

Armie Apokalipsy

Daj się uskrzydlić!



Armie Apokalipsy

Daj się uskrzydlić!

Katarzyna Kuczyńska Marcin Kuczyński

darmowy dodatek do gry

wszystkie ilustracje w podręczniku pochodzą z

„Armii Apokalipsy” i „Hymnu Zastępów”

ich autorami są **Joanna Materek** i **Mateusz Bielski**

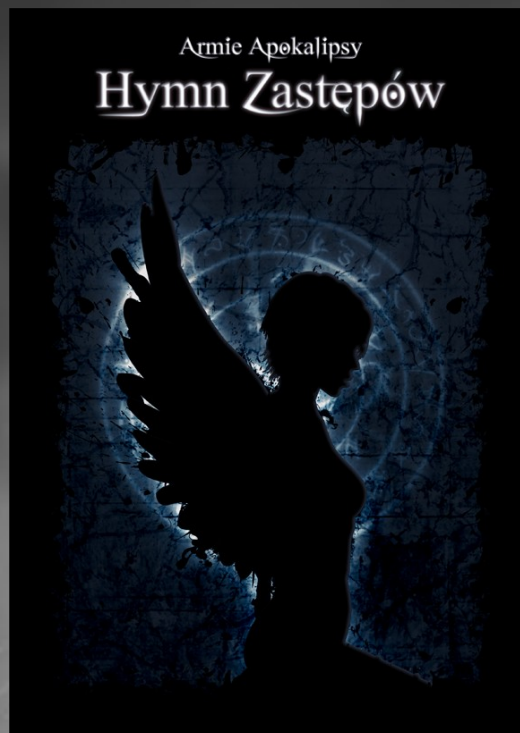
Podręcznik **możecie** kopiować, rozdawać znajomym i drukować.
Możecie też umieszczać go (albo link do niego) na stronach internetowych.
Nie możecie go sprzedawać ani wykorzystywać jego fragmentów
w swoich tekstach bez podania źródła.

poznaj

Armie Apokalipsy



wszystko, czego potrzebujesz, żeby zacząć prowadzić i grać; zasady, tworzenie postaci, rozdział MG



wyczerpujące opisy Zakonów, Chórów i Stanowisk; nowe Charyzmaty, Atuty i Stygmaty



darmowa strona dla Mistrzów Gry; generatory postaci, pomoc przy tworzeniu Wątków i wiele, wiele innych narzędzi dla MG

Wprowadzenie

„Daj się uskrzydlić!” jest podręcznikiem szczególnym. Dzieli się na kilka części, które są od siebie właściwie niezależne. Łączy je jedno – na każdej stronie tego dodatku staramy się Was przekonać, że warto pograć w Armie Apokalipsy i wytłumaczyć, co zrobić, żeby czerpać z gry jak najwięcej przyjemności. Nie będziemy udawać, że napisaliśmy go altruistycznie – mamy szczerą nadzieję, że dzięki tej lekturze zwiększy się Wasze zainteresowanie systemem i satysfakcja z sesji. Czy się uda – zobaczymy.

O czym więc przeczytacie w dodatku? „Wyobraźnia uskrzydła”, pierwszy rozdział podręcznika, został przygotowany z myślą o osobach, które do tej pory w ogóle nie grały w RPG albo dopiero co zaczęły. Dowiedziecie się z niego co to są gry fabularne i dlaczego to takie świetne hobby. Mamy nadzieję, że tekst ten przyda się również jako krótkie wprowadzenie, które bardziej doświadczeni gracze mogą wręczyć osobom, które chcą się z grami fabularnymi dopiero zapoznać.

Rozdział drugi, „Bohater opowieści”, również kierujemy przede wszystkim do osób, które nie mają jeszcze dużego doświadczenia z grami fabularnymi. To zbiór porad dotyczących tworzenia postaci, przydatnych właściwie niezależnie od systemu. Znajdziecie tam informacje o różnych podejściach do kreacji bohatera oraz trochę prostych trików, które ułatwią Wam jego wymyślenie. Z pewnością nie zaskoczymy tutaj niczym starych wyjadaczy, ale dla osób, które przygotowują swoje pierwsze postaci, tekst może okazać się przydatny.

Kolejne rozdziały pisaliśmy już z myślą o osobach, które w RPG grają, jednak dopiero niedawno przesiadły się (albo dopiero to planują) na Armie Apokalipsy. Zaczynamy od słowniczka najważniejszych pojęć z uniwersum systemu, który pomoże lepiej orientować się dalszych tekstach i może przydać się na pierwszych sesjach, kiedy terminologia gry nie jest jeszcze powszechnie znana.

„Armie Apokalipsy w pigułce” traktują dokładnie o tym, co sugeruje tytuł. Jeżeli zastanawiacie się nad sięgnięciem po nasz system, znajdziecie tu podsumowanie zasad, krótki opis świata i tematyki gry. Poza tym rozdział może przydać się podczas sesji. Dzięki niemu gracze powinni szybciej zorientować się w mechanice i lepiej wiedzieć, jakiego typu wyzwania mogą ich spotkać podczas przygód. Nawet osoby, które już od jakiegoś czasu grają w „Armie Apokalipsy” powinny zerknąć na ten tekst – być może wyjaśni on jakieś zasady, które do tej pory wydawały się niezrozumiałe.

Dalej zapraszamy do drugiego już rozdziału o tworzeniu bohaterów. „Narodziny anioła” skupiają się konkretnie na przygotowywaniu drużyny na sesje „Armii Apokalipsy”. W zamyśle rozdział ten stanowi uzupełnienie podręcznika i bez niego będzie pewnie mało zrozumiałą. Pisaliśmy go z myślą o osobach, które albo grają już w nasz system i zamierzają tworzyć anioły do kolejnej Kroniki, albo też kupiły już podręcznik główny i szykują się do przygotowania swojego pierwszego skrzydlatego.

Ostatni rozdział jest bardziej uniwersalny i w zasadzie mógłby posłużyć jako pomoc do



dowolnej gry fabularnej, w której występuje Mistrz Gry i gracze (no, kilka wyjątków przychodzi nam do głowy). Nie chcieliśmy powielać porad dla grających, które padały już tysiące razy, tylko zaproponować trochę inne spojrzenie na rolę gracza podczas sesji. I tu nasza zwyczajowa uwaga – „Zostań bohaterem sesji” nie jest tekstem rewolucyjnym, nie my pierwsi wpadliśmy na zawarte tam porady. Po prostu uznaliśmy, że fajnie będzie zebrać je w jednym miejscu i Wam przekazać. Część na pewno sami już znacie, ale może znajdziecie tu coś ciekawego. Tak czy owak – rozdział przygotowaliśmy z myślą o już nieco bardziej doświadczonych graczach, chociaż oczywiście zapraszamy wszystkich do lektury.

Jeżeli ktoś śledzi nasze wpisy na blogu, wie z pewnością, że „Daj się uskrzydlić” powstawało w bardzo gorącym dla nas okresie. W tym samym miesiącu premierę ma „Hymn Zastępów”, a dopiero co oddaliśmy Wam do użytku „Pomocnik Mistrza Gry” – stronę internetową do przygotowywania własnych Kronik. Dlatego przepraszamy z góry za wszelkie błędy, który znajdziecie na stronach tego dodatku. Obiecujemy, że będziemy go aktualizować (zaleta wydania elektronicznego), poprawiając wpadki, które wyjdą na jaw dopiero po premierze.

I na koniec jeszcze jedna refleksja, która nam się nasunęła. Ten podręcznik powstał specjalnie z myślą o Dniu Darmowych Gier Fabularnych

2013. Mamy w jego pisaniu pewien interes – może dzięki „Daj się uskrzydlić!” ktoś jeszcze sięgnie po nasz system. Ale popatrzcie tylko, jak wiele osób przygotowuje coś zupełnie bezinteresownie: systemy, tłumaczenia, przygody, dodatki... Tak po prostu, bo fajnie jest podzielić się z innymi. Mamy fantastyczne hobby, którym zajmują się fantastyczni ludzie!

Milej lektury i wszystkiego najlepszego z okazji DDGF2013!

Wyobrażenia uskrzydła	05
Bohater opowieści	10
Słowniczek pojęć	15
Armie Apokalipsy w pigułce	17
Narodziny anioła	27
Zostań bohaterem sesji	36

Wyobraźnia uskrzydla

Skoro czytacie te słowa, zapewne z jakichś powodów zainteresowaliście się tematyką gier fabularnych. Być może zaintrygowały Was zasłyszane gdzieś informacje na ich temat, możliwe też, że dostaliście ten tekst od znajomego albo znajomej. Tak, czy owak – postaramy się na kilku najbliższych stronach przybliżyć Wam tematykę tego hobby i zachęcić do gry. Tu jeszcze uwaga. Jeżeli ktoś strasznie męczy Was o przeczytanie tego artykułu, a Wy kompletnie nie macie na to ochoty, powiedzcie mu, że wszystko starannie przestudiowaliście, ale niestety nie macie czasu na taką rozrywkę. Gdyby dopytywał, powiedzcie, że zrozumieliście z tego tyle, że to taka jakby gra planszowa bez planszy. Zazwyczaj w zupełności wystarczy. Każdy z nas miał kiedyś znajomego, któremu tak strasznie, strasznie zależało, żeby nas wciągnąć w jakieś jego zainteresowania, więc... nie ma za co.

O co w tym wszystkim chodzi?

Jeżeli zdecydowaliście się zostać z nami jeszcze chwilę, to super. Czas przejść do sedna i wyjaśnić, o czym właściwie piszemy. Przede wszystkim gry fabularne to świetna zabawa. Pozwala Wam odgrywać rolę jakiejś wyimaginowanej postaci i stać się bohaterem ciekawej fabuły. To fajny sposób na spędzenie wieczoru z grupą znajomych i poznawanie nowych ludzi. Przy okazji RPG ćwiczy kreatywność i uczy reagowania na niespodziewane sytuacje, a także współpracy w grupie. Często można spotkać się z angielską nazwą naszego hobby, czyli RPG (Role Playing Games). Mogliście natrafić na ten skrót przy okazji bardzo

wielu gier komputerowych, które faktycznie wywodzą się od „papierowych” gier fabularnych. Na świecie to hobby zostało docenione znacznie bardziej niż u nas. Do grania przyznają się nawet sławy (między innymi aktorzy Vin Diesel i Robin Williams czy muzyk Moby).

Gry fabularne to hobby, w które ludzie na całym świecie bawią się mniej więcej od lat siedemdziesiątych poprzedniego wieku. Oczywiście, znajdą się tacy, którzy będą Was przekonywać, że w gruncie rzeczy taka forma rozrywki znana była już starożytnym, że właśnie tym zajmowali się średniowieczni bardowie i celtyccy druidzi, ale my będziemy trzymać się tylko sprawdzonych faktów. Tak więc w latach siedemdziesiątych dwóch gości uznało, że super byłoby stworzyć grę, w której grupa ich kumpli będzie mogła odgrywać przebijanie się przez kolejne poziomy podziemi i zabijanie po drodze strasznych stworów. Na końcu czekał skarb (rzadziej – księżniczka), a potem można było zaczynać raz jeszcze, w kolejnych podziemiach.

Od tego czasu RPG wciąż ewoluowało, dzięki czemu istnieje teraz cała gama różnych gier – od oldschoolowej fantastyki z magicznymi mieczami przez komedię, horror, romanse czy dzieła poruszające kwestie różnego rodzaju problemów społecznych. Wraz z rozwojem gier zmieniali się również gracze. Przede wszystkim im bardziej gry odchodziły od schematu opowieści o niezwycięzonych barbarzyńcach z wielkimi toporami, tym więcej kobiet interesowało się taką formą rozrywki. Poza tym każdy zaczął szukać w RPG czegoś dla siebie. Jedni chcieli mało skomplikowanej rozrywki, inni liczyli na głębokie

przeżycia, kolejnych przede wszystkim interesowała wciągająca fabuła. Trochę jak z filmami – ludzie chodzą na nie z zupełnie różnych powodów i podobają im się różne tytuły. Po ponad czterdziestu latach istnienia gier fabularnych powstało ich tak wiele, że każdy naprawdę będzie w stanie znaleźć coś dla siebie.

Nie będziemy ukrywać, że mamy interes w tym, żeby przekonać Was do grania w RPG. Od jakiegoś czasu nie tylko gramy, ale również piszemy własne gry, a ten dodatek powiązany jest z wydanymi przez nas „Armiami Apokalipsy” – grą o aniołach, które zostają zesłane do współczesnego świata i borykają się z zupełnie nową dla nich sytuacją. Jeżeli przekonamy Was do „Armii Apokalipsy”, będzie to dla nas z oczywistych powodów oplacalne. Jednak nawet, jeżeli tematyka aniołów żyjących między ludźmi i walczących z innymi nadnaturalnymi istotami Was nie interesuje, nie odkładajcie jeszcze tego tekstu – może uda nam się przekonać Was, że gry fabularne są naprawdę fascynującą rozrywką i znajdziecie grę, która będzie Wam bardziej odpowiadać.

No dobrze, ale czym właściwie są gry fabularne, na czym to hobby w ogóle polega? W zależności od konkretnej w gry i podejścia grających, można spotkać się z trzema najczęstszymi opisami tej rozrywki.



Trochę jak gry planszowe

ale bez planszy i nie można w nie wygrać

Grupa ludzi spotyka się, żeby wspólnie pograć. Istnieją pewne zasady, gracze mają swoją reprezentację w grze – czyli postacie. Innymi słowy, każdy „kimś gra” – może wojownikiem, może reporterką, a może wampirem – to zależy już od konkretnego systemu. Pod wieloma względami przypomina to więc grę planszową, tyle, że... bez planszy. Bo całość rozgrywki odbywa się w wyobraźni. Gracze nie przesuwają pionków, tylko opisują działania swoich postaci. Owszem, zdarzają się gry fabularne, które wprowadzają dodatkowo figurki. Na samym początku historii RPG były one nierozdzielnie związane w rozgrywką, obecnie jednak znakomita większość tytułów zakłada grę bez jakichkolwiek figurek.

Taki trochę amatorski teatr

z naciskiem na „amatorski”, a nie „teatr”

Gry fabularne mogą kojarzyć się z teatrem, ponieważ każdy z graczy odgrywa jakąś postać. Z drugiej jednak strony, nie ma tu żadnego ruchu scenicznego (siedzicie sobie wygodnie i opisujecie, żadnego biegania i unoszenia ku górze czaszek). Do tego w porównaniu z teatrem nie ma praktycznie scenariusza. Owszem, jeden z Was ma jakiś ogólny zarys tego, co ma się wydarzyć, ale to Wy decydujecie o losie Waszych postaci. Istnieje co prawda pewna odmiana gier fabularnych, nazywana LARP (Live Action Role Play), która zakłada pełne odgrywanie, przebieranie się za postacie, itp. – my się jednak w tym tekście w ogóle nie będziemy tym zagadnieniem zajmować.

Jak wspólne wymyślanie książki

tyle tylko, że nikt tego nie zapisuje

Siedzicie razem w pokoju. Jedna osoba rzuca wyjściową sytuację. Mówi, że postacie stoją przed komisariatem policji i zastanawiają się, jak zdobyć informacje o groźnym gangsterze. Jedno z Was odpowiada, że postać, którą kieruje – bezkompromisowa reporterka – wchodzi do środka i stara się wydobyć informację od oficera dyżurnego. Ta pierwsza osoba opisuje kolejną przeszkodę, tworzy nową sytuację. I tak dalej. Trochę jakbyście razem wymyślali fabułę książki albo scenariusz dla filmu. Tylko, że Waszym celem

nie jest przygotowanie czegoś ciekawego dla publiczności, ale dobra zabawa podczas tworzenia tej fabuły.

Czas na podstawy

Jak pisaliśmy wcześniej, gry fabularne przeszły daleką drogę od zabijania potworów w podziemiach i obecnie potrafią się od siebie bardzo różnić. Istnieje jednak pewien klasyczny układ, który jest wspólny dla zdecydowanej większości systemów (czyli gier, bo pojedynczą grę nazywamy właśnie „systemem RPG”).

W każdej grupie grających jest jedna osoba, która bierze na siebie rolę przewodnika albo prowadzącego. W jednym gracz nazywamy ją „Narratorem”, w innych „Mistrzem Gry”, istnieje jeszcze całe multum określeń. Ów Mistrz Gry ma za zadanie opisywać świat, który widzą postacie pozostałych graczy oraz stawiać przed nimi wyzwania. Trochę jakby ustawiał scenę i wyjściową sytuację dla pozostałych. W zależności od systemu Mistrz Gry może więc Wam opisać, że stoicie przed modnym klubem w centrum miasta albo na blankach średniowiecznego zamku, na moście w wiktoriańskim Londynie lub też stworzy jakiegokolwiek inne miejsce, które pasuje do realiów Waszej aktualnej gry.

Pozostałych uczestników nazywamy graczami. Ich zadanie jest zupełnie inne. Nie opisują całych scen, nie tworzą scenografii i nie wymyślają wyzwań dla pozostałych. Zamiast tego każde z nich posiada swoją postać, czyli bohatera, którego poczynaniami kieruje w grze. Na początku macie możliwość stworzenia sobie takiej postaci, wymyślenia jej wyglądu i charakteru tak, żeby jak najciekawiej Wam się nią grało. Tu jedynymi ograniczeniami będą realia systemu. Najczęściej Wasza postać będzie posiadać jakieś współczynniki – cechy, które mówią o tym, jak dobrze radzi sobie z różnymi typami wyzwań. Jeżeli postać będzie była mistrzynią Kick-boxingu, zapewne będzie umiała świetnie walczyć, jeżeli gracie wampirem o hipnotycznym spojrzeniu, Wasz bohater będzie miał pewnie dobre współczynniki, związane z uwodzeniem i tak dalej.

Podsumowując – Mistrz Gry opisuje Wam sytuację, postacie tła i stawia przed Wami jakieś wyzwania (wytropić dealera narkotyków w klubie, obronić średniowieczny zamek przed najeźdźcami). Wy deklarujecie, co w związku z tym robią Wasze postacie, starając się przy tym działać zgodnie z ich charakterem (który wcześniej wymyśliliście). Jeżeli deklarujecie jakąś akcję, która może się nie udać (wasza mistrzyni Kick-boxingu chce ogłuszyć ochroniarza w klubie, Wasz wampir próbuje zahipnotyzować ofiarę), wykonujecie test (często rzucając kostką), żeby sprawdzić, czy Wam się udało. Im wyższy macie współczynnik związany z daną czynnością (walka, hipnoza), tym większa szansa, że akcja Waszej postaci się powiedzie.

Niezbędna do grania będzie grupa ludzi, z których jedna weźmie na siebie rolę Mistrza Gry, a pozostałe będą graczami. Do tego potrzebujecie jakiegoś systemu, czyli konkretnej gry, w którą zagracie. Każdy system zawiera własny opis świata (od realiów historycznych, przez fantasy, różne alternatywne wersje współczesności, aż po science-fiction) zasady tworzenia postaci i testowania akcji w grze oraz wskazówki dla graczy i Mistrzów Gry. W tej chwili po polsku dostępne jest około trzydziestu podręczników z systemami RPG. W wersji drukowanej znajdziecie je między innymi w sklepie internetowym rebel.pl, a jeżeli interesują was e-booki, największy ich wybór posiada cdp.pl. Poza tym w sieci znajdziecie wiele systemów dostępnych w cyfrowej wersji za darmo. W przeciwieństwie do gier planszowych warto, żebyście mieli więcej niż jeden podręcznik na grupę. Od biedy na początku wystarczy jeden, z czasem jednak będzie Wam znacznie wygodniej, jeżeli każdy zaopatrzy się we własną kopię.

Dobre strony gier fabularnych

Granie w RPG przypomina trochę uczestniczenie w fabule interaktywnej książki albo filmu. Przenosicie się w sam środek akcji, a poprzez postacie możecie wpływać na jej przebieg. To naprawdę niesamowita frajda. Namiastkę tego proponują gry komputerowe (gdzie również kierujecie postacią w przygotowanym przez twórców gry świecie). Gry

fabularne mają jednak nad nimi tę istotną przewagę, że praktycznie Was nie ograniczają. Nie musicie iść tylko albo w lewo albo w prawo, nie ma listy przedmiotów, na które możecie kliknąć albo postaci, z którymi da się porozmawiać. Ogranicza Was wyłącznie własna wyobraźnia.

Gry fabularne są wyjątkową rozrywką, zwłaszcza w naszych współczesnych, bardzo zabieganych czasach. Pojedyncze spotkanie (nazywane sesją) trwa najczęściej przynajmniej dwie, trzy godziny. To czas, kiedy możecie na trochę zwolnić, odsunąć od siebie wszystkie problemy w pracy, zadania na jutro i im podobne. Zamiast tego podczas sesji będziecie zajmować się wyzwaniem, stawianymi przed Waszymi postaciami. Takie oderwanie się od rzeczywistości jest bardzo relaksujące i pozwala potem świeżym spojrzeniem przyrzeć się problemom prawdziwego świata. Chyba nie musimy tłumaczyć, jak bardzo każdemu z nas przydaje się chwila przerwy, prawda?

Przypomnijcie sobie najbardziej emocjonujący film, serial albo książkę, jakie znacie. W grach fabularnych macie szansę poznać równie wciągającą fabułę, tyle tylko, że tym razem będziecie w samym jej środku! To Wasze postacie będą bohaterami historii, to od Waszych działań będzie zależeć, czy całość skończy się szczęśliwie. Dlatego RPG potrafi być tak emocjonującą rozrywką.

