



www.fajneRPG.pl

Wstęp

Może i Pogrom się skończył, ale w ciemniejszych zakątkach krainy nadal czają się liczne niebezpieczeństwa. Nie wszystkie z nich to Horrorzy.

– T'lantyn, Tkacz Baśni

Kiedyś, dawno temu, ziemia była żyzna, a świat zielony. Bujne lasy dawały schronienie roślinom i zwierzętom, a dary natury zapewniały ludziom dostatnie życie.

Później przybyły Horrorzy i pogrążyły świat w ciemności.

Poziom magii narastał, aż u jego zenitu przerażające stworzenia z czeluści przestrzeni astralnej przekroczyły granicę naszego świata, zostawiając za sobą tylko ból i zniszczenie. Nastął przerażający okres zwany Pogromem. Bujne lasy zginęły. Po gwarnych miastach nie został nawet ślad. Piękne równiny i majestatyczne góry zmieniły się w wyschnięte, jałowe ziemie – wypaczoną przez Horrorzy parodię dawnej obfitości życia.

Horrorzy pragnęły zniszczyć wszystko, co żywe, ale im się to nie udało. Magowie Imperium Therańskiego ostrzegli świat przed ich przybyciem i mieszkańcy Ziemi schronili się pod jej powierzchnią. Zbudowali wspaniałe podziemne miasta zwane kaerami; ich dzieci oraz dzieci ich dzieci rodziły się i umierały w tych podziemnych enklawach, nie znając światła słońca. Przez czterysta lat ziemia należała do Horrorów, które pożerały wszystko, co napotkały, a przerażeni Dawcy Imion żyli w ukryciu.

W końcu powolny odpływ magii ze świata zmusił te odrażające stworzenia do powrotu w astralne czeluści, które je zrodziły. Dawcy Imion zaczęli opuszczać kaery, pełni tak nadziei na koniec Pogromu, jak i strachu przed Horrorami, które jeszcze nie opuściły świata. Choć większość z nich odeszła, wiele pozostało i nadal sieje cierpienie i śmierć wśród istot żywych. Odbudowując zniszczony świat, ludzkość musi stawić czoła Horrorom, które wciąż powodują zniszczenie i ból, jakby Pogrom nigdy się nie skończył.

Bohaterowie przemierzają teraz krainę, odkrywając jej zapomniane legendy i poznając jej odmienione oblicze. Świat zmienił się bowiem niemal nie do poznania. Podczas Pogromu wiele osób padło ofiarą Horrorów, które przełamały zabezpieczenia ich kaerów i pożarły wszystko, co żyło wewnątrz nich. Inne schronienia do dziś pozostają zapieczętowane, czy to z powodu nieznanymi wypadków, czy też ze zwykłego strachu, a ich zawartość wciąż czeka na nieustraszonych odkrywców. Jeśli bohaterowie ci odnajdą wewnątrz żywych mieszkańców, być może uda im się przekonać ich do wyjścia z ciemności i powrotu na odradzającą się powierzchnię.

W Wieku Legend bohaterowie jednoczą się w walce z Horrorami i zwracają okaleczony świat jego dzieciom. Wędrując po odmienionych ziemiach, poszukując zaginionych miast i skarbów, sami stają się tematem legend, które przyniosą nadzieję na lepsze jutro. Tak jak niegdyś, opowieści o ich dokonaniach na zawsze pozostaną w sercach ludzi. Do tego wspólnego celu bohaterowie dążą jednak różnymi ścieżkami. Spragnieni chwały śmiałkowicie poświęcają się różnym Dyscyplinom i walczą ze złem z pomocą różnorodnych talentów. Grupa poszukiwaczy przygód może składać się z Iluzjonisty, maga łączącego podstęp i prawdę, aby siać zamęt wśród swych wrogów; Fehmistrza będącego mistrzem sztuk walki bronią białą; czy też z Władcy Zwierząt, zdolnego do rozkazywania bestiom zamieszkującym niebo i ziemię.

Niezliczeni bohaterowie przemierzający bezdroża mają jednak pewną cechę wspólną: to wola walki i chęć uratowania świata przed tym, co wciąż mu zagraża. Poprzez szlachetne uczynki i poświęcenie wykują oni lepszą przyszłość.



www.fajneRPG.pl

Świat Earthdawn

Earthdawn to gra fabularna przeznaczona dla dwóch lub więcej graczy. Tak jak wiele innych gier fabularnych, oferuje ona otwarty rodzaj rozgrywki. Oznacza to, że gra nie posiada określonego zakończenia, limitu czasowego ani ograniczonej liczby tur, nie ma również pojedynczego celu, którego osiągnięcie oznaczałoby koniec gry. W przeciwieństwie do innych rodzajów gier, nie ma wygranych i przegranych. Celem gry jest zabawa poprzez rozwijanie własnej wyobraźni. Kiedy tak się dzieje, wygrywają wszyscy.

