

# Armie Apokalipsy

---

materiały z edycji rozszerzonej

# Modyfikacje zasad

Poniżej prezentujemy Wam trzy propozycje zmian w klasycznych zasadach Armii Apokalipsy. Nie traktujcie ich absolutnie jako erraty czy nowej wersji mechaniki. Bliżej im raczej do dodatkowych „trybów rozgrywki”, wprowadzających na sesje nowe elementy. Przygotowaliśmy je w formie niezależnych od siebie modułów, kompatybilnych z podstawowymi zasadami Armii Apokalipsy. Oznacza to, że możecie je wprowadzać i rezygnować z nich nawet w trakcie trwania Kroniki – nie będzie to wymagać żadnych zmian na kartach postaci. Wszystkie trzy moduły są zarówno niezależne od siebie (możecie wprowadzić bez problemu tylko pojedynczy z nich), jak i całkowicie ze sobą kompatybilne (możecie więc zastosować połączenie dowolnych dwóch ze sobą albo użyć wszystkich trzech na raz).

Cały ten rozdział pisany jest z założeniem, że znacie już Armie Apokalipsy – nie tłumaczymy jeszcze raz wszystkich zasad, a jedynie wyjaśniamy różnice, które pojawiają się w opisywanych modyfikacjach. Pamiętajcie, że nie chodzi nam tu wyłącznie o zmiany mechaniczne – w parze z nimi proponujemy trochę inną filozofię rozgrywki. I znowu – wcale nie twierdzimy, że lepszą. Po prostu inną, posiadającą swoje zalety i wady. Być może okaże się, że bardziej Wam ona pasuje, a może zupełnie się z nią z nie zgodzicie. Tak czy owak – macie teraz nowe opcje. Wiele z zastosowanych przez nas pomysłów może Wam się skojarzyć z cudzymi grami, jak „Fiasco” czy „Apocalypse World”. Na pewno stanowiły one dla nas natchnienie, w żadnym wypadku nie oferujemy Wam jednak konwersji na cudzą mechanikę.

Przyjrzymy się teraz pokrótce poszczególnym modułom. „Nowe tworzenie postaci i Kroniki” powstało po to, by maksymalnie skrócić czas, który upłynie od radosnego stwierdzenia

„Pograjmy w Armie Apokalipsy!” do momentu, kiedy faktycznie usiądziecie do sesji. Ten zbiór zasad pozwoli Wam właściwie od razu przygotować Kronikę i rozpocząć granie. Co więcej, odciąży w dużym stopniu Mistrza Gry, dopuszczając jednocześnie wszystkich graczy do współtworzenia zrębów Kroniki. Dzięki temu macie możliwość stworzyć nowy, ciekawy i oryginalny świat, który nie będzie tylko wizją pojedynczej osoby, ale wspólnym tworem całej grupy.

„Testy wspierające fabułę” pozwolą Wam z kolei oddać graczom na sesji część odpowiedzialności za narrację. Będą oni mogli w większym stopniu decydować o losach swoich postaci i wprowadzać podczas Epizodów własne Wątki (a w każdym razie mocno je sugerować Mistrzowi Gry). Działania, których podejmują się postaci, powinny dzięki temu stać się bardziej emocjonujące i barwne. Co więcej, gracze będą mieli możliwość zaprezentować swoje postaci nie tylko poprzez wybory, które podejmują. Teraz ważne stanie się nie tylko „co”, ale również „jak”. Każdy będzie mógł znacznie wyraźniej pokazać styl działania swojego Bohatera.

Na koniec pozostały „Testy losowe” – zestaw zasad, które zwiększą element losowy na sesjach. Jeżeli czuliście do tej pory, że wszystko jest zbyt przewidywalne, że źle czujecie się z mechaniką, która nie pozostawia właściwie nic ślepemu losowi, to moduł dla Was. Żeby z niego korzystać, poza k6, która jest już czasem używana na sesjach, potrzebne będzie Wam jeszcze po jednej sztuce k8, k10 i k12. Rzucać nadal będzie wyłącznie Mistrz Gry, jednak sprawi to, że element losowy zawita do właściwie każdego testu podczas sesji.

## Nowe tworzenie postaci i Kroniki

Ten zbiór dodatkowych zasad projektowaliśmy jako swego rodzaju silnik, który pozwoli nabrać rozpędu Waszym Kronikom. Ma po pierwsze sprawić, że będziecie mogli usiąść do tworzenia postaci i pierwszej sesji bez żadnego przygotowania ze strony Mistrza Gry, po drugie zaś pomoże Wam zbudować ciekawą drużynę z potencjałem do późniejszego odgrywania relacji między postaciami.

Dodatkową zaletą będzie to, że Wasze postacie będą mogły od dawna mieszkać w mieście i być zakotwiczone w świątynnej społeczności. Samą metropolię, wraz z mieszkającymi w nim aniołami, stworzycie w zarysach przy okazji tworzenia Bohaterów. Dzięki temu gracze będą mieli większy wpływ na nastrój i temat kroniki, a prowadzący - znacznie mniej pracy na starcie.

Cale tworzenie postaci wraz z pierwszą, krótką sesją, powinno Wam w sumie zająć około pięciu godzin (tak przynajmniej wynika z naszych doświadczeń), ale jeżeli nabierzecie wprawy, będziecie mogli w przyszłości wydłużać albo skracać ten proces. Poniżej podajemy punkt po punkcie, kolejne etapy nowego tworzenia drużyny i Kroniki. Oba te elementy będziecie robić równoległe, dlatego zaangażowani będą wszyscy uczestnicy zabawy.

Podczas tworzenia postaci Mistrz Gry, niezależnie od innych zadań, powinien robić notatki. Te kilka godzin powinno dać Wam całe multum informacji, które trzeba zapisać, żeby potem o nich nie zapomnieć. W zależności od tego, jak bardzo kreatywni będziecie, może powstać nawet i kilkanaście stron zapisków.

Ważnym elementem procesu będzie tzw. „fishing”, czyli technika tworzenia elementów fabularnych przez zadawanie graczom pytań – to coś jak zarzucanie sieci i patrzenie co się w nie złapie. Prowadzący nie będzie musiał więc sam wymyślać wszystkich szczegółów, ale część odpowiedzialności zostanie przeniesiona na pozostałych uczestników zabawy. Żeby nie niszczyć wczucia w postać odpowiadać będziecie zawsze z perspektywy postaci, ograniczając się do tego, co może ona wiedzieć (dlatego np. odpowiedź „Nie mam pojęcia” na pytanie o tajne sprawy jakiegoś Kardynała jest zupełnie na miejscu). Mistrz Gry może pytać zarówno o odczucia postaci, jakieś elementy miasta (dzielnice, kluby, sekrety), osoby w Świątyni, zasady panujące

w społeczności – wszystko, co tylko przyjdzie mu do głowy. Generalnie odpowiedzi graczy nie powinny być odrzucane, chyba że stoją w jawnej sprzeczności z realiami świata Armii Apokalipsy albo logiką czy zdrowym rozsądkiem. Nawet w takich przypadkach nie należy jednak ich całkowicie dyskwalifikować, tylko wspólnie z pozostałymi graczami postarać się je poprawić.

Mistrzowie Gry muszą pamiętać, że na ostateczny efekt równie silny wpływ, jak odpowiedzi graczy, będzie miał charakter zadawanych pytań. Można zapytać: „Co sądzisz o tym Archoncie?”, ale znacznie lepiej zapytać „Dlaczego nie lubisz tego Archonta?” albo „Dlaczego zawsze, gdy zostajecie sam na sam, zapada niezręczna cisza?”. Rolą prowadzącego jest zadawać ciekawe pytania, które mogą prowadzić do interesujących skutków w świecie gry. Warto też wyciągać wnioski z odpowiedzi i dalej drażyć jakiś temat. Kiedy jeden z graczy odpowie, że Świątynia znajduje się w bardzo dużym mieście, można następnego zapytać, czy to oznacza, że aniołom trudno jest kontrolować cały teren metropolii? Należy też zachęcać graczy do pełnych, ciekawych odpowiedzi – proste „tak” lub „nie” to trochę mało.

Dla osób, które nie korzystały do tej pory z takich technik wspólnego tworzenia, idea oddania dużej części odpowiedzialności w ręce graczy może się wydawać trochę niepokojąca. Pamiętajcie jednak, że to tylko od Was zależy, o jakie sprawy zapytacie, a jakie pozostawicie dla siebie do wymyślenia. Zachęcamy jednak, żebyście jak najwięcej postarali się stworzyć wspólnie. To, co powstanie z kreatywnej synergii kilku osób, to zawsze więcej niż zwykła suma ich pomysłów. Budując kolejne elementy w oparciu o cudze idee będziecie w stanie stworzyć coś naprawdę wyjątkowego. Prowadzący musi tylko pilnować, żeby całość trzymała się kupy.

### 1. Koncepty postaci

Ten etap możecie tak naprawdę wykonać jeszcze przed spotkaniem. Chodzi o to, żeby każdy z graczy miał jakiś bardzo ogólny pomysł na to, kim zamierza grać. Wystarczy jakaś pobieżna koncepcja, nie musicie wchodzić w szczegóły. Jej elementem może, ale nie musi, być Zakon czy Chór anioła. W zupełności wystarczy jednak, jeżeli będziecie wiedzieć, że planujecie grać „buntowniczką przeciwko systemowi”, „facetem od brudnej roboty o miękkim sercu” albo „pewną siebie laską, która szuka godnych przeciwników”. Zastanówcie się jakie cechy charakteru pasują do wymyślonych przez Was aniołów, możecie też

spróbować wyobrazić sobie wygląd postaci. Często fajnym pomysłem jest przyniesienie zdjęć albo obrazków, które pasują Wam na Bohaterów – w ten sposób będziecie mieli gwarancję, że inni wyobrażą je sobie podobnie jak Wy.