Ale zejdźmy na chwilę na ziemię. Pamiętacie, co pisaliśmy na początku? Że RPG rozwija kreatywność, uczy radzić sobie w trudnych sytuacjach i rozwija umiejętność pracy w grupie. A teraz zerknijcie na listę cech, które każdy pracodawca chciałby zobaczyć w liście motywacyjnym. Nieźle się to pokrywa, prawda? Grając w gry fabularne, przy okazji dobrej zabawy, nabywacie kompetencji, które przydają się na co dzień. To dlatego elementy RPG wykorzystywane są przez wiele firm szkoleniowych jako ćwiczenie dla uczestników warsztatów.

I ostatnia sprawa – pieniądze. Gry fabularne to hobby, które wymaga naprawdę małych nakładów finansowych. Jeden system starczy Wam na wiele, wiele spotkań. Nawet zakładając, że każdy w grupie kupi sobie własną kopię, a do

tego jakieś dodatki czy uzupełnienia (tego typu podręczniki wychodzą do większości systemów RPG dostępnych na rynku), raczej nie uda Wam się przekroczyć astronomicznej kwoty 100-200zł rocznie. A piszemy tutaj o „opcji maksimum”. Znamy ludzi, którzy dwadzieścia lat temu kupili pojedynczy podręcznik za kilkadziesiąt złotych i do tej pory grają, korzystając wyłącznie z niego.

Wady naszego hobby

Nie twierdzimy, że gry fabularne są pozbawione wad. Przede wszystkim zabawa w RPG wymaga poświęcania czasu. Pojedyncza sesja trwa kilka godzin. Jeżeli chcecie grać często (np. raz w tygodniu), oznacza to, że musicie jakoś ten niezbędny czas wygospodarować. Jeżeli większość osób w drużynie pracuje albo studiuje, zapewne najłatwiej będzie Wam spotykać się wieczorami. W takim wypadku sesje mogą kończyć się późno w nocy, a następnego dnia jakoś trzeba wstać do pracy.

Kolejna sprawa to kwestia zaangażowania. O ile do kina możecie wejść „z marszu” i po prostu obejrzeć film, gry fabularne są trochę bardziej wymagające. Żeby czerpać z nich satysfakcję, musicie pamiętać o cechach Waszych postaci i wczuć się w budowane przez Mistrza Gry sceny. To na pewno trudniejsze niż wyjście do kina albo wieczór spędzony przy grach planszowych. Prowadzący grę musi włożyć w przygotowania całkiem sporo wysiłku. Musi przecież zaprojektować dla Was wyzwania, przygotować postacie tła, zastanowić się nad ciekawymi opisami.

Pamiętajcie też, że gry fabularne to rozrywka grupowa, której bardzo ważnym elementem jest współpraca między graczami. Dlatego żeby całość była naprawdę udana, nie może być zbyt dużych tarć między graczami. Oczywiście, nie ma nic złego w małych konfliktach (mogą one wręcz dostarczyć większych emocje podczas sesji), ale jeżeli któreś z Was zacznie grać destruktywnie albo uzna, że jego postać będzie uprzykrzać życie pozostałym, cała rozgrywka bardzo na tym ucierpi.

O czym trzeba pamiętać

To teoretycznie banal, ale bardzo łatwo o nim zapomnieć. Gracie w RPG po to, żeby dobrze się bawić. Jeżeli którykolwiek z graczy nie czuje się na sesji dobrze, robicie coś źle. Dlatego nie możecie dopuszczać do sytuacji, gdy część graczy bawi się kosztem innych. Zasady są tu takie same, jak przy każdej grupowej rozrywce. Nie obrażamy innych, nie wyśmiewamy ich, nie jesteśmy (ani nasze postacie) względem nich agresywni werbalnie (o agresji fizycznej nawet nie wspominamy). Wasze postacie mogą się klócić – to jest całkowicie w porządku – ale nie przenoście tego na relacje między graczami.

I druga sprawa. Sesja RPG jest trochę jak wspólne wyjście do kina. Kiedy wybieracie film ze znajomymi, każdy może zadeklarować, że np. nie lubi horrorów albo nie ma dzisiaj ochoty na tytuł epatujący przemocą. W grach fabularnych jest dokładnie tak samo. Możecie (i powinniście) powiedzieć, jakie elementy opisu i typy scen Wam nie pasują. Może źle czujecie się ze scenami pełnymi krwawych opisów, może nie macie ochoty bać się na sesji, a może przeszkadzają Wam wątki erotyczne. Poinformujcie o tym Mistrza Gry i pozostałych graczy. Oczywiście możecie to zrobić w trakcie sesji (po prostu powiedzieć, że dana scena Wam nie odpowiada), ale znacznie lepiej, jeżeli zrobicie to wcześniej. Dzięki temu Mistrz Gry będzie mógł przygotować fabułę w taki sposób, żeby nie dotykała drażliwych dla Was tematów.

Nasza gra: Armie Apokalipsy

Na koniec czas na trochę bezczelnej autoreklamy. Wspominaliśmy na początku, że mamy interes w przekonaniu Was do gier fabularnych, prawda? Jesteśmy autorami gry „Armie Apokalipsy” i chcielibyśmy Was przekonać, że warto się z nią zapoznać.

„Armie Apokalipsy” to system RPG, czyli kompletna gra, z opisem świata i własnymi zasadami. Miały one premierę w 2013 roku, są więc systemem dosyć nowym, nad którym cały czas intensywnie pracujemy, wydając kolejne



płatne dodatki i darmowe materiały. Wszystkie ilustracje, które znajdziecie w tym tekście, pochodzą właśnie z naszej gry. Jeżeli będziecie zainteresowani systemem, możecie go kupić zarówno w wersji drukowanej, jak i PDF (w sklepach, o których pisaliśmy powyżej).

Nasza gra wpisuje się w nurt tzw. „urban fantasy”, czyli opowiada o współczesnym świecie, z pozoru identycznym z naszym, zamieszkałym jednak dodatkowo przez nadnaturalne istoty. Gracze wcielają się role aniołów w śmiertelnych ciałach, które zostały zesłane na świat, by stawić czoła potężnym siłom, dążącym do apokalipsy. Jeżeli interesuje Was więcej informacji o świecie gry, zapraszamy na naszą stronę internetową – ArmieApokalipsy.pl. Znajdziecie tam nie tylko informacje o samym systemie, ale również odnośniki do jego recenzji.

„Armie Apokalipsy” przygotowane są z myślą o Mistrzach Gry, którzy posiadają już jakieś doświadczenie z grami fabularnymi. Gracze mogą jednak spokojnie zacząć od naszego systemu, nawet jeżeli przedtem nie mieli z RPG żadnej styczności. Ze względu na tematykę i wrodzoną niechęć do autocenzury, uznaliśmy, że nasz system będzie przeznaczony wyłącznie dla osób pełnoletnich.



Bohater opowieści

Każda opowieść musi mieć swojego bohatera. To wokół niego koncentruje się fabuła, jego sukcesy, porażki i wybory budzą emocje. Gry fabularne tym różnią się od książek, flimów czy sztuk teatralnych, że to Wy tworzycie i odgrywacie bohatera historii, opowiedanej przez Mistrza Gry. Macie możliwość określenia cech głównej postaci, jej motywacji, wyglądu, celów i osobowości, zaś podczas sesji to Wy decydujecie o jej zachowaniu i podejmujecie w jej imieniu decyzje. Dzięki temu macie duży wpływ na kształtowanie opowieści – w końcu to na bohaterze skupione jest światło jupiterów. Można śmiało powiedzieć, że w grach fabularnych jesteście jednocześnie główną postacią historii, jak i jej współtwórcą!

Zanim usiądziecie do Waszej pierwszej sesji, będziecie mieli za zadanie stworzenie postaci. W pewnej mierze polega to na określeniu jej współczynników, czyli w czym jest dobra, co potrafi robić najlepiej. W każdym systemie RPG wygląda to nieco inaczej i z pewnością Mistrz Gry pomoże Wam w wyborze najlepszego zestawu cech. Jednak aby naprawdę fajnie grało Wam się tym bohaterem, powinniście chwilę czasu poświęcić na wymyślenie kim on właściwie jest. Im ciekawszy bohater, tym bardziej niezwykle będą jego losy. Jeśli macie już jakiś pomysł i jesteście z niego zadowoleni – świetnie, możecie siadać do gry! Jeśli jednak chcielibyście stworzyć naprawdę wyjątkową postać, zachęcamy do lektury poniższego tekstu.

Wymyślenie barwnej, ciekawej postaci wymaga nieco wprawy i wysiłku, jednak warto się do tego przyłożyć. Podczas sesji będziecie patrzeć na świat oczyma Waszego bohatera, wczuwać się

w jego emocje, nawiązywać relacje z napotkanymi osobami, podejmować decyzje odnośnie jego postępowania. W grach fabularnych prowadzący odpowiada za cały świat i skutki działań postaci, gracze zaś mają za zadanie odgrywać te postacie i deklarować ich zamiary. Te deklaracje przedstawiać będziecie zazwyczaj w pierwszej osobie (choć są również inne szkoły) – na czas przygody wcielacie się w bohatera i odgrywacie jego zachowanie, pamiętając o jego przekonaniach i motywacjach. Wygląda to mniej więcej tak: „Uśmiecham się zalotnie do anioła. Patrząc mu prosto w oczy mówię: Czy często w obecności pięknej kobiety zdarza ci się tracić wątek rozmowy?”

Oczywiście istnieje wiele różnych metod tworzenia postaci. W pewnym stopniu jest to uzależnione od systemu, w który gracze, ważna jest tu również koncepcja Mistrza Gry oraz preferencje wszystkich graczy. W poniższym tekście postaramy się przedstawić jak najszersze podejście do tego zagadnienia, jednak z pewnością będzie ono dostosowane najlepiej do naszego stylu gry.

Ogólny koncept

Tworzenie postaci zaczynamy zazwyczaj od wymyślenia ogólnego konceptu. Po pierwsze musicie odpowiedzieć sobie na pytanie co właściwie chcecie grać? Czy interesują Was przede wszystkim epickie walki i posługiwanie się przeróżną bronią, czy może planujecie prowadzić skomplikowane intrygi i uwodzić pleć przeciwną? Czy wolicie być w centrum uwagi, czy też raczej

działać z cienia? Czy chcielibyście otaczać się rzeszą ludzi i prowadzić z nimi interakcje, czy też raczej widzieć dla siebie rolę samotnika? Czy chcecie grać kimś o wysokiej pozycji, czy raczej zwykłym szaraczkiem? Oczywiście nie wszystkie opcje będą dostępne w danym systemie czy kampanii, którą planuje dla Was Mistrz Gry, dlatego warto się upewnić, czy Wasza koncepcja mieści się w wyznaczonych ramach.

Jeśli zupełnie nie macie pomysłu na to, kim chcielibyście grać, możecie zawsze sięgnąć do archetypów, znanych z książek, gier, filmów i seriali. Lubicie Larę Croft? To świetna bohaterka dla osób, które chcą grać dużo akcji, a przy tym ważny jest dla nich wygląd i społeczna pozycja postaci. Zawsze fascynował was Tyrion Lannister? To idealny kandydat dla graczy, którzy chcą intrygować, wbijać innym sztylety w plecy i rzucać błyskotliwe, lecz kąśliwe uwagi. Graliście ostatnio w Assassins Creed? Świetnie, macie już pomysł na cichego skrytobójcę. Spodobala Wam się Merida Waleczna? Możecie stworzyć zbuntowaną szlachciankę, która chce sama decydować o swoim losie. Oczywiście tego typu archetypy powinny stanowić jedynie punkt wyjścia do tworzenia postaci, być inspiracją dla ogólnego konceptu, nie zaś produktem końcowym.

Bardzo ważną kwestią, którą warto wziąć pod uwagę już na samym wstępie, jest dopasowanie bohatera do reszty drużyny. Pamiętajcie, że (z wyjątkiem sesji, gdzie jesteście jedynym graczem), będziecie działać jako jedna grupa. Postacie graczy nie muszą być konieczne najlepszymi przyjaciółmi, ale powinny być przynajmniej w pewnym stopniu kompatybilne i zdolne do współpracy ze sobą. Jeśli postanowisz wcielić się w kogoś, kto zawsze podróżuje sam i nigdy nie zgodzi się wykonać misji grupowej, Mistrzowi Gry będzie raczej trudno wymyślić przygodę, w której drużyna działałaby wspólnie. Tak samo jeśli wymyślisz kogoś, który zabija każdego napotkanego wampira, a inny gracz chciałby grać właśnie takim nieśmiertelnym, stworzysz jeszcze przed pierwszą sesją nierozwiązywalny, a przy tym zupełnie niepotrzebny konflikt. Inny problem pojawia się, jeśli trzech graczy marzy o sesjach, pełnych walki i przelewu krwi, a jeden planuje zagrać postacią,



która mdleje na widok miecza, za to świetnie sprawdza się w dworskich intrygach. Dlatego tak istotna jest rozmowa zarówno z prowadzącym, jak i z pozostałymi graczami, podczas której wspólnie ustalicie kim chcielibyście grać tak, żeby wszyscy byli zadowoleni.

Tworząc postać musicie wziąć pod uwagę jeszcze jeden istotny aspekt, czyli konwencję. Każdy system opiera się na pewnych założeniach, dotyczących świata: może to być np. fantasy typu Władca Pierścieni albo Gra o Tron, science-fiction w stylu Battlestar Galactica czy też urban fantasy z wampirami, aniołami albo wilkołakami we współczesnym świecie (różnego typu settingów jest całe mnóstwo, to tylko kilka przykładów). Oprócz tego system zazwyczaj określa jak potężne mogą być postacie: np. w Armii Apokalipsy gra się aniołami, które są w stanie rzucić w przeciwnika ciężarówką albo uwieść każdego śmiertelnika samym spojrzeniem, zaś w Warhammerze bohaterowie to zwykli awanturnicy, którzy na starcie mają niewielkie możliwości. Mistrz Gry może również narzucić własną konwencję: może ma ochotę poprowadzić kampanię na wesoło i potrzebuje postaci, które mają pogodne nastawienie do świata, a może wręcz przeciwnie, ma pomysł na nieco mroczniejszy, poważny klimat, dlatego wolałby bardziej dojrzałych bohaterów dla swojej

opowieści. Tworzenie postaci w sprzeczności z konwencją kończy się zazwyczaj problemami podczas każdej sesji, dlatego należy tego zdecydowanie unikać.

Różne podejścia do tworzenia postaci

Zanim przejdziemy dalej, chcielibyśmy przedstawić Wam kilka różnych podejść do tworzenia postaci. Nie dzielimy ich na lepsze i gorsze, wszystko zależy tu od indywidualnych upodobań oraz systemu, w który gracie – po prostu jedne sposoby bardziej pasują do danego stylu gry, a inne mniej. Wszystkie pozwalają również na stworzenie fajnych bohaterów, którzy będą przeżywać niesamowite przygody.

Jeżeli zależy Wam na barwnej, ale niekoniecznie bardzo skomplikowanej postaci, polecamy metodę kilku mocnych kresków. Wyobraźcie sobie, że jesteście artystą, szkicującym portret. Aby uzyskać wyrazistą, wyraźnie nacechowaną sylwetkę użyjecie innych pociągnięć pędzla, niż kiedy Waszym celem jest obraz pełen detali, odcieni, z rozbudowanym tłem i kompozycją. Ten sposób tworzenia postaci



wymaga określenia kilku (dwóch-trzech) najważniejszych cech, które będziecie odgrywać podczas sesji. Wszystko w bohaterze ma podkreślać te właśnie cechy: wygląd, ubiór, zachowanie, historia, metody działania. Jeśli zdecydujecie, że chcecie grać wojownikiem, który jest odważny, honorowy, a przy tym ma słabość do płci przeciwnej, musicie podporządkować tym rysom osobowości wszystkie elementy postaci (przedstawimy je dokładnie w dalszej części tego rozdziału). Bohater ubiera się jak wojownik, ma wspaniałą zbroję, kocha swój miecz i nadał mu damskie imię, opowiada o potyczkach, gdzie sam jeden stanął przeciw przeważającym siłom wroga, nigdy nie cofa się przed niebezpieczeństwem i nazywa tchórzem każdego, kto nie czyni podobnie, ma w jukach portret swej ukochanej, ale daje się uwieść każdej napotkanej karczmareczce, wyzywa na pojedynek każdego, kto krzywo na niego spojrzy, itp. Jak widać postać wychodzi bardzo przerysowana, ale o to właśnie chodzi. Po sesji, podczas której odegracie wszystkie powyższe elementy, uczestnicy z pewnością zapamiętają, że Wasza postać jest odważnym i honorowym wojownikiem ze słabością do kobiet – a więc osiągniecie swój cel. Z czasem możecie oczywiście wymyślać coraz ciekawsze i bardziej rozbudowane sceny, pokazujące cechy postaci, ale zasada pozostaje ta sama. Nic nie stoi też na przeszkodzie, żeby różne wydarzenia i przeżycia wpłynęły podczas sesji na bohatera i zmieniły jego osobowość albo dodały mu nowego wymiaru, jeśli tylko będziecie mieli na to ochotę. Ta metoda pozwala dosyć szybko stworzyć charakterystyczną postać i skupia się przede wszystkim na zaplanowaniu różnych fajnych scen, które będą podkreślać jej cechy.

Druga metoda tworzenia postaci jest trochę bardziej skomplikowana. W tym wypadku bawicie się w malarza, który przykładą wagę do detali, dopracowuje światłocień, dodaje małe szczególiki, aby obraz był ciekawszy. Tak naszkicowany bohater jest oczywiście mniej charakterystyczny, ale za to daje więcej możliwości odgrywania i wczucia się. W pewnym sensie jest też bardziej życiowy, ponieważ kreślicie go przy użyciu różnych odcieni szarości, zamiast ostrych kontrastów czerni i bieli. Nie da się go określić trzema prostymi słowami, co jednak sprawia, że

przygotowanie go wymaga znacznie więcej czasu. Poza tym w trakcie sesji powinniście pamiętać o wszystkich cechach postaci i im więcej ich wymyślicie, tym trudniej będzie je wszystkie odpowiednio odegrać. Jeśli zdecydujecie się na tę metodę, musicie zastanowić się nad bardziej skomplikowaną osobowością, która przy tym jest przynajmniej w miarę spójna i wynika z historii postaci, a także wpływa na jej postępowanie. Dzięki temu możecie dodać bohaterowi głębię i uczynić go ciekawszym. Może ukochana naszego wojownika zginęła, ponieważ stchórzył i nie udało mu się jej uratować? Teraz nie cofa się przed żadnym wyzwaniem, ponieważ czuje się winny i próbuje sobie udowodnić, że nie brak mu odwagi? Łąduje w łóżku z kolejnymi kobietami, aby zapomnieć o tej, którą zawiódł. Może szuka zemsty na zabójcach ukochanej? Honorowość z kolei zaszczerpił w nim ojciec, rycerz z podupadłego rodu, dla którego jedyną wartością była duma z pochodzenia oraz kodeks rycerski. Być może nasz wojownik pragnie przywrócić świetność swej rodzinie i zdobyć środki na odbudowanie zrujnowanej siedziby. Dzięki takiemu rozbudowaniu podstawowych informacji o postaci uzyskujecie bardziej złożony obraz. Oczywiście możecie dodać jeszcze masę różnych elementów. Może postać ma brata hulakę, który psuje reputację rodziny oraz dobrą przyjaciółkę, do której chętnie zwraca się po radę. Może podczas jednej z walk został ranny i utyka lekko na jedną nogę? Może uwielbia owsiane ciasteczka i czasem wypija za dużo wina? Wszystko zależy od Waszej inwencji.

Trzecie podejście do tworzenia postaci zakłada, że nie da się od razu wymyślić pełnego, interesującego konceptu. Osoby z historii bohatera nigdy nie będą tak ciekawe, jak te poznane na sesji, zaś przeżycia podczas kolejnych przygód kształtują go znacznie głębiej i ciekawiej niż wydarzenia, wymyślone przed grą. Dlatego należy stworzyć jedynie podstawową konstrukcję postaci, najważniejsze określające ją cechy, które będą stanowić podstawę do budowania bardziej złożonego konceptu. W przypadku naszego wojownika oznacza to, że na początku wiemy o nim tylko tyle, że jest odważny, honorowy i lubi kobiety, nie wnikamy skąd się to wzięło ani nie próbujemy uczynić z tych cech jego cech

rozpoznawczych. To tylko punkt wyjścia – dopiero w trakcie sesji gracz może uznać, że kiedy podczas szaleńczej szarży życie straci giermek postaci, zaczyna ona rozumieć różnicę między przesadną brawurą a prawdziwą odwagą i zmienia swoje postępowanie. Być może jedna z przygodnie napotkanych kobiet zawraca naszemu wojownikowi w głowie tak, że zapomina on o swojej ukochanej. Z pewnością będzie zazdrosna, jeśli w kolejnej karczmie uśmiechnie się do jakiejś ślicznej panny – jak bohater poradzi sobie z tą sytuacją? Jak widać metoda ta polega na budowaniu postaci z kolejnych cegiełek, które dostarcza Mistrz Gry (a czasem również inni gracze), pozwalaniu jej na przechodzenie kolejnych przemian. Po kilkunastu sesjach otrzymacie dzięki temu pełnego, ciekawego bohatera z rozbudowanym tłem, relacjami i poglądami, które wytworzyły się podczas prawdziwych wydarzeń, które sami przeżyliście podczas gry. Dzięki temu łatwiej Wam będzie wczuć się w emocje i motywacje postaci. Ta metoda ma jednak jedną wadę – na początku postać jest mniej interesująca, rozwija się dopiero z czasem.



