

# POTWÓR WĘDROWNY

FANZIN KONWENTOWY  
Nr 7, Polcon 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](http://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, telepatyczne 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](http://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 okręcie wędrują 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 śmiałkowicie gotowi wiele zaryzykować, by zdobyć choćby okrusz 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 – wydawców polskiej wersji *Tunnels & Trolls*. W ramach zapowiedzi prezentujemy fragment podręcznika opisujący zmutowane ptaki i rośliny, które mogą posłużyć za inspirację 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 PTAKI

**Wtapiak (drozd):** Istota potrafi zmieniać swój kolor na pasujący do otoczenia. Cały czas korzysta z prekognicji (podobnie jak skrzydlaty kłacz) i jest odporna na wszystkie trucizny. Jej mózg jest za mały, aby był podatny na ataki psychiczne.

**Przebijacz (dzięcioł):** Mutacja zwiększyła wymiary zwierzęcia i teraz mierzy ono 90 cm długości. Ma aluminiowe pióra i takiż dziób (teraz długi na 13 cm). Podstawową metodą ataku stosowaną przez przebijacza jest zanurkowanie w kierunku ofiary i przebicie jej dziobem zadającym 3–30 punktów obrażeń. Za pomocą wysokotonowego gwizdu wystrasza i paraliżuje nieinteligentne ofiary. Gdy atakuje bardziej inteligentną zdobycz, zachowuje zupełną ciszę. Ze względu na bardzo gładkie pióra i dziób może z łatwością uniknąć ataków przebijających. Podobnie jak wszystkie inne latające mutanty cierpi na blokadę psychiczną wobec pegazów.

**Krogulcoid (krogulec):** Istota jest o wiele większa niż jej niezmutowany kuzyn (dorośle krogulcoidy osiągają wielkość około 120 cm). Jest w pełni inteligentna. Z ciała wyrastają jej nieutrudniające latania kończyny zakończone dłońmi. Krogulcoidy mają następujące moce psychiczne: wywoływanie strachu, lewitację oraz wytwarzanie pola siłowe. Są wiecznie głodne i nie boją się atakować istot o wiele większych od siebie. Atakują z powietrza za pomocą łuków i kamieni i są w tym śmiertelnie skuteczne.

**Mieniak (orzeł przedni):** Ten latający mutant jest w pełni inteligentny, lecz nie ma chwytanych kończyn, by z niej korzystać. Potrafi całkowicie przemienić się w inną istotę znajdującą się w odległości 7,5 m od niego, dzięki czemu staje się odporny na jej moce, zachowując przy tym swoją zdolność rad-oczu. W odróżnieniu od innych zdolności naśladowczych przemiana jest kompletna i trwa tak długo, jak ptak sobie tego życzy. Ze względu na ilość energii potrzebną do transformacji mutant może dokonywać przemiany tylko raz na miesiąc.

**Krwawopiór (kardynał):** Ten latający mutant mierzy 60 cm długości. Istota zachowała niezwykle upierzenie swojego niezmutowanego kuzyna. Jej ciało stale wydziela promieniowanie o intensywności 10. Dziób ptaka uległ przemianie i stworzenie może teraz jeść mięso. Jako że mózg krwawopióra jest bardzo mały, umysł mutanta jest odporny na wszystkie rodzaje ataków psychicznych.

## ZMUTOWANE ROŚLINY

**Chwytaacz:** Roślina wygląda jak zwyczajna wierzba, z której wyrastają pnącza – drzewo może nimi dowolnie sterować. W centrum korony znajduje się zespół gruczołów wydzielających enzymy trawienne przyspieszające przetworzenie schwytanych stworzeń w przydatny dla rośliny nawóz. Na zakończeniach wielu chwytanych pnączy znajdują się wypustki wrażliwe na ciepło i dźwięk. Chwytaacze osiągają różne rozmiary i zazwyczaj mają 3–30 pnączy.

