

ZABIĆ SMOKA!

**FUNGUS MAGUS ZAPRASZA
NA GRZYBOBRANIE**



ZABIĆ SMOKA!

FUNGUS MAGUS ZAPRASZA NA GRZYBOBRANIE

AUTOR:

FUNGUS MAGUS

ILUSTRACJE:

FUNGUS MAGUS

REDAKCJA:

TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

ZBIERANIE GRZYBÓW

Hej ho! Jakże pięknie w tej kniei, a ile w niej grzybów! Jeśli znajdujecie się w naturalnej pieczarze lub w zalesionej okolicy albo innym biomie, gdzie logicznie można byłoby grzyby odnaleźć, w ramach akcji podczas odpoczynku możecie wykonać akcję grzybobrania (sukces odpowiada kości skarbu k66 grzyby; tak samo jak kość ekwipunku może zostać wykorzystana zaraz po pozyskaniu).

Uważajcie jednak na **POTEŻNEGO FUNGUSA MAGUSA**, którego mroczna magia czai się w cieniu każdego grzybnego kapelusza!

Aby określić nazwę znalezionej grzyba, rzuć dwa razy k66.

Rzut k66 wykonuje się, rzucając dwa razy kością k6. Wynik pierwszego rzutu to cyfra dziesiątek, a drugiego jedności.

PIERWSZY CZŁON

11 Grotnik	41 Pasterka
12 Giermek	42 Panicz
13 Zawijanka	43 Sołtysik
14 Mgielnik	44 Groza
15 Fiolka	45 Tułacz
16 Nędznik	46 Czubek
21 Wiercipółek	51 Płomyk
22 Fałszywek	52 Skrzacik
23 Bubek	53 Ancymon
24 Świdrzyk	54 Klejnot lasu
25 Czarcipalec	55 Dziwadło
26 Babuszka	56 Tarczownik
31 Kostniczka	61 Ocznica
32 Ropusznik	62 Mamidło
33 Gałgan	63 Wilczyząb
34 Kawka	64 Kolos
35 Podrzeganiec	65 Aura
36 Buzdygan	66 Fungus

DRUGI CZŁON

11 Potężny/a/e	41 Czupiradło
12 Wspaniały/a/e	42 Głębosz
13 Smrodliwy/a/e	43 Łzy driady
14 Wstydlivy/a/e	44 Smocze jajo
15 Złocisty/a/e	45 Wędrowiec
16 Pierun	46 Gadzi/ia/ie
21 Truposzek	51 Inkaust
22 Kryształek	52 Krwawy/a/e
23 Elfie ucho	53 Bolesny/a/e
24 Wyniosły/a/e	54 Przygodny/a/e
25 Goblini/a/e	55 Bagienny/a/e
26 Ogrzy brzuszek	56 Adwersarz
31 Omszały/a/e	61 Hultaj
32 Purpurowy/a/e	62 Płochliwy/a/e
33 Szmaragdowy/a/e	63 Zmora
34 Antałek	64 Żebraczy/a/e
35 Perłowy/a/e	65 Zbieg
36 Krowi jęzor	66 Magus

Jeśli wyrzuciliście 66 w obu rzutach, to poprzez grzybnię teleportuje się **STRASZLIWY FUNGUS MAGUS** gotowy narobić **AMBARASU!**

GRZYBY JAKO SKARBY

Kość skarbu k66 w przeciwieństwie do innych kości skarbu nie jest przechowywana w torbie na skarby, a w specjalnym koszyczku, który znajdziesz w tym rozdziale. Kość ta może być reprezentowana przez dwie kości k6 lub grzybki z gry planszowej

GRZYBOBRANIE.

11 Grzyb jest uznawany za potężny afrodyzjak i nieodpowiednie osoby są skłonne odpowiednio za niego zapłacić.

12 Grzyb to lokalny przysmak, ale trzeba przyrządzić go we właściwy sposób, inaczej wywołuje zatrucie pokarmowe.

13 Charakterystyczny zapach grzyba odstrasza insekty - można przygotować z niego maść o takich samych właściwościach.

14 Kapelusz grzyba jest pokryty grubą warstwą lepkiej substancji, która w odpowiedni sposób spreparowana może służyć za silny klej.

