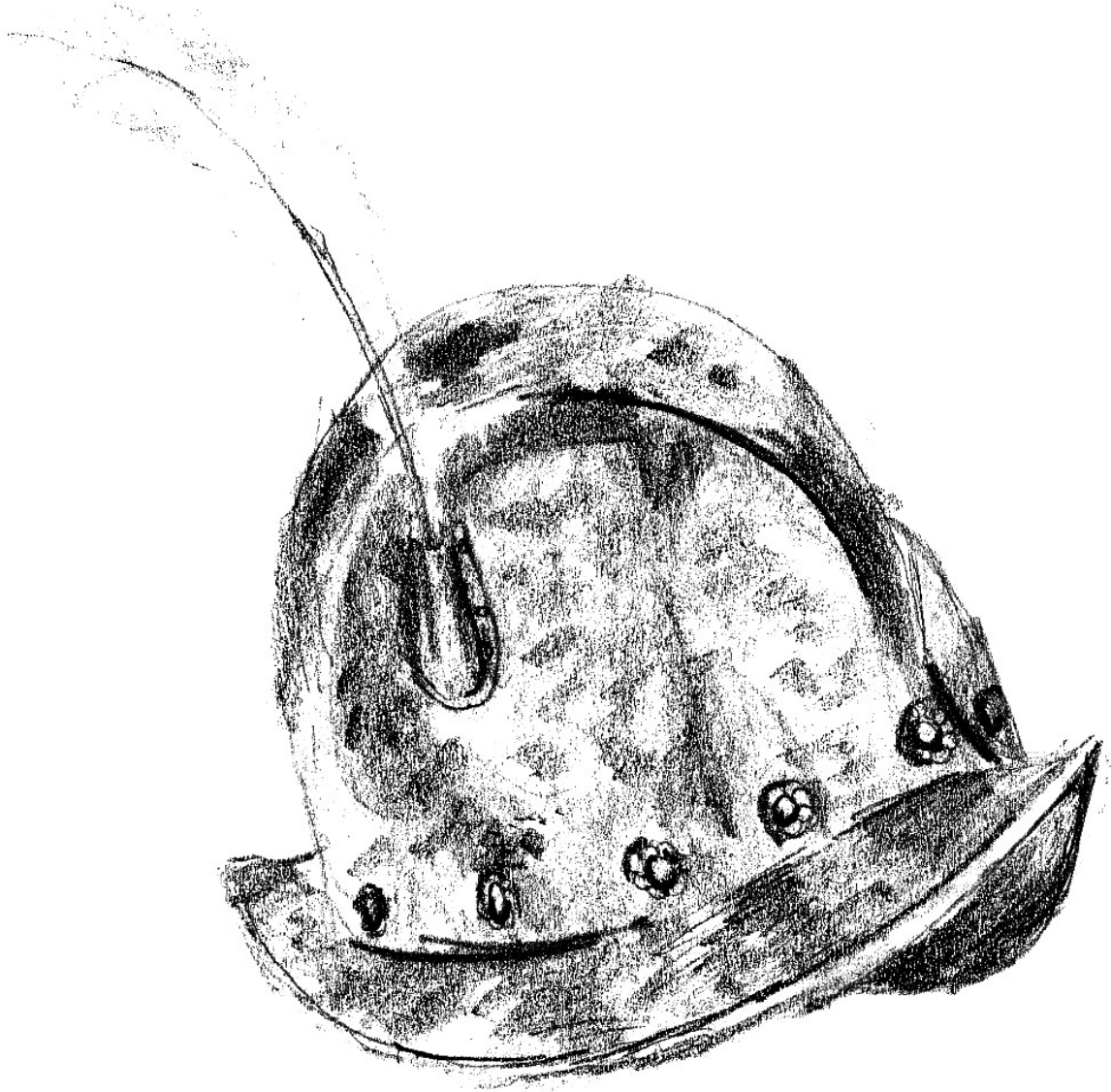


MGŁA

Gra fabularna o Odkrywcach, Nieznanym i Na Wpół Inteligentnych Wiewiórkach



Witek „Squid” Krawczyk

Gra napisana na Nibykonkurs XII

Wybrane hasła: akademicki, Konkwista.

MGŁA

MGŁA

Wraz ze wzrostem potęgi królestw Starego Kontynentu ich mieszkańcy zaczęli wyruszać, by zbadać nowe lądy. Odkrywczy, chciwi bogactw, przygód i wiedzy, opłacani przez monarchów, wyruszyli na podbój Nieznanego. Z wielu wypraw jedna w sposób szczególny zapisała się w ludzkiej pamięci: ekspedycja Joaquina Serry, który w roku 1492, skuszony starożytnymi legendami mieszkańców skutej lodem Ursji, wypłynął na zachód poza obszary znane człowiekowi. Kiedy po roku powrócił na Stary Kontynent, z jego trzech statków pozostał jeden, sam Serra zaś był bliski obłędu. Marynarze z jego załogi, którzy przeżyli podróż, opowiadali o zupełnie nowych lądach pokrytych wieczną mgłą, zamieszkałych przez nieznaną nauce stworzenia i dzikie plemiona, opowiadające legendy o złotych miastach starożytnych bogów. Obietnica bogactw zachęcała monarchów do organizowania kolejnych ekspedycji, które miały zbrojnie zapuścić się w głąb lądu i powrócić z wydartymi obcej ziemi bogactwami. Do dzisiaj, do roku 1515, na Ziemi Mgliste wyruszyło wielu konkwistadorów. Nikt z nich nie powrócił.

