

Archipelago



Matthijs Holter

O ARCHIPELAGO

Archipelago to gra fabularna, w której każdy gracz wciela się w jedną z głównych postaci. Gracze na zmianę przeprowadzają tury, w trakcie których reżyserują i rozgrywają historię swojej postaci, prowadząc ją ku określonemu Przeznaczeniu, podczas gdy pozostali współdziałają i wpływają na tworzoną historię.

Dla kogo jest ta gra?

Jeśli lubisz aspekt opowiadania historii w grach i podoba ci się twórcze wyzwanie współpracy z innymi, to ta gra jest dla ciebie. Jeśli lubisz taktyczne mechaniki, zarządzanie zasobami albo rywalizację między graczami, to inne gry mogą lepiej trafić w twoje preferencje.

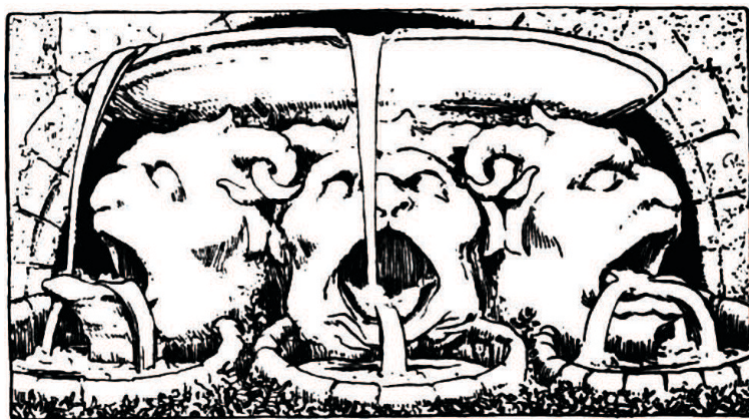
Nastrój jaki próbuję uzyskać

Pisałem tę grę, starając się uchwycić atmosferę *Ziemiomorza* Ursuli K. Le Guin.

Zależało mi na grze o ludziach z wielkim przeznaczeniem, ale dającą zarazem przestrzeń dla rozważań o roślinach, słowach i życiu codziennym. Chciałem gry o wielkich konfliktach, w której jednak historii postaci zostaną potraktowane z szacunkiem. Zamiast żelaznej struktury chciałem pajęczej sieci wątków spleających się w subtelne historie.

Gra działa najlepiej, gdy gra się w nią powoli. Czasem najlepszym co można zrobić, jest poczekać chwilę, by zobaczyć co się stanie. Ged pozostał z Ogionem na lata, ucząc się Dawnej Mowy, nazw płatków kwiatów i robaków. Daj postaciom czas, by mogły rozwinąć skrzydła.

Wdech. Wydech. Nie spiesz się.



Trzecia edycja

Autorstwa Matthijisa Holtera

Opracowanie graficzne i redakcja wersji oryginalnej w wykonaniu Jassona Morningstara

Ilustracje autorstwa Johna D. Battena z książki *More Celtic Fairy Tales* Josepha Jacobsa. Londyn: David-Nutt, 1896



Podziękowania dla:

Moich lokalnych graczy: Ole Peder Giæver, Monica Holter, Morten Halvorsen, Steinar Hamdahl, Magnus Jakobsson, Håken Lid, Tomas Mørkrid, Erling Rognli. Cieszę się, że mam zżyłą lokalną społeczność graczy; ci ludzie pomogli mi ukształtować grę tak, aby działała dla nas.

Graczom z całego świata: Chris Bennett, Robert Earley-Clark, Willem Larsen, Chris Peterson. Cieszę się, że zainteresowali się moją grą, zagrali w nią i rozmawiali ze mną na jej temat; pomogli mi ukształtować grę tak, aby, miejmy nadzieję, działała dla wszystkich.



Wersja polska:

Tłumaczenie:

Dariusz Wojtyra

Jakub "Pompejusz" Solecki

Witold Jakubowski

Korekta:

KHZZ

Skład i redakcja:

Witold Jakubowski

Opracowanie graficzne:

Marcin "Prop" Ptaszyński

Koordinacja:

Łukasz Kokurewicz

Dziękujemy Matthijsowi Holterowi za wspaniałą grę!

NA CZYM POLEGA GRA

Gdy nadejdzie twoja tura, będziesz ustawiać i reżyserować scenę, w której opisziesz akcje i myśli swojej postaci. Wszyscy gracze (zarówno ty jak i reszta) będą prowadzić narrację dotyczącą pozostałych elementów świata przedstawionego, takich jak działania innych postaci, opisy otoczenia, czy wydarzenia poza kontrolą twojej postaci. Jako że to twoja scena, powinieneś angażować innych w grę i uzyskać ich pomoc w stworzeniu historii, jaką chcesz zbudować. Poproś ich o odegranie konkretnej postaci, kontrolowanie pewnych wydarzeń i tak dalej.

Na początku sesji wybierzesz Przeznaczenie swojej postaci zaproponowane przez innego gracza. Jest to wydarzenie, które stanie się udziałem twojej postaci podczas tej sesji. Będziesz prowadził historię postaci do tego miejsca z pomocą pozostałych graczy.

W trakcie swojej tury możesz wylosować kartę Losu, jeśli chcesz uzyskać pewien wkład czynnika losowego do historii. Karta ta zostanie zinterpretowana przez jednego z pozostałych graczy. Ponadto jest kilka rzeczy, które możesz zrobić zawsze, niezależnie czyja jest tura.

Gracze dzielą się odpowiedzialnością za różne elementy fikcji, takie jak magia, geografia i kultura. To oznacza, że posiadają ograniczoną możliwość weta, gdy te rzeczy zostaną poruszone w opowieści. Ponadto, mogą wprowadzać do fikcji nowe elementy ze swoich dziedzin, podczas interpretowania kart Losu.

Jeśli nie satysfakcjonuje cię narracja innego gracza, bo uważasz, że to co wprowadza nie pasuje do współopowiadanej historii, nakieruj go delikatnie, sugerując alternatywę przy użyciu grzecznego: *Zróbmy to inaczej.*

Jeżeli pragniesz więcej szczegółów w pewnym opisie, wyraż swoje zainteresowanie bezpośrednio: *Dodajmy więcej szczegółów.*

Jeśli pragniesz dodać dramatycznego napięcia narracji prowadzonej przez innego gracza, powiedz: *To nie może być takie proste.*

Aby utrzymać intensywność w scenie, pchnij innych mocnym i stanowczym: *Mocniej.*

Jeśli kiedykolwiek poczujesz się zablokowany lub w potrzebie inspiracji, wystarczy proste: *Pomocy.*

Wreszcie, jeśli po obecnej scenie chciałbyś przejąć narrację i dodać drobną scenę, możesz powiedzieć: *Mam coś do dodania.*



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed grą będzie trzeba zrobić dwie rzeczy: zdefiniować setting i stworzyć postaci. Setting stworzycie jako grupa, postaci zaś indywidualnie, ale powinniście rozmawiać ze sobą podczas ich tworzenia – żeby uzyskiwać informację zwrotną, żeby upewnić się, że wasza ogólna wizja zachowuje spójność i po prostu dla zabawy.

Setting możecie stworzyć na dwa sposoby: użyć istniejącego lub stworzyć nowy.

Użycie istniejącego settingu

Jeśli chcecie użyć istniejącego świata, znajdźcie dla niego mapę i rozłóżcie ją na stole. Porozmawiajcie chwilę o tym settingu – co jest w nim fajnego? Jak on działał?

Osadźcie akcję w czasie lub miejscu, które nie jest całkowicie określone w kanonie settingu. Chcecie mieć trochę przestrzeni do eksplorowania i wymyślania nowych miejsc, społeczeństw i kultur.

Określcie obszary decyzyjne - najważniejsze elementy settingu, które potrzebują, by ktoś z was wziął za nie odpowiedzialność – ktoś, kto będzie mógł stwierdzić co pasuje, a co nie.

Na przykładzie *Ziemiomorza*: możecie osadzić akcję kilkaset lat przed wydarzeniami z książek. W przeciwnym wypadku może się okazać, że opowiadacie jeszcze raz już znane historie Geda oraz Tenar i musicie w fabułę książek wcisnąć i wpasować swoje historie.

Dobrym pomysłem może być rozszerzenie oryginalnego settingu, by dać graczom trochę przestrzeni na własny wkład i zaangażowanie. Tak jak przy tworzeniu własnego settingu, możecie dodać na mapie samodzielnie wymyślone miejsca z autorskimi nazwami i opisami.

W książkach Ursuli LeGuin z cyklu *Ziemiomorza*, obszary decyzyjne mogą obejmować magię, kulturę i geografię. Jeśli gracz opisuje coś, co jest zupełnie sprzeczne z opisami magii zawartymi w książkach, ktoś powinien móc powiedzieć: *To nie pasuje*.



