

## BOHATERKI I BOHATEROWIE

Każdy gracz i każda graczyca, z wyłączeniem Mistrzynie Wiedzy, tworzy jednego Bohatera bądź Bohaterkę – fikcyjną postać o cechach podobnych do protagonistów książek J.R.R. Tolkiena.

Zasady opisane w tym tomie pozwalają stworzyć postaci wywodzące się z Samotnych Krain Eriadoru, ziemi starożytnych sekretów, gdzie aż roi się od zagadek. Gracze mogą zatem odgrywać dzielnych hobbitów z Shire, gotowych sprawdzić, co też czai się w ruinach Szańca Umarłych; wędrownych krasnoludów, podróżujących do pradawnych siedzib plemienia Durina w Ered Luin; Bardingów z Dzikich Krain, których zew przygody zagnął aż na odległy Zachód; elfów z Lindonu, stojących na straży wciąż wnoszącej się ku niebu wieży Elostirionu; ludzi z Bree po raz pierwszy opuszczających swoje senne miasteczko; a nawet Strażników Północy, zaprzysiężonych by chronić zamieszane krainy przed złem.

Kogokolwiek gracze wybiorą, ich zadaniem będzie wcielić się w taką postać – powinni myśleć i postępować tak jak ona. To gra w udawanie, w czasie której gracze i Mistrzynie Wiedzy wspólnie tworzą porywającą historię.

Wszystkie informacje niezbędne do stworzenia Drużyny Bohaterów znajdują się w *Rozdziale 3: Poszukiwacze przygód*. Dzięki opisanym tam regułom przygotujecie postaci o różnorodnych umiejętnościach i wyposażeniu. Pamiętajcie jednak – zasady są dla was tym, czym dla malarza farby. To wyobraźnia nadaje postaci głębi, sprawia, że liczby zyskują znaczenie, a Bohater nabiera życia.

## MISTRZYNI WIEDZY

Mistrzynie Wiedzy nie wciela się w pojedynczą postać – zajmuje się opisywaniem świata i przedstawianiem wypadków będących udziałem Bohaterów, którzy ten świat przemierzają. Zarządza sesją gry, opisując sytuacje i otoczenie, odgrywając osoby oraz istoty, które Drużyna napotkała i określając konsekwencje jej działania.

Mistrzynie Wiedzy służy zatem za oczy i uszy Bohaterów: opisuje miejsca, w których rozgrywają się wydarzenia, wciela się w osoby, które los postawił na drodze Drużyny i używa zasad, by sprawiedliwie ocenić, czy Bohaterowie odnieśli sukces, czy przegrali. W gruncie rzeczy zatem interpretuje, a czasem wręcz wymyśla od nowa Śródziemie w miarę, jak gracze je poznają. Ostatecznym celem Mistrzynie Wiedzy jest bowiem położyć podwaliny pod istic epicką historię czynów i dokonań Bohaterów graczy.

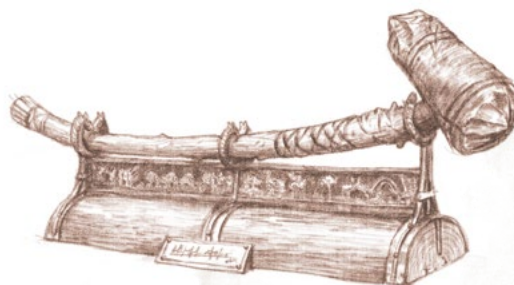
Mistrzynie Wiedzy powinna znać całość niniejszej książki, ale najpilniejszą uwagę musi zwrócić na zawartość *Rozdziału 8: Mistrzynie Wiedzy*. Znajdzie tam zasady i porady, których celem jest wesprzeć ją w roli arbiterki dobrej zabawy, oraz sugestie dotyczące wspólnego tworzenia historii utrzymanej w duchu Śródziemia oraz powieści, z których ten świat się wywodzi.

## WKACZAJĄC DO ŚRÓDZIEMIA

Grając w *Jedyny Pierścień* możecie poczuć na własnej skórze, jak to jest wyruszyć na poszukiwanie przygód w dzikich i niebezpiecznych krajach z na wpół zapomnianej przeszłości. Niebezpieczny świat Śródziemia ma o wiele więcej wspólnego z rzeczywistością epickich sag europejskich wieków ciemnych niż z naszą współczesnością.

Zapomnijcie zatem o epoce powszechnego dostępu do informacji i szybkich podróży. Spójrzcie na świat oczyma osoby, która nigdy nie oddaliła się na więcej niż kilka staj od miejsca narodzin. Na każdego Mędrca i herosa przypada przecież niezliczony tłum Samów Gamgee: prostych ludzi, którzy całe życie spędzili w rodzinnej wsi albo miasteczku. Trudniej napotkać tu Czarodzieja niż kogoś w stylu Gimlego, syna Glóina, który uparcie ignorował istnienie Rohanu, póki sam do niego nie zawędrował. Potężnych władców elfów jest znacznie mniej, niż kobiet takich jak szlachetna Éowina, które nie spotkały elfa ani hobbita aż do wybuchu Wojny o Pierścień.

Mieszkaniec takiego świata żyje w kraju o nieokreślonych granicach, mając bardzo ogłędne pojęcie o odległych ziemiach i ich mieszkańcach. A więc, z tego właśnie powodu, ma wiele sposobności, by doświadczyć przygody i nauczyć się czegoś nowego.



