

Mężczyzna idealny w trzech krokach

Poniższy tekst może się okazać przydatny dla wszystkich Mistrzów i Mistrzyń Gry, którzy mają w swoich drużynach kobiety. Pisany jest tylko w jednym celu – żeby ułatwić Wam wprowadzanie na sesji męskich postaci, którymi Bohaterki graczek mogą się zainteresować i wdać z nimi w relacje. Nie będziemy się skupiać na niuansach i walce ze stereotypami. Wręcz przeciwnie – skoro na drodze graczy często stają piękne księżniczki w potrzebie, seksowne wojowniczkę i uwodzicielskie manipulantki, dlaczego by nie wprowadzić również rycerza–ciacha, tajemniczych twardzieli czy wrażliwych przystojniaków na sesje dla mieszanych lub kobiecych drużyn?

Podstawę do tego artykułu stanowią amatorskie „badania”, które przeprowadzałem kilka lat temu, kiedy uświadomiłem sobie, jak mało temat atrakcyjnych partnerów dla postaci graczek jest poruszany w podręcznikach i literaturze, związanej z gramy fabularnymi. W moich drużynach kobiety zawsze stanowiły większość, a często wręcz cały skład poza prowadzącym. Dlatego zapytałem graczek o ich ideał „faceta na sesji”, klimaty, które chciałyby widzieć częściej podczas przygód, cechy idealnego BNa, który mógłby skraść ich postaciom serca albo sprawić, że zrobiłoby się im gorąco. Pytałem wreszcie o takie cechy, szczegóły czy elementy opisu, które sprawiają, że łatwiej interesują się Bohaterem Niezależnym, zaczynają na niego patrzeć jak na potencjalnego partnera lub kandydata na przelotną, ale pikantną relację.

Po mniej więcej pół roku i kilkudziesięciu „sesjach testowych”, gdzie sprawdzaliśmy teorię w praktyce, skończyłem notatki i... odłożyłem je na półkę. Miałem poczucie, że dowiedziałem się tego, czego chciałem, że udało mi się trochę „podrasować” pojawiających się w trakcie przygód facetów, więc cel został osiągnięty. Ostatnio przyszło mi do głowy, żeby zrobić dla pań jakiś prezent na Dzień Kobiet i przypomniały mi się tamte zapiski. To, co przeczytacie poniżej, jest de facto ich obrobioną, ustrukturyzowaną wersją z dodanymi dłuższymi opisami i wyjaśnieniami. Mam nadzieję, że Wam się przydadzą.

Oczywiście, musicie pamiętać o dwóch istotnych zastrzeżeniach. Po pierwsze – fakt, że coś podoba się

kilku kobietom, z którymi akurat o tym rozmawiałem nie oznacza, że podoba się wszystkim. Być może Wasze graczeki mają akurat zupełnie inny gust i musicie odpowiednio zmodyfikować archetypy oraz wymyśleć własne. Istnieją jeszcze drugie, bardziej prawdopodobne ryzyko. To, co zapisałem poniżej, to moja interpretacja zebranych wypowiedzi i wypracowane przeze mnie podczas sesji rozwiązania – bardzo możliwe, że w przypadku jednych udało mi się lepiej utrafić w oczekiwania moich graczek, w innych zaś nieco gorzej.

Zanim jednak zaczniemy, jeszcze jedna istotna uwaga. Jeżeli gracze sesje jeden na jeden z kobietą albo z drużyną wyłącznie pań, nie ma żadnego problemu. Jeżeli jednak bawicie się w mieszanym składzie, musicie uważać. Dla faceta nie ma nic gorszego niż wprowadzony przez Mistrza Gry Super-Mega-Idealny BN, z którym nie mają szans się równać. Armie Apokalipsy to gra, w której wcielamy się w wyjątkowe, efektowne i potężne postacie – nie możecie sprawić, żeby postacie graczy wypadły zupełnie blado w porównaniu Bohaterami Niezależnymi. Nawiasem mówiąc – ta zasada działa też w drugą stronę. Zastanówcie się dwa razy zanim na sesji pojawi się ideał kobiecości, atrakcyjności i niezależności w jednym – graczeki wcale niekoniecznie poczują się dobrze, widząc śliniących się facetów z drużyny.

Jeżeli wprowadzany przez Was amant zgodnie z opisem powinien być super wojownikiem, a jedna z postaci również została przygotowana jako mistrz miecza, przekwalifikujcie nieco BNa. Niech będzie nie tyle idealnym pojedyńkowiczem, co najsyńniejszym łowcą demonów w świątyni. Choć na ma sobie równych, gdy przychodzi do starć z bestiami Wroga, zapewne po dłuższej i epickiej walce będzie musiał ustąpić pola postaci gracza. I tak dalej – zostawcie miejsce dla graczy, by również mogli błyszczeć.

Kilka uniwersalnych zasad

W następnej części tekstu przejdziemy do konkretnych elementów, z których powstaną Bohaterowie Niezależni, na razie jednak warto wspomnieć o kilku sprawach, o których zawsze powinniście pamiętać, wprowadzając i odgrywając takie postacie podczas sesji.

Mniej znaczy więcej

Nie przesadzajcie z ilością opisu. Naprawdę nie ma najmniejszego sensu przez kilka minut zachwalać muskulaturę anioła, jego niesamowity styl czy wyjątkową zręczność podczas miłosnych igraszek. Skupcie się na kilku słowach określających wrażenie jakie robi i wplatajcie je często do opisu. Nie bójcie się przy tym określić takich jak „zniewalający”, „seksowny”, „męski” i im podobnych. Przemycajcie je po prostu niejako przy okazji, w ogóle nie podkreślając ich wagi – dzięki temu łatwiej będzie uniknąć śmieszności.

Ta sama zasada tyczy się wypowiedzi tego typu BNów. Jeżeli nie czujecie się absolutnymi mistrzami dialogów, darujcie sobie długie przemowy, które zazwyczaj i tak wychodzą nudno albo patetycznie. Zamiast nich skupcie się znacznie bardziej na małych gestach, spojrzeniach, grymasach twarzy. Opiszcie czasem błysk oku czy błąkający się po twarzy potencjalnego kochanka niebezpieczny uśmiezek (o ile oczywiście pasuje to do jego archetypu i stylu – o tym za chwilę). Jeżeli jest on również zainteresowany Bohaterką, sugerujcie to. Anioł przychodzi jej z pomocą albo bierze na siebie jakąś jej winę i przez chwilę patrzy na nią w sposób, który natychmiast pokazuje jego motywacje.

Zdanie innych kobiet

Żeby nieco lepiej zbudować waszego atrakcyjnego BNa, możecie posłużyć się prowadzonymi przez Was kobiecymi postaciami. Niech inne anielice się nim interesują, niech może coś o nim wspomną. Dobra opinia u innych kobiet może sprawić, że graczki będą inaczej patrzeć na danego Bohatera Niezależnego. Pamiętajcie, że one go nie widzą, a jedynie wyobrażają sobie na podstawie w gruncie rzeczy skąpego opisu. Poprzez sprzedawane na jego temat plotki, ewidentną zazdrość albo pochlebne opinie innych kobiet, możecie bardzo na tę tworzącą się w głowach wizję wpłynąć.

Odrobina kontrastu

Kolejny prosty trik, który czasami dobrze się sprawdza. Wprowadzajcie waszego idealnego partnera w scenach z kimś o zdecydowanie gorszych cechach. Niekoniecznie musi to być błazen lub kompletny nedorajda, ważne jednak, żeby dobrze zarysować kontrast między nimi. Nie musicie przy tym pokazywać go wprost, a więc mówić, że jeden zachowuje się odpowiednio czy robi coś efektownie w przeciwieństwie do drugiego. Po prostu

opisujcie działania ich obu i pozwólcie graczom samym poczuć różnicę.

Relacja buduje się powoli

Nie oczekujcie, że między BNem a Bohaterką zaiskrzy od razu. Oczywiście, może się tak zdarzyć, ale to będą raczej wyjątki. Dajcie relacji czas, nawet kilka sesji, jeśli trzeba. Nie próbujcie też na siłę wprowadzać partnera do każdej możliwej sceny. To nie oznacza, że na początku nie może do niczego dojść między postaciami, zwłaszcza w dosyć przeerotyzowanym świecie Armii Apokalipsy. Przygodny seks nie ma jednak nic wspólnego z prawdziwą relacją, a poważny związek i fascynacja, która zaczyna się od „niezobowiązującego skoku w bok”, może okazać się fascynującym tematem na wiele sesji.

Jeżeli kochać...

Wiem, że to trochę brutalna i bardzo mało romantyczna rada, ale istnieje stosunkowo mała szansa, że traficie idealnie w oczekiwania postaci graczki. Dlatego warto iść nie tylko w jakość, ale również trochę w ilość. Czasem warto wprowadzić więcej niż jednego potencjalnej partnera i zobaczyć, który najbardziej przypadnie graczce do gustu. A jeżeli nie będzie się mogła zdecydować, to tym lepiej – macie od razu ciekawy wątek w Kronice.

Gdy się nie uda

Co zrobić, jeżeli graczka wyraźnie nie jest zainteresowana pogłębianiem relacji między jej Bohaterką a wprowadzoną przez Was postacią? Po pierwsze nie poddawajcie się od razu, bo istnieje szansa, że źle zinterpretowaliście zachowania graczki albo też potrzeba jeszcze trochę czasu, żeby doceniła BNa. Jeżeli jednak nie widzicie żadnych perspektyw na romans, odrzućcie niepotrzebną już postać i przygotujcie następną – inną. Może ta bardziej przypadnie jej do gustu?

Nic na siłę

Na koniec być może najważniejsze. To, że Wy chcecie wprowadzić wątki romantyczne i mega seksownych męskich Bohaterów Niezależnych nie oznacza, że wasze graczki szukają tego samego. Pamiętajcie, żeby nigdy wprowadzać tego typu fabuły na siłę. Nawet jeżeli na początku Kroniki ustaliliście, że drużyna chce grać szeroko pojętą erotykę, prezentujcie Waszych BNów jako temat, po który graczka musi sama sięgnąć. Być może będzie dążyć do poznania wprowadzonego mężczyzny – wtedy sprawa jest prosta. Może się również

zdarzyć, że gracza zadeklaruje, iż jej Bohaterka wycofuje się z sytuacji, podkreśli jednak przy tym, że BN wydał się jej ciekawy i ona jako graczka chce go lepiej poznać. Wtedy również możecie kontynuować wątek, a BN może wręcz stać się odrobinę bardziej nieustępliwy.

Jeżeli jednak graczka wyraźnie unika relacji z NPCm, czuje się niekomfortowo czy wręcz deklaruje, że taka sytuacja jej się nie podoba, wycofajcie się natychmiast – jak sądzę napastliwy Mistrz Gry nie jest ani odrobinę przyjemniejszy dla graczy niż narzucający się facet w klubie i jemu podobni.

