

FATE

CORE SYSTEM

EDYCJA POLSKA

TM



LEONARD
BALSERA

BRIAN
ENGARD

JEREMY
KELLER

RYAN
MACKLIN

MIKE
OLSON

FATETM

CORE SYSTEM

LEONARD BALSERA

GŁÓWNY PROJEKTANT SYSTEMU

BRIAN ENGARD

PROJEKTANT WSPIERAJĄCY

MIKE OLSON

PROJEKTANT WSPIERAJĄCY

RYAN MACKLIN

PROJEKTANT WSPIERAJĄCY • REDAKCJA

JEREMY KELLER

REDAKCJA • LAYOUT • PROJEKT GRAFICZNY WNĘTRZA

FRED HICKS

DYREKTOR GRAFICZNY • PROJEKT OKŁADKI • DRUK

KURT KOMODA

ILUSTRACJA NA OKŁADCE • ILUSTRACJE W PODRĘCZNIKU

SEAN NITTNER

KOORDYNATOR PROJEKTU

CHRIS HANRAHAN

MARKA I MARKETING

FATE STWORZYLI PIERWOTNIE

ROB DONOGHUE ORAZ FRED HICKS



**EVIL HAT
PRODUCTIONS**

Wydawnictwo Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial na Twitterze • facebook.com/EvilHatProductions

Fate Core System
© 2013 Evil Hat Productions, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tekst i tłumaczenie systemu Fate Core są dostępne na licencjach Open Gaming License oraz Creative Commons Uznanie Autorstwa. Po więcej szczegółów dotyczących warunków i wymogów licencji zajrzyj na www.evilhat.com albo www.faterpg.com.

Evil Hat Productions oraz logotypy Evil Hat i Fate są znakami należącymi do Evil Hat Productions, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Pierwsze wydanie w 2013 przez Evil Hat Productions, LLC.

Wersja polska wydana w 2019 przez Poszukiwacze Przygód Pająk Kochanowski sp.j.

Wydawcą edycji polskiej są Poszukiwacze Przygód, organizator młodzieżowych obozów RPG „Twierdza Fantastyki”. Więcej na www.poszukiwaczeprzygod.pl.

Koordynator projektu: Łukasz Świat

Redaktor naczelny: Mateusz Nowak

Redakcja i korekta: Błażej Bałczny, Tomasz Chmielik, Grzegorz Nowak, Andrzej Stój

Tłumaczenie: Nikola Adamus, Tomasz Akon, Łukasz Dziubczyk, Grzegorz Nowak,

Michał Sporzyński, Andrzej Stój, Konrad Uhryń, Sławomir Wrzesień

Skład wersji polskiej: Mateusz Nowak

ISBN wersji polskiej: 978-83-954587-0-5. Wydrukowano w Polsce.

ISBN polskiej wersji elektronicznej: 978-83-954587-2-9.

Żadna część tej publikacji nie może być powielana, przesyłana pod dowolną postacią ani zapisywana w systemach odczytu sposobami cyfrowymi, mechanicznymi, fotokopiowania ani innymi, bez wcześniejszej wyraźnej zgody wydawcy.

Jeżeli jednak chcesz zrobić to na własny użytek, śmiało. Zachęcamy wręcz, żeby to robić.

Dla tych pracujących w punktach ksero, którzy nie są pewni czy osoba stojąca przed nimi może wykonać kopię tej książki, odpowiadamy – tak, może.

To jest nasza „wyraźna zgoda”. Do dzieła!

To jest gra, w której ludzie tworzą historie o wspaniałych, okropnych, niemożliwych i cudownych rzeczach. Wszystkie postacie i wydarzenia przedstawione tutaj są fikcją. Jakakolwiek zbieżność z prawdziwymi ludźmi, poszukiwaczami przygód, nieprzenik-

nionymi czarodziejami, cybernetycznymi superinteligentnymi małpami bądź wiewiórkami-monterami jest w pełni przypadkowa i trochę zabawna.

Wydanie drugie. Gdańsk 2019.

BOHATERSCY TESTERZY

3Jane, John A, Scott Acker, Jordan Adams, Ryan Aech, Dan Alexander, Danny Alexander, Jens Alfke, Carl Anderson, Alexandre Antonov, Devon Apple, Mark Arndt, Arrghus, Michael Atlin, Wille Backman, Kevin Bates, J B Bell, Richard Bellingham, Garrison Benson, Michael R. Bernstein, Billchuck, Don Bisdorf, Peter Blake, Ron Blessing, Adam Blinkinsop, bodhranist, McKay Bonham, Jérémie "Blacky" Bouillon, Brett Bowen, Michael Bowman, Guy Bowring, Ezra Bradford, Mick Bradley, Fabrice Breau, Jean-Baptiste Breton, Bill Burdick, Francisco Bustos, Jason Campbell, Sean Carroll, Nick Carter, Richard Chilton, Krzysztof Chyla, Coboney, Bill Collins, Cameron Corniuk, Danni Coy, Creature, cthos, Josh Culbertson, Patrick Curtin, Carsten Damm, Darryl, James Dawsey, Thomas Deeny, Martin Dickson, Rob Donoghue, Droqen, Lukasz Dziubczyk, Eärdil, Manuel Echevarria, Jason Eley, Johan Elmquist, James English, Epimetreus, Thomas Erskine, Ian Evans, Dustin Evermore, John Faludi, Keith Fannin, Jarrod Farquhar-Nicol, Christian Fasy, Olman Feelyus, Antaeus Feldspar, Fenikso, Chris Flipse, Ben Flood, Brook Freeman, Emlyn Freeman, Josh French, Gauth, GhostBob, D Gilbert, Ed Gonzalez, Mikhail L. Gordin, Oliver Graf, Tim Graham, Tim Gray, Michael Guerra, Jack Gulick, Gwathdring, Roland Gyarmati, Dan Hall, Rob Hanz, Craig Hargraves, Seán Harnett, George Harnish, John Harper, Jon Harrison, Julien Harroch, Christopher Hazell, M. Herzog, Magnus Lie Hetland, Bruce Hill, Rob Hipskind, Jonathon Hodges, Brian Hoffmann, Troy Holaday, Stephen C. Holland, Jeff Hoskinson, Robert M. S. Huether, Link Hughes, Casey Hunten, Blake Hutchins, Hypersmurf, Justin D. Jacobson, Kent J. Johansen, johnoghue, Stephen "SDJThorin" Johnson, Andrew Kampen, Jack Kelly, Dave Klempa, Jeremy Kostiew, Darth Krzysztof, Steve Kunec, Mark Kung, Steve Kyer, Jonathan Lang, Alec Lanter, Shai Laric, Gee Lawrence, LDK, David Leaman, Josh Leavitt, PK Levine, Adam Longley, Eliot Lyon, EK Lytle, Edward MacGregor, Joshua Madore, Ergodic Mage, Ville Makkonen, James Malaspino, Erin McBride, Jon T. McCarty II, Robin McCollum, Robert McCowen, Shawn McDaniel, Colin McMillen, Dylan Mikus, Earl Miles, Agustin Miranda, Tom Miskey, Jim Montgomery, Jacob Mooney, Sean Mulhern, Mysterious and Pedantic Stranger, Peter Netzer, Sarah Newton, Brian K. Nielsen, Koji Nishiuchi, Iain M Norman, Selene O'Rourke, Daniel Paarmann, Lisa Padol, Addramyr Palinor, Andrea "Lord Lance" Parducci, Johnny Peng, Ryan Perrin, Jonathan Pierson, Nick Pilon, Alexander Puterbaugh, Scott Pyle, Rob Rendell, James Ritter, Brian Rock, Mike Roddewig, RolHypnos, Roman, Garrett Rooney, Rosque, RPG Geek, Christopher Ruthenbeck, Carrie S., Norman Sager, Ryan Sands, Philippe Saner, Christoph Sapinsky, John Savage, Ernie Sawyer, Evan Sayre, SC, Torge Schmidt, Jason Schneiderman, Adam Schwaninger, Tim Seiger, Alfredo Sendín, Mike Sergio, Andrew Shore, shosuko, Josh Simmons, Scott Slater, Robert Slaughter, Jon Smejkal, Ruben Smith-Zempel, Tess Snider, Paul Snow, Soren, SQLCowboy, Jan Stals, starwed, Sterling, David L. Stewart, Jaap Stoel, Lane Stroud, Joe Stroup, SwiftOne, Ricardo Tavares, David Thackaberry, John Tobin, Tom X. Tobin, Alan Tsang, Joshua Turton, Carrie Ulrich, Shea Lafayette Valentine, Leroy Van Camp III, Kevin Veale, Paul Vermeren, Nathan W., Ralf Wagner, Josh Ward, John Weber, Greg Weir, Marko Wenzel, Beat Wieland, Mitch A. Williams, Jan Willms, Gordon Wincott, Xavon Wrentaile, wusemajor, Savage Yinn, Kris Zaragoza, Jacob Z-Dawg Zimmerman, zombiecalypse

SPIS TREŚCI

Podstawy	1
Witaj w Fate!.....	2
Czego potrzebujecie do gry.....	3
Gracze i Mistrzowie Gry.....	4
Karta bohatera	6
Podejmowanie akcji	8
Punkty losu.....	12
Zacznij grać!.....	15
Tworzenie gry	17
Co przekłada się na dobrą grę Fate?	18
Przygotowanie gry	20
Aby świat gry pasował do Fate.....	20
Skala gry.....	21
Ważne komplikacje świata gry	22
Ludzie i miejsca	26
Stwórzcie bohaterów	27
Tworzenie bohatera	29
Tworzenie bohaterów to część gry.....	30
Twój pomysł na bohatera	31
Trio faz	38
Umiejętności.....	46
Sztuczki i odświeżanie.....	48
Presja i konsekwencje	50
Wszystko gotowe!	52
Szybkie tworzenie bohatera	52
Aspekty i punkty losu	55
Czym są aspekty?.....	56
Czym są punkty losu?.....	56
Rodzaje aspektów	57
Co robią aspekty?	59
Tworzenie dobrego aspektu	61
Jeśli utkniesz.....	64
Wywołanie aspektu.....	68
Wymuszanie aspektu	71
Używanie aspektów do odgrywania.....	76
Usuwanie lub zmiana aspektu.....	78
Tworzenie i odkrywanie nowych aspektów podczas gry	78
Ekonomia punktów losu	80
Umiejętności i sztuczki	85
Czym są umiejętności?	86
Czym są sztuczki?	87
Tworzenie sztuczek	88
Podstawowa lista umiejętności	96
Akcje i rozstrzygnięcia	129
Czas na akcję!.....	130
Cztery rodzaje rozstrzygnięć	132
Cztery akcje	134

Wyzwania, rywalizacje i konflikty.....	145
Zbliżenie na akcję	146
Wyzwania.....	147
Rywalizacje	150
Konflikty	154
Praca zespołowa	174
Prowadzenie gry.....	177
Twoje zadanie.....	178
Co robić podczas tworzenia gry?.....	182
Co robić podczas gry?.....	185
Tworzenie przeciwników	213
Odgrywanie przeciwników.....	222
Sceny, sesje, scenariusze.....	225
I co teraz?	226
Czym jest scenariusz?.....	226
Znajdź problemy	227
Zadaj pytania fabularne.....	232
Stwórz przeciwników	236
Przygotuj pierwszą scenę.....	238
Czym są sceny?	240
Scenariusz podczas gry	246
Rozstrzygnięcie scenariusza.....	248
Długa gra	251
Czym jest sezon?	252
Czym jest kampania?.....	252
Przygotowanie sezonu.....	253
Przygotowanie kampanii.....	254
Rozwój i zmiany.....	255
Czym są dokonania?.....	256
Rozwój świata	263
Atuty.....	269
Czym są atuty?	270
Brażowa zasada, zwana też fraktalnym Fate	270
Tworzenie atutu.....	271
Atuty i rozwój	276
Więcej przykładów atutów	277
Ściąga.....	292
Przewodnik weterana.....	294
Karta bohatera	295
Szkicownik tworzenia bohatera	296
Szkicownik tworzenia gry	297
Karta bohatera Landona.....	298
Karta bohatera Cynare.....	299
Karta bohatera Zilda Nieprzeniknionego.....	300
Indeks.....	301
Twierdza Fantastyki	302



1

PODSTAWY

WITAJ W FATE!

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

Nie będzie to jednak wyłącznie rozmowa. Czasami użyjecie kości oraz zasad z tego podręcznika, aby dodać grze niepewności i uczynić ją bardziej eksytującą.

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

Co przekłada się na dobrą grę Fate? s. 18

Przewodnik weterana
s. 294



DLA WETERANÓW

Możliwe, że zainteresowała cię ta gra, ponieważ znasz inne gry fabularne, takie jak *Dungeons & Dragons* (polńska edycja – wydawnictwo Rebel), *Zew Cthulhu* (Black Monk Games) czy *Warhammer Fantasy Roleplaying* (Copernicus Corporation).

Ta książka jest wersją Fate, która powstała, aby uaktualnić i uprościć ten system. Jeżeli znasz inne systemy oparte na Fate, część reguł rozpoznasz. Znajdziesz tutaj jednak również zasady i pojęcia, które uległy zmianie. Przewodnik poświęcony tym modyfikacjom znajduje się na końcu podręcznika.

NOWI W FATE

Jeśli jesteś nowym graczem, to właściwie wszystko, co musisz wiedzieć, znajduje się na karcie twojego bohatera – Mistrz Gry pomoże ci z całą resztą. Jeśli chcesz oszczędzić swojemu MG nieco pracy, zajrzyj do ściągawki na stronie 292. Ale poza tym jesteś gotowy do gry.

Jeśli jesteś nowym Mistrzem Gry, ten rozdział będzie dla ciebie jedynie wierzchołkiem góry lodowej. Powinieneś przeczytać i zapoznać się z całym podręcznikiem.

CZEGO POTRZEBUJECIE DO GRY

Rozpoczęcie gry w Fate jest bardzo proste. Potrzebujecie:

- Grupy od trzech do pięciu osób. Jedna zostanie **Mistrzem Gry** (w skrócie MG), pozostały przypadnie rola **graczy**. Wyjaśnimy te pojęcia nieco dalej.
- **Kart bohaterów**, po jednej dla każdego gracza, oraz papieru do notowania. Poniżej opisane jest dokładniej, co znajduje się na karcie bohatera (Mistrzu Gry, ważniejsze postacie, które wprowadzisz do gry, również mogą mieć własne karty).
- **Kości Fate**, co najmniej cztery, najlepiej po cztery na osobę. Kości Fate to specjalny rodzaj sześciennych kostek oznaczonych plusem (+) na dwóch ściankach, minusem (-) na kolejnych dwóch i z dwoma ściankami pozabawionymi symboli (■). Możesz je zdobyć w sklepach hobbyistycznych, często pod oryginalną nazwą: kości Fudge. (Dla potrzeb Fate będziemy je nazywać kośćmi Fate, ale możesz je nazywać tak, jak ci się podoba)! Evil Hat prowadzi sprzedaż własnych kości Fate przez www.evilhat.com.

Nie musisz używać kości Fate, jeśli nie chcesz – wystarczą normalne, sześcioczesienne kostki. W takim przypadku wyniki 5 i 6 będą oznaczać +, 1 oraz 2 -, natomiast 3 i 4 – ■.

Karta bohatera
s. 295

- Znaczników reprezentujących **punkty losu**. Mogą to być sztony pokerowe, szklane koraliki lub coś podobnego. Na wszelki wypadek dobrze jest ich mieć co najmniej trzydzięci. Zamiast tego możesz zaznaczać ich liczbę ołówkiem na karcie bohatera, ale wykorzystanie prawdziwych znaczników dostarcza więcej zabawy.
- Małe karteczki. Nie są wymagane, ale przydadzą się do notowania **aspektów** podczas gry.

Punkty losu
s. 12

Czym są
aspekty?
s. 56





GRACZE I MISTRZOWIE GRY

W trakcie gry Fate albo przyjmiesz rolę **gracza**, albo **Mistrza Gry**.

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

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

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

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

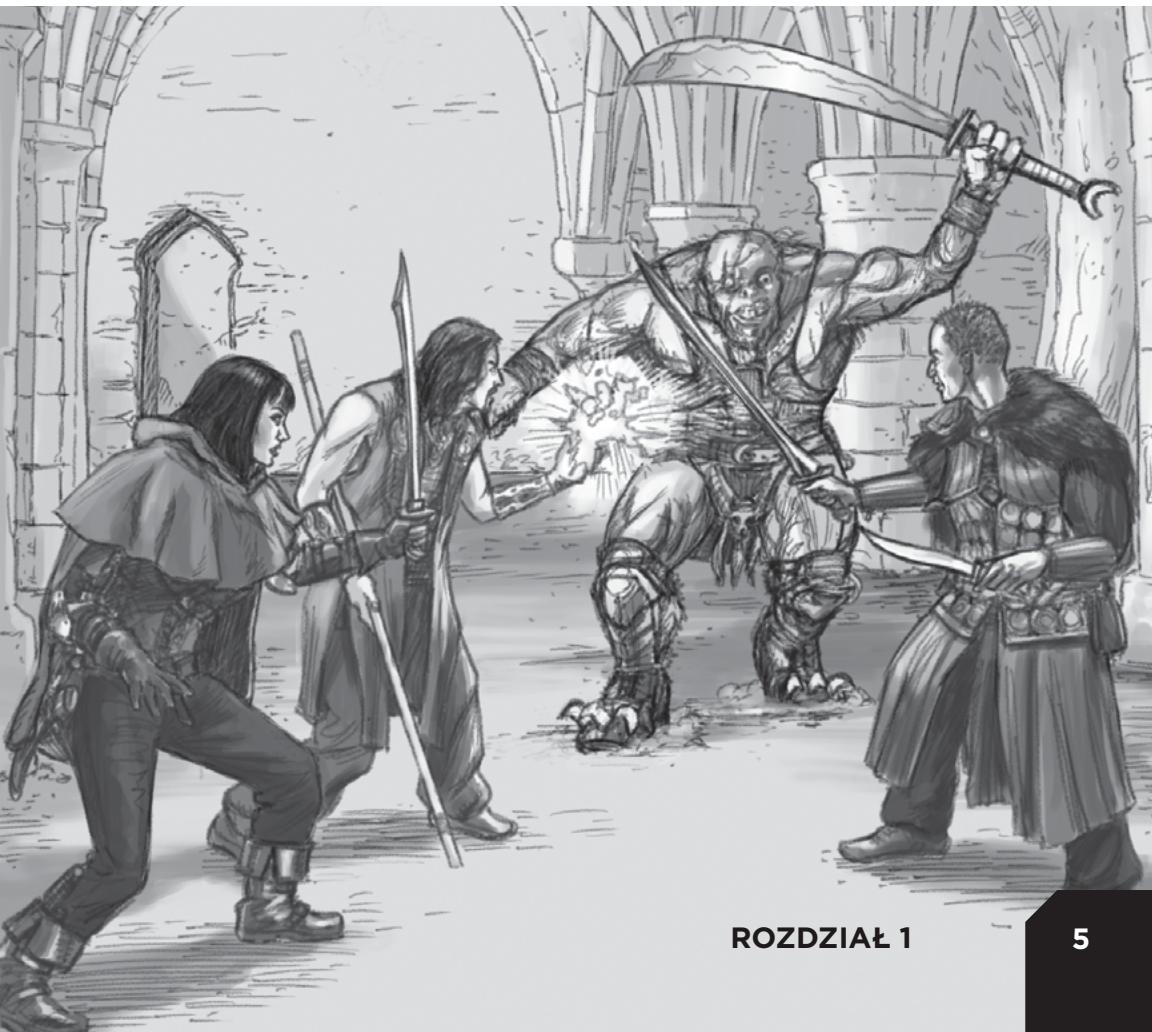
Wszystkie przykłady zastosowania reguł odnoszą się do tej samej przykładowej rozgrywki i świata gry, nazwanych przez nas *Serca ze stali*. Jest to humorystyczne fantasy opowiadające o szwendającej się po świecie grupie najeźdźników, którzy pakują się w kłopoty, pracując dla rozmaitych szlachciców i kacyków.

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

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

Tworzenie gry
s. 17

Przykładowi BG
s. 298



KARTA BOHATERA

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

Aspekty (s. 56)

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

Aspekty pojawiają się w grze razem z punktami losu. Kiedy aspekt jest w stanie ci pomóc, możesz wydać punkty losu, aby go **wywołać** i uzyskać premię (s. 12). W sytuacji, gdy aspekt utrudnia ci życie, możesz odzyskać punkty losu – nazywa się to **akceptowaniem wymuszenia** (s. 14).

Bohaterka Lily, Cynare, ma na karcie aspekt **Stabość do błyśkotek**, co odzwierciedla jej skłonności do poświęcania zbyt dużej uwagi dobrom materialnym i podejmowania złych decyzji, kiedy w grę wchodzą klejnoty oraz monety. To ciekawa, zabawna cecha postaci, która nieraz wpakuje ją w kłopoty, akcentując mocno jej osobowość w grze.

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

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

TOŻSAMOŚĆ

Imię

Opis

ASPEKTY

Konsepcja ogólna

Problem

UMIEJĘTNOSCI

Wybitne (+5) Świetne (+4) Dobre (+3) Niezłe (+2) Przeciętne (+1)

ATUTY

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

PRESJA UMYSŁOWA (Wola)

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

KONSEKWENCJE

<input type="checkbox"/> 2	Lagodna
----------------------------	---------

<input type="checkbox"/> 4	Umiarowana
----------------------------	------------

<input type="checkbox"/> 6	Dotkliwa
----------------------------	----------

Presja (s. 160)

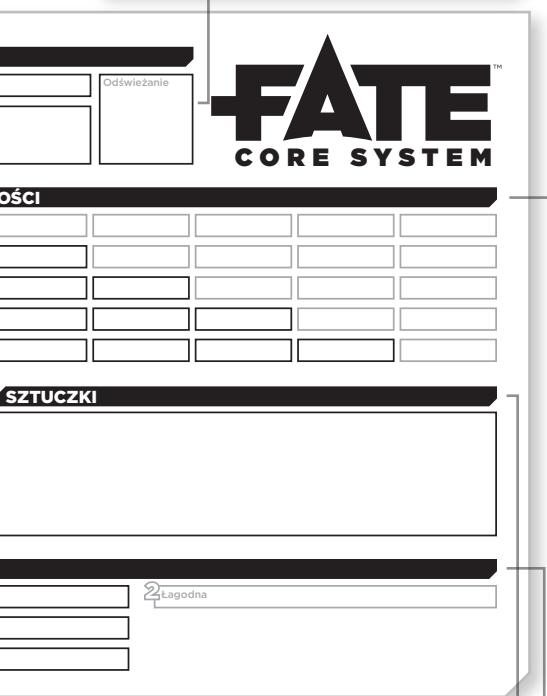
Presja jest jedną z dwóch opcji, które możesz wykorzystać, aby uniknąć porażki – to tymczasowe zmęczenie, wyczerpanie, powierzchowne rany itd. Masz pewną liczbę poziomów presji, które możesz spalić, aby pozostać w walce – resetują się one po zakończeniu konfliktu, kiedy będziesz mieć chwilę, aby złapać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

Atuty (s. 269)

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

Odświeżanie (s. 80)

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



Sztuczki (s. 87)

Sztuczki to triki znane twojemu bohaterowi, pozwalające na odnoszenie dodatkowych korzyści z umiejętności lub na modyfikację zasad gry tak, by ci sprzyjały. Sztuczki są czymś w rodzaju ruchów specjalnych w grach wideo, pozwalających na zrobienie czegoś, czego nie potrafią inni. Bohaterowie mogą mieć te same poziomy umiejętności, ale ich sztuczki mogą obdarzyć ich diametralnie różnymi możliwościami.

Landon ma sztuczkę *Może jeszcze kolejkę?*, która daje mu premię do wydobywania informacji za pomocą umiejętności Relacje, pod warunkiem, że pije wraz ze swym celem w gospodzie.

Umiejętności (s. 86)

Umiejętności są tym, czego używasz, aby wykonywać skomplikowane lub interesujące akcje z wykorzystaniem kości. Każdy bohater ma kilka umiejętności odzwierciedlających jego możliwości, takich jak Spostrzegawczość, Sprawność, Wytrzymałość oraz wiele innych.

Na początku bohaterowie graczy mają umiejętności wyrażone w stopniach od Przeciętnego (+1) do Świetnego (+4). Im wyższa wartość, tym większa szansa sukcesu z wykorzystaniem umiejętności.

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

Zird Nieprzenikniony ma umiejętność Wiedza na poziomie Świętym (+4), co czyni go idealną osobą do przywoływania tajemnych faktów w dogodnym momencie albo przeprowadzania badań. Nie ma jednak umiejętności Ukrywanie, więc jeśli będzie musiał podkraść się do kogoś, będzie rzucać na poziomie Ślabym (+0). Tym gorzej dla niego.

Konsekwencje (s. 162)

Konsekwencje są drugą z opcji, które możesz wykorzystać, żeby pozostać w konflikcie. Ich efekty utrzymują się jednak dłużej. Za każdym razem, gdy wybierzesz konsekwencję, otrzymasz nowy aspekt na karcie bohatera opisujący otrzymane obrażenia. W przeciwnieństwie do presji potrzeba czasu, aby wylizać się z konsekwencji – tymczasem pozostałe ona na twojej karcie, co narazi postać na komplikacje lub zachęci innych, aby wykorzystały swoją nową słabość.

PODEJMOWANIE AKCJI

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

Rzucanie kośćmi

Kiedy masz wykonać rzut, użyj do tego czterech kości Fate. Odczytując wynik, przyjmij +1 za każdy , 0 za każdy  oraz -1 za każdy . Dodaj do siebie te wartości. Otrzymasz wynik z przedziału od -4 do +4, najczęściej zawierający się pomiędzy -2 a +2. Oto kilka przykładowych wyników testów:

				=	+0
				=	+1
				=	+3
				=	-2

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

W jaki sposób, kiedy już rzucisz kośćmi, stwierdzić, co oznacza uzyskany rezultat? Świeście, że pytasz.

Najczęstszymi powodami użycia kości w Fate są:



Przewyciężanie trudności
(s. 134)



Uzyskanie przewagi dla swojego bohatera w formie aspektu do wykorzystania
(s. 136)



Zaatakowanie kogoś w konflikcie (s. 140)



Obrona w konflikcie
(s. 142)



Drabinka

W Fate do oceny wyników rzutów, umiejętności bohatera oraz rezultatu testu wykorzystujemy **drabinkę** przymiotników i liczb. Prezentuje się ona następująco:

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

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

Wyniki mogą wyjść ponad drabinkę i pod nią. Zachęcamy was do stworzenia własnych nazw powyżej poziomu Legendarnego, takich jak „O rany!” albo „Niedorzecznie niesamowity”. Poważnie.



Interpretacja wyników

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

Cztery akcje
s. 134

Ogólnie rzecz biorąc, jeśli przebijesz wynik swojego przeciwnika, odnosisz sukces. Remis wywołuje jakiś skutek, ale nieco inny niż zamierzony. Jeśli wygrałeś sporą przewagą, udaje ci się osiągnąć coś więcej, niż planowałeś (np. zadasz przeciwnikowi więcej obrażeń).

s. 132

Jeśli nie przebiłeś wartości przeciwdziałania, to albo akcja nie zakończyła się sukcesem, albo udało ci się pewnym kosztem. Ewentualnie dzieje się coś zupełnie innego, co komplikuje całą sytuację. Pewne akcje mają specjalne następstwa w sytuacji, gdy ponosisz porażkę.

Kiedy przebijesz wynik przeciwnika, różnicę między jego rezultatem i twoim nazywamy **przebiciami**. Gdy rzuścis tyle samo co on, masz zero przebić. Przy wyniku wyższym o jeden – masz jedno przebicie. W dalszej części książki wyjaśniamy różne sytuacje, w których przebicia zapewniają korzyści.

Landon stara wymknąć się ze starożytnej, mechanicznej i śmiertelnej pułapki, którą nieopatrznie uruchomił podczas „rutynowej” eksploracji Katakumb Anthari. Dziesiątki malutkich (a czasem trochę większych) włóczni wystrzelują ze ścian jednego z korytarzy. Musi je ominąć, aby dostać się na drugą stronę.

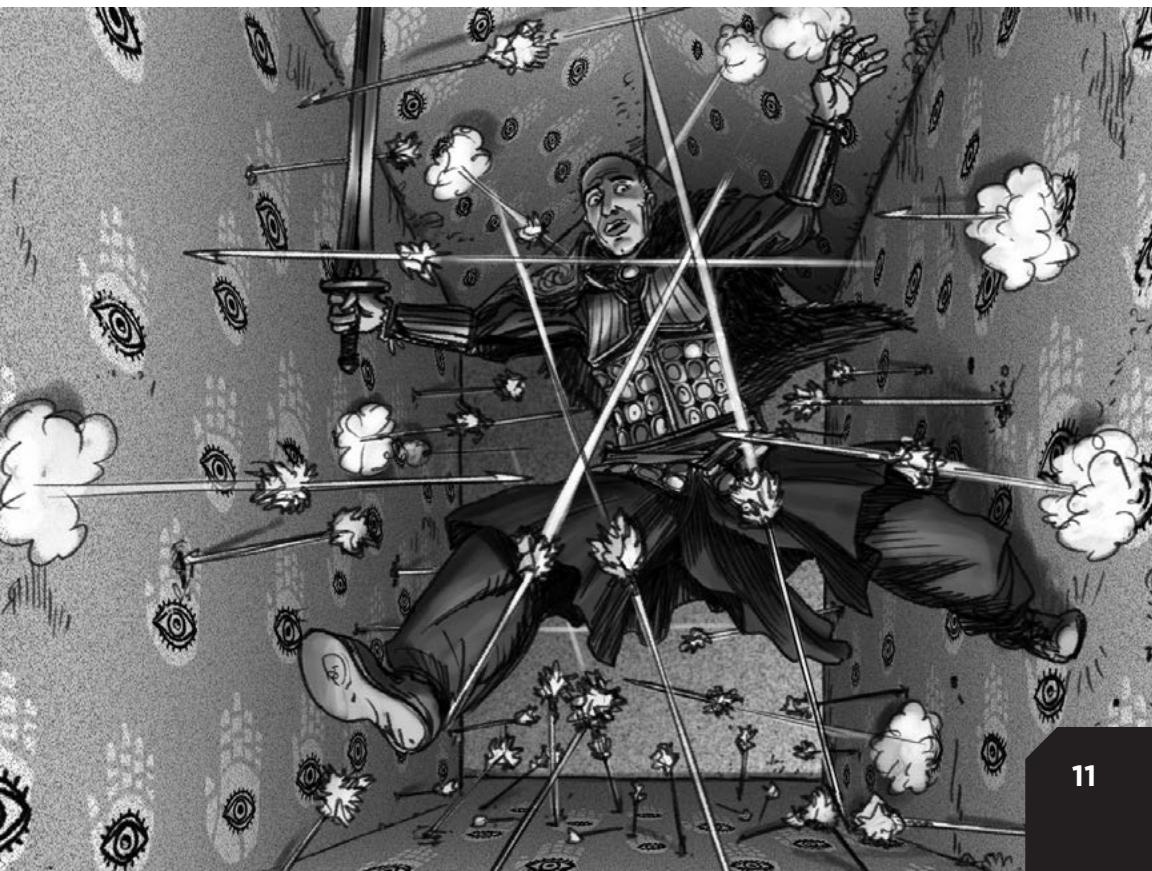
— To będzie pasywne przeciwdziałanie, to tylko pułapka na twojej drodze. Wartość przeciwdziałania jest Świetna (+4). Anthari naprawdę nie chcieli, aby ktokolwiek dostał się do ich świętynnego skarbca — mówi Amanda, która jest MG.

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

Bierze do ręki kości i rzuca, uzyskując **—+++**, czyli wynik +2. Podnosi to poziom umiejętności Dobry (+3) o dwa stopnie na drabince przymiotników i liczb, windując ostateczny wynik do poziomu Wybitnego (+5). To wystarczająco dużo, aby pokonać przeszkodę z jednym przebiciem i odnieść sukces.

— Cóż, to wymaga akrobacyjnych wyczynów i szalonych fikołków, ale udaje ci się przedostać na drugą stronę z paroma niewielkimi dziurami w tunice na pamiątkę. Mechanizm nie okazuje żadnych oznak zatrzymania się. Będziesz miał z nim do czynienia w drodze powrotnej — mówi Amanda.

— Dzień jak co dzień — odpowiada Lenny, a Landon kontynuuje swoją podróż przez katakumby.



PUNKTY LOSU

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

Wydajesz punkty losu, by **wywołać** aspekt, zadeklarować szczególną opowieść lub aktywować jakąś potężną sztuczkę.

Otrzymujesz je, kiedy akceptujesz **wymuszenie** jednego ze swoich aspektów.

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

Wywołanie aspektu

Czym są
aspekty?
s. 56

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

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

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

Cynare, udając ważnego dynnitarza, próbuje przekonać kupca, aby opisał środki ochrony swojego skarbca. Kupiec pasywnie przeciwdziała, stanowiąc przeszkodę na poziomie Dobrym (+3), natomiast jej umiejętności Oszustwo jest na poziomie Nieużły (+2).

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

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

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



Deklarowanie szczegółu opowieści

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

W tym celu musisz wydać punkt losu, uzasadniając jakoś wprowadzane szczegółu opowieści poprzez powiązanie go ze swoimi aspektami. Mistrzu Gry, masz prawo weta względem sugestii, które wydają się poza zasięgiem gracza. Możesz poprosić go, aby je zmodyfikował, zwłaszcza jeśli reszta grupy nie kupuje jego wyjaśnienia.

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

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

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

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

Wymuszenia

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

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

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

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

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

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

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

— No tak... — mówi Lenny — Chyba zaproszę ją do tańca i pociągnę to dalej, aby zobaczyć, czego jestem w stanie się o niej dowiedzieć.

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

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

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

ZACZNIJ GRAĆ!

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



CO DALEJ?

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

Tworzenie gry
s. 17

Tworzenie
bohatera
s. 29

Akcje
i rozstrzygnięcia
s. 129

Długa gra
s. 251

Prowadzenie
gry, s. 177

Sceny, sesje
i scenariusze
s. 225



2

TWORZENIE GRY

CO PRZEKŁADA SIĘ NA DOBRA GRĘ FATE?

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

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

Proaktywność

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

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

Każda rozgrywka w Fate powinna dawać szereg okazji dla bohaterów do bycia proaktywnymi w rozwiązywaniu problemów i umożliwiać im zrealizowanie tego na kilka sposobów. Gra o bibliotekarzach siedzących pośród zakurzonych tomów i uczących się różnych rzeczy to nie Fate. Gra o bibliotekarzach *wykorzystujących zapomnianą wiedzę, aby ratować świat*, już tak.

Kompetencja

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

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

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



Dramatyzm

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

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

Każda Twoja rozgrywka Fate powinna mieć potencjał i dawać okazję do dramatycznych wydarzeń między bohaterami, a także szansę, aby móc odnieść się do nich jak do zwykłych ludzi. Gra opowiadająca o awanturnikach bezmyślnie przewalającym się przez kolejnych, coraz to większych i silniejszych bandziorów to nie Fate. Kampania o poszukiwaczach przygód walczących o normalne życie pomimo tego, że ich przeznaczeniem jest walka z ostatecznym złem, już tak.

KIEDY TWORZYCIE WŁASNA GRĘ:

- **Świat gry:** zdecydujcie, czym charakteryzuje się świat otaczający bohaterów.
- **Skala:** zdecydujcie, jak heroiczna lub osobista będzie wasza opowieść.
- **Komplikacje:** zdecydujcie, jakie zagrożenia i naciski ze świata gry będą zmuszać bohaterów do działania.
- **BN:** zdecydujcie, kim będą ważne osoby oraz jakie będą istotne lokacje.
- **Umiejętności i sztuczki:** okreście, co postacie będą chciały robić w świecie gry.
- **Tworzenie bohaterów:** stwórzcie BG.

PRZYGOTOWANIE GRY

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

Zaczniemy od porozmawiania o świecie gry. Konkretami na temat poszaci zajmiemy się później, w rozdziale *Tworzenie bohatera*.

ABY ŚWIAT GRY PASOWAŁ DO FATE

Zdecydujcie, czym charakteryzuje się świat otaczający bohaterów.

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

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

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

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

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

SKALA GRY

Zdecydujcie, jak heroiczna lub osobista będzie wasza opowieść.

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

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

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



WAŻNE KOMPLIKACJE ŚWIATA GRY

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

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

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

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

Tworzenie gry i bohaterów wiąże się z wymyślaniem aspektów. Jeśli dopiero zaczynasz z Fate, przeczytaj rozdział *Aspekty i punkty losu* (s. 55).

ZMIANA LICZBY KOMPLIKACJI

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

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

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



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

Lily chce, aby opowieść traktowała również o czymś, co jest na krawędzi zaistnienia, czymś Naprawdę Złym. Grupa decyduje się na wprowadzenie nadchodzącej komplikacji: ohydnego kultu starającego się przywoływać coś okropnego (co również implikuje, że w świecie gry jest miejsce dla paskudnych istot inspirowanych prozą Lovecrafta). Lenny nazywa to *Zagładą, która nadjejdzie*. Pomysł ten podoba się zwłaszcza Ryanowi, którego oczytana postać będzie mieć lepsze umocowanie w świecie gry.

KOMPLIKACJE

1. TRIADA BLIZNY
2. ZAGŁADA, KTÓRA NADEJDZIE

Przekształcanie komplikacji w aspekty

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

ZMIANA KOMPLIKACJI W TRAKCIE GRY

Rozdział *Długa gra* (s. 251) opowie o tym szerzej, ale ogólnie komplikacje mogą być zmieniane w miarę postępu gry. Czasem ewoluują one w coś nowego. Niekiedy bohaterom może udać się je pokonać i odejdą w niepamięć. Innym razem pojawią się świeże komplikacje, więc z tymi, które obecnie wymyślacie, jedynie rozpoczęcie gre.

Amanda zapisuje **Triada Blizny** oraz **Zagłada, która nadejdzie** jako dwa aspekty gry. Notuje obok pierwszego z nich „Zajmuje ich gangsterka i inne, paskudne sprawy”. Przy drugim zapisuje „Sprowadzana przez Kult Wyciszenia”.

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



Kopiąc głębiej

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

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

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



Szkicownik tw

Nazwa gry

SERCA ZE STALI

Świat i skala gry Low Fantasy. Magia i miecz. Od miasta do miasta. Lokalne problemy.

KULT WYCISZENIA

KOMPLIKACJA: DWE SPRZECZNE PRZEPOWIEDNIE

KOMPLIKACJE (s. 22)

Bieżące komplikacje

*TRIADA BLIZNY
(ZAJMUJE ICH GANGSTERKA I INNE, PASKUDNE
SPRAWY)

Nadchodzące komplikacje

*ZAGŁADA, KTÓRA NADEJDZIE
(SPROWADZANA PRZEZ KULT WYCISZENIA)

LUDZIE I MIEJSCA (s. 26)

Imię

KULT WYCISZENIA

Komplikacja / aspekt

*DWE SPRZECZNE
PRZEPOWIEDNIE

Imię

MIASTO RIVERTON

Komplikacja / aspekt

Imię

Komplikacja / aspekt

Imię

HUGO MIŁOSIERNY

PORUCZNIK W TRIADZIE

Imię

PATRIARCHA

PRZYWÓDCZA KULTU

KULT WYCISZENIA / aspekt

Imię

KALE WESTAL

PROWADZI SKLEP W

Komplikacja / aspekt

LUDZIE I MIEJSCA

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

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

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

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

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

Sekretnie i ukryte aspekty
s. 79

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

Po kilku minutach dyskusji grupa zapisuje:

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

Grupa mogłaby kontynuować, ale mają świadomość, że więcej pomysłów pojawi się w czasie tworzenia bohaterów i po rozpoczęciu gry. To, co mają do tej pory, w zupełności wystarczy.



STWÓRZCIE BOHATERÓW

Każdy z graczy tworzy bohatera.

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

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

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

Tworzenie
bohatera
s. 29

UMIEJĘTNOŚCI I WASZ ŚWIAT GRY

Ważnym elementem świata jest to, co żyjący w nim ludzie mogą zrobić. Umiejętności opisane w rozdziale *Umiejętności i sztuczki* (s. 85) pasują do wielu sytuacji, ale możecie sprawdzić, czy któraś z nich nie jest niepotrzebna lub czy nie trzeba czegoś dodać.

Dodawanie umiejętności jest opisane szerzej w rozdziale *Atuty* (s. 269).





Czym jest
sezon?
s. 252

Koncepcja
ogólna
s. 32

Problem
s. 34

TWORZENIE BOHATERA TO CZĘŚĆ GRY

Gracie w Fate już w chwili, kiedy usiądziecie do tworzenia rozgrywki i swoich bohaterów. Sposób kreacji postaci wspiera to na trzy sposoby.

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

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

Po trzecie, w **Fate bohaterów tworzymy wspólnie**. Podobnie jak w przypadku tworzenia gry, w ten sposób łatwiej o zbudowanie odpowiednio silnych podstawa porozumienia pomiędzy graczami i MG. Ten proces pozwoli także na kilka sposobów powiązać postacie ze światem.

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

Zachowajcie porządne notatki z tego procesu. Możecie notować na karcie bohatera i szkicowniku tworzenia bohatera, które znajdziecie na [FateRPG.pl](#) (oraz na końcu tego podręcznika).

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

PODCZAS TWORZENIA POSTACI:

- **Aspekty:** wymyśl aspekty koncepcji ogólnej i problemu.
- **Imię:** nazwij swoją postać.
- **Faza pierwsza:** opisz pierwszą przygodę postaci.
- **Fazy druga i trzecia:** opisz, jak doszło do spotkania twojego bohatera z dwoma innymi postaciami.
- **Aspekty:** zanotuj po jednym aspekcie dla każdego z tych trzech doświadczeń.
- **Umiejętności:** wybierz i określ poziom umiejętności.
- **Sztuczki:** wybierz lub wymyśl od trzech do pięciu sztuczek.
- **Odświeżanie:** określ, z iloma punktami losu zaczynasz grę.
- **Presja i konsekwencje:** określ, jak wiele twój bohater jest w stanie znieść.

TWÓJ POMYSŁ NA BOHATERA

Wymyśl dla swojego bohatera aspekty koncepcji ogólnej oraz problemu.

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

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

Ponieważ koncepcja ogólna i problem są ze sobą powiązane, najlepiej rozpatrywać je łącznie. Łatwiej wam będzie wymyślić satysfakcjonującego bohatera, jeżeli spojrzycie na koncepcję ogólną i problem jako na jeden duży etap tworzenia postaci. Kiedy już to zrobicie (no i wymyślicie imiona!), możecie przejść do kolejnych kroków.

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

Koncepcja ogólna s. 32

Problem s. 34

NIE PRZESTAWAJCIE TWORZYĆ ŚWIATA GRY

Wymyślając szczegóły postaci, tworzycie jednocześnie elementy otaczającego je świata. Będziecie rozmawiać o BN, organizacjach, miejscowościach, i innych takich. No i fantastycznie!

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

WYBORY, WSZĘDZIE WYBORY

Fate Core nie jest ostateczną wersją mechaniki Fate. To punkt wyjściowy – zbiór elementów, które będą działać w konfiguracji ze sobą.

Kiedy już zapoznacie się z grą nieco bliżej, możecie ulec pokusie zmiany czegoś tak, by lepiej pasowało to do waszego stylu gry. *To absolutnie w porządku*. Zasady z tego podręcznika nie są święte. Spodziewamy się, że będziecie je zmieniać. Dlatego w tej książce będziemy wskazywać, gdzie możecie dokonywać wyborów zasad.

Śmiało, zmieniajcie i ulepszajcie do woli. Nie mamy nic przeciwko.

Koncepcja ogólna

Koncepcja ogólna to fraza, która podsumowuje, kim jest twój bohater i czym się zajmuje. Jest to aspekt bohatera – jeden z pierwszych i najważniejszych.

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

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

To nie są jedyne sposoby na koncepcję ogólną, ale pozwolą wam one od czegoś zacząć. Zbytnio się tym nie przejmujcie. Wymyślicie jeszcze cztery kolejne aspekty, więc nie musicie w tym momencie dopiąć wszystkiego na ostatni guzik.

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

JEŻELI MASZ PROBLEM Z ASPEKTAMI

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

Jeśli koniecznie musisz, pozostaw to pole niewypełnione i zerknij na stronę 52 do zasad szybkiego tworzenia bohatera, aby dowiedzieć się więcej o zostawianiu pustych miejsc na karcie postaci.

Lenny i Lily zostali przy „facecie i dziewczynie uzbrojonych w miecze”, a Ryan woli „gościa bez miecza”. To tylko wyjściowe pomysły. Teraz trzeba zamienić je na porządne koncepcje ogólne.

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

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

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

TOŻSAMOŚĆ

Imię

Opis

ASPEKTY

Koncepcja ogólna **WYSŁANNIK KOŚCIANEGO WOALU**

Problem

ATUTY

UMIEJĘTNOŚCI

Wybitne (+5)

Świętne (+4)

Dobre (+3)

Niezłe (+2)

Przeciętne (+1)

Odś

Problem

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

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

- **Osobiste zmagania dotyczą twojej ciemniejszej strony albo impulsów, nad którymi trudno jest zapanować.** Jeżeli jest coś, co twój bohater mógłby zrobić, nawet nieświadomie, w najmniej odpowiednim momencie, to właśnie będzie osobiste zmaganie. Przykłady: **Problemy z opanowaniem gniewu, Słabość do ślicznych buziek, Flaszka mnie wzywa.**
- **Problematyczne relacje dotyczą ludzi lub organizacji, które utrudniają życie twojemu bohaterowi.** Może to być grupa, która nienawidzi cię aż do bólu i chce, abyś cierpiał, ludzie, dla których pracujesz, niełatwiający ci roboty, a nawet rodzina albo przyjaciele, którzy zbyt często pakują się w tarapaty. Przykłady: **Rodzina na głowie, Dłużnik Mafii, Triada Blizny chce mojej głowy.**

Twój problem nie powinien być łatwy do rozwiązania. Gdyby tak było, twój bohater już dawno by sobie z nim poradził, poza tym to niezbyt ciekawe. Z drugiej strony problem nie powinien kompletnie przerastać bohatera. Jeżeli nieustanie wpływa na jego życie codzienne, będzie on poświęcał cały swój czas na radzenie sobie z nim. Nie powinieneś być zmuszony mierzyć się z tym samym problemem na każdym kroku, chyba że jest to podstawowe założenie tej konkretnej przygody (a nawet jeśli tak, zauważ, że to tylko jedna przygoda).



Problemy nie powinny być bezpośrednio związane z twoją koncepcją ogólną – jeżeli jesteś **Głównym śledczym**, wybór aspektu problemu **Przestępco podziemie mnie nienawidzi** to nieciekawy pomysł, ponieważ można to już wywnioskować z koncepcji ogólnej (oczywiście możesz uczynić taki problem bardziej osobistym, np. **Don Giovanni mnie nienawidzi**, aby aspekt był bardziej interesujący).

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

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

Lily podoba się pomysł, aby jej bohaterka była swoim najgorszym wrogiem, więc również wybiera osobiste zmaganie. W trakcie spotkania wpadła na pomysł, że będzie odgrywać postać, która ma **Słabość do błyskotek**, co zapisuje na karcie.

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

„JASNA STRONA” PROBLEMÓW

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

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

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

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

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

Wywołanie
aspektu
s. 68

Aspekty i punkty losu s. 55

Faza Druga: Spotkania s. 42

Faza Trzecia: Ponowne spotkania s. 44

Szybkie tworzenie bohatera s. 52

WSTĘP DO WYBORU ASPEKTÓW

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

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

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

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

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

Podczas wymyślania aspektów możesz mieć dziurę w głowie. Jeżeli nie możesz wpaść na odpowiednie pomysły, rozdział *Aspekty i punkty losu* zawiera obszerny fragment opisujący kilka sposobów na wymyślenie dobrych aspektów.

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

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

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

Imię

Jeśli jeszcze tego nie zrobilesz, pora nadać bohaterowi imię!

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

Lily nazywa swoją bohaterkę „Cynare”, czyli „oset” po grecku. Postrzega Cynare jako piękną roślinę, która może też ukłuc, jeśli podejdiesz za blisko. Dobrze to do niej pasuje.

Ryan nazywa swojego bohatera „Zírd”, ponieważ właśnie przyszło mu to do głowy jako odpowiednio głupkowate czarodziejskie imię. Po chwili zastanowienia dodaje „Nieprzenikniony”, ponieważ widzi Zírda jako ten typ gościa, który kazałby się tytułuwać „Zírdem Nieprzeniknionym”.

TOŻSAMOŚĆImię **LANDON**

Opis

ASPEKTYKomunikacja odręcza
WYSŁANNIK KOSCIAŃEGO WOALUPrzyjaźń
MANIERY KOZŁA**UMIEJĘTNOŚCI**

Wybitne (+5)

Świętne (+4)

Dobre (+3)

Niezłe (+2)

Przeciętne (+1)

ATUTY**SZTUCZKI****PRESJA FIZYCZNA** (Budowa)**PRESJA UMYSŁOWA** (Wola)**KONSEKWENCJE**

2 Łagodna

4 Umiarkowana

6 Dotkliwa

TRIO FAZ

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

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

Trzy ostatnie aspekty twojego bohatera są tworzone w fazach, zbiorczo nazwanych triem faz. Pierwsza z nich dotyczy niedawnych wydarzeń z życia bohatera, czegoś co było ciekawe i awanturnicze, druga i trzecia tego, jak inni bohaterowie graczy zaangażowali się w tę przygodę oraz jak twój bohater zaangażował się w ich.

Macie okazję do opowiedzenia historii waszych bohaterów. W każdej fazie będącicie musieli zapisać po dwie informacje w szkicowniku bohatera (znajdującym się na końcu tej książki i na FateRPG.pl).

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

DLA WETERANÓW

Jeśli jesteś zaznajomiony z innymi grami Fate, zauważysz, że w tym wydaniu gry używa się mniejszej liczby aspektów. Uznaliśmy, że łatwiej jest wymyślić pięć dobrych aspektów niż siedem albo dziesięć. Ponieważ występują tutaj równocześnie aspekty gry oraz możesz tworzyć aspekty sytuacyjne, nie powinno zabraknąć okazji do wymuszenia i wywoływania aspektów.

Jeżeli w swojej grze zamierzasz używać sporo atutów lub masz konkretne, charakterystyczne elementy gry, które chciałbyś odzwierciedlić w postaci aspektów (np. narodowość lub gatunek), możesz zwiększyć liczbę dozwolonych aspektów. Nie polecamy używać więcej niż siedmiu aspektów bohatera. Zauważliśmy, że powyżej tej wartości wiele z nich nie ma dużego wpływu na rozgrywkę.

TWÓRZENIE
BOHATERA



Faza pierwsza: Twoja przygoda

Faza pierwsza jest pierwszą prawdziwą przygodą twojego bohatera. Jego pierwszą książką, odcinkiem, policyjną sprawą, filmem, czymkolwiek – w czym on gra główną rolę.

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

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

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

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

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

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

LANDON WDĄJE SIĘ W BOJKE, W BARZE Z KILKOMA CZŁONKAMI TRIADY BLIZNY. JEST POWAŻNIE POBITY I POZBAWIONY BRONI. ŻYCIE RATUJE MU ŻOŁNIERZ-WETERAN ZWANY STARYM FINNEM. FINN POMAGA LANDONOWI, LECZY GO I ZAPISUJE W SZEREGI MIEJSKIEJ MILICJI.

*Wszystko zawsze znam
staremu Finnowi.

Lenny jest w trakcie Fazy Pierwszej.

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

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

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

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

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

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

FAZY I ŽÓŁTE KARTECZKI

W fazie pierwszej każde z was wymyśla własną przygodę. W fazie drugiej i trzeciej będziecie wymieniać się swoimi historiami, żeby móc w nie wpleść bohaterów innych graczy. Ustalenie, jak twój bohater wpasuje się w Twoją historię, może być trudne, jeśli przekazałeś szkicownik bohatera innemu graczowi, dlatego polecamy używanie karteczek.

Podczas pierwszej fazy, kiedy zapisujesz swoją przygodę w szkicowniku, zapisz na kartce imię swojego bohatera i opis przygody. Potem podczas faz drugiej i trzeciej przekaż karteczkę, aby inni mogli dopisać coś do Twojej historii. W ten sposób macie pod ręką cały czas swój szkicownik, możecie na niego nanosić nowe informacje lub aspekty, a inni będą wiedzieli, do jakich historii powinni sięłączyć.

Faza druga: Spotkania

W kolejnych dwóch fazach wasi bohaterowie połączą się w drużynę, odgrywając niewielkie role w swoich przygodach.

Kiedy już każdy ma spisaną własną przygodę (w tym momencie pomysł z użyciem karteczek jest bardzo przydatny), jesteście gotowi na fazę drugą. Przekażcie karteczki na lewo albo na prawo lub potasujcie stos i rozdajcie je losowo (wymieniając się z osobą siedzącą po prawej do momentu, kiedy każde z was będzie miało historię kogoś innego). Niezależnie od wybranego sposobu, każde z was powinno w efekcie mieć w ręku przygodę innej osoby.

Twój bohater ma drugoplanową rolę w historii, którą właśnie trzymasz w ręku. Teraz zajmiesz się jej wymyśleniem. Przedyskutuj побieżnie pomysł z graczem, którego przygodę trzymasz, i dopisz do streszczenia fazy zdanie albo frazę opisującą rolę twojej postaci. Wspomagające role mogą być ukażane na trzy sposoby — mogą komplikować przygodę, rozwiązywać sytuację, bądź mogą robić obie te rzeczy naraz.

- **Komplikacja przygody:** twój bohater uczynił część przygody niepewną (prawdopodobnie z powodu komplikacji lub aspektu problemu). Oczywiście, jako że zdarzyło się to w przeszłości, wiemy że wyszliście z tego cało (albo prawie cało, co zobrazuje wybrany przez ciebie aspekt). Opisując, nie martw się tym, jak zakończyła się przygoda — zostaw to innej osobie albo pozostaw tę kwestię otwartą. Opisy takie jak „Landon sprowadza kłopoty, kiedy Cynare potrzebuje spokoju” albo „Zirda porywają tajemnicze zbóż” wystarczą, aby zainspirować do kolejnych pomysłów.
- **Rozwiązywanie sytuacji:** twój bohater rozwiązuje problem, z którym musiał sobie poradzić główny bohater przygody lub pomaga głównemu bohaterowi w kluczowym konflikcie (co jest okazją do użycia twojej koncepcji ogólnej). Nie musisz przedstawiać, jak doszło do tej sytuacji, a jedynie jak twój bohater sobie z nią poradził. Opisy takie jak „Cynare powstrzymuje wrogów, aby dać czas Landonowi na ucieczkę” albo „Zird z pomocą swej tajemnej wiedzy prosi duchy o informacje” są wystarczające, aby dać nam obraz sytuacji.

Domyślnie trio faz stawia na tworzenie więzi pomiędzy bohaterami poprzez ich wspólną historię. Podoba nam się ten sposób, dlatego że gracze mogą wspólnie działać i podyskutować ze sobą. Nie jest to jednak jedyna metoda. Przykładowo, możecie stworzyć dowolny zestaw trzech istotnych detali z historii bohatera i użyć ich podczas trzech faz. Takim możliwym zestawem szczegółów jest Twoja przeszłość, teraźniejszość i nadzieję na przyszłość.

- **Komplikacja i rozwiązywanie:** tutaj twój bohater radzi sobie z jednym problemem, stwarzając jednocześnie kolejne, bądź stwarza jeden problem, aby później rozwiązać inny. Połącz dwa pomysły, używając słowa „poźniej” pomiędzy nimi, jak na przykład: „Landon wszczyna bójkę z Triadą Blizny, podczas gdy Zird stara się nie wychylać. Później pomaga mu odeprzeć nieumarłych, podczas gdy Zird rzuca zaklęcie”.

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

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

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

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

Wybiera więc aspekt **Uwierzy w każdą ckiwilną bajeczkę**, aby ukazać powód jej zaangażowania.

LANDON WDAJE SIĘ W BOJĘ W BARZE
Z KILKOMA CZŁONKAMI TRIADY BLIZNY.
JEST POWAŻNIE POBITY I POZBAWIONY
BRONI. ŻYCIE RATUJE MU ŻOŁNIERZ-
WETERAN ZWANY STARYM FINNEM. FINN
POMAGA LANDONOWI, LECZY GO I ZAPISUJE
W SZER.

*WSZ
STARE

KIEDY LANDON OPowiADA CYNARE SWOJA
HISTORIE, TA, KIEROWANA WSPÓŁCZUCIEM,
POSTANAWIA POMÓC MU W ODZYSKANIU
ZAGINIONEGO MIECZA.

*UWIERZY W KAŻDĄ CKIWIŁĄ BAJECZKE

MNIEJ NIŻ TRZECH GRACZY?

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

- **Pomiń fazę trzecią i po prostu wymyśl kolejny aspekt teraz albo podczas gry.**
- **Wymyślcie trzecią wspólną przygodę i opiszcie, jaki każde z was miało w niej udział.**
- **Niech Mistrz Gry również stworzy bohatera. MG nie będzie nim grał razem z graczami, będzie on tylko Bohaterem Niezależnym. Taki bohater może dać świetny impuls do rozpoczęcia kampanii — jeśli przyjaciel, z którym związał się przy tworzeniu BG znika w tajemniczych okolicznościach lub ginie, opowieść zyska dużo dramatyzmu.**

Jeśli masz tylko jednego gracza, pomiń fazy drugą i trzecią, zostawiając puste pola do uzupełnienia podczas gry.

Faza trzecia:

Ponowne spotkania

Kiedy zakończycie fazę drugą, wymieńcie się przygodami w sposób, jaki wybraliście poprzednio, tak aby każdy miał inną przygodę, niż te z fazy drugiej i fazy pierwszej. W fazie trzeciej również będziecie wymyślali drugoplanową rolę, jaką odegrał wasz bohater w kolejnej przygodzie. Postępujcie podobnie jak w fazie drugiej.

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

Lily decyduje, że skomplikuje tę sytuację, chcąc zachować błyskotkę dla siebie. Ryan już ustalił, że Zird przywróci artefakt na należne mu miejsce, więc Cynare będzie go miała dla siebie jedynie przez chwilę.

Wybiera aspekt **Zird może na mnie liczyć**, żeby pokazać jej chęć nadstawnia karku za Zirda — drużyna nie wie, czym zasłużył sobie na taką lojalność, ale mają nadzieję, że dowiedzą się tego w przyszłości.

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

CYNARE KRADNIE ARTEFAKT ZIRDA.
OSTATECZNIE POWRACA ON DO CZARODZIEJA, A TA DWOJKA ZACZYNA DARZIĆ SIE WZAJEMNYM SZACUNKIEM.

*ZIRD MOZE NA MNE LICZYĆ

POMYSŁ NA BOHATERA (s. 31)

Koncepcja ogólna	WYSŁANNIK KOŚCIANEGO WOALU
Problem	MANIERY KOZŁA
Imię	LANDON

TRIO FAZ (s. 38)

Faza pierwsza: Twoja przygoda
<p>LANDON WDAJE SIĘ W BÓJKĘ, W BARZE Z KILKOMA CZŁONKAMI TRIADY BLIZNY. JEST POWAŻNIE POBITY I POZBAWIONY BRONI. ŻYCIE RATUJE MU ŻOŁNIERZ-WETERAN ZWANY STARYM FINNEM. FINN POMAGA LANDONOWI, LECZY GO I ZAPISUJE W SZEREGI MIEJSKIEJ MILICJI.</p>

Aspekt fazy pierwszej	WSZYSTKO ZAWDZIECZAM STAREMU FINNOWI
-----------------------	--------------------------------------

Faza druga: Spotkania
<p>ZIRD NIEPRZENIKNIONY WYNAJMUJE LANDONA, ABY UKRADKIEM WLAMAĆ SIĘ DO WIEZY NEPOKOJU W COLLEGIA ARCANA. KIEDY ZOSTAJĄ ZDEMASKOWANI, LANDON KOPNIAKIEM NARUSZA SŁUPY UTRZYMUJĄCE WIEŻĘ. UCIEKAJĄ, PODCZAS GDY CAŁA BUDOWLA SIĘ ZAWALA.</p>

Aspekt fazy drugiej	DEMOLKA ZAWSZE WCHODZI W GRĘ
---------------------	------------------------------

Faza trzecia: Ponowne spotkania
<p>CYNARE WCIĄGA LANDONA W BÓJKĘ W BARZE Z WOJOWNIKAMI ZAKONU DIANEJSKIEGO. CIĘTY PRZEZ JEDNO OKO, LANDON ZOSTAJE Z BLIZNĄ NA WPOL SLEPY. POZNIEJ CYNARE POMAGA MU SIĘ NA NICH ZEMSCIĆ, KRADNĄC ICH ARTEFAKT.</p>

Aspekt fazy trzeciej	OKO ZA OKO
----------------------	------------

UMIEJĘTNOŚCI (s. 46)

- jedna Świetna (+4)
- dwie Dobre (+3)
- trzy Nieźle (+2)
- cztery Przeciętne (+1)

SZTUCZKI I ODŚWIEŻANIE (s. 48)

- trzy sztuczki = odświeżanie 3
- cztery sztuczki = odświeżanie 2
- pięć sztuczek = odświeżanie 1

PRESJA I KONSEKWENCJE (s. 50)

- Przeciętna (+1) albo Nieźła (+2) Budowa daje dodatkowe pole presji fizycznej.
- Dobra (+3) albo Świetna (+4) Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej.
- Wybitna (+5) i lepsza Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej oraz kolejne pole łagodnej konsekwencji.
- Przeciętna (+1) albo Nieźła (+2) Wola daje dodatkowe pole presji umysłowej.
- Dobra (+3) albo Świetna (+4) Wola daje dwa dodatkowe pola presji umysłowej.
- Wybitna (+5) i lepsza Wola daje dwa dodatkowe pola presji umysłowej oraz kolejne pole łagodnej konsekwencji.

UMIEJĘTNOŚCI

Wybierz i określ wartość umiejętności swojego bohatera.

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

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

- jedną Świetną (+4);
- dwiema Dobrymi (+3);
- trzema Niezłymi (+2);
- czterema Przeciętnymi (+1).

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

DLA WETERANÓW

DLACZEGO PIRAMIDA?

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

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

Poza tym kolumny umiejętności nie zniknęły zupełnie. Po prostu są zarezerwowane dla rozwoju bohatera (s. 258).

OGRANICZENIE POZIOMU UMIEJĘTNOŚCI

Domyślnie przyjęliśmy, że poziom Świetny (+4) to najwyższy poziom umiejętności, z którym będzie zaczynał Bohater Gracza. Wraz z rozwojem postaci będzie można go przekroczyć (więcej o tym w rozdziale *Przełomowe dokonania* na stronie 260).

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

Liczba otrzymywanych umiejętności powinna zależeć od listy umiejętności. Domyślna lista umiejętności Fate Core ma 18 pozycji, a domyślana piramida, z poziomem Świetnym (+4), wymusza wybranie 10 z nich. Oznacza to, że każda postać jest w większym lub mniejszym stopniu kompetentna w ponad połowie dostępnych umiejętności oraz umożliwia grę drużyną 6 bohaterów, których trzy najwyższe umiejętności się nie dublują. Planując swoją grę, możesz dowolnie modyfikować listę umiejętności oraz domyślną wielkość piramidy. Pamiętaj jednak, że im większa piramida lub mniejsza lista umiejętności, tym mniejsze będą różnice pomiędzy Bohaterami Graczy.

Ryan wie, że pod względem umiejętności Zird będzie różnił się od pozostałych BG, postanawia więc jak najbardziej zdystansować go od reszty. Grupa decyduje, że magia Zilda funkcjonuje bazując na umiejętności Wiedza, więc Ryan naturalnie skupi się na niej.

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

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

Presja
i konsekwencje
s. 50





SZTUCZKI I ODŚWIEŻANIE

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

Czym są
sztuczki?
s. 87

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

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

Uzupełnianie
sztuczek
podczas gry
s. 53

Karta Cynare
s. 299

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

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

Czym są
punkty losu?
s. 56

Modyfikacja poziomu odświeżania

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

Jeśli wybierzesz cztery sztuczki, twoje odświeżanie będzie wynosić 2. Jeśli zdecydujesz się взять pięć sztuczek, masz odświeżanie 1.

Pamiętaj: w niektórych grach Fate te zasady mogą ulec zmianie. Bez względu na to, wartość odświeżania nigdy nie może być mniejsza niż 1.

Możesz modyfikować powyższe wartości i dać więcej darmowych sztuczek BG, szczególnie jeśli zależy ci, żeby dysponowali oni mnóstwem fajnych trików i specjalnych premii. Możesz również zmienić wartość odświeżania — większa oznacza, że Bohaterowie Graczy nie będą musieli zbyt często godzić się na wymuszenia (pomyśl o superbohaterach z czterokolorowych komiksów). Przy niższej wartości odświeżania BG już na początku każdej sesji przyda się kilka punktów losu, żeby mieć ich trochę do dyspozycji (wyobraź sobie sesję w stylu Szklanej pułapki). Dodatkowo im wyższe odświeżanie, tym bardziej prawdopodobne, że gracze będą kupować sztuczki.



PRESJA I KONSEKWENCJE

Określ, ile ciosów jest w stanie przyjąć twój bohater.

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

Podrozdział *Konflikty* w rozdziale *Wyzwania, rywalizacje i konflikty* wyjaśnia, co one oznaczają i jak się ich używa. W skrócie, presja reprezentuje krótkotrwałe skutki udziału w konflikcie, natomiast konsekwencje to długotrwałe efekty, a czasami nawet dość traumatyczne następstwa otrzymanych ran.

Presja
s. 160

Każdy BG ma dwa rodzaje **torów presji**. **Tor presji fizycznej** pomaga radzić sobie z ranami fizycznymi, a **tor presji umysłowej** zapobiega ranom psychicznym. W związku z tym im więcej pól w torze presji, tym bardziej wytrzymała jest bohater. Początkowo bohater ma dwa pola w każdym z torów.

Każdy BG ma również trzy **pola konsekwencji** — na jedną *łagodną*, jedną *umiarkowaną* i jedną *dotkliwą*. W przeciwieństwie do presji, nie rozdzielamy ich na fizyczne i umysłowe — każda z nich może mieć zastosowanie do dowolnego rodzaju zadanej rany. Tak jak wspomniano wcześniej, konsekwencje są zranieniami oraz traumami, których nie możesz się pozbyć od razu po tym, jak zakończy się starcie.

Niektóre umiejętności oraz sztuczki mogą zmienić powyższe wartości. Rozdział *Umiejętności i sztuczki* wyjaśnia więcej. Poniżej pokrótko opiszymy, jakie umiejętności mają wpływ na presję i konsekwencje w *Sercach ze stali*.

Budowa pomaga radzić sobie z presją fizyczną, a **Wola** z presją umysłową. Każda z tych umiejętności dodaje dodatkowe pole presji odpowiedniego rodzaju, jeśli umiejętność ma wartość Przeciętny (+1) albo Nieuży (+2). Przy wartościach Dobry (+3) i Świety (+4) bohater otrzymuje dwa dodatkowe pola presji. Umiejętność na poziomie Wybitnym (+5) albo wyższym pozwala graczyowi na dodanie kolejnego pola łagodnej konsekwencji. W przeciwieństwie do pozostałych trzech rubryk, ta dodatkowa jest przypisana do jednego rodzaju obrażeń — fizycznych (Budowa) lub umysłowych (Wola).

Możesz dodać nowe tory presji, jeśli bohaterowie twojej gry mogą odnieść nietypową szkodę, jak np. stratę majątku (s. 285) w grze o polityce. Oprócz tego zmiana liczby pól presji spowolni i wydłuży konflikty, co może być przydatne w bardziej pulpowych, pełnych akcji rozgrywkach, gdzie od bohaterów oczekuje się, że wytrzymają naprawdę dużo.

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

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

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)**PRESJA UMYSŁOWA (Wola)**

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

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)**PRESJA UMYSŁOWA (Wola)**

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

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)**PRESJA UMYSŁOWA (Wola)**

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

Sceny, sesje
i scenariusze,
s. 225

Akcje
i rozstrzygnięcia
s. 129

WSZYSTKO GOTOWE!

