

FATE Core PL

Niniejsza publikacja zawiera tłumaczenie mechaniki Fate Core przygotowane przez zespół w składzie: Nikola Adamus, Tomasz Akon, Łukasz Dziubczyk, Grzegorz Nowak, Michał Sporzyński, Andrzej Stój, Konrad Uhryn, Sławomir Wrzesień, opublikowane na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Polska (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>).

Skład roboczy: Tomasz Misterka

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

Spis treści

Podstawy.....	5	Trio faz.....	28
Witaj w FATE!.....	5	Faza druga: Spotkania.....	30
Czego potrzebujecie do gry?.....	5	Faza trzecia: Ponowne spotkania... ..	31
Gracze i Mistrzowie Gry.....	6	Umiejętności.....	33
Karta bohatera.....	7	Sztuczki i odświeżanie.....	34
Aspekty.....	7	Modyfikacja poziomu odświeżania	
Presja.....	7	35
Atuty.....	7	Presja i konsekwencje.....	35
Odświeżanie.....	8	Wszystko gotowe.....	36
Sztuczki.....	8	Szybkie tworzenie bohatera.....	37
Umiejętności.....	8	Rozpoczęcie gry.....	37
Konsekwencje.....	8	Uzupełnianie aspektów podczas gry	
Podejmowanie akcji.....	9	37
Rzucanie kośćmi.....	9	Uzupełnianie umiejętności podczas	
Drabina.....	9	gry.....	38
Interpretacja wyników.....	10	Uzupełnianie sztuczek podczas gry.....	38
Punkty Losu.....	11	Aspekty i punkty losu.....	39
Wywołanie aspektu.....	11	Czym są aspekty?.....	39
Deklarowanie szczegółu opowieści.....	12	Czym są punkty losu?.....	39
Wymuszenia.....	12	Rodzaje aspektów?.....	39
Zaczynaj grać!.....	13	Aspekty gry.....	39
Tworzenie gry.....	14	Aspekty bohatera.....	39
Co przekłada się na dobrą rozgrywkę w		Aspekty sytuacyjne.....	40
Fate?.....	14	Konsekwencje.....	41
Proaktywność.....	14	Okazje.....	41
Kompetencja.....	14	Co robią aspekty?.....	41
Dramatyzm.....	15	Co jest ważne?.....	41
Przygotowanie gry.....	15	Kiedy używać mechaniki?.....	42
Jak sprawić by świat gry pasował do		Tworzenie dobrego aspektu.....	42
Fate?.....	16	Obosieczność.....	42
Skala gry.....	16	Niejednoznaczność.....	43
Ważne komplikacje świata gry.....	17	Jasne sformułowanie.....	44
Przekształcanie komplikacji w		Jeśli utkniesz.....	44
aspekty.....	18	Czasami lepiej jest nie wybierać....	44
Doprecyzowanie.....	18	Zawsze pytaj o to co jest ważne i	
Persony i miejsca.....	20	dlaczego?.....	45
Stwórzcie bohaterów.....	21	Zadbaj o różnorodność.....	46
Tworzenie bohatera.....	22	Pozwól zdecydować swoim	
Tworzenie bohatera to część gry.....	22	przyjaciołom.....	46
Twój pomysł na bohatera.....	23	Wywołanie aspektu.....	47
Koncepcja ogólna.....	24	Darmowe wywołania.....	48
Problem.....	25	Wymuszanie aspektów.....	49
Imię.....	27	Rodzaje wymuszeń.....	50

Wymuszenia działające wstecz.....	52	Przeciwdziałanie.....	86
Wymuszenia sytuacyjne.....	52	Cztery rodzaje rozstrzygnięć.....	86
Używanie aspektów do odgrywania bohatera.....	52	Porażka.....	87
Usuwanie lub zmiana aspektu.....	53	Remis.....	87
Tworzenie i usuwanie nowych aspektów podczas gry.....	54	Sukces.....	87
Sekretne i ukryte aspekty.....	54	Imponujący sukces.....	87
Ekonomia punktów losu.....	55	Cztery akcje.....	88
Odświeżanie.....	55	Przewyciężanie.....	88
Wydawanie punktów losu.....	56	Uzyskanie przewagi.....	90
Zdobywanie punktów losu.....	56	Atak.....	92
MG i punkty losu.....	56	Obrona.....	93
Umiejętności i Sztuczki.....	58	Wyzwania, rywalizacje i konflikty.....	95
Czym są umiejętności.....	58	Zbliżenie na akcję.....	95
Podstawowe akcje.....	58	Wyzwania.....	95
Czym są sztuczki?.....	59	Przewagi podczas Wyzwania.....	97
Sztuczki i odświeżanie.....	59	Ataki podczas Wyzwania.....	97
Tworzenie sztuczek.....	59	Rywalizacje.....	98
Dodawanie nowej akcji do umiejętności.....	60	Uzyskiwanie przewag podczas rywalizacji.....	99
Dodawanie premii do akcji.....	60	Ataki podczas rywalizacji.....	100
Tworzenie wyjątków od reguł.....	61	Konflikty.....	100
Dostosowywanie sztuczek.....	61	Przygotowywanie sceny.....	101
Grupy sztuczek.....	63	Ustalanie stron.....	103
Podstawowa lista umiejętności.....	65	Kolejność działania.....	103
Sprawność.....	66	Wymiana.....	104
Kradzież.....	67	Rozpatrywanie ataków.....	105
Kontakty.....	68	Ustępowanie z konfliktu.....	109
Rzemiosło.....	69	Wyliminowanie.....	110
Oszustwo.....	70	Ruch.....	111
Prowadzenie.....	71	Przewagi w konflikcie.....	112
Empatia.....	72	Zakończenie konfliktu.....	114
Walka.....	73	Praca zespołowa.....	115
Śledztwo.....	74	Prowadzenie gry.....	117
Wiedza.....	75	Twoje zadanie.....	117
Spostrzegawczość.....	76	Rozpoczęcie i zakończenie sceny..	117
Budowa.....	77	Odgrywanie świata i BN.....	117
Prowokacja.....	78	Interpretacja reguł.....	119
Relacje.....	79	Tworzenie scenariuszy (i niemal całej reszty).....	119
Zasoby.....	80	Co robić podczas tworzenia gry?.....	119
Strzelanie.....	81	Odjechane czy zwyczajne?.....	120
Ukrywanie.....	82	Od góry czy od dołu?.....	120
Wola.....	83	Mała skala czy wielka skala?.....	121
Akcje i rozstrzygnięcia.....	85	Atuty – czy są potrzebne?.....	122
Czas na akcję!.....	85	Złota Zasada.....	122
		Kiedy rzucać kośćmi.....	124

Jak sprawić, by porażka była super	124	Rozwój i zmiany.....	168
Wybór poziomu trudności.....	126	Czym są dokonania?.....	168
Co zrobić z wyjątkowym sukcesem?	128	Skromne dokonania.....	168
Ocena użycia umiejętności i sztuczek	134	Istotne dokonania.....	169
Co zrobić z konfliktami i innymi	136	Przełomowe dokonania.....	171
dziwnymi rzeczami.....	136	Rozwój świata.....	173
Co robić z Aspektami?.....	140	Postępowanie z BN.....	175
Tworzenie przeciwników.....	142	Powracający BN.....	175
Weź tylko to, co niezbędne.....	142	Atuty.....	177
Typy BN.....	142	Czym są atuty?.....	177
Odgrywanie przeciwników.....	148	Brązowa Zasada, zwana też Fraktalnym	
Dopasowanie.....	148	Fate.....	177
Uzyskiwanie przewagi przez BN. .	149	Tworzenie atutu.....	178
Zmiana Warunków Konfliktu.....	149	Elementy świata gry.....	178
Sceny, sesje, scenariusze.....	150	Co potrafi atut?.....	178
I co teraz?.....	150	Przydzielanie elementów bohatera	179
Czym jest scenariusz?.....	150	Wymagania i koszty.....	180
Znajdź problemy.....	151	Rozpisanie atutu.....	181
Problemy a aspekty bohatera.....	151	Atuty i rozwój.....	181
Problemy a aspekty gry.....	152	Jeszcze więcej przykładów atutów...	182
Problemy i pary aspektów.....	153	Wartości broni i zbroi.....	182
Zadaj pytania fabularne.....	155	Moce superbohaterów.....	183
Stwórz przeciwników.....	157	Specjalny ekwipunek.....	185
Przygotuj pierwszą scenę.....	158	Cybertechnologia i super-	
Czym są sceny?.....	160	umiejętności.....	186
Rozpoczynanie scen.....	160	Bogactwo.....	188
Kończenie scen.....	162	Pojazdy, miejsca i organizacje.....	189
Korzystanie z filarów systemu Fate	163	Magia.....	190
.....	163	Ściąga.....	194
Wykorzystaj ich aspekty.....	163	Przewodnik weterana.....	197
Scenariusz podczas gry.....	164	Gra i tworzenie bohaterów.....	197
Rozstrzygnięcie scenariusza.....	165	Aspekty.....	197
Długa gra.....	166	Akcje i rzeczy.....	198
Czym jest sezon?.....	166	Tworzenie scenariuszy.....	198
Czym jest kampania?.....	166	Atuty.....	198
Przygotowanie sezonu.....	166	Szkicownik tworzenia bohatera.....	199
Przygotowanie kampanii.....	167	Szkicownik tworzenia gry.....	200
		Karta Landona.....	201
		Karta Cynare.....	202
		Karta Zirda.....	203

Podstawy

Witaj w FATE!

Na wypadek, gdybyście nigdy wcześniej nie grali w gry fabularne, oto w skrócie ich założenia: zbieracie paczkę znajomych, żeby wspólnie opowiadać interaktywną historię o wymyślonej przez was grupie bohaterów. Od was zależy, jakie wyzwania i przeszkody spotkają na swojej drodze, jak na nie zareagują, co będą robić i co się z nimi stanie.

Nie będzie to jednak wyłącznie rozmowa. Od czasu do czasu użyjecie kości oraz zasad z tego podręcznika, by dodać grze niepewności i uczynić ją bardziej ekscytującą.

W Fate nie ma domyślnego świata gry, jednak ten system działa najlepiej w dowolnym uniwersum, w którym bohaterowie są proaktywnymi, kompetentnymi osobami, prowadzącymi życie pełne dramatyzmu. W następnym rozdziale podpowiemy, w jaki sposób wprowadzić taki klimat do waszych sesji.

Informacja dla weteranów:

Możliwe, że zainteresowałeś się tą grą, ponieważ znasz inne systemy oparte na mechanice Fate, jak Spirit of the Century lub The Dresden Files Roleplaying Game. Kilka innych popularnych RPG w tym Bulldogs! wydawnictwa Galileo Games oraz Legends of Anglerre wydane przez Cubicle 7 również korzysta z Fate.

Książka, którą trzymasz w rękach to najnowsza wersja Fate, stworzona, by uaktualnić i uprościć system. Część reguł bez wątpienia rozpoznasz, ale znajdziesz tutaj również zasady i pojęcia, które uległy zmianie. Przewodnik poświęcony tym modyfikacjom znajduje się na końcu podręcznika.

Nowi w FATE:

Jeśli jesteś nowym graczem, to w praktyce wszystko, co musisz wiedzieć, znajduje się na karcie twojego bohatera – MG pomoże ci z całą resztą. Jeśli chcesz oszczędzić swojemu MG nieco pracy, zajrzyj do ściągawki na stronie XXX. W przeciwnym wypadku – jesteś gotowy do gry.

Jeśli jesteś świeżym MG, to niniejszy rozdział będzie dla Ciebie jedynie wierzchołkiem góry lodowej. Powinieneś przeczytać i zapoznać się z całym podręcznikiem.

Czego potrzebujecie do gry?

Rozpoczęcie gry w Fate jest bardzo proste. Potrzebujecie:

- Grupy od trzech do pięciu osób. Jedna zostanie Mistrzem Gry (w skrócie MG), pozostałym przypadnie rola graczy. Wyjaśnimy te pojęcia nieco dalej.
- Kart bohaterów, po jednej na każdego gracza, oraz papieru do notowania. Poniżej opisane jest dokładniej, co znajduje się na karcie bohatera (Mistrzu Gry, ważniejsi bohaterowie niezależni, których wprowadzisz do gry, również mogą mieć własne karty).

- Kości Fate, co najmniej cztery, najlepiej po cztery na osobę. Kości Fate to specjalny rodzaj sześciennych kostek¹ oznaczonych plusem (+) na dwóch ściankach, minusem (-) na kolejnych dwóch i z dwoma ściankami pozbawionymi symboli (0). Możesz je zdobyć w sklepach hobbystycznych, często sprzedawanych pod oryginalną nazwą, kości Fudge. (Dla potrzeb Fate będziemy je nazywać kośćmi Fate, ale możesz je nazywać tak, jak ci się podoba!) Evil Hat prowadzi sprzedaż własnych kości Fate przez www.evilhat.com od 2013 roku. Alternatywą jest Talia Fate, imitująca prawdopodobieństwo kości Fate, zaprojektowana tak, by można jej było używać w zastępstwie kostek.
- Znaczników reprezentujących punkty losu. Mogą to być żetony pokerowe, szklane koraliki lub coś podobnego. Na wszelki wypadek dobrze ich mieć co najmniej trzydzieści sztuk. Zamiast tego możesz oznaczać ich liczbę ołówkiem na karcie bohatera, ale wykorzystanie prawdziwych znaczników dostarcza więcej zabawy.
- Małe karteczki. Nie są wymagane, ale przydadzą się do notowania aspektów podczas gry.

Gracze i Mistrzowie Gry

Na sesji Fate albo przyjmiesz rolę gracza, albo Mistrza Gry.

Jako gracz, weźmiesz na siebie odpowiedzialność za kierowanie jednym z protagonistów waszej gry, których nazywamy bohaterami graczy (w skrócie BG). Będziesz podejmować decyzje za swojego bohatera i opisywać innym grającym, co mówi oraz co robi. Będzie się z tym wiązać odpowiedzialność za mechaniczną stronę bohatera – rzucanie kośćmi, gdy będzie to potrzebne, wybieranie konkretnej zdolności, wykorzystywanej w określonej sytuacji czy pilnowanie liczby posiadanych punktów losu.

Jeśli zostaniesz Mistrzem Gry, twoim najważniejszym zadaniem będzie kierowanie światem zamieszkiwanym przez BG. Będziesz podejmować decyzje i rzucać kośćmi za każdego bohatera świata gry, który nie jest kierowany przez jednego z graczy – takie postaci nazywamy bohaterami niezależnymi (lub BN). Będziesz opisywać otoczenie i miejsca odwiedzane przez BG w czasie sesji, tworzyć scenariusze i sytuacje, z którymi będą wchodzić w interakcje. Zostaniesz również ostatecznym arbitrem reguł gry, określającym efekty decyzji BG i tego, jak będą one wpływać na rozwój opowieści.

Zarówno gracze, jak i Mistrzowie Gry mają dodatkowe zadanie: sprawiać, by wszyscy dookoła prezentowali się świetnie. Fate sprawdza się najlepiej jako wspólne przedsięwzięcie, gdzie wszyscy dzielą się pomysłami i szukają okazji, by gra przynosiła jak najwięcej frajdy.

Przykładowa rozgrywka:

Wszystkie przykłady zastosowania reguł z tej książki odnoszą się do tej samej przykładowej rozgrywki i świata gry nazwanego przez nas Serca ze stali. Jest to humorystyczne fantasy opowiadające o szwendającej się grupie najemników, którzy pakują się w kłopoty, pracując dla rozmaitych szlachciców i kacyków.

¹ Jeśli nie chcesz używać kości Fate, nie jest to konieczne – wystarczą normalne sześciennie kostki. W takim przypadku wyniki 5 i 6 będą oznaczać „+”, 1 oraz 2 „-”, natomiast 3 i 4 „0”.

Uczestnikami gry są Lenny, Lily, Ryan i Amanda. Amanda jest MG. Lenny wciela się w bandyckiego szermierza imieniem Landon. Lily gra zręczną, oszłamiającą i niebezpieczną Cynere – która, tak się składa, kocha miecze. Ryan odgrywa Zirda Nieprzeniknionego, czarodzieja. Zird, w przeciwieństwie do pozostałych, trzyma się z dala od mieczy.

Zajrzyj do Tworzenia gry, by zobaczyć jak powstały Serca ze stali. Na końcu książki załączyliśmy karty bohaterów dla tych przykładowych BG.

Karta bohatera

Graczu – twoja karta bohatera zawiera wszystko, co musisz wiedzieć o swoim BG – zdolności, osobowość, ważne chwile z przeszłości i wszelkie zasoby do wykorzystania w trakcie gry. Poniżej znajdziesz przykładową kartę bohatera Fate ze wszystkimi typowymi jej elementami.

Aspekty

Aspekty to frazy mówiące nam coś ważnego o bohaterze. Są powodami, dla których postać jest ważna i sprawiają, że obchodzą nas jej losy podczas gry. Aspekty mogą obejmować bardzo szeroki zakres elementów – począwszy od osobowości lub cech opisowych, przekonań, relacji, spraw lub problemów aż po wszystko, co sprawi, że zaczniemy postrzegać bohatera jako żywą osobę, a nie zbiór współczynników.

Aspekty pojawiają się w grze razem z punktami losu. Kiedy aspekt jest w stanie ci pomóc, możesz wydać punkty losu, by go wywołać i uzyskać premię (s. XXX). W sytuacji, gdy aspekt utrudnia ci życie, możesz odzyskać punkty losu – nazywa się to akceptowaniem wymuszenia (s. XXX).

Bohaterka Lily, Cynere, ma na karcie aspekt Słabość do błyskotek, co odzwierciedla jej skłonności do poświęcania zbyt wiele uwagi dobrom materialnym i podejmowania złych decyzji, kiedy w grę będą wchodzić klejnoty i monety. To ciekawa, zabawna cecha postaci, która nieraz wpakuje ją w kłopoty, akcentując mocno jej osobowość w grze.

Aspekty mogą opisywać pozytywne lub negatywne cechy – tak naprawdę najciekawsze aspekty opisują i jedno, i drugie.

Aspekty nie przynależą wyłącznie do bohaterów; elementy otoczenia również mogą mieć swoje własne aspekty.

Presja

Presja jest jedną z dwóch opcji, jakie możesz wykorzystać, by uniknąć porażki w konflikcie – reprezentuje tymczasowe zmęczenie, wyczerpanie, powierzchowne rany itd. Masz pewną liczbę poziomów presji, które możesz spalić, by pozostać w walce – resetują się po zakończeniu konfliktu, kiedy będziesz mieć chwilę, by złapać oddech.

Atuty

Atuty to moce, sprzęt, pojazdy, organizacje i lokacje, do których wasza grupa może potrzebować dodatkowych reguł (o ile aspekty, umiejętności i sztuczki nie wystarczą w tym celu).

Odświeżanie

Odświeżanie to liczba punktów losu, które otrzymujesz na początku każdej sesji, żeby wydać je na swojego bohatera. Do tej wartości resetuje się liczba punktów losu, o ile pod koniec ostatniej sesji nie miałeś ich już więcej.

Sztuczki

Sztuczki to specjalne triki znane twojemu bohaterowi, pozwalające na odnoszenie dodatkowych korzyści z umiejętności lub modyfikację zasad gry tak, by ci sprzyjały. Sztuczki są czymś w rodzaju specjalnych zdolności w grach wideo, pozwalających na zrobienie czegoś wyjątkowego, czego nie potrafią inni bohaterowie. Dwaj bohaterowie mogą mieć te same poziomy umiejętności, ale posiadane przez nich sztuczki mogą obdarzyć ich diametralnie różniącymi się możliwościami.

*Landon ma sztuczkę nazwaną **Może jeszcze jedną kolejkę? dającą mu premię do wydobywania informacji przy pomocy umiejętności Relacje, pod warunkiem, że pije wraz ze swym celem w gospodzie.***

Umiejętności

Umiejętności są tym, czego używacie, by wykonywać skomplikowane lub interesujące akcje z wykorzystaniem kości. Każdy bohater ma kilka umiejętności odzwierciedlających jego kompetencję, takich jak spostrzegawczość, sprawność, wykszolenie zawodowe, wytrzymałość oraz wiele innych.

Na początku gry, bohaterowie graczy mają umiejętności wyrażone w stopniach od Przeciętnego (+1) do Świetnego (+4). Im wyższa wartość, tym lepiej, co przekłada się na większą szansę sukcesu z wykorzystaniem danej umiejętności.

Jeśli z jakiegoś powodu rzucasz na umiejętność, której twój bohater nie ma, możesz przyjąć, że ma ją na poziomie Słabym (+0). Istnieje kilka wyjątków od tej reguły, jak umiejętności magiczne, których większość ludzi w ogóle nie ma. W rozdziale poświęconym umiejętnościom omówimy tę kwestię dokładniej.

*Zird Nieprzenikniony ma umiejętność **Wiedza na poziomie Świetnym (+4), co czyni go idealną osobą do przywołania tajemnych faktów w dogodnym momencie albo przeprowadzenia badań. Nie ma jednak umiejętności Ukrywania, więc jeśli w trakcie gry będzie musiał podkraść się do kogoś (a Amanda z pewnością o to zadba), będzie musiał rzucać na poziomie Słabym (+0). Tym gorzej dla niego.***

Konsekwencje

Konsekwencje to kolejna z opcji, jakie możesz wykorzystać, żeby pozostać w konflikcie, ich efekty jednak utrzymują się dłużej. Za każdym razem, gdy wybierzesz konsekwencję, otrzymasz nowy aspekt na karcie bohatera opisujący otrzymane obrażenia. W przeciwieństwie do presji potrzeba czasu, by wykurować się z konsekwencji – do tego momentu pozostanie na twojej karcie, co narazi twoją postać na komplikacje lub zachęci innych, by wykorzystali twoją słabość.

Podejmowanie akcji

Graczu – część tego, co będziecie robić podczas sesji Fate, wymagać będzie rzutu kośćmi dla sprawdzenia, czy działania waszych bohaterów zakończą się sukcesem. Będziecie rzucać kostkami zawsze, gdy przeciwstawicie się innemu bohaterowi lub jeśli na drodze pojawi się jakaś poważna przeszkoda. Jeśli nie – po prostu mówcie, co robią wasi bohaterowie i przyjmijcie, że tak właśnie się stanie.

Najczęstsze powody użycia kości w Fate:

- Przewycięzanie trudności
- Uzyskanie przewagi dla swojego bohatera, w formie aspektu do wykorzystania
- Zaatakowanie kogoś w konflikcie
- Obrona w konflikcie

Rzucanie kośćmi

Kiedy masz rzucić, weź do tego cztery kości Fate. Odczytując wynik, przyjmij +1 za każdy „+”, 0 za każdy „ ” i -1 za każdy „-”. Dodaj je do siebie. Otrzymasz wynik z przedziału od -4 do +4, najczęściej zawierający się między -2 a +2.

Kilka przykładów wyników testów:

1 kość	2 kość	3 kość	4 kość	Wynik
-	-	+	+	0
Pusta ścianka	-	+	+	+1
Pusta ścianka	+	+	+	+3
-	-	Pusta ścianka	Pusta ścianka	-2

Uzyskany rezultat nie jest jednak ostateczny. Jeśli bohater ma umiejętność pasującą do podejmowanej akcji, dodaj jej poziom do wartości wyrzuconej na kostkach.

Jak zatem, kiedy rzucisz już kośćmi, stwierdzić co uzyskany rezultat oznacza? Świetnie, że pytasz.

Drabina

W Fate, do oceny wyników rzutów, umiejętności bohatera oraz rezultatu testu, wykorzystujemy drabinę przymiotników i liczb.

Prezentuje się ona następująco:

+8 Legendarny	+4 Świetny	0 Słaby
+7 Heroiczny	+3 Dobry	-1 Mierny
+6 Fantastyczny	+2 Niezły	-2 Fatalny
+5 Wybitny	+1 Przeciętny	

Nie ma znaczenia, której strony drabiny użyjecie – część graczy zapamiętuje łatwiej słowa, inni liczby, natomiast jeszcze inni wykorzystują zarówno jedne, jak i drugie. Mógłbyś zatem powiedzieć „Mam Świetny wynik” lub „Rzuciłem na +4” i oznaczałoby to dokładnie to samo. Jeśli tylko wszyscy rozumieją, co konkretnie chcesz oznajmić, to nie ma problemu.

Wyniki mogą wyjść ponad drabinę i pod nią. Zachęcamy was do stworzenia własnych nazw powyżej poziomu Legendarnego, takich jak „O rany!” albo „Niedorzecznie fantastyczny”. My tak robimy.

Interpretacja wyników

Kiedy rzucasz kośćmi, starasz się uzyskać rezultat równy lub wyższy przeciwdziałaniu. Przeciwdziałanie przyjmuje jedną z dwóch form: aktywnego przeciwdziałania, kiedy ktoś będzie rzucał kośćmi przeciwko tobie albo pasywnego przeciwdziałania, w postaci przeszkody mającej określony poziom na drabinie, który musisz pokonać. (MG, możesz przyjąć, że twój BN są pasywnym przeciwdziałaniem, jeśli nie chcesz rzucać za nich kośćmi).

- Ogólnie rzecz biorąc, jeśli pokonasz wynik swojego oponenta, odnosisz sukces.
- Remis wywołuje jakiś skutek, ale inny niż zamierzony.
- Jeśli wygrałeś sporą przewagą, udaje się osiągnąć coś więcej, niż planowano (np. zadasz przeciwnikowi więcej obrażeń).
- Jeśli nie przewyższyłeś wartości przeciwdziałania, to albo akcja nie zakończyła się sukcesem, albo udało ci się pewnym kosztem. Ewentualnie dzieje się coś zupełnie innego, co komplikuje całą sytuację. Pewne akcje mają specjalne następstwa w sytuacji, gdy ponosisz porażkę.
- Kiedy przebijesz wynik przeciwnika, różnicę między jego rezultatem a twoim nazywamy przebiciami. Gdy rzucisz tyle samo co on, masz zero przebić. Przy wyniku wyższym o jeden – masz jedno przebicie. Wynik wyższy o dwa oznacza dwa przebicia itd. W dalszej części książki wyjaśniamy różne sytuacje, w których przebicia dają korzyści.

Landon próbuje wymknąć się ze starożytnej, mechanicznej, śmiertelnej pułapki, którą nieopatrznie uruchomił podczas „rutynowej” eksploracji Katakumb Anthari. Tuziny malutkich (a czasem też trochę większych) włócznie wystrzelują ze ścian jednego z korytarzy. Musi je ominąć, by dostać się na drugą stronę.

Amanda, MG, mówi – To będzie pasywne przeciwdziałanie, ponieważ to tylko pułapka na twojej drodze. Wartość przeciwdziałania jest Świetna (+4). Anthari naprawdę nie chcieli, by ktokolwiek dostał się do ich świątynnego skarbcza.

Lenny wzdycha i mówi – Cóż, mam Sprawność na poziomie Dobrym (+3), więc spróbuję przemknąć przez korytarz, kluczając i uskakując.

Bierze do ręki kości i rzuca, uzyskując - + + +, co przekłada się na wynik +2. Podnosi to poziom umiejętności Dobry (+3) o dwa stopnie na drabinie, windując ostateczny wynik do poziomu Wybitnego (+5). To wystarczająco dużo, by pokonać przeszkodę z jednym przebicciem i odnieść sukces.

Amanda mówi – Wymaga to po części akrobatycznych wyczynów i szalonych fikołków, ale udaje ci się przedostać na drugą stronę z paroma niewielkimi dziurami w tunice na pamiątkę. Mechanizm nie okazuje żadnych znaków zatrzymywania się. Będziesz miał z nim do czynienia w drodze powrotnej.

Lenny odpowiada – Praca jak co dzień – po czym Landon kontynuuje podróż przez katakumby.

Punkty Losu

Punkty losu, podczas gry reprezentowane za pomocą żetonów lub innych znaczników, to jeden z najważniejszych zasobów w Fate – określają, w jakim stopniu możesz pokierować historią twojego bohatera w danej chwili, w taki sposób, by potoczyła się po jego myśli.

Wydajesz punkty losu, by wywołać aspekt, zadeklarować szczegół opowieści lub aktywować jakąś potężną sztuczkę.

Otrzymujesz punkty losu, kiedy akceptujesz wymuszenie jednego ze swoich aspektów.

Słowo ostrzeżenia: *Nie używajcie czegoś jadalnego zamiast znaczników, zwłaszcza gdy zamówiona pizza jeszcze nie dotarła.*

Wywołanie aspektu

Za każdym razem, kiedy rzucasz kośćmi i jeden z aspektów mógłby ci pomóc, możesz wydać punkt losu, by wywołać go w celu zmiany rezultatu na kościach. Pozwala to na przerzucenie kości lub dodanie +2 do wyniku, zależnie od tego, co jest bardziej pomocne (zwykle +2 jest lepszym wyborem, jeśli wyrzuciłeś -2 lub więcej, ale czasami warto zaryzykować przerzut, by wyrzucić to upragnione +4). Robisz to dopiero po rzucie kostkami, jeśli nie jesteś zadowolony z ostatecznego wyniku.

Musisz dodatkowo wyjaśnić, w jaki sposób aspekt pomaga ci otrzymać premię – czasem będzie to oczywiste, a czasem będzie wymagać kreatywnej narracji.

Możesz wydać więcej niż jeden punkt losu na pojedynczy rzut, otrzymując kolejne przerzuty lub dodatkowe +2, jednak każdy punkt musi wywołać inny aspekt.

Cynere, udając ważnego dygnitarza, próbuje przekonać kupca, by opisał środki ochrony swojego prywatnego skarbcza. Kupiec pasywnie przeciwdziała, stanowiąc przeszkodę na poziomie Dobrym (+3), natomiast jej umiejętność Oszustwo jest na poziomie Niezłym (+2).

Lily rzuca, uzyskując zero. Pozostawia to ostateczny wynik na poziomie Niezłym (+2), co nie wystarcza do uzyskania potrzebnych informacji.

Spogląda na swoją kartę bohatera, następnie na Amandę, po czym mówi – Wiesz, te wszystkie lata, odkąd mam Słabość do błyskotek, nauczyły mnie kilku rzeczy na temat tego, co jest skarbem a co nie. Zamierzam zaimponować kupcowi, rozmawiając na temat najrzadszych, najcenniejszych elementów jego kolekcji.

Amanda uśmiecha się i przytakuje. Lily oddaje punkt losu, by wywołać aspekt i dostaje +2 do ostatecznego wyniku. Podbija go w ten sposób do poziomu Świetnego (+4), uzyskując wyższy wynik, niż wynosi przeciwdziałanie. Kupiec jest pod wrażeniem i zaczyna przechwalać się na temat swojego skarbcza, Cynere zaś słucha z uwagą...

Deklarowanie szczegółu opowieści

Czasami, podczas rozgrywanej sceny, będziesz chciał dodać jakiś szczegół, który pozwoli uzyskać przewagę twojemu bohaterowi. Przykładowo, mógłbyś opisać wygodny dla ciebie zbieg okoliczności, jak posiadanie właściwych narzędzi do pracy („Oczywiście, że zabrałem to ze sobą!”), wkroczyć do sceny w odpowiednim momencie albo by zaproponować, że ty i BN macie wielu wspólnych klientów.

W tym celu będziesz musiał wydać punkt losu. Powinieneś uzasadnić jakoś wprowadzane szczegóły opowieści, wiążąc go ze swoimi aspektami. MG, masz prawo weta względem sugestii, które wydają się poza zasięgiem gracza. Możesz poprosić go, by je zmodyfikował, zwłaszcza jeśli reszta grupy nie kupuje jego wyjaśnienia.

Zird Nieprzenikniony zostaje złapany ze swoimi przyjaciółmi przez tubylców z Dzikich Sargoth. Trójka bohaterów zostaje bezceremonialnie rzucona przed obliczem wodza. Amanda opisuje, jak zaczyna mówić do nich w dziwnym, gardłowym języku.

Ryan spogląda na swoją kartę i mówi – Hej, mam. Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym zapisane na swojej karcie. Czy mogę zadeklarować, że kiedyś studiowałem ten język i potrafię porozumieć się z wodzem?

Amanda uważa, że jest to jak najbardziej sensowne. Ryan odkłada punkt losu i opisuje, jak Zird odpowiada w mowie wodza, co sprawia, że wszystkie oczy – w tym jego przyjaciół – zwracają się na niego.

Ryan opisuje, jak Zird spogląda na swoich przyjaciół, po czym mówi – Widzicie? Czytanie poszerza horyzonty.

Wymuszenia

Czasami (a prawdę mówiąc, nawet częściej) znajdziesz się w sytuacji, kiedy aspekt utrudni życie twojego bohatera i doda nieoczekiwanego dramatyizmu. Wówczas MG zasugeruje potencjalną komplikację, jaka może się pojawić. Taką sytuację nazywamy wymuszeniem.

Niekiedy wymuszenie będzie oznaczać, że bohater automatycznie odniesie porażkę, dążąc do jakiegoś celu, ograniczy jego wybory albo po prostu doda niezamierzone konsekwencje tego, co zrobi twoja postać. Możesz nieco negocjować szczegóły, by otrzymać to, co wydaje się najlepiej pasować do fabuły.

Kiedy zaakceptujesz komplikację, otrzymujesz w ramach rekompensaty punkt losu. Jeśli chcesz, możesz zapłacić punktem losu, by uniknąć jej, ale nie radzimy robić tego zbyt często – najprawdopodobniej będziesz potrzebował ich później. Poza tym wymuszenia wprowadzają dramatyzm (a przez to dobrą zabawę) do waszej opowieści.

Graczu, możesz prosić o wymuszenie, kiedy będziesz chciał skomplikować właśnie podjętą decyzję, jeśli wiąże się to z jednym z twoich aspektów. MG, będziesz deklarował wymuszenie, gdy świat zareaguje na działania bohaterów w skomplikowany lub dramatyczny sposób.

Każdy uczestnik sesji ma prawo zasugerować wymuszenie, jeśli byłoby odpowiednie dla jednego z bohaterów (wliczając to własnego). MG, masz ostateczne słowo odnośnie do tego, czy wymuszenie jest poprawne. Upominajcie się, kiedy zobaczycie, że wymuszenie jest naturalnym następstwem wydarzeń na sesji, ale nie wiązało się z nagrodą w postaci punktów losu.

Landon ma aspekt Maniery kozła. Wraz ze swoimi przyjaciółmi uczestniczy w corocznym Wielkim Balu w Ichtery, organizowanym na dworze królewskim.

Amanda mówi do graczy – Kiedy tak kręcicie się, krzykliwie ubrana, młoda dama wylapuje Landona z tłumu. Obserwuje go przez chwilę, następnie zbliża się, starając się zaangażować go w rozmowę, ewidentnie zaintrygowana tym, jak jego wygląd różni się od tych wszystkich wyniosłych szlachciców. – Obraca się do Lenny'ego: – Co zamierzasz zrobić?

– Cóż, więc... – mówi Lenny – Podejrzewam, że zaproszę ją do tańca i pociągnę to dalej, by zobaczyć, czego jestem w stanie dowiedzieć się o niej.

Amanda podnosi punkt losu i mówi: – I czy coś nie pójdzie nie tak, biorąc pod uwagę wyszukane maniery Landona?

Lenny ze śmiechem odpowiada: – Tak, podejrzewam, że Landon obrazi ją bardzo szybko i wszystko się skomplikuje. Wezmę ten punkt losu.

Amanda i Lenny odgrywają scenę przez chwilę, pokazując, jak Landon wygaduje swoje głupoty, następnie Amanda opisuje pojawienie się kilku strażników. Jeden z nich mówi – Powinieneś uważać na to, w jaki sposób zwracasz się do księżnej Ichtery, cudzoziemcu.

Lenny kiwa głową, natomiast Amanda diabelsko się uśmiecha.

Zacznij grać!

Oto więc podstawy, których potrzebujesz, żeby zagrać w Fate. Kolejne rozdziały opisują w szczególności to, o czym mówiliśmy do tej pory i pokażą ci, jak wystartować z własną grą.

Co dalej?

- Rozdział Tworzenie gry przeprowadzi cię przez proces ustawiania własnej rozgrywki, więc prawdopodobnie powinien być następnym. Potem zajrzyj do Tworzenia bohatera, który pokaże ci, jak tworzy się własnych herosów.
- Graczu, prawdopodobnie będziesz chciał przeczytać Akcje i rozstrzygnięcia oraz Długą grę by lepiej zrozumieć podstawy akcji i rozwijania bohaterów podczas gry.
- MG, na pewno zechcesz zaznajomić się z całą książką, ale Prowadzenie gry oraz Sceny, sesje i scenariusze będą mieć dla was szczególne znaczenie.

Tworzenie gry

Co przekłada się na dobrą rozgrywkę w Fate?

Fate nadaje się do opowiadania historii wielu odmiennych gatunków, z wykorzystaniem najróżniejszych założeń. Nie ma ustalonego świata gry; wymyślisz go ze swoją grupą samodzielnie. Najlepsze gry oparte na Fate łączą jednak pewne cechy, które – jak sądzimy – doskonale pokazują, do czego system został zaprojektowany.

Niezależnie czy chodzi o fantasy, science fiction, konwencję superbohaterką czy serial o twardych gliniarzach, Fate działa najlepiej, jeśli wykorzystasz go do opowiadania dramatycznych historii o ludziach, którzy są proaktywni i kompetentni.

Proaktywność

Bohaterowie w Fate powinni być proaktywni. Mają szereg zdolności pozwalających im rozwiązywać problemy i nie obawiają się ich wykorzystywać. Nie siedzą bezczynnie, czekając, aż rozwiązanie przyjdzie do nich samo – ruszają i robią wszystko, co mogą, podejmując ryzyko i przewyciężając trudności, by osiągnąć swoje cele.

Nie znaczy to, że nie planują swoich działań i strategii lub że są nieostrożni aż do przesady. Po prostu nawet najbardziej cierpliwi spośród nich ostatecznie ruszą do akcji i zrobią coś konkretnego.

Każda rozgrywka Fate powinna dawać szereg okazji dla bohaterów do bycia proaktywnymi w poszukiwaniu rozwiązań dla swoich problemów i umożliwiać zrealizowanie tego na kilka sposobów. Gra opowiadająca o bibliotekarzach siedzących cały czas pośród zakurzonych tomów i uczących się różnych rzeczy to nie Fate. Gra o bibliotekarzach wykorzystujących zapomnianą wiedzę by ratować świat już tak.

Kompetencja

Bohaterowie w Fate są dobrzy w wielu rzeczach. Nie są nieudolnymi głupcami, wyglądającymi komicznie za każdym razem, kiedy starają się coś zrobić – to świetnie wyszkoleni, utalentowani lub wytrenowani osobnicy, zdolni w widoczny sposób zmieniać swoje otoczenie. Są właściwymi ludźmi do danej roboty, angażującymi się w kryzys dlatego, że istnieje duża szansa, że będą w stanie skutecznie rozwiązać problem.

Nie znaczy to, że wszystko się im udaje albo, że ich akcje nie kończą się niezamierzonymi konsekwencjami. Chodzi jedynie o to, że gdy ponoszą porażkę, nie dzieje się tak, ponieważ popełnili głupie błędy lub nie byli gotowi na podjęcie ryzyka.

Każda rozgrywka Fate, w jakiej weźmiesz udział, powinna traktować bohaterów jak kompetentne osoby, godne zagrożeń i wyzwań, jakie napotkają na swojej drodze. Gra o śmieciarzach zmuszonych do walki z superłotrami i ciągle wyręczanych przez kogoś innego to nie Fate. Gra o śmieciarzach, którzy stają się niesamowitym anty-superłotrowskim zespołem uderzeniowym – jak najbardziej.

Dramatyzm

Bohaterowie w Fate prowadzą ekscytujące życie. Dla nich stawka jest zawsze wysoka, zarówno w kwestii tego, z czym muszą sobie poradzić w świecie, jak również tym, co kryje się w ich głowie. Podobnie jak my, miewają kłopoty z ludźmi i muszą sobie radzić z własnymi zmartwieniami. Choć ze względu na zewnętrzne okoliczności ich przeżycia mogą rozgrywać się „w większej skali” w porównaniu do tego, przez co my musimy przechodzić, wciąż jednak możemy się z nimi utożsamiać i ich rozumieć.

Nie oznacza to, że ciągle nurzają się w mękach i bólu albo że wszystko, co zachodzi w ich życiu to ogólnoświatowe kryzysy. Po prostu życie zmusza ich do podejmowania trudnych wyborów i radzenia sobie z ich konsekwencjami – innymi słowy, są po prostu ludzcy.

Każda twoja rozgrywka Fate powinna mieć potencjał i dawać okazję do dramatycznych zdarzeń między bohaterami, a także szansę, by móc odnieść się do nich jak do zwykłych ludzi. Gra opowiadająca o awanturkach bezmyślnie przewalających się przez kolejnych coraz to większych i silniejszych bandziorów to nie jest Fate. Kampania o poszukiwaczach przygód walczących o posiadanie normalnego życia pomimo tego, iż ich przeznaczeniem jest walka z ostatecznym złem już tak.

Kiedy tworzyć własną grę:

- **Świat gry:** Zdecydujcie, czym charakteryzuje się świat otaczający bohaterów.
- **Skala:** Zdecydujcie, jak bardzo heroiczna lub jak osobista będzie wasza opowieść.
- **Komplikacje:** Zdecydujcie jakie zagrożenia i naciski wynikające ze świata gry będą zmuszać bohaterów do działania.
- **BN:** Zdecydujcie, kim będą ważne osoby oraz jakie będą istotne lokacje.
- **Umiejętności i sztuczki:** Określcie, co bohaterowie będą chcieli robić w świecie gry.
- **Tworzenie bohaterów:** Stwórzcie BG.

Przygotowanie gry

Pierwszym krokiem podczas organizowania własnej gry w Fate jest podjęcie decyzji dotyczącej tego, kim będą bohaterowie oraz jak będzie wyglądać otaczający ich świat. Dowiedcie się dzięki temu praktycznie wszystkiego, co potrzeba by rozpocząć grę: w czym bohaterowie będą dobrzy, co ich może obchodzić, w jakiego rodzaju kłopoty mają w zwyczaju się pakować, w jaki sposób wpływają na świat itd. Nie potrzebujecie kompletnych odpowiedzi (ponieważ to między innymi stanowi sedno gry), ale powinniście orientować się na tyle, aby ustalenie szczegółów nie stanowiło problemu.

Najpierw zaczniemy rozmawiać o świecie gry. Konkretnymi na temat postaci zajmiemy się później, w rozdziale Tworzenie bohatera.

Jak sprawić by świat gry pasował do Fate?

Zdecydujcie, czym charakteryzuje się świat otaczający bohaterów..

Prawdopodobnie jesteście oswojeni z ideą świata gry, ale na wszelki wypadek przypomniemy w skrócie – to wszystko, z czym bohaterowie wchodzi w interakcje, np. osoby, organizacje i instytucje, technologia, dziwne zjawiska oraz sekrety (zbrodnie, intryga oraz kosmiczne albo historyczne legendy). To każda rzecz, którą bohaterowie chcą się zajmować, są zmuszeni do tego, żeby się z nią zmagać, od której próbują uzyskać wsparcie lub która stoi im na drodze.

Jeśli używacie istniejącego świata, np. z filmu, książki lub innego systemu, wiele z powyższych jest już gotowych do wykorzystania. Z pewnością dodacie od siebie kilka szczegółów: nową organizację albo najróżniejsze tajemnice do odkrycia.

Jeśli wymyślcie własny świat gry, czeka was więcej pracy. Sam proces nie jest opisany w tym rozdziale; zakładamy, że potraficie to robić, skoro zdecydowaliście się na takie rozwiązanie (poza tym, wszyscy żyjemy w wielkim świecie mediów. Zajrzyjcie na tvtropes.org, jeśli nam nie wierzycie). Radzimy jednak – nie starajcie się wymyślać na początku zbyt wiele. Jak przekonacie się z lektury tego rozdziału, wpadniecie na masę pomysłów w czasie samego tylko procesu tworzenia gry i bohaterów. Na detale przyjdzie czas później.

Amanda, Lenny, Lily i Ryan siadają razem, by porozmawiać o świecie gry. Wszyscy optują za grą „low fantasy”, zwłaszcza że Lenny i Lily czytali ostatnio opowiadania o Fałdnie i Szarym Kocurze. Rzucają hasłem „dwóch facetów i dziewczyna z mieczami”. Świat jest „ogólnie średniowieczny, w zasadzie to lekko przerobiona kopia Ziemi”.

Ryan sugeruje hasło „Facet i dziewczyna uzbrojeni w miecze oraz gość bez miecza”, by pokazać, że jest różnica między tymi facetami. Zresztą, chce zagrać kimś bardziej czytany (dla kontrastu). Wszyscy przy stole przystają na to i przechodzą do kolejnego etapu.

Skala gry

Zdecydujcie, jak bardzo heroiczna lub jak osobista będzie wasza opowieść.

Świat gry może być zarówno niewielki, jak i olbrzymi, ale to gdzie wasze historie będą mieć miejsce, determinuje skalę gry.

W grach na małą skalę bohaterowie radzą sobie z problemami pojedynczego miasta lub regionu. Nie muszą wiele podróżować, wszystkie kłopoty są lokalne. W grze na większą skalę muszą radzić sobie z problemami wpływającymi na cały świat, cywilizację czy nawet galaktykę, jeśli gatunek, w który gracie może udźwignąć coś takiego. (Czasem skala gry zmieni się z niewielkiej na dużą, co pewnie widzieliście nieraz w cyklach powieściowych lub serialach telewizyjnych).

Amandzie podoba się hasło „facet i dziewczyna uzbrojeni w miecze”, które jej zdaniem najlepiej pasuje do gry na małą skalę, gdzie bohaterowie mogą podróżować od miasta do miasta, ale problemy, z którymi będą musieli się zmagać, będą lokalne – jak gildia złodziei lub złowrogie machinacje regenta.

Ważne komplikacje świata gry

Zdecydujcie jakie zagrożenia i naciski wynikające ze świata gry będą zmuszać bohaterów do działania.

Świat każdej gry potrzebuje czegoś, czym mogliby zająć się bohaterowie – często jest to jakieś zagrożenie, z którym mogą walczyć lub starać się je osłabić. Nazywamy je komplikacjami świata gry.

Wymyślcie wspólnie dwie komplikacje i zapiszcie je na karteczkach albo w szkicowniku gry. Są one aspektami², dostępnymi do wywołania i wymuszania przez całą grę.

Komplikacje powinny odzwierciedlać skalę gry oraz to, z czym będą mierzyć się bohaterowie. To ogólne pomysły; nie wpływają wyłącznie na waszych bohaterów, ale również na wielu zwykłych ludzi. Komplikacje przybierają jedną z dwóch postaci:

- **Bieżące komplikacje:** To już istniejące (prawdopodobnie od dłuższego czasu) problemy lub zagrożenia. Protagonisci walczący z nimi chcą zmienić świat, uczynić go lepszym miejscem. Przykłady: skorumpowane rządy, zorganizowana przestępczość, szerząca się bieda i choroby, wielopokoleniowa wojna.
- **Nadchodzące komplikacje:** To, co dopiero się pojawia i uczyni świat gorszym, jeśli się wydarzy – lub jeśli osiągnięty zostanie określony cel. Bohaterowie walczący z takimi komplikacjami starają się uchronić świat przed popadnięciem w chaos lub ruinę. Przykłady: inwazja ościennego kraju, nagłe pojawienie się hordy zombie, wprowadzenie stanu wojennego.

Domyślnie w grach na Fate powinny istnieć dwie komplikacje³: dwie bieżące (będzie to wówczas opowieść o próbie uczynienia świata lepszym, dwie nadchodzące (w przypadku historii o dążeniu do uratowania ludzi przed zagrożeniem) albo po jednej z obu kategorii. Tę ostatnią opcję bardzo często można napotkać w beletrystyce: pomyślcie o dzielnych bohaterach walczących z nadchodzącą zagładą, którzy są już niezadowoleni z tego, jak wygląda otaczająca ich rzeczywistość.

Nasza grupa zastanawia się nad tym, z jakimi problemami chce mieć do czynienia. Ryan od razu proponuje „zorganizowaną przestępczość”, ale potrzeba więcej konkretów. Gracze wpadają na pomysł „Triady Blizny”, grupy oprychów znanej ze złodziejstwa, wymuszeń i różnych, paskudnych rzeczy – po której nikt nie będzie płakał, jeśli zostanie wyeliminowana. To rzecz jasna bieżąca komplikacja.

Lily pragnie, aby opowieść traktowała również o czymś, co jest na krawędzi zaistnienia, czymś Naprawdę Złym. Grupa decyduje na wprowadzenie nadchodzącej komplikacji: ohydneho kultu starającego się przywołać coś okropnego do rzeczywistości bohaterów (co również implikuje, że w świecie gry jest miejsce dla paskudnych istot inspirowanych prozą Lovecrafta). Lenny nazywa ją „Nadciągą zagładą”. Pomysł ten podoba się zwłaszcza Ryanowi, którego odczytana postać będzie mieć mocniejsze zaczepienie w świecie gry.

2 Tworzenie gry i bohaterów jest związane z wymyślaniem aspektów. Jeśli nie znasz Fate, przeczytaj rozdział Aspekty i punkty losu

3 Oczywiście nie musicie pozostać przy domyślnej liczbie dwóch komplikacji – jedna lub trzy również będą działać, choć zmieni to nieco obraz gry. Gra z jedną komplikacją będzie obracać się wyłącznie wokół tego jednego problemu – misji oczyszczenia miasta ze złowrogich sił lub powstrzymania ich nadejścia. Gra z trzema pokaże świat gdzie wciąż dzieje się coś nowego, w którym zasoby bohaterów są ubogie wobec licznych wyzwań. Jeśli więc uważacie, że gra powinna być mocniej skupiona albo mieć szerszy zasięg, omówcie to w grupie i zmieńcie liczbę komplikacji tak, by pasowała najlepiej do waszej wizji.

Komplikacje

1. *Triada Blizny*
2. *Nadciągą zagłada*

Przekształcanie komplikacji w aspekty

Jak wspomnieliśmy wcześniej, komplikacje są aspektami. Zmieńcie wasze pomysły w aspekty, które moglibyście wykorzystać w różnych momentach opowieści (najczęściej jako wymuszenie dla protagonistów lub wywołanie dla ich wrogów, ale sprytni gracze na pewno znajdą dla tych aspektów inne zastosowanie). Zapiszcie je – jeśli uznacie, że potrzebujecie nieco więcej informacji by zapamiętać kontekst lub jakieś szczegóły, zanotujcie je również obok aspektów.

Zamiana komplikacji w grze:

Rozdział Długa gra opowie o tym szerzej, ale ogólnie komplikacje mogą być zmieniane w miarę postępu gry. Czasem ewoluują w coś nowego. Niekiedy bohaterom może udać się je pokonać i odejść w niepamięć. Innym razem pojawiają się świeże komplikacje, więc z tymi, które obecnie wymyślcie, jedynie rozpoczniecie grę.

Amanda zapisuje Triada Blizny oraz Nadciągą zagłada jako dwa aspekty gry. Notuje obok pierwszego z nich „Zajmują się gangsterką i innymi, paskudnymi sprawami”. Przy drugim zapisuje „Srowadzana przez Kult Wyciszenia”.

Jeśli tworzenie aspektów to dla was nowość, chwilowo odłóżcie je na później. Nabierzecie wprawy podczas przygotowania aspektów dla bohaterów. Po skończeniu reakcji bohaterów zamieńcie w aspekty wasze pomysły na komplikacje.

- *Triada Blizny*
 - *Zajmują się gangsterką i innymi, paskudnymi sprawami.*
- *Nadciągą zagłada*
 - *Srowadzana przez Kult Wyciszenia.*

Doprecyzowanie

Możecie wykorzystać komplikacje, by wyróżnić mniejsze, ale równie ważne elementy świata gry. Istotna lokacja (większe miasto lub kraj czy nawet charakterystyczna, lokalna knajpa) albo organizacja (zakon rycerski, dwór królewski lub korporacja) mogą być również nadchodzącymi lub bieżącymi komplikacjami.

Zalecamy rozpoczęcie z tylko jedną komplikacją dla każdego elementu świata gry, by nie obciążać niepotrzebnie rozgrywki. Jeśli zechcecie, zawsze możecie dodać nowe w miarę rozwoju kampanii. Co więcej, nie musicie nawet robić tego w tym momencie – gdy coś stanie się ważniejsze w trakcie gry, możecie wtedy dodać do tego komplikacje.

Kult Wyciszenia ciągle pojawia się w dyskusjach przed rozpoczęciem rozgrywki, dlatego grupa decyduje, że on również wymaga komplikacji. Po chwili rozmowy, drużyna ustala, że interesujące byłoby, gdyby istniały jakieś tarcia wewnątrz sekty i wymyśla bieżącą komplikację nazwaną „Dwie sprzeczne przepowiednie” – różne gałęzie kultu mają odmienne pomysły co do tego, czym będzie zapowiadana zagłada.

- *Kult Wyciszenia*
 - *Komplikacja: Dwie sprzeczne przepowiednie*

Nazwa gry: Serca ze stali

Świat gry/Skala: Low fantasy, magia i miecz, od miasta do miasta, lokalne problemy.

Komplikacje

- **Bieżące komplikacje:** Triada Blizny (Zajmują się gangsterką i innymi, paskudnymi sprawami.)
- **Nadchodzące komplikacje:** Nadciąga zagłada (Sprowadzana przez Kult Wyciszenia.)

Osoby i miejsca

- **Nazwa:** Kult Wyciszenia
 - **Komplikacja/Aspekt:** Dwie sprzeczne przepowiednie
- **Nazwa:** miasto Riverton
- **Nazwa:** Hugo Miłosierny - Porucznik w Triadzie Blizny
- **Nazwa:** Patriarcha - Przywódca Kultu Wyciszenia
- **Nazwa:** Kale Westral - Właścicielka sklepu w Riverton

Persony i miejsca

Zdecydujcie, kim będą ważne osoby oraz jakie będą istotne lokacje.

Na tym etapie prawdopodobnie będziecie mieć już wymyślone komplikacje, możecie mieć też pomysły dotyczące organizacji lub grup, które będą istotne w waszej grze.

Teraz powinniście wymyślić osoby, które będą za nimi stały tak, aby BG mieli z kim wchodzić w interakcje, gdy mają do czynienia tymi komplikacjami i grupami. Czy jakieś konkretne osoby reprezentują je albo stanowią przykład tego, do czego odnosi się komplikacja? Jeśli na tym etapie macie jakieś pomysły, zapiszcie je na karteczkach: imię albo nazwę, związek z organizacją lub komplikacją oraz aspekt odzwierciedlający ich znaczenie dla opowieści.

Zróbcie to samo z ważnymi dla świata gry miejscami. Czy są jakieś istotne lokacje, gdzie dzieją się ważne sprawy – istotne dla świata, komplikacji lub waszych protagonistów? Jeśli spodziewacie się, że któraś z nich będzie miejscem rozgrywania wielu scen, porozmawiajcie o tym. W przeciwieństwie do BN, lokacje nie potrzebują aspektów.

MG może rozwinąć opis tych osób i miejsc w późniejszym czasie, w zależności od tego, jaką rolę będą pełnić w opowieści. Co więcej, jedna z tych postaci może być świetną inspiracją dla któregoś protagonisty! Oczywiście, nowe pojawiają się w miarę rozwoju historii.

Sekretne i ukryte aspekty:

Jeśli w świecie waszej gry jest coś, co powinno pozostać tajemnicą do momentu odkrycia przez protagonistów, opiszcie je pobieżnie. Szczegóły można dodać dopiero w trakcie gry.

Po kilku minutach dyskusji grupa zapisuje:

- *Hugo Miłosierny, porucznik Triady Blizny. Jego aspekt to Postrach Riverton.*
- *Sprowadza to nas do samego miejsca, miasta Riverton. Położone jest na przecięciu dwóch rzek, sprzyjając powstaniu tutaj ośrodka handlu.*
- *Amanda wymyśla pozytywną bohaterkę, Kale Westral, która prowadzi sklep w Riverton. Nie daje się zastraszyć Hugowi i prawdopodobnie stanie się z tego powodu ofiarą „wypadku”. Jej aspekt to Jestem uparta, ponieważ mam rację.*
- *Patriarcha – przywódca Kultu Wyciszenia – którego tożsamość jest zagadką. Ponieważ ten element świata gry powinien pozostać tajemnicą, gracze nie przypisują mu aspektu i nie dodają innych szczegółów, pozostawiając je decyzji Amandy.*

Grupa mogłaby kontynuować, ale gracze mają świadomość, że pojawi się więcej pomysłów w czasie tworzenia bohaterów i kiedy gra już się rozpocznie. To, co wymyślili do tej pory, w zupełności wystarczy, aby zacząć opowieść.

Stwórzcie bohaterów

Każdy z graczy tworzy bohatera.

Możecie wymyślić bohaterów graczy po skończeniu tworzenia gry lub w trakcie tego procesu – zależnie jak wam pasuje. Jeśli złapiecie się na tym, że macie więcej do powiedzenia o postaciach niż o świecie, przejdźcie do tworzenia bohaterów i wróćcie potem do tych etapów budowania gry, których jeszcze nie zakończyliście. Jeśli nie – śmiało dokończcie tworzenie gry.

Warto odnotować, że bohaterowie powinni być w jakiś sposób powiązani z personami i miejscami, które wymyśliliście w poprzednim kroku. Jeśli trudno jest powiązać bohaterów ze światem, możecie przemyśleć raz jeszcze pomysły na postacie lub elementy gry tak, by lepiej do nich pasowały.

Tworząc bohaterów, poznacie nieco lepiej świat w miarę, jak poszczególni członkowie grupy będą opowiadać o tym, kim są ich postacie oraz co robią. Jeśli pojawi się wówczas cokolwiek, co powinno zostać zanotowane w szkicowniku gry – zróbcie to, zanim ruszycie dalej.

Umiejętności i wasz świat gry

Ważnym elementem świata gry jest to, co ludzie w nim żyjący mogą właściwie zrobić. Umiejętności opisane w rozdziale Umiejętności i sztuczki pasują do wielu sytuacji, ale możecie przejrzeć je i sprawdzić, czy któraś z nich nie jest niepotrzebna lub czy nie trzeba czegoś dodać.

Dodawanie umiejętności jest opisane szerzej w rozdziale Atrybuty.

Tworzenie bohatera

Tworzenie bohatera to część gry

Gracie w Fate już w chwili, kiedy usiądziecie do tworzenia rozgrywki i swoich bohaterów.

Trzy główne założenia, zaprezentowane poniżej, wspierają ten sposób kreacji postaci.

Po pierwsze, kreacja opowiada część historii bohaterów tak jak każda inna sesja z ich udziałem. Żeby tchnąć w nich życie, potrzebne jest określenie ich przeszłości oraz jej powiązania z historiami pozostałych postaci. Dzięki temu wiemy, gdzie do tej pory bohaterowie podróżowali, czym się zajmowali oraz dlaczego starają się stawiać czoło komplikacjom – nieważne czy współpracując, czy konkurując ze sobą. W ten sposób dołączacie do opowiadanej historii w trakcie jej trwania – ale najciekawsze dopiero ma się wydarzyć.

Po drugie, tworzenie bohatera przygotowuje grunt pod kolejną część opowieści. Każdy sezon tworzy ramy dla kolejnego i w ten naturalny sposób jeden przechodzi w drugi. Kreacji bohatera musi więc budować podstawy dla pierwszego sezonu waszej opowieści.

Po trzecie, w Fate bohaterów tworzymy wspólnymi siłami. Podobnie jak w przypadku tworzenia gry, najlepiej robić to w grupie. W ten sposób łatwiej o zbudowanie odpowiednio silnych podstaw porozumienia pomiędzy graczami i z MG. Ten proces pozwoli także na kilka sposobów powiązać postacie ze światem gry.

W połączeniu z tworzeniem gry, tworzenie bohaterów może trwać nawet całą sesję – dzięki temu każdy zapozna się lepiej ze światem i z pozostałymi postaciami. Wraz z resztą graczy będziecie dyskutowali o swoich bohaterach, sugerowali sobie pewne rozwiązania, rozprawiali o tym, jak bohaterowie dołączyli do grupy, a także dodawać kolejne szczegóły do świata gry.

Zachowajcie porządkne notatki z tego procesu. Możecie notować na karcie bohatera i szkicowniku tworzenia bohatera, są one dostępne na FateRPG.com, a także na końcu podręcznika.

Zacznijcie od określenia koncepcji ogólnej swoich bohaterów oraz problemu. Później stwórzcie historię bohaterów, w ramach procesu składającego się z trzech faz. Na koniec, wybierzcie dla swoich bohaterów umiejętności i sztuczki.

Teraz jesteście gotowi do gry!

Podczas tworzenia postaci:

- **Aspekty:** wymyśl dla swojego bohatera aspekty koncepcji ogólnej oraz problemu.
- **Imię:** nazwij swojego bohatera.
- **Faza Pierwsza:** opisz pierwszą przygodę swojego bohatera.
- **Faza Druga i Trzecia:** opisz, jak doszło do spotkania twojego bohatera z dwoma innymi bohaterami.
- **Aspekty:** zanotuj po jednym aspekcie dla każdego z powyższych trzech doświadczeń.

- Umiejętności: wybierz i określ poziom swoich umiejętności.
- Sztuczki: wybierz albo wymyśl od trzech do pięciu sztuczek.
- Odświeżanie: określ, z iloma punktami losu zaczynasz grę.
- Presja i konsekwencje: określ, jak wiele twój bohater jest w stanie znieść.

Twój pomysł na bohatera

Wymyśl dla swojego bohatera aspekty koncepcji ogólnej oraz problemu.

Tworzenie bohatera rozpoczynamy od jego koncepcji. Można ją stworzyć na podstawie postaci z ulubionego filmu lub książki, może też być zbudowany na bazie konkretnych rzeczy, które chciałbyś móc robić (jak na przykład łamanie desek głową, przemiana w wilka, wysadzanie czego się da w powietrze itp.). Tak, jak robiliście to wcześniej podczas tworzenia rozgrywki, będziecie wykorzystywali swoje pomysły i przekuwali je w dwa główne aspekty waszych bohaterów – w koncepcję ogólną oraz problem bohatera.

Bohaterowie graczy powinni być wyjątkowo interesującymi postaciami. Powinni móc bardzo łatwo odnosić sukcesy w mało ciekawych sytuacjach, innych niż te, z którymi przyjdzie im się zmierzyć podczas gry. Musisz ustalić, dlaczego twój bohater będzie wciąż uwikłany w zajmowanie się tymi bardziej niebezpiecznymi sprawami. Jeśli tego nie zrobisz, MG nie ma obowiązku uwzględniać w rozrywce wątków specjalnie dla ciebie. Będzie zbyt zajęty innymi graczami, którzy stworzyli bohaterów mających powód do uczestnictwa w grze.

Ponieważ wybór koncepcji ogólnej oraz problemu są wzajemnie powiązane, najlepiej rozpatrywać je łącznie. Zapewne łatwiej będzie wam wymyślić satysfakcjonującą koncepcję bohatera, jeżeli spojrzycie na koncepcję ogólną i problem jako na jeden duży krok niż jako na dwa pomniejsze kroki. Kiedy już to zrobicie (i oczywiście wymyślicie imiona!), możecie przejść do dalszej części tworzenia bohatera.

Jeżeli po jakimś czasie wasz pomysł na bohatera ewoluuje, to świetnie! Nie przejmujcie się tym zbytnio. Zawsze możecie wrócić i coś pozmieniać we wcześniejszych ustaleniach.

Nie przestawajcie tworzyć świata gry!

Wymyślając szczegóły bohatera podczas procesu kreacji, jednocześnie tworzycie elementy otaczającego ich świata. Będziecie rozmawiać o BN, organizacjach, miejscach, i innych tego typu rzeczach. No i fantastycznie!

Może ci przyjść do głowy koncepcja postaci, która dodaje coś bardzo istotnego do świata gry, jak na przykład stwierdzenie: „Chcę zagrać magiem”, kiedy nikt jeszcze nie wspominał o magii. Jeżeli taka sytuacja będzie miała miejsce, przedyskutujcie czy pomysł pasuje do świata gry i dokonajcie koniecznych modyfikacji.

Wybory, wszędzie wybory

Fate Core nie jest kanoniczną i ostateczną wersją mechaniki Fate. To jedynie punkt wyjściowy — zbiór standardowych elementów, które będą działać w tej konfiguracji, jeśli tylko zdecydujecie się jej użyć.

Kiedy już zapoznacie się z grą nieco bliżej, możecie ulec pokusie zmiany poszczególnych jej elementy, aby lepiej odpowiadały waszemu indywidualnemu stylowi gry. To absolutnie w porządku. Domyślne zasady zawarte w tym podręczniku nie są święte. Spodziewamy się, że będziecie je zmieniać. Dlatego w tej książce, będziemy wskazywać, gdzie możecie dokonywać wyborów zasad. Nasz kolejny podręcznik, Przybornik Systemu Fate, w całości będzie poświęcony temu, jak zmienić i skonfigurować mechanikę Fate, aby odpowiadała waszym potrzebom.

Więc śmiało zmieniajcie, ulepszajcie do woli. Nie mamy nic przeciwko.

Koncepcja ogólna

Koncepcja ogólna to fraza, która podsumowuje, kim jest twój bohater i czym się zajmuje.

Jest to aspekt bohatera – i to jeden z pierwszych i najważniejszych.

Pomyśl o nim jako o swojej pracy, swojej roli w życiu, albo o swoim powołaniu – to coś, w czym jesteś dobry, ale także obowiązek do spełnienia wiążący się z problemami. Innymi słowy, koncepcja ogólna powinna mieć swoje złe i dobre strony. Możesz podejść do niej na kilka sposobów:

- Możesz potraktować słowa „swojej pracy” dosłownie: *Główny śledczy, Rycerz okrągłego stołu, Zbir niskiej rangi.*
- Możesz dołożyć przymiotnik albo inne określenie, żeby jeszcze bardziej pogłębić swój pomysł: *Podły regent z Riverton, Leniwy główny śledczy, Ambitny zbir niskiej rangi.*
- Możesz połączyć dwa zawody albo dwie role, które dla niektórych mogłyby się wydać dość osobliwe: *Mag-prywatny detektyw, Śpiewający rycerz okrągłego stołu, Księgowy zabijający potwory.*
- Możesz też posłużyć się ważną relacją rodzinną lub powiązaniem z organizacją, w której działanie jesteś mocno zaangażowany (zwłaszcza jeżeli rodzina lub organizacja mają daleko sięgające koneksje albo są bardzo dobrze znane w świecie gry): *Czarna owca rodziny Thompsonów, Zbir niskiej rangi z Syndykatu, Kozioł ofiarny Triady Blizny w Riverton.*

To nie są jedyne sposoby na zmierzenie się z koncepcją ogólną, ale pozwolą one wam od czegoś zacząć. Nie przejmujcie się tym za bardzo. Wymyślicie jeszcze cztery kolejne aspekty, nie musicie przecież w tym momencie dopiąć wszystkiego na ostatni guzik.

Problem: *Koncepcje ogólne mogą się powtarzać między bohaterami graczy, o ile twój bohater będzie miał cechy charakterystyczne, odróżniające go od innych. Jeżeli koncepcje ogólne muszą być jednakowe dla wszystkich bohaterów graczy, np. gdy MG przygotował przygodę dla drużyny szermierzy, istotne jest, aby różnicowały ich inne aspekty problemów.*

Jeżeli masz problem z aspektami:

Pamiętaj o złotej zasadzie tworzenia aspektów w trakcie kreacji bohatera – możesz je zmienić później. Kiedy główkujesz nad aspektem, spisz swój pomysł w tylu słowach, ilu potrzebujesz, może konkretna fraza sama nasunie ci się po zapisaniu pomysłu. Jeśli tak będzie to świetnie! Jeśli nie, być może ktoś z grających będzie mógł ci pomóc z tym aspektem. Jeżeli wciąż nie możesz wymyślić nic sensownego – odłóż aspekt na chwilę. Będziesz miał dość czasu, aby dopracować go później podczas rozgrywki.

Jeśli koniecznie musisz, pozostaw to pole niewypełnione i zerknij na stronę XXX do zasad szybkiego tworzenia bohatera, aby dowiedzieć się więcej o zostawianiu pustych miejsc na karcie bohatera.

Lenny i Lily mają pomysł na „faceta i dziewczynę uzbrojonych w miecze”, a Ryan woli „gościa bez miecza”. Są to jedynie wyjściowe pomysły. Teraz trzeba zamienić je na odpowiednie koncepcje ogólne.

Lenny wpada na pomysł powiązania koncepcji ogólnej swojego bohatera z jakąś organizacją. Zaczyna od „wysłannik... czegoś tam”. Wyobraża sobie bohatera, który studiował jakieś tajemnicze sztuki walki, a z tym wiążą się konkurencyjne szkoły i przeciwnicy chcący również poznać te tajemnice. Grupa pomaga mu wymyślić odpowiednio tajemniczą nazwę aspektu: Wysłannik Kościanego Woalu. (W tym momencie stworzyliśmy kolejny kawałeczek świata gry, Kościany Woal, tajemnicze sztuki walki i całą resztę, która może z tego wynikać).

Lily tak naprawdę nie wie, od czego ma zacząć. Nie jest zainteresowana żadnymi organizacjami, więc myśli nad przedmiotnikami. Ostatecznie decyduje się na Niesławną dziewczynę z mieczem. (Zachowuje frazę dziewczyna z mieczem aby móc ją powtarzać wielokrotnie w trakcie gry, bo wydaje się jej bardzo zabawna.)

Pomysł Ryana na „mola książkowego bez miecza” byłby nieciekawym aspektem. Ryan myśli nad tym, co zostało powiedziane dotychczas: zły kult mogący przyzywać Złe Rzeczy i tajemnicza szkoła sztuk walki. Więc pyta: – Hej, a mogę być czarodziejem? – Zaczyna się dyskusja, co tak naprawdę (w tym świecie) oznacza być czarodziejem, czy nie przyćmi szermierzy i czy nie jest to słaby pomysł. Następnie Ryan wpisuje na kartę bohatera Czarodziej do wynajęcia.

Problem

Oprócz koncepcji ogólnej każdy bohater ma jakiś problem, który jest częścią jego historii i życia. Koncepcja ogólna określa kim lub czym twój bohater jest, natomiast problem odpowiada na proste pytanie: co komplikuje życie twojemu bohaterowi?

Problem wprowadza chaos do życia bohatera i wplątuje go w interesujące sytuacje. Aspekty problemu można podzielić na dwie grupy: osobiste zmagania i problematyczne relacje.

Osobiste zmagania dotyczą twojej ciemniejszej strony albo impulsów, nad którymi trudno jest zapanować. Jeżeli jest coś, co twój bohater mógłby zrobić, nawet nieświadomie, w najmniej odpowiednim momencie, to właśnie będzie odpowiednie osobiste zmaganie. Przykłady: Problemy z opanowaniem gniewu, Słabość do ślicznych buziek, Fłaszka mnie wzywa.

Problematyczne relacje dotyczą ludzi lub organizacji, które utrudniają życie twojemu bohaterowi. Może to być grupa, która nienawidzi cię aż do bólu i chce, abyś cierpiał, ludzie, dla których pracujesz nieulegający ci roboty, czy nawet rodzina albo przyjaciele, którzy zbyt często pakują się w tarapaty. Przykłady: Rodzina na głowie, Dłużnik Mafii, Triada Blizny chce mojej głowy.

Twój problem nie powinien być za łatwy do rozwiązania. Gdyby tak było, twój bohater już dawno by sobie z nim poradził, poza tym takie trywialne problemy nie są zbyt ciekawe. Z drugiej strony problem nie powinien kompletnie przerastać bohatera. Jeżeli nieustannie wpływa na jego życie codzienne, będzie poświęcał cały swój czas na radzenie sobie z nim, a nie na inne ważne w danym momencie sprawy. Nie powinieneś być zmuszony mierzyć się z tym samym problemem na każdym kroku, chyba że jest to

podstawowe założenie tej konkretnej przygody w waszej opowieści (a nawet jeśli tak jest, to zauważ, że jest to tylko jedna przygoda).

Problemy nie powinny być również bezpośrednio związane z twoją koncepcją ogólną – jeżeli jest to Główny śledczy, wybór aspektu problemu Przystępcze podziemie mnie nienawidzi, to nieciekawym problemem, bo można to już wywnioskować z koncepcji ogólnej bohatera. (Oczywiście możesz uczynić taki problem bardziej osobistym, np. Don Giovanni mnie nienawidzi, aby aspekt był bardziej interesujący).

Zanim przejdziesz dalej, porozmawiaj z MG o problemie twojego bohatera. Upewnij się, że w ten sam sposób rozumiecie, co dany aspekt oznacza. Możecie spróbować wywołać albo wymusić ten aspekt, żeby upewnić się, że oboje widzicie to w ten sam sposób, albo żeby podsunąć sobie nowe pomysły. MG powinien wynieść z tej rozmowy, czego konkretnie oczekujesz od swojego problemu.

Lenny chce nieco skontrastować utarty schemat, w stylu „znam starożytne sztuki walki”. Nie odgrywa mnicha ascety, czy kogoś w tym rodzaju. Chce zatem czegoś, co wpędzi go w towarzyskie kłopoty czegoś, co będzie miało związek z nim, a nie z konkretną organizacją, ani z konkretnymi osobami. Zapisuje więc Maniery kozła. Jego postać nieustannie będzie robić z siebie głupka.

Lily podoba się pomysł, by jej bohaterka była swoim własnym najgorszym wrogiem. Zatem również wybiera osobiste zmaganie. W trakcie gry wpadła na pomysł, że będzie odgrywać postać, która ma Słabość do błyskotek, co zapisuje na karcie bohatera.

Ryan widząc, że pozostała dwójka wybrała osobiste zmagania, decyduje się dodać coś trochę innego do świata gry i wybiera problematyczną relację. Chce czegoś, co jest związane z jego koncepcją ogólną. Kogoś, z kim nie może wejść w otwarty konflikt – chce nieco intryg w swojej opowieści, więc wpisuje Rywale w Collegia Arcana (co również nadaje nazwę grupie osób w świecie gry, w którym żyje bohater Ryana).

„Jasna strona” problemów:

Skoro twój problem jest aspektem, powinieneś też móc go wywołać prawda? Ponieważ byliśmy tak skupieni na tym, jak problem komplikuje życie twojego bohatera, łatwo zapomnieć, że problem może również pomagać bohaterowi.

W skrócie, doświadczenie zdobyte podczas zmagania się z twoim problemem czyni cię silniejszą osobą. Radząc sobie z osobistymi zmaganiem, możesz zostać oszukany lub zwiedziony na pokuszenie, ale również może ci to dać poczucie wewnętrznej siły, ponieważ wiesz jaką osobą chcesz być. Problematyczne relacje często powodują kłopoty, ale radząc sobie z nimi, można wiele wynieść z tak trudnych lekcji. Zwłaszcza, jak ominąć wiele pomniejszych trudności wynikających z problemu.

Aspekt Lennego Maniery kozła może zostać użyty z korzyścią dla grupy. Może go użyć celowo, aby odwrócić uwagę od bohaterki Lily, która właśnie się gdzieś przekrada.

Ze względu na aspekt Lily Słabość do błyskotek możemy założyć, że jej bohaterka zna się na wycenie wszelakich świecidełek (jak również wielokrotnie była łapana i zamykana w więzieniu, więc pewnie wie co nieco o uciekaniu z podobnych miejsc).

Aspekt Ryana Rywale w Collegia Arcana może być przydatny w kontaktach z przeciwnikami, których dobrze zna, wie jakich strategii może się po nich spodziewać. Może również użyć tego aspektu, aby uzyskać pomoc od osób, które również nie przepadają za jego rywalami.

Wstęp do wyboru aspektów:

Znaczna część procesu tworzenia bohatera sprowadza się do wymyślania aspektów, jedne nazywane są koncepcją ogólną, inne problemami, ale co do zasady wszystkie działają w ten sam sposób. Aspekty są jedną z najważniejszych składowych bohatera, ponieważ określają kim jest, a także zapewniają możliwość zdobywania punktów losu i wydawania ich na premie. Jeśli masz czas, zapewne zechcesz przeczytać cały rozdział poświęcony aspektom, zanim zabierzesz się za tworzenie postaci.

Jeżeli jednak nie masz na to czasu, oto kilka wskazówek jak wybierać aspekty.

Jeśli nie pomogą ci opowiedzieć dobrej historii (poprzez umożliwienie sukcesu, kiedy go potrzebujesz oraz przez wpędzanie cię w niebezpieczeństwo, gdy potrzebuje tego opowieść) aspekty nie spełniają swojego zadania. Aspekty, które wypychają cię w sam środek konfliktu – i pozwalają go później rozwiązać – będą jednymi z twoich najlepszych i najczęściej używanych.

Aspekty muszą być zarówno użyteczne, jak i niebezpieczne, pozwalając ci kształtować opowieść, równocześnie zapewniając sporo punktów losu. I za żadne skarby nie powinny być nudne. Najlepszy aspekt to taki, który podpowiada zarówno sposoby użycia go, jak i sposoby skomplikowania twojej sytuacji. Aspekty, których nie da się wykorzystać na żaden z tych sposobów, prawdopodobnie będą naprawdę nudne.

Krótko mówiąc: jeśli chcesz zmaksymalizować siłę swoich aspektów, postaraj się uczynić je maksymalnie ciekawymi.

Podczas wymyślania aspektów możesz mieć „blokadę twórczą”. Jeżeli nie możesz wpaść na odpowiednie pomysły, rozdział Aspekty i punkty losu zawiera obszerny fragment opisujący kilka sposobów na wymyślenie dobrych aspektów.

Jeżeli twój bohater nie ma zbyt wielu koneksji z innymi bohaterami graczy, omówcie wspólnie aspekty, które mogą powiązać waszych bohaterów. To właśnie robimy w Fazie Drugiej i Fazie Trzeciej procesu tworzenia postaci, ale nie oznacza to, że nie możecie zrobić tego w dowolnym innym momencie.

Jeśli nie możesz wciąż pozbyć się blokady, nie rób nic na siłę, zostaw puste miejsce. Zawsze możesz uzupełnić brakujący aspekt później albo pozostawić go do wyklarowania w trakcie gry – w myśl zasad Szybkiego tworzenia bohatera.

Z dwojga złego lepiej jest pozostawić niewypełnione pole aspektu niż zdecydować się na taki, który nie inspiruje i nie pasuje do gry. Jeżeli wybierzesz aspekty, do których nie jesteś przekonany, ostatecznie będą one tylko zawadą w grze.

Imię

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, pora nadać bohaterowi imię!

Lenny nazywa swojego bohatera „Landon”. To imię chodziło mu po głowie od lat. Użył go dawno temu w innej grze RPG, a teraz zdecydował się wrócić do niego z sentymentu.

Lily nazywa swoją bohaterkę „Cynere”, czyli „oset” po grecku. Postrzega Cynere jako piękną roślinę, która może też ukłuć, jeśli podejdziesz za blisko. Dobrze pasuje.

Ryan nazywa swojego bohatera „Zird”, ponieważ właśnie przyszło mu to do głowy, jako odpowiednio głupkowate czarodziejskie imię. Po chwili zastanowienia dodaje „...Nieprzenikniony”, bo widzi Zirda jako ten typ gościa, który kazałby się tytułować „Zirdem Nieprzeniknionym”.

Trio faz

Opisz pierwszą przygodę swojego bohatera. Opisz, jak poznał dwóch innych bohaterów. Zapisz po jednym aspekcie dla każdego z tych trzech doświadczeń.

Ważne: zanim przejdziesz do tego kroku, musisz mieć już określoną koncepcję ogólną, problem oraz imię bohatera.

Trzy ostatnie aspekty twojego bohatera są tworzone w fazach, zbiorczo nazwanych triem faz.

Pierwsza z nich dotyczy niedawnych wydarzeń z życia bohatera, czegoś co było ciekawe i awanturnicze, druga i trzecia tego, jak inni bohaterowie graczy zaangażowali się w tę przygodę, oraz jak twój bohater zaangażował się w ich przygody. Macie okazję do opowiedzenia historii waszych bohaterów. W każdej fazie będziecie musieli zapisać po dwie informacje w szkicowniku bohatera (znajdującym się na końcu tej książki i na FateRPG.com).

