

CHOWAŃCOWY MOTHERSHIP

ZBIÓR PRAC KONKURSOWYCH

CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO-EDUKACYJNE

SZCZECIN 2021



WSTĘP: Chowańce

AUTORZY PRAC ALFABETYCZNIE: Michalina Floryszczak, Mateusz Freidenberg, Dominik Świtlik

SKŁAD: Agnieszka Szydłowska (Stowarzyszenie Chowaniec)

GRAFIKA NA OKŁADCE: Wikipedia Commons

INFORMACJA O LICENCJI:



Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>



Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów - Miasto Szczecin oraz Fundacja Sektor 3 nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Erpegowe konkursy były możliwe dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Sektor 3 Szczecin, który przyznał Stowarzyszeniu Chowaniec Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.





SPIS TREŚCI

Słowem wstępu	4
Marcyś Pogromca aka Pożeracz dusz	
I miejsce – Mateusz Freidenberg	5
Holly „Chlebek” Bready	
II miejsce – Michalina Floryszczak	7
Komondor Drogon Wyzwoliciel	
III miejsce – Dominik Świtlik	9





SŁOWEM WSTĘPU

Mamy przyjemność zaprezentować Wam prace laureatów konkursu „Chowańcowy Mothership”, w którym do wygrania były podręczniki związane z „Mothership RPG”, wydane w Polsce przez Black Monk Games. Konkurs miał na celu promocję wspomnianego systemu oraz dostarczenie inspiracji i pomysłów dla Mistrzów Gry, chcących wykorzystać w tym świecie niebanalną postać Najemnika.

Zadaniem konkursowym było stworzenie i opisanie Najemnika. Stworzony przez Uczestników konkursu Najemnik nie musiał być człowiekiem, mógł być androidem, a nawet jakąś teoretycznie ucywilizowaną niehumanoidalną formą życia. Pozwoliliśmy Uczestnikom ponieść się wyobraźni. Przecież każdy za pieniądze, tj. kredyty, może wyciągnąć do nas pomocną dłoń lub mackę, lub protezę, lub łapę, lub cokolwiek innego chwytanego...

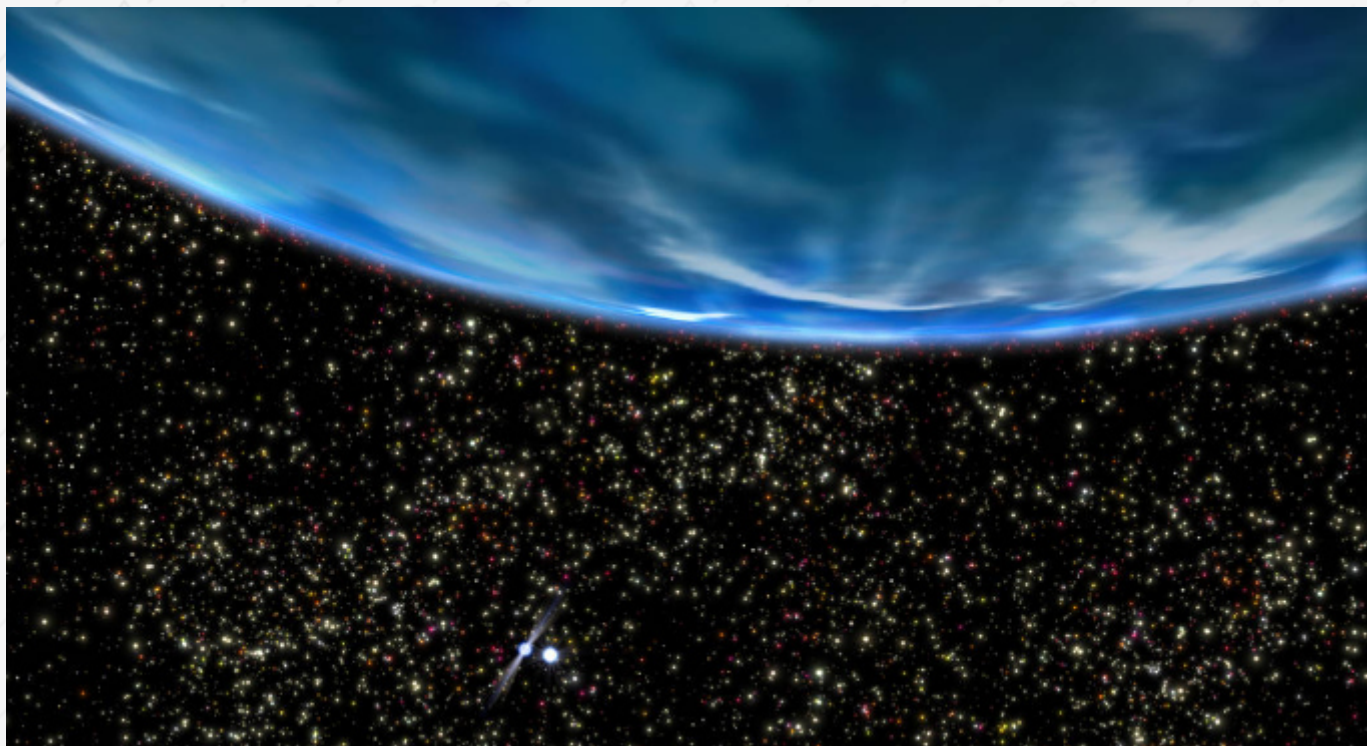
Z radością prezentujemy trzy najciekawsze i najbardziej inspirujące prace.