Pod koniec powyższego procesu powinieneś mieć bohatera z:

- imieniem;
- pięcioma aspektami, wraz z odrobiną historii;
- jedną Świętną, dwiema Dobrymi, trzema Niezłymi i czterema Przeciętnymi umiejętnościami;
- trzema do pięcioma sztuczками;
- fizycznym i umysłowym torem presji z 2-4 polami w każdym z nich;
- wartością odświeżania 1-3 i taką samą liczbą punktów losu.

Teraz jesteś gotowy do gry!

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

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

SZYBKIE TWORZENIE BOHATERA

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

Minimum potrzebne do rozpoczęcia zabawy jest następujące:

- koncepcja ogólna,
- najwyższa umiejętność,
- imię.

Jeśli chodzi o ogólną koncepcję, możesz zacząć z czymś bardzo niejasnym i dopracować to później. **Koleś z mieczem** to dobry przykład – podczas gry możesz odkryć coś na temat bohatera, co zmieni tę koncepcję na znacznie ciekawszą. Zmień wtedy nazwę aspektu na coś bardziej pasującego.

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

No i oczywiście potrzebujesz imienia! Być może na razie wystarczy tylko pierwsze imię albo ksywka (jest też taka sztuczka, że dajesz swojej postaci imię, aby potem odkryć, że musiała się ukrywać, działała pod przykrywką lub miała amnezję i dopiero później ujawniasz, jak naprawdę się nazywasz).

FATE CORE EDYCJA POLSKA

Rozpoczęcie gry

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

Jeśli po pierwszej sesji wciąż zamierzasz grać tym bohaterem, powinieneś poświęcić chwilę na uzupełnienie pozostałych aspektów, umiejętności i sztuczek.

Uzupełnianie aspektów podczas gry

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

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

Uzupełnianie umiejętności podczas gry

W trakcie gry, gdy używasz umiejętności, której nie ma na twojej karcie, masz dwie możliwości: uznajesz, że ta umiejętność jest Słaba (+0) albo zapisujesz ją w jednej z pustych rubryk i używasz wybranej wartości do testu. Ta decyzja obowiązuje do czasu, aż wszystkie puste rubryki nie zostaną wypełnione.

Jeśli rzucasz na umiejętność, której nie ma na twojej karcie i decydujesz, że jest Słaba, możesz później zmienić zdanie i zapisać ją z wyższą wartością. Przykładowo, możesz być zmuszony do wykonania testu Wiedzy i decydujesz, że ta umiejętność jest Słaba. Później możesz znów wykonać ten sam test, ale tym razem decydujesz się wpisać Wiedzę jako Nierzęla (+2).

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

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

Uzupełnianie sztuczek podczas gry

Masz trzy darmowe sztuczki, które wpsujesz na kartę postaci kiedy chcesz. Możesz też wpisywać kolejne, ale za każdą z nich placisz 1 punktem losu. Robimy tak dlatego, że odświeżenie wskazuje, z iloma punktami losu rozpoznasz grę, więc biorąc więcej sztuczek, powinieneś zaczynać z mniejszą liczbą.

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

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



4

**ASPEKTY
I PUNKTY LOSU**

CZYM SĄ ASPEKTY?

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

CZYM SĄ PUNKTY LOSU?

Punkty
Losu
s. 12

Ekonomia
punktów losu
s. 56

MG, graczu – każde z was ma pulę **punktów losu**, które możecie wykorzystać do wpływania na przebieg rozgrywki. Tak jak wspominaliśmy już w rozdziale *Podstawy*, reprezentujemy je za pomocą znaczników. Graczu, zaczynasz scenariusz z określona liczbą punktów losu, równą twojemu **odświeżaniu**. Jeśli rozpoczęcie sesję w połowie scenariusza, a twoja pula punktów jest mniejsza niż wartość odświeżania, odnów ją. Mistrzu Gry, na każdą scenę masz do wykorzystania określona pulę punktów losu.

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

TOŻSAMOŚĆ

Imię Zird Nieprzenikniony

Opis Bystry uczeń z ciemną kozią bródką

Odświeżanie

2

ASPEKTY

Czarodziej do wynajęcia

Rywale w Collegia Arcana

Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym

Tylko nie w twarz!

Nie toleruję głupców

UMIEJĘTNOŚCI

Wybitne (+5)

Świętne (+4)

Dobre (+3)

Niezłe (+2)

Przeciętne (+1)

Wiedza

Rzemiosło

Relacje

Słedzczo

Sprawność

Wola

Walka

Zasoby

Kont

ATUTY

Magia Collegia Arcana

SZTUCZKI

Uczony, uzdrawiciel. Możesz użyć Wiedzy, by uzyskać klonów. Możesz użyć Relacji, aby dedukcji raz na scenie móc wykonać specjalny typ dedukcji. Za każde przeczytanie jednego aspektu zarówno dla tej samej, jak i drugiej części tekstu, możesz wywołać za darmo dany aspekt. Przeczytanie tekstu, aby uzyskać Wiedzy zamiast dowodu warunkiem że możesz ją wywołać.

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)

1 2 3 4

WOLNA (Wola)

KONSEKWENCJE

2 Lagodna

4 Umiarkowana

2 Lagodna

RODZAJE ASPEKTÓW

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

Aspekty gry

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

Każdy może wywoływać, wymuszać i tworzyć przewagi na podstawie aspektów gry, w każdym momencie gry.

Aspekty bohatera

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

- istotne cechy osobowości i przekonania (**Slabość do ślicznotek, Nikt nie zostaje z tyłu, Dobry Cyntawijczyk to martwy Cyntawijczyk**);
- pochodzenie bohatera lub jego profesję (**Wychowany w Akademii Ostrzy, Urodzona w kosmosie, Cybernetyczny złodziej z ulicy**);
- ważne przedmioty lub charakterystyczne cechy (**Splamiony krwią miecz ojca, Wystrzałowo ubrany, Weteranka o sokolim wzroku**);
- stosunki z innymi ludźmi lub organizacjami (**Członek Ligi Zręcznej Dloni, Królewska łaska, Dumny członek Kompanii Lordów**);
- problemy, cele i sprawy, z którymi zmaga się postać (**Nagroda za moją głowę, Król musi umrzeć, Łęk wysokości**);
- tytuły, reputację lub zobowiązania postaci (**Zarozumiły mistrz gildii kupieckiej, Złotousty łajdak, Przysięgałam że pomszczę brata**);

Możesz wywoływać i wymuszać każdy ze swoich aspektów bohatera, gdy tylko pasują one do sytuacji. Mistrzu Gry, zawsze możesz zaproponować wymuszenie każdemu z BG. Graczu, ty możesz sugerować wymuszenia dla bohaterów innych grających, ale to MG ma zawsze ostatnie zdanie w kwestii tego, czy sugestia jest słuszna.

Uzyskanie
przewagi
s. 58

Aspekty sytuacyjne

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

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

- cechy fizyczne otoczenia (**Gęste zarośla, Wysokie zaspy, Niska grawitacja**);
- miejsce lub położenie postaci (**Gniazdo snajpera, Pośród drzew, Podwórko za domem**);
- nagłe przeszkody (**Płonąca stodoła, Nietypowa klódka, Ziejąca otchłań**);
- kontekstowe szczegóły, możliwe do wykorzystania w trakcie gry (**Wkurzeni mieszkańców, Kamery monitoringu, Głośna maszyneria**);
- niespodziewane zmiany stanu bohatera (**Piaskiem po oczach, Rozbrojona, Zapędzony w róg, Pokryty śluzem**).

Kto może skorzystać z aspektów sytuacyjnych zależy od kontekstu narracyjnego – zwykle będzie to jasne, ale czasami będziesz musiał uzasadnić, że na podstawie tego, co dzieje się w danej scenie, wykorzystanie aspektu ma sens. Mistrzu Gry, masz w tej sprawie ostateczny głos.

Przezwyciężanie
s. 58

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

Konsekwencje

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

Konsekwencje pozostają nałożone przez różnicę czasu, od kilku scen do jednego bądź dwóch scenariuszy, zależnie od powagi konsekwencji. Z uwagi na jej negatywny wydźwięk, istnieje spora szansa, że mając konsekwencję, będziesz podatny na wymuszenia. Każdy, kto potrafi to uzasadnić, może wywołać konsekwencję lub uzyskać na jej podstawie przewagę.

Okazje

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

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

CO ROBIĄ ASPEKTY?

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

Co jest ważne?

Wasz zestaw aspektów gry i aspektów bohaterów podpowiada, na czym powinniście się skupić podczas rozgrywki. Potraktujcie go jako wiadomość do siebie samych, drogowskaz na ścieżce do najlepszej zabawy.

MG, kiedy przygotowujesz scenariusz do Fate, używasz tych aspektów, a także powiązań pomiędzy nimi, żeby stwarzać problemy, które rozwiązywać będą BG. Graczu, twoje aspekty są powodem, dla którego twój bohater wybija się na tle innych postaci o podobnych umiejętnościach – wiele postaci w Fate może mieć wysoką Walkę, ale tylko Landon jest **Wysłannikiem Kościanego Woalu**. Kiedy w grę wchodzi ścieżka, którą podąża wysłannik, albo gdy członkowie Kościanego Woalu podejmują działanie, gra zyskuje indywidualnego podejścia, którego w innym wypadku by jej zabrakło.

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

Aspekty sytuacyjne sprawiają, że krótkie interakcje podczas gry stają się interesujące, dodając koloru i głębi scenom, które w innym przypadku byłyby nudzące. Każda bójka w karczmie z samej swojej natury jest niemalże taka sama – w pamięci pozostaje jakaś tawerna w nieokreślonym miejscu. Jeśli jednak dodasz do tej sceny aspekt **Statua diabła z brązu** i zostanie on wykorzystany podczas gry, walka stanie się „tą walką, w której biliśmy się przy Diable z brązu, a ja przywaliłem głowę kolesia prosto w posag”. Unikatowy szczegół dodaje interesujących elementów i podnosi wartość sceny.



Kiedy używać mechaniki?

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

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

Graczy dotyczy to najczęściej wtedy, gdy pragną wywołać aspekty i rozważają wymuszenia. Aspekty podkreślają, co wyróżnia twojego bohatera, a ty chcesz to przecież wykorzystać, prawda? Kiedy pojawi się zatem sytuacja, w której wywołaniem możesz uczyć swoją postać jeszcze wspanialszą, nie zwlekaj. Kiedy dostrzegasz okazję, która pozwoli wpłynąć na opowieść, sugerując wymuszenie dla twojego bohatera – zrób to! W ogólnym rozrachunku rozgrywka znacznie zyska na wartości.



TWORZENIE DOBREGO ASPEKTU

Aspekty pełnią istotną funkcję w grze, dlatego jest ważne, żebyś stworzył tak dobry aspekt, jak to tylko możliwe. Jak zatem wygląda dobry aspekt?

Najlepsze aspekty są **obosieczne, niejednoznaczne i jasno sformułowane**.

Obosieczność

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

Obosieczny aspekt trafi do gry znacznie częściej niż taki o zabarwieniu mocno pozytywnym albo negatywnym. Możesz go używać częściej, żeby pokazać mocne strony swojego bohatera, a jednocześnie będziesz mógł otrzymywać więcej wymuszeń i zyskiwać więcej punktów losu.

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

Spójrzmy na aspekt **Geniusz komputerowy**. Zalety posiadania takiego aspektu są oczywiste – zawsze kiedy hakujesz lub masz do czynienia z technologią, możesz spokojnie go wywołać. Wydaje się jednak, że w jego przypadku rzadko kiedy pojawi się okazja do wykorzystania go przeciwko tobie. Pomyślmy więc, jak można go nieco urozmaicić.

Co, jeśli zmienimy go na **Nerd nad nerdami**? Aspekt wciąż niesie za sobą odpowiednie konotacje, które przydadzą się podczas pracy z komputerami, jednocześnie wiąże się z nim minus – twój bohater zachowuje się dziwacznie w kontaktach z innymi ludźmi. To może oznaczać, że pojawią się wymuszenia, które namieszają nieco podczas sytuacji społecznych albo ktoś może go wywołać, gdy jakieś fascynujące urządzenie zanadto przyciągnie twoją uwagę.

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

Niejednoznaczność

Wymienialiśmy wcześniej kilka rzeczy, które mogą być opisywane przez aspekt bohatera – cechy osobowości, pochodzenie, relacje, problemy, przedmioty itd. Dobry aspekt obejmuje swoją treścią kilka takich kategorii, ponieważ dzięki temu masz więcej możliwości wprowadzenia go do gry.

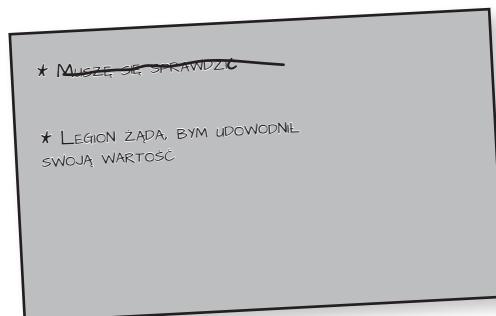
Spójrzmy na prosty aspekt żołnierza – **Muszę się sprawdzić**.

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

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

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

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



Jasne sformułowanie

Z uwagi na to, że aspekty to po prostu zdania, dotyczą ich wszelkie ograniczenia wynikające z używania języka. Jeśli nikt nie wie, co twój aspekt oznacza, nie będzie on pojawił się w grze zbyt często.

Nie oznacza to, że masz unikać poetyckich albo wyszukanych wyrażeń. **Wiejski chłopak** nie brzmi tak ujmującą jak **Dziecię pasterskiej idylli**. Jeśli pasuje to do klimatu waszej gry, możesz dać pofolgować swoim lingwistycznym żadzom.

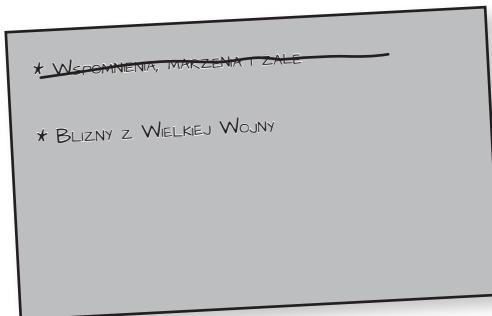
Nie rób tego jednak kosztem jasności przekazu. Unikaj metafor oraz implikacji, kiedy możesz zwyczajnie powiedzieć, o co ci chodzi. Dzięki temu reszta grających nie będzie musiała zatrzymywać gry i upewniać się, czy dany aspekt nadaje się do użycia, albo dyskutować nad jego znaczeniem.

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

Załóżmy, że porozmawialiśmy chwilę na ten temat i doprecyzowałaś, że chodziło ci o postać, która nosi blizny po ostatniej wielkiej wojnie waszego świata gry. Zabijałaś ludzi, których nie chciałaś zabijać, widziałaś rzeczy, których nie chciałaś zobaczyć, a cała nadzieję na powrót do normalnego życia właściwie została ci odebrana.

Myślę, że to fantastyczny pomysł i proponuję nazwę **Blizny z Wielkiej Wojny**. Jest może mniej poetycko, ale odnosi się bezpośrednio do wydarzeń, o których wspominałaś, a mnie daje pomysły na osoby, które spotkałaś w przeszłości i które mogą znów się pojawić w twoim życiu.

Jeśli zastanawiasz się, czy twój aspekt jest niejasny, zapytaj resztę osób siedzących przy stole czy rozumieją, jakie jest jego znaczenie.



JEŚLI UTKNIESZ

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

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

Czasami lepiej jest nie wybierać

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

Jeśli masz więc wątpliwości, zostaw puste miejsce. Być może dysponujesz ogólnym pomysłem na aspekt, ale nie wiesz, jak go zapisać. Może po prostu nie masz weny. Nie przejmuj się tym. W czasie gry zawsze znajdzie się czas na to, żeby na bieżąco wypełnić tę lukę.

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

Zawsze pytaj o to, co jest ważne i dlaczego

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

Trio faz

s. 64

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

- Jakie były jej skutki? Czy były istotne?
- Czy bohater wykształcił ważne powiązania i znajomości w tej fazie?
- Czy ta faza pomogła ukształtować istotną cechę osobowości bohatera lub wpłynęła na jego przekonania?
- Czy ta faza przysporzyła bohaterowi reputacji?
- Czy ta faza stworzyła w świecie gry jakiś problem dla bohatera?



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

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

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

Lily zastanawia się, jaki aspekt powinien z tego wyniknąć i nie ma zbyt wielu danych, za którymi mogłyby podążyć. Przeglądając powyższe pytania, widzimy kilka opcji – graczka pokazała podstępna naturę bohaterki, wskazała na jakiś rodzaj relacji z Zirdem, a rywale Zirda teraz mogą również zainteresować się nią.

Lily zwraca się do reszty grupy i po wspólnej rozmowie wszyscy wydają się podekscytowani ideą umieszczenia relacji Cynare z Zirdem w aspekcie – w końcu oboje dorastali w tej samej wiosce. Lily decyduje się więc na aspekt **Zird może na mnie liczyć**, ponieważ jest on na tyle specyficzny, żeby stosować wywołania i wymuszenia, pozostawia jednak jeszcze sporo miejsca do późniejszego rozwijania w trakcie gry.

Faza trzecia:
Ponowne spotkania
s. 65

Zadbaj o różnorodność

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

Lenny decyduje się wybrać **Wysłannika Kościanego Woalu** oraz **Maniery kozła** jako swój koncept i problem. Jak na razie jest to raczej prostolinijna postać – brutalny typ, którego niewyparzona głęba i sposób zachowania zawsze pakują go w tarapaty.

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

Amanda pyta go, co jest tak naprawdę ważne podczas pierwszej fazy i Lenny zaczyna się zastanawiać. Pierwsze dwa aspekty Landona mocno skupią się na opisie bohatera i jak na razie nie ma on wielu relacji z innymi postaciami. Lenny postanawia skupić się właśnie na tym i decyduje, że chciałby mieć jakieś powiązanie z człowiekiem, który wciążnął go do straży.

Wspólnie decydują się nazwać go Starym Finnem. Landon dostaje więc aspekt **Wszytko zawdzięczam Staremu Finnowi**, a Amanda ma nowego BN, którego może użyć podczas gry.

Aspekt fazy pierwszej **WSZYTKO ZAWDZIĘCZAM STAREMU FINNOWI**

Faza druga: Spotkania

ZIRD NIEPRZENIKNIONY ZATRUDNIA LANDONA, BY TEN WŁAMAŁ SIE DO WIEŻY NIEPOKOJU W COLLEGIA ARCANA. KEDY ZOSTAJĄ WYKRYCI, LANDON KRUSZY PODTRZYMUJĄCE WIEŻE FILARY. DWÓJKA UCIEKA Z WALĄCEJ SIĘ BUDOWLI.

Pozwól zdecydować swoim przyjaciołom

Wspominaliśmy już, że gra działa najlepiej wtedy, gdy wszyscy uczestniczą w tym, co robi reszta – współpraca jest sednem rozgrywki i z pewnością przeczytasz te słowa jeszcze nie raz podczas lektury podręcznika.

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

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



WYWOŁANIE ASPEKTU

Podstawową metodą wykorzystania aspektu podczas gry jest jego **wywołanie**. Jeśli znajdziesz się w sytuacji, w której aspekt okaże się w jakikolwiek sposób korzystny dla twojego bohatera, możesz go wywołać.

Aby wywołać aspekt, wytłumacz dlaczego ten aspekt pasuje do zaistniałej sytuacji, wydaj punkt losu i wybierz jedną z korzyści:

- otrzymujesz +2 do wyniku rzutu na umiejętność (decydujesz po rzucie kości);
- możesz rzucić wszystkimi kościmi jeszcze raz;
- przekazujesz +2 do wyniku rzutu innego bohatera, o ile wywołyany aspekt w sensowny sposób może mu pomóc;
- dodajesz +2 do poziomu dowolnego źródła pasywnego przeciwdziałania, jeśli tylko wywołyany aspekt może w sensowny sposób powodować utrudnienia; możesz stworzyć nowe źródło – będzie miało wtedy poziom Nieuły (+2).

PRZERZUT VS PREMIA +2

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

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

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

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

Landon próbuje wygrać rywalizację z przeciwnikiem w tawernie. Aktualnie używają umiejętności Relacje, co zostało opisane jako „próba skompromitowania drugiej strony tak kulturalnie, jak to tylko możliwe”.

Lenny ma zły rzut i mówi – Chcę wywołać **Maniery kozła**.

– Amanda patrzy na niego sceptycznie i odpowiada: – A co z częścią „tak kulturalnie, jak to tylko możliwe”?

– Lenny mówi: – No więc myślałem o zrobieniu jakichś rubasznego, ale nie wulgarnych insynuacji o pochodzeniu tego gościa, tak żeby tłum przy barze go wyśmiaiał, może nawet wbrew sobie. Liczę na to, że sprośne obelgi są moją mocną stroną.

– Amanda kiwa głową i mówi: – OK, podoba mi się.

Lenny wydaje punkt losu.

Możesz zobaczyć więcej przykładów wywoływanego aspektów rozrzuconych po podręczniku – są tak integralną częścią mechaniki, że znajdziesz je w wielu przykładach rozgrywki. Sprawdź na stronach 69, 148 i 69.

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

TRIK Z WIELOKROPKIEM

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

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

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

Uzyskanie
przewagi
s. 70

Darmowe wywołania

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

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

Darmowe wywołanie należy się także dla konsekwencji, która spowodowałaś w konflikcie.

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

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

Atak
s. 70

Cynare osiąga sukces w swoim ataku i powoduje u przeciwnika konsekwencję **Cięcie przez bebechy**. W następnej wymianie znowu atakuje i ponieważ to ona stworzyła tę konsekwencję, może wywołać ją za darmo (uzyskując +2 albo przerzut).

Jeśli chcesz, możesz przekazać swoje darmowe wywołanie innemu bohaterowi. Pozwala to na pracę zespołową pomiędzy gracząmi, co jest naprawdę użyteczne w konfliktach, gdy chcesz ułatwić komuś skuteczny cios – wszyscy tworzą przewagi i przekazują swoje darmowe wywołanie jednej osobie, a wtedy ona łączy je w jedno, uzyskując dużą premię.

DLA WETERANÓW

W innych grach Fate darmowe wywołania nazywaliśmy „oznaczaniem”. Pomyśleliśmy jednak, że jest już za dużo słów w żargonie. Jeśli chcesz, możesz je nadal tak nazywać, byle pomagało to zrozumieć regułę.

WYMUSZANIE ASPEKTU

Drugi sposób używania aspektów nazywamy **wymuszeniami**. W sytuacji, w której twój aspekt albo jakiś inny w twoim otoczeniu może sprawić, że życie twojego bohatera skomplikuje się lub stanie się bardziej dramatyczne, ktoś inny może wymusić ów aspekt. Ten aspekt może być przydzielony do bohatera, sceny, lokacji, gry lub być dowolnym innym. Zaczniemy od aspektów bohatera i potem przejdziemy do omówienia aspektów sytuacyjnych.

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

- zaakceptować komplikację i otrzymać punkt losu;
- zapłacić punkt losu, aby zapobiec komplikacji, zanim się ona zdarzy.

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

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

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

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

DLA WETERANÓW

W innych grach Fate można było spotkać się z nazywaniem wymuszeń wyprowadzanych przez graczy „wywołaniem dla efektu”. Uznaliśmy, że czytelniej będzie nazywać to po prostu wymuszeniem, niezależnie ich inicjatora.

Rodzaje wymuszeń

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

Zdarzenia

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

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

Kilka przykładów:

Cynare jest **Niesławną Dziewczyną z Mieczem** i potajemnie bierze udział w turnieju gladiatorów, więc uzasadnione jest, że została rozpoznana przez wielbiciela, który zrobił wielkie zamieszanie i skierował na nią wszystkie oczy na arenie. Parszywy los!

Landon **Wszystko zawdzięcza Staremu Finnowi** i wraca właśnie do rodzinnej miejscowości, gdyż usłyszał o złupieniu jej przez barbarzyńców, więc uzasadnione jest, że Stary Finn został przez nich porwany i zabrany daleko w góry. Parszywy los!

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

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

Mistrzu Gry, wymuszenia bazujące na zdarzeniach to Twoja okazja do zabawy. Jesteś odpowiedzialny za świat wokół BG, więc integralną częścią Twojej pracy jest to, aby świat reagował na bohaterów w zaskakujący sposób.

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

Decyzje

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

- Masz aspekt ____ i jesteś w sytuacji ____, więc uzasadnione jest, że decydujesz się na _____. Wszystko poszło nie tak, gdy zdarzyło się _____.

Kilka przykładów:

Landon ma **Maniery kozła** i próbuje wywrzeć wrażenie na doszczętnie podczas królewskiego balu, więc uzasadnione jest, że zdecydował się opowiedzieć parę prostackich dowcipów. Wszystko poszło nie tak, gdy zorientował się, że dostońniczka jest księżniczką tego kraju i jej obraz jest równoznaczna ze zbrodnią (ten przykład jest także na stronie 73).

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

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

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



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

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

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

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

Wymuszenia działające wstecz

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

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

Wymuszanie aspektów sytuacyjnych

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

Oto kilka przykładów:

Ponieważ magazyn stoi

W ogniu i bohaterowie graczy są uwięzieni wewnątrz, uzasadnione jest, że niestety ścigany przestępca uciekł, wykorzystując zamieszanie.

Parszywy los!

Dwór, który przeszukuje Cynare jest **Zasypany gruzem**, więc uzasadnione jest, że niestety strażnicy miejscy pojawią się tam zanim Cynare znajdzie to, czego szuka i zmuszą ją do solidnego tłumaczenia się. Parszywy los!

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



★ **ZASYPANY
GRUZEM**

UŻYWANIE ASPEKTÓW DO ODGRYWANIA

Aspekty mogą zostać użyte w sposób bierny i to niemal w każdym przypadku. Graczu, możesz ich używać jako wytycznych do odgrywania swojego bohatera. Może się to wydawać oczywiste, ale uznaliśmy, że warto to podkreślić – aspekty na twojej karcie bohatera działają *zawsze*, nie tylko wtedy, gdy są wywoływane lub wymuszane.

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

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

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

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

Nikt nie będzie za to *ignorował* tego bohatera. Włączając do swojej narracji takie detale związane z aspektami, możesz ubarwić grę i uczynić ją bardziej logiczną oraz konsekwentną, nawet jeśli nie szastasz punktami losu.

★ NAJSILNIEJSZY
CZŁOWIEK NA
ŚWIĘCIE



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

Amanda opowiada, jak bardzo wieśniacy są szczęśliwi z jego powrotem, a w scenie, gdzie rozmawia on ze starszymi wioską, ten mówi, że chcieliby, aby pozostał i pomógł im odbudować osadę.

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

Z powodu tych aspektów nie ma szans, aby Landon pozostał i pomógł osadzie, podczas gdy Finn może być wciąż żywy. To nie wszystko. Zamierza on powiedzieć starszyżnie co myśli o tym, że do tej pory nie wysłali ekipy ratunkowej po Starego Finna. Prawdopodobnie użyje określeń takich jak „tchórzliwi” i „bezużyteczni”. No wiecie, słowa, które sprawiają, że ludzie zaczynają ci współczuć.

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

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

Czym są dokonania?

s. 78

Ruch

s. 78

USUWANIE LUB ZMIANA ASPEKTU

Aspekty świata gry i bohatera mogą zmieniać się podczas rozwoju. Więcej na ten temat znajdziecie w sekcji o dokonaniach w rozdziale *Długa Gra*.

Jeśli chcesz usunąć aspekt sytuacyjny, możesz to zrobić na dwa sposoby: rzuć kości mi w akcji przewyciążania w celu usunięcia aspektu sytuacyjnego albo rzuć na inny rodzaj akcji, który może pozbawić aspekt sensu, jeśli uda się osiągnąć sukces (przykładowo – jeśli jesteś **Pochwycony**, możesz spróbować uciec. Jeśli osiągniesz sukces, nie będziesz już **Pochwycony**, więc jednocześnie usuniesz ten aspekt).

Jeśli ktoś może wpływać na swoją akcję, jak zwykle dostaje rzut na aktywne przeciwdziałanie przeciwko tobie. W innych sytuacjach MG może ustawić poziom pasywnego przeciwdziałania lub po prostu pozwolić usunąć aspekt bez rzucania, jeśli nie pociąga to za sobą niczego ryzykownego lub interesującego.

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

TWORZENIE I ODKRYWANIE NOWYCH ASPEKTÓW PODCZAS GRY

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

Najczęściej będziesz używał akcji uzyskania przewagi, aby stworzyć nowy aspekt. Kiedy opisujesz akcję, która daje ci przewagę, kontekst powinien określić czy potrzebujesz nowego aspektu, czy sięgniesz po już istniejący. Jeśli wprowadzasz nowe okoliczności do gry – jak sypnięcie komuś piachem w oczy – wskazujesz, że potrzebujesz nowego aspektu sytuacyjnego.

W przypadku niektórych umiejętności sensowne będzie podczepienie przewagi do aspektu z karty innego bohatera. W takiej sytuacji BG lub BN, którzy są celem, mogą być źródłem aktywnego przeciwdziałania, aby pozbawić cię możliwości skorzystania z tego aspektu.

Jeśli nie szukasz darmowych wywołań i po prostu myślisz, że jakiś aspekt jest sensowny w danej sytuacji, nie musisz rzucać kości mi – zaproponuj go, a jeśli grupa uzna go za interesujący – zapisz go na kartce.

DLA MG

SUPER POTEŻNY TRIK NINJA DLA GM

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

Sekretne i ukryte aspekty

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

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

Należy także pamiętać, że aspekt może pomóc pogłębić historię tylko wtedy, jeśli może być użyty – aspekty, które nie zostaną nigdy odkryte, równie dobrze mogłyby nie istnieć. Gracze przez większość czasu powinni więc wiedzieć, jakie aspekty są w ich zasięgu i jeśli mają pytania dotyczące wiedzy bohatera, użyj kości, aby pomóc sobie w decyzji.

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

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

Amanda tworzy BN, który potajemnie jest wampirem i głównym „zły” w planowanym scenariuszu. Jest także policjantem w mieście, do którego zmierzają BG, więc Amanda nie chce, aby wszystko wyszło na jaw zbyt szybko.

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

EKONOMIA PUNKTÓW LOSU

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

Podczas sesji powinno ci zależeć na nieustannym przepływie punktów losu. Gracze wydają je, aby dokonać czegoś niesamowitego w krytycznych momentach, a dostają je z powrotem, gdy ich życie komplikuje się i staje się dramatyczne. Jeśli więc punkty losu przepływają tak, jak powinny, powinieneś dzięki tym cyklom triumfów oraz wpadek uzyskać ciekawsze i zabawniejsze historie.

Teraz pokażemy ci, jak to działa.

Odświeżanie

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

SZTUCZKI I ODŚWIĘŻANIE

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

Sztuczki
i odświeżanie
s. 80

Przełomowe
dokonanie
s. 80

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

Mögesz skończyć sesję z większą liczbą punktów losu niż wynosi odświeżanie. Nie tracisz wtedy uzyskanych punktów na początku nowej sesji, ale nie zyskujesz też dodatkowych. Gdy rozpoczyna się nowy scenariusz, punkty losu zostają zresetowane do poziomu odświeżania niezależnie od sytuacji.

Wydawanie punktów losu

Wydajesz punkty losu w następujących sytuacjach:

Sztuczki
aktywowane
punktami losu
s. 80

- **wywołanie aspektu:** wywołanie aspektu zwykle kosztuje jeden punkt losu, choć czasami może być darmowe;
- **zasilenie sztuczki:** niektóre bardzo potężne sztuczki wymagają użycia punktu losu do ich aktywacji;
- **odrzucenie wymuszenia:** jeśli zostanie zaproponowane wymuszenie, możesz zapłacić punkt losu, aby uniknąć komplikacji z nim związanych;
- **deklaracja szczegółu opowieści:** wydaj punkt losu, aby dodać coś opartego narracyjnie na jednym z twoich aspektów.

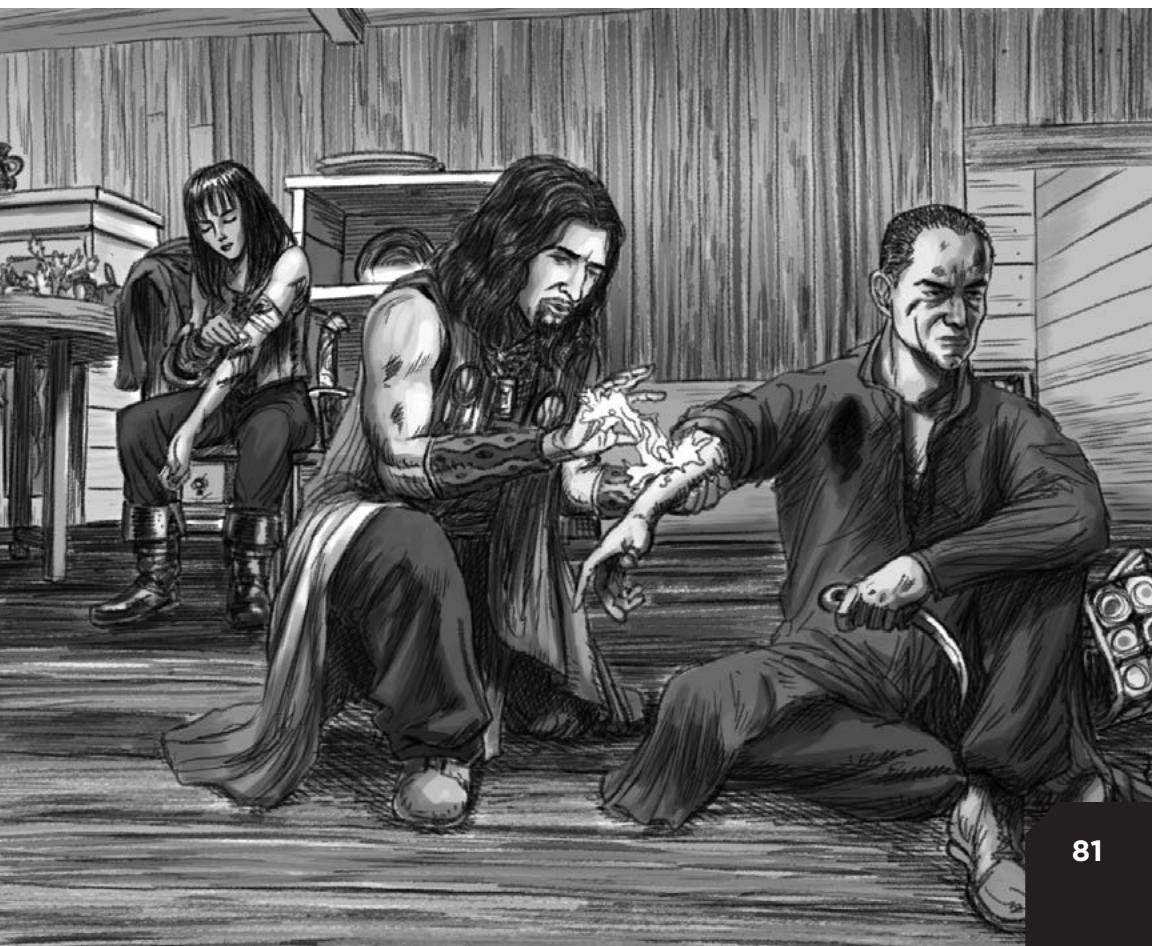
Zdobywanie punktów losu

Otrzymujesz punkt losu w następujących przypadkach:

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

Ustępowa-
nie z kon-
fliktu
s. 81

Wyeliminowanie
s. 81



MG i punkty losu

Mistrzu Gry, również używasz punktów losu, jednak dla ciebie zasady są nieco odmienne od tych, które obowiązują graczy.

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

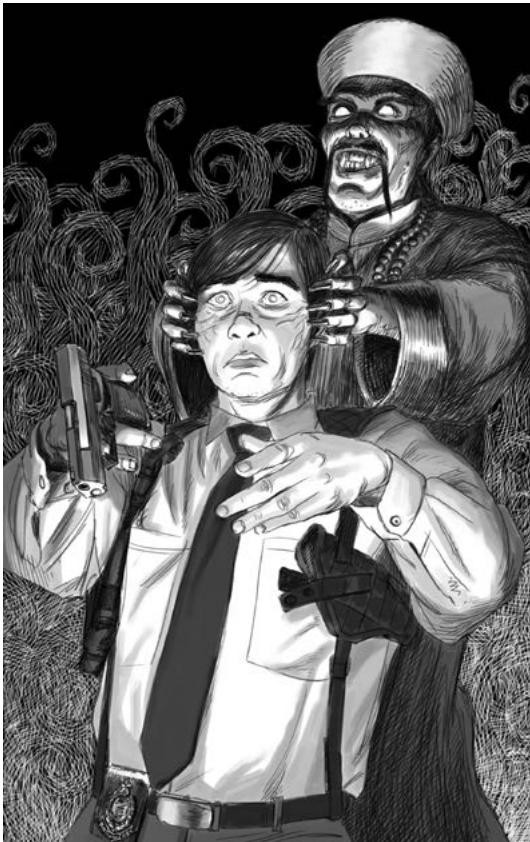
Bohaterowie Niezależni pod twoją kontrolą nie mają tyle szczęścia. Mają ograniczoną pulę punktów losu, którą możesz wykorzystać na ich korzyść. **Zawsze, kiedy rozpoczyna się scena, dostajesz jeden punkt losu za każdego BG biorącego udział w tej scenie.** Możesz użyć tych punktów dla korzyści dowolnie wybranego BN, ale możesz zdobyć więcej, jeśli przyjmiesz wymuszenie – zupełnie jak w przypadku BG.

Na początku nowej sceny resetujesz swoją pulę do poziomu domyślnego – jeden punkt losu za każdego BG.

Są dwa wyjątki od tej reguły:

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

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



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

- Barathar, Królowa Przemytników z Rubieżą Sindral, pierwszo-planowy BN;
- Og Silny, jeden z jej osiłków, drugoplanowy BN;
- Teran Chyży, stary wróg BG, wynajęty aby wykonywać rozkazy Barathar, drugoplanowy BN;
- dwóch sierżantów, bezimiennych statystów;
- Landon;
- Cynare;
- Zird Nieprzenikniony.

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

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



5 **UMIEJĘTNOŚCI I SZTUCZKI**

Drabinka
s. 86Cztery
akcje
s. 86Presja
s. 86Budowa
s. 86Wola
s. 86

CZYM SĄ UMIEJĘTNOŚCI?

Umiejętnością nazywamy szeroki zestaw kompetencji, takich jak Sprawność, Walka lub Oszustwo. Twój bohater mógł je zdobyć dzięki wrodzonemu talentowi, treningowi albo metodą prób i błędów. Umiejętności są podstawą wszystkiego, co robi twoja postać w grze i co niesie ze sobą wyzwanie oraz ma szansę niepowodzenia (określaną za pomocą rzutu kośćmi).

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

W Fate umiejętności definiowane są na dwa różne sposoby – jako *akcje*, czyli to, co możesz zrobić oraz jako *kontekst*, czyli to, kiedy możesz z nich skorzystać. Samych akcji jest zaledwie garstka, ale kontekstów jest nieskończona liczba.

Podstawowe akcje

Więcej o podstawowych akcjach w rozdziale *Akcje i rozstrzygnięcia*, ale poniżej krótkie podsumowanie, żebyś nie musiał teraz kartkować podręcznika.



Przewyciążanie: chodzi o poradzenie sobie z wyzwaniem, wymagającym zadaniem lub trudnościami związanymi z jedną z umiejętności;



Uzyskanie przewagi: nieważne czy próbowiesz odkryć jakiś fakt o swoim przeciwniku, czy tworzysz sytuację, która pomoże ci odnieść sukces, uzyskanie przewagi pozwala na odkrywanie i tworzenie aspektów oraz uzyskanie z nich darmowego wywołania.



Atak: starasz się zranić kogoś podczas konfliktu. Obrażenia mogą być fizyczne, umysłowe, emocjonalne lub społeczne.



Obrona: starasz się powstrzymać kogoś przed zranieniem lub ominięciem twojego bohatera albo przed uzyskaniem przewagi przeciwko niemu.

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

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

CZYM SĄ SZTUCZKI?

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

Inaczej niż umiejętności, które odzwierciedlają to, co może zrobić każdy w twojej kampanii, sztuczki dotyczą indywidualnych bohaterów. Dlatego kilka następnych stron jest poświęconych temu, jak tworzyć własne sztuczki. Zamieściliśmy też przykładowe sztuczki w opisach na Podstawowej liście umiejętności.

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

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

Można sobie wyobrazić, że Cynare sprawdza swojego adwersaży szybkimi ruchami i pchnięciami, oceniąc jego ograniczenia i przygotowując się do decydującego uderzenia. Landon zwyczajnie rzuciłby się na niego i posiekał na kawałki.

Jeśli twój świat tego wymaga, możesz użyć sztuczek do wydzielenia zestawu cech tylko dla wybranych. Przykładowo grając we współczesnym świecie, możesz uważać, że nie powinno być podstawowej umiejętności, która umożliwia każdemu posiadanie medycznego przeszkoletenia (no, chyba że to gra o lekarzach). Mając jednak sztuczkę dla umiejętności Wiedza, jeden z bohaterów może zostać lekarzem.

Sztuczki

i odświeżanie

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



Podsta-
wowa
lista
umieję-
tności
s. 87

Karta
Cynare
s. 87

Odświeżanie
s. 87



TWORZENIE SZTUCZEK

Uzupełnianie
sztuczek
podczas gry
s. 88

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

Poniżej wymieniamy również, co sztuczki mogą robić, co będzie pomocne przy wymyślaniu własnych. W razie wątpliwości w poszukiwaniu inspiracji zerknij na listę gotowych sztuczek oraz tych, które przykładowi bohaterowie mają na swoich kartach.

MG, jeśli masz specjalny zestaw zdolności, który chciałbyś podkreślić jako istotny i unikatowy dla waszej gry, możesz przygotować listę sztuczek, z której gracze będą korzystać podczas tworzenia postaci. Najczęściej będziesz to robić przy okazji kreacji atutów – po więcej szczegółów sięgnij do rozdziału Atuty na stronie 269.

Przykładowi
bohaterowie
s. 88

Dodawanie nowej akcji do umiejętności

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

Poniżej przykłady takich sztuczek:

- **Nóż w plecy.** Możesz użyć umiejętności Ukrywanie, żeby zaatakować przeciwnika, o ile jest on nieświadomy twojej obecności.
- **Sprawokowany.** Możesz użyć Prowokacji, żeby wziąć udział w wyzwaniu, które normalnie wymagałoby Budowy, gdy jesteś w sytuacji, w której byłbyś w stanie wytrącić przeciwnika z równowagi tylko dzięki swojej obecności.
- **Tu nie jest bezpiecznie.** Możesz użyć umiejętności Kradzież, żeby wykonać atak umysłowy lub stworzyć przewagę, kiedy organizujesz napad rabunkowy w taki sposób, aby zdruzgotać pewność siebie ochroniarzy i zaufanie do poziomu zabezpieczeń.

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

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

SZTUCZKI

Noż w PLECY. MOŻESZ UŻYĆ UMIEJĘTNOŚCI
UKRYWANIE, ŻEBY ZAATAKOWAĆ PRZECIWNIKA, O ILE
JEST ON NIEŚWIADOMY TWOJEJ OBECNOŚCI

Imponujący
sukces
s. 90

Ruch
s. 90

Dodawanie premii do akcji

Sztuczka może również, w ścisłe określonych okolicznościach, dawać automatyczną premię do umiejętności, pozwalając na wąskie wyspecjalizowanie bohatera. Warunki skorzystania z premii powinny być węższe niż to, na co pozwalają normalne akcje, i odnosić się do jednej lub dwóch akcji.

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

Możesz również stworzyć dowolny efekt warty 2 przebicia, który będzie dodatkową korzyścią po udanym teście umiejętności. Może to być Niezłe (+2) pasywne przeciwdziałanie, odpowiednik ciosu o wartości 2, łagodna konsekwencja albo przewaga, za pomocą której usuniesz Niezłe (+2) przeciwdziałanie. Oto kilka przykładów wykorzystania premii do akcji:

- **Ekspert wiedzy tajemnej.** Otrzymujesz premię +2 do uzyskania przewagi, używając Wiedzy w każdej sytuacji, w której masz do czynienia z okultyzmem lub czymś nadnaturalnym.
- **Deszcz ołowiu.** Naprawdę lubisz opróżniać magazynki. Za każdym razem, gdy korzystasz z broni automatycznej oraz powiedzie ci się test Strzelania, automatycznie tworzysz Niezłe (+2) przeciwdziałanie dla ruchu w tej strefie, aż do następnej rundy (normalnie musiałbyś przeznaczyć na to osobną akcję, ale dzięki tej sztuczce jest to darmowe).
- **Dworskie dziecię.** otrzymujesz premię +2 do każdej próby przewyciężania trudności za pomocą umiejętności Relacje, kiedy pełnisz funkcję charakterystyczną dla arystokracji, na przykład podczas królewskiego balu.

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

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

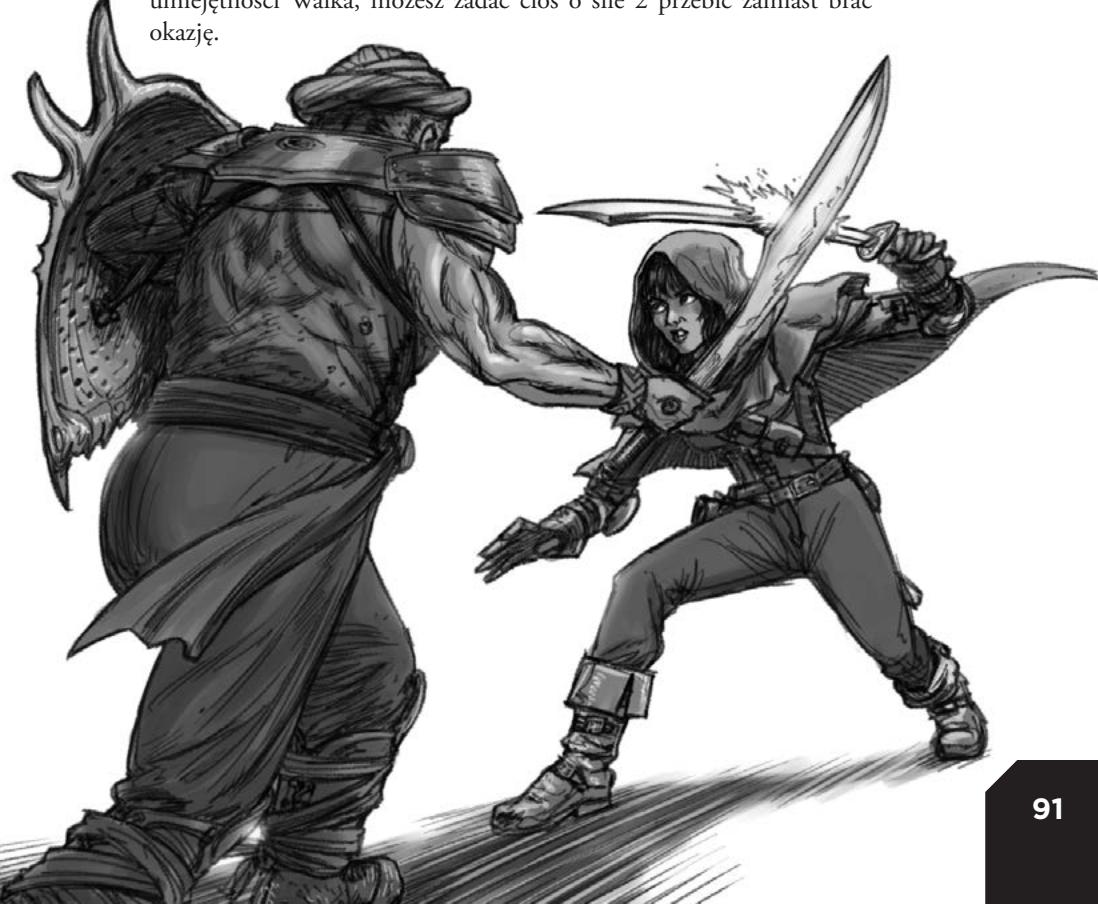
Tworzenie wyjątków od reguł

Sztuczka może wreszcie, w określonych okolicznościach, wprowadzić pojedynczy wyjątek od dowolnej reguły w grze, która nie mieści się w kategorii akcji. Rozdział *Wyzwania, rywalizacje i konflikty* jest pełen różnorodnych, niewielkich reguł dotyczących warunków używania umiejętności i tego, co dzieje się, gdy z nich korzystasz. Sztuczki mogą łamać te zasady, pozwalając bohaterowi na poszerzanie granic tego, co dla niego możliwe.

Jedynym ograniczeniem jest to, że sztuczka nie może zmienić żadnych podstawowych zasad związanych z aspektami, ich wywołaniem, wymuszaniem oraz ekonomicą punktów losu – te zawsze pozostają niezmienne.

Oto przykłady sztuczek, które tworzą wyjątki od reguł gry:

- **Rytualista.** Podczas wyzwania użyj Wiedzy w miejsce innej umiejętności, co pozwoli na użycie jej dwa razy w ciągu tego samego wyzwania.
- **Spętanie.** Kiedy korzystasz z Rzemiosła, by stworzyć przewagę **Spętany** (lub podobną), możesz zawsze aktywnie przeciwodziąć wszelkim testom w celu wyrwania się ze Spętania (również opartych na Rzemiosle), nawet jeśli nie ma cię na miejscu (normalnie, gdy nie jesteś obecny, przeciwnik rzuca na pasywne przeciwodzielenie, co czyni ucieczkę znacznie łatwiejszą).
- **Riposta.** Jeśli osiągniesz imponujący sukces, broniąc się za pomocą umiejętności Walka, możesz zadać cios o sile 2 przebić zamiast brać okazję.



Wyzwania,
rywalizacje
i konflikty
s. 91

Aspekty
i punkty losu
s. 91

Wyzwania
s. 91

Dostosowywanie sztuczek

Czytając opisy przykładowych sztuczek, możesz zauważyc, że w porównaniu do modyfikowanych umiejętności ich warunki użycia są scisłe określone. Jest to ideał, do którego powinieneś dążyć, tworząc własną sztuczkę – warunki, w których można z niej skorzystać powinny być na tyle ograniczone, aby rzeczywiście sztuczka była czymś unikatowym, ale jednocześnie nie mogą one być tak wąskie, żeby nie mógł jej w ogóle wykorzystać podczas gry.

Jeśli sztuczka *zastępuje* wszystkie podstawowe akcje umiejętności, nie jest odpowiednio ograniczona. Nie chcemy takiej sytuacji.

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

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

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

SZTUCZKI AKTYWOWANE PUNKTAMI LOSU

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

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

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

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

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

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

Lenny zgadza się, że w takim przypadku nie będzie miał zbyt wielu okazji, aby skorzystać ze swojej sztuczki, po czym wpada na inny pomysł:

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

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

Na karcie bohatera Landona Lenny zapisuje:

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

Grupy sztuczek

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

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

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

Wzmacnianie efektów

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

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

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

Poniżej kilka sztuczek ze wzmacniającymi się efektami:

- **Niepokonany mistrz miecza** (wymaga Mistrza miecza, s. 94): kiedy walczysz z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz, uzyskujesz dodatkową premię +2 przy uzyskaniu przewagi, korzystając z Mistrza miecza.
- **Potomek dworu** (wymaga Dworskiego dziecięcia, s. 94): kiedy przewyciązasz trudności, używając Dworskiego dziecięcia, możesz dodatkowo stworzyć aspekt sytuacyjny co do tego, jak ogólne nastawienie do bohatera zmienia się na jego korzyść. Jeśli ktokolwiek będzie próbował pozbyć się tego aspektu, musi przewyciążyć Nieźle (+2) przeciwdziałanie.
- **Wzmocniony rytualista** (wymaga Rytualisty, s. 94): otrzymujesz premię +2, kiedy podczas wyzwania korzystasz z Wiedzy zamiast innej umiejętności. Możesz użyć Wiedzy dwa razy w tym samym wyzwaniu.

Rozgałęzianie efektów

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

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

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

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

Niech nasza pierwsza sztuczka wygląda mniej więcej tak:

- **Szybka gadka.** Otrzymujesz +2 do przewyciężania trudności Oszukiwaniem, pod warunkiem że nie musisz powiedzieć więcej niż kilku zdań, żeby je pokonać.

Oto możliwości rozgałęzienia tej sztuczki:

- **Szybka zmiana wyglądu** (wymaga Szybkiej gadki): w mgnieniu oka możesz przygotować przekonujące przebranie, korzystając z przedmiotów znajdujących wokół ciebie. Możesz przebrać się, testując Oszukiwanie, bez konieczności wcześniejszego przygotowania się, niemalże w każdej sytuacji.
- **Natychmiastowe alibi** (wymaga Szybkiej gadki): z łatwością potrafisz na poczekaniu sklecić jakąś historyjkę, bez żadnych przygotowań. Za każdym razem, gdy publicznie przewyciężasz trudności korzystając z Oszukiwania, automatycznie dodaj aspekt sytuacyjny łączący się z twoim alibi. Otrzymujesz także darmowe wywołanie.
- **Hej, co to?** (wymaga Szybkiej gadki): zdobywasz premię +2 za każdym razem, gdy korzystasz z Oszukiwania, aby rozproszyć czyjąś uwagę, pod warunkiem że używasz do tego słów.

Każda z tych sztucek nawiązuje do bardzo szybkiego, spontanicznego wykorzystania Oszukiwania, ale każda z nich ubarwia bohatera w inny sposób.

PODSTAWOWA LISTA UMIEJĘTNOŚCI

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

Każdy opis umiejętności zawiera listę akcji, w których można z niej skorzystać. To niekoniecznie jest zamknięta lista, dlatego radzimy skorzystać z naszych wskazówek znajdujących się na stronie 202 o tym, co robić w skrajnych przypadkach.

TWORZENIE ŚWIATA Z POMOCĄ UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności są podstawowym narzędziem mechanicznym do wzmacniania wizji świata, który tworzysz lub używasz do gry. Umiejętności zaprezentowane w podręczniku są umyślnie typowe, dlatego można z nich korzystać w wielu różnych konwencjach. Tak samo jest ze sztuczkami, które nie są powiązane z jednym światem.

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

UMIEJĘTNOŚCI I SPRZĘT

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

Lista umiejętności

Str.	Umiejętność	Przewy- ciężanie	Uzyskanie przewagi	Atak	Obrona
118	Budowa	X	X		X
108	Empatia	X	X		X
100	Kontakty	X	X		X
99	Kradzież	X	X		
104	Oszustwo	X	X		X
106	Prowadzenie	X	X		X
120	Prowokacja	X	X	X	
121	Relacje	X	X		X
102	Rzemiosło	X	X		
116	Spostrzegawczość	X	X		X
98	Sprawność	X	X		X
124	Strzelanie	X	X	X	
112	Śledztwo	X	X		
126	Ukrywanie	X	X		X
110	Walka	X	X	X	X
114	Wiedza	X	X		
127	Wola	X	X		X
122	Zasoby	X	X		

Sprawność

Ta umiejętność reprezentuje sprawność fizyczną twojego bohatera uzyskaną poprzez treningi, naturalny talent lub inne środki typowe dla twojej kampanii (magia, zmiany genetyczne). Sprawność określa, jak dobrze kontrolujesz swoje ciało i często wybierana jest dla bohaterów, którzy mają być wysportowani.

Ta umiejętność znajdzie zastosowanie w niemal każdej konwencji – nieprzydatna będzie tylko wtedy, gdy kampania będzie się skupiać na interakcjach międzyludzkich, natomiast konflikt fizyczny nie będzie miał nigdy miejsca.



Przewyciężanie: Sprawność pozwala przewyciężyć każdą trudność wymagającą jakiegoś ruchu – skoku, biegu, wspinaczki, pływania. Jeśli musisz zrobić coś, co przypomina dziesięciobój, na pewno będziesz testował Sprawność. Ponadto ta umiejętność jest potrzebna, gdy poruszasz się pomiędzy strefami podczas konfliktu, jeśli mają one aspekt sytuacyjny lub są innymi przeszkodami. Na Sprawność rzucasz także podczas pościgów w każdej rywalizacji lub wyzwaniu, które opiera się na tym rodzaju aktywności.



Uzyskanie przewagi: kiedy tworzysz przewagę używając Sprawności, skaczesz wyżej, biegnesz szybciej niż przeciwnik lub robisz niesamowite akrobacje, aby oszołomić wrogów.



Atak: Sprawność nie jest umiejętnością do atakowania.



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

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

Sztuczki Sprawności

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

Kradzież

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

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



Przewyciężanie: jak wspomniano, Kradzież pozwala na pokonywanie wszelkich przeszkód stojących na drodze kradzieży i wchodzenia w różne miejsca. Otwieranie zamków, rozbrajanie pułapek, kradzież kieszonkowa, zacieranie śladów i podobne czynności również wchodzą w zakres tej umiejętności.



Uzyskanie przewagi: możesz sprawdzić dane miejsce, korzystając z Kradzieży, aby dowiedzieć się, jak ciężko będzie się włamać, z jakiego rodzaju ochroną będziesz mieć do czynienia, a także odkryć luki w zabezpieczeniach i wykorzystać je. Ponadto, możesz poszukać informacji o poprzednich włamaniach oraz stworzyć albo odkryć aspekt sytuacyjny w zależności od tego czy uda ci się znaleźć ślady poprzednich wejść.



Atak: nie możesz atakować, korzystając z Kradzieży.



Obrona: podobnie tutaj. To nie jest umiejętność wykorzystywana w konfliktach, więc nie ma wielu okazji, aby za jej pomocą się bronić.

Sztuczki Kradzieży

- **Zawsze można uciec.** +2 do testów Kradzieży przy uzyskaniu przewagi za każdym razem, gdy starasz się uciec z jakiegoś miejsca.
- **Specjalista od zabezpieczeń.** Nie musisz być na miejscu, aby tworzyć aktywne przeciwdziałanie wobec kogoś, kto stara się obejść twoje systemy zabezpieczeń (normalnie taka osoba rzuciłaby przeciwko pasywnemu przeciwdziałaniu).
- **Znam się na rzeczy.** Możesz używać Kradzieży zamiast Kontaktów, kiedy masz do czynienia z innymi złodziejami i włamywaczami.



Kontakty

Odpowiadają za posiadanie i zdobywanie kontaktów społecznych oraz sprawne posługiwanie się wszelkimi środkami pozyskiwania znajomości w waszej grze.



Przewyciężanie: korzystasz z Kontaktów, gdy przewyciężasz trudności związane z szukaniem potrzebnej ci osoby. Nieważne czy jest to stare, dobre zasieganie języka, wypytywanie swoich informatorów lub przeszukiwanie archiwów i baz danych: jesteś w stanie znaleźć kogo szukasz lub w jaki sposób uzyskać do niego dostęp.



Uzyskanie przewagi: dzięki Kontaktom wiesz, z kim porozmawiać, żeby załatwić wszystko, czego potrzebujesz. Aspekt, który stworzysz za pomocą tej umiejętności, może być deklaracją szczegółowo opowieści („Hej, mój informator powiedział mi, że Joe Steel jest **Najlepszym mechanikiem** w promieniu tysiąca kilometrów – powinniśmy z nim pogadać”).

Möżesz także uzyskać przewagę dotyczącą tego, czego można dowiedzieć się na ulicy – o konkretnej osobie, przedmiocie bądź miejscu, w zależności od tego, co powie twój informator. Takie aspekty prawie zawsze mają więcej wspólnego z reputacją niż faktami – na przykład **Znany ze swojej podłości** lub **Notoryczny oszust**. Czy dana osoba rzeczywiście taka jest można zgadywać, nie czyni to jednak aspektu bezużytecznym – ludziom często przypisuje się nieprawdziwe rzeczy, które potem komplikują im życie.

Kontakty mogą również zostać użyte do tworzenia aspektów, które odzwierciedlają użycie twojej siatki informatorów do uzyskania albo podłożenia komuś informacji.



Atak: nie możesz używać Kontaktów do atakowania; ciężko komuś zrobić krzywdę, po prostu znając ludzi.



Obrona: Kontakty mogą zostać użyte do obrony przed ludźmi tworzącymi społeczne przewagi przeciwko tobie, pod warunkiem, że twoja siatka informatorów może ci pomóc. Możesz także skorzystać z tej umiejętności, aby uniemożliwić komuś użycie Oszukiwania lub Kontaktów w celu zniknięcia. Ponadto Kontakty pozwalają przeskadzać w Śledztwie mającym na celu odnalezienie twojego bohatera.

Sztuczki Kontaktów

- **Ucho przy ziemi.** Za każdym razem, gdy ktoś rozpoczyna konflikt przeciwko tobie w miejscu, w którym masz swoją sieć informatorów, użyj Kontaktów zamiast Spostrzegawczości, aby ustalić kolejność działania – ktoś ostrzegł cię w porę o zagrożeniu.
- **Handlarz plovek.** +2 do stworzenia przewagi, kiedy rozpowiadasz o kimś obrzydliwie rzeczy.
- **Reputacja przede wszystkim.** Możesz użyć Kontaktów zamiast Prowokacji, aby tworzyć przewagi związane ze strachem, jaki wywołuje twoja reputacja. Pieczętowicie ją pielegnowałeś wraz z innymi typami spod ciemnej gwiazdy. Powinieneś mieć odpowiedni aspekt idący w parze z tą sztuczką.



Rzemiosło

Rzemiosło odpowiada za pracę z urządzeniami, w dobrych lub złych celach.

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



Przewyciężanie: Rzemiosło pozwala ci na budowanie, niszczenie bądź naprawianie różnych maszyn i urządzeń, zakładając, że masz czas oraz narzędzia. Z reguły akcje związane z Rzemiosłem są częścią bardziej skomplikowanych sytuacji, więc jest to popularna umiejętność wykorzystywana w wyzwaniach. Przykładowo, jeśli naprawiasz zepsute drzwi, ani sukces, ani porażka nie są interesujące – uznajcie, że akcja kończy się sukcesem i grajcie dalej. Ale jeśli starasz się uruchomić samochód, gdy goni cię stado wilkołaków...



Uzyskanie przewagi: możesz używać Rzemiosła, aby tworzyć aspekty reprezentujące właściwości urządzeń, ich mocne strony, które można wykorzystać na swoją korzyść (**Opancerzony, Mocna konstrukcja**) albo możliwe do wykorzystania wady konstrukcyjne (**Uszkodzona belka rozporowa, Robota na szybko**).

Uzyskiwanie przewagi za pomocą Rzemiosła może się także odbywać poprzez sabotaż lub szybkie modyfikacje znajdujących się na terenie rozgrywanej sceny urządzeń. Przykładowo, możesz stworzyć przewagę **Prowizoryczny wielokräżek**, żeby umożliwić dostanie się na platformę. Móglbyś też rzucić czymś w balistę strzelającą w waszym kierunku, aby spowodować **Zablokowaną oś obrotu**, a co za tym idzie, utrudnić celowanie.

Jeśli budowanie konstrukcji i tworzenie przedmiotów to istotna część waszej kampanii, zajrzyjcie do rozdziału **Atuty** (s. 269), gdzie piszemy o tym, jakie efekty można uzyskać, korzystając z Rzemiosła.

WIĘCEJ NIŻ JEDNO...

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

Jeśli zdecydujesz się na to, upewnij się, że masz dobry powód, inny niż pedanteria. Jeśli jedynym skutkiem takiego podziału jest otrzymanie tych samych efektów pod różnymi nazwami, powinieneś z niego zrezygnować, a sztuczkami reprezentować specjalizacje.



Atak: podczas konfliktu raczej nie będziesz używać Rzemiosła do atakowania, chyba że dotyczy to korzystania z jakichś urządzeń, jak np. broń oblężniczą. MG i gracze, jeśli jest w drużynie ktoś bardzo zainteresowany wzięciem tej umiejętności, przedyskutujcie prawdopodobieństwo pojawienia się takiego konfliktu na sesji. Przeważnie broń stworzona za pomocą Rzemiosła będzie wymagała także innej umiejętności, aby nią atakować – ktoś, kto wykuł miecz, potrzebuje jeszcze Walki, aby się nim skutecznie posługiwać!



Obrona: podobnie jak w przypadku ataku, Rzemiosłem nie można się bronić, chyba że użyjesz tej umiejętności do obsługi maszyn, które pomogą ci w obronie.

Sztuczki Rzemiosła

- **Zawsze przygotowana.** Nie wydajesz punktu losu, żeby mieć odpowiednie narzędzia przy sobie, kiedy korzystasz z Rzemiosła. Dotyczy to nawet tak ekstremalnych sytuacji, jak pobyt w więzieniu z dala od całego ekwipunku. Dla ciebie taka trudność zwyczajnie nie istnieje.
- **Lepsze niż nowe!** Gdy osiągniesz imponujący sukces w akcji przezwyciężania mającej na celu naprawienie jakiegoś urządzenia, możesz natychmiast dodać nowy sytuacyjny aspekt (z darmowym wywołaniem) odnoszący się do ulepszeń, które wprowadziłeś. Ten aspekt zastępuje okazję.
- **Chirurgiczna precyzja.** Kiedy używasz Rzemiosła w konflikcie, w którym korzystasz z jakichś urządzeń, możesz pominąć wybrane cele podczas ataku na całą strefę. Robisz to bez dzielenia swoich przebić (normalnie musisz podzielić rzut pomiędzy wybrane cele).

Oddziaływanie
na kilka celów
s. 103



Oszustwo

Oszustwo polega na okłamywaniu i zwodzeniu na manowce innych ludzi.



Przewyciężanie: użyj Oszustwa, aby kogoś zmylić lub sprawić, by uwierzył w kłamstwo albo żeby wyciągnąć informacje z kogoś, kto wierzy w twoje kłamstwa. Dla statystów jest to test przewyciężania, ale dla wszystkich BG oraz pierwszoplanowych i drugoplanowych BN jest to wyzwanie, w którym oszukiwany broni się Empatią. Wygranie wyzwania pozwala na nadanie aspektu sytuacyjnego okłamywanej osobie, jeśli kłamstwo pomoże w następnej scenie.

Oszustwo jest również umiejętnością określającą to, jak dobrze jesteś w stanie przebrać siebie lub innych. Potrzebujesz czasu i materiałów do tego, żeby otrzymać upragniony efekt (uwaga: takie wykorzystanie Oszustwa jest znamienne dla kampanii *Serca ze stali*; w innych grach coś takiego może wymagać sztuczki).

Oszustwo pozwala też na niewielkie sztuczki magiczne, triki, oszustwa w kartach i inne zręczne manipulacje.



Uzyskanie przewagi: użyj Oszustwa, żeby szybko odwrócić uwagę, działać pod przykrywką albo stworzyć mylne wrażenie. W walce Oszustwo pozwala na zrobienie finty, tworząc **Wytrącenie z równowagi** u przeciwnika i dogodną sytuację do ataku. Dzięki Oszustwu możesz też dostać **Fory na starcie**, kiedy użyjesz sprawdzonego triku z „hej, patrzcie co tam jest!”. Możesz także stworzyć **Historię bogatego szlachcica**, kiedy próbujesz dostać się na królewski bal. Za pomocą Oszustwa można również skłonić kogoś, aby wyjawił jeden ze swoich aspektów lub udzielił innych informacji.



Atak: Oszustwo pozwala na pośrednie tworzenie wielu dogodnych sytuacji, które później można wykorzystać na swoją korzyść, ale za jego pomocą nie możesz nikogo bezpośrednio skrzywdzić.



Obrona: możesz użyć Oszustwa, żeby przeszkodzić próbom Śledztwa nieprawdziwymi informacjami oraz aby zapobiec odkryciu twoich prawdziwych motywów za pomocą Empatii.