Cztery tysiące kandydatów

Tworząc idealne ciacho na sesję czy po prostu fajnego potencjalnego partnera dla Bohaterki, będziecie go składać z trzech elementów. Po pierwsze wybierzcie dla niego jeden z dwudziestu archetypów, które mówią sporo o jego roli fabularnej, niektórych cechach i potencjalnych Wątkach z jego udziałem. Następnie zdecydujcie się na jeden z dziesięciu stylów ubioru (i w ograniczonym stopniu również zachowania), a na koniec dołączcie jeden z dwudziestu dodatków – akcentów, klimatów czy przewag, które mają uczynić postać jeszcze bardziej atrakcyjną. Teoretycznie daje wam to cztery tysiące kombinacji do wykorzystania na sesji, choć jedne będą z pewnością miały większy sens niż inne.

Mysząc o idealnych partnerach w Armjach Apokalipsy stawiałem przede wszystkim na anioły, jednak oczywiście możecie również przygotować w ten sposób ciekawych Skazanych czy nawet Upadłych (co automatycznie doda wątek zakazanej miłości czy grzesznej pokusy).

Krok I: Archetyp

Czym właściwie jest tutaj archetyp? To połączenie konceptu postaci wraz z zarysowaniem jej roli fabularnej. Wiele archetypów zakłada jakieś konkretne cechy charakteru BNa, ale by pomysł miał szansę zadziałać, należy również pamiętać o konkretnej sytuacji, w której BN powinien się pojawić, początkowej relacji, o ile taka jest sugerowana w opisie i tym podobnych. Oczywiście, dwie postaci oparte na tym samym archetypie mogą się od siebie bardzo różnić i przy odrobinie wysiłku będziecie je nawet w stanie przedstawić na tej samej sesji, jeżeli za jakichś powodów przyjdzie wam to do głowy.

Nieprzejednany wróg

Wprowadzenie tego archetypu zajmuje trochę czasu. Cała drużyna lub konkretnie Bohaterka ma przed sobą jakiegoś wroga, z którym toczy kolejne batalie. To może być uzjęcki manipulator, który dąży do władzy w Świątyni czy anioł, który z jakichś powodów postawił sobie za cel zniszczenie postaci. Przedstawicie go bardzo bezosobowo, skupiacie się na zwiększaniu napięcia między nim a Bohaterką. Wróg jest z gatunku tych, których nie można lekceważyć – przebiegły, silny, kreatywny, wytrwały. Drużyna czasem zdobywa nad nim przewagę, by po chwili mierzyć się z kolejnym spowodowanym przez niego zagrożeniem. W końcu, po co najmniej jednej sesji, doprowadzacie do konfrontacji, kiedy wreszcie obie strony stają przed sobą twarzą w twarz. I wtedy właśnie uświadamiacie graczce, że przeciwnikiem drużyny jest przystojny mężczyzna (z którym już łączą ją więzi emocjonalne, choć zdecydowanie negatywne). A jednak jakiś błysk w jego oku zdradza, jakie wrażenie podczas tej konfrontacji robi na nim zachowanie czy uroda Bohaterki. Oczywiście starcie nie rozstrzyga konfliktu i wojna trwa dalej, od teraz jednak wróg wyraźnie z mniejszą siłą uderza w Bohaterkę, jakby chciał ją ocalić przed swoimi własnymi ciosami. Jednocześnie cały czas pozostaje przeciwnikiem, jest wewnętrznie rozdarty między chęcią pokonania drużyny a fascynacją jedną z anielic. Nawet gdyby Bohaterka postanowiła się do niego zbliżyć, droga do tego będzie bardzo trudna. W końcu oboje sobie nie ufają, a konflikt nie tylko nadal trwa, ale spowodował już wiele ran po obu stronach, które tak po prostu się nie zabliznią...

Zawzięty rywal

Postać nieco podobna do Nieprzejednanego wroga, tyle tylko, że jej celem nie jest zniszczenie Bohaterki (i jej drużyny), ale raczej konkurencja na jakiejś płaszczyźnie. Relacje z nią również powinny być przygotowywane przez jedną lub więcej sesji, zanim zasugerujecie, że to ciekawy potencjalny partner. Być może otrzymał od swojego przełożonego to samo zadanie co drużyna (odzyskanie Relikwii, podporządkowanie sobie jakiejś grupy śmiertelników), a może to kwestia ego – chce udowodnić, że jest najlepszym wojownikiem Świątyni, a postać graczy dąży do tego samego? Tak czy owak, postaci znajdują się w sytuacji, gdzie tylko jedna z nich może osiągnąć cel kosztem drugiej. W trakcie wyścigu do zwycięstwa między postaciami coś zaczyna iskrzyć. Trzeba oczywiście podkreślić, że rywal ma realne szanse

– jego umiejętności są na tak podobnym poziomie co postaci, że naprawdę trudno powiedzieć, kto ostatecznie zyska przewagę. Jeżeli faktycznie dojdzie do romansu, jedno z nich będzie musiało ustąpić albo też konieczne będzie wypracowanie jakiegoś rozwiązania – kompromis w każdym razie nie wchodzi w grę.

Wieczny buntownik

Mężczyzna, który żyje cały czas pod prąd, wbrew normom społeczności albo kontestując jakieś prawo czy sposób sprawowania rządów. Jego pobudki są z pewnością ideologiczne, jednak równie ważny jest jego charakter - to osoba, która przed nikim nie zgina karku, najbardziej na świecie ceni swoją niezależność, a niezłomność poglądów uważa za najważniejszą ze swoich cech. Z racji swojego postępowania często pakuje się w kłopoty, ma też z pewnością mocno na pieńku z establishmentem, jednak to nie jest ktoś, kto z powodu takich błahostek by się zmienił. Jest twardy, silny i, naturalnie, wyjątkowy – stawia czoła przeciwnościom, pozostając wiernym własnym przekonaniom. Za nic nie potrafi działać w grupie, a związek czy nawet romans z nim to droga przez mękę. Nie umie ustępować, ma problemy z zaufaniem czy przekazaniem chociaż odrobiny kontroli komuś innemu. Jednocześnie jednak, od kiedy zobaczył Bohaterkę, nie może o niej zapomnieć. Właściwie może być nawet na nią wściekły, mieć jej za złe, że tak zupełnie zawładnęła jego pragnieniami, jednak wypomni jej to tylko podczas jakiejś ostrej sprzeczki. Jako urodzony samotnik i renegat, buntownik nie potrafi po prostu trwać w związku. Znika nagle, często bez uprzedzenia, by znowu powrócić. Bohaterka jest dla niego jak narkotyk, od którego nie potrafi się uwolnić, choć czasami próbuje.

Nieustępliwy mściciel

Z jednej strony mamy tu przed sobą prawdziwego twardziela. Świetnie walczy, jest skuteczny, zapewne bezlitosny i skupiony na swoim celu – zemście. Być może poświęcił życie, by polować na wszelkie sługi Wroga, po tym jak Upadli zabili jego śmiertelną rodzinę. A może (co może jeszcze podkreślić atmosferę) jego zemsta ma osiągnąć kogoś, kto pozbawił życia jego ukochaną. Ważne, że poświęca on swoje życie, by dokonać zemsty. Czyni go to szalenie niebezpiecznym, gdyż nie obawia się bólu i śmierci, a ciągły trening zahartował jego ciało i duszę. Jest trochę jak mroczny rycerz z Gotham, a trochę jak Kruk. Ale istnieje jeszcze druga strona. Ten typ pędzi drogą wprost do samozniszczenia. Zemsta nie przynosi

ukojenia, ból cały czas go jątrzy i wcześniej czy później mściciel albo da się zabić, albo pozwoli, by pokonały go wewnętrzne demony. Tymczasem Bohaterka jest jedyną osobą, która choć w małym stopniu przebija się do jego mrocznego serca. Coś w niej sprawia, że na krótką chwilę przestaje być owładnięty żądzą zemsty. Może istnieje jeszcze dla niego szansa, jednak bez pomocy postaci jest stracony. To typ faceta, o którego to Bohaterka będzie musiała walczyć. Jeżeli faktycznie postanowi mu pomóc, ma przed sobą nie lada wyzwanie. Z drugiej strony, naprawdę tylko ona jest go w stanie ocalić.

Honorowy przyboczny

Żeby ten archetyp mógł zadziałać, musicie stworzyć odpowiednią sytuację. Bohaterka posiada jakiegoś przybocznego czy ochroniarza – konieczne przydzielone jej przez kogoś innego. Być może ewidentnie zainteresowany nią władca przydzielił jej ochronę, by dać pokaz swoim możliwości? A może ktoś z kim jest związana (facet, z którym jest w związku albo Protektor w przypadku Zeruelitek) uznał, że powinna posiadać przybocznego i wyznaczył kogoś do tego zadania? Przyboczny jest honorowy i wierny swemu panu. A do tego przystojny, ciekawy i, jak się powoli okazuje, pod wieloma względami lepszą od niego osobą. Między Bohaterką a przybocznym zaczyna powoli iskrzyć, jednak on wie, że nie może do niczego dojść – dal słowo swojemu suzerenowi, nie splamiłby honoru tej, której kazano mu służyć, i tak dalej. To świetny moment, żeby pokazywać władcę / faceta ze związku w coraz gorszym świetle. Przyboczny jest o tyle lepszy od swego pana, a jednak tradycja czy zasady sprawiają, że musi on pozostawać mu wierny. W zasadzie to pewna wariacja Tristana, tylko z założeniem, że nikt nie podał kochankom miłosnego napoju. Postać będzie musiała wiele zrobić, by móc związać się z przybocznym. Zapewne wzbudzi przy tym gniew przełożonego, który (naturalnie) ze wściekłością uderzy wtedy w podległego sobie kochanka.

Czarny książę

To niebezpieczne połączenie osoby, która z jednej strony jest brutalna, bezwzględna i zachłanna, z drugiej zaś posiada władzę i środki, które pozwalają jej realizować kolejne plany. Być może to jeden z Kardynałów Świątyni, a może ktoś posiadający oddaną grupę podwładnych. Pasować też będzie anioł, który zawiaduje w mieście mafią albo podporządkował sobie gang Skazanych. Oczywiście pozostaje przy tym szalenie

atrakcyjnym mężczyzną o wspaniałej posturze, hardym spojrzeniu i (jak na księcia przystało) nienajgorszych manierach, zwłaszcza wobec dam. To mężczyzna, który wie, czego chce i zamierza to sobie wziąć. Teraz zaś chce Bohaterki. Jego fascynacja jest gorąca i potencjalnie bardzo niebezpieczna. Będzie gotów wywierać presję, atakować jej kochanków, a w skrajnej wersji nawet ją porwać. Oczywiście, jest ona przy tym jego sekretną słabością, nigdy nie posunie się do skrzywdzenia jej, zawsze będzie dbał o jej komfort (nawet, gdy oznacza to wygodną celę w jego siedzibie). Kiedy zastanawiacie się, jak Czarny książę może zadziałać w danej sytuacji, przypomnijcie sobie sienkiewiczowskiego Bohuna, tylko dajcie mu trochę więcej środków.

