

FATE™

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA



**LEONARD
BALSERÁ**

**BRIAN
ENGARD**

**JEREMY
KELLER**

**RYAN
MACKLIN**

**MIKE
OLSON**

ABY POSTAVY BYLY STŘEDOBODEM OSUDU

Velekněžka barbarských hord, nemrtvý pistolník z Divokého západu a podporučík Intergalaktických bezpečnostních sil jsou asi tak rozdílní, jak jen to jde, ale mají jednu věc společnou: potřebují silný motor, který bude jejich příběhy pohánět.

Základní pravidla Fate jsou tím motorem.

Základní pravidla Fate jsou posledním stádiem evoluce pravidel Fate, hry na hraní rolí od Evil Hat Productions, jenž získala hned několik ocenění. Pravidla jsme ujasnili a zjednodušili, aniž by tím utrpěla jejich vyhlášená přizpůsobivost. Vymyslete si cokoliv; Fate vám to umožní hrát.

Uvnitř naleznete:

- **Jednoduchá pravidla** pro tvorbu postav a herního prostředí.
- **Zaručeně ověřené rady** pro hráče i vypravěče k vytvoření toho nejlepšího herního zážitku.
- **Jasný a přehledný systém** pro nováčky i zkušené hráče.
- **Nové a vylepšené přístupy** k akcím postav, aspektům, vynucením... a mnoho dalšího!

**ŘEKNI SVŮJ PŘÍBĚH. HOŤ KOSTKAMI.
NAPLŇ SVŮJ OSUD!**



FATE
CORE SYSTEM

FATETM

ZÁKLADNÍ SYSTÉM

LEONARD BALSERA

VEDOUCÍ SYSTÉMOVÝ VÝVOJÁŘ

BRIAN ENGARD

POMOCNÝ VÝVOJÁŘ

MIKE OLSON

POMOCNÝ VÝVOJÁŘ

RYAN MACKLIN

POMOCNÝ VÝVOJÁŘ • EDITACE

JEREMY KELLER

EDITACE • LAYOUT • VNITŘNÍ GRAFICKÝ NÁVRH

FRED HICKS

VÝTVARNÁ REŽIJE • NÁVRH OBÁLKY • TISKOVÁ PRODUKCE

KURT KOMODA

KRESBA OBÁLKY • KRESBA

SEAN NITTNER

PROJEKTOVÝ MANAGER

CHRIS HANRAHAN

BRAND MARKETING

PŮVODNÍ TVŮRCI FATE

ROB DONOGHUE A FRED HICKS



**EVIL HAT
PRODUCTIONS**

(ZLÝ KLOBOUK)

O PŘEKladu

Verze překladu: 1.1.1 (navazuje na 1.0.0)

Formát verze: Významné změny . Drobné korekce obsahu . Drobné korekce grafiky

Poslední verzi překladu naleznete vždy na www.d20.cz,

konkrétně na <http://www.d20.cz/clanky/pravidla/preklad-fate-4e-core-system.html>.

Překlad: sirien (sirien.neiris@gmail.com)

Sazba PDF: sirien, za vydatné pomoci ShadoWWWa

Věnováno Dukolmovi, který mě do toho kdysi strčil.

Přeloženo pro komunitu **Kostky:** www.d20.cz, určeno vám všem :)

UKAŽTE SE NA KOSTCE!

Pokud Fate hraje nebo se vám jen líbí nebo pokud zde najdete nějaké chyby, prosím ukažte se aspoň letmo na Kostce a dejte o tom vědět. Jsme rádi, když skutečně vidíme, že výsledek naší práce někomu slouží k dobru - nakonec, pro nic jiného to neděláme, takže poděkování potěší :)

Hrdinové korekcí a pomoci

Poděkování patří zejména **Yorkovi** za jeho epickou pomoc s korekcemi a **ShadoWWWovi** za jeho ochotu mě naučit, jak se správně tvoří PDFka.

Kromě těchto dvou s korekcemi pomáhali zejm. **Dukolm**, **Demonica** a **Aleř0**.

Na překladovém klíči a problematických pasážích se pak podíleli zejména: **Vojtěch**, **Sparkle**, **Quentin**, **Nerhinn**, **Me-dea**, **Jarik**, **Gurney**, **Geralt**, **Davus**, **Colombo** a **Arten_CZ**.

Dílič pomoc s překladem dále poskytl: **Pepa**, **onge**, **Lis-chai**, **Honza** a **Aljen**.

Další překlady, diskuse a materiály k Fate

...naleznete na Kostce. Zejména jde o překlady **Zrychlené edice** a **Systémových nástrojů**, ale přeloženy jsou i mnohé další materiály a autorské blogy a máme i spoustu vlastní tvorby vč. kompletních **Fate Star Wars** pravidel.

Ke všemu se nejsnáze dostanete přes **centrální Fate diskusi**: <http://www.d20.cz/diskuze/pravidla-diskuze/51504.html>. **Online verzi překladu** najdete na FateSRD.d20.cz.

Licence

Na samotný překlad se vztahuje licence **CC: BY-NC-SA 4.0**.

Pokud neznáte, TL;DR: dělejte si s tím, co chcete, dokud při zveřejňování dáte vědět, **od koho a odkud to pochází** (**sirien**, www.d20.cz) a dokud z toho vy, ani ti, kterým to předáte, **nebudete mít žádné peníze**.

Fate a vše okolo patří Evil Hat Productions. Licence Fate je CC:BY (ještě volnější než ta moje), grafika náleží Evil Hat a autorům, kteří ji vytvořili a není volně k dispozici. (vyjma materiálů typu karty postav atp., samozřejmě).



D20 V KOSTCE

CO DALŠÍHO VÁS MŮŽE ZAJÍMAT?



Překlady Dungeons & Dragons

DnD 5e: <http://www.d20.cz/clanky/pravidla/preklad-dnd-5e.html>

DnD 4e, 3e a ADnD 2e máme - v menším rozsahu - také. Stačí se porozhlédnout nebo zeptat.



Další překlady a články

Kromě základního DnD máme na Kostce i překlad DnD **Dobrodružství ve Středozemi**, různé příručky k DnD (**Mečové pobřeží**, **Strádova kletba** a další) stejně jako překlady různých materiálů nejen k Forgotten Realms. Kromě toho máme i překlady jiných systémů např. **Savage Worlds**, nebo recenze a TLDR systémová shrnutí (např. pro **GUMSHOE** nebo **Vampire**).

Kromě zmíněných máme i stovky článků s tipy a radami pro vyprávění i hráče, o tvorbě světů, povídky a další. Stačí přijít a podívat se, popř. se zeptat - rádi pomůžeme.

Prostor pro **vaši vlastní hru** a mnohem víc!