Najważniejsze elementy postaci

Są różne szkoły tworzenia postaci, można wymyślać poszczególne elementy w różnej kolejności i przykładać do nich różną wagę. Potraktujcie poniższe porady jako przykładowe wskazówki, nie zaś zbiór sztywnych i niezmiennych zasad. W zależności od tego, który z powyższych sposobów tworzenia postaci wybraliście, powinniście rozwinąć każdy z podpunktów tylko w takim stopniu, w jakim jest to Wam potrzebne. Wielu graczy bardzo lubi ten moment, ponieważ może uwolnić swoją kreatywność i stworzyć coś zupełnie nowego, jak autor książki albo scenariusza. To naprawdę bardzo satysfakcjonująca zabawa!

Historia

Kiedy macie już gotowy ogólny koncept bohatera, czas zastanowić się nad jego charakterem i historią – te rzeczy są ze sobą często związane. Jako historię rozumiemy tutaj wszelkie wydarzenia, które miały miejsce przed pierwszą sesją. Skąd postać pochodzi, z jakiej rodziny, czy w jej życiu wydarzyło się coś niezwykle lub traumatycznego, czym się zajmowała, dlaczego jest w tym, a nie innym miejscu w życiu. Odpowiedzi na te pytania będą miały wpływ na wiele aspektów postaci: jeśli wielokrotnie w przeszłości została zdradzona przez przyjaciół, zapewne nie będzie zbyt ufna w stosunku do ludzi. Jeśli pochodzi ze szlacheckiego rodu, będzie się wysławiała w odpowiedni sposób i będzie miała wiedzę o etykietce czy heraldyce. Jeśli jako jedyna przeżyła straszliwy pożar, w którym zginęli jej bliscy, powinna bać się ognia i nienawidzić piromanów. Dlatego myśląc o osobowości, a także motywacjach bohatera, pamiętajcie o tym, jak wyglądała jego historia.

Charakter

Aby stworzyć charakter postaci, musicie najpierw określić jego najważniejsze cechy, dbając o to, aby tworzyły spójny obraz. Jeśli zdecydujecie, że postać jest towarzyska i pewna siebie, nie może być jednocześnie gburem, który nikomu nie ufa. Jeśli z kolei jest nieśmiała i polega

na innych, raczej nie będzie pasowała na uwodzicielkę, która oplotła dwór siecią intryg. Pamiętajcie również, że podczas sesji będziecie musieli odgrywać cechy, które wybierze. Dlatego, przynajmniej na początku, lepiej unikać takich, które mogą sprawić Wam trudność. Oczywiście nikt nie wymaga od Was aktorskich popisów i nawet, jeśli nie potraficie przemawiać niczym wytworny arystokrata bez problemu możecie stworzyć taką właśnie postać. Deklarując jej działania możecie stwierdzić po prostu, że „Podchodzę do niego i kłaniam się dwornie. Używając wszelkich niezbędnych w tej sytuacji uprzejmości, mówię: „Czy mógłbym prosić Waszą Ekszelencję na słowo? Mam do omówienia sprawę niecierpiącą zwłoki.”. Mistrz Gry w takiej sytuacji powinien założyć, że Wasz arystokrata doskonale wie, jak się zachować w tej sytuacji i nie będzie wymagał od Was dokładnego opisu wszystkich szczegółów. Mimo to wydaje nam się, że zaczynając przygodę z grami fabularnymi lepiej jest wybrać postać, którą będzie Wam łatwo odegrać.

Motywy z książek i filmów

Ciekawym zabiegiem podczas tworzenia bohatera na podstawie archetypu (o czym pisaliśmy przy okazji ogólnego konceptu), jest dodanie do niego jakiegoś nieoczekiwanego elementu, który zmieni go nie do poznania. Może nasza Lara Croft, mimo zainteresowania ze strony licznych adoratorów, woli raczej bliskość z kobietą? Może Tyrion Lannister w naszej wersji to nie karzeł, a przystojny rycerz o błyskotliwym umyśle i paskudnym usposobieniu? Może cichy skrytobójca ma miękką stronę i opiekuje się kilkorgiem dzieci w jednym z sierocińców? Samodzielna szlachcianka może z kolei mieć słabość do drogiej biżuterii. Dzięki tej metodzie uzyskacie zupełnie nowy, ciekawy koncept postaci, który odszedł już dość daleko od swojego pierwowzoru.

W filmach i książkach bardzo często występują bohaterowie, którzy podają się za kogoś innego. To bardzo ciekawy wątek fabularny, jednak odradzamy stosowanie takiego zabiegu przy tworzeniu postaci. Podczas sesji Wy jako gracze udajecie, że jesteście swoimi bohaterami. Jeśli będziecie próbować dodatkowo udawać, że

ten bohater jest kimś innym, tylko to utrudnicie sobie zadanie. Innym problemem, który pojawia się przy inspirowaniu się szeroko pojętą kulturą, jest motyw absolutnej wyjątkowości postaci. W wielu dziełach główny bohater to jedyna osoba na świecie, która coś potrafi, wie, jest ostatnią z rodu czy rasy, ma niezwykle moce w przeciwieństwie do zwykłych śmiertelników, jest z nią związana przepowiednia itp. Wielu graczy czuje silną pokusę, żeby ich postacie również były unikatowe. Jednak rodzi to dwie komplikacje. Po pierwsze niekoniecznie mieści się w konwencji systemu lub kampanii, którą gracze. Po drugie nie jesteście sami – oprócz Was w zabawie biorą udział także inni gracze i ich postacie są bohaterami opowieści na równi z Waszymi. Jeśli będziecie forsować absolutną wyjątkowość Waszych postaci, reszta drużyny może poczuć, że chcecie zabrać dla siebie całe światło jupiterów. Dlatego tego typu pomysły lepiej jest omówić wcześniej z całą grupą i zastanowić się, czy to na pewno niezbędne.

Cele postaci i flagi

Podczas sesji będziecie nie tylko odgrywać cechy Waszych bohaterów, ale również decydować o ich działaniach. Zazwyczaj Mistrz Gry stawia przed graczami różnego typu wyzwania, a oni muszą znaleźć sposób na pokonanie trudności. Jednak tworząc postać możecie w jej koncepcji zawrzeć również indywidualne cele, do których dąży ona równoległe do głównej osi fabuły. Jeśli wojownik z wcześniejszego przykładu chce się zemścić na zabójcach ukochanej, będzie zapewne szukał informacji na jej temat, może planuje zebrać większy oddział, aby ich pokonać. Za każdym razem, kiedy dostanie dobrze płatne zlecenie, część środków będzie przeznaczal na swój prywatny cel, czyli zemstę. Może się okazać, że dla Mistrza Gry tego typu dążenia postaci są bardzo na rękę. Będzie mógł wpleść wątki postaci w główną fabułę – może podczas misji ochrony ważnego dyplomaty gracz trafią na trop jednego ze zdrajców? Od razu pojawia się emocjonujący wybór – czy postać wypełni zadanie, czy też postawi cel osobisty nad interes grupy. Zobaczycie, że tworząc dla bohatera różnego typu dodatkowe motywacje i dążenia, tak naprawdę zapewniamy sobie dużo dodatkowej zabawy.



Jeśli chcecie, aby cechy Waszej postaci miały jeszcze większe znaczenie w trakcie sesji, dodajcie jej kilka charakterystycznych elementów. Dla Mistrza Gry mogą one stać się punktem zaczepienia do wątków indywidualnych, które może Wam poprowadzić – nazywa się je zazwyczaj flagami. Nawet na sesji, podczas której gracie całą drużyną, bardzo często zdarzają się fragmenty sesji, które gra tylko jeden z uczestników. Przykładowo postać rozmawia z kimś bez świadków albo poszła na samotny spacer po mieście i złodziej wyrwał jej torebkę. Jeśli bohater posiada różnego rodzaju flagi, da Mistrzowi Gry pretekst do wprowadzenia takich właśnie sytuacji. Weźmy naszego honorowego wojownika, który nie cofa się przed wyzwaniem – aż prosi się o sytuację, w której podpity podróżnik w karczmie rzuca pod jego adresem kilka bezczelnych uwag i pojedynek gotowy. Jeśli postać jest uwodzicielką, która ma zwyczaj rozbijać związki innych ludzi, możecie się spodziewać, że na wielu sesjach spotkacie żonatych mężczyzn, którzy tracą głowę dla naszej bohaterki. Ukrywająca swoją przeszłość była niewolnica weźmie prawdopodobnie udział w wątkach, w których ktoś będzie próbował odkryć jej tajemnicę albo szantażować ją, grożąc ujawnieniem sekretu. Dzięki flagom nawiążecie swojego rodzaju dialog z Mistrzem Gry, pokazujecie mu, co

chcielibyście zagrać, a on projektując przygodę może zerknąć do notatek i przygotować fragmenty przeznaczone specjalnie dla Waszych postaci. Innymi słowy – wszyscy na tym zyskują.

Dobrym pomysłem na flagi są wady, zalety, upodobania i tajemnice. Wady mówią o słabościach postaci, mogą dotyczyć zarówno płaszczyzny fizycznej, jak i jej cech charakteru (notoryczny kłamca, wybuchowy, mściwy) lub przekonań (uprzedzony do określonej grupy, zaślepiony). Mogłoby się wydawać, że opieranie konceptu postaci nawet częściowo na jej słabościach jest bezsensowne – przecież chcemy, żeby obronną ręką wychodziła ze wszystkich opalów. Jednak bohater bez skazy jest po prostu nudny, dlatego warto wymyślić również rzeczy, które sprawiają mu trudność. Oczywiście nie zapominajmy również o zaletach – postać z pewnością ma również dziedziny, w których jest wyjątkowo uzdolniona, posiada dodatkowe przewagi, może osiągać więcej niż inni. Takie cechy mogą również być źródłem wielu ciekawych flag. Weźmy na przykład wyjątkową atrakcyjność. Oczywiście, bardzo przydaje się ona podczas wykonywania różnego rodzaju misji, ale Mistrz Gry może wprowadzić również wątek, w którym ktoś bez pamięci zakochuje się w bohaterze, może pisać o nim wiersz albo zabiega o to, żeby namalować jego portret. Może zazdrosny rywal bądź rywalka próbuje go zdyskredytować? Może zostaje wybrany na króla lub królową balu? Opcji jest całe mnóstwo.

Tak samo mogą zadziałać upodobania i sekrety postaci. To, co nasz bohater lubi, stanowi świetną motywację do działania. Kobięciarz z pewnością da z siebie dużo, żeby zaimponować plci przeciwnej, miłośnik malarstwa chętnie weźmie udział w wątku, dziejącym się pośród bohemy artystycznej, ktoś zafascynowany tajemną wiedzą z pewnością skorzysta z sytuacji, żeby zwiedzić starą bibliotekę. Dzięki wymyśleniu upodobań postaci zyskujecie dodatkowy powód, żeby angażowała się ona w historię (a Mistrz Gry z radością wkomponuje Wasze pomysły w fabułę sesji). Podobnie ma się sytuacja z sekretami – wiadomo, że tajemnice aż się proszą o kogoś, kto niechcący lub celowo je odkryje, a później spróbuje wykorzystać swoją wiedzę. Zwierając

te elementy w koncepcie postaci dajecie prowadzącemu gotowe pomysły na wątki dla Waszych bohaterów – dzięki temu będą oni ważnymi osobami na wielu sesjach.

Wygląd

Kiedy wiecie już kim jest Wasz bohater, czas na wymyślenie jego wyglądu. Możecie polegać tu wyłącznie na swojej wyobraźni lub też znaleźć rysunek albo zdjęcie, na którego podstawie opiszeć postać (polecamy do tego strony internetowe deviantart.com i tumblr.com). Pomyślcie nad wszelkimi cechami jej fizjonomii, kolorem włosów i fryzurą, kolorem oczu, wzrostem i sylwetką, sposobem poruszania się. Czy jest raczej zgrabna i wysportowana, czy filigranowa i delikatna? Czy widać po jej ruchach, że zna się na walce, czy ma w sobie coś zmysłowego, czy raczej na pierwszy rzut oka wydaje się niepozorna? Zastanówcie się nad jej ubiorem – nie musicie wymyślać go bardzo dokładnie, ale określcie przynajmniej jego styl. Jak postać się wysławia – czy mówi powoli, dokładnie akcentując słowa, czy też wesoło szczebiocze albo wypowiada się leniwie, prawie mrużąc jak kotka? Oczywiście nie przesadzajmy z teatralnością, nie chodzi nam o to, żebyście modulowali głos i wymyślali skomplikowany styl odgrywania postaci.

Kiedy już wiecie jak wygląda bohater, zapiszcie sobie trzy przymiotniki, które mówią o wrażeniu, jakie sprawia na obserwatorach, np. pewna siebie, zmysłowa, samodzielna. Jeśli będziecie opisywać postać (np. aby inni gracze wiedzieli, jak wygląda), podkreślcie przede wszystkim te właśnie przymiotniki. Ludzie zazwyczaj lepiej wyobrażają sobie osoby, jeśli wiedzą, jakie wrażenie mają one sprawiać niż słysząc nawet bardzo szczegółowy opis.

Na tym etapie macie już gotową, bardzo fajną postać, którą będzie się z pewnością dobrze grać. Oczywiście można ją dalej rozbudowywać, ale na początek to z pewnością wystarczający poziom skomplikowania. Życzymy udanej zabawy!

Słowniczek pojęć

Charyzmaty – niezwykle moce, którymi dysponują anioły. Każdy Charyzmat ma siedem poziomów mocy, przy czym siódmy poziom pozwala na naprawę epickie działania. Charyzmaty zapewniają aniołowi takie możliwości, jak spowodowanie potężnego wybuchu na obszarze kilku przecznic, rozkochanie kogoś w sobie na śmierć i życie jednym spojrzeniem, bieganie po pionowych ścianach i wodzie niczym we wschodnich filmach walki, wydawanie śmiertelnikom rozkazów, zmienianie ich wspomnień, wzbudzanie powszechnej paniki czy też kierowanie cudzym ciałem niczym marionetką.

Chóry – kiedy Najwyższy stworzył anioły w Zaświatach, wyznaczył im pewne funkcje, przydzielając tym samym do różnych Chórów. Są one czymś w rodzaju gatunku anioła, mówią nieco o jego charakterze i podejściu do życia.

Heretycy – śmiertelnicy, którzy służą Skazanym. Niektórzy tworzą wokół Daiva kultury i wyznają ich niczym bogów, inni zaś czują się bardziej ochroniarzami, sługami albo nawet przyjaciółmi Skazanych, którym przysięgli wierność.

Karnawał – zbliżająca się apokalipsa wywiera na ludzi bardzo różny wpływ. Niektórzy udają, że nic się nie dzieje i żyją jak dawniej, jednak inni popadają w obłęd o różnym stopniu nasilenia, zwany Karnawalem. Osoby, które dołączają do korowodu tych, którzy przeczuwają koniec świata, zaczynają szaleć, spełniać swoje najmroczniejsze pragnienia, robić rzeczy zupełnie nieracjonalne. Inni popadają w fanatyzm religijny, próbując odpokutować grzechy. Karnawał daje ludziom częściową odporność na moce nadnaturalnych, a czasem również nowe, niezwykle zdolności.

Konklawe – rada najwyższych Pieczęcią aniołów, podejmująca większość ważnych decyzji odnośnie funkcjonowania Świątyni. Na czele Konklawe stoi Egzarcha, który pełni rolę władcy absolutnego anielskiej społeczności. Częścią Konklawe jest Kapituła, czyli grupa aniołów, które dzielą między siebie zarządzanie poszczególnymi gałęziami działalności Świątyni.

Natchnieni – ludzie, służący aniołom. Kiedy zostają natchnięci światłem Najwyższego, porzucają bez żalu swoje dotychczasowe życie, aby w całości poświęcić się nowej misji. Nigdy nie zdradzą swojego pana ani nie odmówią wykonania nawet samobójczego rozkazu.

Patroni – siedmiu Archaniołów zesłało na świat swoje dzieci, czyli anielskie Zastępy. Tworząc postać decydujecie, który z Patronów stworzył Waszego bohatera. Ten wybór określa również, do którego Zakonu należy anioł.

Pieczęć – odpowiednikiem duszy anioła jest jego Pieczęć. Najmniej znaczni skrzydłaci mają Pierwszą Pieczęć, a najpotężniejsi pośród nich - Siódmą. Jedną z najstraszliwszych kar jest złamanie Pieczęci, które czyni z anioła Grzesznika i wyjmuje go spod opieki Patrona.

Potępieni – godni pożałowania ludzie, którzy zapredali swoje dusze Upadłym. Niektórzy zrobili to w nadziei na zdobycie mocy lub władzy, inni zostali podporządkowani wbrew swojej woli – z punktu widzenia aniołów nie ma to żadnego znaczenia. Służąc Upadłym wydali na siebie wyrok śmierci.

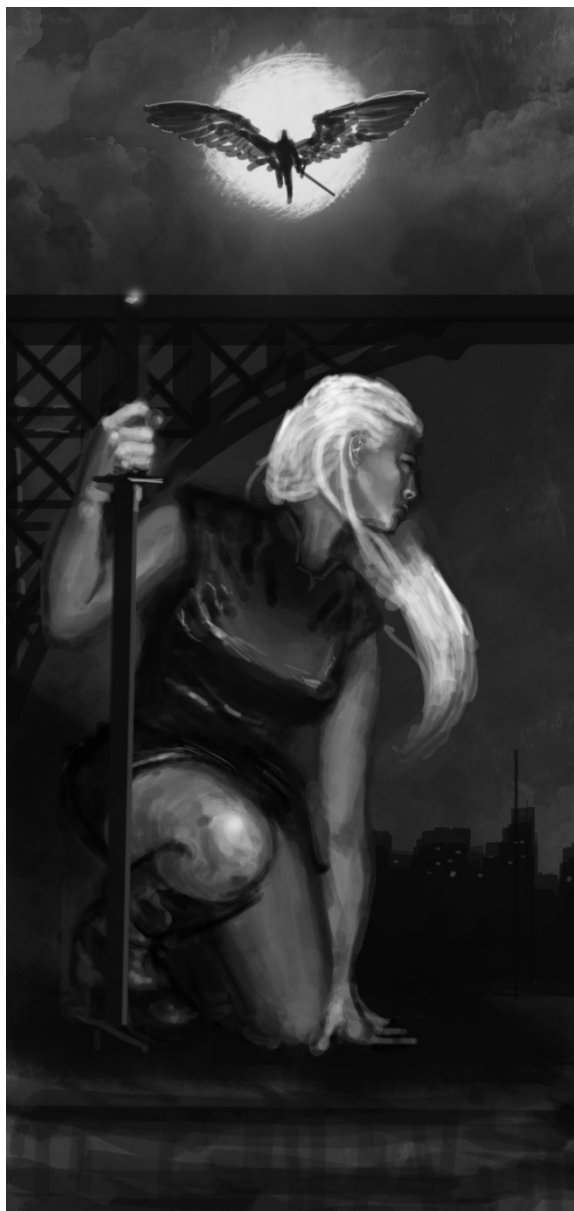
Relikwie – święte przedmioty, których używają anioły w walce z Upadłymi (a czasem również podczas pojedynków między sobą). Relikwie mogą wyglądać jak broń i służyć przede wszystkim do zadawania ciosów, jednak są wśród nich na przykład przedmioty, pełniące rolę zbroi, naszyjniki pomagające w uwodzeniu czy motory, wybierające zawsze najkrótszą drogę do celu.

Skazani (Daiva) – istoty, które kiedyś sprzeniewierzyły się Jedynemu i za karę zostały zesłane na Ziemię. W dawnych czasach Skazani dysponowali dużą mocą i byli czczeni przez ludzi jako bogowie. Później na wiele wieków utracili swoje zdolności, by na powrót przebudzić się w przededniu apokalipsy. Część Daiva współpracuje z aniołami, część woli wysługiwać się Wrogowi, większość stara się jednak dbać przede wszystkim o własne interesy.

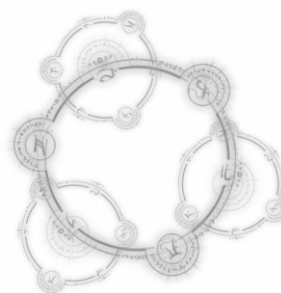
Świątynia – święte miejsce, w którym anioły mogą modlić się do swoich Patronów i liczyć na ich łaskawe spojrzenie. Wokół takich źródeł mocy gromadzą się wszyscy skrzydłacy z danego miasta, tworząc silnie zhierarchizowaną społeczność. Świątynie rządzą się jasnymi, surowymi zasadami (takimi samymi niezależnie od szerokości geograficznej) i wyznaczają aniołom zadania. Przywódcą Świątyni jest Egzarcha, który sprawuje absolutną władzę nad każdym aspektem życia Zastępów.

Upadli (Enim) – służące Wrogowi istoty, w większości zamknięte w kolejnych Kręgach Piekieł. Części z nich udaje się jednak wydostać na powierzchnię Ziemi, gdzie sieją chaos i zniszczenie. Ich nadrzędnym celem jest uwolnienie z dna Piekieł swego pana, zwanego przez anioły Wrogiem. Toczą zażartą wojnę z Zastępami, dążąc do apokalipsy. Niektóre z nich to upadłe anioły, które odwróciły się od Stwórcy.

