

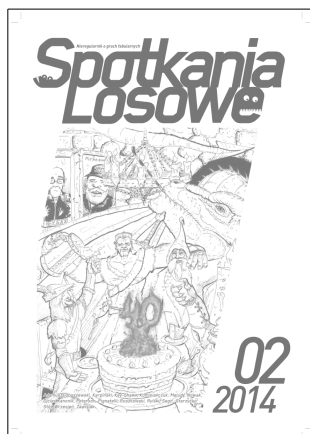
Nieregularnik o grach fabularnych **Spotkania Losowe**

NIEREGULARNY BIULETYN SPECJALNY #2
Lajconik 2015

CZEŚĆ!

„Spotkania Losowe” to fanzin tworzony przez fanów i dla fanów, za darmo, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji – jak wszelkie inne fanowskie projekty i przedsięwzięcia. Rozpoczęliśmy działalność w styczniu 2014 roku i do tej pory wydaliśmy dwa numery, które możecie pobrać ze strony www.spotkanialosowe.pl. W reku natomiast trzymacie drugi nieregularny biuletyn wydawany pod egidą fanzinu „Spotkania Losowe”. To kolejna forma zabawy i powrót do „starych dobrych czasów” fanowskich publikacji innych niż wpisy na blogach. To także reklama naszego fanzinu i okazja na częściowe przedstawienie zawartości nadchodzącego trzeciego numeru. Tego nie znajdziecie nigdzie w Sieci, przynajmniej na razie. Dla zainteresowanych: pierwszy numer biuletynu ukazał się na konwencji zjAva 2015.

Dotychczas wydane numery „Spotkań Losowych”:



KIEDY UKAŻĄ SIĘ „SPOTKANIA LOSOWE” NR 3?

To bardzo dobre pytanie. Numer trafił do składu w lutym i... po raz kolejny fanowska zabawa musiała ustąpić Życiu™. Po prostu są ważniejsze sprawy niż fanzin robiony za darmo w wolnym czasie. Z tego powodu trzeci numer ukaże się, kiedy będzie gotowy. Nie wcześniej i nie później.

Co znajdziecie w trzecim numerze „Spotkań Losowych”? Przede wszystkim skończymy opisywać historię *Dungeons & Dragons*, zarówno samej gry i jej rozlicznych wersji, jak i wydawców pierwszej gry fabularnej. W numerze znajdzie się 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*. Dla mistrzów gry będzie co nieco o ideałach, charakterach frakcji i intrygach. Miłośników budowania własnych światów powinien ucieszyć tekst o magiotworzeniu, a fanów zasad rozważania, jak trudno jest zabić człowieka i dlaczego punkty życia to dość kiepskie rozwiązanie. W dziale *Trzy po Trzy*, podobnie jak w poprzednich numerach, zgodnie z Regułą trójek zadajemy trzy pytania trzem osobom związanym z grami fabularnymi. Tym razem będą to Michał Oracz (*De Profundis, Neuroshima*), Andrzej Ryłski (*Pływ, Diadem*) oraz Jakub Zapala (*Dziedzictwo Imperium, Dwory Końca Świata*). Do tego dorzucamy rozbudowaną tabelę losową i podziemia. A to nie wszystko!

Aby nieco umilić oczekiwanie, zamieszczamy fragment rozbudowanego generatora zdarzeń, który może posłużyć do ubarwienia kampanii lub jako inspiracja do tworzenia scenariuszy.

KRÓLESTWA – ZDARZENIA LOSOWE

Autor: Tomasz Widziński

Magia i tajemnice (k20)

1 Szalony czarnoksiężnik

Mag zajął jeden z zamków i grozi, że to dopiero początek. Być może jest szalony. Być może stoi za tym coś więcej, jako że trzystu wojów wraz z lordem dowódcą oddało mu zamek bez walki. Czy uda się powstrzymać czarodzieja, zanim zrealizuje swoje plany?

2 Biała wieża

Na placu targowym pewnej wsi pojawiła się ogromna wieża z białego alabastru. Nie ma drzwi, nikt z niej nie wyszedł ani do niej nie wszedł.

3 Dobry mag

W jednym z miasteczek pojawił się mag, który niemal za bezcen sprzedaje magię. Wyczarowuje ludziom przedmioty: starszej pani podarował rzeźbioną laskę, a kowalowi nowe kowadło. Magia nie jest tania ani tym bardziej nie jest dla pospólstwa, zatem zachowanie maga rodzi uzasadnione obawy.

4 Druidzi

Druidzi ogłosili wszystkie lasy świętymi i zabronili do nich wstępu. Gniew druidów bywa równie potężny, jak ich łaska. Czy to celowy sabotaż? Czy negocjacje mają sens?

