

POTWÓR WĘDROWNY

FANZIN KONWENTOWY
Nr 8, Copernicon 2016

CZEŚĆ!

„Potwór Wędrowny” to nieregularny periodyk konwentowy. Zgodnie ze swoją nazwą pojawia się losowo na konwentach. Szukajcie nas!

<<<<<<>>>>>>

„SPOTKANIA LOSOWE” nr 1(4)/2016 WYDANE!

Na stronie www.spotkanialosowe.pl opublikowano nowy numer fanzinu „Spotkania Losowe” poświęconego grom fabularnym.

Na zainteresowanych historią branży RPG oraz początkami hobby i społeczności fanów czekają w numerze wywiady z zasłużonymi dla RPG projektantkami, redaktorkami i ilustratorkami: Jennell Jaquays, Lee Gold oraz Liz Danforth. Ponadto Jon Peterson omawia historię kobiecej partycypacji w hobby gier wojennych i fabularnych, Shannon Appelcline przedstawia projektantki i redaktorki zaangażowane w tworzenie RPG, a Mateusz Kominiarczyk wspomina Toma Moldvaya – autora drugiej edycji *Dungeons & Dragons Basic Set* – oraz omawia stworzoną przez niego postać Morgan Ironwolf.

Na dalszych stronach fińscy fani i projektanci gier, m.in. Miska Fredman i Eero Tuovinen, omawiają historię fińskiego RPG, tamtejsze

wydawnictwa i konwenty oraz zagadnienia związane z wykorzystaniem fińskiej mitologii w grach fabularnych. W numerze znalazła się także fińska gra *Kino zombie*.

Wśród artykułów narzędziowych przeczytacie kolejną część *Magiotworzenia* (Łukasz Pilarski), tekst o złych postaciach na sesjach (Andrzej Stój), kącik *Fate* (Grzegorz A. Nowak), nietypowe motywacje do schodzenia do podziemi (Juliusz Doboszewski) i konwentową karcianą mechanikę *Wstęga mini* (Tomasz Pudło).

Ponadto czekają na was mapa-przygoda Michaela

Prescotta, teletatyczne olbrzymy Tomasza Widzińskiego, *Długa droga do Kadath* Marcina Roszkowskiego o mistykach naszego świata oraz niespodzianka dla fanów *Earthdawn*: dwie pierwsze części kampanii *Powietrzny okręt* autorstwa Maćka Szaleńca.

Numer zamyka porcja publicystyki. Maciej Starzycki opisuje dobre strony *Złego Cienia*, Tomasz Cybulski przedstawia problemy z kano-nem *Zapomnianych Krain*, Marcin Roszkowski przygląda się piątej edycji *D&D*, Radek Drozdalski omawia fińską grę dla początkujących zatytułowaną *Acirema*, a Nikola Adamus ocenia wydaną niedawno biografię Gary’ego Gygaxa *Empire of Imagination*. Na sam koniec Łukasz Maludy i Marcin Segit tęsknią w felietonach za minionymi czasami.



Bieżący oraz archiwalne numery „Spotkań Losowych” oraz materiały na sesję możecie pobrać za darmo w różnych formatach (PDF, EPUB, MOBI, AZW3) ze strony internetowej www.spotkanialosowe.pl. Znajdziecie tam również galerię oraz informacje o autorach, ilustratorach i redakcji.

<<<<<<>>>>>>

METAMORPHOSIS ALPHA

Zapowiedź nowej gry od k6 trolli

Wydana przez TSR w 1976 roku gra fabularna Jamesa M. Warda zatytułowana **METAMORPHOSIS ALPHA**, zainspirowana powieścią Briana W. Aldissa *Non-stop*, była pierwszym systemem RPG osadzonym w konwencji fantastyczno-naukowej. Zasady zapożyczono z wydanej w 1974 r. gry *Dungeons & Dragons* i zmodyfikowano, rezygnując m.in. z poziomów i punktów doświadczenia. **METAMORPHOSIS ALPHA** była także pierwszym tytułem oficjalnie nazywanym „grą fabularną”. Wcześniej podobne wydawnictwa, z *Dungeons & Dragons* włącznie, określane były jako gry wojenne lub przygodowe.

