanych z zaletami i umiejętnościami stwórz postać szczęściora, który nie boi się stać w pierwszym szeregu. Nie zapomnij o przepakowaniu odwagi, bo przecież piraci nie są tchórzami! Owe wybiegi służą tylko do tego, by pełniej czerpać radość z odgrywania pirata zawodniaki, który tańczy po linach i nikomu nie oddaje pola. Hardość, ryzykanctwo, zawadiackość to cechy wpisane prawie obowiązkowo do osobowości pirata.

Podsumując, najważniejszy jest styl i optymizm, piratem gra się dla rozrywki, dla radości odgrywania herosa z filmów płaszcza i szpady. Miejcie Styl i bawcie się dobrze. Stopy wody pod kilem, pięknych kobiet i bogatych łupów życzę.



Granie na poważnie

Powyżej opisałem wam jak grać zabawnie, tak jak to przyjmuje się w systemach heroicznych. Są jednak systemy, które stawiają na większy realizm, ale i tam można i nawet wskazane jest przemycanie nuty heroicznego piractwa. I może to sprawić wiele radości, odważne rajdy na bogate plantacje, ryzykowne abordaże na kupieckie statki. Zaplanować taką akcję a potem ją wykonać. To jest wyzwanie. MG zapewne bardzo się ucieszy gdy drużyna zaproponuje mu wyruszenie na morze, by posmakować pirackiego życia. Można grać realistycznie i nie martwić się tylko jesienną mżawką przenikającą człowieka do samej kości albo zgnitym zarcie, które i tak w połowie jest zjedzone przez szczury.

Ostatnia Baszta

Szkic przygody dla graczy

Górująca nad lasem budowla, wieża nazywana Ostatnią Basztą, to pozostałość po pałacu elfickich księży. Nikt nie wie z jakiego powodu elfy uciekły. Najstarsi pamiętają jedynie łuny pożarów, odgłosy bitwy, krzyki zabijanych. Pałac został zniszczony, ale to nie był powód ucieczki elfów. W istocie to dzięki wygranej udało się księciu i jego ludziom wydostać z pałacu. Dzisiaj, chociaż w promieniu kilkudziesięciu mil nie ma żadnej osady, do lasów zapuszczają się myśliwi. Ci nadali wieży nazwy Baszta Wron i Czarna Wieża. Faktycznie, wierzchołek budowli pokryty jest wieloma wronimi gniazdami, a jej ściany szerniały od łun pożarów. Pałac został zniszczony, mieszkają tu tylko szczury. Wieża ocalała, a całą tajemnicę odkryłem ja, Gerhard Rudobrody, nadworny czarodziej króla Eranimusa IV.

Pod Ostatnią Basztą kryją się lochy, w nich przejście do podziemnych krain, zamieszkałych przez pradawne istoty. Mieszkańcy pałacu często korzystali z przejścia, by docierać do tajemnic ukrytych przed wiekami pod ziemią. Według zbadanych przeze mnie dokumentów elfy odkryły między innymi ogromną salę ze spiżowymi posągami i tajemnicze źródło energii magicznej, umieszczone za wykutym w ścianie portalem. To właśnie z głębokich podziemi, przez portal, wydostały się siły, które wydały bitwę władcom pałacu. Moja wyprawa do Ostatniej Baszty zakończyła się sukcesem – znalazłem drzwi do podziemi i postanowiłem je otworzyć. Teraz opisuję wszystkie odkrycia, aby inni mogli podążać moim śladem.

W krypcie pod Ostatnią Basztą znajdują się potężne, dwuskrzydłowe wrota. Brama broni dostępu do starożytnych tajemnic. Na marginesie notatek naszkicowałem rysunek wraz z opisami. Odrzwia pokryte są napisami w alfabecie elfów, ale magia zaszyfowała znaczenie symboli i do dzisiaj nie udało mi się odkryć treści. Być może znaki to wskazówka jak otworzyć drzwi. Ja spróbowałem rozwiązać sekret sam.

Wymiary wrót: na trzy metry szerokie i na cztery metry wysokie. Wykonane z nieznanego mi metalu, framuga kamienna. Po obu stronach bramy elficy budowniczy umieścili dwa obsydianowe słupy (2) i (3). Gdy spogląda się na nie z góry, widać wy-

ciętą na środku szczelinę, wyłobioną głęboko do środka. Wsadziłem w jeden z otworów swój sztylet, ale ostrze okazało się za wąskie i za krótkie.

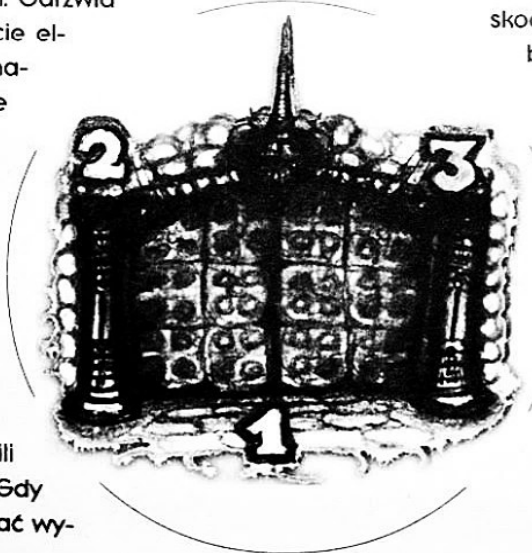
Przy lewym i prawym rogu bramy, na górze, umocowano po kadzielnicy (2) i (3). Inskrypcje przy naczyniach do palenia ziół wryto elfickim alfabetem. Na szczęście te napisy nie zostały zaszyfrowane. Są to zagadki, określające skład kadzidła potrzebnego do otwarcia drzwi. Udało mi się odczytać symbole, potem przez cały dzień szukałem składników i zbierałem zioła aby wzbogacić recepturę i zadość uczynić zagadkom.

Zagadka wryta przy lewej kadzielnicy (3) brzmi tak:
 "Miecze, strzały, topory – wszystko to zabawki.
 Niczym nawet jest brzytwa wobec mej ostryści
 Użyj w boju zaciekłym, chociaż nigdy krwawym,
 Większe nieraz niż ostrze ja sprawiam przykrości."

Przy prawej kadzielnicy (4) napisano zaś:
 "Służę myśliwemu oraz dzikiej kacze.
 Cięższe niż powietrze lecz lżejsze niż grzech,
 Co noc ci towarzyszę, jeśli lubisz luksus.
 Czasem swym dotknięciem wywołam twój śmiech."

Oprócz kamiennych słupków i kadzielnic, mechanizm drzwi uruchamia dodatkowy czynnik. Jest to wykonana z obsydianu głowa demona, wielkości pięści, z nieproporcjonalnie długim rogiem na środku czoła (1). Głowę dostałem razem z mapą prowadzącą do Ostatniej Baszty. Przedmiot należy umieścić w otworze ponad drzwiami – uczyniłem to na samym początku badań.

Pozostaje ostatecznie wyjaśnić z jakiego powodu spisuję moje dokonania. Otóż drzwi mają strażnika. Zaatakował mnie zaraz na początku badań, zaskoczenia. Na szczęście pierwsze natarcie było bardzo słabe. Po jakimś czasie doszło do drugiego ataku – zdecydowanie mocniejszego. Znowu wyszedłem ze starcia zwycięsko, chociaż ranny. Piszę te słowa już po trzecim pojawieniu się bestii, ledwie żywy. Silnie krwawię i nie dam rady chodzić o własnych siłach. Nie wdrapię się na schody by uciec. Boję się, że czwartego ataku nie przeżyję. Muszę jak najszybciej rozwiązać zagadkę, bowiem natura strażnika...



Tomasz Z. Majkowski

Kogo ciekawego możesz spotkać w zamku?

1



Skazaniec

Bandyta, szpieg, rabus lub szlachetny banita. Być może gnije w lochach, może właśnie z nich ucieka lub wdziera się do zamku, by odbić kamratów. Może być niesprawiedliwie uwięzionym szlachcicem, sobowtorem pana zamku, zakładnikiem lub skłóconym z panem zamku uczniem czy kapłanem. Może posiadać cenne informacje lub stanowić zagrożenie.

2



Kat

Oprawca pełni kluczową rolę w procesie wydobywania zeznań i nie cieszy się na zamku szczególną sympatią. Może właśnie pracuje, może rozpoznaje w kimś dawnego „podopiecznego” lub pada ofiarą zemsty. Pod kapturem kata może ukrywać się niejedna tajemnica – być może asystuje panu zamku w bluźnierczych obrzędach, wbrew jego woli umożliwia ucieczkę skazanym lub stanowi narzędzie krwawych porachunków.

3



Chłopcy stajenni, podkuchenni

Wesoła czereda wyrostków, których zawsze wszędzie pełno. Stanowią znakomity materiał na przyszłych bohaterów, wszędzie mogą się wkręcić, wszystko podsłuchać, niejedno zdobyć. Podobną do nich rolę wśród wyższych sfer pełnią paziowie. Jeśli któryś z mistrzów zamieszany jest w jakiegokolwiek ciemne sprawy, jego pomocnicy mogą zarówno pomagać mu w spisku, jak i starać się odkryć jego tajemnicę.

4



Kowal, kucharz, stajenny

Najwyżej postawieni członkowie służby, która nie ma wstępu na komnaty. Cieszą się estymą pośród reszty czeladzi. Prawdziwi artyści w swoim fachu – kowal może być jednocześnie producentem uzbrojenia, kucharz – winiarzem, a stajenny słynący z najlepszych w kraju koni. Często wspominają czasy swojej czeladniczej młodości, a jeśli zamek przechodził ostatnio z rąk, mogą być sługami poprzedniego jeszcze pana. Być może zaplątani są w jakieś ciemne sprawy, bądź posiadają tajemną wiedzę.

5



Żołnierze

Stacjonujący na zamku garnizon, często w konflikcie ze służbą. Wyżej urodzonym salują, przed niższymi od siebie puszą się, lub zachowują brutalnie. Bywają zdemoralizowani, skłonni do buntów lub stopniowo przekupywani przez nieprzyjaciela, lub fanatycznie lojalni i gotowi ginąć za swojego pana. W ich szeregach może kryć się wszelki niepożądany na zamku element. Z pozoru jednolici, stanowią mogą wielkie bogactwo charakterów.

6



Pokoje, kamerdynerzy

Ludzie, którzy pełnią służbę na pokojach. Mają dostęp do jasnie państwa, można dzięki nim dotrzeć do niedostępnych zakamarków zamku. Zwykle mają się za lepszych od zwykłej służby. Wrażliwi na przekupstwo, pośród nich czaść się mogą zamachowcy, mogą też wykradać i sprzedawać informacje. W przebraniu kamerdynera można poruszać się po zamku niemal swobodnie.

7



Klucznik

Zaufany sługa, dzierży klucze do wszystkich zamkowych drzwi. Fanatycznie oddany panu lub rodzinie władającej zamkiem, może jednak być duszą spisku lub dyszeć rzadzą zemsty. Można dzięki niemu uzyskać dostęp do najpilniej strzeżonych pomieszczeń, dysponuje też finansami zamku. Może być skarbnicą wiedzy o historii fortecy i władającej nią rodziny, lub groźną postacią, która drużynę i utrudnia drużynie węszenie po zamku.

8



Podróżni

Przybysze, którzy zatrzymali się w zamku – pielgrzymi do świętego miejsca, posłańcy, szukający schronienia kupcy, poszukujący zatrudnienia najemnicy, wystawiający „Morderstwo Gonzagi” aktorzy, dostojnicy świeccy i kościelni. Mogą być gośćmi pana twierdzy lub spać na sianie w stodole. Zazwyczaj nie związani z polityką zamkową, mogą ich jednak sprowadzać do zamku ciemne sprawy. Czasem znają tajemnice fortecy, o których nie mają pojęcia miejscowi. W wypadku niewyjaśnionych zbrodni mogą posłużyć za kozły ofiarne.

9



Kapłan

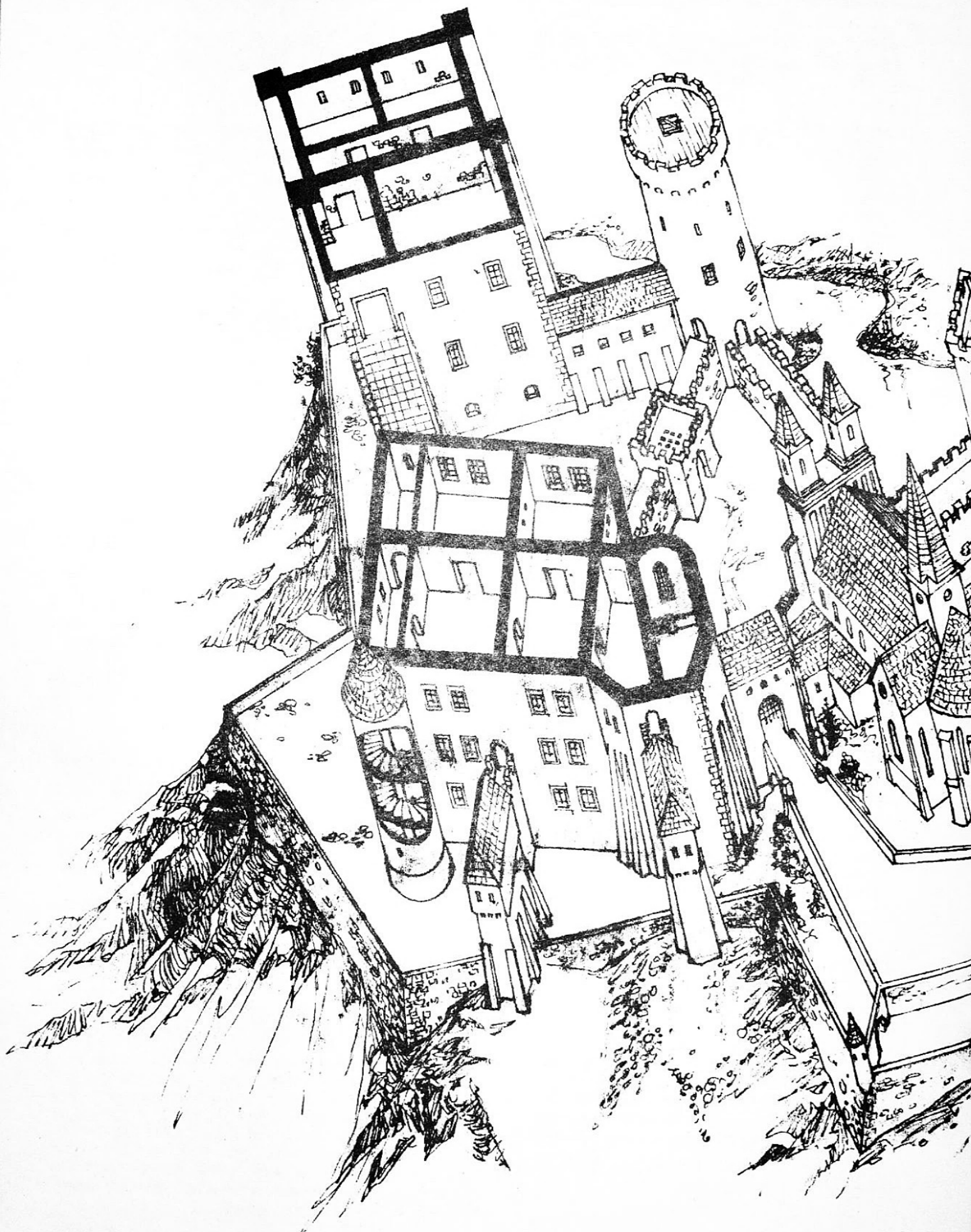
Uczciwy duszpasterz, napominający pana zamku, lub karierowicz, marzący o purpurze. Może pełnić rolę medyka, sekretarza, miewa też dostęp do tajemnicy spowiedzi. Często prowadzi kronikę, lub ma dostęp do niegdysiejszych zapisków. Czasem bezinteresownie bada historię budowli, uprawia ogródek z ziołami, plotkuje lub oddaje się innemu pożytecznemu hobby. Jeśli zbyt rygorystycznie napomina grzesznego władcy, może paść ofiarą jego gniewu. W tajemnicy, bywa diabolicznym przywódcą mrocznych kultów, mistykiem i stygmatykiem lub magiem.