Wróg – potężna istota, która przed eonami sprzeciwiła się Najwyższemu i została wtrącona do najniższego Kręgu Piekieł. Ziemia jest jego więzieniem i poprzez rozpętanie apokalipsy Wróg zamierza wydostać się na wolność. Służą mu Enim, zwani przez anioły Upadłymi. Zastępy zostały zesłane na świat, aby nie dopuścić do apokalipsy i pokrzyżować plany Wroga.



Zakony – dzieci każdego z Patronów tworzą osobny Zakon, czyli frakcję w społeczności aniołów. Zakonów jest siedem i każdy pochodzi od jednego z Archaniołów: Aratrona, Hariela, Mechakiela, Ofiela, Raguela, Uzejela i Zeruela. Anioły z tego samego Zakonu mają podobny światopogląd i starają się wspierać nawzajem.



Armie Apokalipsy w pigułce

Poniższy rozdział napisaliśmy z myślą przede wszystkim o osobach, które mają już doświadczenia z grami fabularnymi, ale nie miały jeszcze okazji uczestniczyć w sesji Armii Apokalipsy. Chcieliśmy stworzyć tekst, który mógłby pomóc Wam zapoznać się z podstawowymi założeniami systemu i łatwiej przygotować do uczestniczenia w Kronice. Dla osób zaznajomionych z systemem może on stanowić formę przypomnienia najważniejszych faktów i zasad.

Na kilku najbliższych stronach znajdziecie informacje o świecie Armii Apokalipsy, typie postaci, które możecie stworzyć oraz o podstawach mechaniki. Tekst został pomyślany jako wsparcie dla podręcznika, a nie jego substytut – jeżeli system przypadnie Wam do gustu, gorąco namawiamy Was do zaopatrzenia się w podręcznik podstawowy oraz dodatki. Pozwolą one lepiej zrozumieć zasady gry i przede wszystkim poznać w znacznie większym stopniu całe bogactwo świata Armii Apokalipsy.

Świat wokół postaci

Akcja Armii Apokalipsy dzieje się w świecie podobnym do naszego, który jednak znajduje się na skraju kataklizmu. Przed eonami Stwórca zamknął na nim potężną istotę (czy może raczej byt), która obecnie jest bliska wydostania się ze swojego więzienia. Jeżeli mu się to uda, świat, a może i cały wszechświat, spotka zagłada. Owego więźnia nazywa się po prostu Wrogiem. Dysponuje on niewyobrażalną mocą, która jednak na razie ograniczana jest przez mury jego

więzienia. Gracze wcielają się role aniołów, które zostały zesłane na świat, aby powstrzymać Wroga i nie dopuścić do apokalipsy.

Zgodnie z założeniami systemu cały świat powstał wyłącznie po to, aby Stwórca mógł strącać tu wszelki niepożądany element – od arcypotężnych istot, po mało istotne byty, które jakoś mu się sprzeniewierzyły. Całość została zaprojektowana jako więzienie o kolejnych poziomach bezpieczeństwa. Na powierzchni, między śmiertelnikami, osadzano tych najmniej kłopotliwych skazańców, zaś na kolejnych poziomach Piekiel łądowały coraz silniejsze istoty. Siódmy Krąg Piekiel to miejsce przetrzymywania Wroga. Obecnie mury pomiędzy poszczególnymi Kręgami są coraz słabsze, pojawiają się kolejne przejścia na powierzchnię. Dlatego pomiędzy ludźmi działa coraz więcej Upadłych – sług Wroga, które pomagają swemu Panu w ucieczce.

Oprócz nich w Armjach Apokalipsy spotkać można jeszcze Daiva, zwane Skazanymi. To istoty, które zostały tu niegdyś zesłane za jakieś przewiny, jednak nie sprzymierzyły się z Wrogiem. W przeszłości starały się jakoś urządzić sobie życie na Ziemi. Niektóre były nawet czczone jako starożytni bogowie i demony. Obecnie są niejako zawieszane między dwoma stronami konfliktu. Z jednej strony mają siły Wroga, z drugiej zaś anielskie Zastępy, które przysły tutaj powstrzymać Upadłych. Niektórzy Skazani określają się po jednej ze stron, większość jednak przede wszystkim dba o własne interesy.

Świat bardzo przypomina naszą współczesność, istnieją jednak pewne różnice. Wszystko jest w nim bardziej intensywne – od

kolorów, po emocje. Tajemnicza siła, nazywana Karnawalem wpływa na ludzi, czyniąc ich bardziej skłonny do ekstremalnych zachowań. Tak, jakby instynktownie przeczuwali nieuchronny koniec, śmiertelnicy stają się albo bardziej hedonistyczni, starają się spróbować wszystkiego, póki jeszcze jest na to czas albo też popadają w religijny fanatyzm, próbując odkupić swoje winy wobec zbliżającego się Dnia Sądu. Karnawał nie oddziałuje na wszystkich w tym samym stopniu. Niektórzy zdają się być niemal całkowicie odporni na jego wpływ, podczas gdy inni zupełnie tracą zmysły. Większość plasuje się gdzieś po środku. Nadal jednak normalnie funkcjonują firmy, restauracje, ludzie chodzą do pracy, łączą się w pary i bawią w klubach. Po prostu wszystko ma trochę bardziej ekstremalny charakter.

Temat gry

Armie Apokalipsy to gra fabularna o aniołach zesłanych między śmiertelników, które starają się nie dopuścić do ostatecznej zagłady wszechświata. Gracze wcielają się w role skrzydlatych, zamieszkujących ludzkie ciała. Są oni częścią Świątyni – lokalnej anielskiej społeczności, strzegącej uświęconego miejsca, z którego poprzez modlitwy można czerpać moc. Anioły dysponują niesamowitymi Charyzmatami, które czynią z nich jedne z najpotężniejszych istot, stąpających po Ziemi. Pojedynki na dachach budynków, ciskanie

ciężarówkami, rozkochiwanie w sobie śmiertelników jednym spojrzeniem czy też wydawanie im rozkazów, którym nie potrafią się sprzeciwić, to dla skrzydlatych codzienne wyzwania.

Jednym z ważnych tematów sesji będzie walka z Wrogiem, niszczenie jego planów i ochrona Świątyni przed jego sługami. Upadli mogą stanowić wyzwanie jako przeciwnik w otwartej walce, jednak nie brakuje wśród nich doświadczonych okultystów i mistyków. Na sesjach znajdzie się więc również miejsce na rozszyfrowywanie tajemnych symboli, interpretowanie przepowiedni i odprawianie rytuałów.

Podstawowym tematem systemu jest jednak sytuacja, w której znalazły się Wasze postacie. Z jednej strony składają się one z niemal idealnej anielskiej cząstki o wielkiej mocy, z drugiej zaś wypełnione są ludzkimi emocjami, ambicjami i słabościami. To bardzo wybuchowa mieszanka, która sprawia, że dla skrzydlatych wyzwaniem równie trudnym, co walka z Wrogiem, jest koegzystencja w ramach jednej Świątyni.

Do tego Zastępy muszą poradzić sobie z ideą cielesności, która do tej pory była im zupełnie obca. Nowe doznania i potrzeby mają na nie wielki wpływ. Jedni z radością się im poddają, inni zaś wybierają drogę wstrzemięźliwości, starając się odciać od zbędnego rozkojarzenia. Połączenie



fascynacji cielesnością i anielskiego przyzwyczajenia do silnej hierarchii tworzy pole do mniej lub bardziej ekstremalnych, a już na pewno emocjonujących relacji.

Bardzo ważnym elementem Armii Apokalipsy są relacje między aniołami. Akcja każdej Kroniki odbywa się na terenie pojedynczego miasta. Inni skrzydlaci, których Wasze postacie poznają w trakcie sesji, nie będą tylko napotkanymi po drodze elementami otoczenia. Wasze relacje będą ewoluować i ulegać różnym zmianom. Będziecie mieli wśród innych członków Świątyni przyjaciół, wrogów, zaciekle rywali i namiętnych kochanków. To wątki związane z nimi będą zapewne osią Kroniki.

Estetyka

Świat Armii Apokalipsy trudno nazwać szaroburym. To miejsce o intensywnych barwach, mieniące się światłami reklam i neonów odbijających się od lśniących masek samochodów, a także wyzywających strojów ludzi bawiących się w klubach. Oczywiście nie brak w nim również brudu i zniszczenia – w końcu niewiele dzieli go od ostatecznego upadku. Na pierwszy plan wychodzi jednak jego blask i wszystkie atrakcje, których jest w stanie dostarczyć. Wasze postacie trafią do miasta pełnego szalonych imprez w nielegalnych klubach, wykwintnych przyjęć w najlepszych dzielnicach, nocnych wyścigów, epickich walk na dachach budynków, klimatycznych na wpół opuszczonych fabryk i bajecznie luksusowych apartamentów.

Za maską ciągłej zabawy i kolorów kryje się jednak ciemniejsza strona rzeczywistości. Przestępczość zorganizowana ma się lepiej niż kiedykolwiek, poza oświetlonymi centrami miast szerzy się ubóstwo, przybywa ludzi, którzy nie potrafią poradzić sobie z rzeczywistością. Ale Armie Apokalipsy nie są bynajmniej studium problemów społecznych czy głęboką analizą moralnego upadku. To świat przypominający uniwersa wielu filmów sensacyjnych – przerysowany i podkolorowany po to, by dać Wam więcej rozrywki.

Ta sama zasada dotyczy aniołów. Skrzydlaci ubierają się w odważne stroje, bawią się w niesamowitych klubach, jeżdżą drogami samochodami. Ich styl i życie są zupełnie wyjątkowe. To nie jest system o przyziemnych sprawach. Nawet, jeżeli jakiś anioł żyje na ulicy bez pieniędzy, będzie sprawiał to samo niesamowite wrażenie, co jego zamożniejsi bracia i siostry, a jego podniszczony strój będzie wyglądał wyjątkowo klimatycznie. Nie musicie się też przejmować takimi szczegółami, jak praktyczność wybranych ciuchów czy poręczność broni. Wasze postacie są trochę jak bohaterowie komiksów – bez problemu utrzymują się na gzymsach budynków w butach na obcasach, dzierżąc w rękach olbrzymie miecze. Ciężkie głany nie wydają praktycznie odgłosu, gdy się skradają, a rozpięta skórzana kurtka będzie im służyć równie dobrze przy 30-stopniowym mrozie, co 40-stopniowym upale. Nie chodzi o realizm – macie stworzyć sobie takie postacie, jakie Wam się podobają i móc bawić się ich stylem.

Postacie graczy

Wcielacie się role aniołów, które przybyły na świat z misją powstrzymania Wroga. Przebudziły się w śmiertelnych ciałach i starają się teraz poradzić sobie w zupełnie nowej rzeczywistości. Zapewne coś łączy Was z pozostałymi członkami drużyny. Być może piastujecie podobne stanowiska w Świątyni, może Wasz los został mistycznie połączony. O tym wszystkim poinformuje Was prowadzący na samym początku Kroniki (to jego decyzja).

Tworząc postać musicie zdecydować który z siedmiu Patronów powołał ją do życia. Wszystkie dzieci jednego Patrona nazywa się Zakonem i stanowią one swego rodzaju frakcję w Świątyni. Łączy je wspólna ideologia i system wartości, choć oczywiście mogą się nieco różnić w przekonaniach. Skrzydlaci współpracują ze sobą niezależnie od Zakonów, z których pochodzą, nie ma więc żadnego problemu, jeżeli każdy z graczy chce, by jego postać należała do innej frakcji.

Każdy anioł pochodzi też z jednego z niebiańskich Chórów. Chór to swego rodzaju

„gatunek” anioła albo raczej jego dusza. Nie ma wpływu na współczynniki, mówi jednak o pewnych cechach osobowości i wyglądu skrzydlatego. Chórów jest siedem i w każdym z Zakonów występują one mniej więcej w równych proporcjach. Nie ma jakichś „typowych” połączeń Chórów i Zakonów, wszystkie są dokładnie tak samo poprawne.

Skrzydłaci posiadają trzy formy, które mogą przybierać wedle woli. Najczęściej wyglądają jak zwykli ludzie, ich wyjątkowe cechy ledwie przebijają przez powierzchowność śmiertelnika. W formie Elyon anioły mają wyraźnie widoczne skrzydła. Poza tym ujawniają się ich Stygmaty, wyjątkowe cechy wyglądu, różne u poszczególnych osób. Skrzydłaci mogą też przyjąć formę Adon, wyglądającą jak świetlista, humanoidalna istota, która dysponuje przy tym olbrzymimi możliwościami. Niestety, mają możliwość przybrać ją tylko na krótki czas, dopóki wewnętrzne światło nie zacznie wypalać ich od środka.

Wasze anioły będą integralną częścią większej społeczności Zastępów. Każdy posiadać będzie konkretne stanowisko w Świątyni, wiążące się z jakimiś obowiązkami oraz przywilejami. W Armjach Apokalipsy nie ma odgórnego założenia co do pozycji bohaterów w anielskiej hierarchii. Wszystko zależy tutaj od pomysłu Mistrza Gry na Kronikę. Może przewidzieć dla Was miejsce pośród najmniej wpływowych osobistości Świątyni, równie dobrze jednak możecie zagrać władcami społeczności. Tak czy owak prowadzący powinien przed tworzeniem postaci poinformować Was o sytuacji bohaterów. W zależności od jego decyzji otrzymacie różną liczbę punktów do rozdania między współczynniki Waszych aniołów.

Miejsce w świecie

Nawet, jeżeli przyjdzie Wam grać najmniej potężnymi pośród skrzydlatych, możliwości Waszych postaci będą olbrzymie, znacząco przekraczające potencjał nawet najbardziej wybitnych śmiertelników. Zwykli ludzie, poza absolutnie wyjątkowymi sytuacjami, nie powinni

stanowić żadnego wyzwania dla aniołów. To bardziej postaci tła. Owszem, co pewien czas zdarzają się wśród nich wyjątkowe jednostki jak prorocy czy nowi ewangelicści, jednak po pierwsze stanowią oni bardzo rzadki wyjątek, po drugie pozostają istotami bardzo kruchymi, które raczej nie powinny Wam zagrozić. Pędzej już poznacie ich jako bezbronne istoty, o których bezpieczeństwo z jakichś powodów będziecie musieli dbać.

Skazani również nie powinni stanowić zagrożenia dla Zastępów. Owszem – najpotężniejsi z nich potrafią dotrzymać kroku skrzydlatym, jednak przeciętny Daiva zawsze będzie słabszy od przeciętnego anioła. Ich możliwości i moce czynią z nich potencjalnych przeciwników (albo partnerów), stawiają ich jednak w wyraźnie gorszej pozycji. Jeżeli udaje im się zdobyć przewagę nad Świątynią, zazwyczaj wynika to z ich szerokich kontaktów i możliwości wpływania na miasto, a nie z potężnych mocy czy niesamowitego potencjału.

Jedynymi istotami, które mogą naprawdę zagrozić skrzydlatym, są Upadli. Choć nie brakuje wśród nich na wół bezmyślnych, słabych istot, często można natknąć się na służi Wroga, dysponujące wielką mocą, czasem porównywalną jedynie z najsilniejszymi aniołami w mieście. Nawet w sytuacji, gdy ich potencjał jest niższy niż aniołów, Upadli często nadrabiają liczebnością. Tylko najbardziej pyszni i arogancy pośród Zastępów ignorują zagrożenie ze strony Wroga.

Częstym przeciwnikiem dla Waszych postaci będą też inni członkowie Świątyni. Istnieje bardzo duża przepaść między możliwościami najsłabszego i najsilniejszego anioła w społeczności. Dobrym wyznacznikiem potencjału jest Pieczęć – symbol bliskości z Patronem. Choć nie zależą od niej bezpośrednio żadne współczynniki, możecie bezpiecznie zakładać, że postacie o wyższej Pieczęci będą dysponować większymi możliwościami, niż ich bracia i siostry, posiadające niższą Pieczęć. Tak samo, jak stanowiska, początkowa Pieczęć Waszych postaci zależy od Mistrza Gry.



Podstawowe zasady

Mechanikai Armii Apokalipsy nie należy do szczególnie skomplikowanych, choć wymaga zapamiętania kilku pojęć i nazw. Nie macie przed sobą najbardziej realistycznej gry w historii. Naszym nadrzędnym celem było stworzenie zasad, które z jednej strony dostarczą na sesjach dużo zabawy, z drugiej zaś nie będą zbyt często odrywać Was od fabuły. Zamieszczony tutaj opis to tylko podstawowe informacje na temat mechaniki – jej pełen opis znajdziecie naturalnie w podręczniku głównym.

(niemal) brak kostek

W Armiach Apokalipsy po kostki sięgacie bardzo, bardzo rzadko. Podczas wykonywania normalnych testów, w tym przy działaniach przeciwnych i złożonych, kostka w ogóle nie będzie Wam do niczego potrzebna. Przeszkody będziecie pokonywać albo automatycznie, albo (jeżeli nie macie wystarczająco wysokiego Atrybutu) przez wydawanie specjalnych punktów.

Precz z doświadczeniem

W Armiach Apokalipsy zależało nam, aby każda Kronika dotyczyła postaci o konkretnym

poziomie mocy. Nie ma żadnego problemu, żeby Mistrz Gry przygotował sesje dla grupy Kardynałów, która rządzi całą Świątynią. Z drugiej strony równie dobry jest pomysł serii przygód dla zupełnie początkujących aniołów. Nie chcieliśmy, żeby pozycja Waszych postaci co chwila się zmieniała. Dlatego zrezygnowaliśmy z zasad rozwoju bohaterów. W Armiach Apokalipsy nie ma Punktów Doświadczenia, a współczynnik postaci rosną bardzo powoli (właściwie tylko w przerwach między Seriami, czyli co kilka – kilkanaście sesji).

Atrybuty na trzech płaszczyznach

Postać określona jest przez sześć Atrybutów podzielonych na trzy płaszczyzny (fizyczną, intelektualną i społeczną). To najważniejsze współczynniki Waszego bohatera i od nich najczęściej będzie zależeć powodzenie w testach. Jak łatwo się domyślić, do testów związanych ze sferą fizyczną będziecie używać Atrybutów Fizycznych i tak dalej.

Skala Atrybutów

Każdy Atrybut mieści się w przedziale od 1 do 7. Przeciętna wartość dla śmiertelnika wynosi 2

lub 3. Żaden zwykły człowiek nie może mieć Atrybutu o wartości wyższej niż 4 – są one zarezerwowane wyłącznie dla nadnaturalnych istot (jak na przykład Wasze postacie).

Akcja i Reakcja

Atrybuty z każdej płaszczyzny dzielą się na parę: Akcja i Reakcja (więc Wasz postać posiada np. Akcję Społeczną i Reakcję Społeczną). Gdy bohater aktywnie do czegoś dąży (przeskakuje między budynkami, rozwiązuje zadanie, stara się uwieść innego anioła), korzysta z Atrybutu Akcji. Gdy to on jest celem czyjegoś dążenia (unika spadającego głazu, odpowiada na trudną zagadkę, nie chce ulec naciskowi), korzysta z Atrybutu Reakcji.

Specjalizacje

Wasze postacie są również określone przez Specjalizacje, które przypominają nieco umiejętności z wielu innych systemów, ich wpływ na możliwości bohatera uzależniony jest jednak od wydawania Punktów Łaski (o czym dalej). Przykładami Specjalizacji są: Celność, Prowadzenie, Rzemiosło czy Obycie.

Specjalne punkty

Każda postać posiada trzy specjalne typy punktów, które może wydawać podczas sesji, żeby uzyskać jakieś dodatkowe efekty. Są to: Łaska Pana (automatycznie odnawiana po każdej sesji), Siła Woli (która odnawia się, gdy bohater zapomina się w przyjemnościach) oraz Gniew Pana (odnawiany, gdy postać modli się w Świątyni).

Trudność testu

Schemat testu jest zawsze taki sam, niezależnie od tego, czy jest on prosty (np. przeskoczenie muru), czy też wykonuje się go przeciwko innej postaci (np. silując się z nią na rękę). Najpierw Mistrz Gry podaje Trudność testu oraz najbardziej odpowiedni do niego Atrybut. W przypadku testów prostych prowadzący określa poziom Trudności na podstawie oceny sytuacji, natomiast w testach złożonych o Trudności decydują Atrybuty osoby, przeciwko której test jest wykonywany.

Automatyczny sukces

Jeżeli Trudność testu jest niższa lub równa niż testowany Atrybut, postaci automatycznie udało się go zdać (przeskoczyła przez płot czy pokonała innego anioła na rękę). Nie są wymagane żadne dodatkowe deklaracje. Biorąc pod uwagę, że Wasze postacie mają wysokie Atrybuty, na sesjach bardzo wiele testów będziecie w stanie zdać automatycznie.

Punkty Łaski

W przypadku, gdy Atrybut okazał się niższy od Trudności, macie do wyboru dwie opcje. Możecie uznać, że ta próba nie powiodła się postaci - w końcu czasem coś się zwyczajnie nie udaje. Druga opcja to wydanie Punktu Łaski. Dzięki temu na czas testu możecie do Atrybutu dodać 2 i ewentualnie wartość pasującej do sytuacji Specjalizacji (np. Celności przy strzelaniu albo Wrażenia przy uwodzeniu). Jeżeli tymczasowa wartość Atrybutu (po uwzględnieniu modyfikatora za wydany Punkt Łaski) jest wyższa lub równa niż Trudność, test się powiódł, a wydany Punkt Łaski wróci Wam po sesji.