W przyszłości ludzkość sięgnęła gwiazd. Z Ziemi wyruszył potężny okręt kolonizacyjny, niosąc na pokładzie ludzi, zwierzęta, rośliny i sprzęt niezbędny na nowej planecie. Pewnego dnia okręt trafił na obłok kosmicznej radiacji. Promieniowanie uszkodziło systemy pokładowe i zabiło większość żywych istot znajdujących się na pokładzie. Te, które przeżyły, zmutowały. Niektóre zyskały niezwykle moce. Inne stały się krwiożerczymi potworami. A okręt wciąż przemierzał międzygwiazdną przestrzeń, lecz nie podążał już ku pierwotnemu celowi. Ludzie, zajęci walką o przetrwanie w nieprzyjnym środowisku, powoli degenerowali.

Od radioaktywnej katastrofy minęło 300 lat. Obecne pokolenie nie ma już pojęcia, że otaczający je świat tak naprawdę jest wytworem ludzkich rąk. Po okrucieństwach mordercze, inteligentne rośliny i równie niebezpieczne zmutowane zwierzęta. W ciemnych korytarzach czają się przebiegłe wilkoidy, a niektóre obszary wciąż są patrolowane przez roboty strażnicze kierowane przez oszalałe sztuczne inteligencje. Ludzkie społeczności walczą o przetrwanie, kierowane przez wodzów i plemiennych szamanów. Zrozumienie starożytnych artefaktów nastrocza wiele trudności i rodzi liczne niebezpieczeństwa. Znajdują się jednak śmiałości gotowi wiele zaryzykować, by zdobyć choćby okruszek pradawnej wiedzy.

Czy jesteście gotowi wkroczyć do niebezpiecznego, pełnego tajemnic świata **METAMORPHOSIS ALPHA**?

Polska edycja gry powinna ukazać się jeszcze w tym roku nakładem k6 trolli (www.k6trolli.pl) – wydawców polskiej wersji pierwszej edycji *Tunnels & Trolls* z 1975 roku. W ramach zapowiedzi prezentujemy fragment podręcznika opisujący zmutowane zwierzęta i owady. Zapewne dostarczy on inspiracji do niejednej przygody. To tylko wycinek z niesamowitego repertuaru mutacji spotykanych na pokładzie zaginionego okrętu.

<<<<<<>>>>>>

MUTANTY W METAMORPHOSIS ALPHA

Poniższy tekst pochodzi z wersji roboczej podręcznika, jeszcze przed główną redakcją. Może zawierać błędy. Mieście to na uwadze.

— k6 trolli

ZMUTOWANE ZWIERZĘTA

autor: James M. Ward

przekład: Marcin Segit

Sykun (aligator): Te stworzenia są znacznie mniejsze od swoich niezmutowanych kuzynów. Największy napotkany osobnik mierzył 1,2 metra długości. Sykuny różnią się od zwyczajnych aligatorów dłuższymi nogami, zakończonymi błoniastymi stopami, dzięki czemu mogą szybciej poruszać się na lądzie. Dwie wyrastające z głowy maczki przy dotyku powodują paraliż (atak psychiczny o sile 12). Skóra sykunów jest odporna na każdy rodzaj promieniowania. Sykuny prowadzą samotniczy tryb życia z wyjątkiem okresu godowego, kiedy to stają się wyjątkowo zajadłe. Na początku starcia wydają głośny syczący dźwięk. Podczas walki nigdy nie gryzą.

Rozdzieracz (niedźwiedź czarny): Stwór jest wysoki na około 2,7 metra. Porośnięty jest krótką, szorstką sierścią. Wzdłuż łap i na ramionach wyrastają mu rzędy długich na 7,5 cm kolców (przy trafieniu zadają obrażenia jak strzały). Ma także zmienioną budowę gardła. Rozdzieracz potrafi zmieniać swój kolor i dzięki temu perfekcyjnie wtapiać się w otoczenie. Regeneruje obrażenia w tempie 3 punktów żywotności na turę walki. Zagrożony, emituje uderzenie soniczne wywołujące strach we wszystkich, którym nie wyjdzie rzut obronny (atak psychiczny o sile 14).