Jeżeli część graczy przyjdzie na spotkanie bez pomysłu, poświęćcie kilka minut na wymyślenie konceptów. Możecie puścić sobie klimatyczną muzykę, trochę się wyciszyć, przypomnieć świat Armii Apokalipsy i na pewno coś przyjdzie Wam do głowy.

## 2. Poziom mocy

W przeciwieństwie do klasycznego tworzenia postaci, nie zakładamy tutaj, że Wasze anioły muszą być ze sobą związane na płaszczyźnie profesjonalnej, tak więc nie muszą one piastować podobnych stanowisk. Zapewne jednak najlepiej będzie się Wam grało, kiedy będzie mieli podobne Pieczęcie i tym samym – możliwości. Ten etap zaczynacie od ustalenia najwyższej Pieczęci i punktów na współczynniki, jakie dostaną postaci (zgodnie z tabelką z rozdziału o tworzeniu Bohatera). Tu nie ma dobrych i złych propozycji, a głos każdego jest tak samo ważny. Po prostu porozmawiajcie, powiedzcie, jaka wersja podobalaby się każdemu z Was. Jeżeli nie uda Wam się dojść do porozumienia, zawsze możecie głosować: w takim wypadku prowadzący też dysponuje jednym głosem. Pamiętajcie, że od wybranych Pieczęci może zależeć, które stanowiska w Świątyni będą w zasięgu Waszych postaci.

Każdy może zdecydować, że jego postać ma po prostu Pieczęć, którą wybraliście jako maksymalną. Zapewne większość tak zrobi i nie ma w tym absolutnie nic złego. Jeżeli jednak ktoś chce zagrać postacią znajdującą się trochę niżej w hierarchii, nie ma najmniejszego problemu. Nadal dostanie takie same punkty na współczynniki, jak reszta, szkoda w końcu, żeby we wszystkim był gorszy. W świecie gry będzie to oznaczać, że jest aniołem o wyjątkowym potencjale. Na przykład, jeżeli zdecydowaliście się na Piątą Pieczęć jako maksymalną, może on być Diakonem o Drugiej Pieczęci, który możliwościami niewiele ustępuje Kardynałom. Co więcej, za każdy jeden poziom różnicy między Pieczęcią maksymalną a tą, którą dla niego wybierze gracz, jego pula Punktów Łaski wzrośnie o jeden.

## 3. Zakon, Chór, Stanowisko, Grzech

To tak naprawdę kolejne cztery mini-etapy. Na początku każdy z graczy informuje z jakiego

Zakonu pochodzi jego postać. Prowadzący powinien nie tylko to sobie zanotować, ale zadać również jakieś pytania (jedno lub dwa), związane z tym faktem. Możecie pytać o siłę tego Zakonu w Świątyni, o podejście Bohatera do jakichś elementów zakonnej ideologii, cele polityczne Zakonu w mieście i tym podobne. Możecie też zadawać bardziej abstrakcyjne pytania, w rodzaju „Co dla Ciebie jako Aratronity jest najtrudniejsze do zaakceptowania na tym świecie?”. Tutaj również pytania mogą wprowadzać pewne fakty, np. „Jak czujesz się z tym, że w Waszej Świątyni kobiety z Zakonu Zeruela są niemal pozbawione protekcji mężczyzn?”.

Kiedy każdy wskaże już Zakon postaci, przychodzi kolej na Chór. Tutaj również prowadzący powinien zadać po jednym, góra dwóch pytaniach. Erela można zapytać, jak radzi sobie ze swoim gniewem, Eloha - o osobę, na której jego aura robi wielkie wrażenie i tym podobne. Kolejny etap - wybór Stanowisk - to z kolei świetna okazja, żeby dowiedzieć się więcej o sytuacji w Świątyni. Pytajcie o przełożonych, relacje w grupach, prestiż poszczególnych funkcji, siłę frakcji, zasady – co tylko przyjdzie Wam do głowy. Na koniec zostaje określenie Grzechu każdej z postaci. Teraz z kolei pytania mogą stać się znacznie bardziej osobiste. Możecie pytać o chwile słabości Bohatera lub podejście do jego własnej ułomności. Grzech może też mieć mniej lub bardziej wyraźne odbicie w psychice postaci. Pytajcie śmiało, które z jej zachowań wynikają lub przynajmniej mogą wynikać ze skazy na duszy.

## 4. Pytania o Kronikę

Na razie nie wiemy jeszcze zbyt wiele o świecie, w którym przyszło żyć postaciom graczy. Dlatego kolejny etap to po prostu runda luźnych pytań na różne tematy związane z Kroniką. Na tym etapie znacznie bardziej niż Bohaterami interesujemy się ich otoczeniem. Dlatego powinniście się skupić na tematach takich jak wielkość i charakter miasta, struktura władzy w Świątyni, siła sług Wroga, kluczowi Skazani, Karnawał. Pytania możecie zadawać każdemu po kolei lub po prostu rzucać je i czekać, kto pierwszy udzieli odpowiedzi. Czasem może się zdarzyć, że dwie osoby mają zupełnie różne pomysły na ten sam temat. Możecie wtedy zagłosować lub prowadzący sam wybierze tę wersję, która bardziej mu pasuje. Tutaj nie obowiązują bardzo sztywne reguły, ani odnośnie ilości pytań, ani zasad odpowiadania. Ważne tylko, żeby gracze pamiętali, że odpowiadają z perspektywy postaci i ich stanu wiedzy. Jeżeli ktoś rzuci stwierdzenie, że „Egzarcha jest tak naprawdę



Upadłym.”, prowadzący może odpowiedzieć „Ok, ale skąd to wiesz? Masz jakiś dowód? Czy ktoś Ci to powiedział?”. Może też pytać pozostałych graczy, czy mają jakieś informacje, które potwierdzałyby albo przeczyły takiemu stanowi rzeczy. To, co teraz ustalacie, to nie jest obiektywna prawda na temat Kroniki, tylko informacje znane postaciom, ich perspektywa.

Mistrz Gry ma podczas tego etapu jeszcze jedną odpowiedzialność. Tak samo, jak podczas normalnej sesji, musi dbać o to, żeby wszyscy dobrze się bawili. Każdy z graczy powinien móc raz na jakiś czas odpowiedzieć na pytanie, żeby się nie nudził. Musicie też reagować, jeżeli jeden z uczestników zabawy jest zakrzykiwany przez innych albo jego pomysły są ostro krytykowane. Macie wspierać nawzajem swoją kreatywność, a nie ją ograniczać. Oczywiście mogą zdarzyć się odpowiedzi, które z jakichś powodów wydadzą się Wam nieodpowiednie. W takich wypadkach zawsze najpierw odpowiedzcie sobie na pytanie, czy na pewno jest coś nie tak z informacją dodaną przez gracza. Może po prostu mieliście silne ukryte założenia, z którymi ta odpowiedź koliduje i tak naprawdę nie ma w niej nic złego. Jeżeli tak, musicie zmienić założenia – to ma być wspólne tworzenie, a nie Wasz jednoosobowy show. Jeżeli jednak czujecie, że sugestie gracza nie pasują do tego, co już powstało albo stoją w sprzeczności z zasadami świata Armii Apokalipsy, kolejnymi pytaniami (do niego lub pozostałych) możecie postarać się „naprawić” jego odpowiedź.

Nie ma konkretnego momentu, w którym należy zakończyć ten etap. Jeżeli świetnie się bawicie, może on trwać właściwie dowolnie długo. Nie możecie tylko pozwolić, żeby powstał pełny, skostniały układ, opisany ze wszystkim szczegółami. Coś takiego będzie się grało bardzo nieciekawie. Waszym celem nie jest w tej chwili stworzenie kompletnej Kroniki ze wszystkimi szczegółami, każdym Bohaterem Niezależnym i klubem w mieście. Nawet, jeżeli zamierzacie temu etapowi poświęcić dużo czasu, zostawcie celowo sporo białych plam, jakieś niedopowiedzenia. Mistrz Gry będzie na nich budował podczas kolejnych sesji.

Z drugiej strony nie należy go kończyć, dopóki w głowie prowadzącego nie zacznie się rysować jakaś jedna spójna wizja. Tak długo, jak macie tylko zbiór losowych odpowiedzi i Mistrz Gry nie znalazł w tym jeszcze żadnego klimatu, żadnej myśli przewodniej, niczego, w oparciu o co mógłby prowadzić, warto kontynuować pytania. Pamiętajcie tylko, że jeszcze kilka etapów przed

Wami i trzeba zachować trochę kreatywnej energii na później.

## 5. Relacje w drużynie

Teraz, kiedy wiemy już co nieco o mieście i Świątyni, skupimy się z powrotem na postaciach graczy. Tym razem będziemy je jednak doprecyzowywać poprzez ustalanie relacji pomiędzy nimi. Z jednej strony pozwoli nam to dowiedzieć się więcej o Bohaterach, z drugiej zaś stworzy ciekawe haki fabularne, z których będzie można korzystać w trakcie sesji. Połączenie w ten sposób postaci sprawi wreszcie, że drużyna będzie czymś więcej niż przypadkową grupą aniołów – będzie pomiędzy nimi iskrzyć już na starcie.

Jeżeli w drużynie znajdują się więcej niż trzy osoby, rolę znacznie odgrywać usadowienie graczy. Postać każdego z nich będzie jakoś powiązana z Bohaterem osoby po lewej i po prawej. Dlatego na tym etapie warto zastanowić się nad usadowieniem wszystkich uczestników rozgrywki. Gracze mogą usadzić się sami albo też Mistrz Gry może wskazać im konkretne miejsca. To już kwestia Waszego widzimisię – czasami najlepiej wychodzi usadzenie obok siebie bliskich znajomych czy par, ale kiedy indziej świetne efekty da postąpienie odwrotnie – zadbania, żeby silne relacje łączyły postaci graczy, którzy nie znają się zbyt dobrze.