"Lubię używać tablicy i kolorowych markerów do rysowania naszej mapy. Aktualizujemy ją w miarę postępów gry!"

- Mark Causey



"Mapa jest ważniejsza, niż się wydaje. Geografia twojej gry to główna struktura, w ramach której działają pozostałe elementy."

- Remi Treuer



TWORZENIE SETTINGU

Porozmawiajcie o tym, jakiego settingu byście chcieli. Science fiction lub fantasy pasują do gry, ale jeśli chcecie poeksperymentować z innymi gatunkami - śmiało.

Określcie obszary decyzyjne - najważniejsze elementy settingu, które potrzebują, by ktoś z was wziął za nie odpowiedzialność, a więc mógł decydować co pasuje, a co nie. Posiadanie osoby odpowiedzialnej da tym elementom świata spajającą je wizję i pozwoli całemu settingowi nabrać wiarygodności. Zdecydujcie, kto za co odpowiada. Upewnijcie się, że wybrane osoby są w stanie sprostać wyznaczonej im odpowiedzialności.

Weźcie dużą kartkę papieru, by narysować na niej mapę. Ma to na celu uzyskać wspólne wyobrażenie świata i skupić uwagę na kluczowych elementach. W trakcie rozgrywki będziecie mogli śledzić na mapie położenie postaci. Mapa będzie wpływać na interpretację kart Losu dobranych podczas gry, ale też będzie zmieniać się pod ich wpływem.

Niech ci z was, którzy chcą rysować, wezmą długopis lub ołówek i zaczną dorysowywać na mapie miejsca. Powinniście stworzyć przynajmniej pięć lokalizacji. Stwórzcie więcej, jeśli planujecie grać dłużej niż jedną sesję. Zostawcie trochę miejsca z boku mapy, by móc zapisać imiona postaci, które pojawią się w trakcie gry.

Nadajcie nazwy lokalizacjom. Nazwijcie też inne rzeczy na mapie: oceany, prądy morskie, wiatry, wioski, gwiazdozbiory, pustynie...

Opiszcie pokrótce niektóre z miejsc. Wymieńcie szczegóły albo dwa, ale zostawcie też wiele rzeczy niedopowiedzianych i otwartych na eksplorację w trakcie gry.

Na tym etapie gry stosują się wszystkie reguły poza "To nie może być takie proste". Tak więc każdy może powiedzieć "Zróbmy to inaczej" albo "Dodajmy więcej szczegółów". Oznacza to również, że osoby odpowiedzialne za elementy świata mogą próbować wetować niektóre propozycje.

Decydujecie się na świat science fiction, gdzie wasz statek kosmiczny rozbija się na obcej planecie, która jest prawie całkowicie pokryta wodą, a wasze postaci znają tylko kilka wysp. Ustalacie, że obszary decyzyjne to geografia, technologia, kultura oraz środowisko podwodne, które, jak macie wrażenie, może stać się ważne później.

Grupa nadaje kilku wyspom nazwy - Nos Wybrzeża, Cedaal, Pariolish i jeszcze sześć innych. Jeden z oceanów zostaje nazwany Srebrzystym Oceanem. Ktoś mówi, że Cedaal to miejsce, gdzie się rozbiliście; ma duże miasta jaśniejsze jak słońce. Mówisz: "Tak, nocą to jedyna widoczna wyspa - wszystkie inne są pogrążone w ciemności".

Ktoś inny mówi: "Wszyscy tam wyglądają jak małe zielone ludziki". Nie podoba ci się to, więc mówisz: "Zróbmy to inaczej". W reakcji na to pada: "Mieszkańcy wyglądają jak ludzie, tylko trochę wyżsi i ciemniejsi".

Mówisz: "Świejące miasta... Dodajmy więcej szczegółów". Gracz opisuje, jak miasto opiera się na podziemnych generatorach, a budynki mają jakąś organiczną, kryształową strukturę.



"Archipelago świetnie sprawdza się dla niemal każdego pomysłu na setting, który może ci przyjść do głowy. Graliśmy science fiction, abstrakcyjne urban fantasy, najróżniejsze rzeczy. Moim ulubionym settingiem była współczesna Moskwa z perspektywy bezdomnych psów zainspirowanych *Wodnikowym Wzgórzem!*"

- Jason Morningstar



TWORZENIE POSTACI

Zastanówcie się nad tym, jaką postacią każdy z was chciałby grać. Myślcie na głos! Określ skąd pochodzi twoja postać i opisz kilka osób ważnych dla niej i jej historii. Powinieneś myśleć o początku większej historii. Nie twórz postaci, które będą pozostawać w jednym miejscu i nic nie robić. Pamiętaj, że wasze postaci mają w swych dłoniach dzierżyć przeznaczenie, być w świecie kimś godnym uwagi, kogo losem jest wielkość lub tragiczny upadek. Mogą zacząć maluczcy i nieistotni lub potężni i u władzy, ale będą w centrum wydarzeń.

Każda postać powinna mieć pośrednią relację z przynajmniej jedną z pozostałych postaci graczy. Pośrednia relacja oznacza, że obie postaci są emocjonalnie przywiązane do tej samej osoby, wydarzenia, miejsca lub innego elementu świata. Te powiązania muszą być silne i ważne dla postaci.

Relacje możecie wymyślać od razu przy tworzeniu danej postaci albo dopiero, gdy część (lub wszystkie) z postaci będą już gotowe. W każdym razie relacje muszą być przygotowane przed rozpoczęciem gry.

Jeśli sesja ma obracać się wokół jakiegoś konfliktu – poważnego sporu między stronnictwami, wojny, wyścigu o święty przedmiot – dobrym pomysłem jest by relacje były o niego oparte. Jako że taki konflikt będzie ważnym elementem często przewijającym się w rozgrywce, to zaangażowane weń postaci stają się ważniejszymi elementami opowiadanej historii.

Wielu osobom pomaga posiadanie listy imion, których można użyć dla drugoplanowych postaci w trakcie gry. Spiszcie wspólnie taką listę: około dziesięciu męskich i dziesięciu żeńskich imion powinno wystarczyć na początek.



Grasz w settingu *Ziemiomorza* i chcesz stworzyć postać, która była potężna, ale upadła. Nazywa się Albiorth. Przedstawiasz ją grupie, a inni gracze sugerują, że został wygnany - wyrzucony z rodzinnej wyspy. Podobna ci się ten pomysł i dodajesz, że Albiorth był bogaty i potężny, lecz miał wielu wrogów. Teraz jest sam na łodzi i niezwykle wściekły.



Herran walczyła o to, by zostać Córą Kościoła. To dobra flaga - cokolwiek związanego z tym zmaganiem powinno zaowocować interesującą rozgrywką. Zapisujesz to jako flagę. Herran ma również zwierzątko - ptaka; być może nie jest to najlepszy materiał fabularny, więc nie zapisujesz tego jako flagi.



Po rozmowach z innymi graczami decydujesz, że Albiorth został wygnany przez swojego brata, który jest mężem Herran, postaci innej osoby. Albiorth i Herran mają teraz pośrednią relację. W młodości Herran brała udział w Rewolucji Teokratycznej; inna postać, Pelk, została ciężko ranna w tej samej rewolucji. Stanowi to pośrednią relację między Herran i Pelk. Poświęćcie chwilę, aby pomyśleć o innych postaciach. Zanotujcie kilka flag, które zauważyliście - rzeczy dotyczące ich osobowości lub historii, które wydają się mówić: "zagraj mną!". Sprawdzą się doskonale później, gdy będziesz zapisywać Przeznaczenie dla postaci.



ROZPOCZYNANIE SESJI

Na każdej sesji, przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki, trzeba ustalić każdej z postaci jej Przeznaczenie. Jest to coś, co przydarzy się postaci w przyszłości – coś dramatycznego, ważnego, być może odmieniającego życie.

Będziecie wzajemnie proponować Przeznaczenia swoim postaciom. Niech każdy zapisze Przeznaczenie dla postaci każdego z pozostałych graczy – zatem jeśli grasz z czterema innymi osobami, zapiszesz cztery Przeznaczenia, po jednym dla każdej z postaci. W przypadku gry na dwie albo trzy osoby, niech wszyscy zaproponują każdej z pozostałych postaci po trzy Przeznaczenia zamiast jednego.

Powinny to być wydarzenia ciekawe i o pewnym (być może bardzo dużym) znaczeniu dla postaci. Jako Przeznaczenie możesz zapisać cokolwiek zapragniesz, w końcu gracz może zignorować twoją propozycję. Niektórzy nazywają te propozycje "nienegocjowalną przestrzenią kreatywną" – można ich bowiem użyć takimi, jakie są, albo odrzucić.