15 Z jakiegoś powodu nieumarłe istoty reagują na zarodniki tego gatunku purchawki jak na wodę ze świętego źródła/insygnia świątobliwej osoby - działanie podobne jak czar Egzorcyzm na II poziomie, odstrasza 1k6 nieumarłych.

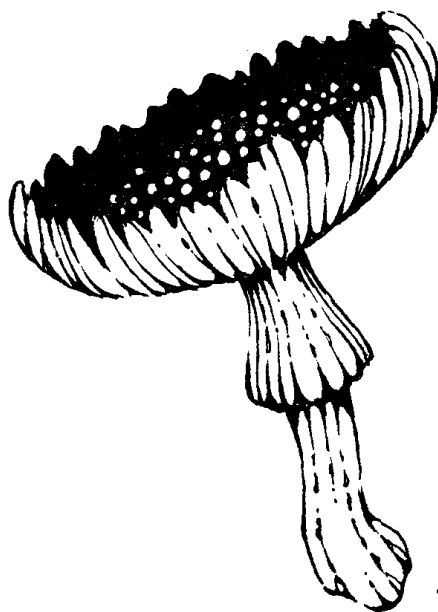
16 Wywołuje ogólne złe samopoczucie i objawy takie jak: swędzenie, ból głowy, nudności, zawroty głowy, ból brzucha. Każdy z nich trafnie łączy się z konkretnym rodzajem nadchodzącej pogody.

21 Te grzyby są magiczne! Tak długo, jak długo trzymasz takiego grzyba, możesz rzucić czar Teleportacja o zasięgu około 50 metrów. Niestety, rzucić go możesz wyłącznie na samego grzyba. Czujesz się po tym trochę głupio.

22 Te grzyby są magiczne! Po ich spożyciu możesz lewitować 5 cm nad ziemią przez godzinę.

23 Jeżeli w ciągu najbliższej doby po spożyciu tego grzyba zdarzy ci się przykry wypadek i zginiesz, twoje ciało wybuchanie chmurą zarodników. Z jednego z nich po upływie tygodnia wyrośnie twój klon posiadający wszystkie twoje zdolności i wspomnienia.

24 Ten gatunek grzyba od wieków ceniony jest przez wieszczów i szamanów, daje bowiem ograniczoną zdolność prekognicji. Postać, która go spożyje, doświadcza chaotycznych i zwykle pozbawionych kontekstu wizji bliskiej i dalekiej przyszłości. Dodatkowo wywołuje efekt czaru Wróżba na I poziomie.



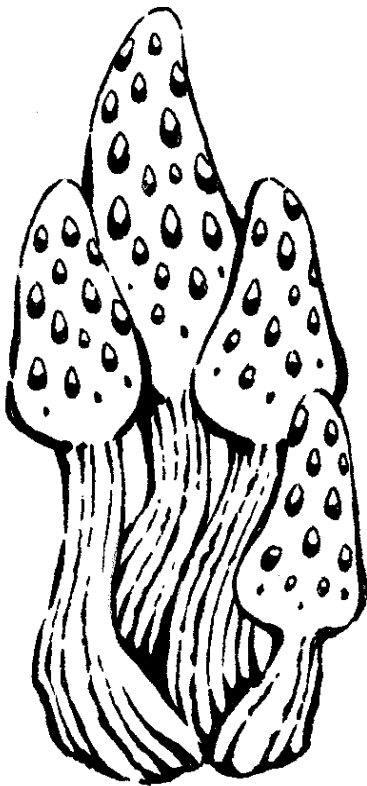
25 Każdy z owocników pozwala na jednorazowe rzucenie zaklęcia Głos Grzybni. Nadal musisz zdać test. Nie musisz wydawać przy tym punktów many, ale nie możesz użyć składników.

26 Owocniki są silnie bioluminescencyjne, odpowiednio zebrane i utrzymywane przy życiu dają wystarczająco światła, by używać ich zamiast pochodni.

31 Grzyb ma właściwości lecznicze – po spożyciu odzyskujesz 1k4 PŻ.

32 Grzyby te są przysmakami legendarnej bestii, Króla Dzików.

33 Ze względu na rozmiary i wytrzymałość zbliżoną do twardego drewna, grzyb ten można traktować jako zwyczajną broń obuchową.