Oddany przyjaciel

Teraz czas na archetyp niemal rodem z romantycznych komedii. Wprowadzacie fajnego faceta w otoczenie Bohaterki. Nie pokazujecie go od razu jako niewiadomo jakiego mężczyznę, to raczej równy kumpel. Pamiętajcie, że to Wy, prowadzący, macie największy wpływ na odbiór BNów przez graczy. Dlatego nie podkreślajcie męskości, atrakcyjności czy seksowności tej postaci. Niech będzie po prostu dobrym, oddanym przyjacielem, który czasem ma własne problemy, a czasem pomaga Bohaterce, gdy to ona wpadnie w tarapaty. We właściwym momencie – uderzacie. Zmieniacie narrację tej postaci, możecie wręcz wprost powiedzieć, jak nagle Bohaterka dostrzega coś, co jej do tej pory umykało. Kiedy jest na to odpowiedni moment? To już zależy od Waszego wyczucia dramaturgizmu. Jasne, możecie po prostu zrobić to, gdy przyjaciel właśnie uratował postaci życie i teraz stoi w rozdarłej koszuli nad ciałem jej niedoszłego zabójcy. Ale nic nie powinno Was powstrzymać przed uświadomieniem tego nieszczęsnej Bohaterce, gdy jej przyjaciel przedstawia jej właśnie nową kobietę swojego życia. Od tej chwili prowadzicie przyjaciela zupełnie inaczej. Jest on idealnym ciachem, super męskim gościem, który w dodatku świetnie zna Bohaterkę i potrafi ją zrozumieć jak nikt inny. Może jest nią zainteresowany (wersja „easy”), a może nadal widzi w niej kumpelę (wersja „hard”) lub też kiedyś był nią zainteresowany, lecz potem uznał, że to nie ma sensu (wersja „super hard”).

Uroczy oszust

W przypadku Uroczonego Oszusta musicie pamiętać o dwóch podstawowych sprawach. Po pierwsze – jest uroczy. To typ czarujący, zabawny, podchodzący do

świata z lekkim dystansem, zdający się nie tracić wewnętrznej pewności siebie niezależnie od sytuacji. Może być ironiczny albo sarkastyczny, na pewno jest wygadany i łatwo wkupuje się w cudze łaski, zwłaszcza w łaski kobiet. Po drugie – to oszust. Ta cecha leży tak głęboko w jego naturze, że choćby nie wiem jak się starał, nie jest w stanie jej wyplenić. Ma w tym kierunku naturalny dryg. Oszukiwanie, zdradzenie i wyprowadzanie innych w pole przychodzi mu z dzieciinną łatwością. Nawet jeżeli szczerze pokocha jakąś kobietę (czytaj: postać graczy), i tak będzie co chwila wystawiał ich relację na próbę. Romans z nimi będzie ciągłym pasmem zawodów, kłótni, przeprosin i krótkich cudownych chwil, kończących się jego kolejnym występkiem. A czego dopuszcza się zazwyczaj oszust? Może działać przeciwko frakcji, z którą identyfikuje się Bohaterka, może łamać jakieś zasady Świątyni i w kółko ponosić z tego powodu konsekwencje (albo też zwałać winę na innych). Może wreszcie stanowczo zbyt bardzo interesować się innymi kobietami i nie stronić od przelotnych romansów. Jednak w odpowiedzi na każdy swój grzech ma czarujący uśmiech, jakiś miły prezent i solenne zapewnienie, że to już ostatni raz. Pamiętajcie tylko – relacja Uroczonego Oszusta z Bohaterką jest wyjątkowa. On naprawdę się nią fascynuje i traktuje inaczej niż pozostałe. To do niej wraca i dla niej stara się zmienić. Tylko niekoniecznie mu to wychodzi...

Odpowiedzialny władca

Poza atrakcyjnością posiada władzę, wpływy, cieszy się szacunkiem swoich podwładnych. To może być jeden z Kardynałów Świątyni albo może sam Egzarcha. Ważne, by podlegało mu wiele osób, a jego decyzje miały wpływ na życie jakiejś społeczności. Tymczasem podczas audycji, oficjalnego spotkania czy uroczystego bankietu poznaje Bohaterkę i traci dla niej głowę. A właściwie – straciłby dla niej głowę, gdyby nie fakt, że cechuje go wyjątkowa odpowiedzialność. Choć najchętniej rzuciłby wszystko i ruszył, by zdobyć swoją ukochaną, rozumie, że jego działania mogą się negatywnie odbić na Świątyni czy jego protektoracie. Niewykluczone, że racja stanu wymaga również, by interesował się kimś zupełnie innym (np. przywódczynią potężnej frakcji, związek z którą oznaczałby zakończenie niebezpiecznego konfliktu wewnątrz społeczności). Oczywiście, teoretycznie Odpowiedzialny Władca mógłby użyć swoich wpływów, by po prostu „przywłaszczyć sobie” Bohaterkę, zmusić ją do uległości, ale to nie ten typ. Jest prawy, dobry, a brutalny bywa tylko wtedy, gdy

wymaga tego wyższa konieczność. Będzie więc przyglądał się postaci graczki z pewnej odległości, starał się ją nieco wspierać, cały czas jednak pozostanie rozdarty między chęcią zbliżenia a racjami stanu.

Ranny wojownik

Być może kiedyś był najlepszym wojownikiem Świątyni albo legendarnym pogromcą jakiegoś czempiona Upadłych. Niezwyciężony, idący od zwycięstwa do zwycięstwa, wspaniał. Taki był dawniej. Potem jednak coś się stało. Być może faktycznie został ciężko zraniony jakimś przeklętym artefaktem Wroga i jego rekonwalescencja trwała bardzo długo. Może władca zaczął się obawiać jego popularności i odsunął na boczny tor. Ważne w każdym razie, że Ranny wojownik z jakichś powodów czasy swojej świetności ma za sobą, gdyż stracił wiarę w siebie, swoje umiejętności albo sens dalszej walki. Nie zrozumcie mnie źle – on nadal fizycznie jest tak świetny jak wcześniej, teoretycznie mógłby pozostawać niezwykłym i wspaniałym. To jego brak wiary, nadziei albo poczucia sensu sprawiają, że zamiast tego jest obecnie zgorzkniałym „kaleką”. Jeżeli Bohaterka otoczy go opieką, jeżeli pokaże mu, że ma dla kogo znowu stać się czempionem, być może przywróci go do życia. Jej ciepło, bliskość i wsparcie mogą stanowić różnicę między złamanym aniołem a najwspanialszym skrzydlatym Świątyni. Zresztą sam sposób wprowadzenia tej postaci może dobrze to zilustrować. Niech w sytuacji zagrożenia Bohaterki na chwilę przebudzi się w nim dawna świetność. Niech uświadomi sobie, jak bardzo podoba mu się ta kobieta i na ten moment przezwycięży własną słabość. A gdy Bohaterka będzie już bezpieczna, niech na powrót popadnie w swoją apatię czy zgorzknienie.

Empatyczny uzdrowiciel

Nie każdy kandydat na partnera dla postaci musi być zaraz wymachującym mieczem twardzielem. Empatycznemu uzdrowicielowi nie da się odmówić siły charakteru, być może nawet umie dobrze walczyć (a przynajmniej posiada przyjemną dla oka lekko zarysowaną muskulaturę), jednak nie jest to mężczyzna o instynktach wojownika. Może faktycznie być uzdrowicielem albo duchowym przewodnikiem, mistrzem rytuałów, Spowiednikiem czy też na przykład nauczycielem młodych aniołów. To, co czyni go atrakcyjnym, to aura ciepła i spokoju, którą rozciąga. Jest mądry, opanowany, potrafi doradzić w trudnej sytuacji, przede wszystkim zaś tworzy dla swojej wybranki

namiastkę domu wraz z poczuciem bezpieczeństwa i akceptacji. Jest takim trochę mężczyzną jej życia, a trochę rodzicem czy opiekunem. Nie próbuje rządzić Bohaterką. Nawet kiedy z nią się nie zgadza, stara się tylko, by ona sama doszła do wniosku, że jej postępowanie jest nieodpowiednie. Empatyczny uzdrowiciel jest dobrym partnerem zarówno dla Bohatek niepewnych siebie, szukających wsparcia i bezpieczeństwa, jak i silnych, ambitnych wojowniczek, którym może zapewnić chwilę wytchnienia. Czasem Igną do niego nawet bezwzględne intrygantki, które mogą przed nim zrzucić maskę niewzruszenia i opowiedzieć o swoich dylematach i wyrzutach sumienia.

Wierny żołnierz

Ten facet robi wszystko dla dobra Bohaterki. Zawsze. Zapewne jest jej podległy, może być Diakonem w jej Skrzydle, Akolitą czy też po prostu przypisanym jej z jakichś powodów aniołem. Nigdy nie narzeka, nigdy nie protestuje, nawet wtedy, gdy postać graczki powierza mu najbardziej niewdzięczne zadania. Można na nim polegać, jak na nikim innym. Żeby wszystko było jasne – to nie jest typ, który wykona każde polecenie z radością. O nie, często widać, że wolałby robić coś innego, chociaż raczej po wyrazie jego twarzy czy westchnieniu, niż zwerbalizowanych protestach. Bo Wierny żołnierz nie odmawia wykonania żadnego rozkazu. Bohaterka może myśleć, że to dlatego, iż jest bardzo karny, zdyscyplinowany albo honorowy. To nieprawda. Istnieje tylko jeden powód, dla którego stał się jej najlepszym sługą, najwierniejszym podwładnym i nigdy nie kwestionującym jej poleceń przybocznym – jest w niej zakochany. Jak przystało na Wiernego żołnierza, nie dzieli się z Bohaterką tą informacją. Pomaga jej umawiać spotkania z kolejnymi kochankami czy wręcz odbiera płaszc od mężczyzny, który właśnie wchodzi do jej sypialni. Albo stoi pod drzwiami tejże sypialni, dbając o bezpieczeństwo swojej pani. Jeżeli tylko chcecie, możecie uznać, że tak naprawdę mógł już dawno awansować. Kiedy wspomina, że nie nadaje się na dowódcę własnego Skrzydła, kłamie. Generał proponował mu to stanowisko już kilka razy, ale Wierny żołnierz odmawiał, bo chce być bliżej osoby, którą kocha. Co, jeżeli kiedyś dotrze to do Bohaterki?