Konkurs „Chowańcowy Mothership” był możliwy dzięki ogromnemu i cennemu wsparciu Centrum Wspierania Organizacji Pozarządowych Sektor 3 Szczecin, który przyznał nam Bon NGO, współfinansowany ze środków Szczecin Floating Garden.

Ważne linki:

- › „[Mothership RPG](#)” w sklepie Black Monk Games
- › Oficjalna strona „[Mothership RPG](#)”





Źródło: Wikipedia Commons

MARCYŚ POGROMCA AKA POŻERACZ DUSZ

I MIEJSCE – MATEUSZ FREIDENBERG

PROFESJA: Ekspert do spraw morderstw praktycznych

MÓJ WYGLĄD: Jestem typowym przedstawicielem rasy Caerulem, mam sino-fioletowy wysuszony kolor skóry. Z innych cech mego zacnego wyglądu, tak jak każdy szanujący się przedstawiciel mej rasy, jestem, jak wy to mówicie, anorektycznie szczupły oraz, oczywiście, przewyższam was nie tylko pod względem umiejętności, lecz również wzrostem. Jeśli będziecie chcieli mnie rozróżnić w tłumie, to na pewno będę miał na sobie czarne szaty ze srebrnymi ozdobami.

DLACZEGO JA? Jestem mistrzem w swoim fachu, żadna z moich ofiar mi nie umknęła. Cechuję się precyzją działania i zdolnością szybkiego reagowania. W odróżnieniu od swoich rodaków likwiduję moje cele w bardziej wyrafinowany sposób, ponieważ za pomocą moich psionicznych mocy wpływam na oponenta, doprowadzając go do utraty zmysłów i to już zależy od klienta czy zostanie waszym pokornym sługą, czy ma popełnić samobójstwo.

MOJA RASA: Rasa Caerulem pochodzi z dalekiego systemu gwiazdnego, zaś swoją nazwę





zawdzięcza od fioletowego, wręcz sinego koloru skóry. Ma rasa również cechuje się dużymi zdolnościami psionicznymi oraz skrajnym okrucieństwem. Dlatego jesteśmy znani ze szkolenia najlepszych psionicznych zabójców. Wynajęcie mnie na pewno nie będzie błędem.

MOJA PRZESZŁOŚĆ: Jakby moje wcześniejsze opisy was nie zachęciły, to opiszę wam me wcześniejsze wyczyny. By wam zaoszczędzić czasu zacznę od największego mojego sukcesu, mianowicie od obłąkania senatora z planety sektora C-103. Słyszeliście o tym? Tak, ja za tym stoję! Dlatego również polecam się do obalania rządów. Będąc nieskromnym przyznam się, że to moja specjalność. Zaś co do moich początków, oczywiście, że przeszedłem szkolenie na swojej planecie. Jednak teraz przez kłótnię z Radą Starszych, wydano mnie z mej rodzinnej planety. Postawiono mi zarzuty o nie wykonywanie swej powinności jako zabójca, gdyż nie stosowałem ich barbarzyńskich metod mordowania świetlnymi ostrzami, zamiast tego stosowałem swoje wyżej wymienione metody. Po tych zarzutach uznałem, że nie mogę tego tak zostawić, dlatego każdego członka z rady doprowadziłem do szaleństwa, a na koniec pozbawiłem ich życia.

CECHY „WYJĄTKOWE”: Pewnie wyobrażacie sobie, iż posiadam piękny dominujący niski głos, niestety los nie obdarzył mnie tym szczęściem - mianowicie mówię falsetem.

