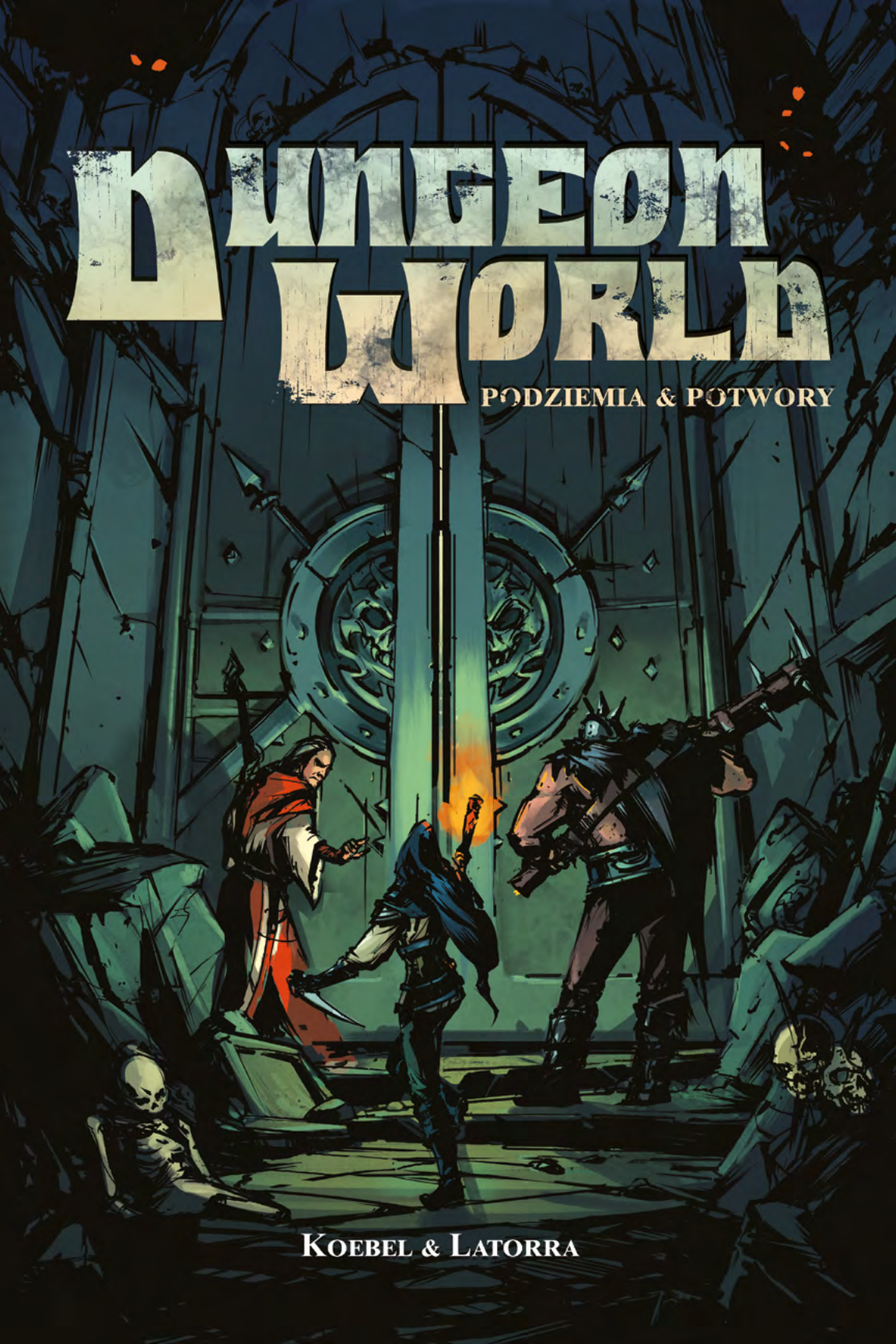


DUNGEON WORLD

PODZIEMIA & POTWORY



KOEBEL & LATORRA



ROZDZIAŁ I

Ver. 0.5, 22 czerwca 2020 | Wersja próbna

DUNGEON WORLD

Dungeon World: Podziemia i Potwory to świat fantastycznych przygód. Świat magii, bogów i demonów, dobra i zła, porządku i chaosu. Świat dzielnych bohaterów szukających złota i chwały w najniebezpieczniejszych zakątkach krain.

