

POTWÓR WĘDROWNY

NIEREGULARNY BIULETYN KONWENTOWY nr 4
Polcon 2015

CZEŚĆ!

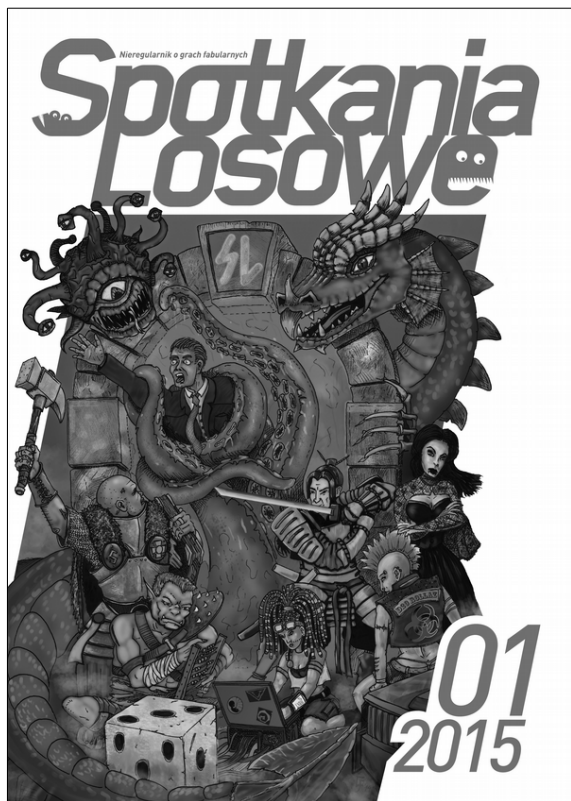
„Potwór Wędrowny” to nieregularny biuletyn wydawany pod egidą fanzinu „Spotkania Losowe” (www.spotkanialosowe.pl). To kolejna forma zabawy i powrót do „starych dobrych czasów” fanowskich publikacji innych niż wpisy na blogach i jednozdaniowe posty na Facebooku. To także reklama naszego fanzinu i okazja na częściowe przedstawienie zawartości bieżących i kolejnych numerów pisma oraz innych rzeczy, które chodzą nam po głowie. „Potwór Wędrowny” pojawia się na konwentach losowo, zgodnie ze swoją nazwą. Szukajcie nas, a znajdziecie na pewno!

„Potwór Wędrowny” nosił wcześniej tytuł „Spotkania Losowe – Nieregularny Biuletyn Specjalny”. Było to jednak nieco mylące, stąd też zmiana nazwy od tego numeru.

<<<<<>>>>>

SPOTKANIA LOSOWE nr 1(3)/2015 WYDANE!

Ukazał się trzeci numer „Spotkań Losowych”. Długo musieliście na niego czekać, jednak mamy nadzieję, że było warto. „Spotkania Losowe” to fanzin tworzony przez fanów i dla fanów, za darmo, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji, czyli podobnie jak wszelkie inne fanowskie projekty i przedsięwzięcia. Publikujemy teksty o grach fabularnych: materiały na sesję (scenariusze, mapy), dodatkowe materiały do gier, porady dla graczy i mistrzów gry, niewielkie gry fabularne, recenzje oraz teksty skupiające się na historii hobby. Rozpoczęliśmy działalność w styczniu 2014 roku i wydaliśmy już trzy numery, licząc kolejno 40, 76 i 116 stron. Numer czwarty w przygotowaniu.



Co znajdziecie w trzecim numerze „Spotkań Losowych”? Przede wszystkim kończymy opisywać historię *Dungeons & Dragons*, zarówno samej gry i jej rozlicznych wersji, jak i wydawców pierwszej gry fabularnej. O projektowanie gier wypytujemy Michała Oracza

(*De Profundis*, *Neuroshima*), Andrzeja Ryłskiego (*Pływ*, *Diadem*) oraz Jakuba Zapalę (*Dziedzictwo Imperium*, *Dwory Końca Świata*). Drugi wywiad to rozmowa z Garym A. Fine'em, który jako jeden z pierwszych badał gry fabularne i graczy pod koniec lat 70. XX wieku; swoje wnioski i obserwacje opisał w książce *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Do tego dorzucamy rozbudowaną tabelę losową (fragment poniżej) i uniwersalne podziemia, tekst o magiotworzeniu oraz rozważania o tym, jak trudno jest zabić człowieka i dlaczego punkty życia to dość kiepskie rozwiązanie. Dla mistrzów gry mamy ponadto teksty o ideach, frakcjach i polityce. Do numeru trafiło także pięć scenariuszy: trzy z nich to prace nagrodzone w konkursie Kufel, pozostałe dwa to teksty premierowe. Podsumowując: trzy razy *Warhammer*, do tego *Diadem* oraz scenariusz do autorskiego systemu *Zapomniana Nierzeczywistość*. To oczywiście nie wszystko!