Na **Kostce** nabízíme uživatelům jejich **vlastní soukromý skupinový prostor** (který se do budoucna bude dále rozšiřovat a zlepšovat). Nabízí pohodlný způsob jak si hru organizovat, odkládat poznámky, sdílet materiály atd. Kromě toho si u nás můžete založit i vlastní blog o RPG nebo věcech RPG blízkých.



Vždy předposlední víkend července! gamecon.cz

Pokud byste si chtěli užít **suprovou herně-sociální akci**, pak přijďte na GameCon - čtyřdenní festival nepočítačových her pořádaný pravidelně předposlední víkend července, na němž se setkává velká část našich tvůrců, překladatelů, bloggerů, vydavatelů a zejména hráčů, vč. mnoha fanoušků Fate a návštěvníků Kostky.

Programem GameConu nejsou jen RPG, ale i mnoho dalších her - **mezi jinými larpy, deskovky, akční hry** a samozřejmě GameCon nabízí i mnoho prostoru pro socializaci a hlavně **odpočinek**, ať už s vašimi vlastními přáteli nebo se zcela novými lidmi.

Pokud vás baví RPG, považujte se za zvané - a určitě za vítané :)

Publikace vydavatelství Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial na Twitteru
facebook.com/EvilHatProductions

Fate Základní pravidla
Copyright (c) 2013 Evil Hat Productions s.r.o.
Všechna práva vyhrazena

Text Základního systému Fate je dostupný pod licencí Open Gaming Licence a pod licencí Creative Commons Attribution. Pro více detailů o podmínkách a požadavcích těchto licencí prosím navštivte www.evilhat.com nebo www.faterpg.com

Poprvé vydalo Evil Hat Productions s.r.o. v roce 2013.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions, Evil Hat a Fate loga jsou chráněna ochrannými známkami vlastněnými Evil Hat Productions s.r.o. Všechna práva vyhrazena.

Pevná vazba ISBN: 978-1-61317-029-8
Kindle ISBN: 978-1-61317-058-8
e-publikace ISBN: 978-1-61317-057-1

Vydáno v USA.

Žádná část této publikace nesmí být reprodukována, zanesena do vyhledávacího systému nebo předávána v žádné formě a žádným způsobem, elektronicky, mechanicky, okopírováním, nahrávkou nebo jakkoliv jinak bez jasného svolení vydavatele.

Nicméně pokud to děláte pro osobní užití, tak klídek. Není to jen dovolené, podporujeme vás v tom.

Pro pracovníky kopírovacích center, kteří by si nebyli jistí, zda to znamená, že osoba stojící u vašeho přístroje smí dělat kopie této knihy, ano, smí. Toto je jasné svolení. Nechte ji být.

Toto je hra, v níž si lidé vymyslí příběhy o zázračných, příšerných, nemožných nebo úžasných věcech. Všechny osoby a události v této knize zobrazené jsou smyšlené. Jakákoliv podobnost se skutečnými lidmi, smyšlenými dobrodružstvími, tajemnými čaroději, nadpřirozenými policisty v Čínou kolonizovaném Hong Kongu/Americe, která nikdy nebyla, kybernetickými super-inteligentními opicemi nebo mechanickými veverkami je čistě náhodná, ale docela zábavná.

HRDINOVÉ ZPĚTNÉ VAZBY

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

OBSAH

Základy	1
Vítejte ve Fate!	2
Co ke hře potřebujete	3
Hráči a vypravěči	4
Karta postavy	6
Jednání	8
Body osudu	12
Začněte hrát!.....	15
Tvorba hry	17
Co dělá dobrou hru fate?	18
Vytvoření základů vaší hry	20
Jak ve fate tvořit herní prostředí	20
Měřítka hry	21
Velké hrozby herního prostředí	22
Tváře a místa	26
Vytvořte postavy	27
Tvorba postavy	29
Tvorba postavy je hra.....	30
Představa vaší postavy	31
Trio fází	38
Dovednosti	46
Triky a obnova.....	48
Stres a následky.....	50
Jste hotoví!.....	52
Rychlá tvorba postavy	52
Aspekty a body osudu.....	55
Definice aspektů	56
Definice bodů osudu	56
Typy aspektů	57
Co aspekty dělají.....	59
Tvorba dobrého aspektu	61
Když se zaseknete.....	64
Vyvolávání aspektů	68
Vynucování aspektů	71
Využívání aspektů pro hraní postavy	76
Odstraňování a měnění aspektu	78
Tvorba a objevování nových aspektů ve hře.....	78
Ekonomie bodů osudu.....	80
Dovednosti a triky	85
Definice dovedností	86
Definice triků	87
Tvorba triků	88
Základní seznam dovedností.....	96
Akce a výsledky.....	129
Je čas na akci!.....	130
Čtyři výsledky.....	132
Čtyři akce	134

Výzvy, střety a konflikty	145
Zaostřování do akce	146
Výzvy	147
Střety	150
Konflikty	154
Týmová práce	174
Vedení hry	177
Co je vaše práce	178
Co dělat během tvorby hry	182
Co dělat během hry	185
Tvorba opozice	213
Hraní protivníků	222
Scény, sezení a scénáře	225
Tak. A teď co?	226
Definice scénářů	226
Najděte problémy	227
Položte příběhové otázky	232
Vytvořte opozici	236
Připravte první scénu	238
Definice scén	240
Scénář ve hře	246
Rozřešení scénáře	248
Dlouhá hra	251
Definice příběhových oblouků	252
Definice kampaní	252
Budování příběhového oblouku	253
Budování kampaně	254
Vývoj a změna	255
Definice milníků	256
Vývoj světa	263
Speciality	269
Definice specialit	270
Bronzové pravidlo, neboli Fateový fraktál	270
Vytváření specialit	271
Speciality a zlepšování	276
Více příkladů specialit	277
Přehled	292
Příručka veterána	294
Karta tvorby postavy	296
Karta tvorby hry	297
Karta postavy Landona	298
Karta postavy Cynere	299
Karta postavy Tajemného Zirda	300
Karta postavy	301
Rejstřík	302



1

ZÁKLADY

VÍTEJTE VE FATE!

Pokud jste nikdy dříve nehráli hru na hraní rolí, tak tady máte její základní princip: sejdete se s partou svých kamarádů, abyste vyprávěli společný příběh o skupině postav, které si sami vytvoříte. Bude na vás vymyslet, jakým výzvám a nástrahám tyto postavy čelí, jak na ně reagují, co říkají a dělají a co se jim stane.

Nicméně není to všechno jen povídání — někdy budete používat kostky a pravidla v této knize, abyste do příběhu vnesli nejistotu a učinili tak věci více vzrušující.

Fate nemá žádné výchozí herní prostředí, nejlépe ale pracuje s předpokladem, že postavy jsou **proaktivní, schopní lidé žijící dramatické životy**. Více rad o tom, jak takovou příchut do vašich her vnést vám dáme v další kapitole.