DO CZEGO DĄŻĘ?: Mam wrażenie, że to oczywiste - do zdobycia pieniędzy, jednak one nie są dla mnie najważniejsze, zawsze dążę, jeśli to możliwe, do obalenia władców lub rządów.

SPRZĘTY: W moje podstawowe wyposażenie wchodzi, oczywiście, świetlne ostrza, z których korzystam w ostateczności. Towarzyszy mi również mój roboci towarzysz B-88 (w skrócie Boo), zazwyczaj to on za mnie prowadzi rozmowy z klientami - niestety mój głos wytrąca z powagi całą atmosferę. Mogę również zaręczyć, iż B-88 doskonale sprawdza się jako robot zabójca bądź mechanik.





Źródło: Wikipedia Commons

HOLLY „CHLEBEK” BREADY

II MIEJSCE – MICHALINA FLORYSZCZAK

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY: Chlebek jest olbrzymią, ciastowatą, jasnożółtą masą, mogącą formować się bez ograniczeń wedle własnych chęci, a przede wszystkim potrzeb i wymagań sytuacji. Zapach Holly przywodzi zapach chleba, jaki unosi się nad piekarniami w okolicach czwartej nad ranem. Powód ten był przyczyną dla nadanej jej ksywy - Chlebek, jednakże nikt nigdy nie odważył się spytać lub skonsumować jej ciała, by ocenić na pewno, czy Chlebek jest wytworem z ciasta chlebowego. Co prawda jest ona krucha i w każdej chwili może rozpaść się na malutkie kawałeczki, ale dzięki temu z łatwością może zmniejszyć swój rozmiar, zbijając się w pozbawioną powietrza kulę. Po chwili może stać się całkowicie uformowanym, miękkim kształtem o twardej, brązowej powłoce. Po utracie jakiegokolwiek kończyny Holly musi po prostu spędzić chwilę w ciepłym pomieszczeniu, opatulona ścierką, a także wypić mocne, drożdżowe piwo, by zregenerować się całkowicie.





HISTORIA: Chlebek jest wytworem szalonego naukowca - Profesora Baker'a, który od wielu lat próbował stworzyć samodzielne życie. Kiedy wreszcie mu się udało, postanowił uczcić to piwem, którego, poniesiony euforią, skonsumował stanowczo zbyt dużo, co w efekcie doprowadziło go do śmierci. Chlebek, która ledwo co pojawiła się na świecie, leżała pod ścierką i obserwowała świat, uczyła się samodzielnie i powoli zmieniać kształt, nabierając i wypuszczając powietrze. Po wielu latach spokojnego leżenia w opuszczonym laboratorium była ona gotowa do samodzielnego życia. Szybko okazało się, że jej umiejętności bardzo się przydają i zaczęła zarabiać na życie z pomagania ludziom w przeróżnych zadaniach. Odnalazła się doskonale w roli najemnika od najbrudniejszych prac, ponieważ jej zdolności regeneracyjne sprawiały, że nie bała się właściwie niczego. No... poza ciemnością i ogniem. Jedynie widok ogniska, pieca lub wnętrza pustego kufra przyprawiają ją o dreszcze, dosłownie paralizując na skrawek sekundy, zanim uprzytomni sobie, że woli uciekać, niż stać w pobliżu źródła swoich obaw.

CEL: Chlebek chce po prostu być akceptowana za to kim jest. Realizuje się, pomagając ludziom w roli najemnika. Wynagrodzenie jest dla niej wyrazem uznania i akceptacji. Czuje się zaszczycona, kiedy pracodawca wybiera jej usługi - tak jakby doceniając jej zdolności ponad innych, rywalizujących o stanowisko najemników.

WYPOSAŻENIE: Chlebek zawsze ma ze sobą duży kawałek jasnej, bawełnianej ścierki w kratkę oraz saszetkę drożdży piwnych. Umożliwia jej to w każdej chwili przyspieszyć swoją regenerację. W walce, do której jest najczęściej wynajmowana, posługuje się bronią palną. Preferuje korzystanie z rewolweru





Źródło: Wikipedia Commons

KOMONDOR DROGON WYZWOLICIEL

III MIEJSCE – DOMINIK ŚWITLIK

WYGLĄD: Drogon jest Jaszczuroczłekiem. Konkretnie Waranem z Komodo. Ma świetny zmysł węchu, a także jest bardzo silny i szybki. Jest niezwykle szeroki w barkach i wysoki na dwa metry. Jego ciało pokryte jest naturalną, łuskową zbroją. Ma wielki masywny ogon, którego używa też w walce. Nosi ćwiekowany kombinezon, a na kosmicznym hełmie ma rogi.