# STRUKTURA GRY

*– Ale mimo wszystko ciekaw jestem, czy będą kiedyś o nas opowiadali legendy albo śpiewali pieśni. Oczywiście, uczestniczymy w niezwykłej historii, ale nie wiadomo, czy z tego powstanie opowieść powtarzana przy kominku albo zapisana czarnymi literami w grubej księdze i odczytywana po wielu, wielu latach.*

Najważniejszą częścią *Jedynego Pierścienia* jest tworzenie historii – nie wysłuchiwanie gotowego opowiadania, ale jego wspólne kreowanie podczas rozgrywki, w wyniku rozmowy między graczami i Mistrznią Wiedzy.

Aby ułatwić konstruowanie opowieści, rozgrywka w *Jedynym Pierścieniu* dzieli się na dwie bardzo różne fazy:

Fazę Przygody, zazwyczaj lwia część sesji – albo i wielu spotkań – oraz Fazę Drużyny, stanowiącą podsumowanie i obejmującą wydarzenia, które w wielu grach dzieją się „pomiędzy przygodami”.

Taka struktura gry pomaga poczuć, że Bohaterowie biorą udział w długim łańcuchu zdarzeń, które prowadzą do ostatecznego rozstrzygnięcia.

Fazę Przygody i Fazę Drużyny omawiamy szczegółowo później, odpowiednio w *Rozdziale 6* i *Rozdziale 7*. Poniżej krótko tłumaczymy, czym się różnią.

## FAZA PRZYGODY

Faza Przygody składa się z szeregu następujących po sobie scen, stanowiących treść powstającego opowiadania. Scena natomiast to epizod z udziałem całej Drużyny albo jej części, podczas którego Bohaterowie stawiają czoła wyzwaniu, szykują się na nie albo odzyskują nadwątlone przez przeciwności siły.

Scenę wprowadza Mistrznią Wiedzy, zwłaszcza jeżeli Drużyna ma stanąć oko w oko z niebezpieczeństwem.

By wprowadzić scenę, Mistrznią Wiedzy musi w pierwszym rzędzie opisać, gdzie rzecz się dzieje i którzy z Bohaterów oraz potencjalnych sojuszników czy wrogów są tam obecni. Następnie wskazuje wyzwanie, przed którym stanęła Drużyna, mając na względzie perspektywę każdego Bohatera.

Kiedy Mistrznią Wiedzy wprowadzi już scenę, gracze mogą swobodnie decydować, co też w tych okolicznościach uczynią ich Bohaterowie.

Przede wszystkim, gracze muszą postanowić, jak odgrywane przez nich postacie zabiorą się do przezwyciężania trudności. Mogą dowolnie decydować, co Bohaterowie robią i w jaki sposób zabierają się do rzeczy, ale to Mistrznią Wiedzy określa, jak te działania wpływają na resztę świata: kontrolowane przez nią postaci oraz niezżywione otoczenie.

Wystarczy więc, że rozgrywający scenę gracze i Mistrznią Wiedzy kierują się zdrowym rozsądkiem, w razie potrzeby sięgając po reguły opisane w *Rozdziale 2: Wykonywanie akcji*.

Swoboda ta zmniejsza się w scenach, w których trzeba użyć zasad Potyczki, Posłuchania albo Podróży – ich opis rozpoczyna się na stronie 93.

## UPŁYW CZASU

W *Jedynym Pierścieniu* czas nie biegnie jednorodnie: wieczór rozgrywki może przedstawiać szczegóły jednego dnia z życia poszukiwaczy przygód albo opisywać cały miesiąc, a nawet więcej.

Większość scen Fazy Przygody to krótkie, zamknięte epizody, w czasie których gracze z detalami opisują działania Bohaterów. Czas płynie dość wolno, a Drużyna śledzi, co wydarzyło się każdego kolejnego dnia, chyba że dzieje się coś naprawdę długotrwałego, na przykład wielodniowa podróż albo oblężenie.

W Fazy Drużyny czas mknie znacznie szybciej, a Mistrznią Gry i gracze opisują wydarzenia tylko z grubsza. Wtedy najlepiej wprowadzać działania, które dzieją się „w międzyczasie”. Przed rozpoczęciem kolejnej Fazy Przygody może upłynąć kilka tygodni, czy wręcz miesięcy. Istnieje specjalny wariant Fazy Drużyny (zobacz *Zimowa Faza Drużyny i Gody* na stronie 120), w czasie której zmienia się rok, a wydarzenia zapisują się w *Kronice Lat*.

## Faza Drużyny

Po zakończeniu Fazy Przygody rozpoczyna się Faza Drużyny: gracze opisują, czym zajmują się Bohaterowie po powrocie z tułaczki do ciepłego domu. Tym razem to Mistrzynie Wiedzy reaguje na inicjatywę grających – słucha ich propozycji oraz planów, a potem odpowiednio wciela je w życie.

W czasie Fazy Drużyny gracze przedstawiają Mistrzynie Wiedzy swoje pomysły i zamiary, na przykład określają, gdzie będą nabierać sił i co będą robić w czasie wolnym od wędrowki.

W Fазie Drużyny każdy gracz wybiera jedno lub kilka przedsięwzięć, czyli rozmaitych działalności wymagających dłuższego czasu. Wybór ten wpływa następnie na grę.

## Łączenie faz

Faza Przygody trwa zwykle dwie lub trzy sesje, a następująca po niej Faza Drużyny pozwala zgrabnie podsumować wszystko, co się do tej pory stało. W miarę grania wydarzenia z obydwu Faz będą się coraz ściślej łączyć:

- ♦ Wypadki, do których doszło podczas Fazy Przygód, wpłyną na wybór przedsięwzięć w Fазie Drużyny.
- ♦ W rezultacie Mistrzynie Wiedzy łatwiej będzie powiązać zdarzenia podczas następnej Fazy Przygody z działaniami, które Bohaterowie podjęli w ostatniej Fазie Drużyny.

Tak właśnie powstaje epicka historia o życiu i dokonaniach nieustraszonych Bohaterów graczy.