Siła Woli

Zamiast wydawać Punkt Łaski, możecie zdecydować się na poświęcenie punktu Siły Woli. Działa on bardzo podobnie jak Łaska, nie bierze jednak pod uwagę Specjalizacji, lecz na czas testu dodaje po prostu +5 do Atrybutu. Siła Woli ma jednak tę wadę, że nie odnawia się automatycznie po sesji. Wasza postać musi dać się porwać chwili i zatracić w jakiejś przyjemności czy zabawie, aby odzyskać pojedynczy punkt Siły Woli.

Sytuacja

Każda postać określana jest dodatkowo przez cechy Sytuacji, które mówią o niektórych aspektach jej życia. Dzięki Sytuacji określicie, jak bogaty jest Wasz bohater, czy posiada dobrych przyjaciół, jego wstępne relacje z innymi Zakonami i wiele innych tego typu zagadnień.

Anielskie moce

Skrzydłacy dysponują specjalnymi zdolnościami, nazywanymi Charyzmatami, które pozwalają im dokonywać niesłychanych czynów. Każdy Charyzmat dzieli się na siedem kolejnych mocy, z których każda jest potężniejsza od poprzedniej. To, jak wiele Charyzmatów Wasze postacie posiadają na starcie, zależy od decyzji Mistrza Gry - silniejsze anioły znają więcej Charyzmatów niż ich mniej doświadczeni bracia. Moce mogą działać na trzy sposoby: niektóre aktywują się automatycznie, nie wymagając nawet deklaracji ze strony gracza, inne wymagają aktywowania, które albo sprowadza się do deklaracji, albo wymaga też dodatkowo wydania punktu Gniewu Pana. Ostatni typ to moce o działaniu spornym. W ich przypadku zarówno używający Charyzmatu, jak i jego ofiara mogą wydawać Gniew Pana, by ustalić, czy moc zadziałała, czy nie.

Ważne jest nie tylko to, czy postać posiada wybrany Charyzmat, ale również na jakim poziomie znajduje się moc, której zamierza właśnie użyć. Anioł, który używa mocy z drugiego poziomu, należącej do Charyzmatu, którego nauczył się na poziomie siódmym, uzyska pożądaną efekt znacznie łatwiej niż skrzydlaty, korzystający z tej samej mocy, ale posiadający Charyzmat jedynie na trzecim poziomie.

Tu jeszcze jedna dosyć istotna uwaga. Moce można z powodzeniem stosować nie tylko przeciwko śmiertelnikom, ale również Skazanym, Upadłym, a nawet aniołom. Problem polega jednak na tym, że skrzydłacy instynktownie wyczuwają, kiedy ktoś używa na nich Charyzmatu. Moc nadal zadziała zgodnie z opisem, jednak anioł będzie doskonale wiedział, że jego działania albo uczucia są efektem nadprzyrodzonej ingerencji. Co więcej – będzie on również świadom, kto użył na nim Charyzmatu.

Epickie Starcia

Raz na jakiś czas Wasze postacie będą uczestniczyć w wyjątkowych potyczkach. To może być walka z głównym przeciwnikiem, honorowy

pojedynek z aniołem czy pościg za kluczowym Bohaterem Niezależnym. Obie strony dadzą z siebie wszystko: w powietrzu będą latać samochody i fragmenty budynków, potężne Charyzmaty będą siać zniszczenie, a święte Relikwie będą się krzyżować z głośnym hukiem. Na czas Epickiego Starcia zasady gry się trochę zmieniają. To również jedyny moment podczas sesji, kiedy sięgniecie po kości (konkretnie za pojedynczą k6).

Nie będziemy opisywać tutaj szczegółowo zasad Epickich Starć, najważniejsze, żebyście zrozumieli samą filozofię, która za nimi stoi. Każda strona (w walce jeden na jeden będzie to pojedyncza postać) dysponuje pewnym Potencjałem w starciu. W klasycznej walce będzie to suma jej Akcji i Reakcji Fizycznej oraz Pieczęci. Co turę walki rzucacie k6 i dodajecie do Potencjału. Oczywiście, to samo robi Wasz przeciwnik. Ta osoba, która uzyska najwyższy wynik, opisuje ten fragment starcia. Nie mówi tylko o swoich działaniach, ale również zagraniach drugiej strony. Jeżeli wygracie turę, możecie opisać, jak bardzo epicko i efektownie walczy Wasz bohater. Nie bójcie się korzystać ze scenografii. Walczycie na placu budowy? Niech anioł ciśnie we wroga jakimś urządzeniem albo rozbije nim ceglaną ścianę. To Wasza szansa, żeby pokazać, jak wspaniali są Wasi bohaterowie.

Poza Potencjałem każda ze stron dysponuje Punktami Zwycięstwa. Wylicza się je sumując wszystkie sześć Atrybutów postaci. Zawsze, gdy przegrywacie turę, różnicę w uzyskanych punktach (sumy Potencjału i k6) odejmujecie od Punktów Zwycięstwa Waszego bohatera. Analogicznie, kiedy to Wy jesteście górą w jakimś fragmencie walki, przeciwnik odpisuje sobie Punkty Zwycięstwa. Kiedy jedna ze stron straci je wszystkie, przegrała starcie i jest zdana na łaskę i nielaskę zwycięzcy. Jeżeli to Wy zatriumfowaliście, możecie teraz jedną deklaracją pozbawić pokonanego życia lub też wielkodusznie podać mu rękę i pomóc wstać - to Wasz wybór.

Oczywiście podczas Epickich Starć postacie mogą korzystać z Charyzmatów, jednak działają one trochę inaczej niż zazwyczaj. Z każdego Charyzmatu możecie skorzystać tylko raz podczas walki. W tej turze, w której go używacie, dodajecie



jego wartość do rzutu k6. Jeżeli zwyciężycie w tym fragmencie starcia, w Waszym opisie będziecie musieli uwzględnić, że postać korzystała z nadprzyrodzonych mocy i wyjaśnić, w jaki sposób dany Charyzmat pozwolił jej uzyskać przewagę. Z punktu widzenia mechaniki nie ma żadnej różnicy, czy skorzystacie z Młota Pana, by cisnąć przeciwnikiem w ścianę, czy z Niebiańskiego Piękna, by go zauroczyć – liczy się jedynie poziom Charyzmatu, z którego korzystacie. Reszta to już kwestia opisu.

I ostatnia sprawa. Jeżeli w jakiejś turze jesteście niezadowolony z rzutu k6, możecie wydać punkt Gniewu Pana, żeby wykonać go ponownie. W sumie w jednym fragmencie walki możecie wydać maksymalnie tyle Gniewu Pana, ile wynosi wartość Pieczęci Waszego bohatera. Czyli jeżeli postać ma Czwartą Pieczęć, może wydać nie więcej niż 4 punkty Gniewu Pana. W takim wypadku mogłaby wykonać w jednej turze w sumie pięć rzutów k6 (jeden zwykły i 4 przerzuty). Wybieracie najwyższy wynik ze wszystkich rzuconych w jednej turze i to właśnie jego wartość dodajecie do Potencjału. Nie musicie z góry deklarować, ile Gniewu Pana planujecie wydać. Jeżeli wynik Wam się nie podoba, możecie po

prostu poświęcić kolejny punkt i rzucać jeszcze raz.

To już wszystkie najważniejsze zasady mechaniki Armii Apokalipsy. Jak widzicie nie są one bardzo skomplikowane i dają graczom dość dużą kontrolę nad rozgrywką. Wydając Punkty Łaski możecie zdecydować, które testy Wam się powiedą, a które nie. Podczas Epickich Starć macie możliwość opisywania niesamowitych wyczynów Waszych postaci, jeśli tylko wygracie turę walki. Przy okazji wcielacie się w anioły, które są naprawdę potężnymi istotami i mogą działać w bardzo efektowny sposób, wpływając w dużym stopniu na świat wokół siebie. Mamy nadzieję, że dzięki temu granie w Armie Apokalipsy będzie dla Was świetną rozrywką!



Narodziny anioła

Podręcznik do Armii Apokalipsy zawiera kompletne zasady tworzenia postaci, ten rozdział ma jednak stanowić dla niego naturalne wsparcie. Nie jest wystarczający do przygotowania nowego bohatera (nie zawiera niezbędnych do tego zasad), może jednak ułatwić Wam pracę i pokazać, jak łatwo uczynić Wasze anioły ciekawszymi. Poniższy tekst piszemy z myślą o osobach, które mają już pewne doświadczenie z RPG i nie tłumaczymy w nim podstawowych pojęć – wierzymy, że poradzicie sobie bez tego. Mamy nadzieję, że te porady przydadzą się nie tylko osobom, które po raz pierwszy tworzą bohaterów do Armii Apokalipsy, ale również zainspirują osoby, które mają już za sobą kilka rozegranych Kronik.

Koncept postaci

Zacznijmy klasycznie – od pomysłu na postać. Tematyka Armii Apokalipsy nie jest wyjątkowo oryginalna – nigdy nam o to nie chodziło. Istnieje całe mnóstwo filmów i książek, które opowiadają o aniołach przebudzonych we współczesnym świecie. Co więcej, wyobrażenia na temat niebiańskich istot są stałym elementem całej kultury europejskiej, więc o natchnienia i wstępne pomysły na postacie z pewnością nie będzie Wam trudno. Uważajcie jednak, bo łatwo możecie wpaść w pewną pułapkę. Postarajcie się dowiedzieć trochę o realiach systemu, zanim starannie wyobrazicie sobie bohatera. Może się okazać, że Wasze wyobrażenie sytuacji Zastępów we współczesnym świecie trochę różni się z podręcznikowym. Jeżeli będziecie tworzyć postać głównie w oparciu o wzorce kulturowe, a nie treść

podręcznika, Wasza postać może nie być idealnie dopasowana do realiów. To trochę tak, jakby ktoś znalazł doskonale dzieła Tolkiena i tworzył postać do jakiegoś systemu fantasy. Wiele rzeczy jest podobne w każdym z nich, z drugiej jednak strony zawsze istnieją pewne cechy szczególne, charakteryzujące konkretną grę.

Poniżej prezentujemy kilka ważnych faktów ze świata Armii Apokalipsy, o których powinniście pamiętać tworząc bohatera. To jednak tylko skrót – naprawdę warto, żebyście zapoznali się z rozdziałem o realiach z podręcznika głównego.

Anioły nie pamiętają Niebios

Gdy anioł przebudza się na tym świecie, nie ma żadnych wspomnień z Zaświatów. Może posiadać mgliste odczucia, nie do końca sprecyzowane emocje związane ze swoją egzystencją przed przebudzeniem, jednak nie jest w stanie ich wyraźnie przywołać. Jasne, możecie uznać, że dwie z Waszych postaci coś do siebie przyciąga, więc najwyraźniej łączyło je coś wcześniej, ale to będzie tylko niejasne uczucie – nic więcej.

Śmiertelnik i anioł łączą się w jeden byt

Kiedy skrzydlaty przebudza się w śmiertelnym ciele, jego niebiańska część łączy się z osobowością śmiertelnika w nowy, nierozdzielny byt. Powstaje nowa osobowość, będąca połączeniem cech anioła i człowieka. Zdecydowanie więcej w tej osobowości jest cech anielskich, chociaż różne przyzwyczajenia i przyzwyczajenia mogą mieć również wpływ na zachowanie nowopowstałej istoty. Anioł

posiada też dostęp do wszystkich wcześniejszych wspomnień śmiertelnika i nie traktuje go raczej jak obcej istoty, którą „nawiedził”, ale raczej część własnej osobowości.

Skrzydłaci przebudzają się z wiedzą o świecie

Wasza postać już od chwili przebudzenia wie, że jest aniołem, ma świadomość, że istnieją Świątynie i jakie są kompetencje osób na poszczególnych stanowiskach. Zna anielski dekalog, umie korzystać ze swoich Charyzmatów, wie o Skazanych, Upadłych i orientuje się we współczesnym świecie. Oczywiście na samym początku bohaterowie mogą być trochę zagubieni z racji zupełnie nowej sytuacji, w której się znaleźli, jednak wszelką niezbędną do działania wiedzę już posiadają.

Świątynie są miejscami dosyć opresyjnymi

Będziecie grać osobami, które żyją w dosyć zamordystycznej społeczności. Wasz przełożony (a prawie na pewno jakiegoś przełożonego będziecie mieli) to osoba, która może wydawać Wam polecenia i oczekiwać ich wykonania. Jeżeli

ktos wyżej uzna, że źle się zachowujecie, ma naprawdę wiele możliwości, żeby uprzykrzyć Wam życie. Co z tego wynika? Możecie tworzyć postacie buntujące się, łamiące zakazy i podważające autorytety, jednak jeżeli będą to robić w ekstremalny sposób, musicie wymyśleć jak przetrwać w opresyjnej strukturze. W przeciwnym wypadku Wasze anioły czekają ciężkie przejścia.

Precz z białymi tunikami!

Anioły w Armjach Apokalipsy nie są aseksualnymi bytami, które dyskretnie lewitują nad ziemią. Wręcz przeciwnie, cielesność i erotyka to tematy bardzo im bliskie. Wiele z nich stąpa twardo po ziemi, kierują się emocjami, bywają brutalne albo kapryśne i mają słabości tak samo, jak ludzie. Nie musicie również przejmować się przypisywaną często aniołom estetyką. Żadnych harf i białych sukienek. Wasze postacie mogą się ubierać właściwie dowolnie – od nierzucających się w oczy strojów, po bardzo ekstrawaganckie i wyzywające kreacje. Oczywiście niektórzy skrzydłaci mogą chcieć podkreślać swoją czystość



i niewinność zwiewnymi, białymi strojami, ale stanowią wyjątek, a nie regulę w barwnej anielskiej społeczności.

Zastępy nie wyznają żadnej z ludzkich religii

Anioły nie uważają się za istoty związane z żadną konkretną ludzką religią. Albo może inaczej – dla nich wszystkie wierzenia są dokładnie tak samo daleko od prawdy. Ich śmiertelne części mogą być przywiązane do któregoś z wyznań, jednak sami skrzydlaci nie są związani ani z chrześcijaństwem, ani z islamem, ani z jakąkolwiek inną religią, która uznaje istnienie aniołów. Oczywiście Wasze postacie mogą nosić jakieś symbole religijne czy nawet uczestniczyć w jakichś obrzędach, jednak robią to albo z przyzwyczajenia śmiertelnej części, albo ze względów estetycznych. Dla nich droga do Jedyne go wiedzie wyłącznie przez Świątynię i Patronów.

Grzech jest powszechnie potępiany

Poszczególne Zakony cechuje różna tolerancja dla grzechu, jednak jeżeli Wasze postacie będą często się nim kalać, nie zyskają sobie zbyt dużej sympatii. Pokuta ze przewiny i oczyszczenie są dla aniołów niezbędne, a bezsensowne poddawanie się grzechowi będzie powszechnie traktowane jako głupota, która wcześniej czy później doprowadzi do upadku. Oczywiście, różne „drobne grzeszki” z pewnością ujdą postaciom na sucho, jednak większe przewinienia nie umkną uwadze Świątyni i spotkają się z ostrą reakcją.

Walka nie toczy się o dusze ludzi

Ludzie stanowią dla większości skrzydlatych nieistotne tło. Anioły nie przybyły na ten świat, żeby przekonać śmiertelników do swoich racji lub ich zbawić. Walczą z Wrogiem, toczą między sobą gierki, a kiedy mogą, dobrze się bawią. Ludziom przypadła godna współczucia rola przypadkowych obserwatorów.

Na etapie wymyślenia koncepcji postaci powinniście pamiętać jeszcze o wpasowaniu się w ramy, które przygotował dla Was prowadzący. W Armjach Apokalipsy Mistrz Gry ma bardzo dużo do powiedzenia w prawie wyjściowej sytuacji Waszych postaci. Być może wymyślił Kronikę dla

skrzydlatych na samym dole świątynnej hierarchii, równie dobrze jednak zamierza prowadzić sesje dla członków Kapituły, którzy decydują o losie pozostałych aniołów. Poznajcie jego zamiary, zanim weźmiecie się za dokładne wymyślanie postaci – to pomoże uniknąć wielu zgrzytów na kolejnych etapach.

Gdy brak natchnienia

Jeżeli nie wyklarował Wam się jeszcze gotowy koncept postaci, nie musicie się przejmować. Liczne aspekty świata i mechaniki Armii Apokalipsy mogą posłużyć za natchnienie albo ubarwienie Waszego bohatera.

Zacznijmy od Zakonu, do którego należy Wasza postać. Zakon to słaba podpora dla całego konceptu, może jednak mieć wpływ na wiele cech bohatera i stanowić jeden z ważnych elementów Waszego pomysłu. Tak długo, jak anioł nie składa się wyłącznie z cech swojego Zakonu, wszystko jest w porządku. Każda z anielskich frakcji oferuje pewien zbiór stereotypów i ideologii, które możecie wykorzystać. Opcji macie kilka.

Wasz bohater może po prostu przyjąć typowe cechy i przekonania swojego Zakonu. To najszybsza opcja i chociaż może się wydawać banalna, pamiętajcie, że nie ma nic złego w graniu kimś, kto nie posiada wyjątkowo nietypowej osobowości lub ideologii. Weźcie po prostu stereotypowy zestaw cech charakteru, a ubarwiać postać będzie na dalszych etapach. Można wiele powiedzieć o Zakonach, ale na pewno nie to, że ich poglądy są słabo określone albo niejasne. W związku z tym Wasza postać również będzie posiadać zbiór ostro zarysowanych cech.

Jeżeli macie ochotę przelamać trochę zakonny stereotyp, dodajcie jakiejś „ale”. Innymi słowy: Wasza postać jest niemal idealnym członkiem swojej frakcji, ale... No właśnie, co? Coś jest nie tak, jakaś jej cecha nie gra dobrze z pozostałymi. Może nie jest wystarczająco bezwzględna jak na dziecko tego Patrona? A może jest zbyt samolubna albo ma problem z jakimś aspektem działania frakcji. W ten sposób stworzycie bohatera, który nie stoi w poprzek własnego Zakonu, jednak jakaś cecha utrudnia mu

bycie idealnie skutecznym. To powinno ubarwić rozgrywkę.

No i trzecia opcja, z której trzeba korzystać z umiarem. Tworzycie sobie kogoś zupełnie nieprzystającego do jego Patrona. Zeruelitę, który nie cierpi przewodzić innymi i za nic ma konwenanse, łagodnego jak baranek Raguelitę bądź cynicznego i brutalnego Aratronitę. Wasz bohater nabiera dużej wyrazistości, musicie jednak uważać, żeby nie przedobrzyć. Pamiętajcie o faktach, wypisanych powyżej. Jeżeli stworzycie postać kompletnie nieprzystającą do swojej frakcji, która w dodatku afiszuje się ze swoją innością, możecie obrócić przeciwko niej całą społeczność i psuć zabawę sobie i innym.

Kolejny ważny element składowy postaci to jej anielski Chór. Tutaj sytuacja jest trochę inna, niż w przypadku Zakonów. Chór jest bardziej jak gatunek anioła, nie zaś jego frakcja czy ideologia. W dodatku mówi sporo o osobowości postaci. Dlatego tworzenie zupełnie nietypowego Serapha czy Chayota nie będzie dobrym pomysłem. Nadal jednak nie musicie ograniczać się wyłącznie do wyboru jednej z siedmiu opcji. Zastanówcie się, jak duży wpływ na bohatera mają cechy jego Chóru. Może czuje on swoją anielską duszę bardzo wyraźnie, może jednak oddziałuje ona na niego w niewielkim stopniu. Najlepiej by było, gdybyście powiązali to z wyborem Charyzmatów. Jeżeli weźmiecie wysokie poziomy Charyzmatu jego Chóru, wyraźnie sugerujecie, że bohater wyraźnie czuje swoje jestestwo. Niskie poziomy albo zupełny brak Charyzmatu Chóru można z kolei odczytać jako wyjątkowo słabą nić łączącą anioła z jego Chórem.

Teraz przyjrzyjmy się śmiertelnikowi, w którym przebudził się Wasz bohater. To świetna okazja, żeby podkreślić cechy postaci. Tworzycie bezwzględnego Raguelitę? Niech przebudzi się w członku brutalnego gangu. Podstępna Uzjelitka? Co powiecie na skorumpowaną lokalną polityk? Próżny Harielita? Skandalizujący celebryta będzie idealnym kandydatem. Teraz możecie łączyć odgrywanie cech śmiertelnika i anioła, żeby spotęgować efekt.

Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, żebyście zrobili dokładnie odwrotnie. Na pewno

bardzo ubarwicie postać, jeżeli wybierzeecie dla niej śmiertelnika zupełnie nielicującego z charakterem i Zakonem anioła. Szlachetny mechakielicki wojownik, którzy przebudził się w sprzedawcy używanych aut, zeruelicka dama, przebudzona w ciele zakolczykowanej, wytatuowanej imprezowiczki, skupiona na sprawach ducha Ofielitka w ciele gwiazdy pop? Dzięki kontrastowi również możecie dobrze pokazać cechy Waszych bohaterów albo przynajmniej zadbać o dodatkowe smaczki.