Co dělá
dobrou hru
Fate?
str. 18

Příručka
veterána
str. 294



PRO VETERÁNY

Možná, že toto čtete, protože jste seznámeni s Fate z našich dalších her, *Spirit of the Century* a *Dresden Files Role-playing Game*. Systém Fate používá také několik dalších populárních RPG, jako *Bulldogs!* od Galileo Games a *Legend of Angierre* od Cubicle 7's.

Toto je nová verze Fate, která byla vyvinuta pro zjednodušení a sjednocení systému. Mnohé věci už budete znát, ale některá pravidla a terminologii jsme změnili. Seznam všech změn, které jsme udělali, můžete nalézt na konci knihy.

FATE NOVÁČCI

Pokud jste nový hráč, vše, co skutečně potřebujete znát, je v této kapitole a na vaší kartě postavy. Vypravěč vám pomůže se zbytkem. Pokud budete chtít vypravěči ušetřit trochu námahy, tak si prohlédněte přehled na straně 292, ale jinak by vám to mělo stačit.

Pokud jste nový vypravěč, toto je pro vás jen vrcholek ledovce. Měli byste si přečíst a seznámit se s celou knihou.

CO KE HŘE POTŘEBUJETE

Začít hrát Fate je velmi snadné. Potřebujete:

- Tři až pět lidí. Jeden z vás se stane **vypravěčem** a všichni ostatní se stanou **hráči**. Za okamžik vysvětlíme, co to znamená.
- Jednu **kartu postavy** pro každého hráče a nějaké další papíry na poznámky. O tom co je na kartě postavy budeme mluvit níže. (Vypravěči: všechny vaše důležité postavy by také měly mít svou kartu postavy.)

Karta postavy
str. 301

- Alespoň čtyři **Fate kostky**, ideálně čtyři na osobu. Fate kostky jsou zvláštní druh šestistěnných kostek, které mají na dvou stranách symbol plus (+), na dvou stranách symbol mínus (−) a na dvou stranách jsou prázdné (□). Můžete je sehnat v různých herních a fantasy obchodech, často pod jejich původním názvem Fudge kostky. (Pro potřeby Fate je budeme dále nazývat Fate kostky, ale říkejte si jim, jak je libo!) Evil Hat nabízí Fate kostky k prodeji na www.evillhat.com (u nás je jako Fudge kostky prodává např. www.fantasyobchod.cz nebo <https://www.tomovyhry.cz>).

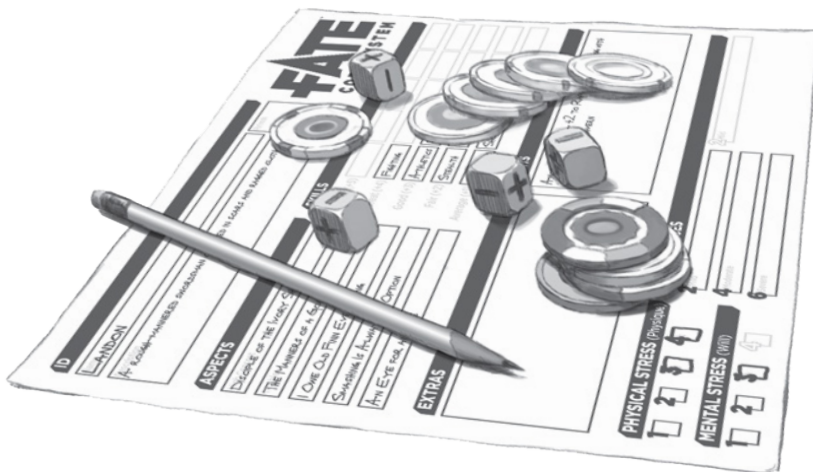
Pokud nechcete používat Fate kostky, nemusíte — jakákoliv sada normálních šestistěnných kostek bude fungovat. Pokud budete používat obyčejné kostky, považujte 5 a 6 za +, 1 a 2 za − a 3 a 4 za □.

Alternativou k Fate kostkám je **Balíček Osudu** od Evil Hat. Jedná se o balíček karet, které napodobují pravděpodobnost Fate kostek a jsou navrženy k použití stejným způsobem, jako Fate kostky.

- Žetony představující **body osudu**. Pokerové žetony, skleněné korálky nebo cokoliv podobného bude stačit. Abyste si byli jistí, že jich budete mít dost na jakoukoliv hru, tak jich budete chtít mít k ruce asi tak třicet nebo i více. Namísto žetonů můžete používat i značky tužkou na kartě postavy, fyzické žetony jsou ale o něco zábavnější.
- Papírky. Ty jsou volitelné, ale uvidíte, že jsou velmi užitečné pro zaznamenávání **aspektů** během hry.

Body osudu
str. 12

Definice
aspektů
str. 56





HRÁČI A VYPRAVĚČI

V jakékoliv hře Fate jste buď **hráčem**, nebo **vypřavěčem**.

Jste-li hráčem, vaším hlavním úkolem je převzít ve hře odpovědnost za vykreslení jednoho protagonisty, kterému budeme říkat **postava hráče** (zkráceně „PH“). Za svou postavu budete činit rozhodnutí a popisovat všem ostatním, co vaše postava říká a dělá. Budete se také starat o mechanickou stránku své postavy — házet kostkami, když bude potřeba, vybírat schopnosti, které v té které situaci použije a držet si přehled o bodech osudu.

Jste-li vypřavěčem, vaší hlavní odpovědností je svět, který PH obývají. Budete rozhodovat a házet kostkami za každou postavu v herním světě, jež není vykreslována hráčem — takové nazýváme **postavy vypřavěče** (neboli „PV“). Budete popisovat prostředí a místa, kterými budou PH během hry procházet a vytvářet scénáře a situace, s nimiž budou interagovat. Budete mít také poslední slovo při rozhodování o pravidlech, o výsledcích rozhodnutí PH a o tom, jak tyto výsledky ovlivní odvíjející se příběh.

Jak hráči tak vypřavěči mají i druhotný úkol: **činit všechno okolo úžasné**. Fate je nejlepši jako společné úsilí, když všichni sdílejí své nápady a hledají příležitosti, jak učinit situace tak zábavné, jak jen to je možné.