Relacje tworzy się według następującego schematu. Zaczyna wskazana przez prowadzącego osoba. Będzie on decydował o charakterze relacji z postacią gracza po jego lewej. Wybiera jedną z kategorii relacji: *Namiętność*, *Pokrewieństwo*, *Przełożony*, *Przyjaźń*, *Sekret*, *Zainteresowania*, *Zależność* i informuje o tym gracza po lewej. On z kolei doprecyzowuje relację, wybierając jedną z opcji związanych z daną kategorią (wszystkie opcje opisane są poniżej). Dzięki temu obaj gracze mają wpływ na ostateczny charakter więzi między postaciami. Oczywiście ważne jest tutaj porozumienie między graczami. Choć pierwszy gracz wyraźnie „narzuca ton” relacji, drugi ma spore możliwości manewru. Opcje takie jak „nieszczera przyjaźń” albo „rzekoma namiętność” sprawiają, że może on częściowo zmienić intencje drugiego gracza. Skoro nie chce, żeby ich postaci były parą, wybiera opcję, która oznacza, że ich rzekomy związek może być wyłącznie plotką.

Gdy pierwsza relacja zostanie ustalona, gracz, który ją doprecyzowywał, ustala z kolei kategorię relacji z postacią gracza po jego lewej. Ten z kolei wybiera opcję, po czym wybiera kategorię dla kolejnej relacji (znowu – z Bohaterem gracza po

lewej) i tak dalej, aż każdą postać będą łączyć relacje z dwoma innymi. Kiedy wszystkie zależności zostały określone, czas na pytania od Mistrza Gry. Rolą prowadzącego jest tutaj dorzucić do relacji coś od siebie i zadbać, by całość była ciekawa i emocjonująca. Żeby nikt się nie nudził, najlepiej zadawać po jednym pytaniu o każdą relację po kolei, zanim zadacie tej samej parze graczy kolejne. Czasem możecie kierować pytania tylko do jednego gracza (wtedy poznajecie perspektywę jego Bohatera), kiedy indziej możecie pytać obu i pozwolić im ustalić ze sobą odpowiedź. Kiedy wszyscy są już usatysfakcjonowani odpowiedziami, przechodzicie do kolejnego etapu.

Poniżej znajduje się lista kategorii relacji, wraz z ich opcjami. Ta sama kategoria i opcja mogą wystąpić pomiędzy różnymi postaciami (dwie pary postaci mogą być w dwóch różnych potajemnych związkach, itp.), chociaż zapewne ciekawiej będzie, jeżeli wybierzeć zróżnicowane zależności pomiędzy Bohaterami.

### *Namiętność*

Wasze postacie łączy coś więcej niż przyjaźń. Najprawdopodobniej są ze sobą w mniej lub bardziej oficjalnym związku, zapewne również ze sobą sypiają. Jeżeli chcecie, możecie również interpretować tę relację jako wspólną namiętność względem jakiejś osoby trzeciej, co oznaczałoby,

że albo macie tego samego kochanka lub kochankę (może nawet nie wiecie o sobie nawzajem), albo też stanowicie pełnoprawny trójkąt.

**Potajemna:** Z jakichś powodów (doprecyzujcie jakich) musicie zachować Wasz związek z sekrecie. Może jedno z Was oficjalnie jest w związku z kimś innym albo Wasze środowiska źle zniosłyby informacje o romansie między Wami? Musicie cały czas uważać, żeby Wasza tajemnica nie wyszła na jaw.

**Dawna:** Wasz związek skończył się już jakiś czas temu (wymyślcie czemu). Choć formalnie nic już Was nie łączy, macie wspólny bagaż doświadczeń i nieporozumień, więc o klótnie nietrudno. Co gorsza, nadal coś do siebie czujecie, jednak nie potraficie znowu znaleźć wspólnego języka i zejść się ze sobą.

**Burzliwa:** Relacja między Wami ulega ciągłym zmianom, jednak jedno pozostaje pewne – jest zawsze gorąca. Schodzicie się i rozchodzicie, zakochujecie się na powrót, dostajecie napadów zazdrości, a i tak nie możecie bez siebie żyć. Wasz związek może być otwarty albo ekskluzywny, kluczowe są ciągle przeskokki miłość-nienawiść.

**Rzekoma:** Prawda jest taka, że nie łączy Was autentyczne uczucie, choć wszyscy wokół sądzą, że tak jest. Albo panuje powszechne mniemanie,



że jesteście parą, którego nie zdementowaliście (więc wszędzie zapraszają Was wspólnie, itp.), albo też z jakichś powodów chcecie sprawiać pozory i udajecie związek (wymyślcie czemu).

#### ***Pokrewieństwo***

Nie musi tu chodzić o faktyczne powinowactwo, raczej o pewną wspólną cechę, która zbliża do siebie postacie. Ważne jest to, że obie są tej cechy świadome i faktycznie czują się sobie bliskie. Nie muszą w związku z tym się uwielbiać. To trochę jak z rodziną – nie zawsze wszystko układa się idealnie, jednak to nadal bliscy, których traktuje się inaczej niż pozostałych.

**Śmiertelników:** Wasze postacie nie tylko znalazły się jako śmiertelnicy przed przebudzeniem, ale były sobie bardzo bliskie. Możecie być rodzeństwem, najbliższymi przyjaciółmi, małżeństwem lub rodzicem i dzieckiem. Ważne jest to, że jakiś ślad tej relacji pozostały z Wami również w anielskim życiu.

**Aniołów:** Postacie mogą należeć do tego samego Zakonu lub Chóru również bez tej relacji, jednak jeżeli się na nią zdecydujecie, będzie to znaczyło, że najwyraźniej jest to ważny element tożsamości postaci i czujecie się przez Zakon lub Chór bardzo połączeni.

**Doświadczeń:** macie bardzo intensywne wspólne wspomnienia lub przeżyliście coś bardzo podobnego niezależnie od siebie (oczywiście ustalcie, co to było). W każdym razie czujecie, że to doświadczenie bardzo Was zbliża. Tylko osoba, która przeżyła to, co Wy, może was naprawdę zrozumieć.

**Przekonań:** To pokrewieństwo sugeruje, że Wasze postacie podchodzą do jakiejś kwestii ideologicznie. Może po prostu wyjątkowo silnie pragniecie zniszczyć Wroga, może to coś bardziej skomplikowanego – ważne jest to, że niewiele osób podziela albo Wasze przekonania, albo zapal.

#### ***Przełożony***

Wasze postacie podlegają bezpośrednio tej samej osobie. Być może wynika to z piastowanych przez nie stanowisk, jednak równie dobrze powód może być inny – na przykład polecenie któregoś z Kardynałów czy samego Egzarchy. Oczywiście inne postacie również mogą mieć wspólnych przełożonych, jednak w Waszym przypadku jest to bardziej kłopotliwe z racji jego osobowości.

**Sadystyczny:** Wasz szef lub szefowa to typ sadystyczny albo bezduszny, znęcający się nad podwładnymi dla zabawy lub z poczucia, że właśnie tak należy postępować z tymi niżej w hierarchii. Łatwo mu podpaść, a jego gniew jest wyjątkowo dotkliwy.

**Rozkapryszony:** Musicie zaspokajać liczne kaprysy przełożonego i dopasowywać się do jego zmiennych nastrojów. Jest on niekonsekwentny, jego faworyci mogą łatwo popaść w nielaskę i odwrotnie. Znakomita większość Waszej pracy to nadążanie za jego zachciankami.

**Nadopiekuńczy:** Przełożony traktuje Was niemal jak własne dzieci. Chce we wszystko ingerować, wie najlepiej, co dla Was dobre, bardzo ogranicza samodzielność. Niekoniecznie musi być złą osobą, po prostu stanowczo za bardzo interesuje się Waszymi planami i przejmuje Waszym dobrem.

**Niekompetentny:** Trafił Wam się szef, który nie nadaje się tak naprawdę na swoje stanowisko. Może dostał je wyniku rozgrywek politycznych, a może dobrze stwarza pozory, Wy jednak znacie prawdę. Musicie w kółko tuszować jego błędy i starać się jakoś radzić sobie z jego zupełnie nietrafionymi decyzjami.

#### ***Przyjaźń***

Gdzieś w przeszłości, między Waszymi Bohaterami zawiązała się autentyczna przyjaźń. To cenna i rzadka relacja. Oczywiście, możecie również przyjaźnić się z pozostałymi członkami drużyny, jednak więzi między Waszą dwójką są jeszcze silniejsze. Oczywiście z czasem Wasza relacja może ulec zmianie, jednak trudno jest w ułamku sekundy zniszczyć długotrwałą przyjaźń.

**Wieloletnia:** Znacie się i przyjaźnicie od bardzo, bardzo dawna i wiele razem przeszliście. Macie z pewnością mnóstwo wspólnych wspomnień, anegdot, a może do tego jakieś zwyczaje i tradycje (czwartkowa noc to obowiązkowa partyjka pokera czy coś w tym rodzaju).

**Skomplikowana:** Postać, której gracz wybrał kategorię „przyjaźń”, to faktycznie oddany przyjaciel postaci drugiego gracza. W drugą stronę sprawa się jednak komplikuje. Postać osoby, która wybrała opcję „skomplikowana”, jest zakochana w swoim przyjacielu. Ustalcie, czy obiekt westchnień jest ich świadom, czy to raczej typowy przykład „strefy przyjaźni”.

**Wyjątkowa:** Wasza przyjaźń jest silniejsza niż więzi łączące niejednego związek. Słowo przyjaciela



jest dwa Was ważniejsze niż opinia aktualnego partnera, to przyjaciel jest tą osobą, która zna wasze sekrety i słabości. Choć nie łączy Was miłość, byłibyście pewnie gotowi umrzeć za siebie nawzajem. Jeżeli macie jakieś drugie połówki, pewnie są one zazdrosne o tę relację.

**Kontrowersyjna:** Waszym społecznościom nie podoba się fakt, że się przyjaźnicie. Być może to przyjaźń między wzorową Zeruelitką a sprawiającym kłopoty Harielitą albo też między podwładnymi dwóch prowadzących ze sobą bezpardonową wojnę Kardynałów – w każdym razie relacja między Wami jest nie w smak wielu osobom.