**Marzydło:** Płatki kwiatów tego niewielkiego krzewu wydzielają woń sprawiającą, że każde stworzenie ze zmysłem węchu widzi to, co najbardziej chce zobaczyć. Zasięg oddziaływania zapachu wynosi 3 metry. Długotrwałe wystawienie na działanie zapachu powoduje uzależnienie. Częsty kontakt przyspiesza procesy metaboliczne, w efekcie powodując śmierć z wyczerpania.



**Paszczokrzew:** To wysoka na 2,7 metra mucholówka. Jest w pełni mobilna i potrafi mentalnie paraliżować ofiary znajdujące się w zasięgu 7,6 metra. Sok wydzielany przez wyrastające z rośliny paszcze rozpuszcza ofiarę w ciągu 5 tur walki. Paszczokrzew szybko się porusza i potrafi wyczuć ciepło w promieniu 9 metrów.

**Śpiewobluszcz:** Ta w pełni inteligentna i zdolna do ruchu roślina posługuje się telepatią i dzięki temu potrafi rozmawiać ze wszystkimi istotami. Każde inteligentne stworzenie, które jest świadome obecności rośliny, nie będzie mogło jej zranić, ponieważ śpiewobluszcz emituje fale dźwiękowe tłumiące gwałtowne zachowania potencjalnych wrogów. Niestety tak się składa, że wydzielany przez śpiewobluszcz sok bardzo smakuje nieinteligentnym stworzeniom, na które nie działa soniczna ochrona. Krzew może się powoli przemieszczać. Ma niespotykane wielki zasób wiedzy. Podzieli się informacjami w zamian za przedmioty mogące pomóc mu przetrwać. Śpiewobluszcz ma najlepsze chwytne pnącza spośród wszystkich roślin.

**Drzewo śmierci (wiśnia):** Kiedyś to drzewo rodziło smaczne owoce. Teraz są one napromieniowane i przy dotknięciu uwalniają straszliwą radiację o intensywności 15. Drzewo potrafi manipulować swoimi gałęziami i wyrzucić 3–18 owoców na odległość do 6 metrów. Owocuje cały rok z wyjątkiem 4 tygodni, kiedy owoce przekształcają się w normalne nasiona. Wyczuwa życie w promieniu 12 metrów za pomocą detektorów energii życiowej znajdujących się w pniu. W jego gałęziach gniazduje sporo małych, szybko latających stworzeń – drzewo nie wyrzuca owoców bliżej niż 3 metry od siebie, a jego zmysły są zbyt powolne, by zareagować na zwinne ptaki.

**Brzeszczotnik:** Ta roślina, będąca niegdyś paprocią, jest w pełni inteligentna i dysponuje wieloma psychicznymi i fizycznymi mocami. Potrafi się teleportować, używa prekognicji i kontroli mentalnej, wy-

tworząc pole siłowe oraz popada w zastój, kiedy na okęcie zapada ciemność. Ten duży krzew ma 18 metalicznych liści przypominających bardziej miecze niż części rośliny. Brzeszczotnik może się przemieszczać, wyczuwa energię życiową (detektory znajdują się u szczytu łodygi i mają zasięg 15 metrów), ma 3 chwytne macki oraz paszczę (niczym mała mucholówka) wydzielającą enzymy trawienne. Brzeszczotniki znane są z używania starodawnych urządzeń oraz podróżyowania pomiędzy pokładami za pomocą kolorowych opasek.

**Wścieklak:** To bardzo rzadkie, niewielkie ziele wydziela dziwny enzym, który po kontakcie ze skórą wywołuje u istot żywych napad niepohamowanego gniewu. Poddane działaniu substancji stworzenie będzie próbowało zabić wszystkie istoty w pobliżu, a z ich braku – siebie. Na działanie enzymu nie ma żadnego antidotum.