34 Grzyb pozwala otworzyć się na nie-spożytkowane wcześniej pokłady energii magicznej – po spożyciu odnów 1k4 punktów many.

35 Możesz spożyć go w ramach swojej akcji przy odpoczynku. Wysyła ci w wyjątkowo dziwną i intensywną duchową podróż. Wyniesiona z niej (wątpliwa) mądrość przekłada się na prawdziwe doświadczenie. Postać zyskuje 1k100 PD i regularnie zaczyna powtarzać opowieści o tym, co zobaczyła po zjedzeniu grzyba.

36 Twardy kapelusz tego grzyba może posłużyć jako zaimprovizowany element pancerza dodający 1PP i zajmujący 1 miejsce w plecaku. Po uszkodzeniu nie da się go naprawić.

41 Grzyb jest składnikiem alchemicznym, rzuć na tabelę grzybnych składników alchemicznych.

42 Grzyb ma właściwości magiczne i może zostać użyty jako komponent zaklęcia.

43 Zmiażdżonego owocnika grzyba można użyć do automatycznego uleczenia rany w ramach akcji lochowej.

44 Grzyb ma właściwości lecznicze. Po spożyciu go w trakcie odpoczynku możesz wykonać test sprawności (Alchemia) o stopniu trudności równym ST rany, aby ją uleczyć.

45 To wyjątkowo cenny gatunek grzyba. Możesz sprzedać go w mieście za k66 sz lub wykorzystać przy ucieczce jak kość k6.

46 Grzyb jest bardzo rzadko spotykany, niesamowicie piękny oraz cenny niczym kamień szlachetny, niektórzy złotnicy oprawiają go nawet w drogocenne kruszce – wymień go natychmiast na kość skarbu k12.

51 Grzyb nagina prawdopodobieństwo, pozwala przetrząść jeden dowolny rzut, pod warunkiem, że wymyślisz jaki niesamowity zbieg okoliczności doprowadził do zmiany przebiegu wydarzeń. Twoja postać ma wspomnienia alternatywnej wersji wydarzeń, jaka miałyby miejsce przy oryginalnym wyniku rzutu.

52 Owocniki tego grzyba rosną w skupiskach po 1k4+1 okazów. Są one w stanie rozbudzić uśpione psioniczne zdolności wszystkich osób. Osoby, które spożyją jednocześnie owocniki z tego samego skupiska, wytwarzają wspólną psychiczną więź. Działanie więzi jest podobne do czaru Telepatia, działającego jednak w obu/wszystkich kierunkach. Rzuć 1k6, żeby sprawdzić, któremu poziomowi zaklęcia będzie ona odpowiadała: 1 – 2 I, 2 – 4 II, 5 – 6 III.

53 Po zjedzeniu tego grzyba nabierasz na godzinę jego cech fizycznych przy zachowaniu swojego oryginalnego rozmiaru oraz ograniczonej zdolności ruchu – działanie podobne jak czaru Petryfikacja na I poziomie, z tym że wyglądasz jak wielki grzyb z rączkami i nóżkami.

54 Ten gatunek grzyba pozostaje w szczególnej symbiozie z drzewami, dzięki czemu jego spożycie umożliwia komunikację z nimi. Jest szczególnie ceniony przez druidów.

55 Doceniany przez gladiatorów oraz osoby biorące udział we wszelkiej maści szrankach i turniejach rycerskich – na godzinę zwiększa Siłę o 1k4, po której upływie bonus zamienia się na karę 1k4 na kolejne dwie godziny.

56 Czyni cię najpierw Szybkim, a potem Wściekłym. Na godzinę otrzymujesz ułatwienie do wszystkich testów Szybkości, a na następną – utrudnienie.