Świat **Earthdawn** to świat legend, wypełniony niezwykleymi osobami i miejscami, o których pisze się pieśni i sagi. Bohaterowie walczą z potworami z tego i z innych światów, a opowieści o ich śmiałych dokonaniach przynoszą wylężnionej ludności nadzieję na lepszą przyszłość. **Earthdawn** to świat wspaniałych przygód, niesamowitej magii i przerażających niebezpieczeństw. Niebezpieczeństwa te czają się nie tylko w dawno zapomnianych kaerach, ale i w umysłach splugawionych przez Horroru ludzi. Aby odbudować po Pogromie nie tylko materialną stronę zdewastowanego świata, ale też jego serce i duszę, potrzebni są bohaterowie. Gracze **Earthdawn**a, tworząc swoje postaci i grając w grę, dostarczają światu tych właśnie bohaterów.

W przeciwieństwie do wielu innych gier fabularnych, celem postaci nie jest tylko przeżycie kolejnej przygody i zdobycie odrobiny umiejętności czy bogactwa. **Earthdawn** dodaje do gry kolejny wymiar: jej bohaterowie stają się herosami, których dokonania są tak imponujące, że wspomniane będą w pieśniach i legendach przez pokolenia. Świat **Earthdawn**a przepelniony jest opowieściami i chwytającymi za serce historiami słynnych poszukiwaczy przygód, które opowiada się przy kominku, aby noc wydawała się mniej straszna. Postaci graczy mogą stać się dla nich tematem. Poprzez rozgrywkę budują legendę własnej postaci, która powtarzana będzie przez jej potomków. Uzyskanie reputacji prawdziwego bohatera poprzez śmiałe dokonania jest w **Earthdawn**ie równie ważne, jak korzyści płynące ze zdobywania doświadczenia czy bogactw.

Dla graczy mających doświadczenie z grami fabularnymi część poniższych wyjaśnień będzie zbędna. Czytelnicy ci mogą przejść do rozdziału **Terminologia**, s. XX lub **Tworzenie postaci**, s. XX, i od razu zanurzyć się w świecie **Earthdawn**a. Opowiadanie "**Urodzony w siodle**" wprowadzi was w odpowiedni nastrój, język i styl. Późniejsze rozdziały opisują poszczególne aspekty gry i szczegółowe zasady rozgrywki.

Poniższy fragment przedstawia koncepcję gry fabularnej dla tych, którym jest ona obca. Wstęp ten nie odpowie na wszystkie Wasze pytania, zwykle łatwiej jest bowiem nauczyć się odgrywania postaci od innych graczy, a nie z książek. To krótkie omówienie przedstawi założenia gry fabularnej. Aby dowiedzieć się więcej, znajdźcie innych graczy, którym gry fabularne są znane i ucicie się poprzez grę z nimi. Razem możecie odkryć świat **Earthdawn**a i poznać przyjemność odgrywania postaci w Wieku Legend.



www.fajneRPG.pl

Czym jest gra fabularna?

Każdy z nas czytał kiedyś książkę lub oglądał film, w którym główny bohater robił coś tak głęboko niewłaściwego, że jako czytelnik lub widz mieliśmy ochotę krzyknąć i ostrzec go przed zagrożeniem. Jednak żadne ostrzeżenie publiczności nie mogło powstrzymać bohatera przed podążaniem za ustaloną fabułą niezależnie od tego, w jak duże kłopoty przez to wpadnie. Czytelnik i widz nie mają wpływu na zachowanie bohatera, mogą tylko śledzić jego historię. Gra fabularna całkowicie odwraca tę sytuację. W grze fabularnej to gracze kontrolują akcje i odgrywają role swych bohaterów, reagując na rozwój wydarzeń tak, jak mają ochotę. Jeśli gracz nie chce, aby jego postać przeszła przez jakieś drzwi, to postać tego nie robi. Jeśli gracz wierzy, że jego bohaterowi uda się wywinąć z trudnej sytuacji dzięki kilku zręcznym słowom, nie musi wcale sięgać po miecz. Fabuła gry jest elastyczna i budowana na decyzjach, które podejmują gracze w imieniu swych bohaterów.