Sztuczki Oszustwa

- **Kłamstwo za kłamstwem.** +2 do uzyskania przewagi za pomocą Oszustwa przeciwko osobie, która na tej sesji uwierzyła już w jedno z twoich kłamstw.
- **Mentalne zmagania.** Możesz użyć Oszustwa zamiast Prowokacji, aby tworzyć ataki umysłowe tak długo, jak ich częścią są kłamstwa.
- **Jedna osoba, wiele twarzy.** Kiedy poznajesz kogoś nowego, możesz wydać punkt losu, aby stwierdzić, że tę osobę знаłaś już wcześniej, ale korzystając z innej tożsamości. Stwórz aspekt sytuacyjny opisujący twoją przykrywkę – możesz używać Oszustwa zamiast Relacji w kontaktach z tą osobą.



UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNE, A INNI BOHATEROWIE

Wiele umiejętności społecznych ma akcje, które pozwalają ci wpływać na stan emocjonalny innych bohaterów lub nakazują im wierzyć w jakiś element opowieści (np. jedno z twoich kłamstw).

Sukces w testach takich umiejętności *nie pozwala* na zmuszenie bohatera do działania wbrew jego naturze lub zmiany tego, jak osoba kontrolująca tę postać ją widzi. Jeśli inny BG znajdzie się pod wpływem jednej z umiejętności społecznych, kontrolujący go gracz ma wpływ na to, jak jego postać reaguje. Nie można w ten sposób zanegować zwycięstwa, ale można zadecydować o tym, jak będzie ono wyglądać.

Możesz zatem użyć Prowokacji, żeby uzyskać przewagę, krzycząc komuś w twarz, starając się kogoś przestraszyć i sprawić, żeby się zawahał. Jeśli jednak inny gracz nie wyobraża sobie tego, że jego bohater tak zareaguje, powinieneś wymyślić coś innego. Być może postać jest tak wkurzona, że nie panuje już nad swoją wściekłością i to wytrąca go z równowagi. Albo zrobiłeś przedstawienie wokół niego w miejscu publicznym, zawstydzając go.

Jeśli tylko zyskujesz przewagę, wszystko jest w porządku. Wykorzystaj taką sytuację do współtworzenia opowieści z pozostałymi graczami, zamiast wyłączać ich z rozgrywki.

Prowadzenie

Ta umiejętność dotyczy prowadzenia pojazdów i innych szybkich machin.

Podobnie jak z Rzemiosłem, to od was zależy, jak często będziecie używać Prowadzenia, ile rzeczywiście będzie dostępnych pojazdów lub innych środków transportu, a także z jakiej technologii będziecie mogli korzystać.

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



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



Uzyskanie przewagi: możesz użyć Prowadzenia do ustalenia najlepszej trasy prowadzącej do punktu docelowego, natomiast wystarczająco dobry rzut pozwoli ci dowiedzieć się czegoś o trasie, co zostanie opisane odpowiednim aspektem. Może się okazać, że znasz **Wygodny skrót** albo coś podobnego.

Przeczytanie opisu Sprawności oraz zastosowanie go do pojazdów też jest dobrym wyjściem. Przewagi uzyskane za pomocą Prowadzenia przeważnie dotyczą zajęcia odpowiedniej pozycji, wykonania jakiegoś ciekawego manewru (**Zrobiłem beczkę!**) lub sprawienia, że twój przeciwnik znalazł się w kiepskiej sytuacji.



Atak: Prowadzenie przeważnie nie służy do atakowania (chociaż sztuczki mogą to zmienić). Jeśli chcesz uderzyć w inny pojazd, możesz zaatakować, korzystając z tej umiejętności, ale uzyskane przebicia zadają obrażenia także tobie.



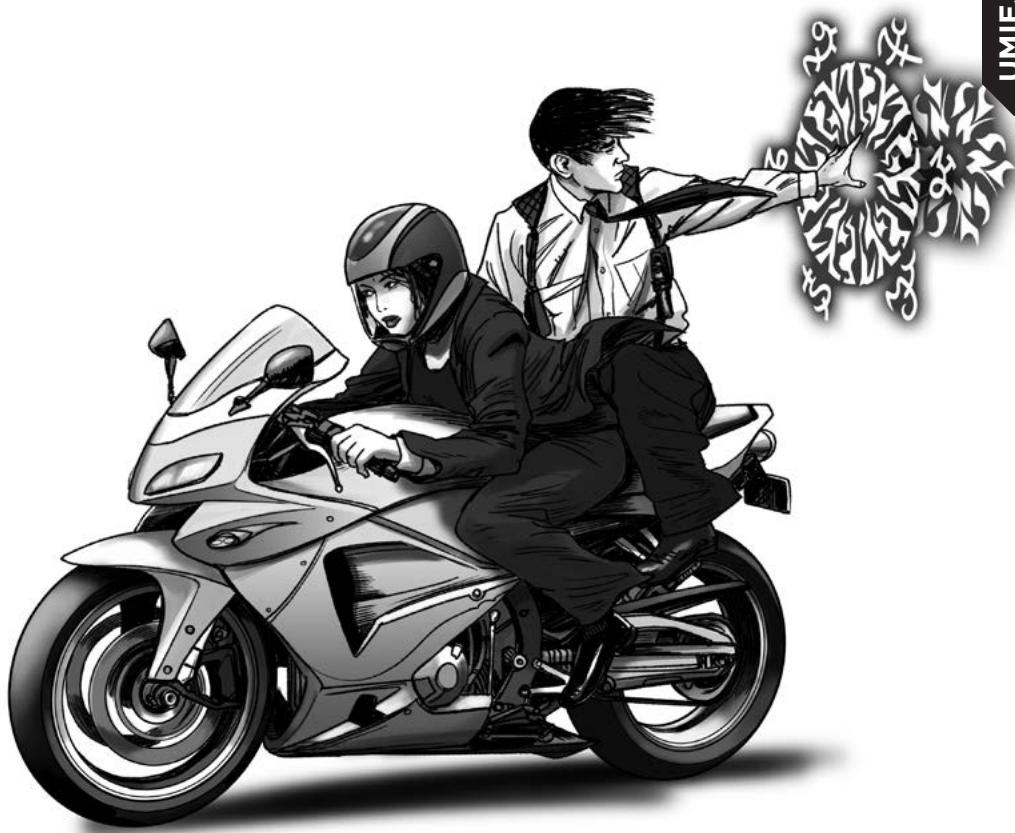
Obrona: unikanie uszkodzeń pojazdu w konflikcie fizycznym jest jednym z podstawowych zastosowań Prowadzenia. Możesz go użyć także do obrony przed uzyskiwaniem przewagi przeciwko tobie lub do przewyciężania, gdy ktoś stara się cię wyprzedzić.

RÓŻNE POJAZDY, RÓŻNE UMIEJĘTNOŚCI

Nasza rada jest taka jak przy Rzemiośle – nie staraj się na siłę zmieniać i dzielić Prowadzenia, dopóki naprawdę nie zrobi to widocznej różnicy w grze. Rozważ używanie jednej umiejętności Prowadzenia z opcją modyfikacji przez sztuczki (patrz Tworzenie sztuczek, strona 106).

Sztuczki Prowadzenia

- **Nieustępлиwy.** +2 do testów Prowadzenia, kiedy ścigasz inny pojazd podczas sceny pościgu.
- **Gaz do dechy.** Potrafisz wycisnąć ze swojego pojazdu więcej niż wydawałoby się że jest możliwe. Za każdym razem, kiedy bierzesz udział w rywalizacji, gdzie prędkość ma znaczenie (takiej jak pościg lub wyścig dowolnego rodzaju) i zremisujesz w teście Prowadzenia, liczy się to jako sukces.
- **Miążdżąca prędkość!** Kiedy uderzasz w inny samochód, zignoruj dwa pierwsze przebicia. Jeśli uderzysz zatem za cztery przebicia, to ty otrzymujesz tylko dwa.



Spostrze-
gawczość
s. 108

Empatia

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



Przewyciążanie: nigdy tak naprawdę nie używasz Empatii w przewyciążaniu trudności bezpośrednio – przeważnie Empatia pozwoli uzyskać ci jakieś informacje, ale użyjesz innej umiejętności, żeby skorzystać z nich w późniejszym czasie. W niektórych przypadkach możesz też używać Empatii jak Spostrzegawczości, jeśli chcesz zauważać zmianę w czymś nastawieniu lub zachowaniu.



Uzyskanie przewagi: możesz użyć Empatii, aby dowiedzieć się, jak czuje się dana osoba oraz ogólnie poznać, kim ona jest, zakładając że masz z nią bezpośredni kontakt. Przeważnie Empatia będzie ci służyła do odkrywania aspektów, ale czasami będziesz mógł je także tworzyć, zwłaszcza dla BN. Jeśli osoba, z którą rozmawiasz, jest świadoma, że starasz się odczytać jej emocje, może się bronić za pomocą Oszustwa lub Relacji.

Empatia ponadto pozwala na odkrywanie słabych punktów osoby i tym samym na sprawdzenie, czego potrzebujesz, aby móc wykonać atak umysłowy.



Atak: nie możesz wykorzystać Empatii do atakowania.



Obrona: Empatia jest umiejętnością pozwalającą na obronę przed akcjami Oszustwa. Pozwala na dostrzeżenie kłamstwa i prawdziwych intencji. Możesz także użyć Empatii, aby obronić się przed uzyskiwaniem ogólnych przewag społecznych.

Pozbywanie się
konsekwencji
s. 164

Specjalne: Empatia jest podstawową umiejętnością do pozbywania się konsekwencji o podłożu umysłowym.

Sztuczki Empatii

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



Strzelanie
s. 110

Walka

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



Przewyciężanie: Walki używasz głównie w trakcie konfliktów, więc rzadko będziesz korzystać z niej do przewyciężania trudności. Możesz to zrobić, aby zaprezentować swoje zdolności bojowe lub wziąć udział w jakimś pojedynku lub zawodach sportowych, co pozwoli na wykorzystanie tej umiejętności w wyzwaniu.



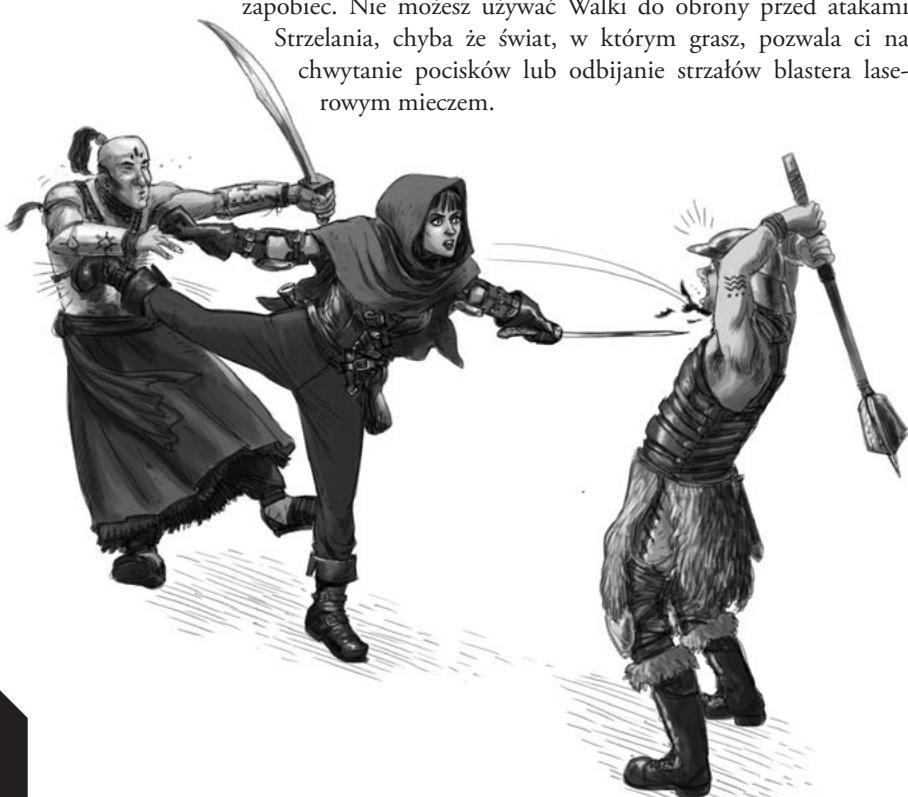
Uzyskanie przewagi: najczęściej skorzystasz z Walki, kiedy zechcesz uzyskać przewagę w konflikcie fizycznym. Wliczają się do tego wszelkiego rodzaju specjalne zagrywki jak ogłuszenie przeciwnika, „nieczyste zagrania”, rozbrojenie itd. Możesz nawet użyć Walki, aby przyjrzeć się stylowi walki przeciwnika i tym samym odnaleźć jego słabe punkty, które będziesz później wykorzystywać.



Atak: to nie wymaga wyjaśnienia – wykonujesz fizyczne ataki za pomocą Walki. Pamiętaj jednak, że możesz jej użyć na krótkim dystansie, tylko wtedy, kiedy jesteś w tej samej strefie, co przeciwnik.



Obrona: używasz Walki do obrony przed każdym atakiem lub uzyskiwaniem przewagi za pomocą tej samej umiejętności, a także bronisz się nią przed każdą akcją, gdzie gwałtowny opór może jej zapobiec. Nie możesz używać Walki do obrony przed atakami Strzelania, chyba że świat, w którym grasz, pozwala ci na chwytyanie pocisków lub odbijanie strzałów blastera laserowego mieczem.



Sztuczki Walki

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

SZTUKI WALKI

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

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

Możesz pójść jeszcze dalej ze specjalizacjami, jeśli chcesz uwzględnić różne rodzaje oręża (Miecze, Broń drzewcowa, Topory, Broń Plazmowa, Miotacze ognia), ale i tym razem odradzamy tworzenie setek specjalizacji, chyba że są one naprawdę istotne dla twojego świata gry. Używanie wyspecjalizowanej broni może zostać także określone przy użyciu atutów (strona 111).

Śledztwo

Śledztwo jest umiejętnością, której używasz do odkrywania rzeczy. Jest odpowiednikiem Spostrzegawczości, chociaż owa umiejętność odpowiada za czujność sytuacyjną i ogólną obserwację. Śledztwo z kolei wiąże się z wymagającą koncentracji i dokładnością analizą.



Przewyciążanie: przewyciążanie trudności za pomocą Śledztwa oznacza szukanie informacji trudnych do odnalezienia z jakiegoś powodu. Analiza miejsca zbrodni w celu znalezienia poszlak, przeszukiwanie zagrąconego pomieszczenia, żeby odnaleźć przedmiot, który jest potrzebny, a nawet czytanie od deski do deski jakiejś zmurszałej księgi, aby odnaleźć ten jeden konkretny fragment, po którym wszystko nabierze sensu.

Wyścig z czasem, żeby zdobyć dowody, nim pojawią się gliniarze i doprowadzą do katastrofy, to klasyczny sposób na wykorzystanie Śledztwa podczas wyzwania.



Uzyskanie przewagi: Śledztwo jest prawdopodobnie najbardziej wszechstronnie wykorzystywana umiejętnością, jakiej możesz użyć do uzyskiwania przewagi. Tak długo, jak chcesz poświęcać na to czas, możesz dowiedzieć się niemalże wszystkiego o dowolnym miejscu albo obiekcie lub stworzyć aspekt niemalże dla wszystkiego, co twój bohater może odkryć (w granicach zdrowego rozsądku).

Jeśli jednak wydaje ci się to zbyt ogólne, rozważ kilka następujących zastosowań dla Śledztwa: podsłuchiwanie rozmowy, szukanie poszlak na miejscu zbrodni, przeszukiwanie rejestrów, potwierdzanie autentyczności informacji, prowadzenie obserwacji oraz badanie osób działających pod przykrywką.



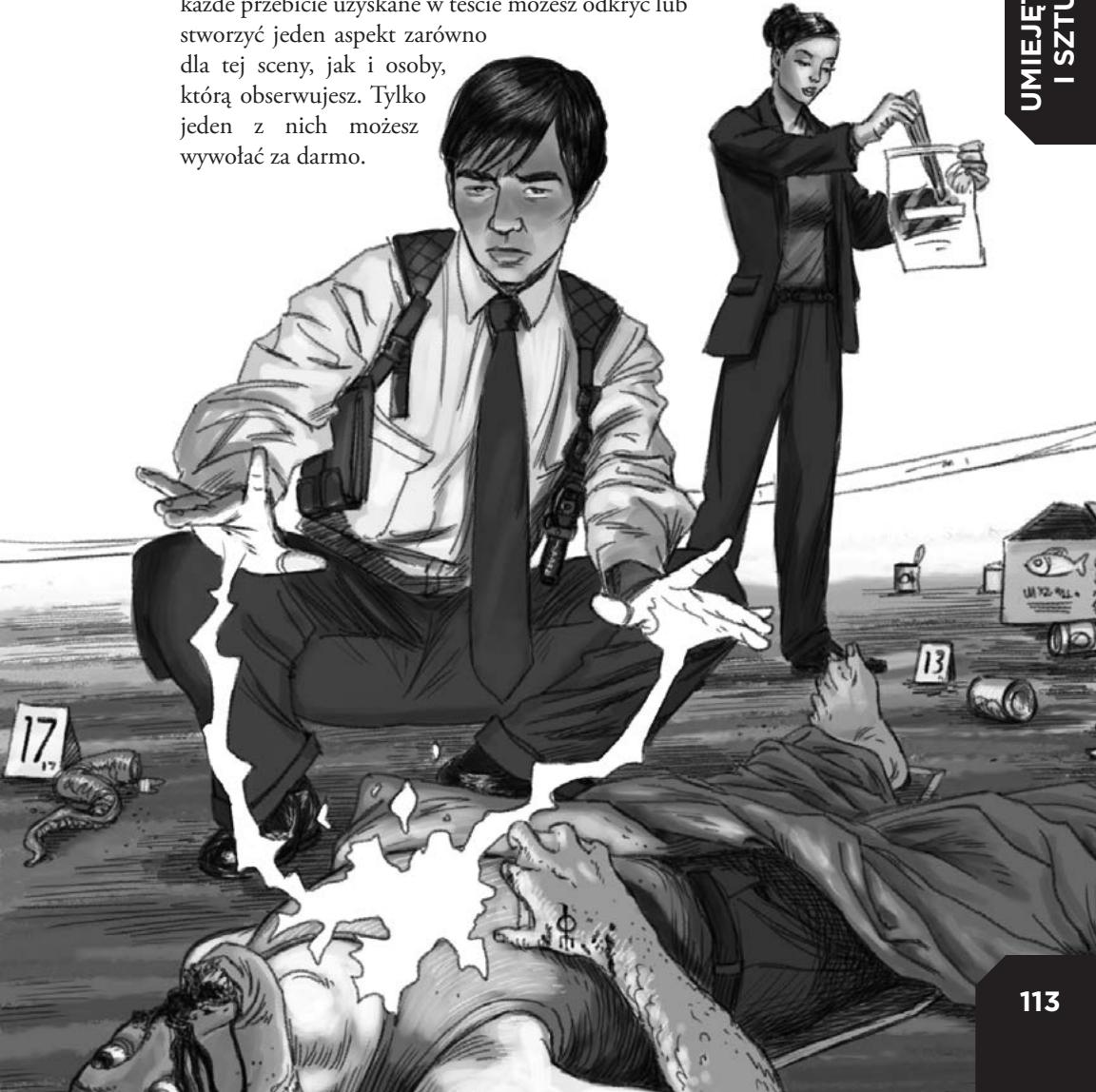
Atak: Śledztwa nie używa się do atakowania.



Obrona: Tak samo tutaj.

Sztuczki Śledztwa

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



Wiedza

Jak sama nazwa wskazuje, jest to umiejętność reprezentująca twoją wiedzę oraz wykształcenie. Podobnie jak w przypadku innych umiejętności, tę nazywamy Wiedzą, gdyż pasuje to do naszych przykładów. W twojej kampanii może być ona Nauką, Wykształceniem albo czymś podobnym.

Jeśli wasza gra daje powód to tego, żeby rozróżnić poszczególne dziedziny wiedzy jako osobne, możecie stworzyć dla nich kilka osobnych umiejętności, posługując się prostym schematem. Przykładowo, Wiedza Tajemna może odnosić się do rzeczy nadnaturalnych i związanych z magią, a Nauka do bardziej tradycyjnej edukacji.



Przewyciężanie: Możesz użyć Wiedzy, aby przewyciężać trudności w sytuacjach wymagających użycia wiedzy bohatera, by coś osiągnąć. Dobrym przykładem jest konieczność odczytania zapisków w jakimś starożytnym języku, które znajdują się na ścianach krypty, zakładając że twój bohater wcześniej na jakimś etapie zajmował się ich badaniem.

Tak naprawdę możesz testować Wiedzę za każdym razem, gdy chcesz się dowiedzieć czy bohater jest w stanie odpowiedzieć na trudne pytanie i jest szansa na to, że nieznajomość poprawnej odpowiedzi może wywołać jakieś napięcie.



Uzyskanie przewagi: podobnie jak Śledztwo, Wiedza daje wiele możliwości do uzyskania przewagi, pod warunkiem, że możesz się wcześniej czegoś dowiedzieć na dany temat. Często będziesz z niej korzystał, aby przypomnieć sobie o szczegółach jakiejś historii albo przywołać jakieś mętne informacje na temat czegoś, co już znasz. Jeśli te informacje zapewniają ci jakąś przewagę w dalszej scenie, mogą stać się aspektem. W podobny sposób możesz skorzystać z Wiedzy w celu uzyskania przewagi dla czegoś, co twój bohater mógł badać. W ten sposób możesz w ciekawy sposób dodawać różne szczegóły do świata gry.



Atak: Wiedzy nie używa się w konfliktach.

(W naszych przykładach magia Zilda opiera się na Wiedzy – jest to wyjątek. Twój bohater mógłby używać Wiedzy przy atakach wykonywanych magią oraz do obrony przed nimi. Spójrz do rozdziału Atuty, aby dowiedzieć się więcej na temat magii i mocy).



Obrona: Wiedzy nie można wykorzystać do obrony.

Sztuczki Wiedzy

- **Czytałam o tym!** Przeczytałaś setki, jeśli nie tysiące książek na różne tematy. Możesz wydać punkt losu, aby użyć Wiedzy zamiast *jakiejkolwiek innej umiejętności* w jednym teście albo wymianie, pod warunkiem, że jesteś w stanie uzasadnić takie użycie Wiedzy.
- **Tarcza racjonalizmu.** Możesz użyć Wiedzy do obrony przed Prowokacją, zakładając że jesteś w stanie dowieść, iż możesz pokonać strach dzięki racjonalnemu myśleniu.
- **Specjalista.** Wybierz obszar specjalizacji, taki jak zielarstwo, kryminalistyka lub zoologia. Otrzymujesz +2 do wszystkich testów Wiedzy związanych z wybranym obszarem.



Spostrzegawczość

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



Przewyciężanie: Spostrzegawczość nie jest używana zbyt często do przewyciężania trudności, ale kiedy już tak się dzieje, to w ramach reakcji na otoczenie: zauważenie czegoś na scenie, usłyszenie cichego odgłosu, dostrzeżenie u spotkanej osoby ukrytej broni przy pasie.

To nie jest zaproszenie dla MG do nakazywania testów Spostrzegawczości tylko po to, aby określić, jak BG orientują się w otoczeniu. To nudne. Zamiast tego rzuty powinny mieć miejsce wtedy, kiedy zarówno sukces, jak i porażka będą oznaczały, że stanie się coś interesującego.



Uzyskanie przewagi: korzystaj ze Spostrzegawczości w celu tworzenia aspektów związanych z bezpośrednią obserwacją – przyglądanie się pomieszczeniu w celu znalezienia czegoś niepasującego, szukanie drogi ucieczki w zniszczonym budynku, dostrzeżenie kogoś odstającego od reszty itd. Kiedy obserwujesz ludzi, to dzięki Spostrzegawczości możesz się dowiedzieć, jak się zachowują na zewnątrz, ale jeśli chcesz odczytać ich emocje, musisz użyć Empatii. Spostrzegawczość pozwala także na zauważenie czegoś, co później może zapewnić ci przewagę, np. **Dogodną drogę ucieczki**, kiedy starasz się wydostać z jakiegoś budynku lub **Subtelne słabości** w obronie przeciwnika. Przykładowo, jeśli bierzesz udział w bójce w barze, możesz przetestować Spostrzegawczość, żeby zauważycie trochę rozlanej wody na podłodze tuż obok twojego adwersarza – na pewno mógłby się na niej poślizgnąć.



Atak: Spostrzegawczość nie jest używana do wykonywania ataków.



Obrona: Możesz użyć Spostrzegawczości, żeby obronić się przed wszystkimi próbami Ukrywania, mającymi na celu zaskoczenie cię lub śledzenie, albo żeby odkryć, że ktoś cię obserwuje.



Sztuczki Spostrzegawczości

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

Strefy
s. 118

Rywali-
zacje
s. 118

Wyzwania
s. 118

Presja
i konsekwencje
s. 118

Budowa

Budowa to odpowiednik Sprawności, odzwierciedlający naturalne cechy fizyczne bohatera, takie jak siła i wytrzymałość. W naszej przykładowej grze Sprawność oraz Budowa są różnymi umiejętnościami w celu odróżnienia dwóch rodzajów atletycznych postaci – zwinnych gości (z wysoką Sprawnością) oraz silaczy (z wysoką Budową).

Możesz uznać, że w twojej grze takie rozróżnienie na dwie osobne umiejętności może być niepotrzebne, ale nadal możesz pozwolić graczom na dodanie różnorodności za pomocą sztuczek i aspektów.



Przewyciężanie: możesz użyć Budowy w celu przewyciężenia trudności wymagającej użycia brutalnej siły – przeważnie po to, żeby przewyciążyć aspekt sytuacyjny znajdujący się w strefie – albo jakiekolwiek innej przeszkody wymagającej fizycznego zaangażowania, jak więzienne kraty lub zablokowane bramy. Oczywiście Budowa jest także klasyczną umiejętnością, której używasz podczas zawodów siłowania na rękę lub innych opierających się na wykorzystaniu siły, a także podczas maratonów bądź innych wyzwań opartych na wytrzymałości.



Uzyskanie przewagi: Budowa umożliwia stworzenie wielu przewag podczas fizycznego konfliktu, przeważnie związanych z chwytyaniem i przytrzymywaniem kogoś, sprawiając, że jest **Przyszpilony** lub **Unieruchomiony**. Możesz także wykorzystać Budowę, aby odkryć czyjeś słabości fizyczne – pochwytcenie starego najemnika może ci powiedzieć, że ma **Chromą nogę** lub coś podobnego.



Atak: Budowa nie służy do robienia krzywdy bezpośrednio – zobacz umiejętność Walki.

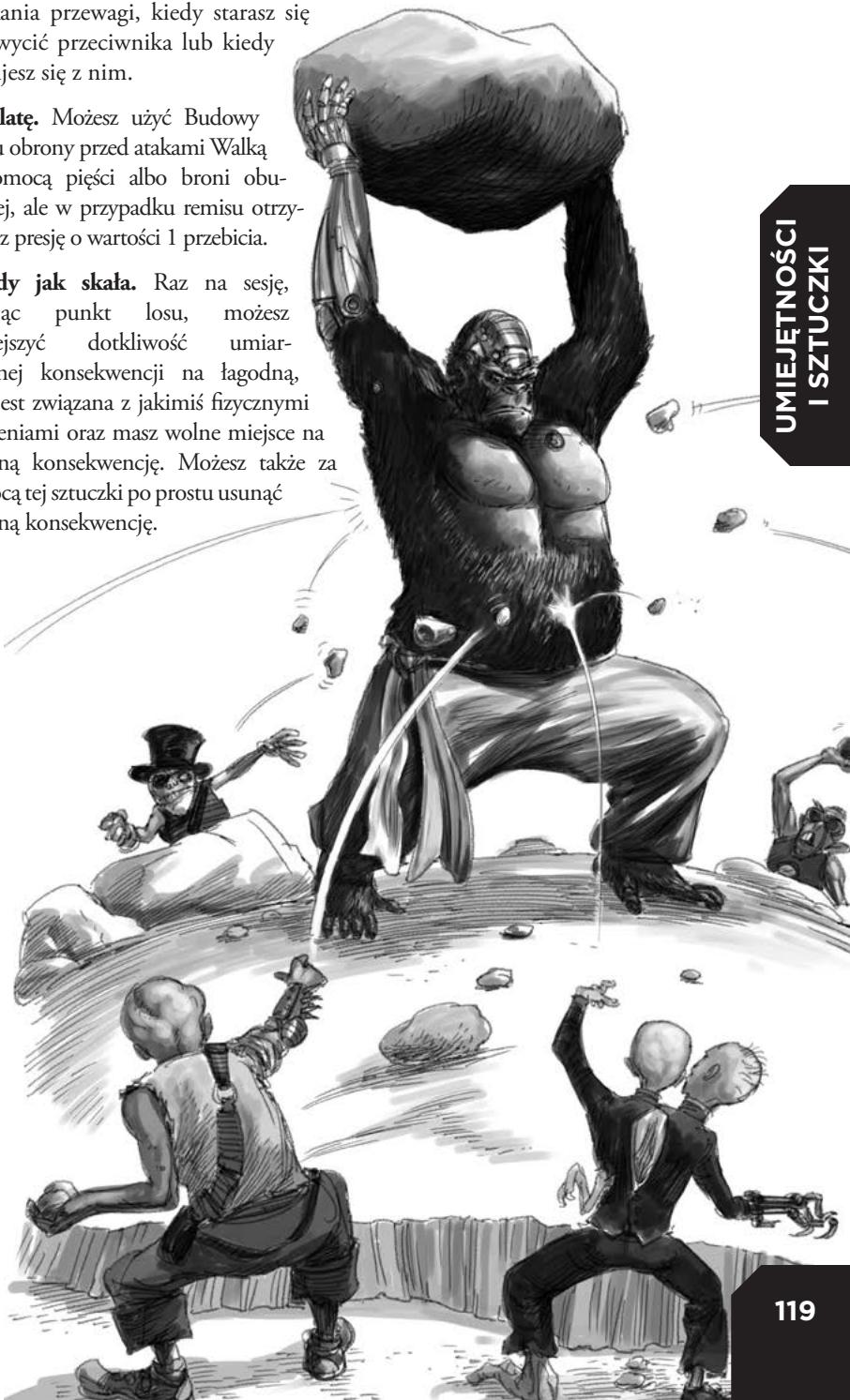


Obrona: mimo że Budowy nie używa się do obrony przed atakami, można ją wykorzystać do stworzenia aktywnego przeciwdziałania przeciwko czymś ruchom, pod warunkiem, że znajdziecie się w tak ciasnym miejscu, iż możesz zablokować ruch swoim ciałem. Możesz również postawić i przytrzymać coś ciężkiego by dzięki temu powstrzymać kogoś przed dostaniem się do pomieszczenia.

Specjalne: Budowa daje ci dodatkowe pola presji fizycznej lub miejsce na konsekwencje. Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Budowa zapewnia dodatkowe pole presji o wartości 3. Dobra (+3) albo Wspaniała (+4) dodatkowe pola presji o wartości 3 i 4. Wybitna (+5) oraz lepsza Budowa pozwala także na wzięcie dodatkowej łagodnej konsekwencji oprócz pól presji. To miejsce na konsekwencję może zostać użyte tylko dla fizycznych obrażeń.

Sztuczki Budowy

- **Zapaśnik.** +2 do testów Budowy w celu uzyskania przewagi, kiedy starasz się pochwycić przeciwnika lub kiedy mocujesz się z nim.
- **Na klatę.** Możesz użyć Budowy w celu obrony przed atakami Walką za pomocą pięści albo broni obuchowej, ale w przypadku remisu otrzymujesz presję o wartości 1 przebicia.
- **Twardy jak skała.** Raz na sesję, wydając punkt losu, możesz zmniejszyć dotkliwość umiarowanej konsekwencji na łagodną, o ile jest związana z jakimiś fizycznymi obrażeniami oraz masz wolne miejsce na łagodną konsekwencję. Możesz także za pomocą tej sztuczki po prostu usunąć łagodną konsekwencję.



Prowokacja

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

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

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



Przewyciężanie: możesz sprowokować emocjonalnie osobę do zrobienia tego, czego chcesz. Przykładowo mógłbyś zastraszyć kogoś, żeby wyciągnąć od niego informacje, wkurzyć go tak bardzo, że zmusi go to do działania albo wystraszyć go, skłaniając do ucieczki. Najczęściej dzieje się tak, kiedy używasz Prowokacji przeciwko statystom lub kiedy nie warto wdawać się w odgrywanie szczegółów. Jeśli wykorzystujesz Prowokację przeciwko BG albo ważnym BN, będziesz musiała wygrać rywalizację. Przeciwnicy opierają się temu działaniu za pomocą Woli.



Uzyskanie przewagi: możesz tworzyć aspekty reprezentujące chwilowe stany emocjonalne, takie jak **Wkurzony**, **Zszokowana** albo **Niezdecydowany**. Przeciwnicy opierają się za pomocą Woli.



Atak: możesz dokonywać umysłowych ataków, używając Prowokacji i zadać emocjonalną krzywdę swoim przeciwnikom. Stosunki panujące pomiędzy tobą a celem oraz sytuacja, w jakiej się znajduje, w dużej mierze warunkują czy możesz wykorzystać tę akcję.



Obrona: to, że jesteś dobra w prowokowaniu, nie oznacza od razu, że jesteś dobra w unikaniu prowokacji. Do tego potrzebujesz Woli.

Sztuczki Prowokacji

- **Tarcza strachu.** Możesz użyć Prowokacji, żeby bronić się przed atakami Walką, ale tylko do czasu otrzymania pierwszej presji w tym konflikcie. Potrafisz sprawić, że przeciwnik zawaha się podczas ataku, ale jeśli ktoś udowodni, że jesteś tylko człowiekiem, twoja przewaga znika.
- **Prowokowanie przemocy.** Kiedy uzyskujesz przewagę na przeciwniku, korzystając z Prowokacji, możesz użyć darmowego wywołania, żeby stać się celem jego następnej akcji. Odciągasz w ten sposób uwagę od innego celu.
- **Dobra, niech będzie!** możesz użyć Prowokacji zamiast Empatii, żeby odkryć jeden z aspektów przeciwnika, dręcząc go tak długo, aż ci go wyjawi. Cel bronii się za pomocą Woli (jeśli MG uważa, że aspekt jest wyjątkowo podatny na takie zachowanie, dostajesz premię +2).

Relacje

Relacje to umiejętność odpowiadająca za tworzenie pozytywnych stosunków z ludźmi i wywoływanie dobrych emocji. To zdolność bycia osobą lubianą i godną zaufania.



Przewyciężanie: użyj Relacji, żeby oczarować lub zainspirować ludzi do zrobienia tego, co chcesz, albo by stworzyć z nimi dobre relacje. Oczaruj strażnika, żeby cię przepuścił, zdobądź zaufanie godne powierzenia sekretu bądź stań się najbardziej lubianym gościem miejscowości tawerny. W przypadku statystów korzystaj z akcji przewyciężenia, jeśli jednak będziesz chciał przypodobać się nazwanemu BN albo BG, możesz być zmuszony do rozpoczęcia rywalizacji.



Uzyskanie przewagi: popraw nastawienie wybranego celu lub stwórz przychylny nastrój w danej scenie. Możesz też przekonać kogoś do zwierzeń samym poczuciem zaufania do ciebie. Za pomocą motywującego przemówienia mógłbyś wywołać w kimś **Większą pewność siebie**, wzbudzić w tłumie **Radosny zapał** albo po prostu sprawić, żeby ktoś stał się **Rozmowny** lub **Pomocny**.



Atak: za pomocą Relacji nie wyrządzasz krzywdy, dlatego nie da się używać ich do atakowania.



Obrona: Relacje bronią przeciwko każdej umiejętności użytej do psucia twojej reputacji, zniwelowania stworzonego przez ciebie nastroju albo do ocernienia cię. Relacje nie pozwalają jednak na obronę przed atakami umysłowymi. Do tego potrzebna jest Wola.

Wola
s. 121

Sztuczki Relacji

- **Wzmoczone starania.** Dwa razy na sesję możesz zamienić okazję, którą otrzymałeś za pomocą Relacji, w aspekt sytuacyjny z darmowym wywołaniem.
- **Demagog.** +2 do Relacji, kiedy wygłaszasz inspirującą przemowę przed tłumem (jeśli w scenie znajduje się nazwany BN albo BG, możesz objąć działaniem wszystkich razem, zamiast dzielić między nich uzyskane przebicie).
- **Popularny.** Jeśli jesteś w danym miejscu popularny i lubiany, możesz używać Relacji zamiast Kontaktów. Twoją popularność mogą uzasadniać wcześniejsze czyny, ale możesz też wydać punkt losu, dodając szczegół opowieści.

Oddziaływanie
na kilka celów
s. 121



Zasoby

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

Zasoby trafiły na podstawową listę, żeby dać wam proste narzędzie do obchodzenia się z bogactwem jako pojęciem abstrakcyjnym, bez wchodzenia w szczegóły i księgowość. Dla niektórych może być dziwne to, że statyczna wartość określa coś, co wydajemy i czego jest ograniczona ilość. Jeśli dla ciebie też, przeczytaj ramkę na stronie 123 o sposobach na ograniczenie Zasobów.



Przewyciążanie: możesz użyć Zasobów, żeby wydostać się z sytuacji, w której rzucanie pieniędzmi na stół może rozwiązać problem, jak np. przekupstwo lub próba zdobycia drogich i rzadkich przedmiotów lub usług. Wyzwania oraz rywalizacje mogą obejmować aukcje albo zmagania na rynku inwestycyjnym.



Uzyskanie przewagi: możesz użyć Zasobów, by ułatwić sobie zadanie i pozytywnie nastawić ludzi, czy to poprzez łapówkę (**Pozwól wyświadczenie sobie przysługę...**) czy po prostu kilka kupionych drinków (**In vino veritas**). Zasóbów możesz też użyć, by zadeklarować posiadanie istotnej rzeczy pod ręką albo możliwość szybkiego jej pozyskania – w ten sposób masz możliwość uzyskania aspektu, który reprezentuje taki obiekt.



Atak: Zasoby nie są używane do atakowania.



Obrona: Zasoby nie są używane do obrony.



Sztuczki Zasobów

- **Wszystko ma swoją cenę.** Możesz korzystać z Zasobów zamiast Relacji w każdej sytuacji, w której ostentacyjne obnoszenie się z materialnym bogactwem może ci pomóc.
- **Sprytny inwestor.** Otrzymujesz dodatkowe, darmowe wywołanie, kiedy uzyskujesz przewagę za pomocą Zasobów, pod warunkiem, że jesteś w stanie opisać zwrot z inwestycji, której dokonałeś na poprzedniej sesji (innymi słowy, nie możesz retroaktywnie zadeklarować, że dokonałeś takiej inwestycji, ale jeśli rzeczywiście tak było podczas rozgrywki, możesz otrzymać większy zwrot).
- **Bogaci rodzice.** Dwa razy podczas sesji możesz otrzymać okazję, która reprezentuje nagły przypływ gotówki.

OGRANICZANIE ZASOBÓW

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

- Za każdym razem, kiedy bohater odniesie sukces w teście Zasobów, ale nie będzie to imponujący sukces, przydziel mu aspekt sytuacyjny, który odzwierciedla tymczasową utratę części bogactwa, na przykład **Chudy portfel** albo **Wypruty z kasy**. Jeśli sytuacja się powtórzy, po prostu zmień brzmienie aspektu na coś gorszego, przykładowo **Wypruty z kasy** stanie się **Spłukanym**, a **Spłukany** zostanie **Dłużnikiem**. Aspekt ten nie jest konsekwencją, ale powinien stanowić dobrą podstawę do wymuszeń dla bohaterów, którzy wydają pieniądze, dopóki zupełnie nie opróżnią swoich kieszeni. Można się go pozbyć, jeśli bohater wstrzyma się od wydatków na jakiś czas albo gdy wytrwa bez zakupów do końca sesji.
- Za każdym razem, kiedy bohater odniesie sukces w teście Zasobów, do końca sesji zmniejsz wartość umiejętności o jeden poziom. Jeśli powiedzie się test Zasobów na poziomie **Słabym (+0)**, bohater nie może wykonywać więcej testów do końca sesji.

Jeśli chcesz naprawdę poszaleć, możesz zrobić z finansów kategorię konfliktu i dać każdej postaci tor presji bogactwa i dodatkowe pola za wysoki poziom Zasobów. Nie polecamy jednak iść aż tak daleko, chyba że zamierzasz z materialnego bogactwa uczynić ważną część swojej gry.

Walka
s. 124

Strzelanie

Odpowiednikiem Walki przy użyciu broni dystansowej jest Strzelanie. Wykorzystujemy je w konflikcie albo przeciw celom, które nie przeciwstawiają się aktywnie strzelaniu do nich (jak np. tarcza strzelecka albo drzwi od stodoły).

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



Przewyciężanie: najprawdopodobniej nie będziesz korzystać z tej umiejętności, żeby pokonywać trudności, chyba że z jakiegoś powodu będziesz potrzebować zademonstrować swoje zdolności strzeleckie w sytuacji poza konfliktem. Oczywiście zawody obejmujące strzelanie są popularnym motywem w opowieściach przygodowych i zalecamy, aby je wykorzystywać, jeśli tylko macie bohatera, który specjalizuje się w takich rzeczach.



Uzyskanie przewagi: w konflikcie fizycznym Strzelanie może zostać wykorzystane do podjęcia wielu różnych działań, jak np. brawurowy strzał, trzymanie kogoś pod ciężkim ostrzałem itp. W grach o charakterze filmowym możesz nawet zdołać rozbroić przeciwnika za pomocą Strzelania albo przyszpilić jego rękaw do ściany – zasadniczo wszystko, co widzieliście w filmach akcji jest możliwe do wykonania. Możesz również spróbować tworzyć aspekty bazujące na twojej wiedzy dotyczącej broni palnej (jak nałożenie na rewolwer przeciwnika aspektu **Często się zacina**).



Atak: Strzelanie pozwala dokonywać fizycznych ataków. W przeciwieństwie do Walki możesz wykonywać je z odległości do dwóch stref (czasami zasięg ten będzie zmieniał się w zależności od broni).



Obrona: Strzelanie jest wyjątkową umiejętnością i właściwie nie zawiera w sobie elementu obronnego. Do tego używa się Sprawności. Teoretycznie możesz wykorzystać Strzelanie do stworzenia ognia zaporowego, co mogłoby posłużyć za obronę dla twoich towarzyszy albo stanowić opór dla czynnej próby poruszania się. Równie dobrze jednak mógłbyś taką sytuację oddać za pomocą uzyskania przewagi (np. **Ogień zaporowy** albo **Grad kul**).

Sztuczki Strzelania

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





Ukrywanie

Ukrywanie pozwala ci na unikanie wykrycia, zarówno chowając się w jednym miejscu, jak i poruszając się niezauważenie. Świeśnie zgrywa się z Kradzieżą.



Przewyciężanie: możesz użyć Ukrywania do uniknięcia każdej sytuacji, która uzależniona jest przede wszystkim od dostrzeżenia twojego bohatera. Skradanie się obok strażników, ukrywanie się przed pościgiem, unikanie pozostawiania śladów podczas przemieszczania się i inne tego typu przypadki wchodzą w zakres Ukrywania.



Uzyskanie przewagi: najczęściej będziesz używać Ukrywania do tworzenia aspektów na siebie, ustawiając się w idealnej pozycji do ataku albo zasadzki podczas konfliktu. W ten sposób możesz być **Dobrze ukryty**, kiedy strażnicy przechodzą koło ciebie i wykorzystać nad nimi swoją przewagę albo być **Trudną do przeszpiegania**, gdy walczycie w ciemności.



Atak: Ukrywanie nie jest wykorzystywane do atakowania.



Obrona: możesz użyć tej umiejętności do zniwelowania prób wypatrzenia cię za pomocą Spostrzegawczości, a także do zmylenia tropu, którym podąża za tobą ktoś używający Śledztwa.

Sztuczki Ukrywania

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

Wola

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



Przewyciężanie: możesz użyć Woli do pokonania przeszkód wymagających umysłowego wysiłku. Łamigłówki i zagadki podpadają pod tę kategorię, tak jak każde inne mentalnie wymagające zadanie, chociażby rozszыfrowanie kodu. Użyj Woli, jeśli rozwiązanie wymaga jedynie czasu, natomiast jeśli potrzebne jest coś więcej niż sama siła umysłu, skorzystaj z Wiedzy. Wiele takich przeszkód może być częścią wyzwań, dla odzwierciedlenia potrzebnego do ich pokonania wysiłku.

Rywalizacje oparte na Woli mogą reprezentować niezwykle wymagające zawody, jak szachy lub współzawodnictwo podczas serii trudnych egzaminów. W światach, w których magia lub zdolności psioniczne są częstym widokiem, zmagania Woli zdarzają się często.



Uzyskanie przewagi: możesz użyć Woli do nałożenia aspektu na siebie, odzwierciedlając stan głębokiego skupienia albo koncentracji.



Atak: Wola zazwyczaj nie jest używana do atakowania. Niemniej w światach gry, w których dopuszczacie zdolności psioniczne, walka psioników może być rozgrywana za pomocą Woli. Taka zasada mogłaby zostać dodana do Woli dzięki sztuczce lub atutowi.



Obrona: Wola to podstawowa umiejętność do obrony przed umysłowymi atakami za pomocą Prowokacji. Reprezentuje w ten sposób twoją kontrolę nad własnymi reakcjami emocjonalnymi.

Specjalne: Wola daje ci dodatkowe pola presji umysłowej lub miejsce na konsekwencje. Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Wola zapewnia dodatkowe pole presji o wartości 3. Dobra (+3) albo Wspaniała (+4) dodatkowe pola presji o wartości 3 i 4. Wybitna (+5) oraz lepsza pozwala także na wzięcie dodatkowej łagodnej konsekwencji oprócz pól presji. To miejsce na konsekwencję może zostać użyte tylko dla umysłowych obrażeń.

Sztuczki Woli

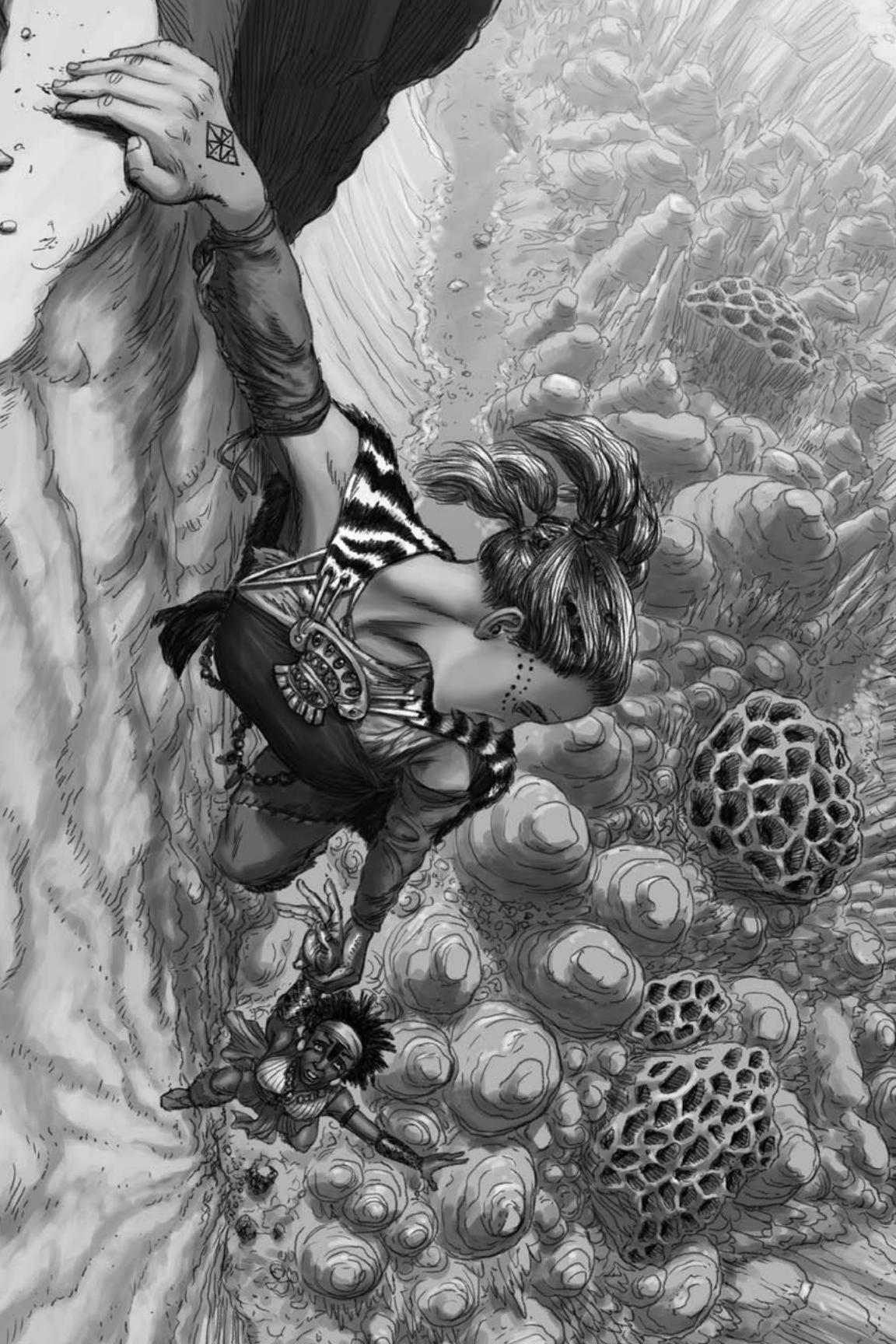
- Siła determinacji.** Użyj Woli zamiast Budowy do dowolnego testu przewyciężania reprezentującego wyczyny siłowe.
- Twardziel.** Możesz zdecydować się zignorować łagodną albo umiarkowaną konsekwencję przez okres trwania sceny. Nie może ona zostać wymuszona ani wywołana przeciwko tobie przez przeciwników.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

Budowa
s. 127

Wiedza
s. 127

Dodawanie
nowej akcji
do umiejętności
s. 127

Presja
i konsekwencje
s. 127



6

**AKCJE
I ROZSTRZYGNIĘCIA**

Podejmowanie akcji s. 130

Konflikty s. 130

CZAS NA AKCJĘ!

Rzucasz kostkami, gdy istnieje jakieś interesujące przeciwdziałanie, które uniemożliwia osiągnięcie celu. Jeśli nie jest ono interesujące, po prostu uznaj, że dzieje się to, co próbujesz uzyskać.

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

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

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

Cynare musi przekupić strażników przy bramie, żeby dostać się do miasta Thaalar. Amanda uznaje, że rozstrzygnie tę sytuację jako zwykłe przewyciężanie, ponieważ strażnicy to statyści i nie są warci rozpoczętania konfliktu.

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

Lily rzuca i otrzymuje:



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

Przeciwdziałanie

Jak wspominaliśmy w *Podstawach*, kiedy rzuçasz kostkami, porównujesz wynik rzutu do przeciwdziałania. Może być ono aktywne, co oznacza, że inną osobą wykonuje rzut przeciwko tobie, lub pasywne, czyli mieć formę ustalonej wartości na drabince przyimionników i liczb, która odzwierciedla wpływ otoczenia albo sytuację, w której się znajdujesz. MG, twoim zadaniem jest decyduowanie o tym, co jest najbardziej rozsądnym źródłem przeciwdziałania.

DLA MG

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

Strażnicy to statyści i nie ma powodu, by mieli cechować się szczególnie silną wolą, dlatego Amanda ustala wartość Woli na Słabą (+0). Rzuca i otrzymuje:



...niezwykle fartowny wynik +3!

To daje jej Dobry (+3) wynik, wyższy o jeden od rzutu Lily.



AKTYWNE CZY PASYWNE?

Jeżeli BG lub nazwany BN może sensownie przeszkodzić w wykonaniu akcji, powinien mieć możliwość wykonania rzutu na aktywne przeciwdziałanie. *To nie jest akcja dla postaci, która przeciwdziała; to jedynie podstawa rozstrzygania takich sytuacji.* Mówiąc prościej, żeby przeciwdziałać, bohater nie musi robić nic specjalnego, o ile znajduje się w pobliżu i ma taką możliwość. W razie wątpliwości odpowiedni aspekt sytuacyjny może pomóc określić, dlaczego bohater powinien móc aktywnie przeciwdziałać w akcji innej osoby.

Jeśli na drodze nie stoi żaden bohater, przyjrzyj się aspektom sytuacyjnym i sprawdź czy któryś nie uzasadnia istnienia przeskody (np. trudny teren, skomplikowany zamek, uciekający czas, komplikująca się sytuacja itp.). Jeśli któryś z powyższych brzmi interesująco, wybierz pasywne przeciwdziałanie i określ jego wartość na drabince przyimionników i liczb.

Czasem trafisz na trudne przypadki, w których może się wydawać, że jakiś przedmiot powinien aktywnie przeciwdziałać (np. automatyczne działało) albo BN nie może stawić aktywnego oporu (np. gdy jest nieświadomy, co BG robią). W takim wypadku kieruj się wyczuciem – użyj tego rodzaju przeciwdziałania, który lepiej pasuje do okoliczności albo czyni scenę bardziej interesującą.

CZTERY RODZAJE ROZSTRZYGNIĘĆ

Gdy rzucasz kości mi, masz szansę ponieść porażkę, zremisować, zyskać sukces albo imponującą sukces.

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

Porażka

Gdy twój wynik jest niższy niż przeciwdziałanie, ponosisz porażkę.

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

Remis

Gdy twój wynik jest taki sam jak przeciwdziałanie, remisujesz.

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

Sukces

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

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

Imponujący sukces

Gdy twój wynik jest większy niż przeciwdziałanie o 3 albo więcej przebić, osiągasz imponującą sukces.

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

DLA MG

POWAŻNY KOSZT, A NIEWIELKI KOSZT

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

Poważny koszt powinien w jakiś sposób pogarszać obecną sytuację, dodając nowy problem albo zastrzając już istniejący. Dodaj do sceny nowe źródło przeciwdziałania albo zupełnie nowe przeciwdziałanie (takie jak wrogi BN lub trudność, która należy przewyciążyć), poproś gracza o wzięcie konsekwencji na najbliższym wolnym poziomie lub daj osobie stojącej naprzeciwko BG przewagę z darmowym wywołaniem.

Niewielki koszt powinien dodawać szczegół historii, który jest zły lub problematyczny dla BG, ale który niekoniecznie stwarza zagrożenia dla jego postępu. Możesz również poprosić BG, żeby skreślił jedno pole presji lub dać komuś przeciwdziałającemu okazję.

Dobrze, gdy niewielki koszt jest głównie narracyjnym szczegółem, pokazującym, że BG zostali ledwo drażnieni. Więcej porad dotyczących radzenia sobie z kosztami na stronie 189 w rozdziale *Prowadzenie gry*.

JAK TRUDNE POWINNY BYĆ TESTY UMIEJĘTNOŚCI?

W przypadku aktywnego przeciwdziałania właściwie nie powinnaś przejmować się trudnością testu – po prostu użyj umiejętności BN i rzuć kości mi w ten sam sposób, jaki robią to gracze, zdając się na los. Porady dotyczące wartości umiejętności BN znajdują się na 215 stronie rozdziału *Prowadzenie gry*.

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

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

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

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

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

I na koniec jeszcze kilka prostych założeń:

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

Jeśli znajdziesz choć jeden powód, dla którego przeciwdziałanie jest niezwykłe, ale nie jesteś pewna, jaką ustalić trudność, wybierz Niezłą (+2). Ten stopień jest pośrodku zakresu umiejętności BG i stanowi wyzwanie dla każdej umiejętności poza Świeczną (+4), gdzie i tak pasuje, gdyż dzięki temu gracze mogą popisać się swoją najmocniejszą stroną.

Podstawowa
lista umiejętności
s. 134

Okazje
s. 134

CZTERY AKCJE

Gdy testujesz umiejętność, wykonujesz jedną z czterech akcji: **przewyciężanie, uzyskanie przewagi, atak albo obronę**.

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

Cztery akcje to **przewyciężanie, uzyskanie przewagi, atak** oraz **obrona**.

Przewyciężanie

Użyj akcji przewyciężania do osiągnięcia najróżniejszych celów, zgodnych z twoją umiejętnością.

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



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

Przeciwdziałanie, z którym przyjdzie ci się mierzyć, może być zarówno pasywne, jak i aktywne, w zależności od sytuacji.

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

Możesz czasem natrafić na sytuację, w której właściwym wyborem wydaje się danie lepszej korzyści lub bardziej odpowiedniej kary niż te wymienione obok. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby odwołać się do podstawowych opisów akcji i wybrać coś bardziej sensownego.

Na przykład w opisie akcji przewyciężania jest napisane, że dostajesz okazję, gdy osiągasz imponujący sukces. Jeśli jednak test zakończy scenę albo nie masz pomysłu na okazję, możesz w zamian dodać jakiś element opowieści, który zapewni dodatkowe korzyści.



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

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

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

— Chcesz działać szybko? — pyta Amanda — Mamy do czynienia z pasywnym przeciwdziałaniem — działasz pod presją czasu i bawisz się skomplikowaną maszynerią, to Świecone (+4) wyzwanie.

Landon ma Przeciętne (+1) Rzemiosło. Lenny narzeka — Powiniem był przekonać Zirda, żeby się tym zajął. — Rzuca i otrzymuje rezultat +2, co razem daje wynik Dobry (+3), ale nie wystarczający.

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

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

Wyrobywanie
aspektu
s. 135

Sekretne i ukryte aspekty s. 136

Obrona s. 136

Okazje s. 136

Aspekty sytuacyjne s. 136

Uzyskanie przewagi

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

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

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

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

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

Jeśli używasz uzyskania przewagi do stworzenia nowego aspektu:

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



Gdzieś głęboko w Jaskiniach Yarzuruk Cynare znajduje się w niefortunnej sytuacji, zmuszona do walki z ożywionymi świętynnymi golemami.

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

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

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

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

Amanda opisuje, że golemy mają problemy ze znalezieniem punktu oparcia i w ten sposób Cynare zyskuje nieco przewagi w nadchodzącej wymianie.

Wymiana
s. 137



Jeśli używasz uzyskania przewagi na istniejącym już aspekcie:

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



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

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

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

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

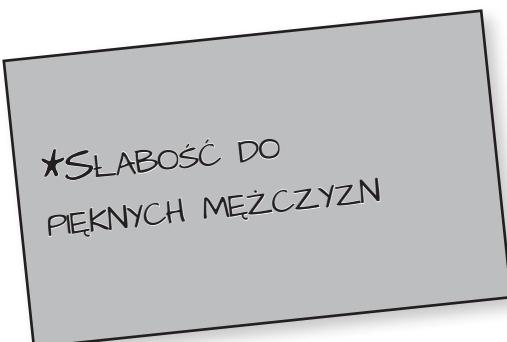
Amanda spogląda na notatki, szczerzy się i mówi: — No dobra, oto co zauważyleś. Ten kupiec jest wyraźnie towarzyską osobą, głośno zwraca się do pozostałych sklepikarzy i potencjalnych klientów, gdy przechadza się z miejsca na miejsce. Ten pokaz sympatii staje się nieco bardziej zalotny i sugestywny,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

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

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

Amanda uśmiecha się — Zdecydowanie uznał cię za przyjacielskiego.

Ryan wywraca oczami — Czego się nie robi dla kasy...



Obrona
s. 140

Okazje
s. 140

Presja
s. 140

Atak

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

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



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

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

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

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

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

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

Lily uznał j jednak, że to nie wystarcza. — Wywołuję także **Niesławną dziewczynę z mieczem** — mówi — bo na miłość boską taka właśnie jestem. Łatwo nie odpuszczę temu typowi.

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

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



Obrona

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

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

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

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



REZULTATY NIE KUMULUJĄ SIĘ!

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

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

CZY MOGĘ BRONIĆ SIĘ PRZED AKCJAMI PRZEZWYCIEŻANIA?

Technicznie rzecz biorąc – nie. Akcja obrony służy do ochrony przed otrzymaniem presji, konsekwencji albo aspektów sytuacyjnych. Mówiąc wprost, przed złymi rzecząmi reprezentowanymi przez mechanikę gry.

Możesz jednak rzucać na aktywne przeciwdziałanie, jeśli stoisz na drodze akcji, jak tłumaczyliśmy na s. 131. Jeśli ktoś wykonuje akcję przezwyciężania, która może zakończyć się fiaskiem z twojego powodu, zabierasz głos („Hej, mogę przeszkodzić!”) i ruzcasz na przeciwdziałanie. Nie dostajesz żadnych dodatkowych korzyści, jakie daje akcja obrony, ale też nie musisz się przejmować powyższymi konsekwencjami, jeśli poniesiesz porażkę.

Zird Nieprzenikniony dyskutuje na temat magicznych teorii przed radą w Collegia Arcana. Vokus Skortch, jeden z asystentów w radzie, jest dawnym rywalem Zirda i chce mu zaszkodzić. Pragnie nie tylko porażki Zirda, ale chce też zniszczyć jego pewność siebie, zmuszając go do zawahania się i zwątpienia. Grupa zgadza się, że obie postacie znają się na tyle dobrze, iż Skortch jest w stanie wpływać na Zirda w ten sposób, więc można przejść dalej.

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

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





7 WYZWANIA, RYWALIZACJE I KONFLIKTY

ZBLIŻENIE NA AKCJĘ

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

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

W Fate są trzy sposoby pozwalające zrobić zbliżenie na akcję:

- **Wyzwania** – kiedy jeden albo więcej bohaterów stara się zrobić coś dynamicznego lub skomplikowanego.
- **Rywaliizacje** – kiedy dwóch albo więcej bohaterów rywalizuje między sobą, aby osiągnąć cel.
- **Konflikty** – kiedy dwóch albo więcej bohaterów stara się skrzywdzić siebie nawzajem.

WYZWANIA

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

Czasami jednak sprawy się komplikują. Nie wystarczy tylko otworzyć zamek w drzwiach, musisz jeszcze powstrzymać atakujących zombie oraz postawić magiczny krąg osłaniający twoje tyły przed pościgiem. Nie wystarczy rozbroić bomby, musisz jeszcze wyładować mającym się zaraz robić sterowcem, a przy okazji twardego lądowania uchronić jakoś przed obrażeniami nieprzytomnego naukowca, którego właśnie ratujesz.

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

Mistrzu Gry, gdy zastanawiasz się czy w danym momencie należy rozegrać wyzwanie, odpowiedz sobie na poniższe pytania:

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

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



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

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

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

Teraz są gotowi, żeby zacząć.

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

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

Ryan bierze kostki, głęboki oddech i mówi: — Ok, zróbmy to.

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

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

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

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

Amanda uśmiecha się jeszcze szerzej.

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

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

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

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

Przewagi podczas Wyzwania

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

Ataki podczas Wyzwania

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

RYWALIZACJE

O rywalizacji mówimy wtedy, gdy dwóch albo więcej bohaterów dążą do wzajemnie wykluczających się celów, ale nie starają się bezpośrednio wyrządzić sobie krzywdy. Siłowanie się na rękę, wyścigi czy inne zawody sportowe, a także publiczne debaty są dobrymi przykładami rywalizacji.

MG, przygotowując rywalizację, odpowiedz sobie na następujące pytania:

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

Zird zostaje zraniony podczas starcia z mroczną grupą asasynów, która na obrzeżach miasta przygotowała zasadzkę na niego i Cynare! Cynare załatwia ostatniego z nich, kończąc tym konflikt, a następnie kieruje się do swojego pokonanego przyjaciela.

Wtedy przywódca asasynów, kieszonkowiec, którego zna jako Terana Szybkiego, za pomocą teleportacji pojawia się tuż obok nieprzytomnego Zirda. Po chwili ponownie rzuca ten sam czar, zapewne chcąc opuścić miejsce wraz z Zirdem. Cynare rzuca się do biegu, ale czy zdąży zanim Teran dokonać swoje zaklęcie?

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

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

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

Teraz możecie zaczynać.

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



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

- **Jeśli zyskałeś wyższy wynik, wygrywasz tę wymianę.** Jeśli testujesz bezpośrednio przeciwko pozostałym uczestnikom, oznacza to, że wystarczy uzyskać najwyższą wartość na drabinie przymiotników i liczb spośród wszystkich rywalizujących. Jeśli testujesz przeciwko elementowi otoczenia, musisz zdobyć więcej niż pozostali uczestnicy.

Wymiana zakończona sukcesem oznacza, że **zwycięzasz** (możesz to oznaczyć kreską lub zaznaczyć w inny sposób w swoich notatkach) oraz otrzymujesz możliwość opisania, w jaki sposób przejmujesz prowadzenie.

- **Jeśli jako jedyny odniesiesz imponujący sukces,** możesz zaznaczyć *dwa zwycięstwa*.
- **Jeśli wynikiem jest remis, nikt nie zyskuje zwycięstwa oraz dzieje się coś niespodziewanego.** Może to oznaczać kilka rzeczy w zależności od sytuacji – teren albo otoczenie zmieni się, warunki rywalizacji ulegną zmianie albo niespodziewana zmienna zacznie wpływać na wszystkich uczestników. Mistrzu Gry, powinieneś stworzyć nowy sytuacyjny aspekt odzwierciedlający tę zmianę.

- **Pierwszy uczestnik z trzema zwycięstwami wygrywa rywalizację.**

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

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



Podczas drugiej wymiany Lily odwraca sytuację i rzuca Wybitnie (+5), Amanda zaś Średnio (+2). Lily odnosi imponujący sukces i zdobywa dwa zwycięstwa, wysuwając się na prowadzenie. Opisuje ekstremalnie szybki sprint Cynare, która zbliża się do Terana.



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

Czwarta wymiana to kolejny remis, ale tym razem Wspaniałym (+4). Lily mówi: — Walić to. Chcę użyć dwóch aspektów — jednego z mojej karty bohatera, ponieważ **Zird może na mnie liczyć** oraz drugiego, **Magiczne zakłóczenia**, ponieważ wydaje mi się, że bardziej przeszkodzą one w rzucaniu zaklęcia niż w moim sprintie. — Lily podaje Amandzie dwa punkty losu.

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



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



Uzyskiwanie przewag podczas rywalizacji

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

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

Natomiast kiedy udzielasz pomocy w ramach pracy zespołowej, nieudane uzyskanie przewagi będzie oznaczało, że bohater przewodni nie może skorzystać z twojej premii podczas tej wymiany.

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

Lily rzuca na Sprawność i otrzymuje Świeżny (+4) wynik. Teran, broniąc się, wykonuje ten sam test i otrzymuje wynik Dobry (+3).

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

Ponieważ nie odniósła porażki, Lily może rzucać normalnie w rywalizacji. Amanda decyduje, że bycie częściowo oślepionym nie powstrzymuje Terana przed czarowaniem, więc także rzuca normalnie.

Ataki podczas rywalizacji

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



KONFLIKTY

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

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

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

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

Koniec konfliktu poznasz po tym, że wszystkie postacie po jednej stronie **ustąpiły** albo zostały **wyeliminowane**.



Przygotowywanie sceny

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

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

Odpowiadając, nie potrzebujecie wyczerpujących detali, takich jak dokładne dystanse lub coś podobnego. Opisacie tylko tyle, ile będzie potrzebne, żeby wszyscy wiedzieli, co się dzieje.

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

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

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

Aspekty sytuacyjne

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

- Wszystko co odnosi się do nastroju, pogody i oświetlenia – ciemno lub mrocznie, burza, strasznie, rozpada się, oślepiające światło itd.
- Wszystko co może wpłynąć na ruch – brud i bałagan, błoto, śliska powierzchnia, trudny teren itd.
- Coś, za czym można się skryć – pojazdy, przeszkody, meble itd.
- Rzeczy do przewrócenia, rozwaleń lub improwizowanego użycia jako broń – szafki, posagi itd.
- Łatwopalne przedmioty.

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

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

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

ASPEKTY SYTUACYJNE I STREFY W KONFLIKCIE UMYSŁOWYM

W konflikcie umysłowym nie zawsze ma sens stosowanie aspektów sytuacyjnych i stref, by określić przestrzeń fizyczną. Warto je stosować podczas przesłuchania, kiedy otoczenie może wpłynąć na przesłuchiwanego i wywołać u niego strach, ale nie podczas kłótni z ukochanym. Kiedy ludzie chcą się skrzywdzić emocjonalnie, zwykle używają do tego jakichś słabych punktów drugiej osoby przeciwko niej, a więc jej aspektów.