Zaintrygowany tyran

Oto mężczyzna, który ma wszystko – władzę, bogactwo, niesamowitą urodę i pewnie prywatny harem bardzo oddanych kobiet. Od jego widzimisię zależą losy

poddanych, jego gniew potrafi być straszny w skutkach. To może być władca Świątyni albo jakiś bardzo wpływowy anioł. Ważne, że rządzi żelazną ręką, czasem będąc szczodrym i wspianiałomyślnym, kiedy indziej zaś bezlitosnym i sadystycznym. Zapewne jest przy tym trochę znudzony całym swoim bogactwem i być może urozmaica sobie czas jakimiś dekadentckimi przyjemnościami. I oto na jego drodze pojawia się Bohaterka. Być może po prostu ją zauważa, ale znacznie ciekawiej będzie, jeżeli stanie się to w wyniku jakiejś sprzeczki, konfliktu czy starcia. Postać graczki może być np. pierwszą od dawna osobą, która otwarcie zarzuciła mu popełnienie jakiegoś błędu albo wręcz nadużywanie władzy. Innych zapewne spotkałaby za to straszliwa kara, ale tym razem tyran postanawia być łaskawy. Poprzestaje na ostrzeżeniu albo ignoruje uwagę. Wszyscy jego dworzanie doskonale wiedzą, co to oznacza – planuje naprawdę paskudną zemstę w przyszłości. Tymczasem, wydarzyło się coś zupełnie innego. Ta kobieta zafascynowała władcę. Od teraz zacznie on używać swoich środków, by lepiej ją poznać i zachęcić do siebie. W przeciwieństwie do Czarnego księcia nie będzie próbował jej ograniczać czy porywać - to mogłoby zepsuć jej fascynującą osobowość. Będzie ją obsypywał prezentami, składał hojne oferty, wspierał i używał wszystkich dostępnych środków, by ją sobą zainteresować. Na pewno jednak nie będzie chciał się dla niej zmienić, pozostanie tyranem o wątpliwej moralności. Idealnie byłoby, gdybyście potrafili doprowadzić do takiej sytuacji, gdy Bohaterka nie wie, czy bardziej cieszyć się ze wsparcia, które się nieoczekiwanie pojawiło, czy raczej załamywać się osobą, od której ono pochodzi. Z czasem naturalnie ich relacja może się pogłębić, a tyran może się okazać faktycznie ciekawą osobą, może nawet będzie się dało trochę wpłynąć na jego postępowanie (albo też Bohaterka polubi prostą radość z bycia amoralną, rozpieszczaną wybranką absolutnego władcy).

Tajemniczy wybawca

Oto bardzo klasyczny wzór kandydata do romansu. Pojawia się znikąd, gdy Bohaterka znajduje się w tarapatkach, ratuje ją z opresji i znika. Darujmy sobie maskę, w zupełności wystarczy, żeby nikt ze znajomych postaci graczki nie kojarzył go po opisie lub niewyraźnym zdjęciu, które uda się jej zrobić. Możecie też zamaskować jego tożsamość, korzystając z otoczenia (ciemności albo wybuchy). W przeciwieństwie to typowego, filmowego wybawcy, nie chcemy ustawić

postaci graczki w pozycji biernej damy oczekującej wybawiciela. Tzn. raz na jakiś czas może dojść do takiej sytuacji, pozwólmy jednak jej również działać. Głównym tematem tej romantycznej fabuły będzie zrozumienie, kim właściwie jest Tajemniczy wybawca oraz co motywuje go do działania. Postarajcie się, by odpowiedź na żadne z tych pytań nie była banalna. W przypadku tożsamości możecie stawiać zastępy dymne i kolejne komplikacje. Ktoś w Świątyni kojarzy tą osobę – to anioł, który przeszedł na stronę Upadłych. W trakcie śledztwa postać odkrywa jednak, że to nie do końca prawda. Anioł miał wykonać tajną misję dla Legata, jednak jego zleceniodawca zmarł i Świątynia żyje w przekonaniu, że agent naprawdę służy Wrogowi (on zaś nie ma jak udowodnić, że jest inaczej). Równie zaskakujące będą informacje, że ktoś rozpoznaje w wybawicielu zmarłego skrzydlatego albo zostaje on zidentyfikowany jako dwie zupełnie różne osoby. Jeżeli chodzi o jego motywację – oczywiście fascynacja Bohaterką jest jakimś pomysłem, ale tu również warto coś dodać, w przeciwnym wypadku mamy do czynienia ze strasznie oklepanym archetypem. Być może wybawiciela obowiązuje jakaś stara przysięga, Bohaterka niechcący wpadła na trop jakiegoś sekretu i ów tajemniczy mężczyzna chce, by ją poznała i obwieściła światu? Jest jeszcze kilka sposobów, żeby trochę pobawić się tym archetypem i uniknąć rutyny. Co jeśli tak naprawdę wybawców jest kilku, choć wyglądają podobnie? Albo też tajemniczą postacią okazuje się zakochana w Bohaterce kobieta? A może w którymś momencie to postać graczki będzie musiała przyjść z odsieczą Tajemniczemu wybawcy?

Pokutujący zbrodniarz

Na sumieniu tego mężczyzny ciąży jakiś straszny czyn z przeszłości lub świadomość własnej potwornej cechy lub skazy charakteru. Warto pamiętać, że rzekome przewinienia mogą być rzeczywiście poważne, całkowicie wydumane albo też nieprawdziwe (mógł on stać się ofiarą intrygi i teraz fałszywie wierzy, że to jego działania doprowadziły do katastrofy). Ważne, by zbrodniarz był szczerze i głęboko przekonany o swojej winie lub potwornej stronie. Jest trochę jak bestia, która pod wpływem miłości może na powrót przemienić się w pięknego księcia. Do tego archetypu zaliczają się wszyscy ci mroczni wojownicy, którzy w imię wyższego dobra zawarli pakt z demonami, mężczyźni przerażeni swoimi perwersyjnymi apetytami i im podobni. To klasyczne typy spod znaku „nie możesz się do mnie zbliżyć, bo wiem, że cię skrzywdzę”. Macie dwa sposoby, w jaki

możecie stworzyć ciekawy romantyczny wątek w oparciu o taki typ partnerów. Po pierwsze Bohaterka może starać się pomóc im poradzić sobie z przeszłością czy niepożądaną cechą. Dojść do sedna problemu, przepracować go z nim albo też udowodnić, że faktycznie padł ofiarą intrygi i wcale nie jest takim potworem, jak sądzi. Drugi przypadek to sytuacja, kiedy Bohaterka akceptuje zbrodnię lub „potworną” cechę partnera („Lubisz zadawać ból? To nic, ja lubię, kiedy mi się go zadaje.”).

Zniewolony czempion

Sięgnijcie po ten archetyp, jeżeli chcecie pokazać, że atrakcyjność i seksualność Bohaterki nie musi zmieniać ją wyłącznie w obiekt zainteresowania innych, ale może również stanowić o jej sile. Zniewolony czempion, zgodnie z nazwą, jest kimś absolutnie wyjątkowym. To najlepszy wojownik Świątyni, niezrównany dowódca elitarnego Skrzydła, mistrz tajemnych rytuałów albo niesłychanie zdolny Kardynał, na którego cała społeczność patrzy z podziwem. Kroczy pewnie, od zwycięstwa do zwycięstwa i ani konkurenci pośród aniołów, ani wrogie siły nie są w stanie mu sprostać. Jego życie legnie jednak w gruzach, gdy pozna Bohaterkę. Strzała Amora, miłość od pierwszego wyjrzenia, właściwie feromony – nazywajcie to, jak chcecie, ale bez pamięci zakochuje się w postaci graczk. Nagle bez jej uśmiechu, dobrego słowa czy akceptacji nie jest w stanie osiągać sukcesów. Sprawcie, by Bohaterka stała się jego narkotykiem, od którego jest ciężko uzależniony. Niech graczk uświadomi sobie, że bez jej postaci ten niepokonany czempion straci jakkolwiek wartość i zdolność do działania. Ona nawet nie musi być nim zafascynowana. A co, jeżeli przed Świątynią stoi trudne wyzwanie i wiadomo, że czempion mógłby przechylić szalę zwycięstwa? Albo inaczej – z racji spadku formy to jemu grozi niebezpieczeństwo. Dawni wrogowie zorientowali się, że brakuje mu sił (choć nie wiedzą czemu). Czy Bohaterka pochyli się nad nim i da mu moc, by się obronił? Pamiętajcie przy tym, że tak długo, jak jest przy niej, partner znowu jest niezwykły, idealny i wspaniały. Tylko pozbawiony jej uczuć powoli słabnie.

Rywalizujący bracia

Jak łatwo się domyślić, ten archetyp jest dosyć szczególny, ponieważ składa się na niego dwóch mężczyzn. Słowa „bracia” nie trzeba tutaj rozumieć dosłownie. Może faktycznie byli spokrewnieni przed

Przebudzeniem, jednak nie jest to istotne. Ważne, że łączy ich braterska miłość, szczerze oddanie i świetne porozumienie. Są niemal nierozłączni, polegają na sobie i świetnie współpracują. Do czasu. Kiedy pojawia się Bohaterka, obaj są nią równie zainteresowani. Nagle ich idealna relacja zaczyna się rozpadać. Z czasem może się nawet zmienić w bezlitosną rywalizację. Każdy z nich chce być tym jedynym dla postaci graczk i dochodzi do stopniowej eskalacji konfliktu. Początkowo mogą jedynie starać się przedstawić siebie w jak najlepszym świetle, z czasem jednak zaczynają również dyskredytować rywala, by ostatecznie doprowadzić do otwartej wrogości. Tak długo, jak sytuacja nie zostanie jakoś rozwiązana, będą coraz bardziej bezwzględnie ze sobą walczyć, co może skończyć się nawet pojedynkiem na śmierć i życie, współpracą z Upadłymi czy jakimkolwiek innym środkiem, który może któregoś z nich przybliżyć do upragnionego celu. Bohaterka ma tu kilka opcji do rozważenia. Może wybrać jednego z nich. Nie ułatwiajcie jej tego. Po pierwsze, obaj powinni mieć swoje zalety, po drugie ten drugi tak od razu się nie podda. A kiedy już uświadomi sobie, że stracił swoją szansę, może stać się bardzo destruktywny. Bohaterka, w imię wyższego dobra, może odrzucić ich obu. W takim razie faktycznie walki powinny ustać, ale to idealny materiał na wątek tragiczny – mamy trzy osoby, z których żadna nie jest zadowolona z sytuacji. Armie Apokalipsy oferują również trzecią opcję. Kto powiedział, że Bohaterka nie może zdecydować się na trójkąt z dwoma braćmi? Oczywiście to też nie powinno być banalne wyjście. Wszyscy musieliby się na nie zgodzić, co wymagałoby od postaci graczk sporo wyczucia, sprytu i dyplomacji. Nawet jeżeli udałoby się jej osiągnąć cel, taki układ powinien co i rusz generować jakieś problemy i napięcia. Jak zwykły związek - tylko do kwadratu.