"Mgła" jest grą fabularną o odkrywcach, spotykających się z Nieznanym na Ziemiach Mglistych. Gracze tworzą postacie Odkrywców, wysłanych przez słynny kontynentalny uniwersytet, Akademię Wszech Sztuk, w celu poznania tajemnic niezbadanego lądu. Przyjdzie im się mierzyć z trudnymi warunkami, rdzennymi mieszkańcami i zjawiskami obcymi ludzkiemu poznaniu. Gra rozgrywana jest w tradycyjny sposób, z podziałem na Mistrza Gry i graczy, jednak jej mechanika pozwala graczom na dodawanie własnych elementów do poznawanego świata.

Akademia Wszech Sztuk

Uniwersytet, założony przed stoma laty w nadbrzeżnym mieście Estremera, stał się współcześnie głównym ośrodkiem kulturalnym całej Iberii. Po klęsce wypraw konkwistadorów właśnie do uczonych z Akademii zwrócił się król Augustyn VI, rządzący królestwem Iberii. Następne wyprawy na Ziemię Mgliste, hojnie finansowane, miały być wysyłane przez Akademię z udziałem jej największych myślicieli i miały mieć na celu poznanie specyfiki nowego lądu i zbadanie występujących na nim zjawisk. Pierwsze statki Akademii wypłynęły w 1505 roku, a płynący niemi osadnicy i naukowcy

zdołali założyć małą osadę na wyspie San Gerardo, leżącej na skraju Ziemi Mglistych i pozostającej poza obszarem mgły, pokrywającej zachodni ląd. Na wyspie panuje specyficzna atmosfera: w otoczonym polami miasteczku znaczą część mieszkańców stanowią uczeni z Akademii mniej lub bardziej zaabsorbowani studiami. W centrum miasta wznosi się gmach Katedry Mgieł Akademii, w którym kolekcjonowane są zbiory przynieszone przez wyprawy, tworzone są mapy nowych terenów. Gmach służy również jako baza noclegowa dla badaczy. Innymi miejscami na San Gerardo wartymi wspomnienia są liczne sklepy co odważniejszych kupców z Kontynentu, którzy sprzedają niezbędne wyposażenie ekspedycjom i duży szpital, w którym obok leczenia rannych i chorych lekarze badają zmiany zaszłe w ludziach wracających z Mgły.

Ziemia Mgliste

Kraina odkryta przez Serrę jest obca wschodniemu rozumieniu świata. Napotykanie w niej osobliwości często przeczą racjonalnej wiedzy zdobywanej przez uczonych ze Starego Kontynentu i to one powinny być najważniejszym elementem gry. To od MG powinno zależeć wymyślenie dziwnych zjawisk, jakie napotkają Odkrywczy, nie powinno dochodzić do sytuacji z Zewu Cthulhu, kiedy MG opisuje niewysłowione okropieństwo, a gracze mówią "o, byakhee! Z naszymi skillami pokonamy to od razu!". Podane tutaj informacje o Ziemiach Mglistych MG powinien traktować wyłącznie jako inspirację do tworzenia własnych spotkań, stworzeń i zjawisk.

Geografia

Do dziś nie udało się ustalić, czy Ziemia Mgliste to jeden kontynent czy archipelag wysp. Masy lądu przybierają kształty inne od tych pospolitych na wschodzie i w naszym świecie – często linia brzegowa jest powykręcana i poprzedzielana głęboko wcinającymi się w ląd zatoczkami. W naszym świecie do Ziemi pod względem kształtu najbardziej podobne jest północne wybrzeże Ameryki Północnej. Jak można się spodziewać, ziemia na południu są gorętsze. Tubyłcy i nieliczni Odkrywczy opowiadają o bezkresnych solnych pustyniach ozdobionych potężnymi formacjami skalnymi. Centralna część ziem w większości pokryta jest przez lasy mieszane i mokradła, na północy zaś rozciągają się arktyczne pustkowia, wśród których wznoszą się całe lasy tajemniczych lodowych rzeźb nieznanego

MGŁA

pochodzenia, przypominających ogromne kryształy górskie.

Pierwsze sto kilometrów od wybrzeża wygląda podobnie do terenów Starego Kontynentu, unosząca się nad nimi mgła ogranicza jednak widoczność do najwyżej 300 m. Dalej od brzegu jest tylko gorzej – mgła gęstnieje (czasem nawet ograniczając widoczność do kilku metrów), liście drzew nabierają brązowej barwy, a liczne wąwozy, strumienie i mokradła mogą znacznie utrudnić wędrówkę. Nawet tubylcy rzadko się tam zapuszczają.

Fauna

Tylko nieliczne zwierzęta z Ziem Mglistych zostały opisane przez uczonych. Opisane zostały jedynie te najbardziej rozpowszechnione w centralnej części kontynentu. Jeżeli w opisie statystyk pominięto którąś z cech, to znaczy, że albo jest ona nieistotna, albo wynosi 0. Cecha Walka oznacza sumę modyfikatorów do walki wręcz – nie modyfikuje jej sprawność stworzenia.