Szkicownik tworzenia bohatera:

- Po pierwsze streść, co zdarzyło się w danej fazie. Od kilku zdań do akapitu powinno wystarczyć. Nie powinieneś tworzyć zbyt wielu szczegółów na samym początku, gdyż prawdopodobnie będziesz je jeszcze dostosowywał w późniejszych fazach.
- Po drugie zapisz aspekt, który opisuje jakiś fragment tej fazy. Ten aspekt może zawierać ogólny rys ze streszczenia albo może wskazywać na coś, co do chwili obecnej dotyczy twojego bohatera.

Dla Weteranów:

Jeśli jesteś zaznajomiony z innymi grami na mechanice Fate, zauważysz, że w tym wydaniu gry używa się mniejszej ilości aspektów. Uznaliśmy, że łatwiej jest wymyślić pięć dobrych aspektów niż siedem albo dziesięć. Ponieważ występują tutaj równocześnie aspekty gry oraz możesz tworzyć aspekty sytuacyjne, nie powinno zabraknąć okazji do wymuszania i wywoływania aspektów. Jeżeli w swojej grze zamierzasz używać sporo atutów lub masz konkretne, charakterystyczne elementy gry, które chciałbyś odzwierciedlić w postaci aspektów (np. narodowość, gatunek), możesz zwiększyć liczbę dozwolonych aspektów. Nie polecamy używać więcej niż siedmiu aspektów bohatera. Zauważyliśmy, że powyżej tej wartości wiele z nich nie ma dużego wpływu na rozgrywkę.

Pierwsza faza jest jednocześnie pierwszą prawdziwą przygodą twojego bohatera. Pomyśl o niej jako o debiutanckiej książce, odcinku, policyjnej sprawie, filmie lub czymkolwiek innym, w którym mógł wziąć udział.

Musisz podsumować tę fazę, spisując podstawowe szczegóły tej historii. Nie musi być bardzo szczegółowa. W zasadzie dwa, trzy zdania wystarczą w zupełności – inni gracze dodadzą własne szczegóły w kolejnych dwóch fazach (tak samo ty dodasz coś do ich historii).

Jeżeli nie masz pomysłu, spójrz na koncepcję ogólną bohatera i na jego problem. Postaraj się określić dylemat, który pomoże w znalezieniu ciekawych pomysłów. W jakie kłopoty mogłeś się wplątać z powodu koncepcji ogólnej albo problemu? Jak inny aspekt pomaga albo komplikuje twoje życie?

Zadaj sobie poniższe pytania. Jeśli masz problem z odpowiedzią, poproś innych graczy i MG o pomoc.

- Stało się coś złego. Co to było? Czy zdarzyło się to tobie, czy osobie, na której ci zależało, bądź osobie, której zmuszony byłeś pomóc?
- Jakie kroki zdecydowałeś podjąć w związku z problemem? Do jakiego rozwiązania dążyłeś?
- Kto stanął ci na drodze? Czy spodziewałeś się takich przeciwności? Czy wzięły się one zupełnie znikąd?
- Czy zwyciężyłeś? Czy przegrałeś? Jakie skutki pociągnęło za sobą rozstrzygnięcie tej sytuacji?

Kiedy już wymyślisz, co się stało podczas twojej przygody, zapisz aspekt, który nawiązuje do tego, co się wydarzyło.

Uwaga dotycząca chronologii: Ponieważ dwójka innych bohaterów także będzie brała udział w kolejnych fazach, ta przygoda nie może być zdarzeniem, które zaszło w życiu twojego bohatera jeszcze zanim poznał innych bohaterów. Jeżeli jeden z was zdecydował, że jego postać pojawiła się niedawno w opowieści, to przygody dotyczące tej postaci również zdarzyły się niedawno. Jeśli niektórzy z was są przyjaciółmi (albo rywalami!) od długiego czasu, wtedy opisywane przygody mogą mieć miejsce odpowiednio wcześniej. Najlepszym wyborem w tym momencie jest nieosadzanie tych przygód w żadnym określonym czasie. Możesz to dookreślić, gdy już będziesz wiedział, którzy z bohaterów wezmą udział w twojej opowieści.

Lenny jest w trakcie Fazy Pierwszej. Pomaga sobie podanymi wyżej pytaniami, aby ustalić wydarzenia, jakie zaszły w jej trakcie. Wymyśla:

Źle się stało, że Landon ciągle szukał guza w okolicznej karczmie. Dorastał bez żadnego poczucia dyscypliny i wychowania, ciągle wdając się w bójki z ludźmi większymi i silniejszymi od niego.

Jeden ze zbirów, którego obraził Landon, miał związki z Triadą Blizny. Niebawem kilku bandytów pojawiło się i stłukło Landona tak mocno, że prawie pożegnał się z życiem.

Jego zakrwawione ciało znalazł doświadczony żołnierz zwany Starym Finnem, który pomógł Landonowi dojść do siebie i zachęcił go do wstąpienia w szeregi miejskiej milicji, gdzie ten mógł nauczyć się dyscypliny i honorowej walki.

Lenny zapisuje aspekt związany z tą historią. Decyduje się na: Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi, ponieważ chce zachować związek z Finnem i dać Amandzie fajnego BN do odgrywania.

Fazy i karteczki:

W Fазie Pierwszej każde z was wymyśla własną przygodę. W Fазie Frugiej i Trzeciej będziecie wymieniać się swoimi historiami, żeby móc w nie wpleść bohaterów innych graczy. Ustalenie jak twój bohater wpasuje się w czyjąś historię, może być trudne, jeśli przekazałeś szkicownik bohatera innemu graczowi, dlatego polecamy używanie karteczek. Podczas pierwszej fazy, kiedy zapisujesz swoją przygodę w szkicowniku, zapisz na kartce imię swojego bohatera i opis przygody. Potem podczas faz drugiej i trzeciej przekaz karteczkę, aby inni mogli dopisać coś do twojej historii. W ten sposób macie pod ręką cały czas

swój szkicownik, możecie na niego nanosić nowe informacje czy aspekty, a inni będą wiedzieli, do jakich historii powinni się włączyć.

Podobnie jak podczas określania koncepcji ogólnej i problemu bohaterów, ta i kolejne fazy dają również możliwość dokładniejszego określenia świata gry.

Faza druga: Spotkania

W kolejnych dwóch fazach połączycie bohaterów w drużynę – każdy z nich odegra rolę drugoplanową w twojej przygodzie, a ty odegrasz taką samą w ich przygodzie.

Kiedy już każdy ma spisana własną przygodę (w tym momencie pomysł z użyciem karteczek jest bardzo przydatny), jesteście gotowi na Fazę Drugą.

W kolejnych dwóch fazach wasi bohaterowie połączą się w drużynę, odgrywając niewielkie role w swoich przygodach. Przekażcie karteczki na lewo lub na prawo, lub też potasujcie stos i rozdajcie je losowo (wymieniając się z osobą siedzącą po prawej do momentu, kiedy każde z was będzie miało historię kogoś innego). Niezależnie od wybranego sposobu, każde z was powinno w efekcie mieć w ręku przygodę innej osoby.

Twój bohater ma odegrać drugoplanową rolę w historii, którą właśnie trzymasz w ręku. Teraz zajmiesz się jej wymyśleniem. Przedyskutuj pobieżnie pomysł z graczem, którego przygodę trzymasz i dopisz do streszczenia fazy zdanie albo frazę opisującą wspomagającą rolę bohatera. Wspomagające role mogą być ukazane na trzy sposoby – mogą komplikować przygodę, rozwiązywać sytuację, bądź mogą zarówno komplikować, jak i rozwiązywać sytuację.

- **Komplikacja przygody:** twój bohater sprawił, że na pewnym etapie przygody nie było pewne czy zakończy się ona powodzeniem (prawdopodobnie z powodu komplikacji lub aspektu problemu). Oczywiście, jako że zdarzyło się to w przeszłości, wiemy że wyszedłeś z tego cało (albo prawie cało, co zobrazuje wybrany przez ciebie aspekt). Opisując, nie martw się tym, jak zakończyła się przygoda — zostaw to innej osobie, albo pozostaw tę kwestię otwartą. Opisy takie jak „Landon sprowadza kłopoty, kiedy Cynere potrzebuje spokoju” albo „Zird zostaje pochwycony przez tajemniczych zbrojców” wystarczą, aby zainspirować do kolejnych pomysłów.
- **Rozwiązanie sytuacji:** twój bohater w jakiś sposób rozwiązuje problem, z jakim musiał sobie poradzić główny bohater przygody, lub twój bohater pomaga głównemu bohaterowi w kluczowym konflikcie (co jest okazją do użycia twojej koncepcji ogólnej). Nie musisz przedstawiać, jak doszło do tej sytuacji, a jedynie jak twój bohater sobie z nią poradził. Opisy takie jak „Cynere powstrzymuje wrogów, aby dać czas Landonowi na ucieczkę” albo „Zird z pomocą swej tajemnej wiedzy prosi duchy o informacje” są wystarczające, aby dać nam obraz sytuacji.
- **Komplikacja i rozwiązanie:** w tej sytuacji twój bohater radzi sobie z jednym problemem, stwarzając jednocześnie kolejne, bądź stwarza jeden problem, by później rozwiązać inny. Połącz dwa pomysły, używając słowa „później” pomiędzy nimi, jak na przykład:

„Landon wszczyzna bójkę z Triadą Blizny, podczas gdy Zird stara się nie wychylać. Później pomaga mu odeprzeć nieumarłych, podczas gdy Zird rzuca zaklęcie”.

Domyślnie trio faz stawia na tworzenie więzi między bohaterami poprzez połączenie ich wspólną historią. Podoba nam się ten sposób, dlatego że gracze mogą wspólnie działać i podyskutować ze sobą. Jednak nie jest to jedyna metoda. Przykładowo, możecie stworzyć dowolny zestaw trzech istotnych detali z historii bohatera i użyć ich podczas tria faz. Takim możliwym zestawem szczegółów jest twoja przeszłość, terażniejszość i nadzieje na przyszłość. Przybornik Systemu Fate zawiera więcej przykładów dotyczących faz.

Założenie jest takie, byś pozwolił sobie na odrobinę egotyzmu. Niech bohater znajdzie się w centrum uwagi tak, abyś mógł wymyślić dzięki temu dobry aspekt: coś z czego jest znany, coś co potrafi dobrze robić, coś co posiada, albo kogoś z kim ma relacje (dobre albo złe).

Wreszcie, zapisz pomysł na przygodę oraz wkład twojego bohatera w szkicowniku. Jest to ważne, ponieważ twój bohater dostaje aspekt związany z drugoplanową rolą, jaką odegrał w przygodzie. Gracz kontrolujący głównego bohatera przygody również powinien zapisać ten wkład, o ile ma na to miejsce na karcie.

Lily musi ustalić, jak jej bohaterka wpłynie na początkową przygodę Landon.

Postanawia, że Cynere pomoże w rozwiązaniu sytuacji. Po tym, jak Landon ląduje w milicji, wciąż chce wyrównać rachunki z członkami Triady, którzy go napadli – ograbili go z miecza będącego pamiątką rodową! Słyszac smutną historię Landon, Cynere zgadza się pomóc odzyskać mu miecz.

Wybiera aspekt Uwierzy w każdą ckliwą bajeczkę, aby ukazać powód jej zaangażowania.

Faza trzecia: Ponowne spotkania

Kiedy zakończycie Fazę Drugą, wymieńcie się przygodami w sposób, jaki wybraliście poprzednio, tak aby każdy miał inną przygodę, niż te z Fazy Drugiej i Fazy Pierwszej. W Fазie Trzeciej będziecie również wymyślali drugoplanową rolę, jaką odegrał wasz bohater w kolejnej przygodzie. Postępujcie podobnie jak w Fазie Drugiej.

Lily dostaje przygodę początkową Zirda, dość prostą historię, w której Zird walczy ze swoimi Rywalami z Collegiów o zdobycie magicznego artefaktu i przywrócenie go tam, gdzie jego miejsce.

Lily decyduje, że skomplikuje tę sytuację, chcąc zachować błyskotkę dla siebie. Ryan już ustalił, że Zird przywróci artefakt na należne mu miejsce, więc Cynere będzie go miała dla siebie jedynie chwilowo. Wybiera aspekt Zird może na mnie liczyć, żeby pokazać jej chęć nadstawiania karku za Zirda — drużyna nie wie, czym zasłużył sobie na taką lojalność, ale mają nadzieję, że dowiedzą się tego w przyszłości.

I w ten sposób masz już pięć aspektów i całkiem sporo tła postaci!

Mniej niż trzech graczy?

Trio Faz zakłada udział co najmniej trójki graczy. Jeżeli masz tylko dwóch, rozważ poniższe pomysły:

- Pomiń fazę trzecią i po prostu wymyśl kolejny aspekt teraz albo podczas gry.
- Wymyślcie trzecią wspólną przygodę i opiszcie, jaki każde z was miało w niej udział.
- Niech MG też stworzy swojego bohatera. MG nie będzie grał tym bohaterem razem z graczami, będzie on tylko BN. Taki bohater może dać świetny impuls do rozpoczęcia kampanii — jeśli

przyjaciela, z którym związali się przy tworzeniu BG, znika w tajemniczych okolicznościach lub nawet ginie, opowieść zyska nagłego dramatyizmu.

Jeśli masz tylko jednego gracza, pominię fazę drugą i trzecią, zostawiając puste pola na aspekty do uzupełnienia podczas gry.

Cynere kradnie artefakt Zirda. Ostatecznie powraca on do czarodzieja, a ta dwójka zaczyna darzyć się wzajemnym szacunkiem.

- *Zird może na mnie liczyć*

Szkicownik bohatera

Pomysł na bohatera:

- **Koncepcja ogólna:** Wysłannik Kościanego Woalu
- **Problem:** Maniery kozła
- **Imię:** Landon

Trio Faz

- **Faza Pierwsza (Twoja Przygoda):** Landon wdaje się w bójkę w barze z kilkoma członkami Triady Blizny. Jest poważnie pobity i pozbawiony broni. Życie ratuje mu żołnierz-weteran zwany Starym Finnem. Finn pomaga Landonowi w dojściu do siebie, lecz go i zapisuje w szeregi miejskiej milicji.
 - Aspekt Fazy Pierwszej: *Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi
- **Faza Druga (Spotkania):** Zird Nieprzenikniony wynajmuje Landona, aby ukradkiem włamać się do Wieży Niepokoju w Collegiach. Kiedy zostają zdemaskowani, Landon kopniakiem narusza słupy utrzymujące wieżę. Uciekają, podczas gdy cała budowla się zawala.
 - Aspekt Fazy Drugiej: *Demolka zawsze wchodzi w grę
- **Faza Trzecia (Ponowne spotkania):** Cynere wciąga Landona w bójkę w barze z wojownikami z Zakonu Dianejskiego. Cięty przez jedno oko, Landon zostaje z blizną, na wpół ślepy. Później Cynere pomaga mu się na nich zemścić, kradnąc ich artefakt.
 - Aspekt Fazy Trzeciej: *Oko za oko

Umiejętności, sztuczki i odświeżenie

UMIĘJĘTNOŚCI <ul style="list-style-type: none"> • Jedna Świetna (+4) • Dwie Dobre (+3) • Trzy Niezłe (+2) • Cztery Przeciętne (+1) 	SZTUCZKI I ODŚWIEŻENIE Trzy sztuczki = odświeżenie na 3 Cztery sztuczki = odświeżenie na 2 Pięć sztuczek = odświeżenie na 1
---	---

PRESJA I KONSEKWENCJE

- Przeciętna albo Niezła Budowa daje ci trzecie pole na torze presji fizycznej.
- Dobra albo Świetna Budowa daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji fizycznej.
- Wybitna Budowa daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji fizycznej oraz dodatkową łagodną konsekwencję do wzięcia.
- Przeciętna albo Niezła Wola daje ci trzecie pole na torze presji umysłowej.
- Dobra albo Świetna Wola daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji umysłowej.
- Wybitna (albo lepsza) Wola daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji umysłowej oraz dodatkową łagodną konsekwencję do wzięcia.

Umiejętności

Wybierz i określ wartość umiejętności swojego bohatera.

Gdy już nanieś fazy i wybrane aspekty postaci, możesz zająć się wyborem umiejętności. Ich dokładne opisy znajdziesz w rozdziale Umiejętności i sztuczki.

Twoje umiejętności tworzą piramidę, z jedną umiejętnością na poziomie Świetnym (+4), którą będziemy nazywać umiejętnością szczytową oraz innymi umiejętnościami na niższych poziomach.

Im niższy poziom Drabiny, tym więcej umiejętności masz do wyboru:

- Jedną Świetną (+4)
- Dwie Dobre (+3)
- Trzy Niezłe (+2)
- Cztery Przeciętne (+1)

Domyślnym poziomem umiejętności jest Słaby (+0). Każda umiejętność, której nie wybrałeś, będzie miała ten właśnie poziom. Niektóre umiejętności nie są dostępne, jeśli nie zostaną wybrane – wtedy ich wartość nie jest nawet Słaba.

Dla Weteranów:

Dlaczego piramida?

Jeśli grałeś w The Dresden Files RPG, wiesz, że wcześniej używaliśmy kolumn umiejętności zamiast piramidy.

W tej wersji Fate chcemy, aby proces tworzenia bohatera był jak najszybszy, więc uznaliśmy, że piramida powinna być standardem. Jeśli chcesz korzystać z kolumn, proszę bardzo. Masz na ten cel 20 punktów.

Poza tym kolumny umiejętności nie zniknęły zupełnie. Po prostu są zarezerwowane dla procesu rozwoju bohatera.

Ograniczenie poziomu umiejętności:

Domyślnie przyjęliśmy, że poziom Świetny (+4) to najwyższy poziom umiejętności, z którym będzie zaczynał bohater gracza. Wraz z rozwojem postaci będzie można go przekroczyć.

Jeśli tworzycie grę o superbohaterach, istotach z innego wymiaru, mitycznych bóstwach lub innych nadludziach istotach, możecie zwiększyć wierzchołek piramidy do poziomu Wybitnego (+5) lub nawet Fantastycznego (+6).

Liczba otrzymywanych umiejętności powinna być połączona z listą umiejętności. Domyślna lista umiejętności Fate Core ma 18 pozycji, a domyślna piramida, z poziomem Świetnym (+4), wymusza wybranie 10 z nich. To znaczy, że każda postać jest w większym lub mniejszym stopniu kompetentna w ponad połowie dostępnych umiejętności, oraz umożliwia grę drużyną 6 bohaterów, których trzy najwyższe umiejętności się nie dublują. Planując swoją grę, możesz dowolnie modyfikować listę umiejętności oraz domyślną wielkość piramidy. Pamiętaj jednak, że im większa piramida i mniejsza lista umiejętności, tym mniejsze będą różnice między bohaterami graczy.

Ryan wie, że pod względem umiejętności Zird będzie różnił się od pozostałych bohaterów, postanawia więc jak najbardziej zdystansować go od reszty drużyny. Grupa decyduje, że magia Zirda funkcjonuje, bazując na umiejętności Wiedza, więc naturalnie będzie to główna umiejętność tej postaci.

Wybiera Wiedzę jako umiejętność szczytową, a Rzemiosło i Relacje jako umiejętności drugorzędne. Zird uważa, że jak na czarodzieja nieźle odnajduje się w sytuacjach towarzyskich. Ryan wybiera Sprawność, Wolę i Śledztwo, ponieważ zakłada, że będą potrzebne w pracy jego bohatera. Dokłada do tego kilka innych umiejętności dlatego, że żaden z jego przyjaciół jeszcze ich nie wybrał albo chce mieć w nich dodatnią wartość na wypadek, gdyby grupa się podzieliła. Jego wybór to Walka, Kontakty, Spostrzegawczość i Zasoby.

Pamiętaj: Kilka umiejętności daje specjalne korzyści – wpływają na liczbę pól presji oraz konsekwencji dostępnych dla bohatera. Jeśli zależy ci, aby mieć konkretną ich ilość dostępną podczas gry, umieść te umiejętności wysoko na swojej piramidzie.

Sztuczki i odświeżanie

Wybierz albo wymyśl od trzech do pięciu sztuczek. Określ, z iloma punktami losu zaczynasz grę.

Sztuczki zmieniają sposób działania umiejętności. Wybieranie i tworzenie własnych zostało opisane w rozdziale Umiejętności i sztuczki.

Tworząc bohatera, otrzymujesz trzy darmowe sztuczki. Możesz wybrać do dwóch dodatkowych, płacąc po jednym punkcie odświeżania za każdą. (Zamyśł jest taki, że im więcej fajnych rzeczy może zrobić twój bohater, tym więcej będziesz musiał akceptować wymuszeń, żeby otrzymywać punkty losu). Wymyślenie sztuczki potrafi zająć trochę czasu, więc na razie możesz wybrać jedną i uzupełnić resztę w trakcie gry.

Lily decyduje się wybrać Mistrza miecza, jako jedną ze swoich darmowych sztuczek. Otrzymuje +2 do Walki za każdym razem, kiedy rzuca na uzyskanie przewagi nad przeciwnikiem, gdy może wykorzystać jego słabość albo styl walki.

Jako pozostałe darmowe sztuczki wybiera Zwinną dziewczynę i Wycucie zagrożenia. Ich opisy możesz sprawdzić na karcie bohatera Cynare.

Modyfikacja poziomu odświeżania

Bohater gracza w Fate startuje z odświeżaniem równym 3. Oznacza to, że każdą sesję rozpocznie z co najmniej trzema punktami losu.

Jeśli wybierzesz cztery sztuczki, twoje odświeżanie będzie wynosić 2. Jeśli zdecydujesz się wziąć pięć sztuczek, odświeżanie będzie mieć wartość 1.

Pamiętaj: W niektórych grach Fate te podstawowe zasady mogą ulec zmianie. Bez względu na to, jak działają sztuczki w waszej grze, wartość odświeżania nigdy nie może być mniejsza niż 1.

Jeśli chcesz, możesz modyfikować powyższe podstawowe wartości i dać więcej darmowych sztuczek swoim graczom, szczególnie jeśli zależy ci na tym, żeby BG dysponowali mnóstwem fajnych trików i specjalnych premii. Możesz również zmienić podstawową wartość poziomu odświeżania — większa oznacza, że BG nie będą potrzebowali zbyt często godzić się na wymuszenia (pomyśl o superbohaterach z czterokolorowych komiksów). Przy niższej wartości odświeżania BG już na początku każdej sesji przyda się kilka punktów losu, żeby mieć, chociaż kilka do dyspozycji (wyobraź sobie sesję w stylu „Szklanej pułapki”). Dodatkowo im wyższe będzie odświeżanie, tym większe prawdopodobieństwo, że gracze będą kupować sztuczki.

Presja i konsekwencje

Określ, ile ciosów jest w stanie znieść twój bohater.

W Fate, gdy bohaterom dzieje się krzywda — coś, czego ciężko uniknąć, gdy jest się osobą wysoce kompetentną, proaktywną oraz napotyającą dramatyczne wydarzenia na każdym kroku — istnieją dwa sposoby na to, żeby pomimo tego wytrzymać i ustać na nogach: presja i konsekwencje.

- **Konflikty:** Podrozdział Konflikty w rozdziale Wyzwania, rywalizacje i konflikty w pełni wyjaśnia, co one oznaczają i jak się ich używa. W skrócie presja reprezentuje krótkotrwałe skutki udziału w konflikcie, natomiast konsekwencje to przewlekłe efekty, a czasami nawet dosyć traumatyczne następstwa otrzymanych ran.
- **Presja:** Każdy BG ma dwa rodzaje torów presji. Tor presji fizycznej pomaga radzić sobie z ranami fizycznymi, a tor presji umysłowej zapobiega ranom psychicznym. W związku z tym im więcej pól w torze presji tym bardziej wytrzymały jest bohater. Początkowo bohater ma po dwa pola w każdym z torów.
- **Konsekwencje:** Każdy BG ma również trzy rubryki na konsekwencje — jedną łagodną, jedną umiarkowaną i jedną dotkliwą. W przeciwieństwie do stresu nie rozdzielamy ich na fizyczne i umysłowe — każda z nich może mieć zastosowanie do dowolnego rodzaju zadanej rany. Tak jak wspomniano wcześniej, konsekwencje są zranieniami oraz traumami, których nie możesz się pozbyć od razu po tym, jak starcie się zakończy.
- **Umiejętności i sztuczki:** Niektóre umiejętności oraz sztuczki mogą zmienić powyższe podstawowe wartości. Rozdział Umiejętności i sztuczki wyjaśnia więcej na ten temat. Poniżej pokrótce opiszemy jakie umiejętności mają wpływ na presję i konsekwencje w Sercach z Żelaza:
 - Budowa pomaga radzić sobie z presją fizyczną, a Wola z presją umysłową.

- Każda z tych umiejętności dodaje dodatkowe pole presji odpowiedniego rodzaju (fizycznej lub umysłowej), jeśli umiejętność ma wartość Przekięty (+1) lub Niezły (+2).
- Przy wartościach Dobry (+3) i Świetny (+4) bohater otrzymuje dwa dodatkowe pola presji.
- Umiejętność na poziomie Wybitnym (+5) lub wyższym pozwala graczowi na dodanie kolejnej rubryki łagodnej konsekwencji. W przeciwieństwie do pozostałych trzech rubryk dodatkowa jest przypisana do jednego rodzaju obrażeń — fizycznych (Budowa) lub umysłowych (Wola).

Pamiętaj: Jeśli rozgrywka toczy się w innym świecie, z innym zestawem umiejętności, konkretne cechy, które wpływają na pola presji i konsekwencje mogą się zmienić. Weź to pod uwagę podczas tworzenia bohatera.

Możesz dodać nowe rodzaj torów presji, jeśli bohaterowie twojej gry mogą odnieść niestandardowe rodzaje szkód, jak np. stratę majątku w grze nastawionej na politykę. Oprócz tego zmiana liczby pól presji spowolni i wydłuży konflikty, co może być przydatne w bardziej pulpowych i nastawionych na akcję rozgrywkach, gdzie od bohaterów oczekuje się, że wytrzymają naprawdę wiele ciosów.

Landon ma Dobrą (+3) Budowę, dzięki czemu ma dwa dodatkowe pola presji fizycznej. Jego Wola jest zaledwie Przekięta (+1), jednak to wystarcza, żeby dać mu jedno dodatkowe pole presji umysłowej.

Budowa Cynere jest Niezła (+2), więc otrzymuje trzecie pole presji fizycznej. Jej tor presji umysłowej nie zmienia się z uwagi na jej Słabą (+0) Wolę.

Zird Nieprzenikniony, z uwagi na to, że raczej nie wystawia zbyt często nosa poza książki, ma Słabą (+0) Budowę, więc ma jedynie podstawowy tor presji fizycznej z dwoma polami. Z drugiej strony, jego Niezła (+2) Wola wystarczy, żeby otrzymać jedno dodatkowe pole presji umysłowej.

Żaden z bohaterów nie ma ani Budowy, ani Woli na poziomie Wybitnym (+5) lub wyższym, więc wszyscy otrzymują jedynie podstawową liczbę konsekwencji: jedną łagodną, jedną umiarkowaną i jedną dotkliwą.

Wszystko gotowe

Pod koniec opisanego powyżej procesu powinieneś mieć bohatera z następującymi cechami:

- Imieniem,
- Pięcioma aspektami wraz z odrobiną historii,
- Jedną Świetną, dwie Dobre, trzy Niezłe i cztery Przekięte umiejętności,
- Fizyczny i umysłowy tor presji z 2-4 polami presji w każdym,
- Poziom odświeżania o wartości 1-3 odświeżania i taką samą liczbą punktów losu

Teraz jesteś gotów do gry!

Sceny, sesje, scenariusze: MG, spójrz do rozdziału Sceny, sesje, scenariusze w poszukiwaniu porad jak wykorzystaś aspekty umieszczone na kartach bohatera oraz stworzone podczas kreacji gry i przekształcić je w intrygujące dla graczy scenariusze.

Akcje i rozstrzygnięcia: Graczu, przeglądaj następny rozdział, żeby znaleźć więcej informacji o tym, jak używać aspektów, albo przeskocz od razu do Akcji i rozstrzygnięć, żeby przekonać się, jak używać umiejętności i robić to, co do ciebie należy.

Szybkie tworzenie bohatera

Jeśli nie chcesz tworzyć szczegółowo rozpisane bohatera i pragniesz po prostu zacząć grać, możesz pozostawić większość karty bohatera puste i uzupełniać ją podczas gry.

Minimum potrzebne do rozpoczęcia zabawy jest następujące:

- Koncepcja ogólna
- Najwyższa umiejętność
- Imię

Jeśli chodzi o ogólną koncepcję, możesz zacząć z czymś bardzo niejasnym i dopracować ją dopiero później. Kolesz z mieczem to dobry przykład koncepcji przy wykorzystaniu tej metody — podczas gry możesz odkryć coś na temat swojego bohatera, co zmieni ją na znacznie ciekawszą. Gdy tak się stanie, zmień nazwę aspektu na coś bardziej oddającego tę zmianę.

Powinieneś znać swoją najlepszą umiejętność od początku — to daje nam pewne wyobrażenie o twoim bohaterze. Jeśli masz jakieś inne pomysły na umiejętności — nieważne czy chodzi o te, w których jesteś dobry czy te, w których wypadasz słabo — po prostu zapisz je na karcie. (Dlatego, że na karcie nie zapisujesz żadnych umiejętności niższych niż Przeciętne (+1), zaznacz gdzieś na boku umiejętności, których na pewno twoja postać nie będzie miała).

No i oczywiście potrzebujesz również imienia. Być może na początek wystarczy tylko pierwsze imię albo ksywka. (Istnieje również sztuczka polegająca na tym, że dajesz swojemu bohaterowi imię, aby potem odkryć, że musiałeś się ukrywać, działałeś pod przykrywką lub miałeś amnezję i tak naprawdę dopiero później ujawniasz, jak nazywałeś się naprawdę).

Rozpoczęcie gry

Używając tej skróconej metody, startujesz z odświeżaniem na poziomie 3, co przekłada się na 3 punkty losu.

Gdy pierwsza sesja dobiegnie końca i wciąż zamierzasz grać tym samym bohaterem, powinieneś poświęcić nieco czasu na uzupełnienie pozostałych aspektów, umiejętności i sztuczek.

Uzupełnianie aspektów podczas gry

Aspekt problemu uzupełnisz później, chyba że od razu masz na niego jakiś pomysł. Jeśli chodzi o pozostałe trzy aspekty, to ponieważ pomijasz normalne tworzenie za pomocą Tria Faz, wypełnisz je czymś, co podczas sesji wyda się interesujące. Zapewne skorzystasz z tej opcji, kiedy będziesz potrzebował aspektu, żeby osiągnąć coś podczas gry, lub gdy będziesz chciał wykorzystać sytuację na sesji, żeby uzyskać wymuszenie.

Podobnie jak w przypadku koncepcji ogólnej, decyzje o aspektach nie są ostateczne. Gdy zakończycie sesję, przyjrzyj się aspektom stworzonym w locie i popraw je na spokojnie.

Uzupełnianie umiejętności podczas gry

W dowolnym momencie gry, gdy używasz umiejętności, której nie ma na twojej karcie bohatera, masz dwie możliwości: uznajesz, że ta umiejętność ma wartość Słabą (+0), albo zapisujesz ją w jednej z pustych rubryk umiejętności i używasz wybranej wartości do testu. Ta decyzja pozostaje niezmienną, aż wszystkie puste rubryki nie zostaną wypełnione.

Jeśli wykonujesz test umiejętności, której nie ma na twojej karcie i decydujesz się na wykorzystanie jej jako Słabej, zamiast zapisywać w którejś z wolnych rubryk, możesz w późniejszym czasie zmienić zdanie i zapisać ją z wyższą wartością. Przykładowo, możesz być zmuszony do wykonania testu Wiedzy i decydujesz, że ta umiejętność jest Słaba. Później możesz znów wykonywać ten sam test, ale tym razem decydujesz się wpisać Wiedzę jako Niezłą (+2).

Podobnie, gdy test ze Słabą umiejętnością uda ci się bardzo pomyślnie, być może ten fakt zainspiruje cię do wpisania jej na kartę.

Z uwagi na to, że niektóre umiejętności dają dodatkowe korzyści, głównie zwiększają ilość pól presji i konsekwencje, możesz je wpisać na kartę, gdy stwierdzasz, że bohater chce z nich skorzystać. Przed tą decyzją nie masz dodatkowych korzyści, ponieważ przyjmujemy, że umiejętność jest Słaba.

Uzupełnianie sztuczek podczas gry

Otrzymujesz trzy darmowe sztuczki, które możesz wpisać na kartę w dowolnym momencie. Kolejne możesz wpisywać na tej samej zasadzie, ale za każdą z nich musisz zapłacić punkt losu. Robimy tak dlatego, że odświeżenie wskazuje, z iloma punktami rozpoczynasz rozgrywkę, więc biorąc więcej sztuczek, powinieneś zacząć grę z mniejszą liczbą punktów losu.

Jeśli nie masz akurat punktów losu, ale i tak chcesz zapisać sztuczkę, która niespodziewanie przyszła ci do głowy, nie krępuj się. Pamiętaj tylko, że twój bohater tak naprawdę jeszcze nie ma tej sztuczki, dopóki nie zyska punktu losu i nie wyda go na nią.

Dodatkowo na następnej sesji musisz zredukować poziom swojego odświeżania o jeden za każdą sztuczkę, którą wzięłeś.

Aspekty i punkty losu

Czym są aspekty?

Aspekt to fraza opisująca dowolną rzecz, do której została przydzielona – coś niezwykłego lub wartego uwagi. Aspekty są podstawowym sposobem na zdobywanie oraz wykorzystywanie punktów losu. Jednocześnie punkty losu dostarczają bohaterowi okazji do zdobycia premii, wprowadzają komplikacje do jego życia, a także dodają premię do rzutu lub pasywnego przeciwdziałania.

Czym są punkty losu?

Mistrzu Gry, gracz – każde z was ma pulę punktów zwanych punktami losu, które możecie wykorzystać do wpływania na przebieg rozgrywki. Tak jak wspominaliśmy w rozdziale Podstawy, reprezentujemy je za pomocą znaczników. Graczu, zaczynasz scenariusz z określoną liczbą punktów losu, równą twojemu odświeżaniu. Jeśli rozpoczynacie sesję w połowie scenariusza, a twoja pula punktów jest mniejsza niż wartość odświeżenia, odnow ją. Mistrzu Gry, na każdą scenę masz do wykorzystania określoną pulę punktów losu.

Kiedy aspekty pojawiają się podczas gry, najczęściej wiąże się to z wydawaniem albo otrzymywaniem przez was punktów losu.

Rodzaje aspektów?

W każdej grze w Fate pojawia się kilka różnych rodzajów aspektów: aspekty gry, aspekty bohatera, aspekty sytuacyjne, konsekwencje i okazje. Podstawowe różnice pomiędzy nimi polegają na ich umiejscowieniu i tym jak długo pozostają w grze.

Aspekty gry

Aspekty gry, jak sama nazwa wskazuje, są permanentnym określeniem waszej rozgrywki. Choć po jakimś czasie mogą się zmienić, nigdy nie przestają jej towarzyszyć. Jeśli przeszliście przez proces tworzenia gry, już wiecie, jak one brzmią – to bieżące i nadchodzące komplikacje, które zdążyliście już wymyślić. Opisują one problemy i zagrożenia, jakie istnieją w waszym świecie i będą stanowić podstawę dla fabuł waszych historii.

W dowolnym momencie każdy może wywoływać, wymuszać i tworzyć przewagi na podstawie aspektów gry. Niezmiennie pozostają one na swoim miejscu i dostępne są dla każdego.

Aspekty bohatera

Aspekty bohatera są równie trwałe co wspomniane powyżej, ale mają znacznie mniejszy zakres i są związane z pojedynczym BG albo BN. Mogą określać niemal nieskończoną liczbę elementów, które sprawiają, że bohater wyróżnia się z tłumu, takich jak:

- Istotne cechy osobowości i przekonania (Słabość do ślicznotek, Nikt nie zostaje z tyłu, Dobry Cynthavijczyk to martwy Cynthavijczyk)

- Pochodzenie bohatera bądź jego profesja (Wychowany w Akademii Ostrzy, Urodzony w kosmosie, Cybernetyczny złodziej z ulicy)
- Ważny element ekwipunku bądź charakterystyczna cecha (Poczerniały od krwi miecz mojego ojca, Wystrzałowo ubrany, Weteran o sokolim wzroku)
- Stosunki z innymi ludźmi oraz organizacjami (Członek Ligi Zręcznej Dłoni, Królewska łaska, Dumny członek Kompanii Lordów),
- Problemy, cele i komplikacje, z którymi zmagają się postaci (Nagroda za moją głowę, Król musi umrzeć, Lęk wysokości),
- Tytuły, reputacja albo zobowiązania, jakie może mieć bohater (Zarozumiały Mistrz Gildii Kupieckiej, Złotousty łajdak, Związany przysięgą, by pomścić brata).

Możesz wywoływać i wymuszać każdy ze swoich aspektów bohatera, gdy tylko pasują one do sytuacji. Mistrz Gry, zawsze możesz zaproponować wymuszenie każdemu z BG. Graczu, ty możesz sugerować wymuszenia bohaterom innych grających, ale to MG ma zawsze ostateczne słowo co do tego, czy sugestia jest słuszna.

Aspekty sytuacyjne

Aspekty sytuacyjne są tymczasowe i w założeniu trwają tylko do końca sceny lub do momentu, kiedy ich istnienie traci sens (ale nie dłużej niż sesję). Mogą zostać nałożone na otoczenie, w którym rozgrywa się scena – co wpływa na wszystkich, którzy w tej scenie uczestniczą. Nałożyć je również można na konkretną postać, jako efekt uzyskania przewagi.

Aspekty sytuacyjne opisują znaczące elementy okoliczności, z którymi bohaterowie zmagają się podczas sceny. Obejmują one:

- Cechy fizyczne otoczenia (Gęste zarośla, Wysokie zasy, Planeta o niskiej grawitacji),
- Miejsce lub umiejscowienie postaci (Gniazdo snajpera, Pośród drzew, Podwórko za domem),
- Nagłe przeszkody (Płonąca stodoła, Skomplikowany zamek, Ziejąca otchłań),
- Kontekstowe szczegóły, które mogą zostać wykorzystane podczas gry (Niezadowoleni mieszkańcy miasta, Kamery monitoringu, Głośna maszyna),
- Niespodziewane zmiany stanu bohatera (Piaskiem po oczach, Rozbrojony, Zapędzony w róg, Pokryty śluzem)

O tym, kto może korzystać z aspektów sytuacyjnych, w dużej mierze decyduje narracyjny kontekst – czasami będzie to jasne, ale może się również zdarzyć, że na podstawie tego, co dzieje się w danej scenie będziesz musiał uzasadnić, w jaki sposób wykorzystanie aspektu ma sens. MG, masz ostateczny głos co do tego, czy wykorzystanie aspektu jest słuszne.

Zdarza się, że aspekty sytuacyjne stają się przeszkodami, które bohaterowie muszą pokonać. Innym razem są uzasadnieniem dla aktywnego przeciwdziałania wobec akcji kogoś innego.

Konsekwencje

Konsekwencja jest trwalsza niż aspekt sytuacyjny, ale nie tak trwała, jak aspekt bohatera. Jest ona specjalnym rodzajem aspektu, który bierzesz, po to, żeby uniknąć wyłączenia z konfliktu. Konsekwencje opisują trwałe obrażenia lub problemy, które wynosisz po zakończonym konflikcie (Wybity bark, Krew z nosa, Parias).

Konflikty:

Konsekwencje pozostają nałożone przez różną ilość czasu, od kilku scen do nawet jednego lub dwóch scenariuszy. Ten czas zależy od tego, jak poważną konsekwencję otrzymałeś. Z uwagi na ich negatywny wydźwięk, istnieje spora szansa, że mając konsekwencję, będziesz podatny na wymuszenia. Każdy, kto potrafi to uzasadnić, może korzystać z tej konsekwencji, wywołując ją lub uzyskując na jej podstawie przewagę.

Okazje

Okazje są niezwykle ulotnym rodzajem aspektu. Dostajesz okazję, gdy próbujesz uzyskać przewagę, ale nie udaje ci się odnieść wystarczającego sukcesu lub gdy osiągniesz niezwykle sukces przy wykonywaniu jakiejś akcji. Okazje możesz wywołać za darmo, ale znikają one zaraz po wykorzystaniu.

Jeśli chcesz, możesz również pozwolić wywołać okazję innemu bohaterowi, jeśli tylko ma to sens i może w jakiś sposób mu pomóc.

Co robią aspekty?

W Fate aspekty pełnią dwie podstawowe role: określają, co jest ważne w waszej grze i ułatwiają decydowanie, kiedy używać mechaniki.

Co jest ważne?

Zestaw aspektów gry i aspektów bohatera podpowiada, na czym powinniście się skupić podczas rozgrywki. Potraktujcie je jako wiadomość do siebie samych, drogowskaz na ścieżce do najlepszej zabawy.

MG, kiedy przygotowujesz scenariusz do Fate, będziesz używał tych aspektów, a także powiązań pomiędzy nimi, żeby stwarzać problemy, których rozwiązaniem będą się zajmować BG. Graczu, twoje aspekty są powodem, dla których twój bohater wybija się na tle innych postaci o podobnych umiejętnościach – wiele postaci w Fate może mieć wysoką umiejętność Walka, ale tylko Landon jest Wysłannikiem Kościanego Woalu. Kiedy w grze pojawia się coś związanego ze ścieżką, którą podąża wysłannik albo gdy członkowie Kościanego Woalu podejmują jakieś działanie, gra zyskuje indywidualnego podejścia, którego w przeciwnym wypadku zabrakłoby.

Aspekty gry pełnią podobną funkcję na nieco większą skalę – mówią nam, dlaczego w ogóle chcemy grać w tę konkretną grę i co sprawia, że jest ona dla nas tak ważna i pociągająca. Możemy sobie powiedzieć „Lubimy gry w klimatach space opery”, ale dopóki nie dojdziemy do szczegółów wszechświata, w którym ludzie zrobią Wszystko, żeby przetrwać i gdzie Imperium jest wszędzie, nie będziemy mieć nic, co mogłoby przykuć naszą uwagę.

Aspekty sytuacyjne sprawiają, że krótkie interakcje podczas gry stają się interesujące, dodając nieco koloru i głębi scenom, które w innym wypadku byłyby nużące. Każda bójka w karczmie z natury jest niemal taka sama – w pamięci pozostaje jakaś tam tawerna w bliżej nieokreślonym miejscu. Jeśli jednak dodasz do tej sceny aspekt Statua diabła wykonana z brązu i zostanie on wykorzystany podczas gry, nagle walka stanie się „tą, w której biliśmy się przy Diablu z brązu, kiedy przywaliłem głową kolesia prosto w posąg”. Unikatowy szczegół dodaje interesujących elementów i podnosi wartość sceny.

Kiedy używać mechaniki?

Dlatego, że aspekty odpowiadają na pytanie, co jest istotne, mówią nam również, kiedy najlepiej używać mechaniki. To lepsze rozwiązanie niż po prostu pozwalać ludziom decydować co się dzieje tylko na podstawie opisu ich akcji.

MG spotyka się z tym najczęściej, kiedy próbuje zdecydować czy gracz powinien rzucać kostkami. Jeśli gracz mówi „Wspinam się na drabinę i biorę statuetkę”, i ani drabina, ani posążek nie są w żaden sposób wyjątkowe, akcja przewyciężenia nie jest potrzebna. Jednak jeśli aspekt sytuacyjny mówi, że mamy do czynienia z Rozpadającą się drabinką linową, a posążek jest Chroniony bożym gniewem, nagle zyskujesz element nacisku i ryzyka, który jest wart sięgnięcia po kostki.

Graczy dotyczy to najczęściej wtedy, gdy pragną wywołać aspekty i rozważają wymuszenia. Aspekty podkreślają, co wyróżnia twojego bohatera, a ty przecież chcesz to wykorzystać, prawda? Więc kiedy pojawia się sytuacja, w której możesz za pomocą wywołania uczynić swoją postać jeszcze wspanialszą, nie zwlekaj. Kiedy dostrzeżesz okazję, która pozwoli wpłynąć na opowieść, sugerując wymuszenie dla swojego bohatera – zrób to! Dzięki temu w ogólnym rozrachunku rozgrywka znacznie zyska na wartości.

Tworzenie dobrego aspektu

Aspekty pełnią istotną funkcję w grze, dlatego jest ważne, żebyś stworzył tak dobry aspekt, jak to tylko możliwe. Skąd jednak masz więc wiedzieć, jak wygląda dobry aspekt?

Najlepsze aspekty są obosieczne, niejednoznaczne i jasno sformułowane.

Obosieczność

Graczu, dobry aspekt oferuje zdecydowaną korzyść dla twojego bohatera, jednocześnie dostarczając okazji do skomplikowania jego życia i wykorzystania aspektu na jego szkodę.

Dwustronny aspekt zostanie wykorzystany w grze znacznie częściej niż ten o zabarwieniu mocno pozytywnym albo negatywnym. Możesz go używać częściej, żeby pokazać mocne strony swojego bohatera i jednocześnie, będziesz mógł otrzymywać więcej wymuszeń i zyskiwać więcej punktów losu.

Zrób sobie prosty test – wymień dwa przykłady sytuacji, w których możesz wywołać aspekt, oraz dwa przykłady, kiedy ktoś inny może go wywołać lub dokonać wymuszenia. Jeśli te przykłady łatwo przyszły ci do głowy – wspaniale! Jeśli nie było tak łatwo, zmień aspekt, dodając mu nieco kontekstu, lub odłóż pomysł na bok i wymyśl coś nowego.

Spójrzmy na aspekt Geniusz komputerowy. Zalety posiadania takiego aspektu są oczywiste – za każdym razem, kiedy hakujesz lub masz do czynienia z technologią, możesz spokojnie go wywołać. Wydaje się

jednak, że w jego przypadku rzadko kiedy pojawi się okazja do wykorzystania go przeciwko tobie. Pomyślmy więc, jak można go nieco urozmaicić. Co, jeśli zmienimy go na Nerd nad nerdami? Aspekt wciąż niesie za sobą odpowiednie konotacje, które przydadzą się podczas pracy z komputerami, jednocześnie wiąże się z nim minus – twój bohater zachowuje się dziwnie w kontaktach z innymi ludźmi. To może oznaczać, że pojawią się wymuszenia, które namieszają nieco podczas sytuacji społecznych, albo ktoś może go wywołać, gdy jakieś fascynujące urządzenie zanadto przyciągnie twoją uwagę.

MG, takie same zasady dotyczą aspektów gry i aspektów sytuacyjnych. Każdy element sceny, który akcentujesz w grze, powinien być użyteczny zarówno dla BG, jak również dla ich przeciwników, a także dodawać dramatyzmu. Aspekty gry reprezentują problemy, ale powinny również dawać bohaterom możliwość użycia statusu quo na swoją korzyść.

Niejednoznaczność

Wcześniej wymienialiśmy kilka rzeczy, które mogą być opisywane przez aspekt bohatera – cechy osobowości, pochodzenie, stosunki z innymi postaciami, problemy, przedmioty itd. Dobry aspekt obejmuje swoją treścią kilka z powyższych kategorii, ponieważ dzięki temu będziesz miał więcej możliwości wprowadzenia go do gry.

Spójrzmy na prosty aspekt żołnierza – Muszę udowodnić swoją wartość. Możesz go wywołać za każdym razem, gdy próbujesz zyskać uznanie innych ludzi, lub gdy demonstrujesz swoje kompetencje. Ktoś inny mógłby go wymusić, żeby zmusić cię do wzięcia udziału w walce, której chciałbyś uniknąć albo do zaakceptowania trudnych warunków byle tylko nie stracić reputacji. Jak widać, aspekt jest dwustronny – na razie idzie nieźle.

Na jakiś czas wystarczy, ale w końcu potencjał tego aspektu się wyczerpie. Tak sformułowany aspekt mówi tylko jedną rzecz o naszym bohaterze. Dzięki niemu możesz udowodnić swoją wartość, poza tym jednak nie przyda się na wiele.

A teraz spróbujmy połączyć ten aspekt z jakąś organizacją: Legion żąda, bym udowodnił swoją wartość. W ten sposób ilość twoich opcji znacznie wzrasta. Nie tylko masz dokładnie takie same możliwości jak wcześniej, ale również wprowadzasz do gry Legion, który może wymagać od ciebie różnych rzeczy, może wpakować cię w kłopoty, gdy ktoś będzie cię utożsamiał z jego przewinieniami oraz wysłać za tobą przełożonych, którzy będą uprzykrzać ci życie. Możesz również wywołać aspekty, kiedy masz do czynienia z Legionem, lub z kimkolwiek, do kogo dotarła jego sława (dobra lub zła). Nieoczekiwanie, aspekt zyskał znacznie więcej możliwości.

MG, nie musisz aż tak bardzo brać pod uwagę powyższych rad w przypadku aspektów sytuacyjnych, ponieważ trwają one tylko do końca sceny. O wiele ważniejsze jest zróżnicowanie aspektów gry i bohatera, tak, żeby zwiększyć liczbę kontekstów, w których można z nich skorzystać.

- *Muszę udowodnić swoją wartość*
- *Legion żąda, bym udowodnił swoją wartość*

Jasne sformułowanie

Z uwagi na to, że aspekty to po prostu zdania, dotyczą ich wszelkie ograniczenia wynikające z używania języka. Jeśli nikt nie wie, co twój aspekt oznacza, nie będzie pojawiał się w grze zbyt często. Nie oznacza to, że masz unikać poetyckich albo wyszukanych wyrażen. Po prostu wiejski chłopak nie brzmi tak ujmująco, jak Dziecię pasterskiej idylli. Jeśli to pasuje do klimatu waszej gry, możesz dać pofolgować swoim lingwistycznym żądom.

Jednak nie rób tego kosztem jasności przekazu. Unikaj metafor oraz implikacji, kiedy możesz zwyczajnie powiedzieć, o co ci chodzi. Dzięki temu reszta grających nie będzie musiała zatrzymywać gry i upewniać się, czy dany aspekt nadaje się do użycia albo dyskutować nad jego znaczeniem.

Spójrzmy na Wspomnienia, marzenia i żale. Jest coś sugestywnego w tym aspekcie. Sugeruje pewną melancholię związaną z przeszłością. Jednak jako aspekt nie bardzo wiadomo, co miałby robić. W jaki sposób ma ci pomóc? O czym są te wspomnienia? Czego pragniesz? Bez konkretnych wyobrażeń o tym, do czego się odnosi aspekt, nie sposób go wywoływać i wymuszać.

Jednak dajmy na to, że porozmawialiśmy chwilę na ten temat i doprecyzowałeś, że chodziło ci o postać, która nosi w sobie rany po ostatniej wielkiej wojnie waszego świata gry. Zabijałeś ludzi, których nie chciałeś zabijać, widziałeś rzeczy, których nie chciałeś zobaczyć, a cała nadzieja na powrót do normalnego życia właściwie została ci odebrana.

Myślę, że to fantastyczny pomysł i proponuję nazwę Naznaczony przez Wielką Wojnę. Jest może mniej poetycko, ale odnosi się bezpośrednio do wydarzeń, o których wspomniałeś, a mnie daje pomysły na osoby, które spotkałeś w przeszłości, które mogą się znów pojawić w twoim życiu.

Jeśli zastanawiasz się, czy twój aspekt jest niejasny, zapytaj reszty siedzącej przy stole o to, jak myślą, jakie jest jego znaczenie.

- *Wspomnienia, marzenia i żale*
- *Naznaczony przez Wielką Wojnę*

Jeśli utkniesz

Teraz już wiesz, co składa się na dobry aspekt, jednak to nie zmniejsza ilości potencjalnych wyborów – nadal masz niemal nieskończony zasób tematów i pomysłów, z których możesz czerpać.

Jeśli nie możesz się zdecydować co wybrać, poniżej znajduje się kilka rad, które ułatwią ci to zadanie.

Czasami lepiej jest nie wybierać

Jeśli nie możesz wymyślić aspektu, który naprawdę spodoba się tobie i pozostałym osobom przy stole, lepiej zostawić puste miejsce lub spisać pierwotne pomysły na marginesie. Czasami dobrze jest poczekać, aż twój bohater wkroczy do gry, zanim dojdiesz do tego, jak sformułować konkretny aspekt.

Jeśli więc masz wątpliwości, zostaw puste miejsce. Być może masz ogólny pomysł na aspekt, ale nie wiesz jak go sformułować. Może po prostu nie masz pomysłu. Nie przejmuj się tym. W czasie gry zawsze znajdzie się miejsce na to, żeby wypełnić tę lukę na bieżąco.

To samo dotyczy się przypadku, kiedy przychodzi ci do głowy więcej niż jeden pomysł i wszystkie są równie kuszące. Nie ma możliwości, żeby mogły ze sobą współdziałać, a ty nie możesz się zdecydować. Zapisz je na marginesie i przekonaj się podczas gry, który z nich będzie naprawdę pasował do twojego bohatera. Później wypełnisz puste miejsca tym aspektem, który zyskał najwięcej uwagi.

Zawsze pytaj o to co jest ważne i dlaczego?

Wspomnieliśmy wcześniej, że aspekty mówią nam, co jest ważne w grze i dlaczego nam na tym zależy. To twoja podstawowa metoda na wybranie możliwie najlepszego aspektu. Kiedy masz wątpliwości, po prostu zadaj sobie pytanie: co tutaj jest ważne i dlaczego?

Trio faz

Wydarzenia poszczególnych faz powinny pomóc ci w określeniu, czym powinien być twój aspekt. Nie próbuj podsumować aspektem wydarzeń fazy – nic z tych rzeczy. Pamiętaj, że celem jest ujawnienie czegoś istotnego o twoim bohaterze. Po raz kolejny zadaj sobie pytanie, co naprawdę liczy się w tej fazie:

- Jakie były jej skutki? Czy były istotne?
- Czy bohater wykształcił istotne powiązania i znajomości w czasie tej fazy?
- Czy ta faza pomogła wykształcić istotną cechę osobowości bohatera lub jego przekonania?
- Czy ta faza wpłynęła na reputację bohatera?
- Czy ta faza stworzyła jakiś problem dla bohatera w świecie gry?

Dodatkowo przyjmij, że każde z powyższych pytań dotyczy zarówno dobrych, jak i złych wydarzeń. Przecież te cechy, znajomości, czy reputacja nie zawsze muszą oznaczać czegoś pozytywnego. Tworzenie relacji z arcywrogiem jest równie ciekawie, jak z najlepszym przyjacielem.

Jeśli pojawia się więcej niż jedna opcja, zapytaj pozostałych graczy i MG co oni uważają za interesujące. Pamiętaj, że wszyscy powinniście sobie pomagać – gra działa najlepiej wtedy, kiedy każdy okazuje się być fanem tego, co robią inni.

Faza Trzecia: Ponowne spotkania

Podczas fazy trzeciej tworzenia Cynere, Lily mówi, że skomplikuje historię Zirda, pojawiają się w dogodnym momencie i kradnąc artefakt, który Zird wcześniej ukradł swoim rywalom. Koniec końców artefakt wraca do rąk Zirda.

Lily zastanawia się, jaki aspekt z tego powinien wyniknąć i nie ma zbyt wiele informacji, za którymi mogłaby podążyć. Przeglądając powyższe pytania, widzimy wiele możliwości – gracza pokazała podstępna naturę swojej bohaterki, zdecydowanie wskazała na jakiś rodzaj relacji z Zirdem, a rywale Zirda teraz mogą również zainteresować się nią.

Lily zwraca się do reszty grupy i po wspólnej rozmowie wszyscy wydają się podekscytowani ideą umieszczenia relacji Cynere z Zirdem w aspekcie – oboje dorastali w tej samej wiosce. Decyduje się więc na Pilnuję pleców Zirda, ponieważ jest on na tyle specyficzny, żeby stosować wywołania i wymuszenia, ale pozostawia jeszcze sporo miejsca do późniejszego rozwijania w trakcie gry.

Zadbaj o różnorodność

Nie chciałbyś, aby wszystkie twoje aspekty określały podobne rzeczy. Jeśli masz pięć aspektów relacji z innymi osobami, oznacza to, że nie możesz ich użyć, kiedy akurat żadnej z tych postaci nie ma w grze. Z kolei pięć cech opisujących twoją osobowość sprawi, że bohater nie będzie miał żadnej więzi ze światem gry. Jeśli nie będziesz w stanie zdecydować się, jaki aspekt wybrać, spojrzenie na to, co dotychczasowe aspekty opisują, może ci pomóc podjąć decyzję, w którą stronę pójść w bieżącej fazie tworzenia bohatera.

Faza pierwsza

Lenny decyduje się wybrać Wysłannika Kościanego Woalu oraz Maniery kozła jako swój Koncept i Problem. Jak na razie jest to raczej prostolinijna postać – brutalny typ, którego niewyparzona gęba i sposób zachowania zawsze pakują go w kłopoty.

Lenny przechodzi przez pierwszą fazę tworzenia bohatera i wyjaśnia nam, że Landon był łotrem i ulicznym szczurem, który praktycznie wychował się jak sierota – jego rodzice byli w pobliżu, ale nigdy nie poświęcali mu zbytnej uwagi, ani nie podejmowali wysiłku, żeby pokierować jego losem. Ostatecznie zdecydował się dołączyć do straży miejskiej, po tym, jak ktoś uchronił go przed niezłym łomotem podczas karczemnej bójki. Ta sama osoba zasugerowała, żeby zrobił coś wartościowego ze swoim życiem.

Amanda zadaje więc pytanie, co jest tak naprawdę ważne dla postaci, podczas pierwszej fazy i Lenny zaczyna zastanawiać się nad tym. Pierwsze dwa aspekty Landona mocno skupiają się na opisie bohatera, jak na razie nie ma zbyt wielu relacji z innymi postaciami. Lenny postanawia skupić się właśnie na tym i decyduje, że chciałby mieć jakieś powiązanie z człowiekiem, który wciągnął go do straży. W końcu decydują się nazwać go Starym Finnem. Landon dostaje więc aspekt Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi, a Amanda ma teraz nowego BN, którego może użyć podczas gry.

Pozwól zdecydować swoim przyjaciółom

Już wspominaliśmy, że gra działa najlepiej wtedy, gdy wszyscy uczestniczą w tym, co robi reszta – współpraca jest sednem rozgrywki i z pewnością usłyszysz od nas te słowa jeszcze nieraz podczas lektury tego podręcznika.

Zawsze masz możliwość, szczególnie jeśli chodzi o aspekty, po prostu zapytać swojego MG i pozostałych graczy o pomoc w wymyśleniu czegoś dla swojego bohatera. Streść im wydarzenia fazy i zadaj im te same pytania, jakie zadawane są tobie. Co jest dla nich najważniejsze? Co jest najbardziej ekscytujące? Czy mają jakieś pomysły jak sprawić, żeby wydarzenia tej fazy były jeszcze bardziej dramatyczne lub intensywne? Jakie aspekty według nich byłyby najbardziej odpowiednie lub interesujące?

Ostateczną decyzję odnośnie do wyboru aspektów podejmujesz ty, więc nie postrzegaj tej możliwości jako oddanie kontroli nad bohaterem. Potraktuj ją jako pytanie skierowane do zaangażowanego fanklubu i widowni. Dowiedz się, co chcieliby zobaczyć i wykorzystaj ich sugestie, żeby pokierować własnym tokiem myślenia. Jeśli wszyscy będą mieli swój wkład w postaci pozostałych graczy, gra zyska na poczuciu wspólnego zaangażowania.

Wywołanie aspektu

Podstawową metodą wykorzystywania aspektów podczas gry jest ich wywołanie. Jeśli znajdziesz się w sytuacji, w której aspekt okaże się w jakikolwiek sposób korzystny dla twojego bohatera, możesz go wywołać.

Aby wywołać aspekt, musisz wytłumaczyć, dlaczego ten aspekt pasuje do zaistniałej sytuacji, wydać punkt losu i wybrać jedną z korzyści:

- Możesz otrzymać dodatkowe +2 do swojego wyniku rzutu na umiejętność (decydujesz po rzucie kośćmi).
- Możesz rzucić wszystkimi kośćmi jeszcze raz.
- Możesz przekazać +2 do wyniku rzutu innego bohatera, o ile wywołany aspekt w sensowny sposób może pomóc.
- Możesz dodać +2 do poziomu dowolnego źródła pasywnego przeciwdziałania, jeśli tylko wywołany aspekt może w sensowny sposób powodować utrudnienia. Możesz stworzyć nowe źródło – będzie miało wtedy poziom Niezły (+2).

Możesz wywołać aspekt w dowolnym momencie, jednak lepiej będzie poczekać, aż kości się potoczą i wtedy zobaczyć czy trzeba skorzystać z tej możliwości. Podczas jednego testu możesz wywołać wiele aspektów, jednak nie możesz wielokrotnie wywołać tego samego aspektu. Więc jeśli powtórny rzut nie jest wystarczający, możesz wybrać inny aspekt (i wydać kolejny punkt losu), aby wykonać kolejny przerzut lub uzyskać +2.

Grupa musi zdecydować czy wywołany aspekt pasuje do sytuacji, ostateczny głos w tej kwestii należy do MG. Użycie aspektu powinno być sensowne albo powinieneś móc uzasadnić taką sensowność w dowolnie kreatywny sposób.

Jak dokładnie to zrobisz, zależy od ciebie. Czasami wystarczy wypowiedzieć nazwę aspektu i wydać punkt losu. Czasem będziesz musiał rozszerzyć opis działania bohatera tak, żeby wszyscy zrozumieli twoje zamiary. (Dlatego zalecaliśmy upewnienie się, że w waszej grupie wszyscy rozumieją, co oznaczają poszczególne aspekty – ułatwia to decyzję czy użyć ich na sesji).

Przerzut kontra premia +2

Ponowny rzut kośćmi jest bardziej ryzykowny niż wzięcie premii +2, ale może zapewnić większe korzyści. Zalecamy używanie tej opcji tylko wtedy, gdy wyrzucisz -3 lub -4 na kościach, tak by zmaksymalizować szansę otrzymania korzystniejszego wyniku przerzutu. W ten sposób masz większą szansę uzyskać dobry wynik.

Landon próbuje wygrać rywalizację z przeciwnikiem w tawernie, aktualnie używają umiejętności Relacje, co zostało opisane jako „próba skompromitowania drugiej strony, tak kulturalnie, jak to tylko możliwe”. Lenny ma zły rzut i mówi – Chcę wywołać Maniery kozła. – Amanda patrzy na niego sceptycznie i odpowiada: – A co z częścią „tak kulturalnie, jak to tylko możliwe”? –

Lenny mówi: – No więc myślałem o zrobieniu jakichś rubasznych, ale nie wulgarnych insynuacji o pochodzeniu tego gościa, tak, żeby tłum przy barze go wyśmiał, być może nawet wbrew sobie. Liczę na to, że spróśnie obelgi są moja mocną stroną –. Amanda kiwa głową i mówi: – OK, podoba mi się. –

Lenny wydaje punkt losu.

Możesz zobaczyć więcej przykładów wywoływania aspektów rozrzuconych po podręczniku – są tak integralną częścią mechaniki, że znajdziesz je w wielu przykładach rozgrywki.

Jeśli wywołany aspekt należy do bohatera innego gracza lub jest dołączonym do tego bohatera aspektem sytuacyjnym, oddajesz wydawany punkt losu właścicielowi aspektu. Będzie mógł go użyć dopiero po zakończeniu sceny.

Trik z wielokropkiem

Jeśli chcesz mieć pewność, że będziesz miał sposobność na zastosowanie aspektu podczas rzutu, spróbuj opisać swoją akcję z wielokropkiem na końcu wypowiedzi („...”), a następnie zakończ akcję aspektem, który chcesz wywołać.

Lilly mówi: – Podnoszę mój miecz do góry i ... – rzuca kośćmi i przeklina wynik – ...i wygląda na to, że słabo zaczęłam, ale walka zmienia się w szybką wymianę ciosów i szybkie zwody, to typowe zadanie dla Niesławnej Dziewczyny z Mieczem – po czym wydaje punkt losu.

Ryan mówi: – Więc staram się odszyfrować te runy w księdze i... – rzuca kośćmi i przeklina wynik – ... i Nawet jeśli tam nie byłem, to czytałem o tym... – wydaje punkt losu –...po czym bez wysiłku zaczynam nawijać o ich znaczeniu. –

Darmowe wywołania

Nie zawsze musisz płacić punktem losu za wywołanie aspektu – czasami będzie ono darmowe.

Uzyskanie przewagi:

Kiedy uda ci się osiągnąć sukces przy tworzeniu przewagi, „przyklejasz” darmowe wywołanie do aspektu. Jeśli będzie to imponujący sukces, dostaniesz aż dwa wywołania. Niektóre inne akcje mogą również dać ci darmową okazję.

Darmowe wywołanie należy się także dla konsekwencji, które spowodowałeś w konflikcie.

Darmowe wywołania działają jak zwykle z wyjątkiem dwóch szczegółów: nie wydaje się punktów losu i można połączyć je ze zwykłym wywołaniem, aby osiągnąć wyższą premię. Możesz użyć darmowego wywołania i zapłacić punkt losu za ten sam aspekt, by uzyskać premię +4 zamiast zwykłego +2, mieć dwa przerzuty zamiast jednego lub dodać +4 do rzutu innego bohatera, albo zwiększyć poziom pasywnego przeciwdziałania o +4. Możesz też rozdzielić korzyści – biorąc przerzut i premię +2. Możesz też połączyć razem wiele darmowych wywołań.

Po wykorzystaniu darmowych wywołań, jeśli aspekt wciąż istnieje, to możesz go wywoływać kosztem punktów losu.

Atak: Cynere osiągnęła sukces w swoim ataku i spowodowała u swojego przeciwnika konsekwencję Cięcie przez bebechy. W następnej wymianie znowu atakuje i ponieważ to ona stworzyła tę konsekwencję, to może wywołać ją za darmo (uzyskując +2 albo przerzut).

Jeśli zechcesz, możesz przekazać swoje darmowe wywołanie innemu bohaterowi. Pozwala to na pracę zespołową pomiędzy graczami. To rozwiązanie jest naprawdę użyteczne w konfliktach, jeśli chcesz ułatwić

komuś skuteczny cios – wszyscy tworzą przewagi i przekazują swoje darmowe wywołanie jednej osobie, a wtedy ona łączy je w jedno, uzyskując dużą premię.

Dla weteranów:

W innych grach opartych o Fate określaliśmy darmowe wywołania jako „oznaczanie”. Pomyśleliśmy jednak, że jest za dużo słów w żargonie. Jeśli chcesz, możesz je nadal tak nazywać, jeśli wam pasuje, byle pomagało to zrozumieć regułę podczas gry.

Wymuszanie aspektów

Drugi sposób używania aspektów w grze nazywamy wymuszeniami. Jeśli znajdziesz się w sytuacji, w której twój aspekt albo znajdujący się w twoim otoczeniu może sprawić, że życie twojego bohatera może się skomplikować lub stać się bardziej dramatyczne, ktoś inny może wymusić ten aspekt. Ten aspekt może być przydzielony do bohatera, sceny, lokacji, gry lub być dowolnym innym na sesji. Zaczniemy od aspektów bohatera i potem przejdziemy do omówienia aspektów sytuacyjnych.

Wymuszanie aspektów sytuacyjnych:

Aby wymusić aspekt, musisz wytłumaczyć, dlaczego pasuje do zaistniałej sytuacji, a następnie zaproponować komplikację. Możesz negocjować opis komplikacji aż do uzyskania rozsądnego porozumienia. Ktokolwiek zostanie poddany wymuszeniu, ma dwie możliwości:

- Zaakceptować komplikację i otrzymać punkt losu;
- Zapłacić punkt losu, by zapobiec komplikacji, zanim się zdarzy.

Komplikacje z wymuszenia pojawią się niezależnie od czyichkolwiek starań – jeśli zgodziłeś się i przyjąłeś punkt losu, nie możesz użyć umiejętności bądź czegokolwiek innego, by załagodzić sytuację. Musisz się zmierzyć z nowym elementem fabuły, który powstał z komplikacji.

Jeśli chcesz zapobiec komplikacji, wtedy wraz z grupą opisujecie, jak udało się jej uniknąć. Czasami wystarczy uznać, że takie zdarzenie nigdy nie miało miejsca, a czasami trzeba opisać aktywne działania bohatera. Każda metoda, która ma sens, jest dobra, tak długo, jak grupa się z tym zgadza.

MG ma ostatnie słowo, jak zawsze – nie tylko w kwestii efektu, jakie ma wymuszenie na sesji, ale przede wszystkim przy ocenie czy wymuszenie jest właściwe. Użyj tego samego osądu co przy wywołaniach – powinno być sensowne lub wymagać tylko małej ilości wyjaśnień dotyczących komplikacji wynikającej z wymuszenia.

Bardzo ważne: *jeśli gracz zamierza wymusić aspekt innego bohatera, musi zaproponować punkt losu w zamian za komplikację. MG zawsze wymusza bez ponoszenia kosztów, a każdy gracz może zaproponować darmowe wymuszenie na swoim bohaterze.*

Dla weteranów:

W innych grach opartych o Fate mogłeś się spotkać z wymuszeniami wyprowadzanymi przez graczy nazywanych „wywołaniem dla efektu”. Uznaliśmy, że czytelniej będzie nazywać to po prostu wymuszeniem, niezależnie od tego, kto je zainicjował.

Rodzaje wymuszeń

Mamy dwie główne kategorie wymuszeń spotykanych w grze: zdarzenia i decyzje. Są to narzędzia, które pomogą ci wyobrazić sobie, jak powinno wyglądać wymuszenie i pozwolą przełamać wszelkie bariery umysłowe, które mogłyby to utrudnić.

Zdarzenia

Wymuszenia bazujące na zdarzeniu przytrafiają się na złość bohaterowi; kiedy świat wokół niego odpowiada konkretnemu aspektowi w konkretny sposób i pojawia się wydarzenie komplikujące sytuację. To może wyglądać tak:

Masz aspekt ___ i jesteś w sytuacji ___, więc uzasadnione jest, że niestety, przydarzyło ci się ___. Parszywy los!

Kilka przykładów:

Cynere jest Niesławną Dziewczyną z Mieczem i stara się potajemnie wziąć udział w turnieju gladiatorów, więc uzasadnione jest, że niestety została rozpoznana przez swojego wielbiciela, który zrobił wielkie zamieszanie i skierował na nią wszystkie oczy na arenie. Parszywy los!

Landon Wszystko zawdzięcza Staremu Finnowi i gdy usłyszał o złupieniu rodzinnej wsi przez barbarzyńców, postanawia do niej powrócić, więc uzasadnione jest, że niestety Stary Finn został porwany i zabrany daleko w góry przez zbrojny oddział. Parszywy los!

Zird ma Rywali w Collegia Arcana i próbuje dostać się na audiencję do Wewnętrznej Rady, więc uzasadnione jest, że niestety jego rywale wymusili na władzach Collegiów, by zażądały od Zirda złożenia szczegółowych wyjaśnień dotyczących jego badań, by mógł odnowić swe związki z organizacją. Parszywy los!

Jak zobaczysz później przy wymuszeniach bazujących na decyzjach, najważniejszym wyznacznikiem jest tutaj komplikacja. Bez niej nie masz na czym się skupić – BG nieustannie przydarzają się skomplikowane i dramatyczne sytuacje i to właśnie czyni z nich BG.

MG, wymuszenia bazujące na zdarzeniach to twoja okazja do zabawy. Jesteś odpowiedzialny za świat wokół BG, więc integralną częścią twojej pracy jest to, aby ten świat reagował na bohaterów w zaskakujący sposób.

Graczu, wymuszenia bazujące na zdarzeniach to dla ciebie bardzo dobra rzecz. Zostaniesz nagrodzony za samą obecność na sesji – czy może być coś lepszego? Wymyślanie wymuszenia bazującego na zdarzeniach dla swojego bohatera może sprawiać ci problemy – przecież to niejednokrotnie wymaga kontroli nad elementami gry, nad którymi gracze kontroli zwykle nie mają. Nie przejmuj się tym i proponuj wymuszenia bazujące na zdarzeniach, jednak pamiętaj, że MG ma ostatnie zdanie w kwestiach kontroli nad światem gry i może cię zawetować, jeśli ma inny pomysł.

Decyzje

Decyzja to rodzaj wymuszenia związany bezpośrednio z osobą bohatera. Jak sama nazwa wskazuje, pojawia się z powodu podjętej przez niego decyzji. Może to wyglądać tak:

Masz aspekt ___ w ___ sytuacji, więc uzasadnione jest, że zdecydowałeś się na ____. Wszystko poszło nie tak, gdy ___ się zdarzyło.

Kilka przykładów:

Landon ma aspekt Maniery kozła i próbuje wyrzucić wrażenie na dostojniczce podczas królewskiego balu, więc uzasadnione jest, że zdecydował się powiedzieć parę prostactkich, sprośnych dowcipów i komentarzy. Wszystko poszło nie tak, gdy zorientował się, że dostojniczka jest księżniczką tego kraju i jej obraza jest równoznaczna ze zbrodnią.

Cynere ma Słabość do błyskotek i zwiedza starożytne muzeum, więc uzasadnione jest, że zdecydowała, „pożyczyć” sobie kilka świecidełek do swojej prywatnej kolekcji. Wszystko poszło nie tak, gdy odkryła, że te artefakty są przekłete i teraz musi wejść w łaski Strażników Muzeum, jeśli chce pozbyć się klątwy.

Zird ma Tylko nie w twarz! i został wyzwany w karczemnej bójce, więc uzasadnione jest, że zdecydował się wycofać. Wszystko poszło nie tak, gdy reszta towarzystwa zadecydowała, że to nie miejsce dla tchórzy i bezceremonialnie wywaliła go na ulicę.

Dramatyczne skutki tego rodzaju wymuszeń pochodzą więc nie od samej decyzji, którą podjął bohater, lecz od tego, jak źle potoczyły się sprawy. Zanim coś pójdzie nie tak, pierwsze zdanie może być preludium do testu umiejętności lub sceny odgrywania bohatera. Wymuszenie to tak naprawdę komplikację, jakie spowodowała powzięta decyzja.

Część wymuszenia bazującego na decyzji powinna być bardzo oczywista. To powinno być coś, o czym gracz samemu by pomyślał. To samo dotyczy graczy, którzy próbują wymuszać aspekty BN lub BG – upewnij się, że obie strony rozumieją co ten BN lub bohater może zrobić w obliczu zaproponowanego wymuszenia.

Graczu, jeśli potrzebujesz punktów losu, jest to dobry sposób na ich otrzymanie. Jeśli proponujesz MG wymuszenie bazujące na decyzji, to mówiąc najprościej – masz zamiar zrobić coś, co w jakiś sposób ma się nie udać. Nie musisz nawet mieć wymyślonej komplikacji – wystarczy zasygnalizować MG, by zacząć rozmowę. MG tak długo, jak wymuszenie nie jest słabe (czyli tak długo, jak jest w nim dobra, interesująca komplikacja) powinieneś się na nie zgodzić. Jeśli wymuszenie jest słabe, zbieraj pomysły od reszty grupy, aż pojawi się coś bardziej konkretnego.

MG, pamiętaj, że to gracz jest odpowiedzialny za wszystko, co bohater powie i zrobi. Możesz zaproponować wymuszenie bazujące na decyzji, ale jeśli gracz uważa, że takiej decyzji jego bohater by nie podjął, nie wykorzystuj sytuacji do zabrania punktu losu. Zamiast tego negocjujcie warunki wymuszenia aż do znalezienia takiej decyzji, z którą gracz będzie się czuł komfortowo i której komplikacja będzie pasowała. Jeśli nie można osiągnąć porozumienia, odpuśćcie sobie to wymuszenie.

Jeśli zaproponowałeś wymuszenie bazujące na decyzji, a nikt nie zgadza się na zaproponowaną decyzję, nie powinieneś żądać punktu losu za takie odrzucenie. Odrzucenie wymuszenia opartego o decyzję powinno oznaczać, że tylko część „coś poszło nie tak” nie miała miejsca.

Wymuszenia działające wstecz

Czasami zauważysz podczas gry, że wypełniłeś kryteria wymuszenia, ale nie otrzymałeś należnego punktu losu. Odgrywałeś aspekty i pchałeś się w każde kłopoty albo wręcz odruchowo opisywałeś zwariowane i dramatyczne rzeczy przydarzające się bohaterowi w związku z jego aspektami.

Każdy, kto zorientuje się, że taka sytuacja miała miejsce, może o tym powiedzieć i punkt losu może zostać przyznany po fakcie. MG, masz tutaj ostateczny głos. Powinno być całkiem oczywiste, kiedy coś takiego się zdarzy, niemniej jednak spójrz na zawarte powyżej wytyczne dotyczące wymuszeń bazujących na zdarzeniach oraz decyzjach i zobacz czy potrafisz podsumować to, co zdarzyło się podczas gry stosownie do tych wytycznych. Jeśli tak – przyznaj punkt losu.

Wymuszenia sytuacyjne

Tak jak w przypadku każdego innego typu aspektu możesz wymuszać aspekty sytuacyjne (oraz idąc dalej — aspekty świata gry). Ponieważ aspekty sytuacyjne są zwykle oddzielone od bohaterów, prawie zawsze będziesz stosował wymuszenia bazujące na zdarzeniach, a nie na decyzjach. Bohater lub bohaterowie dotknięci wymuszeniem otrzymują punkt losu.

Poniżej kilka przykładów:

Ponieważ magazyn jest w ogniu i bohaterowie graczy są uwięzieni wewnątrz, więc uzasadnione jest, że niestety, ścigany przestępca uciekł, wykorzystując zamieszanie. Parszywy los!

Dwór, który przeszukuje Cynere, jest zasypany gruzem, więc uzasadnione jest, że niestety, strażnicy miejsca pojawią się tam, zanim Cynere znajdzie to, czego szuka i zmusi ją to do solidnego tłumaczenia się. Parszywy los!

Starożytna biblioteka, w której aktualnie pracuje Zird, jest pokryta warstwami kurzu, więc uzasadnione jest, że niestety, podczas gdy on może odnaleźć poszukiwane informacje, ścigający go łowca nagród będzie wiedział, że był tutaj. Parszywy los!

Używanie aspektów do odgrywania bohatera

Aspekty mogą zostać użyte w pasywny sposób i można korzystać z tego w niemal każdym przypadku. Graczu, możesz ich używać jako wytycznych do odgrywania swojego bohatera.

Może się to wydawać oczywiste, ale uznaliśmy, że warto to podkreślić – aspekty na twojej karcie bohatera działają zawsze, nie tylko wtedy, gdy są wywoływane lub wymuszane.

Pomyśl o kolekcji aspektów jak o wróżbie – jak o rozdaniu tarota lub ułożeniu fusów. Dają ci ogłęd na to, kim właściwie jest twój bohater i mogą ujawnić ciekawe implikacje, jeśli będziesz czytał między wierszami. Jeśli zastanawiasz się, co bohater mógłby zrobić w zaistniałej sytuacji – spójrz na swoje aspekty. Co mówią o osobowości bohatera, jego celach i pragnieniach? Czy są tam wskazówki, które mogą sugerować przebieg akcji? Gdy tylko znajdziesz taką sugestię – podążaj za nią.

Odgrywanie swoich aspektów przynosi także dodatkowe korzyści – dostarczasz MG pomysłów do wymuszeń. Skoro wniosłeś swój aspekt do gry, więc wszystko, co MG musi zrobić, to zaoferować ci wymuszenie, a ty jesteś gotowy, aby je przyjąć.

MG, w ten sam sposób będziesz używać aspektów swoich BN, ale dostajesz dodatkowy sposób na wykorzystanie „wróżenia z fusów” – możesz używać go do oddania tego, jak świat gry reaguje na bohaterów. Ktoś ma aspekt Najsilniejszy człowiek na świecie? Taka reputacja może wyprzedzać bohatera i ludzie mogą o tym wiedzieć, reagując odpowiednio. Całe tłumy mogą się zbierać, żeby zobaczyć przejeżdżającego bohatera.

Dodatkowo aspekt podpowiada coś o rozmiarach i budowie fizycznej. Wiesz, że większość ludzi ustąpi temu bohaterowi, robiąc szerokie przejście mimo zatłoczonej przestrzeni. Niektórzy mogą być zastraszeni lub postępować zbyt agresywnie albo groteskowo, by ukryć własny strach.

Jednak nikt nie będzie ignorował tego bohatera. Włączając do swojej narracji takie detale związane z aspektami, możesz ubarwić grę i uczynić ją bardziej logiczną i konsekwentną, nawet jeśli nie sztasz punktami losu.