Nadal nie macie żadnych pomysłów? Przejrzyjcie podręcznik, a konkretne listę Aytutów i cech Sytuacji. Często można stworzyć ciekawego bohatera, opierając się albo na konkretnym Aytucie, albo biorąc którąś z cech Sytuacji na wysokim poziomie (4 lub 5). I znowu – oparcie Bohatera wyłącznie o taką cechę będzie trudne i zapewne nie pozwoli Wam stworzyć wyjątkowo ciekawej postaci, jednak to świetny element uzupełniający lub chociaż punkt wyjścia, jeżeli akurat zupełnie nie możecie nic wymyślić.

I jeszcze mała uwaga na koniec. Pamiętajcie o pewnej specyfice Armii Apokalipsy – postacie będą na sesjach awansować bardzo, bardzo powoli (właściwie wyłącznie między Seriami). Dlatego nie powinniście planować, jaki Wasz bohater ma być za jakiś czas. Wymyślcie od razu gotową osobowość. To nie jest tak, że za trzy sesje dostaniecie jakieś punkty i wreszcie otrzymacie upragnione Stanowisko. Jeżeli Mistrz Gry chce, żebyście grali Akolitami na służbie Templariusza, zastanówcie się, jak czerpać przyjemność z odgrywania takich właśnie postaci. Nie bądźcie jeszcze myślami przy chwili, kiedy Wasi bohaterowie zakończą służbę i sami zostają Templariuszami. Jest szansa, że to w ogóle nie wydarzy się podczas Kroniki.

Atrybuty i Specjalizacje

Kolejny ważny etap tworzenia postaci to wybór Atrybutów i Specjalizacji. W Armii Apokalipsy nie ma cech o znanych z wielu systemów nazwach, jak Siła, Zręczność czy Inteligencja. Zamiast tego punkty musicie podzielić między sześć Atrybutów złożonych w

trzy pary (Akcja i Reakcja Fizyczna, Intelktualna, Społeczna). Przed Wami stoją dwa istotne wybory. Najpierw zastanówcie się, które aspekty działania będą dla Was najważniejsze, z czym postać ma sobie najlepiej radzić. Tu nie ma wielkiej filozofii – ma świetnie walczyć? Interesują Was Akcja i Reakcja Fizyczna. Myślicie bardziej o rytualistcie czy detektywie rozwiązującym skomplikowane łamigłówki? W takim razie skupcie się na Atrybutach Intelktualnych. Wasza postać ma być mistrzem intryg, uwodzenia i świetnie czytać emocje innych? Akcja i Reakcja Społeczna powinny być dla Was najważniejsze.

Pamiętajcie, że otrzymane od Mistrza Gry punkty możecie wydawać dowolnie. Nie ma tu wyraźnych priorytetów, więc jeśli tylko taka jest Wasza wola, na wszystkie pary Atrybutów możecie przeznaczyć dokładnie po tyle samo. Nie zachęcamy ani nie zniechęcamy Was takiego rozwiązania. Dużo zależy tu od Waszego pomysłu na postać, koncepcji pozostałych osób z drużyny, stylu prowadzenia Mistrza Gry. Pamiętajcie tylko, że musicie wydać przynajmniej dwa punkty na każdą płaszczyznę (żeby mieć Akcję i Reakcję danego typu na poziomie 1). Wybieranie tak niskich wartości Atrybutów jest możliwe, chociaż przez to w niektórych sytuacjach może być Waszym postaciom ciężko.

O ile wybór między trzema płaszczyznami jest raczej intuicyjny, trochę więcej trudności może Wam przynieść określenie, co będzie dla Waszych bohaterów ważniejsze – Akcja czy Reakcja. Po pierwsze pamiętajcie, że możecie decydować się na różne rozwiązania dla poszczególnych płaszczyzn. Wasza postać może mieć wysoką Reakcję Fizyczną, połączoną z niską Akcją, do tego Akcję i Reakcję Intelktualną mniej więcej tej samej wysokości, a w przypadku Atrybutów Społecznych – wyraźną przewagę Akcji nad Reakcją. Decydując się na układ wewnątrz danej pary współczynników pomyślcie o tym, jaki styl gry preferujecie. Oczywiście możecie starać się rozłożyć punkty mniej więcej równo między Akcję i Reakcję, macie jednak również inne możliwości. Chcecie mieć postać fizycznie agresywną, szukającą tylko okazji do zaczepki? Akcja będzie dla Was ważniejsza niż Reakcja. Myślicie raczej o archetypie spokojnego,



czujnego ochroniarza? Podbijcie Reakcję Fizyczną. Analogicznie myślcie o płaszczyźnie intelektualnej i społecznej. Interesuje Was postać zafascynowana okultyzmem, poszukująca zakazanej wiedzy? Przyda się wysoka Akcja Intelktualna. Postać tajemnicza i małomówna, ale bardzo pociągająca? Wysoka Reakcja Społeczna.

Jest jeszcze inny sposób, w jaki możecie na to patrzeć. Z Atrybutów Akcji korzystacie najczęściej wtedy, kiedy inicjatywa jest po Waszej stronie, kiedy to Wy coś deklarujecie: postać atakujecie kogoś, próbuje zrozumieć sens okultystycznego symbolu albo rozgląda się w poszukiwaniu podejrzanych gości na imprezie. Atrybuty Reakcji działają wtedy, kiedy to „fabuła przychodzi do Was”: bohater unika zastawionej na niego pułapki, musi w mig zrozumieć działanie symbolu, który nieopatrznie naruszył, trzeba ustalić, czy zorientuje się, że jeden z gości na imprezie jest tak naprawdę agentem Upadłych. Tak więc pytanie, które powinniście sobie zadać odnośnie każdej z płaszczyzn, brzmi: chcecie atakować czy dobrze się bronić? Tworzyć skomplikowane wzory czy znać idealną odpowiedź, kiedy ktoś znieacka zapyta o jakiś naukowy problem? Świetnie podrywać czy często być podrywany?

Teraz kilka bardzo przyziemnych porad na temat mechaniki. Pamiętajcie, że zasady Armii Apokalipsy bardzo mocno opierają się o automatyczne sukcesy. Jeżeli nie testujecie Atrybutów przeciwko komuś, tylko wykonujecie test prosty, standardowe poziomy Trudności wynoszą 3, 5 i 7 (oraz wyżej, ale teraz nas to nie interesuje). To oznacza, że jeżeli macie Atrybut co najmniej na poziomie 3,5 lub 7, zdacie testy o odpowiadającej im Trudności automatycznie, bez wydawania Łaski. Dlatego czasami bardziej opłaca się, aby Wasze postacie miały nieparzyste wartości Atrybutów. To raczej luźna wskazówka, ponieważ w zależności od okoliczności, Mistrz Gry może podnieść lub obniżyć Trudność o 1. Poza tym, w testach przeciwstawnych Trudność zależy od Atrybutów przeciwnika.

Jeżeli patrząc na Atrybuty postaci trudno Wam wyobrazić sobie, jakie ma ona możliwości, odnieście się do współczynników zwykłych ludzi. Znakomita większość z nich będzie miała Atrybuty w przedziale 2-3. Poziom 2 oznacza osobę, która jest przeciętna lub odrobinę poniżej. Typowy człowiek będzie miał Akcję Fizyczną 2. Jeżeli pracuje fizycznie albo często chadza na siłownię, może mieć ten Atrybut na poziomie 3. Poziom 4 to ludzkie maksimum. Tę wartość Akcji



Fizycznej będą miały wyłącznie osoby wyjątkowe – profesjonalni sportowcy, żołnierze oddziałów specjalnych, czempioni nielegalnych walki i im podobni. Wasze postacie, nawet jeżeli Mistrz Gry wybrał opcję najmniej doświadczonych aniołów, dysponują pulą 20 punktów na sześć Atrybutów. Oznacza to, że możecie być co najmniej „ponadprzeciętni” (poziom 3) w absolutnie każdej dziedzinie i jeszcze w dwóch dziedzinach osiągnąć ludzkie maksimum (poziom 4). Najniższa wartość Atrybutu, czyli 1, nie oznacza kompletnej ułomności. Pamiętajcie, że postać, która posiada jeden z Atrybutów Fizycznych na tym poziomie, nie musi być niezdarna ani chorowita. Opiszcie ją raczej jako wyjątkowo smukłą lub delikatną. Brzmi lepiej, prawda?

Wracamy do praktycznych porad. Nie zapominajcie, że najniższy z Atrybutów Reakcji decyduje o Sile Woli Waszej postaci. Niska wartość tego współczynnika to nie koniec świata, jednak może on się na sesji przydawać. Po pierwsze to trochę takie „rezzerwowe” punkty, gdyby Łaska za szybko Wam się skończyła. Po drugie sumuje się ją z Pieczęcią bohatera, żeby ustalić, ilu może mieć Natchnionych. Po trzecie, o ile Wasza postać ma Pieczęć niższą niż Piąta, Siła Woli wpływa na to, jak wiele Charyzmatów wysokich poziomów możecie dla niej wybrać. Nie oznacza to zaraz, że powinniście inwestować wszystkie punkty we współczynniki Reakcji - po prostu bierzcie ten fakt pod uwagę.

I na koniec kwestia Specjalizacji. Nie zapominajcie, że odgrywają one w Armii Apokalipsy mniej ważną rolę niż Umiejętności w wielu innych systemach. Dopóki nie wydacie punktu Łaski, Wasza postać w ogóle nic z nich nie ma. Jeżeli chcecie mieć sprawnego fizycznie bohatera, znacznie ważniejsze będą wysokie Atrybuty niż Specjalizacja „Wysportowanie”. W takim razie po co w ogóle przejmować się Specjalizacjami? Po pierwsze kiedy już wydacie punkt Łaski, zainwestowane w nie punkty nagle zaczynają odgrywać rolę, istotnie wpływając na test. Po drugie możecie je potraktować trochę jak dodatkowe tło dla postaci – dobrze pokazują, czego bohater się w życiu nauczył. I sprawa trzecia – Atrybuty. Możecie je brać tylko pod warunkiem posiadania odpowiedniej Specjalizacji.

Co więcej, nie możecie wziąć więcej Atutów związanych z daną Specjalizacją, niż wynosi jej wartość.

Charyzmaty i Sytuacja

Czas przejść do wykupywania mocy dla postaci. Najpierw postaramy się napisać klarownie, jak to jest z trzema przymusowymi poziomami Charyzmatów Zakonnych i Chóru. Niektórzy mieli z tym problem, więc wyjaśniamy – z całej puli punktów, które dostaliście do rozdysponowania między Charyzmaty, trzy punkty musicie wydać na moce związane z Zakonem i/lub Chórem. Możecie wydać wszystkie na Charyzmat Zakonu, wszystkie na Charyzmat Chóru albo jakoś je podzielić. Pozostałe punkty wydajecie na dowolne Charyzmaty – wspólne, Zakonu i Chóru Waszej postaci lub wszystkich pozostałych Zakonów i Chórów. Może się więc zdarzyć, że Wasz Aratronita będzie miał wyższą wartość „Bojaźni Bożej” niż „Dobrego Pasterza” – nie ma w tym nic złego.

Kiedy zastanawiacie się które Charyzmaty najbardziej przydadzą się Waszemu bohaterowi, pamiętajcie o jednym: najważniejsze w danym Epizodzie konflikty rozegracie zapewne jako Epickie Starcia. Podczas takich walk wszystkie Charyzmaty działają dokładnie tak samo. Nieważne, czy macie „Dobrego Pasterza”, czy „Bojaźń Bożą” na poziomie 4 – tak czy owak dodacie po prostu 4 punkty do rzutu. Różnica pojawi się wyłącznie w opisie zajęć w danej turze, a nie w ich rezultacie. Dlatego postać, która wybrała sobie same „społeczne” moce, będzie sobie w Epickim Starciu radzić dokładnie tak samo, jak bohater, który posiada moce „bojowe”. Liczą się tylko wartości Charyzmatów. Oczywiście zupełnie inaczej wygląda sytuacja poza Epickimi Starciami. Wtedy faktycznie ważne jest, co robią poszczególne moce danego Charyzmatu.

Przejdźmy teraz to cech Sytuacji. Tutaj tak naprawdę jedyną dobrą radą jest: wybierajcie to, co Wam się najbardziej podoba. Sytuacja może dawać Wam przewagę na sesji, jednocześnie służyć też do lepszego określenia tła postaci. W naszym zamyśle nawet branie jakiejś Sytuacji na poziomie

5 nie powinno zaburzyć równowagi gry. Co z tego, że Wasza postać jest nieprzyzwoicie bogata? Jasne, to może okazać się pomocne w niejednej sytuacji, ale tak naprawdę raczej nie będzie decydujące dla powodzenia któregokolwiek Wątku. To po trochu kwestia estetyczna, po trochu zaś dodatkowy bonus, który ma Wam dać więcej zabawy podczas sesji. Na wszelki wypadek możecie zapytać Mistrza Gry o zgodę przed wzięciem którejkolwiek z cech na piątym poziomie, ale jest naprawdę mała szansa, że będzie miał z tym jakikolwiek problem.

Warto pamiętać, że niektóre cechy Sytuacji możecie wykupić wielokrotnie. Chcecie mieć dwie Relikwie? Nie ma problemu, po prostu dopiszcie sobie na karcie postaci jeszcze jedną Sytuację „Relikwia” i rozdajcie punkty między jej Moc i Naczynie. W pewnych przypadkach (jak Dostęp, Atrakcyjność czy Zasoby) nie ma to większego sensu, jednak w innych (jak Przyjaciel, Miasto czy Przychyłość) – jak najbardziej.

Jeżeli gracze postacią, która dopiero co się przebudziła, czasem trudno uzasadnić posiadane przez nią cechy Sytuacji. Skąd ma Relikwię, skoro dopiero zawitała na tym świecie? Wspomnijcie o tym Mistrzowi Gry, a on na pewno wymyśli, jak przekazać Waszemu aniołowi daną Sytuację na sesji. Już po pierwszym Epizodzie będzie jasne, że Wasza postać znalazła Relikwię niedługo po przebudzeniu. A może sam Patron sprawił, żeby na nią trafiła? Albo inaczej – otrzymała ją w prezencie od konającego anioła? Możliwości jest multum.

Punkty wolne

Tworząc postać możecie zdobyć kilka punktów wolnych do wydania na któryś ze współczynników. Jest tylko jeden haczyk: żeby dostać punkt, trzeba dodać postaci punkt Grzechu. Potraktujcie to jak wygodny sposób, żeby ubarwić trochę bohatera i powiedzieć coś więcej o postaci. Przede wszystkim koniecznie wymyślcie, jakich to grzechów dopuścił się Wasz anioł. Jeżeli gracze skrzydlatym, który zdążył się już zdomowić w Świątyni, przewiny powinny dotyczyć jego życia już po przebudzeniu. Sytuacja



odrobinę się komplikuje, jeżeli stworzycie świeżo przebudzone anioły. W takim wypadku należy założyć, że śmiertelnik, w którym przebudza się postać, dokonał czegoś wyjątkowo złego z punktu widzenia Świątyni. Ciężar grzechu jest na tyle duży, że pozostawia skazę nawet na nowopowstałej istocie. Ach – i jeszcze jedno! Jeżeli wybraliście dla postaci Grzechy lekkie, może ona oczywiście się wypowiadać i je odpokutować. Ciężkie Grzechy nie znikają niestety tak łatwo.

Dodając opcję kupowania punktów wolnych za Grzechy zakładaliśmy, że większość graczy zdecyduje się na taką wymianę. I bardzo dobrze. Dzięki temu Wasze postacie nie będą idealnie czyste i niewinne. Tacy lekko „przybrudzeni” bohaterowie często okazują się ciekawszy do odgrywania. Z drugiej jednak strony nie ma absolutnie żadnego przymusu kupowania punktów wolnych. Jeżeli wolicie, żeby Wasz bohater pozostał nieskalany - po prostu z nich zrezygnujcie.

Kilka praktycznych porad

Na koniec zamieszczamy kilka wskazówek, które mogą się Wam przydać przy tworzeniu postaci. Wszystkie te informacje można znaleźć w

podręczniku podstawowym lub w „Hymnie Zastępów”, tutaj jednak podajemy je niejako na tacy, dla Waszej wygody.

Mistrz Epickich Starć

Jeżeli chcecie, żeby Wasza postać naprawdę dobrze radziła sobie w typowym Epickim Starciu (a więc otwartej walce z przeciwnikiem), musicie zadbać o odpowiednie zestawienie współczynników. Po pierwsze, przyda się wysoka Akcja i Reakcja Fizyczna. Najczęściej przed starciem będziecie wydawać punkt Łaski, wydajcie więc również punkty na Specjalizację „Walka”. Punkty Zwycięstwa stanowią sumę wszystkich Atrybutów, teoretycznie więc bardziej oplaca się mieć więcej niskich cech niż np. 7 Akcji Społecznej (ponieważ wysokie Atrybuty kosztują więcej przy tworzeniu postaci). W Epickich Starciach sporą rolę odgrywają również Relikwie, warto więc, żeby Wasza postać jakąś posiadała.

Odprawianie Rytuałów

Żeby móc odprawiać rytuały w Armii Apokalipsy, trzeba się trochę napracować podczas tworzenia postaci. Po pierwsze przyda Wam się wysoka Akcja i Reakcja Inteligentna (do testów oraz Trzeźwości Umysłu). Postać potrzebuje też Specjalizacji „Rytuały” oraz odpowiednich Atrybutów (po jednym dla każdego typu rytuałów, którymi umie się posługiwać). Na koniec, żeby określić jak wiele obrzędów zna postać, musicie jeszcze wykupić Sytuację „Rytuały”.

Bezpieczny upadek

Skoro na sesjach Armii Apokalipsy sporo jest biegania po dachach budynków, warto przygotować postać na upadek z dużej wysokości. Poza tym chyba wygodniej, żeby zeskakiwała w z dachu, niż czekała na wiatr, prawda? Charyzmat „Podniebny Taniec” na poziomie 3 zapewni, że bohater nie będzie się już musiał przejmować wysokością, z której spada – nie otrzyma żadnych obrażeń. Równie dobrze służą do tego „Wędrowka Duszy” i „Tarcza Wiary” na tym samym poziomie. Opis tych dwóch Charyzmatów znajdziecie w dodatku „Hymn Zastępów”.

Wykrywanie nadnaturalnych istot

Standardowo anioły potrafią rozpoznawać wyłącznie swoich pobratymców. Wiedzą, czy ich rozmówca jest aniołem i znają jego Pieczęć. Nie mają jednak pojęcia, czy nie mija ich właśnie Skazany lub Upadły. Ten problem rozwiązuje Charyzmat „Przenikanie Zaslony” na poziomie 2. Posiadający go skrzydlaci rozpoznają Daiva, Enim, Natchnionych, Heretyków i Potępionych. Zapewne warto, żeby ktoś w drużynie to umiał.

Wyczucie Wroga

Dzięki Charyzmatowi „Wzrok Sprawiedliwego” na poziomie 1 Wasze postacie będą w stanie wyczuć emanacje Wroga. Nie tylko rozpoznają Upadłych (choć czasem mogą mieć problem z rozróżnieniem ich od Potępionych), ale

również mogą stwierdzić, jeżeli jakieś miejsce albo przedmiot zostały dotknięte przez nieczyste siły. W trakcie sesji może się to okazać bardzo przydatne. Oczywiście niektórzy Upadli potrafią maskować swoją obecność, jednak w większości przypadków Charyzmat powinien działać jak należy.

Anielski lot

Anioły posiadają w formie Elyon skrzydła, nie umieją jednak przy ich pomocy latać. Dopiero wykupienie Charyzmatu „Zstąpienie” na poziomie 4 daje im taką możliwość. Naturalnie cały czas mogą latać w trzeciej formie – Adon. Nie mogą jednak utrzymywać jej za długo, a poza tym płonąca świętym ogniem potężna postać rzuca się w oczy bardziej niż skrzydlaty człowiek.



Zostań bohaterem sesji

Mistrzowie Gry bywają lepsi albo gorsi. Mogą posiadać wieloletnie doświadczenie lub dopiero zaczynać zabawę z grami fabularnymi. Wreszcie nawet ci niemal idealni mogą mieć zwyczajnie zły dzień. W tym rozdziale chcemy pokazać Wam, jak dużo na sesji zależy od Was – graczy. Jeżeli włożycie w to trochę wysiłku, możecie obrócić najslabszą sesję w prawdziwą perelkę, wspominaną potem latami. Chcemy zachęcić Was do tego, żebyście wzięli częściową odpowiedzialność za grę na swoje barki. Dzięki temu lepiej będą bawić się inni gracze, prowadzący, a wreszcie Wy sami będziecie mieć z sesji znacznie więcej satysfakcji. Oczywiście Mistrz Gry ogranicza w pewnym stopniu Wasze pole manewru. Jeżeli za wszelką cenę przejmuje kontrolę nad sesją, nie daje Wam się w ogóle „rozegrać” albo za punkt honoru postawił sobie uśmiercenie całej drużyny, niewiele jesteście w stanie wskórać. Może się jednak okazać, że mimo najlepszych chęci prowadzącego przygotowana przez niego fabuła po prostu nie jest wystarczająco wciągająca, może jest zmęczony i opisy wychodzą mu dzisiaj słabo, może wreszcie nie ma talentu do odgrywania Bohaterów Niezależnych i wszyscy wydają się być jednakowi. Tutaj macie olbrzymie pole do popisu.

Oczywiście wszystkie poniższe porady przydadzą się Wam nie tylko, by ratować sesje nieudane. Z powodzeniem możecie je też stosować, gdy Mistrzowi Gry idzie świetnie, wtedy macie szansę zmienić przygodę dobrą w absolutnie fenomenalną. Nie ma właściwie żadnych powodów, żeby nie stosować ich po prostu zawsze, kiedy gracze w gry fabularne. Niemniej jednak nasze wskazówki powinny

okazać się najbardziej przydatne na tych spotkaniach, kiedy coś nie idzie idealnie – wtedy naprawdę możecie zrobić wielką różnicę swoim wkładem.

