

SŁOWNICZEK

Pewnie co nieco już wiecie, ale na wszelki wypadek wyjaśnimy tu kilka pojęć używanych w tym podręczniku. Dotyczą one tak świata wiedzmina, jak i typu rozrywki, jakim jest papierowa gra fabularna (RPG).

Bohater Gracza (BG): pierwszoplanowa postać, w którą w czasie sesji wciela się gracz. Zwykle jest przez niego stworzona i to właśnie od tego uczestnika rozrywki zależy, co myśli, mówi i próbuje zrobić BG. O tym, czy mu się powiedzie, decydują z kolei zasady, czyli mechanika.

Bohater Niezależny (BN), też NPC (non-player character): postać sterowana przez Mistrza Gry (MG). Może ona pełnić różną rolę, np. być zleceniodawcą, przyjacielem, wrogiem czy ukochanym postaci, ale też anonimowym sprzedawcą rzepy. BN nigdy nie będzie głównym bohaterem historii, ale ciągle może okazać się bardzo ciekawą osobowością.

Cechy: podstawowe współczynniki postaci (tak BG jak i BN). Opisują naturalne możliwości postaci, a dla zwykłych ludzi mieszczą się w przedziale 1-10. Na ich podstawie wyliczane są współczynniki pomocnicze.

Czarodzieje: kasta ludzi posiadających rzadki talent do posługiwania się magią. Czarodziejki i czarodzieje muszą przez długie lata doskonalić swój fach i ponoszą wielkie ofiary, żeby ukończyć naukę. Przez to są w większości niezwykle dumni i aroganccy, co w ostatnich latach spowodowało na nich spore kłopoty. W grze jest to Profesja dostępna dla BG.

Fabuła: zdarzenia powstające w trakcie gry, układające się w jakąś historię.

Gracz: chociaż wszyscy zebrani grają w trakcie sesji RPG i nikt nie jest pewny zakończenia opowieści, to zwyczajowo mianem gracza określa się osobę, która kontroluje tylko jedną postać (BG). Gracz jest tak samo odpowiedzialny za dobrą zabawę wszystkich pozostałych, co Mistrz Gry!

Jedynka: sesja, w której biorą udział tylko Mistrz Gry i jeden gracz. Możecie się na nie zdecydować, jeżeli chcecie wprowadzić nową osobę w świat i zasady tej gry, dołączyć ją do trwającej już kampanii lub rozwiązać wątek osobisty, na który nie będzie czasu w trakcie normalnej sesji. Takie rozrywki trwają zwykle krócej, zazwyczaj 1-2 godziny.

Kampania: długa historia, która zamyka się w kilkunastu a nawet kilkudziesięciu sesjach. Przypomina całą powieść. Często składa się z ciągu przygód, w których pojawiają się podobne wątki i powraca wspólny antagonistą. Kampanie będziecie mogli tak tworzyć sami, jak i nabyć gotowe zbiory scenariuszy.

Kostka (k6, k10): mechanika gry przewiduje pewną losowość, będziecie więc rzucać kostkami. Poza klasycznymi sześcianami (określanymi dalej jako k6), będziecie też korzystać z kostek o dziesięciu ścianach (k10). Tych pierwszych potrzebujecie około dziesięciu, tych drugich po jednej na uczestnika rozrywki.

Magia: potężna energia przedostająca się na ten świat z planów żywiołów. Dzięki niej możliwe było dokonanie wielu niezwykłych rzeczy: stworzenie skutecznych leków, budowanie cudów architektury, wydłużenie ludzkiego życia czy nawet hodowanie mutantów. Takie magiczne udogodnienia są dostępne tylko dla posługujących się nią czarodziejów, druidów i kapłanów oraz opłacających ich bogaczy.

Mechanika: ogół zasad gry. Ta jej część, do której odwołujemy się, gdy sprawdzamy cechy i zdolności postaci oraz rzucamy kostkami.

Mistrz Gry (MG): ten uczestnik rozrywki, którego zadaniem jest dostarczać opisów świata przedstawionego i odgrywać Bohaterów Niezależnych. Przygotowuje też zarys fabuły, który wypełnia się w trakcie gry. Pilnuje również tego, żeby wszyscy trzymali się tych samych zasad i wykorzystuje je do napędzania rozrywki. Dbą o to, żeby wszyscy dobrze się bawili.

Narracja (czasem też: fikcja): wyobrażone wydarzenia w trakcie rozrywki. Ta jej część, podczas której prowadzimy dialogi, Mistrz Gry opisuje otoczenie i BNów, a gracze opowiadają o wyglądzie, emocjach czy intencjach swoich BG. Narracja w RPG jest kooperatywna, powstaje więc poprzez dialog.

Południe: część Kontynentu znajdująca się na południe od gór Amell. Obecnie najpewniej całe Południe znajduje się pod panowaniem Nilfgaardu.