### **Sekret**

To, co łączy Wasze postacie, to wspólny sekret. Może on być związany z Wami, równie dobrze jednak możecie znać cudzą tajemnicę. Ważne jest to, że obie postacie są świadome, że ta druga również zna sekret. W jakiś sposób zbliżyło je to do siebie. Może po prostu muszą jakoś sobie radzić z brzemieniem i razem jest im łatwiej, z drugiej jednak strony mogą wspólnie prowadzić jakąś grę czy intrygę.

**Mystyczny:** Doświadczyliście wspólnej wizji albo ktoś przekazał Wam tajemną wiedzę, która zmienia sposób patrzenia na sytuację w mieście czy Świątyni. Z jakichś powodów (wymyślcie, z jakich) nie możecie podzielić się z nią z innymi.

**Kompromitujący:** Gdyby Wasz sekret wyszedł na jaw, zostalibyście skompromitowani czy też spotkałyby Was jakieś nieprzyjemności. Niekoniecznie musieliście zrobić coś złego albo też działać nieudolnie – być może padliście ofiarą czyjejś intrygi lub też musieliście wybrać mniejsze zło.

**Niebezpieczny:** Wiecie coś na temat kogoś innego, znacie jego sekret. Rzecz w tym, że owa osoba jest wpływowa i niebezpieczna. Znajomość jej tajemnic może w pewnych sytuacjach dawać Wam przewagę, jeżeli jednak kiedykolwiek dowie się ona, że znacie jej sekret, zniszczy Was lub przynajmniej zmieni Wasze życie w piekło.

**Delikatny:** Jeżeli sekret (Wasz lub kogoś innego, który tylko Wy znacie) kiedykolwiek wyjdzie na jaw, doprowadzi do rozlewu krwi, eskalacji przemocy, a może nawet upadku Świątyni. Musicie za wszelką cenę utrzymać go w tajemnicy, jeżeli chcecie, by anielską społecznością nie wstrząsnął potężny kataklizm.

### **Zainteresowania**

Wasi Bohaterowie posiadają wspólną pasję albo hobby. Pamiętajcie tylko, że rozmawiamy o aniołach, więc raczej zapomnijcie o zbieraniu znaczków. Od nielegalnych wyścigów, przez oryginalne upodobania seksualne, po kolekcjonowanie jak najwspanialszego zbioru trofeów z pokonanych Upadłych – wybierzcie coś, co wyda się Wam ciekawe i pasujące do postaci oraz estetyki systemu.

**Niebezpieczne:** Wasze wspólne hobby ma tę wadę, że łatwo pakuje Was w kłopoty. Być może zajmujecie się czymś potępianym przez Świątynię albo w jakiś sposób narażacie Wasze zdrowie i życie na szwank. Być może to właśnie związany z niebezpieczeństwem zastrzyk adrenaliny popchnął Was w tę stronę.

**Pikantne:** Czymkolwiek by nie była Wasza wspólna pasja, wiąże się ona jakoś z seksem czy szeroko pojętą erotyką. Być może wspólnie eksplorujecie świat fantazji, chodzicie do bardzo elitarnego klubu z pikantnymi zabawami, a może po prostu prześcigacie się w ilości zdobytych aniołów i anielic.

**Kosztowne:** Czym są pieniądze wobec prawdziwej pasji? Wasze zainteresowania wiążą się niestety z dużymi wydatkami. Przy czym zapłata nie muszą być pieniądze – może to być konieczność zaciągania przysług czy nawet duża ilość czasu niezbędna do zajmowania się pasją.

**Hermetyczne:** Osoby z zewnątrz po prostu tego nie rozumieją. Jesteście pasjonatami hobby na tyle rzadkiego lub hermetycznego, że sam fakt, że w ogóle znacie drugą osobę o równie egzotycznych zainteresowaniach, to już olbrzymi sukces.

### **Zależność**

Postać gracza, który wybierze ten typ relacji, jest w jakiś sposób zależna od drugiej postaci. Drugi gracz doprecyzowuje tylko jaka konkretnie zależność między nimi występuje. To nie musi być najważniejszy element życia obu aniołów, na pewno jednak będzie pojawiał się na sesjach i być może (zwłaszcza w przypadku zależności służbowej i honorowej) będzie odgrywał istotną rolę fabularną.

**Służbowa:** Jedna postać jest po prostu szefem drugiej. Jeżeli wybraliście do tego odpowiednie stanowiska (jak np. Templariusz i Akolita)



wszystko jest jasne. Jeżeli nie – być może Świątynia nakazała postaci wykonywać polecenia innego anioła, albo też doszło do tego w wyniku pokuty czy kary.

**Seksualna:** Istnieje między Waszymi postaciami nieformalny, ale za to bardzo pikantny układ. Jedna lubi ulegać, druga dominować i najwyraźniej dobrze się przy tym bawicie. Ta relacja zakłada, że każda z postaci chce trwać w tym układzie, nie wynika on z żadnego szantażu czy innej formy przymusu.

**Mistrzowska:** Jeden z aniołów chce się czegoś nauczyć, drugi jest dobrym nauczycielem. Tworzy się między nimi relacja oparta na poznawaniu warsztatu czy wiedzy mistrza. Dziedzina nauki może być związana ze Świątynią, może jednak również kompletnie jej nie dotyczyć.

**Honorowa:** Postać ma dług wobec innej postaci. Może tamta uratowała jej życie, może jakoś jej pomogła, może zrobił to ktoś inny, z tą postacią związany. W każdym razie splaca go, wspierając ją i dbając o nią. To zobowiązanie nie ma charakteru formalnego, druga postać nie może pierwszej po prostu rozkazywać.

## 6. Cele drużyny

Tworząc postacie zgodnie z powyższymi zasadami wcale niekoniecznie stworzycie od razu zgraną drużynę. Owszem, pomiędzy parami Bohaterów istnieją jakieś relacje, nie ma jednak jeszcze żadnego powodu, żeby te konkretne anioły na co dzień ze sobą współpracowały, zwłaszcza, że mogą piastować zupełnie różne stanowiska w Świątyni. Dlatego teraz przygotujecie jeden cel, który Was wszystkich połączył. To może być jakiś zamiar polityczny, wspólny interes czy też działania wynikające z podobieństwa przekonań wszystkich postaci – ustalicie to za chwilę.

Mistrz Gry powinien wskazać gracza, który rozpocznie tworzenie drużynowego celu. Jego zadaniem jest wybór jednej z czterech płaszczyzn, której ów cel dotyczy:

**Sprawy osobiste:** Drużynę łączy cel, który osobiście ich dotyczy. Być może chcą się na kims zemścić, odkupić dawne przewiny albo doprowadzić do upadku znieawidzonego anioła. Ważne jest to, że zamiary wynikają z emocji postaci lub ich wspólnych przeżyć.

**Obowiązki:** Wszystkie anioły w drużynie działają w imię obowiązków względem Świątyni. Może podlegają temu samemu Kardynałowi, może

wykonują misję na osobistą prośbę Egzarchy, a może utworzono z nich zespół do rozwiązania jakiegoś problemu.

**Interes:** Drużynę połączył wspólny interes. Istnieje jakiegoś typu przedsięwzięcie, na którym wszystkie postacie mogą zyskać, a żadna z nich nie poradzi sobie z nim samodzielnie. Sam zysk może przybrać wiele form – od pieniędzy, przez pozycję i wpływy polityczne, po nagrody od Konklawe.

**Ideale:** Bohaterów połączyła jakaś sprawa związana z ich ideałami. Być może wyznają podobne wartości i chcą doprowadzić do jakiejś zmiany w społeczności albo też działają w świecie ludzi. Jeżeli nie możecie znaleźć żadnej wspólnej ideologii, cel może dotyczyć walki z Wrogiem.

Kolejny gracz musi wybrać jeden z czterech dostępnych typów komplikacji, a więc przeszkody, która utrudnia osiągnięcie celu. To wcale niekoniecznie jedyne, z czym przyjdzie się zmierzyć drużynie, jednak z pewnością to poważne (a zapewne najpoważniejsze) utrudnienie na ich drodze. Jednocześnie postacie już od początku są świadome tej komplikacji (w przeciwieństwie do innych, które prowadzący może wprowadzać w trakcie kolejnych sesji). Cztery dostępne typy komplikacji opisane są poniżej:

**Sekret:** Drużynie brakuje jakiegoś istotnego elementu układanki, żeby dobrze zrozumieć całą sytuację. W przypadku, gdy ich celem jest np. zemsta za śmierć przyjaciela, mogłoby to oznaczać, że nie wiedzą, kto go zabił. Zanim się zemszczą, muszą poznać ten sekret.

**Normy:** Działania graczy stoją w jakiś sposób wbrew ogólnie przyjętym normom. Może chodzić o prawa Świątyni albo normy obyczajowe. Wracając do przykładu z zemstą za śmierć przyjaciela, mogłoby to oznaczać, że osobą winną jego śmierci jest przełożony drużyny, któremu winni są posłuszeństwo i szacunek.

**krzywda:** Żeby osiągnąć swój cel, gracze będą musieli doprowadzić do krzywdy niewinnych osób lub innego typu katastrofy, która będzie ciążyć na ich sumieniu. Na przykład osoba, na której planują się zemścić, jest ukochanym ich dobrej przyjaciółki lub typem społecznika, na którego pomocy polega wiele osób.

**Niedobór:** Tak długo, jak Bohaterowie nie zdobędą jakiegoś przedmiotu, informacji albo przysługi, nie będą w stanie osiągnąć swojego celu. Żeby dokonać zemsty muszą dołączyć do

pewnego tajnego klubu albo na przykład zdobyć specjalny artefakt, który da im szansę na wygranie walki z rywalem.