Beztroski awanturnik

Teraz czas na trudnego kochanka. Beztroski awanturnik jest oczywiście atrakcyjny, uroczy i tak dalej (to tyczy się w końcu wszystkich archetypów), ale ma przy poważną wadę, czyli właśnie swoją beztroskę i niezależność. On za nic nie chce łączyć się z nikim na stałe. W przeciwieństwie do Uroczego oszusta, jest raczej szczerzy i otwarty odnośnie swojego podejścia. Z drugiej jednak strony to bodaj jedyny z archetypów, który wcale nie musi darzyć Bohaterki żadnym uczuciem. Ot, lubi z nią romansować, nie ma nic przeciwko flirtom, jednak jest ona dla niego tylko przelotną przygodą, jednym z wielu przystanków. To typ uzależniony od adrenaliny,

szukający sobie kolejnych wyzwań – zarówno podczas wykonywania misji dla Świątyni, jak i w łóżku. Jeżeli postać graczki zainteresuje się tym typem, dajcie jej jasno do zrozumienia – w chwili, kiedy tylko Beztroski awanturник zorientuje się, że to z jej punktu widzenia cokolwiek więcej niż przelotna miłostka, natychmiast weźmie nogi za pas. W jakimś przewrotnym sensie, to odwrócony archetyp wstydlivej księżniczki, która płonie się i ucieka, gdy tylko męska postać zrobi zbyt śmiały krok. Awanturник jednak nie broni swojej czci i cnoty, a niezależności i stylu życia. Usidlenie go będzie wymagać cierpliwości, sprytu i wielu skomplikowanych zabiegów.

Poprawny opiekun

To powinien być mężczyzna, który jest albo nauczycielem Bohaterki, albo jej przełożonym czy osobą w inny sposób za nią odpowiedzialną. Punktem wyjścia do wątku romantycznego jest tu relacja mistrz – uczennica, która powoli coraz bardziej się zacieśnia i robi się wyraźnie intymna... aż opiekun zdaje sobie sprawę, że jego zachowanie jest niegodne, nieetyczne czy zwyczajnie nieodpowiednie. Ma w końcu przekazywać wiedzę i odpowiadać za poczynania podwładnej, a nie wykorzystywać swoją władzę nad nią. Żeby wszystko było jasne – absolutnie nie twórcie sytuacji, w której postać graczki jest wykorzystywana. Czekajcie, aż to ona wyjdzie z inicjatywą zbliżenia i najpierw zacznijcie podkręcać trochę atmosferę, by następnie to uciąć, najlepiej poprzez poważną rozmowę. Od tej pory mamy cudownie kłopotliwą sytuację, gdzie oboje ewidentnie coś do siebie czują, jednak starają się tego nie okazywać. Oczywiście raz na jakiś czas poinformujcie graczkę o przypadkowych spojrzeniach opiekuna i jego ewidentnym, choć w miarę możliwości ukrywanym zainteresowaniu. Z czasem dajcie jasno do zrozumienia – jeżeli Bohaterka poświęci świetnego nauczyciela, zyska oddanego kochanka. Jeżeli jednak chce dalej korzystać z jego opieki, musi zapomnieć o związku – no chyba, że naprawdę bardzo, bardzo się postara.

Niezrozumiany król

Kolejny z archetypicznych mężczyzn, którzy teoretycznie mają wszystko. To anioł na prestiżowym stanowisku, otoczony szacunkiem i zapewne wianuszkami kobiet. Inni powszechnie zazdroszą mu przywilejów, bogactwa, atrakcyjności, jednym słowem – wszystkiego. A jednak nikt tak naprawdę go nie rozumie, nie potrafi wejrzeć w jego duszę. Z wyjątkiem Bohaterki, naturalnie. Podczas jakiegoś oficjalnego czy niezobowiązującego

spotkania wychodzi na jaw, że ona jedyna idealnie wyłapuje to, co zupełnie umyka innym – jego stronnikom, doradcom, kobietom – Bohaterka dostrzega w nim szalonego awanturnika, pasjonata jakiejś dyscypliny albo po prostu zwykłego człowieka, schowanego za maską wielkiego władcy. Król, jak to przystało na króla, nie może sobie na co dzień pozwolić na ukazywanie prawdziwego oblicza, robi to jednak gdy zostaje sam na sam z postacią graczki. Ich związek musi pozostać tajny (bo racja stanu, bo oficjalna towarzysza, bo cokolwiek innego), jednak Bohaterka nie powinna mieć żadnych wątpliwości – tak naprawdę władca jest szczęśliwy tylko w jej objęciach. Gdyby bardzo się postarała, być może po pokonaniu wielu przeszkód zostawiłby dla niej swój protektorat, przecież szczerze ją kocha. Rzecz w tym, że jest doskonałym władcą – tron z pewnością zajmie ktoś mniej utalentowany (może jego zażarty rywal) i wszystko, co przez lata budował, zostanie zniszczone. Czy Bohaterka będzie na tyle samolubna, by poświęcić los Świątyni w imię swoich pragnień?

Krok II: Styl

Styl to coś więcej niż suma ubrań i ozdób, jakie nosi dana postać. Mówi również nieco o jego zachowaniu i przede wszystkim o wrażeniu, jakie sprawia. Opisuując potencjalnego partnera dla Bohaterki nie musicie koniecznie wymieniać, co konkretnie założył tego dnia. Skupcie się na ogólnym wrażeniu, kolorystyce i dodajcie kilka szczegółów (jakiś konkretny medalion na szyi, rzucające się w oczy spinki do mankietów, pierścieni, symbol na koszulce, cokolwiek), które ubarwią opis. To powinno w zupełności wystarczyć. Oczywiście nie możecie zapominać, że opisujecie super faceta, więc jego strój powinien albo być doskonały czy co najmniej klimatyczny, albo też podczas opisywania powinniście zaznaczyć, jak dobrze wygląda mimo nieciekawego stroju. Tego drugiego używajcie jednak rzadko – skoro Waszym celem jest zainteresowanie postaci kandydatem, po co sobie dodatkowo utrudniać?

Poniżej znajduje się lista dziesięciu różnych stylów, z których możecie skorzystać, wprowadzając waszych idealnych facetów na sesji. Ten wybór również powstał na bazie odpowiedzi graczek, jednak jeżeli czujecie, że grające u Was kobiety wolałyby jakiś inny typ ubioru i zachowania, śmiało polegajcie na Waszym doświadczeniu. Nie bójcie się też eksperymentować z nietypowymi połączeniami. Jeżeli wybraliście dla postaci

archetyp związany z władzą i prestiżem, możecie wybrać dla niego niski styl i stworzyć kogoś na kształt charyzmatycznego przywódcy gangu. Oczywiście, pewne połączenie będą się wydawać bardziej naturalne niż inne, nie ograniczajcie jednak niepotrzebnie Waszej kreatywności. Jedyna pułapka, jakiej powinniście unikać, to śmieszność. Wasi super faceci mogą być zabawni, trochę z przymrużeniem oka, ale nigdy śmieszni – to ich kompletnie zepsuje.

Wysoki

Najlepsze marynarki, szyte na miarę garnitury od czołowych projektantów, nieskazitelnie białe koszule i eleganckie płaszcze – to kwintesencja wysokiego stylu. Możecie go trochę złamać jakąś męską biżuterią, bądźcie jednak ostrożni – złoto, zwłaszcza w nadmiarze, może kojarzyć się raczej z prostactwem niż z klasą. Postawcie raczej na szczerkowaną stal, dyskretne srebro, ostatecznie białe złoto, ale w nienachlanych ilościach. Do tego dorzucicie jeszcze akcesoria – samochód prestiżowej, europejskiej marki albo wygodną limuzynę, asystenta i opcjonalnie szklanę doskonałej szkockiej whisky.

Wysoki styl cechuje elity i współczesną arystokrację. Od razu widać, że temu mężczyźnie nie brakuje środków, by o siebie dbać, że przywykł do luksusu, posiada niezbędne połączenie znajomości etykiety, pewności siebie i wysublimowania, by poradzić sobie w każdej oficjalnej sytuacji, od spotkania biznesowego, po wizytę prezydenta czy króla odległego kraju. Jeżeli chcecie uzyskać ciekawy efekt, połączcie ten styl z jakąś przyziemną sytuacją. Niech Bohaterka pozna anioła, który w łazience podrzędnego klubu skończył właśnie przesłuchanie Upadłego i teraz obmywa sygnet rodowy z krwi w cieknącej umywalce, by po chwili dopiąć mankiety, odebrać warty majątek płaszcz od asystenta i wrócić do swojego „wysokiego ja”.

Wrażenie: wyszukany, staranny, drogi, świetnie dobrany, dyskretny, wspaniały, poważny, prestiżowy, elitarny, elegancki;

Niski

Ten facet może w ogóle nie zwracać uwagi, co na siebie nakłada, ale i tak wychodzi mu to świetnie. Przetarta koszulka opina się na jego muskulaturze, poprzecierane spodnie i znoszona kurtka tylko podkreślają jego życiowe doświadczenie i hart ducha. Od razu widać, że krzyżyk na szyi to nie dobrana na dzisiaj błyskotka, ale coś, co nosi

od zawsze i pewnie ma dla niego szczególne znaczenie. Oczywiście ten anioł jak najbardziej dba o higienę i ładnie pachnie, chociaż to raczej prosty, surowy zapach. Do zestawu możecie dorzucić jeszcze bluzę z kapturem, stare amerykańskie auto z potężnym silnikiem albo odrestaurowanego Harleya – słowem wszystkie możliwe elementy, które krzyczą do Bohaterki „twardziel znający prawdziwe życie”.

Niski styl jest idealny dla ludzi, którym nieobce są problemy ulicy, przemoc i walka o szacunek. Mogą mieć za sobą przeszłość w gangach albo być samotnymi wilkami, które pięściami wywalczyły sobie niezależność w nieprzyjaznym świecie. Są zahartowani i rzadko wyjątkowo wyrafinowani. Wyrażają się krótko i dosadnie, nie lubią owijać w bawełnę. Zapomnijcie też o starannie ogolonych twarzach – trzydniowy zarost to wersja minimum dla tego stylu. Ten typ ubioru i zachowania ma wysłać jasny sygnał: „Nie boję się pobrudzić sobie ręk, a przeprawa ze mną na pewno nie będzie łatwa”. Oczywiście, możecie też śmiało „ubrać” w ten sposób kogoś, kto od dawna nie ma już z ulicą nic wspólnego. W tym wypadku taki styl będzie stanowił swego rodzaju pamiątkę po przeszłości postaci. Coś, czego nigdy nie zmieniła, mimo zupełnie innych warunków, w których teraz przyszło jej żyć.