5 Magiczny wynalazek

Magiczna innowacja może odmienić pewną dziedzinę życia: wojsko, ekonomię królestwa, życie codzienne itd. Może to być magiczne wzmocnienie kamienia budowlanego, co pozwoli budować wyżej i lepiej. Wynalazek musi zostać sprawdzony w praktyce.

6 Innowacja

Niemagiczny wynalazek techniczny, chemiczny bądź inny o doniosłym znaczeniu. Jego wdrożenie znacznie odmieni wojskowość, ekonomię królestwa lub życie codzienne. Może to być np. nowa, wydajna metoda pozyskiwania żelaza, nowy stop metalu bądź zaawansowane urządzenie optyczne. Wynalazek musi zostać sprawdzony w praktyce.

7 Tajemniczy inwestor

Anonimowy inwestor wyklada bajorńskie sumy, wspierając lokalnych przedsiębiorców bądź władze. Nikt nie zna bądź nie chce ujawnić jego tożsamości. Czemu mają służyć te zabiegi i skąd wzięły się tak wielkie sumy?

8 Prototyp

Stworzono nową konstrukcję okrętu wojennego, dużo szybszą i zwrotniejszą niż inne. Jeśli królestwo nie dysponuje dostępem do morza, może to być nowa katapulta, balista bądź inna machina oblężnicza. Plany prototypu, jak i on sam, mogą stać się celem szpiegów i sabotażystów.

9 Instytucja

Powołano nową instytucję publiczną: szkołę powszechną, sieć bibliotek przyświatlnych bądź inną, służącą ogółowi społeczeństwa. Nie wszyscy jednak są zadowoleni z postępu i oświecenia pospólstwa.

10 Ukryty skarb

W starej bibliotece odnaleziono notatki rozrzucone pomiędzy wiele niepowiązanych ze sobą dzieł. Zebrane razem tworzą opis dotarcia do miejsca, które nazwane jest „skarbem i spuścizną dawno wymarłego ludu”.

11 Artefakt

Znaleziono tajemniczy artefakt o wielkiej mocy magicznej lub mistycznej. Przyciąga kapłanów, uczonych, magów, ludzi spragnionych cudów i wszelkiej maści szarlatanów i szaleńców. Czy rzeczywiście ma taką moc, jak mówią podania?

12 Smok

W wysokich górach odkryto jaskinię i przypadkiem obudzono groźną bestię, która teraz pustoszy podgórskie osady. Za zabicie potwora wyznaczono wysoką nagrodę.

13 Magiczny portal

Grupa bohaterów przypadkiem (a może celowo?) uruchomiła olbrzymi magiczny portal. Co jakiś czas przybywają przezeń potworne istoty z innych wymiarów, by pożerać ludzi i zwierzęta.

14 Jaskinie

W górach odkryto kompleks jaskiń, częściowo zalanych wodą. Podwodne przejście prowadzi do suchych korytarzy będącej wytworem istot rozumnych.

15 Kontakt z obcą rasą

Na odległych rubieżach królestwa odkryto nieznanego wcześniej lud, który tamtejsze tereny obrał za swoją, przynajmniej tymczasową, siedzibę. Nic nie wiadomo o obcych – ani skąd się wzięli, ani jakie są ich zamiary.

16 Nawiedzone ruiny

Opustoszczone ruiny zaczął nawiedzać złowrogi cień. Oferowana jest nagroda za zbadanie sprawy i zlikwidowanie zagrożenia.

17 Pobojowisko

W bagnie niedaleko dawnego pola bitwy przypadkiem znaleziono szczątki królewskiej zbroi. Jak głosi podanie, król w chwili śmierci miał na głowie Czarną Koronę, symbol władzy i zarazem potężny artefakt magiczny.

18 Zamorski kupiec

Do jednego z portów zawinął statek wyladowany egzotycznymi, drogocennymi towarami. Jest to doskonała okazja, aby zakupić wiele interesujących rzeczy (broń, kurioza, luksusowe przedmioty codziennego użytku). Czy wśród towarów znajdzie się coś wyjątkowego bądź przerażającego?

19 Miasto pod miastem

Pod miastem odkryto podziemny kompleks. Starożytne miasto jest równie wielkie, jak to wybudowane nad nim – lub nawet jeszcze większe. Czy na eksploratorów czekają pułapki? Czy ktoś wciąż mieszka w podziemnych ruinach?

20 Mieszkańcy podziemi

Górnicy przebili się do wielkiej jaskini, w której zastali dziesiątki nieznanych istot. Jednemu górnikowi cudem udało się uciec na powierzchnię. Czy mieszkańcy podziemi wyjdą na powierzchnię?

Wojna i polityka (k20)

1 Grabieżcy (wiosna, lato, jesień)

Ktoś łupi wsie, wybija bądź niewoli mieszkańców, a na koniec pali osady. Nie uprowadza jednak bydła, pozostawiając je na pastwiskach.