Teraz przyszedł czas na przeciwnika. Kolejny gracz wybiera, jakiego typu wróg stoi na drodze drużyny. I znowu – to absolutnie nie musi być jedyna osoba, która zamierza pokrzyżować plany Bohaterów, jednak to z pewnością bardzo ważna postać, która stanowi dla Bohaterów oczywistą przeszkodę. Tak naprawdę na tym etapie wybieracie nie tyle konkretną osobę, co raczej jej motywację:

**Obrońca:** To prosta sytuacja. Drużyna chce kogoś zabić, a ta postać zamierza ją przed tym chronić. Drużyna chce pokonać siły Wroga w danej dzielnicy, a ta osoba to Upadły - dowódca tych sił. Obrońca działa nie tyle przeciw drużynie, co staje na drodze celowi, który sobie obrały sobie postaci.

**Wróg:** Ten typ przeciwnika działa przeciw Bohaterom, ponieważ ich nie lubi. Zamierza nie dopuścić do ich sukcesu, ponieważ w jakiś sposób z nimi konkuruje albo zwyczajnie ich nie cierpi. Jeżeli drużyna chce zniszczyć Upadłych w jakiejś dzielnicy, takim przeciwnikiem może być anioł, który nie chce, by okryli się oni chwałą.

**Konkurent:** Ktoś posiada bardzo podobny cel do tego, który obrała sobie drużyna i zamierza go osiągnąć, zanim uda się to Bohaterom. Będzie w związku z tym na różne sposoby utrudniał im życie oraz starał się jako pierwszy sięgnąć po nagrodę.

**Strażnik:** Trochę podobny do obrońcy, strażnik nie tyle jednak chroni kogoś lub coś przed działaniem drużyny, co raczej walczy o status quo na płaszczyźnie polityki, prawa czy jakiegokolwiek innej. Jeżeli postaci chcą zabić innego anioła, wzorem strażnika może być Sędzia albo Hierofanta, zaś w przypadku walki z Upadłymi – potężny Skazany, który chce spokoju w mieście.

Jeżeli w drużynie są więcej niż trzy osoby, każdy gracz, który jeszcze nie wybrał nic do celu drużyny, dodaje kolejną komplikację lub przeciwnika. Kiedy wszyscy już coś dodadzą, przyjrzyjcie się temu, co udało się ustalić. Na razie macie zapisane wyłącznie proste informacje o płaszczyźnie, komplikacjach i przeciwnikach. Teraz spróbujcie zastanowić się, jaki cel mogłby spełniać wszystkie te wytyczne, kim konkretnie mogłoby być przeciwnicy i jakie dokładnie komplikacje stoją na Waszej drodze. Kiedy będziecie mieli jakąś wstępną odpowiedź, Mistrz

Gry powinien zacząć zadawać pytania, które doprecyzują niektóre kwestie i wyjaśnią ewentualne nieścisłości. Oczywiście swoimi pytaniami, może on wpływać na Wasz cel i dodawać do niego jakieś elementy (np. pytanie: „Dlaczego Egzarchini absolutnie nie może się dowiedzieć o tym przedsięwzięciu?” wprowadzi od razu dodatkowy problem). Kiedy wszyscy są już zadowoleni z celu, przechodzicie do kolejnego etapu.

## 7. Cele osobiste

Oczywiście drużyna nie ma stanowić idealnego organizmu, gdzie wszyscy skupieni są wyłącznie na wspólnym celu – to byłoby strasznie nudne. Każdy z graczy kieruje niezależną postacią, która ma swoje własne cechy i dążenia. Dlatego na tym etapie przygotowujecie wspólnie po jednym celu osobistym dla każdej postaci. To mogą być błahostki albo rzeczy szalenie ważne. Możecie zdecydować się na coś, co wydaje się stosunkowo proste do osiągnięcia albo porwać się na jakieś szalenie trudne zadanie.

Najpierw dajcie sobie chwilę. Niech każdy pomyśli nad jakimś celem dla postaci. Tym razem nie wprowadzamy już podziału na płaszczyzny, typy komplikacji i tym podobne. Po prostu wczujcie się trochę w Waszych Bohaterów i zastanówcie się, co moglibyście chcieć osiągnąć. Otrzymanie stanowiska, podbicie czyjegoś serca, uznanie w oczach przełożonych, rozkręcenie klubu w mieście – tu właściwie nie ma złych odpowiedzi.

Teraz któryś z graczy (w razie czego wskaże go prowadzący) mówi, jaki cel ma przed sobą jego postać. Każdy z pozostałych musi teraz wybrać jedną z poniższych opcji.

Może...

... wytłumaczyć dlaczego ten cel jest trudny do osiągnięcia.

... opowiedzieć w jaki sposób jego postać mogłaby być przydatna do osiągnięcia tego celu.

... powiedzieć jakie złe skutki może (ale nie musi) mieć osiągnięcie tego celu.

... opowiedzieć o kimś, kto może okazać się przeszkodą na drodze do tego celu.

Prowadzący powinien cały czas notować sobie odpowiedzi. Teraz wracamy do gracza, który opowiedział o celu postaci. Może on po prostu przyjąć wszystko to, co powiedzieli pozostali gracze. Wtedy sprawa jest jasna, określiliście już

cel tej postaci i możecie przejść do kolejnej. Jeżeli jednak któraś z wypowiedzi mu się nie podoba, może wytłumaczyć, dlaczego nie jest ona prawdziwa albo jest tylko pozorną trudnością (np. rzekomy konkurent w wyścigu po Relikwie tak naprawdę pracuje dla Bohatera). Jeżeli jednak tak zrobi, musi wybrać którąś z pozostałych informacji od graczy i wytłumaczyć, dlaczego stanowi ona jeszcze poważniejszy problem lub (w przypadku informacji o pomocy innej postaci) dlaczego pomoc innej postaci będzie trudna (np. przełożony tego Bohatera nie życzy sobie współpracy między nimi).

Prowadzący może oczywiście zadać każdemu po jednym lub kilku pytaniach, związanych z ich celami. Kiedy każda postać będzie już posiadała swój cel wraz z dodatkowymi informacjami od pozostałych graczy, możecie przejść do kolejnego etapu.

## 8. Pytania o postaci

Tym razem to nie Mistrz Gry, ale gracze będą zadawać sobie pytania. Każdy może zadać po jednym pytaniu wszystkim pozostałym uczestnikom zabawy (łącznie z prowadzącym). Warunkiem jest tylko, że pytania te będą dotyczyć bezpośrednio jego postaci i postaci drugiego gracza. Możecie więc zapytać na przykład „Co najbardziej podoba się Twojemu Bohaterowi w mojej postaci?” albo „Jak wiele Twój Bohater byłby gotów dla niej zrobić?”. W swoich pytaniach możecie odwoływać się do tego, co już się pojawiło, jak cele i relacje między Bohaterami. Pytani mają prawo prosić o jakieś dodatkowe szczegóły albo informacje, które są im niezbędne do odpowiedzi (i tak, np. na pytanie o element urody, który Bohaterowi najbardziej podoba się w postaci innego gracza, pytany może poprosić o jej dokładniejsze opisanie, itp.).

## 8. Karty postaci

Przyszła już czas na rozpisanie postaci współczynnikiem. Weźcie karty i przygotujcie Waszych Bohaterów zgodnie ze zwykłymi zasadami z podręcznika (Pieczęcie i punkty na współczynniki ustaliliście na początku tworzenia postaci).

Dla prowadzącego ten czas to świetna okazja, żeby przejrzeć dotychczasowe notatki i zastanowić cię nad pierwszą sesją, którą za chwilę poprowadzi. Tu nie będzie potrzebne jakieś niesamowite przygotowanie, to nie jest jeszcze

pełnoprawna sesja Kroniki. Myślcie o niej bardziej jak o pilocie serialu, który ma dopiero wprowadzić w świat, przedstawić niektóre postaci i problemy.

Jeżeli Mistrz Gry czuje, że brakuje mu jakichś kluczowych informacji o postaciach, może teraz zadać kilka pytań, jednak wiele z nich równie dobrze może paść podczas pierwszej sesji.

## 9. Pierwsza sesja

Teraz będziecie mogli zagrać pierwsze kilka scen z udziałem postaci, żeby lepiej je poczuć, dodać jakieś elementy do świata i przy okazji dobrze się bawić. Taka mini-sesja powinna trwać nie dłużej niż jedną, dwie godziny – to tylko mały wstęp. Wiadomo w końcu, że nie jesteś jeszcze przygotowany, masz tylko trochę notatek z dzisiejszego tworzenia Kroniki i postaci. Nie znaczy to jednak, że na sesji musi być nudno – może się ona okazać bardzo ciekawa i emocjonująca. Poniżej znajdują się wskazówki, które powinny Ci pomóc, by mimo braku przygotowania zagrać kawałek fajnej fabuły. Akcja nie musi być ciągła, to znaczy sceny nie muszą naturalnie z siebie wynikać czy też być rozłożone w czasie idealnie jedna po drugiej. Może między nimi mijać kilka godzin albo i więcej, jeżeli tylko tego potrzebujesz.

### Zadawaj pytania

Jeżeli czegoś nie uzgodniliście wcześniej a nagle staje się to ważne dla fabuły (drużyna idzie do prywatnej kwatery Egzarchy, a nie masz jeszcze pojęcia, jak ona wygląda), śmiało pytaj o graczy (chyba, że masz własny super pomysł). Pytać możesz nie tylko o elementy otoczenia, ale również o Bohaterów. Dowiedz się jak wyglądają, gdzie spędzają czas, co lubią, a czego nie cierpią. Na przyszłych sesjach możesz oczywiście również zadawać pytania, dzisiaj jednak powinno się ich pojawić wyjątkowo dużo. Nie bój się też pytań uzupełniających („Ok, czyli Egzarcha mieszka w bardzo surowo urządzonej, małym pokoiku? Czy to znaczy, że jest skromną i zdyscyplinowaną osobą?”).

Pytania przydadzą Ci się również jako wsparcie od graczy. Powiedzmy, że jeden z graczy chce się zobaczyć ze swoim przełożonym. Możesz zapytać jego albo pozostałych nie tylko o to, jak wygląda ów anioł, ale również np. co w tej chwili robi, dlaczego jest zły na postać i cokolwiek innego, co tylko przyjdzie Ci do głowy. Dzięki temu gracze sami będą budować ciekawe sytuacje, często dodatkowo je ubarwiając lub komplikując. Pamiętaj, żeby przez cały czas robić notatki!