UKÁZKOVÁ HRA

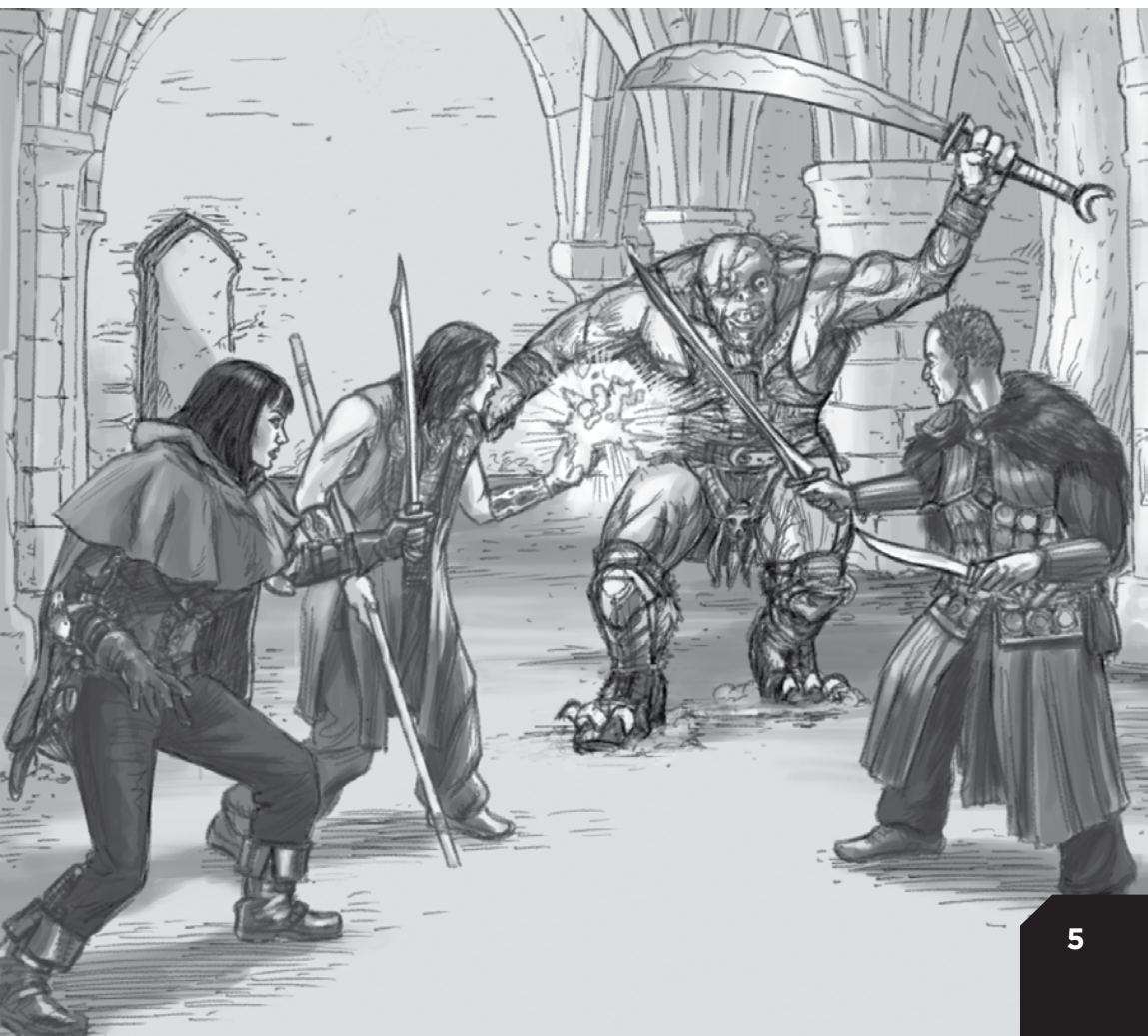
Všechny příklady pravidel v této knize odkazují na tu samou ukázkovou hru a herní prostředí. Jmenuje se *Srdce z oceli* a je to odlehčená, bláznivá fantasy o nájemné skupině pro řešení problémů. Postavy se toulají krajem a dostávají se do potíží z příkazu různých malých králů a pochybných vládců, kteří je najímají.

Hráči jsou Lenny, Lily, Ryan a Amanda. Amanda je vypravěčka. Lenny hraje násilnického šermíře jménem Landon. Lily hraje hbitou, elegantní a nebezpečnou Cynere, která shodou okolností také miluje meče. Ryan hraje Tajemného Zirda, kouzelníka, který meče naopak vůbec nemiluje.

Mrkněte na *Tvorbu hry*, pokud vás zajímá, jak tato hra vznikla. Karty postav z příkladů jsme pro názornost vložili na konec této knihy.

Tvorba hry
str. 17

Ukázkové PH
str. 297



KARTA POSTAVY

Hráči, na kartách svých postav máte vše, co o svých PH potřebujete vědět — schopnosti, osobnost, důležité věci z jejich minulosti a všechny další zdroje, které postavy ve hře mají k dispozici. Zde máme ukázkovou kartu postav ve Fate, na které si můžeme ukázat, z čeho se skládá.

Aspekty (str. 56)

Aspekty jsou fráze, které o postavě říkají něco důležitého. Jsou důvodem, *proč na vaší postavě záleží*, proč chceme vaši postavu vidět ve hře. Aspekty mohou pokrývat širokou škálu věcí, jako třeba osobnost nebo její popis, přesvědčení, vztahy, problémy nebo komplikace nebo cokoliv dalšího, co nám pomůže vykreslit postavu jako osobnost a ne jen jako soubor statistik.

Aspekty do hry vstupují ve spojení s body osudu. Kdykoliv je pro vás aspekt výhodou, můžete utratit bod osudu k jeho **vyvolání** a získat bonus (str. 12). Když aspekty vaší postavě život komplikují, získáváte bod osudu zpět — tomu říkáme přijmout **vy-nucení** (str. 14).

Liliina postava, Cynere, má na své kartě aspekt **Zbožňuju třpytky**, který popisuje její obecný sklon přeceňovat materiální bohatství a činit špatná rozhodnutí, když se na scénu dostanou drahokamy a mince. To postavě přidává zajímavý a zábavný prvek, který jí dostává do spousty problémů a často vnáší její osobnost do hry.

Aspekty popisují věci, které jsou zvýhodňující nebo škodlivé — ve skutečnosti je nejlepší, když popisují obojí současně.

Aspekty nenáleží pouze postavám; své aspekty má i herní prostředí, v němž se vaše postavy nacházejí.

IDENTITA

Jméno

Popis

ASPEKTY

Základní koncept

Problém

DOVEDNO

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobrý (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

SPECIALITY

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 2 3 4

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1 2 3 4

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

6 Vážný

Stres (str. 160)

Stres je jedna ze dvou možností, jak se ve hře vyhnout prohře v konfliktu — představuje dočasnou únavu, vyčerpání, povrchová zranění a tak podobně. Máte několik úrovní stresu, které můžete propálit, abyste se udrželi v boji. Obnovují se na konci každého konfliktu, hned, co si najdete chvílku na odpočinek a nablání dechu.

Speciality (str. 269)

Speciality jsou schopnosti, vybavení, dopravní prostředky, organizace a místa, pro která může vaše skupina chtít mít nějaká pravidla (když je aspekty, dovednosti ani triky nepokrývají samy o sobě).

Obnova (str. 80)

Obnova je počet bodů osudu, které dostanete k utracení za vaši postavu na začátku každého herního sezení. Pokud jste jich na konci předchozího sezení neměli více, pak se vám jejich množství obnoví na tuto hodnotu.