Możesz zatem nie potrzebować aspektów sytuacyjnych i stref podczas konfliktów umysłowych, więc nie czuj się w obowiązku korzystania z nich.

Strefy

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

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

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

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

Kiedy ustalasz strefy, postaraj się zanotować aspekty sytuacyjne, które mogą uczynić poruszanie się pomiędzy nimi trudniejszym. Przydadzą się one później, kiedy faktycznie ktoś będzie chciał poruszać się pomiędzy nimi. Jeśli to oznacza, że potrzebujesz więcej aspektów sytuacyjnych, nie wahaj się dodać ich teraz.

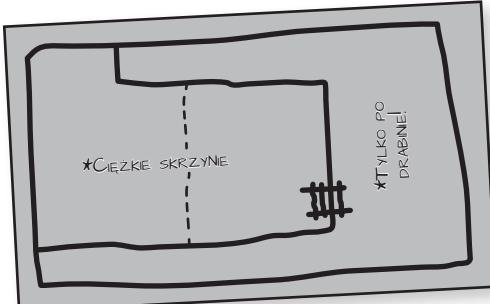
Ruch
s. 157

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

Amanda zdaje sobie również sprawę z tego, że wyższe piętro otacza salę wzduż ścian, dlatego tworzy z niego kolejną strefę. Dodaje też scenie aspekt **Tylko po drabinie!**

W przypadku, kiedy ktoś będzie chciał wybiec na zewnątrz, Amanda uzna to za czwartą strefę, ale wydaje się, że nie potrzebuje dla niej żadnego aspektu.

Szkicuje prosty plan na karteczkę, żeby wszyscy mogli go zobaczyć.



Ustalanie stron

Ważne jest, by znać cele uczestników konfliktu, zanim rozpoczęcie. Ludzie walczą z konkretnego powodu, a skoro chcą wyrządzić komuś krzywdę, to zazwyczaj jest to ważny powód.

Najczęściej zakładamy, że gracze znajdują się po jednej stronie i walczą przeciwko wrogo nastawionym BN, jednak nie zawsze musi tak być. BG mogą być się między sobą, a BN mogą ich wspierać.

Podczas rozpoczynania konfliktu, upewnij się, że wszyscy zgadzają się co do zamiarów każdej ze stron, wiedzą kto jest po czym stronie i gdzie na scenie wszyscy są rozmieszczeni (jaką strefę zajmują).

MG, pomocne może okazać się ustalenie, w jaki sposób grupy podzieliły się pomiędzy siebie w czasie starcia – jeden bohater zostaje otoczony przez sługów czarnego charakteru czy może cała siła ataku zostanie równomierne rozłożona pomiędzy BG? Oczywiście możesz zmienić zdanie, kiedy akcja pojedzie w ruch, ale mając podstawowe wyobrażenie o sytuacji, zyskujesz dobry punkt wyjścia, nad którym możecie pracować dalej.

W naszej walce w magazynie strony są jasne – Og ze swoimi kumplami chce się pozbyć BG, ci natomiast wołeliby tego uniknąć.

Ryan pyta się Amandy czy mógłby poszukać przemycanych dóbr. — Jeśli sądzisz, że możesz prześlizgnąć się niezauważony pomiędzy walczącymi, próbuj. Zobaczmy, co się stanie.

Początek konfliktu ma miejsce na parterze. Amanda stwierdza, że Og i jeden z jego kumpli zajmą się Landonem, kolejna dwójka zbirów weźmie się za Cynare, a ostatni pogna za Zirdem.

Kolejność działania

Kolejność działania w konflikcie opiera się na twoich umiejętnościach. W konflikcie fizycznym porównaj z innymi uczestnikami swoją Spostrzegawczość. W konflikcie umysłowym to samo zrób z Empatią. Ten, kto ma najwyższą wartość, zaczyna pierwszy, a potem działają pozostali w kolejności od najwyższej do najniższej wartości.

Jeśli jest remis, porównajcie umiejętności drugorzędne i trzeciorządne. W fizycznych konfliktach będą to kolejno Sprawność i Budowa. W umysłowych Relacje, a następnie Wola.

MG, jeśli wolisz prościej, wybierz najkorzystniejszego w tej sytuacji BN, żeby ustalić swoje miejsce w kolejności – wtedy będą też działał pozostali BN.

Cynare ma Dobrą (+3) Spostrzegawczość, wyższą niż ktokolwiek inny, więc zaczyna konflikt.

Spostrzegawczość Zirda jest Przeciętna (+1), dlatego jest następny w kolejności. Landon oraz Og nie mają tej umiejętności, ale za to Landon ma Dobrą (+3) Sprawność, a Og jedynie Niezłą (+2), dlatego trzeci jest Landon, natomiast Og działa ostatni.

Wymiana

Wymiany w konflikcie są nieco bardziej skomplikowane niż w rywalizacjach. Podczas wymiany każdy bohater dostaje swoją turę, w której może wykonać jakąś akcję. MG, za każdego BN w konflikcie działasz raz.

Zazwyczaj w swojej turze będziecie atakowali inne postacie lub starali się uzyskać przewagę, ponieważ to stanowi esencję konfliktu – wyeliminowanie przeciwników lub kierowanie sytuacją, tak aby ułatwić sobie to zadanie.

Jeśli masz jednak jakiś dodatkowy cel podczas konfliktu, możesz potrzebować wykonać rzut na przewyciężanie. Z takim testem spotkasz się często przy przechodzeniu pomiędzy strefami, kiedy na scenie będzie jakiś aspekt sytuacyjny przeszkadzający w tym zadaniu.

Tak czy inaczej, możesz wykonać tylko jeden test umiejętności w swojej turze podczas wymiany, chyba że bronisz się przed czyjąś akcją – wtedy możesz to robić tyle razy, ile chcesz. Możesz też wykonywać akcję obrony za innych uczestników, o ile spełnisz dwa warunki: Twoja interwencja pomiędzy atakującym i cel jest uzasadniona oraz bierzesz na siebie wszystkie efekty nieudanych testów.

Pełna obrona

Jeśli chcesz, podczas wymiany możesz zrezygnować ze swojej akcji, żeby skupić się wyłącznie na obronie. Nie będzieś już w stanie dokonać niczego proaktywnego, ale dostaniesz +2 do wszystkich akcji obronnych podczas tej wymiany.

Podczas pierwszej wymiany w walce toczącej się w magazynie, Cynare zaczyna. Lily postanawia zaatakować czającego się na nią zbira. Jest to jej akcja podczas wymiany, ale nadal może się bronić, kiedy będzie tego potrzebowała, chociaż nie będzie już mogła dokonać niczego aktywnego aż do swojej następnej tury.

Ryan podczas swojej tury decyduje się na pełną obronę Zirdem – normalnie otrzymałby akcję oraz możliwość obrony, ale w tym przypadku ma +2 do wszystkich rzutów związanych z obroną do swojej następnej tury.

Lenny decyduje się uzyskać przewagę Landonem poprzez dodanie aspektu Ogowi – **Zapędzony w kozi róg**, mając nadzieję zagrodzić mu drogę pomiędzy skrzyniami. Jest to akcja Landona w tej wymianie.

Amanda jest ostatnia i atakuje wszystkimi BN ustalone wcześniej cele.

MG, jeśli w scenie masz sporo statystów, nie wahaj się ustalić dla nich pasywnego przeciwdziałania, żeby ograniczyć liczbę rzutów. Żeby uprościć sobie zadanie, rozważ możliwość wykorzystania zasad hordy (s. 216) zamiast pojedynczych BN.

Ruch
s. 159

Ustępowanie
z konfliktu
s. 160

Budowa
s. 160

Wola
s. 160

Rozpatrywanie ataków

Atak zakończony sukcesem trafia w cel, a wartość ciosu równa jest liczbie uzyskanych przebić. Jeśli uzyskasz trzy przebicia, zadajesz cios o wartości trzech przebić.

Jeśli to ty oberwiesz, dzieje się jedna z dwóch rzeczy: albo przyjmujesz cios i walczysz dalej, albo jesteś **wyeliminowany**.

Na szczęście są dwie opcje, które pozwalają pozostać w walce po otrzymaniu obrażeń – możesz otrzymać **presję** lub **konsekwencje**. Możesz też **ustąpić** w konflikcie, zanim zostaniesz wyeliminowany, żeby mieć pewną kontrolę nad tym, co się stanie z twoim bohaterem.

Presja

Jedną z możliwości, żeby uniknąć efektów ciosu jest otrzymanie presji.

Presja to odzwierciedlenie najróżniejszych powodów, dzięki którym ledwo udało ci się uniknąć pełnej siły wymierzonego w ciebie ataku. Być może zdąłaś uchylić się przed uderzeniem w odpowiednim momencie albo Twoja rana wyglądała źle, ale w rzeczywistości to tylko zadrapanie. Może być też i tak, że resztami sił zdąłaś odskoczyć w ostatnim momencie.

W konflikcie umysłowym presja może oznaczać, że z trudem udało ci się zignorować jakąś obiegę albo powstrzymać instynktowną, emocjonalną reakcję lub coś w tym stylu.

Pola presji reprezentują także utratę impetu – masz tyle szans na wyrównanie się, ile masz wolnych pól, zanim zmierzysz się z konsekwencjami.

Na karcie masz kilka pól presji z różnymi wartościami przebić. Standardowo wszystkie postacie otrzymują pola o wartości 1 oraz 2. Możesz otrzymać dodatkowe pola o wyższej wartości. Są one uzależnione od odpowiednich umiejętności (z reguły Budowy lub Woli).

Kiedy otrzymujesz presję, zaznacz pole z wartością odpowiadającą liczbie przebić otrzymanego ciosu. Jeśli to pole jest już zakreślone, zaznacz jedno z pól o wyższej wartości. Jeśli nie ma już wolnych pól i nie jesteś w stanie wziąć żadnych konsekwencji, zostajesz wyeliminowany z konfliktu.

Możesz zaznaczyć tylko jedno pole presji na cios.

Pamiętaj, że masz *dwa zestawy pól presji!* Jeden związany z presją fizyczną, a drugi z umysłową. Rozpoczynasz grę, mając w każdym zestawie pola o wartości 1 oraz 2. Jeśli otrzymasz presję z fizycznego źródła, wtedy zaznaczasz pole należące do presji fizycznej, natomiast w przypadku ciosów związanych z umysłem, zaznaczasz pole presji umysłowej.

Kiedy zakończy się konflikt i masz chwilę na oddech, wszelkie zaznaczenia w polach zostają wymazane i są gotowe do ponownego wykorzystania.

Możesz zrezygnować z obrony i przyjąć cios, jeśli z jakiegoś powodu tego chcesz (np. aby obronić swego przyjaciela przed strzałą, która ma go przeszyć).

Nie bronisz się, więc atakujący rzuca przeciwko Śląbemu (+0) przeciwodziłowaniu, co oznacza, że pewnie mocno oberwiesz.

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)



PRESJA UMYSŁOWA (Wola)



Podczas tej wymiany Og okłada Landoną wielką, nabijaną kolcami maczugą, zadając solidny cios o wartości 3 przebić.

Lenny spogląda na swoją kartę bohatera i stwierdza, że zostały mu tylko dwa pola presji – o wartościach 2 i 4.

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)



Ponieważ pole z wartością 3 zostało już zaznaczone, cios musi zostać zabsorbowany przez wyższe pole. Lenny niechętnie zaznacza pole warte 4 punkty.

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)



Wspólnie z Amandą opisuję rezultat – Landonowi udaje się unieść miecz w odpowiednim momencie, by odbić cios, który roztrzaskuje leżącą obok skrzynię i zasypuje bohatera drzazgami. Centymetr bliżej i to twarz Landonia zostałaby roztrzaskana.

Landon ma jeszcze jedno wolne pole presji o wartości 2. Oznacza to, że ledwo stoi na nogach i kolejny potężny cios może go bardzo zboleć...



Konsekwencje

Drugim sposobem na uniknięcie ciosu jest **wzięcie konsekwencji**. Konsekwencje są bardziej dotkliwe niż presja – odzwierciedlają wszelkiego rodzaju trwałe rany albo komplikacje, które narastają podczas starcia. To coś, z czym twój bohater będzie musiał się zmagać po zakończeniu konfliktu.

Konsekwencje zawsze podpadają pod jeden z trzech stopni – łagodny, umiarkowany i dotkliwy. Każdy z nich ma inną wartość przebicia: dwa, cztery i sześć. Na karcie bohatera znajduje się określona liczba dostępnych rubryk na konsekwencje:

KONSEKWENCJE

2 Łagodna

4 Umiarkowana

6 Dotkliwa

2 Łagodna

Kiedy decydujesz się na wypełnienie rubryki, zmniejsz wartość przebić otrzymanych w wyniku ataku o wartość konsekwencji. Możesz użyć więcej niż jednej, jeśli w tym momencie są puste. Wszelkie pozostałe przebicia muszą zostać przejęte przez pola presji, żeby uniknąć wyeliminowania.

Wzięcie konsekwencji ma jednak cenę – wpisana w rubrykę staje się aspekiem odzwierciedlającym trwałego efektu będący wynikiem ataku. Przeciwnik, który zmusił cię do wzięcia konsekwencji, otrzymuje darmowe wywołanie, natomiast otrzymany przed chwilą aspekt pozostanie na karcie bohatera do momentu, kiedy się go nie pozbędziesz. Gdy aspekt ten pozostaje zapisany na karcie, jest traktowany jak każdy inny, chociaż jego negatywny wydźwięk sprawi, że częściej będzie wykorzystywany na niekorzyść bohatera.

W przeciwnieństwie do presji pozbywanie się konsekwencji po zakończeniu konfliktu może zająć dużo czasu. Kolejną różnicą jest tylko *jeden* zestaw konsekwencji – nie ma podziału rubryk na fizyczne i umysłowe. Oznacza to, że jeśli musisz wziąć łagodną konsekwencję, żeby zredukować cios umysłowy, a rubryka jest już zajęta przez fizyczną konsekwencję, masz pecha! Musisz użyć umiarkowanej albo dotkliwej konsekwencji, żeby przejąć cios (jeśli jakaś ci jeszcze została). Wyjątkiem od tej zasady są dodatkowe miejsca na konsekwencje, które możesz otrzymać, mając Wybitną (+5) Budowę lub Wolę. W zależności od wybranej umiejętności, dodatkowe miejsce na konsekwencję będzie poświęcone albo fizycznym, albo umysłowym obrażeniom. To jednak nadal lepsze niż zostać wyeliminowanym, prawda?

FATE CORE EDYCJA POLSKA

Cynare została otoczona przez trzech zbirów podczas jednej wymiany i z pomocą kilku mocnych rzutów oraz aspektów sytuacyjnych jej przeciwnicy zdołali wyprowadzić atak o wartości 6 przebić. Do tej pory Cynare udawało się unikać obrażeń, dlatego wciąż ma do dyspozycji wszystkie pola presji i konsekwencje.

Ma dwie możliwości, aby przyjąć ten cios. Może wziąć jedną dotkliwą konsekwencję, niwelującą 6 presji. Może również przyjąć umiarkowaną konsekwencję (4 presji), a pozostałe dwa przebicia zredukować, zapełniając pole presji o wartości 2.

Decyduje się jednak na pierwsze rozwiązanie, uważając, że raczej nie powinna otrzymać drugiego tak mocnego ciosu w tej walce, jednocześnie chce sobie zostawić puste pola presji na wypadek otrzymania słabszych obrażeń.

Amanda i Lily uzgadniają, że dotkliwą konsekwencję nazwać **Niemalże wypatroszona**. Cynare otrzymała straszliwy cios od jednego ze zbirów. Zaciska zęby z bólu...

KONSEKWENCJE

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 2 | Łagodna |
| 4 | Umiarkowana |
| 6 | Dotkliwa NIEMALŻE WYPATROSZONA |

Nazywanie konsekwencji

Kilka wskazówek, które pomogą przy wyborze nazwy dla konsekwencji.

Łagodne konsekwencje nie wymagają natychmiastowej pomocy medycznej. Mogą sprawić ból i dyskomfort, ale nie wpakują cię do łóżka na długo. Te umysłowe odzwierciedlają takie rzeczy jak drobne gafy lub zmiany w powierzchownych emocjach. Przykłady: **Podbite oko, Potłuczona ręka, Zaniepokojony, Sfrustrowany, Roztrzęsiony, Tymczasowo oslepiony**.

Umiarkowane konsekwencje to dosyć poważne obrażenia wymagające sporego wysiłku, aby się ich pozbyć (w tym odpowiedniej opieki medycznej). W kwestii społecznej i umysłowej umiarkowana konsekwencja może zaszkodzić twojej reputacji lub spowodować emocjonalne problemy, których nie załatwią przeprosiny i duża dawka snu. Przykłady: **Głębokie zacięcie, Oparzenie pierwszego stopnia, Wykończony, Pijany, Przerązony**.

Dotkliwe konsekwencje prowadzą prosto na szpitalny oddział ratunkowy (bądź jego odpowiednik w grze) – są naprawdę nieprzyjemne i uniemożliwiają podejmowanie wielu działań oraz mogą rozłożyć cię na jakiś czas. Umysłowe dotkliwe konsekwencje mogą być poważną traumą albo krzywdą mocno zmieniającą relacje. Przykłady: **Oparzenie drugiego stopnia, Skomplikowane złamanie, Wystające wnętrzności, Sparaliżowany wstydem, Fobia wywołana traumą**.

Przezwy-
ciężanie
s. 164

Pozbywanie się konsekwencji

Żeby odzyskać możliwość ponownego zapełniania rubryk konsekwencji, musisz pozbyć się tych, które już się tam znajdują. Wymaga to zrobienia dwóch rzeczy – sukcesu w akcji, która usprawiedliwi pozbycie się konsekwencji oraz odczekanie odpowiedniej ilości czasu gry, żeby wyleczenie mogło nastąpić.

Wspomnianą akcję będzie przezwyciężanie, a trudnością do pokonania – twoja konsekwencja. Jeśli jest związana z fizycznymi obrażeniami, akcja będzie miała coś wspólnego z podjęciem leczenia albo z pierwszą pomocą. Dla konsekwencji związanych z umysłem może to być terapia, doradztwo lub po prostu wieczorne wyjście ze znajomymi.

Poziom takiej trudności ustala się na podstawie wartości przebicia, czyli łagodna konsekwencja będzie sprawiała Nieułe (+2) trudności, umiar-kowana Świecone (+4), a dotkliwa – Fantastyczne (+6). Jeśli akcję pozbywania się konsekwencji wykonujesz sam na sobie, wtedy trudność rośnie o dwa szczeble na drabinie przymiotników i liczb.

Pamiętaj, że test możesz wykonać tylko w okolicznościach, które cię nie stresują i nie rozpraszają – nie będziesz oczyszczal i bandażował ciężkiej rany, kiedy głośno stające ogry przeczesują jaskinie, szukając cię. Mistrzu Gry, masz ostateczne zdanie w tej kwestii.

Jeśli odniesiesz sukces w akcji leczenia albo zrobi to za ciebie ktoś inny, zmień nazwę konsekwencji na taką, która świadczy o tym, że jesteś w trakcie zdrowienia. Przykładowo, **Złamana nogą** stanie się **Unieruchomioną w gipsie**, a **Ofiara skandalu** zamieni się na **Kontrolowanie szkód**. Rubryka konsekwencji się nie zwalnia, ale ten nowy aspekt świadczy o tym, że wkrótce wyzdrowiejesz. Do tego momentu konsekwencja pozostaje na swoim miejscu.

Bez względu na to czy zmienisz nazwę konsekwencji, czy nie – czasami może okazać się, że taka zmiana nie ma sensu – oznacz ją gwiazdką, żeby wszyscy pamiętały o rozpoczętym leczeniu.

KTÓREJ UMIEJĘTNOŚCI UŻYĆ, BY WYZDROWIEĆ?

W *Sercach ze stali* możesz wyleczyć się z fizycznych obrażeń tylko za pomocą sztuczki związanej z Wiedzą, którą ma Zird. To czyni walkę niebezpieczną oraz podpowiada, że właściwe szkolenie medyczne jest czymś rzadkim. Za leczenie umysłowe odpowiada Empatia.

Jeśli chcesz, by leczenie fizycznych uszczerbków na zdrowiu było łatwiejsze, możesz dodać je do podstawowych akcji którejś z umiejętności. Wiedza jest dobrą opcją, ale widzimy także możliwość korzystania z Rzemiosła lub nawet nowej umiejętności, jak Przetrwanie lub Leczenie, jeśli są one na tyle istotne.

Podobnie, jeśli chcesz ograniczyć dostęp do leczenia umysłowego, ustal, że potrzebna jest do tego sztuczka Empatii albo Relacji zamiast wykorzystania umiejętności.

Teraz musisz już tylko czekać.

- Żeby pozbyć się łagodnej konsekwencji, musisz poczekać jedną pełną scenę po wykonaniu akcji leczenia. Po tym czasie możesz wymazać aspekt z karty bohatera.
- Żeby pozbyć się umiarkowanej konsekwencji, musisz poczekać całą sesję po wykonaniu akcji leczenia (co oznacza, że jeśli wykonasz akcję w połowie sesji, konsekwencja zniknie w środku następnego spotkania).
- Żeby pozbyć się dotkliwej konsekwencji, musisz poczekać cały scenariusz po wykonaniu akcji leczenia.

Sceny, sesje,
scenariusze
s. 165

Cynare zakończyła walkę z dotkliwą konsekwencją **Niemalże wypatroszona**.

Po powrocie do karczmy Zird próbuje opatrzyć jej ranę. Ma sztuczkę *Uczony, uzdrowiciel*, która pozwala mu użyć Wiedzy, żeby pokonać trudności w leczeniu. Rzuca przeciwko Fantastycznej (+6) trudności i odnosi sukces.

To pozwala Cynare zamienić **Niemalże wypatrzoną** na **Zabandażowaną** i rozpocząć proces leczenia. Po kolejnym pełnym scenariuszu będzie mogła wymazać ten aspekt z karty i ponownie używać rubryki dotkliwej konsekwencji w nadchodzących konfliktach.

MIKSTURY I NATYCHMIASTOWE LECZENIE

W wielu konwencjach funkcjonuje mechanizm pozwalający w jakiś szybki sposób wyleczyć się bohaterom z obrażeń. W światach fantasy używa się do tego mikstur leczenia lub czarów. W konwencji science-fiction istnieją supernowoczesne regeneratory skóry lub biożele. Takie mechanizmy stosuje się dlatego, że wiele gier wyraża obrażenia jako stałe, liczbowe kary, które drastycznie wpływają na efektywność bohatera.

W Fate konsekwencja w dużej mierze działa jak kolejny aspekt. Pojawia się w grze wtedy, gdy ktoś wyda punkt losu i ją wywoła (oczywiście po pierwszym darmowym wywołaniu) lub kiedy zostaje wymuszona.

Potężne leczenie powinno najwyżej eliminować konieczność wykonywania akcji, żeby zacząć się pozbywać konsekwencji albo zmniejszać jej stopień dotkliwości o jeden albo więcej. Tak więc mikstura leczenia zamieni dotkliwą konsekwencję w umiarkowaną, skracając czas do jej pełnego wyzdrowienia. BG powinni mieć przynajmniej jedną scenę, w której konsekwencja może na coś wpływać zanim postanowisz, że można się jej całkowicie pozbyć.

Czym są
dokonania?

s. 166

Przełomowe
dokonanie

s. 166

Ekstremalne konsekwencje

Do zestawu łagodnych, umiarkowanych i dotkliwych konsekwencji dochodzi jeszcze ostatnia deska ratunku dla BG – **ekstremalna konsekwencja**. Pomiędzy przełomowymi dokonaniami możesz skorzystać z niej tylko raz.

Ekstremalna konsekwencja jest w stanie zaabsorbować cios o wartości do 8 przebić, ale bardzo dużym kosztem – musisz zastąpić jeden ze swoich aspektów (**oprócz tych należących do koncepcji ogólnej**) ekstremalną konsekwencją. Zgadza się, jest ona tak poważna, że zmienia to, kim jesteś.

W przeciwnieństwie do innych konsekwencji nie możesz podjąć próby wyzdrowienia, żeby pozbyć się ekstremalnej konsekwencji – będzie ci towarzyszyć aż do następnego przełomowego dokonania. Potem możesz zmienić nazwę tej konsekwencji, żeby pokazać, że stałeś się odporny na to, co w niej najgorsze. Oczywiście pod warunkiem, że nie zmienisz jej na swój poprzedni aspekt. Wzięcie ekstremalnej konsekwencji jest trwałą zmianą dla bohatera i traktuj to właśnie w taki sposób.



Ustępowanie z konfliktu

Kiedy wszystko zawiedzie, możesz się po prostu poddać. Być może martwisz się tym, że nie wytrzymasz kolejnego ciosu albo stwierdzasz, że walka nie jest warta negatywnych skutków, jakie ze sobą niesie. Jakakolwiek by nie była przyczyna, możesz przerwać dowolną akcję w dowolnym momencie przed wykonaniem rzutu, żeby zadeklarować swoje ustąpienie z konfliktu. To ważne – kiedy kości zostaną rzucone, dzieje się to, co ma się dziać i albo zaznaczasz kolejne pola presji lub bierzesz następną konsekwencję albo zostajesz wyeliminowana.

Ustąpienie sprawia, że przeciwnik otrzymuje od ciebie to, czego chciał lub jeśli jest więcej uczestników, przeciwna strona nie musi się już tobą przejmować. Zostajesz wyłączona z konfliktu – koniec, kropka.

Nie jest to jednak takie złe. Po pierwsze, **otrzymujesz punkt losu za ustąpienie**. Ponadto, jeśli wzięłaś jakieś konsekwencje podczas tego konfliktu, dostajesz dodatkowy punkt losu za każdą z nich. Te punkty mogą zostać użyte dopiero po zakończeniu konfliktu.

Po drugie, **unikniesz najgorszego losu**. To prawda, przegrałaś i naraca musi to odzwierciedlać. Nie możesz tej sposobności użyć do tego, aby podważyć zwycięstwo twojego przeciwnika – to, co opiszesz musi być zgodne ze zdaniem waszej grupy.

Ale istnieje różnica pomiędzy, powiedzmy, byciem omyłkowo pozostawioną na śmierć, a dostaniem się w ręce wroga, zakuciem w kajdany i to bez ani jednej rzeczy ze swojego ekwipunku. Takie coś może się raczej wydarzyć, kiedy zostaniesz wyeliminowana. Różnica nie jest taka błała.

Podczas konfliktu w magazynie Og okazał się zbyt silnym przeciwnikiem dla Landon, który w czasie walki dostał kilka druzgocących ciosów.

Przed kolejną rundą Amandy Lenny stwierdza: — Ustępuję. Nie chcę ryzykować kolejnych konsekwencji.

Landon ma już łagodną i umiarkowaną konsekwencję. Otrzymuje punkt losu za ustąpienie oraz dwa kolejne za posiadane konsekwencje, a więc dostaje łącznie trzy punkty.

Amanda pyta się — Więc czego dokładnie chcesz uniknąć?

Lenny odpowiada jej — Na początek to nie chciałbym zostać zabity lub pojmany.

Amanda chichocze: — W porządku. Powiedzmy, że Og cię znokautował, ale postanawia nie martwić się już tobą, ponieważ ma jeszcze na głowie Zirda oraz Cynare. Może nawet sądzić, że jesteś martwy. Wydaje mi się, że strata powinna być jednak bardziej dotkliwa. Hm...

Ryan wyskakuje: — A może Og weźmie jego miecz jako trofeum?

Amanda przytakuje — Niezłe. Nokautuje cię, spluwa, a potem zabiera twój miecz.

Lenny odpowiada — Bydlak! Jeszcze się z nim policzę...

Wyeliminowanie

Jeśli nie zostały ci już żadne pola presji albo konsekwencje, żeby wykupić się ze wszystkich przebić otrzymanego ciosu, zostałeś **wyeliminowany**.

Eliminacja to coś złego – nie tylko nie możesz dalej walczyć, ale osoba, która tego dokonała może zadecydować, jak wygląda twoja porażka i co się z tobą stanie po zakończeniu konfliktu. Oczywiście nie może ona opisać niczego, co wychodzi poza zakres konfliktu (np. że umierasz ze wstydu), ale mimo to zyskuje sporą władzę nad twoim bohaterem, a ty nie jesteś w stanie nic z tym zrobić.

Śmierć bohatera

Gdyby się nad tym zastanowić, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby ktoś powiedział, że po wyeliminowaniu twój bohater umiera. Jeśli mówimy o fizycznym konflikcie, gdzie ludzie używają niebezpiecznych, ostrzych broni, całkowicie uzasadnione jest przyjęcie, że jednym z możliwych skutków pokonania bohatera jest jego śmierć.

W praktyce jednak takie założenie może być nieco kontrowersyjne w zależności od tego, jakich graczy masz w drużynie. Niektórzy uważają, że jeśli zasady na to pozwalają, śmierć bohatera zawsze może się przytrafić – jeśli tak zadecydują kości, niech tak będzie.

Inni są nieco bardziej ostrożni i uważają, że śmierć bohatera jest bardzo krzywdząca dla poczucia dobrej zabawy, szczególnie jeśli po zainwestowaniu wielu godzin gry ktoś inny po prostu wydał bardzo dużo punktów losu albo rzut kostkami był szczególnie pechowy.

Zalecamy to drugie podejście przede wszystkim dlatego, że zazwyczaj nagła śmierć bohatera jest dosyć nudnym wynikiem walki, zwłaszcza w porównaniu do wrzucenia jej w jeszcze gorsze piekło. Poza tym wszystkie wątki dotyczące tej postaci pozostaną nierozerwiane, a ty będziesz musiał włożyć sporo czasu i wysiłku, żeby wymyślić, jak wprowadzić nową postać w środku gry.

Nie oznacza to jednak, że w czasie grania nie ma miejsca na śmierć bohatera. Proponujemy po prostu, żeby tę możliwość zachować dla ekstremalnie kluczowych, dramatycznych i znaczących konfliktów przeznaczonych dla tej postaci – innymi słowy, żeby świadomie zaryzykować życie postaci dla wygranej. Gracze oraz MG – jeśli uważacie, że taki konflikt nadchodzi, omówcie go dokładnie zanim przygotujecie scenę i przekonajcie się, co wszyscy sądzą na ten temat.

I jeszcze na koniec: jeśli jesteście w grupie twardych graczy, którzy dopuszczają możliwość śmierci po dowolnej eliminacji, zadbać o to, żeby mordercze zamiary przeciwnika były jasne. Mistrzu Gry, to szczególnie istotna rada dla ciebie, ponieważ dzięki temu gracze będą wiedzieli, kiedy BN są naprawdę groźni i że powinni ustępować, żeby utrzymać swoich bohaterów przy życiu, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Ruch

Śledzenie położenia bohatera względem pozostałych uczestników konfliktu jest istotne, dlatego też otoczenie, w którym rozgrywany jest konflikt, dzielimy na strefy. Tam, gdzie są strefy, są też i ludzie poruszający się po nich, starając się dotrzeć do siebie nawzajem albo do określonego celu.

Z reguły to żaden problem przemieścić się z jednej strefy do drugiej – **jeśli nic nie stoi ci na przeszkodzie, oprócz swojej akcji w czasie wymiany możesz również przemieścić się o jedną strefę.**

Jeśli chcesz przemieścić się dalej niż o jedną strefę (do maksimum wyznaczonego przez mapę), a jakiś aspekt sytuacyjny może to utrudnić lub ktoś stoi ci na drodze, wtedy wykonujesz akcję przewyciążania, używając do tego Sprawności. Zużywasz w ten sposób swoją akcję podczas wymiany. Mistrzu Gry, podobnie jak ze wszystkimi innymi akcjami przewyciążania, tu także ustalasz odpowiedni poziom trudności. Możecie posłużyć się liczbą stref do przejścia lub aspektem sytuacyjnym, aby ustalić jak łatwe lub trudne będzie przecistawienie się pasywnemu przeciwdziałaniu. W momencie, gdy jakąś inną postać chce przeszkodzić, nie wahaj się użyć aktywnego przeciwdziałania i wywołać stojący na przeszkodzie aspekt sytuacyjny, który mógłby jej pomóc.

Jeśli odniesiesz porażkę w teście, cokolwiek, co miało ci przeszkodzić, skutecznie uniemożliwi ruch. W przypadku remisu udaje ci się przemieścić, ale przeciwnik otrzymuje jakiś tymczasową przewagę. Gdy test kończy się sukcesem – przechodzisz spokojnie dalej. Imponujący sukces sprawi z kolei, że otrzymasz dodatkowo okazję oprócz możliwości poruszania się.

Podczas toczącego się w magazynie konfliktu, Cynare postanawia zaatakować jednego ze zbirów Oga, który właśnie zaczął strzelać z drugiego piętra. Wymaga to od niej najpierw dostania się do drabiny, a potem wdrapania się po niej, co oznacza, że ma dwie strefy do przebycia.

W tej chwili walczy też ze zbirem, który ma Nieuławę (+2) Walkę.

Lily opowiada Amandzie, co chce zrobić, na co ta odpowiada jej: — Ok, twój przeciwnik stara się powstrzymać cię przed ucieczką, dlatego będzie aktywnie przeciwdziałał.

Cynare ma Świeżą (+4) Sprawność. Rzuca i otrzymuje +0 na kościach, co daje jej Świeżny (+4) wynik. Zbir rzuca na przeciwdziałanie i otrzymuje -1, co sprawia, że walczy Przeciętnie (+1). To daje Cynare trzy przebicia oraz imponujący sukces.

Lily wraz z Amandą opisują, jak Cynare udaje się przechytrzyć przeciwnika i zrobić salto nad skrzynią, po którym chwyta się drabiny i wdrapuje po dwa szczeble naraz. Otrzymuje okazję, którą nazywa **Z rozpędem**.

Na górze zbir ciężko przeleknął ślinę i sięgnął po kuszę...

Przewy-
ciężanie
s. 169

Aspekty
sytuacyjne
s. 170

Przewagi w konflikcie

Aspekty stworzone w ramach uzyskania przewagi działają na zasadach aspektów sytuacyjnych. MG może ich użyć, żeby uzasadnić akcję przewyciężania. Znikają natomiast, kiedy stają się niepotrzebne lub gdy scena się skończyła, a w niektórych przypadkach reprezentują dla ciebie takie samo zagrożenie jak dla przeciwnika.

Kiedy uzyskujesz przewagę w konflikcie, zastanów się, jak długo aspekt ma działać i kto może z niego skorzystać. Trudno jest komuś innemu niż tobie bądź twoim towarzyszom korzystać z przewagi przyczepionej do bohatera, ale też łatwiej znaleźć uzasadnienie, żeby się jej pozbyć – wystarczy jedna akcja przewyciężenia. Znacznie trudniej pozbyć się aspektu związanego z otoczeniem (serio, kto ruszy **Wielki regał z książkami**, który właśnie przewróciłeś?), ale w trakcie sceny każdy może znaleźć powód, by uzyskać dzięki niemu przewagę.

OGIEŃ ZAPOROWY I SPOSÓBY INGERENCJI

Kiedy chcesz uchronić kogoś przed atakiem, podstawowym sposobem, żeby tego dokonać jest uzyskanie przewagi. Możesz oddać swojemu towarzyszowi wywołanie i sprawić, że będzie trudniej go trafić.

Możesz także rzucić się między atakującego a jego cel w ten sposób, że przeciwnik będzie musiał najpierw pokonać ciebie, zanim dopadnie twojego kompana. W takiej sytuacji bronisz się normalnie, bierzesz presję i konsekwencje.

Jeśli chcesz bronić innych ludzi, ale bez wchodzenia pomiędzy nich a atak, to potrzebujesz do tego odpowiedniej sztuczki.



Jeśli chodzi o przewagi, ogranicza cię jedynie wyobraźnia. Praktycznie każda modyfikacja otoczenia może zostać wyrażona za pomocą przewagi. Jeśli jednak utkniesz, poniżej znajdziesz kilka przykładów:

- **Krótkotrwałe oslepienie:** rzucanie piaskiem lub solą w oczy przeciwnika jest klasyczną zagrywką z filmów akcji. W jej wyniku cel kończy z aspektem **Oslepiony**, który może od niego wymagać akcji przewyciężania, żeby umożliwić jakiekolwiek działania wymagające sprawnego wzroku. **Oslepiony** może również dostarczać okazji do wymuszeń, ale miej na uwadze, że przeciwnik będzie mógł dzięki temu aspektowi odnowić punkty losu.
- **Rozbrojenie:** wytrąciłeś przeciwnikowi broń z ręki i dopóki jej nie odzyska, dopóty jest bezbronny. Żeby ją odzyskać, potrzebna jest akcja przewyciężania.
- **Pozycja w konflikcie:** jest mnóstwo możliwości, żeby użyć przewagi związanej z położeniem, takie jak np. **Na wzniesieniu** lub **Przyparty do muru**. Możesz je wywołać, żeby skorzystać z kontekstu wspomnianego położenia.
- **Bez tchu i inne drobne dolegliwości:** niektóre ciosy w walce osłabiają dlatego, że są bolesne, a nie z uwagi na rany, jakie zadają. Trafienie w nerw, cios w krocze i wiele przykładów innych „nieczystych zagrań” należą do tej kategorii. Możesz wykorzystać przewagę do ich ukazania, nakładając na swojego przeciwnika **Ślepy z bólu** albo **Ogłuszony** lub coś innego. Przy następnym ataku możesz wykorzystać ten aspekt, żeby spowodować trwalszą krzywdę.
- **Osłona:** możesz wykorzystać przewagę z osłony i wywołać odpowiedni aspekt, np. **Znalazłam jakąś osłonę** lub **Za grubym pniem dębu**.
- **Zmiana otoczenia:** przewaga może także wprowadzać zmiany w otoczeniu na swoją korzyść czy to poprzez tworzenie barier utrudniających poruszanie się przez **Rozrzucone rupiecie**, czy też sprawienie, że wszystko dookoła stanie **W ogniu**. Ten ostatni jest ulubionym aspekttem sytuacyjnym w Fate.



Inne akcje podczas konfliktu

Jak wspominano już wcześniej, możesz znaleźć się w sytuacji, w której twoi towarzysze walczą, a ty chcesz zrobić coś innego. Możesz rozbrajać śmiercionośną pułapkę, szukać informacji lub ukrytych zabójców.

Żeby to zrobić, MG musi przygotować odpowiednio zmodyfikowane wyzwanie. Jednym z zadań jest zapewne „bronić się” – podczas każdej wymiany, kiedy ktoś cię atakuje lub stara się uzyskać przewagę, musisz skutecznie się bronić, żeby wykonać jakąkolwiek inną akcję. Dopóki komuś nie uda się skutecznie zaatakować cię albo uzyskać na tobie przewagi, możesz używać swojej akcji, żeby rzucić kostkami na cele związane z wyzwaniem.

Cynare stara się otworzyć drzwi, by wraz z towarzyszami uciec ze starożytnego skarbca zamiast walczyć z niekończącymi się horadami świętynnych strażników.

Amanda mówi: — Ok, przyjmijmy, że potrzeba Niezłego (+2) testu Rzemiosła, żeby otworzyć drzwi oraz Niezłego (+2) testu Budowy, żeby uchylić je na tyle, aby móc się przez nie prześlizgnąć. Drzwi do świętynnego skarbca są naprawdę potężne. Pozostałą akcją będzie obrona.

W tej wymianie Cynare udaje się obronić przed atakującymi, dlatego w swojej akcji używa wytrycha do otwarcia drzwi. Ponosi porażkę, jednak decyduje się na sukces z kosztem. Amanda stwierdza, że najlepiej dać jej konsekwencję z racji tego, iż nadal trwa walka. Nim Cynare zdoła otworzyć drzwi, jeden ze strażników świętynnych zadaje jej **Głęboką ranę na nodze**.

Podczas następnej wymiany Cynare nie udaje się obronić, dlatego też nie może rzucić na wyzwanie.

W trakcie trzeciej wymiany obrona udaje się, a bohaterka uzyskuje imponujący sukces w teście Budowy podczas otwierania drzwi. Daje znać swoim towarzyszom i zyskuje okazję **Przewaga na starcie**, gdyż zaraz może rozpocząć się pościg...

DARMOWE AKCJE

Czasami bohater musi robi coś związanego lub prowadzącego bezpośrednio do akcji, którą chce wykonać w czasie wymiany. Wyciąga broń, nim jej użyje, krzyczy ostrzegawczo przed otwarciem drzwi kopniakiem, albo szybko ocenia wnętrze pomieszczenia zanim dokona ataku. Te małe fragmenty akcji są jedynie barwnymi opisami, które mają na celu dodać scenie odpowiedniej atmosfery.

MG, nie wpadnij w pułapkę kontrolowania każdego najdrobniejszego opisu graczy. Pamiętaj, że nie musisz wymagać testu, jeśli nie ma żadnego znaczącego i interesującego przeciwdziałania – po prostu pozwól graczom zrobić to, co chcą. Przeladowanie broni lub szukanie czegoś w plecaku jest częścią wykonywania akcji i nie powinniście w to mieszać żadnej dodatkowej mechaniki.

Zakończenie konfliktu

W większości przypadków, kiedy wszyscy uczestnicy konfliktu po jednej ze stron ustąpią z niego lub zostaną wyeliminowani, konflikt jest zakończony.

MG, kiedy jesteś pewien, że wasz konflikt definitywnie zakończył się, możesz rozdać wszystkie punkty losu zdobyte w ramach ustępstw. Graczu, weź punkt losu za każde wykorzystanie aspektów przeciwko tobie, zapisz wszystkie konsekwencje, od których ucierpiałeś oraz usuń zaznaczenia z pół presji.

Po długich zmaganiach i całym tym szaleństwie konflikt w magazynie wreszcie się skończył. Amanda zadecydowała, że Og wraz z ostatnim zbiorem ustępują, co oznacza, że BG są żywi i mogą kontynuować sprawdzanie przemycanych towarów.

Ponieważ było to ustąpienie, Og uchodzi z życiem. Lenny we wcześniejszym przykładzie także ustąpił, dlatego Og zabiera broń Landona jako swoje trofeum.

Za ustąpienie Lenny otrzymuje punkty losu. Jeden za samo ustępstwo i dwa za łagodną i umiarkowaną konsekwencję, które otrzymał podczas konfliktu. Wszelkie wywołania przeciwko niemu były darmowe, więc nie dostaje dodatkowych punktów. Razem otrzymuje trzy punkty losu.

Ryan otrzymuje dwa punkty losu, gdyż Amanda wywołała przeciwko niemu dwa razy aspekt **Tylko nie w twarz!**

Lily nic nie dostaje, ponieważ wszystkie wywołania przeciwko niej były darmowe i pochodząły z przewag oraz okazji. Ponadto wygrała, dlatego też nie dostaje nic za otrzymane konsekwencje.

Przechodzenie do rywalizacji albo wyzwania

Możecie znaleźć się w scenie konfliktu, w której uczestnicy nie są już nim zainteresowani bądź nie chcą nikogo zranić, ponieważ okoliczności uległy zmianie. Jeśli tak się stanie, ale trzeba jeszcze rozwiązać kilka kwestii, możesz, w zależności od potrzeb, przejść prosto do rywalizacji albo wyzwania. W takim wypadku wstrzymaj się jeszcze z nagradzaniem punktami losu na koniec konfliktu i zrób to dopiero po rozstrzygnięciu rywalizacji bądź wyzwania.

We wcześniejszym przykładzie (s. 173), Cynare udało się otworzyć drzwi skarbcia, dlatego też trójka BG mogła uciec przed hordą świątynnych strażników. Wszyscy zdecydowali się na ucieczkę oraz zgubienie pościgu.

Teraz strażnicy oraz BG mają wzajemnie wykluczające się cele, ale nie mogą nikogo zranić, więc oznacza to, że przeszli do rywalizacji. Zamiast prowadzić kolejną wymianę Amanda przygotowuje pościg.

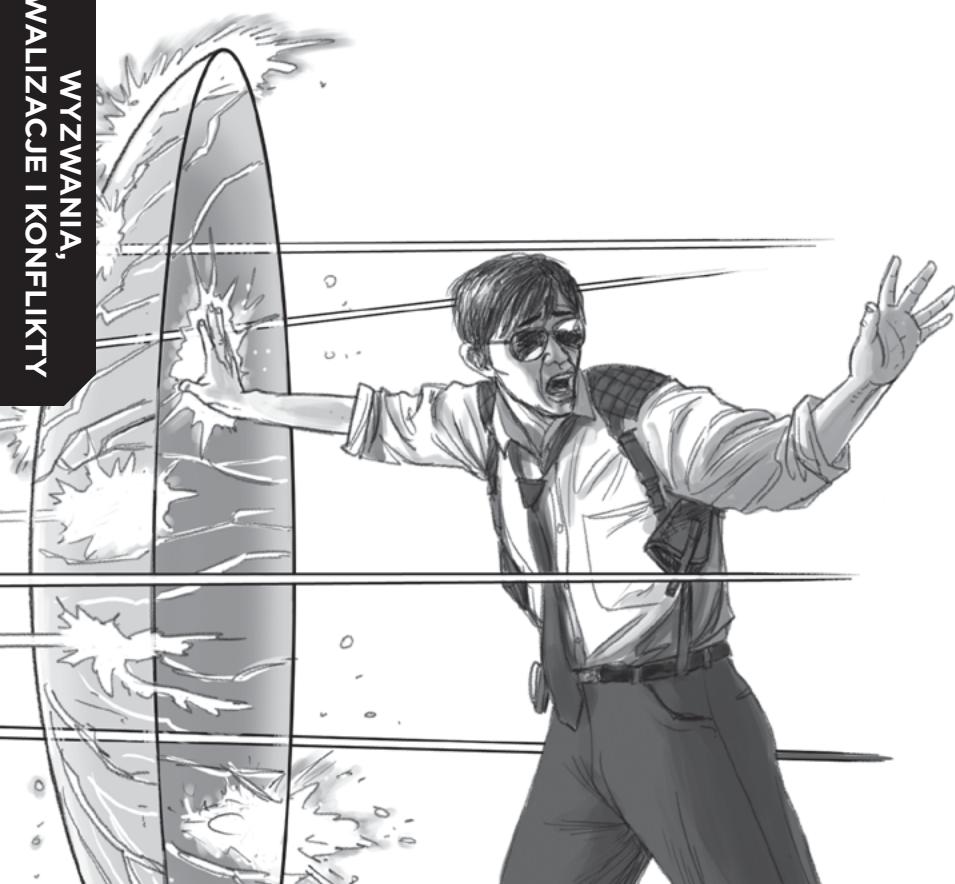
Nawet jeśli BG mają jakieś konsekwencje i oczekują punktów losu, nie otrzymają ich zanim nie sprawdzimy czy uda im się uciec, czy też może zostaną pojmani.

PRACA ZESPOŁOWA

Bohaterowie mogą sobie wzajemnie pomagać w wykonywaniu akcji. W Fate istnieją na to dwa sposoby – łączenie umiejętności, kiedy wszyscy wkładają ten sam rodzaj wysiłku w akcję (np. Budowy, żeby stracić rozpadającą się ścianę) oraz kumulowanie przewag, kiedy grupa pomaga jednej osobie w odpowiednim wykonaniu zadania (np. tworząc dywersję w kilku miejscowościach, podczas gdy ktoś używa Ukrywania, żeby prześlizgnąć się do fortecy).

Kiedy łączycie umiejętności, ustalcie, kto spośród uczestników pracy zespołowej ma najwyższą jej wartość. Każdy, kto ma tę samą umiejętność przynajmniej na poziomie Przeciętnym (+1), dodaje +1 do umiejętności lidera, a następnie tylko lider wykonuje rzut kościemi. Więc jeśli masz trzech pomocników, a twoja umiejętność jest najwyższa, wtedy otrzymujesz +3 do rzutu.

Jeśli poniesiecie porażkę w teście, wszyscy uczestnicy płacą za to cenę – cokolwiek spotka lidera, wpływa również na pozostałych, ewentualnie wszyscy muszą wziąć konsekwencje. Opcjonalnie możecie wymyślić jakiś koszt, który wpłynie tak samo na wszystkich bohaterów.



Wracając do pościgu w świątyni – drużyna przeciwnia się innej grupie, dlatego wszyscy zgadzają się na to, że łatwiej będzie po prostu połączyć umiejętności.

Spośród trzech BG Cynare ma najwyższą Sprawność – Wspaniałą (+4). Landon ma Dobrą (+3), a Zird Przeciętną (+1), dlatego każdy z nich dodaje +1 do testu. Cynare wykonuje test wyzwania za wszystkich BG, korzystając z poziomu Fantastycznego (+6).

Strażnicy Amandy mają Przeciętną (+1) Sprawność, ale jest ich pięciu, więc w tym wyzwaniu wykonują test używając poziomu Wybitnego (+5).

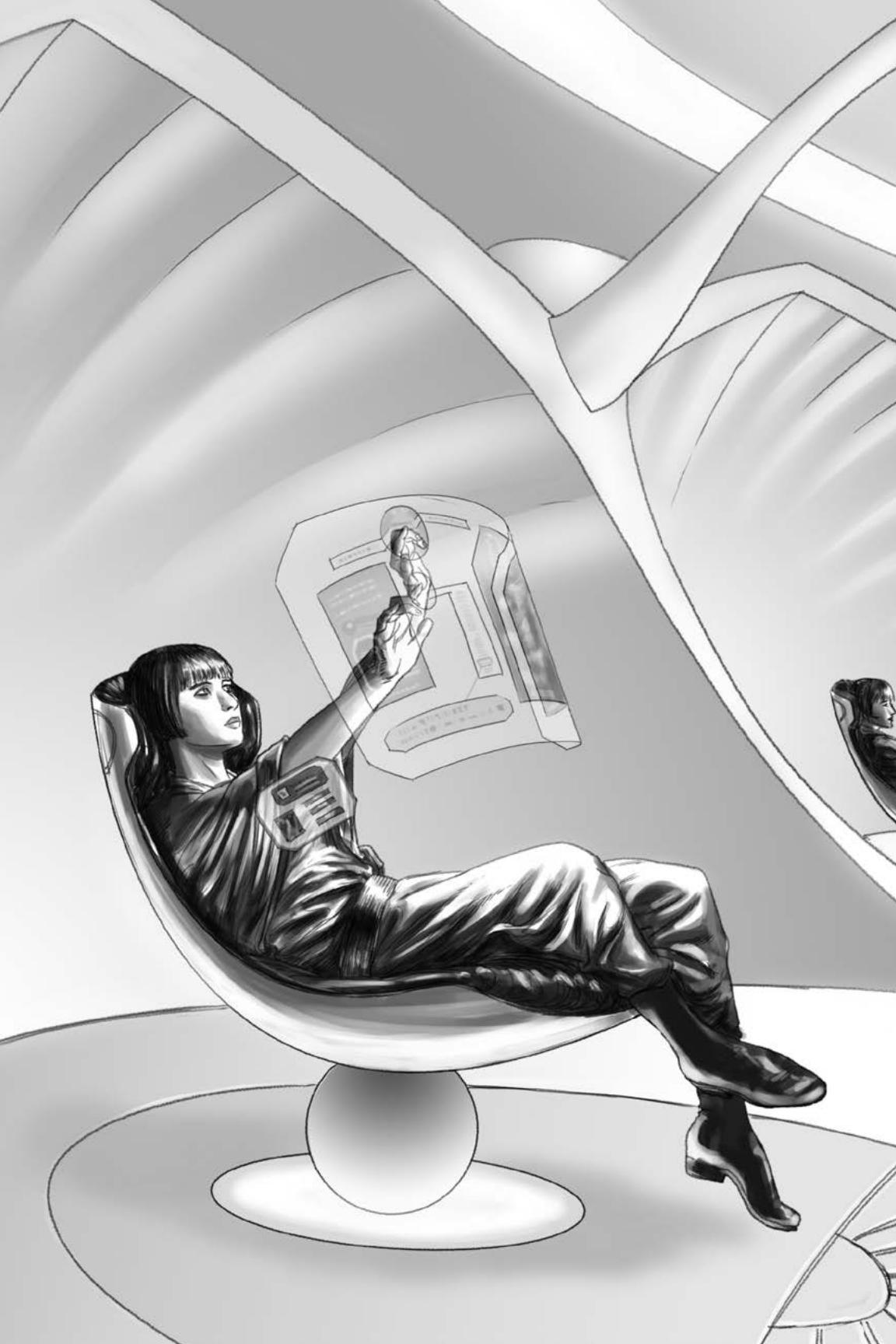
Kiedy kumulujesz przewagi, każda osoba wykonuje standardową akcję uzyskania przewagi i oddaje darmowe wywołania jednemu bohaterowi. Pamiętaj, że kilka darmowych wywołań tego samego aspektu może się kumulować.

Zird i Cynare chcą pomóc Landonowi wyprowadzić potężny cios Tremendorowi, przerążającemu gigantowi z Północnych Rubieży.

W swoich turach Cynare i Zird rzucają na uzyskanie przewagi – udaje im się uzyskać trzy darmowe wywołania, co skutkuje **Brawurowym rozproszeniem** stworzonym przez magiczne fajerwerki Zirda (któremu udało się uzyskać przewagę) oraz **Rozpraszającymi ciosami** Cynare (która osiągnęła imponujący sukces dający dwa darmowe wywołania).

Wszystkie przewagi przekazują Landonowi, a ten w swojej turze wykorzystuje je, żeby dostać gigantyczną premię +6 do ataku.





8

PROWADZENIE GRY

Sceny,
sesje,
scenariusze
s. 178



TWOJE ZADANIE

Jeśli jesteś Mistrzem Gry, stoi przed tobą nieco inne zadanie niż przed pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Poniższy rozdział dostarcza szeregu narzędzi, które ułatwią ci życie podczas prowadzenia.

Omówiliśmy już ogólnie zadania MG w rozdziale *Podstawy*, teraz przyjrzymy się nieco bliżej szczególnej odpowiedzialności, jaką na tobie spoczywa.

Rozpoczęcie i zakończenie sceny

Jednym z twoich głównych obowiązków podczas gry jest podjęcie jednoznacznej decyzji, kiedy scena rozpoczyna się, a kiedy kończy. Może ci się zdawać, że to nieistotne, ale przykładamy do tego wagę, ponieważ ze wszystkich grających to ty jesteś najbardziej odpowiedzialny za tempo sesji. Jeśli sceny rozpoczynają się będą zbyt wcześnie, minie sporo czasu, zanim rozpoczęnie się właściwa akcja. Jeśli nie zostaną domknięte w odpowiednim momencie, będą się ciągnąć i minie wiele czasu, nim wydarzy się coś naprawdę istotnego.

Gracze nieraz ci pomogą – zwłaszcza, gdy nie mogą doczekać się scen akcji – ale czasem mogą mieć skłonność do spędzania zbyt dużej ilości czasu na odgrywaniu przekomarzających się bohaterów lub skupią się na nieistotnych detaliach. W takiej sytuacji twoim zdaniem jest wkroczyć, niczym dobry reżyser, i zasugerować: „Myślę, że wycisnęliśmy z tej sceny wszystko, co się dało. Co dzieje się dalej?”.

Więcej rad co do rozpoczynania i zamykania scen opisaliśmy w rozdziale *Sceny, sesje, scenariusze*.

DRAMATYZM JEST LEPSZY NIŻ REALIZM

W Fate nie warto zagłębiać się zbytnio w bezwzględną zwartość świata gry i przestrzegać drakońskich reguł dotyczących realizmu. Gra kieruje się logiką dramatu i fikcji – wykorzystaj to na korzyść grupy. Chwil, w których bohaterowie są wolni od konfliktów i wyzwań powinno być niewiele, nawet jeśli zapewnienie im dłuższych momentów wytchnienia byłoby bardziej „realistyczne”.

Kiedy próbujesz ustalić, co dzieje się dalej, a najbardziej logiczna odpowiedź jest też najnudniejsza, zrezygnuj z rozsądku i idź na żywioł! Uzasadnienie czegoś, co nie wydaje się w danej chwili mieć sensu znajdziesz później, będzie na to mnóstwo czasu.



Odgrywanie świata i BN

Twoją rolą jako Mistrza Gry jest podejmowanie decyzji, jak wszyscy i wszystko, co składa się na świat gry, reaguje na działania BG, a także jaki kształt przybiera otoczenie drużyny. Jeśli BG zawali rzut, to ty zdecydujesz, jakie będą tego konsekwencje. Kiedy BN spróbuje zamordować przyjaciela BG, to ty zdecydujesz, jak się do tego zabierze. Kiedy BG nawiążą rozmowę ze sprzedawcą na targu, to ty zdecydujesz czy ma on dobry, czy zły dzień, jaki ma temperament, a także co gracze znajdą na jego straganie. Kiedy drużyna podróżuje w kierunku mrocznej jaskini, to ty ustalasz pogodę.

Na szczęście nie robisz tego wszystkiego w próżni – masz do dyspozycji wiele narzędzi, które pomogą ci zdecydować, co w danej chwili jest najbardziej na miejscu. Proces, który naszkicowaliśmy w rozdziale *Tworzenie gry*, powinien zapewnić obszerny kontekst grze: w postaci aspektów w rodzaju bieżących i nadchodzących komplikacji, konkretnych lokacji, które warto odwiedzić oraz BN o silnych motywacjach, którymi będziesz mógł się posłużyć.

Aspekty BG również pomagają ci zdecydować, jak reaguje na nich reszta świata. Jak wspomnieliśmy w rozdziale *Aspekty i punkty losu*, najlepsze aspekty to te, które są niczym obosieczny miecz. Dzięki stosowaniu wymuszeń bazujących na zdarzeniach możesz upiec dwie pieczęcie na jednym ogniu – dodajesz szczegóły i niespodzianki do świata gry, ale gwarantujesz również BG pierwszoplanową rolę w historii, którą wspólnie opowiadacie.

Ta część twojego zadania jako MG oznacza również, że kiedy w scenie znajdują się BN, mówisz i podejmujesz decyzje w ich imieniu, tak jak gracze mówią i podejmują decyzje w imieniu BG. To ty decydujesz, kiedy BN podejmuje działania wymagające testu, do ciebie również należy przestrzeganie tych samych reguł, co gracze, aby przekonać się, jak rozwinię się sytuacja. Twoi BN będą jednak różnić się nieco od BG, w zależności od tego, jak ważni mają być dla opowiadanej historii.

Tworzenie gry
s. 179

Obosieczne aspekty
s. 179

Wymuszenia bazujące na zdarzeniach
s. 179

Tworzenie przeciwników
s. 179

SKORZYSTAJ Z POMOCY GRACZY

Nie musisz dźwigać samotnie całego ciężaru tworzenia świata gry. Pamiętaj, że im bardziej stawiasz na współpracę, tym większa będzie emocjonalna inwestycja graczy w końcowy rezultat – ponieważ będą mieli realny udział w jego kształtowaniu.

Jeśli bohater ma aspekt, który wiąże go z czymś albo kimś w świecie gry, uczyń z tego gracza głównego „eksperta” od wszystkiego, co dotyczy danego aspektu. Tak więc, jeśli bohater ma aspekt **Blizny z Wielkiej Wojny**, konsultuj się z tym graczem zawsze, gdy ktoś wspomina o Wielkiej Wojnie podczas rozmowy. „Zauważłeś, że sierżant nosi medal weterana, rzadkie odznaczenie z czasów Wojny. Przez jakie piekło musiał przejść, żeby zasłużyć na coś takiego? Czy twój bohater jest podobnie odznaczony?” Niektórzy gracze oddadzą decyzję w twoje ręce i nie ma w tym nic złego. Ważne jednak, abyś ciągle oferował współtworzenie świata, tworząc tym samym atmosferę współpracy.

Pamiętaj też, że jedną z głównych funkcji akcji uzyskania przewagi (s. 136) jest właśnie zapewnienie graczom możliwości ubarwienia świata gry dodatkowymi szczegółami poprzez działania ich bohaterów. Korzystaj z tego zawsze, gdy niespodziewanie zabraknie ci inspiracji lub po prostu, gdy chcesz dać graczom większą kontrolę nad grą. W czasie gry, gdy graczowi potrzebne są dodatkowe informacje, odpowiadasz na pytanie pytaniem.

Ryan: — Czy da się zniszczyć ten magiczny konstrukt bez zabijania osób, które są w nim zamknięte?

Amanda: — Cóż, wiesz, że jego źródłem mocy jest ich energia życiowa. Gdyby istniał jakiś sposób, jakbyś się do tego zabrał? To ty jesteś tutaj ekspertem od magii, ty mi powiedz.

Ryan: — Hmm... myślę, że powinno istnieć jakieś kontrzakłecie. Mechanizm bezpieczeństwa na wypadek, gdyby coś poszło nie tak.

Amanda: — Tak, to ma sens. Rzuć na Wiedzę, żeby ustalić czy ten konstrukt ma taki mechanizm.

Interpretacja reguł

Kolejnym twoim zadaniem jest podejmowanie spontanicznych decyzji odnośnie tego, co dopuszczają reguły gry, a czego nie. Zwykle to ty podejmiesz decyzję czy wydarzenie w grze wymaga rzutu, jaki to typ akcji (przewyciężanie, atak itp.), a także jak trudny to rzut. Podczas konfliktu decyzje mogą być nieco bardziej złożone – jak na przykład ustalenie czy aspekt sytuacyjny powinien wymuszać akcję przewyciężania, albo czy uzasadnienie gracza dla tworzonej właśnie przewagi jest wystarczająco dobre.

Masz też prawo do oceny zasadności wywołań i wymuszeń pojawiających się podczas gry, tak jak opisaliśmy to w rozdziale *Aspekty i punkty losu*. Twoją rolą jest też upewnienie się, że każdy z grających rozumie dobrze, co się dzieje. W przypadku wywołań jest to względnie łatwe – wszystko gra, jeśli tylko gracz potrafi wyjaśnić, dlaczego aspekt pasuje do sytuacji. Przy wymuszeniach sprawa nieco się komplikuje, ponieważ konieczne jest ustalenie, na jaką konkretnie komplikację zgadza się gracz.

Poniżej znajduje się kilka wskazówek dotyczących interpretacji zasad.

Tworzenie scenariuszy (i niemal całej reszty)

Wreszcie – odpowiadasz za tworzenie wszystkiego, co BG spotykają i z czym wchodzą w interakcję podczas gry. Dotyczy to nie tylko BN obdarzonych umiejętnościami i aspektami, ale także aspektów scen, otoczenia i przedmiotów, jak również rozterek oraz wyzwań, jakie tworzą scenariusz w Fate. Tworzysz elementy, które są podstawą i źródłem samej gry – problemy, z którymi mierzy się drużyna, zadania, które musi rozwiązać, antagoniści – wszystko to, z czym muszą sobie poradzić, aby osiągnąć zwycięstwo.

Sposobem realizacji tego zadania poświęcony jest cały, osobny rozdział – *Sceny, sesje, scenariusze*.

JESTEŚ SZESEM, A NIE BOGIEM

Myśl o swojej roli arbitra reguł jako o „pierwszym pomiędzy równymi”, a nie absolutnym autorytacie. Jeśli panuje niezgoda co do reguł, spróbuj zachęcić graczy do krótkiej dyskusji, w której każdy może swobodnie się wypowiadać. To lepsze rozwiązywanie niż podejmowanie decyzji bez konsultacji. Bardzo często zauważysz, że grupa sama trzyma się w ryzach – jeśli ktoś próbuje zastosować akcję wymuszenia w sposób zdecydowanie naciągany, bardzo możliwe, że inny gracz zwróci na to uwagę, zanim ty będziesz musiał to zrobić.

Twoje zadanie sprowadza się do tego, że masz ostatnie słowo w dyskusji o regułach. Nie jesteś dyktatorem. Zawsze o tym pamiętaj.

Ocena użycia umiejętności i sztuczek
s. 181

Sceny,
sesje,
scenariusze
s. 181

CO ROBIĆ PODCZAS TWORZENIA GRY?

Jak opisaliśmy w rozdziale *Tworzenie gry*, wymyślenie lub wybranie świata, w którym będzie toczyła się rozgrywka, jest najczęściej wspólnym wysiłkiem twoim i graczy. Z tej perspektywy najlepsze co możesz zrobić jako MG podczas procesu tworzenia gry, to otworzyć się na nowe pomysły i śmiało dzielić się własnymi, tak jak pozostali. Korzystaj z zaproponowanych przez innych opcji i sam je rozwijaj. Gracze bardziej zaangażują w grę, jeśli będą mieli wrażenie, że wzięli udział w jej tworzeniu.

Oczywiście, jeśli wszyscy się zgadzają, nic nie powstrzymuje cię przed przyjęciem z jasną wizją tego, co dokładnie zamierzasz prowadzić. „Dobra, będziemy grać w latach sześćdziesiątych, podczas Zimnej Wojny, ale ze steampunkiem i mechami. No to jazda!” Jeśli jednak zdecydujesz się na to podejście, upewnij się, że wszystkim ono odpowiada. Jeśli choć jeden gracz „nie czuje” tematu i nie ma specjalnej motywacji, żeby się wczuć, może to wyraźnie zaszkodzić grze.

Odjechane czy zwyczajne?

Skoro mowa o steampunkowych mechach w Związku Radzieckim lat sześćdziesiątych – zastanówcie się, jak bardzo chcecie odjechać. Kreatywne pomysły na realia brzmią świetnie, ale jeśli zbyt trudno się w nich odnaleźć, gracze mogą mieć trudność w ogarnięciu tematu rozgrywki. To, gdzie leży granica grywalności zależy od grupy (i od poszczególnych graczy), więc trudno podać jednoznaczne rozwiązań. Ale każde oderwanie od tego, co gracze znają – czy to od realnego świata, czy dobrze im znanych konwencji – może stanowić dla nich koncepcyjną przeszkodę. Upewnij się, że wszyscy mają podobną wizję i odpowiedz zawsze na wszystkie pytania.

Możliwe jest odwrotne podejście, czyli osadzenie gry w zwyczajnych realiach, w świecie rzeczywistym, być może dodając jedną lub dwie istotne różnice, które obnażą będącicie stopniowo w trakcie gry. Najłatwiejszym sposobem na opisanie takiego świata gry jest podanie czasu i miejsca znanego graczom oraz dodanie do tego niepasującego elementu. Na przykład „to jak współczesny Londyn, ale wszędzie pełno jest robotów” albo „Los Angeles po drugiej Wojnie Światowej, ale niektórzy powracający żołnierze mają supermoce”.



Od góry czy od dołu?

Kolejna kwestia to skala waszej gry. Niektórzy wolą zaczynać od szerokiej wizji, a następnie przejść do detali. Inni wolą zacząć od „tu i teraz” i rozwijać pełen obraz sytuacji w trakcie gry. Te podejścia można nazwać odpowiednio „od góry” i „od dołu”. Oba są dobre, a każde z nich ma swoje zalety i wady.

W podejściu „od góry” większość świata gry zostanie opisana zawczasu – rzeczy takie jak potężne osoby i organizacje, położenie najważniejszych miast i tak dalej. Daje to tę korzyść, że grający mają spójną wizję tego, jak działa cały świat. Na przykład, jeśli zdecydowaliście, że królestwo Talua rozerwane jest przez odwieczny konflikt pomiędzy pięcioma potężnymi Domami walczącymi o władzę, natychmiast będziesz wiedzieć, że każda ważna osoba w królestwie pochodzi zapewne z jednego z Domów – a jeśli nie, to są ku temu ważne powody.

Wadą tego rozwiązania jest oczywiście *ogromna* ilość pracy, jaką trzeba będzie zawczasu wykonać, jeśli nie korzystacie z gotowego świata zaczerpniętego z filmu, serialu, książki, gry komputerowej lub czegoś podobnego. Wymaga ono również, aby gracze przyszli na sesję, znając realia dość dokładnie, co może być dużym wyzwaniem. Jeśli jednak każdy jest na bieżąco, gra może zapewniać wiele satysfakcji i frajdы.

Jeśli zdecydujesz się na podejściu „od dołu”, zaczynasz od tego, co jest najważniejsze dla BG. Może to być cokolwiek: od najistotniejszych BN w ich rodzinnym mieście, po imię gościa, który pracuje przy sąsiednim biurku. Dopiero później, w miarę postępu fabuły, gracze odkrywają więcej szczegółów. Nie jest konieczne, aby gracze wiedzieli, jak poszczególne elementy pasują do świata, ponieważ każdy ma możliwość wymyślania nowych na bieżąco. Świat wyrasta z tego, od czego zaczęła się gra.