Na sesji Serc ze Stali, Landon wraca do Vinfeld, swojej rodzinnej wioski, by dowiedzieć się, że została splądrowana przez barbarzyńców, a jego mentor Stary Finn został porwany.

Amanda opowiada o tym, jak inni wieśniacy są szczęśliwi z jego powrotu, a w scenie gdzie rozmawia ze starszymi wioski, mówi, że chcieliby, by pozostał i pomógł odbudować osadę.

Lenny patrzy na niektóre z aspektów na karcie Landona: Wysłannik Kościanego Woalu, Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi, Maniery kozła, Demolka zawsze wchodzi w grę. Po przeczytaniu tych aspektów Landon okazuje się osobą bardzo prostolinijną (do granic chamstwa), agresywną, skłonną do rozwiązywania problemów siłą i bardzo lojalną wobec tych, których uważa za swoich.

Z powodu tych aspektów nie ma żadnych szans, by Landon pozostał i pomógł osadzie, podczas gdy Finn może być żywy. To nie wszystko. Zamierza powiedzieć starszyźnie co myśli o tym, że do tej pory nie wysłali ekipy ratunkowej po Starego Finna. Prawdopodobnie użyje określeń takich jak „tchórzliwi” i „bezużyteczni”. A jak wiadomo – są to właściwe słowa, by sprawić, żeby ludzie zaczęli z tobą sympatyzować.

Amanda stwierdza, że rozwściecza to starszyznę tak bardzo, że rozważają wygnanie go z osady za jego bezczelność. Podnosi punkt losu i uśmiecha się szeroko, sygnalizując wymuszenie – jego maniery skutkują wyrzuceniem z Vinfeld.

Lenny przyjmuje punkt, akceptując komplikację. – Chrzanić ich – mówi. – Uratuję Finna bez ich pomocy. –

Usuwanie lub zmiana aspektu

Aspekty świata gry i bohatera mogą się zmieniać podczas rozwoju. Więcej informacji w sekcji o Dokonaniach w rozdziale Długa Gra.

Jeśli chcesz usunąć aspekt sytuacyjny, możesz to zrobić na dwa sposoby: rzuć kośćmi w akcji przewycięzania w celu usunięcia aspektu sytuacyjnego lub rzuć na inny rodzaj akcji, który może pozbawić aspekt sensu, jeśli uda się osiągnąć sukces. (Przykładowo – jeśli jesteś Pochwycony, możesz próbować uciec. Jeśli osiągniesz sukces, nie będziesz już Pochwycony, więc jednocześnie usuniesz ten aspekt).

Jeśli bohater może wpłynąć na twoją akcję, dostaje rzut na aktywne przeciwdziałanie przeciwko tobie jak zwykle w takich wypadkach. W innych sytuacjach MG może ustawić poziom pasywnego przeciwdziałania lub po prostu pozwolić graczowi usunąć aspekt bez rzucania, jeśli nie pociąga to za sobą niczego ryzykownego lub interesującego.

I jeszcze na koniec, jeśli w jakimkolwiek momencie aspekt sytuacyjny traci sens w grze – usuń go.

Tworzenie i usuwanie nowych aspektów podczas gry

Oprócz aspektów twojego bohatera, aspektów gry i aspektów sytuacyjnych, które ujawnił MG, masz możliwość tworzenia, odkrywania i uzyskiwania dostępu do innych aspektów podczas zabawy.

Uzyskanie przewagi:

W większości przypadków będziesz używał akcji uzyskania przewagi, by stworzyć nowy aspekt. Kiedy opisujesz akcję, która daje ci przewagę, kontekst powinien powiedzieć czy potrzebujesz nowego aspektu, czy sięgniesz po istniejący. Jeśli wprowadzasz nowe okoliczności do gry – jak sypanie komuś piachu w oczy – wskazujesz, że potrzebujesz nowego aspektu sytuacyjnego.

W przypadku niektórych umiejętności bardziej sensowne będzie podłączenie przewagi do aspektu, który znajduje się na karcie innego bohatera. W takiej sytuacji BG lub BN, którzy są celem, mogą być źródłem aktywnego przeciwdziałania, by pozbawić cię możliwości skorzystania z tego aspektu.

Jeśli nie szukasz darmowych wywołań, po prostu myślisz, że jakiś aspekt jest sensowny w danej sytuacji podczas gry, nie musisz rzucać kośćmi – zaproponuj go, a jeśli grupa uzna go za interesujący – zapisz go.

Niezwykle potężny trik ninja dla MG

Jeśli nie masz przygotowanych aspektów dla scen lub BN po prostu zapytaj graczy, jakiego rodzaju aspektów chcą, gdy rzucają w akcji uzyskania przewagi. Jeśli uda im się osiągnąć remis lub sukces, zapisz coś podobnego do tego, czego chcą i powiedz, że mieli rację. Jeśli spotka ich porażka, zanotuj go, tak czy inaczej, albo zapisz aspekt, który nie daje im przewagi, coś, co kontrastuje z ich oczekiwaniami.

Sekretne i ukryte aspekty

Niektóre umiejętności pozwalają użyć akcji uzyskiwania przewagi do odkrywania aspektów, które są ukryte – niezależnie czy należą do BN, czy do otoczenia – w takim wypadku MG po prostu ujawnia aspekt, jeśli udało się uzyskać w rzucie co najmniej remis. Możesz użyć tej metody, by „wyłowić” aspekt, którego nie możesz dokładnie sprecyzować – dobry rzut jest wystarczającym powodem do znalezienia czegoś wartego przewagi.

Ogólnie zakładamy, że większość aspektów w grze jest jawnie podana dla graczy. Karty BG leżą na stole, prawdopodobnie karty pierwszoplanowych i drugoplanowych BN także. To nie znaczy, że bohaterowie wiedzą o tych aspektach, ale jest to jeden z powodów, dla którego istnieje akcja uzyskiwania przewagi – by pomóc ocenić, jak bohater dowiaduje się o innych bohaterach.

Należy także pamiętać, że aspekt może pomóc pogłębić historię, tylko jeśli może być użyty – aspekty, które nie zostaną nigdy odkryte, równie dobrze mogłyby nie istnieć. Więc gracze, przez większość czasu,

powinni wiedzieć, jakie aspekty są w ich zasięgu i jeśli mają pytania dotyczące wiedzy bohatera, użyj kości, by pomóc sobie w decyzji.

MG, wiemy, że czasem zamierzasz utrzymać aspekty BN w sekrecie, albo nie ujawniać pewnych aspektów sytuacyjnych, ponieważ próbujesz zbudować napięcie podczas sesji. Jeśli gracze prowadzą śledztwo w sprawie serii morderstw, na pewno nie chcesz, by gracze na początku sesji zobaczyli aspekt Socjopatyczny seryjny morderca na karcie sprawcy.

W takich przypadkach zalecamy, byś nie tworzył aspektów bezpośrednio z faktów, które zamierzasz trzymać w sekrecie. Zamiast tego, stwórz z aspektu szczegół, który będzie miał sensowny kontekst dopiero po odkryciu sekretu.

Amanda tworzy BN, który potajemnie jest wampirem i głównym „złym” w planowanym scenariuszu. Jest także policjantem w mieście, do którego zmierzają BG, więc nie chce, by wszystko szło zbyt łatwo.

Zamiast stworzyć aspekt Ukrywający się wampir, decyduje się stworzyć kilka osobistych szczegółów: Nałogowy nocny marek, Twardszy niż na to wygląda i Tajemnicze machinacje. Jeśli BG odkryją kilka z nich lub zobaczą je na stole, mogą zacząć podejrzewać BN, ale nie zrukuje to tak łatwo tajemnicy scenariusza.

Ekonomia punktów losu

W większości przypadków używanie aspektów krąży wokół punktów losu. Oznaczasz swój zapas punktów losu za pomocą żetonów takich jak sztony pokerowe, szklane paciorki lub inne znaczniki.

Podczas wzorowej sesji powinno ci zależeć na nieustannie przepływie punktów losu. Gracze wydają je, by dokonać czegoś niesamowitego w krytycznych momentach a dostają je z powrotem, gdy ich życie komplikuje się i staje się dramatyczne. Więc jeśli punkty losu przepływają, jak powinny, powinieneś dzięki tym cyklom triumfów oraz wpadek uzyskać ciekawsze i zabawniejsze historie. Teraz pokażemy, jak to działa.

Odświeżanie

Każdy gracz dostaje pewną liczbę punktów losu na początku każdej sesji. Ta liczba nazywana jest poziomem odświeżania. Odświeżanie dla początkującego bohatera wynosi trzy punkty, ale możesz wydać do dwóch punktów odświeżania, by kupić dodatkowe sztuczki.

Przełomowe dokonanie:

Dostajesz dodatkowe odświeżanie, gdy bohater dokona przełomowego dokonania (będzie o tym mowa w rozdziale Długa Gra), które możesz wydać na dodatkową sztuczkę lub zatrzymać, by zwiększyć pulę startowych punktów losu. Nigdy nie możesz mieć odświeżania niższego niż jeden.

Możesz skończyć sesję z większą liczbą punktów losu, niż wynosi odświeżanie. Jeśli to się zdarzy, nie tracisz zyskanych punktów na początku nowej sesji, ale nie zyskujesz żadnych dodatkowych. Gdy rozpoczyna się nowy scenariusz, punkty losu zostają zresetowane do poziomu odświeżania niezależnie od sytuacji.

Wydawanie punktów losu

Wydajesz punkty losu w następujących przypadkach:

- Wywołanie aspektu – wywołanie aspektu zwykle kosztuje jeden punkt losu, czasami wywołanie jest darmowe;
- Zasilenie sztuczki – niektóre bardzo potężne sztuczki wymagają użycia punktu losu do aktywacji;
- Odrzucenie wymuszenia – jeśli zostanie zaproponowane wymuszenie, możesz zapłacić punkt losu, by uniknąć komplikacji związanych z wymuszeniem;
- Deklaracja detalu historii – aby dodać coś narracyjnie opartego na jednym z twoich aspektów, wydaj punkt losu.

Sztuczki i odświeżanie:

- 3 sztuczki = odświeżanie 3
- 4 sztuczki = odświeżanie 2
- 5 sztuczek = odświeżanie 1

Zdobywanie punktów losu

Otrzymujesz punkt losu w następujących przypadkach:

- Akceptacja wymuszenia – dostajesz punkt losu, jeśli przyjmiesz komplikację związaną z wymuszeniem. Jak mówiliśmy wcześniej, czasami to może działać wstecz, jeśli okoliczności to uzasadniają.
- Twój aspekt zostaje wykorzystany przeciwko tobie – jeśli ktoś zapłaci punkt losu za wywołanie aspektu należącego do twojego bohatera, dostajesz ten punkt losu po zakończeniu sceny. Obejmuje to również przewagi stworzone na twojej postaci, jak również konsekwencje.
- Ustępstwo w konflikcie – dostajesz jeden punkt losu za pójście na ustępstwo w konflikcie, a także dodatkowy punkt losu za każdą otrzymaną konsekwencję. (Przy okazji – to nie jest to samo co wyeliminowanie z konfliktu, ale zajmiemy się tym później).

MG i punkty losu

Będąc MG również używasz punktów losu, jednak zasady są trochę odmienne od tych, które obowiązują graczy.

Kiedy nagradzasz graczy za wymuszenia lub ustępstwa, punkty losu pochodzą z nieskończonej puli, którą dysponujesz na ten cel – nie musisz się martwić, że skończą ci się punkty losu na nagrody, wymuszasz zawsze za darmo.

BN pod twoją kontrolą nie mają tyle szczęścia. Mają ograniczoną pulę punktów losu, którą możesz wykorzystać na ich korzyść. Zawsze, kiedy rozpoczyna się scena, dostajesz jeden punkt losu za każdego BG biorącego udział w tej scenie. Możesz użyć tych punktów dla korzyści dowolnie wybranego BN, ale

możesz zdobyć więcej, jeśli przyjmiesz wymuszenie – zupełnie jak w przypadku BG. Na początku nowej sceny resetujesz swoją pulę do poziomu domyślnego – jeden za każdego BG.

Są dwa wyjątki:

- Przyjmujesz wymuszenie, które definitywnie kończy trwającą scenę lub rozpoczyna nową. Jeśli tak się zdarzy, dodatkowy punkt losu przechodzi na następną scenę.
- W poprzedniej scenie poszedłeś na ustępstwa w konflikcie z BG. Jeśli tak się zdarzy, dodatkowe punkty losu, które dostałeś za ustępstwa, przechodzą do następnej sceny i dodajesz je do startowej puli.

Jeśli następna scena nie będzie zawierać znaczących interakcji z BN, możesz zachować te dodatkowe punkty aż do sceny, która spełni ten warunek.

Amanda prowadzi klimatyczny konflikt, gdzie BG walczą ze swoim nemezis, którego próbowali pokonać przez wiele dotychczasowych scenariuszy. Oto bohaterowie występujący w tej scenie:

- *Barathar, Królowa Przemysłowców z Rubieży Sindral, pierwszoplanowy BN;*
- *Og Silny, jeden z jej osiłków, drugoplanowy BN;*
- *Teran Chyży, stary wróg BG wynajęty, by wykonywać rozkazy Barathar, drugoplanowy BN;*
- *Dwóch sierżantów, bezimiennych statystów;*
- *Landon;*
- *Cynere;*
- *Zird.*

Pula punktów losu Amandy na tę scenę to 3 punkty – po jednym za Landona, Cynere i Zirda. Jeśli Zird byłby gdzie indziej (przykładowo zajmowałby się magicznymi badaniami) Amanda dostałaby dwa punkty losu – jeden za Landona i drugi za Cynere.

Podczas późniejszego konfliktu Barathar została zmuszona do ustępstwa, żeby móc uratować swoją skórę. Otrzymała także dwie konsekwencje w konflikcie, co oznacza, że łącznie zdobyła trzy punkty losu za ustępstwo. Te trzy punkty losu przenoszą się na następną scenę.

Umiejętności i Sztuczki

Czym są umiejętności

Umiejętnością nazywamy szeroki zestaw kompetencji, takich jak Sprawność, Walka czy Oszustwo. Twój bohater mógł je zdobyć dzięki wrodzonemu talentowi, treningowi albo przez lata korzystając z metody prób i błędów. Są podstawą wszystkiego, co robi twoja postać grze i co niesie za sobą wyzwanie i ma szansę niepowodzenia (określaną za pomocą rzutu kośćmi).

Umiejętności przyjmują wartości wyrażone na drabinie przymiotników. Im wyższa wartość tym twój bohater jest lepszy w danej dziedzinie. Już na pierwszy rzut oka lista twoich umiejętności daje obraz tego, jak kompetentny jest twój bohater – w czym jest najlepszy, w czym dobry, a w czym niezbyt sobie radzi.

W Fate umiejętności definiowane są na dwa różne sposoby – jako akcje, czyli co możesz zrobić oraz jako kontekst, czyli kiedy możesz z nich skorzystać. Samych akcji jest jedynie garść, ale kontekstów nieskończona ilość.

Podstawowe akcje

Więcej o nich można znaleźć w rozdziale Akcje i rozstrzygnięcia, ale poniżej znajduje się krótkie podsumowanie, żebyś nie musiał teraz kartkować podręcznika.

Cztery akcje:

- **Przewyciężanie:** jak sama nazwa wskazuje, chodzi o poradzenie sobie z jakimś wyzwaniem, wymagającym zadaniem czy trudnościami związanymi z jedną z umiejętności.
- **Uzyskanie przewagi:** nieważne czy próbujesz odkryć jakiś fakt o swoim przeciwniku, czy tworzysz sytuację, która pomoże ci odnieść sukces, uzyskanie przewagi pozwala na odkrywanie i tworzenie aspektów oraz uzyskanie z nich darmowego wywołania.
- **Atak:** starasz się zranić kogoś podczas konfliktu. Obrażenia mogą być fizyczne, umysłowe, emocjonalne lub społeczne.
- **Obrona:** starasz się powstrzymać kogoś przed zranieniem lub ominięciem twojego bohatera albo uzyskaniu przewagi przeciwko niej.

Presja:

Umiejętności mogą zapewnić także kilka dodatkowych efektów, takich jak dodatkowe pole presji w konflikcie. Poszukaj przykładów w opisach Budowy i Woli w dalszej części tego rozdziału.

Pomimo tego, że w Fate są tylko cztery akcje, z których korzystają umiejętności, to właśnie umiejętność nadaje akcjom kontekstu. Przykładowo, Kradzież i Rzemiosło pozwala uzyskać przewagę, ale tylko w konkretnych sytuacjach – Kradzież wtedy, gdy obserwujesz miejsce planowanego włamania, natomiast Rzemiosło, gdy badasz fragment jakiejś maszyny. Różne umiejętności pozwalają na zróżnicowanie zdolności BG, dzięki czemu każda osoba wnosi do gry coś unikatowego.

Czym są sztuczki?

Sztuczka jest specjalną cechą twojego bohatera, która zmienia sposób, w jaki korzystasz z umiejętności. Częstym motywem wielu światów gry są unikatowe zdolności postaci – specjalny albo elitarny trening, niezwykle talenty, piętno przeznaczenia, genetyczne ulepszenia, wrodzony styl i dziesiątki innych powodów, dla których niektórzy ludzie wyciągają ze swoich umiejętności więcej niż reszta. Sztuczki wskazują właśnie na ten specjalny, uprzywilejowany sposób, w jaki bohater korzysta z umiejętności, który jest unikatowy dla jej posiadacza.

W przeciwieństwie do umiejętności, które odzwierciedlają to, co może zrobić każdy uczestnik twojej kampanii, sztuczki kręcą się wokół indywidualnych bohaterów. Z tego powodu kilka następnym stronom jest poświęconych temu, jak tworzyć własne sztuczki. Zamieściliśmy również przykładowe sztuczki pod każdym z opisów umiejętności w części Podstawowa lista umiejętności.

Podczas gry sztuczki pozwalają zróżnicować bohaterów, którzy mają te same umiejętności.

Landon i Cynere mają Walkę, ale Cynere wybrała sztuczkę Mistrz Miecza, która sprawia, że jest lepsza w uzyskiwaniu przewagi za pomocą tej umiejętności. To w dużym stopniu odróżnia ją od Landona – Cynere ma unikalną zdolność analizy i zrozumienia słabości przeciwnika, której Landonowi brakuje.

Można to przedstawić w ten sposób, że rozpoczynając walkę, Cynere sprawdza swojego oponenta szybkimi ruchami i lekkimi pchnięciami oceniając, jakie są jego ograniczenia i przygotowując się do decydującego uderzenia. Landon zwyczajnie rzuciłby się na niego i posiekałby go na kawałki.

Jeśli twój świat gry tego wymaga, możesz również użyć sztuczek do oddzielenia zestawu cech, które są charakterystyczne tylko dla wybranych. Przykładowo, grające we współczesnym świecie możesz uważać, że nie powinno być podstawowej umiejętności, która umożliwia każdemu posiadanie medycznego przeszkolenia. (No, chyba że to gra o lekarzach.) Jednak mając sztuczkę dla umiejętności takiej jak Wiedza, jedna z bohaterów może zostać „doktorem”, jeśli gracze tego chcą.

Sztuczki i odświeżanie

Wzięcie kolejnej sztuczki, kiedy masz już trzy, zmniejsza twój poziom odświeżania o jeden.

Tworzenie sztuczek

W Fate pozwalamy graczom stworzyć sztuczki podczas kreacji bohatera albo zostawić tę opcję otwartą, do uzupełnienia podczas gry. W dalszej części rozdziału znajdziecie przykłady sztuczek przy opisie każdej umiejętności. Nie jest to ściśle określona lista, raczej ma ona na celu pokazać jak tworzyć własne (ale oczywiście możecie też wybierać bezpośrednio z książki, jeśli macie na to ochotę).

Poniżej wymieniamy również wszystkie sposoby działania sztuczek, które będą pomocne przy wymyślaniu własnych na potrzeby waszej gry. Jeśli będziesz miał wątpliwości, w poszukiwaniu inspiracji zerknij na listę gotowych oraz tych, które przykładowi bohaterowie mają na swoich kartach.

MG, jeśli masz specjalny zestaw zdolności, który chciałbyś podkreślić jako istotny i unikatowy dla waszej gry, możesz przygotować listę sztuczek, z której gracze będą korzystać podczas tworzenia bohatera. Najczęściej będziesz to robił przy okazji kreacji atutów – po więcej szczegółów sięgnij do rozdziału Atuty.

Dodawanie nowej akcji do umiejętności

Najprostszym sposobem działania sztuczki jest umożliwienie użycia wybranej umiejętności, do zrobienia czegoś, czego nie da się normalnie zrobić. Chodzi o dodanie nowej akcji do podstawowej umiejętności, którą właściciel sztuczki może użyć w określonych okolicznościach. Nowa akcja może być jedną z dostępnych dla innych umiejętności (pozwalając w odpowiednich warunkach zamienić jedną umiejętność na drugą) albo czymś zupełnie unikatowym.

Poniżej znajdują się przykłady sztuczek dodających nowe akcje do umiejętności:

- **Nóż w plecy:** możesz użyć umiejętności *Ukrywanie*, żeby zaatakować przeciwnika, o ile jest on nieświadomy twojej obecności.
- **Sprokowany:** możesz użyć *Prowokacji*, żeby wziąć udział w wyzwaniu, które normalnie wymagałoby *Budowy* w sytuacji, w której byłbyś w stanie wytrącić przeciwnika z równowagi tylko dzięki swojej obecności.
- **Nigdy nie jesteś bezpieczny:** możesz użyć umiejętności *Kradzież*, żeby wykonać atak umysłowy lub stworzyć przewagę, kiedy organizujesz napad rabunkowy w taki sposób, żeby zdruzgotać pewność siebie osób odpowiedzialnych za ochronę.

To, że masz sztuczkę, nie oznacza, że musisz ją wykorzystywać zawsze, gdy tylko pojawia się taka możliwość. Użycie sztuczki jest zawsze twoim wyborem i możesz zrezygnować z jej używania, jeśli tego nie chcesz albo uważasz to za nieodpowiednie w danym momencie.

Przykładowo, możesz mieć sztuczkę, która podczas unikania strzał albo innych pocisków, pozwala na użycie *Walki* w miejsce *Sprawności*. To, czy użyjesz do tego *Walki*, czy *Sprawności* zależy tylko od ciebie.

Dodawanie premii do akcji

Sztuczka może również, w ściśle określonych warunkach, dodawać automatyczną premię do umiejętności, pozwalając na wąskie wyspecjalizowanie bohatera w jakiejś dziedzinie. Warunki, w których można skorzystać z premii, powinny być węższe niż to, na co pozwalają normalne akcje oraz odnosić się do jednej lub dwóch konkretnych akcji.

Zazwyczaj, premia wynosi +2 do poziomu umiejętności. Możesz go jednak zamienić na dodatkowy efekt o wartości dwóch przebić, stosowany po udanym teście – jeśli tylko ma to większy sens. Pamiętaj, że im więcej przebić po teście, tym pod pewnymi względami twoja akcja będzie bardziej skuteczna.

Możesz również użyć tej opcji do stworzenia dowolnego efektu wartego 2 przebicia, który będzie dodatkową korzyścią po udanym teście umiejętności. Może to być *Nieźle (+2)* pasywne przeciwdziałanie, odpowiednik ciosu o wartości 2, łagodna konsekwencja albo przewaga, za pomocą której usuniesz *Nieźle (+2)* przeciwdziałanie ze sceny.

Oto kilka przykładów wykorzystania premii do akcji:

- **Ekspert wiedzy tajemnej:** otrzymujesz premię +2 do uzyskania przewagi używając *Wiedzy* w każdej sytuacji, w której masz do czynienia z okultyzmem lub czymś nadnaturalnym.

- **Deszcz ołowiu:** *naprawdę lubisz opróżniać magazynki. Za każdym razem, gdy korzystasz z broni automatycznej oraz powiedzie ci się test Strzelania, automatycznie tworzysz Niezłe (+2) przeciwdziałanie dla ruchu w tej strefie, aż do następnej rundy. (Normalnie, musiałbyś przeznaczyć na to osobną akcję, ale dzięki tej sztuczce jest to darmowe).*
- **Dworskie dziecię:** *otrzymujesz premię +2 do każdej próby przewycięzania trudności za pomocą umiejętności Relacje, kiedy pełnisz funkcję charakterystyczną dla arystokracji, na przykład podczas królewskiego balu.*

Graczu, kiedy tworzysz własne sztuczki, które dodają premię do akcji, zwróć uwagę na sytuacje, w których nie będziesz mógł korzystać z nich zbyt często. Przykładowo, Ekspert od wiedzy tajemnej nie będzie pasował, jeśli w waszej grze zabraknie sporej ilości nadnaturalnych wydarzeń. Tak samo Dworskie dziecię będzie bezużyteczne, jeśli spotkania z przedstawicielami wyższych sfer będą należały do rzadkości. Jeśli uważacie, że danej sztuczki nie uda się wykorzystać przynajmniej dwa razy na sesję, zmieńcie okoliczności, w których przysługuje premia.

MG to na tobie spoczywa obowiązek dbania o to, żeby sztuczki graczy były użyteczne. Przyglądnij się temu, w jakich okolicznościach gracze mogą z nich korzystać i na tej podstawie stwórz roboczą listę motywów, które będą pojawiać na waszych sesjach.

Tworzenie wyjątków od reguł

Sztuczka może również, w ściśle określonych okolicznościach, wprowadzić pojedynczy wyjątek, od dowolnej reguły w grze, która nie mieści się w kategorii zwykłej akcji. Rozdział Wyzwania, rywalizacje i konflikty jest pełen różnorodnych, niewielkich reguł dotyczących warunków używania umiejętności i tego, co się dzieje, gdy z nich korzystasz. Sztuczki mogą łamać te zasady, pozwalając bohaterowi na poszerzenie granic tego, co dla niego możliwe. Jedynym ograniczeniem jest to, że sztuczka nie może zmienić żadnych podstawowych zasad związanych z aspektami, ich wywołaniem, wymuszaniem oraz ekonomią punktów losu – te zawsze pozostają niezmiennie.

Oto przykłady sztuczek, które tworzą wyjątki od reguł gry:

- **Rytualista:** *podczas wyzwania użyj Wiedzy w miejsce innej umiejętności, co pozwoli na skorzystanie z niej dwa razy w ciągu tego samego wyzwania.*
- **Spętanie:** *kiedy korzystasz z Rzemiosła, aby stworzyć przewagę Spętany (lub podobną), możesz zawsze aktywnie przeciwdziałać wszelkim testom przewycięzania mających na celu wyrwanie się ze Spętania (również opartych na Rzemiośle), nawet jeśli nie ma cię na miejscu. (Normalnie, gdy nie jesteś obecny, przeciwnik rzuca na pasywne przeciwdziałanie, co czyni ucieczkę znacznie łatwiejszą).*
- **Riposta:** *jeśli osiągniesz imponujący sukces, broniąc się za pomocą umiejętności Walka, możesz zadać cios o sile 2 przebić, zamiast brać okazję.*

Dostosowywanie sztuczek

Czytając opisy przykładowych sztuczek, możesz zauważyć, że w porównaniu do umiejętności, które modyfikują, ich warunki użycia są ściśle określone. Jest to ideał, do którego powinniśmy dążyć, tworząc własną sztuczkę – warunki, w których można z niej skorzystać, powinny być na tyle ograniczone, aby

rzeczywiście sztuczka była czymś unikatowym, ale jednocześnie nie mogą one być tak wąskie, żebyś nie mógł jej wykorzystać podczas gry.

Jeśli sztuczka zastępuje wszystkie podstawowe akcje umiejętności, to nie jest odpowiednio ograniczona. Nie chcemy sytuacji, w której sztuczka zastępuje umiejętność, którą ma modyfikować.

Istnieją dwa najważniejsze sposoby na to, aby zawęzić obszar działania sztuczki. Ogranicz ją do jednej lub dwóch akcji (tylko uzyskanie przewagi albo tylko atak i test obrony) lub dokładnie określ, w jakich sytuacjach możesz jej użyć (tylko w kontaktach z członkami wyższych sfer, tylko przy zetknięciu ze zjawiskami nadnaturalnymi itd.).

Żeby uzyskać najlepsze rezultaty, skorzystaj z obydwu tych sposobów – spraw, aby sztuczka była powiązana z jedną akcją oraz żeby dało się z niej skorzystać tylko w określonej sytuacji podczas gry. Jeśli obawiasz się, że wybrałeś takie okoliczności, które mają bardzo niską szansę zajścia, to zastanów się jeszcze raz, jak dana umiejętność może być używana. Gdy widzisz, że sztuczka odnosi się do jednego ze sposobów, to prawdopodobnie jesteś na dobrej drodze. Jeśli jednak nie, to być może musisz zmodyfikować sztuczkę, żeby szansa na jej użycie w grze była większa.

Możesz także ograniczyć sztuczkę w taki sposób, że skorzystasz z niej tylko raz w jakiejś sytuacji – np. raz na konflikt, scenę czy sesję.

Sztuczki aktywowane punktami losu:

Innym sposobem na ograniczenie tego, jak często sztuczka będzie pojawiać się podczas gry, jest dodanie jej kosztu w postaci punktu losu. To dobre rozwiązanie, jeśli sztuczka jest niezwykle potężna albo nie da się w łatwy sposób zmienić jej treści tak, żeby pojawiała się na sesji rzadziej.

Radzimy – żeby określić czy sztuczka jest naprawdę potężna, należy sprawdzić, czy nie wykracza poza granice, o których wspominaliśmy wyżej (np. dodaje nową akcję i premię jednocześnie) albo nie wpływa w znaczący sposób na konflikty. Ponadto każda sztuczka pozwalająca zadać dodatkową presję w czasie konfliktu, powinna wymagać wydania punktu losu.

*Lenny zastanawia się nad sztuczką dla Landon, która nosi nazwę **Moje ostrze zawsze trafia**. Chce, żeby zapewniała mu dwa dodatkowe przebicia podczas testu Walki, kiedy dzierży swój rodowy miecz wykuty na zamówienie.*

Amanda stara się to przemyśleć. Sztuczka spełnia wszystkie kryteria ograniczeń, ale jest jeden problem – ani Amanda, ani Lenny nie są w stanie wyobrazić sobie zbyt wielu sytuacji, w których Landon nie mógłby skorzystać ze swojego dziedzictwa rodowego. Praktycznie byłby w stanie korzystać z tej sztuczki za każdym razem, gdy kogoś atakuje, co w efekcie zastąpiłoby normalne użycie umiejętności Walka. Amanda uznaje, że to stanowczo zbyt wiele i prosi, żeby Lenny ją zmodyfikował.

Po krótkim namyśle pyta się Amandy: – Co ty na to, że sztuczki będę mógł używać, gdy moim mieczem walczę z członkiem wrogiego rodu? –

Amanda nie jest przekonana: – Będziemy musieli wprowadzić do Darkwood rywalizujące rodziny. Sądziłam, że waszym celem jest podróżowanie po całym świecie. –

Lenny zgadza się, że w takim przypadku nie będzie miał zbyt wielu okazji, by wykorzystać swoją sztuczkę, po czym wpada na inny pomysł.

– A może coś takiego: jeśli ktoś użyje pola presji wartego 2 punkty, żeby przyjąć mój atak, to zamiast tego mogę zmusić go do wzięcia łagodnej konsekwencji? –

Amandzie podoba się takie rozwiązanie: każdy konflikt będzie okazją do skorzystania ze sztuczki, a jednocześnie nie będzie to możliwe w każdej wymianie. Amanda prosi o jeszcze jedno ograniczenie, którym jest korzystanie ze sztuczki raz na konflikt. Obydwoje uznają, że praca nad sztuczką jest skończona.

Na karcie bohatera Landon Lenny zapisuje:

Moje ostrze zawsze trafia: raz na konflikt, kiedy Landon walczy swoim rodzinnym mieczem i uzyska sukces w teście Walki, możesz zmusić przeciwnika do wzięcia łagodnej konsekwencji zamiast presji wartej 2 punkty.

Grupy sztuczek

Jeśli chcesz szczególnie podkreślić jakiś talent albo specjalny trening bohatera, możesz stworzyć dla takich sytuacji grupę sztuczek. Sztuczki w grupie są połączone ze sobą lub współdziałają w pewien określony sposób.

Dzięki temu w waszym świecie gry mogą się pojawić takie elementy jak style walki albo elitarne szkoły, a przynależność do nich będzie się wiązała z konkretnymi korzyściami. Jeśli chcielibyście, aby w waszej grze pojawiło się coś przypominającego „klasy postaci”, grupa sztuczek pozwoli określić jakie rodzaje wyspecjalizowanych kompetencji są dostępne dla graczy. W ten sposób mogą powstać zestawy takie jak „As przestworzy” albo „Włamywacz”.

Stworzenie takiej grupy sztuczek jest łatwe. Musisz wymyślić jedną sztuczkę, która będzie wymogiem wstępnym dla wszystkich pozostałych w grupie. Mając ją zapisaną na karcie, otwierasz sobie drogę do zdobycia kolejnych. Następnie musisz stworzyć kilka sztuczek, które będą jakoś związane z tą pierwszą – czy to poprzez wzmacnianie efektu, czy przez rozgałęzianie kolejnych efektów.

Wzmacnianie efektów

Prawdopodobnie najprostszym sposobem na stworzenie powiązanych sztuczek jest zrobienie pierwotnej sztuczki bardziej efektywną w tej samej sytuacji:

- Jeśli sztuczka dodaje akcję, ogranicz ją jeszcze bardziej i dodaj jej premię. Korzystaj z tych samych zasad, co w przypadku dodawania premii do akcji – okoliczności, w których można będzie ją wykorzystać, powinny być jednak bardziej restrykcyjne.
- Jeśli sztuczka daje premię do akcji, daj kolejną premię +2 do tej samej akcji albo dodatkowe dwa przebicia do jej efektu.
- Jeśli sztuczka tworzy wyjątek od jakiejś reguły, spraw by jeszcze bardziej od niej odchodziła. (To może być jednak trudne i zależy od tego, co wyjątek dokładnie robi. Nie przejmuj się, masz jeszcze inne możliwości).

Pamiętaj, że zmodyfikowana sztuczka zastępuje oryginalną. Spójrz na nią jak na super-sztuczkę, która zajmuje miejsce dwóch zwykłych (i dwa punkty odświeżania), ale która jest znacznie potężniejsza od innych.

Poniżej kilka sztuczek ze wzmacniającymi się efektami:

- Niepokonany mistrz miecza (wymaga sztuczki Mistrz miecza). Kiedy walczysz z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz, uzyskujesz dodatkową premię +2 przy uzyskaniu przewagi korzystając z Mistrza miecza.
- Potomek dworu (wymaga Dworskiego dziecięcia). Kiedy przezwyciężasz trudności, używając Dworskiego dziecięcia, możesz dodatkowo stworzyć aspekt sytuacyjny odnoszący się do tego, jak ogólne nastawienie otoczenia do bohatera zmienia się na jej korzyść. Jeśli ktokolwiek będzie próbował pozbyć się tego aspektu, musi przezwyciężyć Niezłe (+2) przeciwdziałanie.
- Wzmocniony Rytualista (wymaga Rytualisty) otrzymujesz premię +2, kiedy podczas wyzwania korzystasz z Wiedzy zamiast innej umiejętności. Wzmocniony rytualista pozwala użyć Wiedzy dwa razy w tym samym wyzwaniu.

Rozgałęzianie efektów

Rozgałęzianie efektów polega na stworzeniu nowej sztuczki, która dotyczy tego samego tematu albo podmiotu co pierwotna sztuczka, ale jej efekt jest zupełnie nowy. Jeśli spojrzeć na wzmacnianie efektów jako pionowe rozwijanie sztuczki, to rozgałęzianie efektów będzie rozwijaniem na boki.

Jeśli oryginalna sztuczka dodawała akcję do umiejętności, rozgałęzienie może zapewnić jej kolejną, stworzyć jakiś wyjątek od reguł albo dodać premię do innej akcji, którą umiejętność miała już wcześniej. Mechaniczny efekt jest niezwiązany zupełnie z pierwotną sztuczką, ale sprawia, że staje się fajniejsza.

Taki sposób tworzenia sztuczek zapewnia kilka ścieżek rozwoju pojedynczej sztuczki, dzięki którym twój bohater będzie jeszcze ciekawszy. W ten sposób możesz podkreślić różne elementy danej umiejętności i pomóc zróżnicować bohaterów z wysokimi wartościami w tej samej umiejętności. Każdy z nich może podążać inną ścieżką wybranej grupy sztuczek.

Za przykład jak to działa w praktyce, niech posłuży nam umiejętność Oszukiwania. Jeśli spojrzeć na jej opis widać wyraźne kilka rozgałęzień, które można wzmocnić za pomocą sztuczki: kłamanie, kradzież kieszonkowa, zwodzenie, przebieranie, tworzenie alibi oraz konflikt społeczny.

Niech nasza pierwsza sztuczka wygląda mniej więcej tak:

- Szybka gadka: otrzymujesz+2 do przezwyciężania trudności używając Oszukiwania pod warunkiem, że nie musisz powiedzieć więcej niż kilku zdań, żeby ją pokonać.

Oto możliwości rozgałęzienia tej sztuczki:

- Szybka zmiana wyglądu: (wymaga Szybkiej gadki) w mgnieniu oka możesz przygotować przekonujące przebranie, korzystając z przedmiotów znajdujących wokół siebie. Możesz przebrać się testując Oszukiwanie, bez konieczności wcześniejszego przygotowania się, niemalże w każdej sytuacji.
- Natychmiastowe alibi (wymaga Szybkiej gadki): z łatwością potrafisz na poczekaniu przygotować historyjkę, nawet jeśli nie robiłeś wcześniej żadnych przygotowań. Za każdym razem, gdy publicznie przezwyciężasz trudności korzystając z Oszukiwania, automatycznie dodaj aspekt sytuacyjny łączący się z twoim alibi. Otrzymujesz także darmowe wywołanie.

- Hej, co to? (wymaga Szybkiej gadki): zdobywasz premię +2 za każdym razem, gdy korzystasz z Oszukiwania, by rozproszyć czyjąś uwagę, pod warunkiem, że używasz do tego słów.

Każda z powyższych sztuczek nawiązuje do bardzo szybkiego, spontanicznego wykorzystania Oszukiwania, ale każda z nich ubarwia bohatera na inny sposób.

Podstawowa lista umiejętności

Poniżej znajdziecie podstawową listę przykładowych umiejętności wraz ze sztuczkami. Korzystamy z niej w każdym przykładzie, jaki możesz znaleźć w tym podręczniku. Ta lista powinna dać solidne podstawy do stworzenia własnych umiejętności pasujących do waszego świata gry — czy to poprzez dodawanie nowych lub usuwanie niektórych z nich. Więcej o tworzeniu nowych umiejętności znajdziesz w rozdziale Atuty.

Każdy opis umiejętności zawiera listę akcji, w których można z niej skorzystać. Nie jest ona zbyt wyczerpująca, dlatego radzimy skorzystać z naszych wskazówek na stronie XXX o tym, co robić w skrajnych przypadkach.

Kreowanie świata gry za pomocą umiejętności:

Umiejętności są podstawowym narzędziem w mechanice służącym wzmocnieniu wizji świata, który stworzysz lub używasz do gry. Umiejętności zaprezentowane w podręczniku są umyślnie typowe, dlatego można z nich korzystać w wielu różnych konwencjach. Tak samo jest z przykładami sztuczek, które nie są powiązane z jednym światem gry.

Kiedy stworzysz swój własny świat korzystając z mechaniki Fate, powinieneś także zadbać o zrobienie własnej listy umiejętności. Ta zaprezentowana w podręczniku jest dobrym punktem wyjścia do tego, ale tworzenie umiejętności charakterystycznych dla twojej konwencji sprawi, że będzie ona zdecydowanie pełniejsza, a także jej mechanika będzie wspierała fabułę. Sztuczki również powinny odzwierciedlać zdolności dostępne bohaterom w twoim świecie.

Umiejętności i sprzęt:

Niektóre umiejętności takie jak Strzelanie czy Rzemiosło wymagają odpowiedniego sprzętu. Zakładamy, że jeśli masz daną umiejętność, to także posiadasz wszystko, co niezbędne, by z niej skorzystać, a efektywność tych narzędzi jest wbudowana w rezultat umiejętności. Jeśli jednak chcesz, by sprzęt miał jakieś specjalne właściwości, to musisz zajrzeć do rozdziału Atuty.

Lista umiejętności:

Umiejętność	Przewycięzanie	Uzyskanie przewagi	Atak	Obrona
Sprawność	x	x	-	x
Kradzież	x	x	-	-
Kontakty	x	x	-	x
Rzemiosło	x	x	-	-
Oszustwo	x	x	-	x
Prowadzenie	x	x	-	x
Empatia	x	x	-	x
Walka	x	x	x	x
Śledztwo	x	x	-	-
Wiedza	x	x	-	-
Spostrzegawczość	x	x	-	x
Budowa	x	x	-	x
Prowokacja	x	x	x	
Relacje	x	x	-	x
Zasoby	x	x	-	-
Strzelanie	x	x	x	-
Ukrywanie	x	x	-	x
Wola	x	x	-	x

Sprawność

Ta umiejętność reprezentuje sprawność fizyczną twojego bohatera uzyskaną poprzez treningi, naturalny talent czy inne środki charakterystyczne dla twojej kampanii (magia, zmiany genetyczne). Sprawność określa, jak dobrze kontrolujesz swoje ciało i często wybierana jest dla bohaterów, którzy mają być wysportowani. Ta umiejętność znajdzie zastosowanie w niemalże każdej konwencji – nieprzydatna będzie tylko wtedy, gdy kampania skupiać się będzie na interakcjach międzyludzkich, natomiast konflikt fizyczny nie będzie miał nigdy miejsca.

- **Przewycięzanie:** Sprawność pozwala przewyciężyć każdą trudność wymagającą jakiegoś ruchu – skoku, przebiegnięcia, wspinaczki, pływania etc. Jeśli musisz zrobić coś, co przypomina dziesięciobój, to na pewno będziesz testował Sprawność. Ponadto, ta umiejętność potrzebna jest, gdy poruszasz się między strefami podczas konfliktu, jeśli mają one aspekt sytuacyjny lub inne przeszkody. Na Sprawność rzucasz także podczas pościgów w każdej rywalizacji lub wyzwaniu, które opierają się na tym rodzaju aktywności.
- **Uzyskanie przewagi:** kiedy stworzysz przewagę używając Sprawności, skaczesz wyżej, biegнешь szybciej niż przeciwnik lub robisz niesamowite akrobacje, by oszołomić wroga.
- **Atak:** Sprawność nie jest umiejętnością przeznaczoną do atakowania.

- **Obrona:** Sprawność jest szeroko stosowaną umiejętnością od obrony w fizycznych konfliktach. Bronić się można w walce w zwarciu oraz przed atakami dystansowymi, a także innymi bohaterami, którzy chcą przejść obok nas, jeśli tylko jesteśmy na dobrej pozycji, by to zrobić.

Możesz stwierdzić, że w twoim świecie gry Sprawność nie nadaje się do obrony przed bronią palną lub inną zaawansowaną technologicznie bronią strzelecką. Jednak nie ma innej umiejętności, która by na to pozwalała. Jeśli się na to zdecydujesz, uczynisz broń palną bardzo niebezpieczną, chyba że wybierzesz inną umiejętność, dzięki której będzie się można bronić.

Sztuczki sprawności

- **Sprinter:** możesz przejść przez dwie strefy w konflikcie bez dodatkowego testu, zamiast przez jedną, pod warunkiem, że nie ma żadnych aspektów sytuacyjnych ograniczających ruch.
- **Ostry parkour:** otrzymujesz +2 do akcji przewyższania korzystając ze Sprawności, jeśli ścigasz kogoś biegnąc po dachach lub w podobnie niebezpiecznym miejscu.
- **Oszalamiająca riposta:** jeśli podczas obrony uzyskasz imponujący sukces przeciwko testowi Walki przeciwnika, automatycznie robisz ripostę w jakiś czuły punkt albo wykonujesz powalający atak. Dodajesz mu aspekt sytuacyjny Oszołomiony (zamiast okazji) z darmowym wywołaniem.

Kradzież

Kradzież reprezentuje to, jak dobrze twój bohater kradnie i wchodzi tam, gdzie nie powinna.

W konwencjach, w których istnieje dużo nowej technologii, ta umiejętność oznacza także biegłość w posługiwaniu się wszystkimi nowoczesnymi urządzeniami pozwalającymi włamywać się do systemów ochrony, wyłączać alarmy i itp.

- **Przewyższanie:** jak zostało wspomniane wcześniej, Kradzież pozwala na pokonywanie wszelkich przeszkód stojących na drodze kradzieży i wchodzenia w różne miejsca. Otwieranie zamków, rozbijanie pułapek, kradzież kieszonkowa, zacieranie śladów i podobne czynności również wchodzi w zakres tej umiejętności.
- **Uzyskanie przewagi:** możesz sprawdzić dane miejsce korzystając z Kradzieży, by dowiedzieć się, jak ciężko będzie się włamać, z jakiego rodzaju ochroną będziesz mieć do czynienia, a także odkryć luki w zabezpieczeniach i wykorzystać je. Ponadto, możesz poszukać informacji o poprzednich włamaniach oraz stworzyć lub odkryć aspekt sytuacyjny w zależności od tego, czy uda ci się znaleźć ślady poprzednich wejść.
- **Atak:** nie możesz atakować korzystając z umiejętności Kradzieży.
- **Obrona:** podobnie tutaj. To nie jest umiejętność, z której korzysta się w konfliktach, więc nie ma zbyt wielu okazji, by za jej pomocą się bronić.

Sztuczki Kradzieży

- **Zawsze można uciec:** +2 do testów Kradzieży przy uzyskaniu przewagi za każdym razem, gdy starasz się uciec z jakiegoś miejsca.

- **Specjalista od zabezpieczeń:** nie musisz być na miejscu, by tworzyć aktywne przeciwdziałanie wobec kogoś, kto stara się obejść twoje systemy zabezpieczeń (normalnie taka osoba rzucałaby przeciwko pasywnemu przeciwdziałaniu).
- **Znać się na rzeczy:** możesz używać Kradzieży zamiast Kontaktów, kiedy masz do czynienia z innymi złodziejami i włamywaczami.

Kontakty

To umiejętność odpowiadająca za posiadanie i zdobywanie kontaktów z ludźmi. Oznacza też, że sprawnie posługujesz się wszelkimi środkami do pozyskiwania znajomości, dostępnymi w waszym świecie gry.

- **Przewyciężanie:** korzystasz z tej umiejętności za każdym razem, gdy przewyciężasz trudności związane z szukaniem potrzebnej ci osoby. Nieważne, czy jest to stare dobre zasięganie języka na ulicy, wypytywanie się swoich informatorów lub przeszukiwanie archiwów i baz danych, jesteś w stanie znaleźć człowieka, którego szukasz lub w jakiś sposób uzyskać do niego dostęp.
- **Uzyskanie przewagi:** dzięki Kontaktom wiesz, z kim porozmawiać, żeby załatwić wszystko, czego potrzebujesz. Aspekt, który stworzysz za pomocą tej umiejętności, może być deklaracją szczegółu opowieści. („Hej, mój informator powiedział mi, że Joe Steel jest Najlepszym mechanikiem w promieniu tysiąca kilometrów – powinniśmy z nim pogadać”). Możesz także uzyskać przewagę dotyczącą tego, co można dowiedzieć się na ulicy – czy to o konkretnej osobie, przedmiocie bądź miejscu w zależności od tego, co powie twój informator. Takie aspekty prawie zawsze mają więcej wspólnego z reputacją niż faktami – Znany ze swojej podłości lub Notoryczny oszust. Czy dana osoba rzeczywiście taka jest, zgadywać może każdy, ale to nie czyni aspektu bezużytecznym – ludziom często przypisuje się nieprawdziwe rzeczy, które potem komplikują im życie. Kontakty mogą również zostać użyte do tworzenia aspektów, które odzwierciedlają użycie twojej siatki informatorów do uzyskania albo podłożenia komuś informacji.
- **Atak:** Nie możesz używać Kontaktów do atakowania; ciężko komuś zrobić krzywdę po prostu znając ludzi.
- **Obrona:** Kontakty mogą zostać użyte do obrony przed ludźmi tworzącymi społeczne przewagi przeciwko tobie, pod warunkiem, że twoja siatka informatorów może ci pomóc. Możesz także skorzystać z tej umiejętności, by uniemożliwić komuś użycie Oszukiwania lub Kontaktów w celu zniknięcia. Ponadto, Kontakty pozwalają przeszkadzać w Śledztwie mającym na celu odnalezienie twojego bohatera.

Sztuczki Kontaktów

- **Ucho przy ziemi:** za każdym razem, gdy ktoś rozpoczyna konflikt przeciwko tobie w miejscu, gdzie masz swoją sieć informatorów, użyj Kontaktów zamiast Spostrzegawczości, by ustalić kolejność działania – ktoś ostrzegł cię w porę o zagrożeniu.
- **Handlarz plotek:** +2 do stworzenia przewagi, kiedy rozpowiadasz o kimś obrzydliwie rzeczy.

- Reputacja przede wszystkim: możesz użyć Kontaktów zamiast Prowokacji, by tworzyć przewagi związane ze strachem, jaki wywołuje twoja reputacja. Pieczołowicie ją pielęgnowałeś wraz z innymi typami spod ciemnej gwiazdy. Powinieneś mieć odpowiedni aspekt idący w parze z tą sztuczką.

Rzemiosło

Rzemiosło jest umiejętnością odpowiadająca za posługiwanie się różnymi urządzeniami, w dobrych lub złych celach.

Podstawowa umiejętność nazywa się Rzemiosło, gdyż tak ją nazywamy w przykładach, ale może się różnić znacząco, w zależności od świata gry i dostępnej w nim technologii. W świecie współczesnym albo science fiction może być to Inżyniera lub Mechanika.

- **Przewyciężanie:** Rzemiosło pozwala ci na budowanie, niszczenie bądź naprawianie różnych maszyn i urządzeń zakładając, że masz czas oraz odpowiednie narzędzia. Z reguły, akcje związane z Rzemiosłem są częścią bardziej skomplikowanych sytuacji, więc jest to popularna umiejętność wykorzystywana w wyzwaniach. Przykładowo, jeśli naprawiasz zepsute drzwi, ani sukces, ani porażka nie są interesujące – powinniście po prostu uznać, że akcja kończy się sukcesem i grać dalej. Natomiast jeśli starasz się uruchomić samochód, gdy goni cię stado wilkołaków...
- **Uzyskanie przewagi:** możesz używać Rzemiosła, aby tworzyć aspekty reprezentujące różne właściwości urządzeń albo ich mocne strony, które można wykorzystać na swoją korzyść (Opancerzony, Mocna konstrukcja). Aspekty mogą również wskazywać na możliwe do wykorzystania wady konstrukcyjne (Uszkodzona belka rozporowa, Robota na szybko). Uzyskiwanie przewagi za pomocą Rzemiosła może się odbywać także poprzez sabotaż lub szybkie modyfikacje urządzeń znajdujących się w scenie. Przykładowo, możesz stworzyć przewagę Prowizoryczny wielokrążek, żeby umożliwić dostanie się na platformę znajdującą się wyżej. Mógłbyś też rzucić czymś w balistę strzelającą w waszym kierunku, aby spowodować Zablockowaną oś obrotu, a co za tym idzie, utrudnić celowanie.

Więcej niż jedno Rzemiosło:

Jeśli w waszej grze praca z różnymi rodzajami technologii jest istotna, możecie mieć kilka takich umiejętności na liście. W futurystycznej świecie znajdzie się miejsce na Inżynierię, Cybernetykę i Biotechnologię, którymi można wykonywać te same akcje, ale w ramach różnych dziedzin technologii. W takiej grze bohater nie może mieć biegłości w każdym rzemiosle, nie wydając przy tym wielu punktów umiejętności.

Jeśli zdecydujesz się na taki zabieg, upewnij, że masz dobry powód, by wprowadzać do gry tyle umiejętności i powodem tym nie jest zwykła pedanteria. Jeśli jedynym skutkiem takiego podziału jest otrzymanie tych samych efektów pod różnymi nazwami, powinieneś z nich zrezygnować na rzecz bardziej ogólnych umiejętności, a sztuczkami reprezentować specjalizacje.

Jeśli budowanie konstrukcji i tworzenie przedmiotów są istotną częścią waszej kampanii, zagłębicie do rozdziału Atuty, gdzie piszemy o tym, jakie efekty można uzyskać, korzystając z Rzemiosła.

- **Atak:** podczas konfliktu najprawdopodobniej nie będziesz używać Rzemiosła do atakowania, chyba że dotyczy to korzystania z jakichś urządzeń, jak np. broń obłącznicza. MG oraz gracze, jeśli jest w drużynie ktoś bardzo zainteresowany wzięciem tej umiejętności, przedyskutujcie prawdopodobieństwo pojawienia się takiego konfliktu na sesji. Przeważnie broń stworzona za pomocą Rzemiosła będzie wymagała także innej umiejętności, aby nią atakować – ktoś, kto wykuł miecz, potrzebuje jeszcze Walki, by się nim posługiwać!
- **Obrona:** podobnie jak w przypadku ataku, Rzemiosłem nie można się bronić, chyba że użyjesz tej umiejętności do obsługi maszyn, które pomogą ci w obronie.

Sztuczki Rzemiosła

- Zawsze przygotowany. Nie musisz wydawać punktu losu, żeby mieć odpowiednie narzędzia przy sobie, kiedy korzystasz z Rzemiosła. Dotyczy to nawet tak ekstremalnych sytuacji, jak pozostawanie w więzieniu z dala od całego swojego ekwipunku. Dla ciebie taka trudność zwyczajnie nie istnieje.
- Lepsze niż nowe! Za każdym razem, gdy osiągniesz imponujący sukces w akcji przewycięzania mającej na celu naprawienie jakiegoś urządzenia, możesz natychmiast dodać nowy sytuacyjny aspekt (z darmowym wywołaniem) odnoszący się do ulepszeń, które wprowadziłeś. Ten aspekt zastępuje okazję.
- Chirurgiczna precyzja: kiedy używasz Rzemiosła w konflikcie, w którym korzystasz z jakichś urządzeń, możesz wybrać cele ataku na całą strefę, bez dzielenia swoich przebić (normalnie musisz podzielić swój rzut między wybrane cele).

Oszustwo

Oszustwo jest umiejętnością pozwalającą na okłamywanie i zwodzenie na manowce innych ludzi.

- **Przewycięzanie:** użyj Oszustwa, by kogoś zmylić lub sprawić, by uwierzył w kłamstwo albo żeby wyciągnąć informacje z kogoś, kto wierzy w twoje kłamstwa. Dla statystów jest to po prostu test przewycięzania, ale dla wszystkich BG oraz pierwszoplanowych i drugoplanowych BN jest to wyzwanie, w którym oszukiwany broni się za pomocą Empatii. Wygranie wyzwania pozwala na nadanie aspektu sytuacyjnego okłamywanej osobie, jeśli wiara w kłamstwo pomoże w następnej scenie. Oszustwo jest również umiejętnością określającą to, jak dobrze jesteś w stanie przebrać siebie lub innych. Potrzebujesz czasu i materiałów do tego, żeby otrzymać upragniony efekt. (Uwaga: takie wykorzystanie Oszustwa jest znamienne dla kampanii Serca ze stali; w innych grach coś takiego może wymagać sztuczki). Oszustwo pozwala także na wykonywanie niewielkich sztuczek magicznych, trików, oszustw w kartach i drobnych kradzieży kieszonkowych.
- **Uzyskanie przewagi:** użyj Oszustwa, żeby szybko odwrócić czyjąś uwagę, działać pod przykrywką albo stworzyć mylne wrażenie. W walce Oszustwo pozwala na zrobienie finty, tworząc Wytrącenie z równowagi u przeciwnika i dogodną sytuację do ataku. Ponadto, to właśnie dzięki Oszustwu możesz dostać Fory na starcie, kiedy użyjesz sprawdzonego triku z „hej, patrzcie co tam jest!”. Możesz także stworzyć Historię bogatego szlachcica, kiedy próbujesz dostać się na

królewski bal. Za pomocą Oszustwa można również skłonić kogoś, by wyjawiał jeden ze swoich aspektów lub udzielił jakichś innych informacji.

- **Atak:** Oszustwo pozwala na pośrednie tworzenie wielu dogodnych sytuacji, które później będziesz mógł wykorzystać na swoją korzyść, ale za jego pomocą nie możesz nikogo bezpośrednio skrzywdzić.
- **Obrona:** możesz użyć Oszustwa, żeby przeszkodzić próbom Śledztwa – podrzucając nieprawdziwe informacje – oraz aby móc zapobiec wysiłkom mającym na celu odkrycie twoich prawdziwych motywów za pomocą Empatii.

Sztuczki Oszustwa

- Kłamstwo za kłamstwem. Otrzymujesz +2 do uzyskania przewagi za pomocą Oszustwa przeciwko osobie, która podczas tej samej sesji uwierzyła już w jedno z twoich kłamstw.
- Mentalne zmagania. Możesz użyć Oszustwa zamiast Prowokacji, aby tworzyć ataki umysłowe tak długo, jak ich częścią są kłamstwa.
- Jedna osoba, wiele twarzy. Za każdym razem, gdy poznajesz kogoś nowego, możesz wydać punkt losu, by stwierdzić, że tę osobę poznałeś już wcześniej, ale korzystając z innej tożsamości. Stwórz aspekt sytuacyjny odzwierciedlający przykrywkę, pod którą wtedy działałeś – możesz używać Oszustwa zamiast Relacji w kontaktach z tą osobą.

Prowadzenie

Ta umiejętność reprezentuje zdolność do prowadzenia pojazdów i innych szybkich machin. Podobnie jak w przypadku Rzemiosła, to od ciebie zależy, jak często będziecie używać Prowadzenia, ile rzeczywiście będzie dostępnych pojazdów lub innych środków transportu, a także z jakiej technologii będziecie mogli korzystać.

Przykładowo, świat gry z niezbyt dobrze rozwiniętą technologią (jak Serca ze stali) może mieć Jeździectwo zamiast Prowadzenia, gdyż głównym środkiem transportu są zwierzęta wszelkiego rodzaju. Z kolei w konwencji militarnej space opery, bohaterowie mogą mieć Prowadzenie (dla samochodów), Pilotowanie (dla statków gwiazdnych) oraz Sterowanie (dla czołgów i innych pojazdów wojskowych).

Różne pojazdy, różne umiejętności:

Nasza rada jest taka sama jak przy Rzemiośle – nie staraj się na siłę zmieniać i dzielić umiejętności Prowadzenia, dopóki naprawdę nie zrobi to widocznej różnicy w twojej grze. Ponadto, rozważ używanie jednej umiejętności Prowadzenia z możliwością modyfikacji przez sztuczki (patrz Tworzenie sztuczek)

- **Przewycięzanie:** Prowadzenie jest odpowiednikiem Sprawności, kiedy kierujesz jakimś pojazdem. Korzystasz z tej umiejętności, gdy podczas poruszania się napotykasz niesprzyjające okoliczności — starasz się pokonać trudny teren, jest kiepska widoczność albo chcesz wykonać jakąś popisową sztuczkę. Oczywiście Prowadzenia użyjesz także podczas wyzwań, takich jak pościgi czy wyścigi.

- **Uzyskanie przewagi:** możesz użyć Prowadzenia do ustalenia najlepszej trasy do punktu docelowego, natomiast wystarczająco dobry rzut pozwoli ci dowiedzieć się czegoś o trasie, co zostanie opisane odpowiednim aspektem. Może się okazać, że znasz Wygodny skrót albo coś podobnego. Przeczytanie opisu Sprawności oraz zastosowanie go do pojazdów też jest dobrym wyjściem. Przewagi uzyskane za pomocą Prowadzenia przeważnie dotyczą zajęcia odpowiedniej pozycji, wykonanie jakiegoś ciekawego manewru (Zrobiłem beczkę!) lub sprawienie, że twój przeciwnik znalazł się w kiepskiej sytuacji.
- **Atak:** Prowadzenie przeważnie nie służy do atakowania (choć sztuczki mogą to zmienić). Jeśli chcesz uderzyć w inny pojazd, możesz zaatakować korzystając z tej umiejętności, ale uzyskane przebiccia zadają obrażenia także sobie.
- **Obrona:** unikanie uszkodzeń pojazdu w konflikcie fizycznym jest jednym z podstawowych zastosowań Prowadzenia. Możesz go użyć także do obrony przed uzyskiwaniem przewagi przeciwko sobie lub do przewycięzania, gdy ktoś stara się wyprzedzić cię.

Sztuczki Prowadzenia

- Nieustępliwy. Otrzymujesz +2 do testów Prowadzenia, kiedy ścigasz inny pojazd podczas sceny pościgu.
- Gaz do dechy. Możesz wyciągnąć większą prędkość ze swojego pojazdu, niż mogłoby się wydawać, że to możliwe. Za każdym razem, kiedy bierzesz udział w rywalizacji, gdzie prędkość ma znaczenie (takiej jak pościg czy wyścig dowolnego rodzaju) i zremisujesz w teście Prowadzenia, liczy się to jako sukces.
- Miażdżąca prędkość. Kiedy uderzasz w innych samochód, zignoruj dwa pierwsze przebiccia. Jeśli więc uderzysz za cztery przebiccia, to ty otrzymujesz tylko dwa.

Empatia

Empatia pozwala na zauważanie i rozpoznawanie zmian w zachowaniu oraz nastroju innych osób. Jest odpowiednikiem Spostrzegawczości dla sfery emocjonalnej.

- **Przewycięzanie:** nigdy tak naprawdę nie używasz Empatii w przewycięzaniu trudności bezpośrednio – przeważnie Empatia pozwoli uzyskać ci jakieś informacje, ale żeby z nich skorzystać w późniejszym czasie, użyjesz innej umiejętności. W niektórych przypadkach możesz też używać Empatii jak Spostrzegawczości, jeśli chcesz zauważyć zmianę w czyimś nastawieniu lub zachowaniu.
- **Uzyskanie przewagi:** możesz użyć Empatii, by dowiedzieć się, jak czuje się dana osoba oraz ogólnie poznać kim ona jest, zakładając że masz z nią kontakt interpersonalny. Przeważnie Empatia będzie ci służyła do odkrywania aspektów, ale czasami będziesz mógł je także tworzyć, zwłaszcza dla BN. Jeśli osoba, z którą rozmawiasz, jest świadoma, że starasz się odczytać jej emocje, może się bronić za pomocą Oszustwa lub Relacji. Empatia ponadto pozwala na odkrywanie słabych punktów osoby i tym samym sprawdzenie, czego potrzebujesz, by móc wykonać atak umysłowy.

- **Atak:** Nie możesz wykorzystać Empatii do atakowania.
- **Obrona:** Empatia jest umiejętnością pozwalającą na obronę przed akcjami Oszustwa. Pozwala na dostrzeżenie kłamstwa i prawdziwych intencji. Możesz także użyć Empatii, by obronić się przed uzyskiwaniem ogólnych przewag społecznych.
- **Specjalne:** Empatia jest podstawową umiejętnością do pozbywania się konsekwencji o podłożu umysłowym.

Sztuczki Empatii

- Wykrywacz kłamstw: +2 do wszystkich testów Empatii mających na celu wykrycie kłamstwa niezależnie od tego, czy jest ono skierowane do ciebie, czy do innego bohatera.
- Specjalista od kłopotów: możesz użyć Empatii zamiast Spostrzegawczości, by ustalić swoją kolej w konflikcie, o ile podczas tej sceny i przed rozpoczęciem starcia miałeś szansę obserwować lub porozmawiać przez kilka minut z innymi uczestnikami konfliktu.
- Psycholog: raz na sesję możesz zredukować czyjąś konsekwencję o jeden poziom (dotkliwą na umiarkowaną, umiarkowaną na łagodną, natomiast łagodna konsekwencja po prostu znika) zdając Niezły (+2) test Empatii dla łagodnej, Dobry (+3) dla umiarkowanej i Świetny (+4) dla dotkliwej. Musisz rozmawiać z daną osobą przez co najmniej pół godziny, jeśli chcesz użyć tej sztuczki. Nie możesz jednak za jej pomocą pozbyć się swoich konsekwencji (normalnie ten test jedynie rozpocząłby proces pozbywania się konsekwencji zamiast redukcji jej poziomu).

Walka

Walka reprezentuje zdolność do walki w zwarciu (innymi słowy, w tej samej strefie) zarówno bez broni, jak i z jej użyciem. Za broń dystansową odpowiada Strzelanie.

- **Przezwyciężanie:** z racji tego, że nie używasz Walki poza konfliktem, zazwyczaj nie używa się jej do przezwyciężania trudności. Możesz z niej skorzystać, aby zaprezentować swoje zdolności bojowe lub wziąć udział w jakimś pojedynku albo zawodach sportowych, co pozwoli na wykorzystanie tej umiejętności w wyzwaniu.
- **Uzyskanie przewagi:** najczęściej skorzystasz z Walki w większości przypadków, kiedy będziesz chciał uzyskać przewagę w konflikcie fizycznym. Wliczają się do tego wszelkiego rodzaju specjalne zagrywki jak ogłuszenie przeciwnika, „nieczyste zagrania”, rozbicie itd. Możesz nawet użyć Walki, aby przyjrzeć się stylowi walki przeciwnika i tym samym odnaleźć jego słabe punkty, które będziesz mógł później wykorzystać.
- **Atak:** to chyba nie wymaga wyjaśnienia – wykonujesz fizyczne ataki za pomocą Walki. Pamiętaj jednak, że możesz jej użyć na krótkim dystansie, tylko wtedy kiedy jesteś w tej samej strefie, co przeciwnik.
- **Obrona:** używasz Walki do obrony przed każdym atakiem lub uzyskiwaniem przewagi za pomocą tej samej umiejętności, a także bronisz się nią przed każdą akcją, gdzie gwałtowny opór może jej zapobiec. Nie możesz używać Walki do obrony przed atakami Strzelania, chyba że świat, w

którym grasz, pozwala ci na chwytanie pocisków lub odbijanie strzałów blastera laserowym mieczem.

Sztuczki Walki

- Ciężkie uderzenie. Kiedy osiągniesz imponujący sukces testując Walkę i zdecydujesz się na to, by zredukować rezultat o jeden, aby otrzymać okazję, zyskujesz zamiast niej aspekt sytuacyjny z darmowym wywołaniem.
- Zapasowa broń. Za każdym razem, gdy ktoś chce nałożyć na ciebie aspekt sytuacji Bezbronny (lub coś podobnego), wydaj punkt losu, żeby stwierdzić, że masz zapasową broń. Zamiast aspektu sytuacyjnego, przeciwnik zyskuje okazję reprezentującą chwilowe rozproszenie spowodowane koniecznością zmiany broni.
- Mordercze cięcie. Raz na scenę, kiedy twój przeciwnik musi wziąć konsekwencję, wydając punkt losu możesz zwiększyć jej poziom (łagodna staje się umiarkowana, umiarkowana dotkliwą). Jeśli jednak twój przeciwnik miał właśnie otrzymać dotkliwą konsekwencję, to oprócz niej musi wziąć także drugą, inaczej zostanie wyeliminowany.

Sztuki walki:

Większość rozgrywek z użyciem mechaniki Fate będzie zawierała sporą dawkę akcji i fizycznych konfliktów. Podobne jak w przypadku Rzemiosła, jest to okazja do podkreślenia klimatu świata gry, gdyż wybór odpowiedniej umiejętności do starć wymownie świadczy o czym właściwie jest wasza gra.

W przykładach pokazujemy Walkę i Strzelanie jako osobne umiejętności, co pozwala na stworzenie podstawowych specjalizacji bez wchodzenia znowo w szczegóły. Jednakże taki podział sugeruje, że walka bez broni niczym się nie różni od walki z wykorzystaniem oręża – brakuje nieodłącznej przewagi jednego nad drugim. Często więc dochodzi do podziału na Pięści i Broń, które odpowiadają walce nieuzbrojonej i walce wręcz z bronią.

Możesz pójść jeszcze dalej ze specjalnościami, jeśli chcesz uwzględnić różne rodzaje oręża (Miecze, Broń drzewcowa, Topory, Broń Plazmowa, Miotacze), ale i tym razem odradzamy tworzenie setek specjalności, chyba że są one naprawdę istotne dla twojego świata gry. Używanie wyspecjalizowanej broni może zostać także określone przy użyciu atutów.

Śledztwo

Śledztwo jest umiejętnością, której używasz do szukania. Jest odpowiednikiem Spostrzegawczości, chociaż ta umiejętność odpowiada za czujność sytuacyjną i ogólną obserwację, Śledztwo z kolei wiąże się z wymagającą koncentracją i dokładną analizą.

- **Przewyciężanie:** przewyciężanie trudności za pomocą Śledztwa oznacza szukanie informacji trudnych do odnalezienia z jakiegoś powodu. Analiza miejsca zbrodni w celu znalezienia poszlak, przeszukiwanie zagraconego pomieszczenia, żeby odnaleźć przedmiot, którego potrzebujemy, a nawet czytanie od deski do deski jakiegoś zmurszałej księgi, by odnaleźć ten jeden konkretny fragment, po którym wszystko nabierze sensu. Wyścig z czasem, żeby zdobyć dowody, nim

pojawią się gliniarze i doprowadzą do katastrofy, to klasyczny sposób na wykorzystanie Śledztwa podczas wyzwania.

- **Uzyskanie przewagi:** Śledztwo jest prawdopodobnie najbardziej wszechstronnie wykorzystywaną umiejętnością, jakiej możesz użyć do uzyskiwania przewagi. Tak długo, jak chcesz poświęcać na to czas, możesz dowiedzieć się niemalże wszystkiego o dowolnym miejscu albo obiekcie lub stworzyć aspekt niemalże dla wszystkiego, co twój bohater może odkryć (w granicach rozsądku). Jeśli jednak wydaje ci się to zbyt ogólne, rozważ kilka takich zastosowań dla Śledztwa: podsłuchiwanie rozmowy, szukanie poszlak na miejscu zbrodni, przeszukiwanie rejestrów, potwierdzanie autentyczności informacji, prowadzenie obserwacji oraz badanie osób działających pod przykrywką.
- **Atak:** Śledztwa nie używa się do atakowania.
- **Obrona:** Tak samo tutaj.

Sztuczki Śledztwa

- **Przywiązanie do szczegółów.** Możesz użyć Śledztwa zamiast Empatii, żeby bronić się przed próbami Oszustwa. To, co oni wyczuwają dzięki intuicji, ty odkrywasz dzięki uważnej obserwacji najdrobniejszych gestów, tików i wyrazu twarzy.
- **Podsłuchiawcz.** Zdając test Śledztwa dla uzyskania przewagi podczas podsłuchiwania rozmowy, możesz odkryć lub stworzyć jeden dodatkowy aspekt (ale bez darmowego wywołania).
- **Siła dedukcji.** Raz na scenę możesz wydać punkt losu (oraz poświęcić kilka minut na obserwację), żeby móc wykonać specjalny test Śledztwa odzwierciedlający twoje niesamowite zdolności dedukcji. Za każde przebicie uzyskane w teście możesz odkryć lub stworzyć jeden aspekt zarówno dla tej sceny, jak i osoby, którą obserwujesz. Tylko jeden z nich możesz wywołać za darmo.

Wiedza

Jak sama nazwa wskazuje, jest to umiejętność reprezentująca twoją wiedzę oraz wykształcenie. Podobnie jak w kwestii innych umiejętności, tę nazywamy Wiedzą, gdyż pasuje to do naszych przykładów. W twojej kampanii może być ona Nauką, Wiedzą akademicką lub czymś podobnym. Jeśli wasza gra daje powód to tego, żeby rozróżnić poszczególne dziedziny wiedzy jako osobne, możecie stworzyć dla nich kilka osobnych umiejętności, posługując się prostym schematem. Przykładowo, Wiedza może odnosić się do rzeczy nadnaturalnych i związanych z magią, a Nauka do bardziej tradycyjnej edukacji.

- **Przewycięzanie:** możesz użyć Wiedzy, by przewycięzać trudności w sytuacjach wymagających użycia wiedzy bohatera, aby coś osiągnąć. Dobrym przykładem jest konieczność odczytania zapisków w jakimś starożytnym języku znajdujących się na ścianach krypty, zakładając że twój bohater wcześniej na jakimś etapie zajmował się badaniem ich. Tak naprawdę możesz testować Wiedzę za każdym razem, gdy chcesz się dowiedzieć, czy bohater jest w stanie odpowiedzieć na trudne pytanie i jest szansa na to, że nieznanostwo poprawnej odpowiedzi może wywołać jakieś napięcie.

- **Uzyskanie przewagi:** Podobnie jak Śledztwo, Wiedza daje wiele możliwości, żeby wykorzystać uzyskiwanie przewagi pod warunkiem, że możesz się wcześniej czegoś dowiedzieć na dany temat. Często będziesz z niej korzystał, aby przypomnieć sobie o szczegółach jakiejś historii, albo przywołać jakieś mętne informacje na temat czegoś, co już znasz. Jeśli te informacje zapewniają ci jakąś przewagę w dalszych scenach, to mogą stać się aspektem. W podobny sposób możesz skorzystać z Wiedzy w celu uzyskania przewagi dla czegoś, co twój bohater mógł badać. W ten sposób możesz w ciekawy sposób dodawać różne szczegóły do świata gry.
- **Atak:** Wiedzy nie używa się w konfliktach. (W naszych przykładach, magia Zirda opiera się na Wiedzy – jest to wyjątek. Mógłby używać Wiedzy przy atakach wykonywanych za pomocą magii oraz do obrony. Spójrz do rozdziału Atuty, by dowiedzieć się więcej na temat magii i mocy).
- **Obrona:** Wiedzy nie można wykorzystać do obrony.

Sztuczki Wiedzy

- Czytałem o tym! Przeczytałeś setki, jeśli nie tysiące książek na różny temat. Możesz wydać punkt losu, by użyć Wiedzy zamiast jakiegokolwiek innej umiejętności w jednym teście lub wymianie, pod warunkiem, że jesteś w stanie uzasadnić takie użycie Wiedzy.
- Tarcza racjonalizmu. Możesz użyć Wiedzy do obrony przed Prowokacją zakładając, że jesteś w stanie dowieść, że możesz pokonać strach dzięki racjonalnemu myśleniu.
- Specjalista: wybierz obszar specjalizacji taki jak zielarstwo, kryminologia czy zoologia. Otrzymujesz +2 do wszystkich testów Wiedzy związanych z wybranym obszarem.

Spostrzegawczość

Spostrzegawczość – zgodnie ze swoją nazwą – to umiejętność odpowiadająca za postrzeganie i zauważanie. Jest odpowiednikiem Śledztwa i reprezentuje ogólną percepcję bohatera, zdolność dostrzeganie szczegółów na pierwszy rzut oka, a także inne metody obserwacji. W porównaniu do Śledztwa korzystanie ze Spostrzegawczości jest znacznie szybszą czynnością, przez co informacje, jakie dzięki niej uzyskasz, są bardziej powierzchowne. W zamian za to nie potrzebujesz tyle czasu i wysiłku, żeby je uzyskać.

- **Przewycięzanie:** Spostrzegawczość nie jest używana zbyt często do przewycięzania trudności, ale kiedy już tak się dzieje, to w ramach reakcji na otoczenie: zauważenie czegoś na scenie, usłyszenie cichego odgłosu, dostrzeżenie u spotkanej osoby ukrytej broni przy pasie. Zauważ, że MG nie powinien nakazywać testów Spostrzegawczości cały czas tylko po to, by określić, jak BG orientują się w otoczeniu. To nudne. Zamiast tego, rzuty powinny mieć miejsce wtedy, kiedy zarówno sukces, jak i porażka będą oznaczały, że stanie się coś interesującego.
- **Uzyskanie przewagi:** korzystaj ze Spostrzegawczości w celu tworzenia aspektów związanych z bezpośrednią obserwacją – przyglądanie się pomieszczeniu w celu znalezienia czegoś niepasującego, szukanie drogi ucieczki w zniszczonym budynku, dostrzeżenie kogoś odstającego od reszty itd. Kiedy obserwujesz ludzi, to dzięki Spostrzegawczości możesz się dowiedzieć, jak się zachowują na zewnątrz, ale jeśli chcesz odczytać ich emocje, musisz użyć Empatii. Spostrzegawczość pozwala także na zauważenie czegoś, co później może zapewnić ci przewagę,

np. Dogodną drogę ucieczki, kiedy starasz się wydostać z jakiegoś budynku lub Subtelne słabości w obronie przeciwnika. Przykładowo, jeśli bierzesz udział w bójce w barze, możesz przetestować Spostrzegawczość, żeby zauważyć, trochę rozlanej wody na podłodze tuż obok twojego przeciwnika – na pewno jest w stanie się na niej poślizgnąć.

- **Atak:** Spostrzegawczość nie jest używana do wykonywania ataków.
- **Obrona:** Możesz użyć Spostrzegawczości, żeby obronić się przed wszystkimi próbami Ukrywania mającymi na celu zaskoczenie cię lub śledzenie albo żeby odkryć, że ktoś cię obserwuje.

Sztuczki Spostrzegawczości

- Wycucie zagrożenia. Masz niemal nadprzyrodzoną zdolność wyczuwania zagrożenia. Możesz używać Spostrzegawczości, gdy coś ci zagraża nawet w niesprzyjających warunkach takich jak całkowita ciemność, kiedy się ukrywasz lub w innych sytuacjach, które ograniczają twoje zmysły.
- Ekspert od mowy ciała. Możesz użyć Spostrzegawczości zamiast Empatii, aby dowiedzieć się, jakie aspekty ma osoba, którą obserwujesz.
- Instynktowny strzał. Możesz użyć Spostrzegawczości zamiast Strzelania, żeby wykonać szybkie strzały oparte na reakcji, bez celowania. Dlatego jednak, że wykonujesz odruch bezwarunkowy, nie możesz dokładnie określić celu swojego działania przed użyciem tej sztuczki. Przykładowo, jeśli ujrzysz kogoś poruszającego się w krzakach, to dzięki tej sztuczce możesz do niego strzelić, ale nie będziesz w stanie określić, czy jest to twój wróg, czy przyjaciel, zanim pociągniesz za spust. Bądź ostrożny!

Budowa

Budowa to odpowiednik Sprawności odzwierciedlający naturalne cechy fizyczne bohatera jak siła i wytrzymałość. W naszej przykładowej grze Sprawność oraz Budowa są różnymi umiejętnościami w celu odróżnienia dwóch rodzajów silnych postaci – zwinnych gości (z wysoką Sprawnością) oraz siłaczy (z wysoką Budową). Możesz uznać, że w twojej grze takie rozróżnienie na dwie osobne umiejętności może być niepotrzebne, ale nadal możesz pozwolić graczom na dodanie różnorodności za pomocą sztuczek i aspektów.

- **Przewyciężanie:** możesz użyć Budowy w celu przewyciężenia każdej trudności wymagającej użycia brutalnej siły – przeważnie po to, żeby przewyciężyć aspekt sytuacyjny znajdujący się w strefie – albo jakiegokolwiek innej przeszkodzie wymagającej fizycznego zaangażowania, jak więzienne kraty czy zablokowane bramy. Oczywiście Budowa jest także klasyczną umiejętnością, której używasz podczas zawodów siłowania na rękę, lub innych opierających się na wykorzystaniu siły, a także podczas maratonów lub innych wyzwań opartych na wytrzymałości.
- **Uzyskanie przewagi:** Budowa umożliwia stworzenie wielu przewag podczas fizycznego konfliktu, przeważnie związanych z chwytnością i przytrzymywaniem kogoś sprawiając, że są Przyszpileni lub Unieruchomieni. Możesz także wykorzystać Budowę, aby odkryć czyjeś słabości fizyczne – pochwylenie starego najemnika może ci powiedzieć, że ma Chromą nogę lub coś podobnego.

- **Atak:** Budowa nie służy do robienia krzywdy bezpośrednio – zobacz umiejętność Walka.
- **Obrona:** pomimo tego, że raczej nie używa się Budowy do obrony przed atakami, to można ją wykorzystać do stworzenia aktywnego oporu przeciwko czyims ruchom pod warunkiem, że znajdujecie się w tak ciasnym miejscu, że możesz efektywnie zablokować ruch swoim ciałem. Możesz również postawić i przytrzymać coś ciężkiego i dzięki temu powstrzymać kogoś przed dostaniem się do pomieszczenia.
- **Specjalne:** Budowa daje ci dodatkowe pola presji fizycznej lub miejsce na konsekwencje. Przeciętna (+1) lub Niezła (+2) Budowa zapewnia dodatkowe pole presji o wartości 3. Dobra (+3) lub Wspaniała (+4) dodatkowe pola presji o wartości 3 i 4. Wybitna (+5) oraz lepsza pozwala także na wzięcie dodatkowej łagodnej konsekwencji oprócz pól presji. To miejsce na konsekwencję może zostać użyte tylko dla fizycznych obrażeń.