-dzikie świnie. Z wyglądu najbardziej przypominają afrykańskie guźce. Mają bladą sierść i kły, którymi mogą nacierać na przeciwników. Wydają charakterystyczne dźwięki, doświadczeni myśliwi są w stanie zdać sobie sprawę z obecności stada będąc nawet daleko od niego. Dzikie świnie są zazwyczaj płochliwe i nie atakują ludzi. Stanowią główną zwierzynę łowną na większości obszarów Ziem Mglistych.

Statystyki: sprawność +1, wytrzymałość +1. Walka -1 (niektóre szczególnie potężne osobniki mogą mieć większą), rany – jak człowiek.

-wilki mgliste. Podobne do wilków z Kontynentu, ale o pasiastym ubarwieniu. Jeden wilk zwykle nie jest groźny, ale wataha – bardzo. Tubylcy dla ochrony przed nimi często budują swoje osady nad ziemią, wspierając szalasy na palach i konarach drzew.

Statystyki: sprawność +2, czujność +2, koordynacja (czyli skradanie) +2. Walka +1. Rany – jak człowiek.

-mewy. Prawdopodobnie te mewy, które żyją na Ziemiach Mglistych to potomkowie osobników przybyłych dawniej ze Starego Kontynentu. Wielu Odkrywców nie przejmowało się ich obecnością, kiedy badali wybrzeża – nierozważnie... Niejeden dzielny podróżnik zginął zadziobany przez te plugawe potwory zaciekle broniące swoich gniazd i rzucające się całymi chmurami na wędrowców. MG może nawet pokusić się o poprowadzenie przygody inspirowanej "Ptakami" Hitchcocka z kolonią mew zjawiającą się na San Gerardo.

Statystyki: sprawność (latanie)+3, czujność +1.

Walka -1; zadają rany z modyfikatorem -2. Raniący je przeciwnicy dodają +2 do rzutu. Stanowią mały i ruchliwy cel – bazowa szansa na spudłowanie przy strzelaniu do niech to 60%.

-wiewiórki. Zwierzęta małe i pospolite, często całymi stadami przemykają w koronach drzew.

Jasnoszare ubarwienie pozwala im świetnie ukrywać się we mgle. Ich futro jest cenione przez tubylców – płaszcz z wiewiórek często noszą wodzowie plemion i znachorzy. Są płochliwe i – co raczej wyjątkowe wśród zwierząt z Mgieł – nie atakują ludzi. Krążą legendy o wiewiórkach przejawiających większą od zwierząt inteligencję i organizujących się w plemiona...

Statystyki: sprawność (wspinaczka i bieganie) +2, czujność +1, koordynacja +1. Zadają rany na -2, zaś same otrzymują rany z modyfikatorem +4. Tak jak mewy, trudniej je trafić z broni strzeleckiej – szansa na spudłowanie wynosi 70%.

Mieszkańcy

Plemiona żyjące w pobliżu wybrzeża jako jedyne nawiązały kontakt z Katedrą Mgieł na San Gerardo. Między nimi a przybyszami kwitnie handel wymienny i dzięki nim udało poznać się podstawy języka, używanego w dużej części Ziem Mglistych (przyjmujemy, że Odkrywczy od początku potrafią się z nimi porozumieć). Cywilizacja tubylców jest raczej prymitywna – żyją w szałasach, ich główną bronią są oszczepy, a głównym źródłem pożywienia łowiectwo i zbieractwo. Z fizjonomii przypominają Indian południowoamerykańskich. Ich osady są oddalone od siebie, a poszczególne plemiona rzadko się ze sobą komunikują.

Niezwykle istotną wartością dla tubylców jest dochowywanie tajemnic. To dlatego uczonym z Akademii nie udało się jeszcze poznać szczegółów dotyczących ich kultury czy religii.

W bardziej oddalonych na zachód, północ czy południe obszarach kontynentu mogą istnieć zupełnie inne kultury – niekoniecznie ludzkie. Wymyślenie ich zależy od MG, tutaj opisane zostaje tylko kilka pomysłów:

-potomkowie dawnych osadników Erika Leifssona z Ursji, wciąż wierzący w Thora, pływający drakkarami i posiadający w swoich szeregach berserków.

-niestrudzeni łowcy-małpoludy z północnych pustkowi, wyłącznie mięsożerni i z etosem wojownika podobnym do tego posiadanego przez Predatora z filmów i komiksów.

-błędne ogniki, świecące istoty zbudowane z gazu, tworzące budynki zbudowane ze zgęstniałej mgły.

Anomalie i wpływ Mgły

Głęboko we mgle Odkrywczy mogą ujrzeć zjawiska jeszcze bardziej obce ich pojmowaniu świata od tubylców, nieustającej mgły czy

MGŁA

inteligentnych wiewiórek. Na odkrycie czekają lustra, zamiast odbicia pokazujące kosmiczną pustkę, obszary, na których inaczej płynie czas, konstrukcje przeczące zasadom geometrii czy wreszcie nieśmiertelne stworzenia o mocy wielokrotnie przewyższającej możliwości zwykłych śmiertelników. Człowiek Starego Kontynentu nie może funkcjonować w otoczeniu takich zjawisk – widzący zbyt wiele Odkrywcy zmieniają się, stają się powoli częścią Ziemi Mglistych. Żeby to odzwierciedlić, postaciom graczy przydzielane są Punkty Mgły – każde obce zjawisko może oznaczać otrzymanie od 1 do 5 PM. Wraz ze wzrostem PM w Odkrywcach zachodzą następujące zmiany:

0-5 PM – nic. Odkrywca wciąż czuje się obco na nowej ziemi.