Potencjalnym problemem jest tu konieczność improwizacji i szybkiego podejmowania decyzji. Dotyczy to wszystkich grających, tak MG, jak i graczy. Dla ciebie, Mistra Gry, nie jest to być może wielki problem – prowadzenie gry prawie zawsze zawiera w sobie element ciągłej improwizacji i opierania się na własnej intuicji – jednak nie wszyscy gracze będą gotowi na tego rodzaju obciążenie. Poza tym, jeśli gracze lubią głęboko wczuwać się w swoje postacie i patrzeć na świat ich oczami, może drażnić ich konieczność okazjonalnej zmiany perspektywy tylko po to, aby, powiedzmy, wymyślić nazwę dla magicznego topora, który znaleźli, czy też powiedzieć ci, co przydarzyło się poprzedniemu Tajnemu Szefowi CIA.

Fate jest systemem, który pozwala stosować oba podejścia. Ponieważ jednak mechanika wspiera rozwijanie narracji z inicjatywy graczy poprzez aspekty i szczegóły fabuły, podejście „od dołu” działa bezbłędnie. Jeśli tak właśnie chcecie grać, wspaniale! Jeśli nie, nie ma problemu – ale być może warto kiedyś tę metodę wypróbować.

Skala gry
s. 184

Mała skala czy wielka skala?

Skala gry została już częściowo omówiona w rozdziale *Tworzenie gry*, warto jednak nieco rozwiniąć ten temat.

Jak pisaliśmy w tamtym rozdziale, opowieści w małej skali dotyczą wydarzeń ściśle powiązanych z BG, zapewne mających miejsce na bardzo ograniczonym obszarze. Gry w wielkiej skali przeciwnie – to epickie historie dotyczące całych nacji, planet lub galaktyk, których konsekwencje zmieniają zupełnie świat (lub światy). Wszystkie te historie mogą dawać masę zabawy – uzyskanie tytułu Wielkiego Cesarza Galaktycznej Rubieży może być równie satysfakcjonujące, jak zdobycie ręki najpiękniejszej dziewczyny w całej wiosce.

Nie daj się jednak nabräć – obie skale gry nie wykluczają się wzajemnie. Jest kilka sposobów, aby je połączyć:

- **Zacznij skromnie i pnij się w górę:** taki rodzaj historii to klasyczne „od zera do bohatera”, gdzie ktoś niepozorny, bez wielkich ambicji, zostaje nagle wrzucony w wir wydarzeń wykraczających poza jego doświadczenie. Spójrz na Luke'a Skywalkera w *Gwiezdnych wojnach: Nowej nadziei*. Zaczął jako zwyczajny farmer wilgoci, ścigając się w T-16 i mieszając się w drobne sprawki w Stacji Tosche. Później w jego życiu pojawia się dwójka droidów i element tajemnicy: kim jest Obi-Wan Kenobi? Zanim się obejrzy, Luke zadaje się z przemytnikami, ratuje księżniczkę i walczy w imię Rebelii. To klasyczny przypadek historii, która zaczyna się skromnie i przeradza w opowieść wielkiej skali.
- **Góry i doliny:** tutaj historia krąży od wydarzeń w wielkiej skali do tych mniejszych, przy czym te ostatnie dają chwilę wytchnienia. Historie w wielkiej skali dotyczą zwykle racji stanu, podboju całych planet, wypędzania niewyobrażalnych Istot Spoza Światów itp. Z kolei historie w małej skali mają wymiar bardziej osobisty i są najwyżej luźno powiązane z niesamowitymi wydarzeniami odwracającymi życie bohaterów do góry nogami. Możesz więc na przykład spędzić sesję lub dwie na potyczkach z Wielkim Cesarzem, później zaś dla odmiany skupić się na ojcu bohatera albo pomocy przyjacielowi w potrzebie. Sesje w mniejszej skali zapewniają chwilę wytchnienia od epickich wydarzeń i dają gracjom szansę zagłębiania się w niewykorzystane dotąd szczegółowo na temat bohaterów. No i jeśli chcesz na jakimś etapie powiązać ze sobą wydarzenia w wielkiej i małej skali, zawsze masz taką możliwość – skutki takiego powiązania dadzą gracjom jeszcze więcej satysfakcji.

Atuty – czy są potrzebne?

Czy świat twojej gry wymaga wprowadzenia rzeczy w rodzaju supermocy, magii, technologicznych gadżetów i innych elementów wykraczających poza to, co zwyczajne? W każdym razie warto się nad tym zastanowić od razu, przed rozpoczęciem gry. Zajrzyj do rozdziału *Atuty*, aby dowiedzieć się więcej o tym, czym one są i jak możesz je wykorzystać w prowadzonej grze.

Atuty
s. 184

CO ROBIĆ PODCZAS GRY?

Kiedy już przedarłeś się wspólnie z graczami przez proces tworzenia gry, przyjrzyjmy się bliżej temu, jak zabrać się za różne zadania, jakie stoją przed tobą podczas sesji.

Złota Zasada

Zanim przejdziemy do konkretów, oto ogólna, Złota Zasada w Fate:

- **Najpierw zdecyduj się, co chcesz osiągnąć, potem poszukaj reguły, które pomogą ci to zrobić.**

Może się wydawać, że to oczywiste, ale chcemy to podkreślić, ponieważ kolejność jest ważna. Innymi słowy, nie patrz na reguły jak na łańcuchy albo ograniczenia, które powstrzymują od działania. Zamiast tego posłuż się nimi niczym wachlarzem potencjalnych narzędzi, pozwalających stworzyć model tego, co chcesz zrobić. Cel, jaki by nie był, zawsze stawiany jest przed mechaniką.

W większości sytuacji sama definicja akcji ułatwia sprawę – zawsze, gdy chcesz kogoś skrzywdzić, wiadomo że będzie to akcja ataku. Zawsze, gdy starasz się uniknąć kłopotów, wiesz że odpowiednia będzie akcja obrony.

Czasem jednak możesz znaleźć się w sytuacji, w której nie jest oczywiste, który typ akcji będzie pasował najlepiej. Jako MG nie powinieneś w odpowiedzi zabraniać wykonania określonej czynności. Zamiast tego postaraj się uściślić, jaki dokładnie jest cel działania bohatera, tak aby ustalić, do której (albo których) akcji w grze pasuje najlepiej.

SREBRNA ZASADA

Logicznym następstwem Złotej Zasady jest zasada Srebrna: **nigdy nie pozwól regułom wchodzić w drogę temu, co ma sens dla opowieści.** Jeśli w ramach narracji twojej lub twoich graczy wydarzy się coś, co pasuje do reguły normalnie niestosowanej w podobnych okolicznościach, nie bój się nią posłużyć.

Najlepszy przykład dotyczy tutaj konsekwencji (s. 162). Normalne reguły określają konsekwencję jako coś, na co decyduje się gracz, gdy w czasie konfliktu wskutek ataku otrzyma cios. Powiedzmy jednak, że w ramach sceny gracz oznajmia, że próbując zastraszyć kogoś, jego bohater rozbije gołą pięścią szklany blat stołu.

Wszyscy uważają, że pomysł jest świetny i, co za tym idzie, nikogo specjalnie nie obchodzi, co wydarzy się przy oblonym teście. Każdy jednak uważa, że sensownie będzie, jeśli BG przy okazji zrani się w dłoń (co czyni w tej sytuacji bohatera jeszcze groźniejszym).

Nie ma powodu, aby nie dopisać postaci łagodnej konsekwencji. **Odłamki szkła w dłoni,** gdyż pasuje to do narracji, nawet jeśli nie toczy się żaden konflikt i, technicznie rzecz biorąc, nikt nie zaatakował BG.

Tak, jak w przypadku Złotej Zasady, zawsze upewnij się, że wszyscy traktują sytuację podobnie, zanim zdecydujesz się na tego rodzaju interpretację zasad.

W trakcie poszukiwań Posążka Karlona-Kara, starożytnego bóstwa zniszczenia, Cynare, w wyniku porażki we wcześniejszym rzucie, niechcący uruchomiła zabójczą magiczną pułapkę. Amanda opisuje korytarz pełen ognistych pocisków śmierci poruszających się na pozór zupełnie bezładnie. Na samym końcu korytarza stoi piedestał z posążkiem.

Lily stwierdza: – Nie ma co. Spróbuje dostać się do posążka. Ruszam korytarzem, starając się uważać na ogniste pociski śmierci.

Amanda zastanawia się przez chwilę, ponieważ jasne jest dla niej, że w tej sytuacji kości będą potrzebne. Skoro Cynare porusza się korytarzem, najlepiej pasuje akcja przewyciężania trudności. Ponieważ jednak pomieszczenie pełne jest ognistych pocisków, wygląda na to, że Lily będzie musiała skorzystać z obrony. Istnieją też dwie mechaniczne interpretacje samej pułapki – teoretycznie jest to pasywne przeciwdziałanie, ale ponieważ pułapka może zadać obrażenia, być może lepiej pasuje tutaj atak.

Amanda pyta więc: – Lily, tu będzie potrzebny rzut. Powiedz mi jednak, co konkretnie starasz się osiągnąć? Czy ważniejsze jest dla ciebie to, aby nie dać się trafić, czy może pędzisz korytarzem, żeby za wszelką cenę dostać się do posążka?

Lily bez wahania odpowiada: – Och, zdecydowanie posążek jest najważniejszy.

Amanda pyta: – Czyli wiesz, że może ci się stać krzywda?

Lily na to: – Pewnie. Jak zwykle rzucam się w środek kłopotów.

Amanda stwierdza zatem: – Ok, w takim razie załatwimy to jednym rzutem. To będzie tak: przetestuj Sprawność przeciwko Fantastycznemu (+6) przeciwdziałaniu. Jeśli zdzasz test, udaje ci się ominąć pułapkę. Jeśli nie zdzasz, utkniesz w pół drogi i musisz spróbować jeszcze raz, aby się przedostać. Potraktujemy też oblany test jako nieudaną obronę, więc oprócz tego zostaniesz trafiona. No wiesz, korytarz pełen ognistej śmierci i takie tam.

Lily krzywi się, ale kiwa głową i bierze kości do ręki.

W tym przykładzie Amanda połączyła efekt akcji przewyciężania i obrony, żeby określić, co przydarzyło się Cynare. Takie rozwiązanie jest jak najbardziej poprawne, ponieważ pasuje do wyrażonych intencji i ma sens, biorąc pod uwagę opisaną sytuację. Amanda mógłaby zdecydować się na wykonanie obu testów osobno i to też byłoby dobre rozwiązanie – po prostu stwierdziła, że w tej sytuacji wystarczy tylko jeden rzut.

Jeśli podczas gry pojawią się jakiekolwiek wątpliwości, wróć do Złotej Zasady i pamiętaj – reguły są tak elastyczne, jak tylko ci to pasuje. Upewnij się tylko, że kiedy naginasz reguły, gracze wiedzą co i jak.

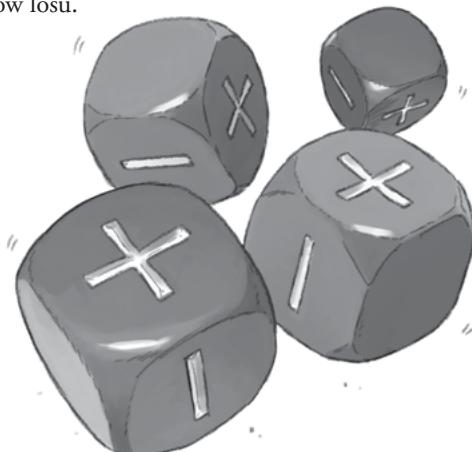
Kiedy rzucać kości mi?

Rzucaj kości mi, gdy zarówno sukces, jak i porażka w akcji są w stanie dodać nowy, ciekawy element do gry.

Łatwo sobie z tym zazwyczaj poradzić w przypadku sukcesu – BG właśnie dali sobie radę z poważnym problemem, zwyciężyli w konfrontacji lub osiągnęli swoje cele, co daje impet pozwalający pójść dalej. W przypadku porażki może być jednak nieco trudniej, ponieważ łatwo jest patrzeć na porażkę z czysto negatywnego punktu widzenia – nie udało się, przegrałeś, nie dostajesz tego, czego chciałeś. Jeśli nie da się na tej porażce nic zbudować, gra może gwałtownie stanąć w miejscu.

Najgorszym, *absolutnie najgorszym*, co możesz zrobić, to stwierdzić że niedany test oznacza, że *nic się nie dzieje* – nie pojawiają się nowe informacje, nie otwierają się nowe drogi działania, sytuacja się nie zmienia. Jest to strasznie nudne i zniechęca graczy do zaangażowania się w porażkę – a chcesz, żeby to zrobili, zważywszy na mechanikę wymuszeń i ustępstw. Nie rób im tego.

Jeśli nie wyobrazasz sobie interesującego efektu zarówno sukcesu, jak i porażki, nie proś o wykonanie testu. Jeśli porażka jest nieciekawa, po prostu pozwól BG dostać to, czego chcą i poproś o rzut kiedy już będziesz w stanie wyobrazić sobie ekscytujące efekty niepowodzenia. Jeśli to sukces jest nudną opcją, zastanów się czy to nie miejsce na zamianę skutków porażki na wymuszenie, wykorzystując okazję do dania graczom większej liczby punktów losu.



ASPEKTY SYTUACYJNE TWOIM PRZYJACIELEM

Kiedy próbujesz ustalić czy istnieje dobry powód, by BG wykonał rzut na przewyciężanie, przyjrzyj się bliżej aspektom sceny. Jeśli jeden z aspektów sugeruje jakiś kłopot albo problem dla BG, zażądaj rzutu na przewyciężanie. Jeśli nie i nie przychodzi ci do głowy interesująca konsekwencja potencjalnej porażki, nie zaprzataj sobie głowy rzutami.

Np. jeśli bohater biegnie jak najszybciej przez pokój, a w grze jest aspekt **Zagracona podłoga**, uzasadnione jest prosić o test. Jeśli nie ma takiego aspektu, pozwól bohaterowi wykonać ruch i przejdźcie do czegoś bardziej interesującego.

Jak sprawić, aby porażka była super

Jeśli BG oblewa test i nie jesteś pewien, jak uczynić konsekwencje tego rzutu ciekawymi, wypróbuń któryś z poniższych pomysłów.

Zrzuć winę na okoliczności

BG są bardzo kompetentnymi osobami (pamiętaj, to jeden z filarów Fate). Nie muszą co jakiś czas robić z siebie idiotów. Czasem wszystkim, czego potrzeba, aby zamienić porażkę w coś dynamicznego jest odpowiedni opis – zamiast opisywać, że BG zawalił sprawę, niech winę ponosi coś, na co BG nie mieli żadnego wpływu. Zamek w drzwiach wyglądał na prosty, ale ma dodatkowy ukryty mechanizm (Kradzież). Wbrew obietniczy informator nie pojawił się na umówionym miejscu spotkania (Kontakty). Stary grimuar jest zniszczony i nie do odczytania (Wiedza). Nagle trzęsienie ziemi powoduje, że się potykaszesz (Sprawność).

Dzięki takiej metodzie BG dalej są kompetentni i świetni w tym, co robią, mimo że nie udało im się osiągnąć zamierzonych celów. Co ważniejsze, zrzucenie winy na okoliczności daje ci okazję, aby zaproponować nowy kierunek działania. Dzięki temu porażka jest dodatkowym bodźcem napędzającym waszą opowieść. Informator nie zjawił się na miejscu spotkania? Gdzie on jest? Może ktoś go śledził? Starożytny grimuar był zniszczony? A może ktoś byłby w stanie go odrestaurować? W ten sposób nie traciecie czasu na roztrząsanie porażki i możecie przejść dalej, aby zacząć coś nowego.



Koszt sukcesu

Możesz też zaproponować, że BG dostaną to, czego chcą, ale nie za darmo – w takim przypadku oblany test oznacza, że nie udało się osiągnąć zamierzonych celów bez konsekwencji.

Niewielki koszt powinien skomplikować życie BG. Tak, jak w propozycji powyżej, pozwala to użyć porażki jako środka, aby nieco zmienić sytuację, ale nie odmówić BG tego, czego chcieli. Kilka propozycji:

- Niech wydarzenia zwiastują nadchodzące zagrożenie. „Zamek otwiera się prawie bez hałasu – w przeciwieństwie do drzwi od skarbca. Jeśli nawet nikt nie wiedział, że tu jesteście, teraz wiedzą na pewno”.
- Dodaj nową komplikację. „Tak, mistrz Gildii mógłby skontaktować was z czarodziejem, który może przetłumaczyć zniszczony grimuar – gość ma na imię Berthold. Właściwie to o nim słyszałeś. Pamiętasz nawet swoje ostatnie spotkanie z Bertholdem – to było wtedy, gdy przyłapał cię w łóżku ze swoją żoną”.
- Postaw gracza przed trudnym dilematem. „Udaje wam się podtrzymać walący się sufit na tyle długo, że dwie osoby zdołają bezpiecznie się wydostać – ale reszta nie. Te dwie osoby, kto to będzie?”
- Dodaj aspekt do BG albo do sceny. „Jakoś udaje ci się wylądować na nogach, ale na pamiątkę dostajesz **Skręconą kostkę**”.
- Daj okazję BN. „Nikolai trochę cię zaskoczył, gdy przyjął twoją ofertę, jednak sposób, w jaki się przy tym uśmiechał odebrał ci nieco rezonu. Nie ma wątpliwości, że **Nikolai ma jakiś plan**”.
- Zaznacz jedno z pól presji BG. Uważaj jednak – tę opcję można potraktować jako koszt tylko wtedy, gdy jest szansa, że BG zbierze więcej ciosów jeszcze w tej samej scenie. Jeśli nie wydaje ci się, aby miało tak być, wybierz coś innego.

Poważny koszt to coś więcej niż tylko skomplikowanie życia BG lub obietnica nadchodzących kłopotów – w tym przypadku mamy do czynienia z poważną i być może nieodwracalną stratą, która następuje tu i teraz.

Można to zrobić, zwiększąc skalę niewielkiego kosztu. Zamiast podejrzania, że strażnicy mogli usłyszeć otwierający się skarbiec – grupa strażników wpada do pomieszczenia z dobytą bronią. Spadający sufit, zamiast rozdzielić graczy i ich sojuszników, przysypuje gruzem jednego bądź kilku z nich. Spotkanie z Bertholdem to nie tylko niezręczna sytuacja – on dalej o wszyskim pamięta i marzy o krwawej zemście.



Inne możliwe rozwiązania to:

- Wzmocnienie przeciwdziałania. Wyczyść jedno z pól presji wrogo nastawionego BN, zwiększąc do końca sceny jedną z jego umiejętności o poziom lub daj mu dodatkowy aspekt z darmowym wywołaniem.
- Wprowadź *nowe* przeciwdziałanie lub nowe trudności, takie jak dodatkowi przeciwnicy albo aspekt sytuacyjny, który pogarsza całą sytuację.
- Opóźnij sukces. Zadanie zajmie więcej czasu niż zaplanowali gracze.
- Daj BG konsekwencję, która logicznie wynika z okoliczności – łagodną konsekwencję, jeśli jeszcze jest wolna, umiarkowaną, jeśli nie.

Jeśli utknąłeś i nie jesteś pewien, jak dotkliwy powinien być poważny koszt, możesz ocenić to na podstawie stopnia porażki. Na przykład, w powyższej historii otwierania skarbca – tym, gdzie BN słyszą BG i wbiegają do pomieszczenia – jeśli gracz oblał test Kradzieży o 1 albo 2, BG mają przewagę liczbenną nad strażnikami. Jeśli test jest oblany o 3 do 5, szanse są wyrównane, co zapewne będzie wymagało posłużenia się zasobami w rodzaju punktów losu lub konsekwencji. Jeśli jednak test jest oblany o 6 albo więcej, przeciwnicy mają przewagę liczbenną i stanowią realne zagrożenie.

Niech gracze wykonają część roboty

Möesz przenieść decyzję na graczy i pozwolić im zdecydować, jaki jest kontekst ich porażki. To bardzo dobre zagranie, wzmacniające ducha współpracy. Niektórzy gracze zaskoczą cię tym, jak bardzo będą skłonni wpędzić swoje postacie w tarapaty po to, by pchnąć opowieść naprzód, zwłaszcza jeśli będą mieli przy tym większą kontrolę nad kreowaniem swojego bohatera.

To dobre rozwiązanie, gdy nie masz pomysłu. „Ok, oblałeś ten test Kradzieży o 2. Pracujesz przy zamku i nagle coś poszło nie tak. Co?” „Nie wyszedł ci test Sapostrzegawczości. Co mogłeś przeoczyć, skradając się w poszukiwaniu komnat królowej?” Lepiej, aby pytanie było konkretne, tak jak w powyższych przykładach. Mówiąc po prostu: „Powiedz mi, dlaczego ci nie wyszło?”, może zbyt łatwo spowolnić grę przez niepotrzebne „wywołanie gracza do tablicy”. Chcemy pozwolić graczowi wykonać część pracy, a nie *zmusić* go do tego.

Wybór poziomu trudności

Kiedy ustalasz pasywne przeciwdziałanie, pamiętaj o sposobach ustalania trudności z rozdziału *Akcje i rozstrzygnięcia* – wszystko, co przekracza poziom umiejętności BG o dwa albo więcej poziomy, prawdopodobnie będzie wymagać wydania punktów losu. Z kolei wszystko, co znajduje się dwa albo więcej poziomów poniżej zdolności BG, będzie bardzo proste.

Zamiast „symulować świat” lub starać się o „realizm”, spróbuj dobrać poziom trudności do dramatyzmu gry – *zwykle sprawy powinny się komplikować, gdy stawka jest wysoka, a stawać prostsze, gdy jest odwrotnie*.

(W praktyce nie różni się to od ustalania stałej trudności i dodawania okolicznościowych kar do rzutu, uwzględniających pośpiech czy inne warunki. Ale psychologicznie różnica pomiędzy wysokim poziomem trudności, a niskim *z dodaną karą* jest ogromna i nie do przecenienia. Gracz mierzący się z trudnym zadaniem będzie miał wrażenie, że stawia się przed nim wyzwanie. Gracz wykonujący test z karą – zwykle ustalaną przez MG – może się zaś czuć zniechęcony).

Niski poziom trudności ukazuje, jak świetni są BG w tym, co robią. Pozwala im zabłyśnić i przypomina, czemu to oni stoją w świetle reflektorów. Możesz też ustalać łatwe testy, kiedy gracze mają niewiele punktów losu, dając im szansę na odzyskanie kilku w ramach wymuszenia. Ustalaj też niskie trudności wszystkiemu, co stoi na drodze BG do głównego dania w scenie. Nie chcemy, by powstrzymał ich most zwodzony w zamku mrocznego władczy, jeżeli to konfrontacja z nim jest kluczowym elementem sceny!

I wreszcie – niektóre akcje powinny mieć z założenia niski poziom trudności, zwłaszcza gdy nikt nie staje na drodze bohaterów. Nieblokowane próby uzyskania przewagi w konflikcie nie powinny być trudniejsze niż Przeciętne (+1) albo Niezłe (+2), podobnie jak próby dodania aspektu do przedmiotu lub lokacji. Pamiętaj jednak, że przeciwdziałanie nie musi przyjmować postaci BN stojącego na drodze bohaterów. Jeśli geniusz zbrodni ukrył dowody w zakamarkach swojego biura, to jest to forma przeciwdziałania, nawet jeśli nie ma go tam, na miejscu akcji.

Jeśli BG dysponują obfitym zapasem punktów losu, czyjeś życie jest zagrożone, ważą się losy wielu osób lub zbliża się nieuchronna konfrontacja z przeciwnikami, na którą gracze szykowali się przez jedną lub dwie ostatnie sesje – nie bój się zwiększyć trudności testów. Powinieneś też podwyższać poziom trudności, aby odzwierciedlić fakt, że dany przeciwnik jest świetnie przygotowany na spotkanie z BG, a także aby odzwierciedlić sytuacje kłopotliwe – kiedy BG nie są gotowi do konfrontacji lub nie mają odpowiednich środków do wykonania swoich zadań, kiedy goni ich czas itp.

Ustalenie poziomu trudności równo z umiejętnościami BG jest, jak łatwo zgadnąć, gdzieś pośrodku dwóch opisanych wcześniej skrajnych sytuacji. Skorzystaj z takiego rozwiązania, gdy przyda się odrobina napięcia (ale bez przesady) lub gdy szanse są po stronie BG, ale wciąż chcesz, aby istniał wyraźny element niepewności.

Jak trudne powinny być testy umiejętności?
s. 191

WAŻNE: UZASADNIAJ SWOJE DECYZJE

Jednym co ogranicza ustalanie przez ciebie trudności jest Srebrna Zasada – upewnij się, że twoje wybory mają sens w kontekście two-rzonej opowieści. Choć nie chcemy, żebyś przesadzała z próbami stworzenia dokładnego modelu świata i tym samym ograniczała się bezsensownymi barierami („Zamki w drzwiach w wiosce Glenwood są zazwyczaj Dobrej jakości ze względu na bliskość bogatej w żelazo kopalni”), nie traktuj gry czysto matematycznie. Jeśli *jedynym* powodem ustalenia trudności na poziomie Wybitnym (+5) jest to, że jest ona wyższa o dwa poziomy od umiejętności BG, a ty chcesz nieco uszczuplić ich zapas punktów losu, wiarygodność tworzonej historii mocno kuleje.

Patrząc z tej perspektywy, możesz traktować ustalanie poziomu trudności bardzo podobnie do wywoływanego aspektów – powinno istnieć dobre uzasadnienie dla twojego wyboru w danym momencie gry. Nie ma problemu, jeśli uzasadnienie to coś, co spontanicznie zmyślisz, a nie coś, co wiedziałaś z góry. Aspekty sytuacyjne są tutaj wspaniałym narzędziem – jeśli gracze wiedzą już, że są w jaskini Ciemnej jak noc i do tego Cholernie ciasnej, łatwo uzasadnić trudności, jakie sprawia zachowanie ciszy, gdy postacie skradają się tunelami. Nikt nawet nie mrugnie okiem, gdy przyrzysz się pasującym do sytuacji aspektom i dodasz premię +2 do przeciwdziałania, ponieważ jest to lustrzane odbicie premii, którą uzyskaliby gracze za wywołanie aspektu.

Tak czy inaczej, nie ignoruj poszukiwań uzasadnienia – albo poinformuj graczy, skąd bierze się ustalona przez ciebie trudność testu, albo zrób tajemniczą minę i pozwól im odkryć prawdę nieco później (czyli wtedy, kiedy wreszcie uda ci się coś wymyślić).

Możesz też spróbować ustalić „nietypowy” poziom trudności, aby zasugerować, że istnieją pytania, na które gracze nie znają odpowiedzi – z niewytłumaczalnych powodów stajnia, do której gracze starają się włamać ma w drzwiach Heroiczny (+7) zamek. Co znajduje się w środku? O czym gracze nie wiedzą?

Albo inaczej – próbujesz ukończyć słynny egzamin inicjacji mędrców Ametystowego Zakonu – ale test to zaledwie Dobry (+2) test Wiedzy. Co jest grane? Czy ktoś daje ci fory? Czy istnieją polityczne względy, abyś zdał egzamin? Kto tu pociąga za sznurki? A może reputacja uczonych z Zakonu to jedno wielkie mydlenie oczu?

Jak sprawić,
aby porażka
była super
s. 193

Co zrobić
z czasem?
s. 193

Co zrobić z wyjątkowym sukcesem?

Czasem BG zdarzy się rzucić o wiele lepiej, niż wymaga tego poziom trudności i uzyskać kilka przebić w rzucie. Niektóre z podstawowych akcji mają wbudowane efekty bardzo udanych rzutów, jak na przykład mocniejsze uderzenie w przypadku dobrego rzutu na atak.

Ale czasem to nie takie proste. Co się wydarzy, jeśli uzyskasz dużo przebić w teście Rzemiosła lub Śledztwa? Warto się upewnić, że te wyniki będą znaczące i odzwierciedla wysoki poziom kompetencji BG.

Oto kilka przykładowych rozwiązań.

- **Zaszalej z narracją:** może się to wydawać niepotrzebne, ale warto uczcić naprawdę dobry rzut odpowiednim opisem niesamowitego sukcesu. To idealny moment, aby zaadaptować podane wcześniej sugestie odnośnie „sprawiania, aby porażka była super”. Pozwól, aby sukces wpłynął na coś jeszcze, nie tylko na to, co próbowali osiągnąć BG. Pozwól graczowi włączyć się w ten proces przez wyciąganie z niego fajnych szczegółów. „Trzy przebicia w teście Kradzieży – powiedz mi czy kiedykolwiek uda się na powrót zamknąć tę kryptę?” „Czyli masz pięć przebić w teście Kontaktów – powiedz mi, gdzie się wybiera Brudny Nicky, gdy zostawia w domu żonę, i co mu powiesz, kiedy go tam odnajdziesz?”
- **Dodaj aspekt:** możesz wyrazić dodatkowe efekty dobrego rzutu przez dodanie aspektu BG albo scenie, co w zasadzie jest równoważne z pozwoleniem, aby gracz uzyskał za darmo przewagę. „Czyli mówisz, że przekupiłeś panią strażnik i twój test Zasobów był zdany z czterema przebiciami. Nie dość, że przepuści cię przez bramę, to jeszcze będzie **Gotowa do pomocy**, jeśli później pojawi się taka potrzeba”.
- **Skrócenie czasu:** jeśli jest ważne, aby coś wydarzyło się szybko, możesz pozwolić, aby dodatkowe przebicia skróciły czas potrzeby do wykonania akcji.

Pierwszopla-
nowi BN
s. 194

Skromne
dokonania
s. 194

Czym jest
scenariusz?
s. 194

Istotne
dokonania
s. 194

Co zrobić z czasem?

W Fate czas rozpatrujemy na dwa sposoby – jako **czas gry** i **czas opowieści**.

Czas gry

Czas gry to sposób, w jaki gra jest zorganizowana z punktu widzenia graczy siedzących przy stole. Każda jednostka czasu gry odpowiada pewnej ilości czasu rzeczywistego. Są to:

- **Wymiana:** czas potrzebny, aby wszyscy uczestnicy konfliktu wykonali po jednej turze. Wlicza się w to czas wykonywania akcji oraz odpowiedzi na wszelkie wykonane przeciwko nim akcje. Wymiana nie trwa zwykle dłużej niż parę minut.
- **Scena:** czas potrzebny na rozstrzygnięcie konfliktu, poradzenie sobie z jedną, ważną sytuacją lub osiągnięcie celu. Sceny mogą mieć różną długość – od minuty czy dwóch dla zdawkowego opisu i krótkiego dialogu do pół godziny (albo i więcej) w przypadku dużej, starannie zaplanowanej bitwy z pierwszoplanowym BN.
- **Sesja:** suma wszystkich scen, które rozegracie podczas pojedynczego spotkania. Sesja kończy się, gdy ty i twoi znajomi kończycie grę i idziecie do domu. Dla większości grup sesja trwać może od 2 do 4 godzin, ale nie ma żadnego teoretycznego limitu – jeśli nie gonią was żadne obowiązki, jedyne co tak naprawdę was ogranicza to potrzeba snu i jedzenia. Sesja jest zwykle zwieńczona przez skromne dokonanie.
- **Scenariusz:** składa się na niego jedna albo więcej sesji, choć rzadko więcej niż cztery. Sesje składające się na scenariusz najczęściej pozwolą całkowicie rozwiązać jakiś problem lub dylemat postawiony przez MG albo zamknąć linię fabularną. Pod koniec scenariusza ma zwykle miejsce istotne dokonanie. Scenariusz można postrzegać jako odpowiednik odcinka serialu w telewizji – liczbę sesji potrzebną do opowiedzenia jednej historii.

- **Sezon:** kilka scenariuszy, zwykle od dwóch do czterech. Punktem kulminacyjnym sezonu jest zwykle wydarzenie, które zmienia w drastyczny sposób świat gry, budując na tym, co wydarzyło się w ramach rozstrzygnięcia scenariuszy. Można postrzegać sezon — zgodnie z nazwą — jak sezon serialu telewizyjnego, gdzie poszczególne odcinki prowadzą do burzliwego rozwiązania akcji. Nie ma pewności, że w kampanii wyłoni się łatwy do rozpoznania sezon, tak jak nie każdy serial telewizyjny ma wyrazistą, główną linię fabularną przez cały czas trwania sezonu. Możliwe, że będziecie przeskakiwać od sytuacji do sytuacji bez mocno zdefiniowanej struktury fabuły. Przełomowe dokonania pojawiają się zazwyczaj pod koniec sezonu.
- **Kampania:** suma czasu spędzonego przy stole w ramach rozgrywki Fate — każda sesja, każdy scenariusz, każdy sezon. Technicznie rzecz biorąc, nie ma górnego limitu długości kampanii. Niektóre grupy ciągną swoje kampanie przez całe lata; inne przerywają grę już po zakończeniu jednego sezonu. Zakładamy, że dla typowej grupy rozgrywka będzie trwać przez kilka sezonów (czy też około dziesięciu scenariuszy) zanim będzie miał miejsce wielki finał, a grający rozpoczęną następną grę (mamy nadzieję, że również przy użyciu systemu Fate!). Kampanię można przygotować jako swojego rodzaju supersezon, spajany przez jeden olbrzymi konflikt, którego mniejszymi elementami jest wszystko, co dzieje się w grze. Kampania może też składać się z mniejszych, niezależnych historii, które opowiadacie w ramach waszych scenariuszy.

Czas opowieści

Czasem opowieści nazywamy czas takim, jakim postrzegają go *bohaterowie* z perspektywy „wewnętrz” opowieści – to czas, jaki zajmie im dokonanie tego, co ty i gracze deklarujecie podczas gry. W większości przypadków czas opowieści będzie kształtałował się mimo chodem, wspominany tylko przelotnie („Dojazd taksówką na lotnisko zajmuje wam godzinę.”) lub będzie zadeklarowany w ramach testu umiejętności („Super, no więc po 20 minutach przetrząsania pokoju znajdziecie...”).

W większości sytuacji czas opowieści nie ma bezpośredniego przełożenia na czas rzeczywisty. Wymiana ataków w walce może zająć kilka minut czasu rzeczywistego, opisując to, co wydarzyło się zaledwie podczas pierwszych kilku sekund konfliktu. I podobnie, dłuższy czas może być skwitowany zwykłym stwierdzeniem, co się wydarzyło („Minęły dwa tygodnie zanim wasz kontakt znowu się odezwał — czy robicie coś, czekając na niego, czy też po prostu przejdziemy od razu do spotkania?”). Używany w ten sposób czas opowieści jest po prostu kwestią wygody, narzędziem fabularnym mającym dodać wiarygodności i odrębiny spójności waszej opowieści.

Ale czasami można posłużyć się czasem opowieści w bardziej kreatywny sposób, aby wprowadzić napięcie i zaskoczenie podczas gry. Oto jak to zrobić.

Wyzwania
s. 196

Rywalizacje
s. 196

Presja czasu

Nic tak nie stwarza napięcia jak presja czasu. Bohaterowie mają tylko kilka minut, by rozroić śmiertelną pułapkę, chwilę na dotarcie na koniec miasta, zanim coś wyleci w powietrzu lub muszą dostarczyć okup na czas, zanim ich najbliżsi zostaną sprzątnięci przez złych kolesi itd.

Niektóre podstawowe składniki gry są stworzone do korzystania z presji czasu, np. wyzwania i rywalizacje – każde z nich ogranicza liczbę testów, które może wykonać grać, zanim wydarzy się coś dobrego lub złego.

Ale nie musisz ograniczać się tylko do tej dwójki. Jeśli ustalisz sztywny moment, w którym wydarzy się coś złego w scenariuszu, możesz notować ile czasu zajmują działania bohaterów i korzystać z tego, by budować napięcie („Aha, czyli chcesz przetrząsnąć całe archiwum historii miasteczka? Cóż, do rytuału zostały tylko trzy dni — możesz wykonać test Wiedzy, ale ta próba najpewniej pochłonie jeden z tych dni”). Pamiętaj, że prawie wszystko wymaga czasu. Nawet próba uzyskania przewagi dzięki Empatii wymaga spędzenia z celem chociaż paru chwil. Jeśli każde działanie, którego podejmują się bohaterowie zabiera nieco cennego czasu, być może te parę chwil to zbyt wiele.

Oczywiście, jeśli nie dałoby się zrobić nic, aby zmniejszyć presję czasu, nie byłoby to zbyt ciekawe. Podobnie nie ma nic fajnego w posuwaniu się w kierunku ostatecznego terminu w sposób całkowicie przewidywalny.

Używanie czasu opowieści przy sukcesie i porażce

Kiedy posługujesz się czasem opowieści w celu stworzenia napięcia, nie wahaj się wprowadzać nieprzewidywalnych przeskoków w czasie, gdy test jednego z bohaterów pójdzie naprawdę dobrze lub bardzo słabo.

Poświęcenie dodatkowego czasu to doskonały sposób na sprawienie, żeby porażki były super, tak jak opisano to wyżej, zwłaszcza przy korzystaniu z opcji „sukcesu z kosztem” – daj gracjom dokładnie to, czego chcą, ale kosztem większej ilości czasu niż planowali. W ten sposób gracze ryzykują, że wysiłki bohaterów przyniosą owoce zbyt późno. A może to coś, co sprawia, że limit czasu staje się prawdziwym problemem – sytuacja nie jest, być może, beznadziejna, ale pojawiły się dodatkowe problemy, które trzeba rozwiązać.

W ten sam sposób nagradzaj graczy za każdy szczególny sukces: przez skracanie czasu, jaki jest potrzebny do zrobienia czegoś, jeśli bohaterowie działają pod presją czasu. Pamiętasz te badania historyczne (Wiedza), które miały trwać dzień? Udało się je zakończyć w zaledwie parę godzin. Szukasz odpowiedniego kupca (Kontakty), który jest w stanie was zaopatrzyć? Znalazłaś innego, który może zrealizować twoje zlecenie nie w tydzień, ale jeszcze tego samego dnia.

Jeśli czas gra rolę, powinieneś dopuścić możliwość manipulowania nim poprzez wywołania i wymuszenia – czyniąc problem, odpowiednio, łatwiejszym lub bardziej trudnym do rozwiązania. („Hej, jestem **Manakiem motoryzacji**, więc naprawienie samochodu nie powinno mi zajść aż tyle czasu, prawda?”, „Wiesz co? Na twojej karcie bohatera jest napisane, że **Nie masz dość gier i zabawy...** skoro szukasz gościa w kasynie, a pełno tu tych fajnych maszyn i w ogóle, może poświęcisz chwilę lub dwie na zabawę...”).

ILE CZASU WARTE JEST PRZEBICIE?

Jak w przypadku każdego innego testu, liczba przebić, jakie uzyskasz (albo liczba, której zabraknie ci do zdania testu) powinna stanowić kompas określający, z jak dużym przeskokiem czasu macie do czynienia. Tak więc – jak zdecydować, ile odebrać lub dodać czasu po teście?

Tak naprawdę zależy to od pierwotnej oceny, ile czasu miała zająć wykonywana czynność. Zwykle czas wyrażamy w dwóch częściach. Pierwsza to konkretna lub abstrakcyjnie określona liczba, druga to jednostka czasu. Na przykład: „kilka dni”, „dwadzieścia sekund”, „trzy tygodnie” i tak dalej.

Proponujemy, abyście mierzyli czas wyłącznie w abstrakcyjny sposób i wyrażali wszystkie działania w ramach gry za pomocą słów: „pół”, „jeden”, „kilka” i „wiele” oraz dodawali jednostkę czasu. Tak więc, jeśli coś ma zająć sześć godzin, można to wyrazić jako „wiele godzin”. Jeśli coś zajmuje dwadzieścia minut, wyrażasz to albo jako „wiele minut”, albo zaokrąglasz w górę do „pół godziny” – w zależności od tego, co wydaje się lepiej pasować.

Daje ci to punkt wyjściowy do poruszania się w górę lub w dół. Każde przebiecie jest warte jeden przeskok z punktu startowego, który obrałeś. Jeśli zaczynasz od „wiele godzin”, a bohaterem graczy pomogłoby przyspieszenie wykonywanej akcji, może to działać tak: jedno przebiecie skraca czas do „kilku godzin”, dwa przebicia do „jednej godziny”, natomiast trzy przebicia – do „pół godziny”.

Jeśli wykroczyssz poza tę skalę, przenosisz się albo do „wielu”, albo do „pół” kolejnej jednostki czasu, zależnie od kierunku zmian. Tak więc cztery przebicia w wyżej wymienionym przykładzie mogą pozwolić przeskoczyć z „wielu godzin” do „wielu minut”. I odwrotnie, porażka o jeden poziom wymusza przeskoczenie z „wielu godzin” do „pół dnia”.

Ten system pozwoli wam szybko rozstrzygnąć kwestię upływu czasu, niezależnie od punktu wyjścia – nieważne czy akcje, które zamierzacie wykonać, będą mierzone w chwilach, czy w pokoleniach.

Czas opowieści, a skala działania

Najłatwiej wyobrazić sobie większość działań bohaterów jako coś, co ogranicza się do bezpośredniego wpływu postaci, działającej w skali „jeden na jednego”. I w większości przypadków, tak będzie – w końcu Fate jest grą opowiadającą o kompetencji jednostek zmagających się z trudnościami.

Zastanów się jednak przez chwilę, czego bohaterowie mogą dokonać dzięki tej kompetencji, mając do dyspozycji *masę czasu* na osiągnięcie swoich celów. Wyobraź sobie trwający miesiąc test umiejętności Relacje reprezentujący negocjacje, w ramach którego bohater ma czas porozmawiać z każdym z delegatów z osobna, a nie tylko skupić się na pojedynczym wysłanniku. Wyobraź sobie trwający całe tygodnie test Śledztwa pozwalający zebrać i opisać każdy najdrobniejszy szczegół planu dnia śledzonej osoby.

Pozwalając, aby test reprezentował długi okres, możesz spojrzeć na sytuację globalnie, zamiast przyglądać się jej przez lupę. Możesz rozstrzygnąć efekty wydarzeń daleko wykraczających poza pojedynczą postać gracza i wpływać na świat gry w znaczący sposób. Ten miesięczny test Relacji może doprowadzić do zmiany polityki całego kraju, w którego imieniu negocują BG. Natomiast test Śledztwa otworzy, być może, drogę do schwytania jednego z najgroźniejszych przestępcoów świata, który sprawiał drużynie problemy przez cały czas trwania kampanii.

Taka metoda działania to świetny sposób na uczynienie długich przerw w akcji bardziej interaktywnymi – nie musisz czynić gry nudną i spowalniać jej rozwiązką narracją ani starać się retroaktywnie wymyślić, co wydarzyło się przez cały ten czas w świecie gry. Jeśli BG mają długoterminowe cele do osiągnięcia, zastanów się czy nie da się zamienić tych celów w rywalizację, wyzwanie lub konflikt, który obejmuje cały okres przerwy w akcji. Możesz też po prostu zarządzić pojedynczy test umiejętności, aby przekonać się czy nie wydarzyło się coś nieoczekiwanej. Jeśli zdarzy się, że gracze obleją ten test, coś co zaplanowałeś jako negatywną konsekwencję ich działań może stać się świetnym materiałem ułatwiającym pchnięcie gry do przodu.

Pamiętaj, aby odpowiednio wyskalować poszczególne elementy, jeśli postąpisz tak przy użyciu konfliktu bądź rywalizacji – jeśli cały konflikt ma rozstrzygnąć się w rok, pojedyncza akcja zajmie zapewne miesiąc albo dwa. Każdy powinien wtedy opisywać swoje działania jako efekt akcji podjętych w takim szerokim kontekście.

Dzięki przełomowemu dokonaniu w ramach kampanii, Landon zmienił swoją koncepcję ogólną na **Były wysłannik Kościanego Woalu** jako efekt odkrycia spisku w szeregach organizacji, który miał na celu przejęcie władzy nad pewnym niewielkim królestwem.

Amanda chce rozpocząć dalsze wydarzenia kampanii sześć miesięcy później i sugeruje, że Landon musi uciekać przed ścigającym go Kościanym Woalem. Amanda widzi tu materiał do dalszej gry, więc stwierdza — Myślę, że warto przekonać się czy Landon rozpocznie następny scenariusz w ich łapskach, czy też nie.

Grupa ustala, że sytuacja jest konfliktem, w którym każda wymiana odzwierciedla jedną konfrontację między Landonem i tropicielami Woalu. Niestety, nie wiedzie mu się i decyduje się on na ustępstwo, przenosząc na następną sesję umiarkowaną konsekwencję. Okazuje się, że członkowie Woalu starają się zrekutować Landona na powrót w swoje szeregi, a nie skrzywdzić go lub zabić, Lenny decyduje się zatem na konsekwencję **Nie wiem już, co jest słuszne**, odzwierciedlającą ziarno niepewności, jakie udało im się zasiać w jego umyśle.

Kiedy ponownie spotkamy Landona, będzie tkwił w szponach Kościanego Woalu, nie wiedząc komu winien jest lojalność.





Zbliżenie i oddalenie

Nigdzie nie jest powiedziane, że przy testach musisz być bezwzględnie konsekwentny, jeśli chodzi o czas opowieści. Użyteczną sztuczką jest posłużenie się wynikami jednego testu, aby przejść do kolejnego, którego skala czasowa jest o wiele krótsza (albo na odwrót). To dobry sposób na otworzenie nowej sceny, rywalizacji albo konfliktu lub po prostu na zmianę tempa wydarzeń.

Podczas powyższej sześciomiesięcznej przerwy Cynare prowadziła badania demonicznych pobratymców straszliwego Arc'yetha, który wypalił znamień w jej duszy podczas ostatniego sezonu kampanii. Bohaterka decyduje się działać samotnie, mimo że Zird zaoferował jej pomoc. Ostatecznie testuje nowo nabycią Przeciętną (+1) Wiedzę w celu przewyciężenia trudności.

Ostateczny wynik jest korzystny i Amanda opisuje, że badania pochłaniają Cynare przez kilka następnych miesięcy. Następnie mówi — Wspaniale. Wracasz do domu pokryta kurzem z podróży, wyczerpana do szpiku kości, z dłońmi poplamionymi atramentem, ale dzięki poszukiwania odkryłaś miejsce, gdzie ukrywa się prawa ręka Arc'yetha w Kręgu Trzynastu. To pomniejszy demon o imieniu Tan'shael (ach, te apostrofy!). Rzucasz się na łóżko, gotowa rozpocząć dalsze poszukiwania zaraz z rana... aż tu nagle, w środku nocy, budzi cię głośny brzęk dobiegający z twojej pracowni.

Lily stwierdza — Do diabła, zrywam się i pędzę tam, chwytając po drodze mój miecz!

Amanda na to: — Świeśnie, zauważasz, że twoje notatki na temat badań gdzieś zniknęły, a okno jest zbite. Słyszysz odgłos kroków oddalających się w noc.



Lily odpowiada: — Nie ma, cholera, mowy. Biegnę za nim. Za nią... za tym... za nimi! Wszystko jedno.

Amanda mówi — Świeście! To będzie test Sprawności. Rozstrzygnijmy to za pomocą rywalizacji i zobaczymy czy złapiesz winnego (zwróć uwagę, MG, że teraz akcja dzieje się niemal w czasie rzeczywistym – przeskoczyliśmy od działań zajmujących całe miesiące do testowania, które określa, co dzieje się podczas sekund pościgu prowadzonego przez Cynare).

Rywaliżacja nie udaje się Cynare i osoba, która ją okradła, ucieka. Lily natychmiast stwierdza — Chrzącić to. Ktoś w mieście na pewno coś wie albo zostawił jakiś ślad, albo coś w tym rodzaju. Chcę przetestować Śledztwo.

Lily testuje i osiąga imponujący sukces. Amanda stwierdza — Tydzień później, w wiosce Sunloft, stoisz przed taverną Pod Zgubioną Podkową, gdzie zatrzymała się ta, której szukasz – bo okazuje się, że to kobieta. A jako że masz kilka przebić w teście, powiem ci, że ma na imię Corathia – przedstawiła się komuś w twoim rodzinnym mieście, gdy szukała twojego domu. Myślę, że jest to warter aspektu **Wiem jak masz na imię**, którego możesz użyć, aby zachwiać jej pewności siebie.

(MG, widzisz, co się stało? Test przeskoczył tydzień, ale Amanda i Lily rozgrywają wszystko przy stole na bieżąco, bez przerw).

— Otwieram drzwi z kopa, wykrzykując jej imię. — deklaruje Lily.

Amanda odpowiada — Wszyscy odsuwają się od smukłej kobiety przy barze, która patrzy na nich z pogardą i sięga po miecz, zeskakując ze stołka i ze świstem tnąc w twoją twarz.

— Koniec zabawy — Lily sięga po kości, by rzucić za obronę (przechodzimy do konfliktu w dużym czasowym „zblżeniu”).

Umiejętności i sztuczki s. 202
Wyzwania, rywalizacje i konflikty s. 202

Ocena użycia umiejętności i sztuczek

Na tym etapie dysponujesz już w zasadzie wszystkim, co jest potrzebne do posługiwanego się umiejętnościami i sztuczками – masz poszczególne opisy w rozdziale *Umiejętności i sztuczki*, akcje i przykłady w rozdziale *Wyzwania, rywalizacje i konflikty* oraz wskazówki powyżej dotyczące ustalania poziomów trudności oraz radzenia sobie z sukcesem i porażką.

Jedyny większy problem, z którym możesz jeszcze się borykać, to sytuacje „graniczne”, gdy gracz chce posłużyć się umiejętnością w sposób, który wydaje się nieco naciągany, albo gdy umiejętność wydaje się pasować do sytuacji, która nie mieści się w jej opisie.

W takim przypadku omów sytuację z grupą i zobaczcie, jakie są zdania na ten temat. Istnieją trzy możliwości:

- To zbyt naciągane. Rozważ dodanie nowej umiejętności.
- To nie jest naciągane – od tej pory każdy może używać tej umiejętności w ten sposób i w tych samych okolicznościach.
- To by przeszło, gdyby bohater miał sztuczkę, która to umożliwia.

Duża część kryteriów, jakie przyjmiecie przy tych rozmowach, opierać będzie się na pracy, którą ty i gracze wykonaliście przy liście umiejętności na etapie tworzenia gry. Zajrzyj do rozdziału *Umiejętności i sztuczki*, jeśli potrzebujesz wskazówek, jak wyznaczyć limity umiejętności i gdzie przebiega granica pomiędzy umiejętnością i sztuczką.

Jeśli zdecydujecie, że określone zastosowanie umiejętności wymaga sztuczki, daj danemu graczowi szansę wydać punkt losu, aby tymczasowo „wypożyczyć” tę sztuczkę na potrzebę jednego testu – jeśli tego chce. Później, jeśli gracz będzie chciał zatrzymać tę premię, będzie musiał wydać punkt odświeżania, aby wykupić sztuczkę (zakładając, że dysponuje takim punktem) bądź zaczekać na przełomowe dokonanie, aby ją dodać.

Aspekty i szczegóły opowieści – odkrywanie czy tworzenie?

Z punktu widzenia gracza nie sposób określić, co ustaliłeś przed sesją, a co wymyślasz na bieżąco. Zwłaszcza jeśli jesteś MG, który nie trzyma ani nie zagląda do notatek przy stole. Zatem jeśli gracz chce odkryć coś, czego jeszcze nie wymyślisz, możesz potraktować to jako stworzenie nowego aspektu lub szczegółu opowieści. Jeśli mu się uda, znajduje to, czego szuka. Jeśli nie – możesz posłużyć się tym, jako inspiracją, która pomoże ci ustalić właściwe informacje.

Jeśli czujesz się naprawdę komfortowo improwizując, to możesz przystąpić do gry przygotowując bardzo niewiele, a następnie pozwolić, aby reakcje i pytania graczy zbudowały wszystko dla ciebie. Być może będziesz musiał zadać kilka pytań kontrolnych, by odpowiedzi stanowiły dla ciebie podpowiedź jak prowadzić. Zawężisz w ten sposób zakres informacji, jakich szuka gracz – ale w późniejszej grze nic nie będzie cię ograniczać.

Zird Nieprzenikniony szuka informacji o obszarze, na którym niegdyś odprawiano starożytne rytuały. Poszukuje dobrego miejsca do pracy nad przełamaniem klątwy rzuconej na Belwitch, pobliską wioskę, której burmistrz płaci mu niezłą kasę.

Ryan stwierdza — Spędzę trochę czasu w lokalnej bibliotece, dowiadując się czegoś o historii tego miejsca. Chciałbym użyć Wiedzy, aby uzyskać przewagę.

Amanda zastanawia się przez chwilę. Nie przygotowała w zasadzie nic szczególnego na temat tego miejsca, ponieważ pościągała całą energię na wymyślanie szczegółów klątwy i tego, co byłoby potrzebne do jej zdjęcia; klątwa jest bowiem podtrzymywana przez coś o wiele potężniejszego, niż BG sobie w tej chwili uświadadamiają.

— Jakich informacji szukasz? — pyta Amanda — Suchych encyklopedycznych informacji, a może...?

Ryan na to — Cóż, tak naprawdę muszę wiedzieć czy ktoś nie posłużył się tym miejscem jako narzędziem czarnej lub złowrogiej magii... czy w tej wiosce nie krążą historie o potworze albo duchu powiązanym z tym miejscem.

Amanda oznajmia — Aha, świetnie. To przetestuj Wiedzę, poziom przeciwdziałania jest Niezły (+2). — Nieoczekiwanie Ryan rzuca -4 i osiąga wynik Słaby, co oznacza, że poniosł porażkę. Ryan decyduje się nie wydawać punktów losu na ten test.

Chcąc zrobić z porażki coś naprawdę fajnego, Amanda mówi — Cóż, nie masz tego aspektu, ale znajesz dokładne przeciwnieństwo tego, czego szukasz — wioska ma nieskazitelną reputację jako miejsce pobłogosławione mocami dobra, a wszystkie zapiski, jakie znajesz, opisują rytuały lecznicze albo mające przynieść dobre żniwa. Te rytuały przyniosły dobrobyt i szczęście całemu rejonowi.

— Skoro to miejsce daje tak wielką moc, jak to możliwe, że wioska została przeklęta? — chce wiedzieć Ryan.

Amanda wzrusza ramionami. — Cóż, najwyraźniej będziesz musiał kontynuować poszukiwania, jeśli chcesz się tego dowiedzieć.

Amanda dopisuje do swoich notatek krótką wzmiankę o tym, że miejsce rytuałów jest teraz magicznie splugawione i że kapłan w miasteczku trzyma to w tajemnicy. Zmienia w ten sposób nieco sugestię Ryana i dodaje materiały, których może użyć, jeśli bohater Ryana zdecyduje się wypytać mieszkańców miasta.

Umiejętności, a konkretne liczby

Przeglądając opisy umiejętności, zauważaś być może, że jest kilka miejsc, gdzie podajemy abstrakcyjne opisy tego, co w prawdziwym życiu polega na precyzyjnych miarach. Budowa i Zasoby są doskonałymi tego przykładami – wiele osób uprawiających trening siłowy ma dość dobre pojęcie, jaki ciężar potrafią podnieść martwym ciągiem. Podobnie ludzie przy zakupach wydają konkretną sumę pieniędzy z organicznej puli.

Ile w takim razie bohater ze Świetną (+4) Budową jest w stanie wycisnąć na ławce? Ile może wydać bohater, którego Zasoby są Niezłe (+2), zanim będzie splukany?

Szczerze mówiąc, nie mamy pojęcia... i nie jesteśmy skłonni szukać konkretnej odpowiedzi.

Może się to wydawać mało intuicyjne, ale uważamy, że tworzenie takich detali odwraca uwagę od prawdopodobieństwa kreowanej gry. Kiedy tylko ustalisz szczegółowo w rodzaju „Świetna Budowa pozwala podnieść samochód martwym ciągiem na pięć sekund”, pozbawiasz grę elementu niepewności, na jaką pozwala prawdziwe życie. Adrenalina i inne czynniki pozwalają ludziom przekroczyć granice swoich normalnych, fizycznych ograniczeń – albo tych granic nie osiągnąć. Nie da się uwzględnić każdego takiego czynnika bez pozwolenia, aby skupiała się na nich ogromna część uwagi grających. Stają się one czymś, o czym gracze dyskutują, a nawet zaczynają się kłócić – zamiast brać udział w scenie.

Zresztą to nudne. Jeśli uznasz, że Niezłe (+2) Zasoby pozwalają kupić wszystko, co kosztuje do 200 sztuk złota, nagle usunęłaś z gry ogromny potencjał napięcia i dramatyzmu. Nagle za każdym razem, gdy pojawią się problemy powiązane z Zasobami, wszystko sprowadzi się do pytania czy cena wynosi 200 sztuk złota – a nie tego, co scena próbuje przekazać. Poza tym wszystko zamienia się wtedy w prostą sytuację wyszło/nie wyszło. To z kolei oznacza, że w zasadzie nie ma dobrego powodu, aby w ogóle testować tę umiejętność. I ponownie – to nie jest realistyczne. Kiedy ktoś wydaje pieniądze, kwestią nie jest właściwie to, ile musi wydać złota. Kwestią jest czy może sobie na coś pozwolić *w danym momencie*.

Pamiętaj, test umiejętności jest *narzędziem do tworzenia narracji*, które pozwala odpowiedzieć na pytanie: „czy mogę, w tej chwili, rozwiązać problem X, dysponując środkami Y?”. Kiedy uzyskasz nieoczekiwany wynik, posłuż się swoim wyczuciem realizmu oraz dramatyzmu, aby go wyjaśnić lub uzasadnić, posługując się podanymi wcześniej wskazówkami. „Aha, czyli oblałeś test Zasobów, próbując przekupić strażnika? Wychodzi na to, że wydałeś wzoraj w tawernie nieco więcej, niż myślałeś. Nie, zaraz, gdzie się podziała sakiewka przy twoim pasie? I co to za podejrzany typek oddał się trochę za szybko tam, za plecami strażników? Czy on właśnie do ciebie mrugnął? Pieprzony drań... No to co zrobisz teraz?”

Co z konfliktami i innymi dziwnymi rzeczami

Nie ma wątpliwości – najbardziej skomplikowane sytuacje, z jakimi zetkniesz się jako MG to konflikty. Konflikty wykorzystują największą liczbę reguł gry i kondensują je w krótkim czasie, w porównaniu z jakimkolwiek innym elementem systemu. Wymagają, abyś pilnowała sporo rzeczy na raz – pozycje uczestników względem siebie, kto działa przeciwko komu, ile presji i jakie konsekwencje przyjęli twoi BN i tak dalej.

To ten moment, kiedy twój mózg przeppełniony obrazami z filmów będzie działał na najwyższych obrotach, zwłaszcza jeśli na grę składa się wiele fizycznych konfliktów kipiących od akcji. Sceny akcji znane z dzieł kultury nie zawsze pasują do struktury tur w Fate, więc może być ciężko zrozumieć, jak ma się do tego sposób, w jaki próbujesz zwizualizować wydarzenia w grze. A czasem grający będą chcieli zrobić coś wariackiego, czego nie przewidziałaś podczas planowania konfliktu, wprawiając cię w zakłopotanie i problem z rozstrzygnięciem efektów takich działań.

Poniżej znajdziesz kilka narzędzi, które pomogą ci radzić sobie z tymi problemami sprawnie i z klasą.

Oddziaływanie na kilka celów

Jeśli będziecie grać w Fate wystarczająco długo, niewątpliwie ktoś będzie starał się wpływać w konflikcie jedną akcją na kilka osób. Eksplozje to nieodzowna część fizycznych konfliktów, ale na tym przykłady się nie kończą – weźmy gaz łzawiący lub jakiś zaawansowany technologicznie paralizator. Problem obejmowania akcją kilku celów możesz rozszerzyć również na konflikt umysłowy. Być może chcesz posłużyć się Prowokacją, aby wszyscy w pokoju wiedzieli, kto tu jest szefem albo Relacjami, aby wygłosić inspirującą mowę, która zrobi wrażenie na wszystkich słuchaczach.

Najłatwiejszy sposób na rozstrzygnięcie takiej sytuacji to uzyskanie przewagi w ramach sceny, a nie próba wpłynięcia na konkretny cel. **Pokój pełen gazu** to aspekt, który może potencjalnie wpływać na każdego. Nie jest też specjalnie naciągane, jeśli uznacie, że **Podnosły nastrój** panujący w pomieszczeniu może być zaraźliwy. W tym kontekście aspekt jest dobrym pretekstem do wykonania testu umiejętności (przy użyciu akcji przezwyciężania) dla każdego, kto próbuje działać wbrew temu aspektowi. Zasadniczo aspekt nie zada *obrażeń*, ale może utrudnić życie tym, na których wpływa.

Landon krąży po polu bitwy w poszukiwaniu godnego przeciwnika.

— Kto tu wygląda na największego, najbardziej wrednego twardziela? — Lenny pyta Amandę.

— To proste. Natychmiast zauważasz mierzącego ponad dwa metry wojownika, który ewidentnie nie jest do końca człowiekiem. Jest uzbrojony w niedorzecznie wygięty topór i towarzyszy mu trzech pomagierów. Nazywają go Gorlok Zrodzony z Demona.

— Tak, brzmi nieźle — komentuje Lenny. — Zamierzam go zabić.

— To mi się podoba. Jego trzech popleczników zbliża się, żeby ci przeszkodzić. Nie są może dwumetrowymi pół-demonami, ale wygląda na to, że wiedzą co robią.

— Nie mam czasu na tych frajerów. — wzducha Lenny.

— Chcę, żeby stało się dla nich jasne, że nie mają ze mną szans. No wiesz, macham groźnie mieczem i próbuję wyglądać jak jeszcze groźniejszy zabijaka niż zwykle. Chcę, żeby ci kolesie wiedzieli, że to sprawa pomiędzy mną a Gorlokiem.

— Wygląda na to, że chcesz dodać aspekt do tej strefy. Przetestuj Prowokację.

Lenny wyrzuca -3, następnie dodaje swoją Nieżłą (+2) Prowokację, osiągając ostatecznie wynik Mierny (-1). Potrzebny był mu co najmniej wynik Słaby (+0), tak więc nie udało mu się. Jednak Amandzie podoba się pomysł, aby Landon i Gorlok stanęli sobie naprzeciw i żeby nikt inny się nie wtrącał, więc pozwala na odniesienie sukcesu z kosztem.

— W porządku — mówi. — No więc, co oferujesz w zamian?

Lenny nie wahając się ani chwili. Zapisuje łagodną konsekwencję

Ten gość jest większy, niż sądzitem...

— Świeśnie. Patrzę na ciebie, potem znowu na Gorloka. Ten odprawia ich niedbałym gestem. „Idźcie stąd, znajdziecie kogoś innego do zabicia” odpowiada warkotem. „Ten jest mój”.

Sprawy mogą się skomplikować, jeśli chcesz wybrać konkretne cele, a nie wpływać na całą strefę lub całą scenę. Kiedy tak się stanie, podziel uzyskany wynik pomiędzy cele. Każdy z nich może normalnie się bronić. Każdy, komu nie wyjdzie obrona, albo otrzymuje presję, albo aspekt, zależnie od tego, czego starałeś się dokonać. (Uwaga: jeśli próbujesz uzyskać przewagę, aby dodać aspekt na kilku celach, jak najbardziej otrzymujesz darmowe wywołanie dla każdego z nich).

Zird Nieprzenikniony, jak ma to w zwyczaju, sieje śmierć i zniszczenie wśród swoich wrogów za pomocą magicznych płomieni. Ma trzech przeciwników szarżących na niego przez pole bitwy. Zird jest przekonany, że sytuacja, w której się znalazł, to najprawdopodobniej winna Landona.

Magia Zirda wykorzystuje umiejętność Wiedzy, a on posługuje się nią naprawdę dobrze, uzyskując wynik Heroiczny (+7).

Ma zamiar naprawdę poważnie zaszkodzić jednemu z przeciwników, więc dzieli swój wynik na Wybitny (+5), Przeciętny (+1) oraz Przeciętny (+1). Razem daje to +7, co jest równe wynikowi jego rzutu, więc wszystko się zgadza. Teraz Amanda będzie się bronić w imieniu każdego z trzech przeciwników.

Pierwszy obrońca uzyskuje wynik Słaby (+0) i otrzymuje presję o wartości 5. Jest to statysta (patrz niżej), więc Amanda decyduje, że zostaje on wyłączony z walki – opisuje, jak przeciwnik krzyczy i bezskutecznie próbuje zgasić płomienie.

Drugi obrońca uzyskuje Niezły (+2) wynik, wyższy niż rzut na atak. Niezrażony kontynuuje szarżę.

Trzeci obrońca uzyskuje kolejny Słaby (+0) wynik, otrzymując pojedynczy punkt presji. Amanda zaznacza jego jedyne pole presji i opisuje, że poświęca on swoją tarczę, żeby odbić ognisty pocisk.

Atakowanie całej strefy lub wszystkich osób obecnych w scenie to coś, co będziesz musiała oceniać w zależności od sytuacji, tak jak każde inne naciągane użycie umiejętności (patrz wskazówkę powyżej, na stronie 202). Biorąc pod uwagę okoliczności i specyfikę świata gry, taka akcja może być czymś zupełnie normalnym (przykładowo dlatego, że każdy może posługiwać się granatami i ładunkami wybuchowymi), może być niemożliwa lub wymagać sztuczki. Dopóki jesteś w stanie uzasadnić taką akcję, nie musisz posługiwać się żadnymi specjalnymi regułami – rzucasz zaatak, a każdy, kto znajduje się w strefie, broni się normalnie. Zależnie od okoliczności możesz nawet być zmuszona bronić się przed swoim własnym testem, jeśli znajdujesz się w tej samej strefie, w której działa atak!

WYMUSZENIA, A KILKA CELÓW

Szybka uwaga – gracze, którzy chcą wygrać konflikt dzięki wymuszeniom, nie mogą liczyć na ułatwienia, gdy próbują wpływać na kilka celów – niezależnie od tego czy wymuszenie jest uzasadnione przez jeden aspekt, czy przez kilka. Gracz musi wydać jeden punkt losu za każdy cel, na którym chce dokonać wymuszenia. Jeden punkt losu oznacza wymuszenie na jednym celu i kropka.

Rywalizacje
s. 208

Wyzwania
s. 208

Atuty
s. 208

Niebezpieczne otoczenie

Nie wszyscy uczestnicy konfliktu muszą być kolejnym BG lub BN. Istnieje wiele rzeczy nieobdarzonych świadomością, które mogą potencjalnie stwarzać zagrożenie dla BG lub powstrzymywać ich przed osiągnięciem celów. Mogą to być klęski żywiołowe, sprytna mechaniczna pułapka albo zaawansowany technologicznie, zautomatyzowany system bezpieczeństwa. Co zatem zrobić, jeśli BG stają naprzeciw czegoś, co nie jest bohaterem?

To proste. Traktuj to jak bohatera (nazywamy to Brązową Regułą Fate – możesz traktować wszystko jak bohatera; w rozdziale *Atuty* przybliżamy wiele sposobów, w jaki reguła ta może działać, ale na razie trzymajmy się tematu).

- Zagrożenie jest czymś, co może skrzywdzić BG? Daj mu umiejętności i pozwól wykonywać ataki tak, jakby było przeciwnikiem.
- Stanowi jedynie coś, co odwraca uwagę od bezpośredniego zagrożenia? Pozwól mu tworzyć aspekty.
- Ma sensory lub coś innego, co pozwala odkryć aspekty BG? Daj mu odpowiednią do tego celu umiejętność.

W zamian pozwól BG używać ich umiejętności przeciwko zagrożeniu właśnie tak, jakby było ono przeciwnikiem. Automatyczny system bezpieczeństwa może być podatny na „ataki” BG wykonywane dzięki umiejętności Kradzież. Mogą też oni uciec z pułapki w ramach rywalizacji przy użyciu Sprawności. Jeśli sensoryne jest, żeby ominięcie zagrożenia wymagało sporego wysiłku, daj mu tor presji i pozwól na wzięcie łagodnej konsekwencji albo dwóch. Innymi słowy, trzymaj się tego, co ma narracyjny sens – na przykład, jeśli pożar jest zbyt rozległy, aby BG byli w stanie go ugasić, scena powinna się skupiać na unikaniu lub ucieczce przed nim i działać na zasadach wyzwania.