Sztuczki Budowy

- Zapaśnik. +2 do testów Budowy do uzyskiwania przewagi, kiedy starasz się pochwycić przeciwnika lub kiedy mocujesz się z nim.
- Na klatę. Możesz użyć Budowy w celu obrony przed atakami Walką za pomocą pięści albo broni obuchowej ale w przypadku remisu otrzymujesz presję o wartości jednego przebicia.
- Twardy jak skała. Raz na sesję, wydając jeden punkt losu, możesz zmniejszyć dotkliwość umiarkowanej konsekwencji na łagodną, o ile jest związana z jakimiś fizycznymi obrażeniami oraz masz miejsce na łagodną konsekwencję. Możesz także po prostu usunąć łagodną konsekwencję za pomocą tej sztuczki.

Prowokacja

Prowokacja jest umiejętnością, pozwalającą na wkurzenie kogoś i wywołaniu w nim negatywnych emocji – strachu, złości, wstydu itp. To umiejętność „bycia dupkiem”.

Żeby użyć Prowokacji, potrzebujesz odpowiedniego uzasadnienia. Może ono całkowicie wynikać z sytuacji – dlatego, że masz odpowiedni aspekt albo dlatego, że właśnie uzyskałeś przewagę za pomocą innej umiejętności (jak Relacje albo Oszustwo) lub z uwagi na to, że dopiero co określiłeś aspekt twojego celu (zobacz opis Empatii).

Żeby użyć tej umiejętności, twój cel musi odczuwać emocje – robotów i zombie najczęściej nie da się sprowokować.

- **Przewyciężanie:** możesz sprowokować osobę do zrobienia czegoś za pomocą emocjonalnej urazy. Przykładowo mógłbyś zastraszyć kogoś, żeby wyciągnąć od niego informacje, wkurzyć go tak bardzo, że zmusi go to do działania albo wystraszyć go skłaniając do ucieczki. Najczęściej dzieje się tak, kiedy używasz Prowokacji przeciwko statystom lub kiedy nie warto wdawać się w odgrywanie szczegółów. Jeśli wykorzystujesz ją przeciwko BG albo ważnym BN, będziesz musiał wygrać rywalizację. Przeciwnicy opierają się temu za pomocą Woli.
- **Uzyskanie przewagi:** możesz tworzyć aspekty reprezentujące chwilowe stany emocjonalne, takie jak Wkurzony, Zszokowana albo Niezdecydowany. Przeciwnicy opierają się za pomocą Woli.

- **Atak:** możesz dokonywać umysłowych ataków, używając Prowokacji, zadać emocjonalną krzywdę swoim przeciwnikom. Stosunki pomiędzy tobą a twoim celem oraz sytuacja, w jakiej się znajdujecie, w dużej mierze warunkuje czy możesz wykorzystać tę akcję, czy nie.
- **Obrona:** to, że jesteś dobry w prowokowaniu, nie oznacza od razu, że jesteś dobry w unikaniu jej. Do tego potrzebujesz Woli.

Sztuczki Prowokacji

- Tarcza Strachu. Możesz użyć Prowokacji, żeby bronić się przed atakami Walką, ale tylko do momentu, kiedy po raz pierwszy podczas tego konfliktu otrzymasz presję. Potrafisz sprawić, że twój przeciwnik zawaha się podczas ataku, ale jeśli tylko ktoś udowodni, że jesteś tylko człowiekiem, twoja przewaga znika.
- Prowokowanie przemocy. Kiedy uzyskujesz przewagę na przeciwniku korzystając z Prowokacji, możesz użyć darmowego wywołania, żeby stać się celem następnej akcji tego bohatera. Odciągasz w ten sposób jej uwagę od innego celu.
- Dobra, niech będzie! Możesz użyć Prowokacji zamiast Empatii, żeby odkryć jeden z aspektów przeciwnika, dręcząc go tak długo, aż wyjawi ci jeden z nich. Cel broni się za pomocą Woli. (Jeśli MG uważa, że aspekt jest wyjątkowo podatny na takie wrogie zachowanie, dostajesz premię +2).

Relacje

Relacje to umiejętność odpowiadająca za tworzenie pozytywnych kontaktów z ludźmi i wywoływania dobrych emocji. To umiejętność bycia osobą lubianą i godną zaufania.

- **Przewyciężanie:** Użyj Relacji, żeby oczarować albo zainspirować ludzi, do zrobienia tego, co chcesz albo żeby stworzyć z nimi dobre relacje. Za pomocą uroku osobistego przekonaj strażnika, żeby cię przepuścił, zdobądź zaufanie godne powierzenia sekretu, albo stań się najbardziej lubianym gościem miejscowej tawerny. W przypadku statystów korzystaj ze zwykłej akcji przewyciężenia, jeśli jednak będziesz chciał przypodobać się nazwanemu BN albo BG możesz być zmuszony do rozpoczęcia rywalizacji.
- **Uzyskanie przewagi:** Użyj Relacji, żeby stworzyć pozytywne nastawienie wybranego celu lub przychylny nastrój w danej scenie. Możesz też przekonać kogoś do zwierzeń samym tylko poczuciem zaufania do twojej osoby. Za pomocą motywującego przemówienia mógłbyś wywołać w kimś Większą pewność siebie, wzbudzić w tłumie Radosny zapał albo po prostu sprawić, żeby ktoś stał się Rozmowny lub Chętny do pomocy.
- **Atak:** Za pomocą Relacji nie można wyrządzić krzywdy, dlatego nie da się używać jej do atakowania.
- **Obrona:** Relacje pozwalają na obronę przeciwko każdej umiejętności użytej do zaszkodzenia twojej reputacji, zniwelowania nastroju, który udało ci się stworzyć albo do oczernienia cię w oczach innych ludzi. Relacje nie pozwalają jednak na obronę przed atakami umysłowymi. Do tego potrzebna jest Wola.

Sztuczki Relacji

- Wzmoczone starania. Dwa razy podczas sesji możesz zamienić okazję, którą otrzymałeś za pomocą Relacji w pełen aspekt sytuacyjny z pojedynczym darmowym wywołaniem.
- Demagog. Otrzymujesz +2 do Relacji, kiedy wygłaszasz inspirującą przemowę przed tłumem. (Jeśli w scenie znajduje się nazwany BN albo BG, możesz objąć działaniem Relacji wszystkich razem, zamiast dzielić między nich uzyskane przebicia).
- Popularny. Jeśli znajdujesz się na obszarze, w którym jesteś popularny i lubiany, możesz używać Relacji w miejsce Kontaktów. Możesz ustalić swoją popularność wydając punkt losu, żeby zadeklarować szczegół opowieści albo żeby potwierdzić jej wcześniejsze uzasadnienie.

Zasoby

Zasoby określają ogólny poziom materialnego bogactwa twojego bohatera w świecie gry oraz zdolność do posługiwania się nim. Nie zawsze muszą one oznaczać gotówkę pod ręką. Wszystko zależy od różnych sposobów, w jakie bogactwo może być reprezentowane w świecie gry – w klimatach średniowiecznych Zasoby mogą być związane zarówno z ziemią lub wasalami, jak i złotem, z kolei w świecie współczesnym mogą reprezentować kilka dobrych linii kredytowych.

Ta umiejętność znajduje się na podstawowej liście, żeby dać wam podstawowe, proste narzędzie do obchodzenia się z bogactwem jako pojęciem abstrakcyjnym, bez wchodzenia w szczegóły i przesadną księgowość. Dla niektórych może się wydawać dziwne to, że statyczna wartość określa coś, co wydajemy i czego jest ograniczona ilość.

- **Przewyciężanie:** Możesz użyć Zasobów, żeby wydostać się albo ominąć dowolną sytuację, w której rzucanie pieniędzmi na stół pomoże rozwiązać problem, jak np. przekupstwo lub próba zdobycia drogich i rzadkich rzeczy. Wyzwania oraz rywalizacje mogą obejmować aukcje albo zmagania na rynku inwestycyjnym.
- **Uzyskanie przewagi:** Możesz użyć Zasobów, żeby ułatwić sobie zadanie i sprawić, że ludzie będą do ciebie podchodzić znacznie bardziej przyjacielsko. Można w ten sposób przedstawić łapówkę (Pozwól wyświadczyć sobie przysługę...) albo po prostu kilka kupionych drinków (In vino veritas). Zasobów możesz użyć również, żeby zadeklarować posiadanie istotnej rzeczy pod ręką, lub możliwości szybkiego pozyskania jej – w ten sposób masz możliwość uzyskania aspektu, który reprezentuje taki obiekt.
- **Atak:** Zasoby nie są używane do atakowania.
- **Obrona:** Zasoby nie są używane do obrony.

Sztuczki Zasobów

- Wszystko ma swoją cenę. Możesz korzystać z Zasobów zamiast Relacji w każdej sytuacji, w której ostentacyjne obnoszenie się z materialnym bogactwem może ci pomóc.
- Sprytny inwestor. Otrzymujesz dodatkowe, darmowe wywołanie, kiedy uzyskujesz przewagę za pomocą Zasobów, pod warunkiem, że jesteś w stanie opisać zwrot z inwestycji, której dokonałeś

na poprzedniej sesji. (Innymi słowy nie możesz retroaktywnie zadeklarować, że dokonałeś takiej inwestycji, ale jeśli rzeczywiście tak było podczas rozgrywki, możesz otrzymać większy zwrot).

- Bogaci rodzice. Dwa razy podczas sesji możesz otrzymać okazję, która reprezentuje nagły przyływ gotówki.

Ograniczanie Zasobów:

Jeśli ktoś używa umiejętności Zasobów zbyt często albo chcesz podkreślić, jak nieustanne sięganie po swoje bogactwo może przynosić coraz słabsze efekty, możesz zastosować jeden z poniższych pomysłów:

- Za każdym razem, kiedy bohater odniesie sukces w teście Zasobów, ale nie będzie to imponujący sukces, przydziel mu aspekt sytuacyjny, który będzie odzwierciedlał tymczasową utratę części bogactwa, na przykład Chudy portfel albo Wyprany z pieniędzy. Jeśli sytuacja się powtórzy, po prostu zmień brzmienie aspektu na coś gorszego, przykładowo Wyprany z pieniędzy stanie się Spłukanym, a Spłukany zostanie Dłużnikiem. Aspekt ten nie jest konsekwencją, ale powinien stanowić dobrą podstawę do wymuszeń dla bohaterów, którzy wydają pieniądze, dopóki zupełnie nie opróżnią kieszeni. Można się go pozbyć, jeśli bohater wstrzyma się od wydatków na jakiś czas albo gdy dotrwa się do końca sesji.
- Za każdym razem, kiedy bohater odniesie sukces w teście Zasobów, do końca tej sesji zmniejsz wartość umiejętności o jeden poziom. Jeśli powiedzie się test Zasobów na poziomie Słabym (+0), bohater nie może wykonywać więcej takich testów do końca sesji.
- Jeśli chcesz naprawdę poszaleć, możesz zrobić z finansów kategorię konfliktu i dać każdej postaci tor presji bogactwa i dodatkowe pola za wysoki poziom Zasobów. Nie polecamy jednak iść aż tak daleko, chyba że zamierzasz z materialnego bogactwa uczynić ważną część swojej gry.

Strzelanie

Odpowiednikiem Walki przy użyciu broni dystansowej jest Strzelanie. Wykorzystujemy ją podczas konfliktu albo przeciwko celom, które nie przeciwstawiają się aktywnie próbie strzelania do nich (jak np. tarcza strzelecka lub coś innego, w co trafi nawet baba z wesela).

Podobnie jak w przypadku Walki, jeśli w twoim świecie gry istotne jest rozróżnienie pomiędzy różnymi typami broni dystansowej, możesz rozdzielić tę umiejętność na osobne, jak np. Łuki, Broń palną, Broń energetyczną itp. Nie świruj jednak za bardzo, jeśli nie jest to kluczowy element waszej gry.

- **Przewycięzanie:** Najprawdopodobniej nie będziesz korzystał tej umiejętności, żeby pokonywać trudności, chyba że z jakiegoś powodu będziesz potrzebował zademonstrować swoje zdolności strzeleckie w sytuacji poza konfliktem. Oczywiście zawody obejmujące strzelanie są popularnym motywem w opowieściach przygodowych i zalecamy je wykorzystać, jeśli tylko macie bohatera, który specjalizuje się w takich rzeczach.
- **Uzyskanie przewagi:** W konflikcie fizycznym Strzelanie może zostać wykorzystane do podjęcia wielu różnych działań jak np. brawurowy strzał, trzymanie kogoś pod ciężkim ostrzałem itp. W grach o charakterze filmowym możesz nawet zdołać rozbroić przeciwnika za pomocą Strzelania albo przyszpilić jego rękaw do ściany – zasadniczo wszystko, co widzieliście w filmach akcji, jest

możliwe. Możesz również spróbować tworzyć aspekty bazujące na twojej wiedzy dotyczącej broni palnej (jak np. nałożenie na rewolwer przeciwnika aspektu Podatny na zacięcie).

- **Atak:** Ta umiejętność pozwala dokonywać fizycznych ataków. W przeciwieństwie do Walki możesz wykonywać je z odległości do dwóch stref. (Czasami zasięg ten będzie się zmieniał w zależności od broni).
- **Obrona:** Strzelanie jest wyjątkową umiejętnością i właściwie nie zawiera w sobie elementu obronnego. Do tego używa się Sprawności. Teoretycznie możesz wykorzystać Strzelanie do stworzenia ognia zaporowego, które mogłoby posłużyć za obronę dla twoich towarzyszy albo stanowić opór dla czyjejś próby poruszania się. Jednak równie dobrze mógłbyś taką sytuację oddać za pomocą uzyskania przewagi (np. Ogień zaporowy albo Grad kul).

Sztuczki Strzelania

- **Strzał mierzony.** Podczas ataku Strzelaniem wydaj punkt losu, aby zadeklarować specjalny stan, który nakładasz na swojego przeciwnika (np. Postrzelony w rękę). Jeśli odniesiesz sukces, oprócz zadania normalnie presji, tworzysz aspekt sytuacyjny reprezentujący ten stan.
- **Błyskawiczne wyciągnięcie.** W sytuacji, w której szybko strzał byłby przydatny, możesz użyć Strzelania zamiast Spostrzegawczości, żeby określić kolejność działania podczas tury konfliktu fizycznego.
- **Niesamowita celność.** Raz na konflikt dodaj dodatkowe darmowe wywołanie do przewagi, którą uzyskałeś, żeby odzwierciedlić czas spędzony na celowaniu albo przygotowaniu się do strzału (Na celowniku)

Ukrywanie

Ukrywanie pozwala ci na unikanie wykrycia, zarówno w czasie chowania się w jednym miejscu, jak i podczas próby poruszania się niezauważonym. Świetnie zgrywa się z umiejętnością Kradzieży.

- **Przewyciężanie:** Możesz użyć Ukrywania do uniknięcia każdej sytuacji, która w pierwszej kolejności uzależniona jest od zobaczenia twojego bohatera. Skradanie się obok strażników albo ochrony, ukrywanie się przed pościgiem, unikanie pozostawiania śladów podczas przemieszczania się w jakimś miejscu i inne tego typu przypadki wchodzą w zakres Ukrywania.
- **Uzyskanie przewagi:** Najczęściej będziesz używał Ukrywania do tworzenia aspektów na sobie, ustawiając się w idealnej pozycji do ataku albo zasadzki podczas konfliktu. W ten sposób możesz być Dobrze ukryty, kiedy strażnicy przechodzą koło ciebie i wykorzystać nad nimi przewagę albo Trudny do przyszpilenia gdy walczyacie w ciemności.
- **Atak:** Ukrywanie nie jest wykorzystywane do atakowania.
- **Obrona:** Możesz użyć tej umiejętności do zniweczenia prób wypatrzenia cię za pomocą Spostrzegawczości, a także do zmylenia tropu, którym podąża za tobą ktoś używający Śledztwa.

Sztuczki Ukrywania

- **Twarz w tłumie.** Otrzymujesz +2 do testów Ukrywania podczas prób wtopienia się w tłum. Co dokładnie oznacz „tłum” zależy od otoczenia – stacja metra potrzebuje więcej ludzi, żeby uznać ją z zatłoczoną niż niewielki bar.
- **Znikający ninja.** Raz na scenę, wydając punkt losu, możesz zniknąć będąc na widoku, dzięki użyciu dymnych kul albo innej tajemniczej techniki. Skutkuje to nałożeniem na ciebie okazji Znikł!. Gdy pozostajesz w ukryciu, nikt nie może cię zaatakować ani uzyskać na tobie przewagi, dopóki nie wykonają testu Spostrzegawczości zakończonego sukcesem (oznacza to po prostu, że na taką próbę muszą poświęcić wymianę). Ten aspekt znika w momencie, kiedy go wywołasz albo komuś uda się przewyciężyć go za pomocą testu.
- **Nieuchwytny cel.** Jeśli znajdujesz się w cieniu lub ciemności, możesz użyć Ukrywania do obrony przeciwko atakom Strzelaniem dokonywanym przez przeciwników znajdujących się co najmniej jedną strefę dalej.

Wola

Wola odzwierciedla ogólną wytrzymałość umysłową twojego bohatera, w ten sam sposób jak Budowa odpowiada za twoją wytrzymałość fizyczną.

- **Przewyciężanie:** Możesz użyć Woli, żeby stanąć naprzeciw przeszkodom, które wymagają umysłowego wysiłku. Łamigłówki i zagadki podpadają pod tę kategorię tak jak każde inne mentalnie wymagające zadanie, jak na przykład rozszyfrowanie kodu. Użyj Woli, jeśli rozwiązanie umysłowego wyzwania wymaga jedynie odpowiedniego czasu, natomiast jeśli potrzebne jest więcej niż sama tylko siła umysłu, skorzystaj z Wiedzy. Wiele przeszkód, z jakimi będziesz się zmagać za pomocą Woli, może być częścią wyzwań, dla odzwierciedlenia potrzebnego do jego pokonania wysiłku. Rywalizacje oparte na Woli mogą reprezentować niezwykle wymagające zawody jak szachy albo współzawodnictwo podczas serii trudnych egzaminów. W światach gry, w których magia albo zdolności psioniczne są na porządku dziennym, zmagania Woli zdarzają się często.
- **Uzyskanie przewagi:** Możesz użyć Woli do nałożenia aspektu na siebie, odzwierciedlając stan głębokiego skupienia albo koncentracji.
- **Atak:** Wola zazwyczaj nie jest używana do wykonywania ataków. Niemniej w światach gry, w których dopuszczacie istnienie zdolności psionicznych, walka psioników może być czymś, czego mógłbyś dokonać za pomocą tej umiejętności. Taka zasada mogłaby zostać dodana do Woli dzięki sztuczce albo atutowi.
- **Obrona:** Wola to podstawowa umiejętność do obrony przed umysłowymi atakami za pomocą Prowokacji. Reprezentuje w ten sposób twoją kontrolę nad własnymi reakcjami.
- **Specjalne:** Wola daje ci dodatkowe pola presji umysłowej lub miejsce na konsekwencje. Przeciętna (+1) lub Niezła (+2) Wola zapewnia dodatkowe pole presji o wartości 3. Dobra (+3) lub Wspaniała (+4) dodatkowe pola presji o wartości 3 i 4. Wybitna (+5) oraz lepsza pozwala także na wzięcie dodatkowej łagodnej konsekwencji oprócz pól presji. To miejsce na konsekwencję może zostać użyte tylko dla umysłowych obrażeń.

Sztuczki Woli

- Siła determinacji. Użyj Woli zamiast Budowy do dowolnego testu przezwyciężenia reprezentującego wyczyny siłowe.
- Twardziel. Możesz zdecydować się zignorować łagodną lub umiarkowaną konsekwencję przez okres trwania sceny. Nie może zostać wymuszona ani wywołana przeciwko tobie przez twoich przeciwników. Na końcu sceny konsekwencja powraca, ale jest poważniejsza – łagodna staje się umiarkowana, a jeśli już była umiarkowana, zmienia się w dotkliwą.
- Niezłomny. Otrzymujesz +2 do obrony przed atakami Prowokacją związanymi ze strachem i zastraszaniem.

Akcje i rozstrzygnięcia

Czas na akcję!

Kostkami rzucasz, gdy istnieje jakaś interesująca przeciwdziałanie, które uniemożliwia osiągnięcie celu. Jeśli przeciwdziałanie nie jest interesująca, po prostu uznaj, że osiągałeś to, co próbujesz uzyskać.

Jak już wspominaliśmy w poprzednich rozdziałach, w Fate bohaterowie rozwiązują problemy proaktywnie. Graczu, podczas gry będziesz działał naprawdę dużo – być może włamiesz się do fortecy czarnego charakteru, będziesz pilotował statek kosmiczny przez pole minowe, starał się zorganizować protest, albo zbierał informacje na temat tego, co dzieje się na ulicy od swojej siatki informatorów.

Kiedy podejmujesz akcje, istnieje spora szansa na to, że ktoś lub coś stanie ci na drodze. Opowieść nie byłaby zbyt interesująca, gdyby czarny charakter po prostu podał ci zwycięstwo na tacy — z pewnością ma jakieś pokręcone zabezpieczenia, które strzegą jego kryjówek. Albo w polu asteroid miny są niestabilne i już zaczęły wybuchać. Albo protestujący naprawdę boją się policji. Albo ktoś przekupuje twoich informatorów, żeby ich uciszyć.

Oto dobry moment, żeby sięgnąć po kości.

- Wybierz umiejętność bohatera odpowiednią dla wykonywanej akcji.
- Rzuć czterema kostkami Fate.
- Dodaj do siebie symbole oznaczone na kostkach. [+] oznacza +1, [-] oznacza -1 a [0] to 0.
- Dodaj wartość swojej umiejętności do wyniku rzutu kostkami. Suma to wynik odczytywany na drabince.
- Jeśli wywołujesz aspekt, dodaj +2 do wyniku albo przerzuć kostki.

Cynare musi przekupić strażników przy bramie, żeby dostać się do miasta Thaal. Amanda uznaje, że rozstrzygnie tę sytuację jako zwykłe przewycięzanie, ponieważ strażnicy to statyści i nie są wariaci rozpoczynania konfliktu.

Lily przygląda się liście umiejętności Cynere i wybiera Zasoby, mając nadzieję, że uda jej się wysupłać z sakiewki na tyle monet, żeby zadowolić strażników. Jej Zasoby są Przeciętne (+1) więc będzie mogła dodać jeden do wyniku rzutu kostkami.

Lily rzuca i otrzymuje wynik:

[0][-][+][+]

W sumie udaje jej się uzyskać wynik +2 (+1 z kości i +1 z Przeciętnej umiejętności), który na drabince widnieje jako Niezły.

Przeciwdziałanie

Jak już wspominaliśmy w rozdziale Podstawy, kiedy rzucasz kostkami, porównujesz wynik rzutu do przeciwdziałania. Może być ono aktywne, co oznacza, że inna osoba wykonuje rzut przeciwko tobie, lub pasywna, czyli mieć formę z góry ustalonej wartości na drabince, która odzwierciedla wpływ otoczenia albo sytuację, w której się znajdujesz. Mistrzu Gry, twoim zadaniem jest zdecydowanie o tym, co jest najbardziej rozsądnym źródłem przeciwdziałania.

Amanda decyduje się rzucić na aktywne przeciwdziałanie w imieniu strażników. Ustala, że najbardziej odpowiednią umiejętnością do przeciwdziałania będzie Wola – strażnicy starają się przecież oprzeć pokusie przyjęcia łapówki.

Strażnicy to statyści i raczej nie ma powodu, dla którego mieliby cechować się szczególnie silną wolą, dlatego Amanda ustala wartość umiejętności na Słabą (+0). Rzuca kostkami i otrzymuje:

[0][+][+][+]

... niezwykle fartowny wynik +3!

To w sumie daje nam Dobry (+3) rezultat, który jest wyższy o jeden od uzyskanego przez Lily.

Aktywne czy pasywne?

Jeżeli BG lub nazwany BN może w sposób racjonalny przeszkodzić w wykonaniu akcji, wtedy powinieneś dać możliwość wykonania rzutu na aktywne przeciwdziałanie. Nie traktujemy tego jako akcji dla postaci, która przeciwdziałała; to jedynie podstawowa składowa rozstrzygnięcia takich sytuacji. Mówiąc prościej, żeby przeciwdziałać, bohater nie musi robić nic specjalnego, tak długo, jak znajduje się w pobliżu i ma taką możliwość. Jeśli pojawią się wątpliwości, odpowiedni aspekt sytuacyjny może pomóc określić, dlaczego bohater powinien móc aktywnie przeciwdziałać akcji innej osoby.

Jeśli na drodze nie stoi żaden bohater, przyjrzyj się aspektom sytuacyjnym w bieżącej scenie i sprawdź, czy któryś z nich nie uzasadnia istnienia jakiejś przeszkody lub okoliczności (jak np. trudny teren, skomplikowany zamek, uciekający czas, komplikująca się sytuacja itp.). Jeśli któreś z powyższych brzmi interesująco, wybierz pasywne przeciwdziałanie i określ jego wartość na drabince. Czasami natrafisz na trudne do rozstrzygnięcia przypadki, w których może się wydawać, że jakiś przedmiot powinien dostarczyć aktywnego przeciwdziałania (jak np. automatyczne działko) albo BN nie może stawiać aktywnego oporu (np. w przypadku kiedy jest nieświadom tego, co BG robią). W takim wypadku kieruj się wyczuciem – użyj tego rodzaju przeciwdziałania, który lepiej pasuje do okoliczności albo sprawia, że scena robi się bardziej interesująca.

Cztery rodzaje rozstrzygnięć

Gdy rzucasz kośćmi, masz szansę ponieść porażkę, zremisować, zyskać sukces albo imponujący sukces.

Ogólnie rzecz biorąc, każdy test, który wykonujesz w Fate, kończy się na jeden z czterech sposobów. Szczegóły mogą się lekko różnić w zależności od tego, jaką akcję podejmujesz, ale wszelkie akcje w grze pasują do tego schematu.

Porażka

Gdy twój wynik jest niższy niż przeciwdziałanie, ponosisz porażkę.

Może to oznaczać jedną z kilku rzeczy: nie udaje ci się uzyskać tego, co chciałeś, udaje ci się to zrobić, ale poważnym kosztem, albo ponosisz negatywną konsekwencję w mechanice gry. Czasami porażka oznacza, że dzieje się więcej niż jedna z tych rzeczy. Do MG należy określenie adekwatnego kosztu (Patrz ramka na tej stronie).

Remis

Gdy twój wynik jest taki sam jak przeciwdziałanie, remisujesz.

Oznacza to, że zyskujesz to, co chciałeś osiągnąć, ale płacisz za to niewielki koszt, lub zyskujesz mniej, niż zamierzałeś.

Sukces

Gdy twój wynik jest wyższy od przeciwdziałania o 1 lub 2 przebicia, osiągasz sukces.

Oznacza, że zyskujesz to, co chciałeś osiągnąć bez żadnego kosztu.

Imponujący sukces

Gdy twój wynik jest większy niż przeciwdziałanie o 3 lub więcej przebic, osiągasz imponujący sukces.

Oznacza to, że zyskujesz to, co chciałeś osiągnąć, ale również dostajesz dodatkowe korzyści.

Poważny koszt a niewielki koszt

Kiedy myślisz o kosztach, żeby ułatwić sobie określenie, który z nich będzie właściwy, weź pod uwagę zarówno opowieść, jak i mechanikę gry.

- Poważny koszt powinien w jakiś sposób pogarszać obecną sytuację, dodając nowy problem, albo zaostrzając już istniejący. Dodaj do sceny nowe źródło przeciwdziałania albo zupełnie nowe przeciwdziałanie (takie jak wrogі BN lub trudność, którą należy przezwyciężyć), poproś gracza o wzięcie konsekwencji na najniższym wolnym poziomie, lub też daj osobie stojącej naprzeciwko BG przewagę z darmowym wywołaniem.
- Niewielki koszt powinien dodawać szczegół historii, który jest zły lub problematyczny dla BG, ale który niekoniecznie stwarza zagrożenia dla jego postępu. Możesz również poprosić BG, żeby skreślił jedno pole presji, albo dać komuś przeciwdziałającemu okazję. Dobrze, gdy niewielki koszt jest w dużej mierze narracyjnym szczegółem, który pokazuje, że BG zostali ledwo draśnięci. Więcej porad dotyczących radzenia sobie z kosztami znajduje się w rozdziale Prowadzenie gry.

Jak trudne powinny być testy umiejętności?

W przypadku aktywnego przeciwdziałania właściwie nie powinieneś się przejmować trudnością testu – po prostu użyj umiejętności BN i rzuć kośćmi w ten sam sposób, jaki robią to gracze, po czym zdaj się na los. Porady dotyczące wartości umiejętności BN znajdują się w rozdziale „Prowadzenie gry”.

Przy pasywnym przeciwdziałaniu musisz zdecydować jaką wartość na drabinie gracz musi pokonać. To bardziej sztuka niż nauka, ale mamy kilka porad, które pomogą ci w tym zadaniu.

Wszystko, co jest dwa stopnie wyższe od poziomu umiejętności gracza — np. umiejętność Niezła (+2) i przeciwdziałanie Świetne (+4) — sprawi, że gracz raczej poniesie porażkę lub będzie musiał wywołać aspekt, żeby osiągnąć sukces.

Wszystko, co jest dwa stopnie mniejsze od poziomu umiejętności gracza — np. umiejętność Niezła (+2) i przeciwdziałanie Słabe (+0) — sprawi, że gracz raczej nie będzie musiał wywoływać aspektu i ma sporą szansę na imponujący sukces.

Pomiędzy tymi dwoma zakresami, istnieje mniej więcej równe prawdopodobieństwo, że jedna ze stron wygra lub całość zakończy się remisem. Obie strony mają także równą szansę zostać zmuszone do wywołania aspektu.

W związku z tym mniejsze poziomy trudności są najlepsze w momencie, gdy chcesz dać BG szansę popisania się i pokazania jak są świetni w tym, co robią. Poziom trudności bliski wartości ich umiejętności jest najlepszy, gdy chcesz wprowadzić nieco napięcia, ale jednocześnie nie chcesz przytłoczyć graczy. Wyższe poziomy trudności najlepiej wykorzystywać, gdy pragniesz podkreślić jak poważne lub niecodzienne są okoliczności i sprawić, że będą działać na najwyższych obrotach.

I na koniec jeszcze kilka prostych założeń:

Stopień Przeciętny (+1) jest tak nazwany nie bez powodu – jeśli przeciwdziałanie nie wyróżnia się niczym szczególnym, wtedy poziom trudności nie powinien być większy niż +1.

Jeśli znajdziesz choć jeden powód, dla którego przeciwdziałanie jest niezwykle, ale nie jesteś pewny, jaką ustalić trudność, wybierz Niezłą (+2). Ten stopień jest pośrodku zakresu umiejętności BG i stanowi wyzwanie dla każdej umiejętności, poza Świetną (+4), przy której i tak dobrze, jeśli gracze mogą popisać się swoją najmocniejszą stroną.

Cztery akcje

Gdy testujesz umiejętność, wykonujesz jedną z czterech akcji: przewycięzanie, uzyskanie przewagi, atak lub obronę.

Istnieją cztery rodzaje akcji w Fate. Gdy wykonujesz test umiejętności, musisz zdecydować, której z nich się podejmujesz. Opisy wyjaśniają które akcje są najbardziej odpowiednie dla poszczególnych umiejętności i w jakich okolicznościach je wykorzystywać. Zazwyczaj wybór akcji, którą potrzebujesz wykonać, będzie w oczywisty sposób wynikał z opisu umiejętności lub intencji, czasem jednak będziesz potrzebował skonsultować się z całą grupą i dzięki temu wspólnie znaleźć odpowiednie rozwiązanie.

Cztery akcje to przewycięzanie, uzyskanie przewagi, atak oraz obrona.

Przewycięzanie

Użyj akcji przewycięzania do osiągnięcia różnych celów, zgodnych z twoją umiejętnością.

Każda umiejętność ma ścisły zakres kompetencji, określonych sytuacji, w których skorzystanie z nich jest idealnym wyborem. Postać z Kradzieżą próbuje włamać się przez okno, ktoś z Empatią stara się uspokoić tłum, a bohater z Rzemiosłem stara się naprawić złamaną oś swojego wozu po desperackim pościgu.

Gdy twój bohater znajduje się w jednej z takich sytuacji i pomiędzy nim a celem znajduje się jakaś przeszkoda (przeciwdziałanie), wykorzystujesz akcję przewycięzania, żeby sobie z nią poradzić. Traktuj ją jako uniwersalną akcję dla każdej umiejętności – jeśli sytuacja nie podpada pod żadną inną kategorię, to prawdopodobnie masz do czynienia z przewycięzaniem.

Przeciwdziałanie, z którym będziesz musiał się zmierzyć, może być zarówno pasywne, jak i aktywne, w zależności od sytuacji.

- Gdy przewycięzanie zakończy się porażką, masz dwie opcje. Możesz uznać, że po prostu ci się nie udało, co oznacza, że zamierzony cel nie został osiągnięty. Możesz również dostać to, co chciałeś, ale z poważnym kosztem.
- Gdy przewycięzanie zakończy się remisem, zamierzony cel został osiągnięty jednak z małym kosztem.
- Gdy przewycięzanie zakończy się sukcesem, zamierzony cel zostaje osiągnięty bez żadnego kosztu.
- Gdy przewycięzanie zakończy się imponującym sukcesem, zamierzony cel zostaje osiągnięty, a ty dodatkowo zyskujesz okazję.

Od czasu do czasu możesz trafić na sytuację, w której właściwym wydaje się danie korzyści lub kary odpowiedniej, niż te wymienione obok. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wrócić się do podstawowych opisów akcji i wybrać coś bardziej sensownego.

Przykładowo, w opisie akcji przewycięzania jest napisane, że dostajesz okazję, gdy osiągniesz imponujący sukces. Jeśli jednak test przewycięzania zakończy scenę albo nie masz pomysłu na dobrą okazję, możesz zdecydować się na dodanie jakiegoś elementu opowieści, który zapewni dodatkowe korzyści.

Landon krąży wokół jednej z wież oblężniczych w twierdzy Czerwonego Cesarza, starając się sabotować balisty. Jeśli powiedzie mu się armia, która go wynajęła, będzie miała znacznie większą szansę w polu, gdy nazajutrz dojdzie do ataku.

Amanda mówi – Ok, udało ci się dostać na szczyt wieży, gdzie rozpoczynasz swoją pracę. Nagle jednak słyszysz kroki odbijające się echem poniżej — wygląda na to, że kolejny patrol pojawił się nieco wcześniej.

– Cholera – mówi Lenny – Wygląda na to, że trafił mi się jedyny naprawdę zdyscyplinowany oddział straży. Muszę uszkodzić maszyny i wydostać się stąd — generał Ephon powiedział, że w razie wpadki, wyprą się mnie kompletnie.

Amanda wrusza ramionami – Chcesz działać szybko? Mamy tutaj do czynienia z pasywnym przeciwdziałaniem – działasz pod presją czasu i bawisz się skomplikowaną maszyną, więc to Świetne (+4) wyzwanie.

Landon ma umiejętność Rzemiosło na poziomie Przeciętnym (+1). Lenny zaczyna narzekać – Powiniennem być przekonąć Zirda, żeby się tym zajął. – Wykonuje test i otrzymuje rezultat +2 co razem daje wynik Dobry (+3), ale nie wystarczająco.

Landon oddaje jeden ze swoich punktów losu i mówi – Wiesz, zwykłem powtarzać, że Demolka zawsze wchodzi w grę – i w ten sposób odnosi się do jednego ze swoich aspektów. Amanda śmieje się i kiwa głową; wraz z wywołaniem udaje się osiągnąć wynik Wyszmienity (+5). To wystarczy, żeby osiągnąć sukces (lecz za mało, żeby był imponujący), dzięki czemu Landon wykonuje zadanie bez ponoszenia kosztów.

Opisuje, jak prędko rozmontowuje balistę, stosując raczej brutalną odmianę sabotażu, po czym wskakuje do kryjówki w momencie, gdy strażnicy się zbliżają.

Uzyskanie przewagi

Skorzystaj z akcji uzyskania przewagi, aby stworzyć korzystny dla siebie aspekt sytuacyjny, albo wykorzystać istniejący aspekt, do którego masz dostęp.

Akcja uzyskania przewagi obejmuje szeroki zakres działań skupionych wokół używania umiejętności do osiągnięcia korzyści płynącej z wykorzystania otoczenia albo sytuacji, w której się znajdujesz.

Czasami będzie to oznaczać, że robisz coś, by aktywnie zmienić okoliczności (np. sypiąc przeciwnikowi piasek w oczy, albo podpalając coś). Innym razem będzie to odkrywanie nowych, pomocnych informacji (jak np. poznanie słabości potwora przez prowadzenie badań) albo wykorzystanie czegoś, co odkryłeś już wcześniej (jak skłonności twojego przeciwnika do wpadania we wściekłość).

Kiedy rzucasz kostkami, żeby uzyskać przewagę, musisz określić czy chcesz stworzyć nowy aspekt sytuacyjny, czy wykorzystać na swoją korzyść już istniejący. W pierwszym przypadku musisz również zdecydować czy aspekt przyczepisz do jakiegoś bohatera, czy może do otoczenia.

W zależności od sytuacji przeciwdziałanie może być zarówno aktywne, jak i pasywne. Jeśli celem akcji jest inna postać, jej rzut zawsze traktowany jest jako akcja obrony.

Jeśli używasz uzyskania przewagi do stworzenia nowego aspektu...

- Gdy poniesiesz porażkę albo nie udaje ci się stworzyć aspektu, albo stworzysz go, jednak ktoś inny otrzymuje darmowe wywołanie – tak czy inaczej, twoje wysiłki okazują się pomóc komuś innemu zamiast tobie. Beneficjentem może być twój przeciwnik w konflikcie albo dowolna inna postać, która mogłaby faktycznie zyskać na twojej porażce. Możesz zmienić nazwę aspektu, którego chciałeś stworzyć, żeby pokazać, w jaki sposób inny bohater może na nim zyskać – ustal to razem z osobą, która odgrywa drugą stronę, tak, żeby rozwiązanie miało sens w obecnej sytuacji.
- Gdy osiągniesz remis, otrzymujesz okazję zamiast aspektu sytuacyjnego, którego chciałeś stworzyć. Może to oznaczać, że będziesz musiał nieco zmienić nazwę aspektu, aby odzwierciedlić jego tymczasowy charakter (Trudne podłoże może zamienić się w Kamienie na drodze).
- Gdy osiągniesz sukces, tworzysz aspekt sytuacyjny z darmowym wywołaniem.
- Gdy osiągniesz imponujący sukces, tworzysz aspekt sytuacyjny z dwoma darmowymi wywołaniami zamiast jednego.

Gdzieś głęboko w Jaskiniach Yarzuruk Cynere znajduje się w niefortunnym położeniu zmuszona do walki z ożywionymi świątynnymi golemami.

Kilka pierwszych wymian nie poszło po jej myśli i jak do tej pory bohaterka zebrała kilka solidnych ciosów. Lily mówi – Amanda, wspominałaś, że dokoła pełno jest mebli i drobnych przedmiotów, prawda?

Amanda potakuje. Lily zadaje pytanie – Czy mogę wywrócić kilka z nich, żeby tamci się na nich poprzewracali. Wyobrażam sobie, że jeśli to są wielkie i niezdarne golemy, z pewnością nie są tak zwinne, jak ja.

Amanda odpowiada – Brzmi ok. Wygląda na to, że próbujesz uzyskać przewagę przy pomocy Sprawności. Jeden z golemów wykonuje akcje obrony przeciwko tobie, ponieważ stoi na tyle blisko, że może ci przeszkodzić.

Cynere ma Świetną (+4) Sprawność. Lily rzuca i uzyskuje +1 więc wynik jest Wybitny (+5). Najbliższy golem broni się i uzyskuje wynik Niezły (+2). Cynere osiąga więc imponujący sukces! Lily tworzy więc na scenie aspekt Zaśmiecona podłoga i może go wywołać dwa razy za darmo.

Amanda opisuje, jak golemy mają problemy ze znalezieniem punktu oparcia dla swoich stóp i w ten sposób Cynere zyskuje nieco przewagi w nadchodzącej wymianie.

Jeśli używasz uzyskania przewagi na istniejącym już aspekcie...

- *Gdy poniesiesz porażkę, oddajesz darmowe wywołanie na tym aspekcie komuś innemu. Może to być twój przeciwnik w konflikcie albo dowolna inna postać, która mogłaby faktycznie zyskać na twojej porażce.*
- *Gdy osiągniesz remis albo sukces, dodajesz darmowe wywołanie do tego aspektu.*
- *Gdy osiągniesz imponujący sukces, dodajesz dwa darmowe wywołania do tego aspektu.*

Na sławetnym bazarze w stolicy Waniru, Zird podchodzi do jednego z lokalnych handlarzy. Od samego sułtana Waniru dostał zlecenie, aby się do niego zbliżyć (to znaczy – szpiegować).

Ryan mówi – Użyję Relacji, żeby uzyskać przewagę i zachęcić tego kolesia do otwarcia się przede mną. Właściwie nie wiem, czego szukam — może obserwacja wskaże coś ciekawego, z czego później skorzystam lub przekażę Cynare. – Ryan ma sztukę Przyjacielski kłamca, więc może dokonać tej akcji bez używania Oszustwa, pomimo tego, że tak naprawdę ukrywa swoje prawdziwe intencje.

Amanda odpowiada – Jak dla mnie ok. Gość jest handlarzem, więc jego Oszustwo jest wysokie. Jednak uznaję, że to pasywne przeciwdziałanie, ponieważ nie spodziewa się po tobie niczego podejrzanego. Spróbuj pobić wartość Świetną (+4). –

Ryan rzuca kostkami. Jego Relacje są Dobre (+3) a wynik rzutu to +1 co razem daje remis.

Amanda spogląda na notatki, szczyrzy się i mówi: – No dobra, oto co zauważyłeś. Ten kupiec jest wyraźnie towarzyską osobą, głośno zwraca się do pozostałych właścicieli sklepów i potencjalnych klientów, gdy przechadza się z miejsca na miejsce. Ten pokaz sympatii staje się nieco bardziej zalotny i sugestywny, gdy zwraca się do młodych mężczyzn – wydaje się, że nic na to nie może poradzić. –

Amanda podsuwa karteczkę z aspektem Słabość do pięknych mężczyzn, żeby dać do zrozumienia, że jeden z aspektów handlarza jest teraz publiczny. Ryan notuje, że zdobył darmowe wywołanie na tym aspekcie.

– Pięknych mężczyzn powiadasz? – pyta Ryan – A czy uważa mnie za pięknego? –

Amanda uśmiecha się – Zdecydowanie uznał cię za przyjacielskiego. –

Ryan wywraca oczami – Czego się nie robi dla biznesu... –

Atak

Skorzystaj z akcji ataku, żeby zadać komuś obrażenia podczas konfliktu albo wyeliminować ze sceny.

Akcja ataku jest najprostszą ze wszystkich czterech akcji – kiedy chcesz kogoś zranić podczas konfliktu, mówimy wtedy o ataku. Atak nie zawsze jest fizyczny z natury. Niektóre umiejętności pozwalają również na zadawanie obrażeń umysłowych.

Zazwyczaj twój cel będzie aktywnie przeciwdziałał twojemu atakowi. Pasywne przeciwdziałanie będzie oznaczało, że cel twojego ataku został zaskoczony albo z jakiegoś innego powodu nie jest w stanie w pełni stawiać ci opór. Podobnie jest w przypadku mniej istotnych BN, przy których nie ma sensu zwracać sobie głowy rzucaniem kostkami.

Bez względu na to czy przeciwdziałanie jest pasywne, czy nie, zawsze liczy się jako akcja obrony, więc wraz z atakiem obie te akcje należy traktować jako nieodłącznie powiązane.

- Gdy atak zakończy się porażką, twój cel nie odnosi żadnych obrażeń. (Oznacza to również, że twój cel odniósł sukces w akcji obrony, co może zostać obciążone dodatkowymi skutkami).
- Gdy atak zakończył się remisem, nie powodujesz żadnych obrażeń, ale zyskujesz okazję.
- Gdy atak zakończył się sukcesem, twój cel dostaje cios o wartości równej liczbie uzyskanych przebić. Cel ataku zmuszony jest teraz do „wykupienia się” z tego ciosu za pomocą presji i konsekwencji. Jeśli to nie jest możliwe, twój cel zostaje wyeliminowany z konfliktu.
- Gdy atak zakończył się imponującym sukcesem, efekt jest taki sam jak przy zwykłym sukcesie, jednak w tym wypadku możesz również zyskać okazję, redukując wartość swojego ciosu o jeden.

Cynare walczy z Drisbanem, jednym z elitarnych strażników antharyjskich zwanych Szkarłatną Dwudziestką. W swoim niezrównanym stylu Cynare stara się brawurowo rozplątać go mieczem.

Walka Cynare jest Dobra (+3). Drisban broni się za pomocą swojej Świetnej (+4) Walki. Lily rzuca kostkami i osiąga wynik +2, co skutkuje Wybitnym (+5) atakiem,

Amanda rzuca za Drisbana i otrzymuje -1 co daje w efekcie wynik Dobry (+3). Lily wygrywa różnicą dwóch punktów i zadaje cios z dwoma przebiciami.

Uznaje jednak, że to nie wystarcza. – Wywołuję także Niestawną dziewczynę z mieczem – mówi – bo na miłość boską taka właśnie jestem. Łatwo nie odpuszczę temu typowi. –

Lily oddaje punkt losu, podnosząc swój ostateczny wynik do poziomu Heroicznego (+7). Uzyskuje 4 przebicia oraz imponujący sukces, tnąc przeciwnika malowniczo. Decyduje się zadać cios o wartości 4 przebić, ale gdyby chciała, mogłaby również zdecydować się na pozostaniu przy 3 przebicjach i zyskaniu okazji.

Teraz Drisban musi wykorzystać presję i konsekwencje, żeby móc pozostać w walce!

Obrona

Skorzystaj z akcji obrony, żeby uniknąć ataku albo uniemożliwić przeciwnikowi uzyskanie na tobie przewagi.

Kiedy ktoś atakuje cię podczas konfliktu albo stara się na tobie uzyskać przewagę, zawsze masz możliwość obrony. Podobnie jak w przypadku ataków – nie zawsze będzie chodziło o unikanie obrażeń fizycznych. Niektóre umiejętności pozwalają na obronę przed próbami zranienia umysłu albo osłabienia twojej pewności siebie.

Wykonujesz test obrony w ramach reakcji, więc twoje przeciwdziałanie będzie zawsze aktywne. Jeśli zdarzy ci się rzucać na obronę przed pasywnym przeciwdziałaniem, to dlatego, że otoczenie w jakiś sposób jest dla ciebie zagrożeniem (np. pożar) albo atakujący BN jest tak mało istotny, że MG nie będzie zwracał sobie głowy kosztami.

- Gdy obrona zakończy się porażką, ponosisz konsekwencje tego, przed czym starasz się uchronić. Możesz otrzymać cios albo ktoś może uzyskać na tobie przewagę.
- Gdy obrona zakończy się remisem, twój przeciwnik zyskuje okazję.
- Gdy obrona zakończy się sukcesem, z powodzeniem unikasz ataku albo próby uzyskania na tobie przewagi.
- Gdy obrona zakończy się imponującym sukcesem, efekt jest taki sam jak przy zwykłym sukcesie, ale dodatkowo zyskujesz okazję, jako że sytuacja chwilowo zmieniła się na twoją korzyść.

Rezultaty nie kumulują się!

Z pewnością zauważysz, że akcja obrony ma rozstrzygnięcia odpowiadające rozstrzygnięciom ataku i uzyskania przewagi. Przykładowo, piszemy że jeśli osiągniesz remis podczas obrony, twój przeciwnik zyskuje okazję. Przy ataku napisaliśmy, że w wypadku remisu zyskujesz okazję.

Nie oznacza to jednak, że atakujący otrzymuje dwie okazje. To po prostu ten sam rezultat widziany z dwóch różnych perspektyw. Napisaliśmy to w ten sposób, żeby rezultaty zgadzały się, kiedy sprawdzasz zasady, bez względu na to na jaką akcję podejmujesz.

Czy mogę bronić się przed akcjami przewycięzania?

Technicznie rzecz biorąc – nie. Akcja obrony jest po to, żeby uchronić się przed otrzymaniem presji, konsekwencji albo aspektów sytuacyjnych. Mówiąc wprost, jest do ochrony przed złymi rzeczami reprezentowanymi przez mechanikę gry.

Jednak możesz rzucać na aktywne przeciwdziałanie, jeśli stoisz na drodze każdej akcji, tak jak tłumaczyliśmy w zasadach. Więc jeśli ktoś wykonuje akcję przewycięzania, która może zakończyć się niepowodzeniem, ponieważ stoisz jej na drodze, powinieneś zabrać głos („Hej, mogę przeszkodzić!”) i rzucać na przeciwdziałanie. Nie dostajesz z tego tytułu żadnych dodatkowych korzyści, jakie daje akcja obrony, ale też nie musisz się przejmować wyżej wymienionymi konsekwencjami, jeśli poniesiesz porażkę.

Zird Nieprzenikniony prowadzi dyskusję na temat magicznych teorii przed radą w Collegia Arcana. Vokus Skortch, jeden z asystentów w radzie jest dawnym rywalem Zirda i chce mu zaszkodzić. Pragnie nie tylko zobaczyć, jak Zird ponosi porażkę, ale również chce zniszczyć jego pewność siebie, zmuszając go do

potknięcia się i zwątpienia we własne możliwości. Grupa zgadza się na to, że obie postacie znają się na tyle dobrze, że Skrotch jest w stanie wpłynąć na niego w ten sposób, więc można przejść dalej.

Kiedy Zird kończy swoją wstępną argumentację, Amanda opisuje, jak Skrotch atakuje Prowokacją, wskazując dziury w teoriach Zirda i zmuszając go do ponownego ich rozpatrzenia. Skrotch ma Dobrą (+3) Prowokację.

Zird broni się Wolą, którą ma na poziomie Niezłym (+2). Amanda rzuca za Skrotcha i otrzymuje +1, co w sumie daje wynik Świetny (+4). Ryan rzuca za Zirda i otrzymuje +2, remisując wynikiem Świetnym (+4). Zird nie musi więc zmagać się z efektami ciosu, ale oddaje Skrotchowi okazję. Amanda decyduje się nazwać ją Chwilowo zbity z tropu.

Wyzwania, rywalizacje i konflikty

Zbliżenie na akcję

Z reguły jeden rzut powinien wystarczyć, żeby stwierdzić, jak dana sytuacja w grze została rozwiązana. Nie musisz opisywać każdej akcji w określonych ramach czasowych czy na odpowiednim poziomie szczegółów, kiedy używasz jakiejś umiejętności. Dlatego możesz rzucić raz na Sprawność, żeby sprawdzić, czy jesteś w stanie wyznaczyć bezpieczną trasę wielodniowej wspinaczki po klifie, lub też, ten sam test, możesz wykorzystać, żeby przekonać się, czy jesteś w stanie uniknąć szybko spadającego drzewa mającego zaraz cię zmiażdżyć.

Jednak czasami będziesz w sytuacji, gdy robisz coś naprawdę dramatycznego i interesującego – jak kluczowe momenty w filmie lub książce. Gdy coś takiego ma miejsce, warto wtedy zrobić zbliżenie na akcję i wykonać kilka testów umiejętności, ponieważ duży zakres wyników rzutu, sprawi, że wszystko będzie bardziej dynamiczne i zaskakujące. Większość scen walki podpada pod tę kategorię, ale możesz zrobić takie zbliżenie na wszystko, co uznasz za wystarczająco istotne – pościgi, rozprawy sądowe, gry pokerowe o wysoką stawkę itp.

W Fate są trzy sposoby pozwalające zrobić zbliżenie na akcję:

- Wyzwania – kiedy jeden lub więcej bohaterów stara się zrobić coś dynamicznego, lub skomplikowanego.
- Rywalizacje – kiedy dwoje lub więcej bohaterów rywalizują między sobą, by osiągnąć cel.
- Konflikty – kiedy dwoje lub więcej bohaterów starają się skrzywdzić siebie nawzajem.

Wyzwania

Jedna akcja przezwyciężania wystarczy, żeby poradzić sobie z łatwym zadaniem lub przeszkodą – bohater potrzebuje otworzyć zamek, rozbroić bombę, wykraść ważną informację itd. Pojedyncza akcja jest również przydatna, kiedy szczegóły tego, jak coś zostało wykonane, nie są istotne albo nie są warte poświęcania im czasu. W takich sytuacjach potrzebna jest tylko informacja czy bohater potrafi wykonać akcję bez żadnych utrudnień albo kosztów.

Czasami jednak sprawy się komplikują. Nie wystarczy tylko otworzyć zamka, bo musisz jeszcze także powstrzymać hordę atakujących zombie oraz postawić magiczny krąg mający osłonić twoje tyły przed pościgiem. Nie wystarczy tylko rozbroić bomby, ponieważ musisz jeszcze wyłądować mającym się zaraz rozbić sterowcem, a przy okazji uchronić jakoś przed obrażeniami w trakcie twardego lądowania nieprzytomnego naukowca, którego właśnie ratujesz.

Wyzwanie to seria przezwyciężeń pozwalających na rozwiązanie szczególnie skomplikowanych lub dynamicznych sytuacji. Każde przezwyciężanie wymaga innej umiejętności, żeby uporać się z zadaniem lub częścią sytuacji, ty zaś bierzesz pod uwagę poszczególne wyniki i rozpatrujesz je jako całość, co pozwala dowiedzieć się, jak dana sytuacja zostanie rozwiązana.

MG, gdy zastanawiasz się, czy w danym momencie należy rozegrać wyzwanie, odpowiedz sobie na te pytania:

- Czy każde osobne zadanie może stworzyć napięcie i dramatyzm niezależnie od pozostałych? Jeśli wszystkie zadania są tak naprawdę częścią jednego wspólnego celu, jak na przykład „wymontowanie detonatora”, „zatrzymanie odliczania” i „pozbycie się materiału wybuchowego” podczas rozbrajania bomby, to wtedy wystarczy jedna akcja przewycięzania, a tych szczegółów możesz użyć, żeby wyjaśnić sytuację, gdy coś pójdzie nie tak.
- Czy sytuacja wymaga różnych umiejętności, żeby sobie z nią poradzić? Odpieranie ataku zombie (Walka) podczas przytrzymywania barykady (Sprawność) i naprawiania zepsutego wozu (Rzemiosło), żeby umożliwić ucieczkę, to dobry materiał na wyzwanie.

Żeby ustawić wyzwanie, po prostu określ konkretne zadania lub cele tworzące sytuację oraz traktuj każde jako jeden osobny rzut na przewycięzanie (czasami tylko konkretna kolejność rzutów będzie miała dla was sens; to też jest w porządku). W zależności od sytuacji jeden bohater będzie musiał wykonać kilka rzutów lub kilka postaci będzie mogło uczestniczyć.

Zird Nieprzenikniony próbuje dokończyć rytuał poświęcenia Qirika, żeby uświęcić ziemię wokół przydrożnego zajazdu i zapewnić ochronę bóstw Qirika. W normalnych okolicznościach nie byłoby to nic niezwykłego, ale Zird stara się to zrobić, zanim horda śliniących się i łaknących mięsa zombie, których niechcący wypuścił wcześniej, opanuje zajazd.

Amanda rozróżnia kilka elementów tej sceny. Po pierwsze, mamy odprawienie rytuału, następnie utrzymanie zajazdu, a w końcu uspokajanie panikujących bywalców. To będzie wymagało Wiedzy, Rzemiosła i jakiejś społecznej umiejętności – Ryan natychmiast wybiera Relacje.

Tak więc Ryan będzie testował wszystkie trzy umiejętności oddzielnie – jeden rzut na każdy element sceny wskazany przez MG. Amanda określa przeciwdziałanie każdego z tych testów jako Dobre (+3) – chce, żeby Ryan miał równe szanse, a jednocześnie pragnie zostawić trochę miejsca na zróżnicowanie wyników.

Teraz są gotowi, żeby zacząć.

Żeby przeprowadzić wyzwanie, rozstrzygnijcie każdą akcję przewycięzania w kolejności, która wydaje się najbardziej interesująca, ale nie określajcie, jak sytuacja się potoczy, dopóki nie będziecie mieć wszystkich wyników. Powinno wam zależeć na luźnym podejściu do ustalania kolejności wydarzeń każdego z testów tak, żeby miała jak najwięcej sensu i była najbardziej interesująca. Graczu, jeśli dostaniesz okazję w wyniku jednego ze swoich rzutów, nie wahaj się wykorzystać ją do innego testu podczas tego samego wyzwania, pod warunkiem, że potrafisz to jakoś uzasadnić.

MG, gdy rzuty zostaną wykonane, będziesz musiał wziąć pod uwagę sukcesy, porażki oraz koszt każdej akcji, aby móc zinterpretować ich wpływ na przebieg sceny. Może się zdarzyć, że wyniki zaprowadzą was do innego wyzwania, rywalizacji albo nawet konfliktu.

Ryan bierze głęboki oddech i mówi: – Ok, zróbmy to. – Bierze kości do ręki.

Decyduje zająć się najpierw zabezpieczeniem zajazdu, więc rzuca na swoje Dobre (+3) Rzemiosło i otrzymuje wynik 0. Wyrzucił zaledwie tyle, ile jest potrzebne, co pozwala mu na osiągnięcie celu małym kosztem. Amanda stwierdza – Powiedzmy, że dostanę okazję Praca w pośpiechu, którą w razie potrzeby mogę użyć przeciwko tobie. W końcu pracujesz naprawdę szybko. –

Ryan wzdycha i przytakuje, po czym bierze się za kolejny cel w tym wyzwaniu, czyli uspokajanie mieszkańców. Używa do tego swoich Dobrych (+3) Relacji. Rzuci i otrzymuje tragiczne -3 na kościach! Teraz ma wybór – ponieść klęskę lub odnieść sukces dużym kosztem. Decyduje się na sukces, pozostawiając Amandzie wymyślenie dobrego dużego kosztu.

Amanda zastanawia się przez chwilę – jak sprawić, by uspokajanie mieszkańców pociągnęło za sobą jakiś koszt? Następnie zaczyna się szczyryć. – To coś bardziej związanego z fabułą niż mechaniką, ale wiesz... Używasz Relacji, więc w tym momencie jesteś bardzo inspirujący. Jestem w stanie sobie wyobrazić, jak beztrudnie zapewniasz niektórym farmerów, że te zombie nie są zagrożeniem i mogą spokojnie wyjść nimi walczyć, ponieważ twoja magia zapewnia im bezpieczeństwo, prawda? –

Ryan odpowiada: – Ale oni muszą być w środku zajazdu, by ona działała! – Amanda szczyry się tylko. Ryan wzdycha ponownie – Ok, w porządku. Niektórzy ludzie w ogóle nie łapią tego, co mówię i prawdopodobnie pójdą na pewną śmierć. Słyszę ich głosy teraz... Zirdzie, czemu pozwoliłeś mojemu mężowi umrzeć? Auć. –

Amanda uśmiecha się jeszcze szerzej.

Ryan rozpoczyna ostatnią część wyzwania – rytuał. Używa do tego swojej Wspaniałej (+4) Wiedzy. Amanda przypomina o okazji, którą dostała wcześniej i stwierdza: – Tak, masz na głowie naprawdę wkurzających zombich rozwalających barykady. Bardzo rozpraszające. – To zwiększa trudność ostatniego testu, który teraz jest Wybitny (+5).

Ryan wyrzuca +2 i osiąga Fantastyczny wynik (+6) – wystarczająco dużo, by zdać test bez dodatkowych kosztów.

Amanda przytakuje i razem kończą opisywanie finałowej sceny. Zird dokańcza rytuał dokładnie na czas, a wtedy święta moc Qirika spływa na zajazd. Niektóre zombie, mające zaraz wedrzeć się do środka, zostają spalone przez świętą aurę. Zird oddycha z ulgą, gdy nagle słyszy krzyk spanikowanych mieszkańców znajdujących się w zajeździe...

To już jedna kolejna scena.

Jeśli masz jakieś niewykorzystane podczas wyzwania okazje, to zatrzymaj je na dalszą część sceny lub na kolejną, jeśli wyzwanie bezpośrednio łączy się z następną sceną.

Przewagi podczas Wyzwania

Podczas wyzwania możesz spróbować uzyskać przewagę dla siebie lub żeby pomóc komuś innemu. Jej tworzenie nie wlicza się do ukończenia któregoś z celów, ale niezdanie testu może wygenerować koszt lub problem, który negatywnie wpłynie na pozostałe cele wyzwania. Uważaj przy korzystaniu z tej taktyki – przewagi mogą pomóc w ukończeniu zadania efektywniej oraz nadać sytuacji rozmachu, ale ich tworzenie nie obejdzie się bez podejmowania pewnego ryzyka.

Ataki podczas Wyzwania

Ponieważ podczas wyzwania zawsze mierzysz się z pasywnym przeciwdziałaniem, nigdy nie użyjesz akcji ataku. Jeśli jesteś w sytuacji, kiedy rzucanie na atak wydaje się uzasadnione, powinieneś przygotować się na konflikt.

Rywalizacje

O rywalizacji mówimy zawsze wtedy, gdy dwóch lub więcej bohaterów dąży do wzajemnie wykluczających się celów, ale jednocześnie nie starają się bezpośrednio wyrzucić sobie nawzajem krzywdy. Siłowanie się na rękę, wyścigi lub inne zawody sportowe, a także publiczne debaty, są dobrymi przykładami.

MG, kiedy przygotujesz rywalizację, odpowiedz sobie na następujące pytania:

- Jakie są „strony” rywalizacji? Czy każdy bohater w tej rywalizacji działa na własną rękę, czy może całe grupy stają naprzeciwko siebie? Jeśli po którejś stronie znajduje się więcej niż jeden bohater, cała grupa wykonuje testy, korzystając z zasad pracy zespołowej.
- W jakim otoczeniu rywalizacja ma miejsce? Czy są tu jakieś istotne lub godne uwagi elementy otoczenia, które chciałbyś podkreślić za pomocą aspektu sytuacyjnego?
- W jaki sposób uczestnicy przeciwdziałają swoim staraniom? Czy testują bezpośrednio przeciwko sobie (jak w przypadku zwykłego sprintu albo partyjki pokera) czy może starają się przewyciężyć jakiś element otoczenia (jak na przykład tor przeszkód albo radę sędziowską).
- Jakie umiejętności będą brane pod uwagę w tej rywalizacji? Czy wszyscy będą zmuszeni testować tę samą, czy może kilka różnych będzie się do tego nadawać?

Zird Nieprzenikniony zostaje zraniony podczas starcia z mroczną grupę asasynów, która na obrzeżach miasta przygotowała zasadzkę na niego i Cynere! Cynere załatwia ostatniego z nich, kończąc tym samym konflikt, a następnie kieruje się do swojego pokonanego przyjaciela. Właśnie wtedy przywódca asasynów, kieszonkowiec, którego zna jako Terana Niedościęgnionego, za pomocą magii teleportacyjnej pojawia się tuż obok nieprzytomnego Zirda. Po chwili ponownie rzuca ten sam czar, zapewne chcąc opuścić to miejsce wraz z Zirde. Cynere rzuca się do biegu, ale czy zdąży, zanim Teran dokończy swoje zaklęcie?

Amanada spogląda na pytania, aby skonstruować rywalizację. Poprzedni konflikt miał aspekt sytuacyjny Bagniste podłoże, więc Amanda postanawia zostawić go w grze.

Jasne jest to, że Teran i Cynere rywalizują przeciwko sobie, a więc obydwoje stosują aktywne przeciwdziałanie.

Teran w tej rywalizacji będzie testował Wiedzę, ponieważ rzuca czar. Dlatego że dla Cynere zdecydowanie jest to sytuacja wymagająca sporo ruchu, Amanda i Lily zgadzają się, że najlepiej użyć Sprawności.

Teraz możecie zaczynać.

Rywalizacja przebiega podczas serii wymian. W wymianie każdy uczestnik może wykonać jeden test umiejętności, żeby określić, jak sobie poradził w tej części rywalizacji. Mówiąc prościej, jest to zwykła akcja przewyciężania.

Graczu, kiedy wykonujesz test rywalizacji, porównaj jego wynik ze wszystkimi należącymi do pozostałych uczestników.

- Jeśli zyskałeś wyższy wynik, wygrywasz tę wymianę. Jeśli testujesz bezpośrednio przeciwko pozostałym uczestnikom, oznacza to, że wystarczy uzyskać najwyższą wartość na drabince spośród wszystkich rywalizujących. Jeśli testujesz przeciwko elementowi otoczenia, musisz

zdobyć więcej przebić niż pozostali uczestnicy. Wymiana zakończona sukcesem oznacza, że zwycięzasz (możesz je oznaczyć kreską lub zaznaczyć w inny sposób w swoich notatkach) oraz otrzymujesz możliwość opisanie, w jaki sposób przejmujesz prowadzenie.

- Jeśli jako jedyny odniesiesz imponujący sukces, możesz zaznaczyć dwa zwycięstwa.
- Jeśli wynikiem jest remis, nikt nie zyskuje zwycięstwa oraz dzieje się coś niespodziewanego. Może to oznacza kilka rzeczy w zależności od sytuacji – teren albo otoczenie zmieni się, warunki rywalizacji ulegną zmianie albo niespodziewana zmienna zacznie wpływać na wszystkich uczestników. MG powinien stworzyć nowy sytuacyjny aspekt odzwierciedlający tę zmianę.
- Pierwszy uczestnik, który zdobędzie trzy zwycięstwa, wygrywa rywalizację.

Cynere ma Świetną Sprawność (+4), natomiast Teran Dobrą Wiedzę (+3).

Podczas pierwszej wymiany, Lily wykonuje słaby rzut dla Cynere i uzyskuje Przeciętny (+1) wynik. Amanda wyrzuca 0 na kostkach, więc w rezultacie ma Dobry (+3) wynik, więc Teran wygrywa i zdobywa jedno zwycięstwo. Amanda opisuje, jak Teranowi udaje się dokończyć pierwszą główną runę czaru, co sprawia, że w powietrzu zaczyna unosić się zielona poświata.

Podczas drugiej wymiany, Lily odwraca sytuację i rzuca Wybitnie (+5), podczas gdy Amanda jedynie Średnio (+2). Lily odnosi imponujący sukces i tym samym zdobywa dwa zwycięstwa oraz wysuwa się na prowadzenie. Opisuje ekstremalnie szybki sprint Cynere, która zbliża się w stronę Terana.

W trzeciej wymianie obydwójce remisują wynikiem Dobrym (+3)! Amanda musi wpleść jakiś nieoczekiwany zwrot akcji do tej rywalizacji. Zastanawia się chwilę, po czym mówi: – Ok, wygląda na to, że magiczne komponenty w sakwie przy pasie Zirda zaczynają w dziwny sposób reagować z zaklęciem Terana, sprawiając, że w powietrzu pojawiają się Magiczne zakłócenia. – Amanda zapisuje aspekt sytuacyjny na kartce i kładzie ją na stole.

Czwarta wymiana to kolejny remis, ale tym razem Wspaniały (+4). Lily mówi: – Walić to. Chcę użyć dwóch aspektów – jednego z mojej karty bohatera, ponieważ Zirda może na mnie liczyć oraz drugiego, Magiczne zakłócenia, ponieważ wydaje mi się, że bardziej przeszkodzi w rzucaniu zaklęcia niż mojemu bieganiu. – Lily podaje Amandzie dwa punkty losu.

To zmienia wynik na Legendarny (+8), kolejny imponujący sukces i kolejne dwa zwycięstwa. To daje w sumie cztery przeciwko jednemu Terana, a więc Lily wygrywa tę wymianę oraz całą rywalizację!

Amanda i Lily opisują, jak Cynere w ostatniej chwili chwyta Zirda, a Teran dokończy swój czar, teleportując się bez swojej zdobyczy.

Uzyskiwanie przewag podczas rywalizacji

Podczas każdej wymiany rywalizacji możesz spróbować uzyskać przewagę przed wykonaniem testu. Kiedy działasz przeciwko innemu uczestnikowi, może bronić się normalnie. Jeśli ktoś może ci przeszkodzić, to używa do tego aktywnego przeciwdziałania.

Uzyskiwanie przewagi niesie ze sobą dodatkowe ryzyko – porażka powoduje, że musisz zrezygnować z testu rywalizacji, co oznacza, że nie jesteś w stanie nic zrobić podczas tej wymiany. W przypadku remisu możesz rzucać normalnie.

W momencie, gdy korzystasz z premii pochodzącej z Pracy zespołowej, nieudane uzyskanie przewagi będzie oznaczało, że bohater przewodni nie będzie mógł skorzystać z twojej pomocy podczas tej wymiany.

Cynere stara się rzucić błotem w oczy Terana Niedoścignionego, kiedy biegnie, żeby uratować Zirda. Lily stwierdza, że chce uzyskać przewagę z Teranem jako jej przeciwnikiem, a nowy aspekt będzie się nazywał Błotem po oczach (tak, wiemy – bardzo pomysłowe).

Rzuca na Sprawność i otrzymuje Świetny (+4) wynik. Teran, broniąc się, wykonuje ten sam test i otrzymuje Dobry (+3) rezultat.

Zgodnie z zamiarem Cynare błoto ląduje na twarzy Terana, a Lily zaznacza, że ma jedno darmowe wywołanie na tym aspekcie.

Ponieważ nie odniosła porażki, Lily może rzucać normalnie podczas rywalizacji. Amanda decyduje, że bycie częściowo oślepionym nie powstrzymuje Terana od czarowania, więc także rzuca normalnie.

Ataki podczas rywalizacji

Jeśli ktoś próbuje wykonać atak podczas rywalizacji, to oznacza, że chce komuś bezpośrednio wyrządzić krzywdę, a więc ta sytuacja przestaje być rywalizacją. Powinieneś przerwać przygotowania do niej, a w zamian rozpocząć konflikt.

Konflikty

Podczas konfliktu bohaterowie aktywnie starają się sobie zaszkodzić. Może to być walka na pięści, strzelanina lub pojedynek szermierczy, ale również ciężkie przesłuchanie, nękanie psychiczne lub głośna kłótnia z kochankiem. Tak długo, jak postacie biorące udział chcą skrzywdzić siebie nawzajem i mają taką możliwość, jesteście w scenie konfliktu.

Konflikty mogą być fizyczne lub umysłowe w zależności od tego, jaki rodzaj uszczerbku ci grozi. Podczas fizycznych konfliktów, otrzymujesz siniaki, zadrapania, cięcia lub inne rany. W konfliktach umysłowych możesz stracić pewność siebie i poczucie własnej wartości, opanowanie oraz ulec innym psychologicznym traumom.

Przygotowywanie konfliktu jest trochę bardziej angażujące niż w przypadku rywalizacji albo wyzwań. Oto co musisz zrobić, krok po kroku:

- Przygotuj scenę, opisując otoczenie, w którym rozgrywa się konflikt, tworząc aspekty sytuacyjne i strefy oraz określając, kto bierze w nim udział i po czyjej jest stronie.
- Określ kolejność w turze.
- Rozpocznij pierwszą wymianę:
 - W czasie swojej tury podejmij akcję i rozwiąż ją.
 - W czasie tur pozostałych uczestników używaj obrony lub odpowiadaj odpowiednio na ich akcje, jeśli zajdzie taka potrzeba.
 - Pod koniec tury zacznij od nowa, rozpoczynając kolejną wymianę.

Koniec konfliktu poznajesz po tym, kiedy wszystkie postacie po jednej stronie ustąpiły albo zostały wyeliminowane.

Przygotowywanie sceny

MG oraz gracze, zanim przejdziecie do konfliktu, powinniście krótko omówić okoliczności sceny. Ta dyskusja powinna przede wszystkim przynieść odpowiedzi na cztery następujące pytania:

- Kto uczestniczy w konflikcie?
- W jaki sposób uczestnicy są rozmieszczeni względem siebie?
- Kiedy konflikt ma miejsce i czy jest to istotne?
- Jakie towarzyszy mu otoczenie?

Odpowiadając, nie potrzebujecie wyczerpujących detali, takich jak dokładne dystansy czy coś podobnego. Opiszcie tylko tyle, ile będzie potrzebne, żeby wszyscy wiedzieli, co się dzieje.

MG, twoim zadaniem będzie zebranie tych informacji i stworzenie aspektów sytuacyjnych, żeby wspomóc tworzenie areny konfliktu.

Landon, Zird oraz Cynere włamują się do magazynu w dokach, żeby na zlecenie swojego ostatniego pracodawcy odnaleźć przemycone towary. Niestety, ktoś dał cynk przemytnikowi, więc w tej chwili Og, dowódca jednej z band jego zbirów, czeka na pojawienie się drużyny. Co więcej, wziął ze sobą czwórkę kolegów.

Uczestnicy konfliktu są tutaj dosyć oczywiści: BG, Og oraz czwórka zabijaków-statystów – wszyscy BN są kontrolowani przez Amandę. Miejscem konfliktu jest magazyn, więc grupa chwilę rozmawia o tym, jak on wygląda: wszędzie są wielkie, otwarte pudła i skrzynie, prawdopodobnie jest też drugie piętro. Amanda dodaje, że drzwi załadunkowe są otwarte, ponieważ Og i reszta oczekują przybycia statku.

Aspekty sytuacyjne

MG, kiedy przygotowujesz scenę, zwróć uwagę na fajnie brzmiące i ciekawe elementy otoczenia, które można zamienić w aspekty sytuacyjne, szczególnie jeśli uważasz, że któryś z uczestników gry będzie mógł dzięki nim uzyskać przewagę podczas konfliktu. Jednak nie przesadzaj! Znajdź od trzech do pięciu sugestywnych elementów sceny i zamień je w aspekty.

Wśród dobrych kandydatów na aspekty sytuacyjne znajdują się:

- Wszelkie odniesienia do ogólnego nastroju, pogody albo oświetlenia – mroczno, słabo oświetlone, zanoszą się na burzę, straszne, rozpadające się, oślepiająco jasne itp.
- Wszelkie elementy sceny, które mogą mieć wpływ na poruszanie się lub mogą je ograniczyć — brud i bałagan, wszędzie błoto, ślisko, trudny teren itp.
- Obiekty, za którymi można się schować – pojazdy, przeszkody, duże meble itp.
- Przedmioty, które można przewrócić, rozwalić albo użyć jako broń improwizowana – regały z książkami, statuy itp.

- Łatwopalne przedmioty.

Aspekty sytuacje i strefy w konflikcie umysłowym

W konflikcie umysłowym nie zawsze ma sens stosowanie aspektów sytuacyjnych i stref, żeby określić przestrzeń fizyczną. Warto je stosować np. podczas przesłuchania, kiedy otoczenie może wpłynąć na przesłuchiwanego i wywołać strach, ale podczas ostrej kłótni z ukochanym nie uda nam się w ten sposób wykorzystać otoczenia. Podobną sytuacją jest moment, kiedy ludzie chcą się skrzywdzić emocjonalnie. Zwykle używają do tego jakichś słabych punktów drugiej osoby przeciwko nim, a więc ich aspektów.

Innymi słowy, możesz nigdy nie potrzebować aspektów sytuacyjnych oraz stref podczas konfliktów umysłowych, więc nie czuj się zobowiązany do korzystania z nich.

Wracając ponownie do naszego magazynu, Amanda zastanawia się nad tym, co w nim może posłużyć za dobry aspekt sytuacyjny.

Stwierdza, że jest tu na tyle dużo skrzyń, że swoboda ruchu może być ograniczona. Dlatego Amanda tworzy aspekty Ciężkie skrzynie oraz Ciasnota. Ponadto, drzwi załadunkowe są otwarte na dok pełen wody, więc Amanda dodaje jeszcze jeden aspekt, gdyby ktoś chciał kogoś tam wrzucić – Otwarty na wodę.

Wraz z rozwojem sceny gracze mogą sugerować cechy otoczenia, które staną się doskonałymi aspektami. Jeśli MG opíše, że dane miejsce jest słabo oświetlone, ktoś z graczy powinien móc wywołać aspekt Ciemności, który pomoże w testach Ukrywania, nawet jeśli wcześniej nie został on uznany przez MG za aspekt. Jeśli element otoczenia będzie wymagał jakiegoś działania ze strony bohatera, żeby uznać go za aspekt, to oznacza, że świetnie nadaje się do użycia akcji uzyskania przewagi. Zazwyczaj stodoła nie staje w ogniu! zanim ktoś nie przewróci lampy naftowej. Zazwyczaj.

Strefy

MG, jeśli przeprowadzacie konflikt na dużym terenie, być może warto podzielić tę przestrzeń na strefy, dla ułatwienia orientacji.

Strefa jest abstrakcyjną reprezentacją pewnej fizycznej przestrzeni. Najlepszą definicją strefy jest obszar na tyle bliski, że możesz nawiązać z kimś bezpośredni kontakt (innymi słowy, podejść i wałnąć w twarz).

Z reguły konflikt nie powinien toczyć się na więcej niż kilku strefach. Dwie do czterech powinny wystarczyć, pomijając naprawdę duże konflikty. To nie jest figurkowa gra planszowa – strefy powinny dawać pewne fizyczne odzwierciedlenie otoczenia, ale jeśli będziesz potrzebował do ich rozrysowania czegoś więcej niż serwetki, to znaczy, że za bardzo komplikujesz.

- Jeśli możesz opisać obszar jako większy niż dom, najprawdopodobniej będziesz w stanie podzielić go na dwie lub więcej stref. Pomyśl o czymś takim jak katedra albo parking w centrum handlowym.
- Jeśli obszar jest podzielony klatką schodową, drabiną, ogrodzeniem albo murem, mogą one oddzielać dwie strefy jak na przykład piętra w domu.
- „Nad X” i „poniżej X” mogą być różnymi strefami, szczególnie jeśli poruszanie się między nimi wymaga wysiłku – pomyśl o czymś w rodzaju przestrzeni powietrznej wokół czegoś dużego, takiego jak sterowiec.

Kiedy ustalasz strefy, postaraj się zanotować każdy aspekt sytuacyjny, który może uczynić poruszanie się między strefami trudniejsze. Przydadzą się później, kiedy faktycznie ktoś będzie chciał poruszać się między nimi. Jeśli to oznacza, że potrzebujesz więcej aspektów sytuacyjnych, to nie wahaj się dodać je teraz.

Amanda postanawia, że jej magazyn musi zostać podzielony na kilka stref. W jej wyobrażeniu główna sala jest na tyle duża, że można ją podzielić na dwie strefy, a Ciężkie skrzynie wspomniane przez nią wcześniej utrudnią swobodne poruszanie się pomiędzy strefami.

Doskonale zdaje sobie też z tego sprawę, że wyższe piętro otacza salę wzdłuż ścian, dlatego też tworzy z niego kolejną strefę. Dodaje też na scenie aspekt Tylko po drabinie!

W przypadku, kiedy ktoś będzie chciał wybiec na zewnątrz, Amanda uzna to za czwartą już strefę, ale wydaje się, że nie potrzebuje dla niej żadnego aspektu.

Szkicuje prosty plan pomieszczenia na karteczce, żeby wszyscy mogli go zobaczyć.

Ustalanie stron

Zanim rozpoczniecie konflikt, istotne jest poznanie celów wszystkich uczestników. Ludzie walczą z jakiejś konkretnej przyczyny, a jeśli chcą komuś wyrządzić krzywdę, to zazwyczaj z jakiegoś naglącego powodu.

Najczęściej zakładamy, że gracze stoją razem po jednej stronie i walczą przeciwko wrogo nastawionym BN, jednak nie zawsze musi tak być. BG mogą bić się między sobą, a BN mogą ich wspierać.

Podczas rozpoczynania konfliktu, upewnij się, że wszyscy zgadzają się co do zamiarów każdej ze stron, wiedzą kto jest po czyjej stronie i gdzie na scenie wszyscy są rozmieszczeni (jaką strefę zajmują).