Musicie pamiętać, że Waszym celem jako tytułowych „bohaterów sesji” jest nie doskonalenie warsztatu czy zdobycie pochwały pozostałych uczestników zabawy. Nie chodzi o to, żebyście zostali „dobrymi graczami” (cokolwiek to oznacza) tylko, żebyście poprzez swoją grę i zachowanie sprawili, że wszyscy, włącznie z prowadzącym, będą się lepiej bawić. Wszystko o czym piszemy poniżej to proste triki, które nie uczynią z Was fenomenalnych aktorów, nie pozwolą Wam pogłębić osobowości postaci czy przeżywać silniej emocji na sesji. Sprawicie po prostu, że w trakcie i po sesji wszyscy będą mieli lepszy nastrój i poczucie fajnie spędzonego czasu. Tylko tyle i aż tyle.

Żeby to, o czym piszemy miało jakiś sens, musimy zacząć od pewnych podstawowych założeń, które wydają nam się uniwersalne nie tylko dla Armii Apokalipsy, ale dla absolutnie każdego systemu RPG. Wszyscy uczestnicy spotkania (włącznie z prowadzącym) spotykają się po to, żeby dobrze się bawić. Jasne, Mistrz Gry bawi się trochę inaczej, ale jeżeli nie będzie czuł się po sesji fajnie, to pewnie nie poprowadzi kolejnej. W związku z tym wszyscy po części odpowiadają za dobrą zabawę całej grupy. Jeżeli jakiś gracz jest samolubny, bierze wszystkie wątki dla siebie albo gra przeciwko drużynie czy nawet po prostu bardzo mało angażuje się w sesję, zachowuje się nie w porządku. W najlepszym wypadku nic nie wnosi, w najgorszym – psuje

zabawę innym. Ten poradnik powstał po to, żeby pokazać Wam, w jak dużym stopniu możecie się do sesji dokładać.

I jeszcze dwie sprawy na początek, zanim wreszcie przejdziemy do sedna. Pierwsze będzie banalna: szanujcie swój czas, szanujcie czas znajomych. Jeżeli nikt nie bawi się na sesji dobrze, to trzeba coś z tym zrobić. Albo starać się pomóc uczynić ją ciekawszą, albo przestać grać. Najgorsze, co możecie zrobić, to siedzieć cicho i w żaden sposób nie próbować zmienić sytuacji. Właśnie tracicie czas. Oczywiście, jest szansa, że coś się jeszcze poprawi, że potem będzie fajniej. Ale zapewne w tym celu coś musi się zmienić. Spróbujcie zrozumieć, co jest nie tak. Wszyscy mieli ciężki dzień w pracy i nikt nie ma energii na grę? Może po prostu dzisiaj to nienajlepszy dzień na sesję. Jeden gracz niszczy grę swoim zachowaniem? Trzeba z nim porozmawiać i mu to uświadomić, zamiast się męczyć. Mistrz Gry zupełnie nie trafia w klimat, który czuje drużyna? Nie bójcie się na chwilę przerwać i o tym porozmawiać. Może da się to poprawić. Starajcie się albo sami albo poprzez rozmowę poprawić sesję. Jeżeli się nie da, to zaproponujcie przerwę. Nie ma nic gorszego niż świadomość, że spędziło się właśnie kilka godzin na sesji, która nam się kompletnie nie podobała.

W tym rozdziale prezentujemy parę trików, które mogą Wam pomóc pozytywnie wpłynąć na sesję. Jednak kiedy one zawiodą, musicie nauczyć się rozmawiać z innymi graczami i prowadzącym. Bez dobrej komunikacji nic nie wskóracie. Rozmowy na i po sesjach nie należą do najłatwiejszych. Mistrz Gry czuje, że ocenianie jego warsztat i pomysły, do których zapewne jest emocjonalnie nastawiony. Gracze są bardzo mało obiektywni, ponieważ podczas sesji oglądają świat i oceniają sytuację przez pryzmat swoich postaci i ten punkt widzenia nadal ma nich duży wpływ. Dlatego rozmawiajcie spokojnie, aby nie zmienić potencjalnie konstruktywnej dyskusji w kłótnię.

Kilka uniwersalnych trików

Dla większości osób, które jakiś czas grają już w RPG, absolutnie oczywiste jest, że to Mistrz



Gry odpowiada za opis i przedstawienie świata (pomijamy tutaj systemy, które z góry zakładają, że jest inaczej, np. w ogóle rezygnując z funkcji prowadzącego). To podstawowa zasada dla właściwie każdego fana gier fabularnych: „prowadzący mówi, co się dzieje - my mówimy, co robią nasze postacie”. Tylko czy to aby na pewno oznacza, że większość opisu należy do Mistrza Gry? Weźcie do ręki jakąś powieść i zobaczcie ile zajmują w niej opisy tego, co robi bohater. Ile zajmują dialogi. W jednym i w drugim macie jako gracze bardzo duży udział. To, jak opisujecie działania postaci, ma olbrzymi wpływ na to, jak całe zdarzenie wyobrażają sobie pozostali, być może nawet większy niż opisy prowadzącego. Zaczynjcie tylko z tego korzystać!

Wcale nie musicie silić się na jakieś wydumane deklaracje. Popracujcie po prostu na tymi, które powiedzielibyście normalnie w takiej sytuacji. „Otwieram drzwi” to taka zwykła, prosta deklaracja. Czego dowiedzieli się z niej inni gracze i prowadzący? Że Wasza postać otworzyła drzwi – koniec i kropka. Dlaczego nie dodać trochę ruchu do deklaracji? Może „Podchodzę do drzwi i je otwieram.”? Różnica niewielka, ale jednak w wyobraźni słuchaczy pojawił się nowy element. Wasza postać zaczęła istnieć w przestrzeni, drzwi zaczęły znajdować się w pewnej odległości od niej. Teraz dodajmy najważniejszy element dobrej deklaracji – opis działania. Najczęściej pojedyncze określenia w zupełności wystarczą, żeby bardzo wpłynąć na wyobrażenie. „Ostrożnie podchodzę do drzwi, delikatnie naciskam klamkę i lekko je uchylam.” – czujecie różnicę? Tu nie chodzi o jakieś piękne, wyszukane słownictwo czy ciekawe frazy. Po prostu uczynicie Wasz opis bardziej

obrazowym dla pozostałych. Przy okazji być może sami też lepiej wyobrazicie sobie działania postaci.

Ta sama zasada dotyczy dialogów. Jeżeli odgrywacie rozmowy podczas sesji, starajcie się odpowiadać zgodnie z Waszym konceptem postaci. W przypadku, gdy dany dialog nie jest odgrywany, tylko opisywany, dodajcie określenia. „Witam się z nim serdecznie”, „Witam się z nim zdawkowo”, „Witam się z nim niechętnie” – trzy zupełnie różne wyobrażenia w głowach pozostałych uczestników zabawy, prawda? Z książek możecie też zaczerpnąć inny zabieg, który ubarwi dialogi. Wtrącajcie do Waszych odpowiedzi opisy działania postaci w trakcie rozmowy. Co kilka zdań dorzućcie informację o tym, co Wasz bohater robi albo jakie sprawia wrażenie na rozmówcy. „Witaj. Dawno cię nie widziałem.” możecie na przykład sposób zmienić w: „Witaj. – moja postać bierze łyk wina – Dawno cię nie widziałem.” Znowu uzyskujecie ten sam efekt – zdarzenia na sesji stają się ciekawsze, łatwiej je sobie wyobrazić.

Opisywanie działań Waszych postaci przyda się najbardziej, kiedy odgrywacie zamkniętych w sobie introwertyków. Żeby pokazać innym Waszego bohatera możecie opisywać jego zachowanie, skoro nie mówi on zbyt wiele. Nawet jeżeli w dialogu poza Wami uczestniczy jakaś bardziej wygadana postać, możecie dorzucać informacje o tym, że patrzycie na rozmówcę nieufnie, chrząkacie znacząco, wzdychacie, uśmiechacie się pod nosem i tym podobne. Chociaż Wasza postać nie odezwie się przez cały dialog ani razu, wszyscy będą w stanie ją sobie plastycznie wyobrazić.



Jest jeszcze jeden prosty trik, który możecie zastosować, żeby dodać sesji smaczku. Zastanówcie się przed rozpoczęciem gry w jakim stanie znajduje się Wasza postać. Ostatnia gra skończyła się imprezą? Może jest teraz skacowana albo nieprzytomna? Poprzedniego dnia stoczyliście ciężką walkę? W taki razie bohater może być trochę obolaly i ponaciągany, prawda? Dorzućcie to do opisu działań postaci i wspomnijcie kilka razy w dialogach. Nie chodzi o to, żeby zamęczyć pozostałych uczestników zabawy kwestią kaca Waszego bohatera, ale po prostu dodać do świata ten mały element. A może inni gracze to podchwycą? Przecież ich postacie też były na tej imprezie bądź uczestniczyły w walce.

Stosunkowo łatwo o to, żeby inni zapomnieli, jak Wasza postać wygląda, nawet jeżeli na początku sesji każdy opisuje raz jeszcze wygląd swojego bohatera. Na szczęście bez trudu możecie sprawić, że wygląd Waszej postaci „zagra” na sesji. Gracie blondynką? Zadeklarujcie czasem, że „przeczesała swoje długie blond włosy”. Wasza postać ma jakiś zarost? Niech przy jakiejś zagwozdkce pociera go z namysłem. W ten sam sposób możecie grać każdym elementem jej opisu, łącznie ze strojem. Nikt już nie zapomni jak wyglądacie, a przy okazji wprowadzicie kolejny mały element do opisu zdarzeń na sesji.

Pamiętajcie tylko, żeby Waszymi opisami i dialogami nie zdominować całkowicie sesji, a zwłaszcza dać szansę na deklaracje pozostałych graczy. Macie ubarwić spotkanie, sprawić, że wszyscy będą się lepiej bawić, pamiętać? Zostawcie trochę miejsca dla pozostałych graczy.

Niewyraźny świat

Czasami prowadzący nie opisuje otoczenia postaci zbyt dokładnie. Jeżeli toczy się akurat wartka akcja, to jest to wręcz pożądane (kogo interesują freski na ścianie, kiedy właśnie panicznie uciekacie przed potężnym demonem). Kiedy indziej jednak bardzo suche albo zdawkowe opisy mogą sprawić, że gracze nie są w stanie wczuć się w sesję i dobrze wyobrazić sobie świata wokół postaci. Naturalnie prowadzący sam

powinien pracować nad tym, żeby jego warsztat był jak najlepszy, ale Wy macie przecież zostać bohaterami tej sesji. Dlatego czas wziąć sprawy w swoje ręce!

Po pierwsze, nie bójcie się dopytywać o jakieś elementy otoczenia. Nie chodzi o to, żeby zamęczać nieszczęsnego prowadzącego niesłychanie szczegółowymi pytaniami o fakturę płótna na obrazie, który właśnie mijacie. Pytajcie wtedy, kiedy brak dokładniejszego opisu nie pozwala Wam wyobrazić sobie sceny, a jednocześnie boicie się sami dopowiedzieć sobie w głowie jak coś wygląda, bo może to mieć znaczenie fabularne. Zabrzmiało to trochę skomplikowanie, więc spróbujmy wyjaśnić. Jeżeli Mistrz Gry wspomina, że idąc przez hall zeruelickiej rezydencji mijacie kilka klasycznych obrazów, raczej nie ma po co pytać o konkrety – z powodzeniem domyślicie sobie coś sami. Jeżeli jednak te same obrazy stają się potencjalnie ważne fabularnie (bo na przykład na ich podstawie chcecie wywnioskować jaki gust ma ich właściciel), wtedy pytania do prowadzącego są absolutnie na miejscu.

Często problemem jest nie to, że Mistrz Gry opisuje Wam za mało szczegółów, tylko sytuacja, gdy traktuje on rzeczy ogólne jako zupełnie oczywiste, choć Wy nie macie o nich pojęcia. Nie bójcie się pytać o porę dnia, pogodę i tym podobne elementy otoczenia. Może się okazać, że prowadzący tak dobrze wyobraził sobie scenę, że na śmierć zapomniał wspomnieć Wam, że jest niemal zupełnie ciemno (a Wy byliście przekonani, że dzieje się ona w środku dnia). Takie pytania pozwolą nie tylko uniknąć nieporozumień, ale zachęcą też Mistrza Gry do dodania niektórych elementów. Pogoda z bliżej niesprecyzowanej stanie się „lekką pochmurna” albo „bardzo słoneczna”. Właśnie dodaliście kolejny element do opisu świata.

Wielu nieporozumień uda Wam się również uniknąć na sesji, jeżeli będziecie pytać o wrażenie, jakie sprawiają przedmioty i postacie wokół Was. Jeżeli prowadzący opisz Wam kreację Harielitki na imprezie, ale w żaden sposób nie zasugeruje oceny, spytajcie po prostu, czy jej strój jest ładny, jakie sprawia na Was wrażenie. Oczywiście, postacie mają swój własny gust i każda powinna

patrzeć na świat nieco inaczej, ale z pewnością pewne cechy odbierają podobnie.

Opis wrażenia jest bardzo ważny na sesjach. Kiedy go brakuje, znacznie trudniej jest komunikować się z prowadzącym i między sobą. Czemu? Powiedzmy, że Mistrz Gry projektuje tę przykładową Harielitkę wraz z jej wieczorną kreacją. Zgodnie z jego konceptem to najlepiej ubierająca się anielica w Świątyni. Następnie wyobraża sobie kreację, która będzie dobrze do niej pasowała. On wie, że suknia jest olśniewająca, wyjątkowa, doskonale dobrana do jej figury. Teraz wprowadza anielicę na sesję. Opisuje, że to pokoju „weszła anielica w czerwonej sukience i wysokich obcasach”. Na podstawie tego opisu można mieć tysiąc różnych wizji jej ubioru, od zupełnie podłego, po najwyższej klasy. Jeżeli nikt nie zapyta o wrażenie (albo nie padnie ono w opisie prowadzącego od razu), każdy wyobrazi sobie strój anielicy inaczej i wyrobi sobie o niej zupełnie inną opinię. Tymczasem gdyby weszła ona do pokoju w „oszałamiającej czerwonej sukience i świetnie do tego dobranych, wysokich obcasach”, wszyscy mieliby na jej temat podobne mniemanie.

Ta zasada sprawdza się nie tylko przy Bohaterach Niezależnych, ale również w wielu innych sytuacjach. Zanim postanowicie sforsować drzwi, zapytajcie prowadzącego, czy wyglądają na solidne. Jeżeli nie dostaliście ku temu wskazówek w opisie, nie działajcie na podstawie niczym nie uzasadnionych przekonań, tylko potwierdzajcie je u Mistrza Gry. Gdyby ta sytuacja miała miejsce w prawdziwym świecie, Wasze postacie posiadałyby te wszystkie informacje. Jeżeli Wy ich nie macie to znaczy, że powinniście dowiedzieć się więcej, zanim zaczniecie działać.

No dobrze, powiedzmy, że Wasz prowadzący uzupełnił zdawkowy opis o kilka wyjaśnień, wspomniał w trzech słowach o pogodzie i wrażeniu kilku przedmiotów, występujących w danej scenie. Wiecie już jak działać, ale opis nadal nie jest szczególnie ciekawy, trzeba starać się dalej. Od teraz do ubarwiania sceny nie będziecie już potrzebować prowadzącego, nie musicie zasypywać go kolejnymi pytaniami. Czas pokazać pozostałym graczom, jak naprawdę wygląda otoczenie i pomóc wszystkim lepiej je sobie wyobrazić.



Każdy element otoczenia może zostać przez Was „ograny”, zupełnie jak rekwizyt w teatrze. Dzięki temu można lepiej go pokazać, a przy okazji zaprezentować trochę postać. Mistrz Gry wspomniał, że na półce stoją jakieś trofea sportowe? Opiszcie, jak bohater podnosi jeden z pucharów, waży go chwilę w dłoni i zdmuchuje z niego kurz, by po chwili odstawić na miejsce. Jasne, może się okazać, że przesadziliście. Prowadzący powie, że te trofea to same medale albo, że w ogóle nie są zakurzone. Ale w znakomitej większości przypadków nie będzie miał absolutnie nic przeciwko Waszemu opisowi, nawet jeżeli troszeczkę „dopowiedzieliście” jak wygląda otoczenie. Możecie ogrzewać ręce przy kominkach, wsłuchiwać się w muzykę w klubie, starać się nie potknąć o porozrzucane na podłodze dziecięce zabawki, wsłuchiwać się echo, jakie wasze kroki powodują w katedrze. Wasze działanie nie mają szczególnego wpływu na fabułę, mają tylko sprawić, że świat stanie się łatwiejszy do zobaczenia oczami wyobraźni.

Oczywiście, poza elementami otoczenia, możecie w ten sam sposób ogrywać inne rzeczy, o których wspominaliśmy wcześniej. Zapytany Mistrz Gry odpowiedział, że świeci mocne słońce i jest gorąco? Niech Wasze postacie powachlują się czasem gazetą, rozepną guzik koszuli lub otrą pot z czoła. Pada? Bohater może rzucić jakąś uwagę na temat przekłętego deszczu albo przemknąć ulicą pospiesznie, żeby za bardzo nie zmoknąć. Niech postacie zakładają

przyciemniające okulary, kiedy jest jasno, a tajemnicze symbole oświetlają sobie zapalniczką albo telefonem, gdy akcja dzieje się w półmroku. W ten sposób pomożecie stworzyć scenę, uczynicie ją znacznie bardziej przekonującą. Być może natchniecie też innych graczy, a może nawet Mistrza Gry, który w opisach zacznie bardziej uwzględniać otoczenie i panujące warunki.

Oczywiście nie możecie zapominać po co to wszystko robicie. Dzięki Waszym zabiegom wszyscy mają mieć większą frajdę z sesji. Wchodzenie innym w słowo czy przerywanie opisów prowadzącego, żeby dodać coś od siebie nie sprawi, że ktokolwiek będzie się lepiej bawić. Wkraczajcie tam, gdzie powstała pustka, którą warto wypełnić, a nie rozpychajcie się na siłę w miejscu, gdzie nie ma takiej potrzeby – to chyba nie wymaga tłumaczenia.

Gdy robi się nieciekawie

Czasem jakiś wątek na sesji po prostu nie wychodzi tak dobrze jak powinien. Być może prowadzący za słabo go dopracował, a może po prostu gracze przechodzą go na skróty. Wcale nie chodzi nam o przypadki, kiedy wyzwanie okazuje się dla drużyny za trudne – to już pole do działania dla Mistrza Gry, Wy tu zbyt wiele nie wskóracie. Macie za to duże pole manewru w przypadku fabuły, która okazuje się dla drużyna za



prosta lub za mało angażująca. Zaczniemy od podstaw. Winnym wcale nie musi być tutaj prowadzący. Jeżeli tworzył on jakiś epizod pamiętając o różnych cechach postaci, które potem na sesji nie zagrały, nic dziwnego, że całość jakoś się nie klei. Skoro jeden z graczy wyraźnie oświadczył przy tworzeniu postaci, że jego Mechakielita nigdy nie uciekłyby się do kłamstwa, fabuła opierająca się na konieczności poświadczenia nieprawdy przez drużynę powinna być interesująca. Jeżeli jednak ów gracz zapomniał już o swoim pomysle, to postaci bez mrugnięcia okiem potwierdzają fałsz i rozglądają się za nowym wyzwaniem. Miało być ciekawie, a wyszło słabo, wcale niekoniecznie z winy Mistrza Gry. Jasne, pewnie powinien on być przypomnieć graczowi o cechach postaci, ale z komunikacją bywa różnie, a prowadzący ma na głowie tysiąc innych rzeczy i podczas czwartej godziny sesji może już nawet nie pamiętać, czemu sądził, że dany wątek wyjdzie fajnie.

Co zatem możecie zrobić, żeby uatrakcyjnić fabułę? Po pierwsze pamiętajcie o prostym fakcie:

rozwiązanie zadania, zdobycie skarbu lub pokonanie przeciwnika jest często satysfakcjonujące, ale jeżeli chcemy dobrej zabawy, to sukces nie powinien przyjść zbyt łatwo. Tak, próbujemy właśnie Was przekonać, żebyście (jeżeli zachodzi taka potrzeba) sami rzucali sobie i drużynie kłody pod nogi. Dzięki temu na sesji zrobi się ciekawiej i wszyscy bardziej się zaangażują. Tutaj kluczowe jest tylko, żebyście potrafili wyczuć, kiedy faktycznie robi się „zbyt łatwo” i należy wkroczyć do akcji. Kierujcie się prostą zasadą – jeżeli widać, że wszyscy dobrze się bawią, nie powinniście w ogóle ingerować. Skoro rozrywka jest najważniejsza, a wy od pół godziny bawicie się swoimi anielskimi mocami i radośnie pokonujecie kolejne przeszkody, to wszystko jest ok. Nie jest za łatwo, skoro wszyscy mają frajdę z wątku.