Kiedy skończycie spisywać propozycje Przeznaczeń, wybierz jedną z sugestii dla swojej postaci.

Kiedy już wybierzesz swoje Przeznaczenie, zapisz je na kartce tak, by pozostali mogli je widzieć przez cały czas. Ewentualnie, wszyscy mogą je sobie zapisać we własnych notatkach. Jakkolwiek to zrobicie, ważne, by każdy mógł łatwo sprawdzić Przeznaczenie swojej postaci w dowolnym momencie.

Jeśli jedno z Przeznaczeń wpływa w znaczący sposób na więcej niż jedną z waszych postaci, wszyscy zaangażowani w nie gracze muszą wyrazić zgodę na jego użycie.

Grasz z dwójką innych osób - jedna gra młodego chłopca szukającego brata na morzu; druga gra starego nekromantę. Dla pierwszej postaci zapisujesz "Znajduje brata umierającego z pragnienia w Zachodnich Rubieżach". Dla drugiej piszesz "Otwiera portal do Krainy Zmarłych".



Grasz jako Albiorth, wygnany, bogaty mężczyzna. Inni sugerują "Znajduje starożytny skarb piracki" i "Wraca, by wymierzyć okrutną zemstę na swoim rodzinnym mieście". Wybierasz to drugie Przeznaczenie. Dla przykładu, gdy postać innego gracza jest związana z zaginionym bratem, Przeznaczenie pod tytułem "Znajduje brata umierającego z pragnienia w Zachodnich Przełomach" musiałyby zostać zatwierdzone przez obu graczy - w przeciwnym razie gracz musiałby wybrać inne Przeznaczenie.



W swojej trzeciej scenie Albiorth schodzi na małą, jałową wyspę i spotyka małą dziewczynkę. We wcześniejszej scenie inny gracz opisał tę dziewczynkę jako nosicielkę straszliwej choroby. W swoim Przeznaczeniu Albiorth ma "wymierzyć okrutną zemstę na swoim rodzinnym mieście" - więc opisujesz, jak zabiera dziewczynkę na małą łódkę i płynie w kierunku miasta, z którego go wygnano. Jego planem jest rozprzestrzenienie w mieście zarazy.



PRZEZNACZENIE W GRZE

Przeznaczenie to jedna z najważniejszych części gry. Jest tym, co trzyma historię w napięciu, jest jej spoiwem powstrzymującym przed rozłażeniem się i brakiem domknięcia. Znasz swoje Przeznaczenie na sesji – więc graj ku niemu! W każdej scenie powinieneś prowadzić swą postać ku jej Przeznaczeniu, by przy trzeciej lub czwartej scenie, postać mogła się z owym Przeznaczeniem skonfrontować.

Pozostali gracze powinni wspierać cię w kierowaniu się ku Przeznaczeniu – poprzez odgrywanie stosownych postaci drugoplanowych bądź wprowadzanie pasujących wydarzeń i tak dalej.

Po tym, gdy rozegra się Przeznaczenie twojej postaci, rozważ, czy nie należy pozostawić jej losów w spokoju do końca sesji. Jeśli tak uznasz, to nadal bierz udział w scenach pozostałych graczy, ale kiedy nadejdzie kolej na twoją scenę, pomini ją.

Gdy wszystkie postaci skonfrontowały się ze swoim Przeznaczeniem, to zapewne dobry moment na zakończenie sesji.



Najlepsze Przeznaczenia to często te, które zaskakują graczy i stawiają ich przed wyzwaniem. Oto kilka wskazówek:

Przeznaczenie może ukazać postać z nieoczekiwanej strony. Dla pacyfisty "Zabijesz trzy osoby znalezionym pistoletem" to Przeznaczenie równie przerażające, co interesujące. Wszyscy będziemy zachodzić w głowę, jak to się stanie.

Przeznaczenie może zamykać zbędne wątki lub stawiać przed postacią niejako rozczarowujące wyzwania. Dla postaci, która spędziła dwie sesje szukając swojego dawno zaginionego ojca wierząc, że jest on Najwyższym Technomagiem, Przeznaczenie mówiące "Znajdujesz swojego ojca, który pracuje jako sklepikarz na jakichś anonimowych przedmieściach" z pewnością byłoby zwrotem akcji. Będziemy się zastanawiać, jak postać zareaguje na tę sytuację.

Przeznaczenie może dać postaci szansę naprawdę zabłysnąć. Dla postaci, która przez długi czas była zastępcą dowódcy, Przeznaczenie mówiące "Udowadniasz swoje zdolności w dramatycznej bitwie i otrzymujesz dowództwo nad własną jednostką specjalną" sprawiłoby, że wszyscy wiwatowaliby na sukces tej postaci.



W TWOJEJ TURZE

Gdy nadejdzie twoja tura, twoja postać jest w centrum uwagi, a ty masz do zrobienia kilka rzeczy.

Ustaw scenę

Opisz, gdzie znajduje się twoja postać i co się dzieje. Pełnisz rolę reżysera, więc zaangażuj pozostałych graczy w opisywanie otoczenia, odgrywanie postaci, które im przydzielisz i tak dalej.

Przy pierwszej rozgrywce, zwróć szczególną uwagę na ten element. Łatwo poczuć odpowiedzialność za dostarczenie całej treści. Tak naprawdę jesteś odpowiedzialny tylko za nadanie scenie początkowej struktury. Niekoniecznie musisz nawet opisywać miejsce, gdzie jesteś ani co się dzieje – ale jeśli tego nie zrobisz, to upewnij się, że ktoś inny to zrobi.

Przedstaw swoją postać

Kontrolujesz akcje, myśli i słowa swojej postaci przez cały czas. Jedyny wyjątek może nastąpić, gdy ktoś powie "To nie może być takie proste" – wówczas osoba odpowiedzialna za opisanie wyniku danej sytuacji może opisać jakies działania twojej postaci albo co ją spotkało. Nikt nie może powiedzieć "Zróbmy to inaczej", gdy prowadzisz narrację o swojej postaci.

Jeśli masz na to ochotę, możesz również podać bardziej konkretne wytyczne dla obecnej sceny. Jest to całkowicie opcjonalne, ale może być satysfakcjonujące. Moja grupa czasami określa, jakich technik należy używać lub jak niektóre rzeczy powinny być opisywane. Oto kilka przykładów:

"Rozegramy tę scenę jako retrospekcję lub sen".

"Ta scena jest identyczna z poprzednią, ale rozegrana z punktu widzenia innej postaci".

"W tej scenie nie powinno być żadnego konfliktu. Chodzi tylko o bycie w momencie, immersję, opisywanie".

"W tej scenie Cesarz będzie próbował wyglądać godnie, ale seria głupich wypadków sprawi, że straci twarz".





Dobierz Kartę Losu

Raz na sesję, możesz w swojej turze dobrać Kartę Losu. Zrób to, gdy chcesz lub potrzebujesz elementu losowego w narracji – na przykład, gdy uznasz, że historia postaci grzęźnie albo gdy stwierdzisz, że fabule przydałby się jakiś nieoczekiwany zwrot akcji.

Karty Losu są często powiązane z mapą albo elementami settingu, za które ktoś jest odpowiedzialny. Kiedy dobierasz Kartę Losu, nie czytaj jej, ale przekaz komuś, by to on ją zinterpretował. Zadaniem interpretującego jest sprawić, by los postawił przed tobą lub wszystkimi postaciami wyzwanie.

Gdy treść interpretowanej karty wspomina czyjś obszar decyzyjny, oznacza to wprowadzenie do gry elementu z dziedziny, za którą odpowiada gracz interpretujący.

Zakończ scenę

Kiedy będziesz gotowy, możesz zakończyć swoją scenę i przekazać turę kolejnemu graczowi. Pamiętaj, że nikt nie może narzucić ci, kiedy zakończyć scenę – jest to całkowicie twoja decyzja, więc masz dużo przestrzeni i wolności, by prowadzić narrację we własnym stylu i tempie.

Dociągasz Kartę Losu i wręczasz ją graczowi, którego obszarem decyzyjnym jest magiczna pogoda i atmosfera. Karta mówi: *"Element z twojego obszaru decyzyjnego koliduje z pragnieniami, dążeniami i potrzebami aktywnej postaci"*. Gracz opisuje, jak twoja postać w drodze do Miasta Miłości zostaje porwana przez magiczną burzę, która przenosi ją na odległą wyspę pustynną. Opisuje również, jak ta burza wpływa na inne główne i poboczne postaci.



Zaczynam swoją scenę, ale nie mam pomysłu co robić, a inni gracze spoglądają na mnie z oczekiwaniem. Poproszę ich o pomoc. "Moja postać jest w... hm... Morten, gdzie jestem?"

Morten zastanawia się przez chwilę, potem wskazuje na mapę. "Jesteś na bagnach, o tutaj. Szukasz czegoś, o czym śniłeś zeszłej nocy".

