



BOHATERKI I BOHATEROWIE

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 zagnał aż na odległy Zachód; elfów z Lindonu, stojących na straży wciąż wznoszącej się ku niebu wieży Elostirionu; ludzi z Bree po raz pierwszy opuszczających swoje senne miasteczko; a nawet Strażników Północy, zaprzysiężonych by chronić zamieszkałe krainy przed złem.

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

MISTRZ WIEDZY

Osoba, która podejmie się prowadzenia gry, powinna znać całość niniejszej książki, ale najpilniejszą uwagę musi zwrócić na zawartość *Rozdziału 7: Mistrz Wiedzy*. Znajdzie tam zasady i porady, których celem jest wesprzeć go w roli arbitra dobrej zabawy, oraz sugestie dotyczące wspólnego tworzenia historii utrzymanej w duchu Śródziemia oraz powieści, z których ten świat się wywodzi.

WKRAČAJĄC DO ŚRÓDZIEMIA

Grając we *Władcę Pierścieni* 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 oddała 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 oględne pojęcie o odległych ziemiach i ich mieszkańcach. A więc, z tego właśnie powodu, ma wiele sposobności, by doświadczyć przygody i nauczyć się czegoś nowego.







ROZDZIAŁ 2

~ NOWE ZASADY ~

*W końcu Bilbo zwyciężył, co zresztą zawdzięczał bardziej
szczęściu (jak się zdawało) niż rozumowi...*



Władca Pierścieni to, jak łatwo się domyślić, gra fabularna na podstawie *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*, dwóch niezwykłych powieści autorstwa popularnego pisarza i szanowanego uczonego, Johna Ronaalda Reuela Tolkiena. Przedstawił na ich kartach swoje największe

osiągnięcie – Śródziemie, legendarną krainę rodem z dawno zapomnianej przeszłości o niezmiernie bogatej historii i szalenie precyzyjnej topografii.

W tym rozdziale znajdziesz szereg modyfikacji podstawowych zasad gry, niezbędnych, by dostosować mechanikę 5. Edycji do realiów Śródziemia.

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.

Rozgrywka we *Władcy Pierścieni* dzieli się na dwie wyraźne oddzielne części – Fazę Przygody, kiedy to dzieje się większość „akcji” sesji, oraz podsumowującą Fazę Drużyny, obejmującą wydarzenia, do których doszło „między przygodami”.

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 Mistrzowi 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.

Obie składowe gry omówimy szczegółowo później – Fазie Przygody poświęcony jest *Rozdział 5*, o Fазie Drużyny traktuje natomiast *Rozdział 6*.

TRZY FILARY PRZYGODY

W grze *Władca Pierścieni* Bohaterowie mogą robić, co tylko przyjdzie grającym do głowy. Ale najważniejsze elementy każdej porządnej przygody należą do jednej z trzech szerokich kategorii: potyczki, posłuchania albo podróży.

UPŁYW CZASU

We *Władcy Pierścieni* 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 Fазie Drużyny czas mknie znacznie szybciej, a Mistrz Wiedzy 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 109), w czasie której zmienia się rok, a wydarzenia zapisują się w *Kronice Lat*.

POTYCZKA

W świecie, którego przestwór próbuje zagarnąć i pograżyć w mroku potężny Cień, walka jest niestety smutną koniecznością. *Władca Pierścieni* polega tu na zasadach 5. Edycji.

POSŁUCHANIE

Posłuchanie to specjalny rodzaj rozmowy. Oto Bohaterowie stają przed obliczem Mądrych i Potężnych tego świata, oferując swoje usługi w walce z siłami Nieprzyjaciela albo prosząc o radę i pomoc. Sytuacja taka ma więc miejsce, kiedy Drużyna spotyka jednego lub więcej bohaterów niezależnych podczas formalnego zgromadzenia.

Większą część posłuchania rozgrywa się w formie dialogu między Drużyną i Mistrzem Wiedzy. Ale *Władca Pierścieni* zawiera nowe zasady, które pozwalają określić przebieg oraz konsekwencje takiego spotkania (patrz Posłuchanie, strona 93).

PODRÓŻ

Podróż to niemal synonim poszukiwania przygód w Śródziemiu. Bohaterowie przemierzać będą przepastne, niebezpieczne pustkowia, pośród nielicznych pamiątek chwalebnej, lecz odległej przeszłości. Każda taka wędrowka to dla Drużyny prawdziwa próba: musi wykorzystać wszystkie talenty i umiejętności, by bezpiecznie dotrzeć do celu.

Na stronie 98 i kolejnych znajdziesz specjalną mechanikę, która pozwoli uczynić podróżowanie pełnoprawną częścią przygody.