Potwory: zwierzęta i inne istoty, które przybyły na ten świat w trakcie Koniunkcji Sfer albo powstały pod wpływem magii. Potwory nie są naturalną częścią środowiska i zwykle stanowią zagrożenie dla ludzi i innych ras rozumnych. Wiele z nich jest niezwykle silne i odporne na zwykłą broń. Do ich niszczenia stworzono więc wiedźminów.

Północ, Królestwa Północy: krainy leżące między górami Amell a Smoczymi oraz na zachód od Gór Sinych. To wiele większych i mniejszych królestw, księstw i innych państw. Obecnie spora część tego regionu aż po rzekę Jarugę zajęta jest przez Nilfgaard, który próbuje zgnieść wszelki opór wobec swojej władzy. Dalej niż ten region znajduje się Daleka Północ, kraina lodowców i wiecznej zimy.

Profesja: zajęcie postaci, jej zawód i pasja. Przedstawiciele Profesji są wyjątkowo dobrzy w tym, co robią i wyróżniają się mocno na tle laików. W tej grze jest miejsce dla klasycznych zawodów z gier fantasy (zbrojny, czarodziej i przestępca, czyli wojownik, mag i złodziej), ale też rzadziej spotykanych a tu bardzo przydatnych (kupiec, medyk i rzemieślnik), czy zupełnie unikalnych (wiedźmin).

Przygoda: całość fabularna, która ma swój początek i koniec. Jest podobna do opowiadania. Może zająć jedną sesję, ale częściej trwa przez kilka z nich. Nie zawsze będziecie porządkować rozgrywkę w przygody, ale to wygodne podejście. Jedną przygodę znajdziecie na końcu tego podręcznika a kolejną, krótszą, w Starterze dostępnym na stronie wydawnictwa.

Rasa: w świecie gry występują rozmaite istoty rozumne: ludzie, elfy, krasnoludy, wiedźmini, gnomy, niziołki, bobołaki i wiele innych. Ten podręcznik pozwoli Wam zagrać czterema pierwszymi z nich. Choć niektóre z nich to w zasadzie odrębne gatunki rozumne, w świecie gry nazywa się je „rasami”, a nietolerancję wobec nich „rasizmem” (a nie „gatunkizmem”). Jest sporo rasizmu na tym świecie. Specjalną rasą mutantów są wiedźmini.

RPG (Role Playing Game), gra fabularna: taka gra, jak *Witcher RPG*. W trakcie rozgrywki będziecie wspólnie tworzyć ciekawe historie dziejące się w wyobrażonym świecie, odgrywać nietuzinkowych bohaterów i ustalać rzutami kostkami powodzenie różnych przedsięwzięć. RPG to rozrywka kooperacyjna, nastawiona na wspólną zabawę i improwizacyjna, bo nikt nie wie, jak potoczą się kości i jaki będzie finał starań bohaterów.

Rzut procentowy: niektóre zdarzenia mają w zasadach przypisaną wartość procentową. By ustalić, czy zaszyły, należy rzucić dwiema kostkami k10, z których pierwsza podaje liczbę dziesiątek, a druga jednostki. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy szansie, efekt wchodzi w życie.

Sesja zero: spotkanie, na którym tworzyście postaci, omawiacie świat, zasady i oczekiwania względem kampanii, a potem rozgrywa się co najwyżej krótką scenkę. Nie zawsze urządza się ją jako odrębne posiedzenie (wszyscy chcą przecież grać!), ale przy poznawaniu nowej gry potrafi być ona bardzo pożyteczna.

Sesja: spotkanie, na którym gracie w RPG. Zwykle zajmuje 3-5 godzin, chociaż czasem spotkacie się na krócej (patrz: jedynka), a niektórzy lubią grać dużo dłużej.

Świat, setting: realia, w których toczy się gra.

Test: rozstrzygnięcie sytuacji niepewnej przy pomocy zasad (mechaniki). Gdy gracz przedstawi zamierzenia swojego bohatera, a sytuacja jest niepewna, testujecie czy się powiodło. Zwykle robi się to rzucając 1k10, dodając do wyniku Cechę i Zdolność, po czym porównując wynik z trudnością wyznaczoną przez zasady lub MG. Jeżeli udało się uzyskać więcej, mamy sukces.

Wiedźmini: to specjaliści mutanci wyhodowani po to, by bronić ludzi przed potworami. Są świetnymi wojownikami i przyzwoitymi magami bojowymi o silnej odporności na choroby i trucizny. Płacą za to bezpłodnością, budzącym strach i odrazę wyglądem oraz trudnościami w zrozumieniu ludzkich emocji. Pozostają jednak pod wieloma względami ludzcy. W zasadach gry to rasa i Profesja jednocześnie.

Zdolności: rozmaite biegłości, umiejętności, talenty i specjalne moce postaci. Mieszczą się zwykle w przedziale od +0 do +10 i są zawsze dodawane do odpowiedniej Cechy. Część z nich jest dostępna dla wszystkich, ale każda Profesja postaci daje też dostęp do dziesięciu unikalnych zdolności, których nie można wykupić, jeśli się do niej nie należy.