Nie mam pojęcia, o czym moja postać śniła, ale to nic - wyjdzie w praniu. "Bagno, dobrze. Monica, czy mogłabyś zagrać tego dziwnego chłopca, którego spotkaliśmy na ostatniej sesji?". Monica kiwa głową. Nie wiem, co ten chłopiec tam robi, ale raz jeszcze - wyjdzie w praniu. Zaczynam narrację dla mojej postaci. "Przedzieram się przez bagno, machając na prawo i lewo, by przegonić muchy...".



CO JESZCZE MOŻESZ ZROBIĆ?

Jest kilka rzeczy, które możesz zrobić zawsze – niezależnie czy jest twoja tura, czy nie. Zawsze miej te możliwości na uwadze – dla gry ważne jest, byś był aktywnym uczestnikiem także, gdy nie jest twoja tura.

Użyj hasła *Zróbmy To Inaczej*

Gdy ktoś opisuje coś, co według ciebie nie pasuje do historii albo sytuacji, możesz powiedzieć "Zróbmy To Inaczej". Wówczas ta osoba musi opisać coś innego – albo lekką modyfikację tego, co powiedziała przed chwilą albo coś zupełnie innego. Możesz sprecyzować, co dokładnie chcesz zmienić – na przykład "przestańmy się wygłupiać" albo "nie chcę, by moja postać trafiła do więzienia".

Nie bój się używać tego hasła. Na początku może nawet warto używać go często, by po pewnym czasie każdy uzyskał wycucie jaki sposób prowadzenia opowieści pasuje do oczekiwania całej grupy i wtedy nie będzie już pewnie potrzeby używać go zbyt często. Jest to pewien sposób na zakomunikowanie pozostałym granicy tego, co jest dla nas w porządku, a co już nie.

Użyj hasła *Dodajmy Więcej Szczegółów*

Kiedy chcesz usłyszeć więcej o czymś, co zostało właśnie powiedziane, możesz powiedzieć "Dodajmy Więcej Szczegółów". To świetne narzędzie, które pozwala upewnić się, że wszyscy razem opowiadacie historię, a nie tylko streszczacie ją. Pozwala ono także dowiedzieć się, co grupa chce usłyszeć – jeśli pominiesz coś, co do czego nie miałeś pewności, czy ciekawi to grupę, to dowiesz się, że jest to ważne, gdy użyją tego hasła.

Doskonałą wskazówką dotyczącą opisywania szczegółów jest: nie bądź kreatywny. Nie próbuj zmyślać. Po prostu wyobraź sobie, że odwiedzasz dane miejsce i obserwujesz rzeczy wokół siebie. Następnie opisz, co widzisz. Odblask guzika munduru, krótkie blond włosy młodego strażnika o twardym spojrzeniu... Często nie mają znaczenia dokładne szczegóły, które opisujesz, dopóki dasz innym jakikolwiek opis.

Ktoś mówi: "Mężczyzna, który wypadł za burtę, wyłania się z wody. Jego ciało jest pokryte krwią, a pod pachą trzyma ogromnego martwego rekina". W twojej ocenie to trochę przesadzone, więc mówisz: "Zróbmy to inaczej - czy możemy odpuścić tego rekina?". Drugi gracz kiwa głową. "Dobra, wychodzi z wody pokryty krwią. 'Musiałem stawić czoło kilku rekinom', mówi".



Mówisz: "Mistrz opowiada o jakichś rytuałach". Inny gracz mówi: "Dodajmy więcej szczegółów!". Odpowiadasz: "Dobra... Mówi: 'Rytuał wodny, który łączy dwie osoby w małżeństwo, wymaga, aby oboje nosili małą buteleczkę wody; źródłaną dla kobiety, studzienną dla mężczyzny...'".



"Używaj tych haseł często! Szukaj pretekstów, by je wrzucać. Wykorzystaj pierwsze pół godziny gry tylko po to, aby się z nimi zapoznać. To będzie miało dwa efekty: Po pierwsze, pozwoli to grupie się zgrać i rozeznac co sprawia wam frajdę, a co nie. Po drugie, wydarzą się przeróżne, niespodziewane rzeczy!"

- *Matthijs Holter*

"Kodyfikowanie konkretnych haseł, które gracze mogą używać kiedy tylko chcą wprowadza furtkę, która zachęca do zabawy mniej rozmownych graczy. Może to sprawić, że gra stanie się bardziej sprawiedliwa, zróżnicowana i satysfakcjonująca dla wszystkich graczy."

- *Matthew Gagan*



Użyj hasła *To Nie Może Być Takie Proste*

Kiedy dochodzi do wyzwania lub konfliktu, możesz powiedzieć "To Nie Może Być Takie Proste". Można to zrobić tylko raz w każdej turze. Aktywny gracz decyduje wtedy co jego postać usiłuje uczynić. Dobrze jest sformułować do tego pytanie: "Czy Albiorth zdoła przepłynąć jezioro?", "Czy Mira przekona cesarza, że choroba jest śmiertelna?", "Czy Arlo zabije mewę, w której tkwi duch jego żony?". Po sformułowaniu pytania aktywny gracz wybiera jednego z graczy, by dobrał kartę rozstrzygnięcia i zinterpretował ją. To istotne – nigdy nie interpretuje się karty dla własnej postaci!

Użyj hasła *Mam Coś Do Dodania*

Jeśli masz pomysł na coś, co idealnie pasowałoby do historii na koniec danej sceny, powiedz "Mam Coś Do Dodania". Jeśli grupa się zgodzi, dostajesz minutę na opisanie tych wydarzeń. Nie przeciągaj tej sceny – to w końcu nie twoja tura, jedynie dorzucasz krótki i fajny element historii.

Nie może być dwóch takich scen z rzędu. Kiedy interludium dobiega końca, zaczyna się tura kolejnego gracza.

Użyj hasła *Mocniej*

Jeśli uważasz, że ktoś wymięka kończąc scenę przedwcześnie, by uniknąć napięcia, omija oczywisty i ciekawy konflikt swojej postaci albo nie realizuje potencjału sceny pod względem horroru lub dramatyczności, powiedz "Mocniej!". Oznacza to, że gracz powinien być bardziej wyrazisty i bezpośredni. Iść na całość.

Nie używaj tego zwrotu, gdy rzeczy idą dobrze – to może być mylące. Stosuj go raczej, gdy widzisz coś konkretnego, co należy zrobić.

Użyj hasła *Pomocy*

Jeśli się zaciąłeś, brakuje ci weny, a może po prostu chciałbyś wkładu pozostałych graczy, zawsze możesz powiedzieć "Pomocy". Grupa podrzuci ci pomysły, by dać jakiś punkt wyjścia albo by usprawnić twoje własne pomysły.

Gracz Albiortha wybiera cię, abyś wyciągnął Kartę Testu. Karta mówi "Tak, i...". Decydujesz, że Albiorth nie tylko przepływa przez jezioro, ale po drodze odkrywa zatopiony skarb. Później gracz Miry wybiera cię, abyś wyciągnął Kartę Testu. Karta mówi "Nie, i...". Postanawiasz, że nie tylko Cesarz nie wierzy Mirze, ale także jej bezczelność tak go złości, że wysyła swoich żołnierzy, aby zabili jej rodzinę.



Mira jest stara i umierająca. Gracz opisuje, jak dzieci ją opuściły i prawdopodobnie wrócą, aby przejąć farmę po jej śmierci. Scena idzie donikąd - to tylko Mira leżąca i zastanawiająca się nad swoim losem, co zaczyna być nużące. Mówisz: "Mocniej! Właśnie wracają - nie mają zamiaru pozwolić ci umrzeć w spokoju!". Dzieci Miry wchodzą do jej domu i zaczynają dzielić majątek, podczas gdy ona walczy o oddech próbując do nich przemówić.



Teraz twoja tura, a ostatni raz widzieliśmy twojego bohatera Albiortha siedzącego na plaży i patrzącego na przepływające statki. Nie wiesz, co zrobić z tym melancholijnym człowiekiem, więc mówisz "Pomocy! Potrzebuję, żeby coś się zadziało, ale co?". Jeden z graczy proponuje, że Albiorth powinien spotkać swoją dawną miłość, inny sugeruje nadnaturalny przyływ morskich fal. Łącząc obie propozycje, opowiadasz, jak morze wyrzuca na brzeg dawną miłość Albiortha, która ledwo żyje. Odgrywa ją inny gracz.



Stwórz lub odegraj postać drugoplanową

Możesz wcielić się w odpowiednią postać drugoplanową w dowolnym momencie – czy to na prośbę kogoś z grupy, czy z własnej inicjatywy. Aktywny gracz może oczywiście powiedzieć "Zróbmy to inaczej", co oznacza, że powinieneś albo zmienić sposób przedstawiania postaci albo odegrać inną postać. Postaci drugoplanowe nie są niczyją własnością i gracz może przejść dowolną z nich w każdym momencie.

