

# POTWÓR WĘDROWNY

NIEREGULARNY BIULETYN KONWENTOWY  
nr 1(3), Avangarda 2015

## CZEŚĆ!

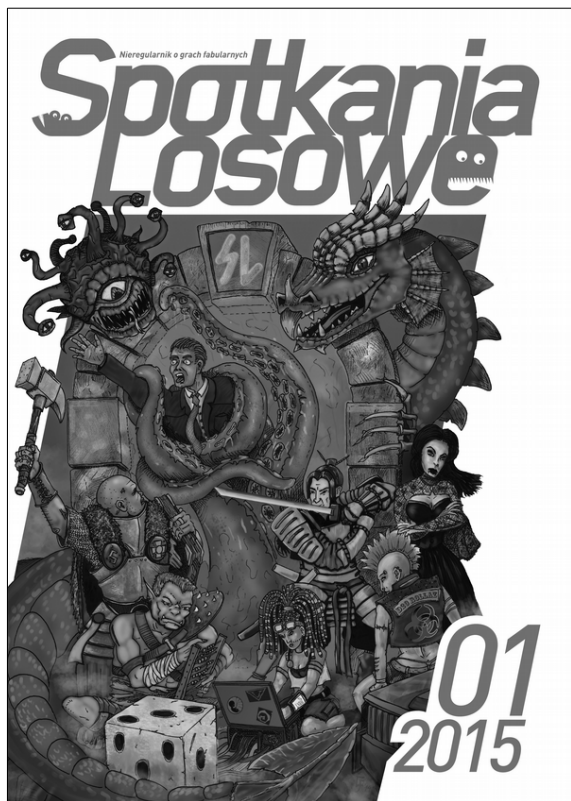
„Potwór Wędrowny” to nieregularny biuletyn wydawany pod egidą fanzinu „Spotkania Losowe” ([www.spotkanialosowe.pl](http://www.spotkanialosowe.pl)). To kolejna forma zabawy i powrót do „starych dobrych czasów” fanowskich publikacji innych niż wpisy na blogach i jednozdaniowe posty na Facebooku. To także 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 sesje (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 i uniwersalne podziemia, tekst o magiotworzeniu oraz rozważania o tym, jak trudno jest zabić człowieka i dlaczego punkty życia to dość kiepskie rozwiązania. 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](http://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).

<<<<<>>>>>

## CYBORG W „NEMEZIS” (*Savage Worlds*) Andrzej Stój

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

Podstawowe reguły tworzenia postaci opisane w podręczniku do *Nemesis* nie pozwalają na kreację bohatera zdolnego zostać cyborgiem. Wysokie PCB sprzętu, znacznie przekraczające wartości, jakie można osiągnąć dzięki przewagom i wysokiej wartości Ducha, nie pozwalają na wybranie choćby najbliższego modelu artefaktycznego ciała. Jest to możliwe dopiero dzięki ukończeniu pełnego szkolenia na okresie klasztornym, co przekłada się na wybór poniżej opisanej przewagi.

### Gotowość do służby (wrodzona)

**Wymagania:** Nowicjusz, Duch k8+, Wigor k8+, Odwaga k8+

Dzięki tej przewadze wszelkie reguły dotyczące Progu Cyborgizacji przestają obowiązywać bohatera. Postać może mieć dowolną liczbę implantów cybernetycznych – nie wiąże się to z żadnym ryzykiem utraty kontroli nad własnym ciałem. Choć zdecydowana większość umysłów postaci, które mają tę przewagę, w krótkim czasie zostaje transferowana do artefaktycznych ciał, to za zgodą Mistrza Gry gracz może wybrać ją dla bohatera, który pozostanie człowiekiem. Przewaga ta jest jednak wyraźnie potężniejsza od innych, dlatego też prowadzący może nie pozwolić na jej wykupienie przed rozpoczęciem gry. W trakcie kampanii przewaga może zostać wybrana tylko wtedy, gdy postać odbędzie pełne szkolenie na pokładzie okrętu klasztornego (trwające minimum kilka lat).