**Czerwony żądlak:** Kolczasty krzew o różnych rozmiarach. Jego kolce zawierają śmiertelną truciznę (siła 17). Z kolei jagody dają tymczasową odporność na wszystkie rodzaje promieniowania, pod warunkiem, że zje się ich odpowiednio dużo (ponad 90). Krzew zawsze jest jaskrawoczerwony i rośnie bardzo blisko silnych źródeł promieniowania.

**Dąb lustrzany:** To drzewo wygląda zupełnie zwyczajnie, lecz potrafi odbić z wydajnością wynoszącą 100% dowolny rodzaj energii skierowanej weń lub w jego pobliżu (w odległości 1,5 metra). Ta cecha sprawia, że dąb służy za dom dla wielu mniej potężnych leśnych stworzeń.

**Czarnogrzyb:** Zgromadzone w odpowiednio dużej ilości (ponad 4,5 kg) zarodniki tego grzyba są zdolne do wykształcenia inteligentnego zbiorowego umysłu o znacznej mocy psychicznej. Pasożyt potrafi tworzyć iluzję, posługuje się telepatią oraz wytwarza pole siłowe. Jest bezbronny wobec ataków psychicznych. Kiedy wykształca inteligencję, zajmuje się jedynie zwiększaniem swojej masy, pozyskując składniki odżywcze z każdego rodzaju żywej materii. Rośnie o wiele wolniej w porównaniu do innych grzybów, a do rozwoju wymaga więcej niż jednego rodzaju białka. Dotknięcie czarnogrzyba zadaje 10 krostek obrażeń.

**Śmierciorost:** Stosunkowo mała ilość tego pasożytniczego grzyba nawiązuje symbiotyczną więź z dowolną stałocieplną istotą w zaledwie 2–20 sekund. Przejęcie ciała żywiciela można powstrzymać jedynie poprzez natychmiastowe wypalenie pasożyta w bardzo wysokiej temperaturze (75% szansy na zabicie grzyba). Kiedy pasożyt przejmie już kontrolę, ma nad istotą pełnię władzy przez dwa tygodnie. Po tym czasie ciało żywiciela ulega rozkładowi, a śmierciorost pozostaje w miejscu śmierci stworzenia do chwili, gdy zainfekuje kolejną ofiarę. Na grzyb nie działają ataki psychiczne, ponieważ oddziałują one zaledwie na jeden z miliardów zarodników. Infekcja przebiega za pomocą kontaktu ze skórą. Po wyczuciu nowego żywiciela zarodniki potrafią masowo wystrzelić się na odległość 1,5 metra.

**Strzeliść:** Roślina potrafi wyczuć męskiego osobnika dowolnego gatunku i wystrzelić w jego kierunku pojedyncze nasienie, gdy tylko zbliży się on na odległość mniejszą niż 9 metrów. Niezauważone nasionko bezboleśnie wnika w ciało i zaczyna puchnąć, powodując śmierć, chyba że zostanie wycięte (wielkość obrażeń odniesionych podczas zabiegu zależy od decyzji sędziego). Strzeliść wygląda jak wysoka, brązowa łodyga. Rośnie w pobliżu bieżącej wody. Nasienie zaczyna puchnąć po 3–18 turach walki od chwili wnikięcia w ciało. Śmierć następuje podczas kolejnych 3–18 tur.

**Pęcherzownica:** To niewielka, czerwona, rosnąca kępami kulista roślina zazwyczaj spotykana jest w pobliżu napromieniowanych obszarów (choć zdarzają się zabarwione na pomarańczowo okazy występujące na bagnach). Wydziela śmiertelną truciznę działającą przez skórę (siła 16) powodującą natychmiastowy obrzęk miejsca kontaktu z toksyną. Obrzęk rozszerza się na cały organizm, docierając do serca i zatrzymując jego pracę. Śmierć następuje w ciągu 3–18 tur walki.

## METAMORPHOSIS ALPHA

Najstarsza gra fabularna science fiction  
wkrótce po polsku!

Więcej informacji na [www.k6trolli.pl](http://www.k6trolli.pl)