Wrażenie: twardy, niedbały, znoszony, wytrzymały, podniszczony, groźny, nieugięty, agresywny, zaprawiony w walce, zahartowany;

Mroczny

Oczywiście, dominuje czerń i ciemne barwy. Za ozdoby posłużą ćwieki, kolce, skórzane paski. Mroczny facet będzie miał na sobie niemal na pewno albo ciężką skózaną kurtkę (może być z jakimś symbolem na plecach), albo długi czarny płaszcz z kapturem. Jednak ten styl budujecie przede wszystkim nie poprzez ubiór, a prowadzenie narracji postaci. Odzywa się mało, a jeżeli już to spokojnym, niskim głosem. Mrocznie wygląda, mrocznie mówi, mrocznie patrzy. Wygląda trochę, jakby czeluście piekielne odcisnęły na jej duszy piętno. Jest właściwie zawsze poważna, nie rzuca głupich tekstów, nie pozwala sobie na nawet chwilę rozluźnienia.

Główny problem z mrocznym stylem polega na tym, że bardzo łatwo tu o śmieszność. Prawda jest taka, że mroczne postacie wychodzą najlepiej, gdy pokazujecie je rzadko i wyłącznie w podniosłych bądź napiętych sytuacjach. Jeżeli wyślecie mrocznego anioła wraz z

Bohaterką po hamburgery do najbliższej knajpy i pozwolicie mu mrocznie zamówić frytki, a potem mrocznie upomnieć się o ketchup, w dziewięćdziesięciu procentach przypadków pogrzebaliście właśnie klimat tego faceta. Mroczni goście nie zajmują się przyziemnymi sprawami, tylko trwają w swoim mroku. Jasne, przy bliższej relacji czy związku będziecie jakoś musieli zejść z tego patetyczno – tajemniczego poziomu, jednak gdy tylko przedstawicie postać, unikajcie tego jak ognia.

Wrażenie: mroczny, poważny, smutny, niepokojący, zły, gotycki, tajemniczy, odległy, zimny, złowieszczy;

Rockowy

Najpierw coś ustalmy. Tworzymy super facetów, tak? Mężczyzna, dla którego wybieramy ten styl, nie ubiera się i nie zachowuje jak fan rocka. Ubiera się i zachowuje jak gwiazda rocka. Ekstrawaganckie stroje, fryzury i zachowania są tu jak najbardziej wskazane. Jego ubiór może dowolnie łączyć cechy wielu innych stylów, jednak z wyraźnym nastawieniem na wyjątkowy efekt końcowy. Poza dowolną ilością naszyjników, pierścieni i innej biżuterii, nieodłącznymi akcesoriami będą wszelkiej maści używki, zaś opcjonalnie dorzucacie jeszcze grupę bardzo, bardzo oddanych fanek.

W stylu rockowym najciekawsze będzie właśnie bawienie się różnymi konwencjami. Możecie ubrać postać w gotycki strój i wpakować do super luksusowej limuzyny (tylko nie zapomnijcie wypełnić ją po brzegi alkoholem i głośną muzyką). Albo połączcie ubrania niskiego stylu z diamentową biżuterią – tutaj nie obowiązują żadne zasady. Pamiętajcie, że opisujecie króla życia, prawdziwą gwiazdę, które wie, że może sobie pozwolić na więcej niż inni. Czemu? Tutaj musicie coś wymyśleć. Może piastuje wystarczająco wysokie stanowisko, może jego wyjątkowe umiejętności są niezbędne Świątyni, a może jest absolutnym ulubieńcem Egzarchy (lub wersja ciekawsza: Egzarchini). W każdym razie, „życie pełnią życia” nabiera w jego przypadku zupełnie nowego znaczenia.

Wrażenie: ekstrawagancki, efektowny, nieokiełznany, zachwycający, kontrowersyjny, pozbawiony kompleksów, ostry, krzykliwy, artystyczny, zadowolony;

Etniczny

To właściwie nie jeden styl, a pewien wspólny motyw w różnych stylach. Facet, dla którego wybieriecie tę opcję,

nawiązuje w swoim ubiorze i być może systemie wartości do tradycji grupy etnicznej, z której pochodzi. Może tu chodzić zarówno o kultury o korzeniach europejskich (ciało w starogermańskich tatuażach czy celtyckie ozdoby i biżuteria), jak i ludy z innych zakątków świata. Macie naprawdę szeroką gamę tradycji, z których możecie wybierać: samoańskie tatuaże, afrykańskie rytualne blizny, indiańskie ozdoby, azjatycka biżuteria – co tylko przyjdzie Wam do głowy.

Decydując się na ten styl dla postaci pamiętajcie, że nie chcecie stworzyć wrażenia archaicznego i zupełnie niedopasowanego do współczesności. Dlatego zapomnijcie o biodrowych przepaskach i pelerynach z garbowanej skóry (choć naszyjnik ze zwierzęcych kłów w niektórych wypadkach może już pasować). To ma być flirt plemiennej tradycji i nowoczesności. Przedstawicie gracze „współczesnego indiańskiego wojownika” a nie „indiańskiego wojownika w tradycyjnym stroju”. W przeciwieństwie to stylu tradycyjnego, tutaj założeniem jest, że dany facet faktycznie wywodzi się z kultury, której styl przyjmuje – to jego sposób na podkreślenie ciągłości z systemem wartości śmiertelnych przodków.

Wrażenie: rytualny, etniczny, tradycyjny, egzotyczny, intrygujący, zwyczajowy, wojowniczy, pierwotny, nieposkromiony, świadomy;

Alternatywny

Większość opisanych tutaj stylów wynika z utożsamiania się z jakąś grupą społeczną, ideologią albo systemem wartości. Styl wysoki ma sugerować, że dany człowiek należy do elity, styl niski, że jest twardy i silny, styl etniczny informuje o duchowej więzi z przodkami i tak dalej. Osoby, które wybierają dla siebie styl alternatywny nie chcą być identyfikowane z żadną grupą. Zamiast tego starają się swoim strojem, ozdobami i zachowaniem wyrazić swoje wnętrze i odrębność. Środkami wyrazu są tatuaże, kolczyki i ćwieki, ekstrawaganckie kolory włosów, nietypowe fryzury, samodzielnie wykonane ozdoby – granicą jest tylko kreatywność.

W naszym świecie istnieje dosyć powszechne przekonanie, że wiele osób starających się „wrażać siebie” w ten sposób, w gruncie rzeczy jest pozerami lub odstania wewnętrzną pustką. Nie chcę wdawać się w ideologiczne spory, skupmy się więc na Armjach Apokalipsy. Faceci, dla których wybieriecie ten styl, nie mają być pozerami, oni faktycznie wyrażają siebie, mają skomplikowane dusze i w ten sposób, z nieco

artystycznym zacięciem, uzewnętrzniają swoją złożoną psychiczną konstrukcję. Ich zachowanie i styl nie wynika z panującej mody, popularnych trendów czy chęci bycia wyjątkowym za wszelką cenę – to byłyby bardzo słabe przesłanki do wzbudzenia zainteresowania w Bohaterce.

Wrażenie: oryginalny, nietypowy, niezależny, odważny, niezrozumiany, alternatywny, idący pod prąd, bezkompromisowy, wyrazisty, ostentacyjny;

Fetyszowy

Nie chodzi nam tu o maski gazowe i lateksowe stroje rzeźnika (no chyba, że właśnie takie klimaty interesują Waszą graczką – w takim wypadku, nie macie się po co ograniczać). Tak naprawdę, wystarczy, jeżeli z całego fetyszowego stylu ubierania weźmiecie tyle, co projektanci mody w swoich trochę odważniejszych kolekcjach. Dodacie jakieś spodnie z lacki czy skóry, obrozę z kolcami czy kółkiem, pozwolicie postaci chodzić z odsłoniętym, starannie wydepilowanym torsem, dorzucicie jakieś pojedyncze akcesoria. Nie przesadzajcie, nie budujcie wizji groteskowej albo skrajnie perwersyjnej, bo uzyskacie efekt odwrotny od zamierzonego, w najlepszym zaś wypadku narazicie wykreowaną postać na śmieszność.

Zauważyłem, że o ile tajemniczego domina da się jeszcze stosunkowo łatwo wprowadzić na sesję, często pojawia się sporo trudności, gdy chcecie przekonać Bohaterkę do uległej postaci. Nie próbuję powiedzieć, że wszystkie kobiety chcą naturalnie ulegać a nie dominować, broń boże. Po prostu wzorce kulturowe sprawiają, że trudno jest uległego (lub ulegającego) faceta opisać jako męskiego i atrakcyjnego, nawet przedstawiając go gracze, która prowadzi dominującą Bohaterkę. Spróbujcie pokazać, że temu facetowi nic nie brakuje, jest silny, wspaniały i w ogóle – po prostu wyraża swoją wierność i uwielbienie przez oddanie, jest albo trochę jak rycerz podległy swojej królowej, albo demon, który dał się spętać potężnej czarodziejce. To zazwyczaj daje pożądaną efekt.

Wrażenie: pikantny, wyzywający, wyuzdany, niepokorny, erotyczny, modny, estetyczny, dominujący, uległy, seksowny;

Tradycyjny

Nazwa może być tu trochę myląca. Używam jej dla stylu, który odnosi się do jednej z wielkich wojowniczych tradycji świata, zwłaszcza którejś z tych najbardziej

nośnych popkulturowo. Postacie, które cechuje ten styl, mogą nosić metalowe naramienniki albo elementy kolczug do swoich strojów, paradować z dwuręcznymi mieczami na plecach czy zakładać metalowe ochraniacze przedramion. Choć równie dobrze mogą wiązać włosy w samurajskie koki i nosić przy pasie katany – ważne jest to, że stanowią połączenie współczesnych mężczyzn i tradycyjnych wojowników z legend i opowieści. Nawet całkowicie dzisiejsze elementy ich ubiory mogą być stylizowane. Strój do jazdy na motorze może już na pierwszy rzut oka nasuwać skojarzenia ze średniowiecznym rycerzem i tym podobne.

W przeciwieństwie do stylu etnicznego, osoby ubierające się w ten sposób wcale nie muszą faktycznie wywodzić swojego ubioru od przodków. To raczej deklaracja przekonania i wybranej dla siebie tradycji, a nie odniesienie do historii własnej rodziny i grupy etnicznej. W związku z podbudową ideologiczną, pamiętajcie, że za strojem powinno iść również odpowiednie zachowanie. To może być honorowość, rycerskość i dworskość wobec dam albo bezwzględna wierność przełożonemu i gotowość poświęcenia życia, gdy sytuacja lub honor będą tego wymagać – wszystko zależy od wybranej ideologii.