61 Zauważalnie, lecz krótkotrwale wzmacnia koncentrację. Dodaj bonus 1k4 do jednego testu Sprawności.

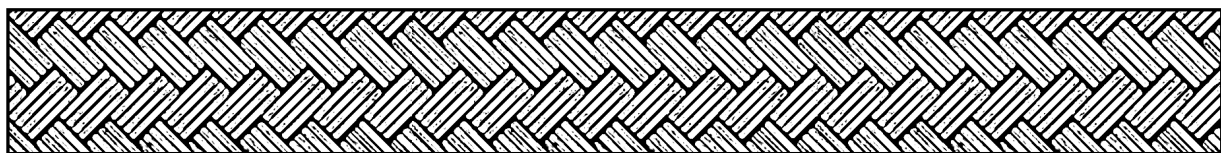
62 Pozwala ci nie tylko otworzyć swoje trzecie oko, lecz także od razu wykorzystać je do chwilowego spojrzenia na wybrany przez ciebie fragment czasoprzestrzeni, ignorując prawa wszechświata.

63 Dziwacznie krystaliczna struktura owocników tego grzyba wydaje kojące dźwięki przy nawet najlżejszym uderzeniu.

64 Grzyb jest silnie trujący. Spożycie go natychmiastowo zabija dowolną istotę o liczbie PŻ mniejszej niż 20.

65 Twoja skóra zaczyna świecić zielonkawym światłem na 1k8 rund – nie ukryjesz się w ciemnościach, ale też reszta drużyny może użyć cię jako żywego źródła światła odpowiadającego jasnością pochodni.

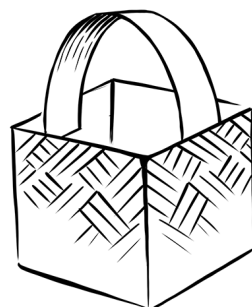
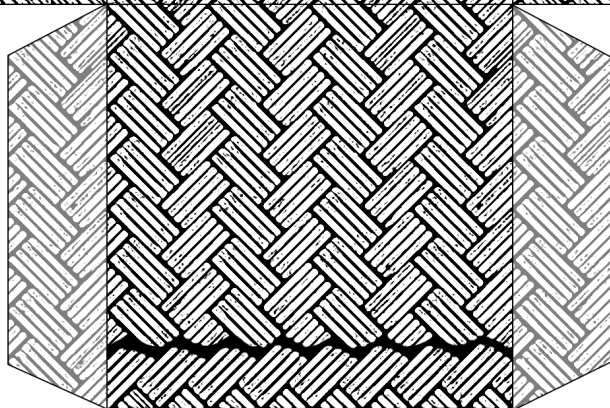
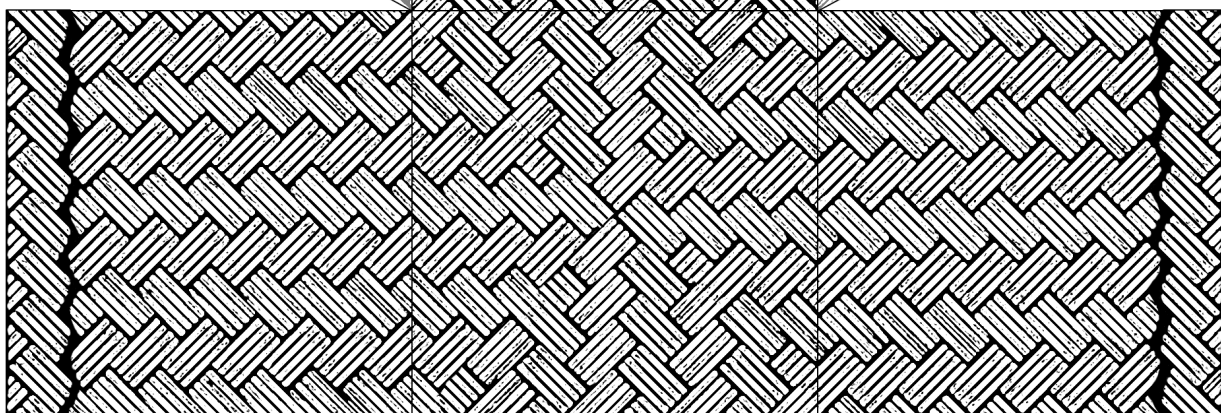
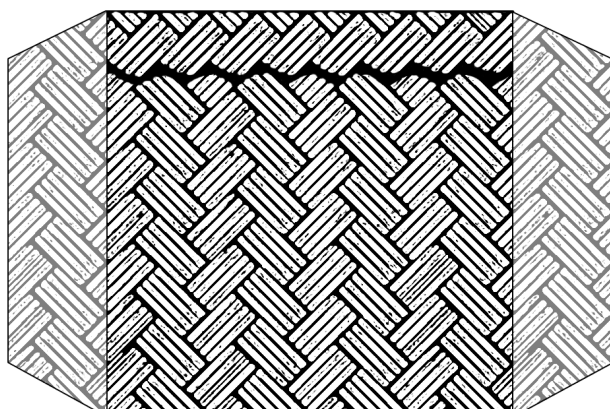
66 Poznajesz zaklęcie Głos Grzybni (czy tego chcesz, czy nie).