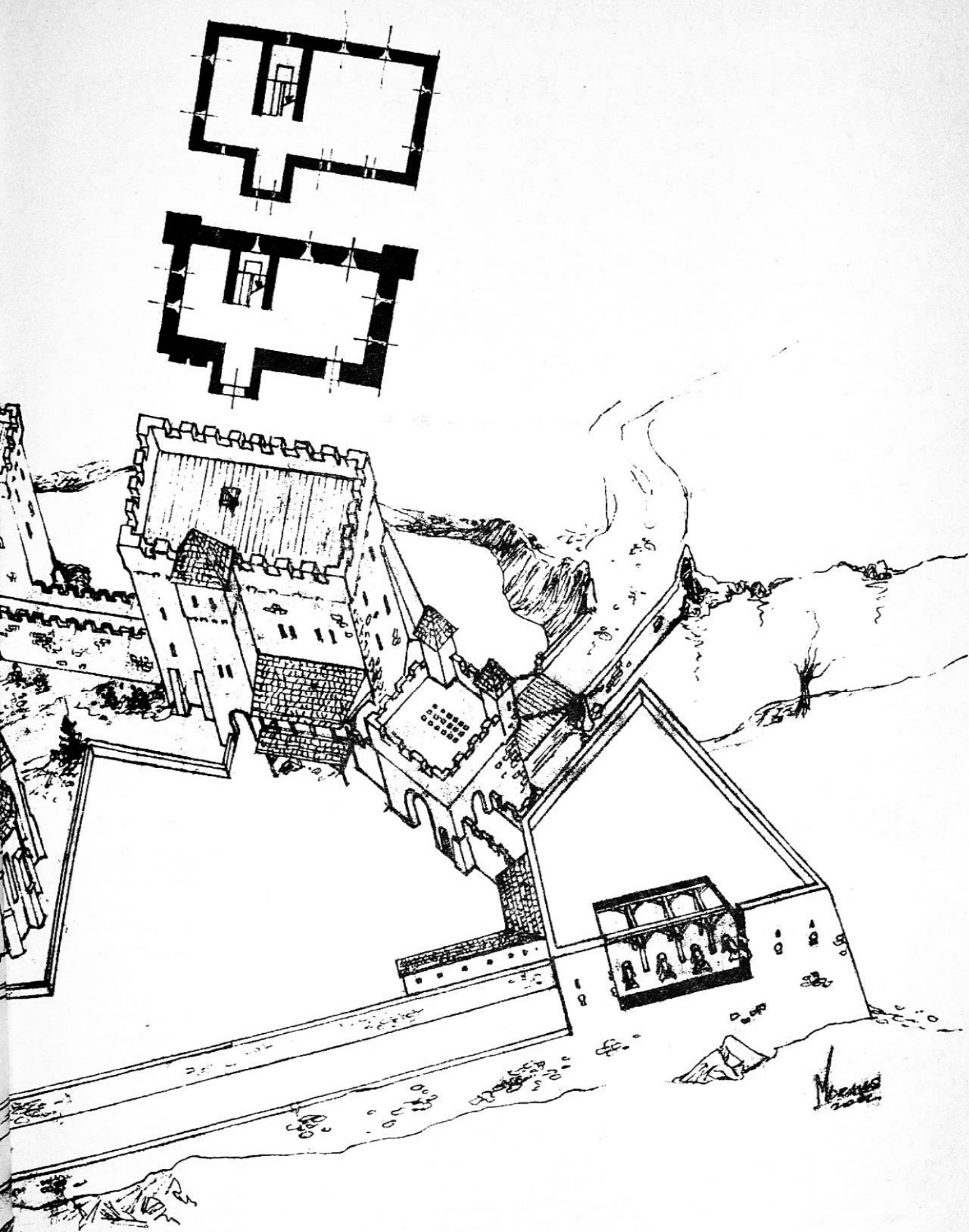
10



Minstrel

Zależny od hojności pańskiej kiesy grajek i poeta. Zwykle schlebia swojemu patronowi, czasem dlań szpieguje, może być jednak uznanym artystą, który zaszczyca dom swoją obecnością lub agentem nasłanym przez wrogów pana zamku. Często flirtuje z damami dworu, lub nieszczęśliwie kocha się w córce włodarza – być może łączy ich namiętny romans. Może szantażować pana zamku informacjami, które posiada, lub rozgłaszać o nim kłamstwa po innych dworach. Bywa skarbnicą starych legend, podań i zwykle wie niejedno o magii.





Kolekcja Gwiezdnego Pirata

Rycerskie Gniazdo

11


Dzieciak

Następca pana zamku, najczęściej w wieku doskonałym do ożenku i zakochany w kimś nieodpowiednim. Bywa przyszywaną do tajemnie sierotą, lub ambitnym młodzieńcem, gotowym na wszystko, byle sięgnąć po ojcowską władzę. Niekiedy używany, by szantażować władzę, przekłębny, lub nieuleczalnie chory. Czasem światły i gotów reformować zastane na zamku układy. Niekiedy, w porywie fanatyzmu religijnego, odrzuca wszelkie dobra i rusza na krucjaty lub wieść życie pustelnika. Czasem żądny przysług (bywa, że drużyna musi go, na polecenie ojca, dyskretnie ochronić), a czasem stroni od światowego życia i należy go do rycerskich czynów przekonać.

12


Uczony

Doradca, astrolog, medyk, pisarz czy bakałarz, dbający o edukację dziedzica. Może być szarą eminencją, głównym doradcą, skarbnicą wiedzy lub nikczemnikiem, szukającym w murach zamku schronienia przed przeszłością. Jeśli para się magią, alchemią lub astrologią, otacza go aura zabobonnego lęku i wzywa się go wyłącznie w ostateczności. Można polegać na jego słowach jak na wyroczni, nie zawsze słusznie. Być może przysłano go, by przekabacił pozostającego pod jego opieką paniczka.

13


Blazen

Jedyna osoba, która mówi, co myśli. Może być mędrcem i znawcą ludzkich charakterów, lub niedorozwiniętym karłem. Czasem fanatycznie przywiązany do osoby pana, często wykonuje jego najtajniejsze polecenia. Bywa powiernikiem włodarza. Zna niekiedy sztuki czarnoksiężskie, asystuje w mrocznych rytuałach, bywa nikczemny i żądny zemsty na całym świecie. Czasami okazuje się jedyną uczciwą, mądrą i przyjazną osobą w całym zamku.

14


Dworzanin

Domownik pana zamku, którego najważniejszym zadaniem jest dotrzymywać mu towarzystwa. Niekiedy piastuje jakąś funkcję, jak łowczy czy podczasz, i czasem faktycznie zajmuje się swoimi obowiązkami. Może być mistrzem intrygi i manipulacji ludzkimi słabościami lub reliktem poprzedniej, uczciwszej epoki. Często traktuje wszystkich z wyższością, bywa jednak zupełnie zależny od hojności władcy. Niekiedy jest członkiem poczty rycerskiej, lub służącym władcy zamku rycerzem. Zwykle z lubością mierzy się z innymi w konkurencjach, w których celuje.

15


Kancierz

Zarządca ziem, fortuny i poddanych pana zamku. Często nikczemny dorobkiewicz, wstydlawie skrywający chłopskie pochodzenie, bywa jednak światłym i uczonym mecenasem sztuk. Często zatrudnia własnych szpiegów i snuje własne intrygi, niejednokrotnie chcąc zająć miejsce władcy. Niebezpiecznie z nim zadrzeć, choć niekiedy można wyjawić jego matactwa i zaprowadzić w krainie porządek. Jeśli pan jest nikczemny, kancierz może stanąć na czele słusznego buntu. Bywa też zleceńodawcą drużynie, które mają zatłwić coś po cichu.

16


Kapitan

Dowódca żołnierzy, nie zawsze rycerz, zawsze jednak kompetentny wojownik. Jego przeszłość może być owiana tajemnicą, posiada czasem niezwykle umiejętności lub wiedzę. Czasem twardy i bezkompromisowy, lub zniewieściany sadysta znienawidzony przez żołnierzy. Być może żołnierze darzą go większym szacunkiem, niż pan zamku i gotowi są wszcząć bunt w jego obronę. Może być ekspertem i nauczycielem walki określonym rodzajem broni, lub posiadać tajemnicę tajnego pchnięcia.

17


Spiskowiec

Spiskować może na zamku każdy – bliski krewny pana, chcący samemu sięgnąć po władzę, kapitan, planujący wojskowy przewrót, szpieg, a nawet służący. Czasem zaangażowana jest większa grupa mieszkańców, a spisek bywa skierowany na zewnątrz. Czasem miewa postać fragmentu zasłyszanej przypadkiem rozmowy, lub tajemniczej postaci przemierzającej po korytarzu. Niekiedy pozorną intrygą miewa zupełnie niewinne rozwiązanie, lub przypadkowe wydarzenia okazują się efektem misternego planu. Tożsamość spiskowca jest najczęściej zaskakująca, choć czasem potwierdza podejrzenia.

18


Zausznik

Najbliższy panu zamku, jego rady mają największy wpływ na zamkową politykę. Czasem stoi tuż za tronem, szepcząc bezustannie rady i zacierając ręce, niekiedy jednak zachowuje się dyskretniej, a jego rozmowy z włodarzem są dyskretniejsze. Może pełnić na zamku dowolną funkcję, od kanczela do ogrodnika. Najczęściej zatruwa umysł władcy i stara się nim manipulować. Odkrycie jego tożsamości może być kluczem do naprawienia stosunków na zamku. Bywa też ważną, choć podejrzaną osobą: magiem, mnichem-cudałwórcą lub dostojnikiem kościelnym – wówczas walka z nim może być jeszcze trudniejsza.

19


Pan

Władca zamku, właściciel wszystkiego, co się na nim znajduje, sędzia swoich poddanych. Czasem szlachetny, bywa zaślepiony lub zdominowany przez złych doradców. Niekiedy nikczemny, opętany rządzą potęgą, potajemnie prowadzi magiczne lub zakazane badania. Bywa sprawiedliwym sędzią i moźnym rycerzem, tyranem lubującym się we krwi, gotowym posłać na szafot za najłżejsze uchybienie lub sympatycznym safandulą, którego cały dwór wodzi za nos. Jeśli zapadnie na zdrowiu nie wyznaczwszy dziedzica, może doprowadzić do walki o władzę. Jego popędliwość, zbytnia pobłażliwość lub nieznajomość ludzkich charakterów może mieć tragiczne konsekwencje.

20


Duch

Tragicznie zmarły mieszkaniec zamku. Może pokutować w murach za dawne grzechy lub mścić się za niegdyśjsze krzywdy. Udziela wskazówek niezbędnych do rozwikłania tajemnic lub błaga, by dokończono coś, czego nie mógł zrobić za życia. Czasem, by powstrzymać jego zemstę, należy rozwikłać zagadkę sprzed wieków. Nie zawsze manifestuje się fizycznie i odczuwalne jest tylko jego działanie. Bywa nieszczęśliwy, czasem poszukuje osoby, która może dać mu ukojenie. Bywa również przodkiem pana, służącym mu w trudnych chwilach radą i pomocą.



Pierścień Kroczącej Śmierci

Słyszałeś o pierścieniu zwanym Pajakiem Śmierci? No, ja też nie. Do tej pory. W złodziejskim fachu cały czas się uczysz. Jeśli się nie uczysz – giniesz.

Długonogi Marcus opowiadał mi co widział podobno na własne oczy. Wiesz? Marcus interesował się podobno śmiercią Leviiego. Levi obrobił kapłanów Karak z kilku cacek, między innymi ukradł jeden ze Świętych Klejnotów. Naraził im się, nie powiem, ale coś – w tym fachu liczymy się z brakiem sympatii. Zawsze warto na siebie uważać. Nie wiem, może to tylko bajka, ale jeśli nie – przestanę spać spokojnie. Dwa razy się zastanowię zanim wejdę w drogę komuś ze świątyni. Levi umarł w czasie snu, we własnym łóżu. Tak zabija Pajak Śmierci, chodzący pierścień.

Pewien czarnoksiężnik wykuli pierścień dawno temu, dla swoich władców. Według legendy są złote, ażurowe. Marcus mówi, że widział taki. Zaklina się, że to był pierścień z opowieści! Na palcu arcykapłana Devro! Marcus szeptał, że widziany kątem oka pierścień wyglądał jak złoty pajęczak, który uczeplił się palca arcykapłana. Niewielki zabójca, uśpiony, martwy, czekający na rozkaz. Czekający na słowo swojego mistrza, który wskaże mu cel.

Opowieść mówi, że mała kreatura na komendę zsuwa się z palca na ziemię. Złote ażury ożywają, rozprostowują się zwinęte dotąd odnóża pajęzka. Ohydny zabójca znika w trawie lub szczelinie bruku. Rusza bezbłędnie śladem wskazanej ofiary. Nie wróci dopóki jej nie dopadnie.

Możesz uciekać nawet i całe życie, ale nie sądzę byś tyle wytrzymał. Pajak Śmierci zmierza prosto do celu, choćby miał wędrować po dnie jeziora. Nigdy nie będziesz wiedział czy to czasem nie twój ostatni dzień. Pajak wspina się po ciele śpiącej ofiary, wchodzi w pierś i dociera prosto do serca. Potem wraca do swego pana i na powrót zamiera na palcu jako zwykły pierścień.

Nie wiem ile prawdy jest w tych opowieściach, ale sam widziałem zwiłki Leviiego. Na wysokości serca miał niewielką ranę. A wyraz jego twarzy do dzisiaj mam przed oczami. No i Marcus gdzieś zniknął. Nie widziałem go od tygodnia. Nie spotkałeś go przypadkiem?



Eliksir Nocnego Widzenia

Mówią, że wszystko ma swoją cenę. Spójrz na ten szklany flakon – kupiłem to od jakiejś podejrzananej wiedźmy. Na początku bałem się, że mnie oszukała, jednak wszystko jest zgodne z umową. Mniej więcej zgodne. Eliksir działa i pozwala widzieć nawet w najgłębszych ciemnościach, bez światła gwiazd i księżyca. Problem w tym, że gdzieś po trzeciej dawce napój zaczyna przekształcać oczy na stałe. W zasadzie nie tylko oczy – cały organizm.