STI

TRIKY

2 Drobny

Triky (str. 87)

Triky jsou speciální vychytávky, které vaše postava zná, a které vám umožňují získat u dovedností zvláštní výhody nebo změnit nějaké herní pravidlo ve svůj prospěch. Triky jsou podobné speciálním pohybům ve videohře, umožňují vám udělat něco unikátního nebo odlišného od toho, co mohou udělat ostatní postavy. Dvě postavy mohou mít stejné hodnocení dovedností, ale jejich triky jim mohou dát velice rozdílné výhody.

Landon má trik zvaný „Další rundu?“, který mu dává bonus když se snaží z někoho vymámit informace pomocí dovednosti Vztahy, za předpokladu, že s ním popíjí v hospodě.

Dovednosti (str. 86)

Dovednosti jsou to, co během hry používáte, když házíte kostkami při provádění komplikovaných nebo zajímavých akcí. Každá postava má několik dovedností, které reprezentují její základní schopnosti, včetně věcí jako je pozornost, fyzická zdatnost, profesionální trénink, vzdělání a další.

Na začátku hry má hráčská postava dovednosti odstupňované v úrovních od Průměrných (+1) po Skvělé (+4). Vyšší jsou lepší, což znamená, že je postava schopnější, nebo že dokáže častěji uspět, když dovednost používá.

Pokud z nějakého důvodu potřebujete provést hod na dovednost, kterou vaše postava nemá, můžete si na ni vždy hodit, jako kdyby byla Nevalná (+0). K tomu existuje pár výjimek, třeba u magických dovedností, které většina lidí nemá vůbec. Mnohem detailněji dovednosti popíšeme v jejich vlastní kapitole.

Tajemný Zird má dovednost Učenost na Skvělé (+4) úrovni, což mu dává ideální předpoklady k tomu znát příhodné, málo známé skutečnosti a provádět výzkum. Nicméně nemá dovednost Skrývání, takže když ve hře dojde na to se kolem někoho proplížit (a Amanda se už postará, aby k tomu došlo), bude si muset házet s Nevalným (+0) bonusem. To nejspíš nedopadne moc dobře.




Následky (str. 162)

Následky jsou druhou možností, jak se vyhnout vyřazení z konfliktu, mají ale mnohem trvalejší dopad. Kdykoliv, kdy přijmete některý následek, napíšete na svou kartu nový aspekt popisující vaše zranění. Na zotavení se z následků musíte na rozdíl od stresu věnovat čas, během kterého zůstanou na vaší kartě postavy, což vaši postavu zanechá zranitelnou okolnostmi, nebo těmi, kteří budou chtít její slabosti zneužít.

JEDNÁNÍ

Hráči, abyste zjistili, zda vaše postava uspěla nebo neuspěla v některých akcích, které budete při hraní Fate dělat, bude potřeba, abyste hodili kostkami. **Kostkami si budete házet vždy, když budete bránit jiné postavě v její snaze, nebo když bude v cestě vašemu snažení stát významná překážka.** Jinak prostě řekněte, co vaše postava dělá, a předpokládejte, že se to tak stalo.

Házení kostkami

Kdykoliv budete ve Fate potřebovat hodit kostkami, vezměte a hoďte čtyřmi Fate kostkami. Ke zjištění výsledku vyhodnoťte každé  jako +1, každé  jako 0 a každé  jako -1. Všechny je sečtěte. Dostanete výsledek od -4 do +4, nejčastěji mezi -2 a +2.

Zde jsou ukázky některých součtů:

$$\text{— — + +} = +0$$

$$\text{■ — + +} = +1$$

$$\text{■ + + +} = +3$$

$$\text{— — ■ ■} = -2$$

Nicméně, výsledek hodu kostek není váš konečný výsledek. Pokud má vaše postava nějakou dovednost, která se pro akci hodí, tak k výsledku vašeho hodu přičtete hodnocení této dovednosti vaší postavy.

Tak, jak teď, když jste hodili kostkami, určíte, co nějaký konkrétní výsledek znamená? Super, že se ptáte.

Ve Fate budete kostky nejčastěji používat:



Abyste překonali překážku (str. 134)



Abyste pro svou postavu vytvořili nebo zpřístupnili výhodu v podobě vámi použitelného aspektu (str. 136)



Abyste v konfliktu na někoho zaútočili (str. 140)



Abyste se v konfliktu bránili (str. 142)



Žebříček

K hodnocení hodu kostek, dovedností postavy a celkového výsledku snahy používáme ve Fate **žebříček** přídavných jmen a čísel.

Tento žebříček:

+8	Legendární
+7	Velkolepé
+6	Fantastické
+5	Vynikající
+4	Skvělé
+3	Dobré
+2	Slušné
+1	Průměrné
+0	Nevalné
-1	Mizerné
-2	Příšerné

Ve skutečnosti nezáleží na tom, kterou stranu žebříčku budete používat — někteří lidé si pamatují lépe slova, jiní čísla a někteří používají obojí. Takže můžete říct „mám to Skvělé“ i „mám +4“ a znamená to totéž. Dokud všichni rozumí tomu, co sdělujete, je to v pohodě.

Výsledky mohou jít pod i nad žebříček. Doporučujeme vám vymyslet si vlastní označení pro výsledky lepší než Legendární, jako „Kulervoucí“ nebo „Hustodémonsky krutopřísné“. My to děláme.



Interpretování výsledků

Při hodu kostkami se snažíte hodit takový výsledek, abyste dorovnali nebo přehodili hodnocení vaší opozice. Opozice se vyskytuje ve dvou formách: **aktivní opozice**, když někdo hází kostkami proti vám, a **pasivní opozice**, když jde jen o nějakou překážku s hodnocením na žebříčku, které musíte překonat. (Vypravěči, pokud se vám za vaše PV nechce házet kostkami, můžete se rozhodnout, že budou poskytovat pouze pasivní opozici.)

Čtyři akce
str. 134

Obecně platí, že jste úspěšli, pokud opozici na žebříčku překonáte. Remíza také něco přinese, ale ne v rozsahu, jaký vaše postava zamýšlela. Pokud zvítězí o hodně, tak získáte něco navíc (například v boji svému oponentovi uškodíte ještě více).

Čtyři
výsledky
str. 132

Pokud opozici nepřehodíte, tak ve své akci buď neuspějete, nebo uspějete za nějakou cenu, nebo se přihodí něco jiného, co výsledek zkomplikuje. Selhání v některých konkrétních akcích má ve hře specifické důsledky.

