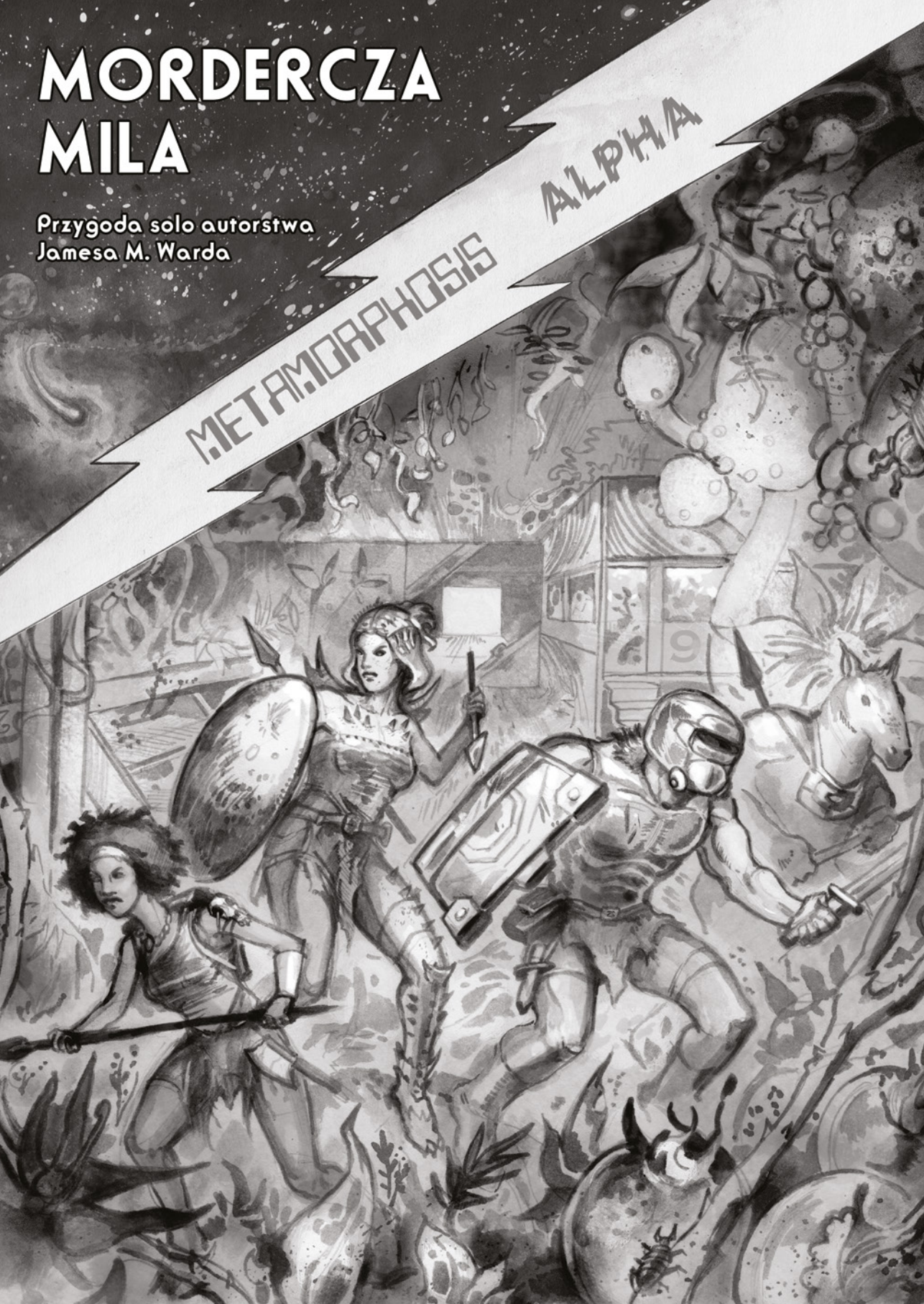


# MORDERCZA MILA

Przygoda solo autorstwa  
Jamesa M. Warda

METAMORPHOSIS

ALPHA



# METAMORPHOSIS ALPHA

## MORDERCZA MILA

PRZYGODA SOLO  
JAMES M. WARD

*Do zabawy potrzebny jest podręcznik  
z zasadami gry fabularnej METAMORPHOSIS ALPHA.*