**Wybierz relacje, które chcesz ograć**

Zerknij na relacje między graczami i wybierz te, które wydają Ci się najbardziej interesujące. Powinno być ich w sumie tyle, żeby każda postać występowała w nich chociaż raz (czyli np. przy czteroosobowej drużynie wystarczą Ci dwie relacje, pod warunkiem, że każda z nich dotyczy innej pary). Każdej z relacji poświęć osobną scenę. Jeżeli masz w grupie Bohaterów parę kochanków, pozwól im się spotkać na randce. Jeżeli dwie osoby łączy niebezpieczne hobby, odegrajcie wątek z tym hobby związany, i tak dalej. To będą sceny, w których nie będziesz miał bardzo dużo do roboty – większość powinni odwalić za Ciebie gracze. Ty zadbaj tylko o to, żeby nie było nudno. Skoro hobby jest niebezpieczne, to przypomnij o tym poprzez wydarzenia, przy spotkaniu kochanków wprowadź anioła, który może być atrakcyjny dla jednego z nich i zagraj na zazdrości drugiego. Spraw, żeby w scenie działo się coś poza dialogiem między postaciami.

**Wybierz Sytuacje i Atuty, które chcesz ograć**

Przed rozpoczęciem sesji zerknij na karty postaci graczy. Z każdej wybierz jedną Sytuację, którą postać ma wysoko (najlepiej na piątym poziomie) lub jeden Atut, który wyda Ci się interesujący. Do każdego z wybranych przez Ciebie elementów dołącz krótką scenkę. Skoro Bohater ma super Furę, to niech ktoś zaproponuje mu wyścig albo spróbuje ją ukraść (oczywiście tak, żeby postać mogła mu przeszkodzić). Jeżeli ma doskonały Styl, niech wysoko postawiony anioł poprosi ją o radę i dobór stroju na imprezę. To nie musi być szczególnie skomplikowany wątek – ważne, żeby gracz mógł lepiej poczuć charakterystyczne cechy swojej postaci. Przy okazji pamiętaj o zadawaniu pytań – jak właściwie wygląda samochód, jaki styl preferuje Bohater? Dzięki temu dowiedziecie się wielu nowych informacji na temat postaci i ich otoczenia.

**Zgromadź grupę w niekomfortowej sytuacji**

Możesz to zrobić już w pierwszej scenie, ale również dobrze możesz umieścić ten wątek w środku lub na końcu sesji. Grupa może kilka razy zebrać się wspólnie, jeżeli będzie chciała, jednak ten raz jest wyjątkowy – gracze mają poczuć, że ich postacie coś łączy. A jako, że nic nie cementuje więzi tak skutecznie, jak wspólne przeżycia, ta scena musi być emocjonująca. Jasne – jest spora szansa, że nie znasz jeszcze Bohaterów tak dobrze, żeby dobrze zaprojektować takie wydarzenie. Zamiast tego wymyśl jakąś nieprzyjemną lub niekomfortową sytuację, w której znajduje się cała drużyna. To nie musi być od razu niewiadomo jak straszliwy

klimat. Wystarczy, że wspólnie znajdują się na przesłuchaniu u Sędziego. Albo inaczej – są w podziemiach klubu, związani runicznymi kajdanami, które blokują ich moce. To ma być coś nietypowego, sytuacja inna niż na co dzień, i do tego taka, w której raczej nie chcieli się znaleźć. Teraz przejdź do pytań, po co miałbyś wymyślać to sam. Dowiedz się od graczy, czemu właściwie są przesłuchiwanie albo skuci w kajdanach.

Jeżeli zaczną odwracać sytuację (są przesłuchiwanie, bo mają otrzymać jakąś nagrodę albo są w kajdanach, bo to część ich planu, żeby gdzieś się dostać), to super – sytuacja tylko pozornie była nieprzyjemna, tak naprawdę są w niej górą. Nadal jednak postaraj się dowiedzieć od nich jak najwięcej, a potem poprowadź scenę zgodnie z ich sugestiami. Jeżeli pójdą w przeciwnym kierunku i zaczną ustawiać postacie w coraz trudniejszej sytuacji, to jeszcze lepiej. Upewnij się tylko, że wszystkim graczom to odpowiada, że nikt nie czuje się źle z jakimiś nieprzyjemnościami, które spotykają postać. Jeżeli z odpowiedzi będzie wynikać, że właściwie są w sytuacji bez wyjścia i gorzej już być nie może (z naszych doświadczeń to właśnie jest najczęstszy efekt pytań), zapytaj dla odmiany o ich jedyną szansę na odwrócenie złego losu, coś co mogą zrobić, żeby jeszcze się z tego wykaraskać. A potem po prostu zagrajcie scenę.

**Wprowadzaj komplikacje**

Korzystaj z tego przy wszystkich możliwych scenach na pierwszej sesji. Kiedy gracze coś deklarują, zastanów się, czy można postawić na ich drodze jakąś przeszkodę, nawet drobną, i wprowadź ją na sesję. Drużyna idzie na spotkanie z Kardynałem? Jakiś anioł staje na ich drodze i chce z nimi walczyć (nie mamy pojęcia czemu, spytaj graczy). Para postaci idzie na randkę? Kelner w ekskluzywnej restauracji informuje ich, że był błąd w rezerwacjach i nie ma dla nich stolika. To nie muszą być skomplikowane przeszkody – ważne, żeby postacie musiały zrobić cokolwiek, by sobie z nimi poradzić. Dzięki temu na sesji zrobi się znacznie ciekawiej.





## Testy wspierające fabułę

Mechanika Armii Apokalipsy została przygotowana w taki sposób, żeby jak najmniej przeszkadzać w grze. Zgodnie z jej założeniami anioły powinny móc robić rzeczy niesamowite i efektowne, pasującego do ich wyjątkowego potencjału. Testy mają być szybkie i nie sprawiać graczom nieprzyjemnych niespodzianek (ups, twoja super postać niestety poślizgnęła się wchodząc gniewnie do pokoju Egzarchy i wylądowała przed nim na twarzy). Same zasady mają być zaś jak najbardziej niewidzialne (nawet dosłownie – powinny działać po ciemku, żeby można było grać przy słabym oświetleniu). Czy faktycznie wszystko działa zgodnie z założeniami, musicie ocenić już sami, my z pewnością jesteśmy na to zbyt stroniczy.

Z perspektywy roku od premiery widzimy jednak, że w drużynach grających w Armie Apokalipsy pojawiły się dwa problemy, którym można spróbować zaradzić. Pierwszy dotyczy ilości czasu, jaki prowadzący musi spędzić przygotowując Kronikę. Nie wszyscy mogą sobie pozwolić na wiele godzin pracy, by zaprojektować miasto, społeczność i fabułę – zwłaszcza, że gra może przecież skończyć się po jednej sesji. Drugi problem, to kwestia tzw. „autorskiego podejścia” u wielu prowadzących. Coś, o czym nie pomyśleliśmy, tworząc grę, a pod wpływem rozmów z Wami okazało się, że to bardzo istotna kwestia. O co chodzi? O pewne popularne podejście Mistrzów Gry do wspólnej zabawy. Prowadzący mają tendencję do traktowania Kroniki jako swojego dzieła, nad którym mają całkowitą kontrolę i za które biorą pełną odpowiedzialność. Taka sytuacja najczęściej jest destruktywna dla obu stron. Gracze czują się jedynie pionkami w rozgrywce, a prowadzący z kolei czuje, że odpowiada jednoosobowo za dobrą zabawę wszystkich zebranych. W związku z tym każdy nieudany fragment sesji jest jego osobistą porażką.

Rozwiązania, które proponujemy w tej części, to alternatywne zasady wykonywania testów, za którymi kryje się inna filozofia rozgrywki. Te zasady zadziałają tylko wtedy, kiedy uznacie, że wszyscy razem odpowiadacie za dobrą zabawę, że nie wszystko musi być z góry zaplanowane, a gracze mogą dodawać do Kroniki swoje własne pomysły – na bieżąco, w trakcie sesji. Ogólna zasada jest prosta. Trochę obniżamy skuteczność Punktów Łaski, pozwalając w zamian zwiększać graczom Atrybuty na potrzeby pojedynczego testu w zamian za jakąś komplikację lub dodatkową

trudność. Co więcej, gracz sam wybiera, jakiego typu przeszkoda da mu dodatkowe punkty, dzięki czemu zachowuje nadal kontrolę nad narracją swojej postaci.

Głównym celem tego rozwiązania jest sprawienie, żeby testy generowały dodatkowo fabułę. Najpierw przyjrzyjmy się prostemu przykładowi działania klasycznej mechaniki. Anioł ściga Skazanego po dachach budynków. Daiva zwinnie przeskakuje nad ulicą na sąsiedni biurowiec. Skrzydlaty chce skoczyć za nim, a Wy wykonujecie test. Oznacza to, że prowadzący informuje gracza, jaka jest trudność wyzwania. Jeżeli Atrybut anioła jest równy lub wyższy od Poziomu Trudności, test udaje się automatycznie i anioł ląduje bezpiecznie na dachu po drugiej stronie ulicy. W przeciwnym wypadku (gdy sam Atrybut nie wystarczy), jeżeli gracz wyda Punkt Łaski i teraz pula będzie wystarczająco wysoka, po prostu przeskoczy nad ulicą. Jeżeli gracz widzi, że wydanie Punktu Łaski nic nie zmieni (pula i tak będzie za niska), po prostu go nie wydaje. Anioł staje na krawędzi dachu i patrzy za oddalających się Skazanym, który właśnie mu umknął.