KOSZYCZEK
NA GRZYBY

(KOSTKI)

TUTAJ
KLEIĆ



GRZYBY JAKO SKŁADNIKI ALCHEMICZNE

Kość skarbu k66 może zostać wykorzystana w trakcie warzenia eliksiru w taki sam sposób jak komponent, aby eliksir zyskał jeden z następujących efektów.

1 Obniża trudność rzucenia dowolnego zaklęcia o 1 stopień.

2 Potęguje działanie innego składnika alchemicznego w sposób identyczny, jakby został użyty dwa razy do uwarzenia eliksiru.

3 Ten grzyb to prawdziwak, a uwarzony z niego dekokt działa jak serum prawdy. Postać, która go spożyje, przez najbliższą godzinę nie jest w stanie skłamać.

4 Elixir nabiera smaku oraz zapachu najlepszej zupy grzybowej świata. Żaden potwór nie oprze się pokusie spożycia go.

5 Wypicie mikstury zwiększa atrybut Magia o 1, lecz jednocześnie zmniejsza o 1 Sprawność. Efekt ten trwa godzinę.

6 Dodanie tego grzyba do mikstury zmienia działanie pozostałych składników na odwrotne. Jako cała grupa ustalcie, co to może znaczyć dla każdego z eliksirów.

GŁOS GRZYBNI

Głosu Grzybni nie znajdziecie w żadnej księdze zaklęć. Nie da się go ubrać w słowa ani okiełznać za pomocą mistycznych symboli. Jego treść została bowiem napisana w języku starszym od wszelkich alfabetów, zarówno tych zwyczajnych, jak i magicznych. Za jego zrozumienie odpo-

wiada pierwotna i dzika intuicja, jaką posiadają wszystkie żywe istoty.

Do rzucania Głosu nie potrzeba żadnego tomu. Tak długo, jak postać ma w nim biegłość, pozostaje on w głębi jej umysłu.

POZIOM 1 Jesteś w stanie połączyć swoje zmysły z Grzybnią i wyczuwać przez nią teren, na którym się rozciąga. Poznajesz podstawowe informacje na temat pobliskiego otoczenia oraz przebywających w nim istot.

POZIOM 2 Grzybnia odpowie na twoje pytania o przeszłe i obecne wydarzenia. Niestety robi to z punktu widzenia grzyba, co pozostawia wiele do interpretacji.

POZIOM 3 Przywołujesz Gorliwą Gromadę Grzybiaków, które mogą wypełniać proste polecenia. Nie wiedzą, czym jest strach i zmęczenie. Można je zniszczyć, ale nie da się ich zabić – przynajmniej z ich perspektywy.

EKSPERTYZA: Nawet porażka w grzybobraniu skutkuje kością skarbu k66, a sukces aż dwiema!

Postać może poznać Głos Grzybni:

- jedząc odpowiedniego grzyba,
- zasypiając w magicznym kręgu grzybów,
- umierając i zostając wskrzeszoną na terenie Grzybni,
- od Fungusa Magusa, ale ten musi być w odpowiednim nastroju, żeby podzielić się wiedzą,
- nosząc Koszyk Grzybiarza jako czapkę przez tydzień bez przerwy.

GRZYBOWE PUŁAPKI

1 Skupisko jadowitych grzybów. Grzyb nie jest trujący, a jadowity, tzn. jego owocniki uzbrojone są w malutkie, ociekające jadem ząbki. Jedno ukąszenie może sparaliżować najwyżej gryzonia, grzyby mają jednak tendencję do rośnięcia w dużych skupiskach.