6-10 PM – drobne zmiany w organizmie lub postrzeganiu świata. MG wybiera, jak zmiana zaszła w Odkrywcy; powinien wybrać tak, aby zmiana wspomagała najczęściej wykonywane przez niego czynności. Żołnierz może uzyskać niezwykłą celność w strzelaniu z broni palnej (+10% na trafienie), wartownik – zdolność do przebijania się wzrokiem przez mgłę tak, jak przy użyciu latarni przeciwmgielnej. Odkrywcy może wzrosnąć o 1 jakaś cecha, może też nabyć instynktowną znajomość kultury lub jakiegoś dialektu tubylców.

11-15 PM – Odkrywca zaczyna czuć się nieswojo w towarzystwie cywilizowanych ludzi. Zaczyna posługiwać się dialektem jakichś stworzeń z Ziemi Mglistych innych od ludzi, wywiązuje się w nim więź empatyczna z konkretnym gatunkiem zwierzęcia, jego rany leczą się w nadludzkiem tempie, otrzymuje zdolność zagęszczania i rozrzedzania Mgły siłą woli, lub śnią mu się prorocze sny.

16-20 PM – Odkrywca jest już bardziej częścią Ziemi Mglistych niż jakiegokolwiek innego miejsca. Otrzymuje jedną z nadludzkich zdolności: chodzi bez śladów, zawsze dookoła siebie roztacza obszar mgły, potrafi w ograniczonym stopniu czytać w myślach, roztacza dookoła siebie strach, potrafi raz na jakiś czas natychmiastowo wyleczyć swoją ranę lub potrafi tak zagęścić mgłę w pobliżu siebie, że ogranicza widoczność praktycznie do zera. Od tego momentu Odkrywcy nie szkodzą trucizny i choroby.

21-24 PM – Odkrywca powoli zapomina ojczystego języka i zaczyna się zachowywać w sposób dziwny dla mieszkańców Kontynentu. Przyjmuje kulturę tubylców jak swoją własną. Jego zdolności jeszcze bardziej się rozwijają, MG może mu pozwolić na jedną z poniższych: perfekcyjne czytanie w myślach, tworzenie obrazów i iluzji z Mgły, przywoływanie na życzenie pobliskich zwierząt, które staną w jego obronie, przenikanie przez ściany.

25 PM – wraz z obejrzeniem tak wielu zjawisk nadnaturalnych Odkrywca staje się częścią

Ziemi Mglistych. W ciągu jednego – dwóch tygodni jego zdolności rozwijają się do poziomu niemalże boskiego, jednak coraz silniej będzie wzywać go Mgła. Po upływie tego czasu odejdzie we Mglę, w obce ludziom strony, by nigdy nie powrócić. Nie ma ucieczki od takiego losu.

Mechanika

Po pierwsze: wszystko, co się da, załatwiamy odgrywaniem postaci i deklaracją działań, nie ma potrzeby rzucać na dyplomację (można odegrać), rozbijanie pułapek ("wsadzam kij pomiędzy te koła zębate"), przeszukiwanie ("patrzę, czy rzeźba nie ma ruchomych elementów"). Jeżeli jednak w jakimś wypadku nie da się rozstrzygnąć, czy Odkrywcy powiedzie się działanie (trudno z opisów gracza wywnioskować, czy postać będzie dobrze się wspinała/skradała/walczyła), wykonywany jest test. MG ustala prawdopodobieństwo porażki (domyślnie 50%), a gracz rzuca kością k100 (lub lepiej k10 – trzeba wtedy tylko ustalić prawdopodobieństwo w zakresie dziesiątek procentów) i dodaje do rzutu 10 punktów procentowych za każdy poziom dodatni cechy pasującej do sytuacji. Jeżeli przewyższy ze swoim wynikiem wartość prawdopodobieństwo porażki, odnosi sukces.

Przykład: Pedro Gonzales i Arturo Garza Montoya, dwaj Odkrywcy na swojej pierwszej wyprawie, przeszukują starożytną świątynię. Nie byli jednak dość ostrożni, żeby sprawdzać grunt przed sobą... Teraz zapadnia, na której stoją obaj, otwiera się. MG ustala prawdopodobieństwo porażki 30% (zapadnia jest stara i działa dość powoli, żeby z niej uciec). Ponieważ chodzi o szybką reakcję, to najważniejszą cechą będzie Czujność. Pedro jest bystry – jego Czujność to +1. Gracz, który gra Pedrem rzuca k10, na kostce wypada mu 3. Po dodaniu cechy wychodzi 4 (czyli 40%) – udało mu się! Niestety Arturo nie ma takiego szczęścia, od dziecka też nie miał najlepszego refleksu – jego Czujność to -1. Wynik gracza prowadzącego Pedra to 4. Odejmuje od niego 1 – uzyskał tylko 3 (czyli 30%). Wynik taki sam jak prawdopodobieństwo porażki – co za pech!. MG opisuje, jak Arturo znika w zapadni na oczach przerażonego kolegi...