Pancerzak (borsuk): Istota mierzy około 90 cm długości. Jej sierść zmutowała, a znajdujący się w niej wapń został w zastąpiony przez twardy minerał, tworząc w ten sposób coś w rodzaju pancerza. Stworzenia te są bardzo inteligentne. Cierpią na skrajnie rozwinięte krótkowidztwo. Pancerzaki potrafią mentalnie sparaliżować ofiarę na dystansie do 1,8 metra. Posługują się telekinezą i mogą za jej pomocą podnieść ciężar o wadze do 68 kg. Odczuwają lęk przed wszelkimi inteligentnymi roślinami. Dwa szpony używane przez pancerzaki do walki należy pod względem zadawanych obrażeń traktować jak miecze.

Porażacz (ryś rudy): Stworzenie mierzy około 90 cm długości i w zasadzie wygląda jak swój niezmutowany odpowiednik. Różni się od zwykłego rysia tym, że potrafi razić z oczu ładunkami elektrycznymi zadającymi 5 kostek obrażeń. Kiedy porażacz zaatakuję lub sam zostanie zaatakowany, emituje bez przerwy 2 ładunki energii na turę walki. Maksymalny zasięg rażenia wynosi 9 metrów.

Pumoid (puma): Ten potomek kotów chodzi teraz wyprostowany, ma ludzką inteligencję oraz sierść odporną na ataki paraliżujące, lasery i energię elektryczną. Pumoidy mają chwytną łapy oraz mózgi całkowicie odporne na każdy rodzaj ataku psychicznego. Mają blokadę psychiczną wobec robotów. Pumoidy wydzielają smakowity zapach i z tego powodu nie zbierają się w grupy.



Niedźwiedzioid (niedźwiedź grizzly): Istota mierzy około 3,6 metra wysokości. Jest inteligentna. Dysponuje następującymi mocami psychicznymi: teleportacją, prekognicją i kontrolą umysłu. Ma chwytną łapy, jest krótkowidzem i nie jest odporna na gazy i ataki paraliżujące. Podczas walki posługuje się łukami i kijami (traktuj jako ciężką maczugę).

Jednorożec (koń): Istota jest wysoka na około 90 cm. Z jej głowy wyrasta róg, a skóra wydzielą srebrzyste światło. Jednorożec za pomocą swojego rogu może emitować promieniowanie na odległość 6 metrów, zadając 4 kostki obrażeń na turę walki. Może dostrzec swoje ciało do dowolnego rodzaju promieniowania, unikając tym samym negatywnego oddziaływania radiacji. Kiedy ktoś próbuje dotknąć jednorożca, emituje on silną falę ciepłą o zasięgu 4,5 metra zadającą 6 kostek obrażeń – tej zdolności może użyć tylko przez trzy tury walki na dobę. Ze względu na swoją naturę, jednorożce żyją w pobliżu silnie napromieniowanych obszarów.

Pegaz (koń): Istota jest wysoka na około 90 cm, zazwyczaj białą umaszczone. Pegazy są o wiele lżejsze od swoich niezmutowanych kuzynów dzięki pustym w środku kościom. Ich kośćciec jest przez to bardzo kruchy, co rekompensowane jest niespotykane wytrzymałą skórą bardzo trudną do przebicia. Pegazy można ośwoić, lecz ze względu na ich niewielkie rozmiary korzyści z tego mogą odnieść jedynie bardzo małe, inteligentne istoty. Nie są znane przypadki, by pegaza zaatakowało inne latające stworzenie. Pierzaste skrzydła pegazów mają zwykle 1,5 metra rozpiętości. Obrażenia zadawane kopytami należy traktować jak trafienia ciężką maczugą.

Jeget (jaguar): Ta istota o długości ciała wynoszącej zaledwie 60 cm ma moce wielokrotnie przekraczające jej małe rozmiary. Jest bardzo inteligentna i wyposażona w szereg zdolności psychicznych: lewitację, telepatię, prekognicję, wywoływanie strachu, telekinezę oraz pole siłowe. Ma chwytną łapy, bardzo małą odporność na wszelkie trucizny (4 na tabeli trucizn), wydzielą smakowity zapach oraz odczuwa lęk przed inteligentnymi roślinami. Każdy z jej dwóch szponów zadaje 1–4 punktów obrażeń.