W takim razie jak poznać, że sytuacja jest zła i wymaga interwencji? Najczęściej objawia się to spadającym zaangażowaniem graczy. Ich deklaracje są coraz bardziej zdawkowe i zawierają w nich coraz więcej działań. Jeżeli zaczynacie

słyszeć na sesji „No dobra, idziemy tam, okradamy tego gościa, a potem przy użyciu jego klucza otwieramy tajne przejście”, to znaczy, że drużynie przestało się chcieć aktywnie uczestniczyć w wątku. Chcą go już tylko „odhaczyć” i iść dalej. To jest właśnie miejsce, gdzie możecie wkroczyć do akcji. Nikt nie oczekuje, że zaczniecie wymyślać dodatkowe fabularne utrudnienia, to robota prowadzącego. Ale zastanówcie się na wątku, który obecnie gracie i nad postaciami w drużynie. Czy zaproponowane rozwiązanie „idziemy, okradamy, otwieramy” nie rodzi jakiegoś potencjalnego problemu? Może macie jakichś wrogów, którzy nie powinni się zorientować w Waszych działaniach. Rzućcie w takim razie głośno uwagę na ten temat. Rozwiązanie, które wybraliście, brzmi w końcu na mało subtelne, może trzeba by jakoś zadbać o to, by nie było niepotrzebnych świadków Waszych działań? A może to raczej kwestia natury moralnej powinna skomplikować sytuację? Facet, którego planujecie okraść, nic Wam nie zrobił, a z pewnością strasznie mu się oberwie, gdy wyjdzie na jaw, że to jego kluczem otwarto tajne przejście. Ostatecznie możecie zawsze rzucić „To brzmi zbyt łatwo, musimy coś przegapić.”. Wszystko po to, żeby reszta graczy przestała podchodzić do zadania sztamponowo i się w nie choć trochę zaangażowała.

Ten zabieg ma tylko jedną wadę. Jeżeli przesadzicie, sparaliżujecie drużynę. Prawda jest taka, że większości powstający podczas sesji planów wiele brakuje do ideału. I nie ma w tym nic złego, ma być ciekawie i fajnie, a nie super realistycznie. Jeżeli za bardzo „nakręcicie” pozostałych graczy, zaczną analizować absolutnie każdy aspekt działania drużyny i mogą dojść do wniosku, że w Waszych planach aż roi się od błędów. W efekcie w ogóle nie będziecie już w stanie nic zrobić. Dlatego, jeżeli widzisz, że dyskusja zmierza w tym kierunku, musisz szybko swoje zastrzeżenia wycofać. Wspomnieć, że może przesadzasz, przecież trudno, żeby Wasi wrogowie dowiedzieli się o zdarzeniu. A poza tym facetowi pewnie za wiele nie zrobią, w końcu klucz mu ukradziono, a nie sam go oddał.

Kolejny moment, kiedy sesje często się rozjeżdżają, to moment planowania jakiejś misji.

Niektóre wątki są konstruowane według podobnego klucza. Mistrz Gry stawia przed Wami zadanie. Spędzacie czas na zbieraniu dodatkowych informacji. Kiedy wiecie już wszystko, czego Wam potrzeba, zaczynacie układać plan działania. Pół biedy, jeśli trwa to kilka minut, jednak czasem na taką rozmowę potrafi zejść godzina albo i więcej. Jeżeli chcecie pomóc innym graczom lepiej poczuć świat i postacie, upierajcie się, żeby wszyscy wypowiadali się na temat planu jako bohaterowie, a nie gracze. Niech będzie to dyskusja między grupą aniołów w klubie z głośną muzyką, a nie grupą znajomych w domu jednego z nich. Żeby zwiększyć efekt, możecie też co pewien czas ogrywać otoczenie postaci („Cholera, przy tej głośnej muzyce ledwie da się myśleć!”).

A skoro jesteśmy przy myśleniu, to jeszcze jedna rada. Starajcie się na sesji artykułować swoje pomysły, wnioski i wrażenia. Bardzo pomożecie w ten sposób prowadzącemu. Pamiętajcie, że Mistrz Gry nie ma wglądu w Wasze głowy, a jednocześnie musi jak najlepiej rozumieć, co myślicie o danej sytuacji czy postaciach. Jeżeli napotkany właśnie anioł kompletnie nie przypadł Wam do gustu, dajcie temu wyraz albo poprzez Waszą postać, albo po prostu wypowiadając opinię na jego temat jako gracze. Nieraz zdarza się, że prowadzący zwyczajnie nie wie, co uważacie o wydarzeniach i osobach, które pojawiają się na sesji. Jeżeli dojdzie do mylnego wniosku i na przykład uzna, że polubiliście jakiegoś anioła, który kompletnie Wam do gustu nie przypadł, łatwo o problemy. Na następnej sesji ten właśnie skrzydlaty przyjdzie prosić Was o pomoc w jakiejś sprawie. Tymczasem Wy bez chwili zastanowienia my odmówicie – w końcu go nie lubicie i nie zamierzacie wyświadczać mu przysług. Albo równie źle – w poczuciu, że nie chcecie utrudniać prowadzącemu, zgodzicie się pomóc skrzydlatemu, jednak będzie to kompletnie wbrew Waszym postaciom. Gdyby Mistrz Gry od początku wiedział, jak sprawy stoją, problemu w ogóle by nie było.

Nieciekawe towarzystwo

Zapewnie niektórzy z Was już to wiedzą, ale może warto dać tę podpowiedź pozostałym. Czy

macie świadomość, że jako gracze możecie uczynić najmniej ważnego Bohatera Niezależnego niemal centralną postacią Epizodu? Że możecie zmienić zupełnie nieciekawego anioła w najbardziej intrygującą osobę w Świątyni? Posiadacie kilka narzędzi, które Wam to umożliwiają. Po pierwsze dysponujecie potężną bronią – Waszym zainteresowaniem. Świat zawsze rozwija się najbardziej tam, gdzie patrzają Wasz postacie, to oczywiste. W końcu trudno oczekiwać, żeby Mistrz Gry z równą starannością wymyślał miejsca, które ledwie zobaczycie przejeżdżając samochodem, co lokacje, w których spędzicie dużo czasu. Wasza uwaga sprawia, że dany element zaczyna się od razu rozbudowywać. Dokładnie tak samo jest z Bohaterami Niezależnymi. Jeżeli Wasze postacie zaczną dłuższą rozmowę z kioską, to przestanie ona być zupełnie nieistotnym elementem otoczenia. Zyska jakieś cechy i przekonania. Jeżeli do tego nawiążecie się nią jakąkolwiek relację (polubicie ją, pokłócicie się przy wydawaniu reszty, cokolwiek), będzie ona zyskiwać kolejne elementy osobowości i głębi. Wszystko za Waszą sprawą. Dlatego jeżeli chcecie „zbudować” bardziej jakiegoś Bohatera Niezależnego, po prostu wchodźcie z nim w interakcje. Prowadzący zadba o to, żeby zyskał on jakieś cechy i opinie.

Wiemy już, że możecie zwiększać znaczenie jakichś postaci albo sprawiać, że będą starannie określone czy nacechowane. Ale to nie wszystko. Możecie również w pewnym stopniu wpływać na to, jaka dana postać jest. Oczywiście, te porady tyczą się przede wszystkim bohaterów tła, statystów. W końcu nie chcecie na siłę narzucać Mistrzowi Gry jaka ma być jedna z centralnych postaci Kroniki – z pewnością sam to wie. Chodzi raczej o to, żebyście swoją grą ubarwiali dalszy plan, czyli Bohaterów Niezależnych, którzy nie mają wielkiego znaczenia, a dzięki Wam stają się ciekawszy i barwniejsi. Możecie na przykład podpowiadać prowadzącemu, jaka dana postać powinna być. „Wygląda na straszno mruka.”, „Mam nadzieję, że nie zadziera za bardzo nosa.” albo „Jest tak ładna, że na pewno musi być strasznie próżna.” To proste komentarze, które możecie rzucić jeszcze zanim lepiej poznacie jakiegoś Bohatera Niezależnego. Być może prowadzący całkowicie je zignoruje, jest jednak

spora szansa, że go w jakiś sposób natchną. Czasami okaże się, że Wasze obawy czy uprzedzenia były słuszne – osoba faktycznie jest mrukliwa, próżna czy zadziera nosa. Kiedy indziej prowadzący zechce pewnie pokazać Wam, że zupełnie nie trafiliście z oceną – mruk okaże się wyjątkowo rozmowny i tak dalej. Obie sytuacje mogą być dla Was dobre. W pierwszym przypadku dopowiedzieliście coś na temat postaci i pomogliście ją stworzyć. W drugim prowadzący też pewnie opierał się na Waszym pomysle, jednak mu zaprzeczył. To z kolei potencjalnie buduje Wam ciekawą relację z postacią – Wasz Bohater mylił się co do niej. Jeżeli uważał o niej coś negatywnego, może mu być teraz głupio. Jeżeli miał o niej dobre zdanie, teraz może czuć się zawiedziony. Macie jakąś relację do ogrania, więc od dzieła!

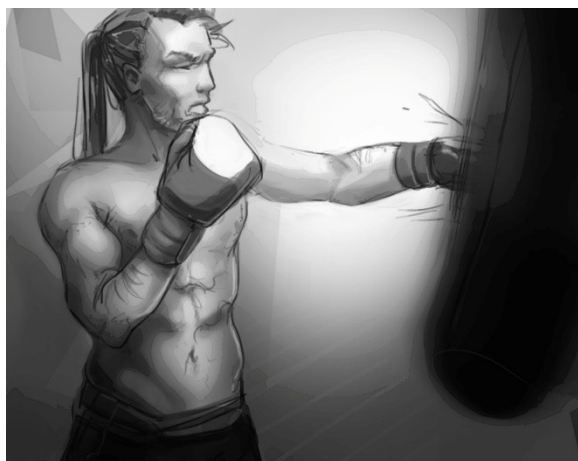
W Armiach Apokalipsy istnieje jeszcze jeden mechanizm, który pozwala przejąć Wam narrację Bohatera Niezależnego i dodać mu jakieś cechy. Chodzi o Epickie Starcia, wyjątkowe potyczki toczone na specjalnych zasadach. Bardzo często podczas takiej walki macie możliwość opisywania posunięć zarówno swoich, jak i przeciwnika. Oczywiście to jest chwila dla Was. Jeżeli chcecie pokazać, że jest on strachliwy, żalony czy beznadziejny – macie do tego prawo. Zastanówcie się jednak, czy nie fajniej jest pokonać przeciwnika groźnego, stylowego i nieustraszonego. Im lepiej „zbudujecie” Waszego wroga, tym bardziej spektakularne będzie Wasze zwycięstwo. A przy okazji możecie też dodać do opisu wiele elementów, które ubarwią Waszą relację zwłaszcza, jeżeli nie ograniczyła się ona do tego pojedynczego starcia. Może w oczach Waszego przeciwnika pojawi się błysk szacunku do Waszych umiejętności? Może walka z innym aniołem zamiast oddalić, zbliży Was do siebie? A może z kogoś wyjdzie jego prawdziwa natura, na co dzień ukrywana starannie pod maską obojętności. Starajcie się, żeby Wasze opisy nie zadawały wprost kłamu cechom postaci, które wcześniej pokazywał Wam prowadzący. Skoro Bohater Niezależny zawsze był bardzo agresywny, w tej walce nie powinię raczej stać się oazą spokoju. Oczywiście możecie wprowadzać elementy, które stoją w sprzeczności z jego wcześniejszą osobowością, ale podkreślcie ten

kontrast. Opowiedzcie, jak zazwyczaj uśmiechnięty Bohater Niezależny poważnieje podczas walki. Jak honorowy anioł nie wytrzymuje i ucieka się do brudnej sztuczki, żeby odsunąć widmo porażki. Po prostu podkreślcie przy okazji, że to do niego niepodobne, że zrobił coś nietypowego. Sytuacja pchnęła go do takiego ekstremum, gdzie zadziałał wręcz wbrew swojej naturze. Wtedy tylko pogłębicie postać i uczynicie ją bardziej ciekawą, a nie zniszczycie jej koncept.

Aktywizowanie graczy

Wszystko, o czym pisaliśmy do tej pory błędnie w porównaniu z tym, co możecie zrobić z Waszą drużyną. Mistrz Gry jakoś radzi sobie z otoczeniem, pokazuje Bohaterów Niezależnych, dba o tempo sesji i poziom emocji. Jednak w przypadku postaci graczy ma zazwyczaj znacznie mniej do powiedzenia. Tymczasem znudzona drużyna albo słabo przygotowane postacie mogą położyć nawet potencjalnie najciekawszą Kronikę. Tutaj właśnie możecie naprawdę rozłożyć skrzydła i zabłysnąć. Jeżeli mielibyście z tego rozdziału korzystać wybiórczo, skupcie się właśnie na tej części – najbardziej pomożecie Mistrzowi Gry i w największym stopniu poprawicie jakość sesji. Przy okazji możecie się też doskonale bawić i poprawić Waszą postać albo przynajmniej lepiej pokazać ją pozostałym graczom.

Wasza praca zaczyna się już podczas tworzenia postaci. O ile nie powinniście narzucać innym koncepcji bohaterów, nie ma absolutnie nic złego w podrzucaniu im pomysłów. Tak długo, jak nie zasypiecie ich taką ilością propozycji, że



zupełnie stłumicie ich kreatywność, możecie śmiało podsuwać im jakieś klimaciki, smaczki, cechy charakteru albo elementy historii, które uczynią ich postacią ciekawszą albo bardziej wielowymiarową. Świetnym zabiegiem jest też tworzenie postaci, które już na starcie coś łączy. Może znalazły się jeszcze jako śmiertelnicy? A może są już aniołami od jakiegoś czasu i mają jakąś wspólną przeszłość? To może bardzo ubarwić grę, więc korzystajcie z tej opcji, kiedy tylko macie ku temu sposobność.

Często zdarza się, że o ile na początku gracze świetnie pamiętają swoich bohaterów, z czasem umyka im coraz więcej ich cech. Kiedy wciąga ich fabuła, robi się emocjonująco lub po prostu mijają dużo czasu pomiędzy sesjami, ich postacie tracą coraz bardziej na wyrazistości, stając się bezosobowe i szare. Jeżeli chcecie uczynić sesje lepszymi, musicie pamiętać o postaciach pozostałych graczy za nich. Jeszcze przy tworzeniu postaci wynotujcie sobie najważniejsze cechy pozostałych aniołów z drużyny. Coś o charakterze, historii, wyglądzie – no i koniecznie imiona. Przed każdą sesją zerkajcie do swoich notatek. Nawet jeżeli dany gracz będzie miał gorszy dzień i będzie mniej wyraziście odgrywał postać, Wy i tak będziecie potrafili ją sobie dobrze wyobrazić.

Po co Wam to wyobrażenie i notatki? Dzięki temu łatwiej będzie Wam wchodzić w interakcje z pozostałymi postaciami. Często w drużynie postacie prawie ze sobą nie rozmawiają. Gracze – owszem – omawiają plany, wymieniają się uwagami. Tymczasem gdyby przyjrzeć się grze z perspektywy sesji, okaże się, że opowiada ona o kilku aniołach, które przeżywają różnorakie przygody, prawie się ze sobą nie komunikując. Łatwo możecie to zmienić. Kiedy w przygodzie natraficie na jakiś problem i będziecie się zastanawiać, jak go rozwiązać, zwróćcie się do postaci, a nie graczy. Zagrajcie rozmowę, zamiast odbyć ją zupełnie poza światem gry. Zwracajcie się do pozostałych postaci po ich imionach (macie je w notatkach), pytajcie o ich zdanie, niech to Wasi bohaterowie wymyślą plan działania. Dzięki temu świat gry stanie się pełniejszy, a Wasze postacie – ciekawsze.

Możecie też zadbać o to, żeby pomiędzy postaciami istniały jakieś relacje. Przede wszystkim pamiętajcie, że należy wychodzić poza schemat „najlepsi przyjaciele – neutralnie nastawieni – zaciekli wrogowie”. Zależności między bohaterami mogą być znacznie bardziej złożone i dodadzą sesji wiele rumieńców, pod warunkiem, że nie będą destruktywne. To ciekawy motyw, jeżeli jedna z postaci obrazi się na inną, ale zupełnie bez sensu, żeby z tego powodu odmawiała jakiegokolwiek współpracy albo stała się otwarcie wroga. Niech trochę się podąsa albo czasem rzuci coś pod nosem na temat przyjaciela – to w zupełności wystarczy. Pamiętajcie też, że relacje nie są raz dane. Wasze postacie mogą mieć lepsze i gorsze dni, trochę się na siebie obrażać, godzić się czy nawet romansować, by potem ze sobą zerwać i „pozostać przyjaciółmi”. Niech to się zmienia w czasie, będzie znacznie ciekawiej.

Jak tworzyć relacje? Przede wszystkim reagujcie na działania pozostałych postaci. Robią coś, co może nie spodobać się Waszemu bohaterowi? Dajcie temu wyraz. Niekoniecznie od razu kategorycznie się sprzeciwiając, po prostu pokażcie, że Waszemu bohaterowi sytuacja idealnie nie odpowiada. To tak, jakby ktoś z Waszych znajomych zrobił coś, czego nie pochwalacie. Raczej z miejsca nie zerwalibyście z nim kontaktu. Może próbowalibyście z nim porozmawiać, a może po prostu trochę zmienilibyście opinię na jego temat. To, co jest ważne, to żebyście w grze dawali jasno do zrozumienia innym graczom, że coś się zmieniło. Jeżeli tylko to sobie pomyślicie, relacja pewnie w ogóle się nie zmieni. Nie musicie zaraz robić tego przez dialogi. Wystarczy opis zachowania postaci. „Widać, że moja postać zachowuje dzisiaj lekką rezerwę” albo „co pewien czas zerkam na Twoją postać ze słabo skrywaną niechęcią” z pewnością wystarczy, by oddać nagłą zmianę w stosunkach między Wami.

Na wszelki wypadek powtórzmy to jeszcze raz – relacje są super i ubarwiają sesję, ale nie mogą prowadzić do rozpadu drużyny. Jeżeli czujecie, że lekkie „zageszczenie atmosfery” między postaciami szybko eskaluje w otwarty konflikt i prowadzi do grania przeciwko sobie, musicie natychmiast postarać się to przerwać. To

ma być smaczek, urozmaicenie gry, a nie coś, co zupełnie rozbije sesję. Jeżeli gracze źle znoszą mniej pozytywne relacje, możecie zawsze grać na przyjaźni, braterstwie, zaufaniu czy miłości jako podwalinach stosunków między postaciami.

Teraz czas wykorzystać jeszcze trochę Waszą wiedzę o pozostałych postaciach, w końcu po coś robiliście notatki, prawda? Kiedy widzicie, że któryś graczy trochę „traci” swojego bohatera, wkraczajcie do akcji i pomagajcie mu przypomnieć sobie, kogo sobie właściwie stworzył. Jak zwykle, działajcie przede wszystkim poprzez świat gry. Gracz kieruje poczynaniami honorowego Mechakielity i świętego wojownika? W sytuacji, kiedy walczycie z wyraźnie słabszym przeciwnikiem, Wasza postać może zapytać, czy nie przeszkadza mu tak nierówne starcie. Nie chodzi o to, czy faktycznie łamie jakieś swoje zasady. Po prostu przypominacie mu, kim gra. W ogóle pytania do postaci zaczynające się od „Czy nie przeszkadza Ci, że...” albo „Jak czujesz się z tym, że...” będą często bardzo pomocne, by gracze przypomnieli sobie, kim grają. Nie narzucacie im odpowiedzi, po prostu muszą się jakoś określić względem wydarzeń na sesji, pokazując przez to, jakie przekonania i charakter mają ich bohaterowie.

Na koniec

Ten rozdział to tylko zbiór kilku wskazówek, które mogą Wam pomóc na sesji. Nie wyczerpuje tematu, ma raczej zasygnalizować pewne bardzo ważne w grach fabularnych założenie. Wszyscy jesteście odpowiedzialni za to, żeby na sesji było jak najwięcej dobrej zabawy. Mistrz Gry i gracze dysponują zupełnie różnymi narzędziami, jednak w gruncie rzeczy używają ich w dokładnie tym samym celu. Nie zapominajcie o tym, a będzie znacznie bardziej zadowolony z sesji, w których uczestniczycie. Czego Wam gorąco życzymy!

Spis treści

Wprowadzenie	3	Narodziny anioła	27
Wyobraźnia uskrzydła	5	Koncept postaci.....	27
O co w tym wszystkim chodzi?.....	5	Gdy brak natchnienia	29
Czas na podstawy	7	Atrybuty i Specjalizacje.....	30
Dobre strony gier fabularnych	7	Charyzmaty i Sytuacja.....	33
Wady naszego hobby	8	Punkty wolne	33
O czym trzeba pamiętać.....	9	Kilka praktycznych porad.....	34
Nasza gra: Armie Apokalipsy	9	Zostań bohaterem sesji.....	36
Ogólny koncept	10	Kilka uniwersalnych trików	37
Bohater opowieści	10	Niewyraźny świat.....	38
Różne podejścia do tworzenia postaci...	12	Gdy robi się nieciekawie	40
Najważniejsze elementy postaci.....	14	Nieciekawe towarzystwo.....	42
Wygląd.....	16	Aktywizowanie graczy	44
Słowniczek pojęć	17	Na koniec	45
Armie Apokalipsy w pigułce	19		
Świat wokół postaci	19		
Temat gry.....	20		
Estetyka.....	21		
Postacie graczy.....	21		
Miejsce w świecie.....	22		
Podstawowe zasady.....	23		
Anielskie moce.....	25		
Epickie Starcia.....	25		