Jeśli Odkrywca współzawodniczy z BN-em, to prawdopodobieństwo porażki wynosi 50% i wzrasta lub maleje o 10% za każdy jeden punkt cechy BN-a.

Przykład: Po śmierci kolegi Pedro próbuje uciec przed ścigającymi go tubylcami. Wojownicy tubylców ulegli jednak zgubnemu wpływowi przebywania przez całe życie w obszarze gęstej Mgły i ich sprawność to -1. Szanse, że dopadną Pedra, to 50% -10% za sprawność = 40%. Albo, prościej, wyrzucenie 1-4 na k10.

Wiedza

MGŁA

Odkrywcy, o których opowiada gra, to nie barbarzyńscy konkwestatorzy sprzed kilku lat, lecz osoby dysponujące chociażby minimalnym zapleczem naukowym. Wiedzę o nowej ziemi czerpią z bibliotek Katedry Mgły na san Gerardo, jak również od tubylców. Żeby to odzwierciedlić, za każdym razem, kiedy drużyna odnajdzie jakieś starożytne zapiski, pozna plemienną legendę, odszyfruje inskrypcję na tajemnym monumencie lub w inny sposób dowie się czegoś o specyfice nowego łądu, dostaje Punkt Wiedzy. MG nie musi dokładnie opisywać, co zawierały zapiski – wystarczy ogólne omówienie tematyki. Punkty Wiedzy służą graczom do dodania własnych elementów do świata gry. Gracze muszą odegrać scenę rozłożenia notatek przez postacie i wydać dowolną liczbę drużynowych punktów wiedzy. Następnie rzucają k10 za każdy wydany punkt. Wyniki z kostek są sumowane, im większa suma, tym bardziej istotny element do gry mogą dodać gracze.

Wy rzucenie 5 i więcej pozwala stwierdzić obecność w pobliżu lasu, równiny, mokradeł, jeziora czy wzgórze. Można w ten sposób odnaleźć miejsce, na którym rosną pospolite zioła lub żyją zwierzęta łowne.

Wy rzucenie 10 i więcej pozwala na dodanie małej wioski zamieszkałej przez przeciętny szczepek tubylców, jakichś opuszczonych ruin czy monolitu. W ten sposób można też odnaleźć pomniejsze skarby – trochę złota, broń, mniej cenne kosztowności.

Wy rzucenie 15 i więcej oznacza możliwość umieszczenia na mapie miasta tubylców, większej i bogatszej świątyni czy społeczności niespotkanych wcześniej istot.

Za pomocą wiedzy nie można zdobywać broni masowej zagłady, statków kosmicznych, mechów, smoków, butów latania podobnych przedmiotów, które zburzyłyby klimat rozgrywki. Element świata powinien mieścić się w konwencji gry i mieć jakieś uzasadnienie, dlaczego istnieje. Jeśli w okolicy nie rosną rośliny nadmiernie pobierające wodę z otoczenia, to umieszczenie pustyni w środku lasu nie powinno mieć miejsca. MG może zaprotestować przeciwko pomysłowi graczy, ale dużo lepiej wpleść go w świat w taki sposób, żeby miał sens i nie zepsuł równowagi gry.

Strzelanie

W walce chyba najczęściej zdarzają się zgony postaci, więc warto by było mieć ustalone do niej bardziej szczegółowe zasady. W rozstrzygnięciu szybkich potyczek na broń dystansową proponuję stosować się do wskazówek:

-Jeżeli obie strony chcą strzelić jak najszybciej, pierwsza strzela ta z większą Czujunością.

-Podstawowa szansa na pudło (przy

przeciwniku świadomym ataku i znajdującym się w efektywnym zasięgu broni) to 60%. Do rzutu postaci z dodatnią wartością koordynacji dodają 10% (niezależnie, czy mają koordynację +1, +2 czy wyższą), postacie z wartością ujemną odejmują 10%, a postacie o profesji żołnierza również dodają 10%.

-Po trafieniu przeciwnika rzuć k10, żeby określić srogość zadanej mu rany:

1-2: zadraśnięcie, bez efektu dla rannego, ale wymagające opatrzenia.

3-7: lekka rana. Ranny dostaje modyfikator -10 punktów procentowych do wszystkich rzutów do wyleczenia, które zwykle trwa około k10 dni. Ponadto ranny krwawi i jego stan może się pogorszyć, jeżeli w krótkim czasie rana nie zostanie opatrzona.

8-9: ciężka rana. Ranny pada na ziemię i nie może nic robić do otrzymania pomocy, jeśli jej nie otrzyma, umrze po paru godzinach. Po mniej więcej ośmiu godzinach odpoczynku ranny będzie w stanie chodzić, ale do wszystkich rzutów będzie miał modyfikator -20 punktów procentowych. Całkowite wyleczenie ciężkiej rany trwa 2k10 dni.

10 i więcej: rana śmiertelna. Postać pożyje jeszcze kilka minut (możliwość śmiertelnie rannej postaci i karne modyfikatory wyznacza MG), po czym umrze.

Można założyć, że strzelając z arkebuza dodajesz +2 do wyniku rzutu na rany. Wybuch standardowej beczki prochu (tej, którą gracze mogą wziąć w ekwipunku podstawowym) powoduje rany zwiększone o 4.