MG, pomocne może się okazać ustalenie, w jaki sposób grupy podzieliły się pomiędzy siebie w czasie starcia – jeden bohater zostaje otoczony przez sługusów czarnego charakteru czy może całe przeciwdziałanie zostanie równomiernie rozłożone pomiędzy BG? Oczywiście możesz zmienić zdanie, kiedy akcja pójdzie w ruch, ale mając podstawowe wyobrażenie o sytuacji, zyskujesz dobry punkt wyjścia, nad którym możecie pracować dalej.

W naszej przykładowej walce w magazynie strony są jasne – Og ze swoimi kumplami chce się pozbyć BG, ci natomiast woleliby tego uniknąć.

Ryan pyta się Amandy, czy mógłby poszukać przemycanych dóbr, w odpowiedzi dostaje: – Jeśli sądzisz, że możesz się prześlizgnąć niezauważony między walczącymi, to próbuj. Zobaczymy, co się stanie. –

Początek konfliktu ma miejsce na parterze. Amanda stwierdza, że Og i jeden z jego kumpli zajmą się Landonem, kolejna dwójka zbirów wezmą się za Cynere, a pozostali pognają za Zirdem.

Kolejność działania

Kolejność działania w konflikcie opiera się na twoich umiejętnościach. W konflikcie fizycznym porównaj z innymi uczestnikami swoją Sposobność. W konflikcie umysłowym to samo zrób z Empatią. Ten, kto ma najwyższą wartość, zaczyna pierwszy, a potem pozostali w kolejności od najwyższej do najniższej wartości.

Jeśli jest remis, porównajcie umiejętności drugorzędne i trzeciorzędne. W fizycznych konfliktach będą to kolejno Sprawność i Budowa. W umysłowych, Relacje, a następnie Wola.

MG, jeśli wolisz prostsze rozwiązanie, wybierz najkorzystniejszego w tej sytuacji BN, żeby ustalić swoje miejsce w kolejności działania – wtedy będą też działali pozostali BN.

Cynere ma Dobrą (+3) Spostrzegawczość, wyższą niż ktokolwiek inny, więc zaczyna. Spostrzegawczość Zirda jest Przeciętą (+1), dlatego jest następny w kolejności. Landon oraz Og nie mają tej umiejętności, ale za to, Landon ma Dobrą (+3) Sprawność, a Og jedynie Niezłą (+2), dlatego trzeci jest Landon, natomiast Og ostatni.

Wymiana

Wymiany w konflikcie są nieco bardziej skomplikowane niż w rywalizacjach. Podczas wymiany, każdy bohater dostaje swoją turę, w której może wykonać jakąś akcję. MG, za każdego BN w konflikcie możesz działać raz.

Zazwyczaj w swojej turze będziecie atakowali inne postacie lub starali się uzyskać przewagę, ponieważ to stanowi esencję konfliktu – wyeliminowanie przeciwników lub kierowanie sytuacją tak, aby sobie ułatwić to zadanie.

Jednak jeśli masz jakiś dodatkowy cel podczas konfliktu, możesz potrzebować rzucić przewyżczenie. Z takim testem spotkasz się często przy przechodzeniu między strefami, kiedy na scenie będzie jakiś aspekt sytuacyjny przeszkadzający w tym zadaniu.

Tak czy inaczej, możesz wykonać tylko jeden test umiejętności w swojej turze podczas wymiany, chyba że bronisz się przed czyjąś akcją – wtedy możesz to robić tyle razy, ile chcesz. Możesz też wykonywać akcję obrony za innych uczestników, o ile spełnisz dwa warunki: twoja ingerencja pomiędzy atakującego i cel jest uzasadniona oraz bierzesz na siebie wszystkie efekty nieudanych testów.

MG, jeśli w scenie masz sporo statystów, nie wahaj się ustalić dla nich pasywnego przeciwdziałania, żeby ograniczyć ilość rzutów kości. Żeby uprościć sobie zadanie, rozważ również możliwość wykorzystania zasad hordy zamiast pojedynczych BN.

Pełna Obrona

Jeśli chcesz, podczas wymiany możesz zrezygnować ze swojej akcji, żeby skupić się na obronie. Nie będziesz już w stanie dokonać niczego proaktywnego, ale dostaniesz +2 do wszystkich akcji obrony podczas tej wymiany.

Podczas pierwszej wymiany w walce w magazynie, Cynere zaczyna. Lily postanawia zaatakować czającego się na nią zbira. To jest jej akcja podczas wymiany, ale nadal może się bronić, kiedy będzie tego potrzebowała, chociaż nie będzie już mogła dokonać niczego aktywnego aż do swojej następnej tury.

Ryan podczas swojej tury decyduje się na pełną obronę Zirdelem – normalnie otrzymałby akcję oraz możliwość obrony w tej wymianie, ale w tym przypadku otrzymuje +2 do wszystkich rzutów związanych z obroną aż do swojej następnej tury.

Lenny decyduje się uzyskać przewagę Landonem poprzez dodanie aspektu Ogowi – W kozim rogu, mając nadzieję zagrozić mu drogę między skrzyniami. To jest akcja Landona w tej wymianie.

Amanda jest ostatnia i atakuje wszystkimi BN ustalone wcześniej cele.

Rozpatrywanie ataków

Atak zakończony sukcesem skutkuje trafieniem w cel, a wartość ciosu równa jest liczbie uzyskanych przebić. Jeśli więc uzyskasz trzy przebicia, to zadajesz cios o wartości trzech przebić. Jeśli jednak to ty oberwiesz, to dzieje się jedna z dwóch rzeczy: albo przyjmujesz cios i walczysz dalej lub jesteś wyeliminowany.

Na szczęście są dwie możliwości, które pozwalają pozostać w walce po otrzymaniu obrażeń – możesz otrzymać presję lub konsekwencje. Możesz również ustąpić w konflikcie, zanim zostaniesz wyeliminowany, żeby mieć pewną kontrolę nad tym, co się stanie z twoim bohaterem.

Możesz zrezygnować z obrony i przyjąć cios, jeśli z jakiejś przyczyny chciałbyś tego dokonać (bo chcesz np. obronić swego przyjaciela przed strzałą, która ma zaraz go przeszyć). Ponieważ się nie bronisz, atakujący rzuca przeciwko Słabemu (+0) przeciwdziałaniu co oznacza, że zapewne mocno oberwiesz.

Presja

Jedną z możliwości, żeby uniknąć efektów ciosu, jest otrzymanie presji.

Presję najprościej rozumieć jako odzwierciedlenie wszelkich, najróżniejszych powodów, dzięki którym ledwo udało ci się uniknąć pełnej siły wymierzonego w ciebie ataku. Być może zdołałeś uchylić się przed uderzeniem w odpowiedniej chwili albo twoja rana wygląda źle, ale w rzeczywistości to tylko zadrapanie, lub resztkami sił zdołałeś odskoczyć w ostatnim momencie.

W konflikcie umysłowym presja może oznaczać, że z trudem udało ci się zignorować jakąś obelgę albo powstrzymać instynktowną, emocjonalną reakcję lub coś w tym stylu.

Pola presji reprezentują także utratę impetu w konflikcie – masz tyle szans na wyratowanie się, ile wolnych pól, zanim będziesz musiał stanąć twarzą w twarz z bolesnymi efektami swoich poczynań.

Na karcie bohatera masz kilka pól presji z różnymi wartościami przebić. Standardowo, wszystkie postacie dostają pola o wartości 1 oraz 2. Możesz otrzymać dodatkowe pola o wyższej wartości, są one uzależnione od odpowiednich umiejętności (z reguły Budowy lub Woli).

Kiedy otrzymujesz presję, zaznacz pole z wartością odpowiadającą ilości przebić otrzymanego ciosu. Jeśli to pole jest już zakreślone, zaznacz jedno z pól o wyższych wartościach. Jeśli nie ma już wolnych pól i nie jesteś w stanie wziąć żadnych konsekwencji, zostajesz wyeliminowany z konfliktu.

Możesz zaznaczyć tylko jedno pole presji na cios.

Pamiętaj, że masz dwa zestawy pól presji! Jeden związany z presją fizyczną, a drugi umysłową. Rozpoczynasz grę, mając w każdym zestawie pola o wartości 1 oraz 2. Jeśli otrzymasz presję z fizycznego źródła, wtedy zaznaczasz pole należące do presji fizycznej, natomiast w przypadku ciosów związanych z umysłem, zaznaczasz pole presji umysłowej.

Kiedy zakończy się konflikt i masz chwilę na złapanie oddechu, wszelkie zaznaczenia w polach zostają wymazane i są gotowe do ponownego wykorzystania.

Podczas tej wymiany, Og okłada Landoną wielką, nabijaną kolcami maczugą zadając solidny cios o wartości 3 przebić.

Lenny spogląda na swoją kartę bohatera i stwierdza, że zostały mu tylko dwa pola presji – o wartościach 2 i 4. Ponieważ pole z wartości 3 zostało już zaznaczone, cios musi zostać zabsorbowany przez wyższe pole. Lenny niechętnie zaznacza pole warte 4 punkty.

Wspólnie z Amandą opisują rezultat – Landonowi udaje się unieść swój miecz w odpowiednim momencie, żeby odbić cios, który roztrzaskuje leżącą obok skrzynię i zasypuje bohatera drzazgami. Jeden centymetr bliżej i to twarz Landoną zostałaby roztrzaskana.

Landon ma jeszcze jedno wolne pole presji o wartości 2. To oznacza, że ledwo starcza mu już siły i kolejny potężny cios może go bardzo zabość...

Konsekwencje

Drugim sposobem na uniknięcie ciosu, jest wzięcie konsekwencji. Konsekwencje są bardziej dotkliwe niż presja – odzwierciedlają wszelkiego rodzaju trwałe rany albo komplikacje, które narastają podczas konfliktu. To coś, z czym twój bohater będzie musiał się zmagać po zakończeniu konfliktu.

Konsekwencje zawsze podpadają pod jeden z trzech stopni – łagodny, umiarkowany i dotkliwy. Każdy z nich ma inną wartość przebicia: dwa, cztery i sześć. Na karcie bohatera znajduje się określona liczba dostępnych rubryk na konsekwencje.

Kiedy decydujesz się na wypełnienie rubryki konsekwencji, zmniejsz wartość przebić otrzymanych w wyniku ataku o wartość konsekwencji. Możesz użyć więcej niż jednej, jeśli w tym momencie są puste. Wszelkie pozostałe przebiccia muszą zostać przejęte przez pola presji, żeby uniknąć wyeliminowania.

Wzięcie konsekwencji ma jednak swoją cenę – wpisana w rubrykę staje się aspektem odzwierciedlającym trwały efekt będący wynikiem ataku. Przeciwnik, który swoimi działaniami zmusił cię do wzięcia konsekwencji, otrzymuje darmowe wywołanie, natomiast otrzymany przed chwilą aspekt pozostanie na karcie bohatera do momentu, kiedy nie pozbędziesz się go. W czasie gdy pozostaje zapisany na karcie, jest traktowany jak każdy inny aspekt, chociaż jego negatywny wydzźwięk sprawi, że częściej będzie wykorzystywany na niekorzyść bohatera.

W przeciwieństwie do presji pozbywanie się konsekwencji po zakończeniu konfliktu może zająć dużo czasu. Kolejną różnicą jest tylko jeden zestaw konsekwencji – nie ma podziału rubryk na fizyczne i umysłowe. Oznacza to, że jeśli musisz wziąć łagodną konsekwencję, żeby zredukować cios umysłowy, a rubryka jest już zajęta przez fizyczną konsekwencję, to masz pecha! Musisz użyć umiarkowanej albo dotkliwej konsekwencji, żeby przejąć cios (zakładając, że jakaś ci jeszcze została). Wyjątkiem od tej zasady jest dodatkowe miejsca na konsekwencję, które możesz otrzymać, mając Wybitną (+5) Budowę lub Wolę. W zależności od wybranej umiejętności, dodatkowe miejsca na konsekwencję będzie poświęcone albo fizycznym, albo umysłowym obrażeniom.

To jednak nadal lepsze niż zostać wyeliminowanym, prawda?

Cynere została otoczona przez trzech zbirów podczas tej samej wymiany i z pomocą kilku mocnych rzutów i paru aspektów sytuacyjnych, jej przeciwnicy zdołali wyprowadzić atak o wartości 6 przebić. Do tej pory Cynere udawało się unikać obrażeń, dlatego wciąż ma do dyspozycji wszystkie pola presji i konsekwencje.

Ma dwie możliwości, by przyjąć ten cios. Może wziąć jedną dotkliwą konsekwencję pozwalającą zniwelować 6 presji. Może również przyjąć umiarkowaną konsekwencję (4 presji), a pozostałe dwa przebicia zredukować wypełniając pole presji o wartości 2.

Decyduje się jednak na pierwsze rozwiązanie uważając, że raczej nie powinna otrzymać drugiego tak mocnego ciosu w tej walce, jednocześnie chce sobie zostawić puste pola presji na wypadek otrzymania słabszych obrażeń.

Amanda i Lily uzgadniają, że dotkliwą konsekwencję nazwą Niemalże wypatroszona. Cynere otrzymała straszliwy cios od jednego ze zbirów, zaciska zęby z bólu...

Nazywanie konsekwencji

Przedstawiamy tutaj kilka wskazówek, które pomogą przy wyborze nazwy dla konsekwencji:

- Łagodne konsekwencje nie wymagają natychmiastowej pomocy medycznej. Mogą sprawić ci jakiś ból i powodować dyskomfort, ale nie wpakują cię do łóżka na długi czas. Te dotyczące umysłu odzwierciedlają takie rzeczy jak drobne gafy lub zmiany w powierzchownych emocjach. Przykłady: Podbite oko, Potłuczona ręka, Zaniepokojony, Sfrustrowany, Roztrzęsiony, Tymczasowo oślepiiony.
- Umiarkowane konsekwencje reprezentują dosyć poważne uszkodzenia wymagające sporego wysiłku, by się ich pozbyć (wliczając w to odpowiednią opiekę medyczną). W kwestii społecznej i umysłowej umiarkowana konsekwencja może zaszkodzić twojej reputacji albo spowodować emocjonalne problemy, których nie załatwia przeprosiny i duża dawka snu. Przykłady: Głębokie zacięcie, Oparzenie pierwszego stopnia, Wykończony, Pijany, Przerażony.
- Dotkliwe konsekwencje prowadzą cię prosto na szpitalny oddział ratunkowy (lub do jego odpowiednika w waszej grze) – są naprawdę nieprzyjemne i uniemożliwiają ci podejmowanie wielu działań oraz mogą rozłożyć cię na jakiś czas. Po stronie umysłowej dotkliwe konsekwencje mogą być poważną traumą albo krzywdą mocno zmieniającą jakąś relację. Przykłady: Oparzenie drugiego stopnia, Skomplikowane złamanie, Wystające wnętrzności, Sparaliżowany wstydem, Fobia wywołana traumą.

Pozbywanie się konsekwencji

Jakiej umiejętności mam użyć, żeby wyzdrowieć?

W Sercach ze stali możesz wyleczyć się z fizycznych obrażeń tylko za pomocą sztuczki związanej z Wiedzą, jaką ma Zird Nieprzenikniony. To czyni walkę bardziej niebezpieczną oraz podpowiada, że właściwie szkolenie medyczne jest czymś rzadkim. Za leczenie umysłowe odpowiada Empatia.

Jeśli chcesz, żeby leczenie fizycznych uszczerbków na zdrowiu było łatwiejsze, możesz je dodać do podstawowych akcji któreś z umiejętności. Wiedza jest tutaj dobrą opcją, ale widzimy także możliwość korzystania z Rzemiosła lub nawet dodania nowej umiejętności, jak Przetrawanie czy Leczenie, jeśli są one na tyle istotne.

Podobnie, jeśli chciałbyś ograniczyć dostęp do leczenia umysłowego, ustal że potrzebna jest do tego sztuczka Empatii albo Relacji zamiast zwykłego wykorzystania umiejętności.

Żeby odzyskać możliwość ponownego zapełniania rubryk konsekwencji, musisz pozbyć się tych, które już się tam znajdują. Wymaga to zrobienia dwóch rzeczy – sukcesu w akcji, która usprawiedliwi pozbycie się konsekwencji oraz odczekanie odpowiedniej ilości czasu gry, żeby wyleczenie mogło nastąpić.

Wspomnianą akcją będzie przewyciężanie, a trudnością do pokonania – twoja konsekwencja. Jeśli jest związana z fizycznymi obrażeniami, to akcja będzie miała coś wspólnego z podjęciem odpowiedniego leczenia albo pierwszą pomocą. Dla konsekwencji związanych z umysłem może to być terapia, doradztwo lub po prostu wieczorne wyjście ze znajomymi.

Poziom takiej trudności ustala się na podstawie wartości przebicia, tak więc łagodna konsekwencja będzie sprawiała Niezłe (+2) trudności, umiarkowana Świetne (+4), natomiast dotkliwa – Fantastyczne (+6). Jeśli akcję pozbywania się konsekwencji wykonujesz sam na sobie, wtedy trudność rośnie o dwa szczeble w drabince.

Pamiętaj, żeby wykonać test okoliczności, w jakich podejmujesz się pozbywania konsekwencji, muszą być wolne od wszystkiego, co może cię rozproszyć oraz stresu – nie będziesz oczyszczał i bandażował ciężkiej rany, kiedy głośno stąpające ogry przeczesują jaskinie szukając cię. MG, masz ostateczny głos w tej kwestii.

Jeśli odniesiesz sukces w tej akcji leczenia lub zrobi to ktoś inny za ciebie, zmień nazwę konsekwencji na taką, która będzie świadczyła o tym, że jest w trakcie zdrowienia. Przykładowo, Złamana noga stanie się Unieruchomioną w gipsie, a Ofiara skandalu zamieni się na Kontrolowanie szkód. W ten sposób nie zwalnia się rubryka konsekwencji, ale ten nowy aspekt świadczy o tym, że wkrótce wyzdrowiejesz, a do tego momentu pozostaje na swoim miejscu.

Bez względu na to, czy zmienisz nazwę konsekwencji, czy nie – czasami może się okazać, że taka zmiana nie ma sensu – oznacz ją gwiazdką, żeby wszyscy pamiętali o rozpoczętym leczeniu.

Teraz musisz już tylko czekać.

- Żeby pozbyć się łagodnej konsekwencji, musisz poczekać jedną pełną scenę po wykonaniu akcji leczenia. Po tym czasie możesz wymazać aspekt z karty bohatera.
- Żeby pozbyć się umiarkowanej konsekwencji, musisz poczekać całą sesję po wykonaniu akcji leczenia (co oznacza, że jeśli wykonasz akcję w połowie sesji, to konsekwencja zniknie w środku następnego spotkania).
- Żeby pozbyć się dotkliwej konsekwencji, musisz poczekać cały scenariusz po wykonaniu akcji leczenia.

Cynere zakończyła walkę z dotkliwą konsekwencją Niemalże wypatroszona.

Po powrocie do karczmy Zird próbuje opatrzyć ranę. Ma sztuczkę „Uczony, uzdrowiciel”, która pozwala mu użyć Wiedzy, żeby pokonać trudności w leczeniu. Rzuca przeciwko Fantastycznej (+6) trudności i odnosi sukces.

To pozwala Cynere zamienić Niemalże wypatrzoną na Zabandażowaną i rozpocząć proces leczenia. Po następnym pełnym scenariuszu będzie mogła wymazać ten aspekt z karty i ponownie używać rubryki dotkliwej konsekwencji w nadchodzących konfliktach.

Mikstury i natychmiastowe leczenie

W wielu konwencjach funkcjonuje mechanizm pozwalający w jakiś szybki sposób wyleczyć się bohaterom z obrażeń. W światach fantasy używa się do tego łatwo dostępnych mikstur leczenia lub czarów. W science-fiction istnieją supernowoczesne regeneratory skóry lub biozele. Takie mechanizmy stosuje się dlatego, że wiele gier wyraża obrażenia jako stałe, liczbowe kary, które drastycznie wpływają na efektywność bohatera.

Jednak w Fate konsekwencja w dużej mierze działa jak kolejny aspekt. Pojawia się w grze tylko wtedy, gdy ktoś wyda punkt losu i wywoła ją (po pierwszym darmowym wywołaniu, oczywiście) lub kiedy zostaje wymuszona.

W najlepszym przypadku potężne leczenie powinno po prostu eliminować konieczność wykonywania akcji, żeby zacząć się pozbywać konsekwencji albo zmniejszać jej stopień dotkliwości o jeden lub więcej. Tak więc mikstura leczenia zamieni dotkliwą konsekwencję w umiarkowaną, jednocześnie skracając czas do pełnego wyzdrowienia. BG powinni mieć przynajmniej jedną scenę, w której konsekwencja może na coś wpłynąć, zanim postanowisz, że można się jej całkowicie pozbyć.

Ekstremalne konsekwencje

Do normalnego zestawu łagodnych, miarkownych i dotkliwych konsekwencji, dodatkowo dochodzi ostatnia deska ratunku dla BG – ekstremalna konsekwencja. Pomiędzy przełomowymi dokonaniem możesz skorzystać z niej tylko raz.

Ekstremalna konsekwencja jest w stanie zaabsorbować cios o wartości do 8 przebić, ale bardzo ciężkim kosztem – musisz zastąpić jeden ze swoich aspektów (oprócz tych należących do koncepcji ogólnej) ekstremalną konsekwencją. Zgadza się, jest ona tak poważna, że zmienia to, kim jesteś.

W przeciwieństwie do innych konsekwencji nie możesz podjąć próby wyzdrowienia, żeby się pozbyć ekstremalnej konsekwencji – będzie ci towarzyszyć aż do następnego przełomowego dokonania. Potem możesz zmienić nazwę tej konsekwencji, żeby pokazać, że stałeś się odporny na to, co w niej najgorsze, oczywiście pod warunkiem, że nie zmienisz jej na swój poprzedni aspekt. Wzięcie ekstremalnej konsekwencji jest trwałą zmianą dla bohatera i traktuj to właśnie w taki sposób.

Ustępowanie z konfliktu

Kiedy wszystko inne zawiedzie, możesz się po prostu poddać. Być może martwisz się tym, że nie wytrzymasz kolejnego ciosu albo stwierdzasz, że kontynuowanie walki nie jest warte negatywnych skutków, jakie ze sobą niesie. Jakakolwiek by nie była przyczyna, możesz przerwać dowolną akcję w dowolnym momencie przed wykonaniem rzutu, żeby zadeklarować swoje ustąpienie z konfliktu. To bardzo ważne – kiedy kości zostaną rzucone, dzieje się to, co ma się dzieć i albo zaznaczasz kolejne pola presji, bierzesz następną konsekwencję lub zostajesz wyeliminowany.

Ustąpienie sprawia, że przeciwniki otrzymuje od ciebie to, czego chciał, lub jeśli jest więcej uczestników, przeciwna strona nie musi się już tobą przejmować. Zostajesz wyłączony z konfliktu – koniec, kropka.

Nie jest to jednak takie złe. Po pierwsze, otrzymujesz punkt losu za zdecydowanie się na ustąpienie z konfliktu. Ponadto, jeśli wzięłeś jakieś koncentracje podczas tego konfliktu, dostajesz dodatkowy punkt losu za każdą z nich. Te punkty mogą zostać użyte dopiero po zakończeniu konfliktu.

Po drugie unikniesz najgorszego, co mogło cię spotkać. To prawda, przegrałeś i narracja musi to odzwierciedlać. Nie możesz tej sposobności użyć do tego, by podważyć zwycięstwo twojego przeciwnika – to, co opiszesz, musi być zgodne ze zdaniem waszej grupy.

Biorąc to pod uwagę, istnieje różnica pomiędzy, powiedzmy, byciem omyłkowo zostawionym na śmierć a dostaniem się w ręce wroga, zakuciem w kajdany i to bez ani jednej rzeczy ze swojego ekwipunku. Takie coś może się raczej wydarzyć, kiedy zostaniesz wyeliminowany.

Różnica nie jest taka błaha.

Podczas konfliktu w magazynie, Og okazał się zbyt silnym przeciwnikiem dla Landona, który w czasie walki dostał kilka druzgocących ciosów.

Przed kolejną rundą Amandy, Lenny stwierdza: – Ustępuję. Nie chcę ryzykować kolejnych konsekwencji. –

Landon ma już łagodną i umiarkowaną konsekwencję. Otrzymuje punkt losu za ustąpienie oraz dwa kolejne za posiadane konsekwencje, a więc dostał łącznie trzy.

Amanda pyta się – Więc czego dokładnie chcesz uniknąć? –

Lenny odpowiada jej – Na początek to nie chciałbym zostać zabity lub pojmany. –

Amanda chichocze: – W porządku. Powiedzmy, że Og cię znokautował, ale postanawia nie martwić się już tobą, bo ma jeszcze na głowie Zirda oraz Cynere. Może nawet sądzić, że jesteś martwy. Wydaje mi się, że strata powinna być jednak bardziej dotkliwa. Hm... –

Ryan wyskakuje nagle: – A może Og weźmie jego miecz jako swoje trofeum? –

Amanda przytakuje – Niezłe. Nokautuje cię, spluwa, a potem zabiera twój miecz. –

Lenny odpowiada – Bydlak! Jeszcze się z nim policzę... –

Wyeliminowanie

Jeśli nie zostały ci już żadne pola presji albo konsekwencje, żeby wykupić się ze wszystkich przebić otrzymanego ciosu, oznacza to, że zostałeś wyeliminowany.

Eliminacja to coś złego – nie tylko nie możesz dalej walczyć, ale osoba, która tego dokonała, może zdecydować, jak wygląda twoja porażka i co się z tobą stanie po zakończeniu konfliktu. Oczywiście nie mogą opisać niczego, co wychodzi poza zakres konfliktu (np. że umierasz ze wstydu), ale mimo to inna osoba zyskuje sporą władzę nad twoim bohaterem, a ty nie jesteś w stanie nic z tym zrobić.

Śmierć bohatera

Gdyby się nad tym zastanowić, niezbyt wiele stoi na przeszkodzie, żeby ktoś powiedział, że po wyeliminowaniu, twój bohater umiera. Jeśli mówimy o fizycznym konflikcie, gdzie ludzie używają

niebezpiecznych, ostrych broni, całkowicie uzasadnione jest przyjęcie, że jednym z możliwych skutków pokonania bohatera jest jego śmierć.

W praktyce jednak takie założenie może być nieco kontrowersyjne w zależności od tego, jakich graczy masz w drużynie. Niektórzy uważają, że jeśli zasady na to pozwalają, śmierć bohatera zawsze może się przytrafić – jeśli tak zdecydują kości, niech tak będzie.

Inni są nieco bardziej ostrożni i uważają, że śmierć bohatera jest bardzo krzywdząca dla poczucia dobrej zabawy, szczególnie jeśli po zainwestowaniu wielu godzin gry ktoś inny po prostu wydał bardzo dużo punktów losu albo rzut kostkami był szczególnie pechowy.

Zalecamy to drugie podejście przede wszystkim dlatego, że zazwyczaj nagła śmierć bohatera jest dosyć nudnym wynikiem walki, zwłaszcza w porównaniu do wrzucenia jej w jeszcze gorsze piekło. Poza tym wszystkie wątki dotyczące tej postaci pozostaną nierozwiązane, a ty będziesz musiał włożyć sporo czasu i wysiłku, żeby wymyślić, jak wprowadzić nową postać w środek gry.

Nie oznacza to jednak, że w czasie grania nie ma miejsca na śmierć bohatera. Proponujemy po prostu, żebyś tę możliwość zachował dla ekstremalnie kluczowych, dramatycznych i znaczących konfliktów dla tej postaci – innymi słowy, żeby świadomie zechciała zaryzykować swoje życie dla wygranej. Gracze oraz MG – jeśli uważacie, że taki konflikt nadchodzi, omówcie go dokładnie, zanim przygotujecie scenę i przekonajcie się, co wszyscy sądzą na ten temat.

I jeszcze na koniec, jeśli jesteście w grupie twardych graczy, którzy dopuszczają możliwość śmierci po dowolnej eliminacji, zadбай o to, żeby mordercze zamiary przeciwnika były jasne. MG to szczególnie istotna rada dla ciebie, ponieważ dzięki temu gracze będą wiedzieli, którzy BN są naprawdę groźni i że mogą ustępować, żeby utrzymać swoich bohaterów przy życiu, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Ruch

Śledzenie położenia bohatera względem pozostałych uczestników konfliktu jest istotne, dlatego też otoczenie, w którym rozgrywany jest konflikt, dzielimy na strefy. Tam, gdzie są strefy, są też i ludzie poruszający się po nich, starając się dotrzeć do siebie nawzajem albo do określonego celu.

Z reguły to żaden problem przemieścić się z jednej strefy do drugiej – jeśli nic nie stoi ci na przeszkodzie, oprócz swojej akcji w czasie wymiany możesz również przemieścić się o jedną strefę.

Jeśli chcesz przemieścić się dalej niż o jedną strefę (do maksimum wyznaczonego przez mapę), a jakiś aspekt sytuacyjny może to utrudnić lub ktoś stoi ci na drodze, wtedy wykonujesz akcję przewyciężenia, używając do tego Sprawności. Zużywasz w ten sposób swoją akcję podczas wymiany.

MG, podobnie jak ze wszystkimi innymi akcjami przewyciężenia, tutaj także ustalasz odpowiedni poziom trudności. Możecie posłużyć się ilością stref do przejścia lub aspektem sytuacyjnym, by ustalić jak łatwe lub trudne będzie przeciwstawienie się pasywnemu przeciwdziałaniu. W momencie, gdy jakaś inna postać chce przeszkodzić, to nie wahaj się użyć aktywnego przeciwdziałania i wywołać stojący na przeszkodzie aspekt sytuacyjny, który mógłby pomóc się jej obronić.

Jeśli odniesiesz porażkę w teście, to cokolwiek, co miało ci przeszkodzić, skutecznie uniemożliwia ruch. W przypadku remisu udaje ci się przemieścić, ale przeciwnik otrzymuje jakąś tymczasową przewagę. Gdy test

kończy się sukcesem – przechodzisz spokojnie dalej. Imponujący sukces z kolei sprawi, że otrzymasz dodatkowo okazję oprócz możliwości poruszania się.

Podczas toczącego się w magazynie konfliktu, Cynere postanawia zaatakować jednego ze zbirów Oga, który właśnie zaczął strzelać z drugiego piętra. Wymaga to od niej najpierw dostania się do drabiny, a potem wdrapania się po niej, co oznacza, że ma dwie strefy do przejścia.

W tej chwili walczy też ze zbiorem, który ma Niezłą (+2) Walkę.

Lily opowiada Amandzie, co chce zrobić, na co ta odpowiada jej: – Ok, twój przeciwnik stara się powstrzymać cię przed ucieczką, dlatego będzie aktywnie przeciwdziałał. –

Cynere ma Świetną (+4) Sprawność. RzUCA i otrzymuje +0 na kościach, co daje jej Świetny wynik. Zbir rzUCA na przeciwdziałanie i otrzymuje -1, co sprawia, że walczy Przeciętnie (+1). To daje Cynere trzy przebiccia oraz imponujący sukces.

Lily wraz z Amandą opisują, jak Cynere udaje się przechytrzyć przeciwnika i zrobić salto nad skrzynią, po którym chwyta się drabiny i wdrapuje się na górę po dwa szczeble naraz. Otrzymuje okazję, którą nazywa Z rozpędu.

Na górze, zbir ciężko przełknął ślinę i sięgnął po kuszę...

Przewagi w konflikcie

Ogień zaporowy i sposoby ingerencji

Kiedy starasz się uchronić kogoś przed atakiem, podstawowym sposobem, żeby tego dokonać, jest uzyskanie przewagi. Możesz oddać swojemu towarzyszowi wywołanie i dzięki temu sprawić, że będzie trudniej go trafić.

Możesz także rzucić się między atakującego a jego cel w ten sposób, że przeciwnik będzie musiał najpierw pokonać cię, zanim dopadnie twojego kompana. W takiej sytuacji bronisz się normalnie, bierzesz presję i konsekwencje.

Jeśli chciałbyś bronić innych ludzi, ale bez wchodzenia pomiędzy nich a atak, do tego będziesz potrzebował odpowiedniej sztuczki.

Pamiętaj, że aspekty stworzone w ramach uzyskania przewagi działają na zasadach aspektów sytuacyjnych. MG może ich użyć, żeby uzasadnić akcję przewycięzania, znikają, kiedy stają się niepotrzebne lub gdy scena się skończyła, a w niektórych przypadkach reprezentują dla ciebie takie samo zagrożenie jak dla przeciwnika.

Kiedy uzyskujesz przewagę w konflikcie, zastanów się, jak długo chcesz, żeby aspekt działał i kto może z niego skorzystać. Trudno jest komukolwiek innemu niż tobie, bądź twoim towarzyszom, korzystać z przewagi, którą przyczepiłeś do bohatera, ale już znacznie łatwiej znaleźć uzasadnienie, żeby się jej pozbyć – wystarczy jedna akcja przewycięzania. Znacznie trudniej pozbyć się aspektu związanego jakoś z otoczeniem (serio, kto ruszy Wielką półkę na książki, którą właśnie przewróciłeś?), ale w trakcie sceny każdy może znaleźć potencjalny powód, żeby uzyskać dzięki niemu przewagę.

Jeśli chodzi o przewagi, to w ich wymyślaniu ogranicza cię jedynie wyobraźnia. Praktycznie każda modyfikacja otoczenia może zostać wyrażona za pomocą przewagi. Jeśli jednak utkniesz na szukaniu pomysłów, poniżej znajdziesz kilka przykładów:

- **Krótkotrwałe oślepienie:** rzucanie piaskiem lub solą w oczy przeciwnika jest klasyczną zagrywką z filmów akcji. W jej wyniku cel kończy z aspektem Oślepiony, który może od niego wymagać akcji przewycięzania, żeby umożliwić jakiegokolwiek działania wymagające sprawnego wzroku. Oślepiony może również dostarczać okazji do wymuszeń, ale miej na uwadze, że przeciwnik będzie mógł dzięki temu aspektowi odnowić punkty losy.
- **Rozbrojenie:** wytrąciłeś przeciwnikowi broń z ręki i dopóki jej nie odzyska, jest bezbronny. Żeby ją odzyskać, potrzebna jest akcja przewycięzania.
- **Pozycja w konflikcie:** jest mnóstwo możliwości, żeby użyć przewagi związanej z położeniem, takiej jak np. Na wzniesieniu czy Przyparty do muru. Możesz je wywołać, żeby skorzystać kontekstu wspomnianego położenia.
- **Brak tchu i inne drobne dolegliwości:** niektóre ciosy w walce osłabiają dlatego, że są bolesne, a nie z uwagi na rany, jakie zadają. Trafienie w nerw, cios w krocze i wiele przykładów innych „nieczystych zagrań” należą do tej kategorii. Możesz wykorzystać przewagę do odzwierciedlenia ich, nakładając na swojego przeciwnika Ślepy z bólu albo Ogłuszony lub coś innego. Przy następnym ataku możesz wykorzystać ten aspekt, żeby spowodować trwalszą krzywdę.
- **Osłona:** możesz wykorzystać przewagę, jaką daje ci osłona i wywołać odpowiedni aspekt, taki jak Znalazłem jakąś osłonę lub Za grubym pniem dębu.
- **Zmiana otoczenia:** przewaga może także służyć do wprowadzenia zmian w otoczeniu na twoją korzyść, czy to poprzez tworzenie barier utrudniających poruszanie się poprzez Rozrzucone rupiecie albo sprawienie, że wszystko dookoła stanie W ogniu. Ten ostatni jest ulubionym aspektem sytuacyjnym w Fate.

Darmowe akcje

Czasami bohater musi zrobić coś związanego lub prowadzącego bezpośrednio do akcji, którą chce wykonać w czasie wymiany. Wyciągasz broń, nim jej użyjesz, krzykniesz ostrzegawczo przed otwarciem drzwi kopniakiem, albo szybko ocenisz wnętrze pomieszczenia, zanim dokonasz ataku. Te małe fragmenty akcji są jedynie barwnymi opisami, które mają na celu dodać scenie odpowiedniej atmosfery.

MG, nie wpadnij w pułapkę kontrolowania każdego najdrobniejszego opisu graczy. Pamiętaj, że nie musisz wymagać testu, jeśli nie ma żadnego znaczącego i interesującego przeciwdziałania – po prostu pozwól graczom zrobić to, co chcą. Przeładowanie broni lub szukanie czegoś w plecaku jest częścią wykonywania akcji i nie powinniście w to mieszać żadnej dodatkowej mechaniki.

Jak wspomniano wcześniej powyżej, możecie znaleźć się w sytuacji, w której wasi towarzysze walczą, a wy chcecie zrobić coś innego. Możecie rozbrajać śmiercionośną pułapkę, szukać informacji lub poszukiwać ukrytych zabójców.

Żeby tego dokonać, MG musi przygotować odpowiednio zmodyfikowane wyzwanie. Jednym z zadań jest zapewne „bronić się” – podczas każdej wymiany, kiedy ktoś cię atakuje lub stara się uzyskać przewagę, musisz się skutecznie bronić, żeby wykonać jakąkolwiek inną akcję podczas wyzwania. Dopóki komuś nie

uda się skutecznie zaatakować cię albo uzyskać na tobie przewagi, możesz używać swojej akcji, żeby rzucać na cele związane z wyzwaniem.

Cynere stara się otworzyć drzwi, żeby wraz z towarzyszami uciec ze starożytnego skarbcza, zamiast walczyć z niekończącymi się hordami świątynnych strażników.

Amanda mówi: – Ok, przyjmijmy, że potrzeba Niezłego (+2) testu Rzemiosła, żeby otworzyć drzwi oraz Niezłego (+2) testu Budowy, żeby uchylić je na tyle, aby móc się przez nie prześlizgnąć. Drzwi do świątynnego skarbcza są naprawdę potężne. Pozostałą akcją będzie obrona.

W tej wymianie Cynere udaje się obronić przed atakującymi, dlatego w swojej akcji używa wytrycha do otwarcia drzwi. Ponosi porażkę, jednak decyduje się na sukces z kosztem. Amanda stwierdza, że najlepiej dać jej konsekwencję z racji tego, że nadal trwa walka. Nim Cynere zdoła otworzyć drzwi, jeden ze strażników świątynnych zdaje jej Głęboką ranę na nodze.

Podczas następnej wymiany Cynere nie udaje się obronić, dlatego też nie może rzucać na wyzwanie.

W trakcie trzeciej wymiany obrona udaje się, a bohaterka uzyskuje imponujący sukces w teście Budowy podczas otwierania drzwi. Daje znać swoim towarzyszom i zyskuje okazję Przewaga na starcie, gdyż zaraz może rozpocząć się pościg...

Zakończenie konfliktu

W większości przypadków, kiedy wszyscy uczestnicy konfliktu po jednej ze stron ustąpią z niego lub zostaną wyeliminowani, konflikt jest zakończony.

MG, kiedy już jesteś pewien, że wasz konflikt definitywnie zakończył się, możesz rozdać wszystkie punkty losu zdobyte w ramach ustępstw. Graczu, weź punkt losu za każde wykorzystanie aspektów przeciwko tobie, zapisz wszystkie konsekwencje, od których ucierpiałeś oraz usuń zaznaczenia z pól presji.

Po długich zmaganiach i całym tym szaleństwie konflikt w magazynie wreszcie się skończył. Amanda zadecydowała, że Og wraz z ostatnim zbiorem ustępuje, co oznacza, że BG są żywi i mogą kontynuować sprawdzanie przemyczanych towarów, czym byli zainteresowani od początku.

Ponieważ było to ustąpienie, Og uchodzi z życiem. Lenny we wcześniejszym przykładzie także ustąpił, dlatego Og zabiera broń Landona jako swoje trofeum.

Za ustąpienie Lenny otrzymuje punkty losu. Jeden za samo ustępstwo i kolejne dwa za łagodną i umiarkowaną konsekwencję, które otrzymał podczas konfliktu. Wszelkie wywołania przeciwko niemu były darmowe, więc nie dostaje żadnych dodatkowych punktów. Razem otrzymuje trzy punkty losu.

Ryana otrzymuje dwa punkty losu, ponieważ Amanda podczas konfliktu wywołała przeciwko niemu dwa razy aspekt Tylko nie w twarz!

Lily nic nie dostaje, ponieważ wszystkie wywołania przeciwko niej były darmowe i pochodziły z przewag i okazji. Ponadto wygrała, dlatego też nie dostaje nic za otrzymane konsekwencje.

Przechodzenie do Rywalizacji lub Wyzwania

Możecie znaleźć się w scenie konfliktu, w której uczestnicy nie są już nim zainteresowani bądź nie chcą nikogo zranić, ponieważ okoliczności uległy zmianie. Jeśli tak się stanie, a jeszcze należy rozwiązać kilka kwestii, możesz, w zależności od potrzeb, przejść prosto do rywalizacji lub wyzwania. W takim wypadku wstrzymaj się jeszcze z nagradzania punktami losu na koniec konfliktu i zrób to dopiero po rozstrzygnięciu rywalizacji lub wyzwania.

We wcześniejszym przykładzie Cynere udało się otworzyć drzwi skarbcza, dlatego też trojka BG mogła uciec przed niekończącą się hordą świątynnych strażników. Wszyscy zdecydowali się na ucieczkę oraz zgubienie pościgu.

Teraz, strażnicy oraz BG mają wzajemnie wykluczające się cele, ale nie mogą nikogo zranić, więc oznacza to, że przeszli do rywalizacji. Zamiast prowadzić kolejną wymianę, Amanda przygotowuje pościg.

Nawet jeśli BG mają jakieś konsekwencje i oczekują punktów losu, nie otrzymają ich, zanim nie sprawdzimy, czy uda im się uciec, czy może zostaną pojęmani.

Praca zespołowa

Bohaterowie mogą pomagać sobie nawzajem w wykonywaniu akcji. W Fate istnieją na to dwa sposoby – łączenie umiejętności, kiedy wszyscy wkładają ten sam rodzaj wysiłku w akcję (jak np. używanie Budowy, żeby strącić rozpadającą się ścianę) oraz kumulowanie przewag, kiedy grupa pomaga jednej osobie w odpowiednim wykonaniu zadania (np. tworząc dywersję w kilku miejscach, podczas gdy jedna osoba używa Ukrywania, żeby prześlizgnąć do fortecy).

Kiedy łączycie umiejętności, ustalcie, kto spośród uczestników pracy zespołowej ma najwyższą wartość umiejętności. Każdy, kto ma tę samą umiejętność przynajmniej na poziomie Przeciętnym (+1) dodaje +1 do umiejętności lidera, a następnie tylko on wykonuje rzut kośćmi. Więc jeśli masz trzech pomocników, a twoja umiejętność jest najwyższa, wtedy otrzymujesz do rzutu premię +3.

Jeśli poniesiecie porażkę w teście, wszyscy uczestnicy płacą za to cenę – cokolwiek spotka lidera, wpływa również na pozostałych, ewentualnie wszyscy muszą wziąć konsekwencje. Opcjonalnie możecie wymyślić jakiś koszt, który wpłynie tak samo na wszystkich bohaterów.

Wracając do przykładu z pościgiem w świątyni – drużyna przeciwstawia się innej grupie, dlatego wszyscy zgadzają się na to, że łatwiej będzie po prostu połączyć umiejętności.

Spośród trzech BG, Cynere ma najwyższą Sprawność – Wspaniałą (+4). Landon ma Dobrą (+3), a Zird Przeciętną (+1), dlatego każdy z nich dodaje +1 do testu. Cynere wykonuje test wyzwania za wszystkich BG, korzystając z poziomu Fantastycznego (+6).

Strażnicy Amandy mają Przeciętną (+1) Sprawność, ale jest ich pięciu, więc w tym wyzwaniu wykonują test używając poziomu Wybitnego (+5).

Kiedy kumulujesz przewagi, każda osoba wykonuje standardową akcję uzyskania przewagi i oddaje darmowe wywołania jednemu bohaterowi. Pamiętaj, że kilka darmowych wywołań tego samego aspektu może się kumulować.

Zird oraz Cynere chcą pomóc Landonowi wyprowadzić naprawdę potężny cios Tremendorowi, najbardziej przerażającemu gigantowi Północnych Rubieży.

W swoich turach zarówno Cynere, jak i Zird rzucają na uzyskanie przewagi – udaje im się uzyskać trzy darmowe wywołania, co skutkuje aspektem Brawurowe rozproszenie stworzonym przez magiczne fajerwerki Zirda (któremu udało się uzyskać przewagę) oraz rozprasające ciosy Cynere (która osiągnęła imponujący sukces dający dwa darmowe wywołania).

Wszystkie przekazują Landonowi, a w ten w swojej turze wykorzystuje je, żeby dostać gigantyczną premię +6 do ataku.

Prowadzenie gry

Twoje zadanie

Jeśli jesteś mistrzem gry, stoi przed tobą nieco inne zadanie, niż przed pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Poniższy rozdział dostarczy ci szereg narzędzi, które ułatwią ci życie podczas prowadzenia.

Omówiliśmy już ogólnie zadania stojące przed MG w rozdziale Podstawy, przyjrzymy się jednak nieco bliżej szczególnej odpowiedzialności, jaka spoczywa na twoich barkach.

Rozpoczęcie i zakończenie sceny

Jednym z twoich głównych obowiązków podczas gry jest podjęcie jednoznacznej decyzji, kiedy scena rozpoczyna się, a kiedy kończy. Może ci się zdawać, że nie jest to specjalnie istotne, ale przykładamy do tego wagę, ponieważ ze wszystkich grających to ty jesteś najbardziej odpowiedzialny za tempo każdej sesji. Jeśli sceny rozpoczynają się będą zbyt wcześnie, minie sporo czasu, zanim rozpocznie się właściwa akcja. Jeśli nie zostaną domknięte w odpowiednim momencie, będą się ciągnąć i minie wiele czasu, nim wydarzy się coś naprawdę istotnego.

Gracze nieraz pomogą ci – zwłaszcza gdy nie mogą się doczekać scen akcji – ale czasem mogą też mieć skłonność do spędzania zbyt dużej ilości czasu na odgrywaniu przekomarzających się bohaterów lub skupiać się na nieistotnych detalach. W takiej sytuacji twoim zdaniem jest wkroczyć, niczym dobry reżyser, i zasugerować: „Myślę, że wycisnęliśmy z tej sceny wszystko, co się dało. Co dzieje się dalej?”

Więcej rad dotyczących rozpoczynania i zamykania scen opisaliśmy w następnym rozdziale Sceny, sesje, scenariusze.

Dramatyzm jest lepszy niż realizm

W Fate nie warto przesadnie zagłębiać się w bezwzględną zwartość świata gry czy też przestrzegać drakońskich reguł odnośnie do realizmu. Gra kieruje się logiką dramatu i fikcji – wykorzystaj to na korzyść grupy. Chwil, w których bohaterowie graczy są wolni od konfliktów i wyzwań, powinno być niewiele, nawet jeśli zapewnienie im dłuższych momentów wytchnienia byłoby bardziej „realistyczne”.

Kiedy próbujesz ustalić, co dzieje się dalej, a najbardziej logiczna odpowiedź jest też najnudniejsza, zrezygnuj z rozsądku i idź na żywioł! Uzasadnienie czegoś, co nie wydaje się w danej chwili mieć sensu, znajdziesz później, będzie na to mnóstwo czasu.

Odgrywanie świata i BN

Twoją rolą jako Mistrza Gry jest podejmowanie decyzji, jak wszyscy i wszystko, co składa się na świat gry, reaguje na to, co robią BG, jak również jaki kształt przybiera otoczenie drużyny. Jeśli BG zawali rzut, to ty zdecydujesz, jakie będą tego konsekwencje. Kiedy BN spróbuje zamordować przyjaciela BG, to ty zdecydujesz, jak się do tego zabierze. Kiedy BG nawiązą rozmowę ze sprzedawcą na targu, to ty zdecydujesz, czy ma on dobry, czy zły dzień, jaki ma temperament, a także co gracze znajdą na jego straganie. Kiedy drużyna podróżuje w kierunku mrocznej jaskini, to ty ustalasz pogodę.

Na szczęście nie musisz robić tego wszystkiego w zupełnej próżni – masz do dyspozycji wiele narzędzi, które pomogą ci zdecydować, co w danej chwili jest najbardziej na miejscu. Proces, jaki naszkicowaliśmy w rozdziale Tworzenie gry, powinien zapewnić obszerny kontekst gry, którą prowadzisz: w postaci aspektów w rodzaju bieżących i nadchodzących komplikacji, konkretnych lokacji, które warto odwiedzić, czy też BN o silnych motywacjach, którymi będziesz mógł się posłużyć.

Aspekty BG również pomagają ci zdecydować, jak reaguje na nich reszta świata. Jak wspomnieliśmy w rozdziale Aspekty i punkty losy, najlepsze aspekty to te, które są jak obusieczny miecz. Dzięki stosowaniu wymuszeń bazujących na zdarzeniach możesz upiec dwie pieczenie na jednym ogniu – dodajesz szczegóły i niespodzianki do świata gry, ale również gwarantujesz BG pierwszoplanową rolę w historii, którą wspólnie opowiadacie.

Ta część twojego zadania jako MG oznacza również, że kiedy w scenie znajdują się BN, mówisz i podejmujesz decyzje w ich imieniu tak, jak gracze mówią i podejmują decyzje w imieniu BG. To ty decydujesz, kiedy BN podejmuje działania wymagające testu, do ciebie również należy przestrzeganie tych samych reguł, co gracze, aby przekonać się, jak rozwinie się sytuacja. Twoi BN będą jednak różnić się nieco od BG, w zależności od tego, jak ważni mają być dla opowiadanej historii.

Skorzystaj z pomocy graczy

Nie musisz dźwigać samotnie całego ciężaru tworzenia świata gry. Pamiętaj, że im bardziej stawiasz na współpracę, tym większa będzie emocjonalna inwestycja graczy w końcowy rezultat – ponieważ będą mieli realny udział w jego kształtowaniu.

Jeśli bohater ma aspekt, który wiąże go z czymś albo kimś w świecie gry, uczyn z tego gracza głównego „eksperta” od wszystkiego, co dotyczy danego aspektu. Tak więc, jeśli bohater ma aspekt Blizny z Wielkiej Wojny, konsultuj się z tym graczem zawsze, gdy ktoś wspomina o Wielkiej Wojnie podczas rozmowy. „Zauważyłeś, że sierżant nosi medal weterana, rzadkie odznaczenie z czasów Wojny. Przez jakie piekło musiał przejść, żeby zasłużyć na coś takiego? Czy twój bohater jest podobnie odznaczony?” Niektórzy gracze oddadzą decyzję w twoje ręce i nie ma w tym nic złego. Ważne jednak, byś ciągle oferował współtworzenie świata, tworząc tym samym atmosferę współpracy.

Pamiętaj też, że jedną z głównych funkcji akcji uzyskania przewagi (s. XXX) jest właśnie zapewnienie graczom możliwości ubarwienia świata gry dodatkowymi szczegółami poprzez działania ich bohaterów. Korzystaj z tego zawsze, gdy niespodziewanie zabraknie ci inspiracji lub po prostu, gdy chcesz dać graczom większą kontrolę nad grą. W czasie gry, gdy graczowi potrzebne są dodatkowe informacje, można to łatwo osiągnąć, odpowiadając na pytanie pytaniem.

Ryan: – Czy da się zniszczyć ten magiczny konstrukt bez zabijania osób, które są w nim zamknięte?

Amanda: – Cóż, wiesz, że jego źródłem mocy jest ich energia życiowa. Gdyby istniał jakiś sposób, jak byś się do tego zabrał? To ty jesteś tutaj ekspertem od magii, ty mi powiedz.

Ryan: – Hmm... myślę, że powinno istnieć jakieś kontryklęcie. Jakiś mechanizm bezpieczeństwa, na wypadek, gdyby coś poszło nie tak.

Amanda: – Tak, to ma sens. Rzuć na Wiedzę, żeby ustalić, czy ten konstrukt ma taki mechanizm.

Interpretacja reguł

Kolejnym twoim zadaniem jest podejmowanie większości spontanicznych decyzji odnośnie do tego, co dopuszczają reguły, a co nie. Zwykle to ty podejmiesz decyzję, czy wydarzenie w grze wymaga rzutu, jaki to typ akcji (przezwyciężanie trudności, atak itp.), a także jak trudny jest to rzut. Podczas konfliktu decyzje mogą być nieco bardziej złożone – jak na przykład ustalenie, czy aspekt sytuacyjny powinien wymuszać akcję przezwyciężenia, albo czy uzasadnienie gracza dla tworzonej właśnie przewagi jest wystarczająco dobre.

Jesteś szefem, a nie bogiem

Myśl o swojej roli arbitra reguł jako o „pierwszym pomiędzy równymi”, a nie absolutnym autorytecie. Jeśli panuje niezgoda co do zastosowania reguł, spróbuj zachęcić graczy do krótkiej dyskusji, w której każdy może swobodnie się wypowiadać. To lepsze rozwiązanie niż podejmowanie decyzji bez konsultacji. Bardzo często zauważysz, że grupa sama trzyma się w ryzach – jeśli ktoś próbuje zastosować akcję wymuszenia w sposób zdecydowanie naciągany, bardzo możliwe, że inny gracz zwróci na to uwagę, zanim ty będziesz musiał to zrobić.

Twoje zadanie sprowadza się w zasadzie do tego, że masz ostatnie słowo w dyskusji o regułach. Nie jesteś dyktatorem. Zawsze o tym pamiętaj.

Masz też prawo do oceny zasadności wywołań i wymuszeń pojawiających się podczas gry, tak jak opisaliśmy w rozdziale Aspekty i punkty losu, twoją rolą jest też upewnienie się, że każdy z grających rozumie dobrze, co się dzieje. W przypadku wywołań jest to względnie łatwe – wszystko gra, jeśli tylko gracz potrafi wyjaśnić, dlaczego aspekt pasuje do sytuacji. Przy wymuszeniach sprawa nieco się komplikuje, bo konieczne jest ustalenie, na jaką konkretnie komplikację zgadza się gracz.

Poniżej znajduje się kilka wskazówek dotyczących interpretacji zasad.

Tworzenie scenariuszy (i niemal całej reszty)

Wreszcie – jesteś odpowiedzialny za tworzenie wszystkiego, co BG spotykają i z czym wchodzi w interakcję podczas gry. Dotyczy to nie tylko BN obdarzonych umiejętnościami i aspektami, ale także aspektów scen, otoczenia i przedmiotów, jak również rozterek i wyzwań, jakie tworzą scenariusz w Fate. Tworzysz elementy, które są podstawą i źródłem samej gry – problemy, z którymi mierzy się drużyna, problemy, które musi rozwiązać, antagoniści – wszystko to, z czym muszą sobie poradzić, by osiągnąć zwycięstwo.

Sposobom realizacji tego zadania poświęcony jest cały, osobny rozdział – Sceny, sesje i scenariusze.

Co robić podczas tworzenia gry?

Jak opisaliśmy w rozdziale Tworzenie gry, wymyślenie lub wybranie świata, w którym będzie toczyła się rozgrywka, jest najczęściej wspólnym wysiłkiem twoim i graczy. Z tej perspektywy, najlepsze co możesz zrobić jako MG podczas procesu tworzenia gry, to otworzyć się na nowe pomysły i śmiało dzielić się własnymi, tak, jak pozostali. Korzystaj z zaproponowanych przez innych opcji i sam je rozwijaj. Gracze bardziej zaangażują w grę, jeśli będą mieli wrażenie, że wzięli udział w jej tworzeniu.

Oczywiście, jeśli wszyscy się na to zgadzają, nic nie powstrzyma cię przed przyjściem na spotkanie z jasną wizją tego, co dokładnie zamierzasz prowadzić. „Dobra, będziemy grać w latach sześćdziesiątych, podczas Zimnej Wojny, ale wszędzie będzie pełno steampunku i mechów. No to jazda!” Jeśli jednak zdecydujesz się na to podejście, upewnij się, że wszystkim ono odpowiada. Jeśli choć jeden gracz „nie czuje” gry, jaką zamierzasz poprowadzić, i nie ma specjalnej motywacji, żeby się wczuć, może to wyraźnie zaszkodzić grze.

Odjechane czy zwyczajne?

Skoro mowa o steampunkowych mechach w Związku Radzieckim lat sześćdziesiątych – warto zastanowić się, jak bardzo świat waszej gry ma być odjechany. Kreatywne pomysły na realia mogą brzmieć świetnie, ale jeśli zbyt trudno się w nich odnaleźć, gracze mogą mieć trudność w ogarnięciu tematu rozgrywki, który proponujesz. To, gdzie leży tutaj granica grywalności zależy od grupy (i od poszczególnych graczy), więc trudno podać jednoznaczne rozwiązanie. Bądź tylko świadom, że każde oderwanie od tego, co gracze znają – czy to od realnego świata, czy dobrze im znanych konwencji gatunku – może potencjalnie stanowić konceptualną przeszkodę dla graczy. Upewnij się, że wszyscy mają podobną wizję i odpowiedź zawczasu na wszystkie pojawiające się pytania.

Możliwe jest odwrotne podejście, osadzenie gry w zwyczajnych realiach, w świecie rzeczywistym, być może dodając jedną czy dwie istotne różnice, których konsekwencje obnażać będziecie stopniowo w trakcie gry. Najłatwiejszy sposób na opisanie tego rodzaju świata gry jest podanie czasu i miejsca znanego graczom oraz dodanie do tego niepasującego elementu. Na przykład „to jak współczesny Londyn, ale wszędzie pełno jest robotów” albo „Los Angeles po drugiej Wojnie Światowej, ale niektórzy powracający żołnierze mają supermoce”.

Od góry czy od dołu?

Kolejną kwestią jest to, jaka będzie skala gry. Niektórzy wolą zaczynać od szerokiej wizji, a następnie przejść do detali, inni wolą zacząć od „tu i teraz” i rozwijać pełen obraz sytuacji w trakcie gry. Te podejścia można nazwać, odpowiednio, „od góry” i „od dołu”. Oba są dobre, każde z nich ma jednak swoje zalety i wady.

W podejściu „od góry” większość świata gry zostanie opisana zawczasu – rzeczy takie jak potężne osoby i organizacje, położenie najważniejszych miast i tak dalej. Daje to tę korzyść, że grający mają jasne pojęcie, jak działa cały świat. Na przykład, jeśli zdecydowaliście, że królestwo Talua rozerwane jest przez wieczny konflikt między pięcioma potężnymi Domami walczącymi o władzę, natychmiast będziesz wiedzieć, że każda ważna osoba w królestwie pochodzi zapewne z jednego z Domów – a jeśli nie, to na są ku temu ważne powody.

Wadą tego rozwiązania jest, oczywiście, ogromna ilość pracy, jaką trzeba będzie zawczasu wykonać, jeśli nie korzystacie z gotowego świata zaczerpniętego z filmu, serialu, książki, gry komputerowej czy czegoś podobnego. Wymaga ono również, by gracze przyszli na sesję znając realia dość dokładnie, co może być dużym wyzwaniem. Jeśli jednak każdy jest na bieżąco, gra może zapewniać wiele satysfakcji i frajdy.

Jeśli zdecydujesz się na podejście „od dołu”, zaczniesz od tego, co jest najważniejsze dla BG. Może to być wszystko, od najistotniejszych BN w ich rodzinnym mieście, po imię gościa, który pracuje przy sąsiednim biurku. Dopiero później gracze odkrywają więcej szczegółów w miarę postępu fabuły. Nie jest konieczne,

by gracze wiedzieli, jak poszczególne elementy pasują do świata, bo każdy ma możliwość wymyślać nowe elementy na bieżąco. Świat wyrasta z tego, od czego zaczęła się gra.

Potencjalnym problemem jest tu konieczność improwizacji i szybkiego podejmowania decyzji. Dotyczy to wszystkich grających, tak MG, jak i graczy. Dla ciebie, Mistrza Gry, nie jest to być może wielki problem – prowadzenie gry prawie zawsze zawiera w sobie element ciągłej improwizacji i opierania się na własnej intuicji – jednak nie wszyscy gracze będą gotowi na tego rodzaju obciążenie. Poza tym, jeśli gracze lubią głęboko wczuwać się w swoje postacie i patrzeć na świat ich oczami, może drażnić ich konieczność okazjonalnej zmiany perspektywy tylko po to by, powiedzmy, wymyślić nazwę dla magicznego topora, który znaleźli, czy też powiedzieć ci, co przydarzyło się poprzedniemu Tajnemu Szefowi CIA.

Fate jest systemem, który pozwala stosować oba podejścia. Ponieważ jednak mechanika wspiera rozwijanie narracji z inicjatywy graczy poprzez aspekty i szczegóły fabuły, podejście „od dołu” działa bezbłędnie. Jeśli tak właśnie chcecie grać, wspaniale! Jeśli nie, nie ma problemu – ale być może warto kiedyś tę metodę wypróbować.

Mała skala czy wielka skala?

Skala gry została już częściowo omówiona w rozdziale Tworzenie gry, ale warto rozwinąć nieco ten temat.

Jak wspomnieliśmy w tamtym rozdziale, opowieści w małej skali dotyczą wydarzeń ściśle powiązanych z BG, zapewne mających miejsce na bardzo ograniczonym obszarze. Gry w wielkiej skali przeciwnie – to epickie historie dotyczące całych nacji, planet czy galaktyk, których konsekwencje zmieniają zupełnie świat (lub światy). Wszystkie te historie mogą dawać masę zabawy – uzyskanie tytułu Wielkiego Cesarza Galaktycznej Rubieży może być równie satysfakcjonujące, jak zdobycie ręki najpiękniejszej dziewczyny w całej wiosce.

Nie daj się jednak nabrać – obie skale gry nie wykluczają się wcale wzajemnie. Jest kilka sposobów, by je połączyć:

- Zaczynaj skromnie i pnij się w górę: taki rodzaj historii to klasyczne „od zera do bohatera”, gdzie ktoś niepozorny, bez wielkich ambicji nagle wrzucony jest w wir wydarzeń wykraczających poza jego doświadczenie. Spójrz na Luke'a Skywalkera w „Gwiezdnym wojnach: Nowej nadziei”. Zaczął jako zwyczajny farmer wilgoci, ścigając się w T-16 i mieszając się w drobne sprawy w Stacji Tosche. Później w jego życiu pojawia się dwójka droidów i dodaje element tajemnicy: kim jest Obi-Wan Kenobi? Zanim się obejrzy, Luke zadaje się z przemytnikami, ratuje księżniczkę i walczy w imię Rebelii. To klasyczny przypadek historii, która zaczyna się w skromnie i przeradza się w opowieść w wielkiej skali.
- Góry i doliny: tutaj historia krąży od wydarzeń w wielkiej skali do mniejszych, przy czym te ostatnie pozwalają na chwilę wytchnienia. Historie w wielkiej skali dotyczą zwykle racji stanu, podboju całych planet, wypędzania niewyobrażalnych Istot Spoza Światów itp. Z kolei historie w małej skali mają wymiar bardziej osobisty i są najwyżej bardzo luźno powiązane z niesamowitymi wydarzeniami, odwracającymi życie bohaterów do góry nogami. Możesz więc, na przykład, spędzić sesję czy dwie na potyczkach z Wielkim Cesarzem, później zaś dla odmiany skupić się na ojcu bohatera czy pomocy przyjacielowi w potrzebie. Sesje w mniejszej skali dają chwilę wytchnienia od epickich wydarzeń i dają graczom szansę zagłębienia się w niewykorzystane dotąd w kampanii szczegóły na temat bohaterów. No i, jeśli chcesz na jakimś etapie powiązać ze sobą

wydarzenia w wielkiej i małej skali, zawsze jest taka możliwość – skutki takiego powiązania dadzą graczom wtedy jeszcze więcej satysfakcji.

Atuty – czy są potrzebne?

Czy świat twojej gry wymaga wprowadzenia rzeczy w rodzaju supermocy, magii, technologicznych gadżetów i innych elementów wykraczających poza to, co zwyczajne? W każdym razie warto się nad tym zastanowić od razu, przed rozpoczęciem gry. Zajrzyj do rozdziału Atuty, by dowiedzieć się więcej o tym, czym one są i jak możesz je wykorzystać w prowadzonej grze.

Kiedy już przedarłeś się wspólnie z graczami przez proces tworzenia gry, przyjrzyjmy się bliżej temu, jak zabrać się za różne zadania, jakie stoją przed tobą podczas sesji.

Złota Zasada

Zanim przejdziemy do konkretów, oto ogólna, Złota Zasada w Fate:

- Najpierw zdecyduj się, co chcesz osiągnąć, potem poszukaj reguł, które pomogą ci to zrobić.

Może ci się wydawać, że powyższe stwierdzenie jest oczywiste, ale chcemy je podkreślić, ponieważ kolejność jest ważna. Innymi słowy, nie patrz na reguły jak na łańcuchy albo ograniczenia, które powstrzymują od działania. Zamiast tego posłuż się nimi niczym wachlarzem potencjalnych narzędzi, które pozwolą ci stworzyć model tego, co próbujesz zrobić. Cel, jaki by nie był, zawsze stawiany jest ponad mechaniką.

W większości sytuacji sama definicja akcji ułatwia sprawę – zawsze, gdy chcesz kogoś skrzywdzić, wiadomo, że będzie to akcja ataku. Zawsze, gdy starasz się uniknąć kłopotów, wiesz że odpowiednia będzie akcja obrony.

Czasem jednak możesz znaleźć się w sytuacji, w której nie jest oczywiste, jaki typ akcji będzie pasował najlepiej. Jako MG nie powinieneś w odpowiedzi zabraniać wykonania określonej czynności. Zamiast tego postaraj się uściślić, jaki dokładnie jest cel działania bohatera tak, aby ustalić do jakiej (albo jakich) akcji w grze pasuje najlepiej.

Srebrna Zasada

Logicznym następstwem Złotej Zasady jest kolejna: nigdy nie pozwól regułom wchodzić w drogę temu, co ma sens dla opowieści. Jeśli w ramach narracji twojej lub twoich graczy wydarzy się coś, co pasuje do reguły normalnie niestosowanej w podobnych okolicznościach, nie bój się nią posłużyć.

Najlepszy przykład dotyczy tutaj konsekwencji. Normalne reguły określają konsekwencję jako coś, na co decyduje się gracz, gdy w czasie konfliktu wskutek ataku otrzyma cios.

Powiedzmy jednak, że w ramach sceny gracz oznajmia, że próbując zastraszyć kogoś, jego bohater rozbija gołą pięścią szklany blat stołu.

Wszyscy uważają, że pomysł jest świetny i, co za tym idzie, nikogo specjalnie nie obchodzi, co wydarzy się przy oblanym teście. Każdy jednak uważa, że sensownie będzie, jeśli BG przy okazji zrani się w dłoń (co czyni w tej sytuacji bohatera wręcz jeszcze groźniejszym).

Nie ma powodu, by nie dopisać postaci łagodnej konsekwencji Odłamki szkła w dłoni, bo pasuje to do narracji, nawet jeśli nie toczy się żaden konflikt i, technicznie rzecz biorąc, nikt nie zaatakował BG.

Tak, jak w przypadku Złotej Zasady, zawsze upewnij się, że wszyscy traktują sytuację podobnie, zanim zdecydujesz się na tego rodzaju interpretację zasad.

Z powodu porażki we wcześniejszym rzucie, Cynere niechcący uruchomiła zabójczą magiczną pułapkę w trakcie poszukiwań Idola Karlona-Kara, starożytnego bóstwa zniszczenia. Amanda opisuje korytarz pełen ognistych pocisków śmierci, poruszających się na pozór zupełnie bezładnie. Na samym końcu korytarza stoi piedestał z idolem.

Lily stwierdza: – Cóż, nie ma co. Spróbuję dostać się do idola. Ruszam korytarzem, starając się uważać na ogniste pociski śmierci.

Amanda zastanawia się przez chwilę, ponieważ jasne jest dla niej, że w tej sytuacji kości będą potrzebne. Skoro Cynere porusza się korytarzem, najlepiej pasuje akcja przewycięzania trudności. Ponieważ jednak pomieszczenie pełne jest ognistych pocisków, wygląda na to, że Lily będzie musiała skorzystać z obrony. Istnieją też dwie mechaniczne interpretacje samej pułapki – teoretycznie jest to pasywne przeciwdziałanie, ale ponieważ pułapka może zadać obrażenia, być może lepiej pasuje tutaj atak.

Amanda pyta więc: – Lily, tu będzie potrzebny rzut. Jednak powiedz mi, co konkretnie starasz się osiągnąć? Czy ważniejsze jest dla ciebie, by nie dać się trafić, czy może pędzisz korytarzem, żeby za wszelką cenę dostać się do idola?

Lily bez zastanowienia odpowiada: – Och, zdecydowanie idol jest najważniejszy.

Amanda pyta: – Czyli akceptujesz możliwość, że może ci się stać krzywda?

Lily na to: – Pewnie. Jak zwykle, rzucam się w sam środek kłopotów.

Amanda stwierdza zatem: – OK, w takim razie załatwimy to jednym rzutem. To będzie tak: przetestuj Sprawność przeciwko Fantastycznemu (+6) przeciwdziałaniu. Jeśli zdasz test, udaje ci się ominąć pułapkę i nic ci się nie stało. Jeśli nie zdasz, utkniesz w pół drogi i musisz spróbować jeszcze raz, aby się przedostać. Potraktujemy też obłany test jako nieudaną obronę, więc oprócz tego zostaniesz trafiona. Z powodu korytarza pełnego ognistej śmierci i takich tam.

Lily krzywi się, ale kiwa głową i bierze kości do ręki.

W powyższym przykładzie Amanda połączyła efekt akcji przewycięzania i obrony, żeby określić, co przydarzyło się Cynere. Takie rozwiązanie jest jak najbardziej poprawne, bo pasuje do wyrażonych intencji i ma sens, biorąc pod uwagę opisaną sytuację. Amanda mogłaby się zdecydować na wykonanie obu testów osobno, i to też byłoby dobre rozwiązanie – po prostu stwierdziła, że w tej sytuacji wystarczy tylko jeden rzut.

Jeśli podczas gry pojawią się jakiegokolwiek wątpliwości, wróć do Złotej Zasady i pamiętaj – reguły są tak elastyczne, jak tylko ci to pasuje. Upewnij się tylko, że kiedy naginasz reguły, gracze wiedzą co i jak.

Kiedy rzucać kośćmi

Rzucaj kośćmi wtedy, gdy zarówno sukces, jak i porażka w akcji są w stanie dodać nowy, ciekawy element do gry.

Aspekty sytuacyjne twoim przyjacielem

Kiedy próbujesz ustalić, czy istnieje dobry powód, żeby BG wykonał rzut na przewyciężanie, przyjrzyj się bliżej aspektom sceny. Jeśli jeden z aspektów sugeruje jakiś kłopot albo problem dla BG, zażądaj rzutu na przewyciężanie. Jeśli nie i do tego nie przychodzi ci do głowy interesująca konsekwencja potencjalnej porażki, nie zaprzataj sobie głowy rzutami.

Na przykład – jeśli bohater stara się przebiec jak najszybciej przez pokój, a w grze jest aspekt sytuacyjny w rodzaju Zagraconej podłogi, uzasadnione jest poprosić o test, zanim postać się przemieści. Jeśli nie ma takiego aspektu, po prostu pozwól bohaterowi wykonać ruch i przejdź dalej, do czegoś bardziej interesującego.

Łatwo sobie z tym poradzić (zazwyczaj) w przypadku sukcesu – BG właśnie dali sobie radę z poważnym problemem, zwyciężyli w konfrontacji, czy też osiągnęli swoje cele, co daje impet pozwalający pójść dalej. W przypadku porażki może być jednak nieco trudniej, bo łatwo jest patrzeć na porażkę z czysto negatywnego punktu widzenia – nie udało się, przegrałeś, nie dostajesz tego, czego chciałeś. Jeśli nie da się na tej porażce nic zbudować, gra może gwałtownie stanąć w miejscu.

Najgorszym, ale to absolutnie najgorszym, co możesz zrobić, jest pozwolenie, by nieudany test oznaczał, że nic się nie dzieje – nie pojawiają się żadne nowe informacje, nie otwierają się nowe drogi działania, sytuacja się nie zmienia. To jest strasznie nudne i zniechęca graczy do zaangażowania się w porażkę – a zdecydowanie chcesz, żeby to zrobili, biorąc pod uwagę, jak ważna jest mechanika wymuszeń i ustępstw. Nie rób im tego.

Jeśli nie potrafisz wyobrazić sobie interesującego efektu zarówno sukcesu, jak i porażki, nie proś o wykonanie testu. Jeśli porażka jest nieciekawą opcją, po prostu pozwól BG dostać to, czego chcą i poproś o rzut później, kiedy już będziesz w stanie wyobrazić sobie ekscytujące efekty niepowodzenia. Jeśli z kolei sukces jest nudną opcją, zastanów się, czy nie da się przerobić twojego pomysłu na efekt nieudanego rzutu na wymuszenie, wykorzystując tę okazję do dania graczom większej ilości punktów losu.

Jak sprawić, by porażka była super

Jeśli BG oblewa test i nie jesteś pewien, jak uczynić konsekwencje tego rzutu ciekawymi, wypróbuj któryś z poniższych pomysłów.

Zrzuć winę na okoliczności

BG są bardzo kompetentnymi osobami (pamiętaj, to jeden z filarów systemu Fate). Nie muszą co jakiś czas robić z siebie idiotów. Czasem wszystko, czego potrzeba by zamienić porażkę w coś dynamicznego, jest odpowiedni opis – zamiast opisywać, że BG zawałił sprawę, niech winę ponosi coś, na co BG nie mieli żadnego wpływu. Zamek w drzwiach wyglądał na prosty, ale ma dodatkowy ukryty mechanizm (Kradzież), wbrew obietnicy informator nie pojawił się, na umówionym miejscu (Kontakty), stary grimuar jest zniszczony i nie do odczytania (Wiedza), nagle trzęsienie ziemi powoduje, że się potykasz (Sprawność).

Dzięki takiej metodzie BG dalej są kompetentni i świetni w tym, co robią, mimo że nie udało im się osiągnąć zamierzonych celów. Co ważniejsze, zrzuć winę na okoliczności dając ci okazję, by zaproponować nowy kierunek działania, co z kolei sprawia, że porażka jest dodatkowym bodźcem napędzającym waszą opowieść. Informator nie zjawił się na miejscu spotkania? Gdzie on jest? Kto mógł śledzić go w drodze na spotkanie? Starożytny grumiar był zniszczony? A może ktoś byłby w stanie go odrestaurować? W ten sposób nie tracicie czasu na roztrząsanie porażki i możecie przejść dalej, zacząć coś nowego.

Koszt sukcesu

Możesz też zaproponować, że BG dostaną to, czego chcą, ale nie za darmo – w takim przypadku obłany test oznacza, że nie udało się osiągnąć zamierzonych celów bez konsekwencji.

Niewielki koszt powinien skomplikować życie BG. Tak, jak w propozycji powyżej, pozwala to użyć porażki jako środka, by nieco zmienić sytuację, a nie tylko odmówić BG tego, czego chcieli. Kilka propozycji:

- Niech wydarzenia zwiastują nadchodzące zagrożenie. „Zamek otwiera się prawie bez hałasu – w przeciwieństwie do drzwi od skarbcza. Jeśli nawet nikt nie wiedział, że tu jesteście, to teraz wiedzą na pewno”.
- Dodaj nową komplikację. „Tak, mistrz Gildii mógłby skontaktować was z czarodziejem, który może przetłumaczyć zniszczony grumiar – gość ma na imię Berthold. Właściwie to o nim słyszałeś. Pamiętasz nawet swoje ostatnie spotkanie z Bertholdem – to było wtedy, gdy przyłapał cię w łóżku ze swoją żoną”.
- Postaw gracza przed trudnym dylematem. „Udaje wam się podtrzymać walący się sufit na tyle długo, że dwie osoby zdołają bezpiecznie się wydostać – ale reszta nie. Te dwie osoby – kto to będzie?”
- Dodaj aspekt do BG albo do sceny. „Jakoś udaje ci się wylądować na nogach, ale na pamiątkę dostajesz Skręconą kostkę”.
- Daj okazję BN. „Nikolai trochę cię zaskoczył, gdy przyjął twoją ofertę, jednak sposób, w jaki się przy tym uśmiechał, odebrało ci nieco rezonu. Nie ma wątpliwości, że Nikolai ma jakiś plan”.
- Zaznacz jedno z pól presji BG. Uważaj jednak – tę opcję można potraktować jako koszt tylko wtedy, gdy jest szansa, że BG zbierze więcej ciosów jeszcze w tej samej scenie. Jeśli nie wydaje ci się, by miało tak być, wybierz coś innego.

Poważny koszt to coś więcej, niż tylko skomplikowanie życia BG czy obietnica nadchodzących kłopotów – w tym przypadku mamy do czynienia z poważną i być może nieodwracalną stratą, która następuje tu i teraz.

Można to zrobić, zwiększając skalę niewielkiego kosztu. Zamiast podejrzenia, że strażnicy mogli usłyszeć otwierający się skarbiec – grupa strażników wpada do pomieszczenia z dobytą bronią.

Spadający sufit, zamiast rozdzielić graczy i ich sojuszników, przysypuje gruzem jednego lub kilku z nich. Spotkanie z Bertholdem to nie tylko niezręczna sytuacja – on dalej o wszystkim pamięta i marzy o krwawej zemście.

Inne możliwe rozwiązania to:

- Wzmocnienie przeciwdziałania. Wyczyść jedno z pól presji wrogo nastawionego BN, zwiększ do końca sceny jedną z jego umiejętności o poziom, lub też daj mu dodatkowy aspekt z darmowym wywołaniem.
- Wprowadź nowe przeciwdziałanie lub nowe trudności takie jak dodatkowi przeciwnicy albo aspekt sytuacyjny, który pogarsza całą sytuację.
- Opóźnij osiągnięcie sukcesu. Wykonywane zadanie zajmie o wiele więcej czasu, niż zaplanowali gracze.
- Daj BG konsekwencję, która logicznie wynika z okoliczności – łagodną konsekwencję, jeśli jeszcze jest wolna, umiarkowaną, jeśli nie.

Jeśli utknąłeś i nie jesteś pewien, jak dotkliwy powinien być poważny koszt, możesz ocenić to na podstawie stopnia porażki. Na przykład, w podanym wyżej przykładzie otwierania skarbca – tym, gdzie BN słyszą BG i wbiegają do pomieszczenia – jeśli gracz oblał test Kradzieży o 1 lub 2, BG mają przewagę liczebną nad strażnikami. Jeśli test jest oblany o 3 do 5, szanse są wyrównane, co zapewne będzie wymagało posłużenia się zasobami w rodzaju punktów losu czy konsekwencji. Jeśli jednak test jest oblany o 6 lub więcej, przeciwnicy mają przewagę liczebną i stanowią realne zagrożenie.

Niech gracze wykonają część roboty

Możesz też przenieść decyzję na graczy i pozwolić im zdecydować, jaki jest kontekst poniesionej przez nich porażki. To bardzo dobre zagranie, które wzmacnia ducha współpracy. Niektórzy gracze zaskoczą cię tym, jak bardzo będą skłonni wpędzić swoje postacie w tarapaty tylko po to, by pchnąć opowieść naprzód, zwłaszcza jeśli będą mieli przy tym większą kontrolę nad budowaniem wyobrażenia swojego bohatera.

To również świetne rozwiązanie, jeśli po prostu nic nie przychodzi ci do głowy. „OK, więc oblałeś ten test Kradzieży o 2. Pracujesz przy zamku i nagle coś poszło nie tak. Co?” „Nie wyszedł ci test Spostrzegawczości. Co mogłeś przeoczyć, skradając się w poszukiwaniu komnat królowej”? Lepiej, by pytanie było konkretne tak jak w powyższych przykładach. Mówiąc po prostu: „OK, powiedz mi, dlaczego ci nie wyszło!” może zbyt łatwo spowolnić grę przez niepotrzebne „wywołanie gracza do tablicy”. Chcemy pozwolić graczowi wykonać część pracy, a nie zmusić go do tego.

Wybór poziomu trudności

Kiedy ustalasz pasywne przeciwdziałanie dla akcji, pamiętaj o sposobach ustalania trudności, o których wspomina rozdział Akcje i rozstrzygnięcia – wszystko, co przekracza poziom umiejętności BG o dwa lub więcej poziomów, prawdopodobnie wymagać będzie wydania punktów losu. Z kolei wszystko, co znajduje się dwa lub więcej poziomów poniżej zdolności BG, będzie bardzo proste.

Zamiast „symulować świat” czy też starać się o „realizm”, spróbuj dobrać poziom trudności do wymogów dramatyizmu gry – zwykle sprawy powinny się komplikować, gdy stawka jest wysoka, a stawać prostsze, gdy jest odwrotnie.