### Wersja oryginalna:

**Autor:** James M. Ward / **Redaktor:** Jeff Erwin / **DTP:** Joseph Goodman /  
**Ilustracja na okładce:** Doug Kovacs / **Ilustracje:** Stefan Poag

**Strona internetowa wydawcy:** [www.goodman-games.com](http://www.goodman-games.com)

**Oficjalna strona gry:** [www.metamorphosisalpha.net](http://www.metamorphosisalpha.net)

### Wydanie polskie:

**Przekład:** Marcin Segit / **Redakcja:** Nikola Adamus, Gabriela Zielińska /

**DTP:** Adrian Sprysak / **Pomoc:** Witold Krawczyk, Kordian Krawczyk /

**Wydawca:** Gindie Jacek Gołębiowski, ul. Szlak 26/2, 31-153 Kraków

**Strona internetowa polskiej edycji:** [www.k6trolli.pl](http://www.k6trolli.pl)

### ISBN:

978-83-64805-69-1 (wersja drukowana)

978-83-64805-70-7 (wersja elektroniczna)

**Autorem gry METAMORPHOSIS ALPHA jest James. M. Ward.**

© Copyright 2014 Goodman Games

© Copyright for Polish edition 2017 Wydawnictwo Gindie

Zarejestrowanego znaku towarowego METAMORPHOSIS ALPHA  
użyto za zgodą Jamesa M. Warda.



k6 trolli

## WPROWADZENIE DLA MISTRZA GRY

**N**igdy wcześniej nie napisałem do METAMORPHOSIS ALPHA takiej przygody jak *Mordercza mila*. Jest niezwykła, ponieważ możesz zagrać w nią solo. Potrzebujesz jedynie silnego bohatera. Zwracaj też baczną uwagę na pojawiające się w tekście odsyłacze liczbowe. Gdy już przetestujesz tę przygodę samemu, możesz poprowadzić ją swoim znajomym.

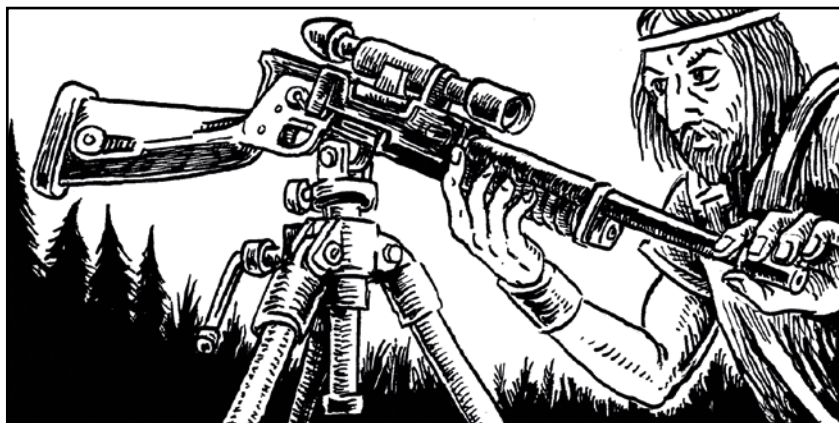
Oryginalnie *Mordercza mila* została pomyślana jako wprowadzenie do czwartego wydania METAMORPHOSIS ALPHA, lecz bez przeszkód można ją rozegrać wedle zasad pierwszej edycji gry. W owym czwartym wydaniu MA przedstawiłem historię okrętu gwiazdowego, który zderzył się z niewidzialną asteroidą pełną grzybów i krystalicznych form życia. Temu pomysłowi brakowało jednak opisu pierwszego kontaktu mieszkańców „Wardena” z obcymi istotami. O tym właśnie jest ta przygoda. Weź zatem dowolne postacie, czy to nieskażonych ludzi, czy też androidy bądź roboty, i umieść je w niewielkiej dolinie, w pobliżu miejsca, gdzie w kadłubie okrętu pojawiła się nowa wyrwa.