Widzisz – na wizytę u najlepszego alchemika wydałem całe moje oszczędności, ale magik wszystko mi wyjaśnił. W skład eliksiru wchodzi wampirza krew. Dzięki niej oczy widzą w nocy. Po jakimś czasie poprawia się także słuch. Ruchy stają się bardziej sprężyste, nieznacznie rośnie siła. Ale tylko w nocy. Za dnia odwrotnie – człowiek czuje się słabszy i mniej bystry. Gdzieś po trzeciej dawce daje się zauważyć objawy – wtedy jest już za późno. Nie wiem jaki cel miała wiedźma, sprzedawczyni eliksirów. Żałuję, że lepiej się jej nie przyjrzałem. Jest bowiem jeszcze coś. Ostatni objaw to dziwny głód, którego nie da się zaspokoić żadnym jadłem ani napitkiem. Głód potężniejszy niż jakiekolwiek inne łaknienie. Nie wierzysz? Sądzisz, że opowiadam bajki? Spójrz mi zatem prosto w oczy.



Uzda Władzy

Ten kawał nabijanej ćwiekami skóry pozwala ujarzmić najdziksz zwierzę. Nawet magiczną bestię. Oczywiście zawsze są wyjątki – w końcu i magia bywa zawodna. Tajemnica działania uzdy to niewysłowny ból, jaki przedmiot zadaje krnąbrnemu wierzchowcowi. Jeśli zwierzę nie jest posłuszne woli jeźdźcy, długie, cieniutkie i niewidzialne igły wbijają się w każdy milimetr jego ciała. Używając Uzdy Władzy zmienia się z czasem dumnego ogiera w pokonanego, umęczonego wałacha. Z czasem rośnie także nienawiść rumaka do jeźdźcy. Lecz coś może zrobić spętany wierzchowiec, obojętne koń czy bestia. Cóż może zrobić... do czasu aż uzda nie zostanie zdjęta lub zerwana.



TIPS & TRICS

11 ran na poziom! To jest możliwe!

Są chwile w życiu gracza, kiedy trzeba zrobić wszystko, by przetrwać. Jedną z takich chwil jest tworzenie postaci. Jeśli podczas tego procesu wykonamy kilka szczególnych czynności – nasza postać będzie nieśmiertelna. Oto pierwszy odcinek cyklu Tips & Trics, w którym będziemy prezentować sposoby cheatowania. Na pierwszy ogień – postać przydatna w kampanii Honor o zmierzchu. Wyprowadźmy z Krainy Cienia więźnia z dużym niebezpieczeństwem. Na szczęście... nie dla nas!

Wybieramy samuraja szkolonego u Daidoji. Oferowane na kolejnych rangach możliwości są więcej niż kuszące. Do tego Daidoji potrafią wykorzystać na swoją korzyść nawet tak niepotrzebną cechę jak Honor. Im więcej Honoru, tym bardziej dopakowany jest bohater. Stworzenie wszechstronnego wojownika nie jest trudne. Wystarczy chwilę pokombinować.

Na początek wady. Dziesięć punktów gratis to zdecydowanie nie w kij dmuchał. Szukamy takich utrapień, które nie powodowałyby trudności podczas sesji i podczas wykonywania testów. Coś opłowego i trudnego do wykorzystania przeciwko nam. Na przykład „Porywcz” – żaden MG nie wykorzysta tego przeciwko sobie i fabule przygody i nie zmusi nas do zachowania się w sposób porywczy przy ważnym bohaterze niezależnym. A koszeniem nie ważnych bohaterów martwić się przecież nie musimy! Porywcz jest jak najbardziej fajna. Warto też wziąć „Fascynację”. Wybieramy „Fascynację bronią” i zamieniamy wadę w zaletę! Albo na przykład „Wrażliwy na ból”. Niby to upierdliwa wada, ale jeżeli połączymy ją z zaletą „Potęga Ziemi”, uzyskamy dodatkowy punkt na inne dobrodziejstwa, a Modyfikator ran, chociaż zmniejszony o 1, i tak jest lepszy niż wcześniej.

Wracamy do Honoru. Bushi ze szkoły Daidoji to prosta zależność – im większy Honor, tym potężniejszy wojownik. W tę cechę trzeba ładować na maksa. Za 3 punkty podnosimy Honor o jedną rangę. Teraz czas na mały cheating. Wydajemy jeden punkt na rzut w Tabeli dziedziectwa. Trik polega na tym, by „wypadło” prestiżowe stanowisko, np. „Dyplomata na Cesarskim Dworze” dodaje +2 poziomy do Honoru. Z punktów wolnych dzwigamy Krąg Ziemi. Wyszło 11 ran na

poziom – wynik całkiem niezły. Powiedzmy otwarcie, każdy Krab się kryje.

No dobrze, teraz, gdy postać potrafi przyjąć na klatę małe cnieco, czas by potrafiła oddać. Wybieramy broń, a dokładniej Naginatę – polecam każdemu kto lubi konkretny sprzęcior w rękach. Daidoji jest rodziną klanu Żurawia, a każdy Żuraw jest Bogaty i ma prawo do najlepszego wyposażenia. Idziemy więc z petycją do Mistrza Gry i żądamy Naginatę 4z3.

Niestety, o ile szkoła Daidoji jest w porządku, to bohater pochodzący z tej rodziny otrzymuje jedynie nieprzydatny bonus +1 do Siły. Coś z tym trzeba zrobić. Najlepiej dać postaci nazwisko Kakita i oznajmić MG, że w szkole Daidoji postać jedynie przeszła szkolenie i poza tym nie ma z nią nic wspólnego. Kakita dostaje premię +1 do Zręczności. Będzie częściej trafiał przeciwników. Bardzo częściej!

Każdy kto postanowi stworzyć podobnego bohatera, skojarzy nazwisko Kakita ze sztuką jaijutsu. Dobra rada – pojeżdżając się nie koncentrujcie się lecz od razu uderzajcie. Wprawdzie przeciwnik będzie miał pierwszeństwo, i uderzy pierwszy, ale właśnie po to stworzyliśmy sobie „konserwę”, żeby bohater nawet nie mrugnął otrzymując pierwszy cios. Spokojnie czekamy na swoją kolej i ripostujemy. Oddając na swoją kolej wypadek wydajemy punkt Pustki. Potem pozostaje tylko poszukać jakiegoś eta z wiaderkiem i ryżową miotłką.

Tomasz Kowalewski



Legenda Pięciu Kręgów

Imię:

Rodzina:
KAKITA



Ogień
Zręczność: 4
Inteligencja: 2

Powietrze
Refleks: 3
Intuicja: 2

Ziemia
Wytrzymałość: 3
Siła Woli: 3

Woda
Siła: 2
Spoczczegawczość: 2

Pustka
Liczba wydanych Punktów Pustki:

Broń podstawowa
NAGINATA 4z3

Zbroja podstawowa
CIĘŻKA ZBRÓJA +10 PT

PT trafienia cię
(Refleks x 5 + Zbroja)
25

Umiejętności:

KENJUTSU	1
OBRONA	3
IATJUTSU	1
TAKTYKA	1
EUCZNICTWO	1
YARJUTSU	3

Techniki:

SIEĆ HONORU

Prestiż: 122

RZUT NA TABELĘ DZIEDZICTWA
DYPLOMATY NA DWORZE
CESARZA +2 DO HONORU

Rany

11	-0
11	-1
11	-2
11	-3
11	-4
11	Obalony
11	Nieprzytomny
11	Martwy

Szkoła: STRAŻY DAIDOJI Ranga: 4

Wady i Zalety:

PORYWCZY 2

FASCYNACJA 2

MAŁO ODPORNY NA BÓL 5

NAWIEDZONY 1

POTĘGA ZIEMI 4

Chwata: 1

Honor: 5

Punkty Doświadczenia:



Profesor Experpoint odpowiada

W tym miesiącu otrzymałem wiele interesujących listów, z których jak zwykle wybrałem te, które uznałem za najważniejsze. Nie potrafię odpowiedzieć na wszystkie listy i pytania, dlatego jeszcze raz, jak zwykle przeproszam wszystkich, którzy do dziś nie doczekali się na odpowiedź ode mnie. Przejdźmy jednak do korespondencji. Wojtek z Torunia pisze do mnie między innymi:

*„Szanowny profesorze,
Piszę do Pana, ponieważ odkryłem ostatnio, że gra z moimi przyjaciółmi sprawia mi mniej przyjemności niż dawniej. Wszystko zaczęło się gdy Robert, namalował na mojej karcie słonika. Wtedy poczułem niepokój, którego od tego momentu nie mogę się pozbyć. Czy ten słonik to aluzja do tego, że tak bardzo lubię grać elfami? Proszę o pomoc, bowiem nie mogę odzyskać spokoju. Przepisałem już kartę siedemdziesiąt osiem razy, jednak za każdym razem oczyma wyobraźni widzę słonika. Czy mój problem leży w mojej wyobraźni?”*

Drogi Wojtku, doskonale rozumiem Twój problem i Twoje rozterki. Faktycznie, niektórzy gracze mają kłopoty z wyobraźnią.

A teraz kolejne pytanie, i kolejny problem, może nie tak dramatyczny, lecz jednak równie absorbujący:

*„Szanowny profesorze,
Piszę do Pana, gdyż mam straszny problem z odgrywaniem postaci półelfa. Nie wiem jak nim grać, a mój Mistrz Gry wymaga ode mnie zdecydowanej postawy. Proszę o pomoc, bo życie mojej postaci, z powodu miłośności jej charakteru, jest zagrożone.”*

Drogi Romanie, doskonale rozumiem Twój problem i Twoje rozterki. Faktycznie, wiele osób ma problemy z odgrywaniem półelfów. Mam dwie propozycje rozwiązania tego problemu.

- przez połowę czasu graj człowiekiem, a przez resztę czasu odgrywaj elfa. Bilans wyjdzie wtedy na zero. W momentach krytycznych zaś, nie rób nic poza głośnym stwierdzaniem, że „wrodzona człowiecza natura boleje nad twoim elfim jestestwem”
- drugi sposób to granie krasnoludem ale gdy mamy się wypowiedzieć zniękczyć jakże ordynarne słownictwo. Np. zamiast „ty stary, pipippi idio...” mówimy „ty podeszły wiekiem, wielokrotnie aktywny seksualnie głupcze”. Brzmi elficko ale elfy nie klną jak ludzie więc otrzymujemy półelfa.

Nigdy nie spóźniasz się na sesję.
Przynosisz zarcie nie tylko dla siebie.
Zawsze masz komplet kości.
Znasz reguły i świat gry, w którą gracie.
I właśnie dlatego nazwano cię Mistrzem. Mistrzem Gry.

Korek

Mini dział Pirata, w którym doświadczeni MG opowiadają, kiedy ich gracze rzucili takim tekstem, lub pomysłem, że do słowności ich zatkało.

Zdarzenie miało miejsce oczywiście w karczmie. Gracze dość niezdarnie obserwowali Ważnego i Mrocznego Bohatera Niezależnego. Pokazywali go sobie paluchami i dyskutowali. By zwiększyć napięcie, a zarazem utemperować graczy postanowiłem opisać, jak Mroczny Bohater wstaje od stołu i podchodzi do ich stolika. Zmieniłem przy tym muzykę na sesji na bardziej demoniczną i nawet przycisnąłem światło. Zrobił się nastrój. Zapytałem grobowym głosem:

- Panowie, chcą mnie o coś spytać? - spytał Mroczny Bohater

- Tak, dlaczego stoi Pan przy naszym stoliku jak jakiś kelner? No i zatkało mnie.

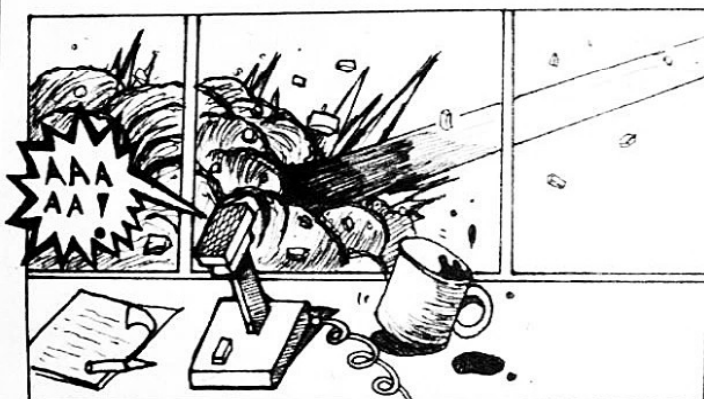
UWAGA!

Jeśli macie pytania lub problemy, którymi chcielibyście się podzielić z profesorem, piszcie do niego - profesor na pewno odpisze na Wasze listy! Oto adres:

Gwiezdny Pirat
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
z dopiskiem:
„Profesor Experpoint”



machina



Gra planszowo - karciana wydawnictwa Portal sprzedała się już niemal w tysiącu egzemplarzy. Jeśli chcesz zostać posiadaczem jednego z ostatnich egzemplarzy, zajrzyj na: www.nostromorg.pl

Z pamiętnika erpegowca

Wczoraj znowu prowadziłem. Przygoda była dość prosta, jednak moi gracze każdą przygodę potrafili zupełnie odmienić. Nie zawiodłem się i tym razem.

Po tym, jak Wergiliusz – dumny z tego, że wszedł na wyższy level i potrafi rzucać Fireballe – w ramach testów spalił posłańca, który miał chłopakom przekazać ważne listy wiedziałem już, że postanowili iść na całość. Wybrali wersję, którą zwę „detektyw”. Spalić wszystkie poszlaki i dumać „o co chodzi”.

Spalone resztki listów były naprawdę trudne do odczytania. Z tego powodu chłopaki nie od razu zlapali, że nadawca listu przestrzegał ich przed Czarną Armią, zagrożeniem nadchodzącym z północy. Jeden z graczy, Bruno, zaraz po tym, jak skończył wypróbować na sobie broń posłańca sprawdzając która z nich jest magiczna i zadaje więcej niż 1d10 obrażeń wymyślił, że w listach pewnie pisało: „Przybądźcie do mnie o północy, grozi mi niebezpieczeństwo”. Bruno to lebski gość. Zazwyczaj jest Mistrzem Gry więc chłopak ma wyobraźnię niczego sobie...

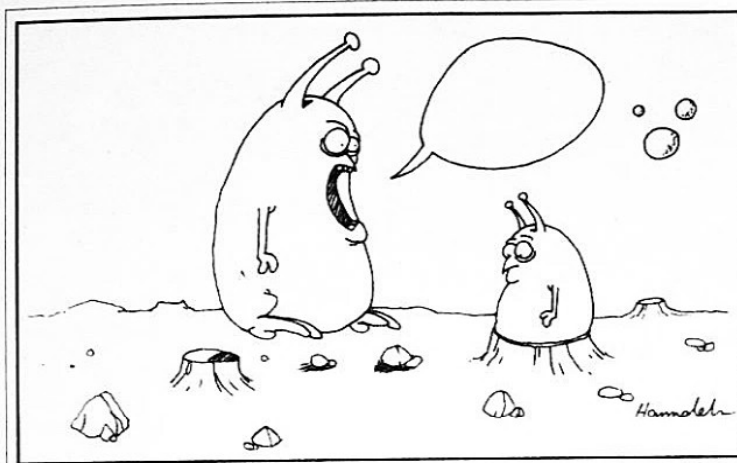
A więc ruszyli. Skierowali się oczywiście na południe bo tam mieszkali ich przyjaciel. Hordy zła i demonów nadchodzące z północy trochę były zaskoczone, że nie natrafili na opór graczy, ale coś im pozostało. Nadchodziły...