Teraz nasze propozycje zmian. Po pierwsze, podstawową ilość Punktów Łaski zmniejszamy na sesji do pięciu (zamiast standardowych siedmiu). Wydawanie Łaski ma również słabsze działanie – oznacza dodanie do puli jedynie wartości odpowiedniej Specjalizacji (w klasycznych zasadach Łaska daje powiększenie Atrybutu o wartość odpowiedniej Specjalizacji i jeszcze dwa punkty). Gracz posiada jednak dodatkowe możliwości zwiększenia puli na potrzeby testu (niezależnie od tego, czy wydał Łaskę, czy nie). Może wybrać jedną lub kilka komplikacji z listy przynależnej do danego Atrybutu i dodać do testu ich wartość punktową. I teraz być może najważniejsze – gracz deklaruje, że jego postać postanawia wykonać jakieś działanie i dopiero wtedy prowadzący informuje go o Poziomie Trudności testu. Jeżeli nie wyda punktów, poniesie porażkę, a nie po prostu powstrzyma się od działania. Nasz przykładowy anioł nie zatrzyma się na krawędzi dachu, tylko skoczy za uciekinierem i spadnie na sam środek ruchliwej ulicy.

Jak to wszystko wygląda w praktyce? Wróćmy do naszego przykładu. Skazany przeskoczył między dachami i gracz deklaruje, że Bohater skacze za nim. Już wiemy, co stanie się, jeżeli test się nie powiedzie – anioł spadnie na ulicę. Teraz prowadzący podaje Trudność. Jeżeli Atrybut wystarczy do zdania testu, wszystko działa po staremu – akcja zakończyła się sukcesem, anioł

jest po drugiej stronie. Jeżeli jednak sam współczynnik nie wystarczy, gracz może wydać Łaskę i/lub dobrać jakieś komplikacje, żeby uniknąć upadku na ulicę. Łaska zwiększa jego pulę o wartość Specjalizacji (w tym wypadku – Wysportowania). Powiedzmy, że to nadal za mało, Poziom Trudności nadal jest większy, brakuje jeszcze dwóch punktów. Gracz zerka na listę komplikacji dla Atrybutów Fizycznych i wybiera „Obrażenia” za 1 punkt oraz „Mniej więcej” również za 1 punkt. Pula jest wystarczająco wysoka, test się powiódł. Teraz to gracz musi opisać, jak w tym konkretnym przypadku zadziałały komplikacje. Mógłby na przykład stwierdzić, że jego postać nie przeskoczyła idealnie, ale wpadła przez okno do biura na najwyższym piętrze, raniąc się o rozbijane szkło. Chwilę później rozbila sufit mieszkania, wskoczyła przez dziurę na dach i kontynuuje pościg.

Jaki osiągnęliśmy cel? Po pierwsze, sytuacja zrobiła się ciekawsza – zamiast suchego „przeskakuję za nim” dostaliście znacznie bardziej urozmaicony opis. Co więcej, wybierając inne opcje (np. „Przypadkowy wróg”) gracz może na sesję wprowadzić cały nowy wątek. Poza tym, musiał podjąć jakąś dodatkową decyzję, żeby uchronić postać przed przykrymi konsekwencjami (upadkiem na ziemię). Całość powinna więc być dla niego bardziej emocjonująca.

Oczywiście, komplikacji nie można dobierać w nieskończoność. Maksymalnie mogą one podnieść pulę w teście o 3 punkty. To nadal więcej, niż oryginalnie dawała Łaska (dwa punkty). Postacie w pewnych sytuacjach będą więc mogły osiągnąć więcej niż dotychczas. Jest to mały bonus na pocieszenie, który dostają za to, że więcej ryzykują (porażka nie oznacza już tylko niewykonania zadania, ale jakieś nieprzyjemności) oraz za wnoszenie dodatkowej „opłaty” w postaci wybranych komplikacji.

Jest jeszcze jeden sposób, żeby uzyskać 3 punkty do testu: zdać się na decyzję Mistrza Gry. Prowadzący wybiera jedną z dostępnych opcji, a gracz musi ją przyjąć i odpowiednio odegrać. Dzięki temu dzieje się tylko jedna komplikacja zamiast dwóch lub trzech, które normalnie musielibyscie wybrać, żeby otrzymać 3 punkty do testu, jednak oddajecie Mistrzowi Gry kontrolę nad sytuacją.

## Komplikacje – Atrybuty Fizyczne

Jeżeli nie uda ci się test Atrybutu Fizycznego, możesz wybrać kombinację poniższych opcji (za maksymalnie 3 punkty), aby poprawić jego wynik:

### *Pamiętka*

1p – Albo zniszczyłeś swój strój, albo dorobiłeś się blizny. Znamię pozostanie do końca sesji i na pewno inni je zauważą. Jeśli to ubranie ucierpiało, z pewnością nie wygląda zbyt dobrze i być może za dużo w tej chwili odsłania.

2p – W wyniku testu odniosłeś poważną bliznę. Tak po prostu się nie zregeneruje i musisz włożyć sporo wysiłku w znalezienie sposobu, aby ją usunąć.

### *Obrażenia*

1p – Może przeciwnik miał naprawdę twardą czaszkę, a może podczas skomplikowanego skoku wpadłeś na ścianę, zanim wreszcie bezpiecznie wylądowałeś. W każdym razie twoja Kondycja spada o 1 poziom.

2p – Cokolwiek robiłeś, sukces przyplaciłeś mocnymi obrażeniami. Zostałeś poturbowany czy w inny sposób uszkodzony za w sumie trzy poziomy Kondycji.

### *Mniej więcej*

1p – Udalo Ci się niemal to, co zaplanowałeś. Zamiast przeskoczyć między dachami, wpadłeś przez okno do apartamentu na najwyższym piętrze, zamiast wzorowo zeskoczyć spadłeś, ale Twój upadek zamortyzowało stoisko z warzywami. Nie osiągnąłeś dokładnie tego, o co ci chodziło, jednak działanie zakończyło się sukcesem.

2p – Sytuacja jest podobna do powyższej, przy czym przy okazji doprowadziłeś do ogromnych szkód. Być może przez Ciebie zawałiła się ściana niewielkiego budynku, pokiereszowało wszystkie samochody w okolicy lub stało się cokolwiek innego, równie destruktywnego. To nie była najsubtelniejsza akcja w Twoim życiu.

### *Przypadkowy wróg*

1p - Twoje działania sprowadziły Ci na głowę zupełnie nowego wroga. Być może goniąc uciekiniera wpadłeś w sam środek wojny gangów albo rzucając w kogoś kawałem betonu trafiliś w samochód agresywnego Raguelity. Wrogiem może być albo duża grupa śmiertelników, albo istota nadnaturalna na mniej więcej Twoim poziomie.

2p – Jak powyżej, przy czym wkurzyłeś kogoś naprawdę silnego, potężniejszego od Ciebie. Może

w ramach pogoni wpadłeś na posesję przywódcy Daiva w mieście i zepsułeś jego przyjęcie urodzinowe? Może Twój pojedynek z innym aniołem przerwał jednemu z Kardynałów wielogodzinny, żmudny Rytuał? Tak, czy owak – jest niewesoło.

### ***Odstąpienie***

1p – Któraś z osób, które miały okazję Cię widzieć (nie musisz się trudzić, prowadzący Ci ją wskaże) dowiedziała się czegoś o Tobie. Może być to jakaś słabość albo informacja, która nie jest powszechnie znana – nie musi to być nic bardzo poważnego.

2p – Obserwator wyczytał z Ciebie znacznie więcej, niż byś sobie tego życzył. Może zadać Ci jedno pytanie, na które musisz odpowiedzieć absolutnie szczerze. Od tego czasu ta osoba będzie po prostu wiedzieć coś na Twój temat.

### **Komplikacje – Atrybuty Intelktualne**

Jeżeli nie uda ci się test Atrybutu Intelktualnego, możesz wybrać kombinację poniższych opcji (za maksymalnie 3 punkty), aby poprawić jego wynik:

#### ***Niechętna prośba***

1p – Żeby poradzić sobie z problemem, potrzebna Ci będzie czyjaś pomoc. Być może inny anioł zna jakiś szczegół, który pomoże Ci odprawić rytuał albo jakiś śmiertelnik jest specem w dziedzinie, która Cię w tej chwili interesuje. Znasz osoby, których wiedza lub rada są Ci potrzebne i wiesz, że są do Ciebie neutralnie nastawione.

2p – Sytuacja ma się jeszcze gorzej. Owszem, nadal doskonale wiesz, do kogo się zgłosić w danej sprawie. Co więcej, jesteś również przekonany, że ta osoba Ci pomoże. A jednak wzdrygasz się na myśl, że musisz skorzystać z tej opcji. Czemu? Być może to Twój rywal lub ktoś, komu chcesz udowodnić swoją niezależność? Ty decydujesz.

#### ***Wyższa konieczność***

1p – Poradziłeś sobie z zadaniem, jednak nie obyło się bez kosztów. W jakiś sposób obrane przez Ciebie rozwiązanie wiązało się z krzywdą zadaną któremuś z Twoich przyjaciół lub sprzymierzeńców (również innych postaci). To nic poważnego – pod koniec sceny wszyscy o tym pewnie zapomną, chociaż przez chwilę mogą być na Ciebie źli.

2p – Twój sprzymierzeniec naprawdę ucierpiał w wyniku Twojego działania. Co prawda rozbroiłeś

rytualny znak, ale resztką mocy wybuchła mu w twarz? W każdym razie w wyniku Twoich działań ktoś Ci bliski naprawdę ucierpiał, w jakiś sposób jego los się pogorszył albo pogorszy się wkrótce. W tym wypadku nie może to już dotyczyć postaci innych graczy.

### ***To trochę zajmie***

1p – Jasne, jesteś w stanie poradzić sobie z zadaniem, ale nie wszystko na świecie da się zrobić natychmiast. Musisz poświęcić chwilę czasu na zrozumienie problemu, zanim ostatecznie się z nim uporasz. Nie chodzi o długi czas, jednak będziesz miał trochę pod górkę.

2p – To nawet nie tak, że musisz teraz spędzić nad problemem jakoś strasznie dużo czasu. Ważne jest to, że spędzasz nad nim tyle, że zdąży wydarzyć się coś złego. Fakt, że musiałeś się skupić i nie poradziłeś sobie z wyzwaniem natychmiast, przyniósł jakieś straty. Prowadzący powie Ci jakie albo Cię o nie zapyta.