Cynare, Landon i Zird eksplorują Jaskinie Kazak-Thorn, ścigając jedną z demonicznych przeciwniczek, jakimi Cynare tak bardzo interesowała się w ostatnim czasie. Oczywiście rzeczona księżniczka demonów nie jest zachwycona tym, że ścigają ją ci nieznośni poszukiwacze przygód i przyzywa moce Ciemności, aby stanęły pomiędzy nią, a naszymi bohaterami. No to jedziemy.

Bohaterowie docierają do najniższego poziomu systemu jaskiń. Znajdują jednak tylko smugi atramentowej ciemności, wijące się jak węże i odcinające dostęp światła do wszystkiego, czego dotkną. Zird testuje Wiedzę i Amanda mówi mu, że są to magiczne duchy głodu - nie tyle odrębne byty, ile czyste manifestacje nienasycenia, gotowe pożreć wszystko, czego dotkną. Zird rzuca kamień w głąb korytarza i patrzy, jak macki stworzeń obracają go w proch.

— Wydaje mi się, że wypowiem się w imieniu nas wszystkich: auć! — Konstataje Ryan. Pyta czy można odpędzić te potwory. Amanda kręci lekko głową.

— Znajdujesz się w miejscu mocy Asahandry, a całe otoczenie pełne jest tego czegoś. Rozpracowanie tak potężnego uroku zajęłoby całe dni. Może byłbyś w stanie użyć swojej magii, aby trzymać je na dystans, gdy będziecie poszukiwać samej Asahandry.

Lily oznajmia — Jestem skłonna spróbować. Do dzieła.

Amanda decyduje, że mogłaby zaangażować graczy w bezpośredni konflikt, łatwiej będzie rozstrzygnąć sytuację jako wyzwanie. Mówi drużynie, że aby przedrzeć się przez zaklęcie przyzywania cieni, każdy musi wykonać test Woli, aby oprzeć się potężnej magicznej aurze oraz Ukrywania, aby przekraść się obok nich. Zird może przetestować Wiedzę, aby spróbować przerzedzić nieco ich szeregi za pomocą magii. Dodatkowo Amanda oznajmia, że duchy są zdolne do aktywnego przeciwdziałania każdej z prób i że oblanie testu Woli będzie traktowane jak atak. Grupa trzech śmiałków zaciska zęby i rozpoczyna swą próbę przedarcia się przez jaskinię...

Co robić z Aspektami?

Tak jak w przypadku umiejętności i sztuczek, cały rozdział *Aspekty i punkty losu* jest napisany w taki sposób, aby pomagać ci w ocenie użycia aspektów podczas gry. Jako MG stoisz przed bardzo ważnym zadaniem, jakim jest kontrola przepływu punktów losu do i od graczy – poprzez dawanie im szans do swobodnego wydawania punktów, tak aby mogli osiągnąć sukces i dobrze przy tym wyglądać, jak również dodając potencjalne komplikacje, żeby ułatwić im zdobycie zapasu punktów losu.

Wywołania

Dlatego sugerujemy, abyś nie stosował bardzo sztywnych standardów, gdy BG chce wywołać aspekt – powinno ci zależeć na tym, by gracze wydawali punkty i żeby wszystko szło gładko. Jeśli będziesz zbyt ostry w swoich wymaganiach, zniechęci ich to do swobodnego wydawania punktów.

Z drugiej strony, nie krępuj się prosić o uścielenie, jeśli nie jesteś pewien, jaki związek między aspektkiem a tym, co dzieje się w grze gracz miał na myśli. Czasem to, co może wydawać się oczywiste jednej osobie, nie jest jasne dla innej. Ty zaś nie powinieneś pozwolić, aby chęć wydania punktu losu przesłoniła graczowi narrację. Jeśli ma poważne problemy z uzasadnieniem wywołania, poproś go, żeby podał więcej informacji o wykonywanej akcji albo podzielił się swoimi przemyśleniami.

Możesz również napotkać problemy, gdy gracze poczują się zagubieni otwartą naturą aspektów – nie korzystają z wywołań, ponieważ nie są pewni czy zastosowanie aspektu w określony sposób nie jest przesadnie naciągane. Im więcej wykonacie pracy przed grą, upewniając się, że dla każdego jest jasne, co oznacza aspekt, tym mniej będącie mieli z tym problemów. Aby zachęcić gracza do rozmowy o wywołaniu aspektów, zawsze pytaj go czy jest zadowolony z wyniku testu umiejętności („No to poszło ci Świeśnie. Chcesz na tym poprastać? Czy też może chcesz wypaść jeszcze lepiej?”). Daj jasno do zrozumienia, że wywołanie aspektu prawie zawsze wchodzi w grę przy wykonywaniu testu – w ten sposób zachęcisz graczy do omawiania tego, jakie stoją przed nimi opcje. W końcu, gdy uda ci się rozkręcić konsekwentny dialog na ten temat, wszystko powinno zacząć iść gładko.

Wymuszenia

Podczas gry powinieneś szukać dobrych okazji na wymuszanie aspektów BG przy następujących okazjach:

- Zawsze, gdy zwykłe zdanie testu umiejętności byłoby nudne.
- Zawsze, gdy któryś z graczy ma tylko jeden punkt losu bądź nie ma żadnych.
- Zawsze, gdy ktoś stara się coś zrobić, a tobie natychmiast przychodzi do głowy, co może pójść nie tak z powodu aspektu.

Pamiętaj, że zasadniczo w grze pojawiają się dwa rodzaje wymuszeń – bazujące na decyzjach, gdzie coś komplikuje się w efekcie działań bohatera oraz bazujące na zdarzeniach, gdzie coś komplikuje się po prostu dlatego, że bohater znajduje się w złym miejscu o niewłaściwym czasie.

Z tych dwóch opcji więcej wycisnąć da się z wymuszeń opartych na zdarzeniach. I tak twoje zadanie sprowadza się do określania, jak świat reaguje na BG, więc masz sporą swobodę we wprowadzaniu niefortunnych zbiegów okoliczności w ich życie. W większości przypadków gracze po prostu bez problemu zaakceptują, że to robisz, ewentualnie zgodzą się po drobnych negocjacjach.

Wymuszenia oparte na decyzjach są bardziej podchwytliwe. Staraj się powstrzymywać od podsuwania możliwych decyzji graczom, skup się raczej na reagowaniu na ich decyzje potencjalnymi komplikacjami. Ważne jest, aby gracze zachowali wrażenie autonomii w tym, co ich BG mówią i robią. Nie chcesz przecież dyktować im, co mają robić. Jeśli gracze odgrywają swoje postacie zgodnie z ich aspektami, nie powinno być tak trudno powiązać komplikacje, które proponujesz z jednym z tych aspektów.

Podczas gry musisz też jasno określić, kiedy dane wymuszenie jest „ustalone”, co oznacza, że nie można się z niego wycofać bez wydania punktu losu. Kiedy gracze proponują swoje własne wymuszenia, nie będzie to problemem, ponieważ to oni próbują osiągnąć w ten sposób punkt. Kiedy ty proponujesz wymuszenie, musisz dać graczom możliwość negocjacji co do tego, jaka nastąpi komplikacja – zanim podejmiesz ostateczną decyzję. Rozstrzygaj wszystko w sposób jawny – powiedz graczom, kiedy faza negocjacji została już zamknięta.

Decyzje
s. 211

Zdarzenia
s. 211

Kiepskie wymuszenia

Żeby mechanika wymuszeń sprawnie działała, musisz dbać o to, aby proponowane komplikacje miały stosowną wagę i dramatyzm. Trzymaj się z dala od powierzchownych konsekwencji, które tak naprawdę nie wpływają na bohatera, a tylko dodają nieco barw do sceny. Jeśli nie możesz wymyślić bezpośredniego, „namacalnego” sposobu, w jaki komplikacja zmienia to, co dzieje się w grze, prawdopodobnie czas nieco podgrzać atmosferę. Jeśli ktoś nie reaguje słowami „o cholera” lub w podobny sposób, to również odpowiedni czas, żeby nieco podgrzać atmosferę. Nie wystarczy więc tylko, że jakaś postać wkurzy się na BG: dodatkowo puszczą jej nerwy i będzie chciała *coś w związku z tym zrobić – tu i teraz, przy wszystkich*. Nie wystarczy, że partner handlowy zrywa z drużyną umowę: zerwie z nimi umowę i *powie wszystkim swoim wspólnikom, żeby umieścili ich na czarnej liście*.

Pamiętaj też, że niektórzy gracze mogą mieć tendencję do proponowania kiepskich wymuszeń, kiedy starają się zdobyć punkty losu – ponieważ nie chcą, aby ich bohaterom przydarzyło się coś przesadnie złego. Nie wahaj się naciskać, żeby wydarzenia przybrały gorszy obrót, jeśli pierwotna propozycja tak naprawdę wcale nie czyni sytuacji bardziej dramatyczną.

Zachęcanie graczy do wymuszania

Ponieważ każdy BG ma pięć aspektów, niemalże niewykonalne jest, abyś brała na siebie pełną odpowiedzialność za wymuszenia podczas gry. Za dużo tu rzeczy, o których musiałabyś pamiętać i które musiałabyś śledzić. Musisz sprawić, aby gracze sami chcieli szukać momentów, w których warto użyć wymuszeń przeciwko własnym bohaterom.

Zachęcanie graczy w „otwarty” sposób może bardzo pomóc w rozwinięciu u nich takiego odruchu. Jeśli widzisz okazję do potencjalnego wymuszenia, nie proponuj go bezpośrednio. Zamiast tego zadaj pytanie naprowadzające: „Czyli jesteście na królewskim balu, a ty, Lenny, masz **Maniery kozła**. Jak myślisz, czy wszystko pójdzie gładko dla twojego bohatera?” Pozwól, aby to gracz wykonał całą robotę przy wymyślaniu komplikacji, a następnie nagrodź go punktem losu.

Przypominaj też graczom, że mogą stosować wymuszenia przeciwko twoim BN, jeśli znają jeden z ich aspektów. Używaj tej samej metody „otwartego” naprowadzania graczy, gdy masz właśnie podjąć w imieniu BN decyzję, a następnie poproś graczy, aby sami dodali szczegóły. „No więc wiecie, że Diuk Orsin jest **Bardzo pewny siebie...** Jak myślicie, czy wyjdzie bez szwanku z turnieju rycerskiego? Co może pójść nie tak? Czy ktoś chce zapłacić punktem losu, aby powiedzieć mi, co takiego się wydarzy?”

Twoim głównym celem powinno być traktowanie graczy jak partnerów w tworzeniu dramatycznych scen, a nie robienie wszystkiego samemu.

TWORZENIE PRZECIWNIKÓW

Jednym z najważniejszych zadań MG jest tworzenie BN, którzy stawać będą naprzeciw BG w trakcie gry, żeby powstrzymać ich od osiągnięcia zamierzonych celów. Budowaną na sesji historię tworzy to, co robią BG, gdy między nimi, a ich zadaniami stoją godni adwersarze – jak daleko są skłonni posunąć się, jaką cenę są w stanie zapłacić oraz jak zmieniają się pod wpływem tego doświadczenia.

Jako MG starasz się znaleźć równowagę przy tworzeniu wrogo nastawionych BN – powinno ci zależeć na tym, aby gracze doświadczyli napięcia i niepewności, a nie by ich przegrana była tylko kwestią czasu. Chcesz, żeby się trochę namęczyli, ale nie chcesz, aby stracili nadzieję.

Oto jak się za to zabrać.

Weź tylko to, co niezbędne

Przede wszystkim pamiętaj, że nigdy nie masz obowiązku dawać BN pełnej karty bohatera takiej, jaką mają BG. W większości przypadków nie będziesz potrzebować aż tylu informacji, ponieważ BN nie będą w centrum uwagi w taki sam sposób jak BG. Lepiej skupić się na zapisaniu dokładnie tego, co będzie ci potrzebne podczas spotkania BN z BG, a następnie wypełniać luki na bieżąco (tak, jak mogą to robić BG), jeśli tylko dany BN okaże się ważniejszy dla waszej kampanii.

Typy Bohaterów Niezależnych

Bohaterów Niezależnych można podzielić na trzy rodzaje: **statystów**, **drugoplanowych BN** oraz **pierwszoplanowych BN**.

Szybkie
tworzenie
bohatera
s. 213



Statyści

Większość BN w twoich kampaniach będzie pozbawiona osobowości – to ludzie, którzy są tak mało istotni dla historii, że interakcja pomiędzy BG a nimi nie wymaga nawet, aby gracze poznali ich imiona. Pierwszy z brzegu właściciel sklepu mijany na ulicy, archiwista w bibliotece, trzeci klient od lewej w barze, strażnicy przy bramie. Ich rola w historii jest tymczasowa – BG prawdopodobnie spotkają ich jeden raz i nigdy więcej nie zobaczą. W większości przypadków tworzysz takich BN wręcz odruchowo, kiedy opisujesz otoczenie. „Plac wygląda pięknie w promieniach południowego słońca. Wszędzie kręczą się ludzie robiący zakupy. Miejski herold o niezwykle przenikliwym, wysokim głosie wykrzykuje najnowsze wieści.”

Statyści sami z siebie zwykle nie stanowią wyzwania dla BG. Posługuj się nimi tak, jak testem umiejętności o niskim poziomie trudności – głównie jako okazją, aby pokazać kompetencje BG. W konflikcie mają odciągnąć uwagę lub zatrzymać BG, zmuszając ich do odrobiny wysiłku, aby osiągnąć swój cel. W opowieściach przygodowych często pojawiają się złoczyńcy, dla których pracuje armia popleczników. To są właśnie ci poplecznicy.

Wszystko, czego potrzebujesz dla statysty to dwie albo trzy umiejętności odwołujące się do ich roli w scenie. Przeciętny ochroniarz będzie pewnie miał Walkę i Strzelanie, przeciętny urzędnik być może dysponuje jedynie Wiedzą. Tacy BN nigdy nie mają też więcej niż jednego, dwóch aspektów. Mają jedno albo dwa pola presji (o ile w ogóle) do absorbowania zarówno fizycznych, jak i umysłowych ataków. Innymi słowy – nie mogą się mierzyć z BG.

Statystów dzielimy na trzy grupy – **Przeciętnych, Nieuzych i Dobrych**.



Przeciętni

- **Kompetencja:** szeregowi wykonawcy rozkazów, lokalni żołnierze paborowi i tak dalej. Jeśli masz wątpliwość co do statysty – przyjmij, że jest Przeciętny.
- **Cel:** istnieją głównie po to, aby pokazać jak wspaniali są BG.
- **Aspekty:** jeden albo dwa.
- **Umiejętności:** jedna albo dwie na poziomie Przeciętnym (+1).
- **Presja:** brak pól presji – jedno przebicie wystarczy, aby ich wyeliminować.

Niezli

- **Kompetencja:** wyszkoleni profesjonalisci w rodzaju żołnierzy lub elitarnej strażników, także inne postacie, których rola w scenariuszu świadczy o ich doświadczeniu – na przykład wygadany dworzanin lub utalentowany złodziej.
- **Cel:** wyczerpanie części zasobów graczy (jeden czy dwa punkty losu, pola presji, łagodna konsekwencja).
- **Aspekty:** jeden albo dwa.
- **Umiejętności:** jedna Niezła (+2) i jedna albo dwie Przeciętne (+1).
- **Presja:** jedno pole presji – dwa przebicia wystarczą, aby ich wyeliminować.

Dobrzy

- **Kompetencja:** twardzi przeciwnicy, zwłaszcza gdy jest ich wielu.
- **Cel:** wyczerpanie zasobów graczy – tak jak Niezli, ale w większym stopniu. Tacy BN stanowią solidne zagrożenie (gdy jest ich dostatecznie wielu) na drodze do bardziej istotnego spotkania w grze.
- **Aspekty:** jeden albo dwa.
- **Umiejętności:** jedna Dobra (+3), jedna Niezła (+2) i jedna albo dwie Przeciętne (+1).
- **Presja:** Dwa pola presji – trzy przebicia wystarczą, aby ich wyeliminować.

Hordy

Gdy to tylko możliwe, identyczni statysti łączą się w grupy, dalej nazywane **hordami**. Nie tylko zwiększa to ich szanse przetrwania, ale także zmniejsza pracę, którą musi wykonać MG. Pod każdym względem możesz traktować horę jako pojedynczą jednostkę – zamiast rzucić kostkami indywidualnie dla każdego z trzech zbirów, możesz rzucić raz za całą horę.

Spójrz na sekcję Praca zespołowa w poprzednim rozdziale, żeby przekonać się, jak hordy mogą skoncentrować swoje wysiłki i działać bardziej skutecznie.

Trafienia i ich przenoszenie

Kiedy horda zostanie trafiona, przebicia ponad to, co jest potrzebne do wyeliminowania jednego BN, są używane przeciw kolejnemu BN w tej samej horde (jednemu na raz). W ten sposób jest jak najbardziej możliwa sytuacja, w której BG pokona horę czterech lub pięciu statystów (albo i więcej!) w ramach tej samej wymiany.

Kiedy horda otrzyma wystarczająco dużo presji, aby zmniejszyć jej liczebność do pojedynczego BN, postaraj się, żeby ten samotny BN dołączył do innej hordy obecnej w scenie, jeśli to wydaje się mieć sens. (Jeśli nie, niech po prostu ucieknie; to jedna z tych rzeczy, które statysti robią naprawdę dobrze).

Landon i Cynare napotykają grupę tępich osiłków z ulicznego gangu – tylko dlatego, że skrzcili w niewłaściwą alejkę. Te zbirów są statystami z Przeciętną (+1) Spostrzegawczością i Walką.

Normalnie Dobra (+3) Spostrzegawczość Cynare pozwoliłaby jej działać jako pierwszej. Amanda stwierdza jednak, że skoro zbirów mogą otoczyć BG, daje im to przewagę inicjatywy. W dużej, sześciuoosobowej grupie ich Przeciętna (+1) Spostrzegawczość zwiększa się do Fantastycznej (+6).

Na potrzeby ataku Amanda dzieli zbirów na dwie hordy po trzech: jedna staje przeciwko Landonowi, a druga mierzy się z Cynare. Obie grupy atakują na Dobrym (+3) poziomie (Przeciętna umiejętności Walki oraz +2 za pomocników), jednak żadnej z hord nie udaje się trafić.

Cynare działa następna. — Cynare błyskawicznie dobija mieczem i tnie tych gnojków! — mówi Lily. Test Walki wychodzi jej Świeście (+4). Pierwsza grupa zbirów Amandy broni się Dobrze (+3) (+0 na kościach, Przeciętna umiejętność z premią +2 za pomocników), więc Cynare udaje się zadać horde jedno przebicie – wystarczająco dużo, żeby wyeliminować jednego z nich. W horde wciąż jest dwóch przeciwników – otrzymują jednak przy swoim następnym ataku tylko +1 za pomocnika.

W turze Lenny'ego Landon zadaje swojej horde dwa przebicia, co wystarcza do wyeliminowania dwóch zbirów. Trzyosobowa horda zmienia się w pojedynczego statystę.

Statyści jako trudności

Jeszcze łatwiejszą metodą korzystania ze statystów jest traktowanie ich po prostu jako przeszkód – daj BG poziom trudności potrzebny, aby przezwyciężyć zagrożenie stawiane przez BN i ogranicz się do jednego testu. Nie musisz nawet nic zapisywać, wystarczy ustalić poziom trudności zgodnie ze wskazówkami z tego rozdziału oraz rozdziału *Akcje i rozstrzygnięcia*. Możesz założyć, że przy udanym teście BG udaje się pokonać niebezpieczeństwo.

Jeśli sytuacja jest bardziej skomplikowana, możesz posłużyć się wyzwaniem zamiast trudności. Ten trik może być użyteczny, jeśli chcesz, aby grupa statystów stanowiła bardziej element sceny niż grupę przeciwników.

Jak trudne powinny być testy umiejętności?
s. 217

Zird przekonuje grupę magów, że dalsze badania nad Mroczną Pustką ściągną zgubę na nich, a może nawet na cały świat. Amanda nie chce zwracać sobie głowy sceną, w której Zird przekonuje każdego z nich z osobna, więc postanawia zrobić z niej wyzwanie.

Etapy wyzwania to: wyłuskać ważne osoby z grupy (Wiedza), zwrócić ich przeciwko sobie (Oszustwo) i zmusić ich do uległości historiami o grozie i zgrozie (Prowokacja). Amanda ustala pasywne przeciwdziałanie na poziomie Świetnym (+4) do tego wyzwania.

Najpierw BN, potem imię

Statyści nie muszą pozostać bezimienni. Jeśli gracze zdecydują się poznać bliżej barmana, herolda, szefową ochrony lub kogoś innego, nie wahaj się zrobić z niego prawdziwą osobę. Nie musisz jednak czynić go bardziej złożonym mechanicznie! Jeśli *chcesz*, oczywiście, możesz awansować go na drugoplanowego BN. Ale to, że dałeś dworzaninowi imię i motywacje nie oznacza jeszcze, że nie można go załawić jednym uderzeniem z piątka.

Barman (Przeciętny)

Aspekty: Żadnych zadym w mojej karczmie

Umiejętności: Przeciętne (+1) Kontakty

Wyszkolony zbir (Niezły)

Aspekty: Zwyczaje ulicy, Brutalny przestępca

Umiejętności: Niezła (+2) Walka, Przeciętne (+1) Sprawność i Budowa

Nadworny Mag Collegia Arcana (Dobry)

Aspekty: Wyniosły styl bycia, Oddany sztukom tajemnym

Umiejętności: Dobra (+3) Wiedza, Niezłe (+2) Oszustwo, Przeciętne (+1) Wola i Empatia

Drugoplanowi BN

Drugoplanowi BN mają imiona i są opisani nieco bardziej szczegółowo niż statyści. Jak sugeruje nazwa, grają oni drugoplanowe, pomocnicze role. Często wyróżnia ich w tłumie jakaś charakterystyczna cecha – ze względu na ich relacje z BG lub innymi BN – szczególna umiejętność, unikalna zdolność, czy po prostu to, że często pojawiają się w grze. W wielu przygodowych historiach pojawia się „adiutant”, który jest prawą ręką głównego czarnego charakteru – na potrzeby gry to właśnie jest drugoplanowy BN. Persony, które przypiszesz lokacjom podczas tworzenia gry to drugoplanowi BN, podobnie jak wszystkie postacie wymienione z imienia w aspektach BG.

Drugoplanowi BN są świetnym źródłem interpersonalnego dramatyzmu, ponieważ zwykle są postaciami, które łączą z BG konkretne relacje. Mogą to być przyjaciele, pomocnicy, rodzina, kontakty, a także godni uwagi przeciwnicy. Być może nigdy nie zagrają kluczowej roli w rozstrzygnięciu problemu stawianego przez scenariusz, ale stanowią ważny element drogi, jaką przebędą nasi bohaterowie – pomagając im, stając na ich drodze lub grając rolę w pobocznym wątku fabuły.

Drugoplanowych BN kreujemy podobnie jak statystów, choć mają nieco więcej standardowych elementów postaci. Wśród nich znajduje się koncepcja ogólna, problem, co najmniej jeden dodatkowy aspekt, jedna sztuczka, a także zwyczajowe dwa tory presji, po dwa pola w każdym. Powinni mieć kilka umiejętności (powiedzmy – cztery lub pięć). Jeśli jedna z umiejętności daje im prawo do dodatkowych pól presji, przydziel je. Mają jednak łagodną konsekwencję, a jeśli mają być wyjątkowo twardzi, także jedną umiarkowaną.

Umiejętności drugoplanowych BN powinny trzymać się zasad kolumny. Ponieważ określisz dla nich tylko cztery lub pięć umiejętności, potraktuj je jak pojedynczą kolumnę. Jeśli twój BN ma jedną Świetną umiejętność, dodaj umiejętność na każdym dodatnim etapie poniżej – czyli jedną Dobrą, jedną Niezłą i jedną Przeciętną.

- **Poziomy umiejętności:**

najlepsza umiejętność drugoplanowego BN może przekraczać umiejętności BG o poziom lub dwa, ale tylko jeśli ich rolą jest groźne przeciwdziałanie – drugoplanowi BN walczący u boku BG powinni mieć podobny poziom kompetencji, co postacie graczy (kolejny schemat, z którego korzystają opowieści przygrodowe to uczynienie z „adiutanta” lepszego wojownika niż główny czarny charakter; w ten sposób jego siła skontrastowana jest z intelektem złoczyńcy).



- Ustępstwa:** drugoplanowi BN nie powinni walczyć do ostatniej kropli krwi – jeśli nie muszą. Niech często wycofują się z konfliktu za pomocą ustępstwa, zwłaszcza na wczesnym etapie historii. Korzystaj z tej możliwości, zwłaszcza gdy to będzie coś w rodzaju „udaje mu się uciec”. Taki rodzaj ustępstwa spełnia kilka funkcji. Przede wszystkim jest wstępem do bardziej istotnej konfrontacji z tym samym BN w przyszłości. Ponieważ ustępstwo pozwala nagrodzić jednym lub dwoma punktami losu, BN staje się większym zagrożeniem, gdy pojawi się ponownie. Poza tym niemal na pewno ponowne pojawienie się BN da graczom jeszcze więcej satysfakcji. „Ach, Landon, a więc znowu się spotykamy. Tym razem nie pójdziesz ci tak łatwo!”

I wreszcie – ustępstwa subtelnie pokazują graczom, że w desperackiej sytuacji odejście z konfliktu jest opcją. Okazjonalne ustępstwo BG może podnieść stawkę i wprowadzić w naturalny sposób nowe komplikacje. To przekłada się na bardziej dramatyczną, zajmującą historię.

Stary Finn, mentor Landona

Aspekty:	Emerytowany Kapitan Straży z Vinfield, Jestem na to za stary, Mentor Landona
Umiejętności:	Świetne (+4) Strzelanie, Dobra (+3) Walka, Niezła (+2) Wola, Przeciętna (+1) Sprawność
Sztuczki:	Ekspert wojskowy: może używać Walki do uzyskania przewagi w bitwach na dużą skalę

Teran Chyży, Złodziej nad złodziejami

Aspekty:	Łotr i rzeźmieszek, Nie umiem się powstrzymać
Umiejętności:	Wybitna (+5) Kradzież, Świetne (+4) Ukrywanie, Dobra (+3) Wiedza, Niezła (+2) Walka, Przeciętna (+1) Budowa [3 pola fizycznej presji]
Sztuczki:	Tutejszy: +2 do Ukrywania w mieście

Og Silny

Aspekty:	Og miażdży!, Og nie za mądry
Umiejętności:	Fantastyczna (+6) Walka, Wybitna (+5) Budowa [4 pola presji, dodatkowa łagodna konsekwencja w fizycznych konfliktach], Świetna (+4) Sprawność
Sztuczki:	brak

Ograniczenie poziomu umiejętności s. 220

Pierwszoplanowi BN

Odgrywając pierwszoplanowych BN najbardziej zbliżasz się do doświadczenia grania BG. Mają oni pełne karty bohaterów, takie jak u BG, z pięcioma aspektami, pełną rozorską umiejętności oraz wachlarzem sztuczek. Są najważniejszymi osobami w życiu BG, ponieważ reprezentują kluczowe siły stojące naprzeciw bohaterom lub ich najważniejszych sojuszników. Ponieważ mają pełen zestaw aspektów, dostarczają też najbardziej różnorodnych opcji dla interakcji. Mają też najwięcej okazji do wywołań i wymuszeń. Główny „zły koleś” w scenariuszu lub sezonie to pierwszoplanowy BN, podobnie jak wszyscy BN, którzy stanowią najważniejszy element opowiadanej historii.

Zawsze możesz awansować jednego z drugoplanowych BN na pierwszoplanowego, posługując się tą samą metodą. To świetna sprawa, gdy drugoplanowy BN nagle lub stopniowo staje się – zwykle w wyniku działań graczy – fundamentem opowiadanej historii, mimo że nie miałaś w związku z nim takich planów.

Ponieważ karty pierwszoplanowych BN wyglądają tak samo, jak u BG, wymagają oni o wiele więcej twojego czasu i uwagi niż inne postacie. Sposób, w jaki ich stworzysz, zależy tak naprawdę od tego, ile masz czasu – jeśli chcesz, możesz przejść przez cały proces tworzenia bohatera i opracować całe ich tło za pomocą faz, pozostawiając tylko kilka białych plam dla „gościnnych ról”, które być może pojawią się w przyszłości.

Möesz też rozstrzygnąć wszystko w locie, jeśli trzeba. Stwórz niekompletną kartę bohatera z aspektami, których jesteś

pewna, paroma umiejętnościami, które zdecydowanie będą ci potrzebne oraz sztuczkami, które przyjdą ci do głowy. Resztę uzupełnisz w trakcie gry. Ten proces przebiega prawie identycznie, jak w przypadku drugoplanowego BN, z tym wyjątkiem, że tutaj uzupełniasz kartę bohatera podczas gry.

Pierwszoplanowi BN będą walczyć do końca – jeśli trzeba – i zmuszać BG do maksymalnego wysiłku na każdym kroku.

Jeśli chodzi o poziomy umiejętności, dwóch pierwszoplanowych BN można podzielić na dwa typy – tych, którzy dorównują BG i rozwijają się razem z nimi w miarę, jak toczy się kampania oraz tych, którzy górują nad BG, ale pozostają statczni (podczas gdy BG rozwijają się i zdobywają siłę niezbędną, aby stawić im czoło). Pierwszy typ powinien otrzymać umiejętności na analogicznym poziomie, co obecnie posiadane przez BG. Drugi typ BN powinien mieć umiejętności na tyle wysokie, aby przewyższyć obecną umiejętność szczytową BG o co najmniej dwa poziomy.

Jeśli zatem najwyższa umiejętność BG jest obecnie Świetna (+4), największa twardziel wśród BN powinien mieć ze dwie kolumny na poziomie Fantastycznym (+6) lub piramidę zwieńczoną Fantastyczną (+6) umiejętnością.

Warto zauważyć, że szczególnie ważny BN może mieć więcej niż pięć aspektów, aby podkreślić, jak ważny jest dla fabuły.

Barathar,

Królowa Przemytników z Rubieży Sindral

Aspekty: Królowa Przemytników z Rubieży Sindral

Zazwyczaj lojalna załoga
Skrucha jest dla słabych
„Zird, kiedy wreszcie umrzesz?”
„Śmiercionośny” – moja lajba
Cała banda zbirów
Stróże prawa siedzą mi w kieszeni

Umiejętn.: Fantastyczne (+6) Oszustwo i Walka

Wybitne (+5) Strzelanie i Kradzież
Świetne (+4) Zasoby i Wola
Dobre (+3) Kontakty i Sapostrzegawczość
Niezłe (+2) Rzemiosło i Ukrywanie
Przeciętna (+1) Wiedza i Budowa

Presja: 3 pola fizyczne, 4 pola umysłowe

Sztuczki: **Pozna swój swego:** używasz Oszustwa zamiast Empatii do uzyskania przewagi w sytuacjach społecznych

Mistrzowska finta: +2 do Oszustwa przy uzyskiwaniu przewagi w fizycznym konflikcie

Riposta: w przypadku imponującego sukcesu przy obronie z użyciem Walki, możesz, zamiast tworzenia okazji, zadać trafienie warne 2 przebicia





ODGRYWANIE PRZECIWNIKÓW

Oto wskazówki co do posługiwania się w grze stworzonymi przeciwnikami.

Dopasowanie

Pamiętaj, potrzebujesz równowagi pomiędzy wgniataniem BG w ziemię, a pozwalaniem, aby to oni zrobili to samo ze swoimi przeciwnikami (chyba że chodzi o hordę popleczników, ponieważ to w zasadzie jedyny powód ich istnienia). Ważne, aby pamiętać nie tylko o poziomie umiejętności BN w scenie, ale i o ich liczbie oraz stopniu ważności.

Dobór odpowiednich przeciwników nie jest nauką ścisłą, ale poniżej znajdziesz parę pomocnych strategii.

- BN nie powinni mieć przewagi liczebnej, chyba że mają stosunkowo niskie umiejętności.
- Jeśli BG walczą wspólnie z silnym przeciwnikiem, upewnij się, że jego główna umiejętność jest o dwa poziomy wyższa niż najlepsze umiejętności, jakimi posługują się BG w konflikcie.
- Ogranicz się do jednego pierwszoplanowego BN w każdej scenie, chyba że stanowi ona znaczący, rozstrzygający konflikt pod koniec sezonu. Pamiętaj, że drugoplanowi BN mogą mieć dowolnie wysokie umiejętności.
- Większość przeciwników, z jakimi zetkną się BG podczas sesji to statyści. Po drodze może pojawić się jeden lub dwóch drugoplanowych i pierwszoplanowych BN.
- Statyści i drugoplanowi BN przekładają się na krótsze konflikty, ponieważ poddają się oni lub przegrywają szybciej. Pierwszoplanowi BN to dłuższe konflikty.

Uzyskiwanie przewagi przez BN

Łatwo wpaść w rutynę używania przeciwników jako tylko bezpośredniego zagrożenia dla BG i wciagania ich w serię scen konfliktu do momentu, gdy ktoś zostanie pokonany.

Pamiętaj jednak, że BN mogą tworzyć przewagi tak samo, jak BG. Używaj przeciwników do tworzenia scen, które niekoniecznie obracają się dookoła powstrzymywania BG od osiągnięcia celu. Zamiast tego BN mogą zbierać informacje o BG i gromadzić darmowe wywołania. Pozwól, aby żli kolesie i BG wypili razem herbatkę, a potem puść w ruch testy Empatii. Albo zamiast sceny walki w ciemnej alejce pozwól BN pojawić się, ocenić co potrafią BG, a następnie uciec.

Pamiętaj również, że dwie BN mają przewagę, gdy walczą u siebie – jeśli BG wybiorą się do nich, aby rozstrzygnąć jakiś problem. Na etapie ustalania aspektów sytuacyjnych możesz dać zatem BN kilka darmowych wywołań, jeśli rozsądek podpowiada, że mieli czas na ustalenie tych aspektów. Używaj jednak tego triku w dobrej wierze – dwa lub trzy tego typu aspekty to raczej maksimum.

Zmiana warunków konfliktu

Twoi przeciwnicy będą o wiele bardziej interesujący, jeśli spróbuja dorwać BG w różnych miejscach i na różnych zasadach, zamiast zawsze korzystać z najbardziej bezpośrednią metodą. Pamiętaj, że zaszkodzić komuś można na więcej niż jeden sposób. Umysłowy konflikt jest tak samo uzasadniony, jak fizyczny, jeśli służy jako środek do osiągnięcia celu. Jeśli przeciwnicy mają zupełnie inny zestaw umiejętności niż BG, korzystaj z ich silnych stron i wybierz strategię konfliktu tak, aby mieli jak największą przewagę.

Przykładowo ktoś, kto obrał sobie za cel Landona, nie będzie chciał zapewne doprowadzić do fizycznej konfrontacji, ponieważ Walka i Sprawność to jego najwyższe umiejętności. Landon nie jest jednak tak dobrze przygotowany do przejrzenia sprytnego oszustwa albo wytrzymania magicznego ataku na jego umysł. Zird z drugiej strony jest najbardziej zagrożony, gdy dopadnie go wielki, wredny zabijaka; ktoś, kto może zaatakować go, zanim Zird będzie miał szansę aktywować swoje magiczne moce.



9

**SCENY, SESJE,
SCENARIUSZE**

I CO TERAZ?

Na tym etapie ty i Twoja grupa stworzyliście już BG, ustaliliście szczegóły na temat świata oraz przyjęliście podstawowe założenia dotyczące planowanej przez was rozgrywki. Macie już serię aspektów oraz BN pełnych dramatycznego potencjału i gotowych, aby tchnąć w nich życie.

Tylko co z nimi robić? Czas wziąć się za sedno rozgrywki – tworzenie i rozgrywanie scenariuszy.

CZYM JEST SCENARIUSZ?

Jak wspomniano w *Prowadzeniu gry*, scenariusz to jednostka czasu gry, trwająca zwykle od jednej do czterech sesji, która jest złożona z serii odrębnych scen. Koniec scenariusza powinien przekładać się na istotne dokonanie, pozwalając Twoim BG stać się sprawniejszymi w tym, co robią.

Istotne
dokonania
s. 226

W ramach **scenariusza** BG spróbowią zmierzyć się i rozwiązać jakiś duży, pilny, otwarty problem (albo problemy). MG zwykle otworzy scenariusz w sposób, który pozwoli graczom poznać ten problem. Następne sceny będą obracać się dookoła działań BG mających go rozwiązać. Może to być poszukiwanie informacji, zbieranie zasobów lub po prostu bezpośrednie uderzenie w źródło problemu.

Po drodze pojawi się paru BN, których cele są sprzeczne z celami BG. To oni będą starali się zniweczyć próby rozwiązania problemu. Może to być dwóch chandlerowskich gości ze spluwami, którzy wyważają frontowe drzwi. Może to być po prostu ktoś, kto ma inne cele i próbuje negocjować z BG, starając się skłonić ich do rozwiązania problemu w inny sposób.

Najlepsze scenariusze to te, które nie mają jednego, „właściwego” zakończenia. Może BG nie udaje się rozwiązać problemu? Może rozwiązają go w sposób, który źle się skończy? Może uda im się perfekcyjnie? Może zdołają ominąć problem albo zmienić sytuację w taki sposób, że efekty nierozwiązanego problemu zostaną zminimalizowane? Nie wiesz tego dopóki nie rozegracie scenariusza.

Kiedy tylko problem zostanie rozwiązyany (albo stanie się niemożliwy do rozwiązywania), scenariusz się kończy. Na następnej sesji rozpoczęcie nowy scenariusz, który może być związany bezpośrednio z poprzednim lub też stawiać przed graczami zupełnie odrębny problem.

TWORZENIE SCENARIU-SZA KROK PO KROKU

- Znajdź problemy
- Zadaj pytania fabularne
- Stwórz przeciwników
- Zaaranżuj pierwszą scenę

ZNAJDŹ PROBLEMY

Tworzenie scenariusza rozpoczynasz od znalezienia problemów, z którymi będą radzić sobie BG. Dobry problem jest **ważny dla BG, nierozwiązywalny bez ich pomocy i nie może zostać zignorowany bez dramatycznych konsekwencji**.

Spełnienie wszystkich powyższych warunków może wydawać się ciężkie. Na szczęście masz do dyspozycji wspaniałe narzędzie narracyjne: aspekty.

Aspekty twoich BG mają wbudowane w siebie sporo historii – wskazują, co jest ważne w (i dla) każdej z postaci, sugerują powiązania między BG i światem gry oraz opisują to, co jest unikalne w tożsamości każdego z bohaterów.

Stworzona gra również ma przypisane własne aspekty – wszystkie bieżące i nadchodzące komplikacje, aspekty lokacji, a także wszelkie aspekty BN kampanii. Tworzenie wariacji na ich temat pozwala wzmacnić wrażenie, że gra toczy się w spójnym, dynamicznym świecie i utrzymać główne założenie waszej gry na pierwszym planie.

Dzięki tym wszystkim aspektom macie już mnóstwo potencjalnych kawałków historii podanych na tacy – teraz musicie je tylko ożywić.

Problem powiązany z aspektem można postrzegać jako wymuszenie oparte na zdarzeniu – w bardzo dużej skali. Ułożenie wszystkiego zajmuje nieco więcej pracy, ale struktura jest podobna – posiadanie aspektu sugeruje lub implikuje coś, co sprawia problem jednemu lub więcej BG. W przeciwnieństwie jednak do wymuszenia, problem to coś, czego w danej chwili nie da się łatwo rozwiązać.

NIE MUSISZ ZAWSZE NISZCZYĆ ŚWIATA

Jak zobacysz w podanych przykładach, nie wszystkie pilne, istotne problemy muszą koniecznie dotyczyć losów świata lub nawet dużej jego części. Problemy osobiste mogą mieć równie duży wpływ na grupę BG, co powstrzymanie kolejnego czarnego charakteru. Zdobycie czyjegoś szacunku lub rozwiązanie zażartej kłótni pomiędzy dwiema postaciami może być równie dobrym centralnym motywem scenariusza, co złowrogi plan, który knuje potężny złoczyńca.

Jeśli potrzebny ci klasyczny początek przygody historii, zastanów się, czy dasz radę wymyślić dwa główne problemy w ramach scenariusza – jeden skupiać się będzie na czymś poza bohaterami (jak np. plan złoczyńcy), drugi zaś dotyczyć kwestii osobistych. Ten ostatni stanowić będzie wtedy poboczną fabułę w scenariuszu i da bohaterom okazje do rozwijania wątków pomiędzy kolejnymi trudnościami do pokonania.

Zdarzenia
s. 227

SCENY, SESJE,
SCENARIUSZE

Problemy, a aspekty bohatera

Kiedy starasz się zbudować problem na bazie aspektu bohatera, spróbuj wpasować go w poniższe zdanie:

- Masz aspekt ___, co sugeruje, że ___ (i tutaj może znaleźć się cała lista różnych sugestii). Z tego wynika, że ___ zapewne będzie dla ciebie poważnym problemem.

Druga z luk to powód, dla którego może być nieco trudniej niż przy wymyślaniu wymuszenia bazującego na zdarzeniu. Musisz w końcu zastanowić się nad różnymi rzeczami, które mogą potencjalnie wynikać z aspektu. Poniżej znajdziesz parę pytań, które mogą ci pomóc:

- Kto mógłby mieć coś przeciwko bohaterowi z uwagi na ten aspekt?
- Czy aspekt bohatera sugeruje coś, co mu zagraża?
- Czy aspekt opisuje związek albo relację, które mogłyby wpędzić bohatera w kłopoty?
- Czy aspekt opisuje historię z przeszłości, która mogłaby powrócić i dręczyć bohatera?
- Czy aspekt opisuje rzeczą lub osobę ważną dla bohatera, która może być zagrożona?

Dopóki to, co wpiszesz w trzecią lukę pasuje do kryteriów opisanych na początku tej sekcji, wszystko gra i możesz kontynuować.

Cynare ma aspekt **Niesławna dziewczyna z mieczem**, co sugeruje, że jej reputacja wyprzedza ją w całej okolicy. Z tego wynika, że podszywający się pod nią przestępca - wzburzający gniew i żądzę mordu w mieszkańców miasta, które Cynare odwiedza - zapewne będzie dla niej poważnym problemem.

Landon ma aspekt **Wszystko zawdzięczam Staremu Finnowi**, co sugeruje, że czułby się zobowiązany pomóc Finnowi, gdyby ten wpadł w tarapaty. Z tego wynika, że wyciągnięcie Finna z długów karcianych należnych pewnym bardzo niebezpiecznym ludziom zapewne będzie dla niego poważnym problemem.

Zird ma aspekt **Rywale w Collegia Arcana**, co sugeruje, że część (albo wielu) z nich ciągle knuje przeciwko niemu. Z tego wynika, że seria skoordynowanych prób skrytobójczych ze strony osób, które wiedzą jak przełamać jego magiczną ochronę zapewne będzie dla niego poważnym problemem.

Problemy, a aspekty gry

Problemy, które wyciągasz z bieżących i nadchodzących komplikacji waszej gry będą miały nieco większą skalę niż problemy zbudowane dookoła postaci. Będą wpływać na wszystkich dwóch BG i zapewne także na wielu BN. Takie problemy są mniej osobiste, ale to nie oznacza, że są mniej interesujące.

- ____ jest komplikacją, co sugeruje, że _____. Zatem ____ sprawi zapewne duże problemy BG.

Zadaj sobie takie pytania:

- W jaki sposób sytuacja stwarza zagrożenie dla BG?
- Jakie siły napędzają sytuację i jakie pokrcone rzeczy są gotowe zrobić, aby osiągnąć swoje cele?
- Kogo jeszcze obchodzi sytuacja? Dlaczego „rozwiążanie” tej osoby nie spodoba się BG?
- Jaki można podjąć następny krok, aby rozwiązać sytuację? Dlaczego ten krok jest trudny?

Triada Blizny jest komplikacją, co sugeruje, że grupa ta jest gotowa do zrealizowania swojej politycznej gry o całą kraję. Zatem całkowite przejęcie władzy przez członków Triady w mieście, w którym BG mieli wykonać swoje następne zadanie sprawi im zapewne duże problemy.

Zagłada, która nadzieję jest komplikacją, co sugeruje, że agenci Kultu Wyciszenia wciąż starają się spełnić część starożytnego proroctwa, które przepowiada jej nadzieję. Zatem seria rytmicznych morderstw, mających przebudzić starożytnego demona drzemiącego w podziemiach pod miastem, zapewne sprawi BG duże problemy.

Dwie sprzeczne przepowiednie Kultu Wyciszenia są komplikacją, co sugeruje, że trwaewnętrzny spór dotyczący tego, która interpretacja jest prawdziwa. Zatem otwarta wojna między obiema frakcjami, przy okazji której skrzywdzeni zostaną niewinni, zapewne sprawi BG duże problemy.

NIECH KTOŚ ZA TYM STOI

Choć nie wszystkie problemy w scenariuszach muszą być efektem działań BN robiącego za „głównego złego”, którego muszą pokonać BG – czasem tak jest łatwiej. Powinieneś być przynajmniej w stanie wskazać Bohatera Nieużelnego, który wiele zyska na tym, że problem ze scenariusza zostanie rozstrzygnięty inaczej niż życzą sobie tego BG.

Problemy i pary aspektów

Tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa. Możesz tworzyć problemy na podstawie *związków pomiędzy dwoma aspektami*, zamiast polegać tylko na jednym. To pozwala stworzyć osobisty problem, rozszerzając jednocześnie skalę wydarzeń, aby wpłynęły one na kilka postaci. Możesz też wpleść historię jednego z BG w fabułę całej gry.

Aspekty można łączyć w pary na dwa podstawowe sposoby: łącząc dwa aspekty bohatera lub łącząc aspekt bohatera z komplikacją.

Dwa aspekty bohatera

- ____ ma aspekt ____, a ____ ma aspekt ____, sugeruje to, że ____.
Dlatego ____ sprawi im zapewne poważne problemy.

Zadaj sobie takie pytania:

- Czy te aspekty stawiają bohaterów przeciwko sobie lub sugerują napięcie pomiędzy nimi?
- Czy obie postacie mogą wpaść w podobne tarapaty lub mierzyć się z podobnym problemem ze względu na swoje aspekty?
- Czy jeden z bohaterów jest w relacjach lub stosunkach, które mogłyby zaszkodzić drugiemu?
- Czy aspekty sugerują elementy historii postaci, które mogą się teraz przeciąć?
- Czy w jakiś sposób, ze względu na aspekty, korzyść jednego z BG może oznaczać nieszczęście dla drugiego?

Landon jest **Wysłannikiem Kościanego Woalu**, a Zird ma **Rywali w Collegia Arcana**, co sugeruje, że ścieżki obu tych grup mogłyby czasem się przecinać – i obie organizacje mogłyby mieć sprzeczne cele. Dlatego jeśli mnisi z lokalnego klasztoru Woalu zareagują na bliżej nieokreślona obiegę ze strony lokalnego zakonu Collegia rozkazem pojmania lub zabicia jego członków, zapewne sprawi to Landonowi i Zirdowi poważne problemy.

Cynare ma **Slabość do błyśkotek**, a Landon **Maniery koźla**, co sugeruje, że są najgorszą parą do zrealizowania cichej kradzieży. Dlatego jeśli zostaną wynajęci przez inne królestwo, aby wykradli klejnoty koronne podczas królewskiego balu w Ictherya – bez żadnego wsparcia – zapewne sprawi im to poważne problemy.

Zird ma aspekt **Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym**, a Cynare jest **Sekretną siostrą Barathar**, co sugeruje, że dowód prawdziwego dziedzictwa Cynare może kiedyś wpaść w ręce Zilda. Dlatego pojawienie się zaszyfrowanego dokumentu genealogicznego, który Barathar i jej zbiry starają się za wszelką cenę zdobyć, zapewne sprawi poważne problemy Zirdowi i Cynare.

Aspekt bohatera i komplikacja

- Masz aspekt ___, a ___ jest komplikacją, co sugeruje, że _____. Dlatego ___ sprawi ci zapewne poważne problemy.

Zadaj sobie takie pytania:

- Czy sytuacja zagraża relacjom pomiędzy BG lub między nimi i BN?
- Czy następny krok w drodze do rozwiązania komplikacji wpływa osobiście na jedną z postaci ze względu na jej aspekty?
- Czy ktoś, kto jest powiązany z komplikacją, ma jakiś powód, aby wziąć na cel BG ze względu na jeden z jego aspektów?

ILU PROBLEMÓW POTRZEBUJESZ?

Jednego lub dwóch na scenariusz, zaufaj nam. Jak zobaczyś poniżej, nawet jeden problem dostarcza dość materiału, aby poprowadzić dwie lub trzy sesje. Nie czuj się zmuszony do angażowania każdego BG w każdym scenariuszu: umieszczaj ich na zmianę w centrum uwagi tak, aby każdy miał okazję zabłysnąć. Co jakiś czas dorzucaj scenariusz zbudowany dookoła komplikacji, żeby skupić się na szerszej fabule gry.

Cynare jest **Sekretną siostrą Barathar**, a **Triada Blizny** jest komplikacją, co sugeruje, że ta ostatnia mogłaby mieć haka na Cynare i szantażować ją. Dlatego jeśli Triada wynajmie naszą bohaterkę, aby wykonała niezwykle niebezpieczną i moralnie naganną misję, grożąc że ujawni światu jej sekret i uczyni ją wrogiem publicznym numer jeden – zapewne sprawi to Cynare poważne problemy.

Zird ma aspekt **Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałem o tym**, a **Dwie sprzeczne przepowiednie** Kultu Wyciszenia są komplikacją, co sugeruje, że Zird może być kluczową osobą dla rozstrzygnięcia, które z proroctw jest prawdziwe. Dlatego jeśli skontaktuje się z nim Patriarcha chcący nauczyć się Rytuałów Wyciszenia i poznać prawdziwe brzmienie proroctwa, a w efekcie Zird stanie się celem manipulacji obu głównych stronnictw kultu, zapewne sprawi mu to poważne problemy.

Landon ma aspekt **Oko za oko, a Zagłada, która nadjejdzie** jest komplikacją, co sugeruje, że cokolwiek kult zrobi jego najbliższym, spotka się z jego żądzą zemsty. Dlatego atak agentów kultu na rodzinne miasto Landona, poszukujących nowych sług do indoktrynacji i przygotowujących się na Apokalipsę, zapewne sprawi mu poważne problemy.

ZADAJ PYTANIA FABULARNE

Skoro już masz chwytny problem, możesz rozwinąć nieco sytuację i zastanowić się, jaki dokładnie dylemat należy rozwiązać w ramach scenariusza. Innymi słowy – jakie niecierpiące zwłoki kwestie stanowią sedno problemu.

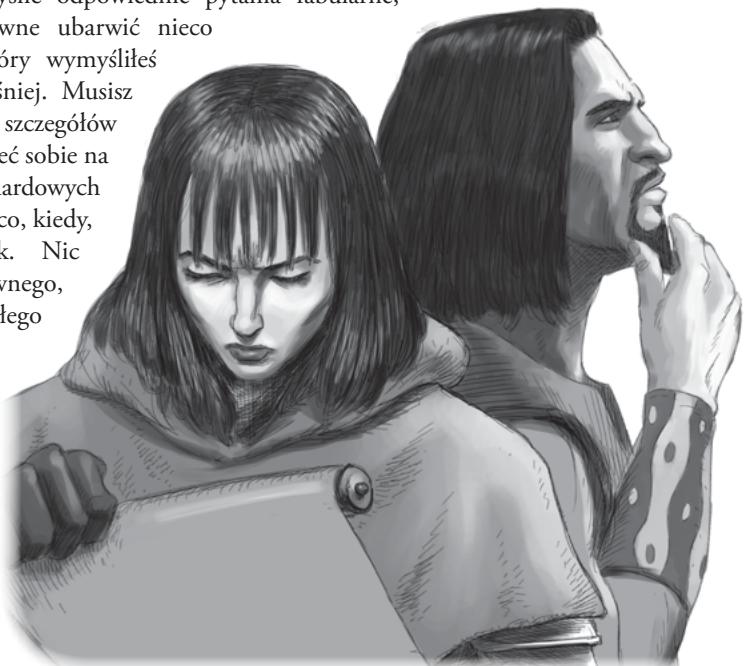
To właśnie zrobisz na tym etapie – stworzysz serię pytań, na które odpowiedzi udzieli twój scenariusz. Nazywamy je **pytaniami fabularnymi**, ponieważ proces odpowiadania na nie w naturalny sposób zbuduje fabułę.

Im więcej pytań fabularnych, tym dłużej będzie trwał scenariusz. Jedna sesja wystarczy zapewne, aby odpowiedzieć na jedno do trzech z nich. Cztery do ośmiu pytań może zająć dwie albo nawet trzy sesje.Więcej niż osiem czy dziewięć pytań oznaczać może, że część z nich doczeka się odpowiedzi dopiero w następnym scenariuszu. W tym akurat nie ma nic złego!

Sugerujemy zadawanie pytań o fabułę w taki sposób, aby możliwa była odpowiedź „tak” albo „nie”, zgodnie z ogólnym schematem: „Czy (bohater) chce/może osiągnąć (cel)?”. Nie musisz korzystać z pytania sformułowanego dokładnie w ten sposób, możesz też odejść od głównego schematu pytania na wiele sposobów, o czym przekonasz się za chwilę.

Każdy problem wymagać będzie jednego, oczywistego pytania fabularnego: „Czy BG potrafią rozwiązać ten problem?”. Musisz oczywiście to w końcu ustalić, ale nie przechodź od razu do tego pytania – przecież dotyczy ono finału scenariusza. Najpierw zadaj inne, by dodać scenariuszowi szczegółów i rozbudować go, zmierzając w stronę tego nieuniknionego, ostatecznego pytania. Zastanów się, co powoduje, że problem jest trudny do rozwiązania.

Aby wymyślić odpowiednie pytania fabularne, musisz zapewne ubarwić nieco problem, który wymyślisz chwilę wcześniej. Musisz poznać parę szczegółów i odpowiedzieć sobie na kilka standardowych pytań – kto, co, kiedy, gdzie i jak. Nic w tym dziwnego, to część całego tego procesu.



Magiczna konspiracja: problem i pytania fabularne

Cynare ma **Słabość do błyskotek**, a Zird **Rywali w Collegia**

Arcana, co sugeruje, że bogactwa Collegiów mogą znaleźć się na radarze Cynare w najbardziej nieodpowiednim dla Zirda momencie. Zatem Cynare otrzymująca dochodowe zlecenie, aby ukraść jeden ze świętych skarbów Collegiów właśnie wtedy, gdy rywale Zirda stawiają go przed sądem, oskarżając o zbrodnie przeciwko prawom natury, może sprawić im obojgu poważne problemy.

Dwa oczywiste pytania fabularne nasuwają się same. *Czy Cynare zdobędzie skarb? Czy Zird zostanie uniewinniony?* Amanda zachowuje jednak odpowiedzi na te pytania na sam koniec, najpierw rozważając inne możliwości.

Przede wszystkim nie wie, czy któryś z nich dobrowolnie zaangażuje się w sytuację, więc od tego zaczyna: *Czy Cynare przyjmie kontrakt? Czy Zird pozwoli, aby wysłannicy Collegiów aresztowali go, czy będzie się opierał?*

Następnie Amanda musi ustalić, dlaczego bohaterowie nie mogą zmierzyć się z problemem bezpośrednio. Stwierdza, że Cynare ma anonimowego rywala, który też stara się zdobyć skarb (nazwijmy go Klejnotem Aetherii, to brzmi nieźle), a jej tajemniczy mocodawca byłby *bardzo* niezadowolony, gdyby to rywal zdobył klejnot pierwszy.

Zird tymczasem musi zapewnić sobie obrońców, którzy nie są częścią konspiracji przeciwko niemu. Prawdopodobnie będzie też chciał dowiedzieć się wreszcie, komu tak zależy na tym, aby mu zaszkodzić.

Daje nam to trzy kolejne pytania: *Czy Cynare zdoła wykryć swojego rywala, zanim on zrobi to pierwszy? Czy Zird znajdzie sojusznika, który obroni go przed członkami Collegiów? Czy Zird odkryje, kto stoi za całą konspiracją bez mierzenia się z kolejnymi jej konsekwencjami?*

Amanda chciałaby również zasiąć pomiędzy bohaterami ziarno niezgody związane z ich wzajemnymi relacjami: *czy Cynare zostawi Zirda na pastwę losu w imię swoich własnych celów?*

Zauważ, że każde z tych pytań może ukształtować znaczną część fabuły. Jeśli na początku Zird nie pójdzie potulnie ze strażnikami, sytuacja będzie zupełnie inna niż gdyby pozwolił się aresztować. Jeśli poszukiwania Zirda doprowadzą do jego aresztowania, być może sama rozprawa w sądzie będzie już bez znaczenia. Jeśli Cynare zdecyduje się pomóc Zirdowi, zamiast poszukiwać Klejnotu, oznacza to kolejne tarapaty w postaci (byłego) mocodawcy Cynare.

Zobacz że kilka z zadanych pytań o fabułę zmienia nieco format „Czy X zdoła Y?” Dlaczego warto czasami tak robić? Z tego samego powodu, dla którego czasami odpuszczasz sobie rzut kościem – skrajny sukces albo porażka nie zawsze są ciekawe, szczególnie w przypadku porażki.

Jeśli stworzysz naprawdę dużo pytań o fabułę (osiem lub więcej) pamiętaj, że niekoniecznie musisz odpowiadać na wszystkie z nich w jednym scenariuszu. Możesz wprowadzić do gry pytania, na które nie dajesz odpowiedzi albo w formie sceny zapowiadającej przyszłe wydarzenia, albo jako fundament pod to, co planujesz później. To właśnie w ten sposób budujesz mocny sezon (s. 252)

- masz serię powiązanych ze sobą pytań fabularnych i pozwalasz, aby odpowiedzi na nie znalazły się w ciągu dwóch lub trzech scenariuszy.



Spójrz na jedno z pytań dla Cynare: „Czy Cynare odkryje tożsamość głównego rywala, *zanim rywal odkryje jej tożsamość?*” Bez wyróżnionego fragmentu sytuacja byłaby dość nudna – jeśli Cynare nie odkryje tożsamości przeciwnika, oznacza to w zasadzie całkowite porzucenie tego wątku, co powoduje, że jeden z fragmentów gry można wyrzucić do kosza. Niedobrze.

Natomiast takie sformułowanie pytania pozwala na potencjalny ciąg dalszy na wypadek, gdy Cynare nie pójdzie zbyt dobrze – może nie wiedzieć, kto jest jej rywalem, ale rywal wie teraz, *kim ona jest*. Cokolwiek stanie się z Klejnotem, rywal może powrócić, żeby prześladować ją w przyszłym scenariuszu. Możemy też uznać, że ujawnimy jego tożsamość kiedyś w przyszłości, po intensywnej serii konfliktów lub rywalizacji, podczas których każda ze stron będzie starała się poznać możliwości przeciwnika.

Istnieje też możliwość rozcięnięcia materiału z tego scenariusza na przyszłość. Być może tożsamość przeciwnika Cynare w ogóle nie zostanie odkryta na tej sesji. Nie ma problemu, ponieważ ten szczegół Amanda zawsze może wykorzystać na innej sesji w przyszłości.



STWÓRZ PRZECIWNIKÓW

Być może już na etapie wymyślania problemu opracowałaś Bohaterów Niezależnych lub grupę BN odpowiedzialnych za to, co się dzieje. Jeśli jednak nie, czas zebrać obsadę postaci, która będzie kluczowa do znalezienia odpowiedzi na pytania fabularne. Musisz też określić ich motywacje i cele oraz ustalić, dlaczego są one sprzeczne z celami BG, a także co konkretnie próbują oni zrobić.

Musisz być w stanie odpowiedzieć przynajmniej na poniższe pytania dla każdego BN w scenariuszu, który nie jest statystą:

- Czego *potrzebuje* BN? Jak BG mogą mu w tym pomóc lub w jaki sposób stoją mu na drodze?
- Dlaczego BN nie może zdobyć tego w normalny sposób? (Innymi słowy – dlaczego ta potrzeba powiększa istniejący problem)?
- Dlaczego BN nie może zostać zignorowany?

Kiedy to możliwe, staraj się łączyć BN tak, abyś nie musiała śledzić zbyt wielu postaci naraz. Jeśli BN będący przeciwnikiem ma spełnić tylko jedną funkcję w twoim scenariuszu, rozważ wyrzucenie go z fabuły i rozbudowanie innego BN o jego rolę. Nie tylko zmniejszasz w ten sposób ilość koniecznej pracy, ale również masz możliwość rozbudowania nieco lepiej osobowości każdego z Bohaterów Niezależnych i godząc ze sobą ich różne motywacje, czynisz z nich wielowymiarowe postacie.

Dla każdego stworzonego BN ustal czy będzie on bohaterem drugoplanowym czy pierwszoplanowym. Ustal ich statystyki zgodnie ze wskazówkami podanymi w rozdziale *Prowadzenie gry*.

Magiczna konspiracja: przeciwnicy.

Amanda przegląda pytania fabularne i zastanawia się nad BN, którzy będą konieczni do znalezienia odpowiedzi. Tworzy listę oczywistych typów:

- tajemniczy mocodawca Cynare (nie ujawnia się);
- naczelný arbiter Collegia Arcana (drugoplanowy);
- rywal Cynare starający się zdobyć Klejnot (drugoplanowy);
- adwokat nienależący do konspiracji (drugoplanowy);
- skorumpowany adwokat – podstawiony przez rywali Zirda (drugoplanowy);
- mag z Collegiów, który stoi za całą konspiracją mającej zniszczyć Zirda (pierwszoplanowy).

Daje to sześciu BN – czterech drugoplanowych, jednego pierwszoplanowego oraz jednego, który nie pojawi się w samym scenariuszu. Amanda nie chce jeszcze ujawnić żadnych szczegółów na temat tego, kto wynajmuje Cynare. Nie chce też śledzić poczynań pięciu BN, więc stara się ich jakoś połączyć.

Jedno połączenie, które natychmiast nasuwa się jej na myśl, to połączenie rywala Cynare i neutralnego adwokata w jedną osobę, którą nazywa Anną. Anna nie jest może powiązana z tą konspiracją, ale ewidentnie coś tu się jednak kroi. O co więc z nią chodzi? Amanda uznał w końcu, że motywacje Anny są godne pochwały – stara się ona ukryć Klejnot, aby trzymać go z dala od co bardziej skorumpowanych osób w strukturze Collegiów. Nie wie nic na temat Cynare i będzie błędnie zakładać, że jest ona agentem owych skorumpowanych sił – do momentu, aż cała sprawa zostanie wyjaśniona.

Teraz Amanda decyduje, że główny arbiter i przywódca konspiracji to ta sama osoba – nie ufał nikomu innemu i postanowił osobiście wbić ostatni gwóźdź do trumny Zirda. Upewnił się, że będzie arbitrem w tej właśnie rozprawie. To niezły pomysł, ponieważ władza polityczna czyni tego BN groźnym przeciwnikiem, dając mu ponadto sprzymierzeńca w postaci skorumpowanego adwokata. Tylko dlaczego aż tak nie znosi on Zirda?

Amanda decyduje, że jego motywy nie są osobiste – on po prostu przygotowuje plan, który obróci całe Collegia do góry nogami. Wie, że jako czarna owca w obrębie organizacji, Zird ma największą szansę zwrócić się przeciwko niemu. Tak więc próba zaszkodzenia mu jest sposobem, aby usunąć problem w zarodku.

Jeśli chodzi o skorumpowanego adwokata, pierwsze, co przychodzi jej do głowy to żałosny, płaczliwy lizus, który jest całkowicie kontrolowany przez arbitra. Chce jednak dodać mu odrobinę głębi, więc uznaje, że arbiter go szantażuje. Amanda nie ma jeszcze pomysłu, co jest przedmiotem szantażu, ale ma nadzieję, że wscibscy BG pomogą jej to później ustalić dzięki dodaniu szczegółów opowieści.

Arbiter ma na imię Lanthus, a skorumpowany adwokat to Pight. Teraz Amanda zabiera się za stworzenie ich kart bohaterów.

PRZEWAGI ZAO-SZCZĘDZĄ CI PRACY

Kiedy tworzysz BN do swojego scenariusza, nie musisz ustalać wszystkiego na sztywno, zanim jeszcze usiądziesz do gry – zawsze możesz sprawić, że przewagi tworzone przez graczy staną się aspektami BN. Rzuć też okiem poniżej, na stronę 239, gdzie znajdziesz wskazówki na temat tego, jak improwizować w czasie gry.

PRZYGOTUJ PIERWSZĄ SCENĘ

Zacznij tak mało subtelnie, jak to tylko możliwe. Weź jedno z pytań fabularnych, wymyśl coś, co jest w stanie natychmiast wyciągnąć to pytanie na wierzch i przywał nim graczom w łeb tak mocno, jak tylko potrafisz. Nie musisz na nie od razu odpowiadać (choć w tym też nie ma nic złego), ale powinnaś pokazać graczom, że na postawione przed nimi pytanie musi znaleźć się odpowiedź.

W ten sposób pokazujesz na przykładzie, jak może przebiegać reszta sesji i od razu ruszacie, dzięki czemu gracze nie będą się niepotrzebnie ociągać. Pamiętaj, gracze mają działać aktywnie i być kompetentni – daj im okazję do aktywności i błyśczenia swoimi umiejętnościami już od samego początku.

Jeśli jesteście w trakcie kampanii, pierwsze sceny każdej z sesji mogą być potrzebne do rozstrzygnięcia niedomkniętych wątków z poprzedniej. Poświęcenie na to paru chwili jest w porządku, ponieważ buduje wrażenie ciągłości z sesji na sesję. Pamiętaj jednak – kiedy tylko tempo zaczyna spadać, przywał graczom porządnie scenę otwierającą.

Magiczna konspiracja – scena otwierająca

Amanda obmyśla spisane przez siebie pytania i zastanawia się, które z nich chciałaby zobaczyć w scenie otwierającej. Przychodzi jej na myśl kilka oczywistych możliwości:

- Egzekutorzy z Collegów zjawiają się na progu domu Zirda i wręczają mu dokumenty sądowe, żądając, aby poszedł z nimi.
- Cynare otrzymuje od tajemniczego mocodawcy kontrakt i szczegółowy skok, który ma wykonać. Musi zdecydować czy podpisać podsunięty jej papier, czy nie.

Amanda decyduje się na drugą scenę. Dochodzi do wniosku, że jeśli Cynare odrzuci kontrakt i dowie się potem, że Zird wyrusza tak czy inaczej do Collegów, może to doprowadzić do zabawnej sceny, w której Cynare stara się renegocjować kontrakt z tajemniczym mocodawcą. Zresztą nawet jeśli będzie trzymać się raz podjętej decyzji, będzie już wiadomo czy na sesji pojawi się dramatyczna sytuacja w drodze na miejsce. W końcu pomażecie tajemniczego mocodawcy będą starali się jej zaszkodzić podczas podróży.

Nie oznacza to oczywiście, że Amanda po prostu wyrzuci scenę z Zirdem do śmieci – zachowają ją na później.

Potężny trik ninja dla MG na rozpoczęcie sesji

Poproszenie graczy, aby dodali coś od siebie do pierwszej sceny sesji to świetny sposób, żeby od razu zainteresować ich tym, co się dzieje. Jeśli istnieje cokolwiek we wprowadzającej narracji, co można elastycznie zmienić, poproś graczy, aby to oni wypełnili wszelkie luki, gdy rozpocznesz scenę. Sprytni gracze mogą próbować wykorzystać to jako okazję do wymuszenia i zdobyć przy okazji dodatkowe punkty losu. Na takie numery mamy tylko jedną odpowiedź: wspaniale!

Przyjrzyjmy się przykładowym scenom powyżej. Wprowadzenie nie określa, gdzie znajdują się BG przy podejmowaniu swoich decyzji. Amanda może zacząć sesję od zapytania Ryana: — Gdzie właściwie **znajduje się** Zird, kiedy oddział drabów z Collegiów zaczyna go szukać?