Tymczasem chłopaki dostrzegli dym na horyzoncie, a chwilę później gospodę. Ja naprawdę nie wiem co jest z tymi gospodami. To jest jakiś odruch Pawłowa, jakiś zbiorowy obłęd. Ileż ja drużyn w życiu prowadziłem, z iluż MG rozmawiałem – zawsze to samo. Jak gracze widzą karcznię, MG widzi kłopoty. Tak było i tym razem. Karczmarz, którego odgrywałem był spokojny i cichy – nie chciałem chłopaków prowokować, schodziłem więc im z drogi ilekroć wstali od stolika. Biedny karczmarz, nie miał szans. Romek, zaraz po tym jak wrócił z kłopa (a on, zawsze jak wraca z kłopa ma dobre pomysły), rzucił: „Ten karczmarz to jakiś trefny. Podejrzanie cichy. Chyba szpieg.” No i zaczęło się...

Ja wiem? Może gracze tak lubią obozowe życie, że wolą nie spać w karczmach, lecz na świeżym powietrzu...? Suma sumarum, dogasająca karczma robiła za ognisko gdy wieczorem kładli się spać zadowoleni z tego, że tak dobrze idzie im w tej przygodzie...

KONKURS

Co było dalej? Czekamy na propozycje! Mailem lub zwykłą pocztą, długie, lub krótkie. Na zwycięzców czekają nagrody!



KONKURS NA DYMEK

Powiedzmy sobie wprost.
Gwiezdnemu Piratowi nigdy nie brakuje
pomysłów na dymki.
Niestety, nie każdy jest Gwiezdnym Piratem.

TO TY!

MOŻESZ ZOSTAĆ AUTOREM DYMKU DO
TEGO KOMIKSU!

Propozycje nadsyłajcie na adres redakcji z
dopiskiem „DYMEK”

Z najnowszego katalogu hurtowni Krasnolud Magnuss i Syn

Pierścień Władzi

Stworzony przez wiedźmę Władysławę, zwany Zgubą Niziołków. Po jego założeniu właściciel przestaje widzieć otaczające go osoby. Na dodatek, jeśli posiadacz pierścienia jest niziołkiem, zaczynają go otaczać neonowe strzałki, potem słychać bicie dzwonów. Jeżeli właściciel zbliży się na odległość mili do wulkanu, czuje nagłą potrzebę wdrapania się na szczyt.

Miecz Niechybneho Ciosu

Artefakt pozwala szermierzowi zawsze trafić przeciwnika, chyba, że cel jest ubezpieczony od gradobicia (błąd w algorytmie namierzania). Niestety – pomimo iż broń zawsze trafia, nigdy nie zadaje obrażeń (omyłkowo wbudowano jej osobowość pacyfisty). Ten model miecza cenią sobie nauczyciele szermierki przyjmujący niezbyt rozgarniętych uczniów.

Tips&Tricks: Aby nie wyrzucić na kostce jedynki

Czasem to sprawa życia i śmierci bohatera. Jak zaczarować kostkę tak, aby nigdy nie pokazywała pechowego 1? Mało tego – jak zaczarować kość Mistrza Gry?! Do rytuału potrzebna jest świeca. Na szczęście większość sesji odbywa się przy świecach. Sekretnie (może być pod stołem) smarujemy woskiem pole 20 by było wypukłe. Równocześnie złowieszczymy mamrotaniem na temat sesji odwracamy uwagę współgraczy od wykonywanych czynności. Jeżeli nikt nie zauważył, dyskretnie odstawiamy świecę i kostkę na miejsce. Bogowie pecha są już prześlani – nie grozi nam 1. Trzeba tylko pamiętać o odwróceniu rytuału pod koniec sesji!

Przychodzi erpegowiec do lekarza i mówi:

- Mam kłopoty z charakterem.
- Proszę pokazać kartę.

Przychodzi erpegowiec do lekarza

- Mam słaby wzrok
- Proszę o kartę. To się wygumuje.

Przychodzi erpegowiec do lekarza

- Łupie mnie w kościach
- Brokaty?

Przychodzi dziewczyna na sesję RPG i pyta:

- A mogę mieć dziesięć par butów?

Informatyk schrzanił sesję. Wyciąga wnioski.

- No dobra, musimy zmienić system.

Przychodzi hip hopowiec na sesję:

- No dobra, gramy a tylko przy mojej muzyce

Spotyka się dwóch MG

- He, he, ostatnio wybiłem wszystkich graczy
- Kurcze, a moi uciekli

MG kończy sesję:

- Dobra, obudzcie się, już koniec.

Przychodzi dostawca pizzy na sesję:

- Kto zamawiał pizzę?
- Nie, ty z nami nie grasz.



Scenariusze wszystkich pasków
z Gwiezdnym Piratem: redakcja
Rysunki: Adam Hammudeh



Naga Michał Sottysiak

To był koszmar. Szliśmy bez ustanku, coraz głębiej wchodząc w prastarą puszcę. Gdy psy złapały trop, ruszyliśmy w leśne ostępy, coraz bardziej oddalając się od znanych ścieżek. Las stawał się coraz bardziej dziki i dziewiczy. W końcu psy zatrzymały się nad strumieniem i straciły trop. Już mieliśmy wracać, gdy po drugiej stronie ujrzeliśmy polanę, a tam niezwykle drzewo z masą powykęcanych gałęzi. Pod nim skrzyły się metalowe przedmioty. Postanowiliśmy podejść i przyjrzeć im się z bliska. Nikt z nas nie chciał wracać z pustymi rękami. Początkowo nie zwróciliśmy uwagi na dziwne gałęzie. Najpierw coś kleistego spadło na Luciusa, krzyknął jak palony żywym ogniem. Po chwili padł z poparzoną twarzą i

znieruchomiał. Gałęzie zaczęły się ruszać, odwijać i pluć jadem. Nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Nie wystraszyłbym się kilkumetrowych węży, o nie. Ale te węże miały ludzkie twarze, a ta, na najwyższej gałęzi zaczęła się śmiać, suchym, szeleszczącym śmiechem przeszywającym serce jak miecz. Uciekłem jako jedyny. Miałem szczęście... Od tej pory poświęciłem im życie. Uczę się o nich. Czytam i poszukuję. Nieustannie badam. I poluję, dużo poluję...

Naga nigdy nie atakuje otwarcie. Bezbłędnie wyczuwa wokół siebie wszelkie życie, zawsze nieruchomo czeka aż ofiara się zbliży. Może czekać godzinami. To niezwykle i niespotykane u żadnych innych stworów. Gdy ofiara, nieświadoma zasadzki

Szkic Zew Cthulhu: Strażnicy maharadży

*Oczywiście, doktorze, nie uwierzy pan w moją opowieść i będzie miał kolejny powód by trzymać mnie w tym więzieniu, które nasze opiekunkę państwo nazywa szpitalem. Muszę to z siebie jednak wyrzucić. Przyznaję, chciałem okraść apartament maharadży Pamiru w Sheratonie. Takiej ilości jubilerii nie potrzebuje żaden wygnany turbaniarz i chciałem go od niej uwolnić. Początkowo było łatwo, zamki rozgryzłem w kilka sekund, i byłem w środku. Kosztowności trzymano w pancernym schowku ale nie sprawił mi on wielkich trudności. Potem planowałem wszystko wsadzić do worka i jak najszybciej wywieźć na kontynent. Tam już zaplanowano prywatną aukcję dla bogatych miłośników sztuki. Plan był dopracowany, mój pracodawca zadbał o to. Wiedziałem, wyciągnąłem worek i zacząłem pakować. Najpierw nie zwróciłem uwagi na dziwny kopic w rogu, wyglądał na stos poduszek i zrolowanych koców. Jednak, gdy podszedłem do ściany, obejrzeć dziwny posąg ni to słonia, ni ośmiornicy, stosik zaczął drżeć. Zobaczyłem, że to nie poduszki i szmaty, ale jakiś niesamowicie wielki wąż. Miała, be-
stia, pewnie z dziesięć metrów. A potem... doktorze nie uwierzy mi pan... stos podniósł głowę. Z wysokości dobrych dwóch metrów spojrzała na mnie najstraszniejsza kobieca twarz, jaką w życiu widziałem. Miała węzowe żółte oczy i luskę zamiast włosów. Oniemiałem. Potem się uśmiechnęła i opluła mnie czymś kleistym i żrącym - te oparzenia, to nie od ognia, ale od jej jadu. Straciłem przytomność. Obudzili mnie dopiero w szpitalu, przykutego do łóżka i otoczonego przez gliny. Opowiedziałem im o wężu, i tak trafiłem do pana..."*

Szkic CP 2020: Wytwór Inżynierii

„Szanowni państwo, mam zaszczyt przedstawić państwu najnowsze dzieło naszej korporacji. Nasz Wydział Projektów Specjalnych chce zaprezentować prototyp transgenicznej anakondy, która zapewne zastąpi niedługo każdego elektronicznego i żywego strażnika jakiego postawicie na straży swoich domów. Ma wzmocniony tytanem szkielet oraz dodatkowe sploty mięśniowe. Potrafi wtisnąć się w każdy prawie otwór lub szparę. Bez problemu porusza się po każdej powierzchni. Widzi we wszystkich zakresach fal, a jej luski mają odporności najtwardszych stopów. Jest szybsza, cichsza i bardziej zabójcza od każdego strażnika. Nie działa na nią radioaktywność i promieniowanie magnetyczne. Dodatkowo, potrafi plunąć jadem na kilkadziesiąt metrów. Posiada dwa mieszki jadowe, jeden z toksyną paraliżującą, a drugi z silnym kwasem, zdolnym przepalić każdy pancerz. Potrafi także przegryźć się przez stalową płytę i splotami miażdżyć swoje ofiary z siłą prasy hydraulicznej. Pozwala jej to poskromić najgorszego rabusia. I proszę zwrócić też uwagę na jej głowę, nadaliśmy jej ludzki wygląd, pozostawiając oczywiście możliwość szerokiego otwarcia szczęk. Przekształcona krtani pozwala byćście mogli z nią porozmawiać i nie czuć się skrępowanym jak to ma miejsce przy zwykłych gadach pysskach. Tak, tak, nie mylą się państwo, wyposażyliśmy ją w prawie ludzką inteligencję. Nazwalimy ją NAGA, od miana pewnego hinduskiego potwora. Zanim jednak podejmą państwo decyzję, proponuję obejrzeć film, na którym trzy pierwsze prototypy udaremniają próbę napadu na nasz Dział Projektów Specjalnych. Osoby o słabszych nerwach uprzedzamy, że pokazane sceny będą dość drastyczne. Nasze NAG-i spisały się zadziwiająco dobrze jak na prototypy...”

zbliży się na odpowiednią odległość, Naga pluje jadem, spada na oślepioną ofiarę i natychmiast dusi ją, lub zagryza. Nigdy nie atakuje na ślepo, nigdy nie atakuje silniejszego przeciwnika. Potrafi ważyć swoje szanse, i podjąć właściwą decyzję. Gdy poczuje, że jest zagrożona, natychmiast ucieka. Polowanie na nią to koszmar. Niebezpieczeństwo i ryzyko. Musisz być przygotowany na ciężką walkę. Naga zastawia na ciebie zasadzkę, a ty zastawiasz zasadzkę na nią. Udajesz słabego. Grasz i mamisz, tak, by uwierzyła, że jesteś łatwym łupem. A gdy poczuje jad, wiesz, że udało się, Naga odważyła się zaatakować. Walczysz o życie, musisz zabić ją szybko, inaczej ucieknie. Gdyby nie odtrutka, której recepturę przygotował dla mnie pewien alchemik, polowanie na Nagi byłoby niemożliwe.

Prawdziwe niebezpieczeństwo zaczyna się, gdy trafisz na grupę lub całe stado. Niestety, zdarza się to często, moje badania potwierdzają, że żyją podobnie jak ludzkie plemiona. Tak jak ludzie, Nagi na polowanie ruszają samotnie, lub w grupach. To myśliwi, i dobrze, byś w to uwierzył. One polują, jak ludzie. Często udają gałęzie lub kłody drewna i oczekują na podejście ofiary. Są do tego niezwykle szybkie. Potrafią pływać, wspinać się i skradać. Nagi to mordercy.

Najstraszniejszy jest ich śmiech. Naga się uśmiechają do swych ofiar. Gdy iwoja śmierć zaśmieje ci się w twarz poznasz czym jest prawdziwe przerażenie. W drodze do piekła będzie ci towarzyszył śmiech twego zabójcy.

SPOJRZENIE
W RUBRYKĘ
"SKARB" -
JASNO DOWODZI,
ŻE NAGA
JEST GOŁA



PHI?
CO MI TAKI
POTWÓR?
CIENKI JAK
DUPA WĘŻA



Naga

Duża Aberracja

KW: 10k8+40 (80pw)

Init: +2

Szyb: 1,5m

KP: 16

Ataki: plunięcie jadem +6 dystans (oślepiająca i paraliżująca trucizna), duszenie +8 wręcz, ugryzienie +4 wręcz

Obrażenia: 2k10 duszenie, k6+1 ugryzienie

Front / Zasieg: 1,5m/3m

SA: jad

SC: -

MRO: Wytrw +6, Ref +8, Wola +9
Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +14, Zauważanie +14, Ukrywanie się +14, finezja w broni (plunięcie jadem), błyskawiczny refleks, czujność

Klimat/Teren: ciepły klimat / lasy

Zorganizowanie: samotnik

SW: 9

Skarb: brak

Charakter:

zazwyczaj neutralny zły

Tomasz Jedruszek



Michał Sołtysiak

Lord Tyrion

"Do tego mam krótkie, koślawe nogi i chodzę niezdarnie. Żeby nie spaść z konia, potrzebuję specjalnego siodła, które sobie sam zaprojektowałem. (...) Ręce mam dość silne, ale także za krótkie. A zatem nie mogę władać mieczem. (...) Moją bronią jest mój umysł. Brat ma swój miecz, król Robert ma swój młot a ja mam swój umysł..."

Tyrion jest synem lorda, bratem królowej, a więc szwagrem króla. Odebrał świetne wykształcenie, z racji urodzenia mógłby być najlepszą partią w królestwie, jest jednak pewien szkopuł, który przeszkadza mu w normalnym życiu. Tyrion jest karłem, czarnowłosym, brodatym człowieczkiem o nieproporcjonalnie dużej głowie. Gdyby nie arystokratyczne pochodzenie, zapewne zabawiałby ludzi na ucztach, jako błazen – dzięki niemu jest jednak znaczną osobą. Stał się wspaniałym ambasadorem, lordem godnie reprezentującym swego króla na dowolnym dworze,

lecz przez swe karłowate ciało nie cieszy się szacunkiem. Setki lat kontaktów z dworskimi błaznami wytworzyły wśród szlachetnie urodzonych stereotyp karła – bezczelnego i balansującego wiecznie na granicy dobrego smaku. A Tyrion błaznem bynajmniej nie jest.

Karły nie mogą mieć dzieci – nawet, jeśli splodzą potomka, będzie głęboko upośledzony. Skoro więc Tyrion nie może mieć następców, nie będzie spiskował, by wzmocnić pozycję swojej rodziny i ustawiać własne dzieci. Musi pozostawać na łasce panującego, a gdyby ją stracił, nie dość, że bardzo trudno byłoby mu cokolwiek zdziałać, musiałby martwić się o przetrwanie – przecież dziwadła zawsze obwinia się o wszelkie zło. Bo i kto poprze karła, którego charakter jest zapewne tak samo paskudny, jak wygląd? Tyrion jest więc ambasadorem idealnym. Nikt nie uznaje go za równorzędnego partnera i uważa, co w jego obecności mówi lub robi.