2 Śluz wydzielany przez te grzyby, bardzo śliski i spływa na ziemię, formując trudne do wypatrzenia kałuże.

3 Grzyby te wydzielają lepką i mocno brudzącą substancję.

4 Zarodniki tej purchawki mają silnie usypiające właściwości.

5 Grzyby tego gatunku mają magiczny system obronny: w momencie, kiedy ktoś miałby na nie nadepnąć, zostaje wyrzucony w górę z dużą prędkością.

6 Zarodniki tych grzybów wywołują przerażające omamy u każdej istoty, która się ich nawdycha.

KOSZYK GRZYBIARZA

Jeśli ten magiczny wiklinowy koszyk znajduje się w posiadaniu osoby o prawdziwym Duchu Grzybiarza, zagina rzeczywistość i pozwala nosić ze sobą dowolną ilość grzybów i produktów grzybopochodnych. Sam w sobie zajmuje jedno miejsce w ekwipunku.

Gracze mogą wejść w jego posiadanie na trzy sposoby:

- imponując Grzybom i pokazując im Ducha Grzybiarza,
- wyrzucając 66 na kości skarbów k100,
- odbierając go Pradawnemu Grzybiarzowi.



GRZYBOWE ZAHACZKI

1 Lokalna karczma specjalizuje się w daniach z grzybów. Ostatnio wielu okolicznych grzybiarzy zniknęło w niewyjaśnionych okolicznościach, co spowodowało niedobór składników. Właściciel knajpy skupuje smaczne okazy grzybów w korzystnych cenach, a także oferuje nagrodę dla śmiałków, którzy rozwiążą tajemnicę zaginięć.

2 Mistrzynie kuchni z wielkimi ambicjami chce przyrządzić danie z rzadko spotykanego gatunku owianego złą sławą – owe grzyby rosną tylko na truchłach ludzi, którzy zmarli w tragicznych okolicznościach. O czym mało kto wie, trupy te rzadko kiedy leżą spokojnie, gdy ktoś chce zebrać ich grzyby.

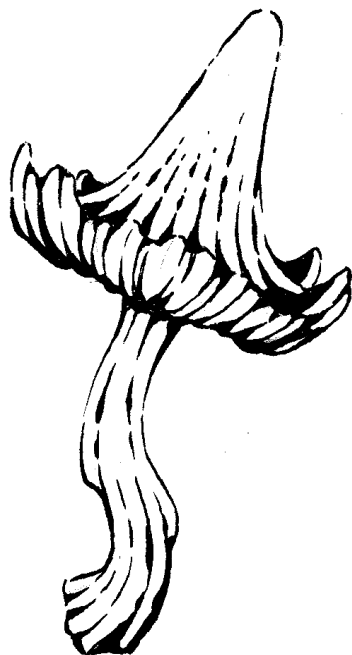
3 Znana możnowładczyni ma problem z grzybami, które załęgły się na ścianach pałacu. Na nieszczęście grzyby te rozżuchwały się – kradnąc niewielkie przedmioty, jedzenie, a ostatnio nawet zwierzęta hodowlane. Ich najnowszą ofiarą stał się podczasz. Wszystko wskazuje na to, że został zaciągnięty do zapomnianych podziemnych korytarzy pod zamkiem, gdzie oddziaływanie grzybów jest najsilniejsze.

4 Lokalni drwale i smolarze opowiadają mrozące krew w żyłach historie o krwiożerczych hubach. Pewien mag jest zainteresowany ich występowaniem i zapłaci w złocie lub rzadkich gatunkach drewna za dostarczenie żywych okazów. Poza nagrodami materialnymi jest również skłonny podzielić się swoją wiedzą.

5 Okoliczni mieszkańcy twierdzą, że w lokalnym wzgórzu jest głęboka pieczara. W jej wnętrzu rosną gatunki grzybów niewidziane nigdzie indziej.