2 Bandyci

W królestwie grasują zbrojne bandy, łapiące podróżnych i atakujące przydrożne posterunki i zajazdy. Są świetnie zorientowane w terenie, trudne do wytopienia i bardzo mobilne, do tego cały czas dołączają do nich nowi rozbójnicy. Czy działają samodzielnie, czy też są częścią czyjegoś większego planu?

3 Bitwa

Dwóch zwaśnionych władców wzięło się za łby. Po pierwszej bitwie uruchamiają sojusze i ściągają posiłki. Sytuacja może przerodzić się w wojnę domową.

4 Wrogi zwiad

Zwiadowcy i szpiedzy z sąsiedniego królestwa penetrują przygraniczne forty i stacje. Porywają oficerów, przekupują miejscowych władców, pozyskują informatorów.

5 Wojna

Wybuchła wojna z sąsiednim królestwem. W stronę granicy ciągną chorągwie wojsk, oddziały najemników i maruderzy.

6 Sojusz

Zawarto sojusz z ościennym państwem. W ramach współpracy wojskowej przez królestwo ciągną chorągwie sprzymierzonych wojsk. Dlaczego jednak jest ich tak wiele?

7 Wolna kompania

Wolna kompania najemnicza szuka pracodawcy. Niezależnie od tego, czy go znajdą, pojawiają się kłopoty z niedyscyplinowanymi wojakami.

8 Dobrobyt

Państwo bogaci się, korzystając ze zwiększonego eksportu surowców

do ościennych królestw. Jednak tam, gdzie są pieniądze, rodzą się intrygi i rozpoczyna walka o władzę.

9 Zmiana głównej wiary

Państwowy kościół został odsunięty od tronu, a za główną religię uznano inną. Wszyscy mówią o wojnie religijnej.

10 Wojna religijna

Dwa kościoły o zupełnie odmiennych dogmatach, prowadzące od lat cichą wojnę, zaczęły walczyć otwarcie. Czy jest trzecia strona, która zyska na tym konflikcie?

11 Uchodźcy

Na teren królestwa dotarły spore grupy uchodźców z ogarniętego wojną sąsiedniego kraju. Kolejni są w drodze.

12 Schizma kościoła

Główny kościół królestwa po latach wewnętrznych sporów uległ rozłamowi. Od tej chwili w kraju są dwa kościoły o doktrynach różniących się zaledwie jednym bądź dwoma istotnymi szczegółami. Rozpoczyna się rywalizacja o świątynię i wiernych.

13 Amnestia

Z okazji ślubu władcy ogłoszono amnestię. Osoby poszukujące usług przestępczego półświatka mogą przebierać wśród złoczyńców nieczym na straganie – liczba zleconych zabójstw i kradzieży na zamówienie wzrosła znacząco.

14 Raport zwiadu

Królewscy zwiadowcy odkryli coś istotnego: wrogie siły w pobliżu granicy, nadciągających uchodźców, interesujące lub dziwne miejsce bądź też pogłoski o nowej, niesamowitej machinie bojowej. Plotki wyolbrzymiają sprawę.

15 Ukochany władca

Miejscowi uwielbiają swojego władcę i darzą go olbrzymim zaufaniem. Wszelkie występki, zwłaszcza przeciw powadze urzędu, są natychmiast zgłaszane odpowiednim służbom. Drużyny najemników lub samozwańczych bohaterów są niemiłe widziane.

16 Bunt poddanych

Mieszkańcy regionu zbuntowali się przeciwko władzy. Odmówili płacenia podatków i wprowadzili własne rządy.

17 Propaganda

Królewska propaganda nasila działania. Tymczasem narasta ruch oporu przeciwko kłamstwom i tyranii.

18 Umarł król, niech żyje król!

Źle się dzieje, gdy władca opuszcza ten świat tajemniczych okolicznościach, jak było tym razem. Rządzi regent, trwają przygotowania do koronacji następcy. Jednocześnie toczy się śledztwo mające ustalić przyczynę zgonu, co nie wszystkim się podoba.

19 Wojna celna

Niepowodzenia w dyplomacji skutkowały zwiększeniem ceł dla importowanych towarów oraz ustanowieniem prawa składu w dużych miastach. Efektem jest zwiększenie cen dóbr z importu, zmniejszenie ich liczby oraz czasem zanik niektórych kanałów dostawy. Jednocześnie to szansa dla przemytników.

20 Fatalna dyplomacja

Spór dyplomatów zakończył się niedyplomatyczną awanturą, podczas której obrażono władcę sąsiedniego królestwa. W odpowiedzi na granicy stanęły obce wojska. Czy uda się zażegnać ten z pozoru błahy konflikt?



rys. Marcin 'GunarDAN' Adamczyk