

POTWÓR WĘDROWNY

FANZIN KONWENTOWY
Nr 6, Smokon 2016

CZEŚĆ!

„Potwór Wędrowny” to nieregularny periodyk konwentowy. Pojawia się na konwentach losowo, zgodnie ze swoją nazwą. Szukajcie nas, a znajdziecie na pewno!

<<<<<>>>>>

„SPOTKANIA LOSOWE” nr 1(4)/2016 ZAPOWIEDZIANE

Na stronie www.spotkanialosowe.pl przedstawiono zawartość nadchodzącego numeru fanzinu poświęconego grom fabularnym. O ile wydania można spodziewać się dopiero za kilka lub kilkanaście tygodni, to z opisem treści periodyku można zapoznać się już teraz.

Zainteresowani historią branży gier fabularnych oraz początkami hobby i społeczności fanów w „Spotkaniach Losowych” znajdą krótkie wywiady z zasłużonymi dla RPG projektantkami, redaktorkami i ilustratorami: Jennell Jaquays, Lee Gold oraz Liz Danforth, które opowiedzą o swoich początkach z RPG. Temat kontynuują Jon Peterson (autor książki *Playing at the World* analizującej genezę *Dungeons & Dragons*) oraz Shannon Appelcline (kronikarz branży RPG, której historię opisał w książce *Designers & Dragons*). Pierwszy z nich omawia historię kobiecej partycypacji w hobby gier wojennych i fabularnych, drugi zaś przedstawia projektantki i redaktorki zaangażowane w tworzenie RPG od czasów TSR do chwili obecnej. Ponadto w znajdzie się tam także przygotowane przez Mateusza Komińca wspomnienie o Tomie Moldvayu (autor drugiej edycji *Dungeons & Dragons Basic Set*) i stworzonej przez niego postaci Morgan Ironwolf.

Nikola Adamus, redaktorka fanzinu, ostatnie dwa lata spędziła w Finlandii. Narodził się z tego niewielki projekt mający na celu przybliżenie polskim graczom fińskich gier fabularnych i tamtejszego fandomu. Fińscy fani i projektanci gier, m.in. Miska Fredman i Eero Tuovinen, omówią historię fińskiego RPG, tamtejsze wydawnictwa i konwenty oraz zagadnienia związane z wykorzystaniem fińskiej mitologii w grach fabularnych. Dodatkowo w numerze znajdzie się fińska gra narracyjna *Kino zombie*.

Wśród artykułów narzędziowych dla mistrzów gry znaleźć będzie można kolejną część *Magiotworzenia* (Łukasz Pilarski), tym razem o źródłach magii, tekst o złych postaciach na sesjach (Andrzej Stój), kącik *Fate* (Grzegorz A. Nowak), nietypowe motywacje do schodzenia do podziemi (Juliusz Doboszewski) oraz konwentową karcianą mechanikę *Wstęga mini* (Tomasz Pudło).

Nie zabraknie także pomysłów na spotkania i przygody. Do numeru trafiła mapa-przygoda Michaela Prescott, telepatyczne olbrzymy Tomasa Widzińskiego (przedpremierowo na sąsiedniej stronie!) oraz *Długa droga do Kadath* Marcina Roszkowskiego o mistykach naszego świata. Dla fanów *Earthdawn* redakcja przygotowała niespodziankę: dwie pierwsze części kampanii *Powietrzny okręt* autorstwa Maćka Szaleńca. Oba scenariusze lata temu ukazały się w „Magii i Mieczu”, teraz zostaną przypomniane i wzbogacone o konwersję zasad do najnowszej, 4. edycji gry. Dalsze części kampanii, także te zamieszczone w *Kronice Skradzionych Legend*, znajdą się w kolejnych numerach „Spotkań Losowych”.