Jak wykorzystać Tyriona w przegrodzie.

Bywa, że gracze trafiają na dwór – Tyrion może przebywać na nim jako ambasador swojego kraju. Choć herosi zapewne go zlekceważą, to on właśnie może stać za słatką szpiegowską, rozsiewać plotki, sterujące życiem dworaków lub, jeśli drużyna zabłądzi do rodzinnego państwa Tyriona, okazać się szarą eminencją, czy najważniejszym doradcą króla. W czasie uczt to właśnie karzeł może bezkarnie drwić i ośmieszać bohaterów – ponieważ nie może normalnie walczyć, wyzwanie go na pojedynek byłoby niezmiernie hanbiące. Jeśli gracze uczynią sobie z Tyriona wroga i spróbują z nim walczyć na polu intrygi, rychło przekonają się, że jest w tym od nich o niebo lepszy.

Tyriona można uczynić również przełożonym graczy, lub kimś, kto udzieli im pomocy. W zamian zażąda jednak przysługi, ma bowiem jedno marzenie – chce być normalnym człowiekiem i posiadać normalną rodzinę. Być może gracze znajdą jakieś lekarstwo na jego karłowatość – w światach fantazy usunięcie deformacji powinno być możliwe.

Na koniec jedna rada: uważajcie na Tyriona. Nigdy nie mówi tego, co myśli, i zawsze ma w zanadrzu jakiś szatański plan.

Jednak Tyrion tylko na ciele jest karłem, a jego umysł mógłby śmiało konkurować z najtęższymi mędrcami świata. W świecie wojowników, tylko ktoś, kto nie spędza całych dni na ćwiczeniach, może do woli czytać i opanowywać podstawy każdej możliwej gałęzi wiedzy. Karłowaty lord bardzo przyłożył się do nauki, i wie o wiele więcej, niż się przyznaje. Zna się też na ludziach – lata upodnień i drwin nauczyły go oddzielać prawdę od pomówień i odgryzać się każdemu, kto go zaczepi. Karłowatość jest dla niego swoistą tarczą – sprawia, że Tyrion o nic nie dba i przed niczym się nie cofa. Ludzie od tak dawna robili z niego potwora, że wreszcie go w sobie odnalazł. Ukrywa jednak głęboko zarówno dobre, jak i złe cechy charakteru – lata drwin nauczyły go, że nie należy okazywać nikomu sympatii.

Tyrion pochodzi z książki: George R. R. Martin "Gra o tron" (tłum. Paweł Kruk) wyd. Zys i S-ka 1998



Andrzej "Stary" Wardas

4 ETAPY

Każda wojna zaczyna się od pierwszego poległego.

co wydaje się wam potrzebne do realizacji zadania.

Część dla graczy

Aby uniknąć strat podczas przeprowadzania operacji wojskowej, musicie pamiętać o kilku podstawowych sprawach. Każda akcja militarna powinna mieć cztery etapy:

1. wywiad
2. planowanie
3. akcja
4. ewakuacja

WYWIAD

W tym etapie musicie zebrać jak najwięcej informacji o celu misji, jego usytuowaniu, trudnościach, jakich możecie się spodziewać i wszystkim,

PLANOWANIE

Etap drugi to planowanie akcji w oparciu o dane wywiadowcze. Pamiętajcie, że podczas planowania uzyskane wcześniej informacje okazują się nieścisłe, co powoduje konieczność zasięgnięcia nowych informacji lub zmiany planu. Przygotowując akcje, starajcie się, by jej projekt nie był jednorodny i aby zawsze mieć plan awaryjny, pozwalający łatwo i elastycznie reagować na zmiany na polu walki. Unikajcie pomysłów prostackich i brawurowych np. „Na hasło Zenka wszyscy wbiegamy do budynku i strzelamy do wszystkiego co się rusza”, oraz zbyt skomplikowanych, które mogą się nie udać, np.

„Na hasło Zenka, Piotrek odpala flarę aby nas zasłonić, Jasek odstrzeliwuje przewód telefoniczny z karabinu snajperskiego zanim dym z flary zasłoni mu widok, Edek likwiduje w tym czasie strażę nożem ukrytym w donicy na tarasie, a Ziuta...”.

Pierwszy plan stawia wszystko „na żywioł” i może zawieść z bardzo wielu nie rozpatrzonych w nim powodów – jeśli, na przykład, budynek posiada wzmocnione drzwi, których nie można sforsować bez ładunku. Powodzenie drugiego planu zależy od wielu czynności, które muszą się udać, i pozostawia za dużo w kwestii losu. Flara Piotrka może nie odpalić, Jasek nie trafić w przewód, donica z ukrytym nożem – przeniesiona na inny taras, a jeden ze strażników okazać się mistrzem w walce na noże, co doprowadzi do faska całej operacji. Plan musi być więc prosty, powinien jednak wykorzystywać wszystkie atuty, którymi dysponujecie. Problem ten omówię dokładniej na konkretnych przykładach w następnych artykułach, podając jednocześnie przepisy na kilka gotowych akcji.

AKCJA

Podczas realizacji etapu trzeciego, wszystko zależy od tego, jak intensywnie pracowaliście nad dwoma poprzednimi częściami akcji. Jeśli przyłożyliście się do pracy, wystarczy trzymać się planu, by wszystko poszło jak po maśle (przy niewielkiej pomocy MG). Oczywiście, duże znaczenie ma tu również elastyczność działań, w żadnym wypadku nie należy jednak zarzucać zupełnie wcześniejszego projektu. Przecież nie po to tworzyliście go w pocie czoła, aby teraz zrezygnować!

EWAKUACJA

Lekceważenie czwartego etapu, czyli ewakuacji, prowadzi do wzrostu liczby ofiar. To najważniejsza część akcji – od niej zależy, czy weźmiecie udział w następnym zadaniu. Ewakuację, czyli wydostanie się poza obszar działania, na przyjazny teren, powinno się zaplanować bardzo skrupulatnie przed rozpoczęciem misji.

gwiazdny pirat zawodowcy

Należy się wycofywać na teren, gdzie nie będziecie narażeni na odwet jednostek z miejsca waszej akcji, będziecie mogli liczyć na ewentualną opiekę medyczną i odpoczynek po uwieńczonej sukcesem misji.

PROFESJONALIŚCI CZĘSTO ZAPEWNIĄ SOBIE NA CZAS AKCJI DODATKOWE WSPARCIE Z ZEWNĄTRZ I PLANUJĄ KILKA METOD EWAKUACJI. CZĘSTO PRZED SAMĄ MISJĄ

ĆWICZĄ PEWNE JEJ ETAPY NA SPECJALNIE DO TEGO CELU STWORZONYCH SYMULATORACH I W BUDYNKACH. WYNIKI I WNIOŚKI Z TRENINGÓW CZĘSTO WPŁYWAJĄ NA PLAN AKCJI. O TYM JEDNAK OPOWIEM KIEDY INDZIEJ. TERAZ CZAS MNIE GONI. SĄ PRZECIEŻ ZAKŁADNIKI DO ODBICIA...

WYWIAD

Gracze będą chcieli dowiedzieć się jak najwięcej o swoim zadaniu – podaj im najpierw cel misji, potem informacje podstawowe, a następnie czekaj na pytania. Nie zalewaj ich danymi, które mogą zaciemnić obraz sytuacji lub podsunąć gotowe rozwiązanie problemu. Naucz graczy pytać o wszystko, co ich interesuje i nie podtykaj im informacji, o które nie zagadną. Nie pozwól im, oczywiście, korzystać z wiadomości, których ich postaci nie mają. Przyswyczajaj ich do tego, że żadne dane nie są w 100% pewne. Wszystko się zmienia, a to, czego dowiedzieli się podczas WYWIADU, może nie być już aktualne w czasie misji. Pamiętaj jednak, by nie przesadzać z takimi zmianami, bo gracze przestaną ufać swoim źródłom informacji (czyli tobie) i w przyszłości zaczną lekceważyć, lub nawet pomijać etap WYWIADU.

PLANOWANIE

Wbrew pozorom, to robota również dla ciebie – wymagaj, aby gracze planowali na głos, dzięki temu będziesz już za wczasu wiedział gdzie popełniają błąd.

Początkowo, akcje powinny być proste, więc i ich plan nie powinien być skomplikowany. Nie ingeruj na razie w pomysły graczy, chyba, że popełniają jakiś kardynalny błąd, wynikający z ich niewiedzy, (ale nie ze złej analizy danych wywiadu). Niekiedy gracze potrzebują drobnych podpowiedzi, udzielaj ich jednak wyłączenie, jeśli idą dobrą drogą. Nie rozwiązuj problemu za nich – jeśli nie napocą się solidnie nad planem, nie będą mieli satysfakcji z zakończenia misji.

Planując akcję, gracze nie powinni zapomnieć o ewakuacji, jeśli jednak pominą ją w planie, daj im odczuć tę pomyłkę. Wiele akcji zakończyło się fiaskiem, bo ktoś źle zaplanował ewakuację.

Na tym etapie wymagaj od graczy korzystania z danych wywiadu. Mogą oczywiście na własną rękę poszukiwać dodatkowych informacji

Radosław Gruszczyk



Część dla MG

Mistrzu Gry, jeśli jeszcze nie czytałeś części przeznaczonej dla graczy, zapoznaj się z nią jak najszybciej. Poniższy materiał jest jej logiczną kontynuacją, poza tym dobrze jest wiedzieć, co mogą wymyślić gracze. *Najgorszy wróg to nieznany przyjaciel.*

Zacznijmy od tego, że musisz stworzyć cel akcji i przekonać graczy, że zadanie, którego się podejmują, jest bardzo ważne. Nie wpłatuj postaci graczy w misję „od niechcenia”, stworzone „bo tak mi się powiedziało”. Stawiaj przed nimi wyraźne cele, np. zdobycie strategicznie ważnego miejsca, utrzymanie go, odbicie istotnego obiektu wroga, kontrola obszaru lub drogi, uwolnienie więźniów lub zakładników, ochrona VIPa, itp.

Kolejną kwestią jest trudność misji – powinieneś czerpać w tym względzie inspiracje z dobrych gier komputerowych, gdzie wraz z postępem zabawy rośnie poziom trudności zadań. Jeśli nawet masz znakomity pomysł na bardzo trudną akcję, odłóż ją na trochę i pozwól graczom dojrzeć do wyzwania, zamiast zabijać ich na samym początku. To mogłoby ich cokolwiek zniechęcić

Jeszcze nigdy żadna akcja nie poszła w pełni zgodnie z planem.

na temat misji, aby z ich pomocą uzupełnić luki w planie. To ostatni taki moment – po nim przyjdzie czas na AKCJĘ.

AKCJA

AKCJA to najszybszy moment całej sesji, jak w dobrym filmie sensacyjnym. Skoro gracze mieli nieograniczony czas na statyczne prowadzenie wywiadu i planowanie, akcja musi być szybka i dynamiczna. Nie możesz pozwolić graczom na zastanawianie się, co mają robić – w końcu plan już ułożyli. Jeśli jest dobry, zadziała, nawet jeśli będziesz musiał delikatnie modyfikować wydarzenia. Jeżeli jest kiepski, nic na to już nie poradzisz, więc daj im odczuć smak porażki. Nawet jeśli szybko wykombinują coś, co uratuje im tyłki, i tak powinni dostać baty za brak myślenia. Nie przesadzaj jednak!

EWAKUACJA

Czas na EWAKUACJĘ. Może dobrze ją zaplanowali, jeśli jednak i z tym nie potrafili sobie poradzić, będą biedni. Na tym etapie nie miej litości. Jeśli pomysł graczy był prostacki, niedopracowany, muszą ponieść konsekwencje. Nie musisz się nawet wysilać – po prostu, akcji odpowie reakcja – i już po nich.

Najprostszych przykładów układu akcja-reakcja nie trzeba szukać daleko: jeśli, dajmy na to, źle zaparkujesz, dostaniesz mandat. Postaci graczy nie muszą więc od razu mieć pecha. Wystarczy, że nie będą mieli szczęścia, i wszystkie takie zależności zadziałają: przykładowo, podczas napadu na bank nie założą rękawiczek, więc policja zdobędzie odciski palców, uciekając do innego kraju zapłaczą za bilety lotnicze kartą kredytową, a nie gotówką i dane klienta trafią do komputera, pojedą na akcję autem któregoś z graczy i ktoś zanotuje numery rejestracyjne, użyją tej samej broni, co ostatnio, i tak dalej. Działając w myśl tej zasady nauczysz graczy wrażliwości na szczegóły.

Jeśli pierwsza akcja powiedzie się, to dobrze, jeśli nie, daj im popalić, żeby na długo to zapamiętali. Sprowadź na nich wszystkie możliwe plagi, a następnym razem wszystko dobrze zaplanuj i kilka razy przemyśl. Jeśli to nie poskutkuje, powtórz operację. Choć zaczynasz od prostych misji, nawet teraz bądź rygorystyczny. Pamiętaj jednak, że wszystko musi mieć swoje logiczne uzasadnienie, inaczej bowiem gracze gotowi

wi pomyśleć, że się na nich uwzięło, co nie zaskarbi ci ich przychylności.

W następnych częściach omówimy warsztat prowadzenia taktycznego, przyjrzymy się scenariuszom i od A do Z przeanalizujemy metody ich konstruowania.

A póki co... Przygoda na „dobry” początek



Radosław Gruszczyk

Przygoda

Miejsce i czas akcji: Współcześnie, gdzieś na pograniczu RPA i Zimbabwe. Teren leśny, powoli przechodzący w sawannę. Upalne lato. Tłem przygody jest niekończący się konflikt między tymi państwami (polecam aktualne doniesienia z kraju i ze świata lub historie konfliktów wojskowych w Afryce).

Cel akcji: Mały oddział wojskowy ma przeniknąć na terytorium wrogiego państwa (Zimbabwe) i zablokować ruch kolejowy na moście.

Dane wywiadu: Dnia 24 lipca przez most na rzece (nazwę ustalić powinien MG) przejeżdżał będzie pociąg specjalny – skład wojskowy z bronią, amunicją i żołnierzami zmierzający w kierunku granicy z Republiką Południowej Afryki. Oddział graczy ma za zadanie zatrzymać ten pociąg jak najdłużej na wysokości mostu. Most to stara konstrukcja stalowa z czasów kolonialnych, w kształcie litery M. Zniszczenie obiektu miałyby poważne konsekwencje i wskazywało na operację wojskową, nie wchodzi więc w grę. Akcja ma być przeprowadzona skrycie.

Jeśli gracze zapytają o coś więcej, powinni dowiedzieć się następujących rzeczy:

gwiazdny pirat zawodowcy

Poza tym pociągami na tej linii kolejowej kursują również inne składy, pasażerskie i towarowe. Wywiad dysponuje aktualnymi rozkładami jazdy, ma też swoich informatorów.