Poszukiwacze przygód mają wiele twarzy w *Dungeon World*. Elfy, ludzie, krasnoludy czy niziołki, wszyscy mają swoich herosów. Niektórzy to niepokonane bestie pola bitwy, zakute w żelazne pancerze. Inni są bardziej tajemniczy, dzierząc i zaklinając potęgę magii. Skarbów i sławy szukają świątobliwi klerycy, przebiegłe łotrzyce, potężne paladynki, i wiele, wiele innych.

Choć to nie zawsze tylko łatwy heroizm i szlachetna śmiałość. Za każdym razem, gdy łowca przeprowadza przyjaciół przez pradawne lasy na jego głowę czyhają setki zagrożeń. Może to horda obszlinionych goblinów? A może to Przeklęta Knieja, zamieszkała przez Szara Wiedźmę? Albo gromadka nienawistnych nieumarłych, gotowa zaciągnąć świeże zwłoki do swojego leża? Przeróżające, jasna sprawa, ale są też skarby. Więcej złota i klejnotów stracono w szczelinach świata niż możesz sobie wyobrazić. Któż odzyska je prędzej niż grupa krzepkich bohaterów?

Ty i twoi przyjaciele *jesteście* tymi bohaterami. Ruszacie tam gdzie inni nie mogą lub nie chcą. Potworne rzeczy czekają w trzewiach świata. Gotowiście stawić im czoła?

WPROWADZENIE

BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA

Różnie cię nazywali. Rozbójnik, łupieżca, morderca, złodziej... Obcy. Przybywasz z krain nieznanych nawet uczonym głowom, z najdlaszszych zakątków krain, w poszukiwaniu... Złota? Chwały? By przelać krew? Jaki by nie był głód, który próbujesz zaspokoić tą wędrówką, to nieistotne - zawsze będzie kolejny. Liczy się siła własnych rąk, krzepkość pleców i wierność tradycjom twego ludu.

Mówią o tobie barbarzyńca. Dziki. Niech mówią. Ty wiesz lepiej. Ich świat cywilizowanych praw i szlachetnego porządku skończy w ruinie zgruchotany pod twymi stopami.

Ty wiesz, co jest najlepsze w życiu. Pokaż im.

BARDKA / BARD

W poematach życie poszukiwacza przygód to wyłącznie szerokie drogi, złoto i chwalebne walki. Opowieści snute w wiejskich gospodach muszą mieć w sobie ziarno prawdy, co nie? Pieśni inspirujące na równi prostaczków i szlachtę – te kojące serca bestii, i te rozsierdzające ludzi – nie biorą się znikąd.

Witaj, bardzie. Srebrny języku i złoty umyśle. Tkaczu opowieści i kowalu pieśni. Wystarczy byle grajek, by opowiedzieć historię, potrzeba jednak prawdziwego barda, by ją przeżyć. Cny oratorze, wzuń buty i naostrz ukryty nóż. Odpowiedz na zew. Walcz ramię w ramię z pacholami, zbirami i przyszlými bohaterami. Kto inny miałby napisać opowieść o twym własnym heroizmie?

Nikt. Ruszaj.

CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ

Światem podziemi i potworów rządzą zasady. Nie prawa ludzi czy jakiegoś drobnego despoty. Większe, uniwersalne zasady. Upuścisz coś, a upadnie. Nie stworzysz czegoś z niczego. Martwi są martwi... Zasady, które powtarzamy ciemną nocą, by dodać sobie otuchy.

Tak wiele lat poświęcone na studiowanie opastych tomiszcz. Na eksperymenty balansujące na krawędzi szaleństwa. Spartaczone przyzwania zagrażające duszy. Po co ci to było? Dla potęgi. Bo cóż innego się liczy? Nie mocy króla czy krainy, ale takiej, którą zagotujesz człowiekowi krew w żyłach. Wezwiesz grom z nieba i lawinę osuwającej się ziemi. Mocy, by złamać zasady wiążące ten świat.