Opisz zdarzenia lub otoczenie

W dowolnym momencie możesz opisać zdarzenia, otoczenie i tym podobne.

"Używaj swoich lokalizacji na mapie i postaci niezależnych jak garnków i patelni, nie sięgaj po nowe, jeśli stare spełniają swoje zadanie."

- Remi Treuer



"Nie zgadzaj się na rzeczy, które wiesz, że są dla ciebie nieodpowiednie. Czy to będą żarty, które wytrącają cię z immersji i psują atmosferę gry, czy tematy, które wywołują u ciebie silne, negatywne emocje. Używaj haseł, aby powstrzymać takie coś."

- Matthijs Holter



OBSZARY DECYZYJNE

Niektórzy gracze otrzymują pieczę nad pewnymi elementami fikcji – jak magia, geografia czy kultura. Zdecydujcie, które obszary potrzebują takiej opieki, kiedy wybieracie albo stworzycie własny setting.

Bądź aktywny w swoim obszarze decyzyjnym

Każdy lubi mały szczegół na temat settingu. Kiedy zobaczysz okazję, aby opisać coś ze swojego obszaru, zrób to. Może to być krótkie zdanie lub fraza, możesz chcieć rozrysować mapki czy też dawać krótkie wyjaśnienia dotyczące tego, jak tutaj działa fizyka. Spróbuj być aktywnym w swoim obszarze przynajmniej raz w ciągu sesji.

LOS

Kiedy zostaniesz poproszony o interpretację Karty Losu, może to się wiązać z opisem czegoś związanego z twoim obszarem decyzyjnym. W takim przypadku masz dowolność interpretacji.

WETO

Jeśli ktoś prowadzi opis czegoś z twojego obszaru decyzyjnego z czym się nie zgadzasz, możesz zawetować ten opis. Możesz to zrobić np. jeśli opis jest w sprzeczności z już ustaloną wiedzą, jeśli miałby sprawić, że twoje wyobrażenie się rozmyje albo jeśli miałby wprowadzić zmianę, która twoim zdaniem by nie zadziałała.

Możesz przedyskutować weto z resztą graczy, jeśli chcesz. Jednak finalna decyzja należy wyłącznie do ciebie i nie masz obowiązku jej tłumaczyć, jeśli nie chcesz. Powiedz wtedy po prostu "Nie. Przepraszam, ale wetuję to" i kontynuuj grę.

Grając w świecie *Ziemiomorza*, grupa postanowiła, że magia, geografia i kultura są obszarami decyzyjnymi, za które ktoś musi wziąć odpowiedzialność. Definiujesz magię jako Równowagę, Wzór, smoki, wiedzę o Pelnish, magię czarownic, magię pogody - wszystkie jej aspekty. Geografia obejmuje mapę, wyspy, pogodę, rośliny i zwierzęta Archipelagu. Kultura zawiera w sobie literaturę, muzykę, historię - a także hierarchię, normy społeczne i zasady.



Karta Losu mówi: "W twoim obszarze decyzyjnym pojawia się niezrównoważenie lub dysharmonia. Może być małe lub duże; może nie być tym, czym się wydaje". W twoim obszarze decyzyjnym jest Geografia. Decydujesz, że oznacza to, iż na jednej z centralnych wysp drży ziemia, trzęsąc domami i strasząc kozy. Do czego to doprowadzi później... tego jeszcze nie wiemy.



Inny gracz opowiada, jak młody pasterz rzuca ogromną kulą ognia w statek piracki. Mówisz "Weto. To po prostu się nie zgadza. Kto go tego nauczył?". Zauważ, że weto różni się od powiedzenia "Zróbmy to inaczej". Weto nie powinno być używane tylko do odzwierciedlenia twojego osobistego gustu w narracji i fabule - ma na celu zapewnienie integralności świata. To jest odpowiedzialność, którą masz wobec współgrających.



WAŻNE TECHNIKI

Aby gra działała, gracze powinni rozumieć i używać kilku podstawowych technik improwizacji i grupowego opowiadania historii.

Przyjmuj wkład innych. Kiedy ktoś mówi "dzieje się to i to", zawsze próbuj włączyć ten aspekt do swojej narracji, kiedy samemu coś opisujesz. Jeśli nie jesteś pewien jak to zrobić, zacznij odpowiedź od "Tak, i...", budując na tym.

Zapewnij swój wkład. Nie czekaj, aż ktoś poprosi cię o opis postaci lub czegośkolwiek innego – po prostu wejdź z nimi, kiedy będziesz miał ochotę. Nie rób nic na siłę, ale jeśli masz pomysł, to zacznij mówić, pomyślisz potem. Rozluźnij tyłek, a umysł też wyluzuje, jak ktoś mądry na pewno kiedyś powiedział. Proś o wkład. Jeśli się zatniesz w swoim opisie i nie wiesz co dokładnie powiedzieć albo zrobić, poproś o pomoc pozostałych graczy.

Miej na uwadze kiedy mówić, a kiedy być cicho. Nie przesadzaj. Jeśli będziesz chciał świetnie wypaść, okazać się bystrzakiem, kreatywnym i oryginalnym, to bardzo możliwe, że twoje opisy okażą się dziwne, nienaturalne i banalne. Lepiej się uspokoić i mówić dopiero, kiedy masz na to ochotę. Pamiętaj, że nawet kiedy jest twoja tura, nie musisz sam wykonywać całej pracy.

Otwórz swoją historię na innych. Jeśli w swojej turze będziesz mówić przez cały czas, opisując wszystkie szczegóły i wydarzenia oraz postaci drugoplanowe bez żadnej przerwy na oddech – sprawi to, że innym graczom bardzo ciężko będzie wpłynąć na twoją historię. Zatrzymuj się, proś o wkład, dawaj innym graczom postaci drugoplanowe do odegrania.

Unikaj dużych przeskoków czasowych. W tego rodzaju grze, losy postaci mogą łatwo stać się ze sobą bardzo splątane. Jeśli nagle zdecydujesz, że kolejna scena powinna mieć miejsce dziesięć lat później, innym graczom może być ciężko dostosować swoje historie. Upewnij się najpierw z innymi graczami, że taki przeskok jest dla nich w porządku.

Inny gracz mówi: "Twoja postać potyka się o kamień i zaczyna staczać się z góry!". Ty odpowiadasz: "Tak, a podczas toczenia, uderza mocno ramieniem w kamień. Krzyczy z bólu".

Nie jesteś pewien, co się dzieje po upadku, więc mówisz: "Eee, pomyśły, ktoś, coś?". Jeden z graczy dodaje: "Zwraca się do ciebie młody mężczyzna. 'Czy jesteś ranny, Pani?' Pomaga ci wstać. Jego oczy nie mają tęczy". Teraz masz już z czym pracować.



"Początkowo możesz bać się mówić zbyt wiele w scenie kogoś innego, ale dodawaj śmiało od siebie, stawiaj przeszkody i wyzwania dla ich postaci - zawsze mogą użyć "Zróbmy to inaczej", aby przekierować twoje sugestie na inne tory. To lepsze niż pozwolić, by nie mieli dość materiału do pracy."

- Rob Brennan



"Bardziej istotne od znalezienia wszystkim obszarów decyzyjnych o równoważnym znaczeniu jest znalezienie obszarów, które gracze naprawdę chcą kontrolować."

- Chris Bennett



Nie kradnij Przeznaczenia innych postaci. Bądź co do tego bardzo ostrożny. Raczej nie chciałbyś, żeby ktoś inny prowadził opis twojego Przeznaczenia i podobnie zwykle ty nie powinienes opisywać ich Przeznaczenia. Jeśli okaże się, że to robisz, zatrzymaj się i upewnij, że inni gracze nie mają nic przeciwko.

Upewnij się, że historia jest o waszych postaciach. Czasem postacie drugoplanowe żyją własnym życiem. To jest w porządku dopóty, dopóki nie znajdziecie się w epickich scenach, w których żaden z głównych bohaterów nie jest aktywny. Takie coś jest sygnałem, żeby zamknąć poboczne wątki, nawet być może zabijając drugoplanowych bohaterów.



"Używaj NPC-ów, aby wywierać presję na postaciach innych graczy. Do tego właśnie służą."

- *Chris Bennett*



"To jak najbardziej w porządku, jeśli wasze postaci się nigdy nie spotkają. Pozwól, aby ich historie wzajemnie na siebie wpływały, gdy błądzą równolegle."