## WPROWADZENIE DLA GRACZA

**C**ały świat drży w posadach. Nikt nie wie, dlaczego tak się dzieje. Przez kolejne tygodnie jedynym tematem rozmów są wstrząsy i nagłe zmiany, jakie zaszły na okręcie. Po pokładach wędrują nowe, mordercze rośliny. Intensywne poszukiwania pozwalają odkryć rozległe zmiany, jakie zaszły na obszarze zalesionej niegdyś doliny. Porastają ją teraz wielkie grzyby, wyższe niż rosnące tam wcześniej drzewa. Ponadto wszędzie plenią się zabójcze rośliny. Postanowiliście sprawdzić, co się za tym wszystkim kryje. Zabierasz z wioski najlepszy ekwipunek i zwołujesz swoich zaufanych przyjaciół. Już czas, by zbadać tę dziwną, długą na milę (1,6 km) dolinę i odkryć przyczynę zmian. To przecież nic trudnego, prawda?

Jeżeli nie masz swojej postaci, wybierz jedną z dwóch zamieszczonych na końcu tej broszurki. Użyj strony z opisem bohatera do śledzenia utraty punktów żywotności oraz sprawdzania innych cech, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Uwaga: Jeśli zrządzeniem losu twoja postać odniesie zbyt poważne rany, by kontynuować podróż, przejdź na koniec przygody i przeczytaj ustęp BRUTALNY FINAŁ.



---

## 1: KARABINY ENERGETYCZNE

U wejścia do doliny znajdujesz trzy sztuki zaawansowanej technicznie broni gotowej do strzału.

Nigdy wcześniej nie widziałeś takiego sprzętu. Karabiny spoczywają na trójnogach, muszą zatem być ciężką i potężną bronią. Jakieś 90 metrów od nich, patrząc w kierunku doliny, dostrzegasz wypalone miejsca. Podejrzewasz, że są to ślady strzałów.

Czy poświęcasz czas, aby poznać działanie karabinów? Ruszasz dalej ścieżką w głąb doliny? A może schodzisz ze szlaku w nadziei, że w ten sposób ominiesz większość pułapek?

Chcesz poznać działanie broni – **przejdź do 2.**

Zostawiasz karabiny i idziesz ścieżką - **przejdź do 3.**

Schodzisz ze szlaku i przedzieraszą się przez grzybową gęstwinię – **przejdź do 4.**

---

## 2: POZNAJESZ DZIAŁANIE KARABINÓW ENERGETYCZNYCH

Postanawiasz wystrzelić z karabinu. Broń jest ciężka i nieporęczna. Majstrując przy niej, w 80% przypadków poznasz jej działanie, a w pozostałych 20% trafisz kogoś z drużyny – przetestuj to w dowolny sposób. Dwukrotne wystrzelenie z broni przywabia tęczowe otoczaki.

.....

### TĘCZOWE OTOCZAKI

**Wygląd:** Istoty mają kulisty kształt, są wielkości pięści i mieniają się wszystkimi kolorami tęczy. Pojawiają się w grupach po 10 sztuk. Toczą się, odbijają od podłoża i wyskakują w powietrze w stronę ofiar.

**Zachowanie:** Te niesamowicie twarde kule grzybni zniszczą wszystko, co ma na sobie ślady energii wydzielanej przez karabiny. Przyciągane przez tę właśnie energię zaatakują zarówno broń, jak i strzelców. Jeżeli bohaterowie wezmą nogi za pas, otoczaki rozbiją na kawałki te karabiny, z których wystrzelono, pozostawiając nieużywaną broń w spokoju.

**Typowa liczebność:** 10

**Klasa pancerza:** 3

**Ruch:** 15

**Kostki żywotności:** 2k6

**Obrażenia:** Atakują co trzecią turę walki, zadając 1k4 obrażeń.

.....

Jeżeli udało wam się poznać działanie karabinów, możecie zabrać je do doliny i użyć do obrony. Broń zadaje 20 punktów obrażeń. Ogniwo wodorowe wystarczy na cztery strzały.

Tęczowe otoczaki stanowią poważne zagrożenie. Po kilku turach walki drużyna może dokonać nowego wyboru. Aby jednak zabrać broń, trzeba najpierw pokonać napastników.

Jeżeli zginiesz podczas walki, przejdź na koniec broszurki i przeczytaj ustęp BRUTALNY FINAŁ.

Jeżeli drużyna przeżyje, może zdecydować, aby:

Zostawić karabiny i ruszyć ścieżką – **przejdź do 3.**

Zejsć ze szlaku i przedrzeć się przez grzybową gęstwinię – **przejdź do 4.**