Jak trudne powinny być testy umiejętności?

W praktyce nie różni się to bardzo od ustalenia stałego poziomu trudności i dodawania okolicznościowej kary do rzutu, by uwzględnić pośpiech lub inne niekorzystne warunki. Jednak z psychologicznego punktu widzenia różnica między wysokim poziomem trudności a niskim poziomem trudności z dodaną karą jest ogromna i nie powinno się jej ignorować. Gracz mierzący się z trudnym zadaniem częściej będzie miał wrażenie, że stawia się przed nim stosowne wyzwanie. Gracz, który zamiast tego wykonuje test z bardzo dużą karą – zwykle ustaloną przez MG – zazwyczaj będzie czuł się zniechęcony.

Ustawianie niskiego poziomu trudności ma na celu przede wszystkim pokazanie, jak świetni są BG w tym, co robią. Pozwala im zabłysnąć na chwilę i przypomina, dlaczego ci właśnie bohaterowie znajdują się w centrum wydarzeń. Możesz też zdecydować się na łatwe testy w chwilach, gdy wiesz, że gracze mają niewiele punktów losu, dając im szansę na wymuszenia, które pomogą w celu odnowienia zapasu. Powinieneś też ustalać niskie poziomy trudności dla wszystkiego, co powstrzymuje BG przed wzięciem udziału w centralnych wydarzeniach sceny – nie chcemy, żeby powstrzymał ich most zwodzony w zamku mrocznego władcy, jeśli scena ma w założeniu prowadzić do konfrontacji z mrocznym władcą!

I wreszcie – niektóre akcje powinny wiązać się z niskim poziomem trudności z założenia, zwłaszcza gdy nikt nie próbuje konkurować z bohaterami ani im się przeciwstawiać. Wysiłki zmierzające ku stworzeniu przewagi w trakcie konfliktu nigdy nie powinny być trudniejsze niż poziom Przeciętny (+1) lub Niezły (+2), podobnie jak próby dodania aspektu do przedmiotu lub lokacji. Pamiętaj jednak, że przeciwdziałanie nie musi zawsze przyjmować postaci stojącego na drodze BN – jeśli geniusz zbrodni ukrył dowody przed wścibskimi bohaterami w zakamarkach swojego biura, możesz to uznać za formę przeciwdziałania, nawet jeśli zły geniusz nie jest fizycznie obecny na miejscu akcji.

Jeśli BG dysponują obfitym zapasem punktów losu, czyjeś życie jest zagrożone, ważą się losy wielu osób, albo zbliża się nieuchronna konfrontacja z przeciwnikami, na którą gracze szykowali się przez jedną lub dwie ostatnie sesje – nie bój się zwiększyć trudności testów. Powinieneś też podwyższać poziom trudności, by odzwierciedlić fakt, że dany przeciwnik jest świetnie przygotowany na spotkanie z BG, a także, aby odzwierciedlić sytuacje kłopotliwe – kiedy BG nie są gotowi do konfrontacji, lub też nie mają odpowiednich środków do wykonania swoich zadań, kiedy goni ich czas itp.

Ustalenie poziomu trudności równo z umiejętnościami BG jest, jak łatwo zgadnąć, gdzieś pośrodku dwóch opisanych wcześniej skrajnych sytuacji. Skorzystaj z takiego rozwiązania, gdy przyda się odrobina napięcia (ale bez przesady), lub też, gdy szanse są po stronie BG, ale wciąż chcesz, by istniał wyraźny element niepewności.

Ważne: uzasadniaj swoje decyzje

Jedynym, co ogranicza ustalanie przez ciebie trudności, dotyczy wspomnianej już Srebrnej Zasady – upewnij się, że twoje wybory mają sens w kontekście opowieści, jaką tworzycie. Choć nie chcemy, żebyś przesadzał z próbami stworzenia dokładnego modelu świata i tym samym ograniczał się bezsensownymi barierami („Zamki w drzwiach w wiosce Glenwood są zazwyczaj Dobrej jakości, ze względu na bliskość bogatej w żelazo kopalni”), nie traktuj gry czysto matematycznie. Jeśli jedynym powodem ustalenia

trudności na poziomie Wybitnym (+5) jest to, że jest ona wyższa o dwa poziomy od umiejętności BG, a ty chcesz nieco uszczuplić ich zapas punktów losu, wiarygodność tworzonej historii mocno kuleje.

Patrząc z tej perspektywy, możesz traktować ustalanie poziomu trudności jako bardzo podobne do wywoływania aspektów – powinno istnieć dobre uzasadnienie dla twojego wyboru w danym momencie gry. Nie ma problemu, jeśli uzasadnienie to coś, co spontanicznie zmyślisz, a nie coś, co wiedziałeś z góry. Aspekty sytuacyjne są tutaj wspaniałym narzędziem – jeśli gracze wiedzą już, że są w jaskini Ciemnej jak noc i do tego Cholerne ciasnej, łatwo uzasadnić trudności, jakie sprawia zachowanie ciszy, gdy postacie skradają się tunelami. Nikt nawet nie mrugnie, gdy przyjrzy się pasującym do sytuacji aspektom i dodasz premię +2 do przeciwdziałania, bo jest to lustrzane odbicie premii, którą uzyskaliby gracze za wywołanie aspektu.

Tak czy inaczej, nie ignoruj poszukiwań uzasadnienia – albo poinformuj graczy, skąd bierze się ustalona przez ciebie trudność testu, albo też zrób tajemniczą minę i pozwól im odkryć prawdę nieco później (czyli wtedy, kiedy wreszcie uda ci się coś wymyślić).

Możesz też spróbować ustalić „nietypowy” poziom trudności, by zasugerować, że istnieją pytania, na które gracze nie znają odpowiedzi – w niewytłumaczalny sposób stajnia, do której gracze starają się włamać, ma na drzwiach Heroiczny (+7) zamek. Co znajduje się w środku, o czym gracze nie wiedzą?

Albo inaczej – próbujesz ukończyć słynny egzamin inicjacji mędrców Ametystowego Zakonu – ale test to zaledwie Dobry (+2) test Wiedzy. Co jest grane? Czy ktoś daje ci fory? Czy istnieją polityczne względy, byś zdał egzamin? Kto tu pociąga za sznurki? A może reputacja uczonych z Zakonu to jedno wielkie mydlenie oczu?

Co zrobić z wyjątkowym sukcesem?

Czasem BG zdarzy się rzucić o wiele lepiej, niż wymaga tego poziom trudności, uzyskując kilka przebić w rzucie. Niektóre z podstawowych akcji ma już wbudowane efekty bardzo udanych rzutów jak na przykład mocniejsze uderzenie w przypadku dobrego rzutu zaatak.

W innych przypadkach sytuacja może być mniej klarowna. Co się wydarzy, jeśli uzyskasz dużo przebić w teście Rzemiosła lub Śledztwa? Warto się upewnić, że te wyniki będą znaczące i odzwierciedlą wysoki poziom kompetencji BG.

Oto kilka przykładowych rozwiązań:

- Zaszalej z narracją: może się to wydawać niepotrzebne, ale warto uczcić naprawdę dobry rzut odpowiednim opisem niesamowitego sukcesu. To idealny moment, by zaadaptować podane wcześniej sugestie odnośnie do „sprawiania, by porażka była super”. Pozwól, by sukces wpłynął na coś jeszcze, nie tylko to, co próbowali osiągnąć BG. Pozwól graczowi włączyć się w ten proces przez wyciąganie z niego fajnych szczegółów. „Trzy przebiccia w teście Kradzieży – powiedz mi, czy kiedykolwiek uda się na powrót zamknąć tę kryptę?” „Czyli masz pięć przebić w teście Kontaktów – powiedz mi, gdzie się wybiera Brudny Nicky, gdy zostawia w domu żonę, i co mu powiesz, kiedy go tam odnajdziesz?”
- Dodaj aspekt: możesz wyrazić dodatkowe efekty dobrego rzutu przez dodanie aspektu BG albo scenie, co w zasadzie jest równoważne z pozwoleniem, by gracz uzyskał za darmo przewagę. „Czyli mówisz, że przekupiłeś panią strażnik i twój test Zasobów był zdany z czterema

przebiciami. Nie dość, że przepuści cię przez bramę, to jeszcze będzie Gotowa do pomocy, jeśli później pojawi się taka potrzeba”.

- Skrócenie czasu: jeśli jest ważne, by coś wydarzyło się szybko, możesz pozwolić, aby dodatkowe przebiecia skróciły czas potrzeby do wykonania akcji.

W Fate czas rozpatrujemy na dwa sposoby – jako czas gry i czas opowieści.

Czas gry

Czas gry to sposób, w jaki gra jest zorganizowana z punktu widzenia graczy siedzących przy stole. Każda jednostka czasu gry odpowiada pewnej ilości czasu rzeczywistego. Są to:

- Wymiana: czas potrzebny, by wszyscy uczestnicy konfliktu wykonali po jednej turze. Wlicza się w to czas wykonywania akcji oraz odpowiedzi na wszelkie wykonane przeciw nim akcje. Wymiana nie trwa zwykle dłużej niż parę minut.
- Scena: czas potrzebny na rozstrzygnięcie konfliktu, poradzenie sobie z jedną, ważną sytuacją, czy też osiągnięcie celu. Sceny mogą mieć różną długość – od minuty lub dwóch dla zdawkowego opisu i krótkiego dialogu, do pół godziny (lub więcej) w przypadku dużej, starannie zaplanowanej bitwy z pierwszoplanowym BN.
- Sesja: suma wszystkich scen, jakie rozegracie podczas pojedynczego spotkania. Sesja kończy się, gdy ty i twoi znajomi kończycie grę i idziecie do domu. Dla większości grup sesja trwać może od 2 do 4 godzin, ale nie ma żadnego teoretycznego limitu – jeśli nie gonią was żadne obowiązki, to jedyne co tak naprawdę was ogranicza to potrzeba snu i jedzenia. Sesja jest zwykle zwieńczona przez skromne dokonanie.
- Scenariusz: składa się na niego jedna lub więcej sesji, choć rzadko więcej niż cztery. Sesje składające się na scenariusz najczęściej pozwolą całkowicie rozwiązać jakiś problem lub dylemat postawiony przez MG, lub też zamknąć linię fabularną. Pod koniec scenariusza ma zwykle miejsce istotne dokonanie. Scenariusz można postrzegać jako odpowiednik odcinka serialu w telewizji – liczbę sesji potrzebną do opowiedzenia jednej historii.
- Sezon: Kilka scenariuszy, zwykle od dwóch do czterech. Punktem kulminacyjnym sezonu jest zwykle wydarzenie, które zmienia w drastyczny sposób świat gry, budując na tym, co wydarzyło się w ramach rozstrzygnięcia scenariuszy. Można postrzegać sezon — zgodnie z nazwą — jak sezon serialu telewizyjnego, gdzie poszczególne odcinki prowadzą do burzliwego rozwiązania akcji. Nie ma pewności, że w kampanii wyłoni się łatwy do rozpoznania sezon, tak jak nie każdy serial telewizyjny ma wyrazistą, główną linię fabularną przez cały czas trwania sezonu. Możliwe, że będziecie przeskakiwać od sytuacji do sytuacji bez mocno zdefiniowanej struktury fabuły. Przełomowe dokonania pojawiają się zazwyczaj pod koniec sezonu.
- Kampania: suma całego czasu spędzonego przy stole w ramach danej rozgrywki Fate — każda sesja, każdy scenariusz, każdy sezon. Technicznie rzecz biorąc, nie ma górnego limitu długości kampanii. Niektóre grupy ciągną swoje kampanie przez całe lata; inne przerywają grę już po zakończeniu jednego sezonu. Zakładamy, że dla typowej grupy rozgrywka będzie trwać przez kilka sezonów (czy też około dziesięciu scenariuszy), zanim będzie miał miejsce wielki finał, a

grający rozpoczną następną grę (mamy nadzieję, że również przy użyciu systemu Fate!). Kampanię można przygotować jako swojego rodzaju supersezon, spajany przez jeden olbrzymi konflikt, którego mniejszymi elementami jest wszystko, co wydarza się w grze. Kampania może też składać się z mniejszych, niezależnych historii, które opowiadacie w ramach waszych scenariuszy.

Czas opowieści

Czasem opowieści nazywamy czas takim, jakim postrzegają go bohaterowie, z perspektywy „wewnątrz” opowieści – czas, jaki zajmie im dokonanie tego, co ty i gracze deklarujecie podczas gry. W większości przypadków czas opowieści będzie kształtował się mimochodem, wspomniany tylko przelotnie („Ok, dojazd taksówką na lotnisko zajmuje wam godzinę”) lub zadeklarowany w ramach testu umiejętności („Super, no więc po 20 minutach przetrząsania pokoju, znajdujecie...”).

W większości sytuacji czas opowieści nie ma bezpośredniego przełożenia na czas rzeczywisty. Na przykład wymiana ataków w walce może zająć kilka minut czasu rzeczywistego, opisując przy tym to, co wydarza się zaledwie podczas pierwszych kilku sekund konfliktu. I podobnie, dłuższy czas może być skwitowany zwykłym stwierdzeniem, co się wydarza („Minęły dwa tygodnie, zanim wasz kontakt znowu się odezwał — czy robicie coś, czekając na niego, czy też po prostu przejdziemy od razu do spotkania?”). Używany w ten sposób, czas opowieści jest po prostu kwestią wygody, narzędziem fabularnym mającym dodać wiarygodności i odrobiny spójności waszej opowieści.

Czasami jednak można posłużyć się czasem opowieści w bardziej kreatywny sposób, aby wprowadzić napięcie i zaskoczenie podczas gry. Oto jak się za to zabrać.

Presja czasu

Nic nie stwarza takiego napięcia jak dobrze dobrany limit czasowy. Bohaterowie mają tylko parę minut na rozbrojenie śmiertelnej pułapki, ograniczony czas na dotarcie na drugi koniec miasta, zanim coś wyleci w powietrze, albo muszą dostarczyć okup na czas, zanim ich najbliżsi zostaną sprzątnięci przez złych kolesi itd.

Część podstawowych elementów gry jest tak skonstruowana, by skorzystać z presji narzucanej przez ograniczony czas, na przykład wyzwania czy rywalizacje — każde z nich ogranicza liczbę testów, jakie gracz może wykonać, zanim coś — dobrego lub złego — się wydarzy.

Nie musisz jednak ograniczać się tylko do tych dwóch rozwiązań! Jeśli ustalisz konkretny moment, w jakim wydarzy się coś złego w jednym z twoich scenariuszy, możesz zacząć notować, ile czasu zajmuje wszystko, co robią bohaterowie i korzystać z tego, by podtrzymać napięcie („A, czyli chcesz przetrząsnąć całe archiwa historii miasteczka? Cóż, do rytuału zostały tylko trzy dni — możesz wykonać test Wiedzy, ale ta próba najpewniej pochłonie jeden z tych dni”). Pamiętaj, że prawie wszystko wymaga czasu. Nawet prosta próba uzyskania przewagi dzięki Empatii wymaga spędzenia z celem chociaż paru chwil. Jeśli natomiast każde działanie, którego podejmują się bohaterowie, zabiera nieco cennego czasu, być może te paru chwil to zbyt wiele.

Oczywiście, jeśli nie dałoby się zrobić nic, by zmniejszyć presję czasu, nie byłoby to zbyt ciekawe. Podobnie nie ma nic fajnego w posuwaniu się w kierunku ostatecznego terminu w sposób całkowicie przewidywalny.

Używanie czasu opowieści przy sukcesie i porażce

Kiedy posługujesz się czasem opowieści w celu stworzenia napięcia, nie wahaj się wprowadzać nieprzewidywalnych przeskoków w czasie, gdy test jednego z bohaterów pójdzie naprawdę dobrze lub bardzo słabo.

Poświęcenie dodatkowego czasu to doskonały sposób na sprawienie, żeby porażki były super tak, jak opisano wyżej, zwłaszcza przy korzystaniu z opcji „sukcesu z kosztem” – daj graczom dokładnie to, czego chcą, ale kosztem poświęcenia większej ilości czasu niż planowali. W ten sposób gracze ryzykują, że wysiłki bohaterów przyniosą owoce za późno. A może to coś, co sprawia, że limit czasu staje się prawdziwym problemem – sytuacja nie jest, być może, beznadziejna, ale właśnie pojawiły się dodatkowe problemy, które trzeba rozwiązać.

W ten sam sposób nagradzaj graczy za każdy szczególny sukces przez skracanie czasu, jaki jest potrzebny do zrobienia czegoś, jeśli bohaterowie działają pod presją czasu. Pamiętaj te badania historyczne (Wiedza), które miały trwać dzień? Udało się je zakończyć w zaledwie parę godzin. Szukasz odpowiedniego kupca (Kontakty), który jest w stanie was zaopatrzyć? Znalazłeś innego, który może zrealizować twoje zlecenie nie w tydzień, ale jeszcze tego samego dnia.

Jeśli czas gra rolę, powinieneś dopuścić możliwość manipulowania czasem poprzez wywołania i wymuszenia – czyniąc problem, odpowiednio, łatwiejszym lub trudniejszym do rozwiązania. („Hej, jestem Maniakiem motoryzacji, więc naprawienie samochodu nie powinno mi zająć aż tyle czasu, prawda?”, „Wiesz co? Na twojej karcie bohatera jest napisane, że Nie masz dość gier i zabawy... skoro szukasz gościa w kasynie, a pełno tu tych fajnych maszyn i w ogóle, może poświęcisz chwilkę lub dwie na zabawę...”).

Ile czasu warte jest przebicie?

Tak jak w przypadku każdego innego testu, liczba przebić, jakie uzyskasz (albo liczba, której zabraknie ci do zdania testu) powinna stanowić kompas określający, z jak dużym przeskokiem czasu macie do czynienia. Tak więc – jak zdecydować, ile odebrać lub dodać czasu po teście?

Tak naprawdę, zależy to od pierwotnej oceny, ile czasu miała zająć wykonywana czynność. Zwykle czas wyrażamy w dwóch częściach. Pierwsza to konkretna lub abstrakcyjnie określona liczba, druga to jednostka czasu. Na przykład: „kilka dni”, „dwadzieścia sekund”, „trzy tygodnie” i tak dalej.

Proponujemy, byście mierzyli czas wyłącznie w abstrakcyjny sposób i wyrażali wszystkie działania w ramach gry za pomocą słów: „pół”, „jeden”, „kilka” i „wiele” oraz dodawali jednostkę czasu. Tak więc, jeśli coś ma zająć sześć godzin, można to wyrazić jako „wiele godzin”. Jeśli coś zajmuje dwadzieścia minut, wyrażasz to albo jako „wiele minut”, albo zaokrąglasz w górę do „pół godziny” – w zależności, co wydaje się lepiej pasować.

Daje ci to punkt wyjściowy do poruszania się w górę lub w dół. Każde przebicie jest warte jeden przeskok z punktu startowego, który obrałeś. Jeśli zatem zaczynasz od „wiele godzin”, a bohaterom graczy pomogłoby przyspieszenie wykonywanej akcji, może to działać w ten sposób: jedno przebicie skraca czas do „kilku godzin”, dwa przebicia do „jednej godziny”, natomiast trzy przebicia — do „pół godziny”.

Jeśli wykroczysz poza tę skalę, przenosisz się albo do „wielu”, albo do „pół” kolejnej jednostki czasu, zależnie od kierunku zmian. Tak więc cztery przebicia w wyżej wymienionym przekładzie mogą pozwolić

przeskoczyć z „wielu godzin” do „wielu minut”. I odwrotnie, porażka o jeden poziom wymusza przeskok z „wielu godzin” do „pół dnia”.

Ten system pozwoli wam szybko rozstrzygnąć kwestie upływu czasu niezależnie od punktu wyjścia — nieważne, czy akcje, jakie zamierzacie wykonać, mierzone będą w chwilach czy w pokoleniach.

Czas opowieści a skala działania

Najłatwiej wyobrazić sobie większość działań bohaterów jako coś, co ogranicza się do tego, na co postać ma bezpośredni wpływ, działając w skali „jeden na jednego”. I w większości przypadków, tak właśnie będzie – w końcu Fate jest grą opowiadającą o kompetencji jednostek przy zmaganiu się z trudnościami.

Jednak zastanów się przez chwilę, czego bohaterowie mogą dokonać dzięki tej kompetencji, mając do dyspozycji masę czasu na osiągnięcie swoich celów. Wyobraź sobie trwający miesiąc test umiejętności Relacje reprezentujący negocjacje, w ramach którego bohater ma czas porozmawiać z każdym z delegatów z osobna, a nie tylko skupić się na pojedynczej konferencji. Wyobraź sobie trwający całe tygodnie test Śledztwa, pozwalający zebrać i opisać każdy najdrobniejszy szczegół planu dnia śledzonej osoby.

Pozwalając, by każdy test reprezentował długi okres, możesz spojrzeć na sytuację globalnie, zamiast przyglądać się jej przez lupę. Możesz rozstrzygnąć efekty wydarzeń daleko wykraczających poza pojedynczą postać gracza i wpłynąć na świat gry w znaczący sposób. Ten miesięczny test Relacji może doprowadzić do zmiany polityki całego kraju, w którego imieniu negocjują BG. Natomiast test Śledztwa otworzy, być może, drogę do schwytania jednego z najgroźniejszych przestępców świata, który sprawiał drużynie problemy przez cały czas trwania kampanii.

Taka metoda działania to świetny sposób na uczynienie długich przerw w akcji gry bardziej interaktywnymi – nie musisz czynić gry nudną i spowalniać jej rozwlekłą narracją ani starać się retroaktywnie wymyślić, co wydarzyło się przez cały ten czas w świecie gry. Jeśli BG mają długoterminowe cele do osiągnięcia, zastanów się, czy nie da się zamienić tych celów w rywalizację, wyzwanie lub konflikt, który obejmuje cały okres przerwy w akcji. Możesz też po prostu zarządzić pojedynczy test umiejętności, by przekonać się, czy nie wydarzyło się coś nieoczekiwane. Jeśli zdarzy się, że obleją ten test, coś co zaplanowałeś jako negatywną konsekwencję ich działań, może stać się świetnym materiałem ułatwiającym pchnięcie gry do przodu.

Pamiętaj, jeśli postąpisz tak przy użyciu konfliktu lub rywalizacji, aby odpowiednio wyskalować poszczególne elementy – jeśli cały konflikt ma rozstrzygnąć się w rok, pojedyncza akcja zajmie zapewne miesiąc lub dwa. Każdy powinien wtedy opisywać swoje działania jako efekt akcji podjętych w takim szerokim kontekście.

Dzięki przełomowemu dokonaniu w ramach kampanii Landon zmienił swoją koncepcję ogólną na „Były wysłannik Kościanego Woalu”, jako efekt odkrycia spisku w ich szeregach, mającego na celu przejęcie władzy nad pewnym niewielkim królestwem.

Amanda chce wrócić do kampanii po sześciu miesiącach czasu gry i sugeruje, że Landon musi uciekać przed ścigającym go Kościanym Woalem. Amanda widzi opcję stworzenia materiału do dalszej części gry, więc stwierdza – Myślę, że warto przekonać się, czy Landon rozpocznie następny scenariusz w ich łapskach, czy też nie.

Grupa ustala, że sytuacja zostanie rozstrzygnięta jako konflikt, w którym każda wymiana odzwierciedlać będzie jedną konfrontację między Landonem a tropicielami Woalu. Niestety, nie wie mu się i decyduje się na ustępstwo, przenosząc na następną sesję umiarkowaną konsekwencję. Amanda sugeruje, że członkowie Woalu starają się zrekrutować Landona na powrót w swoje szeregi, a nie skrzywdzić go lub zabić, tak więc Lenny decyduje się na konsekwencję Nie wiem już, co jest słuszne, odzwierciedlającą ziarno niepewności, jakie udało im się zasiać w jego umyśle.

Kiedy ponownie spotkamy Landona, będzie tkwił w szponach Kościanego Woalu, tocząc wewnętrzną walkę i nie wiedząc, komu winien jest lojalność.

Zbliżenie i oddalenie

Nigdzie nie jest powiedziane, że przy testach musisz być bezwzględnie konsekwentny, jeśli chodzi o czas opowieści. Użyteczną sztuczką jest posłużenie się wynikami jednego testu, by przejść do kolejnego, którego skala czasowa jest o wiele krótsza (albo na odwrót). To dobry sposób na otwarcie nowej sceny, rywalizacji lub konfliktu, lub też po prostu na zmianę tempa wydarzeń.

Podczas wyżej wymienionej sześciomiesięcznej przerwy, Cynere prowadziła badania demonicznych pobratymców straszliwego Arc'yetha, który wypalił zamię w jej duszy podczas ostatniego sezonu kampanii. Decyduje się działać samotnie, mimo że Zird zaoferował jej pomoc. Ostatecznie testuje nowo nabytą Przeciętną (+1) umiejętność Wiedzę w celu przewyciężenia trudności.

Ostateczny wynik testu jest poprawny i Amanda opisuje, że Cynere jest całkowicie pochłonięta swoimi badaniami przez kilka następnych miesięcy. Następnie Amanda mówi – Wspaniale. Wracasz do domu pokryta kurzem z podróży, wyczerpana do szpiku kości, z dłońmi poplamionymi atramentem, ale twoje poszukiwania pozwoliły odkryć ci miejsce, gdzie ukrywa się prawa ręka Arc'yetha w Kręgu Trzynastu. Jest to pomniejszy demon o imieniu Tan'shael (ach, te apostrofy!). Rzucasz się na łóżko, gotowa rozpocząć dalsze poszukiwania zaraz z rana... aż tu nagle, w środku nocy, budzi cię głośny brzęk dobiegający z twojej pracowni.

Lily stwierdza – Do diabła, zrywam się i pędzę tam, chwytając po drodze mój miecz!

Amanda na to: – Świetnie, zauważasz, że twoje notatki na temat badań gdzieś zniknęły, okno jest zbite. Słyszysz odgłos kroków oddalających się w noc.

Lily odpowiada: – Nie ma, cholera, mowy. Biegnę za nim. Za nią, za tym, za nimi. Wszystko jedno.

Amanda: – Świetnie! To będzie test Sprawności, rozstrzygnijmy to zatem za pomocą rywalizacji i zobaczymy, czy złapiesz winnego. (Zwróć uwagę, Mistrzu Gry, że teraz akcja dzieje się niemal w czasie rzeczywistym – przeskoczyliśmy wprost od działań zajmujących całe miesiące do testowania, które określa co dzieje się podczas sekund pościgu prowadzonego przez Cynere).

Rywalizacja nie udaje się Cynere i osoba, która ją okradła ucieka. Lily natychmiast stwierdza – Chrzanić to. Ktoś w mieście na pewno coś wie albo zostawił jakiś ślad, albo coś w tym rodzaju. Chcę przetestować Śledztwo.

Lily testuje umiejętność i osiąga imponujący sukces. Amanda stwierdza – Tydzień później, w wiosce Sunloft, stoisz przed tawerną Pod Zgubioną Podkową, gdzie podobno zatrzymuje się kobieta, której szukasz – bo okazuje się, że była to kobieta. A ponieważ masz kilka przebić w teście, mogą ci powiedzieć, że ma na imię Corathia – przedstawiła się komuś w twoim rodzinnym mieście, gdy szukała twojego domu. Myślę, że

jest to warte dodania aspektu *Wiem jak masz na imię, którego możesz użyć, by zachwiać jej pewnością siebie.*

(Mistrzu Gry, zauważyłeś co się stało? Jeden test przeskoczył cały tydzień, ale Amanda i Lily rozgrywają wszystko przy stole na bieżąco, bez przerw).

Lily deklaruje: – Otwieram drzwi z kopa, wykrzykując jej imię.

Amanda odpowiada: – Wszyscy odsuwają się od stojącej przy barze kobiety smukłej budowy. Kobieta patrzy na nich z drwiącym uśmiechem i sięga po miecz, zeskakując ze stołka i ze świstem tnąc prosto w twoją twarz.

– Koniec zabawy – mówi Lily, sięgając po kości, by rzucić za obronę. (Teraz przechodzimy do konfliktu w dużym czasowym „zbliżeniu”).

Ocena użycia umiejętności i sztuczek

Na tym etapie dysponujesz już w zasadzie wszystkim, co potrzebne do posługiwania się umiejętnościami i sztuczkami – masz poszczególne opisy w rozdziale Umiejętności i sztuczki, opisy akcji i przykłady w rozdziale Wyzwania, rywalizacje i konflikty oraz wskazówki powyżej, dotyczące ustalania poziomów trudności i radzenia sobie z sukcesem i porażką.

Jedyny większy problem, z którym możesz jeszcze się borykać, to sytuacje „graniczne”, gdy gracz chce posłużyć się umiejętnością w sposób, który wydaje się nieco naciągany, albo gdy umiejętność wydaje się pasować do sytuacji, która nie mieści się w jej opisie.

W takim przypadku omów sytuację z grupą i zobaczcie, jakie są zdania na ten temat. Istnieją trzy możliwości:

- To zbyt naciągane. Rozważ dodanie nowej umiejętności.
- To nie jest naciągane – od tej pory każdy może używać tej umiejętności w ten sposób i w tych samych okolicznościach.
- To by przeszło, gdyby bohater miał sztuczkę, która to umożliwia.

Duża część kryteriów, jakie przyjmiecie przy tych rozmowach, opierać się będzie na pracy, jaką ty i gracze wykonaliście przy liście umiejętności na etapie tworzenia gry. Zajrzyj do rozdziału Umiejętności i sztuczki, jeśli potrzebujesz wskazówek, jak wyznaczyć limity umiejętności i gdzie przebiega granica między umiejętnością a sztuczką.

Jeśli zdecydujecie, że określone zastosowanie umiejętności wymaga sztuczki, daj danemu graczowi szansę wydać punkt losu, by tymczasowo „wypożyczyć” tę sztuczkę na potrzebę jednego testu – jeśli tego chce. Później, jeśli gracz będzie chciał zatrzymać tę premię, będzie musiał wydać punkt odświeżania, by wykupić sztuczkę (zakładając, że dysponuje takim punktem), lub też zaczekać na przełomowe dokonanie, aby ją dodać.

Aspekty i szczegóły opowieści – odkrywanie czy tworzenie?

Z punktu widzenia gracza, nie sposób określić, co ustaliłeś przed sesją, a co wymyślasz na bieżąco, zwłaszcza jeśli jesteś MG, który nie trzyma ani nie zagląda do notatek przy stole. Tak więc, jeśli gracz chce odkryć coś, czego jeszcze nie wymyśliłeś, możesz potraktować to jako stworzenie nowego aspektu lub szczegółu opowieści. Jeśli mu się uda, znajduje to, czego szuka. Jeśli nie — możesz posłużyć się tym, czego szukał gracz jako inspiracją, która pomoże ci ustalić właściwe informacje.

Jeśli czujesz się naprawdę komfortowo improwizując, oznacza to, że możesz przystąpić do gry przygotowując bardzo niewiele, a następnie pozwolić, by reakcje i pytania graczy zbudowały wszystko dla ciebie. Być może będziesz musiał zadać kilka pytań kontrolnych, by odpowiedzi stanowiły dla ciebie podpowiedź jak prowadzić. Zawężisz w ten sposób zakres informacji, jakich szuka gracz – ale w późniejszej grze nic nie będzie cię ograniczać.

Zird Nieprzenikniony szuka informacji o obszarze, na którym niegdyś odprawiano starożytne rytuały. Poszukuje dobrego miejsca do pracy nad przełamaniem klątwy rzuconej na Belwitch, pobliską wioskę, której burmistrz płaci mu niezłą kasę za jego pracę.

Ryan stwierdza – Spędzę trochę czasu w lokalnej bibliotece, dowiadując się czegoś o historii tego miejsca. Chciałbym użyć Wiedzy, by uzyskać przewagę.

Amanda zastanawia się przez chwilę. Nie przygotowała w zasadzie nic szczególnego na temat tego miejsca, bo poświęciła całą energię na wymyślanie szczegółów na temat klątwy i tego, co byłoby potrzebne do jej zdjęcia; klątwa jest bowiem podtrzymywana przez coś o wiele potężniejszego, niż BG sobie w tej chwili uświadamiają.

– Jakich informacji szukasz? – pyta Amanda – Suchych encyklopedycznych informacji, czy...?

Ryan na to – Cóż, tak naprawdę muszę wiedzieć, czy ktoś nie posłużył się tym miejscem jako narzędziem czarnej lub złowrogiej magii... czy w tej wiosce krążą historie o potworze albo duchu powiązany z tym miejscem.

Amanda oznajmia – A, świetnie. To przetestuj Wiedzę, poziom przeciwdziałania jest Niezły (+2). Nieoczekiwanie Ryan rzuca -4 i osiąga wynik Słaby, co oznacza, że poniósł porażkę. Ryan decyduje się nie wydawać punktów losu na ten test.

Chcąc zrobić z porażki coś naprawdę fajnego, Amanda mówi – Cóż, nie masz z tego aspektu, ale znajdujesz dokładne przeciwieństwo tego, czego szukasz – to miejsce ma nieskazitelną reputację jako miejsce pobłogosławione mocami dobra, a wszystkie zapiski, jakie znajdujesz, opisują rytuały lecznicze albo mające przynieść dobre żniwa. Te rytuały przyniosły dobrobyt i szczęście całemu rejonowi.

Ryan chce wiedzieć: – Skoro to miejsce daje tak wielką moc, jak to możliwe, że wioska została przeklęta?

Amanda wzrusza ramionami. – Cóż, najwyraźniej będziesz musiał kontynuować poszukiwania, jeśli chcesz się tego dowiedzieć.

Amanda dopisuje do swoich notatek krótką wzmiankę o tym, że miejsce rytuałów jest teraz magicznie splugawione i że kapłan w miasteczku trzyma to w tajemnicy. Zmienia w ten sposób nieco sugestię Ryana i dodaje materiały, których może użyć, jeśli bohater Ryana zdecyduje się wypytać mieszkańców miasta.

Umiejętności a konkretne liczby

Przeglądając opisy umiejętności, zauważyłeś być może, że jest kilka miejsc, gdzie podajemy abstrakcyjne opisy tego, co w prawdziwym życiu polega na precyzyjnych miarach. Budowa i Zasoby są doskonałymi przykładami – wiele osób uprawiających trening siłowy ma dość dobre pojęcie, jaki ciężar potrafią podnieść martwym ciągiem. Podobnie, ludzie przy zakupach wydają konkretną sumę pieniędzy z ograniczonej puli.

Ile w takim razie bohater ze Świątą (+4) Budową jest w stanie wycisnąć na ławce? Ile może wydać bohater, którego Zasoby są Niezłe (+2), zanim będzie splukany?

Szczerze mówiąc, nie mamy pojęcia... I nie jesteśmy skłonni szukać konkretnej odpowiedzi.

Może się to wydawać mało intuicyjne, ale uważamy, że tworzenie takich detali odwraca uwagę od prawdopodobieństwa kreowanej gry. Kiedy tylko ustalisz szczegół w rodzaju „Świątą Budowa pozwala podnieść samochód martwym ciągiem na pięć sekund”, pozbawiasz grę elementu niepewności, na jaką pozwala prawdziwe życie. Adrenalina i inne czynniki pozwalają ludziom przekroczyć granice swoich normalnych, fizycznych ograniczeń – albo tych granic nie osiągnąć. Nie da się uwzględnić każdego takiego czynnika bez pozwolenia, by skupiała się na nich przy grze ogromna część uwagi grających. Stają się one czymś, o czym gracze dyskutują, a nawet zaczynają się kłócić – zamiast brać udział w scenie.

Zresztą to jest nudne. Jeśli uznasz, że Niezłe (+2) Zasoby pozwalają kupić wszystko, co kosztuje do 200 sztuk złota, nagle usunąłeś z gry ogromny potencjał stworzenia napięcia i dramatyzmu. Nagle za każdym razem, gdy pojawia się problem powiązany z Zasobami, wszystko sprowadzi się do pytania, czy cena wynosi 200 sztuk złota – a nie tego, co scena próbuje przekazać. Poza tym wszystko zamienia się wtedy w prostą sytuację wyszło/nie wyszło. To z kolei oznacza, że w zasadzie nie ma dobrego powodu, by w ogóle testować tę umiejętność. I ponownie – to nie jest realistyczne. Kiedy ktoś wydaje pieniądze, kwestią nie jest właściwie to, ile musi wydać złotych. Kwestią jest, czy może sobie na coś pozwolić w danym momencie.

Pamiętaj, że test umiejętności jest narzędziem do tworzenia narracji, które pozwala odpowiedzieć na pytanie, „czy mogę, w tej chwili, rozwiązać problem X dysponując środkami Y?”. Kiedy uzyskasz nieoczekiwany wynik, posłuż się swoim wyczuciem realizmu oraz dramatyzmu, by go wyjaśnić lub uzasadnić, posługując się podanymi wcześniej wskazówkami. „Aha, czyli oblałeś test Zasobów, próbując przekupić strażnika? Wychodzi na to, że wydałeś wczoraj w tawernie nieco więcej, niż myślałeś. Nie, zaraz, gdzie się podziała sakiewka przy twoim pasie? I co to za podejrzany typek oddał się trochę za szybko tam, za plecami strażników? Czy on właśnie do ciebie mrugnął? Pieprzony drań... No to co zrobisz teraz?”

Co zrobić z konfliktami i innymi dziwnymi rzeczami

Nie ma wątpliwości — najbardziej skomplikowane sytuacje, z jakimi zetkniesz się jako MG to konflikty. Konflikty wykorzystują największą liczbę reguł gry i kondensują je w krótkim czasie, w porównaniu z jakimkolwiek innym elementem systemu. Wymagają, byś pilnował sporo rzeczy na raz – pozycje uczestników względem siebie, kto działa przeciwko komu, ile presji i jakie konsekwencje przyjęli twoi BN, i tak dalej.

To ten moment kiedy, twój mózg przepełniony obrazami z filmów będzie działał na najwyższych obrotach, zwłaszcza jeśli na grę składa się wiele fizycznych konfliktów kipiących od akcji. Sceny akcji znane z dzieł kultury nie zawsze pasują do struktury, jaką mają tury w Fate, więc może być ciężko zrozumieć, jak ma się do tego sposób, w jak próbujesz zwizualizować wydarzenia w grze. Poza tym, czasem grający będą chcieli zrobić coś wariackiego, czego nie przewidziałeś podczas planowania konfliktu, wprowadzając cię w zakłopotanie i problem z rozstrzygnięciem efektów takich działań.

Poniżej znajdziesz kilka narzędzi, które pomogą ci radzić sobie z tymi problemami sprawnie i z klasą.

Oddziaływanie na kilka celów

Jeśli będziecie grać w Fate wystarczająco długo, niewątpliwie ktoś będzie się starał wpłynąć w konflikcie jedną akcją na kilka osób. Eksplozje to nieodzowna część fizycznych konfliktów, ale na tym przykłady się nie kończą – weźmy gaz łzawiący czy jakiś zaawansowany technologicznie paralizator. Problem obejmowania akcją kilku celów możesz rozszerzyć również na konflikt umysłowy. Przykładowo, być może chcesz posłużyć się Prowokacją, by wszyscy w pokoju wiedzieli, kto tu jest szefem, albo Relacji, aby wygłosić inspirującą mowę, która zrobi wrażenie na wszystkich słuchaczach.

Najłatwiejszy sposób na rozstrzygnięcie takiej sytuacji to uzyskanie przewagi w ramach sceny, a nie próba wpływnięcia na konkretny cel. Pokój pełen gazu to aspekt, który może potencjalnie wpłynąć na każdego. Nie jest też specjalnie naciągane, jeśli uznacie, że Podniosły nastrój panujący w pomieszczeniu może być zaraźliwy. W tym kontekście aspekt jest dobrym pretekstem do wykonania testu umiejętności (przy użyciu akcji przewycięzania) dla każdego, kto próbuje działać wbrew temu aspektowi. Zasadniczo aspekt nie zada obrażeń, ale może utrudnić życie tym, na których wpływa.

Landon krąży po polu bitwy w poszukiwaniu godnego przeciwnika.

– Kto tu wygląda na największego, najbardziej wrednego twardziela? – Lenny pyta Amandę.

– To proste. Natychmiast zauważasz mierzącego ponad dwa metry wojownika, który ewidentnie nie jest do końca człowiekiem. Jest uzbrojony w niedorzecznie wygięty topór i towarzyszy mu trzech pomagierów. Nazywają go Gorlok Zrodzony z Demona.

– Tak, to brzmi nieźle – komentuje Lenny. – Zamierzam go zabić.

– To mi się podoba. Jego trzech popleczników zbliża się, żeby ci przeszkodzić. Nie są może dwumetrowymi pół-demonami, ale wygląda na to, że wiedzą co robią.

Lenny wzdycha. – Nie mam czasu na tych frajerów. Chcę, żeby stało się dla nich jasne, że nie mają ze mną szans. No wiesz, macham groźnie mieczem i próbuję wyglądać jak jeszcze groźniejszy zabijaka niż zwykle. Chcę, żeby ci kolesie wiedzieli, że to sprawa między mną a Gorlokiem.

– Wygląda na to, że chcesz dodać aspekt do tej strefy. Przetestuj Prowokację.

Lenny wyrzuca -3, następnie dodaje swoją Niezłą (+2) Prowokację, osiągając ostatecznie wynik Mierny (-1). Potrzebny był mu co najmniej wynik Słaby (+0), tak więc nie udało mu się. Jednak Amandzie podoba się pomysł, by Landon i Gorlok stanęli sobie naprzeciw i żeby nikt inny się nie wtrącał, więc pozwala na odniesienie sukcesu z kosztem.

– W porządku – mówi. – No więc co oferujesz w zamian?

Lenny nie waha się ani chwili. Zapisuje łagodną konsekwencję Ten gość jest większy, niż sądziłem...

– Świetnie. Patrz na ciebie, potem znowu na Gorloka. Ten odprawia ich niedbałym gestem. „Idźcie stąd, znajdźcie kogoś innego do zabicia” odpowiada warkotem. „Ten jest mój”.

Sprawy mogą się skomplikować, jeśli chcesz wybrać konkretne cele, a nie wpłynąć na cały strefę lub całą scenę. Kiedy tak się stanie, podziel uzyskany wynik pomiędzy cele. Każdy z nich może normalnie się bronić. Każdy, komu nie wyjdzie obrona albo otrzymuje presję, albo aspekt, zależnie od tego, czego starałeś się dokonać. (Uwaga: jeśli próbujesz uzyskać przewagę, by dodać aspekt na kilku celach, jak najbardziej otrzymujesz darmowe wywołanie dla każdego z nich).

Zird Nieprzenikniony, jak to ma w zwyczaju, sieje śmierć i zniszczenie wśród swoich wrogów za pomocą magicznych płomieni. Ma trzech przeciwników, szarżujących na niego przez pole bitwy. Zird jest przekonany, że sytuacja, w której się znalazł, to najprawdopodobniej wina Landona.

Magia Zirda wykorzystuje umiejętność Wiedzy i posługuje się nią naprawdę dobrze, uzyskując wynik Heroiczny (+7).

Ma zamiar naprawdę poważnie zaszkodzić jednemu z przeciwników, więc dzieli swój wynik na Wybitny (+5), Przeciętny (+1) oraz Przeciętny (+1). Razem daje to +7, co jest równe wynikowi jego rzutu, więc wszystko się zgadza. Teraz Amanda będzie się bronić w imieniu każdego z trzech przeciwników.

Pierwszy obrońca uzyskuje wynik Słaby (+0) i otrzymuje presję o wartości 5. Jest to statysta (patrz niżej), więc Amanda decyduje, że zostaje wyłączony z walki – opisuje, jak krzyczy i bezskutecznie próbuje zgasić płomienie.

Drugi obrońca uzyskuje Niezły (+2) wynik, wyższy niż rzut na atak. Niezrażony, kontynuuje szarżę.

Trzeci obrońca uzyskuje kolejny Słaby (+0) wynik, otrzymując pojedynczy punkt presji. Amanda zaznacza jego jedyne pole presji i opisuje, że przeciwnik poświęca swoją tarczę, żeby odbić ognisty pocisk.

Atakowanie całej strefy lub wszystkich osób obecnych w scenie to coś, co będziesz musiał oceniać w zależności od sytuacji, tak jak każde inne naciągane użycie umiejętności (patrz wskazówki powyżej, na stronie XXX). Biorąc pod uwagę okoliczności i specyfikę świata gry, taka akcja może być czymś zupełnie normalnym (przykładowo dlatego, że każdy może posługiwać się granatami i ładunkami wybuchowymi), może być to niemożliwe, lub też może wymagać sztuczki. Dopóki jesteś w stanie uzasadnić taką akcję, nie musisz posługiwać się żadnymi specjalnymi regułami – rzucasz za atak, a każdy, kto znajduje się w strefie, broni się normalnie. Zależnie od okoliczności możesz nawet być zmuszony bronić się przed swoim własnym testem, jeśli znajdujesz się w tej samej strefie, w której działa atak!

Wymuszenia a kilka celów

Szybka uwaga – gracze, którzy chcą wygrać konflikt dzięki wymuszeniom, nie mogą liczyć na ułatwienia, gdy próbują wpłynąć na kilka celów, niezależnie od tego, czy wymuszenie jest uzasadnione przez jeden aspekt, czy przez kilka. Gracz musi wydać jeden punkt losu za każdy cel, na którym chce dokonać wymuszenia. Jeden punkt losu oznacza wymuszenie na jednym celu i kropka.

Niebezpieczne otoczenie

Nie wszyscy uczestnicy konfliktu muszą być kolejnym BG lub BN. Istnieje wiele rzeczy nieobdarzonych świadomością, które mogą potencjalnie stwarzać zagrożenie dla BG lub powstrzymywać ich przed osiągnięciem celów. Mogą to być kłęski żywiołowe, sprytna mechaniczna pułapka albo zaawansowany technologicznie, zautomatyzowany system bezpieczeństwa.

Co zatem zrobić, jeśli BG stają naprzeciw czegoś, co nie jest bohaterem?

Proste. Traktuj je jak bohatera. (Nazywamy to Brązową Regułą Fate – możesz traktować wszystko jak bohatera. W rozdziale Atuty przybliżamy wiele sposobów, w jaki reguła może działać, ale na razie trzymajmy się tematu).

- Zagrożenie jest czymś, co może skrzywdzić BG? Daj mu umiejętność i pozwól wykonywać ataki tak, jakby było przeciwnikiem.
- Stanowi jedynie coś, co odwraca uwagę od bezpośredniego zagrożenia? Pozwól mu tworzyć aspekty.
- Ma sensory lub coś innego, co pozwala odkryć aspekty BG? Daj mu odpowiednią do tego celu umiejętność.

W zamian pozwól BG używać ich umiejętności przeciwko zagrożeniu dokładnie tak, jakby było ono przeciwnikiem. Automatyczny system bezpieczeństwa może być podatny na „ataki” BG wykonywane dzięki umiejętności Kradzież. Mogą też uciec z pułapki w ramach rywalizacji przy użyciu Sprawności. Jeśli sensowne jest, żeby ominięcie zagrożenia wymagało sporego wysiłku, daj mu tor presji i pozwól na wzięcie łagodnej konsekwencji albo dwóch. Innymi słowy, trzymaj się tego, co ma narracyjny sens – na przykład, jeśli pożar jest zbyt rozległy, by BG byli w stanie go ugasić, scena powinna się skupiać na unikaniu lub ucieczce przed nim i działać na zasadach wyzwania.

Cynere, Landon i Zird eksplorują Jaskinie Kazak-Thorn, ścigając jedną z demonicznymi przeciwniczkami, jakimi Cynere tak bardzo interesowała się w ostatnim czasie. Oczywiście rzeczona księżniczka demonów nie jest zachwycona tym, że ścigają ją ci nieznośni poszukiwacze przygód i przyzywa moce Ciemności, aby stanęły pomiędzy nią a naszymi bohaterami. No to jedziemy.

Bohaterowie docierają do najniższego poziomu systemu jaskiń. Znajdują jednak tylko smugi atramentowej ciemności, wijące się jak węże i odcinające dostęp światła do wszystkiego, czego dotkną. Zird testuje Wiedzę i Amanda mówi mu, że są to magiczne duchy głodu – nie tyle odrębne byty, ile czyste manifestacje nienasyceń, gotowe pożreć wszystko, czego dotkną. Zird rzuca kamień w głąb korytarza i patrzy, jak macki stworzeń obracają go w proch.

– Wydaje mi się, że wypowiem się w imieniu nas wszystkich: auć! – Konstatuje Ryan. Pyta, czy można odpędzić te potwory. Amanda kręci lekko głową. – Znajdujesz się w miejscu mocy Asahandry, a całe otoczenie pełne jest tego czegoś. Rozpracowanie tak potężnego uroku zajęłoby całe dni. Może jednak byłbyś w stanie użyć swojej magii, by trzymać je na dystans, gdy będziecie poszukiwać samej Asahandry.

Lily oznajmia – Jestem skłonna spróbować. Do dzieła.

Amanda decyduje, że choć mogłaby zaangażować graczy w bezpośredni konflikt, łatwiej i szybciej będzie rozstrzygnąć sytuację jako wyzwanie. Mówi drużynie, że aby przedrzeć się przez zaklęcie przyzywania

cieni, każdy musi wykonać test Woli, by oprzeć się potężnej magicznej aurze cieni oraz Ukrywanie, by przekraść się obok nich. Zird może przetestować Wiedzę, by spróbować przerzedzić nieco ich szeregi za pomocą magii. Dodatkowo Amanda oznajmia, że duchy są zdolne do aktywnego przeciwdziałania każdej z prób i że oblanie testu Woli będzie traktowane jak atak. Grupa trzech śmiałków zaciska zęby i rozpoczyna swą próbę przedarcia się przez jaskinię...

Co robić z Aspektami?

Tak, jak w przypadku umiejętności i sztuczek, cały rozdział Aspekty i punkty losu jest stworzony tak, aby pomagać ci w ocenie sposobu użycia aspektów podczas gry. Jako MG stoisz przed bardzo ważnym zadaniem, jakim jest kontrola przepływu punktów losu do i od graczy – poprzez dawanie im szans do swobodnego wydawania punktów tak, by mogli osiągnąć sukces i dobrze przy tym wyglądać, jak również dodając potencjalne komplikacje, żeby ułatwić im zdobycie zapasu punktów losu.

Wywołania

Z tego powodu sugerujemy, byś nie stosował bardzo sztywnych standardów, gdy BG chce wywołać aspekt – powinno ci zależeć na tym, żeby gracze wydawali punkty i żeby wszystko szło gładko. Jeśli będziesz zbyt ostry w swoich wymaganiach, zniechęci ich to do swobodnego wydawania punktów.

Z drugiej strony, nie krępuj się prosić o uściślenie, jeśli nie jesteś pewien, jaki związek między aspektem a tym, co dzieje się w grze gracz miał na myśli. Czasem to, co może wydawać się oczywiste jednej osobie, nie jest jasne dla innej. Ty zaś nie powinieneś pozwolić, by chęć wydania punktu losu przesłoniła graczowi narrację. Jeśli ma poważne problemy z uzasadnieniem wywołania, poproś go, żeby podał więcej informacji o wykonywanej akcji albo podzielił się swoimi przemyśleniami.

Możesz również napotkać problemy, gdy gracze poczują się zagubieni otwartą naturą aspektów – nie korzystają z wywołań, bo nie są pewni, czy zastosowanie aspektu w określony sposób nie jest przesadnie naciągane. Im więcej wykonacie pracy przed grą, upewniając się, że dla każdego jest jasne, co oznacza aspekt, tym mniej będziecie mieli z tym problemów. Aby zachęcić gracza do rozmowy o wywołaniu aspektów, zawsze pytaj go, czy jest zadowolony z wyniku testu umiejętności („No, to poszło ci Świetnie. Chcesz na tym poprzestać? Czy też może chcesz wypaść jeszcze lepiej?”). Daj jasno do zrozumienia, że wywołanie aspektu prawie zawsze wchodzi w grę przy wykonywaniu testu – w ten sposób zachęcisz graczy do omawiania tego, jakie stoją przed nimi opcje. W końcu, gdy uda ci się rozkręcić konsekwentny dialog na ten temat, wszystko powinno zacząć iść gładko.

Wymuszenia

Podczas gry powinieneś szukać dobrych okazji na wymuszanie aspektów BG, przy następujących okazjach:

- Zawsze, gdy zwykle zdanie testu umiejętności byłoby nudne.
- Zawsze, gdy któryś z graczy ma tylko jeden punkt losu lub nie ma żadnych.
- Zawsze, gdy ktoś stara się coś zrobić, a tobie natychmiast przychodzi do głowy, co może pójść nie tak z powodu aspektu.

Pamiętaj, że zasadniczo w grze pojawiają się dwa rodzaje wymuszeń – bazujące na decyzjach, gdzie coś komplikuje się w efekcie działań bohatera, oraz bazujące na zdarzeniach, gdzie coś komplikuje się po prostu dlatego, że bohater znajduje się w złym miejscu w niewłaściwym czasie.

Z tych dwóch opcji więcej wycisnąć da się z wymuszeń opartych na zdarzeniach. I tak twoje zadanie sprowadza się do określania, jak świat reaguje na BG, więc masz sporą swobodę we wprowadzaniu niefortunnych zbiegów okoliczności w ich życie. W większości przypadków gracze po prostu bez problemu zaakceptują, że to robisz, ewentualnie zgodzą się po drobnych negocjacjach.

Wymuszenia oparte na decyzjach są nieco trudniejsze. Staraj się powstrzymać od podsuwania możliwych decyzji graczom, skup się raczej na reagowaniu na ich decyzje potencjalnymi komplikacjami. Ważne jest, aby gracze zachowali wrażenie autonomii w tym, co ich BG mówią i robią. Nie chcesz przecież dyktować im, co mają robić. Jeśli gracze odgrywają swoje postacie zgodnie z ich aspektami, nie powinno być tak trudno powiązać komplikacje, które proponujesz z jednym z tych aspektów.

Podczas gry musisz też jasno określić, kiedy dane wymuszenie jest „ustalone”, co oznacza, że nie można się z niego wycofać bez wydania punktu losu. Kiedy gracze proponują swoje własne wymuszenia, nie będzie to kwestią, bo to oni próbują osiągnąć w ten sposób punkt. Kiedy ty proponujesz wymuszenie, musisz dać graczom możliwość negocjacji co do tego, jaka nastąpi komplikacja – zanim podejmiesz ostateczną decyzję. Rozstrzygaj wszystko w sposób jawny – powiedz graczom, kiedy faza negocjacji została już zamknięta.

Kiepskie wymuszenia

Żeby mechanika wymuszeń sprawnie działała, musisz dbać, aby proponowane komplikacje miały stosowną wagę i dramatyzm. Trzymaj się z dala od powierzchownych konsekwencji, które tak naprawdę nie wpływają na bohatera, a tylko dodają nieco barw do sceny. Jeśli nie możesz wymyślić bezpośredniego, „namacalnego” sposobu, w jaki komplikacja zmienia to, co dzieje się w grze, prawdopodobnie czas nieco podgrzać atmosferę. Jeśli ktoś nie reaguje słowami „o cholera” czy w podobny sposób, to prawdopodobnie również odpowiedni czas, żeby nieco podgrzać atmosferę. Nie wystarczy więc tylko, że jakaś postać wkurzy się na BG – dodatkowo puszczą mu nerwy i będzie chciał coś w związku z tym zrobić – tu i teraz, przy wszystkich. Nie wystarczy, że partner handlowy zrywa z drużyną umowę — zerwie z nimi umowę i powie wszystkim swoim wspólnikom, żeby umieścili ich na czarnej liście.

Pamiętaj też, że niektórzy gracze mogą mieć tendencję do proponowania kiepskich wymuszeń, kiedy starają się zdobyć punkty losu – bo nie chcą, by ich bohaterowi przydarzyło się coś przesadnie złego. Nie wahaj się naciskać, żeby wydarzenia przybrały gorszy obrót, jeśli pierwotna propozycja tak naprawdę wcale nie czyni sytuacji bardziej dramatyczną.

Zachęcanie graczy do wymuszania

Ponieważ każdy BG ma pięć aspektów, niemal niewykonalne jest, byś brał na siebie pełną odpowiedzialność za wymuszenia podczas gry. Za dużo tu rzeczy, o których musiałbyś pamiętać i które musiałbyś śledzić. Musisz sprawić, by gracze sami chcieli szukać momentów, w których warto użyć wymuszeń przeciw własnym bohaterom.

Zachęcanie graczy w „otwarty” sposób może bardzo pomóc w rozwinięciu u nich takiego odruchu. Jeśli widzisz okazję do potencjalnego wymuszenia, nie proponuj go bezpośrednio. Zamiast tego zadaj pytanie naprowadzające. „Czyli jesteście na królewskim balu, a ty, Lenny masz Maniery kozła. Jak myślisz, czy

wszystko pójdzie gładko dla twojego bohatera?” Pozwól, by to gracz wykonał całą robotę przy wymyślaniu komplikacji, a następnie nagródź go punktem losu.

Przypominaj też graczom, że mogą stosować wymuszenia przeciwko twoim BN, jeśli znają jeden z ich aspektów. Używaj tej samej metody „otwartego” naprowadzania graczy, gdy masz właśnie podjąć w imieniu BN decyzję, a następnie poproś graczy, by sami dodali szczegóły. „No więc wiecie, że Diuk Orsin jest Bardzo pewny siebie... Jak myślicie, czy wyjdzie bez szwanku z turnieju rycerskiego? Co może pójść nie tak? Czy ktoś chce zapłacić punktem losu, by powiedzieć mi, co takiego się wydarzy?”

Twoim głównym celem powinno być traktowanie graczy jak partnerów w tworzeniu dramatycznych scen, a nie robienie wszystkiego samemu.

Tworzenie przeciwników

Jednym z najważniejszych zadań MG jest tworzenie BN, którzy stawać będą naprzeciw BG w trakcie scenariuszy, żeby powstrzymać ich od osiągnięcia zamierzonych celów. Budowaną na sesji historię tworzy to, co robią BG, gdy między nimi a ich zadaniami stoją godni adwersarze – jak daleko są skłonni posunąć się, jaką cenę są w stanie zapłacić oraz jak zmieniają się pod wpływem tego doświadczenia.

Jako MG będziesz starał się znaleźć równowagę przy tworzeniu wrogo nastawionych BN – powinno ci zależeć na tym, by gracze doświadczyli napięcia i niepewności, a nie by ich przegrana była tylko kwestią czasu. Chcesz, żeby się trochę namęczyli, ale nie chcesz, by stracili nadzieję.

Oto jak się za to zabrać.

Weź tylko to, co niezbędne

Przed wszystkim pamiętaj, że nigdy nie masz obowiązku dawać BN pełnej karty bohatera takiej, jaką mają BG. W większości przypadków nie będziesz potrzebował aż tylu informacji, bo BN nie będą w centrum uwagi w taki sam sposób jak BG. Lepiej skupić się na zapisaniu dokładnie tego, co będzie ci potrzebne podczas spotkania BN z BG, a następnie wypełniać luki na bieżąco (tak, jak mogą to robić BG), jeśli tylko dany BN okaże się ważniejszy dla waszej kampanii.

Typy BN

BN można podzielić na trzy rodzaje: statystyci, drugoplanowi BN oraz pierwszoplanowi BN.

Statystyci

Większość BN w twoich kampaniach będzie pozbawiona osobowości – to ludzie, którzy są tak mało istotni dla historii, że interakcja między BG a nimi nie wymaga nawet, by gracze poznali ich imiona. Pierwszy z brzegu właściciel sklepu mijany na ulicy, archiwista w bibliotece, trzeci klient od lewej w barze, strażnicy przy bramie. Ich rola w historii jest tymczasowa – BG prawdopodobnie spotkają ich jeden raz i nigdy więcej nie zobaczą. Właściwie w większości przypadków stworzysz takich BN wręcz odruchowo, kiedy opisujesz otoczenie. „Plac wygląda pięknie w promieniach południowego słońca. Wszędzie kręcą się ludzie robiący zakupy. Miejski herold o niezwykle przenikliwym, wysokim głosie wykrzykuje najnowsze wieści”.

Statyści sami z siebie zwykle nie stanowią wyzwania dla BG. Posługuj się nimi tak, jak posłużyłbyś się testem umiejętności o niskim poziomie trudności – głównie jako okazją, by pokazać jak kompetentni są BG. W konflikcie mają odciągnąć uwagę lub zatrzymać BG, zmuszając ich do odrobiny wysiłku, by osiągnąć swój cel. W opowieściach przygodowych często pojawiają się złoczyńcy, dla których pracuje armia popleczników. To są właśnie ci poplecznicy.

Wszystko, czego tak naprawdę potrzebujesz dla statysty to dwie albo trzy umiejętności odwołujące się do ich roli w scenie. Przeciętny ochroniarz będzie pewnie miał Walkę i Strzelanie, podczas gdy przeciętny urzędnik być może dysponuje jedynie Wiedzą. Tacy BN nigdy nie mają też więcej niż jednego, dwóch aspektów, bo nie są aż tak istotni. Mają tylko jedno albo dwa pola presji (o ile w ogóle) do absorbowania zarówno fizycznych, jak i umysłowych ataków. Innymi słowy – nie mogą się mierzyć z typowym BG.

Statystów dzielimy na trzy typy – Przeciętnych, Niezłych i Dobrych.

Przeciętni

- Kompetencja: szeregowi wykonawcy rozkazów, lokalni żołnierze poborowi i tak dalej. Jeśli masz wątpliwość co do statysty – przyjmij, że jest Przeciętny.
- Cel: istnieją głównie po to, by pokazać jak wspaniali są BG.
- Aspekty: jeden lub dwa.
- Umiejętności: jedna lub dwie na poziomie Przeciętnym (+1)
- Presja: Brak pól presji – cios o sile jednego przebicia wystarczy, by ich wyeliminować.

Nieźli

- Kompetencja: wyszkoleni profesjonaliści, w rodzaju żołnierzy czy elitarnych strażników, lub inne postacie, których rola w scenariuszu świadczy o ich doświadczeniu – na przykład wygadany dworzanin lub utalentowany złodziej.
- Cel: wyczerpanie części zasobów graczy (jeden czy dwa punkty losu, pola presji, łagodna konsekwencja).
- Aspekty: jeden lub dwa.
- Umiejętności: jedna Niezła (+2) i jedna lub dwie Przeciętne (+1).
- Presja: Jedno pole presji – dwa przebicia wystarczą, by ich wyeliminować.

Dobrzy

- Kompetencja: twardzi przeciwnicy, zwłaszcza gdy jest ich wielu.
- Cel: wyczerpanie zasobów graczy – tak jak Nieźli, ale bardziej. Tacy BN stanowią solidne zagrożenie (gdy jest ich dostatecznie wielu) na drodze do bardziej istotnego spotkania w grze.
- Aspekty: jeden lub dwa.
- Umiejętności: jedna Dobra (+3), jedna Niezła (+2) i jedna lub dwie Przeciętne (+1).
- Presja: Dwa pola presji – trzy przebicia wystarczą, by ich wyeliminować.

Hordy

Gdy tylko to możliwe, identyczni statyści łączą się w grupy, dalej nazywane hordami. Nie tylko zwiększa to ich szanse przetrwania, ale także zmniejsza pracę, którą musi wykonać MG. Pod każdym względem możesz traktować hordę jako pojedynczą jednostkę – zamiast rzucać kostkami indywidualnie dla każdego z trzech zbirów, możesz rzucić raz za całą hordę.

Rzuć okiem na sekcję Praca zespołowa w poprzednim rozdziale, żeby przekonać się, jak hordy mogą skoncentrować swoje wysiłki na jednym celu i działać bardziej skutecznie.

Trafienia i ich przenoszenie

Kiedy horda zostanie trafiona, przebicia ponad to, co jest potrzebne do wyeliminowania jednego BN, są używane przeciw kolejnemu BN w tej samej hordzie (jednemu na raz). W ten sposób jak najbardziej możliwa jest sytuacja, w której BG pokona hordę czterech czy pięciu statystów (albo i więcej!) w ramach tej samej wymiany.

Kiedy horda otrzyma wystarczająco dużo presji, by zmniejszyć jej liczebność do pojedynczego BN, postaraj się, żeby samotny BN dołączył do innej hordy obecnej w scenie, jeśli to wydaje się mieć sens (jeśli nie, niech BN po prostu ucieknie. To jedna z tych rzeczy, które statyści robią naprawdę dobrze).

Landon i Cynere napotyka grupę tępych osiłków z ulicznego gangu – tylko dlatego, że skręcili w niewłaściwą alejkę. Te zbiry są statystami z Przeciętą (+1) Spostrzegawczością i Walką.

Normalnie Dobra (+3) umiejętność Spostrzegawczości Cynere pozwoliłaby jej działać jako pierwszej. Amanda jednak stwierdza, że skoro zbiry mogą otoczyć BG, daje im to przewagę inicjatywy. W dużej, sześciuosobowej grupie ich Przeciętą (+1) umiejętność Spostrzegawczości zwiększa się do Fantastycznej (+6).

Na potrzeby ataku, Amanda dzieli zbirów na dwie hordy po trzech: jedna staje przeciw Landonowi, druga Cynere. Obie grupy atakują na Dobrym (+3) poziomie (Przeciętą umiejętność Walki oraz +2 za pomocników), jednak żadnej z hord nie udaje się trafić.

Cynere działa następną. Lily mówi: – Cynere błyskawicznie dobywa miecza i tnie tych gnojków! – Test Walki wychodzi jej Świetnie (+4). Pierwsza grupa zbirów Amandy broni się Dobrze (+3) (+0 na kościach, Przeciętą umiejętność z premią +2 za pomocników), więc Cynere udaje się zadać hordzie jedno przebicie – wystarczająco, żeby wyeliminować jednego z nich. W hordzie wciąż jest dwóch przeciwników – otrzymują jednak przy swoim następnym ataku tylko +1 za pomocnika.

W turze Lenny'ego Landon zadaje swojej hordzie dwa przebicia, co wystarcza do wyeliminowania dwóch zbirów. Z trzyosobowej hordy zmieniają się w pojedynczego statystę.

Statyści jako trudności

Jeszcze łatwiejszą metodą korzystania ze statystów jest traktowanie ich po prostu jako przeszkód – daj BG poziom trudności potrzebny, by przewyciężyć zagrożenie stawiane przez BN i ogranicz się do jednego testu. Nie musisz nawet nic zapisywać, wystarczy ustalić poziom trudności zgodnie ze wskazówkami z tego rozdziału oraz rozdziału Akcje i rozstrzygnięcia. Możesz założyć, że przy udanym teście BG udaje się pokonać niebezpieczeństwo.

Jeśli sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana, możesz posłużyć się wyzwaniem zamiast trudności. Ten trik może być użyteczny, jeśli chcesz, by grupa statystów stanowiła bardziej element sceny niż grupę indywidualnych przeciwników.

Zird chce przekonać grupę magów, że dalsze badania nad Mroczną Pustką ściągnie na nich zgubę, a może nawet zagrozi całemu światu. Amanda nie chce zawracać sobie głowy sceną, w której przekonuje każdego z nich z osobna, więc postanawia zrobić z niej wyzwanie.

Etapy wyzwania to: wyłuskać ważne osoby z grupy (Wiedza), zwrócić ich przeciwko sobie (Oszustwo), a następnie zmusić ich do uległości opowieściami o grozie i zagładzie (Prowokacja). Amanda ustala na potrzeby tego wyzwania pasywne przeciwdziałanie na poziomie Świetnym (+4).

Najpierw BN, potem imię

Statyści wcale nie muszą pozostać bezimienni. Jeśli gracze zdecydują się poznać bliżej barmana, herolda, szefa ochrony lub kogokolwiek innego, nie wahaj się zrobić z niego prawdziwą osobę. Nie oznacza to jednak, że musisz uczynić go bardziej złożonym mechanicznie! Jeśli chcesz, oczywiście, możesz awansować na drugoplanowego BN. Jednak w każdym innym przypadku to, że dałeś dworzaniowi imię i motywację nie oznacza, że nie można go załatwić jednym uderzeniem pięchy.

Barman (Przeciętny)

- *Aspekt: Żadnych zadym w mojej karczmie*
- *Umiejętności: Przeciętne (+1) Kontakty*

Wyszkolony zbir (Niezły)

- *Aspekty: Zwyczaję ulicy, Brutalny przestępca*
- *Umiejętności: Niezła (+2) Walka, Przeciętna (+1) Sprawność i Budowa*

Nadworny Mag Collegia Arcana (Dobry)

- *Aspekty: Wyniosły styl bycia, Oddany sztukom tajemnym*
- *Umiejętności: Dobra (+3) Wiedza, Niezłe (+2) Oszustwo, Przeciętna (+1) Wola i Empatia*

Drugoplanowi BN

Drugoplanowi BN mają imiona i są opisani nieco bardziej szczegółowo niż statyści. Jak sugeruje nazwa, grają oni drugoplanowe, pomocnicze role. Często wyróżnia ich w tłumie jakaś charakterystyczna cecha – ze względu na ich relacje z BG lub innymi BN – szczególna umiejętność, unikalna zdolność, lub po prostu fakt, że często pojawiają się w grze. W wielu przygodowych historiach pojawia się archetyp „adiutanta”, który jest prawą ręką głównego czarnego charakteru – na potrzeby gry, to właśnie jest drugoplanowy BN. Persony, które przypiszesz lokacjom budowanym podczas tworzenia gry to drugoplanowi BN, podobnie jak wszystkie postacie wymienione z imienia w ramach aspektów BG.

Drugoplanowi BN są świetnym źródłem interpersonalnego dramatyizmu, ponieważ zwykle są postaciami, których łączą z BG konkretne relacje. Mogą to być przyjaciele, pomocnicy, rodzina, kontakty, a także godni uwagi przeciwnicy. Być może nigdy nie zagrają kluczowej roli w rozstrzygnięciu problemu stawianego

przez scenariusz, ale stanowią ważny element drogi, jaką przebędą nasi bohaterowie – pomagając im, stając na ich drodze lub grając rolę w pobocznym wątku fabuły.

Drugoplanowych BN kreujemy w podobny sposób jak statystów, choć mają nieco więcej standardowych elementów postaci. Wśród nich znajduje się koncepcja ogólna, problem, co najmniej jeden dodatkowy aspekt, jedna sztuczka, a także zwyczajowe dwa tory presji, po dwa pola w każdym. Powinni mieć kilka umiejętności (powiedzmy – cztery lub pięć). Jeśli jedna z umiejętności daje im prawo do dodatkowych pól presji, przydziel je. Mają jedną łagodną konsekwencję, a jeśli chcesz, aby byli wyjątkowo twardzi, jedną umiarkowaną konsekwencję.

Umiejętności drugoplanowych BN powinny trzymać się zasad kolumny. Ponieważ określisz dla nich tylko cztery czy pięć umiejętności, potraktuj je jak pojedynczą kolumnę. Jeśli twój BN ma jedną Świetną umiejętność, dodaj jedną umiejętność na każdym etapie poniżej, który ma dodatnią wartość – czyli jedną Dobrą, jedną Niezłą i jedną Przeciętą.

- **Poziomy umiejętności:** najlepsza umiejętność drugoplanowego BN może przekraczać umiejętności BG o poziom lub dwa, ale tylko jeśli istnieją w grze, by stanowić groźne przeciwdziałanie – drugoplanowi BN walczący u boku BG powinni mieć podobny poziom kompetencji, co same postacie graczy. (Kolejny schemat, z którego korzystają opowieści przygodowe, to uczynienie z „adiutanta” lepszego wojownika niż główny czarny charakter. W ten sposób jego siła skonstrastowana jest z intelektem złoczyńcy).
- **Ustępstwa:** drugoplanowi BN nie powinni walczyć do ostatniej kropli krwi – jeśli nie muszą. Zamiast tego niech często wycofują się z konfliktu za pomocą ustępstwa, zwłaszcza na wczesnym etapie historii. Korzystaj z tej możliwości, zwłaszcza gdy ustępstwo to coś w rodzaju „udaje mu się uciec”. Taki rodzaj ustępstwa spełnia kilka funkcji. Po pierwsze, jest wstępem do bardziej istotnej konfrontacji z tym samym BN w przyszłości. Ponieważ ustępstwo pozwala nagrodzić jednym lub dwoma punktami losu, BN staje się większym zagrożeniem, gdy pojawi się ponownie. Co więcej, jest w zasadzie pewne, że ponowne pojawienie się BN da graczom jeszcze więcej satysfakcji. „Ach, Landon, a więc znowu się spotykamy. Jednak tym razem nie pójdziesz ci tak łatwo!” I wreszcie – ustępstwa subtelnie pokazują graczom, że, w desperackiej sytuacji, odejście z konfliktu jest sensowną opcją. Okazjonalne ustępstwo ze strony BG może podnieść stawkę wydarzeń i wprowadzić w naturalny sposób nowe komplikacje. To przekłada się na bardziej dramatyczną, zajmującą historię.

Stary Finn, mentor Landona

- *Aspekty: Emerytowany Kapitan Straży w Vinfield, Jestem na to za stary, Mentor Landona*
- *Umiejętności: Świetnie (+4) Strzelanie, Dobra (+3) Walka, Niezła (+2) Wola, Przeciętą (+1) Sprawność*
- *Sztuczki: Ekspert wojskowy. Może używać Walki do uzyskania przewagi w taktycznych bitwach w dużej skali.*

Teran Chyży, Złodziej nad złodzieje

- *Aspekty: Łotr i rzeźmieszek, Nie umiem się powstrzymać*
- *Umiejętności: Wybitna (+5) Kradzież, Świetne (+4) Ukrywanie, Dobra (+3) Wiedza, Nieźle (+2) Walka, Przeciętna (+1) Budowa (uwaga: 3 pola fizycznej presji)*
- *Sztuczki: Tutejszy. +2 do Ukrywania w miejskich budynkach.*

Og Silny

- *Aspekty: Og miażdży!, Og nie za mądry*
- *Umiejętności: Fantastyczna (+6) Walka, Wybitna (+5) Budowa (uwaga: 4 pola fizycznej presji, dodatkowa łagodna konsekwencja w fizycznych konfliktach), Świetna (+4) Sprawność*
- *Sztuczki: brak.*

Pierwszoplanowi BN

Dzięki odgrywaniu pierwszoplanowych BN najbardziej zbliżysz się do doświadczenia, jakim jest granie BG. Mają oni pełne karty postaci takie jak u BG, z pięcioma aspektami, pełną rozpiską umiejętności oraz wachlarzem sztuczek. Są najważniejszymi osobami w życiu BG, ponieważ reprezentują kluczowe siły stające naprzeciw nim lub najważniejszych sojuszników. Ponieważ mają pełen zestaw aspektów, dostarczają też najbardziej różnorodnych opcji dla interakcji. Mają też najwięcej okazji do wywołań i wymuszeń. Główny „zły koleś” w scenariuszu lub sezonie powinien zawsze być pierwszoplanowym BN, podobnie jak wszyscy BN, którzy stanowią najważniejszy element opowiadanej historii.

Oczywiście, jeśli chcesz, możesz awansować jednego z istniejących drugoplanowych BN do pierwszoplanowego, posługując się tą samą metodą. To świetny pomysł, gdy drugoplanowy BN nagle lub stopniowo staje się – zwykle w wyniku działań graczy – ważnym fundamentem opowiadanej historii, mimo że pierwotnie nie miałeś w związku z nim takich planów.

Ponieważ ich karty postaci wyglądają tak samo, jak u BG, pierwszoplanowi BN wymagają o wiele więcej twojego czasu i uwagi niż inne postaci. Sposób, w jaki ich stworzysz, zależy tak naprawdę od tego, ile masz czasu – jeśli chcesz, możesz przejść przez cały proces tworzenia bohatera i opracować całe ich tło za pomocą faz, pozostawiając tylko kilka białych plam dla „gościnnych ról”, które być może pojawią się w przyszłości.

Możesz też rozstrzygnąć wszystko w locie, jeśli zachodzi taka konieczność. Stwórz niekompletną kartę bohatera z aspektami, których jesteś pewien, paroma umiejętnościami, które zdecydowanie będą ci potrzebne, oraz sztuczkami, które przyjdą ci do głowy. Resztę uzupełnisz podczas gry. Ten proces przebiega prawie identycznie, jak w przypadku drugoplanowego BN, z tym że tutaj uzupełniasz kartę bohatera grając.

Pierwszoplanowi BN będą walczyć do końca – jeśli trzeba – i zmuszać BG do maksymalnego wysiłku na każdym kroku.

Jeśli chodzi o poziomy umiejętności, twoich pierwszoplanowych BN można podzielić na dwa typy – tych, którzy dorównują BG i rozwijają się razem z nimi w miarę, jak toczy się kampania, oraz tych, którzy

górują nad BG, ale pozostają statyczni (podczas gdy BG rozwijają się i zdobywają siłę niezbędną, by stawić im czoło). Pierwszy typ powinien otrzymać umiejętności na analogicznym poziomie, co obecnie posiadane przez BG. Drugi typ BN powinien mieć umiejętności na tyle wysokie, by przewyższyć obecną umiejętność szczytową BG o co najmniej dwa poziomy.

Tak więc, jeśli najwyższa umiejętność posiadana przez BG jest obecnie Świetna (+4), największy twardziel wśród BN powinien mieć ze dwie kolumny na poziomie Fantastycznym (+6), lub też piramidę zwieńczoną Fantastyczną (+6) umiejętnością.

Warto zauważyć, że szczególnie ważny BN może mieć więcej niż pięć aspektów, by podkreślić, jak ważny jest dla fabuły.

Barathar, Królowa Przemysłowców z Rubieży Sindral

- *Aspekty: Królowa Przemysłowców z Rubieży Sindral, Lojalna załoga (zazwyczaj), Skrucha jest dla słabych, „Zird, kiedy wreszcie umrzesz?”, „Śmiercionośny” – moja łajba, Cały harem zbirów, Stróża prawa siedzą mi w kieszeni*
- *Umiejętności: Fantastyczne (+6) Oszustwo i Walka, Wybitne (+5) Strzelanie i Kradzież, Świetne (+4) Zasoby i Wola, Dobre (+3) Kontakty i Spostrzegawczość, Niezłe (+2) Rzemiosło i Ukrywanie, Przeciętna (+1) Wiedza i Budowa*
- *Presja: 3 pola fizyczne, 4 pola umysłowe*
- *Sztuczki:*
 - *Pozna swój swego. Używasz Oszustwa zamiast Empatii do uzyskania przewagi w sytuacjach społecznych.*
 - *Mistrzowska Finta. +2 do Oszustwa przy uzyskiwaniu przewagi w fizycznym konflikcie.*
 - *Riposta. Przy imponującym sukcesie przy obronie z użyciem Walki, możesz, zamiast tworzenia okazji, zadać trafienie warte 2 przebicia.*

Odgrywanie przeciwników

Poniżej znajdziesz parę wskazówek co do posługiwania się w grze stworzonymi przeciwnikami.

Dopasowanie

Pamiętaj, że potrzebujesz równowagi między wgniataniem BG w ziemię a pozwalaniem, by zrobili to samo ze swoimi przeciwnikami (chyba że chodzi o hordę popleczników, bo to jest w zasadzie jedyne, po co istnieją). Ważne, by pamiętać nie tylko o poziomie umiejętności BN w scenie, ale i o ich liczbie i tym, jak są ważni.

Dobór odpowiednich przeciwników nie jest nauką ścisłą, ale poniżej znajdziecie parę pomocnych strategii.

- BN nie powinni mieć przewagi liczebnej, chyba że mają stosunkowo niskie umiejętności.
- Jeśli BG walczą wspólnie z dużym przeciwnikiem, upewnij się, że jego główna umiejętność jest o dwa poziomy wyższa niż najlepsze umiejętności, jakimi posługują się BG w konflikcie.

- Ogranicz się do jednego pierwszoplanowego BN w każdej scenie, chyba że stanowi ona znaczący, rozstrzygający konflikt pod koniec sezonu. Pamiętaj, że drugoplanowi BN mogą mieć dowolnie wysokie umiejętności.
- Większość przeciwników, z jakimi zetkną się BG podczas sesji to statyści. Po drodze może pojawić się jeden lub dwóch drugoplanowych i pierwszoplanowych BN.
- Statyści i drugoplanowi BN przekładają się na krótsze konflikty, ponieważ poddają się oni lub przegrywają szybciej. Pierwszoplanowi BN to dłuższe konflikty.