Jeżeli Odkrywca posiada dodatnią wytrzymałość, to za każdy jej punkt rany goją się o 2 dni krócej. Jeżeli jego cecha **wytrzymałość** jest ujemna, to czas gojenia się ran rośnie o dwa dni.

Walka wręcz

Walka wręcz polega zazwyczaj na serii testów, w których gracz współzawodniczy z przeciwnikiem. MG powinien przyznać ewentualne dodatnie modyfikatory stronie, która jest lepiej przygotowana do walki (na przykład znajduje się na wyższej pozycji czy korzysta z odpowiedniej w danej sytuacji broni – użycie sztyletu w ciasnym korytarzu będzie tutaj dobrym przykładem). Zwycięzca w teście zadaje rany przeciwnikowi. Jeżeli Odkrywca walczy z kilkoma przeciwnikami, to kierujący nim gracz wybiera, który z wrogów będzie celem ataku jego postaci. Przed pozostałymi Odkrywca będzie tylko się bronił. Gracz rzuca na walkę z każdym przeciwnikiem osobno (ewentualnie z karnymi modyfikatorami za bycie otoczonym – ustalenie ich pozostaje w gestii MG), ale, jeśli test mu się powiedzie, może zranić tylko wroga, który był celem ataku. Ponadto każdy przegrany test oznacza odniesienie ran tak, jak w walce 1:1. Rany wlicza się tak jak przy strzelaniu.

MGŁA

Tworzenie Odkrywcy

Postacie graczy to odkrywcy, którzy dopiero co przybyli na San Gerardo i zamierzają wziąć udział w swojej pierwszej wyprawie. Mogą pochodzić z różnych warstw społecznych – na Ziemiach Mglistych potrzebni są zarówno uczeni, jak i najemnicy czy myśliwi. W wyprawie mogą też brać udział szukający przygód szlachcice, byli kupcy skuszeni opowieściami o skarbach czy też przestępcy, chcący uciec sprawiedliwości. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w wyprawie brały udział kobiety – zwykle szlachcianki lub specjalistki w swoim fachu. Przy grze w więcej osób postacie najprawdopodobniej poznają się jeszcze na kontynencie, w auli Akademii Wszech Sztuk, w której spotykają się przyszli podróżnicy i omawiane są szczegóły rejsu i pobytu na nowej ziemi.

Żeby stworzyć swojego odkrywcę, musisz:

-wybrać imię swojej postaci. Najlepiej do klimatu będą pasowały imiona i nazwiska hiszpańskie lub portugalskie, ewentualnie pochodzące z innych języków dla odkrywców spoza Iberii. Raczej nie będą pasowały wszystkie Aragorny, Faramiry i Meridweny.

-wymyślić wygląd, charakter, tło. Nie trzeba być szczegółowym, chodzi o możliwość krótkiego przedstawienia swojej postaci. Wątki z przeszłości prawdopodobnie nie będą grały tak wielkiej roli jak w innych grach fabularnych, ale jeśli masz jakiś świetny pomysł na rodowe dziedzictwo, osobistych wrogów lub przyjaciół, to warto wprowadzić to do gry, przynajmniej dopóki trzyma się konwencji. Z wyglądu istotne będą ogólne wrażenia odnoszone przez osoby widzące Odkrywcę – w grze istotne jest obrazowe przedstawianie wydarzeń i wytworzenie klimatu, więc dobrze by było wyobrazić sobie dobrze zbudowanego, wąsatego żołnierza o gniewnym wyrazie twarzy zamiast biegającego po lesie kolegi z drugiego końca stołu. Na początku sesji MG powinien poprowadzić krótkie sceny z udziałem każdego Odkrywcy, przedstawiające jakieś ważne wydarzenie, jakie miało wpływ na decyzję wypłynięcia na Ziemię Mgliste, podczas których gracze powinni opisać innym wygląd i zachowanie swojego bohatera.

-określić cechy postaci. Odkrywcę charakteryzuje szereg cech, które domyślnie przyjmują wartość 0, charakterystyczną dla przeciętnego człowieka. Wybierz jedną z cech, która będzie wynosiła -1 i jedną, która będzie wynosiła +1 – będą reprezentowały słabe i mocne strony postaci. Jeden punkt cechy odpowiada zmianie szansy powodzenia działania o 10%. Pięć cech to:

Czułość, cecha reprezentująca czułość zmysłów postaci, jej refleks i umiejętność do zauważania szczegółów.

Sprawność, określająca fizyczne możliwości postaci – zarówno siłę, jak i szybkość biegu, umiejętność skakania czy odporność na zmęczenie. Wpływa też na skuteczność postaci w walce.

Koordynacja, określająca możliwości postaci do wykonywania subtelnych, ostrożnych ruchów. Zależy od niej możliwości skradania się postaci, czynności wymagające zręcznych palców oraz celność w strzelaniu zarówno z łuku, jak i z broni palnej

Wytrzymałość, cecha odpowiadająca za zdolność Odkrywcy do przetrzymania bólu, oparcia się chorobie lub efektem trucizny.

Opanowanie, które określa odporność postaci na strach i siłę jej woli.