- *Remi Treuer*





KARTY ROZSTRZYGNIEĆ

Poniższe Karty Rozstrzygnięć są podobne do tych wydrukowanych w książce *Norwegian Style* [autorstwa Matthijsa Holtera - *przyp. tłumacza*]. W tym wypadku na potrzeby gry *Itras By*. Jeśli chcesz, możesz je wykorzystać w innych grach. Poniższe karty są przeznaczone do dwustronnego druku w kolorze.

Tak i...

...zdobywasz w efekcie przyjaciela, nagrodę lub dobrą reputację.
...coś zupełnie niepowiązanego okazuje się oszałamiającym sukcesem.

Tak, ale...

...dorabiasz się w efekcie nowego wroga, długu lub złej reputacji.
...coś zupełnie niepowiązanego idzie bardzo źle.
...twój sukces przyniesie wielką, osobistą krzywdę.
...twój sukces ma niebezpieczne i niezamierzone konsekwencje.
...twój sukces skrzywdzi przyjaciela, sojusznika lub ukochanego.
...żeby odnieść sukces, musisz poświęcić coś bardzo dla ciebie ważnego.

Być może...

...ale nie jest to coś, co jesteś w stanie zrobić sam. Potrzebujesz pomocy.
...ale, jeśli chcesz by to zostało zrobione, musi się tego podjąć ktoś bardziej odpowiedni do tego zadania.

Nie, ale...

...twoja porażka pomaga komuś innemu odnieść sukces.
...zdobywasz doświadczenie i wiedzę, które mogą być użyteczne w przyszłości.
...zdobywasz przy okazji przyjaciela, sojusznika lub zaskarbiasz sobie czyjąś życzliwość.
...twoja porażka ma nieoczekiwane pozytywne konsekwencje.

Nie i...

...coś zupełnie niepowiązanego idzie bardzo źle.
...ktoś ci drogi zostaje skrzywdzony lub zaginiony albo coś cennego dla ciebie zostaje uszkodzone, zniszczone lub utracone.

KARTY LOSU

Ktoś ważny dla aktywnej postaci wpada w kłopoty z powodu elementu z twojego obszaru decyzyjnego - może to być poważna choroba, bankructwo, kryzys wiary lub coś podobnego.

Aktywna postać robi coś pochopnego, czym powoduje trudności dla elementu z twojego obszaru decyzyjnego. Może wdaje się w romans, obraża sprzymierzeńca lub niszczy czyjąś własność.

Lokalizacja na mapie mierzy się z zagrożeniem. Jest atakowana przez swoich wrogów, dotyka jej klęska żywiołowa, przechodzi wewnętrzną przemianę lub coś podobnego.

Ktoś z przeszłości aktywnej postaci zjawia się niespodziewanie w jednej z lokalizacji na mapie wychodząc z prośbą lub żądaniem.

Element z twojego obszaru decyzyjnego koliduje z pragnieniami, dążeniami i potrzebami aktywnej postaci.

Coś ważnego dla aktywnej postaci zostaje skradzione przez kogoś powiązanego z twoim obszarem decyzyjnym.

Element z twojego obszaru decyzyjnego zmienia swoją lojalność, motywację, lub obrany kierunek.

Aktywna postać otrzymuje niechciany i sprawiający kłopoty podarunek pochodzący z którejś lokalizacji na mapie.

Element z twojego obszaru decyzyjnego domaga się od aktywnej postaci czegoś, czego ta nie chce lub nie może tak po prostu oddać.

Aktywna postać robi sobie wroga związanego z elementem z twojego obszaru decyzyjnego.

Aktywna postać musi dojść do porządku z elementem z twojego obszaru decyzyjnego - czy to go opanować, czy wejść z nim we współpracę, czy też poddać się jego kontroli.

Element z twojego obszaru decyzyjnego przybywa aktywnej postaci na pomoc w zaskakujący i niespodziewany sposób. Nie odbywa się jednak bez konsekwencji.

Skrót zasad

W swojej turze:

Musisz...

- Ustawić scenę - podać wstępne wytyczne pozostałym graczom
- Ulokować swoją postać w nowym miejscu
- Opowiadać o swojej postaci
- Zakończyć swoją scenę, gdy nadejdzie odpowiedni moment

Możesz...

- Dobrać Kartę Losu (tylko raz na sesję)

W dowolnej turze, także w swojej:

Możesz...

- Stworzyć lub zagrać postać poboczną
- Opisać wydarzenia i otoczenie
- Użyć hasła "Zróbmy to inaczej"
- Użyć hasła "Pomocy"
- Użyć hasła "Mocniej"
- Użyć hasła "Dodajmy więcej szczegółów"
- Użyć hasła "To nie może być takie proste" (może wystąpić tylko raz na turę)
- Użyć hasła "Mam coś do dodania" (może wystąpić tylko raz na turę)
- Wetować narrację związaną z twoim obszarem decyzyjnym



Być może

...ale nie jest to coś co jesteś w stanie zrobić sam. Potrzebujesz pomocy.

Być może

...ale, jeśli chcesz by to zostało zrobione, musi się tego podjąć ktoś bardziej odpowiedni do tego zadania.

Nie, ale

...twoja porażka pomaga komuś innemu odnieść sukces.

Nie, ale

...zdobywasz doświadczenie i wiedzę, które mogą być użyteczne w przyszłości.

"Pisząc Przeznaczenia dla innych graczy bądź śmiały. Twoim zadaniem jest dostarczyć im interesujących opcji do wyboru." - *Chris Bennet*



Nie, ale

...zdobywasz przy okazji przyjaciela, sojusznika
lub zaskarbiasz sobie czyjąś zyczliwość.

Nie, ale

...twoja porażka ma nieoczekiwane
pozytywne konsekwencje.

Nie i

...coś zupełnie niepowiązanego idzie bardzo źle.

Nie i

...ktoś ci drogi zostaje skrzywdzony lub
zaginiony albo coś cennego dla ciebie zostaje
uszkodzone, zniszczone lub utracone.

"Używaj hasła Zróbmy to inaczej częściej niż wydaje ci się to konieczne. Im mocniej będziecie na siebie naciskać, tym ciekawsza stanie się rozgrywka." - *Jason Morningstar*





Tak i

...zdobywasz w efekcie przyjaciela,
nagrodę lub dobrą reputację.

Tak i

... coś zupełnie niepowiązanego okazuje
się oszałamiającym sukcesem.

Tak, ale

...coś zupełnie niepowiązanego idzie bardzo źle.

Tak, ale

...dorabiasz się w efekcie nowego wroga,
długu lub złej reputacji.

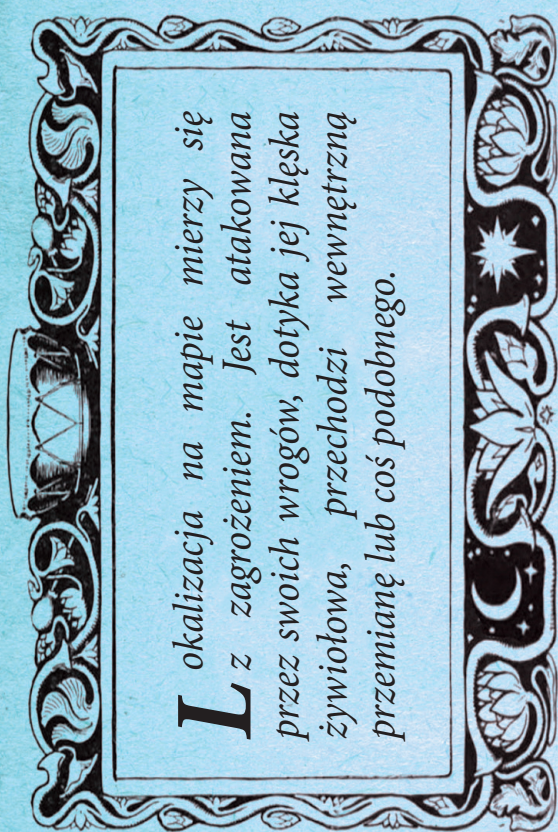
"Jeśli gracie jednostrzał, nie twórzcie więcej niż jednego Przeznaczenia na postać i napiszcie je wspólnie. Zanotujcie je tak, by były widoczne i cały czas przypominały wszystkim, by kierować rozgrywkę w ich kierunku." - *Mark Causey*