Specjalny skład wojskowy wygląda następująco:

- **Platforma Taran (PT)** – wagon-lora, zapelniony do wysokości 1 metra workami z piaskiem
- **Przedni PeŁot (PPL)** – lora ze stanowiskiem przeciwlotniczym, 2 karabiny DSzK
- **3 Platformy TRanspoŁtrowe (PTR)** – 3 lory z działami, lekkimi pojazdami i sprzętem inżynieryjnym
- **4 Wagony BydŁące (WB)** – w nich jedzie wojsko
- **Zespół NapęŁdowy (ZN)** – 2 lokomotywy dieslowskie
- **Wagon Sztabowy (WS)** – Wagon osobowy. W nim, w duŁo lepszych warunkach, podróżują oficerowie
- **Wagon Awaryjny (WA)** – lora ze sprzętem do naprawy torowisk i trakcji elektrycznej
- **3 Wagony AMunicyjne (WAM)** – opancerzone wagony bydŁące do przewozu amunicji i materiałów wybuchowych
- **2 Paliwa i Smary (PS)** – 2 lory zaŁadowane beczkami i kanistrami, wszystko okryte brezentem
- **Wagon Zaopatrzeniowy i Medyczny (WZM)** – kuchnia polowa, jedzenie dla kompanii wojska, medykamenty
- **Tylny PeŁot (TPL)** – lora z ustawionym na niej ZSU-23-4 „Szyłka”

Tego samego dnia, na dwie godziny przed skŁadem specjalnym, po tym samym torowisku przejedzie pociąg towarowy. Kolejny pociąg, również towarowy, przejedzie dopiero w nocy.

SkŁad towarowy skŁada się z:

- Zespół NapęŁdowy – lokomotywa parowa wraz z węglarką
- Wagon Towarowy – rŁownego typu wagony, przeważnie takie same w

obrębie jednego skŁadu, na przykŁad same cysterny, wagony bydŁące, piaskarki, betonarki, węglarki itp.

Na schemacie wygląŁa to następująco: przŁd skŁadu – ZN-WT-WT-WT-... od 30 do 50 wagonów. I to dopiero nie jest maŁeństwo!

SkŁad osobowy druŁyny: Misję zrealizować ma od 4 do 6 Źołnierzy (zaŁeŹnie od wielkoŁci druŁyny). Gracze powinni sami wybrać poŁród poniŹszych specjalizacji:

- saper – posiada wiedzę inŹynieryjną na temat mostów i torowisk
- obsŁuga broni cięŁkiej – jeŁli coŁ nie wypali i bęŁdzie trzeba się ewakuować pod ostrzaŁem, to on zapewni druŁynie osŁonę ogniową. MoŁe obsŁugiwać karabin maszynowy, granatnik, a nawet lekki moŁdzierz.
- łącznoŁć – potrafi obsŁugiwać nowoczesną radiostację polową i bęŁdzie miał caŁy czas „ucho na pulsie”. MoŁe dysponować sprzętem do podsłuchu kierunkowego
- dowóŁdca – czyli ktoŁ, kto tym wszystkim bęŁdzie rŁzdził

W skŁad ekipy moŁe również wchodzić lekarz i strzelec wyborowy (lecz nie snajper, który potrzebowałby jeszcze obserwatora)

MoŁliwe sposoby realizacji planu: Przed wyruszeniem, bohaterowie graczy mają 12 godzin na przygotowanie planu. Lepiej Źeby był dobry!

DruŁyna moŁe rozkręcić szyny na moŁcie, to jednak nie przyniesie zaskakująco dobrych rezultatów – na Platformie-Taranie siedzą dwaj Źołnierze, wypatrząc min i innych niespodzianek. MoŁna próbować przeŁrozić most, ale to teŁ nie zda się na wiele. Lepszym pomysŁem jest montaŁ ładunku kierunkowego, który uszkodzi pociąg nie naruszając mostu, jednak, jak powyŹej, czujka na PT zapewne wypatrzy go wczeŁniej. Pamiętaj, Źe pociąg wjedzie na most jak najwolniej!

Z pomocą podobnego ładunku moŁna unieruchomić skŁad towaro-

wy, jadący dwie godziny wczeŁniej. W tym celu naleŹy uszkodzić parowóz – najlepiej, Źeby to on zatrzymał się na samym moŁcie. Nie bęŁdzie go wówczas jak usunąć z torów, nie naruszając konstrukcji wiaduktu. JeŁli druŁyna zdoŁa unieruchomić koŁa lokomotywy, nie moŁna jej bęŁdzie pchnąć dalej po szynach. Pamiętaj, Źe w skŁadzie specjalnym znajduje się Wagon Awaryjny, wiozący narzęŁzia, dzięki którym zaŁoga pociągu moŁe uporać się z większoŁcią problemów technicznych.

TrudnoŁci: Dotarcie na miejsce na piechotę zajmie druŁynie dwa dni, w czasie których moŁe się duŁo zdarzyć – choćby i spotkania z lokalnymi okazami fauny – lwem, nosoroŹcem, mrówkami, pszczoŁami czy węŹami, które znamy z opisów przyrody Afryki lub telewizyjnych programy przyrodniczych.

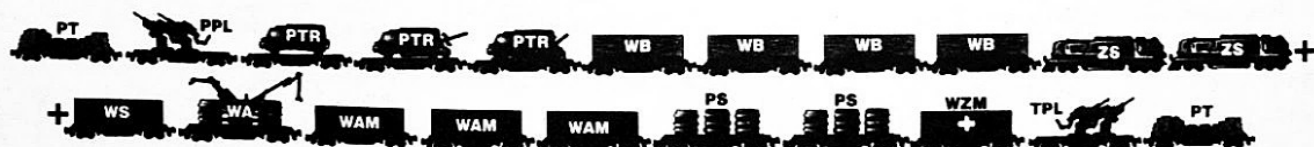
Teren wokół mostu jest płaski, porośnięty wysoką trawą, a do rzeki zejść moŁna wyłącznie po jej stromym i wysokim brzegu.

JeŁli druŁyna wykorzysta skŁad towarowy do zablokowania mostu, powinna się zorientować, Źe ktoŁ doŁał jeden wagon, w którym jadą dzieci z sierocińca. Wagon zostaŁ doczepiony w takiej części pociągu, Źeby się jak najefekowniej zgnióŁ. Nawet największy twardziele powinni mieć opory moralne przed uŁmierceniem dzieci – jeŁli nie okaŹą skrupuŁów, do końca Źycia Źnic im się bęŁdą krzyki i jęki umierających.

MoŁna również dodać, Źe pociąg towarowy spÓźnia się blisko godzinę (to norma nawet w Polsce, a co dopiero w Afryce). Niech gracze się podenerwują, czekając z odpaleniem ładunku.

I to juŹ koniec. 4 etapy to pierwszy artykuŁ z serii „Zawodowcy”. Kolejne bęŁdą opisywały sposoby działań, gotowe plany, rodzaj działania okreŁonych grup, formacje wojskowe, 10 przykazań Najemnika, przykŁady postaci wraz z Źyciorysami.

kolejnoŁć wagonów:



Tomasz F. Misiorek

Czy cyberpunk marzą o średniowiecznych zamkach?

Słowo wstępu

"W mieście odbywa się właśnie Światowy Szczyt Walki z Biedą. Do Centrum Korporacyjnego zjechały osobistości z kręgów polityki i wielkiego biznesu. W ramach szczytu odbędzie się otwarta debata na temat problemu biedy, ponadto będzie miało miejsce kilkadziesiąt prelekcji i seminariów."

No i ładnych parę demonstracji. Tych legalnych i tych nie całkiem. Zgadnij, na których będą większe tłumy?

Cała impreza zaczyna się właśnie dziś, centrum jest dokumentnie zatłkane przez przyjezdnych i tak zwane "siły porządkowe", które, jeśli mnie pytać, robią więcej zamieszania niż ci protestanci. Znaczą, demonstranci. Nad głowami jak komary krążą gliniarzkie aerodyny, co chwila przemkną jakaś maszyna na rządowych lub korporacyjnych blachach.

Jeśli żyjesz ze spluwy, nie ma dla ciebie roboty. Załatwianie ciemnych interesów i krwawych porachunków wszyscy odkładają "na później", mafia wykorzystuje okazje do podreperowania swoich akcji w legalnym biznesie, a gliniarze są tak czujni, że sięgają po gnaty nawet gdy w niekontrolowany sposób zamachasz w ich kierunku hot-dogiem.

Knajpiarze zwąchali zylę złota i ceny drinków w centrum poszybowały w kosmos. Dziewczynki też podniosły stawki, licząc na grube portfele i żądze przygody przyjezdnych korpów.

To w centrum. Na przedmieściach też nie jest spokojnie. Słyszales o NeoChanach? To nowy, szybko rosnący w siłę gang. Podobno ich szefową jest

mistrzyni kung-fu, która lubi nabijać pokonanych przeciwników na zastrzone pręty. Na razie Chanowie kozaczą, ale niech no tylko wejdą na tereny Szponów, albo innego dużego boostergangu... Poleć iskry, punku, poleć iskry.

Na twoim miejscu, wybrałbym się na jakąś demonstrację. Można za darmo postać parę godzin w kwaśnym deszczu i ryczeć na całe gardło "Korporacje kłamią" i "Gliniarze do ziemi". Ubaw po pachy. Szczególnie, jak potem oberwiesz w oko gumową kulą, albo wyłapie cię korporacyjna policja i przepędzi po ścieżce zdrowia.

Chętnych jednak nie brakuje. Ziomalstwo jest zdesperowane, już nie wiedzą co mają robić. Banki zabierają im lwią część legalnie zarobionych pieniędzy, z tych zarobionych nielegalnie trzeba się spowiadać smutnym panom z rozmaitych mafii. Bieda aż piszczy. A banda korpów w najdroższych garniturkach będzie przez tydzień słuchała bredni, na temat zjawiska, o którym nie mają zielonego pojęcia. Nie poznaliby biedy, nawet gdyby ich kopnęła w wypracowany na siłowni tyłek.

W takie dni najwyższe obroty notują pucybuci i domorośli producenci koktajli Molotowa. Zapamiętaj sobie, punku: nie ma takich rzeczy jak darmowy lunch i pokojowa demonstracja.

Wiesz co? Podtap lepiej jakąś legalną fuchę i przeczekaj cały cyrk. A za tydzień przypomnij o sobie. Może będę miał dla ciebie jakieś normalne zajęcie.

Orda

Gang NeoChanów pojawił się kilka miesięcy temu, po krótkiej, ale wyjątkowo brutalnej wojnie między japońskimi a chińskimi organizacjami. Konflikt zmiotł niemal całą przestępczą śmietankę dzielnicy zamieszkałej głównie przez azjatów i pozostał na ulicach dużo niebezpiecznego śmiecia. Po krótkich przepychankach (władze miasta zarządziły w okolicy stan wyjątkowy) na czele najsilniejszego gangu stanęła Xiao Chen Zhang, dziewczyna z rodziny o długiej przestępczej tradycji, osierocona w czasie wojny. Poczynania absolutnie najlepszych szkół dla dobrze urodzonych panienek i mistrzyni Wu-Shu szybko stały się sławne, i niebawem na ulicach szeptały legendy o nieustraszonej i krwiożerczej wojowniczkce. Xiao Chen wciąż jeszcze jest pijana zdobytą władzą i nie waha się podejmować najbardziej nawet ryzykownych wyzwań.

Gang składa się głównie (choć nie tylko) z azjatów i ludzi z domieszką złotej krwi. Przyjęty zostaje każdy, kto udowodni, że potrafi posługiwać się bronią i nie boi się wykonywać rozkazów. NeoChanowie uzbrojeni są rozmaicie, elitarna gwardia Xiao Chen ma nowoczesny sprzęt i jest nieźle wszczepiona, ale reszta zadowala się czymkolwiek, co może zrobić krzywdę drugiemu człowiekowi. Szczególnie popularna jest broń biała używana – domowymi sposobami wyrabiane glewie i miecze.

Choć gang odniósł od czasu swego powstania kilka spektakularnych zwycięstw nad konkurencją, jego potęgą jest ulotna, bo opiera się na osobie charyzmatycznej przywódczyni. NeoChanowie pobierają na swoich terenach haracz od wszystkiego, od czego da się haracz pobrać, ale pieniądze nie krążą dalej, Xiao Chen bowiem woli wojnę niż interesy.

Gang chętnie odwołuje się do tradycyjnej chińskiej i mongolskiej symboliki, oczywiście dokumentnie pomieszaną. Wśród NeoChanów panuje kult siły, krwawe wewnętrzne walki co i rusz osłabiają szeregi wojowników Xiao Chen, ale dzięki temu przeżywają najsilniejsi. Jeśli okażesz słabość, odpadasz, zjedzą cię psy.

Tomasz Jędruszek



Tomasz F. Misiorek

Czy cyberpunk marzą o średniowiecznych zamkach?

Postaci graczy zostają zwerbowane do opieki nad zamkiem. Na pierwszy rzut oka, praca jest banalna – wystarczy poradzić sobie z garstką turystów i nie strzelać po ścianach, ale szybko okaże się, że trzęsący okolicą gang NeoChanów ma wobec twierdzy własne plany. Rozmowy z gangiem poprowadzić mogą tylko prawdziwi twardziele, a gdy negocjacje zawiodą, trzeba będzie stanąć na murach z bronią w ręku i odeprzeć wściekłą hordę. Nieźle, jak na jedną noc.

W ramach znajdziesz krótkie pomysły na zapewnienie graczom odrobiny zajęcia. Występują w stadkach po trzy żebyś w razie potrzeby mógł je sobie polosować, korzystając z kó dzielonej na dwa.

Wprowadzenie dla MG

Oryginalny zamek von Nettesheimów został zbudowany gdzieś na pograniczu Niemiec i Francji, około XV wieku. Zawierucha wojenna obróciła go w gruzy, ale niecałe cztery lata później spadkobierca rodu odbudował symbol wielkości swych przodków. Odrestaurowana twierdza stała sobie spokojnie aż do chwili, gdy kolejny potomek grafów uznał, iż świetnym pomysłem jest przeniesienie zamku do Ameryki. Takie rzeczy praktykowano po pierwszej wojnie światowej, ale później w większości państw powstało prawo pilnujące narodowej spuścizny. Wraz ze wzrostem znaczenia korporacji, w Europie prawa chroniące narodowe interesy powoli stawały się martwe i

z tej sytuacji skorzystał Ludwig von Nettesheim, inwestując olbrzymie pieniądze w przeniesienie monumentalnej budowli za ocean. W sąsiedztwie zamku powstało osiedle zbudowane przez konsorcjum Nigh-ta i zamieszkane przez jego pracowników. Nie minęło dużo czasu, a ówczesne przedmieścia zostały wchłonięte przez Wielkie Miasto, konsorcjum masowo pozwalniało pracowników i nowoczesne osiedle zamieniło się w tereny, którym niedaleko do strefy walki. Na skutek równie udanych pomysłów jak ten z zamkiem, majątek rodziny von Nettesheimów stopniał w zastraszającym tempie i kolejny dziedzic otrzymał w spadku głównie olbrzymi dług na koncie. Na wniosek wierzycieli sąd wyznaczył datę licytacji zamku. Dotychczasowy właściciel stał się, mówiąc językiem urzędowym, dozorcą nieruchomości. Dopilnować, by zamek nie został doszczętnie rozkradzony zanim zostanie sprzedany – tyle Wilhelm von Nettesheim mógł uczynić dla swojej rodziny, przed spędzeniem reszty życia na koszt funduszu powierniczego.