Numer zamyka porcja publicystyki. Maciej Starzycki opisze dobre strony Złego Cienia, Tomasz Cybulski przedstawi problemy z kano-nem *Zapomnianych Krain*, Marcin Roszkowski przyjrzy się piątej edycji *D&D*, Radek Drozdalski omówi fińską grę dla początkujących zatytułowaną *Acirema*, a Nikola Adamus oceni wydaną niedawno biografię Gary’ego Gygaxa. Na sam koniec w felietonach zatęsknią za dawnymi czasami Łukasz Maludy i Marcin Segit.



Bieżący numer „Spotkań Losowych”, poprzednie wydania oraz materiały na sesję można pobrać ze strony internetowej www.spotkanialosowe.pl. Znajdziecie tam również galerię ilustracji oraz informacje o autorach, ilustratorach i redakcji fanzinu. „Spotkania Losowe” dostępne są za darmo w formacie PDF oraz w wersji na czytniki (EPUB, MOBI, AZW3).



Ilustracja ze „Spotkań Losowych”, rys. Marcin Adamczyk

<<<<<>>>>>

ULTAROWIE – TELEPATYCZNE OLBRZYMY

autor: Tomasz Widziński

Poniższy opis rasy telepatycznych olbrzymów, ich zwyczajów i zachowań, znajdzie się w najbliższym numerze fanzinu „Spotkania Losowe”. Przedrukujemy go tutaj jako inspirację dla wszystkich mistrzów gry i graczy oraz zachętę do zapoznania się z fanzinem.

Styl życia

Ultrawie, zwani czerwonołłosymi olbrzymami, są milczącym ludem, a przynajmniej takie sprawiają wrażenie. Nie oznacza to, że w ogóle się nie komunikują. Robią to, lecz w nieco inny sposób niż wszyscy, mianowicie za pomocą myśli. Dzieje się tak za sprawą czerwonych włosów – spuściznie po demonicznym przodku, które pozwalają im porozumiewać się telepatycznie z innymi ultrami nawet w promieniu kilku kilometrów, w myśl zasady, że im dłuższe włosy, tym większy dystans możliwej komunikacji. Olbrzymy posługują się telepatią równie naturalnie, jak inne stworzenia mówą. Jeśli chcą, mogą mówić także za pomocą ust, choć z powodu nietrenowania języka zwykle trudno im artykułować słowa, przez co rozmowa jest długa i męcząca.

Jeśli rozmawia się z ultrą, a w okolicy znajdują się jego pobratymcy, zagadany może czasem kontaktować się z nimi. Sprawia wtedy wrażenie, jakby zamierał w bezruchu, niekiedy na dłuższą chwilę. Dla bardziej niecierpliwych rozmówców jest to często powód do zakończenia konwersacji.

Owo popadanie w bezruch spowodowało, że wokół olbrzymów narosło wiele legend i anegdot, z których wyłania się obraz powolnych na umyśle, wręcz głupich istot. Nie jest to do końca prawdą. Owszem, tylko nieliczni z nich dorównują inteligencją ludziom, ci ostatni jednak rzadko mówią z sensem, gdy działają w grupie. Tymczasem ultarowie wspólnie potrafią podejmować trafne i przemyślane decyzje.

Olbrzymy stronią od jedzenia mięsa, zadowalając się spożywaniem przede wszystkim uprawianej przez nich gigantycznej odmiany kukurydzy; gustują również w owadach bytujących na kukurydzianych polach. Olbrzymy zasiedlają naturalne jaskinie, a z ich braku zabudowują napotkane formacje skalne; za główny budulec służą im glina i drewno. Odzienia sporządzają ze specjalnie obrobionych liści gigantycznej kukurydzy, które po wyprawieniu stają się wytrzymałe i elastyczne na tyle, by formować je w różne kształty. Materiał nie tylko doskonale chroni przed zimnem, deszczem i wiatrem, lecz nadaje się także do wyrabiania zbroi, tarcz i osłon (wiele warstw liści połączonych razem) stanowiących nie lada przeszkodę dla broni białej.