W grach fabularnych fabuła (przygoda) rozwija się podobnie jak w książkach i filmach, jednak historia, nad którą pieczę trzyma Mistrz Gry, jest bardziej plastyczna. Scenariusz przewiduje różne wydarzenia zachodzące w pewnych momentach lub jako rezultat określonych akcji. Przygotowane wcześniej są tylko przybliżone ramy historii. Dopiero po zaangażowaniu się w nią bohaterów nabiera ona konkretnego kształtu i stać może się równie wciągająca jak ten świetny film, który widzieliście w zeszłym tygodniu lub książka którą kończyliście czytać w środku nocy.

Choć podczas gry na historię wpływają wszyscy gracze, to Mistrz Gry tworzy ogólny plan wydarzeń i kontroluje wszystkie przygody. Mistrz Gry śledzi wszystko, co ma miejsce, opisuje bieżące okoliczności, aby gracze (jako Bohaterowie Graczy) mogli na nie zareagować, kontroluje pozostałe postaci w grze (nazywane Bohaterami Niezależnymi) i używa mechaniki gry, aby rozstrzygnąć, czy podejmowane przez graczy akcje odniosły sukces. Mistrz Gry opisuje świat tak, jak widzą go bohaterowie, służąc za ich wzrok, słuch i inne zmysły. Do bycia Mistrzem Gry potrzeba zarówno umiejętności, jak i doświadczenia, ale satysfakcja ze stworzenia przygody, która porwie graczy, rozpali ich wyobraźnię i będzie testem zarówno ich umiejętności grania, jak i umiejętności ich bohaterów w świecie gry, z nawiązką rekompensuje podjęty trud. Podczas gdy na rynku dostępne są liczne pomoce dla Mistrzów Gry i gotowe scenariusze gry, utalentowani prowadzący zawsze osobiście dostosowują świat gry do własnego stylu.

Gra fabularna oferuje graczom wyzwania i poziom zaangażowania niespotykane w żadnym innym rodzaju gier. Ponieważ gracze i Mistrz Gry tworzą podczas rozgrywki własne gry, to, co może się zdarzyć, ograniczone jest tylko Waszą wyobraźnią. Gra nie jest jednak rywalizacją między Mistrzem Gry a graczami. Mistrz Gry kontroluje wszystkich złoczyńców, powinien jednak współpracować z graczami, aby razem stworzyć i przeżyć pełną napięcia, niepowtarzalną przygodę.



www.fajneRPG.pl

Jak korzystać z tej książki

Gry w **Earthdawn** łatwo się nauczyć. *Podręcznik Gracza* oraz *Podręcznik Mistrza Gry* zawierają wszystkie zasady potrzebne do przeprowadzenia rozgrywki. Ponieważ gry fabularne przybierają zwykle formę długotrwałej kampanii, książki te zawierają wystarczającą ilość materiałów na wiele lat rozgrywki. Jeśli to nie wystarczy, dodatkowe podręczniki wprowadzą zaawansowane zasady, jeszcze groźniejszych przeciwników i legendarne zaklęcia - cokolwiek wymyślicie, najprawdopodobniej znajdzie się w którymś z podręczników. Do rozpoczęcia przygody wystarczy jednak znajomość małej części tego materiału.

Oto najlepsza rada, jaką możemy dać początkującym graczom i Mistrzom Gry: korzystajcie tylko z tych zasad, których potrzebujecie. Możecie śmiało zignorować wszystkie inne, na przykład zasady opcjonalne, które lepiej wprowadzić do rozgrywki później, gdy gra nie będzie sprawiać wam już trudności. Większość treści w naszych książkach ułożona jest alfabetycznie (talenty, umiejętności, czary i tak dalej) lub inny przystępny sposób, jak na przykład towary i usługi, które segregowane są tematycznie.

Nawet, jeśli macie ochotę przeczytać wszystko od deski do deski, szybko zdacie sobie sprawę, że czytanie na raz opisów kilkudziesięciu talentów może być nudne. Nie musicie uczyć się wszystkiego na pamięć. Zamiast tego skupcie się na zapamiętaniu, gdzie znajdują się potrzebne informacje. Każda książka zawiera pełny **Spis treści** oraz **Indeks**, które wam w tym pomogą.

Rozdział **Terminologia** zawiera skrót podstawowych zasad i mechaniki gry, które rozwinięte są w późniejszych rozdziałach. Z tą świadomością powinieneś być w stanie zrozumieć **Earthdawn** w okamgnieniu i rozpocząć pierwszą grę tak szybko, jak to możliwe. Witamy na pokładzie!