Nawet jeśli Ryan odpowie po prostu „w swoim sanktuarium”, skłoniłaś gracza do udziału przy budowaniu sceny. Ponieważ jednak Ryan jest super graczem, zamiast tego stwierdzi — Och, pewnie w łazni publicznej, relaksując się po całym dniu ciężkiej pracy przy badaniach.

- Idealnie! — odpowiada Amanda, trzymając w ręku punkt losu.
- Czyli miałoby to sens, że twoi **Rywale w Collegia Arcana** odkryli najlepszy możliwy moment, aby schwytać cię z dala od twoich magicznych składników i sprzętu, prawda?

Ryan z uśmiechem przyjmuje punkt losu. — Tak, na to wygląda.

Możesz oczywiście uznać te otwierające scenariusz haczki za ustalone z góry wymuszenia i wrzucić graczom punkty losu zaraz na początek sesji, a w zamian wpakować BG od razu w tarapaty. To również pomoże graczom, których bohaterowie mają niski poziom odświeżania, pozwalając im łatwiej i szybciej wydawać punkty losu. Upewnij się, że grupa nie ma problemu z twoją wolną ręką do wpędzania ich w takie sytuacje. Tracąc kontrolę, niektórzy gracze mogą czuć się niekomfortowo.

Amanda chce, aby gracze zaczęli z paroma dodatkowymi punktami losu, więc zaraz na początku sesji zwraca się do nich:

- Zird, sytuacja jest wystarczająco kiepska, gdy **Rywale w Collegia Arcana** sprawią ci problemy. Kiedy jednak w lokalnej spelunie udają chłopów, spijają cię i zaczynają w barze rozróbę, żeby móc po cichu wyciągnąć cię w jakieś odosobnione miejsce, wtedy jest naprawdę źle. Budzisz się z kacem-gigantem i podbitym okiem – ktoś przywałił ci prosto w facjał! (2 punkty losu za **Rywali i Tylko nie w twarz!**).

- Landon, wiem, że **Demolka zawsze wchodzi w grę**, ale jak zamierzasz wyjaśnić pozostałym, że kiedy ich nie było, próbowałeś naprawić wóz? (1 punkt za **Demolkę...**).

- Cynare, ktokolwiek złożył ci ofertę, zna cię całkiem dobrze. Do kontraktu dołączone zostało kilka dużych klejnotów. Problem w tym, że wiesz też, z którego szlacheckiego domu zostały ukradzione. Nie ulega wątpliwości, że twoja twarz znajdzie się na listach gończych, jeśli nie podpiszesz kontraktu. A masz już wystarczająco złą reputację i nikt ci nie uwierzy, w jaki sposób klejnoty znalazły się w twoim posiadaniu. (2 punkty za **Niesławną dziewczynę z mieczem** i **Słabość do błyśkotek**).



CZYM SĄ SCENY?

Scena to jednostka czasu gry trwająca od kilku minut do pół godziny albo i dłużej. W ramach sceny gracze starają się osiągnąć określony cel lub w inny sposób zrobić coś istotnego dla scenariusza. Suma wszystkich scen podczas gry składa się na pojedynczą sesję, a tym samym sceny stanowią budulec scenariuszy, sezonów i kampanii.

Możesz więc patrzeć na scenę jak na podstawową jednostkę czasu gry – i zapewne masz już całkiem niezłe pojęcie, jak ona wygląda. Scena w grze nie różni się za bardzo od sceny w filmie, serialu telewizyjnym czy powieści – główni bohaterowie robią różne rzeczy przy zachowaniu ciągłości czasu, zwykle w tej samej lokacji. Kiedy akcja przenosi się na nowy cel, przenosi się w inne miejsce lub mija trochę czasu, znajdującie się w następnej scenie.

Jednym z najważniejszych zadań MG jest zarządzanie rozpoczęciem i zakończeniem każdej ze scen. Najlepszym sposobem kontrolowania rytmu tego, co dzieje się na sesji, jest trzymanie mocno w ryzach momentu, w którym następuje początek i koniec sceny – pozwól akcji rozwijać się, dopóki wszyscy gracze są zainteresowani, ale kiedy tylko tempo zaczyna spadać, przejdźcie do następnego elementu fabuły. W tym sensie możesz postrzegać swoją rolę jako podobną do tego, co robi dobry montażysta filmowy – tniesz scenę i zaczynasz nową, tak aby zapewnić wartki przebieg akcji.

Rozpoczynanie scen

Kiedy zaczynasz scenę, ustal dwie kwestie tak ściśle, jak to możliwe:

- Jaki jest cel sceny?
- Co ciekawego właśnie ma się wydarzyć?

Odpowiedź na pierwsze pytanie jest szalenie ważna, ponieważ im bardziej konkretny cel sceny, tym łatwiej ustalić, kiedy powinna się zakończyć. Dobra scena obraca się dookoła rozwiązania konkretnego konfliktu lub osiągnięcia konkretnego celu. Kiedy tylko BG odniosą sukces lub poniosą klęskę w tym, co starali się zrobić – scena się kończy. Jeśli wasza scena nie będzie miała jasnego celu, wiąże się to z ryzykiem, że pozwolicie, aby ciągnęła się dłużej niż planowaliście i niepotrzebnie spowolniła całą sesję.

W większości przypadków to gracze powiedzą ci, jaki jest cel sceny, ponieważ to oni zawsze będą ci mówić, co chcą zrobić w następnej kolejności. Więc jeśli mówią „Cóż, wybieramy się do kryjówki tego złodzieja i zobaczymy czy jesteśmy w stanie znaleźć coś, żeby go pogrążyć”, znasz już cel sceny – skończy się, gdy gracze albo znajdą coś, czym mogą pogrążyć złodzieja, albo znajdą się w sytuacji, w której nie będzie już na to szansy.

Czasem jednak gracze będą składać nieco bardziej niejasne deklaracje. Jeśli nie wiesz intuicyjnie, jakie w danym kontekście są ich cele, zadawaj pytania do momentu, gdy uzyskasz jasną odpowiedź. Jeśli zatem gracz stwierdzi „Ok, to ja idę do tawerny spotkać się z moim kontaktem”, może to być nieszczególnie klarowne. Wiesz, że odbędzie się spotkanie, ale nie wiesz, jaki będzie jego cel. Możesz zapytać „Czego chcesz się od niego dowiedzieć? Czy negocjowałeś już cenę, jaką zapłacisz za udzielone informacje?” lub inne podobne pytania, które pozwolą ci ustalić z graczem, czego oczekuje.

Czasem będziesz musiał ustalić cel sceny samodzielnie, zwłaszcza na początku nowego scenariusza lub też w scenie następującej bezpośrednio po dramatycznym zawieszeniu akcji. Zawsze, gdy musisz tak zrobić, spróbuj odwołać się do pytań fabularnych, które wymyśliłeś wcześniej i wprowadzić do gry sytuację, która w jakiś sposób bezpośrednio pozwoli na nie odpowiedzieć. W ten sposób zawsze, gdy twoim zadaniem jest rozpoczęcie sceny, uda ci się posunąć fabułę do przodu.

Potężny
trik ninja
dla MG
na rozpo-
częcie
sesji
s. 242

Amanda zakończyła poprzednią sesję dramatycznym zawieszeniem akcji – gracze odkryli, że tajemniczy mocodawca Cynare jest agentem Kultu Wyciszenia, natomiast Klejnot jest ważnym składnikiem potrzebnym do tajemniczego rytuału. Do tego Zird jest w samym środku najważniejszej rozprawy sądowej w całym swoim życiu, a Collegia odkryły, że Klejnot zaginął.

Amanda zastanawia się teraz, jak rozpocząć następną sesję. Cała sytuacja najwyraźniej mocno wytraciła graczy z równowagi, więc Amanda zdecydowanie chce z tego skorzystać. Uznaje, że w grze na powrót powinna pojawić się Anna, początkowo zdezorientowana rolą Cynare w kradzieży i gotowa do walki. Scena dotyczyć będzie dojścia do porozumienia z Anną i odkrycia, że obie kobiety stoją po tej samej stronie barykady.

Drugie pytanie jest równie ważne, co pierwsze – powinno ci zależeć na tym, żeby zacząć scenę *tuż przed tym*, jak wydarzy się coś ciekawego. Szczególnie dobrze z takim zabiegiem radzą sobie seriale i filmy – widz zwykłe nie ogląda sceny przez więcej niż trzydzieści sekund, zanim nie wydarzy się coś, co zmieni sytuację lub mocno namiesza.

Wejście w akcję tuż przed ekscytującym wydarzeniem pozwala zachować szybkie tempo sesji i sprawić, aby gracze nie tracili koncentracji. Nie chcesz opisywać krok po kroku, jak BG opuszczają pokój w karczmie i udają się na dwudziestominutowy spacer do kryjówki złodzieja – to mnóstwo czasu gry, podczas którego nie dzieje się nic ciekawego. Zamiast tego możesz zacząć scenę od momentu, gdy bohaterowie są już przy kryjówce i przeklinając swój los, z przerążeniem przyglądają się straszliwe skomplikowanym zamkom, które złodziej umieścił na swoich drzwiach.

Jeśli to pytanie sprawia ci trudności, zastanów się, co mogłoby skomplikować cel sceny lub uczynić go trudnym do osiągnięcia. Możesz też posłużyć się wcześniejszym trikiem ninja i zadać graczom pytania naprowadzające, które pomogą ci ustalić, co interesującego się wydarzy.



Amanda otwiera scenę w momencie, gdy Cynare i Landon wracają do siebie późno w nocy, pochłonięci rozmową o ostatnich wydarzeniach. Lenny sugeruje, żeby nie spać już w karczmie – nie po dokonanej kradzieży. Uważa, że wszyscy – od magów z Collegiów po Kult Wyciszenia – będą szukać Cynare, więc lepiej przyczaić się w bezpieczniejszym miejscu.

Nic dziwnego, że zaskakuje ich trzech uzbrojonych nieznajomych, którzy rzucają się na nich znienacka, gdy tylko wchodzą do karczmy. — Łooo! — mówi Lily — skąd oni wiedzieli, że tu będziemy?

— Ciężko powiedzieć — odpowiada Amanda, rzucając jej i Lenny'emu po punkcie losu. — Ale to jest, jak by nie patrzeć,

Ośrodek handlu i siedlisko występu.

— Zrozumiałe — zgadza się Lenny i oboje akceptują wymuszenie.

— Cynare, gdy tylko weszczeście do kryjówki, znikąd pojawią się zakapturzona postać i przykłada ci miecz do gardła. Kaptur opada – to Anna! I jest nieźle wkurzona. — Gdzie jest Klejnot, podła kultystko?

Ciężko zepsuć scenę, gdy zawsze przed jej rozpoczęciem dobrze znasz cel i zaczynasz ją tuż przed jakimś istotnym, eksytującym wydarzeniem.

Kończenie scen

Możesz kończyć sceny odwrotnie do tego, jak je rozpoczynasz – kiedy tylko zrobiliście to, czego dotyczyła scena, czas przejść dalej. Staraj się też zakończyć scenę zaraz po tym, jak przestaną działać się interesujące rzeczy.

Jest to efektywne podejście zwłaszcza dlatego, że pozwala podtrzymać zainteresowanie *następnią* sceną. I znowu – ten zabieg można znaleźć w wielu dobrych filmach. Scena kończy się wtedy, gdy dany fragment fabuły doczeka się jakiegoś rozstrzygnięcia – ale zawsze pozostaną szczegóły, które nie zostały rozwiązane. Wtedy właśnie akcja przeskakuje do kolejnej sceny.

Wiele waszych scen będzie kończyć się podobnie. Być może BG wygrają konflikt lub osiągną swój cel, ale najprawdopodobniej będą chcieli coś zrobić zaraz potem – porozmawiać o efektach swoich starań, zastanowić się co robić dalej itp.

Zamiast jednak ciągnąć dalej tę samą scenę, zaproponuj przejście do następnej – takiej, która pozwoli odpowiedzieć na jedno z nierostrzygniętych pytań z obecnej sceny. Spróbuj wyciągnąć z graczy informację, co chcą robić dalej – i natychmiast wróć do dwóch pytań dotyczących rozpoczętania sceny, podanych wyżej. (Jaki jest cel następnej sceny? Jakie interesujące wydarzenie ma właśnie mieć miejsce?). I od razu wskakujcie w kolejną scenę.

Jedyny moment, w którym warto nieco przystopować to wtedy, gdy gracze naprawdę, naprawdę dobrze bawią się interakcją. Czasami gracze chcą po prostu pogadać i poogrywać i nie ma w tym nic złego dopóki naprawdę ich to pochłania. Jeśli zainteresowanie spada, wykorzystaj okazję by się wwrócić i zapytać o kolejną scenę.



Korzystanie z filarów systemu Fate

Zawsze, gdy szukasz pomysłów na to, co powinno wydarzyć się w scenie, pomyśl o fundamentalnych założeniach systemu Fate, o których pisaliśmy w rozdziale *Podstawy – kompetencji, proaktywności i dramatyzmie*.

Innymi słowy – zadaj sobie pytanie czy scena realizuje choć jeden z poniższych celów:

- Daje BG szansę popisać się tym, w czym są dobrzy, czy to poprzez starcie z ludźmi, którzy nie mają z nimi żadnych szans, czy też poprzez radzenie sobie z godnym przeciwnikiem.
- Daje BG szansę zrobienia czegoś, co da się opisać prostym, sugerującym aktywne działanie czasownikiem. „Próbujemy odnaleźć informacje” jest na przykład zbyt mętne. „Włamujemy się do biura burmistrza” jest konkretne i pełne akcji. Nie oznacza to, że akcja musi być fizyczna – „przekonanie szpicla do gadania” też jest jasno określona akcją.
- Stawia przed BG pewnego rodzaju komplikację lub trudny wybór. Tutaj twoim narzędziem jest wymuszenie, ale jeśli sytuacja jest sama w sobie dostatecznie dużym problemem, być może nie będzie ono konieczne.

W pierwszym odruchu Cynare stara się ustalić, o czym mówi Anna

– ale Amanda wie, że odruchy Landona są bardziej... brutalne.

– Koniec gadania! — krzyczy Lenny.

– Ale... my dopiero zaczęliśmy mówić. — odpowiada Lily.

– Wszystko jedno! Po co gadać, skoro **Demolka zawsze**

wchodzi w grę? — Lenny wyciąga rękę po punkt losu, który

Amanda wręcza mu w zamian za wymuszenie.

Wykorzystaj ich aspekty

Innym dobrym sposobem na przygotowanie interesującej akcji w ramach sceny jest spojrzenie na aspekty BG i stworzenie komplikacji lub wymuszenia bazującego na zdarzeniu związanym jakoś z tymi aspektami. To szczególnie fajne w przypadku BG, których aspekty nie odegrały roli, gdy tworzyłeś problem dla aktualnego scenariusza. Pozwoli im to znaleźć się przez chwilę w centrum uwagi, nawet jeśli historia jako taka nie skupia się na nich.

Scenę otwiera rozprawa sądowa. Zird stoi przed radą magów w Wielkiej Sali Collegia Arcana. W miarę jak jest brany w krzyżowy ogień pytań, od czasu do czasu któryś z czarodziejów na galerii rzuca komentarzem, obiegą lub nieżyczliwym przytykiem. Cała rozprawa przypomina hałaśliwe obrady brytyjskiego parlamentu. Cynare i Landon również stoją na galerii, starając się nadążać za przebiegiem procesu najlepiej, jak potrafią.

Amanda zwraca się do Lily — Pozwolisz, żeby bezkarnie traktowali twojego kumpla w ten sposób?

— Masz rację! Nie wytrzymam tego dłużej! — woła Lily. — **Zird może na mnie liczyć!**

Cynare wstaje i krzyczy w stronę Arbitra: — Ej, wiesz kto jeszcze jest zbrodnią przeciwko prawom natury, brzydalu? Twoja stara!

Amanda wręcza Lily punkt losu. — No nieźle.



SCENARIUSZ PODCZAS GRY

Teraz powinnaś być gotowa, żeby rozpocząć grę – masz problem, którego nie sposób zignorować, serię pytań fabularnych, które doprowadzą do rozstrzygnięcia w ten czy inny sposób, grupę głównych BN i ich motywacje, a także dynamiczną pierwszą scenę, która od razu podgrzeje atmosferę.

Wszystko powinno pójść gładko, prawda? Stawiasz przed gracząmi pytania, oni na nie stopniowo odpowiadają, a wasza opowieść konsekwentnie zmierza ku satysfakcjonującemu, ładnemu zwieńczeniu akcji.

Taaak... zaufaj nam, to tak nie działa.

Najważniejsze, o czym musisz pamiętać, gdy już uda ci się ruszyć scenariusz z miejsca: *to, co się wydarzy, zawsze będzie się różnić od tego, czego oczekujesz*. BG znienawidzą BN, z którym mieli się zaprzyjaźnić, będą mieć absurdalnie wysokie wyniki testów, które pozwolą im odkryć sekrety antagonistów zaraz na początku, odbiją się od problemów, jak od ściany, która zupełnie pokrzuje ich plany... Albo wydarzy się jedna ze stu innych rzeczy, które nie będą wyglądać tak, jak wydawało ci się, że powinny.

Zwróć uwagę, że nie polecamy ustalania z góry, jakie sceny i lokacje powinny pojawić się w scenariuszu. Dlaczego? Z naszego doświadczenia wynika, że najczęściej w zetknięciu scenariusza z dynamiczną, podejmującą samodzielnie decyzje grupą graczy, wyrzucisz do śmieci znaczną część przygotowanych materiałów czy tego chcesz, czy nie.

Oczywiście nie wszystko stracone – gdy gracze zrobią nagle coś nieoczekiwanej, przygotowane materiały powinny ci w dużym stopniu pomóc. Twoje pytania fabularne są na tyle ogólne, że każde z nich może doczekać się wielu odpowiedzi. Możesz też bardzo szybko wyrzucić pytanie, które jednak nie będzie miało znaczenia i zastąpić je na bieżąco innym – bez potrzeby odrzucania reszty twojej pracy nad scenariuszem.

Amanda spodziewała się, że scena z Landonem, Cynare i Anną skończy się szybką, agresywną reakcją (dzięki Landonowi), po której BG wyjaśnią, że nie są związani z Kultem Wyciszenia i tak naprawdę wszyscy są po tej samej stronie.

Proste? Nie do końca.

Pierwszy cios miecza Landona zabija Annę na miejscu. W ten sposób ginie BN, który miał być głównym kontaktem graczy ze Stowarzyszeniem Słońca i Księżyca, ważną tajną organizacją walczącą przeciwko Kultowi Wyciszenia. Towarzysze Anny są teraz przekonani, że Landon i Cynare rzeczywiście są kultystami.

Cóż, mała zmiana planów. Amanda rozważa kilka możliwości kontynuacji:

- Inni wojownicy dają sobie spokój z uprzejmościami, wrzeszczą „Na poheybel!” i walczą do samego końca.
- Jeden z wojowników przejmuje rolę, którą Anna miała spełnić w tej scenie i kontynuuje rozmowę.
- Wojownicy uciekają (korzystając z ustępstwa) i zgłaszają swoim przełożonym w tajnym stowarzyszeniu zabójstwo, pozostawiając martwą Annę za sobą.

Amanda postanawia skorzystać z trzeciej opcji. Dwóch pozostałych BN to może „ci dobrzy”, ale żadni z nich herosi. Żaden z nich nie ma ochoty walczyć z Landonem po tak krwawym starcie. Zresztą szanse, że będą skłonni prowadzić luźną pogawędkę, gdy tuż obok leży ciało Anny są, w najlepszym przypadku, niewielkie.

Poza tym Amanda dochodzi do wniosku, że Lily i Lenny mogą zechcieć przeszukać ciało. Dałoby to dobrą okazję, aby zdobyli więcej informacji na temat Stowarzyszenia Słońca i Księżyca. Jest to też dobry sposób, żeby wciągnąć Zilda w wydarzenia – może wie już coś na temat Stowarzyszenia i pozwoli drużynie skontaktować się z nimi.

Wiedza o motywacjach i celach BN pozwala ci ponadto dostosować ich zachowanie do wydarzeń na sesji łatwiej niż gdybyś po prostu wrzuciła ich w statyczną scenę i kazała im czekać, aż pojawią się BG. Kiedy gracze zaskakują cię, spraw, aby BN byli równie dynamiczni i równie spontaniczni, co postacie graczy. Pozwól im robić rzeczy nagle i nieoczekiwane, w ten sposób zbliżając się do własnych celów.

Amanda wciąż nie wie, co z nieoczekiwaniem odejściem Anny. Plan zakładał, że Anna będzie punktem otwierającym cały sezon – może nie miała być potężnym BN, ale i tak była dość ważna. Skoro Anny już więcej nie zobaczymy, Amanda chce przynajmniej zrobić coś ciekawego z jej śmiercią.

Decyduje, że o ile większość mieszkańców Riverton nie zauważa śmierci członka Stowarzyszenia Słońca i Księżyca, o tyle człowiek pokroju Hugo Miłosiernego z całą pewnością usłyszy o całej sprawie. Już wcześniej zwrócił uwagę na Landona, gdy ten pokonał kilku zbirów z Triady Blizn. A teraz jeszcze to. Ten przybysz jest niewątpliwie niebezpieczny i może stać się realnym zagrożeniem. I co gorsze, najwyraźniej nie pracuje dla *nikogo*.

Hugo ze swoją koncepcją ogólną – **Postrach Riverton** – postrzega Landona jako potencjalne narzędzie Triady Blizn. Jeśli nie możesz kogoś pokonać, spraw by się do ciebie przyłączył.

ROZSTRZYGNIĘCIE SCENARIUSZA

Scenariusz kończy się, gdy rozegracie dość scen, aby definitywnie odpowiedzieć na większość pytań fabularnych wymyślonych podczas jego przygotowywania. Czasem będziecie w stanie osiągnąć ten etap w ciągu pojedynczej sesji – jeśli macie dużo czasu albo mało pytań. Jeśli pytań jest wiele, znalezienie odpowiedzi na nie wszystkie zajmie prawdopodobnie dwie lub trzy sesje.

Nie czuj przymusu odpowiedzi na każde pytanie fabularne, jeśli scenariusz został doprowadzony do satysfakcjonującego rozwiązania. Możesz posłużyć się nierostrzygnietymi pytaniami w przyszłych scenariuszach albo zostawić je w spokoju, jeśli nie działały zbyt dobrze z określona grupą graczy.

Koniec scenariusza zwykle wiąże się z **istotnym dokonaniem**. Kiedy tak się dzieje, warto zastanowić się czy świat gry również wymaga rozwinięcia.







10

DŁUGA GRA

CZYM JEST SEZON?

Kiedy zasiadacie do gry w Fate, możecie ograniczyć się do pojedynczej sesji. To jedna z możliwości. Założymy jednak, że chcecie pobrać trochę dłużej. Wtedy **sezon** jest tym, czego wam trzeba.

Sezon to zamknięty wątek fabularny z własnymi motywami, sytuacjami, antagonistami, przypadkowymi świadkami i zakończeniem, rozgrywany w czasie kilku scenariuszy (zazwyczaj od dwóch do pięciu). Nie musisz planować wszystkiego od początku do końca (w praktyce nawet lepiej, żebyś tego nie robił, ponieważ najczęściej szczegółowo zaplanowana fabuła nie ma szans przetrwać spotkania z graczami), ale musisz wiedzieć, gdzie całość się zaczyna, gdzie kończy i co może się zdarzyć pośrodku.

Porównując rzecz do literatury, sezon jest odpowiednikiem pojedynczej książki. Opowiada swoją historię i kończy się, gdy to zrobi. Dostarcza pewnego rodzaju zakończenia i pozwala iść dalej. Czasem oznacza to zupełnie nową opowieść, a czasami twoja książka jest tylko pierwszą z cyklu. W tym drugim przypadku mamy do czynienia z kampanią.

CZYM JEST KAMPANIA?

Jeśli kilka sezonów powiązanych i następujących po sobie tworzy większą opowieść lub ma wspólny motyw przewijający się we wszystkich z nich, mamy do czynienia z **kampanią**. Kampanie są długie, a ich ukończenie trwa miesiące, a czasem nawet i lata (jeśli w ogóle się kończą).

Oczywiście nie musi to być tak straszne, jak się wydaje. Tak, kampanie są długie, duże i skomplikowane. Ale nie musisz wymyślać wszystkiego od razu. Tak jak w przypadku sezonu, wystarczy że masz pomysł, który ma swój początek i koniec (co może być pomocne), ale nie ma potrzeby planowania dalej niż jeden sezon naprzód.

Zauważ, że gracze na tyle często druzgoczą plany, zmuszając do ich zmiany, że planowanie więcej niż jednego sezonu jest często frustrujące i bezcelowe. Za to przygotowanie drugiego sezonu kampanii na podstawie wydarzeń z poprzedniego – tego, jak wszystko się potoczyło i co zrobili twoi gracze – cóż, to może być bardzo satysfakcjonujące.

PRZYGOTOWANIE SEZONU

Najprostszym sposobem tworzenia sezonu jest nieworzenie go – na stronie 234 sugerowaliśmy, że jeśli masz dużo pytań fabularnych w jednym ze swoich scenariuszy, możesz zachować część z nich do następnego. W kolejnym dodaj kilka nowych pytań fabularnych do tych, na które nie znaleziono jeszcze odpowiedzi. Cały proces powtórz kilka razy i masz gotowy materiał do trzech lub czterech scenariuszy, nie wykonując zbyt wiele dodatkowej pracy. Ponadto dzięki temu możesz reagować na zmiany aspektów bohaterów naturalnie i na bieżąco, bez burzenia swoich szczegółowych planów.

Wiemy jednak, że niektórzy MG przy dłuższych grach wolą mieć poczucie panowania nad strukturą fabuły. Do konstruowania sezonów zalecamy stosowanie tej samej metody, której w poprzednim rozdziale użyliśmy do budowania scenariuszy, zmieniając jedynie zakres stawianych pytań fabularnych. Zamiast skupiać się na bieżących problemach BG, wychodzimy od jakiegoś ogólnego i większego problemu, który BG mogą rozwikłać poprzez stopniowe rozwiązywanie mniejszych kłopotów.

Najlepszymi kandydatami na problemy przewodnie sezonu są bieżące i nadchodzące komplikacje lub organizacje stworzone podczas procesu tworzenia gry. Jeśli nie masz jeszcze takich miejsc lub grup, to dobry moment by je wymyślić, ponieważ przy okazji da ci to materiał na sezon.

Amanda chce przygotować jeden duży sezon dla każdego BG.

W przypadku Zirda jego **Rywale z Collegia Arcana** bardzo to ułatwiają – Amanda ustala, że za rywalizacją kryje się coś bardziej złowieszcze, próba przejęcia kolegiów przez mroczny kult, który chce je wykorzystać do niecnych celów.

Teraz musi skoncentrować się na pytaniach fabularnych, które są nieco bardziej ogólne i wymagają więcej czasu na rozwiązanie. Po chwili zastanowienia wybiera:

- Czy Zird odkryje tożsamość przywódcy kultu, zanim nastąpi przejęcie? (To pozwala jej na przygotowanie osobnych scenariuszy poświęconych próbom przejęcia).
- Czy rywale Zirda są sojusznikami kultu? (To pozwala jej na przygotowanie osobnych scenariuszy o każdym z głównych rywali Zirda).
- Czy Zird pojedna się w końcu z rywalami?
- Czy kult przejmie i zmieni Collegia na zawsze? (Odpowiedź na to pytanie kończy sezon).

Następnie przechodzimy przez ten sam proces wybierania przeciwdziałających BN, pamiętając, że ich oddziaływanie w sezonie powinno być bardziej dalekosiężne niż w pojedynczym scenariuszu.



PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Ponownie najprostszym sposobem, aby to zrobić jest nie przejmować się – po prostu pozwól swoim scenariuszom i sezonom stopniowo budować historię waszej kampanii. Ludzie są skonstruowani tak, żeby tworzyć wzorce i z pewnością naturalnie zorientujesz się, jakie dalekosiążne elementy fabuły twojej kampanii czerpać z fabularnych pytań sezonów oraz scenariuszy, na które to pytania nie znaleźliście jeszcze odpowiedzi.

Jeśli chcesz się nieco bardziej przygotować, możesz skorzystać z tych samych porad co przy sezonach, z tym że musisz jeszcze bardziej generalizować. Wybierz jedno pytanie fabularne, nad którego odpowiedzią BG będą stopniowo pracować przez scenariusze i sezony. Następnie zanotuj kilka kroków, jakie będą prowadziły do uzyskania odpowiedzi na to pytanie i już masz materiał na wiele scenariuszy oraz sezonów.

Szukając najlepszych aspektów obejmujących zakresem kampanię, najlepiej spojrzeć na bieżące i nadchodzące komplikacje świata gry.

Amanda wie, że jej kampania będzie kręcić się wokół rozwiązywania problemu **Nadciągającej zagłady**. W takim wypadku pytanie fabularne jest dość oczywiste. „Czy BG unikną, zapobiegną lub złagodzą prorokowaną zagładę?”

Amanda wie również, że aby to zrobić, muszą oni najpierw dowiedzieć się, która z frakcji Kultu Wyciszenia ma rację co do przepowiedni (jeśli w ogóle któraś ją ma). Muszą też upewnić się, że ani żaden z osobistych wrogów, ani **Triada Blizny** nie przeszkodzą im w powstrzymaniu zagłady. To daje Amandzie jasny obraz tego, jakie sezony należy zatrzymać w kampanii.

ROZWÓJ I ZMIANY

Podczas kampanii wasi bohaterowie nie stoją w miejscu. Gdy ich historie nabierają rumieńców, dostają szansę na rozwój i zmiany w reakcji na to, co dzieje się w grze. Konflikty, z którymi mają do czynienia i pokonane komplikacje zmieniają sens tego, kim są oraz kierują ich w stronę nowych wyzwań.

Zmieniają się nie tylko bohaterowie, lecz również świat gry. Podczas rozgrywki wyeliminujecie zagrożenia, zastąpicie jednych BN innymi albo odciśnietcie takie piętno na świecie, że jedna z komplikacji ulegnie zmianie. Więcej o rozwoju świata powiemy jeszcze później.

Rozwój bohaterów w Fate przebiega na dwa sposoby: albo zmieniasz element na karcie na coś równoważnego, albo dodajesz na niej nowe rzeczy. Okazje do takich zmian określamy wspólnym mianem **dokonań**.

Rozwój świata
s. 255



DŁUGA GRA

CZYM SĄ DOKONANIA?

Dokonania to takie momenty w trakcie gry, w których masz szansę zmiany lub rozwoju swojego bohatera. Nazywamy je dokonaniami, ponieważ najczęściej towarzyszą znaczącym etapom rozgrywki – odpowiednio ukończeniu sesji, scenariusza i sezonu.

Dokonania następują zazwyczaj bezpośrednio po jakimś istotnym wydarzeniu, które uzasadnia zachodzącą zmianę bohatera. Może odkryłeś znaczące szczegóły fabuły lub nastąpił jej nieoczekiwany zwrot na końcu sesji. Może pokonałeś kluczowego złoczyńca lub rozwiązałeś istotny wątek na koniec scenariusza. Może rozwikłałeś ważną część fabuły, co wstrząsnęło światem gry na koniec sezonu.

Oczywiście nie zawsze muszą to być tak wyraźnie określone momenty, więc jako MG masz pewną swobodę w decydowaniu, kiedy pojawi się dokonanie. Jeśli uznasz, że dokonanie powinno pojawić się w trakcie trwania sesji, proszę bardzo, ale trzymaj się niniejszych wskazówek, żeby nie dawać możliwości rozwoju bohaterów zbyt często.

Dokonania dzielimy na trzy rodzaje w zależności od tego, jak są ważne: **skromne, istotne i przełomowe**.

Skromne dokonania

Skromne dokonania pojawiają się zwykle na koniec sesji gry lub gdy jakiś kawałek opowieści został rozwiązany. Ten rodzaj dokonań opisuje zmianę twojego bohatera – nie czyniąc go przy tym potężniejszym – poprzez dostosowanie go do wymagań tego, w którym podąża opowieść. Czasami nie ma tak naprawdę sensu korzystać z przywilejów skromnego dokonania, ale zawsze masz taką możliwość.

Podczas skromnego dokonania możesz wybrać jedną (i tylko jedną) z poniższych opcji:

- Zamień poziomami dwie dowolne umiejętności albo zastąp jedną Przeciętną (+1) inną, której nie masz na karcie.
- Zamień dowolną sztuczkę na inną.
- Dopisz nową sztuczkę, o ile pozwala ci na to poziom odświeżania (pamiętaj, że odświeżanie nie może spaść poniżej 1).
- Zmień nazwę jednego aspektu, który nie jest koncepcją ogólną.

Möesz również zmienić nazwę każdej umiarkowanej konsekwencji, którą masz, tak aby można było rozpocząć rekonwalescencję, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś.

To dobry sposób na niewielką korektę bohatera, jeśli zauważysz, że coś nie bardzo pasuje – nie używasz sztuczki tak często, jak by się mogło wydawać albo **Niesnaski z Edmundem** zniknęły i nie są już potrzebne na karcie. Mogą to być wszelkie zmiany, które sprawiają, że twoja postać jest spójna z wydarzeniami podczas gry.

W praktyce niemal zawsze należy taką zmianę uzasadnić przebiegiem gry. Nie zmieniaj **Gorącego temperamentu** na **Zagorzalego pacyfistę**, chyba że w opowieści zdarzyło się coś, co usprawiedliwia tak dramatyczną zmianę zachowania – spotkanie ze świętym człowiekiem lub jakieś traumatyczne wydarzenie, które skłania cię do porzucenia miecza, czy coś innego. Mistrzu Gry, jesteś ostatecznym arbitrem w tej kwestii, ale nie bądź pedantem poświęcającym zadowolenie gracza dla zachowania spójności.

Cynare uzyskuje skromne dokonanie. Lily przygląda się swojej karcie bohatera, żeby zobaczyć czy jest na niej coś, co chce zmienić. Jedyna rzecz, która ją uderza to fakt, że Zird podczas ostatniej sesji sporo intrygował za jej plecami, stawiając ją w niekorzystnej sytuacji.

Spogląda na Ryana i mówi: — Wiesz co? Mam aspekt **Zird może na mnie liczyć**. Myślę, że w świetle obecnej sytuacji trzeba go zmienić na **Wiem, że Zird coś knuje**.

— Poważnie? Przecież nie robi tego cały czas. — mówi Ryan.
— Cóż, gdy przestanie, mogę zmienić go z powrotem. — mówi Lily.

Amanda zgadza się na zmiany i Lily przepisuje jeden z aspektów Cynare.

W tym samym czasie Landon również otrzymuje skromne osiągnięcie. Lenny przygląda się swojej karcie i zauważa, że spędza więcej czasu oszukując ludzi, niż próbując się z nimi zaprzyjaźnić. Pyta więc Amandę, czy może zamienić poziomami swoje umiejętności Oszustwo i Relacje, dzięki czemu będzie miał Dobre (+3) Oszustwo i Niezłe (+2) Relacje. Ponieważ Amanda się zgadza, zapisuje nowe wartości na karcie bohatera.

Istotne dokonania

Istotne dokonania pojawiają się najczęściej na koniec scenariusza lub jako podsumowanie dużego wątku fabularnego (czy w razie wątpliwości co dwie, trzy sesje). W przeciwieństwie do skromnych dokonań, które skupiały się na zmianie, istotne dokonania dotyczą nauki nowych rzeczy – napotkane problemy i wyzwania czynią bohatera lepszym w tym, co robi.

Oprócz korzyści ze skromnego dokonania, otrzymujesz obie z poniższych:

- Jeden dodatkowy punkt umiejętności, który możesz wydać na nową umiejętność na poziomie Przeciętnym (+1) albo zwiększenie już posiadanej o jeden poziom.
- Jeśli masz jakąś poważną konsekwencję, możesz zmienić jej nazwę, aby rozpocząć proces rekonwalescencji, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś.

Punkt umiejętności to jeden stopień na drabinie przymiotników i liczb. Użyj go by zdobyć jedną umiejętność na poziomie Przeciętnym (+1) lub zwiększ aktualną umiejętność o poziom na drabinie przymiotników i liczb, np. z Dobrego (+3) na Świetny (+4).

Kolumna umiejętności

Podczas tworzenia postaci umiejętności układaliśmy w piramidę. Podczas rozwoju bohatera nie musisz jej zachowywać.

Nadal obowiązuje pewne ograniczenie: **kolumna umiejętności. Nie możesz mieć więcej umiejętności o określonym poziomie, niż masz ich na poziomie niższym**. Więc jeśli masz trzy Dobre (+3) kolumny, musisz mieć także co najmniej trzy Przeciętne (+1) umiejętności i co najmniej trzy Niezłe (+2) umiejętności do podparcia tych trzech Dobrych (+3).

Piramida spełnia te reguły, ale podczas dodawania umiejętności musisz upewnić się, że ich nie łamiesz. Łatwo o tym zapomnieć, gdy używasz punktu umiejętności do poniesienia jakieś umiejętności i nagle okazuje się, że nie masz czym „podeprzeć” nowego poziomu.

Powiedzmy, że masz jedną Dobrą (+3) umiejętność, dwie Niezłe (+2) i trzy Przeciętne (+1). Rozkład tych umiejętności wygląda mniej więcej tak:

Dobre (+3)	WOLA			
Niezłe (+2)	PROWOKACJA	RELACJE		
Przeciętne (+1)	OSZUSTWO	KONTAKTY	ZASOBY	

Podczas dokonania chcesz podnieść Niezłą (+2) umiejętność do poziomu Dobréj (+3). To daje ci dwie Dobre (+3), jedną Niezłą (+2) i trzy Przeciętne (+1):

Dobre (+3)	WOLA	RELACJE		
Niezłe (+2)	PROWOKACJA			
Przeciętne (+1)	OSZUSTWO	KONTAKTY	ZASOBY	

Widzisz, w czym problem? Brakuje ci teraz drugiej umiejętności na poziomie Niezły, aby pozostać w zasadach.

W takim wypadku masz dwie możliwości. Możesz wykupić umiejętność na niższym, dopuszczalnym poziomie – w tym wypadku na Przeciętnym (+1) – a właściwą umiejętność podnieść przy kolejnym dokonaniu, gdy będzie to możliwe. Możesz także „zachować” punkty umiejętności na później i wykorzystać je dopiero wtedy, gdy zgromadzisz ich wystarczająco dużo, aby móc podnieść umiejętności do oczekiwanej poziomu.

W powyższym przypadku możesz nabyc Przeciętną (+1) umiejętność, podnieść jedną z Przeciętnych do Niezłygo (+2) i dopiero wtedy zwiększyć poziom oczekiwanej umiejętności do Dobrego (+3). Potrzebujesz na to trzech istotnych lub przełomowych dokonań. Możesz także poczekać i uzbierać trzy punkty umiejętności, żeby wykupić Niezły (+2) umiejętność i zwiększyć poziom tej właściwej do Dobrego (+3). Tylko od ciebie zależy czy chcesz w międzyczasie dopisywać sobie nowe rzeczy na karcie.

Zird uzyskuje istotne dokonanie po zakończeniu scenariusza.
Dzięki temu zdobywa dodatkowy punkt umiejętności.

Ryan spogląda na swoją kartę i postanawia podnieść Spostrzegawczość z poziomu Niezłygo (+2) na Dobry (+3). Wie, że zgodnie z regułami jest to aktualnie niemożliwe, więc zamiast tego postanawia wziąć Przeciętnie (+1) Zasoby – ostatnio BG brali udział w kilku przygodaach, które pozwoliły im się wzbogacić i Zird widzi w tym okazję, żeby zabezpieczyć trochę majątku dla siebie.

Jeśli poczeka na kolejne dwa dokonania, będzie mógł podnieść jedną z umiejętności z Przeciętnego (+1) na Niezły (+2) i wtedy podnieść swoją Spostrzegawczość do poziomu Dobrego (+3).

Może też wykorzystać jeden z przywilejów za skromne dokonanie. W tym czasie uczestniczył w wielu walkach i ma uczucie, że jego aspekt **Tylko nie w twarz!** nieco się zdezaktualizował, biorąc pod uwagę to, ile razy w nią dostał. Zastępuje go aspektem **Uderz mnie, a poniesiesz konsekwencje**, aby odzwierciedlić jego zmieniającą się postawę wobec przemocy.

Pewnie widzisz już, że im wyżej umiejętność jest na drabinie przy-miotników i liczb, tym trudniej szybko ją rozwijać. To zamierzone – nikt nie będzie w stanie osiągnąć punktu, w którym jest najlepszy we wszystkim przez cały czas. To byłoby nudne.

MG ściśle przestrzegający powyższych reguł może być jak cierń w tyłku. Jeśli ty i gracze chcecie mieć możliwość podniesienia pewnych umiejętności w sposób, który łamie reguły, umów się z graczem, że kilka następnych dokonań spędzi na „naprawianiu” rozkładu umiejętności i nie każ mu czekać. Takie rozwiązanie jest w porządku. Nie będziemy cię za to ścigać.

Ograniczenie poziomu umiejętności
s. 260

Tworzenie przeciw-ników
s. 260

Przełomowe dokonania

Przełomowe dokonanie powinno pojawić się jedynie wtedy, gdy podczas kampanii zdarzy się coś, co *drastycznie* ją zmienia – zakończenie sezonu (lub mniej więcej trzy scenariusze), śmierć złoczyńcy będącego pierwszoplansowym BN lub cokolwiek innego, co ma kluczowe znaczenie dla świata gry.

Przełomowe dokonania opowiadają o wzroście potęgi. Wczorajsze wyzwania po prostu nie są już straszne dla naszych bohaterów, a nadchodzące zagrożenia muszą być bardziej przemyślane, zorganizowane i zdecydowane, aby w przyszłości stanąć im na drodze.

Osiągnięcie przełomowego dokonania daje korzyści wynikające ze skromnego i istotnego dokonania oraz wszystkie z poniższych dodatkowych opcji:

- Jeśli masz ekstremalną konsekwencję, zmień jej nazwę, aby odzwierciedlić przetrwanie jej najbardziej wyniszczających skutków. Dzięki temu możesz wziąć kolejną ekstremalną konsekwencję w przyszłości.
- Weź dodatkowy punkt odświeżania, dzięki czemu możesz niezwłocznie kupić nową sztuczkę, albo pozostawić go, by otrzymywać więcej punktów losu na początku sesji.
- Rozwiń umiejętność powyżej aktualnego ograniczenia poziomu umiejętności w kampanii, o ile jesteś w stanie to zrobić, zwiększając w ten sposób ogólne ograniczenie poziomu umiejętności.
- Jeśli chcesz, zmień nazwę swojej koncepcji ogólnej.

Zdobycie przełomowego osiągnięcia to spora rzecz. Postacie z większą liczbą sztuczek mają szeroki wybór premii, które już na starcie czynią ich umiejętności bardziej efektywnymi. Bohaterowie z wyższą wartością odświeżania mają większe zasoby punktów losu na początku sesji, co oznacza, że nie muszą aż tak bardzo polegać na wymuszeniach.

Po przesunięciu przez bohaterów graczy maksymalnego poziomu umiejętności, jako MG będziesz musiał zmienić sposób przygotowania przeciwdziałających BN. Aby mogli stanowić dla BG godne wyzwanie, będziesz potrzebował przeciwników o kompetencjach im dorównujących. Nie wydarzy się to od razu, więc będziesz mógł stopniowo wprowadzać coraz to potężniejszych przeciwników. Przyjdzie jednak taki czas, kiedy zostaniesz z BG o umiejętnościach na poziomie Heroicznym i Legendarnym – już samo to powinno ci dać do zrozumienia, jakich złoczyńców będziesz musiał postawić na ich drodze.

Przede wszystkim jednak przełomowe dokonanie powinno sygnalizować, jak wiele zmieniło się w świecie gry. Część z tego prawdopodobnie znajdzie odzwierciedlenie w rozwoju świata, ale biorąc pod uwagę, jak wiele możliwości zmiany aspektów mieli BG w reakcji na rozwój opowieści, możesz mieć teraz do czynienia z grupą o zupełnie innych priorytetach i obawach niż na początku gry.

Cynare dotarła do końca długiego sezonu i została nagrodzona przełomowym dokonaniem. Podczas gry BG obalili Barathar, Królową Przemytników z Rubieży Sindral, co tworzy ogromną próżnię w świecie gry.

Lily przygląda się swojej karcie bohatera. W poprzednim sezonie wzięła ekstremalną konsekwencję i zastąpiła jeden z aspektów **Duszą wypaloną przez demona Arc'yetha**. Teraz ma szansę ponownej zmiany aspektu i decyduje się nazwać go **Muszę wyplenić pomiot Arc'yetha** – nie udało jej się zupełnie pozbyć bliźn, które pozostawiło to doświadczenie, ale jest już lepiej, szczególnie że teraz jej cele skupione są na działaniu.

Ponadto zyskuje dodatkowy punkt odświeżenia. Pyta więc Amandę, czy może jakoś wykorzystać doświadczenia z Arc'yethem do walki z innymi demonami w przyszłości. Ponieważ Amanda nie ma żadnych obiekcji, Lily decyduje się od razu na wykupienie sztuczki.

Zabójca demonów: +2 podczas używania sztuczki Mistrzyni miecza przeciwko demonom lub demonicznym slugom.

Lily zapisuje nową sztuczkę na karcie Cynare i zmienia nazwę odpowiedniego aspektu.

Zird Nieprzenikniony również osiąga przełomowe dokonanie. Ryan przegląda swoją kartę bohatera i zauważa, że może rozwinąć swoją najwyższą umiejętności. Wiedzę, do poziomu Wspaniałego (+5). Tak też robi i Amanda notuje sobie, że władający magią przeciwnicy, których może napotkać Zird, muszą być teraz nieco potężniejsi, aby w ogóle zwrócić jego uwagę.

Landon także osiąga przełomowe dokonanie. Ostatnio w trakcie rozwijania opowieści Landon odkrył, że Kościany Woal to coś więcej niż tylko organizacja zrzeszająca władających sztukami walki – od dawna potajemnie wpływają na scenę polityczną, a niedawno wspierali Barathar w jej wysiłkach zmierzających do kontrolowania Rubieży.

W konsekwencji Lenny postanawia zmienić nieznacznie swój aspekt koncepcji ogólnej na **Były wysłannik Kościanego Woalu**, podkreślając, że chce zdystansować się od zakonu. Amanda informuje go, że Woal nie przyjmie zbyt dobrze jego dezercji.

W tym momencie mamy więc Cynare z apetytem na zabijanie demonów, Zilda dążącego do niewyobrażalnej potęgi i Landona kwestionującego lojalność wobec jedynego prawdziwego źródła swoich zdolności. Amanda robi mnóstwo notatek o tym, co to wszystko oznacza dla kilku następnych scenariuszy.

POWRÓT DO TWORZENIA BOHATERA

Na przełomowe dokonanie można patrzeć jako na odpowiednik finału sezonu serialu telewizyjnego. Na następnej sesji wiele elementów gry może wyglądać zupełnie inaczej – możecie być skoncentrowani na innych przeszkodach, kilku bohaterom mogą zmienić się aspekty, w świecie gry mogą pojawić się nowe zagrożenia itd.

W takim wypadku można podjąć decyzję o ponownym zorganizowaniu sesji takiej, jak na początku przy tworzeniu bohaterów, i zrobić przegląd wszystkiego, co może wymagać zmian - nowa konfiguracja umiejętności, nowy zestaw sztuczek, więcej zmian w aspektach itp. Możecie także przejrzeć komplikacje występujące w grze, żeby upewnić się, że nadal pasują, rzucić okiem na aspekty lokalizacji lub na coś innego, co wydaje się konieczne, aby posunąć waszą grę do przodu.

Jeśli tylko nie będziecie zmieniać poziomu odświeżania i liczby punktów umiejętności, taki przegląd może być świetnym sposobem, żeby upewnić się, że wasza gra odpowiada wszystkim. Jako MG pamiętaj, że im bardziej dajesz szansę wpływać graczom na świat gry, tym więcej zyskasz podczas prowadzenia.

<p>TOŻSAMOŚĆ</p> <p>Imię:</p> <p>Opis:</p> <p>ASPEKTY</p> <p>Koncepcja ogólna</p> <p>Budowa</p> <p>Przeciwnie</p> <p>Przeciętnie (+1)</p> <p>ATUTY</p> <p>PRESJA FIZYCZNA (Budowa)</p> <p>1 2 3 4</p> <p>PRESJA UMYSŁOWA (Wola)</p> <p>1 2 3 4</p> <p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <p>Wybitne (+5)</p> <p>Świetne (+4)</p> <p>Dobre (+3)</p> <p>Nieźle (+2)</p> <p>Przeciętnie (+1)</p> <p>KONSEKWENCJE</p> <p>lagodna</p> <p>średnia</p> <p>potężna</p> <p>dostępna</p>	<p>FATE CORE SYSTEM</p> <p>Szkicownik tworzenia bohatera</p> <p>POMYSŁ NA BOHATERA (s. 31)</p> <p>Koncepcja ogólna</p> <p>Problem</p> <p>Imię</p> <p>TRIO FAZ (s. 38)</p> <p>Faza pierwsza: Twój przygoda</p> <p>Akcept fazy pierwszej</p> <p>Faza druga: Spotkania</p> <p>Akcept fazy drugiej</p> <p>Faza trzecia: Powne spotkania</p> <p>Akcept fazy trzeciej</p> <p>UMIEJĘTNOŚCI (s. 46)</p> <ul style="list-style-type: none"> jedna Świetna (+4) dwie Dobre (+3) trzy Nieźle (+2) cztery Przeciętnie (+1) <p>SZTUCZKI I ODŚWIEŻANIE (s. 48)</p> <ul style="list-style-type: none"> trzy sznurki = odświeżanie 3 cztery sznurki = odświeżanie 2 pięć sznurków = odświeżanie 1 <p>PRESJA I KONSEKWENCJE (s. 50)</p> <ul style="list-style-type: none"> Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Budowa daje dodatkowe pole presji fizycznej. Dobra (+3) albo Świetna (+4) Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej. Wytchna (+5) albo lepsza Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej oraz kolejne pole lagodnej konsekwencji. Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Wola daje dodatkowe pola presji umysłowej. Dobra (+3) albo Świetna (+4) Wola daje dwa dodatkowe pola presji umysłowej. Wytchna (+5) albo lepsza Wola daje trwa dodatkowe pola Presji umysłowej oraz kolejne pole lagodnej konsekwencji.
--	--

ROZWÓJ ŚWIATA

Nie tylko bohaterowie zmieniają się podczas gry. Postaci graczy pozostawiają swój ślad w miejscach (i na personach), z którymi mieli kontakt. To, co było przeszkodą i komplikacją na początku gry, zostało już rozpatrzone, rozwiązane lub zmienione. Problemy, które nie były istotne, nagle rozwitły z nową mocą. Dawni przeciwnicy usunęli się w cień, a pojawiły się nowi.

Gdy gracze rozwijają swoich bohaterów podczas dokonań, ty jako MG powinieneś przyjrzeć się czy w odpowiedzi na działania graczy nie należy zmienić aspektów pierwotnie umieszczonego w grze. Z kolei niektóre aspekty trzeba będzie zmodyfikować po prostu dlatego, że nie były używane.

Poniżej zamieszczamy kilka wskazówek dla każdego rodzaju dokonań.

Dla skromnych dokonań

- Czy potrzebujesz dodać do gry nową lokację w związku z tym, co robili ostatnio BG? Jeśli tak, dodaj jakąś komplikację i zwiąż z lokacją któregoś BN, co sprawi, że miejsce zyska nieco osobowości.
- BG rozwiązali komplikację w tej lokacji? Usuń aspekt albo zmień go na inny reprezentujący sposób, w jaki ją rozwiązano (na przykład **W cieniu nekromanty** staje się **Echami tyranii**).

Grupa osiągnęła skromne dokonanie, ponieważ uratowała syna władcy Varendep z rąk sług Barathar, Królowej Przemytników. Małe zwycięstwo, z całkiem sporymi korzyściami, ponieważ BG mają teraz sojusznika w osobie Lorda Bornholda z Varendep.

Amanda zastanawia się, co zmienić w związku ze zwycięstwem grupy. Nie potrzebuje dodawać nowej lokacji, ale uważa, że Barathar może żywić urazę do Varendep, odkąd syn ich władcy został uratowany i wyrwany spod jej władzy. Postanawia zmienić komplikację dotyczącą Varendep z **Potajemnej wierności królowej przemytników** w **Na wojennej stopie z Barathar**, aby podkreślić dynamikę i gotowość Lorda Bornholda do stawienia jej oporu.



Dla istotnych dokonań

- Czy BG rozwiązały komplikację dotyczącą całego świata gry? Jeśli tak, usuń (lub zmień) odpowiedzialny za nią aspekt.
- Czy BG dokonali trwałe zmiany w jakiejś lokacji? Jeśli tak, stwórz nową komplikację, aby odzwierciedlić tę zmianę na lepsze lub na gorsze.

Nieco później grupa ponownie wyrusza do Rubieży Sindralu, podążając za Hollisterem, porucznikiem Barathar. Królowa Przemytników wciąż jest zagrożeniem, ale jej potęga została mocno nadszarpnięta, co jest dużą zasługą grupy. Cynare zabija Hollistera w pojedyndku, więc znika związane z nim zagrożenie; to zamyka komplikację świata gry **Wszyscy boją się Hollistera**, więc Amanda usuwa ją. Ponieważ nie jest jeszcze pewna, czym chce to zastąpić, zostawia sobie nieco czasu na pomyślenie.

Grupa dokonała także stałej zmiany w Rubieżach Sindralu: ten obszar świata nie znajduje się już pod wpływem Barathar. Większość mieszkańców jest z tego powodu zadowolona, ale kilku oprychów Barathar pozostało i będzie jeszcze sprawiać grupie problemy. Amanda zmienia **Siedzibę sił Barathar** w **Uśmiechy za dnia, ostrza w ciemności**, aby odzwierciedlić zmianę, jaka zaszła.

Dla przełomowych dokonań

- Czy BG dokonali trwałej zmiany w świecie gry? Jeśli tak, przygotuj nową komplikację, aby to odzwierciedlić, niezależnie od tego czy to zmiana na lepsze, czy na gorsze.

Ostatecznie bohaterowie ścierają się z Barathar i pokonują ją w heroicznej konfrontacji. Barathar miała ogromne wpływy w półświatku całego kontynentu i jej porażka odbija się głośnym echem. Ktoś będzie chciał zająć jej miejsce (prawdopodobnie więcej niż jedna osoba), więc Amanda tworzy komplikację **Próznia w przestępczym półświatku**, aby to odzwierciedlić.

Nie musisz dokonywać tych zmian tak precyzyjnie i regularnie jak robią to gracze – bądź za to tak bardzo reaktywny, jak to tylko możliwe. Innymi słowy, koncentruj się na zmienianiu tych aspektów, z którymi gracze mieli bezpośrednie interakcje i w których spowodowali największe zmiany.

Jeśli masz aspekty, które jeszcze nie zostały wykorzystane, zostaw je, jeśli uważasz, że tylko czekają na swoją kolej. Możesz je również zmienić, tak aby dopasować je do tego, co się aktualnie dzieje albo dać BG poczucie, że znajdują się w ewolującym świecie.

Barathar nie była jedynym głównym rozgrywającym. Król-Czaszka czai się na północy, a Lord Wynthrop roznieca wojnę na wschodzie. Amandzie podoba się pomysł walki z potężnym nekromantą w najbliższej przyszłości, więc decyduje się pozostawić bez zmian komplikację **Ciemność nadciąga z północy**.

Inna komplikacja, **Wymachiwanie szabelką na wschodzie**, też jest interesująca, ale Amanda uważa, że konfrontacja z Królową Przemytników mogła dać Lordowi Wynthrepu okazję, której potrzebował do eskalacji konfliktu. Zmienia więc **Wymachiwanie szabelką na wschodzie na Wojna na wschodzie!** To powinno postawić BG przed interesującymi decyzjami.

Pamiętaj też, że gdy BG usuną nadchodząą komplikację, należy ją zastąpić inną. Nie musisz się tym przejmować od razu – wystarczy dać graczom poczucie stałych zmian zachodzących w świecie gry. Po jakimś czasie, gdy zauważysz, że masz mało nadchodzących komplikacji, nadejdzie właściwy moment na wprowadzenie nowej, czy to dotyczącej całego świata, czy też określonej lokacji.

Postępowanie z BN

Jako MG pamiętaj, że gdy dodajesz nową lokację do świata gry, powinieneś dodać także BN, który będzie z nią związany. Czasami może to oznaczać konieczność przeniesienia osób z lokacji, których nie zamierzasz już używać.

Podobnie gdy zachodzi znacząca zmiana komplikacji dla danej lokacji lub świata gry, trzeba ocenić czy używani BN są wystarczający, aby wyrazić tę zmianę. Jeśli nie, możesz dodać nowego lub zmienić używanego BN w znaczący sposób – dodaj mu więcej aspektów lub zmień te istniejące, tak aby bohater był odpowiedni do tej konkretnej komplikacji.

Zazwyczaj łatwo określić, kiedy potrzebna jest nowa persona w lokacji – gdy poprzedni bohater umiera albo w inny sposób jest na stałe usuwany z gry lub gdy stał się nudny, wtedy najwyższy czas go zmienić.

Gdy bohaterowie uratowali Carrisa, syna Lorda Bornholda, z rąk Królowej Przemytników, Lord Bornhold stał się ich sojusznikiem. Aby to odzwierciedlić, Amanda zmieniła kilka jego aspektów, czyniąc go bardziej przyjaznym BG i mniej zależnym od Barathar.

Gdy Barathar została pokonana, Amanda potrzebowała kogoś, kto wkroczy i przejmie półświatek. Carris i Barathar zostali kochankami, gdy mężczyzna znajdował się w jej niewoli, i nie jest on zachwycony jej śmiercią. Po prawdzie jest tak przygnębiony, że decyduje się zająć jej miejsce i zostać **Królem Przemytników**.

Rubieży Sindral. Ponieważ poprzedni odzyskał władzę w półświatku w imieniu Barathar (oraz dlatego, że Amanda nie ma żadnych statystyk przygotowanych dla Carrisa), Amanda przygotowuje nowe statystyki BN dla Carrisa i zmienia go w zupełnie nowego złoczyńcę, z którym przyjdzie się skonfrontować BG. Może się zrobić nieprzyjemnie!



Powracający BN

Istnieją zasadniczo dwa sposoby na ponowne użycie BN. Możesz użyć ich, aby pokazać BG, w jaki sposób wzrosła ich potęga od momentu, gdy zaczynali lub aby pokazać, jak świat reaguje na ich rozwój.

W pierwszym przypadku nie zmieniasz BN, ponieważ o to właśnie chodzi – następnym razem, gdy BG ich spotkają, są od nich wyraźnie potężniejsi lub mają nowe zmartwienia albo w jakiś sposób przerośli BN, którzy pozostali bez zmian. Możesz nawet zmienić ich kategorię – ktoś, kto kiedyś był pierwszoplanowym BN, dziś jest zaledwie drugoplanowym ze względu na wzrost potęgi BG.

W drugim przypadku pozwalasz BN rozwijać się tak jak BG – dodajesz im nowe umiejętności, zmieniasz ich aspekty, dodajesz sztuczkę albo dwie, czyli robisz to, co konieczne, aby utrzymać ich możliwości na poziomie BG. Ten rodzaj BN może być nemezis przez kilka sezonów opowieści, a przynajmniej zapewnić poczucie ciągłości, gdy bohaterowie stają się bardziej wpływowi i potężni.

Barathar rozwijała się wraz z BG. Była pierwszoplanowym złoczyńcą i Amanda chciała, aby pozostała istotnym i trudnym wyzwaniem aż do momentu jej pokonania. Przy każdym dokonaniu BG Amanda stosowała te same reguły rozwoju względem Barathar. Dokonywała także, gdzieś, drobnych poprawek (zmiana aspektów, zamiana umiejętności) w odpowiedzi na to, co BG zrobili w świecie podczas swoich przygód.

Sir Hanley, rycerz który próbował zapobiec wejściu BG do Varendep, stanowił spore wyzwanie, gdy spotkali go po raz pierwszy. Był pierwszoplanowym bohaterem niezależnym, a walka z nim stała się punktem kulminacyjnym całej sesji. BG pokonali tę przeszkodę, przekonując go, aby ich przepuścił, przez co stracił on na znaczeniu. Pozostał nieugięty i stawał na ich drodze jeszcze kilkukrotnie, ale ponieważ nie rozwijał się tak jak gracze, BG szybko pozostawili go w tyle. Przy ostatnim spotkaniu z sir Hanleym BG spuścili mu niezły łomot, zmuszając do haniebnej ucieczki.



11
ATUTY

Wymagania i koszty
s. 270

Aspekty sytuacyjne
s. 270

Niebezpieczne otoczenie
s. 270

CZYM SĄ ATUTY?

W Fate **atut** jest dosyć szerokim pojęciem. Używamy go do opisywania każdej rzeczy, która co prawda jest elementem bohatera lub czymś kontrolowanym przez niego, ale ma specjalne, odrębne zasady. Gdyby twoja rozgrywka w Fate była filmem, atuty byłyby efektami specjalnymi.

Przykłady atutów obejmują:

- magię i zdolności nadnaturalne,
- specjalistyczny sprzęt i ekwipunek, taki jak zaklęte bronie oraz zbroje w grze fantasy lub supertechnologie w grze SF,
- pojazdy posiadane przez graczy,
- organizacje lub miejsca, nad którymi bohaterowie mają władzę lub wpływy.

Narzędzia w tym rozdziale pomogą ci w dopasowaniu atutów do twojej gry albo stanowić będą materiał, który ukradniesz do natychmiastowego wykorzystania. W porządku, nie przeszkałda nam to.

Traktujemy atuty jak rozszerzenie do karty bohatera, więc ten, kto kontroluje postać, na której karcie znajdują się atuty, kontroluje także i je. W większości przypadków będą to gracze, ale BN również mogą mieć atuty kontrolowane przez MG.

Dodatkowo posiadanie atutu wiąże się z **wymaganiem** lub **kosztem**.

BRAZOWA ZASADA, ZWANA TEŻ FRAKTALEM FATE

Zanim zajmiemy się szczegółami, ważna informacja:

W Fate możesz dowolny element świata potraktować jak bohatera. Jeśli tego potrzebujesz, aspekty, umiejętności, sztuczki, tor presji i konsekwencje mogą być przypisane do dowolnego elementu świata gry.

Nazywamy to Brązową Zasadą, ale jeśli zaglądasz do Internetu, może spotkałeś się także z określeniem Fraktału Fate. Już wcześniej w tekście pojawiło się kilka przykładów tej zasady – świat gry otrzymuje własne aspekty podczas jego kreacji, aspekty sytuacyjne można dodawać do otoczenia albo do bohatera, a MG może pozwolić zagrożeniom środowiskowym atakować, tak jakby normalnie miały umiejętności.

W tym rozdziale rozwiniemy tę kwestię jeszcze bardziej.

TWORZENIE ATUTU

Tworzenie atutu zaczyna się od rozmowy. Powinniście ją odbyć przy kreowaniu gry lub przy tworzeniu bohatera. Wasza grupa musi zdecydować:

- Które elementy świata waszej gry nadają się na atut?
- Co ów atut ma robić?
- Jakie elementy bohatera są potrzebne, aby w pełni wyrazić możliwości atutu?
- Jakie są koszty i wymagania do spełnienia, aby mieć dany atut?

Kiedy już będziecie mieć odpowiedzi na te pytania, przejrzyjcie przykłady, żeby ułatwić sobie określenie szczegółów i przygotujcie mechaniczną rozpiszkę podobną do tych przedstawionych poniżej. Gotowe!

Elementy świata gry

Jest spora szansa, że po tym, jak napracowaliście się przy tworzeniu gry, macie już w głowach sporo pomysłów na atuty. Prawie każda gra fantasy ma jakiś rodzaj systemu magii, a superbohaterowie potrzebują mocy. Tak samo gdy cała akcja kręci się wokół jednej, ważnej lokacji – takiej jak statek kosmiczny BG, baza wypadowa lub ulubiona karczma – zastanówcie się, czy nie warto określić jej za pomocą atutu.

Atuty z założenia skupiają sporo uwagi, gdy są wprowadzane do gry – gracze mają naturalny pociąg do wybierania spośród efektownych opcji i bajerów, więc już na wstępnie spodziewaj się dużego zainteresowania. Gdy rozmawiacie o atutach, przygotuj się na to, że to, co wybierzecie, będzie miało duży wpływ na rozgrywkę.

Amanda i spółka rozmawiają o atutach w *Sercach ze stali*.

Magia Zirda (i magia w Collegia Arcana) wydaje się oczywistym wyborem, podobnie jak sztuki walki Landona. Lenny i Ryan zaznaczają, że nie są zainteresowani długą listą czarów i manewrów bojowych. Dodatkowo mamy do czynienia ze światem fantasy, w którym jest magia, wszyscy zgadzają się więc, że trzeba zastanowić się nad istnieniem magicznych przedmiotów.

Przeglądając komplikacje i lokacje, decydują, że nie wymagają one tworzenia specjalnych atutów – bohaterowie mają podróżować z miejsca na miejsce i nie mają na tyle wpływów w swoich organizacjach, żeby się na tym skupiać.

Co potrafi atut?

Spróbujcie nakreślić, co chcielibyście, żeby atuty potrafiły robić w porównaniu z podstawowymi umiejętnościami, sztuczkami i aspektami. Zastanówcie się, jak dany atut prezentuje się „przed kamerą”. Co ludzie widzą, gdy bohater go używa? Jak wygląda i jaki towarzyszy mu nastrój?

W szczególności zastanówcie się nad poniższymi kwestiami:

- Czy atut wpływa na opowiadaną historię, a jeśli tak, to w jaki sposób?
- Czy atut pozwala robić rzeczy, na które nie pozwala żadna inna umiejętność?
- Czy atut czyni istniejącą umiejętność potężniejszą lub bardziej użyteczną?
- Jak opisać użycie tego atutu?

To ważny krok, gdyż może udowodnić, że planowany atut właściwie nie dodaje aż tak dużo do gry, jak początkowo się wydawało. Możecie wtedy zwiększyć jego użyteczność, coś dodając, albo po prostu z niego zrezygnować.

Grupa zdecydowała, że magia, która posługuje się Zird będzie raczej mało widowiskowa i abstrakcyjna. To raczej kolejny sposób na rozwiązywanie problemów, tak ja sztuka walki Landona albo mieczko-złodziejstwo Cynare (Lily upiera się, że to specjalistyczne pojęcie). Dobrze wyszkolony czarodziej będzie wzbudzał strach, ale nie bardziej niż wprawny szermierz.

Grajacy zgadzają się, że takie podejście wpływa na opowiadaną historię z kilku powodów. Wszyscy wyobrażają sobie scenki pełne niewyobrażalnych magicznych efektów i narzędzi do budowania narracji, którymi może bawić się Zird. Wszyscy widzą też, że Collegia będą chciały kontrolować wszelką wiedzę magiczną.

Gracze decydują, że magia Zirda pozwoli mu na kontakty ze światem nadnaturalnym w sposób niedostępny dla innych. Pozwoli też krzywdzić i wpływać na ludzi, ale znowu – nie bardziej niż inne umiejętności. Pozostałe efekty skorzystają z czterech akcji, a rytuały – z wyzwań, rywalizacji lub konfliktów.

Gracze wyraźnie wykluczają zmieniającą świat wysoką magię, tworzącą rzeczy z niczego, bombardującą miasta i tak dalej. Jeśli takie czary istnieją, to wymagają współpracy oraz poświęceń wielu ludzi i są tematem na cały scenariusz.

Grupa nie uważa, żeby magia mogła wpływać zbytnio na inne umiejętności. Dzięki temu zachowuje swoją odrębną naturę.

W magii Zirda chodzi o dziwność. Ryan wyobraża sobie, że będzie wymyślał dziwaczne listy składników i wymagań, których nie sposób przyporządkować do spójnego wzorca. Niektóre rzeczy jest w stanie osiągnąć bez wysiłku, inne wymagają żmudnej pracy, a wszystko to zależy od dramatyzmu i potrzeb historii. Wszystkim odpowiada taka dowolność, więc przystają na to rozwiązanie.