KIM JEST: Wyklął się na statku handlarzy niewolników (przy grzejniku*) bez wiedzy załogi i bez rodziców. Nie ma pojęcia, skąd wzięło się tam jego jajo. Dopóki nie urosł na tyle, żeby nie mógł poruszać się wentylacją statku, ukrywał się przed załogantami. W końcu jednak musiał się ujawnić. Postanowił wybić całą załogę i przejąć statek. Przygotowywał się do tego przez wiele dni. Z obserwacji wiedział, kim są załoganci i za pomocą wrodzonego instynktu sprawiedliwości uznał ich za złe istoty. Poza tym zobaczył, jak używać broni i sterować statkiem. Podczas jednego ze startów statku wyszedł z wentylacji, zabił jednego z załogantów, zabrał mu wyposażenie i szybko, niemalże w szale, zniszczył resztę załogi. Uwolnił niewolników i rozpoczął swoją karierę jako łowca handlarzy niewolników. Stąd jego przydomek „Wyzwoliciel”. Sprzedał wielki statek, kupił sobie mniejszy i lata po kosmicznym świecie, łapiąc przestępców i pomagając uciśnionym.

CZYM WALCZY: Po pierwsze jest duży i bardzo silny. Ma ogromną siłę ucisku szczęki, truciznę w zębach i potężny ogon. Świetnie posługuje się tasakami. Poza tym ma dwa shotguny (nazywają się Beasty i Brutal), których używa jednocześnie w obu rękach.





JAKI JEST: Jest silny psychicznie, ma w sobie dużo energii, jest wybuchowy i brutalny. Potrafi czerpać frajdę ze wszystkiego, co robi. Bardzo głośno mówi, ale potrafi też być cicho. Ma dobre serce i niezwykle silne poczucie sprawiedliwości. Choć mogłoby się wydawać inaczej, naprawdę jest marzycielem i romantykiem (siedzenie latami w wentylacji trochę na niego podziałało). Nikt nigdy nie traktował go z czułością, dlatego też, kiedy tylko ktoś jest dla niego miły i czuły, bardzo szybko się otwiera i zaczyna dużo o sobie mówić.

PROBLEMY: Ma na karku organizację zrzeszającą handlarzy niewolników.

JAKIE SĄ JEGO CELE: Uwolnić jak najwięcej niewolników i znaleźć rodziców. Marzy też o tym, żeby na starość osiąść na jakiejś tropikalnej planecie i założyć rodzinę (odkłada na to pieniądze).

Agon nie pracuje sam. Pomagają mu Gecko i Armadillo. Obaj są jednymi z uratowanych niewolników.

GECKO jest czarnym Gekonem Lamparcim. Jest niski, szybki i zwinny. Walczy nożami i uwielbia strzelać z karabinków typu Uzi. Z charakteru jest nadpobudliwy i zwariowany. Dużo gada i wszędzie go pełno. Niektórzy mówią na niego Kamikadze. Uwielbia przekąski (zawsze ma jakieś pod ręką) i zawsze zajada się nimi w stresujących sytuacjach.

ARMADILLO jest szyszkowcem małym. Jest szczupły i średniego wzrostu. Nie ma zbyt wiele siły. Nadrabia to inteligencją, szybko łapie i jest bardzo wytrzymały, zarówno psychicznie jak i fizycznie - jego skóra, pomijając brzuch, jest zbudowana z wyjątkowo twardych łusek. Jest znakomitym snajperem, a swoją snajperkę nazywa Girdled** (jest niezwykle smukłą bronią). Z charakteru jest cichy, zawistny i strachliwy (stara się ukrywać swój strach). W sytuacjach szczególnie zagrażających jego życiu, instynktownie zwija się w kulkę, a kiedy się stresuje, gryzie końcówkę swojego ogona. Nie ma ksywki. Każdy kto próbował mu jakąś nadać, wacha planetę od spodu...

WYPOSAŻENIE: Niewielki statek, dwoje towarzyszy, dwa shotguny, dwa wielkie tasaki, oszczędności i zapal do walki.

*Jaszczurki im w cieplejszym miejscu się urodzą i rozwijają, tym są inteligentniejsze.

** Angielska nazwa szyszkowca małego to armadillo girdled lizard, dodatkowo girdled to gorset.



CHOWANIEC

STOWARZYSZENIE KULTURALNO EDUKACYJNE

GRATULUJEMY ZWYCIĘZCOM!

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

 facebook.com/stowarzyszeniechowaniec

 www.chowaniec.org

 stowarzyszenie.chowaniec@gmail.com

 youtube.com