Bieżący numer „Spotkań Losowych”, poprzednie wydania oraz materiały na sesję można pobrać ze strony internetowej www.spotkanialosowe.pl. Na stronie znajdziecie również galerię opublikowanych ilustracji oraz informacje o autorach, ilustratorach i redakcji fanzinu. Czasopismo dostępne jest w formacie PDF oraz w wersji na czytniki (EPUB, MOBI, AZW3).

<<<<<>>>>>

TABELE ZDARZEŃ LOSOWYCH

Autor: Tomasz Widziński

Pełną wersję tekstu znajdziecie w trzecim numerze „Spotkań Losowych”.

Żywioty i katastrofy (k20)

1 Spalone pola (lato)

Ogień strawił połowę wioskowych pól tuż przed zbiorami, a także kilka gospodarstw. Wieś będzie potrzebowała wsparcia – finansowego oraz żywności – aby przetrwać zimę.

2 Pożary lasów (lato)

Suche lato nie sprzyja lasom. Poza utratą zasobów leśnych zniszczeniu uległy także przyległe zakłady produkcyjne (tartaki, huty) i osady służebne (barników, smolarzy, drwali).

3 Susza (lato)

Wyschły stawy, rzeki zamieniły się w strumienie bądź całkiem znikły. Uprawy obumierają. W miastach brakuje wody pitnej – trzeba za nią słono płacić.

4 Powódź

Roztopy bądź długotrwałe deszcze spowodowały wezbranie rzek i liczne wylewy. Trakty rozmiękły, pola zostały zalane.

5 Długa zima

Wiosna wciąż nie nadchodzi. Zaczyna brakować opału, kończą się zapasy żywności.

6 Gradobicie

Trwające kilka minut gradobicie z gradzinami wielkości kurzych jaj. Straty w uprawach, uszkodzone zabudowania, ranni ludzie.

7 Trzęsienie ziemi

Ponoć górnicy natrafili pod ziemią na dziwną skałę, o czym świadczy kawałek wyniesiony na powierzchnię na chwilę przed zapadnięciem się wyrobiska. Pewien uczony twierdzi, że ów tajemniczy obiekt nie jest skałą, lecz fragmentem pancerza podziemnego stworzenia.

8 Trąba powietrzna

Przez okoliczne tereny przeszła trąba powietrzna, powodując straty materialne i ofiary w ludziach.

9 Wielki sztorm

Na morzu rozpętało się istne piekło, topiąc bądź uszkadzając statki, które nie zdążyły schronić się w portach. Alternatywnie mogła to być burza piaszkowa nad lądem, zasypująca osady i gubiąca wędrowców.

10 Urodzaj (lato)

Tego lata zebrano podwójne plony. Chłopi się weselą, kupcy bogacą, panowie feudalni nie szczędzą nagród ekonomom.

11 Aktywny wulkan

W górach przebudził się wulkan. Okolicę zasypały wulkaniczne popioły, a na podgórskie wioski spadły bomby wulkaniczne i lapille. Widziano też żywiołaki ognia.

12 Zaraza

W mieście wybuchła zaraza. Być może przywleczono ją na statku, choć równie dobrze źródło choroby może znajdować się w mieście (zatrute ujęcie wody, zepsute mięso, czary).

13 Pomór zwierząt

Wybrany gatunek zwierząt gospodarskich dotknęła zaraza. Choroba szybko się rozprzestrzeniła. Jej źródło jest nieznane, a lek (magia, rzadkie zioło) trudno dostępny i drogi.

14 Ciężkie czasy

Okolicę dotknęła klęska: panuje głód lub susza bądź też region został spustoszony przez barbarzyńców lub najazd wrogich wojsk.

15 Choroba lasów

Lasy niszczy zaraza bądź szkodnik. Być może trzeba przebłagać druidów lub złożyć ofiarę leśnym duchom.

16 Nieudany eksperyment

Magiczny eksperyment lub próba uruchomienia wynalazku zakończyła się katastrofą. Warsztat lub laboratorium zostały zniszczone w eksplozji. Efekty uboczne (np. dzika magia, skażenie, otwarte wrota do siedziby demonów itp.) zagrażają okolicznym mieszkańcom.

17 Ogniste wizje

Wróźbici i astrologowie śnią o ogniu trawiącym miasto. Wizje, jeśli je zebrać razem, wskazują na działanie sił nadprzyrodzonych.

18 Deszcz meteorytów

Spadł deszcz meteorytów. W pozostałościach skał z nieba znaleziono cenne metale. Niektórzy widzieli także obce istoty obdarzone mackami, przemykające się w mrokach nocy.

19 Rozpadlina

Nieopodal jednego z głównych traktów rozstąpiła się ziemia, ukazując ziejącą czernią dziurę. Jakiś czas później zaczęli znikać wędrowcy i mieszkańcy okolicznych osad.