Kolcozwierz (jeżozwierz): Stwór wygląda tak jak jego niezmutowany kuzyn. Różni się od niego tylko kolcami, które wewnątrz są wypełnione silną trucizną (siła 15). Raz na turę walki kolcozwierz może wystrzelić 3–18 kolców na odległość 6 metrów.

Jumacz (szop prac): Ta bardzo inteligentna istota dysponuje następującymi mocami psychicznymi: telepatią, tworzeniem iluzji, telekinezą, polem izolującym oraz empatią służącą do wywoływania iluzji najskuteczniej odstraszaających wrogów. Jumacz ma chwytną łapy, a jego skóra potrafi emitować oślepiające światło. Te istoty nieustannie poszukują i badają urządzenia techniczne. Spośród wszystkich zwierzęcych mutantów występujących na okręcie to właśnie jumacze najpowszechniej korzystają z urządzeń.

Skrzydlaty kłacz (pyton): Ten wąż ma przeciętnie zaledwie 90 cm długości, natomiast rozpiętość jego pierzastych skrzydeł mierzy 120 cm. Skrzydlaty kłacz jest odporny na wszelkie rodzaje paraliżu i trucizn. Wąż jest wszystkożerny. Jego ugryzienie jest trujące (siła 13). Posługuje się prekognicją, nie musi się jednak koncentrować, by jej użyć – moc działa przez cały czas. Bardzo młode węże można ośwoić i wykorzystać do obrony, jako że zawsze ostrzegają przed atakiem. Skrzydlate kłacze lubią składać jaja na dębach lustrzanych lub w ich pobliżu.

Wilkoid (wilk kanadyjski): Porusza się na dwóch nogach, mierzy około 120 cm wzrostu i ma chwytną łapy. Jego sierść odbija wszystkie rodzaje energii i stanowi barierę dla trucizn działających przez kontakt ze skórą. Wilkoidy są w pełni inteligentne. Mają zdolność regeneracji obrażeń w tempie 5 punktów żywotności na turę walki oraz rad-oczy. Nie mają zakończeń nerwowych i z tego powodu noszą grube ubrania z włókien roślinnych, aby zapobiegać zranieniom, których nie poczuja. Wilkoidy podporządkowały sobie wiele ze zmutowanych stworzeń i używają ich w charakterze strażników i ochroniarzy, otaczając nimi swoje siedziby. Wilkoidy znane są z używania mieczy.

ZMUTOWANE OWADY

Czarnostwór (tarantula): Ten zmutowany pająk mierzy 120 cm długości. Jest przerażającym stworem o mózgu zbyt małym, aby był podatny na ataki psychiczne z wyjątkiem iluzji. Czarnostwór potrafi przez krótki czas (3 tury walki) wytwarzać energię elektryczną służącą do uśmiercania ofiar. Porażenie prądem zadaje 4 kostki obrażeń na turę walki. Zarówno na polanach, jak i w ciemnych lasach napotymano utkane przez czarnostwory pajęczyny rozciągające się na obszarze 10 metrów. Pająk zazwyczaj nie oddala się od swojej sieci.

Małowej (mrówka): Owad jest niewiele większy od swojego niezmutowanego kuzyna. Rój liczący ponad 100 osobników może poprzez połączenie się w rodzaj zbiorowego umysłu wytworzyć pole siłowe chroniące mrowisko przed licznymi drapieżnikami uwielbiającymi świeże mrówki. Królowa ma o wiele niższą rozrodczość niż w przypadku niezmutowanych owadów, żyje ona jednak dłużej. Wojownicy mają zatrute żądła (siła 16) – toksyna może zabić stworzenie dowolnych rozmiarów w bardzo krótkim czasie. Mrowiska zakładane są w miejscach nieoświetlonych przez sztuczne słońce oraz przy szlakach wędrówek zwierząt.

Lustrzak (czerw): Stwór mierzy około 90 cm długości. Mutant ma kilka zadziwiających cech. Przywabiają go silne źródła ciepła lub elektryczności. Lustrzak potrafi odbić 100% skierowanej w niego energii cieplnej lub elektrycznej dowolnego rodzaju (po opuszczeniu ciała czerwia moc energii zostaje zwielokrotniona czterokrotnie).

METAMORPHOSIS ALPHA

Najstarsza gra fabularna science fiction
wkrótce po polsku!
Więcej informacji na www.k6trolli.pl