Wśród miejscowych krąży również historia o mieszkańcu kompleksu jaskiń, dziwacznej pustelniczce, którą pamiętają z dzieciństwa. Podobno ktoś ją znowu widział pomimo tego, że wedle wszelkiej wiedzy powinna już być dawno martwa. Pewien kupiec dobrze zapłaci każdemu, kto wyjaśni przyczynę jej długowieczności, a jeszcze lepiej – komuś, kto będzie w stanie tę długowieczność sprzedać.

6 Lokalną społeczność nęka ostatnio gigantyczna człekopodobna istota, która rozdeptuje ich plony. Nikt nie wie, że oszalała ze względu na plemię maleńkich grzybów ciągle atakujących jej wielgachne stopy. Odda wiele śmiałkom, którzy rozwiążą jej problem.



PRZECIWNICY

FUNGUS MAGUS

SW: 19 PŻ: 66 PP: 0 Ruch: 3 PD: 600

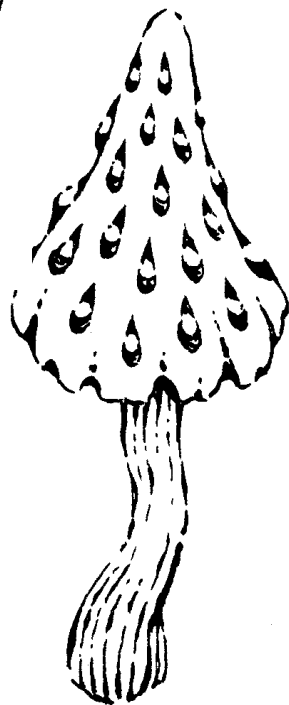
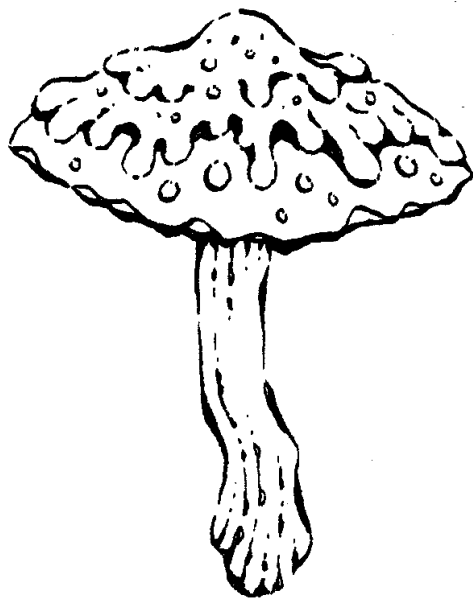
NIBYNÓŻKI - ATAK/OBRONA (8)

ZABÓJCZE ZARODNIKI - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 4+. Fungus Magus rozsiewa w powietrzu chmurę zarodników. Każda postać, która się ich nawdycha, otrzymuje specjalną ranę. Jeżeli postać umrze z tą raną lub w wyniku jej otrzymania, po 24 godzinach z jej ciała wyrośnie grzybiak.

HIPNOTYZUJĄCE ZARODNIKI - AKCJA SPECJALNA, ODNOWA: 4+. Fungus Magus rozsiewa w powietrzu chmurę zarodników. Każda postać, która się ich nawdycha, zostaje zahipnotyzowana i musi wykonać polecenie Fungus Magusa przez k6 tur.

CZARY - FUNGUS MAGUS ZNA CZARY: Iluzja, Uzdrawienie, Teleportacja, Chronomancja, Polimorfia oraz Głos Grzybni. W trakcie jednego dnia jest w stanie rzucić 6 czarów 1. poziomu, 5 czarów 2. poziomu i 3 czary 3. poziomu. Efekty czarów zakładają wartość atrybutu magia na poziomie 6.

WIECZNY - Fungus Magus nie może zostać zabity, przynajmniej nie w ludzkim rozumieniu tego słowa. Pokonany znika, lecz jeszcze powróci!



FUNGUSA MAGUSA natura dwoista

Potęga czarta, magia nieczysta

Czy to rytualista o dwóch obliczach

Czy dusza licza w ciałach, których nie zliczę?

Czy to mag grzybów, czy grzybny mag?

Nie wiem, a każdego, kto wie, trafił szlag

Strzeżcie się więc MAGUSA FUNGUSA

Co zmienić Cię może w swojego sługusa