Uzyskiwanie przewagi przez BN

Łatwo wpaść w rutynę używania przeciwników jako tylko bezpośredniego zagrożenia dla BG i wciągania ich w serię scen konfliktu do momentu, gdy ktoś zostanie pokonany.

Pamiętaj jednak, że BN mogą tworzyć przewagi tak samo, jak BG. Używaj przeciwników do tworzenia scen, które niekoniecznie obracają się dookoła powstrzymywania BG od osiągnięcia celu. Zamiast tego BN mogą zbierać informacje o BG i gromadzić darmowe wywołania. Pozwól by źli kolesie i BG wypili razem herbatkę, a potem puść w ruchy testy Empatii. Albo, zamiast sceny walki w ciemnej alejce, pozwól BN pojawić się, ocenić co potrafią BG, a następnie uciec.

I podobnie pamiętaj, że twoi BN mają przewagę, gdy walczą u siebie – jeśli BG wybiorą się do nich, by rozstrzygnąć jakiś problem. Tak więc, na etapie ustalania aspektów sytuacyjne, możesz dać BN kilka darmowych wywołań, jeśli rozsądek podpowiada, że mieli czas na ustanowienie tych aspektów. Używaj jednak tego triku w dobrej wierze – dwa lub trzy tego typu aspekty to raczej maksimum.

Zmiana Warunków Konfliktu

Twoi przeciwnicy będą o wiele bardziej interesujący, jeśli spróbują dorwać BG w różnych miejscach i na różnych zasadach, zamiast zawsze korzystać z najbardziej bezpośredniej metody. Pamiętaj, że zaszkodzić komuś można na więcej niż jeden sposób. Umysłowy konflikt jest tak samo uzasadniony, jak fizyczny, jeśli służy jako środek do osiągnięcia celu. Jeśli przeciwnicy mają zupełnie inny zestaw umiejętności niż BG, korzystaj z ich silnych stron i wybierz strategię konfliktu tak, by mieli jak największą przewagę.

Przykładowo ktoś, kto obrał sobie na cel Landoną, nie będzie chciał zapewne doprowadzić do fizycznej konfrontacji, ponieważ Walka i Sprawność to jego najwyższe umiejętności. Landon nie jest jednak tak dobrze przygotowany do przejścia sprytnego oszustwa albo wytrzymania magicznego ataku na jego umysł. Zird z drugiej strony jest najbardziej zagrożony, gdy dopadnie go wielki, wredny zabijaka; ktoś, kto może zaatakować go, zanim będzie miał szansę aktywować swoje magiczne moce.

Sceny, sesje, scenariusze

I co teraz?

Na tym etapie ty i twoja grupa stworzyliście już BG, ustaliliście szczegóły na temat świata, jaki zamieszkują, oraz przyjęliście podstawowe założenia dotyczące planowanej przez was rozgrywki. Macie już serię aspektów oraz BN pełnych dramatycznego potencjału i gotowych, by tchnąć w nich życie.

Tylko co z nimi robić?

Czas wziąć się za prawdziwe „mięso” rozgrywki – tworzenie i rozgrywanie scenariuszy.

Czym jest scenariusz?

Jak wspomniano w rozdziale Prowadzenie gry, scenariusz to jednostka czasu gry, trwająca zwykle od jednej do czterech sesji, złożona z serii odrębnych scen. Koniec scenariusza powinien przekładać się na istotne dokonanie, pozwalając twoim BG stać się sprawniejszymi w tym, co robią.

W ramach scenariusza BG spróbują zmierzyć się i rozwiązać jakiś duży, pilny, otwarty problem (albo problemy!). MG zwykle otworzy scenariusz w sposób, który pozwoli graczom poznać ten problem. Następne sceny będą obracać się dookoła działań BG mających go rozwiązać. Może to być poszukiwanie informacji, zbieranie zasobów lub po prostu bezpośrednie uderzenie w źródło problemu.

Po drodze pojawi się paru BN, których cele są sprzeczne z celami BG. To oni będą starali się zniweczyć próby rozwiązania problemu. Może to być dwóch chandlerowskich gości ze spluwami, którzy wyważają frontowe drzwi. Może to po prostu ktoś, kto ma inne cele i próbuje negocjować z BG, starając się skłonić ich do rozwiązania problemu w inny sposób.

Najlepsze scenariusze to te, które nie mają jednego, „właściwego” zakończenia. Może BG nie udaje się rozwiązać problemu? Może rozwiążą go w sposób, który źle się skończy? Może uda im się perfekcyjnie? Może zdołają ominąć problem albo zmienić sytuację tak, że efekty nierozwiązanego problemu zostaną zminimalizowane? Nie wiesz tego, dopóki nie rozegracie scenariusza.

Tworzenie scenariusza krok po kroku

- Znajdź problemy
- Zadaj pytania fabularne
- Stwórz przeciwników
- Zaaranżuj pierwszą scenę

Kiedy tylko problem zostanie rozwiązany (albo stanie się niemożliwy do rozwiązywania), scenariusz się kończy. Na następnej sesji rozpoczniecie następny scenariusz, który może być związany bezpośrednio z poprzednim lub też stawiać przed graczami zupełnie nowy problem.

Znajdź problemy

Tworzenie scenariusza należy rozpocząć od znalezienia problemów, z którym będą musieli poradzić sobie BG. Dobry problem jest ważny dla BG, nie może być rozwiązany bez ich pomocy i nie może zostać zignorowany bez dramatycznych konsekwencji.

Spełnienie wszystkich powyższych warunków wydawać się może ciężkie, na szczęście, masz do dyspozycji wspaniałe narzędzie narracyjne, które pomoże ci znaleźć odpowiednie problemy do twojej gry. Są to aspekty.

Aspekty twoich BG mają wbudowane w siebie sporo historii – wskazują, co jest ważne w (i dla) każdej z postaci, sugerują powiązania między BG a światem gry oraz opisują to, co jest unikalne w tożsamości każdego z bohaterów.

Również stworzona gra ma przypisane własne aspekty – wszystkie bieżące i nadchodzące komplikacje, aspekty lokacji, a także wszelkie aspekty BN kampanii (persony). Tworzenie wariacji na ich temat pozwala wzmocnić wrażenie, że gra toczy się w spójnym, dynamicznym świecie i utrzymać główne założenie waszej gry na pierwszym planie.

Dzięki tym wszystkim aspektom macie już mnóstwo potencjalnych kawałków historii podanych na talerzu – teraz tylko musicie je ożywić.

Problem powiązany z aspektem można postrzegać jako wymuszenie oparte na zdarzeniu – w bardzo dużej skali. Ułożenie wszystkiego zajmuje nieco więcej pracy, ale struktura jest podobna – posiadanie aspektu sugeruje lub implikuje coś, co sprawia problem jednemu lub więcej BG. W przeciwieństwie jednak do wymuszenia problem to coś, czego w danej chwili nie da się łatwo rozwiązać.

Nie musisz zawsze niszczyć świata

Jak zobaczysz w podanych przykładach, nie wszystkie pilne, istotne problemy muszą koniecznie dotyczyć losów świata czy nawet dużej jego części. Problemy osobiste mogą mieć równie duży wpływ na grupę BG, co powstrzymanie kolejnego czarnego charakteru – zdobycie czyjegoś szacunku lub rozwiązanie zażartej kłótni między dwiema postaciami może być równie dobrym centralnym motywem scenariusza, co złowrogi plan, który knuje potężny zły zły.

Jeśli potrzebny ci klasyczny początek przygodowej historii, zastanów się, czy dasz radę wymyślić dwa główne problemy w ramach scenariusza – jeden skupiać się będzie na czymś poza bohaterami (jak np. plan zły zły), drugi zaś dotyczy kwestii osobistych. Drugi z problemów stanowić będzie wtedy poboczną fabułę w scenariuszu i da bohaterom okazje do rozwijania wątków pomiędzy kolejnymi trudnościami do pokonania.

Problemy a aspekty bohatera

Kiedy starasz się zbudować problem na bazie aspektu bohatera, spróbuj wpasować go w poniższe zdanie:

- Masz aspekt ____, co sugeruje, że ____ (i tutaj może znaleźć się cała lista różnych sugestii). Z tego wynika, że ____ zapewne będzie dla ciebie poważnym problemem.

Druga z luk to powód, dla którego może być nieco trudniej, niż przy wymyślaniu wymuszenia bazującego na zdarzeniu. Musisz w końcu zastanowić się nad różnymi rzeczami, które mogą potencjalnie wynikać z aspektu. Poniżej znajdziesz parę pytań, które mogą ci pomóc:

- Kto mógłby mieć coś przeciwko bohaterowi z uwagi na ten aspekt?
- Czy aspekt bohatera sugeruje coś, co mu zagraża?
- Czy aspekt opisuje związek albo relację, które mogłyby wpędzić bohatera w kłopoty?
- Czy aspekt opisuje historię z przeszłości, która mogłaby powrócić i dręczyć bohatera?
- Czy aspekt opisuje rzecz lub osobę ważną dla bohatera, która może być zagrożona?

Dopóki to, co wpiszesz w trzecią lukę, pasuje do kryteriów opisanych na początku tej sekcji, wszystko gra i możesz kontynuować.

Cynere ma aspekt Niesławna dziewczyna z mieczem, co sugeruje, że jej reputacja wyprzedza ją w całej okolicy. Z tego wynika, że podszywający się pod nią przestępca – wzbudzający gniew i żądę mordu w mieszkańcach miasta, które Cynere odwiedza – zapewne będzie dla niej poważnym problemem.

Landon ma aspekt Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi, co sugeruje, że czułby się zobowiązany pomóc Finnowi, gdyby ten wpadł w tarapaty. Z tego wynika, że wyciągnięcie Finna z długów karcianych wobec pewnych bardzo niebezpiecznych ludzi zapewne będzie dla niego poważnym problemem.

Zird ma aspekt Rywale w Collegia Arcana, co sugeruje, że część (albo wielu) z nich ciągle knuje przeciwko niemu. Z tego wynika, że seria skoordynowanych prób skrytobójczych ze strony osób, które wiedzą jak przełamać jego magiczną ochronę, zapewne będzie dla niego poważnym problemem.

Problemy a aspekty gry

Niech ktoś za tym stoi

Choć nie wszystkie problemy w scenariuszach muszą być bezpośrednim efektem działań BN robiącego za „główny czarny charakter”, którego muszą pokonać BG – czasem tak jest łatwiej. Powinieneś być przynajmniej w stanie wskazać BN, który wiele zyska na tym, że problem ze scenariusza zostanie rozstrzygnięty inaczej, niż życzą sobie tego BG.

Problemy, które wyciągasz z bieżących i nadchodzących komplikacji waszej gry, będą miały nieco większą skalę niż problemy zbudowane dookoła postaci. Będą wpływać na wszystkich twoich BG i zapewne także na wielu BN. Takie problemy są mniej osobiste, ale to nie oznacza, że są mniej interesujące.

- ____ jest komplikacją, co sugeruje, że _____. Tak więc ____ sprawi zapewne duże problemy BG.

Zadaj sobie takie pytania:

- W jaki sposób sytuacja stwarza zagrożenie dla BG?
- Jakie siły napędzają sytuację i jakie pokręcone rzeczy są gotowe zrobić, by osiągnąć swoje cele?
- Kogo jeszcze obchodzi sytuacja? Dlaczego „rozwiązanie” tej osoby nie spodoba się BG?
- Jaki można podjąć następny krok, by rozwiązać sytuację? Dlaczego ten krok jest trudny?

Triada Blizny jest komplikacją, co sugeruje, że jest gotowa do zrealizowania swojej politycznej gry o całą krainę. Tak więc całkowite przejęcie władzy przez członków Triady w mieście, w którym BG mieli wykonać swoje następane zadanie, sprawi im zapewne duże problemy.

Nadciągająca zagłada jest komplikacją, co sugeruje, że agenci Kultu Wyciszenia wciąż starają się spełnić część starożytnego proroctwa, które przepowiada jej nadejście. Tak więc seria rytualnych morderstw, mających przebudzić starożytnego demona drzemiącego w podziemiach pod miastem, zapewne sprawi BG duże problemy.

Dwie sprzeczne przepowiednie Kultu Wyciszenia są komplikacją, co sugeruje, że trwa wewnętrzny spór dotyczący tego, która interpretacja jest prawdziwa. Tak więc otwarta wojna między obiema frakcjami, przy okazji której skrzywdzeni zostaną niewinni, zapewne sprawi BG duże problemy.

Problemy i pary aspektów

Tu dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa. Możesz tworzyć problemy na podstawie związku między dwoma aspektami, zamiast polegać tylko na jednym. To pozwala stworzyć osobisty problem, ale jednocześnie rozszerzyć skalę wydarzeń, by wpłynęły na kilka postaci. Możesz też wpleść historię jednego z BG w fabułę całej gry.

Aspekty można łączyć w pary na dwa podstawowe sposoby: łącząc dwa aspekty bohatera lub łącząc aspekt bohatera z komplikacją.

Dwa aspekty bohatera

- ___ ma aspekt ___, a ___ ma aspekt ___, sugeruje to, że ___. Tak więc ___ sprawi im zapewne poważne problemy.

Zadaj sobie takie pytania:

- Czy te dwa aspekty stawiają bohaterów przeciwko sobie lub sugerują napięcie między nimi?
- Czy obie postacie mogą wpaść w podobne tarapaty lub mierzyć się z podobnym problemem ze względu na swoje aspekty?
- Czy jeden z bohaterów jest w relacjach lub stosunkach, które mogłyby zaszkodzić drugiemu?
- Czy aspekty sugerują elementy historii postaci, które mogą się teraz przeciąć?
- Czy w jakiś sposób, ze względu na aspekty, korzyść jednego z BG może oznaczać nieszczęście dla drugiego?

Landon jest Wysłannikiem Kościanego Woalu, a Zird ma Rywali w Collegia Arcana, co sugeruje, że ścieżki obu tych grup mogłyby czasem się przecinać – i obie organizacje mogłyby mieć sprzeczne cele. Tak więc, jeśli mnisi z lokalnego klasztoru Woalu zareagują na bliżej nieokreśloną obelgę ze strony lokalnego zakonu Collegia rozkazem pojmania lub zabicia jego członków, zapewne sprawi to Landonowi i Zirdowi poważne problemy.

Cynere ma Słabość do błyskotek, a Landon Maniery kozła, co sugeruje, że są najgorszą możliwą parą do zrealizowania po cichu kradzieży. Tak więc, jeśli zostaną wynajęci przez inne królestwo, by wykradli

klejnoty koronne podczas królewskiego balu w Ictherya – bez żadnego wsparcia – zapewne sprawi im to poważne problemy.

Zird ma aspekt Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym, a Cynere jest Sekretną siostrą Barathar, co sugeruje, że dowód prawdziwego dziedzictwa Cynere może kiedyś wpaść w ręce Zirda. Tak więc nieoczekiwane pojawienie się zaszyfrowanego dokumentu genealogicznego, który Barathar i jej zbiry starają się za wszelką cenę zdobyć, zapewne sprawi poważne problemy Zirdowi i Cynere.

Aspekt bohatera i komplikacja

Ilu problemów potrzebujesz?

Dla pojedynczego scenariusza wystarczy jeden lub dwa, zaufaj nam. Jak zobaczysz niżej, nawet jeden problem dostarcza dość materiału, by poprowadzić dwie lub trzy sesje. Nie czuj się zmuszony do angażowania każdego BG w każdym scenariuszu – umieszczaj ich na zmianę w centrum uwagi, tak aby każdy miał okazję zabłysnąć. Co jakiś czas dorzucaj scenariusz zbudowany dookoła komplikacji, żeby skupić na szerszej fabule gry.

- Masz aspekt ____, a ____ jest komplikacją, co sugeruje, że _____. Tak więc ____ sprawi ci zapewne poważne problemy.

Zadaj sobie takie pytania:

- Czy sytuacja zagraża relacjom pomiędzy BG albo między nimi i BN?
- Czy następny krok w drodze do rozwiązania komplikacji wpływa osobiście na jedną z postaci, ze względu na jej aspekty?
- Czy ktoś, kto jest powiązany z komplikacją, ma jakiś powód by wziąć na cel BG ze względu na jeden z jego aspektów?

Cynere jest Sekretną siostrą Barathar, a Triada Blizny jest komplikacją, co sugeruje, że ta ostatnia mogłaby mieć haka na Cynere i szantażować ją. Tak więc, jeśli Triada wynajmie naszą bohaterkę, by wykonała niezwykle niebezpieczną i moralnie naganną misję grożąc, że ujawni światu jej sekret i uczyni ją wrogiem publicznym numer jeden – zapewne sprawi Cynere poważne problemy.

Zird ma aspekt Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym, a Dwie sprzeczne przepowiednie Kultu Spokoju są komplikacją, co sugeruje, że Zird może być kluczową osobą dla rozstrzygnięcia, które z prorocत्व jest prawdziwe. Tak więc, jeśli skontaktuje się z nim Patriarcha, chcący nauczyć się Rytuałów Spokoju i poznać prawdziwe brzmienie prorocत्व, a w efekcie Zird stanie się celem manipulacji obu głównych stronnictw kultu, zapewne sprawi mu to poważne problemy.

Landon ma aspekt Oko za oko, a Nadciągą zagłada jest komplikacją, co sugeruje, że cokolwiek kult zrobi jego najbliższym, spotka się z jego żądzą zemsty. Tak więc atak agentów kultu, poszukujących nowych sług do indoktrynacji i przygotowujących się na Apokalipsę, na rodzinne miasto Landona zapewne sprawi mu poważne problemy.

Zadaj pytania fabularne

Skoro już masz dobry, chwytliwy problem, możesz rozbudować nieco sytuację i zastanowić się, jaki dokładnie dylemat należy rozwiązać w ramach scenariusza. Innymi słowy – jakie niecierpiące zwłoki kwestie stanowią serce problemu?

To właśnie zrobisz na tym etapie – stworzysz serię pytań, na które odpowiedzi udzieli twój scenariusz. Nazywamy te pytaniami fabularnymi, ponieważ proces odpowiadania na nie w naturalny sposób zbuduje fabułę.

Im więcej pytań fabularnych tym dłużej będzie trwał scenariusz. Jedna sesja wystarczy zapewne, by odpowiedzieć na jedno do trzech z nich. Cztery do ośmiu pytań może zająć dwie albo nawet trzy sesje. Więcej niż osiem czy dziewięć pytań oznaczać może, że część z nich doczeka się odpowiedzi dopiero w następnym scenariuszu. W tym akurat nie ma nic złego!

Sugerujemy zadawanie pytań o fabułę tak, by możliwa była odpowiedź „tak” lub „nie”, zgodnie z ogólnym schematem „Czy (bohater) chce/może osiągnąć (cel)?” Nie musisz korzystać z pytania sformułowanego dokładnie w ten sposób, możesz też odejść od głównego schematu pytania na wiele sposobów, o czym przekonasz się za chwilę.

Każdy problem, który wymyślisz, wymagać będzie jednego, oczywistego pytania fabularnego: „Czy BG potrafi/potrafia rozwiązać ten problem?” Musisz oczywiście to w końcu ustalić, ale nie przechodź od razu do tego pytania. Przecież dotyczy ono finału scenariusza. Najpierw zadaj więc inne, żeby dodać scenariuszowi szczegółów i rozbudować go, zmierzając w stronę tego nieuniknionego, ostatecznego pytania. Zastanów się, co powoduje, że problem jest trudny do rozwiązania.

Aby wymyślić odpowiednie pytania fabularne, pewnie będziesz musiał ubarwić nieco problem, który wymyśliłeś chwilę wcześniej. Musisz poznać parę szczegółów i odpowiedzieć sobie na kilka standardowych pytań – kto, co, kiedy, gdzie i jak. Nic w tym dziwnego, ponieważ jest to część całego tego procesu.

Magiczna konspiracja: problem i pytania fabularne

Cynere ma Słabość do błyskotek, a Zird ma Rywali w Collegia Arcana, co sugeruje, że bogactwa Collegiów mogą znaleźć się na radarze Cynere w najbardziej nieodpowiednim dla Zirda momencie. Tak więc Cynere otrzymująca dochodowe zlecenie, by ukraść jeden ze świętych skarbów Collegiów właśnie wtedy, gdy rywale Zirda stawiają go przed sądem, oskarżając o zbrodnie przeciwko prawom natury, co może sprawić im obojgu poważne problemy.

Dwa oczywiste pytania fabularne nasuwają się same. Czy Cynere zdobędzie skarb? Czy Zird zostanie uniewinniony? Amanda zachowuje jednak odpowiedzi na te pytania na sam koniec, najpierw rozważając inne możliwości.

Przed wszystkim nie wie, czy któreś z nich dobrowolnie zaangażuje się w sytuację, więc od tego zaczyna: Czy Cynere przyjmie kontrakt? Czy Zird pozwoli, by wysłannicy Collegiów aresztowali go, czy będzie się opierał?

Następnie Amanda musi ustalić, dlaczego bohaterowie nie mogą zmierzyć się z problemem bezpośrednio. Stwierdza, że Cynere ma anonimowego rywala, który też stara się zdobyć skarb (nazwijmy go Klejnotem

Aetherii, to brzmi nieźle), a jej tajemniczy mocodawca byłby bardzo niezadowolony, gdyby to rywal zdobył klejnot pierwszy.

Zird tymczasem musi zapewnić sobie obrońców, którzy nie są częścią konspiracji przeciwko niemu. Prawdopodobnie będzie też chciał dowiedzieć się wreszcie, komu tak zależy, by mu zaszkodzić.

Daje nam to trzy kolejne pytania: Czy Cynere zdoła wykryć swojego rywala, zanim on zrobi to pierwszy? Czy Zird znajdzie sojusznika, który obroni go przed członkami Collegiów? Czy Zird odkryje, kto stoi za całą konspiracją bez mierzenia się z kolejnymi jej konsekwencjami?

A ponieważ Amanda chciałaby też zasiać między bohaterami ziarno niezgody, związane z ich wzajemnymi relacjami: czy Cynere zostawi Zirda na pastwę losu w imię swoich własnych celów?

Jeśli ostatecznie stworzysz naprawdę dużo pytań o fabułę (to znaczy osiem lub więcej), pamiętaj – nie musisz koniecznie odpowiadać na wszystkie z nich w obrębie jednego scenariusza. Możesz wprowadzić do gry pytania, na które nie dajesz odpowiedzi, albo w formie sceny zapowiadającej przyszłe wydarzenia, albo jako fundament pod to, co planujesz w kolejnym scenariuszu. To właśnie w ten sposób budujesz mocny sezon (s. XXX) – masz serię powiązanych ze sobą pytań fabularnych i pozwalasz, by odpowiedzi na nie znalazły się w ciągu dwóch lub trzech scenariuszy.

Zauważ, że każde z tych pytań może potencjalnie ukształtować znaczną część fabuły. Zaraz na początku, jeśli Zird nie pójdzie potulnie ze strażnikami, sytuacja będzie zupełnie inna, niż gdyby pozwolił się aresztować. Jeśli poszukiwania Zirda doprowadzą do jego aresztowania, być może sama rozprawa w sądzie będzie już bez znaczenia. Jeśli Cynere zdecyduje się pomóc Zirdowi, zamiast poszukiwać Klejnotu, oznacza to kolejne tarapaty w postaci (byłego) mocodawcy Cynere.

Zauważ też, że kilka z zadanych pytań o fabułę zmienia nieco podstawowy format „Czy X zdoła Y?” Dlaczego warto czasami tak robić? Z tego samego powodu, dla którego czasami chcesz odpuścić sobie rzut kośćmi – skrajny sukces albo porażka nie zawsze są ciekawe, szczególnie w przypadku porażki.

Spójrz na jedno z pytań dotyczących Cynere: „Czy Cynere odkryje tożsamość głównego rywala, zanim rywal odkryje jej tożsamość?” Bez wyróżnionego fragmentu, sytuacja byłaby dość nudna – jeśli Cynere nie odkryje tożsamości przeciwnika, oznacza to w zasadzie całkowite porzucenie tego wątku fabuły, co powoduje, że jeden z fragmentów gry można wyrzucić do kosza. Niedobrze.

Jednak dzięki temu, w jaki sposób pytanie zostało sformułowane, mamy potencjalny ciąg dalszy na wypadek, kiedy Cynere nie pójdzie zbyt dobrze w tej części scenariusza – może nie wiedzieć, kto jest jej rywalem, ale rywal wie teraz, kim ona jest. Cokolwiek stanie się z Klejnotem, rywal może powrócić, żeby prześladować ją w przyszłym scenariuszu. Możemy też uznać, że ujawnimy tożsamość rywala kiedyś w przyszłości, do czego prowadzić będzie intensywna seria konfliktów lub rywalizacji, podczas których każda ze stron będzie starała się poznać możliwości przeciwnika.

Istnieje też możliwość rozciągnięcia materiałów z tego scenariusza na przyszłość. Być może tożsamość przeciwnika Cynere w ogóle nie zostanie odkryta na tej sesji. Nie ma problemu, ponieważ ten szczegół Amanda zawsze może wykorzystać na innej sesji w przyszłości.

Stwórz przeciwników

Być może już na etapie wymyślenia problemu opracowałeś BN lub grupę BN odpowiedzialnych za to, co się dzieje. Jeśli jednak nie, czas zebrać obsadę postaci, która będzie kluczowa do znalezienia odpowiedzi na pytania fabularne. Musisz też określić ich motywacje i cele oraz ustalić, dlaczego są one sprzeczne z celami BG, a także co konkretnie próbują zrobić.

Musisz być w stanie odpowiedzieć przynajmniej na poniższe pytania dla każdego BN w scenariuszu, który nie jest statystą:

- Czego potrzebuje BN? Jak BG mogą mu w tym pomóc lub w jaki sposób stoją mu na drodze?
- Dlaczego BN nie może zdobyć tego, co potrzebuje w normalny sposób? (Innymi słowy – dlaczego ta potrzeba powiększa istniejący problem?)
- Dlaczego BN nie może zostać zignorowany?

Zawsze, gdy jest to możliwe, staraj się łączyć BN tak, byś nie musiał śledzić zbyt wielu postaci naraz. Jeśli BN będących przeciwnikami ma spełnić tylko jedną funkcję w twoim scenariuszu, rozważ wyrzucenie go z fabuły i rozbudowanie innego BN o jego rolę. Nie tylko zmniejszasz w ten sposób ilość koniecznej pracy, ale również masz możliwość rozbudowania nieco lepiej osobowości każdego z BN i godząc ze sobą różne ich motywacje, czynisz wielowymiarowymi postaciami.

Dla każdego stworzonego BN ustal, czy będzie on bohaterem drugoplanowym, czy pierwszoplanowym. Ustal ich statystyki zgodnie ze wskazówkami podanymi w rozdziale Prowadzenie gry.

Magiczna konspiracja: przeciwnicy.

Amanda przegląda pytania fabularne i zastanawia się nad BN, którzy będą konieczni do znalezienia odpowiedzi. Tworzy listę oczywistych typów:

- *Tajemniczy mocodawca Cynere (nie ujawnia się);*
- *Naczelnny arbiter Collegia Arcana (drugoplanowy);*
- *Rywal Cynere, starający się zdobyć Klejnot (drugoplanowy);*
- *Adwokat nienależący do konspiracji (drugoplanowy);*
- *Skorumpowany adwokat – podstawiony przez rywala Zirda (drugoplanowy);*
- *Mag z Collegiów, który stoi za całą konspiracją mającą zniszczyć Zirda (pierwszoplanowy).*

Daje to sześciu BN – czterech drugoplanowych, jednego pierwszoplanowego oraz jednego, który nie pojawi się w samym scenariuszu. Amanda nie chce jeszcze ujawnić żadnych szczegółów na temat tego, kto wynajmuje Cynere. Nie chce też śledzić poczynań pięciu BN, więc stara się znaleźć okazję do połączenia ich.

Jedno połączenie, które natychmiast jej się nasuwa, to połączenie rywala Cynere i neutralnego adwokata w jedną osobę, którą nazywa Anną. Anna nie jest może powiązana z tą konspiracją, ale ewidentnie coś tu się jednak kroi. O co więc z nią chodzi? Amanda uznaje w końcu, że motywacje Anny są godne pochwały – stara się ukryć Klejnot, by trzymać go z dala od co bardziej skorumpowanych osób w strukturze Collegiów.

Nie wie nic na temat Cynere i będzie błędnie zakładać, że jest ona agentem owych skorumpowanych sił – do momentu, aż cała sprawa zostanie wyjaśniona.

W następnej kolejności Amanda decyduje, że główny arbiter i człowiek stojący za konspiracją to jedna i ta sama osoba – nie ufał nikomu innemu i postanowił osobiście wbić ostatni gwóźdź do trumny Zirda. Upewnił się więc, że wyznaczony zostanie na arbitra w tej właśnie rozprawie. Amanda uznaje to za dobry pomysł, ponieważ władza polityczna czyni tego BN groźnym przeciwnikiem, dając mu jednocześnie użytecznego sprzymierzeńca w postaci skorumpowanego adwokata. Tylko dlaczego właściwie aż tak nie znosi on Zirda?

Amanda decyduje, że jego motywów nie są osobiste – BN po prostu przygotowuje podwaliny pod plan, który obróci całe Collegia do góry nogami. Wie, że jako czarna owca w obrębie organizacji, Zird ma największą szansę zwrócić się przeciwko niemu. Tak więc próba zaszkodzenia mu jest sposobem, by usunąć problem w zarodku.

Jeśli chodzi o skorumpowanego adwokata, to pierwsze, co przychodzi jej do głowy to żaloszny, płaczący lizus, który jest całkowicie kontrolowany przez arbitra. Chce jednak dodać mu odrobinę głębi, więc uznaje, że arbiter szantażuje go w celu zapewnienia sobie jego lojalności. Amanda nie ma jeszcze pomysłu, jakie konkretnie informacje pozwalają na szantaż, ale ma nadzieję, że wścibscy BG pomogą jej później ustalić to, dzięki dodawaniu szczegółów opowieści.

Arbiter ma na imię Lanthus, a skorumpowany adwokat to Pight. Teraz kiedy Amanda dysponuje już BN, zabiera się za stworzenie ich kart bohaterów.

Przewagi zaoszczędzą ci pracy

Kiedy tworzysz BN dla swojego scenariusza, nie musisz ustalać wszystkiego sztywno, zanim jeszcze usiądziesz do gry – jeśli czegoś nie wiesz, zawsze możesz sprawić, że przewagi tworzone przez graczy staną się aspektami BN. Rzuć też okiem poniżej, na stronę XXX, gdzie znajdziesz wskazówki na temat tego, jak improwizować w czasie gry.

Przygotuj pierwszą scenę

Zacznij tak mało subtelnie, jak tylko to możliwe. Weź jedno z pytań fabularnych, wymyśl coś, co jest w stanie natychmiast wyciągnąć to pytanie na wierzch, i przywal nim graczom w łeb, tak mocno, jak tylko potrafisz. Nie musisz na nie od razu odpowiadać (choć w tym też nie ma nic złego), ale powinieneś pokazać graczom, że na postawione przed nimi pytanie musi znaleźć się odpowiedź.

W ten sposób pokazujesz na przykładzie, jak może przebiec reszta sesji i od razu ruszacie z kopyta, dzięki czemu gracze nie będą się niepotrzebnie ociągać. Pamiętaj, gracze mają działać aktywnie i być kompetentni – daj im okazję do aktywności i błyszczenia swoimi umiejętnościami już od samego początku.

Jeśli jesteście w trakcie kampanii, pierwsze sceny każdej z sesji mogą być potrzebne do rozstrzygnięcia niedomkniętych wątków z poprzedniej. Poświęcenie na to paru chwil jest w porządku, ponieważ buduje wrażenie ciągłości z sesji na sesję. Jednak pamiętaj – kiedy tylko tempo zaczyna spadać, przywal graczom porządnie sceną otwierającą.

Magiczna konspiracja – scena otwierająca

Amanda obmyśla spisane przez siebie pytania i zastanawia się, które z nich chciałaby zobaczyć w scenie otwierającej. Przychodzi jej na myśl kilka oczywistych możliwości:

- *Egzekutorzy z Collegiów zjawiają się na progu domu Zirda i wręczają mu dokumenty sądowe, żądając, by poszedł z nimi.*
- *Cynere otrzymuje od tajemniczego mocodawcy kontrakt i szczegóły skoku, który ma wykonać. Musi zdecydować, czy podpisać podsunięty jej papier, czy nie.*

Amanda decyduje się na drugą scenę, dochodząc do wniosku, że jeśli Cynere odrzuci kontrakt i dowie się potem, że Zird wyrusza, tak czy inaczej, do Collegiów, może to doprowadzić do zabawnej sceny, w której stara się renegecować kontrakt z tajemniczym mocodawcą. Zresztą, nawet jeśli będzie się trzymać podjętej decyzji, będzie już wiadomo, czy na sesji pojawi się dramatyczna sytuacja w drodze na miejsce. W końcu pomagierzy tajemniczego mocodawcy będą starali się jej zaszkodzić podczas podróży.

Nie oznacza to oczywiście, że Amanda po prostu wyrzuci scenę z Zirdem do śmieci – zachowa ją na później.

Potężny ninja trik dla MG na rozpoczęcie sesji

Poproszenie graczy, by dodali coś od siebie do pierwszej sceny to świetny sposób, aby od razu zainteresować ich tym, co się dzieje. Jeśli istnieje cokolwiek we wprowadzającej narracji, co można elastycznie zmienić, poproś graczy, aby to oni wypełnili wszelkie luki, gdy rozpocznesz scenę. Sprytni gracze mogą próbować wykorzystać to jako okazję do wymuszenia i zdobyc przy okazji dodatkowe punkty losu. Na takie numery mamy tylko jedną odpowiedź: wspaniale!

Przyjrzyjmy się przykładowym scenom powyżej. Wprowadzenie nie określa, gdzie znajdują się BG przy podejmowaniu swoich pierwszych decyzji. Tak więc Amanda może zacząć sesję od zapytania Ryana: – Gdzie właściwie znajduje się Zird, kiedy oddział drabów z Collegiów zaczyna go szukać?

Nawet jeśli Ryan odpowie po prostu „w swoim sanktuarium”, skłoniłeś gracza do udziału i pomogłeś mu przy zbudowaniu sceny. Ponieważ jednak Ryan jest super graczem, zamiast tego stwierdza – Och, pewnie w łaźni publicznej, relaksując się po całym dniu ciężkiej pracy przy badaniach.

– Idealnie! – odpowiada Amanda, trzymając w ręku punkt losu. – Czyli, miałyby to sens, że twoi Rywale w Collegia Arcana odkryli magicznie najlepszy możliwy moment, by schwytać cię z dala od twoich magicznych składników i sprzętu, prawda?

Ryan z szerokim uśmiechem przyjmuje punkt losu. – Tak, na to wygląda.

Oczywiście, możesz po prostu uznać, że otwierające scenariusz haczyki są ustalonymi z góry wymuszeniami i wręczyć graczom punkt losu zaraz na początku sesji, a w zamian wpakować BG od razu w tarapaty, z którymi będą musieli sobie poradzić. To również pomoże graczom, których bohaterowie mają niski poziom odświeżania, pozwoli też im łatwiej i szybciej zacząć wydawać punkty losu. Upewnij się tylko, że grupa nie ma problemu z dawaniem ci dowolnego prawa do wpędzania ich w takie sytuacje. Tracąc kontrolę, niektórzy gracze mogą czuć się niekomfortowo.

Amanda chce, by gracze zaczęli z paroma dodatkowymi punktami losu, więc zaraz na początku sesji zwraca się do nich:

– Zird, sytuacja jest już wystarczająco kiepska, gdy Rywale w Collegia Arcana sprawiają ci problemy. Jednak kiedy w lokalnej spelunie udają chłopów, spijają cię i zaczynają w barze rozróbę, żeby móc po cichu wyciągnąć w jakieś odosobnione miejsce, to wtedy jest naprawdę źle. Budzisz się z kaczem-gigantem i podbitym okiem – ktoś przywalił ci prosto w facjatę! – (2 punkty losu, za Rywali i Tylko nie w twarz!).

– Landon, wiem, że Demolka zawsze wchodzi w grę, ale jak zamierzasz wyjaśnić pozostałym, że kiedy ich nie było, próbowałeś naprawić wóz? – (1 punkt za Demolkę).

– Cynere, ktokolwiek zdecydował się złożyć ci ofertę, zna cię całkiem dobrze. Do kontraktu dołączone zostało kilka dużych klejnotów. Problem w tym, że wiesz też, z którego szlacheckiego domu zostały ukradzione. Nie ulega wątpliwości, że twoja twarz znajdzie się na listach gończych, jeśli nie podpiszesz kontraktu. A masz już wystarczająco złą reputację i nikt ci nie uwierzy, w jaki sposób klejnoty znalazły się w twoim posiadaniu. – (2 punkty, za Niesławny dziewczynę z mieczem i Słabość do błyskotek).

Czym są sceny?

Scena to jednostka czasu gry trwająca od kilku minut do pół godziny albo i więcej. W ramach sceny gracze starają się osiągnąć określony cel lub w inny sposób zrobić coś istotnego dla scenariusza. Suma wszystkich scen podczas gry składa się na pojedynczą sesję, a tym samym sceny stanowią budulec scenariuszy, sezonów i kampanii.

Możesz więc patrzeć na scenę jak na podstawową jednostkę czasu gry – i zapewne masz już całkiem niezłe pojęcie, jak ona wygląda. Scena w grze nie różni się za bardzo od sceny w filmie, serialu telewizyjnym czy powieści – główni bohaterowie robią różne rzeczy przy zachowaniu ciągłości czasu, zwykle w tej samej lokacji. Kiedy akcja przenosi się na nowy cel, przenosi się w inne miejsce lub mija trochę czasu, znajdujecie się w następnej scenie.

Jednym z twoich najważniejszych zadań jako MG jest zarządzanie początkiem i końcem każdej ze scen. Najlepszy sposób kontrolowania rytmu tego, co wydarza się na sesji, jest trzymanie mocno w ryzach momentu, w którym następuje początek i koniec scen – pozwól akcji rozwijać się, dopóki wszyscy gracze są zainteresowani i dobrze się bawią, ale kiedy tylko tempo zaczyna spadać, przejdźcie do następnego elementu fabuły. W tym sensie możesz postrzegać swoją rolę jako podobną do tego, co robi dobry montażysta filmowy – „obcinasz” scenę i zaczynasz nową, tak aby zapewnić wartki przebieg akcji.

Rozpocznianie scen

Kiedy zaczynasz scenę, ustal tak ściśle, jak to możliwe dwie następujące kwestie:

- Jaki jest cel sceny?
- Co ciekawego właśnie ma się wydarzyć?

Odpowiedź na pierwsze pytanie jest szalenie ważna, ponieważ im bardziej konkretny cel sceny, tym łatwiej ustalić, kiedy powinna się zakończyć. Dobra scena obraca się dookoła rozwiązania konkretnego konfliktu lub osiągnięcia konkretnego celu. Kiedy tylko BG odniosą sukces lub poniosą klęskę w tym, co starali się zrobić – scena się kończy. Jeśli wasza scena nie będzie miała jasnego celu, wiąże się to z ryzykiem, że pozwolicie by ciągnęła się dłużej, niż planowaliście i niepotrzebnie spowolniła całą sesję.

W większości przypadków to gracze powiedzą ci, jaki jest cel sceny, ponieważ to oni zawsze będą ci mówić, co chcą zrobić w następnej kolejności. Więc jeśli mówią „Cóż, wybieramy się do kryjówki tego złodzieja i zobaczymy, czy jesteśmy w stanie znaleźć coś, żeby go pogrążyć”, znasz już cel sceny – skończy się, gdy gracze albo znajdą coś, czym mogą pogrążyć złodzieja, albo znajdą się w sytuacji, w której nie będzie już na to szansy.

Czasem jednak gracze będą składać nieco bardziej niejasne deklaracje. Jeśli nie wiesz intuicyjnie, jakie w danym kontekście są ich cele, zadawaj pytania do momentu, gdy uzyskasz jasną odpowiedź. Jeśli zatem gracz stwierdza „OK, to ja idę do tawerny spotkać się z moim kontaktem”, może to być nieszczególnie klarowne. Wiesz, że odbędzie się spotkanie, ale nie wiesz, jaki będzie jego cel. Możesz zapytać „Czego chcesz się od niego dowiedzieć? Czy negocjowałeś już cenę, jaką zapłacisz za udzielone informacje?” lub inne podobne pytanie, które pozwoli ci ustalić z graczem, czego właściwie oczekuje.

Czasem zresztą będziesz musiał ustalić cel sceny samodzielnie, zwłaszcza na początku nowego scenariusza lub też w scenie następującej bezpośrednio po dramatycznym zawieszeniu akcji. Zawsze, gdy musisz tak zrobić, spróbuj odwołać się do pytań fabularnych, które wymyśliłeś wcześniej i wprowadzić do gry sytuację, która w jakiś sposób bezpośrednio pozwoli na nie odpowiedzieć. W ten sposób zawsze, gdy twoim zadaniem jest rozpoczęcie sceny, uda ci się posunąć fabułę do przodu.

Amanda zakończyła poprzednią sesję swojej grupy dramatycznym zawieszeniem akcji – gracze odkryli, że tajemniczy mocodawca Cynere jest agentem Kultu Wyciszenia, natomiast Klejnot jest ważnym składnikiem potrzebnym do tajemniczego rytuału. Do tego Zird jest w samym środku najważniejszej rozprawy sądowej w całym swoim życiu, a Collegia odkryły, że Klejnot zaginęł.

Amanda zastanawia się teraz, jak rozpocząć następną sesję. Cała sytuacja najwyraźniej mocno wytrąciła graczy z równowagi, więc Amanda zdecydowanie chce z tego skorzystać. Uznaje, że w grze na powrót powinna pojawić się Anna, początkowo zdezorientowana rolą Cynere w kradzieży i gotowa do walki. Scena dotyczyć będzie dojścia do porozumienia z Anną i odkrycia, że obie stoją po tej samej stronie barykady.

Drugie pytanie jest równie ważne, co pierwsze – powinno ci zależeć na tym, żeby zacząć scenę tuż przed tym, jak wydarzy się coś ciekawego. Szczególnie dobrze z takim zabiegiem radzą sobie seriale i filmy – widz zwykle nie ogląda sceny przez więcej niż trzydzieści sekund, zanim nie wydarzy się coś, co zmieni sytuację lub mocno namiesza.

„Wejście” w akcję tuż przed ekscytującym wydarzeniem pozwala zachować szybkie tempo sesji i sprawić, by gracze nie tracili koncentracji. Nie chcesz opisywać krok po kroku, jak BG opuszczają pokój w karczmie i udają się na dwudziestominutowy spacer do kryjówki złodzieja – to mnóstwo czasu gry, podczas którego nie dzieje się nic ciekawego. Zamiast tego możesz zacząć scenę od momentu, gdy bohaterowie są już przy kryjówce i przeklinając swój los, z przerażeniem przyglądają się straszliwie skomplikowanemu zamkom, jakie złodziej umieścił na swoich drzwiach.

Jeśli to pytanie sprawia ci trudności, zastanów się, co mogłoby skomplikować cel sceny lub uczynić go trudnym do osiągnięcia. Możesz też posłużyć się wymyślonym wcześniej „ninja trikiem” i zadać graczom pytania naprowadzające, które powinny ci pomóc ustalić, co interesującego za chwilę się wydarzy.

Amanda otwiera scenę w momencie, gdy Cynere i Landon wracają do siebie późno w nocy, pochłonięci rozmową o ostatnich wydarzeniach. Lenny sugeruje, żeby nie spać już w karczmie – nie po dokonanej

kradzieży. Uważa, że wszyscy – od magów z Collegiów po Kult Wyciszenia – będą szukać Cynere, więc przyczają się w bezpieczniejszym miejscu.

Nic dziwnego więc, że trzech uzbrojonych nieznajomych rzucających się na nich zniecka, gdy tylko przekraczają próg, jest dla nich sporym zaskoczeniem.

– Łooo! – mówi Lily – skąd oni wiedzieli, że tu będziemy? –

– Ciężko powiedzieć – odpowiada Amanda, rzucając jej i Lennyemu po punkcie losu. – Ale to jest, jak by nie patrzeć, Ośrodek handlu i siedlisko występku.

– Wyjaśnienie dobre jak każde inne – zgadza się Lenny i oboje akceptują wymuszenie.

– Cynere, gdy tylko weszliście do kryjówki, znikąd pojawia się zakapturzona postać i przykłada ci miecz do gardła. Kaptur opada – to Anna! I jest nieźle wkurzona. – Gdzie jest Klejnot, podła kultystko?

Ciężko zepsuć scenę, gdy zawsze przed jej rozpoczęciem dobrze znasz jej cel i zaczynasz ją tuż przed jakimś istotnym, ekscytującym wydarzeniem.

Kończenie scen

Możesz zakończyć sceny podobnie, jak je rozpoczynasz, ale na odwrót – kiedy tylko zakończyliście robić to, czego miała dotyczyć scena, czas przejść dalej. Podobnie, staraj się zakończyć scenę natychmiast po tym, jak przestaną się dziać interesujące rzeczy.

Jest to efektywne podejście przede wszystkim dlatego, że pozwala podtrzymać zainteresowanie do następnej sceny. I znowu – ten zabieg można znaleźć w wielu dobrych filmach. Scena kończy się zwykle wtedy, gdy dany fragment fabuły doczeka się jakiegoś rozstrzygnięcia, ale zawsze pozostaną jakieś szczegóły, które nie zostały rozwiązane. Wtedy właśnie akcja przeskakuje do kolejnej sceny.

Wiele waszych scen będzie kończyć się podobnie. Być może BG wygrają konflikt lub osiągną swój cel – ale najprawdopodobniej będą chcieli coś zrobić zaraz potem – porozmawiać o efektach swoich starań, zastanowić się co robić dalej itp.

Zamiast jednak ciągnąć dalej tę samą scenę, zaproponuj przejście do następnej – takiej, która pozwoli odpowiedzieć na jedno nierozstrzygniętych pytanie z obecnej sceny. Spróbuj wyciągnąć z graczy informację, co chcą robić dalej – i natychmiast wróć do dwóch pytań dotyczących rozpoczynania sceny, podanych wyżej. Jaki jest cel następnej sceny i jakie interesujące wydarzenie ma właśnie mieć miejsce? I od razu wskakujcie w kolejną scenę.

Jedyny moment podczas gry, w którym powinieneś nieco przystopować to sytuacja, w której gracze naprawdę, ale to naprawdę dobrze bawią się podczas interakcji. Czasem gracze po prostu chcą pogadać i odgrywać swoich bohaterów. Nie ma w tym nic złego, dopóki gracze są tym bez reszty pochłonięci. Kiedy tylko zobaczysz, że zainteresowanie graczy zaczyna spadać, skorzystaj z okazji do wtrącenia się i zapytaj o następną scenę.

Korzystanie z filarów systemu Fate

Kompetencja, Proaktywność, Dramatyzm

Zawsze, gdy szukasz pomysłów na to, co powinno się wydarzyć w scenie, pomyśl o fundamentalnych założeniach systemu Fate, o których pisaliśmy w rozdziale Podstawy – kompetencji, proaktywności i dramatyzmu.

Innymi słowy – zadaj sobie pytanie, czy scena realizuje choć jeden z poniższych celów:

- Daje BG szansę popisać się tym, w czym są dobrzy, czy to poprzez starcie z ludźmi, którzy nie mają z nimi żadnych szans, czy przez radzenie sobie z godnym przeciwnikiem.
- Daje BG szansę zrobienia czegoś, co da się opisać prostym, sugerującym aktywne działanie czasownikiem. „Próbujemy odnaleźć informacje” jest na przykład zbyt mętne. „Włamujemy się do biura burmistrza” jest konkretne i pełne akcji. Nie oznacza to, że akcja musi być fizycznym działaniem – „przekonanie szpicla do gadania” też jest jasno określoną akcją.
- Stawia przed BG jakiegoś rodzaju komplikację lub trudny wybór. Tutaj twoim najlepszym narzędziem jest wymuszenie, ale jeśli sytuacja jest sama w sobie dostatecznie dużym problemem, być może nie będzie ono konieczne.

W pierwszym odruchu Cynere stara się ustalić, o czym mówi Anna – ale Amanda wie, że odruchy Landon są... nieco bardziej brutalne.

– Koniec gadania! – krzyczy Lenny.

– Ale... my dopiero... zaczęliśmy mówić. – odpowiada Lily.

– Wszystko jedno! Po co gadać, skoro Demolka zawsze wchodzi w grę?

Lenny wyciąga rękę po punkt, który Amanda wręcza mu w zamian za wymuszenie.

Wykorzystaj ich aspekty

Innym dobrym sposobem na przygotowanie interesującej akcji w ramach sceny jest spojrzenie na aspekty BG i stworzenie komplikacji lub wymuszenia bazującego na zdarzeniu związanego jakoś z tymi aspektami. To dobry pomysł zwłaszcza w przypadku BG, których aspekty nie odegrały roli, gdy tworzyłeś problem dla danego scenariusza. Pozwala im to znaleźć się przez chwilę w centrum uwagi, nawet jeśli historia jako taka nie skupia się na nich.

Scenę otwiera rozprawa sądowa. Zird stoi przed radą magów w Wielkiej Sali Collegia Arcana. W miarę jak zostaje wzięty w krzyżowy ogień pytań, od czasu do czasu któryś z czarodziejów na galerii rzuca komentarzem, obelgą lub niezyczliwym przytykiem. Cała rozprawa przypomina hałaśliwe obrady brytyjskiego parlamentu. Cynere i Landon również stoją na galerii, starając się nadążyć za przebiegiem procesu najlepiej, jak potrafią.

Amanda zwraca się do Lily – Pozwolisz, żeby bezkarnie traktowali twojego kumpla w ten sposób?

– Masz rację! Nie wytrzymam tego dłużej! – woła Lily. – Zird może na mnie liczyć!

Cynere wstaje i krzyczy w stronę Arbitra:

– Ej, wiesz kto jeszcze, jest zbrodnią przeciwko prawom natury, brzydalą? Twoja stara!

Amanda wręcza Lily punkt losu.

– No nieźle.

Scenariusz podczas gry

Teraz powinieneś być gotowy, żeby rozpocząć grę – masz problem, którego nie sposób zignorować, serię pytań fabularnych, które doprowadzą do rozstrzygnięcia tego problemu w ten czy inny sposób, grupę głównych BN i ich motywacje, a także naprawdę dynamiczną pierwszą scenę, która od razu podgrzeje atmosferę.

Wszystko powinno teraz iść gładko, prawda? Stawiasz przed graczami pytania, oni na nie stopniowo odpowiadają, a wasza opowieść konsekwentnie zmierza ku satysfakcjonującemu, ładnemu zwieńczeniu akcji.

Taaaaak... zaufaj nam, to nigdy tak nie działa.

Najważniejsze, o czym musisz pamiętać, gdy już uda ci się ruszyć scenariusz z miejsca: to, co się wydarzy, zawsze będzie się różnić od tego, czego oczekujesz. BG znienawidzą BN, z którym mieli się zaprzyjaźnić, będą mieć absurdalnie wysokie wyniki testów, które pozwolą im odkryć sekrety antagonisty zaraz na początku, odbiją się od problemów, jak od ściany, która zupełnie wykolei ich plany... Albo wydarzy się jedna ze stu innych rzeczy, które nie będą wyglądać tak, jak wydawało ci się, że powinny.

Zwróć uwagę, że nie polecamy ustalania z góry, jakie sceny i lokacje powinny pojawić się w scenariuszu. Dlaczego? Bo z naszego doświadczenia wynika, że najczęściej w zetknięciu scenariusza z dynamiczną, podejmującą samodzielnie decyzje grupą graczy, wyrzucisz do śmieci znaczną część przygotowanych materiałów, czy tego chcesz, czy nie.

Oczywiście, nie wszystko stracone – gdy gracze zrobią nagle coś nieoczekiwanego, przygotowane materiały, powinny ci pomóc w dużym stopniu. Twoje pytania fabularne są na tyle ogólne, że każde z nich może doczekać się wielu odpowiedzi. Możesz też bardzo szybko wyrzucić pytanie, które jednak nie będzie miało znaczenia i zastąpić je na bieżąco innym – bez potrzeby odrzucania reszty twojej pracy nad scenariuszem.

Amanda spodziewała, że się scena z Landonem, Cynere i Anną skończy się krótką, agresywną reakcją (dzięki Landonowi), po której BG wyjaśnią, że nie są związani z Kultem Wyciszenia i tak naprawdę wszyscy są po tej samej stronie.

Proste prawda? Nieprawda.

Pierwszy cios miecza Landona zabija Annę na miejscu. W ten sposób ginie BN, który miał być pierwszym kontaktem graczy ze Stowarzyszeniem Słońca i Księżycy, ważną tajną organizacją walczącą przeciwko Kultowi. Towarzysze Anny są teraz przekonani, że Landon i Cynere rzeczywiście są kultystami.

No więc... wygląda na to, że fabuła pójdzie inną drogą. Amanda rozważa kilka możliwości kontynuacji:

- *Inni wojownicy dają sobie spokój z uprzejmościami, wrzeszczą „Na pohybel!” i walczą do śmierci.*
- *Jeden z wojowników przejmuje rolę, którą Anna miała spełnić w tej scenie i kontynuuje rozmowę.*

- *Wojownicy uciekają (korzystając z ustępstwa) i zgłaszają swoim przełożonym w tajnym stowarzyszeniu zabójstwo, pozostawiając martwą Annę za sobą.*

Amanda postanawia skorzystać z trzeciej opcji. Dwóch pozostałych BN to może „ci dobrzy”, ale żadni z nich herosi. Żaden z nich nie ma ochoty walczyć z Landonem po tak krwawym starciu. Zresztą szanse, że będą skłonni prowadzić luźną pogawędkę, gdy tuż obok leży jeszcze nieostygłe ciało Anny są, w najlepszym razie, niewielkie.

Poza tym Amanda dochodzi do wniosku, że Lily i Lenny mogą zechcieć przeszukać ciało. Dałoby to dobrą okazję, aby zdobyli więcej informacji na temat Stowarzyszenia Słońca i Księżycy. Jest to też dobry sposób, żeby wciągnąć Zirda w wydarzenia – może już coś wie na temat Stowarzyszenia i pozwoli drużynie skontaktować się z nimi.

Ponadto wiedza, jakie są motywacje i cele BN pozwala ci dostosowywać ich zachowanie do wydarzeń na sesji łatwiej, niż gdybyś po prostu wrzucił ich w statyczną scenę i kazał im czekać, aż pojawią się BG. Kiedy gracze zaskakują cię, spraw, aby BN byli równie dynamiczni i równie spontaniczni, jak postacie samych graczy. Pozwól im robić rzeczy nagle i nieoczekiwane, w ten sposób zbliżając się do własnych celów.

Fabula zaplanowana przez Amandę wciąż stoi w miejscu ze względu na nieoczekiwaną śmierć Anny. Jej plan zakładał, że Anna będzie punktem otwierającym cały sezon fabuły – może nie miała być potężnym BN, ale i tak była dość ważna. Skoro zatem Anny już więcej nie zobaczymy, Amanda chce przynajmniej zrobić coś ciekawego z jej śmiercią.

Decyduje, że o ile większość mieszkańców Riverton nie zauważy śmierci jednego z członków Stowarzyszenia Słońca i Księżycy, człowiek pokroju Hugo Miłośniernego z całą pewnością usłyszy o całej sprawie. Już wcześniej zwrócił uwagę na Landona, gdy ten pokonał kilku zbirów z Triady Blizn. A teraz jeszcze to. Ten przybysz niewątpliwie jest niebezpieczny, może stać się realnym zagrożeniem. I co gorsze, najwyraźniej nie pracuje dla nikogo.

Biorąc pod uwagę koncepcję ogólną Hugo, czyli aspekt Postrach Riverton, postrzega on Landona jako potencjalne narzędzie, z którego może skorzystać Triada Blizn. Jeśli nie możesz kogoś pokonać, spraw by się do ciebie przyłączył.

Rozstrzygnięcie scenariusza

Scenariusz kończy się, gdy rozegraliście dość scen, by definitywnie odpowiedzieć na większość pytań fabularnych, które wymyśliłeś podczas jego przygotowywania. Czasem będziecie w stanie osiągnąć ten etap w ciągu pojedynczej sesji – jeśli macie dużo czasu albo mało pytań. Jeśli pytań jest wiele, znalezienie odpowiedzi na nie wszystkie zajmie prawdopodobnie dwie lub trzy sesje.

Nie czuj się przymuszony, żeby odpowiedzieć na każde pytanie fabularne, jeśli scenariusz został doprowadzony do satysfakcjonującego rozwiązania akcji. Możesz posłużyć się nierozstrzygniętymi pytaniami w przyszłych scenariuszach albo zostawić je, jeśli nie działały zbyt dobrze z określoną grupą graczy.

Koniec scenariusza zwykle wiąże się z istotnym dokonaniem. Kiedy tak się dzieje, warto zastanowić się, czy świat gry również wymaga rozwinięcia.

Długa gra

Czym jest sezon?

Kiedy zasiadacie do gry w Fate, możecie ograniczyć się do pojedynczej sesji. To jedna z możliwości, założymy jednak, że chcecie pograć trochę dłużej. Wtedy sezon jest tym, czego wam trzeba.

Sezon to zamknięty wątek fabularny z własnymi motywami, sytuacjami, antagonistami, przypadkowymi świadkami i zakończeniem, rozgrywany w czasie kilku sesji (zazwyczaj od dwóch do pięciu). Nie musisz planować wszystkiego od początku do końca (w praktyce nawet lepiej, żebyś tego nie robił, bo najczęściej szczegółowo zaplanowana fabuła nie ma szans przetrwać spotkania z graczami), ale musisz wiedzieć gdzie się całość zaczyna, kończy i co może się zdarzyć pośrodku.

Porównując do literatury, sezon jest odpowiednikiem pojedynczej książki. Opowiada swoją historię, a kończy się, gdy to robi; daje możliwość zakończenia w tym miejscu i pójścia dalej. Czasem trzeba przejść do zupełnie nowej opowieści, a czasami twoja książka jest tylko pierwszą z cyklu. W tym drugim przypadku mamy do czynienia z kampanią.

Czym jest kampania?

Jeśli kilka sezonów powiązanych i następujących po sobie tworzy większą opowieść lub ma wspólny motyw przewijający się we wszystkich z nich, to mamy do czynienia z kampanią. Kampanie są długie, a ich ukończenie trwa miesiące, a czasem nawet lata (jeśli w ogóle się kończą).

Oczywiście, w rzeczywistości nie musi to być tak przerażające, jak się wydaje. Rzeczywiście, kampanie są długie, duże i skomplikowane. Przecież jednak nie musisz od razu wymyślać wszystkiego naraz. Tak jak w przypadku sezonu wystarczy, że masz pomysł, który ma swój początek i koniec (co może być pomocne), ale nie ma potrzeby planowania dalej niż jeden sezon na raz.

Zauważ, że gracze na tyle często druzgoczą plany, zmuszając do ich zmiany, że planowanie więcej niż jednego sezonu jest często frustrujące i bezcelowe. Przygotowywanie drugiego sezonu kampanii na podstawie wydarzeń z poprzedniego – tego, jak wszystko potoczyło się i co zrobili twoi gracze... Cóż, może uczynić grę bardzo satysfakcjonującą.

Przygotowanie sezonu

Najprostszym sposobem tworzenia sezonu jest nietworzenie go – na stronie XXX sugerowaliśmy, że jeśli masz dużo pytań fabularnych w jednym ze swoich scenariuszy, możesz zachować część do następnego. W kolejnym dodaj kilka nowych pytań fabularnych do tych, na które nie znaleziono jeszcze odpowiedzi. Cały proces powtórz kilka razy i masz gotowy materiał do trzech lub czterech scenariuszy, nie wykonując zbyt wiele dodatkowej pracy. Ponadto dzięki temu możesz reagować na zmiany aspektów bohaterów naturalnie i na bieżąco, bez burzenia twoich szczegółowych planów.

Mimo tego wiemy, że niektórzy MG przy dłuższych grach chcieliby większego poczucia panowania nad strukturą fabułą. Do konstruowania sezonów zalecamy stosowanie tej samej metody, której w poprzednim rozdziale użyliśmy do budowania scenariuszy, zmieniając jedynie zakres stawianych pytań fabularnych.

Zamiast skupiać się na bieżących problemach BG, wychodzimy od jakiegoś bardziej ogólnego i większego, który BG mogą rozwikłać poprzez stopniowe rozwiązywanie mniejszych, by mieć szansę się z nim uporać.

Najlepszymi kandydatami na problemy przewodnie sezonu są bieżące i nadchodzące komplikacje lub organizacje stworzone podczas tworzenia gry. Jeśli nie masz jeszcze skonkretyzowanych miejsc lub grup to dobry moment na takie ustalenia, ponieważ jednocześnie będziesz miał materiały na sezon.

Amanda postanawia przygotować jeden duży sezon dla każdego BG.

W przypadku Zirda jego Rywale z Collegia Arcana bardzo ułatwiają – Amanda ustala, że za rywalizacją kryje się coś bardziej złowieszczonego jak próba przejęcia kolegiów przez mroczny kult, który chce je wykorzystać do niecnym celów.

Teraz musi skoncentrować się na pytaniach fabularnych, które są nieco bardziej ogólne i wymagają więcej czasu na rozwiązanie. Po chwili zastanowienia wybiera:

- *Czy Zird odkryje tożsamość przywódcy kultu, zanim nastąpi przejęcie? (To pozwala jej na przygotowanie osobnych scenariuszy poświęconych próbom przejęcia).*
- *Czy rywale Zirda są sojusznikami kultu? (To pozwala jej na przygotowanie osobnych scenariuszy o każdym z głównych rywali Zirda).*
- *Czy Zird pojedna się w końcu z rywalami?*
- *Czy kult przejmie i zmieni Collegia na zawsze? (Odpowiedź na to pytanie kończy sezon).*

Następnie przechodzimy przez ten sam proces wybierania przeciwdziałających BN, pamiętając że ich oddziaływanie w sezonie powinno być bardziej dalekosiężne niż w pojedynczym scenariuszu.

Przygotowanie kampanii

Ponownie najprostszym sposobem, aby to zrobić, jest nie przejmować się tym – po prostu pozwól swoim scenariuszom i sezonom stopniowo budować historię waszej kampanii. Ludzie są skonstruowani tak, żeby tworzyć wzorce i z pewnością naturalnie zorientujesz się, jakie dalekosiężne elementy fabuły twojej kampanii czerpać z fabularnych pytań sezonów i scenariuszy, na które nie znaleźliście jeszcze odpowiedzi.

Jeśli chcesz się nieco bardziej przygotować, możesz skorzystać z tych samych porad co przy sezonach, z tym że musisz jeszcze bardziej generalizować. Wybierz jedno pytanie fabularne, nad którego odpowiedzią BG będą stopniowo pracować przez scenariusze i sezony. Następnie zanotuj kilka kroków, jakie będą prowadziły do uzyskania odpowiedzi na to pytanie i już masz materiał na wiele scenariuszy i sezonów.

Szukając najlepszych aspektów obejmujących zakresem kampanię, najlepiej spojrzeć na bieżące i nadchodzące komplikacje świata gry.

Amanda wie, że jej kampania będzie kręcić się wokół rozwiązania problemu Nadciągającej zagłady. W takim wypadku pytanie fabularne jest dość oczywiste. „Czy BG unikną, zapobiegną lub złagodzą prorokowaną zagładę?”

Amanda wie również, że aby to zrobić muszą najpierw dowiedzieć się, która z frakcji Kultu Wyciszenia ma racje co do przepowiedni (jeśli w ogóle). Muszą też upewnić się, że żaden osobistych wrogów, ani Triada Blizny nie przeszkodzi im w powstrzymaniu zagłady. To daje jej jasny obraz, jakie sezony należy zawrzeć w kampanii.

Rozwój i zmiany

Podczas kampanii wasi bohaterowie nie stoją w miejscu. Gdy ich historie nabierają rumieńców, dostają szansę na rozwój i zmiany w reakcji na to, co dzieje się w grze. Konflikty, z jakimi mają do czynienia i pokonane komplikacje zmieniają sens tego, kim są oraz kierują ich w stronę nowych wyzwań.

Zmieniają się nie tylko wasi bohaterowie, ale i świat gry. Podczas grania wyeliminujecie zagrożenia, zmienicie osoby miejsc albo wasze akcje odcisną takie piętno na świecie, że jedna z komplikacji będzie musiała się zmienić. Więcej o rozwoju świata powiemy jeszcze później.

Rozwój bohaterów w Fate przebiega na dwa sposoby: albo zmieniasz element na karcie na coś równoważnego, albo dodajesz na niej nowe rzeczy. Okazje do takich zmian określamy wspólnym mianem dokonania.

Czym są dokonania?

Dokonanie to takie momenty w trakcie gry, gdy masz szansę zmiany lub rozwoju swojego bohatera. Nazywamy je dokonaniem, ponieważ najczęściej towarzyszą znaczącym etapom gry – odpowiednio ukończeniu sesji, scenariusza i sezonu.

Zazwyczaj następują bezpośrednio po jakimś istotnym wydarzeniu, które uzasadnia zachodzącą w jego skutku zmianę bohatera. Może odkryłeś znaczące szczegóły fabuły lub nastąpił jej nieoczekiwany zwrot na końcu sesji. Może pokonałeś kluczowego złoczyńcę lub rozwiązałeś istotny wątek na koniec scenariusza. Może rozwikłałeś ważną część fabuły, co wstrząsnęło światem gry na koniec sezonu.

Oczywiście nie zawsze muszą to być tak klarownie określone momenty, więc jako MG masz pewną swobodę w decydowaniu, kiedy pojawia się dokonanie. Jeśli uznasz, że dokonanie powinno pojawić się w trakcie trwania sesji, proszę bardzo, ale trzymaj się niniejszych wskazówek, żeby nie dawać możliwości rozwoju bohaterów zbyt często.

Dokonania dzielimy na trzy rodzaje w zależności od tego, jak są ważne: skromne, istotne i przełomowe.

Skromne dokonania

Skromne dokonania pojawiają się zwykle na koniec sesji gry lub gdy jakiś kawałek opowieści został rozwiązany. Ten rodzaj dokonań opisuje zmianę twojego bohatera, nie czyniąc go przy tym potężniejszym, poprzez dostosowanie go do wymagań kierunku, w jakim podąża opowieść. Czasami nie ma tak naprawdę sensu korzystać z przywilejów skromnego dokonania, ale zawsze masz taką możliwość.

Podczas skromnego dokonania możesz wybrać jedną (i tylko jedną) z poniższych opcji:

- Zamień poziomami dwie dowolne umiejętności lub zastąp jedną Przeciętną (+1) inną, której nie masz na karcie.

- Zamień dowolną sztuczkę na inną.
- Dopisz nową sztuczkę, o ile pozwala ci na to poziom odświeżania. (Pamiętaj, że odświeżanie nie może spaść poniżej 1.)
- Zmień nazwę jednego aspektu, który nie jest koncepcją ogólną.

Ponadto możesz również zmienić nazwę każdej umiarkowanej konsekwencji, którą masz, tak aby można było rozpocząć rekonwalescencję, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś.

To dobry sposób na niewielką korektę bohatera, jeśli zauważasz, że coś nie bardzo pasuje – nie używasz sztuczki tak często, jak się spodziewałeś albo zniknęły Niesnaski z Edmundem i nie są już potrzebne na karcie. Mogą to być wszelkie zmiany, które sprawiają, że twoja postać jest spójna z wydarzeniami podczas gry.

W praktyce niemal zawsze trzeba taką zmianę uzasadnić przebiegiem gry. Nie powinieneś móc np. zmienić Gorącego temperamentu na Zagorzałego pacyfistę, chyba że w opowieści zdarzyło się coś, co usprawiedliwia tak dramatyczną zmianę zachowania – spotkanie ze świętym człowiekiem lub jakieś traumatyczne wydarzenie, które skłania cię do porzucenia miecza, czy coś innego. MG, jesteś ostatecznym arbitrem w tej sprawie, ale nie bądź pedantem poświęcającym zadowolenie gracza dla zachowania spójności.

Cynere uzyskuje skromne dokonanie. Lily przygląda się swojej karcie bohatera, żeby zobaczyć, czy jest coś, co chce zmienić. Jedyna rzecz, która ją uderza to fakt, że Zird podczas ostatniej sesji sporo intrygował za jej plecami, stawiając ją w niekorzystnej sytuacji.

Spogląda na Ryana i mówi: – Wiesz co? Mam aspekt, Zird może na mnie liczyć. Myślę, że w świetle obecnej sytuacji trzeba go zmienić na Wiem, że Zird coś knuje.

Ryan mówi: – Poważnie? Przecież, nie robi tego cały czas.

Lily uśmiecha się. – Cóż, gdy przestanie, mogę zmienić go z powrotem.

Amanda zgadza się na zmiany i Lily przepisuje jeden z aspektów Cynere.

W tym samym czasie Landon również otrzymuje skromne osiągnięcie. Lenny przygląda się swojej karcie i zauważa, że spędza więcej czasu oszukując ludzi, niż próbując się z nimi zaprzyjaźnić. Pyta Amandę, czy może zamienić poziomami swoje umiejętności Oszustwo i Relacje, dzięki czemu będzie miał Dobre (+3) Oszustwo i Niezłe (+2) Relacje. Ponieważ Amanda się zgadza, zapisuje nowe wartości na karcie bohatera.

Istotne dokonania

Istotne dokonania pojawiają się najczęściej na koniec scenariusza lub jako podsumowanie dużego wątku fabularnego (albo w razie wątpliwości co dwie, trzy sesje). W przeciwieństwie do skromnych dokonań, które skupiały się na zmianie, istotne dokonania dotyczą nauki nowych rzeczy – napotkane problemy i wyzwania czynią bohatera lepszym w tym, co robi.

Oprócz korzyści wynikających ze skromnego dokonania otrzymujesz obie z poniższych możliwości:

- Jeden dodatkowy punkt umiejętności, który możesz wydać na nową umiejętność na poziomie Przeciętym (+1) lub zwiększenie już posiadanej o jeden poziom.

- Jeśli masz jakieś poważne konsekwencje, możesz zmienić ich nazwy, by rozpocząć proces rekonwalescencji, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś.

Punkt umiejętności jest równoważny jednemu stopniu na drabinie. Możesz go użyć do zdobycia nowej umiejętności na poziomie Przeciętnym (+1) lub do zwiększenia posiadanej umiejętności o jeden poziom na drabinie np. z Dobrego (+3) na Świetny (+4).

Kolumna umiejętności

Podczas tworzenia postaci umiejętności układaliśmy w piramidę. Podczas rozwoju bohatera nie musisz jej zachować.

Mimo wszystko istnieje pewne ograniczenie, które obowiązuje: kolumna umiejętności. Oznacza to, że nie możesz mieć więcej umiejętności o określonym poziomie, niż masz ich na poziomie niższym. Więc jeśli masz trzy Dobre (+3) kolumny, musisz mieć także co najmniej trzy Przeciętne (+1) umiejętności i co najmniej trzy Niezłe (+2) umiejętności do podparcia tych trzech Dobrych (+3) umiejętności.

Piramida spełnia te reguły, ale podczas dodawania umiejętności musisz upewnić się, że ich nie łamiesz. Łatwo o tym zapomnieć, gdy używasz punktu umiejętności do poniesienia jakiejś umiejętności i nagle okazuje się, że nie masz czym „podeprzeć” nowego poziomu.

Powiedzmy, że masz jedną Dobrą (+3) umiejętność, Dwie niezłe (+2) i trzy Przeciętne (+1). Rozkład tych umiejętności wygląda mniej więcej tak:

- W momencie zdobycia dokonania chcesz podnieść Niezłą (+2) umiejętność do poziomu Dobrej (+3). To daje ci dwie Dobre (+3), jedną Niezłą (+2) i trzy Przeciętne (+1):
- Widzisz, w czym problem? Brakuje ci teraz drugiej umiejętności na poziomie Niezłym, aby pozostać w zgodzie z zasadami.

W takim wypadku masz dwie możliwości. Możesz wykupić umiejętność na niższym, dopuszczalnym poziomie – w tym wypadku na Przeciętnym (+1), a właściwą umiejętność podnieść przy kolejnym dokonaniu, gdy będzie to możliwe. Możesz także „zachować” punkty umiejętności na później i wykorzystać je, dopiero gdy zgromadzisz ich wystarczająco dużo by móc podnieść umiejętności do oczekiwanego poziomu.

W powyższym przypadku możesz nabyć umiejętność na poziomie Przeciętnym (+1), podnieść jedną z Przeciętnych umiejętności do poziomu Niezłego (+2) i dopiero wtedy zwiększyć poziom oczekiwanej umiejętności do Dobrego (+3). Potrzebujesz na to trzech istotnych lub przełomowych dokonań. Możesz także poczekać i łączyć trzy punkty umiejętności, żeby wykupić umiejętność na poziomie Niezłym (+2) i zwiększyć poziom właściwej umiejętności do Dobrego (+3). Tylko od ciebie zależy, czy chcesz w międzyczasie dopisywać sobie nowe rzeczy na karcie.

Zird uzyskuje istotne dokonanie po zakończeniu scenariusza. Dzięki temu zdobywa dodatkowy punkt umiejętności.

Ryan spogląda na swoją kartę bohatera i postanawia podnieść Spostrzegawczość z poziomu Niezłego (+2) do Dobrego (+3). Wie, że zgodnie z regułami jest to aktualnie niemożliwe, więc zamiast tego postanawia

wziąć Zasoby na poziomie Przeciętnym (+1) – ostatnio BG brali udział w kilku przygodach, które pozwoliły im się wzbogacić i Zird widzi w tym okazję, że zabezpieczyć trochę majątku dla siebie.

Jeśli poczeka na kolejne dwa dokonania, będzie mógł podnieść jedną ze swoich umiejętności z poziomu Przeciętnego (+1) na Niezły (+2) i wtedy podnieść swoją Spostrzegawczość do poziomu Dobrego (+3), tak jak początkowo zamierzał.

Ma także możliwość wykorzystania jednego przywileju przysługującego za skromne dokonanie. W tym czasie uczestniczył w wielu walkach i ma uczucie, że jego aspekt Tylko nie w twarz! nieco się zdezaktualizował, biorąc pod uwagę ile razy już w nią dostał. Zastępuje go aspektem Uderz mnie, a poniesiesz konsekwencję, aby odzwierciedlić jego zmieniającą się postawę wobec przemocy.

MG ściśle przestrzegający reguł dotyczących umiejętności może być jak cierń w tyłku. Jeśli ty i gracze chcecie mieć możliwość podnieść pewne umiejętności w sposób który łamie reguły, umów się z graczem, że kilka następnych dokonań spędzi na „naprawianiu” rozkładu umiejętności, zamiast kazać mu czekać. Takie rozwiązanie jest w porządku. Nie będziemy cię za to ścigać.[RAMKA]

Pewnie zauważyłeś, że im wyżej umiejętność jest na drabinie, tym trudniej szybko ją rozwijać. To zamierzone – nikt nie będzie w stanie osiągnąć punktu, w którym jest najlepszy we wszystkim przez cały czas. To byłoby nudne.

Przełomowe dokonania

Przełomowe dokonanie powinno pojawić się jedynie wtedy, gdy podczas kampanii zdarzy się coś, co drastycznie ją zmienia – zakończenie sezonu (lub mniej więcej trzy scenariusze), śmierć złoczyńcy będącego pierwszoplanowym BN lub cokolwiek innego, co ma kluczowe znaczenie dla świata gry.

Przełomowe dokonania opowiadają o wzroście potęgi. Wczorajsze wyzwania po prostu nie są już straszne dla naszych bohaterów, a nadchodzące zagrożenia muszą być bardziej przemyślane, zorganizowane i zdecydowane, by w przyszłości stanąć im na drodze.

Osiągnięcie przełomowego dokonania daje korzyści wynikające ze skromnego i istotnego dokonania oraz wszystkie z poniższych dodatkowych opcji:

- Jeśli masz ekstremalną konsekwencję, zmień jej nazwę aby odzwierciedlić to, że udało ci się przetrwać jej najbardziej wyniszczające skutki. Dzięki temu możesz wziąć kolejną ekstremalną konsekwencję w przyszłości, jeśli tego pragniesz.
- Weź dodatkowy punkt odświeżania, dzięki czemu możesz niezwłocznie kupić nową sztukę lub pozostawić go i otrzymywać więcej punktów losu na początku sesji.
- Rozwiń umiejętność powyżej aktualnego ograniczenia poziomu umiejętności w kampanii, o ile jesteś w stanie to zrobić, zwiększając w ten sposób ogólne ograniczenie poziomu umiejętności.
- Jeśli chcesz, zmień nazwę swojej koncepcji ogólnej.

Zdobycie przełomowego osiągnięcia to spore przedsięwzięcie. Postacie z większą liczbą sztuk mają szeroki wybór premii, które już na starcie czynią ich umiejętności bardziej efektywnymi. Bohaterowie z wyższą wartością odświeżania mają większe zasoby punktów losu na początku sesji, co oznacza, że nie muszą aż tak bardzo polegać na wymuszeniach.

Po przesunięciu przez bohaterów graczy maksymalnego poziomu umiejętności, jako MG będziesz musiał zmienić sposób przygotowania przeciwdziałających BN. Aby mogli stanowić dla nich godne wyzwanie, będziesz potrzebował przeciwników o kompetencjach równych BG. Nie wydarzy się to od razu, więc będziesz mógł stopniowo wprowadzać coraz potężniejszych przeciwników, ale przyjdzie czas, kiedy zostaniesz z BG o umiejętnościach na poziomie Heroicznym i Legendarnym – już samo to powinno ci dać do zrozumienia, jakich złoczyńców będziesz musiał postawić na ich drodze.

Przed wszystkim jednak przełomowe dokonanie powinno sygnalizować, jak wiele zmieniło się w świecie gry. Część z tego prawdopodobnie znajdzie odzwierciedlenie w rozwoju świata, ale biorąc pod uwagę, jak wiele możliwości zmiany aspektów mieli BG w reakcji na rozwój opowieści, możesz mieć teraz do czynienia z grupą o zupełnie innych priorytetach i obawach niż na początku gry.

Cynere dotarła do końca długiego sezonu i została nagrodzona przełomowym dokonaniem. Podczas gry, BG obalili Barathar, Królową Przemysłowców z Rubieży Sindral, co tworzy ogromną próżnię w świecie gry.

Lili przygląda się swojej karcie bohatera. W poprzednim sezonie wzięła ekstremalną konsekwencję i zastąpiła jeden z aspektów Duszą wypaloną przez demona Arc'yetha. Teraz ma szansę ponownej zmiany aspektu i decyduje się nazwać go Muszę wyplenić pomioty Arc'yetha – nie udało jej się zupełnie pozbyć blizn, które pozostawiło to doświadczenie, ale jest już lepiej, szczególnie że teraz jej cele skupione są na działaniu.

Ponadto zyskuje dodatkowy punkt odświeżenia. Pyta więc Amandę, czy może jakoś wykorzystać doświadczenia z Arc'yethem do walki z innymi demonami w przyszłości. Ponieważ Amanda nie ma żadnych obiekcji, Lili decyduje się od razu na wykupienie sztuczki.

„Zabójca demonów: +2 podczas używania sztuczki Mistrz Wojny przeciwko demonom lub demonicznym sługom”.

Lili zapisuje nową sztuczkę na karcie Cynere i zmienia nazwę odpowiedniego aspektu.

Zird Nieprzenikniony również osiąga przełomowe dokonanie. Ryan przegląda swoją kartę bohatera i zauważa, że może rozwinąć swoją najwyższą umiejętność, Wiedzę, do poziomu Wspaniałego (+5). Tak też robi i Amanda notuje sobie, że władający magią przeciwnicy, których może napotkać Zird, muszą być teraz nieco potężniejsi, by w ogóle zwrócić jego uwagę.

Ostatecznie, także Landon osiąga przełomowe dokonanie. Ostatnio w trakcie rozwijania opowieści, Landon odkrył, że Kościany Woal to coś więcej niż tylko organizacja zrzeszająca władających sztukami walki – od dawna potajemnie wpływają na scenę polityczną, a ostatnio wspierali Barathar w jej wysiłkach zmierzających do kontrolowania Rubieży.

W konsekwencji Lenny postanawia zmienić nieznacznie swój aspekt koncepcji ogólnej na Były wysłannik Kościanego Woalu, podkreślając, że chce zdystansować się od zakonu. Amanda informuje go, że Woal nie przyjmie zbyt dobrze jego dezercji.