Spółeczność

Władza wśród ultarów nie jest scentralizowana i opiera się na lokalnych ośrodkach zwanych gromadami. Mimo że większość decyzji podejmowana jest wspólnie, każda gromada wyłania spośród siebie Głowę – reprezentanta grupy pełniącego swą funkcję przede wszystkim podczas spotkań z innymi ultarami oraz obcymi. Z tego względu przedstawicielem społeczności zostaje zwykle najpiękniejsza kobieta lub najprzystojniejszy mężczyzna – oczywiście wedle ultarskich standardów, gdzie kryterium urody bywa zazwyczaj sprawne ciało oraz zdrowe i długie włosy.

Ultrawie znają się na obróbce drewna i metali. Potrafią wytapiać i kuć żelazo, tworząc pięknie, wysoko cenione ozdoby. Broń sporządzają zwykle z drewna i kamieni (m.in. obsydianu), gdyż metale pełnią przede wszystkim funkcję kultową i służą do czczenia pamięci przodków.

Każda gromada oddaje cześć swoim wielkim poprzednikom, budując im jeden wspólny ołtarz. Metal z racji trwałości kojarzony jest z duchowym przewodnictwem i ciągłością istnienia społeczności. Ołtarze przybierają fantazyjne kształty i są niepowtarzalne, właściwe dla danego plemienia ultarów. Budowane są ze specjalnie przygotowanych elementów zdobniczych, uzbrojenia zabranego poległym wrogom oraz wszelkich metalowych przedmiotów znalezionych podczas wędrówek.

Jedynym znanym ultarom pismem jest system węzłków wiązanych na sznurach skręcanych z łyka kukurydzy. Podczas gdy telepatia zaspokaja większość potrzeb komunikacyjnych, pismo supełkowe służy głównie do zapisywania historii gromady; sznury przechowywane są na ołtarzu. Złożoność układu supełków oraz ich rozgałęzienia wskazują na długość i znaczenie historii plemienia i jego wielkich poprzedników. Dzieje starszych grup opisane są nawet przez kilkanaście tysięcy supełków.

Zwyczaje

Wchodzący w dorosłość ultar zabiera jeden element z ołtarza i przepatpia go w swój talizman. Ultarscy szamani podczas specjalnego rytuału łączą duszę młodzika z ołtarzem. Dzięki temu, jeśli ultar zginie, dokonując wielkich czynów, jego duch wróci do swoich.

Ów rytuał bywa także przyczyną kłopotów. Chęć dołączenia do panteonu przodków popycha niektórych, zwłaszcza starszych ultarów, do działań nieraz wykraczających poza normy gromady. Złączenie się z duchami wielkich poprzedników jest bowiem najwyższym celem w życiu każdego czerwonołosego olbrzyma. Ultraw poszukujących chwały, która zapewni im miejsce w pamięci gromady i sprawi, że zostaną wyniesieni na ołtarze, można spotykać nawet w krainach bardzo odległych od ich siedzib.

Jeżeli wobec ultara pojawią się podejrzenia, że działa przeciwko gromadzie, jego czyny zostają poddane debacie myślowej współplemieńców. Podczas tego cichego sądu oskarżony może bronić swoich działań, musi jednak podporządkować się decyzji większości. Jeśli zostanie uznany za winnego, skazywany jest na wygnanie.

Wyklęcie z gromady odbywa się dwuetapowo. W pierwszej kolejności zrywana jest więź skazanego z przodkami poprzez odebranie mu i zniszczenie talizmanu. Następnie skalpuje się olbrzyma, by już nigdy nie miał dostępu do myśli współplemieńców. Jeśli skazaniec

zbiegnie przed wykonaniem kary, wtedy łowca – wybraniec plemienia – podejmuje się świętej misji przywrócenia równowagi; robii wszystkim, aby uciekiniera odnaleźć i zabić. Zdobyte skalpu oraz talizmanu przydaje wybrańcowi sławy i honoru.