-wybrać profesję Odkrywcy. Profesja tradycyjnie reprezentuje zawód czy też funkcję, jaką w drużynie pełni postać. Przykładowe profesje podane są poniżej, ale można wymyślić własne, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Lekarz – koordynacja +1; lekarz może leczyć rany – raz na konkretną ranę może spróbować zmniejszyć jej srogość o jeden poziom (ze śmiertelnej do ciężkiej, z ciężkiej do lekkiej, z lekkiej do braku ran. Ma na to 50%.

Myśliwy – koordynacja +1, czułość +1. Ponadto myśliwi posiadają wiedzę o lasach i zwierzętach i mogą próbować przywabić do siebie, uspokajać i przeganiać zwierzęta. Szansa takiego działania zależy od gatunku, liczebności i agresywności zwierzaków; na uspokojenie groźnie wyglądającego (ale nie atakującego drużyny) niedźwiedzia na Starym Kontynencie szanse wyniosłyby ok. 50%.

Marynarz – sprawność +1, wytrzymałość +1.

Ponadto zna się na żegludze, a jego doświadczenie w bójkach w tawernach pozwalają mu walczyć bez broni bez ujemnych modyfikatorów, które otrzymują w takiej sytuacji inne postacie.

Obieżyświat – dowolna cecha +1. Doświadczenie nabyte przez obieżyświata w trakcie jego wędrówek po wszystkich krajach Starego Kontynentu pozwala szybko uczyć się nowych narzeczy i dialektów. Przy zetknięciu się z nowym językiem ma zwykle szanse 30% na zrozumienie go i przynajmniej szczątkowe porozumiewanie się w nim.

Rzemieślnik – koordynacja +1, wytrzymałość +1.

Jeżeli drużyna potrzebuje naprawić coś lub zbudować (łódź? tratwę? most linowy?), to rzemieślnik prawdopodobnie się na tym zna i robi to dużo lepiej od jakiegokolwiek członka drużyny.

Uczony – opanowanie +1. We wszystkich testach wiedzy, w których uczestniczy uczony, używa się dodatkowej kostki i uwzględnia ją, jeśli będzie w stanie powiedzieć, jak znalezione poszlaki

MGŁA

naprowadziły go na dany wniosek (patrz powyżej, Wiedza)

Złodziej – koordynacja +1, sprawność +1. Złodziej zna się na kradzieży kieszonkowej, włamywaniu się i podobnej działalności.

Żołnierz – wytrzymałość +1, a w testach walki i strzelania otrzymuje modyfikator +1 (czyli +10%).

-wybrać początkowy ekwipunek. Dla uproszczenia tworzenia postaci zakładamy, że każdy Odkrywca zaczyna grę ze standardowym wyposażeniem oraz kilkoma dodatkowymi przedmiotami, które mogą mu się przydać na Ziemiach Mglistych. Ilość tych dodatkowych przedmiotów zależy od liczby członków drużyny, przez co grając samotnie można mieć większość potrzebnych przedmiotów, a przy większej ilości graczy każdy może mieć coś, co będzie go wyróżniać. Samotny gracz może wziąć cztery dodatkowe przedmioty, kiedy jest ich dwóch lub trzech, dostają po trzy. Przy większej liczbie graczy każdy ma dwa dodatkowe przedmioty.

Podstawowe wyposażenie:

-ubranie (zwykle koszula, nogawice, skórzana kurtka, czapka; jeśli ktoś zna się na modzie renesansu i uznaje, że strój jest anachronizmem, to niech go zmieni)

-nóż (nadaje się do krojenia jedzenia, prac polowych, a w skrajnych wypadkach – do walki).

-arkebuz: podstawowa broń palna. Przeładowuje się 10 minut, ale za to huk przy wystrzale może przestraszyć tubylców. W zestawie bandolier z prochem i trzydzieści kul.

-kord, tasak (falchion) lub podobna broń do walki wręcz.

-naczynia, krzesiwo, lina – 10 m, pochodnie.

-koc i namiot.

-siekierekę do prac polowych.

-lekarze posiadają torbę lekarską z podręcznymi opatrunkami i narzędziami chirurgicznymi, przedstawiciele innych profesji odpowiedniki dzisiejszych apteczek.

-rzemieślnicy noszą ze sobą większość przydatnych narzędzi. Można założyć, że jeśli jakieś rozsądnych rozmiarów i wagi narzędzie jest potrzebne, to oni je mają.

-przybory piśmiennicze. Zakładamy, że wszyscy Odkrywcy posiadają chociaż elementarne zdolności do czytania i pisania.

-manierkę z mocnym trunkiem. Dziwne rzeczy wychodzą czasem z Mgły...

Dodatkowe przedmioty:

-kompas: na Ziemiach Mglistych zwykle używa się możliwie poręcznych kompasów w miedzianej obudowie, które mogą być trzymane w czasie podróży przez Mgłę.

-zbroja: napierśnik, naplecznik i hełm. Nie krępuje

szczególnie ruchów, ale utrudnia próby skradania się i ukrywania. Przeciwnicy dostają -2 do rzutów na rany, kiedy nosisz zbroję.

-pies bojowy: statystyki psa bojowego to zwykle czujność+1 (węch+2), Sprawność +1 (walka +0), Wytrzymałość +0, Opanowanie -1. Niestety dłuższe przebywanie we Mgle może zapoczątkować nieodwracalne zmiany w zachowaniu psa...