Niech rzucają krzywe spojrzenia. Niech cię zwa „czarnoksiężnikiem” czy „diabolistą”. Któż z nich ciska kule ognia z oczu?

No właśnie... Nikt.

DRUIDKA / DRUID

Powiedz wzrokiem wokół ogniska. Co przywiodło cię do tych ludzi, cuchnących pyłem i potem miasta? Czyżby dobroć serca - chronisz ich niczym niedźwiedzica młodych? Są teraz twym stadem? Dziwnych masz braci i siostry. Jaki by nie był twój motyw, polegli by dawno temu, gdyby nie twe bystre zmysły i ostre pazury.

Jesteś dzieckiem świętych ziem, zrodziła cię natura i na własnej skórze nosisz ślady jej duchów. Mogłeś mieć jakieś życie wcześniej, może nawet jako mieszcuch, ale to przeszłość. Porzuciłeś tę stałość. Posłuchaj, jak twoi towarzysze modlą się do rzeźbionych z kamienia bożków i polerują ich srebrne symbole. Mówią o chwale, jaka czeka ich po powrocie do gnijącego miasta, które opuściliście.

Ci bogowie to dzieci, a ich stal to fałszywa ochrona. Ty chadzasz starymi ścieżkami, nosząc skóry samej ziemi. Przyjmiesz swoją część skarbu, ale czy będziesz kiedykolwiek jednym z nich?

Czas pokaże.

KLERYCZKA / KLERYK

Świat podziemi i potworów to zapomniany przez bogów bajzel. Chodzące trupy i bestie wszelkiej maści plugawią ziemię pomiędzy cywilizowanymi ostojami bogobojnych ludzi. To zaiste bezbożny świat, tam na zewnątrz. Dlatego potrzebuje właśnie ciebie.

Głoszenie poganom chwały twego bóstwa nie tylko leży w twojej naturze – to twoje powołanie. Na twoich barkach spoczywa nawracanie. Z mieczem i buławą w rękę, zaklęciem i modlitwą na ustach wycinasz drogę przez najdziksz ostępy, by siać ziarna świętości. Niektórzy twierdzą, że bogów należy trzymać w sercu. Wiesz, że to bzdura. Bóg żyje na krawędzi ostrza.

Pokaż światu kto jest panem.

ŁOTRZYCA / ŁOTR

Słyszałeś ich, siedzących wokół obozowego ogniska. Przechwalających się tą czy tamta bitwą, albo tym, że bogowie patrzą na was łaskawym okiem. Ty liczysz monety, i uśmiechasz sam do siebie – oto jest dreszczyk ponad inne. Ty sam znasz sekret świata podziemi i potworów - forsa, brudna, brudna forsa.

Jasne, obgaduję cię za każdym razm gdy znikasz gdzieś samotnie, ale bez ciebie wszyscy dawno leżeliby rozplątani świszczącą gilotyną otruci igłą starożytniej pułapki. Niech więc sobie gadają. Gdy już skończysz z tym całym awanturnictwem, wzniesiesz toast za groby tych herosów.

Z twojego zamku. Pełnego złota. Ty łotrze.

ŁOWCZYNI / ŁOWCA

Mieszczuchy z którymi podróżujesz. Czy słyszeli wilczy zew? Wycie wiatru na posępnych pustyniach wschodu? Czy polowali na zwierzynę łukiem i nożem, jak ty? Nie, do diaska!

Dlatego cię potrzebują. Przewodnika. Myśliwego. Istoty dziczy. Jesteś tym, ale i czymś więcej. Czas w dzikich ostępach do tej pory spędzałeś samotnie, ale zew czegoś większego - nazwijmy to przeznaczeniem, jeśli chcesz - złączył cię z nimi. Może i są odważni. Silni i potężni, a jakże. Ale tylko ty znasz sekrety miejsc spoza mapy. Bez ciebie byłiby jak dzieci we mgle.

Wytycz szlak poprzez krew i mrok, obieżyświecie.

OFIAROWANA / OFIAROWANY

Niektórzy modlą się do bóstw o siłę, jak głupcy; inni, bystrzejsi niż to zdrowe, czytają księgi; niektórzy, wciąż, przyuczają ramię do miecza i język do słów. Ale nie ty. Innym sposobem znalazłeś moc, obleczoną w ogień i ból. Poświęciłeś coś w ofierze, tam i wtedy, z własnej woli, w zamian za potęgę poza pojęciem zwykłych śmiertelników.