Istnieje rytuał, za pomocą którego olbrzymy mogą porozumiewać się na naprawdę wielkie odległości. Wymaga on jednak obecności potężnego szamana oraz udziału wszystkich członków społeczności, co powoduje, że nie każda gromada może odprawić stosowne obrzędy. Ultrawie siadają w kręgu i splatają razem swoje włosy. Szaman, nuciąc monotonną pieśń, wprowadza siebie i współplemieńców w trans. Próba kontaktu, zależnie od odległości, może trwać nawet cały dzień. Odbiorca komunikacji nie musi być dokładnie znany. Szaman, wchodząc na ścieżkę duchów, intuicyjnie wie, z kim się skontaktować, żeby pomóc sprawie – mogą to być również przedstawiciele innych ras.

Wygląd

Ultrawie to olbrzymy o zazwyczaj szczupłej sylwetce, oliwkowej skórze oraz rudych bądź czerwonych włosach. Wydatne czoło oraz grube łuki brwiowe wskazują na prymitywizm i niską inteligencję; efektu dopełniają zęby, zawsze wyraźnie oddzielone jeden od drugiego. Właśnie z powodu wyglądu, jak i wspomnianych „przerw” w konwersacji ultarowie dorobili się opinii mało lotnych istot.

Czerwonowłosi olbrzymi mierzą do 2,5 metra wzrostu, a ich waga dochodzi do 200 kg. Żyją do 200 lat.

Specjalne zdolności:

➤ Czerwone włosy są spuszczną po demonicznym protoplaście. Demon Huwawa, który przed wiekami wspierał Stworzyciela w procesie kreacji pierwszych ludzi, zadziałał samowolnie, mieszając człowieczą krew z własną. W ten sposób powstał ultarowie. Telepatia jest darem, lecz jednocześnie również przekleństwem, ponieważ demon może włączać się do rozmowy gromady i podpowiadać rozwiązania, które nie zawsze służą interesom społeczności. Mówi wtedy z takim przekonaniem, że nikt nie śmie mu się sprzeciwić. Chwile te nazywane są „dotykami”. Olbrzymy są świadome, kiedy ma to miejsce i wszystkie takie sytuacje zapisują na ołtarzach.

➤ Ultrawie mają śmierzdzącą krew. Ich posoka jest rzadka jak woda, ma rdzawy kolor i wydziela mocno nieprzyjemny zapach, który działa odstraszająco na dzikie zwierzęta. Ta ostatnia właściwość bywa niekiedy przez ultarów wykorzystywana do samoobrony, kiedy to osaczony przez bestie samotny olbrzym nacina skórę, by zapach posoki odstrzążył napastników.

Pomysły na przygody

➤ Ultar pragnący dokonać wielkich czynów, by dołączyć do duchów przodków. Bardzo chce się wykazać, być może znalazł się daleko od domu. Można się z nim sprzymierzyć lub poprosić o pomoc, o ile nie będzie to kolidowało z celem jego wędrówki.

➤ Uciekinier, skazany na banicję, a co za tym idzie, na odebranie talizmanu i oskalpowanie. Zrobi wszystko, by uciec przed depczącym mu po piętach łowcą.

➤ Łowca ścigający ultarskiego banitę, zbiegłego przed wykonaniem wyroku. Ma go schwycić i zabić. Raczej nie będzie skory do współpracy, chyba że zadanie go przerośnie, np. uciekinier znajdzie pomoc i schronienie wśród innych ras.

➤ Gromada potrzebuje pomocy. Być może olbrzymów atakuje tajemnicza bądź poważna choroba lub mają inny problem, którego nie potrafią bądź nie mogą sami rozwiązać. Telepatyczne wołanie o ratunek trafia do kogoś, kto może pomóc, jeśli tylko przybędzie na czas.

➤ Olbrzym, samotnie bądź w większej grupie, napada podróżnych na trakcie. Nie rabuje kosztowności, lecz żelazo. Chce rozbudować ołtarz i w ten sposób zdobyć uznanie gromady.

<<<<<>>>>>

METAMORPHOSIS ALPHA

Najstarsza gra fabularna science fiction
zostanie wydana po polsku!
Więcej informacji na k6trolli.pl