Pokud přehodíte opozici nebo její dané hodnocení, rozdíl mezi potřebným a skutečným výsledkem říkáme **posuny**. Hodíte-li stejně jako opozice, máte nula posunů. Hodíte-li o jedna více než vaše opozice, máte jeden posun. O dva více jsou dva posuny a tak dále. Dále v této knize budeme mluvit o různých případech, v nichž vás získané posuny zvýhodňují.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA FATE

Landon se pokouší dostat z prastaré smrtící mechanické pasti, kterou omylem spustil během „rutinního“ průzkumu Antharijských katakomb. Tucty malých (a pár ne až tak malých) šipek vylétávají ze stěn chodby, na jejíž druhou stranu se Landon potřebuje dostat.

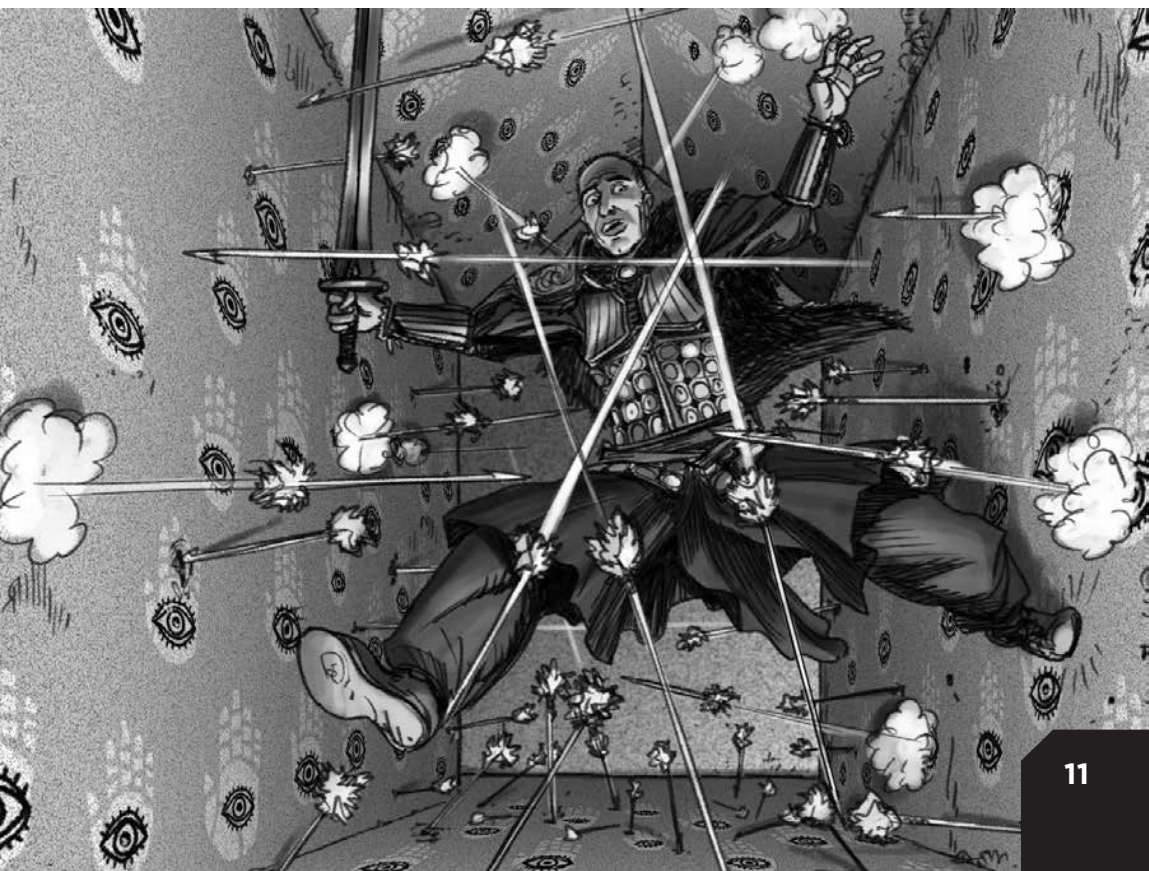
Amanda, vypravěčka, říká: „Jde o pasivní opozici, protože to je jen past v cestě. Je to ale Skvělá (+4) opozice, protože Antharijci opravdu nechtěli, aby se k jejich chrámovému pokladu někdo dostal.“

Lenny si povzdechne: „Fajn, mám Dobrou (+3) Atletiku, tak se pokusím uhybat a skrz tu chodbu jima proskákat.“

Hodí si kostkami a padne mu **10000**, což dává výsledek +2. To posune jeho výsledek na žebříčku o dva, tedy z Dobrého (+3) na Výnikající (+5). Tím opozici o jeden posun překonal a tedy uspěl.

„Dobře,“ říká Amanda, „s trochou akrobacie a spoustou šileného uskakování ses zvládl dostat na druhou stranu jen za cenu trochu rozpárané tuniky. Mechanismus nicméně nevypadá, že by se chtěl zastavit — cestou zpátky se s ním budeš muset vypořádat znovu.“

„Prostě další normální den v mém životě“ okomentuje to Lenny a Landon pokračuje ve své cestě katakombami.



BODY OSUDU

Počet bodů osudu, které máte kdykoliv během hry k dispozici, zobrazujete pomocí žetonů. Body osudu jsou jedním z nejdůležitějších zdrojů ve Fate — jsou měřítkem toho, kolik vlivu máte ke stočení příběhu ve prospěch vaší postavy.

Body osudu můžete utrácet, abyste **vyvolali** aspekt, vytvořili příběhový detailu nebo abyste použili některé silné triky.

Body osudu získáváte, když přijmete **vynucení** některého ze svých aspektů.

A ještě varování: nepoužívejte jako žetony požitelné věci, zejména pokud vám ještě nedorazilo jídlo.

Vyvolání aspektu

Definice
aspektů
str. 56

Kdykoliv, kdy si házíte na nějakou dovednost v situaci, ve které by vám aspekty mohly pomoci, můžete utratit bod osudu k jejich vyvolání a výsledek hodů tak změnit. **To vám umožní buď hodit všechny kostky znovu („přehodit“ je) nebo k vašemu výsledku přidat +2, cokoliv je výhodnější.** (Typicky je +2 dobrá volba, pokud jste hodili −2 a lépe, ale někdy budete chtít riskovat, abyste hodili těch +4.) Toto činíte až poté, co jste kostkami hodili, když nejste spokojeni s výsledkem.

Musíte také vysvětlit nebo zdůvodnit, jakým způsobem vám je aspekt k získání bonusu nápomocný — někdy to je očividné, jindy to ale bude vyžadovat nějaké nápadité popisy.

Na jeden hod můžete utratit více, než jeden bod osudu, a získat tak další přehození nebo další +2, ale pouze, pokud každým bodem vyvoláváte po každé jiný aspekt.

Cynere se pokouší dotlačit obchodníka k popsání detailů zabezpečení jeho osobního trezoru tím, že se u něj na návštěvě vydává za hodnotářku. Obchodník jí dává Dobrou (+3) pasivní opozici a její dovednost Klamání je Slušná (+2).