Wrażenie: rycerski, samurajski, poważny, honorowy, tradycyjny, epicki, ozdobny, zwracający uwagę, niedzisiejszy, stylizowany;

Wojowniczy

Ten styl nie nazywa się „wojskowy” po to, żeby nie budzić skojarzeń z barwami ochronnymi, hełmami i pasami amunicji. To naturalny wybór dla tych, którzy podporządkowują swoje życie walce i skuteczności. Wygodne stroje, nie ograniczające ruchów, być może z jakimiś wzmacnianymi elementami dla dodatkowej ochrony. To styl nastawiony na skuteczność a nie efektywność. W miejsce miecza dajcie postaci wojskowy nóż albo pistolet (lub dwa, żeby było bardziej klimatycznie). Możecie iść w czerni albo sprane khaki, raczej unikajcie krzykliwych kolorów. Jeżeli niesamowicie zależy Wam na kamuflażu, idźcie chociaż w kolory „miejskie”, a nie „leśne”.

Pamiętajcie tylko czym właściwie są wszystkie opisywane style i czemu służą. Mają sprawić, że dany facet będzie się bardziej podobał Bohaterce. Ta cała praktyczność stroju to tylko zasłona dymna. W gruncie rzeczy chodzi o to, jak bardzo męski jest wasz wojownik,

jak dobrze wygląda na nim koszulka (choć naturalnie – on sam w ogóle o tym nie pomyślał). Realizm nie ma z tym absolutnie nic wspólnego. Jego nieśmiertelnik na szyi nie jest po to, żeby ktoś mógł zidentyfikować ciało. Jest po to, żeby klimatycznie zawisł nad Bohaterką, gdy wojowniczy mężczyzna się nad nią pochyli.

Wrażenie: praktyczny, wytrzymały, sprawdzony, energiczny, zdyscyplinowany, karny, agresywny, ochronny, wojskowy, bojowy;

Plemienny

O ile styl etniczny nawiązywał do korzeni, tutaj chodzi nam o współczesne miejskie plemiona i wszystko, co związane z estetyką tribal. Wzory tatuaży, będące współczesną wariacją na temat rytualnych symboli czy biżuteria wykonana elementami elektroniki – takie elementy pasują do stylu plemiennego. Jeżeli tworzony przez Was BN przyjmuje ten styl życia, oznacza to, że łączy egzystencję we współczesnym świecie z wyznawaniem starych, plemiennych zasad i sposobu interpretacji rzeczywistości. Dostrzega mistyczną stronę życia, czuje się współczesnym wojownikiem (albo mędrcem, uzdrowicielem czy przywódcą) jakiejś swojej grupy – swojego miejskiego plemienia.

Oczywiście, nie musicie zaraz robić z takich mężczyzn skrajnych fanatyków filozofii współczesnych plemion. Po prostu skorzystajcie trochę z tej estetyki, żeby z jednej strony podkreślić jego dobre „plemienne” cechy (przywiązanie do swojej grupy, wierność tradycji, przestrzeganie zasad), z drugiej zaś pokazać, że ma on rozwinięte potrzeby duchowe, rzeczywistość jest dla niego czymś więcej niż tylko zbiorem rzeczy, które może zobaczyć i dotknąć. Nie musicie w tym celu robić z niego pacyfistycznego myśliciela (choć oczywiście, nie ma w tym nic złego). Równie dobrze może być wojownikiem, który wie, że musi doskonalić zarówno ciało, jak i ducha i poddawać się próbom zarówno fizycznym, jak i mistycznym, by uzyskać ostateczne zwycięstwo.

Wrażenie: uduchowiony, plemienny, natchniony, terytorialny, fizyczny, bezpośredni, zmysłowy, pierwotny, przywiązany, zrównoważony;

Krok III: Dodatek

Na koniec zostało mi jeszcze sporo luźnych myśli, zapisanych haseł i klimatów, które nie były wystarczająco rozbudowane, by budować w oparciu nie cały archetyp albo styl. Zamiast tego przedstawię je

Wam jako dodatki, którymi na koniec ubarwiacie postać, czyniąc ją bardziej oryginalną i jeszcze trochę podkreślając jej atrakcyjność. Po prostu wybierzcie dla swojego idealnego faceta jedną albo kilka z poniższych cech, tylko nie przesadźcie z ilością.

To dobre miejsce, żeby poruszyć jeszcze jeden problem, który może się pojawić. Pamiętajcie, byście sami nie dali się oczarować Waszemu super BNowi. Cały czas pokazujecie go jako niesamowitą postać, podkreślacie różne atuty. Jeżeli jeszcze Bohaterka faktycznie nim się zainteresuje, łatwo stracić dystans i zmienić sesję w pieśń pochwalną na cześć mega samca. To nie tak. Pomijam już, jak źle mogą poczuć się gracze z ich postaciami, które nie są aż tak wyjątkowe (a przecież powinny być bardziej wyjątkowe niż Bohaterowie Niezależni). Ale jeżeli popadniecie w zbyt ni entuzjazm, gdy zauważycie, że postaci graczy faktycznie spodobał się prezentowany kandydat, zepsujecie efekt. Nie wypychajcie go na siłę do każdego wątku, nie starajcie się pokazać że jest jeszcze bardziej hiper-wyjątkowy i na boga, nie zaczynajcie traktować go jak swojej postaci w grze – to się kończy tragicznie, naprawdę. Jedyny powód, dla którego ten Bohater Niezależny pojawił się na sesji, to większa radość z gry jednej z graczek (albo kilku, bądźmy otwarci).

Ach – i przepraszam za moje pseudopsychologiczne wywody przy wyjaśnianiu niektórych punktów. Pisanie, że poczucie humoru oznacza, że postać ma poczucie humoru wydało mi się mało ciekawe.

Niesamowita inteligencja

Ten punkt pojawił się moich rozmowach naprawdę często. Niespodzianka, panie oczekują, że ich partnerzy będą inteligentni. W tym wypadku nie chodzi jednak o byłe co, ale prawdziwego mistrza intelektu. Dla Was, prowadzących, to o tyle dobrze, że stosunkowo łatwo możecie uzyskać efekt „niesłychanie inteligentnego BNa”, w końcu znacie plany postaci, wiecie jaką fabułę zamierzacie poprowadzić, więc bez problemu możecie uznać, że wasz super mężczyzna wpada na wiele rzeczy dzięki wrodzonej błyskotliwości. Tutaj tylko ważna uwaga – stosujcie to z umiarem, w końcu de facto „oszukujecie”, by zrobić wrażenie. Jeżeli stanie się to zbyt oczywiste, czar pryśnie.

Doświadczony kochanek

Ten facet wie, jak doprowadzić kobietę w łóżku do szaleństwa. I nie chodzi o wrodzony talent (choć

oczywiście, może go posiadać), ale o wyczucie i kontrolę nad sytuacją, wynikającą z doświadczenia. Podczas seksu zachowuje się on tak, jak dobrze przygotowany facet na randce, który wiedział czy i jakie kwiaty kupić, zna wszystkie restauracje w okolicy i potrafi odgadnąć albo dowiedzieć się, która kuchnia najbardziej przypadnie jego wybrance do gustu, nie zapomniał pieniędzy na zapłacenie rachunku i kończy całość idealnym pocałunkiem na dobranoc. Właściwie nie wiem, czy nie odjechałem gdzieś w siną dal z tą metaforą, ale mam nadzieję, że rozumiecie o co chodzi.

Poczucie humoru

Tak naprawdę, pod tą prostą frazą kryje się coś więcej. Jasne, przede wszystkim chodzi o to, by Wasz kandydat na partnera dla Bohaterki umiał powiedzieć śmieszny dowcip albo zabawnie spuentować sytuację. Jeżeli się jednak nad tym zastanowić, z poczuciem humoru łączy się jeszcze cała masa cech. Facet najwyraźniej jest opanowany i niełatwo panikuje czy załamuje (trudno wtedy być zabawnym), ma pewien dystans do siebie i rzeczywistość (inaczej nie dostrzeżałby ironii sytuacji), posiada też nienajgorsze umiejętności społeczne i bystry umysł (dlatego ta cecha nazywa się w jego przypadku „poczucie humoru” a nie „nudne anegdotki” albo „kiepskie żarty”). Rany, całkiem sporo jak na zwykłe poczucie humoru...

Wyjątkowa Relikwia

Po pierwsze, potężna broń będzie oznaczać, że Wasz super facet będzie jeszcze lepszym wojownikiem i obrońcą, da większe poczucie bezpieczeństwa. Po drugie, Relikwia jest czymś prestiżowym, zwiększa jego pozycję w społeczności. Ktoś zapewne mu ją wręczył za jakieś dokonania albo też on sam zdobył ją przez jakiś bohaterski czyn. Każdy tego typu przedmiot oznacza również odpowiedzialność, bo przecież trzeba o niego dbać, bronić przed zakusami innych. A do tego wszystkiego oczekuje się od właściciela, że będzie co i rusz udowadniał, że nadal jest godzien Relikwii. I znowu z pojedynczej cechy mamy cały zbiór informacji postaci. Może to dlatego pojawiła się na tej liście?

Charakterystyczne Stygmaty

Tutaj sprawa jest prosta. Tworzona przez Was postać wyróżnia się z tłumu. Jej anielskie oznaczenia są w jakiś sposób wyjątkowe, jedyne swoim rodzaju. To fabularna sugestia, że ów mężczyzna również jest wyjątkowy i jedyny w swoim rodzaju. Oczywiście, trudno powiedzieć jakie Stygmaty kwalifikują się jako charakterystyczne.

Tak naprawdę nie chodzi o to, żebyście wymyślili coś szalenie oryginalnego. Ważne tylko, żebyście podkreślili znamię poprzez narrację. Ten anioł nie ma po prostu intensywnie zielonych oczu. Ma je niesamowicie zielone, Bohaterka nigdy czegoś takiego nie widziała.

Niebezpieczne hobby

Zainteresowania anioła niezwiązane z jego powinnościami względem Świątyni to świetny sposób, żeby pokazać „jaki jest naprawdę”. W końcu przed innymi skrzydlatymi może udawać, ale trudno odmówić autentyzmu scenie, gdy widzimy jak cieszy się ze swojej elektrycznej kolejki. Tutaj więc wykorzystujemy inny trik – pokazujemy, że jemu nie w głowie kolejki, znaczki i im podobne. On w chwilach wolnych bierze udział w walkach na śmierć i życie, ściga się samochodami albo samotnie wymierza sprawiedliwość wśród śmiertelników. Mówimy Bohaterce: „Popatrz, to nie jest poza ani maska – on naprawdę jest taki nieustraszony / męski / honorowy”.