Przydzielanie elementów bohatera

Gdy macie już gotowy ogólny zarys, pora zdecydować, które elementy bohatera będą wykorzystane, żeby złożyć z nich atut.

- Jeśli atut wpływa na historię, powinien korzystać z aspektów.
- Jeśli atut dodaje nowy kontekst dla akcji, powinien korzystać z umiejętności.
- Jeśli atut czyni umiejętność fajniejszą, powinien korzystać ze sztuczek.
- Jeśli atut może zostać uszkodzony albo zużyty w jakiś sposób, wtedy powinien mieć swój tor presji i konsekwencje.

Atut może korzystać z aspektu jako wymagania – potrzebny będzie konkretny aspekt bohatera, żeby móc używać pozostałych zdolności z niego wynikających. Twój bohater może potrzebować urodzić się z odpowiednimi cechami albo uzyskać pewien poziom statusu społecznego, żeby korzystać z tego aspektu. Jeśli atut jest istotny dla opowiadanej historii, może zapewniać nowy aspekt, do którego bohater będzie miał teraz dostęp.

Jest kilka sposobów na korzystanie z umiejętności. Atut może być nową umiejętnością, nieuwzględnioną na podstawowej liście. Może zmieniać treść opisu już istniejącej umiejętności, dodając nowe funkcje do jej czterech akcji. Kosztem jego uzyskania może być wykorzystanie jednego miejsca na umiejętność podczas tworzenia lub rozwoju bohatera. Może się też okazać, że bohater ma dostęp do jednej albo kilku umiejętności, gdy używa atutu.

Rozpisanie atutu jako sztuczki działa tak samo, jak tworzenie nowej. Jeden atut może mieć kilka sztuczek przypisanych do niego – a nawet umiejętności dla tych sztuczek. Atuty, które zawierają sztuczki, zazwyczaj wiążą się z kosztem w punktach odświeżania, podobnie jak zwykłe sztuczki.

Atut, który opisuje jakiś integralną zdolność bohatera, może dać mu dodatkowy tor presji – oprócz fizycznej i umysłowej. Atut, który jest zupełnie oddzielony od bohatera – jak miejsce albo pojazd – może mieć swój własny fizyczny tor presji. Możecie również wyznaczyć umiejętność, która będzie wpływała na liczbę pól presji, na tej samej zasadzie jak Budowa wpływa na fizyczny tor presji.

Jeśli dokładnie określicie, co ma robić atut, dobierzecie również odpowiedni element mechaniki, który najlepiej wspiera założenia i sposób użycia atutu.

Grupa decyduje, że dla magii Zirda trzeba użyć aspektu i umiejętności – mamy tutaj wyraźny wpływ na opowiadaną historią i do tego magia wyznacza nowy sposób na rozwiązywanie problemów. Gracze nie chcą, żeby magia wzmacniała inne umiejętności, lecz raczej była czymś osobnym, więc nie ma potrzeby używania sztuczek. Nie wyobrażają sobie również żadnej „puli many” ani innego podobnego zasobu, więc magia nie będzie korzystać z presji ani konsekwencji.

**Wymagania
i koszty
s. 273**

**Tworzenie
sztuczek
s. 273**

**Budowa
s. 273**

ATUTY

Wymagania i koszty

Wymaganie to fabularne uzasadnienie, wyjaśniające dlaczego w ogóle bohater może mieć atut. Najczęściej wymaganie dla atutu można spełnić za pomocą jednego z aspektów bohatera określając, co kwalifikuje bohatera do korzystania z atutu. Możesz też po prostu uznać, że ktoś może używać atutu i tyle.

Koszt to sposób zapłaty za atut, który korzysta z zasobu dostępnego na karcie postaci. To może być miejsce na piramidzie umiejętności, jeden z pięciu dostępnych aspektów, sztuczka czy punkt odświeżania.

Obchodzenie się z kosztem będzie dla was stosunkowo proste – po prostu płacicie wolnymi miejscami na karcie, których używacie normalnie podczas tworzenia bohatera. Jeśli więc atut jest nową umiejętnością, umieszczacie ją normalnie na piramidzie umiejętności. Jeśli jest aspektem, wybieracie go jako jeden z pięciu dostępnych aspektów. Jeśli to sztuczka, płacicie jednym (albo więcej) punktem odświeżania.

Mistrzu Gry, jeśli nie chcesz, aby gracze musieli wybierać pomiędzy posiadaniem atutów i normalnych elementów przy tworzeniu bohatera, nie wahaj się dodać wszystkim BG na start kilka dodatkowych miejsc na karcie, żeby zmieścić również atuty. Upewnij się jednak, że wszyscy BG otrzymują dokładnie tę samą liczbę dodatkowych miejsc.

Amanda ustala, że w ramach wymagania Zird powinien mieć aspekt odzwierciedlający jego szkolenie w magii, którą władają adepci Collegiów. Zird już taki aspekt ma, więc wymaganie zostało spełnione.

Co do kosztu, ponieważ magia będzie głównie oparta na umiejętności, Zird musi dodać umiejętność odpowiedzialną za władanie magią do swojej piramidy. Następnie Amanda uznaje, że dla oszczędzenia wysiłku, umiejętnością właściwą do tego będzie po prostu Wiedza i zamiast odwoływać się do genetyki albo właściwego urodzenia każdy, kto ma odpowiednie wyszkolenie i wysoką wartość Wiedzy może używać magii. Ryanowi ta opcja odpowiada, ponieważ jest prosta i rzeczowa, dlatego też zgadza się na nią od razu.

Rozpisanie atutu

Kiedy już macie wszystkie elementy gotowe, można przystąpić do rozpisywania atutu. Gratulacje!

Atut: Magia Collegia Arcana

Wymagania: Jeden aspekt oddający twój trening w Collegiach.

Koszt: Rangi umiejętności, w szczególności te wydane na Wiedzę (zazwyczaj gdy atut dodaje nowe akcje do umiejętności, dodatkowo kosztuje to punkt odświeżenia, ale grupa Amandy jest leniwa i niespecjalnie się tym przejmuje).

Osoby wyszkolone w magii Collegiów mogą używać zgromadzonej wiedzy do tworzenia magicznych efektów. Do umiejętności Wiedza dodane zostają następujące akcje:



Przewyciężanie: Użyj Wiedzy, aby przygotować magiczny rytuał albo żebym odpowiedzieć na pytanie o magiczny fenomen.



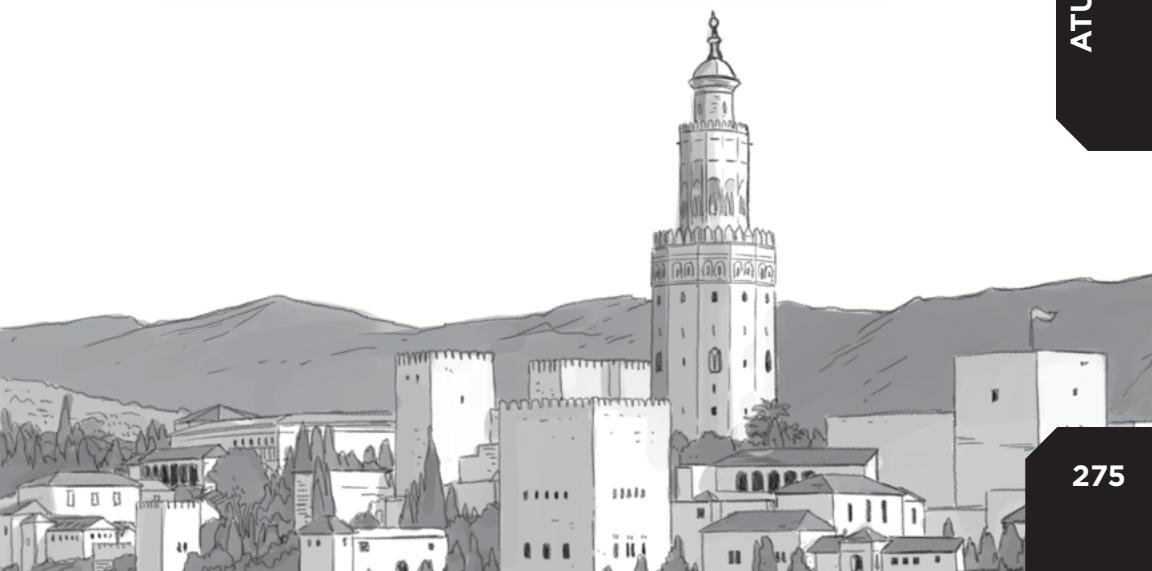
Uzyskanie przewagi: Użyj Wiedzy, aby zmienić otoczenie za pomocą magii albo aby dodać fizyczne lub umysłowe ograniczenie na cel zaklęcia, np. **Spowolnienie ruchu** lub **Otumaniony**. Bohaterowie mogą bronić się za pomocą Woli.



Atak: Użyj Wiedzy, aby wywołać bezpośrednie obrażenia magią za pomocą żywiołu lub mentalnego uderzenia. Cel ataku może bronić się Sprawnością lub Wolą, zależnie od formy ataku, albo Wiedzą, jeśli przeszedł magiczne szkolenie.



Obrona: Użyj wiedzy do obrony przed wrogą magią lub przeciwko innemu nadnaturalnemu efektowi.



Czym są
dokonania?
s. 276

ATUTY I ROZWÓJ

Atuty rozwijają się podobnie jak podstawowe elementy bohatera, zgodnie z dokonaniami opisanymi w rozdziale Długa gra. Takie podejście daje nam podstawowy zestaw wskazówek w tej kwestii:

- Aspekt atutu można zmienić przy każdym skromnym dokonaniu albo przy przełomowym dokonaniu, jeśli chodzi o koncepcję ogólną.
- Umiejętność atutu można rozwijać przy istotnym albo przełomowym dokonaniu, zakładając że jest to zgodne z zasadami. Możecie też dodać nowe umiejętności przy tych awansach. Można zamienić poziomy umiejętności atutu i innych umiejętności podczas skromnego dokonania, tak jak zwykle.
- Sztuczkę atutu można rozwijać przy przełomowym dokonaniu, gdy dostajesz punkt odświeżania. Może to być nowy efekt sztuczki dodany do atutu albo nowy atut ze sztuczką. Możesz też zmienić sztuczkę, jak zawsze, przy skromnym dokonaniu.

Atuty mogą korzystać z więcej niż jednego elementu. Zalecamy, by gracze rozwijali pojedyncze kawałki takiego atutu podczas różnych dokonań. W ten sposób unikniecie pomyłek i zamieszania w czasie gry.



WIĘCEJ PRZYKŁADÓW ATUTÓW

Poniżej znajdziecie kilka gotowych atutów o różnym poziomie szczegółowości. Opierają się one na utartych schematach znanych z innych gier fabularnych.

Wartości broni i zbroi

W kilku ustępach tego rozdziału znajdziesz wzmianki o **wartości broni i zbroi**. Możesz używać ich w nieco bardziej realistycznych grach jako ogólne rozwiązań, a nie atut. Udany atak bronią zwiększa jego efektywność, a zbroja zmniejsza otrzymane obrażenia.

Wartość broni dodaje się do uzyskanych przebić przy udanym ataku. Jeśli masz Broń:2, oznacza to, że każde udane trafienie jest warte o 2 przebicia więcej niż normalnie. Ta zasada działa także przy remisach, więc jeśli używasz broni, podczas remisu zadajesz presję zamiast zyskiwać okazję. To sprawia, że broń staje się bardzo niebezpieczna.

Wartość zbroi zmniejsza liczbę przebić udanego ataku. Tak więc Zbroja:2 sprawia, że każde uderzenie jest warte o 2 przebicia mniej niż zazwyczaj. **Jeśli uda ci się trafić, a Zbroja przeciwnika zredukuje przebicia do 0 albo mniej, nie zadajesz żadnych obrażeń, ale zyskujesz okazję.**

Zalecamy dać broni skalę wartości od 1 do 4, pamiętając że remis Bronią:4 oznacza wyłączenie *czterech* Przeciętnych statystów. Następnie ustalcie wartości dla zbroi, opierając się na ustalenach, jakiego rodzaju panczerz powinien w pełni chronić przed bronią o poszczególnych wartościach.

Amanda rozmawia z graczami o dodaniu wartość dla broni i zbroi. Wszyscy zgadzają się na to, więc Amanda przygotowuje przykładowy zestaw oręza i powiązane z nimi rangi. To dosyć realistyczna gra fantasy, dlatego opierając się na powyższych poradach, uznaje ona, że Broń:4 będzie odpowiadała dużemu, dwuręcznemu orężu (takiemu jak broń drzewcowa albo miecz dwuręczny) i nawet niewprawne uderzenie taką bronią będzie miało spustoszenie wśród statystów.

Kontynuując ten zamysł, Amanda tworzy taką listę:

Broń:1 odpowiada przedmiotom takim jak kaset, mała pałka albo broń improwizowana. Zbroja:1 odpowiada skórzni.

Broń:2 to krótkie ostrza albo obuchy, takie jak sztylet lub budygan. Zbroja:2 odpowiada skórzni i kolczudze.

Broń:3 to większość mieczy, buław i wszystko, co można używać jedną ręką. Zbroja:3 odpowiada kolczudze i zbroi płytowej.

Broń:4 zarezerwowana jest dla dużych, dwuręcznych broni do walki wręcz. Zbroja:4 odpowiada pełnej zbroi płytowej.

BILANS ZEROWY JEST NUDNY

Zanim pobiegnesz tworzyć rozbudowane tabele broni i zbroi do swojej kampanii, zastanów się czy dodanie ich *rzeczywiście* będzie miało tak diametralny wpływ na sceny konfliktów.

Wspominamy o tym, ponieważ może okazać się, że pierwszym co zrobią gracze będzie zmniejszenie efektywności oręza przeciwnika poprzez szybkie dozbrojenie się. I jeśli nie chcesz, żeby twoi BN padali jak muchy, będziesz musiał zrobić dokładnie to samo. Jeśli wszyscy mają w miarę jednolite wartości broni i zbroi, efektem będzie bilans zerowy. W takim wypadku możesz równie dobrze wrócić do używania niezmodyfikowanych wartości umiejętności.

Pierwszym sposobem na uniknięcie tego problemu jest świadomie wprowadzenie asymetrii pomiędzy wartościami broni i zbroi, pozwalając na to, aby jedna była lepsza od drugiej. Historia jest tutaj po twojej stronie – większość pancerzy nie chroniła całkowicie przed bronią, gdy dochodziło do starcia. Kolczuga mogła chronić przed cięciem miecza, ale na niewiele przydawała się wobec uderzenia obuchem buławy. Tak samo zbroja płytowa mogła osłonić od ciosu buławy, ale pchnięcie włócznią lub mieczem mogło trafić pomiędzy płyty.

Drugim sposobem jest uczynienie dobrej zbroi czymś niezwykle rzadkim, co należy do nielicznych uprzywilejowanych, bogatych albo elit. Dlatego być może znalezienie miecza o wartości Broni:3 będzie stosunkowo proste, ale jedynie Królewska Straż Carmelionu ma zbrojmistrzów potrafiących zrobić zbroję dorównującą takiemu oręzu. Gracze mogą spędzić sporo czasu, starając się kupić, wyłudzić, zdobyć albo ukraść taki zestaw zbroi, ale przynajmniej w ten sposób zapewnisz sobie trochę dramatyzmu.

Po prostu pamiętaj, że jeśli wartości zbroi i broni będą sobie równe, istnieje ryzyko, że twój wysiłek pójdziesz na marne, skoro ich obecność nie będzie miała żadnego znaczenia.

Moce superbohaterów

Większość superbohaterskich światów gier ma kilka cech wspólnych: celem mocy jest sprawienie, że rzeczy, które robicie (wasze umiejętności) są jeszcze bardziej niezwykłe, a fakt, że wszyscy nimi władają, leży w konwencji gry.

To sprawia, że przygotowanie zasad dla wielu różnych światów gier jest bardzo proste. Atuty nie będą miały wymagań, ponieważ wszyscy mogą posiadać moce (ewentualnie jakiś aspekt o początkach superbohatera). Wybierz dowolną moc i zrób z niej sztuczkę. Jeśli potrzebujesz wyjść w sposób znaczący poza podstawowe wytyczne dla sztuczki, żeby w pełni odzwierciedlić działanie mocy, wtedy dodaj jeden punkt odświeżania za każde dwa przebicia (albo jedną dodatkową akcję, albo jedno złamanie reguł). Jeśli przewidujecie różne poziomy danej mocy, pozwólcie wydawać na nią różną liczbę punktów odświeżania.

Teraz daj BG określona liczbę dodatkowych punktów odświeżania na wykupienie mocy. Poniżej znajdzicie garść supermoc!

(Takie rozwiązanie będzie również działać w światach gry z magią, w których każdy może znać niewielką liczbę ściśle określonych zaklęć, albo w światach z prostymi cybernetycznymi ulepszeniami).

Przykłady wzięliśmy z gry Chrome City, gdzie rezyduje Simon Cybermałpa. To utrzymana w konwencji czterokolorowego komiksu superbohaterskiego sceneria z cyberpunkowym sznitem. Jej bohater pochodzi od inteligentnych i cybernetycznie ulepszonych naczelnych oraz trenuje kung-fu.

Atut: Atak energetyczny

Koszt: 2 punkty odświeżania

Możesz używać Strzelania, aby atakować energią, bez potrzeby posiadania pistoletu. Dowolnie zdecyduj, jak taki atak wygląda: czy to jeden z żywiołów, czy po prostu promienie światła (ta część nie wymaga punktów odświeżenia, bo i tak możesz używać Strzelania do ataku).

Otrzymujesz +2, gdy używasz swojej mocy przy ataku lub uzyskaniu przewagi i dodatkowo uderzasz tak, jakbyś miał Broń:2. Jeśli wasza gra przewiduje wartości dla zwykłych broni, wtedy ta moc ma wartość Broni o 2 stopnie wyższej niż najmocniejsza ze zwykłych dostępnych broni.

Atut: Super siła

Koszt: 2-6 punktów odświeżania

Twoje ataki Walką mają teraz wartość Broni:2, a niemal każde siłowe wykorzystanie Budowy korzysta z premii +2. Każde dodatkowo wydane 2 punkty odświeżenia dodają +2 do wspomnianych premii.

Atut: Super szybkość

Koszt: 3 punkty odświeżania

Podczas wymiany zawsze działasz pierwszy. Jeśli ktoś inny w tym konflikcie ma Super szybkość, porównaj wartości umiejętności tak, jak zwykle.

Dodajesz +2 do wszystkich testów obrony Sprawnością i podczas rywalizacji skupiających się na tym, kto będzie szybszy.

Pomijając solidne bariery, takie jak twarde ściany, możesz zignorować wszystkie aspekty sytuacyjne, które wpływają na ruch i na początku każdej wymiany możesz zdecydować, w której jesteś strefie, ponieważ zawsze masz wystarczająco dużo czasu, żeby tam dotrzeć.

Atut: Super odporność

Koszt: 1-3 punkty odświeżania

Masz Zbroję:2 przy rzutach na obronę przeciwko fizycznym obrażeniom. Każdy dodatkowy punkt odświeżenia dodaje kolejne +2 do Zbroi.

Atut: Wzrok rentgenowski

Koszt: 2 punkty odświeżania

Nie wykonujesz testów Spostrzegawczości i Śledztwa, jeśli przedmiot którego szukasz jest ukryty za nieprzejrzystą załoną – po prostu uznaj to za automatyczny sukces.

Ta moc pomaga również w ukrywaniu się, ponieważ widzisz, kiedy ktoś cię szuka i wiesz, gdzie jest. +2 do Ukrywania, gdy unikasz wykrycia.

MOCE I SKALOWANIE

Jak widać równoważenie kosztu zdolności to raczej sprawa wyzucia niż ścisłych kalkulacji. Istnieje co prawda ogólny przelicznik, na którym możesz polegać, to znaczy 1 punkt losu = 1 wywołanie (lub odpowiednik wywołania) albo 1 sztuczka (lub odpowiednik sztuczki). Gdy jednak dojdziecie do wyjątków od zasad, jak przy Wzroku rentgenowskim, nie ma prostych odpowiedzi na pytanie, co jest zbyt potężne. Wszystko zależy jest od waszych preferencji, a Fate trudno zepsuć.

Nie przejmuj się zbytnio, gdy przygotowujesz moce do gry – wybierz to, co brzmi ciekawie, a jeśli coś podczas gry nie bardzo pasuje, zmień to później. Graczu, nie rób scen, gdy jedna z twoich mocy zostanie odrobinę złagodzona.

Specjalny ekwipunek

Tak jak supermoce, ekwipunek zazwyczaj wzmacnia możliwości twojego bohatera, dlatego użycie sztuczek wydaje się najbardziej rozsądne (weterani gry *Spirit of the Century* z pewnością pamiętają sztuczkę Osobisty gadżet).

Z drugiej strony ekwipunek może wniesć sporo potencjału narracyjnego do gry. Zaczarowany miecz może mieć swoją własną legendę i osobowość albo jego przeklęte dziedzictwo może odzwierciedlać dzieje rodziny, która zmuszona była przechowywać go przez stulecia. Użyj aspektów, żeby opisać takie historie i pamiętaj, że powinny one dawać okazje do wywołań i wymuszeń. Jeśli chcecie, możecie dodać samym wywołaniom jakiś specjalny efekt, w rodzaju jednorazowej premii podobnej do sztuczki.

Aspekt ekwipunku może także sugerować, w jakich sytuacjach najlepiej z niego korzystać albo nakreślać, czym sprzęt różni się od pozostałych tego rodzaju (jak np. karabin snajperski przeznaczony głównie do **Celów na dalekim zasięgu** albo konkretny model broni, który **Absolutnie nigdy się nie zacina**).

Zalecamy nie przesadzać z tym rozwiązaniem i nie dawać aspektów lub sztuczek każdemu przedmiotowi znajdującemu się w posiadaniu BG. Ta gra jest o bohaterach, a nie o ich sprzęcie. W większości przypadków powinniście założyć, że jeśli postać ma jakąś umiejętność, ma również odpowiednie przedmioty potrzebne do efektywnego z niej korzystania. Atuty zarezerwujcie dla przedmiotów, które mają unikalną albo osobistą wartość, coś czego nie będziecie nieustannie zmieniać podczas trwania kampanii.

SZYBKIE NARRACYJNE ROZWIĄZANIE KWESTII EKWIPUNKU

Jeśli nie chcecie bawić się atutami, istnieje sposób radzenia sobie z ekwipunkiem bez zbędnego zachodu – potraktujcie go jako samokreujące się przewagi, które można dodać do sceny. I tak MG musi dodać kilka elementów, takich jak **Wąskie alejki** albo **Nierówny teren** – możecie w ten sam sposób opisać sytuacyjne przewagi, które bohaterowie dostają ze swojego ekwipunku.

Jeśli więc BG ma strzelbę automatyczną i mierzy się z kimś wyposażonym w pistolet, dodaj bohaterowi aspekt **Większa siła ognia** z darmowym wywołaniem, tak samo jak przy dodawaniu przewagi po rzucie. W ten sposób możesz dostosować korzyści do okoliczności wynikających z narracji – jeśli walczycie w **Wąskiej alejce**, twój miecz może okazać się gorszym narzędziem niż nóż przeciwnika, więc adwersarz dostaje darmowe wywołanie na przydzielonym do ciebie aspekcie **Słaby wybór broni**.

W tych rzadkich przypadkach, kiedy będziesz miał absolutnie idealne narzędzie do wykonywanego zadania, ten aspekt można potraktować jako „imponujący” i tym samym przydzielić mu dwa darmowe wywołania.

ATUTY

Atut: Magiczny miecz – Zguba demonów

Wymagania: odnalezienie miecza podczas gry

Koszt: brak

Zguba demonów ma aspekt **Pogromca demonicznego pomiotu**. Kiedy go dzierżysz, możesz wywołać ten aspekt, gdy walczysz z demonami albo im przeciwdzialsz. Z uwagi na moc zaklętą w tej broni, możesz również zostać poddany wymuszeniu: przedmiot nieustannie popycha swojego właściciela do bezwarkowej walki z demonami i może sprawić, że stracisz z oczu inne zadania; miecz nie pozwoli na ukrycie swojej obecności przed demonem lub przysporzy innych komplikacji.

Dodatkowo wywołanie aspektu miecza ma dwa specjalne skutki: może natychmiast przegnać dowolnego demona, który jest statystą, bez rozgrywania konfliktu albo rywalizacji, oraz może odkryć obecność demona bez względu na panujące warunki.

Atut: pistolet pojedynkowy Brace'a Jovannicha

Wymagania: posiadanie aspektu bohatera **Dziedzictwo Brace'a**

Koszt: jedno miejsce na aspekt (przeznaczony dla aspektu wymagań) oraz jeden punkt odświeżania

Brace Jovannich to najstraszliwszy i najbardziej szanowany rewolwerowiec, o jakim słyszano na całym świecie Aedeann. Pistolet, który pozbawił życia setki istnień, jest teraz w twoich rękach. Nie bardzo potrafisz odpowiedzieć na pytanie, dlaczego nie wrzuciłaś go do najbliższego kanału, oszczędzając sobie kłopotu, jaki niesie za sobą jego reputacja.

Przygotuj się na wymuszenia aspektu, gdy ktoś rozpozna pistolet i będzie żądał dowodu na to, że jesteś godna go nosić lub będzie szukał zemsty za krzywdy, których ta broń była częścią, albo w inny sposób przyciągnie on niechcianą uwagę. Z drugiej strony, oprócz czerpania oczywistych przewag podczas walki, możesz wywołać aspekt broni, gdy wykorzystujesz reputację Brace'a na swoją korzyść.

Pistolet daje ci +2 do każdego ataku Strzelania wykonanego podczas pojedynku jeden na jednego. Mamy tutaj na myśli formalne pojedynki, nie starcie z pojedynczym przeciwnikiem podczas normalnej strzelaniny. Musisz kogoś wyzwać albo zostać wyzwana, musi mieć miejsce odliczanie sekund do wystrzału itd. Jeśli w waszej grze korzystacie z wartości Broni, pistolet ma wartość zbliżoną do innych broni tego rodzaju.

Cybertechnologia i superumiejętności

Zazwyczaj możecie wprowadzić cyberwszczepy w sposób zbliżony do superbohaterskich mocy, czyli jako „megasztuczki” z różną wartością w punktach odświeżania, zależną od tego, jak wiele fajnych rzeczy mają one robić.

W niektórych światach gry cybertechnologia spełnia jednak jeszcze jedną, nieco magiczną rolę: pozwala na działanie w cyberprzestrzeni, nadając zupełnie nowy kontekst akcjom związanym z technologią.

Do czegoś takiego będziecie potrzebowali specjalnej umiejętności, która opisze nową arenę zmagań i to, co się na niej będzie działo.

Innym sposobem wykorzystania takich umiejętności jest stworzenie bardzo wąskich niszy dla bohaterów, tak żeby w danej sytuacji mogła działać tylko jedna, wyszkolona osoba. Zamiast Walki, którą może wybrać każdy, możecie mieć umiejętność Wojownika, którą dostaje tylko jeden BG. Takie rozwiązania sprawdza się w opowieściach o napadach, gdzie w samym gatunku te role są jasne (twórca planu, kierowca, wygadany oszust). Upewnijcie się tylko, że wszyscy rozumieją, iż przy takim podziale obowiązków próba wyjścia ze swojej niszy może skończyć się bardzo źle.

Atut: Interfejs

Wymagania: pakiet interfejsu (zakładamy, że otrzymujesz go wraz z wzięciem tej umiejętności)

Koszt: poziomy umiejętności

Interfejs pozwala ci na interakcję z komputerami i innym sprzętem hitech w wyjątkowy sposób. Możesz wejść w umysł maszyny, rozmawiać z nią jak z przyjacielem albo walczyć niczym podczas bójki w barze. A maszyna może zrobić to samo z tobą.



Przewyciężanie: użyj Interfejsu, żeby naprawić uszkodzony system, hakując ominąć zabezpieczenia oraz inne trudności stojące na drodze lub zmusić dowolne urządzenie technologiczne, żeby aktywowało zaprogramowane działanie i uchronić takie urządzenie przed aktywowaniem działania przez kogoś innego.



Uzyskanie przewagi: użyj Interfejsu, żeby poznać właściwości konkretnego urządzenia technologicznego (np. poznać jego aspekty), zdiagnozować uszkodzenia systemu komputerowego, podłożyć fałszywe sygnały bądź informacje do systemu komputerowego oraz tworzyć zakłócenia.



Atak: użyj Interfejsu, żeby bezpośrednio uszkodzić system komputerowy.



Obrona: użyj Interfejsu, żeby bronić się przeciwko atakom systemu komputerowego. Testy zakończone porażką kończą się otrzymaniem presji fizycznej i konsekwencji – cyberinterfejs sprawia, że stawką jest twój jak najbardziej fizyczny mózg.



Atut: Media

Wymagania: Wybranie archetypu „Media” przy tworzeniu bohatera.

Koszt: poziomy umiejętności i odświeżanie dla powiązanych sztuczek

Gdy inni rozsiewają pogłoski i plotki, ty kontrolujesz przepływ informacji w mediach. Twoje słowo decyduje, co będzie w dzisiejszych wiadomościach, czy to w telewizji, radiu czy Internecie.



Przewyciążanie: użyj Mediów, aby nadawać informacje i określić ich wydźwięk. Lokalne wiadomości trudniej upowszechnić, tak samo jak trudnej będzie nadać odpowiednie brzmienie informacjom już przez kogoś udostępnionym. Sukces oznacza, że opinia publiczna wierzy w to, co chcesz, żeby uwierzyła na temat wydarzenia, choć BN niebędący starymi mogą mieć bardziej wyrobione zdanie.



Uzyskanie przewagi: użyj Mediów, aby nadać zdarzeniu lub osobie aspekt odzwierciedlający reputację, jaką zyskała w związku z twoimi medialnymi doniesieniami.



Atak: jeśli dysponujesz wystarczająco dużą siłą nacisku, żeby zadać jakieś osobie psychologiczne cierpienie, obsmarowując ją lub nękając w mediach, możesz użyć tej umiejętności do ataku.



Obrona: użyj Mediów do ochrony własnej reputacji i świętego spokoju przed innymi osobami używającymi tej umiejętności.



Sztuczki: Ogłoszenia drobne: użyj Mediów do tych samych testów przewyciążania, które wykonywałbyś za pomocą Kontaktów. Używasz ogłoszeń, żeby skorzystać z potrzebnych ci usług.

Sprawiedliwość tłumu: za pomocą Mediów możesz podjąć ludzi w miejscu publicznym do użycia fizycznej przemocy i zyskać dwóch Przeciętnych (+1) statystów, którzy w tej scenie będą atakować innych na twój rozkaz.

Bogactwo

W niektórych grach istotne jest śledzenie, jak dużym bogactwem dysponuje twój bohater – gdy mamy do czynienia z feudalnymi lordami w walce o władzę, prezesami korporacji używającymi pieniędzy do uderzania w przeciwników, a nawet z szulerami w Gangsterlandzie. Zasadniczo mechanika Fate podchodzi bardzo luźno do liczb, a my ogólnie odradzamy dokładne zliczanie każdej złotej monety w kieszeni bohatera.

Jeśli chcecie, żeby zasoby bohatera były ograniczone, jak właśnie w przypadku bogactwa, dobrą opcją jest skorzystanie z osobnego toru presji, który będzie odzwierciedlał korzystanie z tego zasobu. Jeśli się na to zdecydujecie, stworzycie nowy kontekst dla konfliktów, pozwalając na atakowanie i zadawanie ciosów temu nowemu torowi presji, podobnie jak w przypadku presji fizycznej i umysłowej.

W ten sam sposób możesz oddać w grze honor albo reputację w przypadku światów gry, w których mają one znaczenie, przykładowo w feudalnej Japonii.

Atut: Zasoby (zmodyfikowane)

Wymagania: żadne, każdy może wziąć tę umiejętność

Koszt: poziomy umiejętności

Podczas tworzenia postaci bohaterowie otrzymują specjalną łagodną (**Drobna pożyczka**) umiarkowaną (**Kredyt zaliczkowy**) i poważną konsekwencję (**Chcą mi połamać kolana**), którą mogą wykorzystać podczas konfliktu związanego z bogactwem. Dodaj poniższe akcje do umiejętności Zasoby:



Atak: możesz wykonywać działania finansowe w celu zniszczenia czichś zasobów albo zmusić go do nadmiernych wydatków. W ten sposób zadajesz presję oraz konsekwencje bogactwa. Jeśli uda ci się w ten sposób kogoś wyeliminować, oznacza to trwałą zmianę w jego finansach – oczywiście na gorsze.



Obrona: użij Zasobów, żeby utrzymać swój status finansowy w obliczu prób zniszczenia twojego kapitału.

Specjalne: umiejętność Zasoby dodaje nowy tor presji do twojej karty: presję bogactwa. Możesz zostać zmuszony do wzięcia presji bogactwa za każdym razem, kiedy test Zasobów zakończy się porażką – w zasadzie zawsze, gdy używasz gotówki, mamy do czynienia z atakiem. Presja bogactwa nie odnawia się tak szybko, jak umysłowa albo fizyczna – dzieje się tak co sesję, a nie co scenę.

Ciekawą opcją przy rozwoju bohatera, którą możecie rozważyć, może być trwałe obniżenie umiejętności Zasoby w zamian ulepszenia wybranego atutu, jeśli tylko jest on czymś, co można kupić.

Pojazdy, miejsca i organizacje

Te trzy elementy połączymy w jedną kategorię, ponieważ jeśli chcecie, żeby były istotne, ich wpływ na grę będzie zazwyczaj uzasadniał przydzielanie im osobnych kart bohaterów.

Nie muszą być one specjalnie skomplikowane, szczególnie jeśli to ma być coś subtelnego – np. jeśli chcecie dołożyć trochę fajnych sztuczek do pojazdu i skorzystać z zasad supermocy albo specjalnego wyposażenia opisanych powyżej. Taka opcja przewidziana jest na wypadek, gdybyście chcieli wprowadzić do rozgrywki pojazd mający własną duszę i będący centralną osią waszej gry. Dobrym przykładem takich ikon są Enterprise i Sokół Millennium.

Jeśli przydzielicie takiemu atutowi umiejętności, będzie to sugestia, że atut ma możliwość działania niezależnie od was. Musicie wtedy uzasadnić, dlaczego tak się dzieje. W zależności od konkretnego atutu, być może będzie trzeba zmienić kontekst tego, co oznaczają umiejętności albo stworzyć nową ich listę, która będzie bardziej odpowiadała temu, jak zachowuje się atut.

W tej grze bohaterowie otrzymują garść dodatkowych punktów odświeżania, poziomów umiejętności i miejsc na aspekty do zainwestowania we własne żaglowce. Grupa zadecydowała, że będą inwestować wspólnie, żeby zrobić jeden rewelacyjny statek.

Atut: Jeździec Wichru

Wymagania: żadnych, atut jest częścią założen gry

Koszt: poziomy umiejętności, punkty odświeżania, aspekty kilku bohaterów

Aspekty: Najszybszy okrąg we flote, Tajne skrytki na ładunek, Lord Tamarin pragnie go zatopić

Umiejętn.: (załogi; BG używają swoich, jeśli są one wyższe)

Dobra (+3) Spostrzegawczość

Niezłe (+2) Strzelanie i Żegluga (traktuj jak Prowadzenie)

Sztuczki: **Zawrotna prędkość:** Jeździc Wichru otrzymuje +2 do testów Żeglugi w rywalizacjach opartych na prędkości.

Pułapki: dowolny BG może w ramach swojej akcji wydać punkt losu, żeby na pokładzie okrętu przeprowadzić atak z Bronią:2 albo dodać 2 do wartości Broni użytej w ataku Walką. Jedna z paskudnych pułapek rozmieszczonych na pokładzie i we wnętrzu statku zostaje uruchomiona.



Poniższy przykład dotyczy gry, w której każdy BG jest władcą osobnego kraju w świecie fantasy, a akcja kręci się wokół międzynarodowej polityki. BG muszą stworzyć osobną kartę bohatera dla swojego państwa.

Atut: Plenum Ghiraulu

Wymagania: żadnych – zakładamy, że atut jest częścią założeń gry

Koszt: osobna pula aspektów, poziomów umiejętności oraz sztuczek

To małe państwo znane jest ze swojej siatki szpiegów oraz praw, które chronią bogatych i potężnych, zazwyczaj kosztem chłopstwa. Gratulacje, jesteś jego władcą. Kiedy działasz przeciwko innym państwom, użyj poniższych umiejętności, zamiast tych na karcie twojego bohatera. W poniższym przypadku umiejętności odpowiednio odzwierciedlają wysiłki twoich szpiegów, możnych, rzemieślników i armii.

Aspekty: *Obserwujemy cię; Bogaci pożerają biednych; Bystre umysły, tęp ostrza*

Umiejętn.: Świetne (+4) Śledztwo

Dobre (+3) Zasoby

Niezłe (+2) Rzemiosło

Przeciętna (+1) Walka

Sztuczki: **Kontrwywiad:** Plenum może użyć Śledztwa do obrony przeciwko próbom odkrycia jego aspektów przez inne kraje. Imponujący sukces podczas takiej obrony pozwala Plenum nakarmić wywiad obcego państwa aspektkiem zawierającym fałszywe informacje.





Magia

Kiedy tworzycie system magii, wstępna dyskusja jest niezwykle istotna, ponieważ musicie ustalić, jakie są wasze oczekiwania, co można, a czego nie da się za jej pomocą zrobić i jak dalekosiężne są jej efekty. Trudno znaleźć dwa światy fantasy, które miałyby podobne założenia magii, a często samo zdefiniowanie sztuk tajemnych pozwala określić istotne elementy funkcjonowania świata. Z tego powodu poniższe przykłady są dosyć szczegółowo opisane i korzystają z pełnego zakresu dostępnych elementów bohatera.

Lucas Magiczny Gliniarz jest BG gry *Fate* nazwanej Sprawy naszych przodków, inspirowanej policyjnymi filmami z Hong Kongu, w której bohaterowie są policjantami wydziału przestępstw nadnaturalnych w pseudofikcyjnym mieście San Jian w stanie Kalifornia. W świecie tej gry masz możliwość splatania magicznej mocy pochodzącej od półboskich duchów przodków. Moce są ścisłe określone i związane z charakterem mystycznej istoty, tak więc duch wody będzie dostarczał innych korzyści niż duch szczęścia. Oprócz tego wszyscy mają tor presji karmicznej, odzwierciedlający odporność ich duszy.

Atut: Sztuki Lucasa

Wymagania: żadnych, każdy może połączyć się z duchami i skorzystać z ich mocy

Koszt: miejsca na aspekty, poziomy umiejętności, presja/konsekwencje

Podczas procesu tworzenia postaci bohaterowie otrzymują dodatkowe trzy miejsca na aspekty, które mogą użyć do opisania swojej relacji z duchami przodków. Aspekt powinien zawierać również kontekst, więc **Sujan zawsze mnie poucza** albo **Darzymy się wzajemnym szacunkiem z Dammarem** są dobrymi przykładami.

Żeby używać mocy przodków, musisz wziąć nową umiejętność zwaną Mistycznym połączeniem.

Mistyczne połączenie

Ta umiejętność pozwala na jednocienie się z duchami przodków i manipulację ich energią.



Przewyciężanie: użyj Mistycznego połączenia, żeby negować energię nieuniformowanych pomniejszych duchów (czytaj: statystów) albo żeby narzucić swoją wolę duchowi przodka, z którym jesteś związany. Porażka w jednym z takich testów zapewne będzie cię kosztowała karmiczną presję lub konsekwencje.



Uzyskanie przewagi: użyj Mistycznego połączenia, żeby zgromadzić darmowe wywołania na swoich aspektach ducha albo żeby dostroić do siebie energię duchową na pobliskim obszarze.



Atak: użyj Mistycznego połączenia, żeby tymczasowo odpędzić wrogie duchy i demony (uwaga: za pomocą tej akcji nie możesz atakować bezpośrednio ludzi lub innych istot cielesnych).



Obrona: użyj Mistycznego połączenia, żeby bronić się przed wrogimi nadnaturalnymi wpływami. Porażka podczas obrony skutkuje przyznaniem karmicznej presji (uwaga: za pomocą tej akcji nie możesz bezpośrednio bronić się przed nadnaturalnie wzmacnionymi atakami ludzi lub innych istot cielesnych).

Specjalne: Mistyczne połączenie dodaje dodatkową presję i konsekwencje do twojego toru presji karmicznej, na tej samej zasadzie jak Budowa i Wola. Konsekwencje karmicznych ataków dosłownie przestrajają rzeczywistość wokół ciebie, więc **Kiepskie szczęście** albo **Otoczony przez smutek** są tutaj dobrymi przykładami.

Każdy z duchów przodków otrzymuje swoją rozpiszkę, która zawiera jego charakterystykę, ogólną filozofię oraz korzyści, jakie może ofiarować. Możesz ich użyć, wydając jedno z darmowych wywołań, które wcześniej zdobyłeś za pomoc umiejĘtnościi Mistyczne połączenie (i tylko za jej pomocą) albo wydając dwa punktu losu. Jedna korzyść zawsze powinna dać ci możliwość dodania jakiegoś elementu waszej opowieści bez wykonywania testu.

Sujan, Duch strażniczy

Charakterystyka: obrona i ochrona

Filozofia: wszelkie życie jest warte, aby je chronić i utrzymywać, nawet w obliczu ogromnych przeciwności losu.

Korzyści:

- Raz na scenę możesz zapobiec nieszczęśliwemu zrządzeniu losu – uchronić przed wypadkiem samochodowym, zatrzymać kogoś tuż przed krawędzią klifu albo umieścić poza zasięgiem eksplozji. Nie ma tutaj rzutów kostkami, to się po prostu dzieje. Nie możesz użyć tej korzyści do odwrócenia biegu wydarzeń, po prostu zmieniasz ich skutek.
- Możesz stworzyć Świetną (+4) tarczę z energii, żeby ochronić siebie oraz dowolną osobę, którą wskażesz. Ta premia kumuluje się z dowolnym przeciwdziałaniem, które ty lub ta osoba jesteście w stanie utrzymać. Jeśli komuś uda się pokonać to przeciwdziałanie, tarcza znika i trzeba ją ponownie stworzyć (tak, możesz nakładać na siebie kolejne darmowe wywołania, tworząc w ten sposób przepotĘżne tarcze; zakładamy, że istnieją duchy, których moc jest w stanie rozerwać i taką tarczę).



Poniżej przykład zasad dla gry fantasy ze ścisłe określonymi szkołami magii.

Atut: Szkoły mocy

Wymagania: jeden aspekt z nazwą zakonu, do którego należysz

Koszt: aspekt (na wymaganie), umiejętności (poniekąd), odświeżanie

Twój aspekt pozwala ci przynależeć do jednego z kilku tajemnych zakonów. Każdy z nich ma swoją mikro-kartę bohatera z aspektami, umiejętnościami i sztuczками. Przynależność do takiego zakonu pozwala ci na „zaadoptowanie” niektórych elementów tej karty jako własnych.

Możesz przynależeć tylko do jednego zakonu naraz, a opuszczenie jednego, żeby przyłączyć się do innego jest praktycznie niespotykane (czytaj: to ciekawy wątek do pociągnięcia dla BG w czasie trwania kampanii).

Czarna Liga

Aspekty: Oszustwo jest jedyną prawdą, Martwi mają się na baczości, Zabij lepszych od siebie nim oni zabiją ciebie

Umiejętn.: Świetne (+4) Uczenie się

Dobre (+3) Tworzenie

Niezłe (+2) Niszczenie

Przeciętna (+1) Zmiana

Sztuczki: Nekromancja: +2 do każdego wykorzystania umiejętności Czarnej Ligii przy oddziaływaniu na zwłoki.

Dotrzymanie tajemnicy: raz na scenę możesz przerzucić test Oszustwa i zatrzymać lepszy wynik.

Gra cieni: kiedy korzystasz z umiejętności Tworzenia na aspekcie sytuacyjnym związanym z ciemnością, dodaj do niego jedno dodatkowe darmowe wywołanie.

Umiejętności magiczne to Tworzenie, Niszczenie, Uczenie się i Zmiana. Każdy zakon dodaje im priorytety od Świeńskiego do Przeciętnego. Gdy wykonujesz magiczne akcje, użądź umiejętności zakonu albo swojej Wiedzy, w zależności od tego, która ma *nizszą* wartość.

Otrzymujesz jedną darmową sztuczkę spośród tych należących do zakonu, a kolejne możesz zdobyć, wydając odświeżanie. Możesz wywoływać i być obiektem wymuszenia z użyciem aspektów zakonu tak, jakby były twoimi własnymi.

Możesz odwołać się do swoich magicznych umiejętności, kiedy coś nie pozwala na użycie tych zwyczajnych. Np. jeśli nie jesteś w stanie dłużej przesłuchiwać świadka, ponieważ zginął w trakcie tortur, możesz wykonać test Wiedzy na przewyciążanie, żeby odkryć co potrzebujesz za pomocą magii. Jeśli ktoś cierpi na poważną, głęboką depresję, z którą normalna terapia nie jest w stanie sobie poradzić, uzyskaj przewagę za pomocą Zmiany, żeby rozpocząć leczenie tej osoby.

ŚCIĄGA

Drabinka (s. 292)

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

Czas gry (s. 292)

- **Wymiana:** czas, w którym każdy dostaje swoją turę;
- **Scena:** czas na rozstrzygnięcie sytuacji;
- **Sesja:** jedno spotkanie;
- **Scenariusz:** epizod;
- **Sezon:** sezon epizodów;
- **Kampania:** ogół rozgrywek w konkretnym świecie gry.

Test umiejętności (s. 292)

Rzuć czterema **kośćmi Fate** i dodaj wynik do **umiejętności**. Sumę porównaj z przeciwdziałaniem. Za każdy stopień na drabinie wyższy niż przeciwdziałanie zyskujesz **przebicie**.

Rodzaje przeciwdziałania (s. 292)

- **Aktywne:** inny bohater rzuca przeciwko tobie;
- **Pasywne:** stała wartość na drabinie przyimionków i liczb.

Cztery rodzaje rozstrzygnięć (s. 292)

- **Porażka:** porażka albo sukces z poważnym kosztem;
- **Remis (0 przebić):** osiągnij sukces z niewielkim kosztem;
- **Sukces (1-2 przebicia):** sukces bez kosztu;
- **Imponujący sukces (3+ przebicia):** sukces z dodatkową korzyścią.

Cztery akcje (s. 292)



Przewyciężanie: pokonaj trudność;



Uzyskanie przewagi: wywołaj aspekt za darmo;



Atak: zadaj obrażenia innemu bohaterowi;



Obrona: unikaj ataków lub uzyskania przewagi wymierzonych w ciebie.

Unikanie obrażeń (s. 292)

Zakreśl jedno pole presji większe lub równie wartości ataku, weź jedną lub więcej konsekwencji albo zakreśl jedno pole presji i weź konsekwencje – jeśli nie jesteś w stanie zrobić żadnej z tych trzech rzeczy, jesteś wyeliminowany.

Konsekwencje (s. 292)

- **Łagodna:** -2 wartości ataku
- **Umiarkowana:** -4 wartości ataku
- **Poważna:** -6 wartości ataku
- **Ekstremalna:** -8 wartości ataku i trwały aspekt bohatera

Pozbywanie się konsekwencji (s. 164)

- **Łagodna:** Nieułe (+2) przewyciężanie, jedna cała scena;
- **Umiarkowana:** Świecone (+4) przewyciężanie, jedna sesja;
- **Poważna:** Fantastyczne (+6) przewyciężanie, jeden scenariusz.

Rodzaje aspektów (s. 293)

- **Aspekty gry:** trwałe, stworzone podczas kreacji gry;
- **Aspekty bohatera:** trwałe, stworzone podczas kreacji bohatera;
- **Aspekty sytuacyjne:** trwają scenę, do przewyciężenia albo utraty znaczenia;
- **Okazje:** trwają do jednego wywołania;
- **Konsekwencje:** trwają do wyleczenia.

Wywoływanie aspektów (s. 293)

Wydaj punkt losu lub darmowe wywołanie. Wybierz jedno:

- +2 do rzutu na umiejętność;
- przerzuć wszystkie kości;
- +2 do rzutu innego BG przeciwko odpowiedniemu pasywnemu przeciwdziałaniu;
- +2 do pasywnego przeciwdziałania.

Wywołania kumulują się ze sobą.

Wymuszanie aspektów (s. 293)

Zaakceptuj komplikację za punkt losu.

- **Bazujące na zdarzeniach:** Masz aspekt ____ i jesteś w sytuacji ____, więc uzasadnione jest, że przydarzyło ci się _____. Parszywy los!
- **Bazujące na decyzjach:** Masz aspekt ____ i jesteś w sytuacji ____, więc uzasadnione jest, że decydujesz się na _____. Wszystko poszło nie tak, gdy zdarzyło się _____.

Odświeżanie (s. 293)

Na początku sesji resetujesz liczbę swoich punktów losu do poziomu odświeżania. Jeśli po sesji zostało ci ich więcej niż poziom na karcie, zostawiasz je. Natomiast na koniec scenariusza, bez względu na wszystko, wracasz do swojego poziomu odświeżania.

Wydawanie punktów

losu (s. 293)

Wydajesz punkty losu na: wywołanie aspektu; zasilenie sztuczki; odrzucenie wymuszenia; deklarację detalu historii.

Wyzwania (s. 293)

- Każda trudność wymagająca innej umiejętności ma swój rzut na przewyciężanie;
- Wspólnie interpretujcie porażkę, koszt i sukces każdego rzutu, żeby określić ostateczny rezultat.

Rywaliczacje (s. 293)

- Rywalizujący bohaterowie rzucają na odpowiednie umiejętności;
- Jeśli zyskasz najwyższy rezultat, zdobywasz zwycięstwo;
- Jeśli ty i tylko ty masz imponujący sukces, otrzymujesz dwa zwycięstwa;
- Jeśli najwyższe wyniki remisują, nikt nie zyskuje zwycięstwa i następuje niespodziewany zwrot akcji;
- Pierwszy uczestnik, który zdobędzie trzy zwycięstwa wygrywa rywalizację.

Konflikty (s. 293)

- Ustaw scenę, opisując środowisko, w jakim konflikt będzie miał miejsce, tworząc aspekty sytuacyjne i strefy oraz ustalając, kto uczestniczy w konflikcie i po której stronie.
- Ustal kolejność tury;
- Rozpocznij pierwszą wymianę:
 - w swojej turze wykonaj akcję i rozstrzygnij ją,
 - w pozostałych turach broń się albo odpowiednio reaguj na akcje innych,
 - po zakończeniu wszystkich tur zacznij nową wymianę;
- Konflikt kończy się, kiedy po jednej ze stron wszyscy ustąpią albo zostaną wyeliminowani.

Zdobywanie punktów losu

(s. 293)

Zdobądź punkty losu kiedy:

- Akceptujesz wymuszenie;
- Jeden z twoich aspektów jest wywołany przeciwko tobie;
- Ustępujesz w konflikcie.

PRZEWODNIK WETERANA

Poniżej prezentujemy najważniejsze zmiany mechaniki Fate w stosunku do wersji poprzednich, takich jak *Spirit of the Century* lub *The Dresden Files Roleplaying Game*.

Gra i tworzenie bohaterów

- Tworzenie gry to wariant tworzenia miasta w Dresden, ale okrojony. W wersji minimalistycznej do opisu gry tworzysz dwa aspekty z możliwością ich rozwinięcia.
- Zmniejszyliśmy liczbę aspektów. Ograniczyliśmy liczbę faz do trzech. Uważamy, że łatwiej przygotować pięć dobrych aspektów niż siedem lub dziesięć.
- Jeżeli w waszej grze chcecie używać sporej liczby atutów lub jakichś specyficznych elementów bohatera, które mają być opisane aspekiem, możecie zwiększyć ich liczbę. Sugerujemy, żeby nie było ich więcej niż siedem.
- W tej wersji Fate chcieliśmy, żeby tworzenie bohaterów było szybkie i proste, więc przyjęliśmy jako standard piramidę z wierzchołkiem na poziomie Świetnym (+4). Jeżeli wolisz użytkować kolumny, śmiało – macie 20 punktów umiejętności.
- Odświeżanie 3 i 3 darmowe sztuczki. Presja działa jak w *The Dresden Files RPG*.
- Wprowadziliśmy atuty. Poprzednio każda gra Fate miała własny sposób radzenia sobie z mocami, gadżetami i sprzętem. Teraz masz wiele różnych opcji do wyboru.

Aspekty

- W innych grach Fate darmowe wywołania nazywane są „oznaczaniem”. Uznaliśmy, że to o jeden termin za dużo. Podobnie łatwiej jest nazywać „wywołania dla uzyskania efektu” po prostu wymuszeniami, bez względu na to, kto je inicjuje.
- Darmowe wywołania kumulują się z innymi wywołaniami na tym samym aspekcie. Aspekt może być wywołany za darmo więcej niż raz.
- Wywołanie aspektu innego bohatera daje mu punkt losu na koniec sceny.
- Wymuszenia są podzielone na dwa typy: decyzje i zdarzenia.
- Aspekty sceny zostały przemianowane na aspekty sytuacyjne.

Akcje i rzeczy

- Ograniczyliśmy, w porównaniu do poprzednich gier Fate, listę akcji do czterech: przewyciążania, uzyskania przewagi, ataku i obrony.
- Gra nie polega już na binarnym sukcesie/porażce. Mamy 4 rozstrzygnięcia: porażkę lub sukces z kosztem, remis (sukces z niewielkim kosztem), sukces i imponujący sukces.
- Wyzwania i rywalizacje zostały mocno uproszczone i przeprojektowane.
- Granice stref zostały zastąpione przez aspekty sytuacyjne do ustalenia czy rzucać podczas ruchu. Ruch o jedną strefę wraz z akcją jest darmowy, jeśli nic nie stoi na drodze.
- Odnotujmy, że akcje uzupełniające i modyfikatory umiejętności zupełnie zniknęły z systemu. Albo coś jest wystarczająco interesujące, żeby wykonać rzut, albo nie jest.
- Współpraca została znaczco uproszczona w stosunku do poprzednich gier Fate.

FATE CORE SYSTEM

TOŻSAMOŚĆ

Imię

Opis

Oświetlanie

ASPEKTY

UMIEJĘTNOŚCI

Wybitne (+5)						
Świetne (+4)						
Dobre (+3)						
Niezłe (+2)						
Przeciętne (+1)						

SZTUCZKI

Formularz do wpisania swoich umiejętności i sztuczek.

KONSEKWENCJE

2 Łagodna	
-----------	--

4 Umierkowana	
6 Dostkliwa	

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)

1	2	3	4
---	---	---	---

PRESJA UMYSTŁOWA (Wola)

1	2	3	4
---	---	---	---



Szkicownik tworzenia bohatera

POMYSŁ NA BOHATERA (s. 31)

Koncepcja ogólna

Problem

Imię

TRIO FAZ (s. 38)

Faza pierwsza: Twoja przygoda

Aspekt fazy pierwszej

Faza druga: Spotkania

Aspekt fazy drugiej

Faza trzecia: Ponowne spotkania

Aspekt fazy trzeciej

UMIEJĘTNOŚCI (s. 46)

- jedna Świetna (+4)
- dwie Dobre (+3)
- trzy Niezła (+2)
- cztery Przeciętne (+1)

SZTUCZKI I ODŚWIEŻANIE (s. 48)

- trzy sztuczki = odświeżanie 3
- cztery sztuczki = odświeżanie 2
- pięć sztuczek = odświeżanie 1

PRESJA I KONSEKWENCJE (s. 50)

- Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Budowa daje dodatkowe pole presji fizycznej.
- Dobra (+3) albo Świetna (+4) Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej.
- Wybitna (+5) i lepsza Budowa daje dwa dodatkowe pola presji fizycznej oraz kolejne pole łagodnej konsekwencji.
- Przeciętna (+1) albo Niezła (+2) Wola daje dodatkowe pole presji umysłowej.
- Dobra (+3) albo Świetna (+4) Wola daje dwa dodatkowe pola presji umysłowej.
- Wybitna (+5) i lepsza Wola daje dwa dodatkowe pola presji umysłowej oraz kolejne pole łagodnej konsekwencji.

TOŻSAMOŚĆ

Imię Landon

Opis

Grubiański szermierz, pokryty bliznami
i ubrany w tachmany

Odswieżanie

3

FATE
CORE SYSTEM

UMIEJĘTNOSCI

Wybitne (+5)

Świetne (+4)

Dobre (+3)

Nieźle (+2)

Przeciętne (+1)

ATUTY

SZTUCZKI

Może porwać kolce? - 12 do Raceli, gdy Pie z kimś w gospodzie. Zapasowa broń Raz na koniec, gdy Klos chce nabyć na ciebie aspekt sztuczny. Rozbrądzony, wyjdź punkt losu, żeby sprawdzić, ze masz zapasową broń. Zamień aspektu sztuczny, reago praca wnik, zyskujesz okazje reprezentująca chwilowe rozprzestrzenione spowodowane koniecznością zdobycia broni.

Twardy jak skóra. Raz na sejf, za punkt losu możesz zmniejszyć daktiwosz umiarkowanej konsekwencji na kapotingu o ile jest związana z jakimś fizycznym obrażeniem, oraz masz więcej niż 10 kropka na tą godzinę konsekwencje. Możesz także za pomocą tej sztuczki po prostu usunąć kogatą konsekwencję.

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)

 1 2 3 4

KONSEKWENCJE

 1 Lagodna 2 Lagodna 3 Lagodna 4 Działająca 5 Działająca 6 Działająca

PRESJA UMYSŁOWA (Wola)

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

FATE CORE SYSTEM

TOŻSAMOŚĆ

Odświeżanie

3

Imię Cynare

Opis Honorowa złodziejka z szybkim ostrzem

ASPEKTY

Nieśmiała dziewczyna z mieczem	Wybitne (+5)						
Pшибiość do błyskotek	Świetne (+4)	Sprawność					
Zird może na mnie liczyć	Dobre (+3)	Sposób	Walka				
Uwierzy w każdą ckiwkę bajecką	Nieźle (+2)	Oszustwo	Śledztwo	Budowa			
Sekretna siostra Barathar	Przeciętne (+1)	Zasoby	Wiedza	Kradzież	Empatia		

UMIEJĘTNOŚCI

Nieśmiała dziewczyna z mieczem							
Pшибiość do błyskotek							
Zird może na mnie liczyć							
Uwierzy w każdą ckiwkę bajecką							
Sekretna siostra Barathar							

ATUTY

SZTUCZKI

Mistrzyni miecza - z do testów Walki przy użyciu kijów przeważaj pod warunkiem ze przeciwnikiem ma styl walki lub skośce, która może wykorzystać.							
Mistrzyni drugiego planu. Możesz użyć sprawności zamaskować kradzież w akcjiach przeszwy-częzania pod warunkiem że nie wymaga to otwierania zamków lub interakcji z innymi załączonymi załącznikami.							
Włoszczęcie. Można również nadarzyć zdrobnąć wykrycia zagrożenia Twoja Sposobą zwyczajną bez względu na warunki takie jak pełne ujęcie, cierni, głowa, itp. zatrudniona w postrzeganiu, w sytuacjach w których ktoś lub coś zamierza cię skrywać/dzielić.							

KONSEKWENCJE

2 Łagodna							
4 Umierkowana							
6 Dotkliwa							

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)

1	2	3	4				
1	2	3	4				
1	2	3	4				

PRESJA UMYŚLOWA (Wola)

TOŻSAMOŚĆ

Imię Zird Nieprzenikniony

Opis Bstry uczeń z ciemną kozią bródka

Odswieżanie

2

FATE
CORE SYSTEM™

UMIEJĘTNOSCI

Wybitne (+5)							
Świetne (+4)	Wiedza						
Dobre (+3)	Relacje	Rzemiosło					
Nieźle (+2)	Sprawność	Wola	Śledztwo				
Przeciętne (+1)	Walka	Zasoby	Kontakty	Spostrz.			

ASPEKTY

Kołzarożdziej do wynajęcia	
Rywale w Collegia Arcana	
Jeśli tam nie byłem, na pewno czytałam o tym	
Tylko nie w twarz!	
Nie toleruję głupców	

Majja Collegia Arcana

SZTUCZKI

Uczony, uderzona! Możesz użyć Wiedzy, by prowadzić fizyczne leczenie. Przyjacieci klucza! Możesz użyć Relacji, zamknąć Oszustwa podczas uzyskiwania przewagi. Sko duduksiej raz na scencie możesz wydać punkt losu (oraz pozwolić kika minut na obserwację), żeby móc wykonać specjalny test Śledztwa odwiercający twoje niesamowite zdolności dedukcyjne. Za każde przebyte usiłowanie w trakcie możesz odkryć lub stwierdzić jeden aspekt zarowno dla tej sceny, jak i osoby, którą obserwujesz. Tylko jeden z nich możesz wywołać za darmo. Czyli albo jeśli nie tyśce kieszek na wszelkie tematy, wydać punkt losu, żeby uzyskać sztukę, której zamierzasz dowołać umiejętności, na czas jednego rzutu lub wymiany pod warunkiem że możesz jakaś uzasadnić, że czytałeś gdzieś o podmiotowej akcji.

ATUTY

PRESJA FIZYCZNA (Budowa)



2

3

4

PRESJA UMYŚLOWA (Wola)

2 Lagodna

4 Rumiajkowana

6 Dotkliwa

KONSEKWENCJE

2 Lagodna

4 Rumiajkowana

6 Dotkliwa

INDEKS

- akcje 86, 134, 174
aktywne przeciwdziałanie 10, 131, 133
aspekty 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44,
 53, 56, 68, 76, 202, 210, 273
aspekty bohatera 57, 228, 245, 256
aspekty gry 24, 57, 229
aspekty sytuacyjne 58, 75, 136, 156,
 170, 187
atak 140, 149, 153, 160
atuty 6, 184, 270
Bohaterowie Graczy (BG) 4, 27, 30
Bohaterowie Niezależni (BN) 4, 26, 82,
 179, 213, 222, 236, 260, 266
Brązowa Zasada 270
czas gry 194
czas opowieści 194, 200
darmowe wywołania 70
decyzje (wymuszenie) 73
dokonania 248, 255, 256, 263, 276
drabinka 9, 46, 86
drugoplanowi BN 218
fazy 38, 40, 42, 44
gracze 3, 4
hordy (BN) 216
imponujący sukces 132
kampanie 195, 252, 298
karta bohatera 3, 292, 293, 294, 295
kilka celów 205
kolejność działania 158
kolumny umiejętności 258
komplikacje 22, 57, 229
konsepcja ogólna 32, 52
konflikty 154, 205, 223
konsekwencje 7, 47, 50, 58, 162, 258,
 260, 273
koszt 274
koszt sukcesu 132, 189
kości Fate 3, 8, 130, 187
ludzie 26, 229
miejsca 26
Mistrz Gry (MG) 3, 4, 82
niebezpieczne otoczenie 208
obrona 142, 159
odświeżanie 7, 49, 53, 56, 80, 87, 260
ograniczenie poziomu umiejętności
 46, 260
okazje 58
pasywne przeciwdziałanie 10, 131, 133, 191
pełna obrona 159
pierwszoplanowi BN 220
piramida umiejętności 46
porażka 132, 188
pozbywanie się konsekwencji 164
praca zespołowa 174
presja 6, 47, 50, 86, 160, 273
problem (bohatera) 34, 53
problemy (scenariusza) 227
przebiecia 10, 132, 140, 193
przewyciężanie 134, 147, 169
punkty losu 3, 12, 48, 53, 56, 68, 71,
 80, 82, 167
pytania fabularne 232
remis 132
ruch 169
rywalizacje 150, 173, 196
scenariusze 181, 194, 226, 246, 298
sceny 155, 178, 194, 238, 240, 298
sesje 194, 298
sezon 195, 252, 298
skala gry 21, 184
Srebrna Zasada 185
statyści (BN) 214
strefy 157, 169
sukces 132
sztuczki 7, 48, 53, 80, 87, 202, 256,
 273, 299
śmierć bohatera 168
świat gry 20, 182
trafienie 140, 216
tworzenie bohatera 29, 262, 296
tworzenie gry 17, 182, 297
umiejętności 7, 46, 53, 86, 96, 130, 202,
 256, 258, 273, 283
ustępowanie z konfliktu 81, 167, 299
uzyskanie przewagi 70, 78, 136, 149,
 153, 170, 175, 205, 223
wartości broni 277
wartości zbroi 277
wyeliminowanie 168
wymaganie 274
wymiany 150, 159, 194
wymuszenia 6, 12, 14, 71, 75, 81, 207, 211
wywołanie 6, 12, 68, 80, 210, 299
wyzwania 147, 172, 173, 196
zdarzenia (wymuszenie) 72
Złota Zasada 185

TWIERDZA FANTASTYKI

Polską wersję systemu Fate Core wydali **Poszukiwacze Przygód** – gdańska firma organizująca obozy RPG i larpowe „Twierdza Fantastyki”.

Wakacje z RPG

Każdego lata w góry przybywają setki młodych ludzi, by wspólnie z nami rozwijać swoje fantastyczne pasje. Odgrywamy niezwykłych bohaterów, próbujemy swoich sił jako MG, współtworzymy genialne erpegowe projekty, dowiadujemy się jak najwięcej o grach fabularnych – i po prostu odpoczywamy na wakacjach.

Twierdza Fantastyki to przede wszystkim społeczność fanów – miłośników RPG, larpów, literatury fantastycznej i geekowej części popkultury. Poza obozami spotykamy się na konwentach, trzymamy razem w Internecie i odliczamy dni do ponownego spotkania.

Więcej o obozach RPG dowiesz się na www.poszukiwaczeprzygod.pl.

Twierdza: Pieśń Bohaterów

Uczestnicy obozów RPG na Twierdzy Fantastyki rozgrywają swoje kampanie w jednym, wspólnym świecie. Nazywamy go **Twierdza: Pieśń Bohaterów** lub po prostu *światem Twierdzy*.

Wydarzenia z rozgrywanych na obozach sesji znajdują swoje odzwierciedlenie w świecie gry. Każdego roku podręcznik z żyjącym światem Twierdzy zawiera nowe wiadomości i bohaterów oraz lokacje zaktualizowane o wydarzenia z minionego lata.

Fate Core edycja polska

Ten podręcznik wydaliśmy dla uczestników naszych obozów. Chcemy jednak, by dostęp do dobrych gier fabularnych był jak najprostszy – zwłaszcza dla młodych ludzi. Mamy nadzieję, że w przypadku Fate to nam się udało.



BOHATEROWIE NIE BOJĄ SIĘ IGRAĆ Z LOSEM

Arcykapłanka barbarzyńskich hord, nieumarły rewolwerowiec i Drugi Porucznik Międzygalaktycznych Sił Bezpieczeństwa kompletnie się od siebie różnią, lecz łączy ich jedno: potrzebują silnika, który napędzi ich historie.

Fate Core jest takim silnikiem.

Fate Core to ewolucja nagradzanego systemu Fate od wydawnictwa Evil Hat Productions, wydana w Polsce przez Poszukiwaczy Przygód. Uprościliśmy i rozjaśniliśmy zasady gry, zachowując przy okazji ich sławną elastyczność. Wymień świat gry; **Fate Core** pozwoli Ci powołać go do życia.

W środku znajdziesz:

- **Proste zasady** tworzenia bohaterów i świata gry.
- **Solidne porady** dla graczy i Mistrzów Gry, zapewniające najlepszą zabawę.
- **Przejrzystą mechanikę**, dobrą dla początkujących i zaawansowanych.
- **Nowe, poprawione podejście** do akcji, aspektów, wymuszeń... i wiele więcej!

**OPOWIĘDZ HISTORIĘ. RZUĆ KOŚCMI.
POZNAJ SWÓJ LOS!**

ISBN 978-83-954587-2-9



9 7 8 8 3 9 5 4 5 8 7 2 9
www.evilhat.com
www.poszukiwaczeprzygod.pl



FATE
CORE SYSTEM™



**POSZUKIWACZE
PRZYGÓD**