-siekiera na długim trzonku, mogąca służyć do ścinania drzew, jako łopata czy nawet jako broń.

-pięć rac, palących się jasnym płomieniem.

-silna latarnia, mogąca przebijać się przez mgłę. Pole widzenia ludzi z latarnią jest 1,5 raza większe niż normalnie. W zestawie paliwo do latarni na 48 godzin.

-garłacz: rozszerzona lufa tej broni pozwala wystrzelić z niego garść śrutu lub innej podobnej amunicji, która zachowuje się podobnie do śrutu ze współczesnego shotguna – cele znajdujące się blisko przed lufą trafiasz automatycznie, ale do dalszych (powiedzmy, że od 20 m) pociski nie dolatują.

Ładowanie może zająć ok. 10 minut. Przy strzale z garłacza nie ma modyfikatora do rzutu na rany.

-beczka prochu z lontem: Wybuch ma promień 5 m, można wysadzać ściany budynków.

-sztuka biżuterii lub klejnot o nikłej wartości emocjonalnej, więc doskonale nadającej się na handel z tubylcami.

-broń drzewcowa. Zazwyczaj będzie ona dawała +10% do testów walki, jeśli walczący nią ma dużo miejsca.

-miecz dwuręczny. Można nim atakować dwóch stojących obok siebie wrogów z +2 do rzutu na rany, ale z -20% do testu walki.

-kusza. Rzecz, wbrew pozorom, bardziej użyteczna od broni palnej (choć nie przestraszy tubylców). Rany na +1, czas przeładowania ok. 5 sekund (można przyjąć, że to tyle, co jedna wymiana ciosów w walce). W zestawie dwadzieścia bełtów i zasobnik na nie.

Zależnie od miejsca wyprawy Akademia może wyposażyć Odkrywców w dodatkowy ekwipunek, w tym z pewnością w racje żywnościowe na czas podróży. Przy podróży przez równiny postacie graczy mogą otrzymać konie, przy podróży przez las – muły. Wyprawy kierujące się do obszarów gęstej mgły prawdopodobnie otrzymają szczelne futerały, chroniące najpotrzebniejsze przedmioty przed zamoknięciem.

Przygody we Mgle

Do grania we "Mgłę" najodpowiedniejszy jest styl pamiętający jeszcze OD&D, to znaczy Wilderness. Na czym to polega?

-MG rysuje mapę jakiegoś obszaru gry; może to być na przykład jedna "wyspa" Ziemi Mglistych. Mapę rysuje na heksach lub – jeśli gracze chcą się

MGŁA

pobawić w szesnastowiecznych kartografów – na czystej kartce.

-Na mapie MG umieszcza co ciekawsze obiekty – labirynty wąwozów, obozy tubylców, monolity czy pradawne świątynie. Każde z tych miejsc opisuje jednym-dwoma zdaniami, pisząc o znajdujących się tam skarbach, stworzeniach czy anomaliach. Wiele z nich powinno być trudnych do znalezienia i niekoniecznych do wykonania tzw. głównego celu przygody.

-Gracze dostają ołówek i kartkę z heksami lub – opcjonalnie – czystą kartkę i cyrkiel do mierzenia odległości. Zaznaczają miejsce, w którym się znajdują, po czym wskazują kierunek wędrówki. MG opisuje, co znajdują, jak wygląda teren itp.

-Dla urozmaicenia wędrówki MG powinien przygotować sobie tabelkę spotkań losowych, które mogą być rozpisane szcążtkowo – i szczegóły lepiej pozostawić do zaimprovizowania. W tabelce nie powinny dominować spotkania związane z walką – dużo ciekawsze będą raczej zagubione społeczności konkwistadorów, cyklopowe monolity czy wojownicy tubylców wyruszający w rytualną wyprawę w Mgłę lub inne miejsca lub osoby, które pozwolą się wykazać graczom w odgrywaniu i planowaniu, a nie tylko statystykom ich postaci.

Źródła

Ta gra nie powstałaby pewnie, gdyby nie

wiele innych gier, książek lub filmów. Największy wpływ na nią miały z pewnością:
z gier RPG:

-OD&D z prostotą zasad i modelem gry Wilderness
-Zew Cthulhu i podobne do Ziemi Mglistych Krainy Snów

-Artykuł "Neuroshima Reloaded" Łukasza 'Deckarda' Lenarda z Poltera. Bez niego nie byłoby mechaniki wiedzy.

-prewiewy "Kiedy Rozum Śpi", szczęśliwym trafem na stronie do obejrzenia na Rebelu znajdował się akurat rozdział o mocach postaci opartych na szaleństwie, które zaowocowały we "Mgle" nadludzkimi zdolnościami nabywanymi przez Odkrywców.

-TSoY z mechaniką Transcendencji (swoją drogą autor TSoY też ją skądś zerznął).

z książek i filmów:

- "Piknik na skraju drogi" Strugackich

- "Lód" Jacka Dukaja (kolejne obce i nieznane cywilizacji zjawiska).

- "Zabójcze Ryjówki" (jeden z najgorszych filmów świata, skądś musiały te nieszczęsne wiviórki przyjść mi do głowy).

Wielu przygód wśród Mgły!

Witek "squid" Krawczyk