



V03

Dominik Matusiak

Wydawnictwo Eclipse

Wydanie 1

Zgierz

2022 r.

ISBN 9788396418319

Niniejsza pozycja jest darmowa. Autor prosi o dobrowolne wsparcie fundacji:

Fundacja Międzynarodowy Ruch na Rzecz Zwierząt – Viva!

ul. Kawęczyńska 16/39, 03-772 Warszawa

viva.org.pl

Źródło zdjęcia okładki: www.redbubble.com

Autor: Kain Aronoele

Licencja: otwarta

Wprowadzenie

Oto oddaję w Twoje ręce grę książkową wzbogaconą o elementy taktyczno-planszowe. Co to oznacza? Otóż przyjdzie Ci dzielić na czas lektury podwójną rolę: bohatera i czytelnika zarazem. Historię, którą dla Ciebie przygotowałem opowiesz sobie na różne sposoby, w zależności od podjętych w jej trakcie decyzji. Twoje decyzje wpływają na tok historii, która może skończyć się na kilka różnych sposobów (nie zawsze szczęśliwie). Abyś w zrozumiał, jak grać czytając, zapoznaj się z poniższymi wytycznymi (jak również z tymi zamieszczony na końcu książki). Zasady nie są trudne. Ich pojęcie nie powinno sprawić Ci problemu. Na początku uzbrój się w standardową planszę do gry w szachy (patrz ostatnia strona), figury szachowe, kość do gry (k6), monety (lub żetony), kartki i coś do pisania. Całość podzielona jest na numerowane paragrafy. Nie czytasz ich jednak według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden (lub kilka do wyboru) odnośników do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z możliwych dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Pozycja dozwolona jest dla czytelników w wieku od 16 lat.

Wstęp do fabuły

Jest rok 2030. Nazywasz się James Cole i masz 43 lat. Jesteś najemnikiem. Jako były komandos możesz pochwalić się bogatym doświadczeniem w walce (brałeś m.in. udział w bitwie o Arktykę). Zostałeś dowódcą oddziału taktycznego żołnierzy o różnej narodowości i przeszłości. Dostałeś dzisiaj zaszyfrowaną wiadomość od swojego agenta – Krótkiego Johna (niezbyt dużego wzrostu były najemnik i aktor filmów dla dorosłych). Email standardowo zawierał opis zlecenia (w tym czas trwania, lokalizację) oraz proponowaną gażę. Po przestudiowaniu wiadomości na swoim laptopie zaakceptowałeś zlecenie. Niedługo potem otrzymałeś szczegółowe informacje oraz zaliczkę. Chojny pracodawca jak zwykle pozostał anonimowy. Twoim zadaniem jest zdobycie macierzy dyskowych, znajdujących się w centrum informatycznym korporacji Aerocorp na jednej z wysp Oceanu Atlantyckiego. Transport oraz sprzęt dostarcza zleceniodawca. Dane na tych dyskach zapewne są zaszyfrowane, ale nie jest to twoje zmartwienie. Jako najemnik podejmowałeś się w przeszłości różnych zadań, również związanych ze szpiegostwem gospodarczym czy sabotażem. Trzymasz się jednakże jednej zasady – nie zabijasz cywilów na zlecenie. Oczywiście zdarzają się przypadkowe ofiary, których starasz się unikać (co odróżnia Cię od terrorysty). Miarą profesjonalizmu jest nie tylko szybka realizacja powierzonego zadania, ale również działanie z ukrycia, co minimalizuje ryzyko wykrycia i porażki misji.

Przejdź do paragrafu 1.

1.

Szukasz w sieci informacji o Aerocorp – 2.

Próbujesz się czegoś dowiedzieć o zleceniodawcy – 3.

Analizujesz szczegóły zlecenia – 7

Przygotowujesz się do akcji – 4.

2.

Aerocorp – duża, międzynarodowa korporacja, założona w 1956 r. w Wielkiej Brytanii. Obszar działania tej firmy to m.in.: IT, przemysł chemiczny, farmaceutyczny, motoryzacyjny oraz od 1960 r. przemysł zbrojeniowy. Aktualna siedziba firmy znajduje się w LA. Firma ta ma dużą renomę i zatrudnia na całym świecie tysiące pracowników. Roczny przychód Aerocorp jest większy od przeciętnego, rocznego dochodu małego kraju.