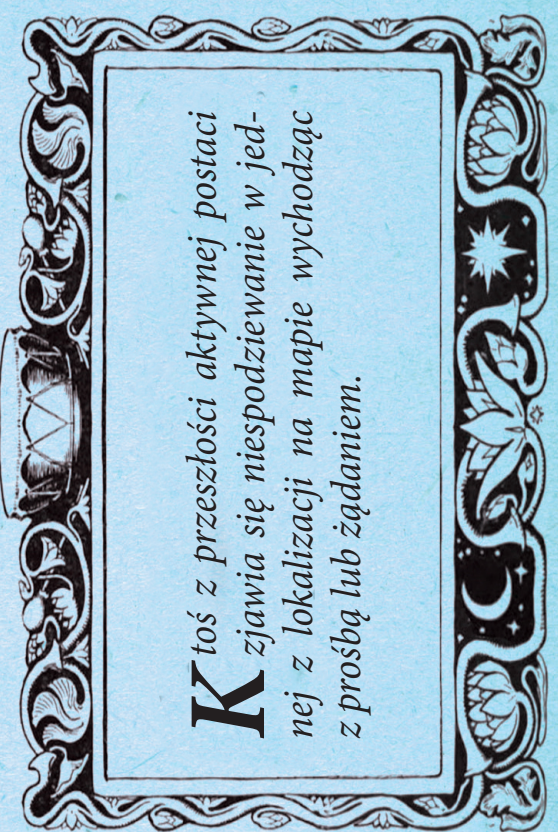


"Dodajmy więcej szczegółów jest wyjątkowo użytecznym hasłem do tworzenia namacalnej przestrzeni wyobrażonej tam, gdzie normalnie pominęlibyśmy detale. Sesje w Archipelago II zapadają w pamięć właśnie dzięki tym detalom." - *Matthew Gagan*

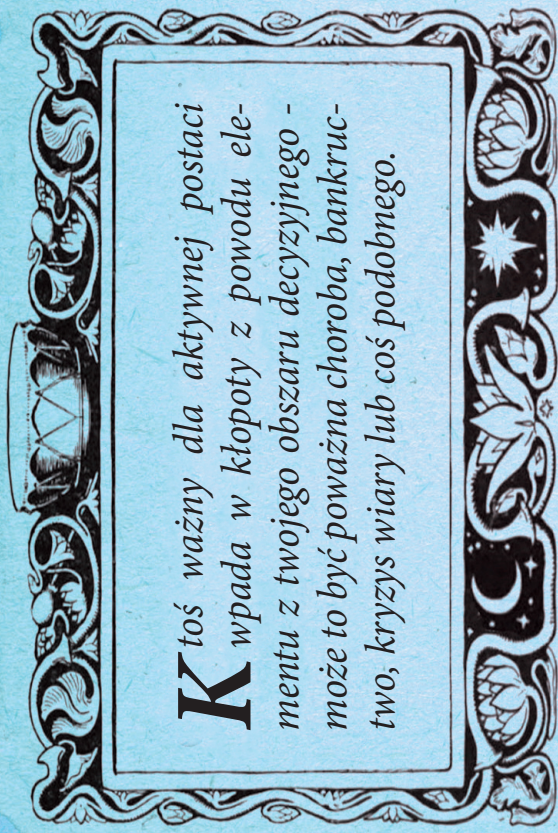




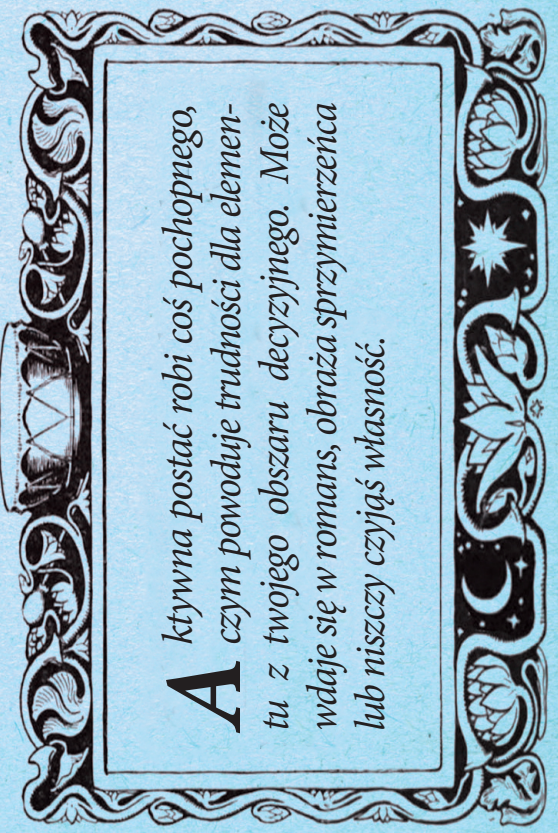
Lokalizacja na mapie mierzy się przez zagrożeniem. Jest atakowana przez swoich wrogów, dotyka jej klęska żywiołowa, przechodzi wewnętrzną przemianę lub coś podobnego.



Ktoś z przeszłości aktywnej postaci zjawia się niespodziewanie w jednej z lokalizacji na mapie wychodząc z prośbą lub żądaniem.