Każdy cyborg ma w swoim synt-mózgu oprogramowanie nakazujące lub zabraniające pewnych zachowań w określonych sytuacjach. Zwykle są to bardzo szczegółowe instrukcje, rodzaj zaworu bezpieczeństwa, który ma uchronić inwestora (najczęściej wojsko) przed buntem oszalałego, uszkodzonego lub po prostu znudzonego służbą cyborga. W przypadku bohatera gracza będą to trzy konkretne reguły, ustalone wspólnie z Mistrzem Gry, których postać nigdy nie będzie w stanie złamać. Należy je określić, zanim umysł bohatera zostanie transferowany do artefaktycznego ciała. Reguł nigdy nie będzie można zmienić – doprowadziłoby to do wyczyszczenia synt-mózgu, a tym samym śmierci postaci. Bardzo często reguły są instalowane bez wiedzy żołnierza, jednak w przypadku bohaterów graczy, będących Figurami, Mistrz Gry powinien ostrzec grupę, jakie ograniczenia zostaną na nich nałożone. Przykładami takich reguł mogą być:

- Nigdy nie zaatakujesz osoby służącej w armii Cor, dopóki nie otrzymasz takiego rozkazu od oficera w randze majora lub wyższej.
- Nie oszczędzisz kultysty, niezależnie od tego, kim będzie.
- Nigdy nie opuścisz pola bitwy, dopóki nie otrzymasz stosownego rozkazu od oficera wyższego stopniem.
- Jeśli kontynuowanie boju będzie się wiązało z większym niż 37% prawdopodobieństwem zniszczenia twojego ciała, wycofasz się z walki.

- Nigdy nie przyjmiesz zapłaty za swoją służbę.
- Obok trzech podstawowych zasad w programie zawarte są po-  
mniejsze instrukcje, do jakich cyborg może, lecz nie musi się stosować. Ilekroć bohater znajdzie się w sytuacji, kiedy jego lojalność  
względem twórcy lub armii, w której służy, zostanie wystawiona na  
próbę, gracz będzie musiał zdać trudny (-2) test Ducha lub wydać  
Fuksa, by móc wystąpić przeciw swoim pracodawcom, załodze ma-  
cierzystego okrętu klasztornego lub osobom odpowiedzialnym za  
zbudowanie jego ciała.

### Artefaktyczne ciało

Na pokładzie każdego okrętu klasztornego znajdują się laboratoria przeznaczone dla naukowców pracujących nad nowymi modelami artefaktycznych ciał. Starsze modele otrzymują rozmaite poprawki i ulepszenia, czasem przebudowuje się je zupełnie. W rezultacie nie ma chyba dwóch cyborgów skonstruowanych według identycznego schematu – każdy wyróżnia się pewnymi specyficznymi cechami. Ze względu na potrzebę klasyfikacji (np. w celu określenia typu części zamiennych i komponentów poszczególnych modeli) istnieje podział na konkretne rodzaje artefaktycznych ciał. Poniżej znajduje się opis dwóch modeli cieszących się ostatnio sporą popularnością, m.in. ze względu na świetne projekty, które prawie w ogóle nie wymagają dokonywania własnych przeróbek.

### Artefaktyczne ciało Duch

Na Bariz i Ash dużo mówi się o najnowszych zdobyczach techniki, testowanych i używanych przez żołnierzy na Cor. Większość z przekazywanych z ust do ust faktów to niesprawdzone plotki i pogłoski – armia ma ważniejsze zmartwienia na głowie niż niedziałający ulepszony karabinek plazmowy. Prawdą jest jednak wprowadzanie do użycia pojedynczych wynalazków, zwłaszcza w dziedzinie implantów cybernetycznych, z których największym sukcesem jest nowy model artefaktycznego ciała wykorzystywanego przez Duchy.

Proporcjonalne, przypominające kształtem normalnego człowieka artefaktyczne ciało jest najnowszą zdobyczą techniki, wynikiem wieloletnich eksperymentów przeprowadzanych na pokładzie Cesarza Tenji. Duchy zostały zaprojektowane specjalnie pod kątem długich misji i mogą działać przez wiele miesięcy bez potrzeby konserwacji.

**Typ:** Pełne przekształcenie; **Lokacja:** Całe ciało (nie); **Efekt:** Postać, która transferuje swą duszę do artefaktycznego ciała Duch, otrzymuje następujące korzyści:

- Cechy fizyczne osiągają następujące wartości: Siła k12+2, Zręczność k12+4, Wigor k12+2. Wartości tych nie można zwiększyć dzięki rozwiniciom.
- Ma 20 punktów Pancerza.
- Jej Tempo jest równe 15.
- Może skakać na dwukrotnie większe odległości niż normalny człowiek.
- Testy Pływania automatycznie kończą się niepowodzeniem.
- Staje się odporna na choroby i trucizny, nie może zostać uduszona ani oślepiona.
- Jest odporna na efekty wszystkich zaklęć czarnej magii rzucanych przez sługi Trucicielki oraz na działanie mocy samej Lij.;
- Automatycznie zdaje testy Strachu.
- Nie dotyczą jej reguły Wyczerpania.
- Testy Skradania, Strzelania, Spostrzegawczości i Wspinaczki wykonuje z premią +2.
- Otrzymuje przewagi: Błyskawiczny refleks, Czujny, Oburęczny, Bez przebaczenia, Garda, Opanowany, Pewna ręka, Podwójne uderzenie, Rock and Roll!, Twardziel, Niezniszczalny, Zaprawiony w walce.
- Nie uwzględnia podczas testów modyfikatorów z Ran.
- Nanoidy znajdujące się w jej ciele przyspieszają leczenie obrażeń – postać może wykonać jeden test Wigor na godzinę.
- Otrzymuje zdolność widzenia w słabym świetle oraz w ciemności o zasięgu 36 metrów.
- Próby woli wykonuje z premią +4.
- W ciało zostaje wbudowana tarcza szturmowa zasilana baterią taktyczną, jedna lekka broń plazmowa, para ostrzy o statystykach odpowiadających krótkim mieczom oraz komunikator dalekiego zasięgu (100 km) z systemem szyfrującym. Postać może korzystać ze sprzęgu i softu, lecz nie z innych wszczepów.

- Wartości pozostałych współczynników postaci pozostają bez zmian i mogą zostać podniesione za punkty doświadczenia.
- Jeśli postać wcześniej była Blotką, od tej chwili staje się Figurą.

**PCB:** +125; **Dostępność:** D; **Cena:** 750 000



rys. Marcin Adamczyk

### Artefaktyczne ciało Modliszka

Jedno ze starszych, lecz wciąż chętnie wykorzystywanych ciał. Nie jest w pełni humanoidalne, kształtem bardziej przypomina owada, od którego wzięło swoją nazwę. Wyposażone w dwie pary górnych kończyn, z których jedna zakończona jest wielkimi rozgrzewanymi ostrzami, jest bardzo skuteczne w starciach na krótkim dystansie (w środowisku miejskim, na pokładach statków kosmicznych, w gęstych dżunglach).

**Typ:** Pełne przekształcenie; **Lokacja:** Całe ciało (nie); **Efekt:** Postać, która transferuje swą duszę do wnętrza artefaktycznego ciała Modliszka,

otrzymuje następujące korzyści:

- Cechy fizyczne osiągają następujące wartości: Siła k12+2, Zręczność k12+4, Wigor k12+2. Wartości tych nie można zwiększyć dzięki rozwiniciom.
- Ma 20 punktów Pancerza.
- Jej Tempo jest równe 15.
- Może skakać na trzykrotnie większe odległości niż normalny człowiek.
- Testy Pływania automatycznie kończy niepowodzeniem.
- Staje się odporna na choroby i trucizny, nie może zostać uduszona ani oślepiona.
- Automatycznie zdaje testy Strachu.
- Nie dotyczą jej reguły Wyczerpania.
- Testy Strzelania, Spostrzegawczości i Wspinaczki wykonuje z premią +2.
- Otrzymuje przewagi: Błyskawiczny refleks, Czujny, Oburęczny, Bez przebaczenia, Garda, Opanowany, Pewna ręka, Podwójne uderzenie, Rock and Roll!, Twardziel, Niezniszczalny, Zaprawiony w walce.
- Nie uwzględnia podczas testów modyfikatorów z Ran.
- Nanoidy znajdujące się w jej ciele przyspieszają leczenie obrażeń – postać może wykonać jeden test Wigor na godzinę.
- Otrzymuje zdolność widzenia w słabym świetle oraz w ciemności o zasięgu 36 metrów.
- Próby woli wykonuje z premią +4.
- W ciało zostaje wbudowana tarcza szturmowa zasilana baterią taktyczną, dwie lekkie bronie plazmowe, para rozgrzewanych ostrzy oraz komunikator dalekiego zasięgu (100 km) z systemem szyfrującym. Postać może korzystać ze sprzęgu i softu, lecz nie z innych wszczepów.
- Wartości pozostałych współczynników postaci pozostają bez zmian i mogą zostać podniesione za punkty doświadczenia.
- Jeśli postać wcześniej była Blotką, od tej chwili staje się Figurą.

**PCB:** +150; **Dostępność:** D; **Cena:** 350 000

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

### KONWENTOWE ABC

Aby dobrze się bawić, uśmiechnij się!

Bądź miły dla organizatorów i obsługi i pomóż im, gdy o to proszą. Czasem złap parę godzin snu i zjedz coś ciepłego. To ważne, serio.

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