W tym momencie mamy więc Cynere z apetytem na zabijanie demonów, Zirda dążącego do niewyobrażalnej potęgi i Landona kwestionującego lojalność wobec jedyne prawdziwego źródła swoich zdolności. Amanda robi mnóstwo notatek o tym, co to wszystko oznacza dla kilku następnym scenariuszy.

Powrót do tworzenia bohatera

Na przełomowe dokonanie można patrzeć jako na odpowiednik finału sezonu serialu telewizyjnego. Na następnej sesji wiele elementów gry może wyglądać zupełnie inaczej – możecie być skoncentrowani na innych przeszkodach, kilku bohaterom mogą zmienić się aspekty, w świecie gry mogą pojawić się nowe zagrożenia itd.

W takim wypadku można podjąć decyzję o ponownym zorganizowaniu sesji takiej jak na początku przy tworzeniu bohaterów i zrobić przegląd wszystkiego, co może wymagać zmian – nowa konfiguracja umiejętności, nowy zestaw sztuczek, więcej zmian w aspektach itp. Możecie także przejrzeć komplikacje w grze, żeby upewnić się, że nadal pasują, przeglądnąć aspekty lokalizacji czy coś innego co wydaje się konieczne, aby posunąć waszą grę do przodu.

Jeśli tylko nie będziecie zmieniać poziomu odświeżenia i liczby punktów umiejętności taki przegląd może być świetnym sposobem, żeby upewnić się, że wasza gra odpowiada wszystkim. Jako MG pamiętaj, że im bardziej dajesz szansę wpływać graczom na świat gry, tym więcej zyskasz podczas prowadzenia.

Rozwój świata

Nie tylko bohaterowie zmieniają się podczas gry. Postaci graczy pozostawiają swój ślad w miejscach (i na personach), z którymi mieli kontakt. To, co było przeszkodą i komplikacją na początku gry, zostało już rozpatrzone, rozwiązane lub zmienione. Problemy, które nie były istotne nagle rozkwitły z nową mocą. Dawni przeciwnicy usunęli się w cień, a pojawili się nowi.

Gdy gracze rozwijają swoich bohaterów podczas dokonań, ty jako MG powinieneś przyjrzeć się czy w odpowiedzi na działania graczy nie należy zmienić aspektów pierwotnie umieszczonych w grze. Z kolei niektóre aspekty trzeba będzie zmodyfikować po prostu dlatego, że nie były używane.

Poniżej zamieszczamy kilka wskazówek dla każdego rodzaju dokonań.

Dla skromnych dokonań

- Czy potrzebujesz dodać w grze nową lokację, w związku z tym co robili ostatnio BG? Jeśli tak, dodaj jakąś komplikację i zwiąż z lokacją któregoś BN, co sprawi, że miejsce zyska nieco osobowości.
- BG rozwiązali komplikację w tej lokacji? Usuń aspekt albo zmień na inny reprezentujący sposób, w jaki ją rozwiązano (na przykład W cieniu nekromanty staje się Echami tyranii).

Grupa osiągnęła skromne dokonanie, ponieważ uratowała syna władcy Varendep z rąk sług Barathar, Królowej Przemysłników. Małe zwycięstwo, z całkiem sporymi korzyściami, ponieważ BG mają teraz sojusznika w osobie Lorda Bornholda z Varendep.

Amanda zastanawia się co zmienić w związku zwycięstwem grupy. Nie potrzebuje dodawać nowej lokacji, ale uważa, że Barathar może żyć urazę do Varendep, odkąd syn ich władcy został uratowany i wyrwany spod jej władzy. Postanawia zmienić komplikację dotyczącą Varendep z Potajemnej wierności królowej przemysłników w Na wojennej stopie z Barathar, aby podkreślić dynamikę i gotowość Lorda Bornholda do stawienia jej oporu.

Dla istotnych dokonań

- Czy BG rozwiązali komplikację dotyczącą całego świata gry? Jeśli tak to usuń (lub zmień) odpowiedzialny za nią aspekt.
- Czy BG dokonali permanentnej zmiany w jakiejś lokacji? Jeśli tak stwórz nową komplikację, aby odzwierciedlić tę zmianę na lepsze lub na gorsze.

Nieco później, grupa ponownie wyrusza do Rubieży Sindralu, podążając za Holisterem, porucznikiem Barathar. Królowa Przemysłników wciąż jest zagrożeniem, ale jej potęga została mocno nadszarpięta; co jest dużą zasługą grupy. Cynere zakłuwa Hollistera w pojedynku, więc znika związane z nim zagrożenie; to zamyka komplikację świata gry. Wszyscy boją się Hollistera, więc Amanda usuwa ją. Ponieważ nie jest jeszcze pewna, czym chce go zastąpić, zostawia sobie nieco czasu na pomyślenie.

Grupa dokonała także stałej zmiany w Rubieżach Sindralu; ten obszar świata nie znajduje się już pod wpływem Barathar. Większość mieszkańców jest z tego zadowolona, ale kilku oprychów Barathar pozostało i będzie jeszcze sprawiać grupie problemy. Amanda zmienia Siedzibę sił Barathar w Na co dzień uśmiechy, w ciemności nóż w plecy, by odzwierciedlić zmianę jaka zaszła.

Dla przełomowych dokonań

- Czy BG dokonali permanentnej zmiany w świecie gry? Jeśli tak przygotuj nową komplikację, aby to odzwierciedlić, niezależnie od tego, czy to zmiana na lepsze, czy na gorsze.

Ostatecznie bohaterowie ścierają się z Barathar i pokonują ją w heroicznej konfrontacji. Barathar miała ogromne wpływy w półświatku całego świata i jej porażka odbija się głośnym echem. Ktoś będzie chciał zająć jej miejsce (prawdopodobnie więcej niż jedna osoba), więc Amanda tworzy komplikację Próżnia w przestępczym półświatku, aby to odzwierciedlić.

Nie musisz wykonywać tych zmian tak precyzyjnie i regularnie jak robią to gracze – jeśli w ogóle, powinieneś być tak reaktywny, jak to tylko możliwe. Innymi słowy, koncentruj się na zmienianiu tych aspektów, z którymi gracze mieli bezpośrednie interakcje i w których spowodowali największe zmiany.

Jeśli masz aspekty, które jeszcze nie zostały wykorzystane, zostaw je, jeśli uważasz, że tylko czekają na swoją kolej. Możesz je również zmienić, tak aby dopasować je do tego, co się aktualnie dzieje albo dać BG poczucie, że znajdują się ewoluującym świecie.

Baranthar nie była jedynym głównym rozgrywającym. Król-Czaszka czai się na północy, a Lord Wynthrep roznieca wojnę na wschodzie. Amandzie podoba się pomysł uwikłania BG w walkę z potężnym nekromantą w najbliższej przyszłości, więc decyduje się pozostawić bez zmian komplikację Ciemność nadciąga z północy.

Inna komplikacja, Wymachiwanie szabelką na wschodzie też jest interesująca, ale Amanda uważa, że konfrontacja z Królową Przemysłników mogła dać Lordowi Wynthrepowi okazję, której potrzebował do eskalacji konfliktu. Zmienia więc Wymachiwanie szabelką na wschodzie na Wojna na wschodzie!. To powinno postawić BG przed interesującymi decyzjami.

Należy również pamiętać, że gdy BG usuną nadchodzącą komplikację, należy ją zastąpić inną. Nie musisz się tym przejmować od razu – wystarczy dać graczom poczucie stałych zmian zachodzących w świecie gry. Po jakimś czasie, gdy zauważysz, że masz mało nadchodzących komplikacji, nadejdzie właściwy moment na wprowadzenie nowej, czy to dotyczącej całego świata, czy określonej lokacji.

Postępowanie z BN

Jako MG pamiętaj, że gdy dodajesz nową lokację do świata gry, powinieneś dodać także BN, który będzie z nią związany. Czasami, może to oznaczać konieczność przeniesienia osób z lokacji, których nie zamierzasz już używać.

Podobnie, gdy zachodzi znacząca zmiana komplikacji dla danej lokacji lub świata gry, trzeba ocenić, czy używani BN są wystarczający, by wyrazić tę zmianę. Jeśli nie, możesz dodać nowego lub zmienić używanego BN w znaczący sposób – dodaj więcej aspektów lub zmień istniejące, tak aby bohater był odpowiedni do tej konkretnej komplikacji.

Zazwyczaj łatwo określić, kiedy potrzebna jest nowa persona w lokacji – gdy poprzedni bohater umiera lub w inny sposób jest na stałe usuwany z gry albo gdy stał się nudny, wtedy najwyższy czas go zmienić.

Gdy bohaterowie uratowali Carrisa, syna Lorda Bornholda, z rąk Królowej Przemysłowców, Lord Bornhold stał się ich sojusznikiem. Aby to odzwierciedlić, Amanda zmieniła kilka jego aspektów, które czynią go bardziej przyjaznym dla BG i mniej podporządkowanym Barathar.

Gdy Barathar została pokonana, Amanda zorientowała się, że potrzebuje kogoś, kto wkroczy i przejmie półświatek. Carris i Barathar zostali kochankami, gdy mężczyzna znajdował się w jej niewoli, i nie jest zachwycony z powodu jej śmierci. Po prawdzie jest tak przygnębiony, że decyduje się zająć jej miejsce i zostać Królem Przemysłowców Rubieży Sindralu. Ponieważ poprzysiągł odzyskać władzę w półświatku w imieniu Barathar (oraz dlatego, że Amanda nie ma żadnych statystyk przygotowanych dla Carrisa), Amanda przygotowuje nowe statystyki BN dla Carrisa i zmienia go w zupełnie nowego złoczyńcę, z którym przyjdzie się skonfrontować BG. Może się zrobić nieprzyjemnie!

Powracający BN

Istnieją zasadniczo dwa sposoby na ponowne użycie BN. Możesz użyć ich, aby pokazać BG, w jaki sposób wzrosła ich potęga od momentu, gdy zacykali lub aby pokazać, jak świat reaguje na ich rozwój.

W pierwszym przypadku nie zmieniasz BN, bo o to właśnie chodzi – następnym razem, gdy BG ich spotkają, są od nich wyraźnie potężniejsi lub mają nowe zmartwienia albo w jakiś sposób przerośli BN, którzy pozostali bez zmian. Możesz nawet zmienić ich kategorię – ktoś, kto kiedyś był pierwszoplanowym BN, dziś jest zaledwie drugoplanowym, ze względu na wzrost potęgi BG.

W drugim przypadku pozwalasz BN rozwijać się tak jak BG – dodajesz im nowe umiejętności, zmieniasz ich aspekty, dodajesz sztuczkę lub dwie, czyli robisz to, co konieczne, by utrzymać ich możliwości na poziomie BG. Ten rodzaj BN może być nemezis przez kilka sezonów opowieści, a przynajmniej zapewnić poczucie ciągłości, gdy BG stają się bardziej wpływowi i potężni.

Barathar rozwijała się wraz z BG. Była pierwszoplanowym złoczyńcą i Amanda chciała, by pozostała istotnym i trudnym wyzwaniem, aż do momentu jej pokonania. Przy każdym dokonaniu BG Amanda stosowała te same reguły rozwoju względem Barathar. Dokonywała także, gdziekolwiek, drobnych

poprawek (zmiana aspektów, zamiana umiejętności) w odpowiedzi na to, co BG zrobili w świecie podczas swoich przygód.

Sir Hanley, rycerz, który próbował zapobiec wejściu BG do Varendep, stanowił spore wyzwanie, gdy spotkali go po raz pierwszy. Był pierwszoplanowym bohaterem niezależnym, a walka z nim punktem kulminacyjnym całej sesji. BG pokonali tę przeszkodę, przekonując go, by ich przepuścił, przez co stracił na znaczeniu. Pozostał nieugięty i stawał na ich drodze jeszcze kilkakrotnie, ale ponieważ nie rozwijał się tak jak gracze, BG szybko pozostawili go w tyle. Przy ostatnim spotkaniu z sir Hanleyem BG spuścili mu niezły łomot, zmuszając do haniebnej ucieczki.

Atuty

Czym są atuty?

W mechanice Fate atut jest dosyć szerokim pojęciem. Używamy go do opisywania każdej rzeczy, która, technicznie rzecz biorąc, jest elementem bohaterem lub czymś kontrolowanym przez niego, ale mającą specjalne, odrębne zasady. Gdyby twoja rozgrywka w Fate była filmem, atuty byłyby efektami specjalnymi.

Przykłady atutów obejmują:

- magię i zdolności nadnaturalne
- specjalistyczny sprzęt i ekwipunek, taki jak zaklęte bronie i zbroje w grze fantasy czy supertechnologie w grze SF
- pojazdy posiadane przez graczy
- organizacje lub miejsca, nad którymi bohaterowie mają władzę lub wpływy.

Narzędzia opisane w niniejszym rozdziale pomogą ci w dopasowaniu atutów do twojej gry albo stanowić będą materiał, który ukradniesz do natychmiastowego wykorzystania. W porządku, nie przeszkadza nam to.

Traktujemy atuty jak rozszerzenie do karty bohatera, więc ten, kto kontroluje postać, na której karcie znajdują się atuty, także je kontroluje. W większości przypadków będą to gracze, ale BN również mogą mieć atuty kontrolowane przez MG.

Dodatkowo posiadanie atutu wiąże się z **wymaganiem** lub **kosztem**.

Brązowa Zasada, zwana też Fraktalnym Fate

Zanim zajmiemy się szczegółami, ważna informacja:

W mechanice Fate, możesz dowolny element świata potraktować jak bohatera. Jeśli tego potrzebujesz aspekty, umiejętności, sztuczki, tor presji i konsekwencje mogą być przypisane do dowolnego elementu świata gry.

Nazywamy to Brązową Zasadą, ale jeśli zagładasz do internetu, to może spotkałeś się także z określeniem Fraktalny Fate. Już wcześniej w tekście pojawiło się kilka przykładów dla tej zasady – świat gry otrzymuje własne aspekty podczas jego kreacji, aspekty sytuacyjne można dodawać do otoczenia albo do bohatera, a MG może pozwolić zagrożeniom środowiskowym atakować, tak jakby normalnie miały umiejętności.

W tym rozdziale rozwiniemy tę kwestię jeszcze bardziej.

Tworzenie atutu

Tworzenie atutu zaczyna się od rozmowy. Powinniście ją odbyć przy kreowaniu gry lub przy tworzeniu bohatera.

Wasza grupa musi zdecydować:

- jakie elementy świata waszej gry nadają się na atut?
- co atut ma robić?
- jakie elementy bohatera są potrzebne, by w pełni wyrazić możliwości atutu?
- jakie są koszty i wymagania do spełnienia, by mieć dany atut?

Kiedy już będziecie mieć odpowiedzi na te pytania, przeglądnijcie przykłady z tej książki, żeby ułatwić sobie określenie szczegółów i przygotujcie mechaniczną rozpiskę podobną do przedstawionych poniżej. Wtedy macie już wszystko gotowe!

Elementy świata gry

Jest spora szansa, że macie już w głowach sporo pomysłów na atuty po tym, jak napracowaliście się przy tworzeniu gry. Prawie każda gra fantasy ma jakiś rodzaj systemu magii, a superbohaterowie potrzebują mocy. Tak samo gdy cała akcja kręci się wokół jednej, ważnej lokacji – takiej jak statek kosmiczny BG, baza wypadowa czy ulubiona karczma – zastanówcie się, czy nie warto określić ją za pomocą atutu.

Atuty z założenia skupiają sporo uwagi, gdy są wprowadzane do gry – gracze mają naturalny pociąg do wybierania spośród efektownych opcji i bajerów, więc już na wstępie spodziewaj się dużego zainteresowania. Gdy rozmawiacie o atutach, przygotuj się na to, że to, co wybierzeć, będzie miało duży wpływ na rozgrywkę.

Amanda i spółka rozmawiają o atutach w Sercach ze stali.

Magia Zirda (i magia w Collegia Arcana) wydaje się oczywistym wyborem, podobnie jak sztuka walki Landoną. Lenny i Ryan zaznaczają, że nie są zainteresowani długą listą czarów i manewrów bojowych. Dodatkowo mamy do czynienia ze światem fantasy, w którym jest magia, wszyscy zgadzają się więc, że trzeba zastanowić się nad istnieniem magicznych przedmiotów.

Przełgądając komplikacje i lokacje decydują, że te nie wymagają one tworzenia specjalnych atutów – bohaterowie mają podróżować z miejsca na miejsce i nie mają na tyle wpływów w swoich organizacjach, żeby się na tym skupiać.

Co potrafi atut?

Ogólnie rzecz biorąc, spróbujcie nakreślić, co chcielibyście, żeby atuty potrafiły robić, w porównaniu z podstawowymi umiejętnościami, sztuczkami i aspektami. Zastanówcie się także, jak dany atut prezentuje się „przed kamerami”. Co ludzie widzą, gdy bohater ich używa? Jak wyglądają i jaki towarzyszy im nastrój?

W szczególności zastanówcie się nad poniższymi kwestiami:

- Czy atut wpływa na opowiadaną historię, jeśli tak, to w jaki sposób?
- Czy atut pozwala robić ci rzeczy, na które nie pozwala żadna inna umiejętność?
- Czy atut sprawia, że istniejąca umiejętność staje się potężniejsza lub bardziej użyteczna?
- Jak opisałbyś użycie tego atutu?

To ważny krok, bo może pokazać, że zaproponowany atut właściwie nie dodaje aż tak dużo do gry, jak początkowo się wydawało. Możecie wtedy zwiększyć jego użyteczność, dodając kilka rzeczy albo po prostu z niego zrezygnować.

Grupa zdecydowała, że magia, którą posługuje się Zird, będzie raczej mało widowiskowa i abstrakcyjna. To raczej kolejny sposób na rozwiązywanie problemów, tak ja sztuka walki Landona albo mieczozłodziejstwo Cynere (Lily upiera się, że to specjalistyczne pojęcie). Dobrze wyszkolony czarodziej będzie wzbudzał strach, ale nie bardziej niż wprawny szermierz.

Grający zgadzają się, że takie podejście wpływa na opowiadaną historię z kilku powodów. Wszyscy wyobrażają sobie scenki pełne niewyobrażalnych magicznych efektów i narzędzi do budowania narracji, którymi może bawić się Zird. Wszyscy widzą też, że Collegia będą chciały ściśle kontrolować wszelką wiedzę magiczną.

Decydują, że magia Zirda będzie pozwalała mu na interakcje ze światem nadnaturalnym w sposób niedostępny dla zwykłych śmiertelników. Można też za jej pomocą krzywdzić i wpływać na innych ludzi, ale podkreślają raz jeszcze, że nie powinno być to potężniejsze od korzystania z innych umiejętności. Podstawowe efekty będą odpowiadały czterem normalnym akcjom, a rytuały korzystały z zasad wyzwania, rywalizacji albo konfliktów, w zależności od sytuacji.

Gracze wyraźnie wykluczają potężną, będącą w stanie odmienić świat „wysoką” magię, tworzenie z niczego, bombardowanie miast i temu podobne. Jeśli takie czary istnieją, to wymagają współpracy kilku wtajemniczonych oraz ogromnych ofiar i są raczej tematem na cały scenariusz.

Grupa nie uważa, żeby magia mogła wpływać zbytnio na inne umiejętności. Dzięki temu zachowuje swoją odrębną naturę.

W używaniu magii Zirda chodzi o dziwność. Ryan wyobraża sobie, że będzie wymyślał dziwaczne listy składników i potrzebnych przedmiotów, których nie sposób przyporządkować do spójnego wzorca. Niektóre rzeczy jest w stanie osiągnąć bez wysiłku, inne wymagają żmudnej pracy, a wszystko to zależy od potrzeb opowiadanej historii, która może być mniej lub bardziej dramatyczna. Wszystkim odpowiada taka dowolność, więc przytakuje na to rozwiązanie.

Przydzielanie elementów bohatera

Gdy macie już ogólny zarys gotowy, pora zdecydować które elementy bohatera będą wykorzystane, żeby złożyć z nich atut.

- Jeśli atut wpływa na opowiadaną historię, powinien korzystać z aspektów.
- Jeśli atut dodaje nowy kontekst dla używania akcji, powinien korzystać z umiejętności.
- Jeśli atut sprawia, że umiejętność jest jeszcze fajniejsza, powinien korzystać ze sztuczek.

- Jeśli atut może zostać uszkodzony albo zużyty w jakiś sposób, wtedy powinien mieć swój tor presji i konsekwencje.

Atut może korzystać z aspektu jako wymagania – potrzebny będzie konkretny aspekt bohatera, żeby móc używać pozostałych zdolności wynikających z niego. Twój bohater może potrzebować urodzić się z odpowiednimi cechami albo uzyskać pewien poziom statusu społecznego, żeby korzystać z tego aspektu. Jeśli atut jest istotny dla opowiadanej historii, może zapewniać nowy aspekt, do którego bohater będzie miał teraz dostęp.

Istnieje kilka sposobów, w jakie atuty mogą używać umiejętności. Może być nową umiejętnością nieuwzględnioną na podstawowej liście. Może też zmieniać treść opisu już istniejącej, dodając nowe funkcje do czterech akcji tej umiejętności. Kosztem uzyskania takiego atutu może być wykorzystanie jednego miejsca na umiejętność, podczas tworzenia lub rozwoju bohatera. Może się też okazać, że bohater ma dostęp do jednej lub kilku umiejętności, gdy używa atutu.

Rozpisanie atutu jako sztuczki działa tak samo, jak tworzenie nowej sztuczki. Jeden atut może mieć kilka sztuczek przypisanych do niego – a nawet umiejętności dla tych sztuczek. Atuty, które zawierają sztuczki, zazwyczaj wiążą się z kosztem w punktach odświeżania podobnie jak zwykłe sztuczki.

Atut, który opisuje jakąś integralną zdolność bohatera, może dać mu dodatkowy tor presji – oprócz fizycznej i umysłowej. Atut, który jest zupełnie oddzielony od bohatera – jak miejsce albo pojazd – może mieć swój własny fizyczny tor presji. Możecie również wyznaczyć umiejętność, która będzie wpływała na ilość pól presji, na tej samej zasadzie jak Budowa wpływa na fizyczny tor presji.

Jeśli dokładnie określicie co ma robić atut, dobierzecie również odpowiedni element mechaniki bohatera, który najlepiej wspiera założenia tego atutu i to, w jaki sposób będziecie go używać.

Grupa decyduje, że dla magii Zirda trzeba użyć aspektu i umiejętności – mamy tutaj wyraźny wpływ na opowiadaną historię, i do tego magia wyznacza nowe sposoby na rozwiązywanie problemów. Gracze nie chcą, żeby magia wzmacniała inne umiejętności, lecz raczej była zupełnie osobna, więc nie ma potrzeby używania sztuczek. Nie wyobrażają sobie również żadnej „puli many” ani innego zasobu związanego z nią, więc magia nie będzie korzystać z presji ani konsekwencji.

Wymagania i koszty

Wymaganie to fabularne uzasadnienie, które wyjaśnia dlaczego w ogóle bohater może mieć atut. Najczęściej wymaganie dla atutu można spełnić za pomocą jednego z aspektów bohatera, określającego co kwalifikuje bohatera do korzystania z niego. Możesz też po prostu uznać, że ktoś może używać atutu i już.

Obchodzenie się z kosztem będzie dla was stosunkowo proste, ponieważ korzysta ze znanych wam już elementów bohatera – po prostu płacicie wolnymi miejscami na karcie, których używacie normalnie podczas tworzenia bohatera. Jeśli więc atut jest nową umiejętnością, umieszczacie ją normalnie na piramidzie umiejętności. Jeśli jest aspektem, wybieracie go jako jeden z pięciu dostępnych. Jeśli to sztuczka, płacicie jednym (albo więcej) punktem odświeżania.

MG, jeśli nie chcesz, aby gracze musieli wybierać między posiadaniem atutów i normalnych elementów przy tworzeniu bohatera, nie wahaj się dodać wszystkim BG na start kilka dodatkowych miejsc na karcie, żeby zmieścić również atuty. Upewnij się jednak, że wszyscy BG otrzymują dokładnie tę samą liczbę dodatkowych miejsc.

Amanda ustala, że w ramach wymagania Zird powinien mieć aspekt odzwierciedlający jego szkolenie w magii, którą władają adepci Collegiów. Zird już taki aspekt ma, więc wymaganie zostało spełnione.

Co do kosztu, ponieważ magia będzie głównie oparta na umiejętności, Zird musi dodać umiejętność odpowiedzialną za władanie magią do swojej piramidy. Następnie uznaje, że dla oszczędzenia wysiłku umiejętnością właściwą do tego będzie po prostu Wiedza i zamiast odwoływać się do genetyki albo właściwego urodzenia każdy, kto ma odpowiednie wykształcenie i wysoką wartość Wiedzy może używać magii. Ryanowi ta opcja odpowiada, ponieważ jest prosta i rzeczowa, dlatego zgadza się od razu.

Rozpisanie atutu

Kiedy już macie wszystkie elementy gotowe, można przystąpić do rozpisania atutu. Gratulacje!

Atut: Magia Collegia Arcana

- **Wymagania:** Jeden aspekt oddający twój trening w Collegia.
- **Koszt:** Rangi umiejętności, w szczególności te wydane na Wiedzę. (Zazwyczaj, gdy atut dodaje nowe akcje do umiejętności, dodatkowo kosztuje to punkt odświeżenia, ale grupa Amandy jest leniwa i nie specjalnie się tym przejmuje). Osoby, które są wykształcone w magii Collegiów, mogą używać zgromadzonej wiedzy do tworzenia magicznych efektów. Do umiejętności Wiedza dodane zostają następujące akcje:
- **Przewycięzanie:** Użyj Wiedzy, by przygotować magiczny rytuał albo żeby odpowiedzieć na pytanie o magiczny fenomen.
- **Uzyskanie przewagi:** Użyj Wiedzy, by zmienić otoczenie za pomocą magii albo by dodać fizyczne lub umysłowe ograniczenie na cel zaklęcia, np. Spowolnienie ruchu czy Otumaniony. Bohaterowie mogą bronić się za pomocą Woli.
- **Atak:** Użyj Wiedzy, by wywołać bezpośrednie obrażenia magią za pomocą żywiołu lub mentalnego uderzenia. Cel ataku może bronić się Sprawnością lub Wolą zależnie od formy ataku albo Wiedzą, jeśli przeszedł magiczne szkolenie.
- **Obrona:** Użyj wiedzy do obrony przed wrogią magią lub innemu nadnaturalnemu efektowi.

Atuty i rozwój

Atuty rozwijają się niemal w ten sam sposób jak podstawowe elementy bohatera, zgodnie z dokonaniem opisanymi w rozdziale Długa gra. Takie podejście daje nam podstawowy zestaw wskazówek w tej kwestii:

- Aspekt atutu można zmienić przy każdym skromnym dokonaniu albo przy przełomowym dokonaniu, jeśli związany jest z koncepcją ogólną bohatera.
- Umiejętność atutu można rozwijać przy istotnym lub przełomowym dokonaniu, zakładając że jest to zgodne z zasadami. Możecie też dodać nowe umiejętności przy tych awansach. Można zamienić poziomy umiejętności atutu i innych umiejętności podczas skromnego dokonania tak jak zwykle.

- Sztuczkę atutu można rozwijać przy przełomowym dokonaniu, gdy dostajesz punkt odświeżania. Może to być nowy efekt sztuczki dodany do atutu albo nowy atut ze sztuczką. Możesz też zmienić sztuczkę, jak zawsze, przy skromnym dokonaniu.

Oczywiście atuty mogą korzystać z więcej niż jednego elementu. Zalecamy, żebyś pozwolił graczom na rozwijanie pojedynczych kawałków takiego atutu, podczas różnych dokonań. W ten sposób unikniesz pomyłek i zamieszania w czasie gry.

Jeszcze więcej przykładów atutów

Poniżej znajdziecie kilka przygotowanych atutów o różnym poziomie szczegółowości. Opierają się one na utartych schematach znanych z innych gier fabularnych.

Wartości broni i zbroi

W kilku ustępach tego rozdziału znajdziesz wzmianki o wartości Broni i Zbroi. Możesz używać ich przy nieco bardziej realistycznych grach jako ogólne rozwiązanie, zamiast odnosić się do atutów. Udana ataku bronią zwiększy jego efektywność, a zbroja zmniejszy zadane obrażenia.

Wartość Broni dodaje się do uzyskanych przebić przy udanym ataku. Jeśli masz Broń: 2, oznacza to, że każde udane trafienie jest warte 2 przebicia więcej niż normalnie. Ta zasada działa także przy remisach, więc jeśli używasz broni, podczas remisu zadajesz presję, zamiast zyskiwać okazję. To sprawia, że broń staje się bardzo niebezpieczna.

Wartość Zbroi zmniejsza liczbę przebić udanego ataku. Tak więc Zbroja: 2 sprawia, że każde uderzenie jest warte 2 przebicia mniej niż zazwyczaj. Jeśli uda ci się trafić, a Zbroja przeciwnika zredukuje przebicia do 0 albo mniej, nie zadajesz żadnych obrażeń, ale zyskujesz okazję.

Zalecamy dać Broni skalę wartości od 1 do 4, mając na uwadze, że remis Bronią: 4 oznacza wyłączenie czterech Przeciętnych statystów. Następnie ustalcie wartości dla Zbroi, opierając się na ustaleniach jakiego rodzaju pancerz powinien w pełni chronić przed bronią o poszczególnych wartościach.

Amanda rozmawia z graczami o dodaniu wartości dla Broni i Zbroi. Wszyscy zgadzają się na to, więc Amanda przygotowuje przykładowy zestaw oręża i powiązane z nimi rangi. To dosyć realistyczna gra fantasy, dlatego opierając się na powyższych poradach uznaje, że Broń: 4 będzie odpowiadała dużej, dwuręcznej broni (takiej jak drzewcowa albo miecz dwuręczny) i nawet niewprawne uderzenie takim orężem będzie siało spustoszenie wśród statystów.

Kontynuując ten zamysł, tworzy taką listę:

Broń: 1 – odpowiada przedmiotom takim jak kastet, mała pałka albo broń improwizowana. Zbroja: 1 odpowiada skórzni.

Broń: 2 – to krótkie ostrza albo obuchy takie jak sztylet czy buzdygan. Zbroja: 2 odpowiada skórzni i kolczudze.

Broń: 3 – obejmuje większość mieczy, buław i wszystkiego, co można używać jedną ręką. Zbroja: 3 odpowiada kolczudze i zbroi płytowej.

Broń: 4 – zarezerwowana dla dużych, dwuręcznych broni do walki wręcz. Zbroja: 4 odpowiada pełnej zbroi płytowej.

Bilans zerowy jest nudny

Zanim zaczniesz tworzyć zbyt rozbudowane tabele broni i zbroi do twojej kampanii, zastanów się, czy dodanie ich rzeczywiście będzie miało tak diametralny wpływ na sceny konfliktów.

Wspominamy o tym, ponieważ może się okazać, że pierwszym co zrobią gracze to zmniejszenie efektywności oręża przeciwnika poprzez szybkie dobrojenie się. I jeśli nie chcesz, żeby twoi BN padali jak muchy, będziesz musiał zrobić dokładnie to samo. Jeśli wszyscy mają w miarę jednolite wartości broni i zbroi, to efektem będzie bilans zerowy. W takim wypadku możesz równie dobrze wrócić po prostu do używania niezmodyfikowanych wartości umiejętności.

Pierwszym sposobem na uniknięcie tego problemu jest świadome wprowadzenie asymetrii między wartościami Broni i Zbroi pozwalając, aby jedna była wyższa od drugiej. Historia jest tutaj po twojej stronie – większość pancerzy nie chroniła kompletnie przed bronią, gdy dochodziło do starcia. Kolczuga mogła chronić przed cięciem miecza, ale na niewiele przydawała się wobec uderzenia obuchem buławy. Tak samo zbroja płytowa, mogła osłonić od ciosu buławy, ale pchnięcie włócznią lub mieczem mogło trafić między płyty.

Drugim sposobem jest uczynienie dobrej zbroi czymś niezwykle rzadkim, co należy do nielicznych uprzywilejowanych, bogatych albo elit. Dlatego być może znalezienie miecza o wartości Broni: 3 będzie stosunkowo proste, ale jedynie Królewska Straż Carmelionu ma zbrojmistrzów umiejących zrobić zbroję dorównującą takiemu orężu. Gracze mogą spędzić sporo czasu, starając się kupić, wyłudzić, zdobyć albo ukraść taki zestaw zbroi, ale przynajmniej w ten sposób zapewnisz sobie trochę dramatyzmu.

Po prostu pamiętaj, że jeśli wartości zbroi i broni będą sobie równe, istnieje ryzyko, że twój wysiłek pójdzie na marne, skoro ich obecność nie będzie miała żadnego znaczenia.

Moce superbohaterów

Większość światów gier, w których występują supermoce, mają kilka cech wspólnych: celem mocy jest sprawienie, że rzeczy które robicie (wasze umiejętności) są jeszcze bardziej niezwykłe, a fakt, że wszyscy nimi władają, jest akceptowany jako podstawa gry.

To sprawia, że przygotowanie zasad dla wielu różnych światów gier jest bardzo proste. Atuty nie będą miały wymagań, bo wszyscy mogą posiadać moce (ewentualnie jakiś aspekt o początkach superbohatera). Wybierz dowolną moc i zrób z niej sztuczkę. Jeśli potrzebujesz znacznie wyjść poza podstawowe wytyczne dla sztuczki, żeby w pełni odzwierciedlić działanie mocy, wtedy dodaj jeden punkt odświeżania za każde dwa przebicia (albo jedną dodatkową akcję, albo jedno złamanie reguły). Jeśli przewidujecie różne poziomy danej mocy, pozwólcie wydawać na nią różną liczbę punktów odświeżania.

Teraz wystarczy dać wszystkim BG określoną liczbę dodatkowych punktów odświeżenia na wykupienie mocy.

Poniżej znajdziecie garść supermocy! (Takie rozwiązanie będzie również działać w światach gry z magią, w których każdy może znać niewielką ilość ściśle określonych zaklęć albo, w takich z prostymi cybernetycznymi ulepszeniami).

Poniżej znajdują się przykłady z gry Chrome City, gdzie rezyduje Simon Cybermałpa. To utrzymana w konwencji czterokolorowego komiksu superbohaterskiego sceneria z cyberpunkowym sznytem. Jej bohater pochodzi od inteligentnych i cybernetycznie ulepszonych naczelných oraz trenuje kung-fu.

Atut: Atak energetyczny

- **Koszt:** 2 punkty odświeżenia

Możesz używać Strzelania, aby atakować energią, bez potrzeby posiadania pistoletu albo innego narzędzia. Masz dowolność w decydowaniu jak taki atak wygląda, czy to jeden z żywiołów, czy po prostu nieokreślone promienie światła. (Ta część nie wymaga punktów odświeżenia, bo i tak możesz używać Strzelania do ataku).

Otrzymujesz +2, gdy używasz swojej mocy przy akcji ataku lub uzyskania przewagi i dodatkowo uderzasz tak, jakbyś miał Bronię: 2. Jeśli wasza gra przewiduje wartości dla zwykłych broni, wtedy ta moc ma wartość Broni o 2 wyższą niż najmocniejsza ze zwykłych dostępnych broni.

Atut: Super siła

- **Koszt:** 2 - 6 punktów odświeżenia

Twoje ataki Walką mają teraz wartość Broni: 2, a niemal każde siłowe wykorzystanie Budowy korzysta z premii +2. Każde dodatkowo wydane 2 punkty odświeżenia dodają +2 do wspomnianych premii.

Atut: Super szybkość

- **Koszt:** 3 punkty odświeżenia

Podczas wymiany zawsze działasz pierwszy. Jeśli ktoś inny w tym konflikcie ma Super szybkość, porównaj wartości umiejętności jak zwykle.

Dodajesz premię +2 do wszystkich testów obrony Sprawnością i podczas rywalizacji skupiających się na tym, kto będzie szybszy.

Pomijając solidne barier takie jak twarde ściany, możesz zignorować wszystkie aspekty sytuacyjne, które wpływają na ruch i na początku każdej wymiany możesz zdecydować, w której jesteś strefie, bo zawsze masz wystarczająco dużo czasu, żeby tam dotrzeć.

Atut: Super odporność

- **Koszt:** 1-3 punkty odświeżenia

Masz Zbroję: 2 przy rzutach na obronę przeciwko fizycznym obrażeniom. Każdy dodatkowy punkt odświeżenia dodaje kolejne +2 do wartości Zbroi.

Atut: Wzrok rentgenowski

- **Koszt:** 2 punkty odświeżenia

Nie wykonujesz testów Spostrzegawczości i Śledztwa, jeśli przedmiot którego szukasz jest ukryty za nieprzejrzystą zasłoną – po prostu uznaj to za automatyczny sukces.

Ta moc również pomaga w ukrywaniu się, ponieważ widzisz, kiedy ktoś cię szuka i wiesz, gdzie się znajduje. Otrzymujesz +2 do testów Ukrywania, gdy chcesz uniknąć wykrycia.

Moce i skalowanie

Jak widać balansowanie kosztu danej zdolności to raczej sprawa wycucia niż ścisłych kalkulacji. Istnieje co prawda ogólny przelicznik, na którym możesz polegać, to znaczy 1 punkt losu = 1 wywołanie (lub odpowiednik wywołania) albo 1 sztuczka (lub odpowiednik sztuczki). Gdy jednak dojdziecie do wyjątków od zasad, jak przy Wzroku rentgenowskim, nie ma prostych i szybkich zasad, które odpowiedzą na pytanie, co jest zbyt potężne. Wszystko zależne jest od waszych preferencji, a grę Fate trudno zepsuć.

Nie przejmuj się zbyt wiele, gdy przygotowujesz moce do gry – wybierz to, co brzmi ciekawie, a jeśli coś podczas gry nie bardzo pasuje, zmień to później. Graczu, nie rób scen, gdy jedna z twoich mocy zostanie odrobinę złagodzona.

Więcej szczegółowych porad znajdziecie w Przyborniku Systemu Fate.

Specjalny ekwipunek

Podobnie jak w przypadku supermocy, ekwipunek zazwyczaj wzmacnia możliwości twojego bohatera, dlatego też na pierwszy rzut oka użycie sztuczek wydaje się najbardziej rozsądne. (Weterani gry Spirit of the Century z pewnością pamiętają sztuczkę Osobisty gadżet).

Z drugiej strony ekwipunek może wnieść sporo potencjału narracyjnego do gry. Zaczarowany miecz może mieć swoją własną legendę i osobowość albo jego przeklęte dziedzictwo może odzwierciedlać dzieje rodziny, która zmuszona była przechowywać go przez stulecia. Użyj aspektów, żeby opisać takie historie i pamiętaj, że powinny one dawać okazje do wywołań i wymuszeń. Jeśli chcecie, możecie dodać samym wywołaniom jakiś specjalny efekt, w rodzaju jednorazowej premii podobnej do sztuczki.

Aspekt ekwipunku może także sugerować, w jakich sytuacjach najlepiej z niego korzystać albo nakreślić czym sprzęt różni się od pozostałych tego rodzaju (jak np. karabin snajperski przeznaczony szczególnie do Celów na dalekim zasięgu albo konkretny model broni, który Absolutnie nigdy się nie zacina).

Zalecamy nie przesadzać z tym rozwiązaniem i nie dawać aspektów lub sztuczek każdemu przedmiotowi w posiadaniu BG. Ta gra jest o bohaterach, a nie o ich sprzęcie. W większości przypadków powinniście założyć, że jeśli postać ma jakąś umiejętność, to ma również odpowiednie przedmioty potrzebny do efektywnego korzystania z niej. Atuty zarezerwujcie dla przedmiotów, które mają unikalną albo osobistą wartość, coś czego nie będziecie nieustannie zmieniać podczas trwania kampanii.

Szybkie narracyjne rozwiązanie kwestii ekwipunku

Jeśli nie chcecie bawić się atutami, istnieje sposób radzenia sobie z ekwipunkiem bez zbędnego zachodu – potraktujcie go jako samokreujące się przewagi, które można dodać do sceny. I tak MG musi dodać kilka elementów, takich jak Wąskie alejki albo Nierówny teren – możecie w ten sam sposób opisać sytuacyjne przewagi, które bohaterowie dostają ze swojego ekwipunku.

Jeśli więc BG ma strzelbę automatyczną i mierzy się z kimś wyposażonym jedynie w pistolet, na początku sceny dodaj do swojego bohatera aspekt Większa siła ognia z darmowym wywołaniem, w taki sam sposób jak przy dodawaniu przewagi po rzucie. W ten sposób możesz dostosować korzyści do okoliczności wynikających z narracji – jeśli walcycie w wąskiej alejce, twój miecz może okazać się gorszym narzędziem niż nóż przeciwnika, więc twój oponent dostaje darmowe wywołanie na aspekcie Słaby wybór broni, przydzielonym do ciebie.

W tych rzadkich przypadkach, kiedy będziesz miał absolutnie idealne narzędzie do wykonywanego zadania, ten aspekt można potraktować jako „imponujący” i tym samym przydzielić mu dwa darmowe wywołania.

Atut: Magiczny miecz – Zguba demonów

- **Wymagania:** odnalezienie miecza podczas gry
- **Koszt:** brak

Miecz zwany Zgubą demonów ma aspekt Pogromca demonicznych pomiotów. Kiedy go dzierżysz w ręku, możesz wywołać ten aspekt, gdy walczysz z demonami albo im przeciwdziałasz. Z uwagi na moc zaklętą w tej broni, możesz również zostać poddany wywołaniu: przedmiot nieustannie popycha swojego właściciela do bezwarunkowej walki z demonami i może sprawić, że stracisz z oczu inne zadania, miecz nie pozwoli na ukrycie swojej obecności przed demonem lub przysporzy innych komplikacji.

Dodatkowo wywołanie aspektu miecza ma dwa specjalne skutki: może natychmiast przegnać dowolnego demona, który jest statystą, bez rozgrywania konfliktu albo rywalizacji oraz może odkryć obecność demona bez względu na warunki.

Atut: pistolet pojedynkowy Brace’a Jovannicha

- **Wymagania:** posiadanie aspektu bohatera Dziedzictwo Brace’a
- **Koszt:** jedno miejsce na aspekt (przeznaczony dla aspektu wymagań) oraz jeden punkt odświeżania

Brace Jovannich to najstraszliwszy i najbardziej szanowany rewolwerowiec, o jakim słyszano na całym świecie Aedeann. Pistolet, który pozbawił życia setki istnień, jest teraz w twoich rękach. Nie bardzo potrafisz odpowiedzieć na pytanie, dlaczego nie wrzuciłeś go do najbliższego kanału, oszczędzając sobie kłopotu, jaki niesie za sobą jego reputacja.

Przygotuj się na wywołania aspektu, gdy ktoś rozpozna pistolet i będzie żądał dowodu na to, że jesteś godzien go nosić, szukał zemsty za krzywdy, których ta broń była częścią, albo w inny sposób przyciągnie niechcianą uwagę. Z drugiej strony, oprócz czerpania oczywistych przewag podczas walki, możesz wywołać aspekt broni, gdy wykorzystujesz reputację Brace’a na swoją korzyść.

Pistolet daje ci +2 do każdego ataku Strzelania wykonanego podczas pojedynku jeden na jednego. Mamy tutaj na myśli formalne pojedynki, a nie starcie z pojedynczym przeciwnikiem podczas normalnej strzelaniny. Musisz kogoś wyzwąć albo zostać wyzwany, ma miejsce odliczanie sekund do wystrzału itd. Jeśli w waszej grze korzystacie z wartości Broni, pistolet ma wartość zbliżoną do innych broni tego typu.

Cybertechnologia i super-umiejętności

W większości przypadków możecie wprowadzić do gry cyberwszczepy w sposób bardzo zbliżony do podanego powyżej przykładu z mocami superbohaterów, czyli jako „megasztuczki” ze zróżnicowaną wartością w punktach odświeżania zależną od tego, jak wiele fajnych rzeczy mają robić.

Jednak w niektórych światach gry cybertechnologia spełnia jeszcze jedną rolę, nieco magiczną rolę: pozwala na działanie w cyberprzestrzeni, nadając zupełnie nowy kontekst akcjom związanym z technologią.

Do czegoś takiego będziecie potrzebowali specjalnej umiejętności, która będzie opisywała nową arenę zmagania i to, co się na niej będzie działo.

Innym potencjalnym sposobem wykorzystania takiej specjalnej umiejętności, jest przygotowanie bardzo wąskich nisz dla bohaterów waszej gry, tak żeby w ramach konkretnej sytuacji działać mogła tylko jedna osoba. Zamiast umiejętności Walki, którą wybrać może każdy, możecie mieć umiejętność Wojownik, którą dostaje tylko jeden BG. Takie rozwiązanie świetnie się sprawdza w przypadku opowieści o organizowaniu napadu, ponieważ już w samym gatunku te nisze są wyraźnie zaznaczone (twórca planu, kierowca, wygadany oszust). Upewnijcie się tylko, że wszyscy rozumieją, że przy takim podziale obowiązków próba wyjścia ze swojej niszy może skończyć się bardzo źle.

Atut: Interfejs

- **Wymagania:** posiadanie pakietu interfejsu (zakładamy, że otrzymujesz go wraz ze wzięciem tej umiejętności)
- **Koszt:** poziomy umiejętności
- **Umiejętności:** Interfejs pozwala ci na interakcję z komputerami i innymi zaawansowanymi technologicznie urządzeniami w sposób, jaki większość ludzi nie może. Potrafisz wnikać w umysł maszyny, rozmawiać z nią tak, jak większość osób rozmawiałaby z przyjacielem, i walczyć z nią niczym podczas bójki w barze. Oczywiście oznacza to, że maszyna może zrobić dokładnie to samo z tobą.
- **Przewycięzanie:** użyj Interfejsu, żeby naprawić uszkodzony system komputerowy, hakując ominąć zabezpieczenia oraz inne trudności na twojej drodze, zmusić dowolne urządzenie technologiczne, żeby odpaliło zaprogramowane działanie i uchronić takie urządzenie przed odpaleniem działania przez kogoś innego.
- **Uzyskanie przewagi:** użyj Interfejsu, żeby poznać właściwości konkretnego urządzenia technologicznego (np. poznać jego aspekty), zdiagnozować uszkodzenia systemu komputerowego, podłożyć fałszywe sygnały bądź informacje do systemu komputerowego oraz tworzyć zakłócenia.
- **Atak:** użyj Interfejsu, żeby bezpośrednio uszkodzić system komputerowy.
- **Obrona:** użyj Interfejsu, żeby bronić się przeciwko atakom systemu komputerowego. Testy zakończone porażką kończą się otrzymaniem presji fizycznej i konsekwencji – cyberinterfejs sprawia, że stawką jest twój jak najbardziej fizyczny mózg.

Atut: Media

- **Wymagania:** Wybranie archetypu „Media” przy tworzeniu bohatera.
- **Koszt:** poziomy umiejętności i odświeżenie dla powiązanych sztuczek

Gdy inni rozsiewają pogłoski i plotki, ty kontrolujesz przepływ informacji w mediach. Twoje słowo decyduje, co będzie w dzisiejszych wiadomościach, czy to w telewizji, radiu czy internecie.

- **Przewycięzanie:** użyj Mediów, by nadawać informacje i określić ich wydźwięk. Lokalne wiadomości trudniej upowszechnić, tak samo jak trudnej będzie nadać odpowiednie brzmienie informacjom już przez kogoś udostępnionym. Sukces oznacza, że opinia publiczna wierzy w to, co

chcesz, żeby uwierzyli na temat wydarzenia, choć BN niebędący statystami mogą mieć bardziej wyrobione zdanie.

- **Uzyskanie przewagi:** użyj Mediów, by nadać zdarzeniu lub osobie aspekt odzwierciedlający reputację, jaką zyskała w związku z twoimi medialnymi doniesieniami.
- **Atak:** jeśli dysponujesz wystarczająco dużą siłą nacisku, żeby zadać jakiejś osobie psychologiczne cierpienie, obsmarowując lub nękać ją w mediach, możesz użyć tej umiejętności do ataku.
- **Obrona:** użyj Mediów do ochrony własnej reputacji i świętego spokoju przed innymi osobami używającymi tej umiejętności.
- **Sztuczki:** Ogłoszenia drobne. Możesz użyć Mediów do tych samych testów Przewycięzania, których wykonywałbyś za pomocą Kontaktów. Używasz ogłoszeń w prasie, żeby skorzystać potrzebnych ci usług.

Sprawiedliwość tłumu. Za pomocą Mediów możesz podjudzić ludzi w miejscu publicznym do użycia fizycznej przemocy i zyskać dwóch Przeciwnych (+1) statystów, którzy w tej scenie będą atakować innych na twoją komendę.

Bogactwo

W niektórych grach istotne jest śledzenie, jak dużym bogactwem dysponuje twój bohater – gdy feudalni lordowie zmagający się o władzę, prezesi korporacji używający swoich pieniędzy do uderzania w przeciwników, a nawet szulerzy w Gangsterlandzie. Zasadniczo mechanika Fate podchodzi bardzo luźno do liczb, a my ogólnie odradzamy dokładne zliczanie każdej złotej monety w kieszeni bohatera.

Jeśli chcecie, żeby zasoby bohatera były ograniczone, jak właśnie w przypadku bogactwa, dobrą opcją jest skorzystanie z osobnego toru presji, który będzie odzwierciedlał korzystanie z tego zasobu. Jeśli się na to zdecydujecie, stworzycie nowy kontekst dla konfliktów, pozwalając na atakowanie i zadawanie ciosów temu nowemu torowi presji, podobnie jak w przypadku presji fizycznej i umysłowej.

W ten sam sposób możesz oddać w grze honor albo reputację w przypadku światów gry, w których mają one znaczenie, przykładowo w feudalnej Japonii.

Atut: Zasoby (zmodyfikowane)

- **Wymagania:** żadne, każdy może wziąć tę umiejętność
- **Koszt:** poziomy umiejętności

Podczas tworzenia wszyscy bohaterowie otrzymują specjalną łagodną (Drobna pożyczka) umiarkowaną (Kredyt zaliczkowy) i poważną konsekwencję (Chcą mi połamać kolana), którą mogą wykorzystać podczas konfliktu związanego z bogactwem.

Dodaj poniższe akcje do umiejętności Zasoby:

- **Atak:** Możesz wykonywać działania finansowe w celu zniszczenia czyichś zasobów albo zmusić ich do nadmiernych wydatków na radzenie sobie z twoją działalnością. W ten sposób zadajesz presję oraz konsekwencje bogactwa. Jeśli uda ci się w ten sposób kogoś wyeliminować, oznacza to permanentną zmianę w ich finansach – oczywiście na gorsze.

- **Obrona:** Użyj Zasobów, żeby utrzymać swój status finansowy w obliczu prób zniszczenia twojego kapitału.
- **Specjalne:** Od teraz umiejętność Zasoby dodaje nowy tor presji do twojej karty bohatera: presję bogactwa. Możesz zostać zmuszony do wzięcia presji bogactwa za każdym razem, kiedy test Zasobów zakończy się porażką – w zasadzie zawsze, gdy używasz gotówki mamy do czynienia z atakiem. Presja bogactwa nie odnawia się tak szybko, jak umysłowa albo fizyczna – dzieje się tak co sesję, a nie co scenę.

Ciekawą opcją przy rozwoju bohatera, którą możecie rozważyć, może być permanentne obniżenie umiejętności Zasoby w zamian ulepszenie wybranego atutu, jeśli tylko jest on czymś, co można kupić.

Pojazdy, miejsca i organizacje

Te trzy elementy zostały połączone w jedną kategorię, ponieważ jeśli chcecie, żeby były istotne, ich wpływ na grę będzie zazwyczaj uzasadniał przydzielenie im osobnych kart bohaterów.

Nie muszą być one specjalnie skomplikowane, szczególnie jeśli zamierzacie pójść w coś nieco bardziej subtelnego – przykładowo, jeśli chcecie dołożyć trochę fajnych sztuczek do pojazdu i skorzystać z zasad supermocy albo specjalnego wyposażenia opisanych powyżej, to jest to jak najbardziej możliwe. Taka opcja przewidziana jest na wypadek, gdybyście chcieli wprowadzić do rozgrywki pojazd mający własną duszę i będący centralną osią waszej gry. Dobrym przykładem tak ikony jest Enterprise czy Sokół Millennium.

Jeśli przydzielicie takiemu atutowi umiejętności, będzie to sugestia, że atut ma możliwość działania niezależnie od was, więc musicie uzasadnić, dlaczego tak się dzieje. W zależności od konkretnego atutu być może będzie trzeba zmienić kontekst tego, co oznaczają umiejętności albo stworzyć nową listę, która będzie bardziej odpowiadała temu, jak zachowuje się atut.

W tej grze bohaterowie otrzymują garść dodatkowych punktów odświeżania, poziomów umiejętności i miejsc na aspekty do zainwestowania we własne żaglowce. Grupa zdecydowała, że będą inwestować wspólnie, żeby zrobić jeden absolutnie rewelacyjny statek.

Atut: Jeźdźca Wichru

- **Wymagania:** żadnych, atut jest częścią założeń gry
- **Koszt:** poziomy umiejętności, punkty odświeżania, miejsca na aspekty – zainwestowane przez kilku bohaterów
- **Aspekty:** Najszybszy okręt we flocie, Tajne skrytki na ładunek, Lord Tamarin pragnie go zatopić
- **Umiejętności:** (odzwierciedlające załogę okrętu; BG mogą używać swoich umiejętności, w przypadku gdy są one wyższe)
 - Dobrze (+3) Spostrzegawczość
 - Niezłe (+2) Strzelanie, Żegluga (odpowiednik Prowadzenia)
- **Sztuczki:** Zawrotna prędkość. Jeźdźca Wichru otrzymuje +2 do testów Żeglugi w rywalizacjach opartych na prędkości.

Pułapki. Dowolny BG może w ramach swojej akcji wydać punkt losu, żeby na pokładzie okrętu przeprowadzić atak z Bronią: 2 albo dodać 2 do wartości Broni użytej w ataku Walką. Jedna z paskudnych pułapek rozmieszczonych na pokładzie i we wnętrzu statku zostaje uruchomiona.

Poniższy przykład dotyczy gry, w której każdy BG jest władcą osobnego kraju w świecie fantasy, a akcja kręci się w większości wokół międzynarodowej polityki. BG muszą stworzyć osobną kartę bohatera dla swojego państwa.

Atut: Plenum Ghiraulu

- **Wymagania:** żadnych – zakładamy, że atut jest częścią założeń gry
- **Koszt:** osobna pula aspektów, poziomów umiejętności oraz sztuczek

To małe państwo znane jest ze swojej szerokiej siatki szpiegów oraz praw, które chronią bogatych i potężnych, zazwyczaj kosztem chłopstwa. Gratulacje, jesteś jego władcą. Kiedy działasz przeciwko innym państwom, użyj umiejętności zamieszczonych poniżej, zamiast tych na karcie twojego bohatera. W poniższym przypadku umiejętności odpowiednio odzwierciedlają wysiłki twoich szpiegów, moźnych, rzemieślników i armii.

- **Aspekty:** Obserwujemy cię; Bogaci pozerają biednych; Bystre umysły, tępe ostrza
- Umiejętności:
 - Świetne (+4) Śledztwo
 - Dobre (+3) Zasoby
 - Niezłe (+2) Rzemiosło
 - Przeciętna (+1) Walka
- **Sztuczki:** Kontrwywiad. Plenum może użyć Śledztwa do obrony przeciwko próbom odkrycia jego aspektów przez inne kraje. Imponujący sukces podczas takiej obrony pozwala Plenum nakarmić wywiad obcego państwa aspektem zawierającym fałszywe informacje.

Magia

Kiedy tworzycie system magii, wstępna dyskusja jest niezwykle istotna, ponieważ musicie ustalić, jakie są wobec niej wasze oczekiwania, co można a czego nie da się za jej pomocą wykonać i jak dalekosiężne są jej efekty. Trudno znaleźć dwa światy fantasy w popularnych mediach, które miałyby podobne założenia magii, a często samo zdefiniowanie sztuk tajemnych pozwala określić istotne elementy tego, jak funkcjonuje ten świat. Z tego właśnie powodu poniższe przykłady są dosyć szczegółowo opisane i korzystają z pełnego zakresu dostępnych elementów bohatera.

Lucas Magiczny Gliniarz jest BG gry Fate nazwanej Sprawy naszych przodków, inspirowanej policyjnymi filmami z Hong Kongu, w której bohaterowie są policjantami wydziału przestępstw nadnaturalnych w pseudofikcyjnym mieście San Jian w stanie Kalifornia. W świecie tej gry masz możliwość splatania magicznej mocy pochodzącej od półboskich duchów przodków. Moce są ściśle określone i związane z charakterem mistycznej istoty, tak więc duch wody będzie dostarczał innych korzyści niż duch szczęścia. Oprócz tego wszyscy mają tor presji karmicznej odzwierciedlający odporność ich duszy.

Atut: Sztuki Lucasa

- **Wymagania:** żadnych, każdy może połączyć się z duchami i skorzystać z ich mocy
- **Koszt:** miejsca na aspekty, poziomy umiejętności, presja/konsekwencje

Podczas tworzenia bohaterowie otrzymują dodatkowe trzy miejsca na aspekty, które mogą użyć do opisanego swojej relacji z duchami przodków. Aspekt powinien zawierać również kontekst, więc Sujan zawsze mnie poucza albo Darzymy się wzajemnym respektem z Dammarem są dobrymi przykładami.

Żeby używać mocy przodków, musisz wziąć nową umiejętność zwaną Mistycznym połączeniem.

Mistyczne połączenie

Ta umiejętność pozwala na jednoczenie się z duchami przodków i manipulację ich energią.

- **Przewycięzanie:** użyj Mistycznego połączenia, żeby negować energię nieufornowanych pomniejszych duchów (czytaj: statystów) albo żeby narzucić swoją wolę duchowi przodka, z którym jesteś obecnie związany. Porażka w jednym z takich testów zapewne będzie cię kosztowała karmiczną presję lub konsekwencje.
- **Uzyskanie przewagi:** użyj Mistycznego połączenia, żeby zgromadzić darmowe wywołania na swoich aspektach ducha albo żeby dostroić do siebie energię duchową na pobliskim obszarze.
- **Atak:** użyj Mistycznego połączenia, żeby tymczasowo odpędzić wrogie duchy i demony. (Uwaga: za pomocą tej akcji nie możesz atakować bezpośrednio ludzi lub innych istot cielesnych).
- **Obrona:** użyj Mistycznego połączenia, żeby bronić się przed wrogimi nadnaturalnymi wpływami. Porażka podczas obrony skutkuje przyznaniem karmicznej presji. (Uwaga: za pomocą tej akcji nie możesz bezpośrednio bronić się przed nadnaturalnie wzmocnionymi atakami ludzi lub innych istot cielesnych).
- **Specjalne:** Mistyczne połączenie dodaje dodatkową presję i konsekwencje do twojego toru presji karmicznej, na tej samej zasadzie jak Budowa i Wola. Konsekwencje karmicznych ataków dosłownie przestrajają rzeczywistość wokół ciebie, więc Kiepskie szczęście albo Otoczony przez smutek są tutaj dobrymi przykładami.

Również każdy z duchów przodków również otrzymuje swoją rozpiskę, która zawiera ich charakterystykę, ogólną filozofię oraz korzyści, jakie mogą ofiarować. Możesz ich użyć, wydając jedno z darmowych wywołań, które wcześniej zdobyłeś za pomocą umiejętności Mistyczne połączenie (i tylko za jej pomocą) albo wydając dwa punktu losu. Jedna korzyść zawsze powinna dać ci możliwość dodania jakiegoś elementu waszej opowieści bez wykonywania testu.

Sujan, Duch Strażniczy

- **Charakterystyka:** Obrona i protekcja
- **Filozofia:** Wszelkie życie jest warte, by je chronić i utrzymać, nawet w obliczu ogromnych przeciwności losu.
- **Korzyści:**

- Raz na scenę możesz zapobiec nieszczęśliwemu zrządzeniu losu – uchronić przed wypadkiem samochodowym, zatrzymać kogoś tuż przed krawędzią klifu albo umieścić poza zasięgiem eksplozji. Nie ma tutaj rzutów kostkami, to się po prostu dzieje. Nie możesz użyć tej korzyści do odwrócenia biegu zdarzeń, po prostu zmieniasz ich skutek.
- Możesz stworzyć Świetną (+4) tarczę z energii, żeby ochronić siebie oraz dowolną osobę, którą wskażesz. Ta premia może kumulować się z dowolnym przeciwdziałaniem, które ty lub wskazana osoba jest w stanie utrzymać. Jeśli tylko komuś uda się pokonać to przeciwdziałanie, tarcza znika i trzeba ją ponownie stworzyć. (Zgadza się, możesz nakładać na siebie kolejne darmowe wywołania, tworząc w ten sposób przepotężne tarcze. Zakładamy, że istnieją duchy, których moc jest w stanie rozerwać i taką tarczę).

Poniżej znajdziecie przykład zasad dla gry fantasy ze ściśle określonymi szkołami magii.

Atut: Szkoły mocy

- **Wymagania:** Jeden aspekt, który jest nazwą zakonu, do którego należysz
- **Koszt:** Miejsce na aspekt (na wymaganie), poziomy umiejętności (w pewnym sensie), odświeżanie

Twój aspekt pozwala ci na przynależność do jednego z kilku tajemnych zakonów. Każdy z nich ma swoją własną mikro-kartę bohatera z aspektami, umiejętnościami i sztuczkami. Przynależność do takiego zakonu pozwala ci na „zaadoptowanie” niektórych elementów tej karty jako własnych.

Możesz przynależeć tylko do jednego zakonu naraz a opuszczenie jednego, żeby przyłączyć się do innego, jest praktycznie niespotykane (czytaj: to ciekawy wątek do pociągnięcia dla BG w czasie trwania kampanii).

Czarna Liga

- **Aspekty:** Oszustwo jest jedyną prawdą, Martwi mają się na bacności, Zabij lepszych od siebie nim oni zabiją ciebie
- **Umiejętności:**
 - Świetne (+4) Uczenie się
 - Dobra (+3) Tworzenie
 - Niezłe (+2) Niszczenie
 - Przeciętna (+1) Zmiana
- **Sztuczki:**
 - Nekromancja. Premia +2 do każdego wykorzystania umiejętności Czarnej Ligii przy oddziaływaniu na zwłoki.
 - Dotrzymanie tajemnicy. Raz na scenę możesz przerzucić test Oszustwa i zatrzymać lepszy wynik.
 - Gra cieni. Kiedy korzystasz z umiejętności Tworzenia na aspekcie sytuacyjnym związanym z ciemnością, dodaj do niego jedno dodatkowe darmowe wywołanie.

Umiejętności magiczne to Tworzenie, Niszczenie, Uczenie się i Zmiana. Każdy zakon dodaje im priorytety od Świetnego do Przeciętnego. Gdy wykonujesz magiczne akcje, użyj umiejętności zakonu albo swojej Wiedzy, w zależności od tego, która ma niższą wartość.

Otrzymujesz jedną darmową sztuczkę spośród tych należących do zakonu, a kolejne możesz zdobyć wydając odświeżanie. Możesz wywoływać i być obiektem wymuszenia z użyciem aspektów zakonu tak, jakby były twoimi własnymi.

Możesz odwołać się do swoich magicznych umiejętności, kiedy coś nie pozwala na użycie twoich zwyczajnych umiejętności. Przykładowo, jeśli nie jesteś w stanie dłużej przesłuchiwać świadka, ponieważ zginął w trakcie tortur, możesz wykonać test Wiedzy na przewyciężanie, żeby odkryć to, co potrzebujesz za pomocą magii. Jeśli ktoś cierpi na poważną, głęboką depresję, z którą normalna terapia nie jest w stanie sobie poradzić, uzyskaj przewagę za pomocą Zmiany, żeby zmienić nastrój tej osoby.

Ściaga

Drabina	Czas gry	Test umiejętności
+8 Legendarny +7 Heroiczny +6 Fantastyczny +5 Wybitny +4 Świetny +3 Dobry +2 Niezły +1 Przeciętny 0 Słaby -1 Mierny -2 Fatalny	- Wymiana: czas, w którym każdy dostaje swoją turę - Scena: czas na rozstrzygnięcie sytuacji - Sesja: pojedyncze posiedzenie - Scenariusz: epizod - Sezon: cały sezon - Kampania: ogół rozgrywek w konkretnym świecie gry	Rzuć czterema kośćmi Fate i dodaj wynik do wartości umiejętności. Sumę porównaj z przeciwdziałaniem. Za każdy stopień na drabinie wyższy niż przeciwdziałanie zyskujesz przebicie.
		Rodzaje przeciwdziałania
		Aktywne: inny bohater rzuca przeciwko tobie Pasywne: stała wartość na drabinie

Cztery rodzaje rozstrzygnięć	Cztery akcje
Porażka: porażka albo sukces dużym kosztem Remis (0 przebicie): osiągnij sukces małym kosztem Sukces (1-2 przebicia): sukces bez kosztu Imponujący sukces (3+ przebicia): sukces z dodatkową korzyścią	Przewycięzanie: pokonaj trudność Uzyskanie przewagi: wywołaj aspekt za darmo Atak: zadaj obrażenia innemu bohaterowi Obrona: unikaj ataków lub uzyskania przewagi wymierzonych w ciebie

Unikanie obrażeń

Zakreśl jedno pole presji większe lub równe wartości ataku, weź jedną lub więcej konsekwencji albo zakreśl jedno pole presji i weź konsekwencje – jeśli nie jesteś w stanie zrobić żadnej z tych trzech rzeczy, jesteś wyeliminowany.

Konsekwencje	Pozbywanie się konsekwencji
Łagodna: wartość ataku -2 Umiarkowana: wartość ataku -4 Poważna: wartość ataku -6 Ekstremalna: wartość ataku -8 oraz permanentny aspekt bohatera	Łagodna: Niezłe (+2) przewycięzanie, jedna cała scena Umiarkowana: Świetne (+4) przewycięzanie, jedna cała sesja Poważna: Fantastyczne (+6) przewycięzanie, jeden cały scenariusz

Rodzaje aspektów

- Aspekty gry: permanentne, stworzone podczas kreacji gry
- Aspekty bohatera: permanentne, stworzone podczas kreacji bohatera
- Aspekty sytuacyjne: trwają scenę, dopóki nie zostaną przewyżczone albo staną się nieistotne
- Okazje: trwają, dopóki nie zostaną raz wywołane
- Konsekwencje: trwają, dopóki nie zostaną wyleczone

Wywoływanie aspektów

Wydadaj punkt losu albo darmowe wywołanie. Wybierz jedno:

- +2 do rzutu na umiejętność
- przerzucić wszystkie kości
- praca zespołowa: +2 do rzutu innego bohatera przeciwko odpowiedniemu pasywnemu przeciwdziałaniu
- przeszkoda: +2 do pasywnego przeciwdziałania

Wymuszanie aspektów

Zaakceptuj komplikację w zamian za punkt losu.

- **Bazujące na zdarzeniach:** Masz aspekt ___ i jesteś w sytuacji ___, więc uzasadnione jest, że niestety, przydarzyło ci się ___. Parszywy los!
- **Bazujące na decyzjach:** Masz aspekt ___ w ___ sytuacji, więc uzasadnione jest, że zdecydowałeś się na ___. Wszystko poszło nie tak, gdy ___ się zdarzyło.

Odświeżanie

Na początku każdej nowej sesji, resetujesz liczbę swoich punktów losu do poziomu odświeżania. Jeśli po ostatniej sesji zostało ci ich więcej niż poziom na karcie, zostawiasz je sobie. Natomiast na koniec scenariusza bez względu na wszystko wracasz do swojego poziomu odświeżania.

Wydawanie punktów losu

Wydajesz punkty losu na:

- Wywołanie aspektu
- Zasilenie sztuczki
- Odrzucenie wymuszenia
- Deklarację detalu historii

Wyzwania

- Każda trudność albo cel, który wymaga osobnej umiejętności otrzymuje swój rzut na przezwyciężanie
- Wspólnie interpretujcie porażkę, koszt i sukces każdego rzutu, żeby określić ostateczny rezultat.

Rywalizacje

- Rywalizujący bohaterowie rzucają na odpowiednie umiejętności
- Jeśli zyskasz najwyższy rezultat, zdobywasz zwycięstwo
- Jeśli uzyskasz imponujący sukces i nikomu innemu nie uda się tego powtórzyć, otrzymujesz dwa zwycięstwa
- Jeśli najwyższe wyniki remisują, nikt nie zyskuje zwycięstwa i następuje niespodziewany zwrot akcji
- Pierwszy uczestnik, który zdobędzie trzy zwycięstwa wygrywa rywalizację

Konflikty

- Ustaw scenę opisując środowisko, w jakim konflikt będzie miał miejsce, tworząc aspekty sytuacyjne i strefy oraz ustalając, kto uczestniczy w konflikcie i po której stronie.
- Ustal kolejność tur
- Rozpocznij pierwszą wymianę
 - W swojej turze wykonaj akcję i rozstrzygnij ją
 - W pozostałych turach broń się albo odpowiednio reaguj na akcje innych
 - Po zakończeniu wszystkich tur, zacznij nową wymianę
- Konflikt kończy się kiedy po jednej ze stron wszyscy ustąpią albo zostaną wyeliminowani

Zdobywanie punktów losu

Zdobądź punkty losu kiedy:

- Akceptujesz wymuszenie
- Jeden z twoich aspektów jest wywołany przeciwko tobie
- Ustępujesz w konflikcie

Przewodnik weterana

To nowa wersja Fate, którą przygotowaliśmy, unowocześniając i rozwijając system. Poniżej prezentujemy najważniejsze zmiany mechaniki w stosunku do wersji poprzednich, takich jak Spirit of the Century czy The Dresden Files Roleplaying Game.

Gra i tworzenie bohaterów

- Tworzenie gry to wariant tworzenia miasta w The Dresden Files RPG, ale bardzo okrojony. W wersji minimalistycznej do opisu gry stworzysz dwa aspekty zwane komplikacjami z możliwością rozwinięcia poprzez dodanie aspektów ważnych postaci i lokacji.
- Zmniejszyliśmy liczbę aspektów w porównaniu do innych gier Fate. Ograniczyliśmy liczbę faz do trzech – istotnej przygody i dwóch gościnnych występów. Uważamy, że łatwiej przygotować pięć dobrych aspektów niż siedem, czy dziesięć. A ponieważ mamy jeszcze aspekty gry i możliwość tworzenia aspektów sytuacyjnych nie powinniście narzekać na ich brak do wywoływania lub wymuszania.
- Jeżeli w waszej grze chcecie używać sporej ilości atutów lub jakiś specyficznych elementów bohatera, które mają być opisane aspektem (jak np. rasa lub pochodzenie) możecie zwiększyć liczbę dopuszczalnych aspektów. Sugerujemy, żeby nie było ich więcej niż siedem – zauważyliśmy, że powyżej tej liczby wiele z nich nie odgrywa znaczącej roli podczas gry.
- Jeśli graliście w The Dresden Files RPG, pamiętacie pewnie, że używaliśmy kolumny umiejętności zamiast piramidy. W tej wersji Fate chcieliśmy, żeby tworzenie bohaterów było szybkie i łatwe jak to tylko możliwe, więc przyjęliśmy jako standard piramidę z wierzchołkiem na poziomie Świetnym (+4). Jeżeli wolicie używać kolumny, śmiało – macie 20 punktów umiejętności. Kolumna umiejętności nie odeszła całkowicie w zapomnienie. Została zarezerwowana dla rozwoju (s. XXX)
- Odświeżanie równe 3 i 3 darmowe sztuczki. Presja działa dokładnie jak w The Dresden Files RPG.

Aspekty

- W innych grach Fate darmowe wywołania nazywane są „oznaczaniem”. Uznaliśmy, że to o jeden termin za dużo. Możecie nadal nazywać sobie je tak, jak wam się podoba, jeśli tylko pomaga to lepiej rozumieć reguły.
- Pewnie spotkaliście się z nazywaniem wymuszeń prowokowanych przez graczy „wywołaniem dla uzyskania efektu”. Uznaliśmy, że łatwiej jest nazywać je po prostu wymuszeniami, bez względu kto je inicjuje.
- Darmowe wywołania kumulują się z normalnymi lub z innymi darmowymi wywołaniami na tym samym aspekcie. Co więcej, aspekt może być wywołany za darmo więcej niż raz.
- Wywołanie aspektu przywiązanego do innego bohatera daje mu punkt losu na koniec sceny.

- Wymuszenia zostały podzielone na dwa typy: decyzje i zdarzenia. Nie zmienia to sposobu działania wymuszeń, jedynie ma na celu ich łatwiejsze wyjaśnienie, ale warto o tym wspomnieć.
- Aspekty sceny zostały przemianowane na aspekty sytuacyjne, aby wyjaśnić pewne zamieszanie powstałe wokół tego, jak łatwo je stosować.

Akcje i rzeczy

- Ograniczyliśmy w porównaniu do poprzednich gier Fate listę akcji do czterech: przewycięzania, uzyskania przewagi, ataku i obrony. Ruch jest teraz funkcją akcji przewycięzania, uzyskanie przewagi stanowi połączenie oszacowania/deklaracji/manewru z poprzednich gier i występuje pod jedną nazwą, a bloki mogą być uzyskiwane na szereg różnych sposobów.
- Gra nie polega już na binarnym sukcesie/porażce. Mamy cztery rozstrzygnięcia: porażkę lub sukces z kosztem, remis (sukces z niewielkim kosztem), sukces i imponujący sukces. Każde z rozstrzygnięć ma teraz mechaniczny lub fabularny efekt zależny od podejmowanej akcji. Imponujący sukces to po prostu reguły spinu zastosowane w szerokiej skali.
- Wyzwania i rywalizacje zostały mocno uproszczone i przeprojektowane.
- Granice stref zostały zastąpione przez użycie aspektów sytuacyjnych do ustalenia, czy warto rzucać podczas ruchu. Poruszenie się o jedną strefę wraz z akcją jest zawsze darmowe, jeśli nic nie stoi na drodze.
- Odnotujemy, że akcje uzupełniające i modyfikatory umiejętności zupełnie zniknęły z systemu. Albo coś jest wystarczająco interesujące, żeby wykonać rzut, albo nie jest.
- Współpraca została znacząco uproszczona w stosunku do poprzednich gier Fate – każdy, kto ma przynajmniej Przeciętny (+1) poziom tej samej umiejętności dodaje +1 osobie z najwyższym poziomem tej umiejętności.

Tworzenie scenariuszy

- Daliśmy lepsze porady.

Atuty

- Są. Poprzednio, każda gra Fate miała własny sposób radzenia sobie z mocami, gadżetami i sprzętem, teraz masz wiele różnych opcji do wyboru (jak przystało na narzędziowy charakter systemu).

Szkicownik tworzenia bohatera

Pomysł na bohatera:

Koncepcja ogólna:

Problem:

Imię:

Trio Faz

- Faza Pierwsza: Twoja przygoda
 - Aspekt Fazy Pierwszej
- Faza Druga: Spotkania
 - Aspekt Fazy Drugiej
- Faza Trzecia: Ponowne spotkania
 - Aspekt Fazy Trzeciej

UMIĘTNOŚCI

- Jedna Świetna (+4)
- Dwie Dobre (+3)
- Trzy Niezłe (+2)
- Cztery Przeciętne (+1)

SZTUCZKI I ODŚWIEŻENIE

- Trzy sztuczki = odświeżenie na 3
- Cztery sztuczki = odświeżenie na 2
- Pięć sztuczek = odświeżenie na 1

PRESJA I KONSEKWENCJE

- Przeciętna albo Niezła Budowa daje ci trzecie pole na torze presji fizycznej.
- Dobra albo Świetna Budowa daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji fizycznej.
- Wybitna Budowa daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji fizycznej oraz dodatkową łagodną konsekwencję do wzięcia.
- Przeciętna albo Niezła Wola daje ci trzecie pole na torze presji umysłowej.
- Dobra albo Świetna Wola daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji umysłowej.
- Wybitna (albo lepsza) Wola daje ci trzecie i czwarte pole na torze presji umysłowej oraz dodatkową łagodną konsekwencję do wzięcia.

Szkicownik tworzenia gry

Nazwa gry:

Świat gry/Skala:

Komplikacje:

Bieżące komplikacje:

Nadchodzące komplikacje:

Persony i miejsca:

- **Nazwa/Imię:**
 - **Komplikacja/Aspekt:**
- **Konfiguracja:**
- **Liczba aspektów 5**
- **Liczba faz 3**
- **Ograniczenie poziomu umiejętności Świetny (+4)**
- **Piramida albo kolumny umiejętności Piramida**
 - **Liczba kolumn -**
- **Poziom odświeżania 3**
- **Liczba startowych sztuczek 3**
- **Rodzaje torów presji Fizyczny i umysłowy**
- **Początkowa liczba pól presji 2**
- **Początkowe miejsca na konsekwencje 2/4/6**
- **Umiejętności:**
- **Sztuczki i atuty:**

Karta Landona

Landon

Pozbawiony manier wojownik, którego ciało pokryte jest bliznami, a on sam odziany w łańchmany.

Koncepcja ogólna: Wysłannik Kościanego Woalu

- Problem: Maniery kozła
- Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi
- Demolka zawsze wchodzi w grę
- Oko za oko

Sztuczki:

- Może jeszcze jedną kolejkę? Otrzymujesz premię +2 do Relacji, gdy pijesz z kimś w gospodzie.
- Zapasowa broń. Raz na konflikt, gdy ktoś chce nałożyć na ciebie aspekt sytuacyjny Rozbrojony, możesz powiedzieć, że masz broń w zapasie. Zamiast aspekt sytuacyjnego twój przeciwnik otrzymuje okazję, która odzwierciedla twoje chwilowe rozkojarzenie, gdy musiałeś sięgnąć po oręż.
- Twardy jak skała. Raz na sesję, płacąc punktem losu, możesz zredukować umiarkowaną konsekwencję fizyczną do łagodnej konsekwencji fizycznej albo zupełnie pozbyć się łagodnej konsekwencji fizycznej.

Karta Cynare

Cynare

Honorowa złodziejka, wprawnie posługująca się ostrzem.

Odświeżanie 3

- Niesławna dziewczyna z mieczem
- Słabość do błyskotek
- Uwierzy w każdą ckliwą bajeczkę
- Zird może na mnie liczyć
- Sekretna siostra Barathar

Sztuczki:

- Mistrz Miecza. +2 do rzutów na uzyskanie przewagi, pod warunkiem, że znasz styl walki albo słaby punkt swojego przeciwnika.
- Zwinna dziewczyna. Możesz używać Sprawności zamiast Kradzieży podczas akcji przewycięzania pod warunkiem, że nie musisz omijać zamknięcia albo innego rodzaju zabezpieczenia przed włamaniem.
- Wyczucie zagrożenia. Masz niemal nadnaturalną zdolność wykrywania niebezpieczeństwa. Twoja Spostrzegawczość działa bez względu na takie warunki jak pełny kamuflaż, ciemność, albo inne próby ograniczenia postrzegania, gdy ktoś lub coś stara się skrzywdzić cię.

Karta Zirda

Zird Nieprzenikniony

Uczony o ostrych rysach twarzy i czarnej, trójkątnej bródce

Odświeżanie 2

- Czarodziej do wynajęcia
- Rywale w Collegia Arcana
- Jeśli tam nie byłem tam, na pewno czytałem o tym
- Tylko nie w twarz!
- Nie mam cierpliwości do głupców

Sztuczki:

- Uczony, uzdrowiciel. Może próbować leczenia za pomocą testu Wiedzy.
- Przyjacielski kłamca. Może używać Relacji zamiast Oszustwa, kiedy uzyskuje przewagę przy użyciu kłamstwa.
- Siła dedukcji. Raz na scenę możesz wydać punkt losu (oraz poświęcić kilka minut na obserwację), żeby móc wykonać specjalny test Śledztwa odzwierciedlający twoje niesamowite zdolności dedukcji. Za każde przebicie uzyskane w teście możesz odkryć lub stworzyć jeden aspekt zarówno dla tej sceny, jak i osoby, którą obserwujesz. Tylko jeden z nich możesz wywołać za darmo.
- Czytałem o tym! Przeczytałeś setki, jeśli nie tysiące książek o przeróżnej tematyce. Możesz wydać punkt losu, żeby w ramach jednego testu albo wymiany użyć Wiedzy w miejsce dowolnej innej umiejętności. Możesz to zrobić jedynie wtedy, kiedy potrafisz uzasadnić, że czytałeś o właśnie wykonywanym działaniu.

Atuty

- Magia z Collegia Arcana