I wszystko obyło by się zapewne bez naszych bohaterów gdyby nie to, że w przeddzień szczytu, obsługa techniczna grupowo wymówiła posady i zostawiła herr Willhelma samemu sobie. Ten zwrócił się do sądu o zatrudnienie nowych ludzi.

Wprowadzenie graczy

PG to najczęściej grupa złożona z osób będących na bakier z prawem i mających wątpliwe źródła utrzymania. Jakimś cudem ktoś taki miałby dostać uczciwą, odpowiedzialną posadę? Sprawa jest prosta. Pewnego dnia przychodzi czas na spotkanie z kuratorem sądowym. Kurator ma dla podopiecznych propozycję: niezbyt wymagająca, za to dość odpowiedzialna robota na parę tygodni, ze stałą pensją i ubezpieczeniem. Potrzeba kilku osób, potrafiących obsłużyć nieskomplikowaną elektronikę, dogadywać się z ludźmi, a w razie konieczności, obchodzić się z bronią.

Jeśli postaci graczy bardziej przypominają czołgi niż żywe istoty, a ty wciąż bardzo chcesz poprowadzić tę

przygodę, możesz pójść po najmniejszej linii oporu i skierować ich do zamku jako wynajętych przez wierzycieli ochroniarzy. Też będzie fajnie.

Zamek - informacje

Zamek jest wielki jak siedem nie-szczęść, jego utrzymanie kosztuje kupę forsy, a gdyby nad całością piecze miała trzymać służba z krwi i kości, trzeba by było zatrudnić całą armię ludzi. Dlatego, już w trakcie przenoszenia budowli na drugi kontynent, zadbane o automatyzację obsługi. Pomieszczenia monitorowane są przez dyskretnie rozmieszczone kamery, a o porządek dbają roboty bezustannie prowadzące walkę z wciskającym się w każdą szczelinę kurzem.

Większość budynków zamkowego kompleksu stoi zupełnie pusta, wyjątkami są tu część mieszkalna, część przeznaczona na ekspozycje i oczywiście część, w której znajdują się kwatery dla obsługi, warsztaty i centrum sterowania. Wśród zamkowych instalacji na uwagę zasługuje na pewno Agrippa - pseudo S.I. zbudowane w ten sposób, by myślało, że jest duchem zamku. Agrippa ukrywa się za pomocą oprogramowania maskującego, trochę straszy, ale nie jest wrogo nastawiony wobec obsługi. Oczywiście postaci graczy nie zostaną poinformowane o Agrippie - elektroniczny duch będzie małą niespodzianką.

Byłoby łatwiej, gdyby cały sprzęt był w idealnym stanie. Nie jest. Działa około 70% kamer, roboty sprzątające wymagają stałego dozoru technicznego, nawet proste głośniki i panele nie we wszystkich salach funkcjonują jak trzeba.

Wydarzenia: Przygotowania do wizyty

Powiadom PG, że następnego dnia w zamku pojawią się turyści, pracow-

nicy prawniczej korporacji Stanwix, jednego z wierzycieli. Przyjechali na powiązane ze szczytem seminarium, a firma w porozumieniu z von Nettesheimem postanowiła uprzyjemnić im pobyt w Night City. Do zadań obsługi należy kompleksowe zadbanie o zwiedzających. Trzeba posprzątać wszelkie instalacje i przygotować lądowisko na wieży. Goście przylecą około godziny trzeciej po południu i zabawą nie dłużej niż do siódmej. Pan von Nettesheim załatwia z policją przydzielenie dodatkowej ochrony, w postaci dwóch radiowozów parkujących przed bramą. Na czas trwania wycieczki, teren zamku zostaje zamknięty.

Wydarzenia: Wizyta

Punktualnie o trzeciej, na wieży ląduje wynajęta av-ka, a z jej wnętrza wysypuje się dwunastu angielskich korpów. Są wyluzowani, żartują - wiadać, że niektórzy po drodze odstresowali się jakąś chemią. Obsługę zamku traktują przyjaźnie, nie skąpią drobnych napiwków i są zachwyce-ni zamkiem. Gospodarz prosi któregoś z pracowników obsługi o oprowadzenie gości po dumnej niegdyś siedzibie rodu. Prezentacje audiowizualne opisujące historię von Nettesheimów i zagadnienia z szeroko rozumianej historii powinny być już przygotowane, ale jak wspomnieliśmy wcześniej, sprzęt nie jest w idealnym stanie i być może trzeba będzie poimprovizować i zabawić rozmową, albo w trybie przyspieszonym naprawić zbuntowany automat do napojów. Tak mijają dwie lub trzy godziny.

Wydarzenia: Zamieszki

O 16:30 na wszystkich kanałach informacyjnych rozpoczynają się sprawozdania z zamieszek w centrum miasta, widać tłumy demonstrantów, płonące kosze na śmieci i zdewastowane witryny sklepowe. Wszystko

Początek przygody

możesz dać graczom kilka dni na oswojenie się

z zamkiem i przyzwyczajenie do nowych ról. Ich obowiązki nie są szczególnie uciążliwe, najwięcej roboty ma technik (jeśli w grupie brakuje technika, jego obowiązki przypadają sympatycznemu pięćdziesięcioparoletniemu pijackowemu złotej rączce nazwiskiem Leonow). Poza tym - całkowiły spokój.

1,2 Przyjeżdża ciężarówka faceta, który dzierżawił zamkowe pomieszczenia i miał w nich knajpę. Nie płacił czynszu i właściciel go wyrzucił, zostawiając wyposażenie jako zabezpieczenie płatności. Teraz postaci graczy muszą wypłoszyć kilku drabów, pragnących nie po dobroci odebrać należące do pryncypała sprzęty.

3,4 Nagła awaria zasilania wyłączy wszystkie kamery. Podczas gdy technik będzie je przywracał do życia, ochrona powinna sprawdzić, czy aby był to przypadek, czy też dywersja. Von Nettesheim spanikuje i będzie przekonany, że oto ktoś się właśnie włamuje do zamku.

5,6 Agrippa podaje się za dziewczynę omyłkowo zamurowaną w podziemiach zamku, prosząc o pomoc z cudem znalezionej terminala. Szybka akcja ratunkowa będzie wymagała użycia kilofów i ciężkich świderów, a jej efektem będzie jedynie perlisty śmiech, wydobywający się z głośników.

„Zamek? W Night City? Słyszałem o dwóch. Jeden to twierdza Szponów w Strefie Walki, a drugi to forteca danyh Arasaki. W żadnym nie chciałbym utknąć.”

Fred, cyberpunk

Zadania graczy

Przygotowania do wizyty

1,2 W zamku nie ma aktualnie kucharza, więc za catering odpowiada zewnętrzna firma. Niestety, dostawca zdefraudował posiłki, pieniądze i pojazd, a obiad trzeba na ostatnią minutę transportować z chińskiej restauracji pana Lao, który ma lokal w nie najbezpieczniejszym zakątku dzielnicy. W dodatku, w okolicach restauracji wszyscy zdają się mówić wyłącznie po kantońsku.

3,4 Na wieży znajduje się lotnisko dla pionowzłotów. Niestety, pilot av-ki jest roztrącony i postanowi posadzić pojazd na drucie wieży. Skuteczna akcja zapobiegawcza powinna łączyć w sobie szaleńcze wymachiwanie reflektorami, desperackie próby połączenia się z maszyną i cichą modlitwę. Druga wieża jest w remoncie i lepiej przeprowadzić wybieżkowiczów krążgankami do głównej części zamku, a pilotowi kazać zmienić miejsce parkowania.

5,6 Jeden z policjantów ma objawy choroby zawodowej. Zaczyna się interesować legalnością tej części ekwipunku graczy, która jest nie do końca legalna, lub na taką wygląda. Nadgorliwy glina doprowadza do małego spięcia, trzeba go grzecznie odwozić od podjęcia dalszych kroków, póki von Nettesheim nie uspokoi stróżów prawa, dzwoniąc do ich przełożonych i zapewniając, że osobiście bierze odpowiedzialność za swoich ludzi.

zaczęło się w chwili, gdy mocno przyćśnięci policjanci korporacyjni zaczęli odpowiadać ogniem. Niespokojne demonstracje zamieniły się w zakrojone na szeroką skalę zamieszki a bezpieczne zwykle centrum zamieniło się w oko cyklonu.

W takiej sytuacji NCPD nie ma najmniejszego zamiaru kierować choćby jednego marnego patrolu do

jeśli w grupie jest netrunner,

który rzetelnie przyłoży się do sprawdzenia systemu,

dokona niepokojącego odkrycia – dwa tygodnie temu, ktoś złamał słabe zabezpieczenia sieci komputerowej zamku i uzyskał nielimitowany dostęp do danych dotyczących ochrony i zautomatyzowanych instalacji. Głębsze śledztwo pozwoli stwierdzić, że włamywacz działał z Londynu i był profesjonalistą w swoim fachu – jeśli masz czas i ochotę, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby na ciekawskiego netrunnera czekała w sieci mała pułapka. Najprawdopodobniej twoi gracze cierpią na zdrową paranoję i będą chcieli dowiedzieć się więcej. Nie ułatwiał, ale jeśli się postarają i szarpną za kabelki przy kontaktach, wyjaw im jeszcze, że członkowie obsługi, którzy tak niespodziewanie zrezygnowali z pracy nagle się wzbogacili. Nie jakoś szczególnie, ale grupowo i zauważalnie.

ochrony własności prywatnej, na terenach póki co rozruchami nie objętych.

Goście ze Stanwixa patrzą z niedowierzaniem jak na ekranach rozświetlonych tłum demoluje recepcję ich hotelu. Jedna z pań mdleje, a gospodarzowi pozostaje poprosić, aby goście zostali na noc.

Wokół twierdzy jest podejrzenie ciemne, ciemno i spokojnie. NeoChano wie realizują pierwszy punkt planu zdobycia na własność prawdziwego zamku – zabezpieczają okolicę.

Wydarzenia: Kradzież

Tymczasem, w całym tym zamieszaniu jeden z pracowników Stanwixa odłącza się od grupy, po czym znika w rozległym labiryncie komnat i korytarzy. Od działań graczy zależy, w którym momencie to spostrzeżę.

Skrzywając się w zaułkach omijanych przez czujne oczy kamer i idąc korytarzami, w których akurat nawała sprzęt służący do podglądania gości, pan Robertson, wysokiej klasy złodziej przechodzi do kaplicy. Tam, ryzykując wpadkę (w kaplicy kamery są sprawne) otwiera skrytkę za tablicą upamiętniającą jednego z przodków Willhelma von Nettesheima i wyciąga z niej kilka manuskryptów, a pośród nich ręcznie iluminowaną księgę, *Blaquernę* Ramona Lulla, dzieło warte na aukcji nie mniej niż pół miliona eurodolarów. O tym, że w zamku znajduje się taki skarb nie wiedział ani Wilhelm, ani jego ojciec, a dziadek zabrał tę informację do

grobu. Na jej ślad wpadła osoba mająca kierownicze stanowisko w korporacji Stanwixa i to ona, wykorzystując kontakty z półświatkiem zorganizowała kradzież rękami profesjonalisty.

To, czy postaci graczy pokrzyżują plany złodzieja, zależy od ich czujności. Jeśli, ostrzeżeni o włamaniu do systemu ochrony będą mieli oczy szeroko otwarte i pójdą za Robertsonem (albo na szybko zatapiają dziury w systemie ochrony) mają szansę go przytłapać. Tak samo obserwacja obrazu z kamery znajdującej się w kaplicy pozwoli podjąć próbę schwytania złodzieja. Robertson jest doskonale przygotowany do swojego zadania, ma cały zestaw pomocnych w ucieczce wszczepów, ale nie ma najmniejszego zamiaru walczyć. Zaskoczony, pozwoli się pojmać. Oczywiście zniknie, jeśli tylko nadarzy się okazja.

Złodzieja trzeba jakoś zatrzymać do chwili, w której będzie możliwe przekazanie go policji i złożenie zeznań. Von Nettesheim zabiera manuskrypt, no chyba, że gracze nie zdradzą nikomu, że mają coś, co nie należy do nich – ale to wymagać będzie osobnego układu z Robertsonem.

Wydarzenia: NeoChani

Punktualnie o 19:36 herr Wilhelm odbiera połączenie z pobliskiego DataTermu. Dzwoni jeden z NeoChanów. Zamek musi się poddać, albo gang pokaże swoją siłę i zdobędzie

Zadania graczy

Wizyta

1,2 Jeden z krawacıarzy zaaplikował sobie coś zdecydowanie niezdrowego i świruje. Inspiracji poszukaj w sekcji podręcznika poświęconej prochom. Nie obejdziesz się bez technika medycznego, a jeśli go brak, bez pogotowia. Na znak tego, że dzieje się coś złego, niech graczy doprowadzi odgłos miarowego uderzania głową w drzwi ubikacji.

3,4 Pani prawnik jest bardzo zainteresowana salą tortur i zdecydowanie dąży do tego, by zostać w niej sam na sam z drużynowym solo. Czy trzeba dodawać, że obraz ze znajdującej się w sali tortur kamery może zostać przypadkiem wyświetlony na monitorach w obecności reszty wycieczki? Nie trzeba, więc lepiej w delikatny sposób zaproponować amatorce mocnych wrażeń zimny prysznic.

5,6 Automaty do kawy mogą być groźne. Ten prychnął wrzawką, spina się na krótko ze złym credit chipem i warczy. Trzeba zadziałać stanowczo, wpierw uspokoić automat (najlepiej z użyciem *proewizorki*) a następnie zaatakowanego krawacıarza.

go przemocą. Posłaniec z odpowiedzią ma się zjawić za piętnaście minut, przed obliczem Wielkiego Chana.

Willhelm von Nettesheim jest głęboko przerażony wizją bandy uzbrojonych po zęby obszarpanców doprowadzających do ruiny jego, bądź co bądź rodową posiadłość. Zdaje sobie sprawę, że im dłużej gang będzie panował na zamku, tym większych zniszczeń dokona, a cała historia wedle wszelkiego prawdopodobieństwa skończy się policyjnym szturmem i kolejnymi uszkodzeniami. Po części na jego głowę spada odpowiedzialność za ludzi ze Stanwixa no i za obsługę, choć wątpliwym jest, by ktoś dopominał się o garstkę pun-

ków poległych podczas zaszczytnej służby.

W imieniu swoim i wszystkich obecnych, zwróci się do postaci graczy o podjęcie próby polubownego załatwienia spraw z gangiem. Jeśli zajdzie taka konieczność, będzie nawet błagał, schlebiał ich bogatemu życiowemu doświadczeniu, proponował niemałe premie pieniężne. Oby tylko gang odstąpił od pomysłu zajęcia zamku. W absolutnej ostateczności, von Nettesheim jest gotów zgodzić się oddać zamek, ale pod warunkiem, że wszyscy obecni w nim ludzie będą mogli cali i zdrowi udać się w bezpieczniejsze okolice (choć wobec aktualnej sytuacji w mieście, pozostaje pod dużym znakiem zapytania gdzie te okolice miałyby się znajdować). Jednak w takim wypadku, zaleca jak najbardziej przeciągać rozmowy, żeby kupić jak najwięcej czasu.