Niespętany płomień gorejący pasją i namiętnością, palący wszystko wokół ciebie. Każdy poczuć ogień w tobie, dotykający ich dusz, wypełniający twoich kompanów wigorem i emocjami. Cóż z tego, że podążają za tobą kłopoty - to tylko jeden powód więcej, by żyć pełnią życia. Nawet jeśli wszędzie zostawiasz jedynie popiół i ruinę.

Nie oglądaj się za siebie.

PALADYNNIA / PALADYNI

Piekło czeka. Wieczność cierpień w ogniu, lodzie, lub czymkolwiek co pasuje do grzechów wyklętych przez świat podziemi i potworów. Między otchłanią ponurej tortury a zbawieniem stoisz tylko ty. Święty człowiek, pancerna machina wojenna, templariusz Dobra i Światła, prawda? Kleryk możesz szeptać nocą modlitwy do bogów, mieszkających w niebiosach. Wojownik może dzierżyć pewnie ostry miecz w imię wyższego „dobra”. Ale ty znasz prawdę. Tylko ty.

Boskimi oczyma, rękoma i słodkim pocałunkiem śmierci, oto czym jesteś. Twoimi są dary prawości i cnoty. Sprawiedliwości. Wejrzenia. Czystości intencji, której brak twym towarzyszom.

Prowadź więc tych głupców, paladynie. Podejmij się świętej misji i zanieś zbawienie marnemu światu.

Vae victis, czyż nie?

WOJOWNICZKA / WOJOWNIK

Niewdzięczna to praca – żyć z dnia na dzień dzięki zbroi i sile własnego ramienia. Rzucac się bez wahania w wir niebezpieczeństw. Nie zagrają na złotych rogach za ten nóż, który wzięłeś dla nich na siebie w Hulajgórskiej knajpie. Anielski chór nie zaśpiewa za ten jeden raz gdy wyrwałeś ich, wciąż wrzeszczących, z Dołów Szaleństwa, o nie.

Nie robisz tego dla nich.

Dla ciebie liczą się chwała i wojaczka. Krew gotująca się na dźwięk bitewnego zgiełku. Twój towarzysz może przypasać stalowe ostrza, ale ty wojownikowi – ty jesteś stalą. Bestią z żelaza. Gdy w dziczy inni jęczą nad ranami przy obozowym ognisku – ty nosisz blizny z dumą.

Jesteś murem – pozwól wszystkim niebezpieczeństwom robić się o ciebie. Gdy nadejdzie koniec, będziesz ostatnim ocalałym.

PO CO?

Po co grać w *Dungeon World: Podziemia i Potwory*?

Po pierwsze, by zobaczyć jak postaci robią **niesamowite rzeczy**. Odkrywają nieodkryte, pokonują niepokonanych i wędrują między najgłębszymi otchłaniami świata, a szczytami sięgającymi niebios. Wplątują się w doniosłe wydarzenia i wielkie tragedie.

Po drugie, by zobaczyć ich **wspólne zmagania**. Jak łączą się w drużynę mimo dzielących ich różnic i jak razem stawiają czoła wrogom... Albo jak wyklócają się o skarby, debatuje nad planami bitew i wspólnie cieszą się z okupionych trudem zwycięstw.

Po trzecie, bo **świat wciąż jest pełen miejsc do odkrycia**. krajobraz usiany jest nie złupionymi grobowcami i górami smoczycich skarbów, czekającymi na bystropalcych i silnorękich awanturników. Ten nieodkryty świat ma własne plany. Zagraj, by je poznać i przekonać się, jak zmienia życia naszych postaci.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Ten podręcznik nauczy cię jak grać w *Dungeon World*. Jeśli planujesz zostać **Mistrzem lub Mistrzynią Gry**, musisz przeczytać całość, choć na początku możesz tylko rzucić okiem na statystyki potworów i pominąć rozdział *Zaawansowane awanturnictwo*. Postaraj się też wydrukować pomoce, pomogą ci zrozumieć co jest najważniejsze w grze.