Lilly si hodí. Padne výsledek 0, což nic nezmění. Její výsledek zůstává Slušný, což není dost na to, aby potřebné informace získala.

Podívá se na svou kartu postavy, pak na Amandu a říká: „Víš co, všechny ty roky, co **Zbožňuju třípytky** mě naučily pár věcí o tom, co je cenné a co ne. Hodlám na toho obchodníka udělat dojem povídáním o nejzávažnějších a nejvzácnějších kouscích jeho sbírky.“

Amanda se usměje a přikývne. Lily odevzdá bod osudu aby vyvolala aspekt a přidá si ke svému hodu +2. To posune její výsledek na Skvělý (+4), což opozici překonává. Náležitě okouzlený obchodník se začne chvástat svým trezorem a Cynere mu pozorně naslouchá...



Vytvoření příběhového detailu

Někdy budete chtít do příběhu přidat detail, který bude ve scéně pracovat ve prospěch vaší postavy. Můžete chtít popsat třeba vhodnou shodu okolností, například retrospektivně odůvodnit, že s sebou máte vhodné vybavení k určité činnosti („Samozřejmě, že jsem to vzal s sebou!“), objevit se v dramaticky vhodný moment, nebo naznačit, že máte společné klienty s PV, kterou jste právě potkali.

Abyste toho dosáhli, utraťte bod osudu. Svůj příběhový detail byste měli zkusit vysvětlit jeho vztahem k některému z vašich aspektů. Vypravěči, máte právo vetovat jakékoliv návrhy, které se zdají být příliš rozsáhlé, nebo hráče požádat o jejich úpravu, zejména, pokud tyto nevyhovují zbytku skupiny.

Tajemný Zird je se svými přáteli zajat příslušníky jednoho z kmenů ze Sagrothské divočiny. Tři hrdinové jsou bez okolků hozeni před náčelníka a Amanda popíše, jak je náčelník osloví se zvláštním, hrdelním přízvukem.

Ryan se podívá na svou kartu a říká: „Hele, já mám na kartě **Pokud jsem tam nebyl, četl jsem o tom**. Můžu prohlásit, že jsem ten jazyk kdysi studoval, takže se s ním dokážu bavit?”

Amandě to přijde jako docela rozumná úvaha. Ryan přes stůl přehodí bod osudu a popíše, jak Zird náčelníkovi odpovídá v jeho vlastním jazyce, což k němu přitáhne překvapené pohledy celé vesnice i jeho přátel.

Ryan popíše, jak Zird na své přátele letmo pohlédne a prohlásí: „Knihy. Někdy byste je mohli i otevřít.”

Vynucení

Někdy (popravdě, nejspíše velmi často) se octnete v situaci, ve které aspekt komplikuje vaši postavě život a vytváří nečekané drama. Když se to stane, vypravěč vám nabídne komplikaci, která by mohla nastat. To se nazývá vynucení.

Vynucení může znamenat, že vaše postava automaticky selže v nějakém cíli, nebo že bude mít omezené možnosti volby, nebo že cokoliv, o co se postava pokoušela, zastíní nějaký nezamýšlený důsledek. Můžete mezi sebou trochu smlouvat ohledně detailů, abyste dosáhli situace, která bude v danou chvíli nejvhodnější a nejdramatičtější.

Když komplikaci přijmete, dostanete za své problémy bod osudu. Pokud chcete, můžete bod osudu zaplatit, abyste komplikaci zabránili, ale doporučujeme vám to moc nedělat — velmi pravděpodobně budete ten bod osudu potřebovat později a přijmout vynucení přináší do příběhu vaší hry drama (a tedy zábavu).

Hráči, pokud se rozhodnutí, které jste právě učinili, bude vázat k některému z vašich aspektů, tak si budete sami říkat o vynucení, pokud budete chtít, aby se v něm objevily nějaké komplikace. Vypravěči, vy budete vynucovat, když budete chtít, aby na postavy svět reagoval nějakým komplikujícím nebo dramatickým způsobem.

Kdokoliv u stolu může navrhnout, co by mohlo být vhodné vynucení pro kteroukoliv postavu (včetně jejich vlastní). Vypravěči, máte poslední slovo v tom, zda je vynucení platné nebo ne. A pokud uvidíte, že vynucení nastalo samovolně jako důsledek hry, ale nebylo odměněno žádnými body osudu, ozvěte se.

Landon má aspekt **Manýry řeznického psa** a v lchtheryi se se svými přáteli účastní výročního Velkého bálu, významné události královského dvora.

„Jak se potloukáte okolo,“ popisuje hráčům Amanda, „stylově oblečená mladá dáma odchytí Landona a odvede jej stranou ostatních. Chvilí si jej prohlíží a pak se s ním dá do řeči, očividně zaujata tím, jak odlišně mezi vši tou noblesou vypadá.“ Podívá se na Lennyho. „Co děláš?“

Lenny jí odpoví: „Eh... no, nejspíš jí požádám o tanec, zkusím s ní držet krok a něco o ní zjistit.“

Amanda podrží nad stolem bod osudu a říká: „A nezvrtně se to náhodou trochu, vzhledem k tomu, jaký je Landon úžasný přeborník v dvorní etiketě?“

Lenny se jízlivě usměje a odpoví: „Jo, předpokládám, že jí Landon velmi rychle urazí, což bude mít své následky. Ten bod osudu si vezmu.“

Amanda s Lennym chvilku domlouvají detaily toho, jakého konkrétního přešlapu se Landon dopustí, a pak Amanda popíše příchod královských gardistů. „Možná byste se měl naučit, jak se správně mluví s lchtheryiskou velkovévodkyní, cizince,“ prohlásí jeden z nich.

Lenny zvrátí hlavu a Amanda se na něj dábelky zašklebí.

ZAČNĚTE HRÁT!

Tohle jsou základní věci, které k hraní Fate potřebujete znát. Následující kapitoly jdou u všeho, co jsme probrali výše, do většího detailu a ukáží vám, jak dát vaší hře rozlet.



KAM ODTUD POKRAČOVAT

- Kapitola *Tvorba hry* vás provede procesem přípravy vaší hry, takže by to nejspíše měla být vaše další zastávka. *Tvorba postavy* vám následně ukáže, jak si vytvořit postavy, které budete hrát.
- Hráči, vy si nejspíše budete chtít přečíst *Akce a důsledky* a *Dlouhou hru*, abyste pronikli do všech možností toho, co lze ve hře dělat a jak svou postavu během hry rozvíjet.
- Vypravěči, vy se budete chtít seznámit s celou knihou, ale zejména jsou pro vás důležité kapitoly *Vedení hry* a *Scény, sezení a scénáře*.

Tvorba hry
str. 17

Tvorba
postavy
str. 29

Akce a
důsledky
str. 129

Dlouhá hra
str. 129

Vedení hry
str. 177

Scény, sezení
a scénáře
str. 225



2

TVORBA HRY

CO DĚLÁ DOBROU HRU FATE?