### ***Jeden mały szczegół***

1p – Generalnie test się powiódł, podolałeś zadaniu. Umknęło Ci tylko jedno małe coś. Nie kłopotcz się, prowadzący wymyśli to za Ciebie i albo powie Ci o tym od razu, albo poczeka kilka minut lub godzin. W końcu na pewno się dowiesz. Jedyne pocieszenie jest takie, że to nie jest bardzo duża sprawa.

2p – Sprawa właśnie stała się bardzo duża. Cokolwiek przegapiłeś, za jakiś czas przyjdzie i przywali z całej siły. Niestety Twoja nieuwaga zemści się na Tobie wcześniej czy później. Przeczytałeś to, co w opisie rytuału zapisano małym druczkiem, prawda?

### ***Odstąpienie***

1p – Któraś z osób, które miały okazję Cię widzieć (nie musisz się trudzić, prowadzący Ci ją wskaże) dowiedziała się czegoś o Tobie. Może być to jakaś słabość albo informacja, która nie jest powszechnie znana – nie musi to być nic bardzo poważnego.

2p – Obserwator wyczytał z Ciebie znacznie więcej, niż byś sobie tego życzył. Może zadać Ci jedno pytanie, na które musisz odpowiedzieć absolutnie szczerze. Od tego czasu ta osoba będzie po prostu wiedzieć coś na Twój temat.

### **Komplikacje – Atrybuty Społeczne**

Jeżeli nie uda ci się test Atrybutu Społecznego, możesz wybrać kombinację poniższych opcji (za maksymalnie 3 punkty), aby poprawić jego wynik:



### **Złe mniemanie**

1p – Nawet, jeżeli udało Ci się osiągnąć cel, przy okazji zrobiłeś na jednym z obserwatorów nienajlepsze wrażenie. Może zainteresowana Tobą anielica poczuła się źle z faktem, że uwodzisz przy niej inną kobietę (nawet, jeżeli robisz to dla dobra sprawy), a może komuś nie spodobały się Twoje brutalne metody?

2p – Tutaj reakcja jest już bardzo wyraźna. Poirytowana anielica wychodzi z pokoju trzaskając drzwiami, obserwujący przesłuchanie przyjaciel nazywa Cię potworem. Oczywiście, jesteś w stanie odzyskać ich sympatię, będzie to jednak wymagać nieco czasu i wysiłku. Jeżeli nie zrobisz nic, za pewno odwróć się od Ciebie na dobre.

### **Fiksacja**

1p – Tak bardzo skupiasz się na osobie, którą próbujesz uwieść, zmanipulować lub przesłuchać, że zaczynasz się nią fascynować. Nie musi to mieć podłoża erotycznego (choć jak najbardziej może), jednak jest coś, co sprawia, że teraz chcesz wiedzieć na jej temat więcej, poznać ją lepiej.

2p – To może być zauroczenie osobą, którą planowałeś wykorzystać albo wręcz odwrócony syndrom sztokholmski. Niezależnie od tego, czy Test się powiódł, jesteś absolutnie zafascynowany swoim celem, zrobisz dla niego wiele i jego dobro zaczyna leżeć Ci na sercu.

### **Skrzydłowy**

1p – Pomoc z zewnątrz bywa przydatna, a czasem wręcz niezbędna. Twoje działanie powiedzie się tylko, jeśli wesprze Cię jakaś osoba, na przykład inna postać.

2p – Działa podobnie jak poprzednio, jednak w tym przypadku skrzydłowy wywarł na Twoim celu większe wrażenie niż Ty. Jeżeli kogoś uwodzisz, osoba ta jest Tobą zainteresowana, jednak jeszcze bardziej chce poznać Twego pomocnika. Jeżeli zastraszałeś, może wręcz uznać Cię za kogoś podrzędnego wobec towarzysza czy towarzyszki.

### **Bez znieczulenia**

1p – Czasem trzeba zdjąć białe rękawiczki i działać silnie, bez zbędnych subtelnosci. Żeby uzyskać sukces musiałeś zachować się nieładnie, znaleźć słaby punkt ofiary i do cna go wykorzystać, niezależnie od tego, czy było to uwodzenie, kłamstwo, czy przesłuchanie – skrzywdziłeś swoją ofiarę i jesteś tego świadom. Pytanie, czy ona również.

2p – Tym razem krzywda jest jeszcze większa i albo już stała się oczywista dla Twojej ofiary, albo kiedyś do niej dotrze, co jej zrobiłeś. Przesłuchiwana przez Ciebie osoba będzie pewnie miała trwały uraz i wzdrygnie się zawsze na myśl o Tobie. Osoba, którą uwodzisz, zapewne kiedyś Cię znienawidzi.

### **Odsłonięcie**

1p – Któraś z osób, które miały okazję Cię widzieć (nie musisz się trudzić, prowadzący Ci ją wskaże) dowiedziała się czegoś o Tobie. Może być to jakaś słabość albo informacja, która nie jest powszechnie znana – nie musi to być nic bardzo poważnego.

2p – Obserwator wyczytał z Ciebie znacznie więcej, niż byś sobie tego życzył. Może zadać Ci jedno pytanie, na które musisz odpowiedzieć absolutnie szczerze. Od tego czasu ta osoba będzie po prostu wiedzieć coś na Twój temat.

## **Testy losowe**

Staramy się słuchać Waszych uwag i projektować takie rozwiązania, które pozwolą pokonać napotkane przez Was problemy. Jednym z powracających zarzutów było stwierdzenie, że mechanika nie oparta na losowości pozwala Mistrzom Gry zachowywać niepodzielną władzę i całkowitą kontrolę nad sesją. W końcu znając wartości współczynników postaci w drużynie można przygotować wyzwania trudne akurat na tyle, by nikomu nie udało się im sprostać, zaś w innych miejscach zagwarantować sobie, że każdemu na pewno uda się test, bo jest to akurat potrzebne do jakiegoś wątku. Rozumiemy, że u niektórych takie problemy mogły wystąpić (choć wiemy też, że wielu innych drużyn zupełnie nie dotyczą) i chcemy temu jakoś zaradzić. Stąd poniższa propozycja – zbiór zasad, które wprowadzają większą losowość i nie pozwalają prowadzącemu zachować pełnej kontroli nad sesją. Być może zainteresuje on również tych z Was, którzy po prostu chcieliby, żeby sytuacje w Kronice stały się bardziej nieprzewidywalne.

Wszystkie proponowane poniżej zmiany dotyczą tylko i wyłącznie działań prowadzącego – chodziło o to, żeby rozgrywka w jak najmniejszym stopniu zmieniała się dla graczy. Zaczniemy od testów prostych. Zaczynamy jak zwykle – Mistrz Gry określa Poziom Trudności testu (3, 5, 7, 9, 11 lub 13). Teraz dodatkowo rzuca k6. Wynik 1-2 oznacza, że test jest o jeden punkt (nie poziom) prostszy (a więc np. zamiast 9, trudność zmienia



się na 8). Wyrzucenie 5-6 będzie z kolei powodować, że test jest o jeden punkt trudniejszy. W obu przypadkach prowadzący powinien wymyślić i wytłumaczyć drużynie, czemu zaszła zmiana. Może drzwi, które próbują wyważyć, są już nieco naruszone? Duża reklama na budynku obok utrudnia wskoczenie na niego? Przystojny anioł trochę już wypił i łatwiej go uwieść? Egzarchini jest w złym nastroju i trudniej ją do czegoś przekonać? Dzięki temu prosty rzut nie tylko ułatwi bądź utrudni test, ale dodatkowo wprowadzi jakieś szczegóły, ubarwi nieco narrację.

Przejdźmy teraz do testów przeciwstawnych. Po pierwsze, rezygnujemy z osobnych pul punktów do wydawania przez prowadzącego (a więc znika Pula Daiva, Pula Świątyni, Pula Wroga i Pula Karnawału). Zamiast tego Mistrz Gry ma jedną pulę, którą może wydawać na testy dowolnych Bohaterów Niezależnych. Znajduje się w niej tyle punktów, ile postaci w drużynie. To taka rezerwa na absolutnie wyjątkowe sytuacje, kiedy prowadzącemu naprawdę zależy na sukcesie wykreowanej przez niego postaci i nie chce on zdawać się na los. Za każdym razem, kiedy jeden z Bohaterów wykonuje jakiś test przeciwko postaci kontrolowanej przez Mistrza Gry, prowadzący

(tak samo, jak w klasycznej mechanice) określa Poziom Trudności. Zamiast jednak decydować się na wydanie punktu ze swojej puli, by podnieść Poziom Trudności, może rzucić kostką (patrz dalej). Jeżeli wypadnie na niej maksymalny wynik, Bohater Niezależny otrzymuje taki dodatek do Atrybutu, jakby Mistrz Gry, zgodnie z zasadami podstawowymi, wydał punkt z odpowiedniej puli. W przeciwnym wypadku (każdy wynik poza maksymalnym), nie ma żadnego bonusu i poziomem trudności jest jego podstawowa wartość Atrybutu.

Pozostaje jeszcze kwestia, jakich kości użyć. Będziemy to uzależniać od siły danej frakcji w Kronice. Tak samo, jak w przypadku rozdzielania punktów do poszczególnych pul w klasycznej mechanice, zastanówcie się, która z sił jest w mieście najsilniejsza, a która ma najmniejszy potencjał. Ci, którzy mają największy potencjał, powinni otrzymać k6, kolejna frakcja k8, następna k10 i ostatnia k12. Oczywiście możecie to też trochę zmodyfikować i ustalić, że dwie frakcje (np. Upadli i Skazani) są wyraźnie silniejsze od pozostałych dwóch. W takim wypadku rozdzielacie dwie k6 i dwie k12. W efekcie Bohaterowie Niezależni z najsilniejszej frakcji będą częściej niż inni mieć bonus do Atrybutu.