Jeśli jesteś **graczem lub graczką**, nie potrzebujesz raczej niczego poza rozdziałem *Rozgrywka* – wiele zasad znajdziesz na kartach postaci, z których będziesz korzystał w trakcie gry. Pewnie wrócisz do podręcznika parę razy, w celu sprawdzenia specyficznych zasad, ale to będzie raczej rzadka okazja.

„Byli awanturnikami... Tylko nieliczni znali konkretne rzemiosło: zajmowali się kartografią i asystowali przy wykopaliskach. Większość nie znała się na niczym poza tupieniem grobów. Byli szumowinami i często ginęli nagłą śmiercią, nim zdążyli zaimponować komukolwiek swą niewątpliwą odwagą.”

– Dworzec Perdido,
China Miéville,
tłum. Maciej Szymański

PRZYGOTOWANIE

By zagrać w *Dungeon World: Podziemia i potwory* będziesz potrzebować towarzystwa 2-5 znajomych. Grupa 4-6 (wliczając ciebie) sprawdza się najlepiej. Wybierzcie spośród was jedną osobę do roli Mistrza Gry (MG). Wszyscy pozostali będą graczami – przyjmą rolę postaci (nazywanych Bohaterami Graczy, lub w skrócie BG). W trakcie rozgrywki gracze będą opowiadać o tym co mówią, myślą i robią ich postaci. MG opisuje wszystkie pozostałe elementy świata przedstawionego.

Część materiałów będziecie musieli wydrukować. Przed rozpoczęciem nowej gry upewnijcie się, że dysponujecie przynajmniej:

- Kilkoma kopiami kart ruchów podstawowych i zaawansowanych
- Jedną kopią karty postaci dla każdej z klas
- Jedną kopią kart zaklęć czarodzieja i kleryka
- Jedną kopią karty przygód i ruchów MG.
- Dodatkowymi akcesoriami, jak ołówki, kartki papieru na mapy i notatki i tym podobne.

Każda osoba przy stole będzie potrzebować czegoś do pisania oraz kilku kości sześciociennych. Dwie na stole to absolutne minimum, choć po dwie kości dla każdego gracza będzie dobrym pomysłem.

Będziecie też potrzebować kilku specjalnych kości: czterościennej, ośmiościennej, dziesięciościennej i dwunastościennej. Po jednej powinno wystarczyć, choć więcej nie zawadzi: unikniecie podkradania cudzych.

JAK TO JEST GRAĆ W DUNGEON WORLD: PODZIEMIA I POTWORY?

Gra w *Dungeon World* to **odkrywanie co dzieje się**, gdy wasi bohaterowie, szukając złota i chwały, napotykną niebezpieczne i ekscytujące monstra, dziwne ruiny i nietypowe postacie. To **rozmowa pomiędzy graczami i MG** – MG mówi graczom, co ich BG widzą i słyszą wokół, zaś gracze opisują myśli, uczucia i działania tych BG. Czasami ich słowa wywołają ruch – coś, co każe wszystkim zatrzymać się na chwilę i powiedzieć “pora rzucić kośćmi i zobaczyć, co się stanie”. Ten moment utrzyma was na krzesełkach w oczekiwaniu, aż kostki przestaną się kręcić. Wynikiem są zawsze napięcie i ekscytacja, bez względu na to, co wypadnie na kościach.

W miarę kolejnych przygód, grani przez was bohaterowie zmieniają się zdobywając doświadczenie, poznając świat, pokonując potwory i gromadząc bogactwa. Dowiedcie się, co myślą o sobie nawzajem i co wskazują ich moralne kompas. Poprzez doświadczenie bohaterowie awansują na kolejne poziomy, osiągając potęgę i nowe metody eksploracji.

W *Dungeon World* można grać z tą samą grupą, sesja za sesją, długą serią przygód obserwując, jak wasi bohaterowie wspólnie zmieniają się i dorastają. Można też zagrać pojedynczą sesję, zamykając całą opowieść w jej trakcie. Długie kampanie, czy jednostrzały, zasady gry są po to by prowadzić cię i pomóc ci stworzyć świat fantastycznych przygód. Pora w niego wkroczyć i odkryć je wszystkie!