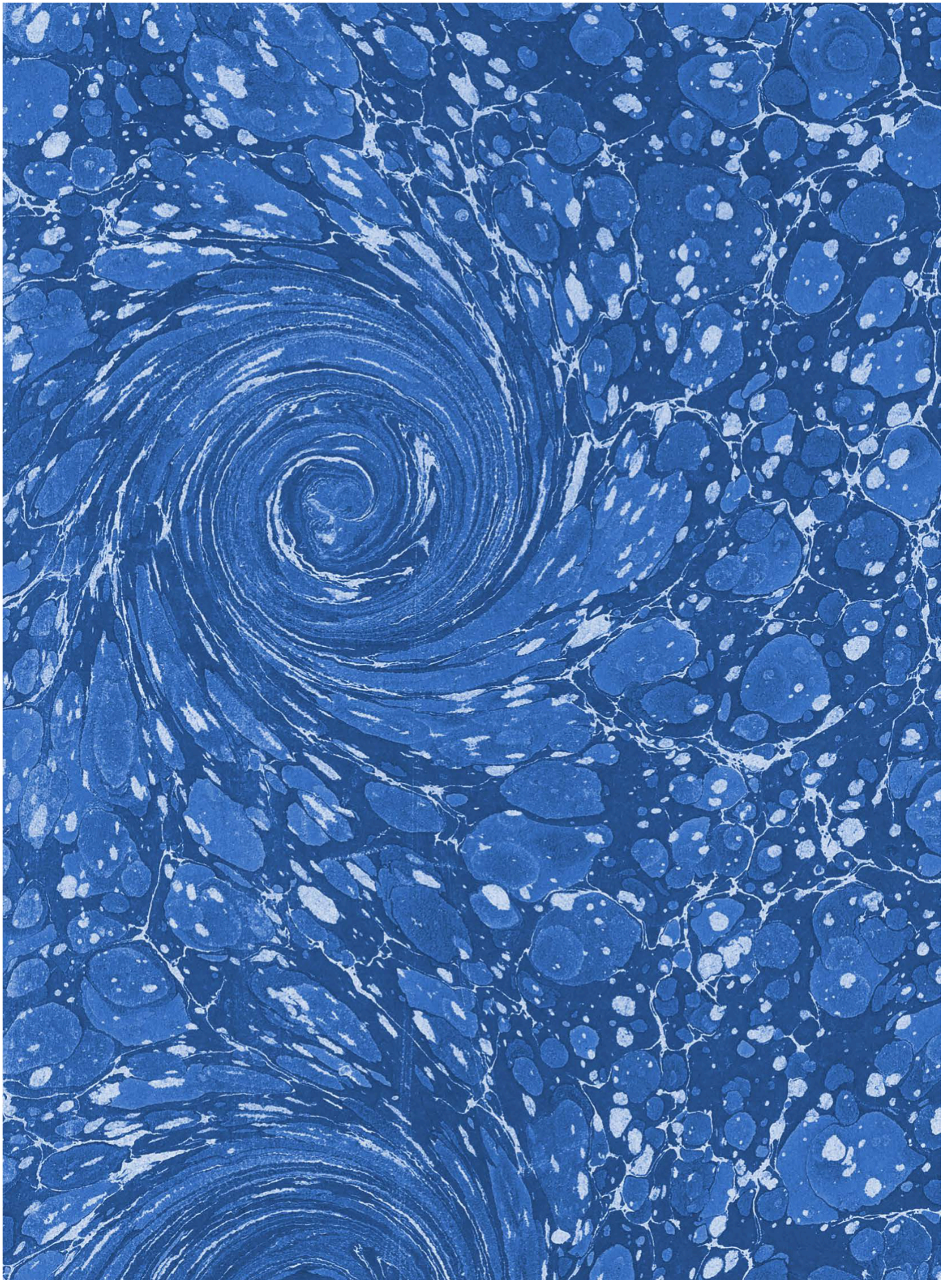


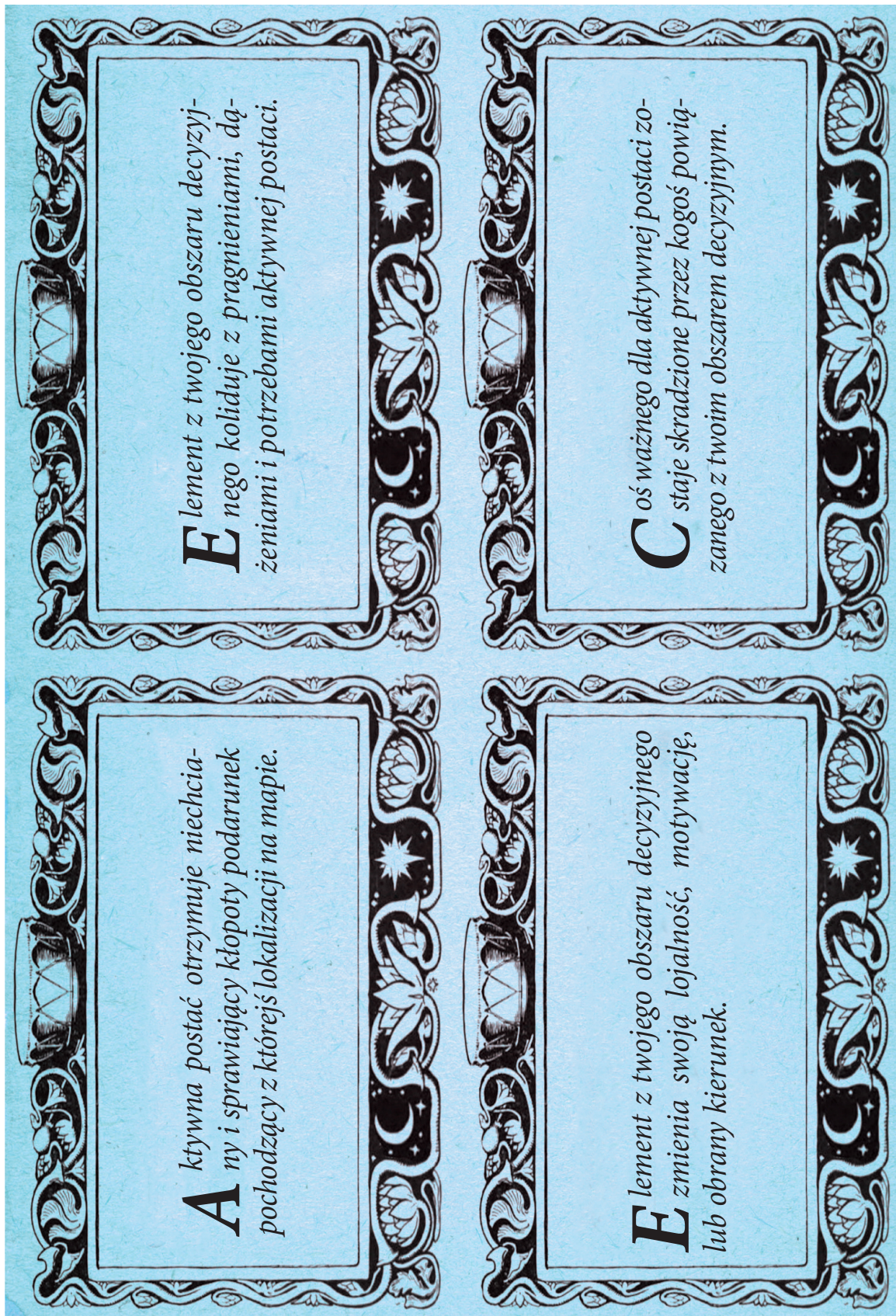
Ktoś ważny dla aktywnej postaci wpada w kłopoty z powodu elementu z twojego obszaru decyzyjnego - może to być poważna choroba, bankructwo, kryzys wiary lub coś podobnego.



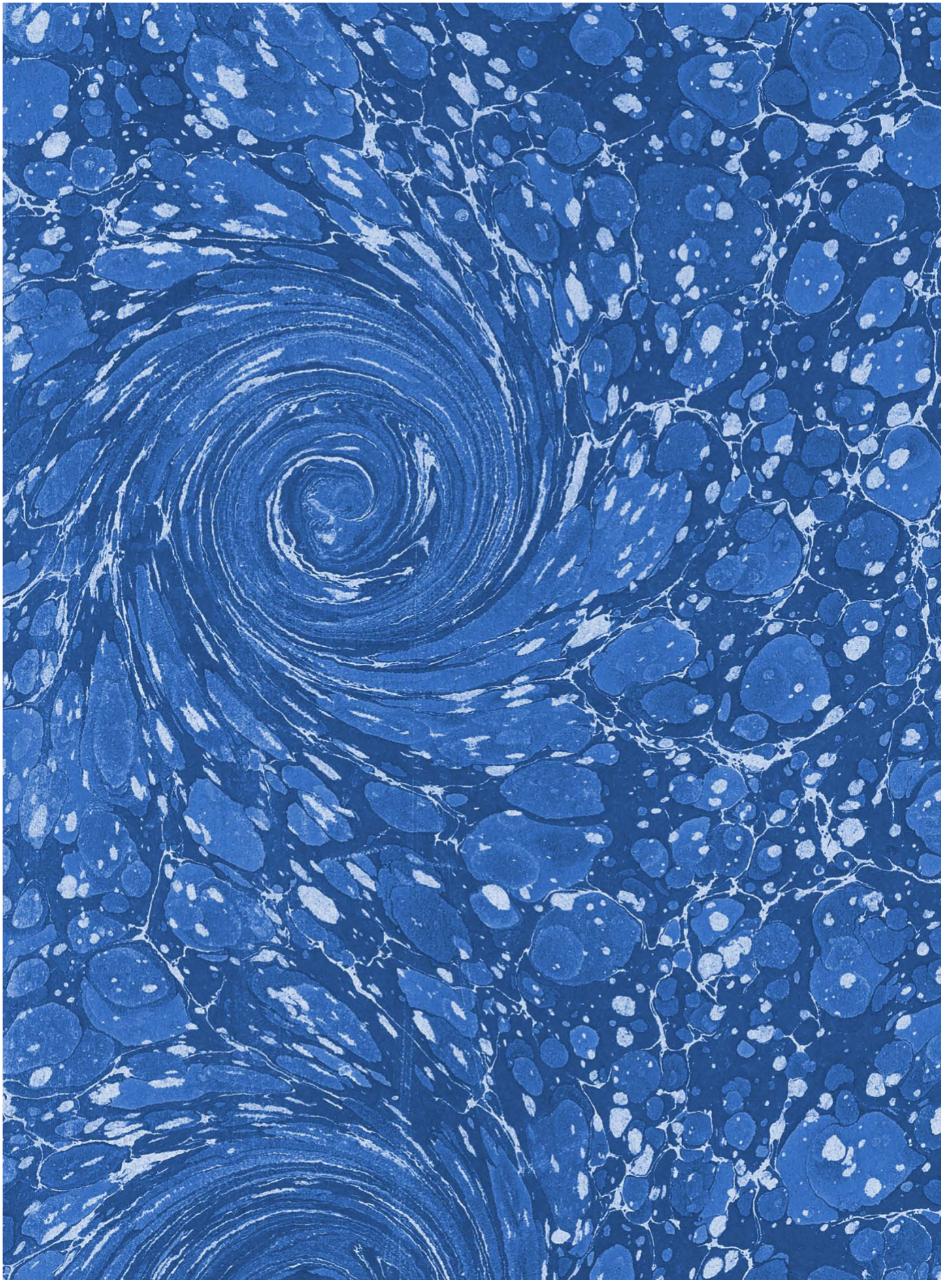
Aktywna postać robi coś pochopnego, czym powoduje trudności dla elementu z twojego obszaru decyzyjnego. Może wdaje się w romans, obraża sprzymierzeńca lub niszczy czyjąś własność.


"Nic złego się nie stanie, jeśli postaci graczy nigdy się nie spotkają. Pozwólcie, by ich historie tworzyły swoje wzajemne tło, gdy równoległe idą do przodu." - Remi Treuer






"Gdy dojdiesz do miejsca w historii, w którym nie wiesz co zrobić, dociągnij Kartę Losu. Miej jednak na uwadze, że te karty potrafią nieźle namieszać. Nic się nie stanie, jeśli nie wszyscy zdecydujecie się po nie sięgnąć." - Remi Treuer





Element z twojego obszaru decyzyjnego domaga się od aktywnej postaci czegoś, czego ta nie chce lub nie może tak po prostu oddać.

Aktywna postać robi sobie wroga związanego z elementem z twojego obszaru decyzyjnego.



Aktywna postać musi dojść do porządku z elementem z twojego obszaru decyzyjnego - czy to go opanować, czy wejść z nim we współpracę, czy też poddać się jego kontroli.

Element z twojego obszaru decyzyjnego przybywa aktywnej postaci na pomoc w zaskakujący i niespodziewany sposób. Nie obywa się jednak bez konsekwencji.