20 Najazd dzikich plemion

Dzikie hordy prymitywnych mieszkańców gór (goblinoi, ludzie itp.) zeszyły w doliny, łupiąc, paląc i mordując. Są nieokrzesani, silni i zdyscyplinowani, najwyraźniej przewodzi im ktoś doświadczony.

Klątwy i przepowiednie (k20)

1 Tajemnicze zniknięcie

Mieszkańcy osady zniknęli nagle, pozostawiając ciepłe rondle na piecach, bydło w zagrodach i wyjące z tęsknoty psy. Nie ma śladów najazdu, ucieczki bądź zorganizowanego odejścia.

2 Cudowne dziecko

Ponoć na odległej prowincji urodziło się dziecko obdarzone tajemnymi mocami. A może to tylko nie warta plotka?

3 Bestia

Ponoć ziemie pogranicza pustoszy olbrzymia bestia. Zbierają się śmiałkowie, żądni sławy i nagrody za pokonanie potwora.

4 Tajemnicze kręgi w zbożu

Na polach pojawiły się tajemnicze kręgi. Następnie zniknęli mieszkańcy okolicznych wiosek. Co lub kto się za tym kryje?

5 Gwiazdy są w porządku

Astrologowie mówią o rzadkiej koniunkcji planet, a wróżbici jednoznacznie przepowiadają dobre czasy. Szczęście sprzyja odważnym.

6 Negatywny układ gwiazd

Czerwona kometa na niebie to zły znak. Pech prześladowuje wszystkich, a zło podnosi głowę.

7 Spadająca gwiazda

„Gwiazda” spadła na bagna lub do jeziora. Następnego dnia pojawiły się tam dziwne istoty, a miejscowe zwierzęta urosły niemal dwukrotnie.

8 Przepowiednia

Zło ma trafić na świat pod postacią chłopca. Plotki i pogłoski sieją strach w sercach brzemiennych kobiet i młodych matek.

9 Grobowiec

Odnaleziono antyczny grobowiec, w którym ponoć pochowano starożytnego króla. Czy to miejsce obłożone jest klątwą?

10 Nekropolia

Nekromanta zamieszkał na opuszczonym cmentarzysku. Za jego sprawą nekropolia stała się miejscem dorocznego sabatu widm i upiórów.

11 Bliźnięta

Od jakiegoś czasu w okolicy rodzą się tylko bliźnięta. Chłopi podejrzewają klątwę, wiemy – konkurencyjne znachorki, a kapłani wieszczą nieszczęście.

12 Opuszczona zbrojownia

W ruinach opuszczonego zamku odkryto zachowaną zbrojownię, a w niej wspaniałe egzemplarze uzbrojenia, które nie dość, że się nie tępi, to do tego jest nieziemsko ostre. Ponoć nad orężem ciąży klątwa.

13 Święto płodności

Lokalne obchody święta ku czci pomniejszego bóstwa płodności zmieniają się w wyuzdaną orgię. Czy ktoś rzucił na mieszkańców czary, czy też bóstwo domaga się większej czci?

14 Świętość

Jeden z poddanych został ogłoszony świętym za życia. Oprócz wielkiej estymy i aury boskiego namaszczenia osoba ta uosabia na ziemi wolę bóstwa. W jego imieniu nawołuje lud do wypowiedzenia posłuszeństwa władzy świeckiej.

15 Sabat czarownic

Raz w roku wiemy z całego kraju zlatują się na pewną górę na sabat. Przez trzy dni odprawiają czary i tańce i modlą się do swych plugawych bóstw. To jedyny moment w roku, by prosić je o przysługę.

16 Tajemnicza hodowla

W ukrytym miejscu hodowane są niezwykle stworzenia: wiwerny, pegazy, gryfony, wielkie żółwie, krokodylowsy itp.

17 Klątwa

Na kraj została rzucona klątwa: pomór zwierząt, śmierć dzieci, niepłodność itp. Kto rzucił klątwę? Jak ją zdjąć? A może to nie czary?

18 Błogosławieństwo

Wędrowny kapłan dokonuje cudów: uzdrawia chorych i wskrzesza umarłych. Nieprawowiernych zaś przeklina. Czy to święty, natchniony przez bogów szaleniec, a może awatar bóstwa?

19 Hekatomba

Władca oszalał. Postanowił złożyć w ofierze wszystkich niewolników (bądź część poddanych, jeśli w królestwie nie praktykuje się niewolnictwa), by zapewnić sobie przychyłność bogów.

20 Szaleństwo władcy

Za sprawą podszeptów nadwornego czarownika władca królestwa postanowił zostać nieśmiertelnym. Aby zatrzymać upływ czasu, kąpie się we krwi niewinnych oraz ustanawia szalone prawa.



rys. Marcin Adamczyk