Tym czy innym sposobem w końcu przekonasz graczy, żeby zgodzili się iść z poselstwem. To zadanie właśnie dla ludzi ulicy, dla ludzi, którzy dla podtrzymania reputacji nie zawahają się narazić życia. Taki tekst też im możesz pocisnąć. Już parę kroków od zamku widzą pierwszych NeoChanów. Gangsterzy rozmawiają w języku ulicy wyjątko-

wo mocno nasyconym kantońskimi słówkami. Nie odpowiadają na pytania, ale wskazują drogę. Dalej posłańcy wchodzić już w szpaler wojowników i w końcu trafiają na niewielki skwer, na którym, po wielki, foliowym namiocie w otoczeniu swojej gwardii siedzi Xiao Chen Zhang.

Dużo zależy od tego jak twoje punki się zachowają, ale NeoChanowie są bardzo podnieceni zbliżającą się walką i wystarczy krzywe spojrzenie, żeby wywołać agresję. Nikt nie zaatakuje posłańców, ale „obrażony” gangster zwróci się z prośbą do Xiao Chen o możliwość stoczenia pojedynku. Władczyni lubi widok krwi i chętnie się zgodzi, a jeśli postaci graczy będą zbyt aroganckie, albo będą obnosić się z tchórzostwem, karze ich pojmać i ukarać. Od ciebie zależy, czy zostaną tylko rozebrani do rosołu i popędzeni z powrotem do zamku, czy stanie się im większa krzywda.

Zalóżmy jednak, że do tego nie dojdzie i posłańcy przekażą swoją prośbę osobie Wielkiego Chana. W czasie rozmowy okaże się, że Xiao Chen jest inteligentna i wykształcona, i już wydaje się, że pertraktacje przyniosą oczekiwany rezultat, ale w końcu władczyni zamyśli się głęboko, spojrzysz na twarze swoich wojow-



Tomasz Jedruszek

Zadania graczy

Zamieszki

1,2 Na kanale informacyjnym u dołu ekranu leżą wyniki ostatniego losowania. Jeden z graczy jest PEWIEN, że trafił szóstkę, ale nie może sobie przypomnieć, gdzie zostawił los. Od twojej dobrej woli zależy, czy ma go w drugich spodniach, czy w żołądku kota.

3,4 Niebezpiecznie nisko nad zamkiem przelatuje av-ka, sygnalizując deszczem antykorporacyjnych ulotek. Ściga ją maszyna policyjna, ostrzeliwując z lekkiej broni. Wyległych na zewnątrz krawaciarzy trzeba szybko sprowadzić w bezpieczne miejsce, a następnie przetrwać krótką dyskusję na temat polityki, inspirowaną wywrotowymi treściami znajdującymi się na ulotkach.

5,6 Z bronią przy boku czujesz się pewnie. Z dużą bronią, dużo pewniej. Jeden z korpów chce kupić od solosa jego największy pistolet, włoży go sobie za pasek od spodni i będzie grał macho, sięgając co chwilę po spluwę i stwarzając zagrożenie dla otoczenia.

ników i każe posłańcom czym prędzej się wynosić. Albo zamek podda się bezwarunkowo, albo zostanie zdobyty - tak brzmią jej słowa.

Wydarzenia: Nawalanka

W końcu dochodzi do nieuchronnego. Wszelkie próby wyperswadowania NeoChanom ataku na zamek zawodzą i gang przygotowuje się do szturm. Uliczni wojownicy zdają sobie sprawę, że długie oblężenie nie wchodzi w grę, wiekowe mury trzeba zdobyć w ciągu nocy. Zadanie jest o tyle ułatwione, że wokół zamku nie ma fosy, wewnętrzne portale stoją otworem a główna brama jest zabezpieczona jedynie szlabanem - na co w cywilizowanym kraju kraty i mosty zwodzone?

Korpy ze Stanwixa prześcigają się w telefonowaniu, do kogo się da, ale szans na posiłki nie ma. Zarówno policja korporacyjna jak i miejska są za bardzo zajęte demonstrantami, a własnych jednostek bojowych Stanwix w NC nie posiada.

Rozegranie bitwy należy do ciebie - nie mamy zamiaru narzucać dalszego rozwoju wydarzeń, damy tylko parę użytecznych wskazówek.

Domy wokół zamku są już zajęte przez gangsterów, śladowy opór mieszkańców został zduszony. Chanowie, podzieleni na kilkanaście mniejszych grup rozlokowali się na dogodnych pozycjach. Budynek jest rozległy, a mury na tyle wysokie, że snajperzy gangu mają mocno utrudnione zadanie. Jeśli któryś z obrońców dostanie się przypadkiem pod ostrzał snajpera, łatwo może zniknąć mu z pola widzenia. Dlatego gang nie liczy zbyt wiele na strzelców wyborowych, których głównym zadaniem w czasie przygotowań jest zlikwidowanie zamkowych reflektorów.

Taktyka zdobycia zamku jest prosta jak włos Mongoła. W niemal całkowitej ciemności rozproszeni gangsterzy cichutko przekradają się pod bramę, zaś w momencie, kiedy zostaną wykryci, kompani wspierają ich ogniem broni automatycznej. Szanse na sforsowanie bramy w ten sposób istnieją, ale jeśli tylko obrońcy stawiają zdecydowany opór, gang poniecha próbnego ataku.

Następny będzie znacznie poważniejszy. NeoChanowie podchodzą prowadząc przed sobą żywe tarcze - kobiety i dzieci mieszkające w bezpośrednim sąsiedztwie zamku. Jeśli postaci twoich graczy są wyjątkowo dobrze przygotowane do rozpraw siłowych, pozwól gangsterom dodatkowo użyć bardziej wyspecjalizowanej broni oblężniczej - pierwsze nasażają się na myśl moździerz, automatyczny granatnik albo pocisk przeciwpancerny użyty przeciwpiechocie, czy w celu zniszczenia barykady. Tylko się zanadto nie zagalopuj - twoje punki pewnie uważają, że nie ma nic zabawnego w śmierci na skutek przypadkowego trafienia pociskiem artyleryjskim.

Nieba nad zamkiem strzeże kilka tanich, ręcznych wyrzutni przeciwlot-

niczych rozmieszczonych na dachach. Mają pilnować, żeby żaden helikopter czy AV nie przewałował nagle szali na niekorzyść gangu. Jeśli obrońcy wysmażą plan zakładający wsparcie z powietrza, albo użycie pojazdu, którym przylecieli turyści, w pierwszym momencie powinni wykrzyknąć i unieszkodliwić zagrożenie, bo jeśli o to nie zadbać, rzecz może skończyć się nielichymi fajerwerkami a co najmniej awaryjnym lądowaniem na terenach całkowicie w tej chwili kontrolowanych przez NeoChanów.

Wykorzystaj plan zamku, żeby przeprowadzić jak najbardziej emocjonujący szturm, zapewne obrońcy nie zdołają powstrzymać gangu przy bramie, walki przeniosą się w głąb twierdzy. Tu też jest dość miejsca na ostre strzelanie i choć wewnętrznych bram nie ma, gangsterzy będą musieli walczyć o każdy budynek.

Wydarzenia: Ucieczka

Całkiem możliwe, że twoje punki wytrwają do rana, kiedy to sytuacja w centrum uspokoi się na tyle, by policja mogła przesunąć jednostki do tłumienia rozruchów w mniej istotnych z punktu widzenia wielkiej polityki dzielnicach. Całkiem możliwe też, że zanim to nastąpi, rozsądniejszym wyjściem z sytuacji wyda się próba ucieczki. Oczywiście, jak uciekać, to wszyscy - postaci graczy zachowająby się niegodnie i bez klasy, gdyby dały nogę zostawiając resztę uwięzionych w zamku ludzi na pastwę NeoChanów. Jeśli nie mają sumienia, możesz ich przekupić, albo zagrozić konsekwencjami prawnymi. Wedle życzenia.

Tak czy owak, możliwe drogi ucieczki są dwie. Po pierwsze, można zwać drogą powietrzną, ale jak już pisaliśmy wcześniej wymaga to uporania się z nieprzyjacielskimi wyrzutniami i nie tylko - AV4 którym przylecieli pracownicy Stanwixa jest nieopancerzona i wrażliwa nawet na ogień z ręcznej broni maszynowej. Ponadto, jeśli do środka wpakują się korpy, herr Wilhelm, postaci graczy i ewentualnie ktoś jeszcze, zrobi się niemiłosiernie ciasno, a maszyna będzie przeciążona - nienajlepsze warunki do unikania pocisków rakietowych. Nie znaczy to jednak, że sy-

tuacja jest beznadziejna – gdyby punki skombinowały dodatkowe wsparcie z powietrza, może udałoby się bezpiecznie wystartować?

Jest też druga droga ucieczki. Zna ją nasz złodziej, który miał zamiar wykorzystać tę wiedzę w przypadku, gdyby powrót „jakby nigdy nic” okazał się niemożliwy. Teoretycznie pod zamkiem są kanały łączące się z kanalizacją miejską, ale z planów znajdujących się w komputerze, wynika, że nie da się bezpiecznie przejść z jednej sieci do drugiej. Mr Robertson miał dostęp do lepszych planów i wie, że w zamku jest tajne przejście prowadzące poza granice zamku i kończące się właśnie w miejskich kanałach. Dla podgrzania atmosfery, można zdecydować, że sekretne drzwi znajdują się w części zamku zagrożonej przez gang – przeprowadzenie ludzi w bezpieczne miejsce będzie wymagało wtedy trochę zachodu. Ponadto, kradzież była dobrze przygotowana i Robertson tak poprowadzi grupę kanałami, by wyszli w miejscu, w którym czeka na niego opancerzony samochód i czterech po uszy wszczepionych solo. Tam poprosi von Nettesheima o zwrot odebranej zdobyczy i zniknie w mroku nocy. No chyba, że gracze będą mieli humor na poważną wymianę ognia.

Ostatnia Baszta – Wyjaśnienie dla Mistrza Gry

Bohaterowie przybywają do Ostatniej Baszty i badają jej sekrety – to zaczątek przygody, której treść opracujesz sam. W pewnym momencie trafiają na ważne dla nas drzwi, prowadzące do podziemnej krainy. Przed bohaterami leży okropnie poharatany trup czarodzieja Gerharda Rudobrodego, przy ciele tekst będący dziennikiem (znajdziesz go wewnątrz numeru). Czy kraina za wrotami okaże się Podmrokiem, czy zaginionym miastem – zależy tylko od Ciebie. Jednak najpierw należy otworzyć bramę. Mechanizm otwarcia to tajemnica do rozpracowania dla graczy. Poniższe rozwiązanie przeznaczone jest tylko dla Twoich oczu.

Strażnik

Istota nazywana strażnikiem musi zostać dostosowana do siły drużyny – z tego powodu nie podajemy charakterystyk bestii. Strażnik pojawia się, atakuje, pokonany znika. Pojawia się po jakimś czasie silniejszy i atakuje ponownie. Zachowanie się strażnika ma skłonić bohaterów do szybkiego działania i błyskawicznego rozwiązywania problemów. Strach pomyśleć co się stanie, jeżeli przygotowane rozwiązanie okaże się niewłaściwe!

(1) Głowa demona

Przedmiot został już wprawiony w otwór nad bramą przez Gerharda Rudobrodego. Niestety – bohaterowie odkryją iż róg na czole bestii złamał się. Nasi awanturnicy muszą przytwierdzić róg na nowo, a wcześniej odnaleźć. Szukać trzeba... w ciele czarodzieja. Mag, walcząc ze strażnikiem, został ciśnięty na wrota, a róg wbił się w jego plecy i już tam został.

(2) i (3) Kamienne słupki

W szczeliny w słupkach należy włożyć miecze – po jednym mieczu w każdy prostopadłościan. Sekret polega na tym, że muszą to być elfickie miecze. Gracze muszą po prostu wpaść na ten pomysł, co nie powinno być trudne, bo w przeznaczonym dla nich tekście w wielu miejscach mowa o elfach. Ty musisz zadbać by w czasie wędrówki po Ostatniej Baszcie znaleźli szkielety elfickich wojowników, wraz z uzbrojeniem.

(3) i (5) Kadzielnice

Rozwiązania zagadek to „język” i „pióro”. Albo każde inne rozwiązanie graczy, które uznasz za odpowiednie. Bohaterowie muszą zatem zdobyć jakiś język i jakieś pióro. Może być język szczura, albo wrony (gracze wiedzą, że te stworzenia mieszkają w baszcie). Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie posłużą się językiem martwego czarodzieja. Pióro najlepiej zdobyć od wron (wdrapanie się na wierzchołek baszty to wyzwanie!), ewentualnie od leśnego ptaka. Ziola z którymi miesza się komponenty postaci graczy znajdą przy ciele Gerharda.

Interaktywny Pirat!

To Wy, nasi czytelnicy, decydujecie jakie przygody publikujemy.

Przysyłajcie do nas listy i emaile.

Na podstawie tego głosowania wybierzemy przygodę do kolejnego numeru.

To przecież Wasze pismo.

Tajemnica Ziem Siredow - Wyjaśnienie dla Mistrza Gry

Głęboko w lochach rodzowego zamku Siredow spoczywa prastary wampir. Rodzina od pokoleń poszukiwała krwiopijcy by sięgnąć po jego moc i zyskać nieśmiertelność. Na swoje nieszczęście stary Siredow odnalazł wampira. Zafascynowany po- grzebanym stopniowo zaczął ulegać złym wpły- wom. Wiedząc, że przegrywa walkę o swoją duszę podpalił rodzową siedzibę i pogrzał nieumarłego pod popiołami. Sam zginął w pożarze. Teraz - jako widmo - przepędza z ruin ciekawskich. Nawiedza też swoją wnuczkę. Chce jej przekazać wiedzę o tym, jak uchronić okolicę od tragedii. Oto przyczy- na szaleństwa panienki.

Z okowów zaklęcia wampira uwolnić może tylko dokończenie rozpoczętego przed wiekami rytuału. Najważniejszą część wykonano dawno temu. Teraz wystarczy jedynie przelać nad grobow- cem krew człowieka, elfa i krasnoluda, a pogrze- bany stanie się wolny. Człowiek i elf już zginęli. Ko- lej na krasnoluda. Brodacz nie ufają obcym. Spi- sana na kamiennych tablicach przepowiednia mówi im, że kiedyś po jednego z krasnoludów przybędą obcy, co sprowadzi zgubę na Daragh i Sirag. Gracze nie podejrzewają pewnie, że przepo- wiednia mówi o ich postaciach. Nawet jeżeli boha- terom nie uda się zwerbować krasnoludzkiego przewodnika, być może wśród nich jest krasnolud. Wystarczy tylko, że krew wsiąknie w ziemię nad grobowcem wampira...

W następnym numerze:

Wiedźmin

raport Tomasza Majkowskiego
oraz kontrowersyjny wywiad
z Maćkiem Nowakiem - Kreyerem

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. („Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) „Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including trans- lations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, cre- atures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark” means the lo- gos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use”, „Used” or „Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You” or „Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the license itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive licen- se with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original ma- terial as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, inde- pendent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the owner- ship of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed un- der any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Nie bądź miękki Zasłoń się

Wykrycie magii!

...nie!
...nik!!!

ZASŁONKA GRACZA

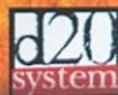


imię:

DLACZEGO MNIE LUBICIE:



Do gry niezbędny jest
Dungeons & Dragons® Podręcznik Gracza
Trzecia Edycja, wydana przez Wydawnictwo ISA



KONIEC TEGO CO ZNAMY

NEUR SHIMA



już wkrótce...