Zwierzęcy kompan

W notatkach mam przy tym punkcie mam jeszcze dopisek „tylko nie jakiś pudelek”, ale nie mogę sobie przypomnieć dokładniejszego komentarza graczek. W każdym razie zwierz ma być duży, silny albo i demoniczny. Nasz super mężczyzna może na swoim pupilu polegać i albo używać go w walce, albo po prostu dobrze z nim wyglądać. Z jednej strony podkreślamy jego władczość (w końcu poskromił bestię), z drugiej odślaniamy jego wrażliwość, opiekuńczość i zdolność dialogu – przecież musi się opiekować swoim zwierzakiem, stworzyć z nim trwałą relację opartą na komunikacji.

Rzadka grupa etniczna

Możecie dodać waszemu kandydatowi nieco egzotyki, czyniąc go reprezentantem jakiejś rzadziej występującej grupy etnicznej. Nieoficjalny ranking na pierwszy miejscu stawia północnoamerykańskich Indian, za nimi zaś Samończyków (z tych bardziej wysportowanych) oraz ciacha z Orientu. Pamiętajcie, żeby słowo „rzadka” w nazwie tej cechy traktować bardzo umownie. Chodzi po prostu o osoby, z którymi rzadziej możemy się zetknąć w polskiej rzeczywistości.

Mroczny sekret

Tajemnica tworzona przez Was postaci może zostać wykorzystana na dwa sposoby. Jeżeli od początku będziecie sugerować jej istnienie graczce, dodacie

wprowadzanemu BNowi aury niezrozumienia, mroku i wielowymiarowości. Co więcej, kiedy zdecyduje się on opowiedzieć Bohaterce o swoim sekrecie, da dowód zaufania i zaangażowania w związek. Równie dobrze jednak możecie na początku zachować tajemnicę dla siebie. Kiedy relacja zacznie się rozwijać i wszystko będzie dążyć ku długiemu i szczęśliwemu wspólnemu życiu, BN decyduje się opowiedzieć swej ukochanej o tym, co skrywa w sercu. Jak zareaguje Bohaterka? Tym zabiegiem zupełnie zmieniacie dynamikę relacji.

Niesamowity tatuaż

To właściwie identyczne z Charakterystycznymi Stygmatami, tyle tylko, że tutaj skupiamy się na ludzkiej, a nie anielskiej części super mężczyzny. Stygmaty przypominały, że jest nadnaturalną istotą niebiańskiego pochodzenia, tatuaż powinien nawiązywać za to do jego śmiertelnej przeszłości. Korzystacie tu również z tego samego triku – niesamowitość wynika nie z tego, w jak skomplikowany sposób opisacie cechę, a z tego, że podkreślicie jej wyjątkowa i niezwykle wrażenie, które sprawia.

Wspaniała muskulatura

Proste, skuteczne, nie wymagające szczególnego tłumaczenia. Ten anioł ma po prostu niesamowite ciało. Może jego mięśnie są owocem regularnej pracy, może wyrabiają się podczas ciągłych walk z Upadłymi, a może są jego immanentną cechą i w ogóle nie ma sensu zastanawiać się, skąd się wzięły – Wasz wybór. Tylko nie opisujcie tej muskulatury w nieskończoność, bo tę cechę łatwo przerysować.

Reputacja u kobiet

Ten egzemplarz ma wyjątkowo dobrą opinię u płci przeciwnej. Może wynika ona z empirii – wiele anielic wie, jak świetny jest w łóżku. Równie dobrze renoma mogła powstać pod wpływem plotki, która z czasem stała się dla wszystkich niepodważalną prawdą albo też wynika z wrażenia, jakie robi facet. Ważne jest to, że panuje ogólne przekonanie, że związek / seks / bliskość z nim to coś absolutnie wyjątkowego. Bohaterka, angażując się w tę relację, powinna czuć się trochę jak narzeczona popularnego aktora albo piosenkarza. Będzie wzbudzać podziw i zazdrość innych kobiet.

Dotkliwa kara

Wasz kandydat jest w trakcie odbywania jakiejś kary lub pokuty. Nie jest przy tym istotne, czy został ukarany sprawiedliwie, czy też padł ofiarą pomówień albo intrygi.

A właściwie – jest to istotne, ale oba rozwiązania są równie dobre i pomogą wprowadzić na sesję ciekawe wątki. Sam wyrok nie musi koniecznie wynikać z obowiązującego prawa i być oficjalnie ogłoszony. Być może z jakichś powodów mentor BNa wyrzekł się go i zabronił do niego zbliżyć? Albo też wyżywa się na nim wysoko postawiona, odrzucona kochanka? Osobną kwestią jest również ewentualny żal za grzechy. Czy postać czuje, że zrobiła coś źle i chce to naprawić? A może ma poczucie krzywdy i niesprawiedliwości?

Czarna owca

Po pierwsze, Bohater Niezależny należy do jakiejś jasno określonej grupy (najprostszy będzie Zakon, ale może również chodzić o przedstawicieli jakiegoś Stanowiska albo frakcji w Świątyni). Po drugie, jest w tej grupie uważany za źródło problemów i odszczepieńca. Nie został po prostu wyrzucony (to podchodziłoby pod Dotkliwą karę) ale z racji swojego zachowania czy poglądów znajduje się na samym jej obrzeżu. Zdecydujcie, czy jest z tego faktu zadowolony, czy też stara się jakoś odzyskać łaskę grupy.

Nieuchwytny

Bohaterka nie ma możliwości sama odnaleźć naszego super faceta. Tak długo, jak on nie zdecyduje się jej odwiedzić, nie ma z nim kontaktu. Oczywiście, ta zasada nie powinna dotyczyć tylko postaci graczy – nikt nie jest w stanie go zlokalizować, dopóki nie zdecyduje się on pojawić. Dla Was, prowadzących, ta cecha jest o tyle ciekawa, że dzięki niej wszystkie spotkania między kochankami będą ciekawsze i bardziej intensywne. To trochę tak, jakbyście nie mogli w każdej chwili do kogoś zadzwonić. Nagle rozmowa telefoniczna z nim staje się ważniejsza, wiecie, że więcej musicie przekazać i nawiązać lepszy kontakt.

Doskonały styl

Wszystkie anioły są stylowe i działają efektywnie. Jednak ten Bohater Niezależny jest prawdziwym mistrzem. Jego strój, sposób zachowania, słownictwo – wszystko jest idealne. Dzięki niesamowitemu wyczuciu anioł robi absolutnie niesamowite wrażenie. I tu, jak zwykle – nie skupiacie się na wymyśleniu i opisaniu tego, jak dokładnie nosi się nasz super facet. Po prostu podkreślcie, że nosi się doskonale, że wszystko jest przemyślane i zaprojektowane z niebywałym wyczuciem.

Zasłużona sława

Ten anioł dokonał w przeszłości czegoś wielkiego. Jest bohaterem, którego zna cała Świątynia. Może korzystać w jakiś sposób z otaczającej go sławy, nic sobie z niej nie robić albo źle się z nią czuć. Nie zmienia to faktu, że jest rozpoznawalnym anielskim celebrytą. Dla Bohaterki flirt z nim powinien być porównywalny ze związkiem z kimś znanym, trochę jak w przypadku „Reputacji u kobiet”, tutaj jednak mówimy o zupełnie oficjalnym rozgłosie.

Ciekawy przyboczny

Nasz super facet nie pojawia się nigdzie sam. W jego cieniu znajduje się zawsze zaufany sługa, czujny ochroniarz albo podległy mu pokutnik. Taki przyboczny może po pierwsze być jakiegoś rodzaju przeszkodą na drodze romansu (Co, jeżeli jest wrogi Bohaterce? A jeśli do tego jest kobietą i sam pała uczuciem do super faceta?), może również okazać się alternatywą. Gdyby postać graczy z czasem zainteresowała się bardziej nim, sytuacja z pewnością zrobiłaby się mocno skomplikowana.

Klimatyczna blizna

Oczywiście, nie mówimy o znamieniu, które szpeciłoby jakoś wspaniałe ciało kandydata do flirtu. Nawet szrama przez pół twarzy powinna dodawać mu głównie pośpokości i jasno wskazywać, że nie unika walki. Blizna

może być też trochę jak zapisana na ciele historia, którą Bohaterka będzie mogła z czasem poznać. Poza tym traktujcie ją jak Stygmat czy tatuaż – ma być charakterystycznym elementem, wyróżniającym postać.

Osobista świta

Nic tak nie świadczy o człowieku, jak jego przyjaciele. Dlatego otoczcie Waszych BNów możliwe najlepszymi, najwierniejszymi kompanami. Może jest dowódcą elitarnego Skrzydła? Albo jako Templariusz ma do dyspozycji kilkoro Akolitów, którzy gotowi są w każdej chwili pójść za nim w ogień? Pokazując jak dobrze nimi zarządza lub świetnie się z nimi dogaduje, budujecie go i stawiacie w lepszym świetle. Dodatkowo rodzi się pytanie, jakie relacje ułoży sobie ze świtą Bohaterka. Zaprzyjaźni się z nimi, czy może nie będą jej akceptować? Macie tu wiele ciekawych opcji.

Na koniec

I to by było na tyle. Z tych trzech klocków składacie super faceta, a ja trzymam kciuki za nowe, ciekawe wątki na Waszych sesjach. Dla tych, którzy uwielbiają element losowy, poniżej znajduje się tabelka, pozwalająca wylosować sobie Bohatera Niezależnego (i potem męczyć się z uzasadnieniem takiego akurat połączenia cech). Powodzenia!

k20	Archetyp	k10	Styl	k20	Dodatek
1	Nieprzejednany wróg	1	Wysoki	1	Niesamowita inteligencja
2	Zawzięty rywal	2	Niski	2	Doświadczony kochanek
3	Wieczny buntownik	3	Mroczny	3	Poczucie humoru
4	Nieustępliwy mściciel	4	Rockowy	4	Wyjątkowa Relikwia
5	Honorowy przyboczny	5	Etniczny	5	Charakterystyczne Stygmaty
6	Czarny księżę	6	Alternatywny	6	Niebezpieczne hobby
7	Oddany przyjaciel	7	Fetyszowy	7	Zwierzęcy kompan
8	Uroczy oszust	8	Tradycyjny	8	Rzadka grupa etniczna
9	Odpowiedzialny władca	9	Wojowniczy	9	Mroczny sekret
10	Ranny wojownik	10	Plemienny	10	Niesamowity tatuaż
11	Empatyczny uzdrowiciel			11	Wspaniała muskulatura
12	Wierny żołnierz			12	Reputacja u kobiet
13	Zaintrygowany tyran			13	Dotkliwa kara
14	Tajemniczy wybawca			14	Czarna owca
15	Pokutujący zbrodniarz			15	Nieuchwytny
16	Zniewolony czempion			16	Doskonały styl
17	Rywalizujący bracia			17	Zasłużona sława
18	Beztroski awanturnik			18	Ciekawy przyboczny
19	Poprawny opiekun			19	Klimatyczna blizna
20	Niezrozumiany król			20	Osobista świta