Fate můžete použít k vyprávění příběhů v mnoha různých žánrech a s širokou paletou herních požadavků. Není zde žádné základní herní prostředí; vy a vaše skupina si jej vytvoříte sami. Ty nejlepší hry Fate mají nicméně společně některé věci, které, myslíme, nejlépe ukazují, k čemu je hra navržena.

Bez ohledu na to, zda mluvíme o fantasy, science fiction, superhrdinech nebo o seriálu o drsnáckých policajtech, Fate nejlépe funguje k vyprávění příběhů o lidech, kteří jsou *proaktivní, kompetentní a dramatičtí*.

Proaktivita

Postavy ve hrách Fate by měly být proaktivní. Mají široké pole schopností, které jim umožňují řešit problémy aktivně, a nejsou nijak zdrženlivé v jejich užívání. Nesedí jen tak okolo, čekajíc, až k nim řešení krize dorazí samo — jdou ven, užívají svou energii, přijímají riziko a překonávají překážky, aby dosáhly svých cílů.

To neznamená, že neplánují, že nejednají strategicky, nebo že jsou netečné k možným chybám. Znamená to prostě, že i ty nejtrpělivější mezi nimi se nakonec zvednou a vykonají nějakou ráznou akci takovým způsobem, že ji nepůjde přehlédnout.

Jakákoliv hra Fate, kterou budete hrát, by měla postavám dávat jasnou příležitost být proaktivní v řešení jejich problémů a měla by nabízet širokou paletu možností, jak k věcem přistoupit. Hra o knihovnicích, kteří tráví veškerý volný čas studiem věcí ze zaprášených knih není Fate. Hra o knihovnicích, *kteří užívají zapomenuté vědomosti k záchraně světa*, je Fate.

Kompetence

Postavy ve hře Fate by měly být dobré v tom, co dělají. Nejsou to jen neohrabaní hlupáci, kteří, když se snaží něčeho dosáhnout, obvykle vypadají směšně — jsou to velmi dovední, talentovaní a trénovaní jedinci, kteří jsou schopni dosáhnout viditelných změn ve světě, který obývají. Jsou to správní lidé pro daný úkol a zapojují se do řešení krizí, protože mají dobrou šanci, že věci změní k lepšímu.

To neznamená, že vždy uspějí, ani že všechny jejich akce skončí bez nezamýšlených následků. Znamená to pouze, že pokud selžou, není to kvůli tomu, že by dělaly hloupé chyby, nebo že by nebyly připraveny čelit riziku.

Každá hra Fate, kterou budete hrát, by měla pracovat s postavami jako s kompetentními lidmi hodnými rizik a výzev, které jim přijdou do cesty. Hra o popelářích, kteří jsou nuceni čelit superzaporákům, co jim pokaždé nakopou zadek, není Fate. Hra o popelářích, *kteří se stanou úžasnou protisuperzaporáckou zásahovou jednotkou*, je Fate.



Drama

Postavy ve Fate vedou dramatické životy. Sázky jsou pro ně vždy vysoko, ať už ve smyslu toho, s čím se musí ve svém světě potýkat, tak co do věcí, které se odehrávají v dvaceti centimetrech mezi jejich ušima. Stejně jako my mají komplikované vztahy a potýkají se se svými problémy a ačkoliv vnější okolnosti jejich životů mohou být mnohem většího rozměru, než jsou ty kolem nás, můžeme se s nimi stále ztotožňovat a sympatizovat s nimi.

To neznamená, že tráví všechny svůj čas utápěním se v utrpení a bolesti, nebo že je vše v jejich životech světem otřásající krizí. Znamená to jen, že je jejich život nutí činit těžká rozhodnutí a žít s jejich následky — jinými slovy, jsou v jádru *lidské*.

Jakákoliv hra Fate, kterou budete hrát, by měla poskytovat potenciál a příležitosti pro dramatické situace jak pro samotné postavy, tak pro jejich vzájemné vztahy a měla by vám dát šanci s nimi soucítit jako s lidmi. Hra o dobrodruzích bezmyšlenkovitě mlátících zvyšující se počet neustále větších a zlejších záporáků není Fate. Hra o dobrodruzích *snažících se žít normální život, ačkoliv jsou předurčení bojovat se strašlivým zlem*, je Fate.

KDYŽ TVOŘÍTE SVOU HRU

- **Herní prostředí:** Rozhodněte, jaký je svět, který protagonisty obklopuje.
- **Rozsah:** Rozhodněte, jak výpravný nebo osobní váš příběh bude.
- **Problémy:** Rozhodněte, jaké hrozby a tlaky vlastní vašemu hernímu prostředí přimějí protagonisty k akci.
- **PV:** Rozhodněte, jací lidé a jaká místa jsou důležitá.
- **Dovednosti a Triky:** Rozhodněte, jaké druhy činností budou chtít postavy v daném herním prostředí nejspíše dělat.
- **Tvorba postav:** Vytvořte si postavy.

VYTVOŘENÍ ZÁKLADŮ VAŠÍ HRY

Prvním krokem při utváření vaší hry Fate je rozhodnout, kým její protagonisté jsou a jaký svět je obklopuje. Tato vaše rozhodnutí vám řeknou v podstatě vše, co potřebujete vědět, abyste to mohli rozjet: v čem jsou protagonisté dobří, o co se mohou nebo nemusí zajímat, do jakých problémů se nejspíše dostanou, jaký dopad budou mít postavy na svět a tak dále. Nepotřebujete *kompletní* odpovědi (protože jejich získání je část podstaty samotného hraní), ale měli byste mít dostatečnou představu na to, abyste místo odpovědi na danou otázku nezářili do prázdna.

Začneme tím, že si popovídáme o herním prostředí. Detaily ohledně postav probereme později v *Tvorbě postav*.

JAK VE FATE TVOŘIT HERNÍ PROSTŘEDÍ

Rozhodněte, jaký je svět, který protagonisty obklopuje.

Nejspíše už jste seznámeni s tím, co to herní prostředí je, ale ve zkratce: je to vše, s čím postavy interagují, jako například lidé, organizace a instituce, technologie, zvláštní úkazy a záhady (zločiny, intriky, legendy o vesmíru a historii). Jsou to ty věci, do nichž se postavy chtějí zapojovat, jsou nuceny se zapojovat, hledat u nich pomoc nebo jim uhýbat z cesty.

Pokud využíváte již existující herní prostředí, například z nějakého filmu, knihy nebo jiné herní příručky, pak je pro vás už mnoho takových věcí připravených. Samozřejmě, nejspíše budete chtít některé věci upravit podle svého: dodat jiné organizace nebo nové záhady k odhalení.

Pokud si vytváříte vlastní herní prostředí, máte před sebou více práce. Popsat tvorbu celého herního prostředí je mimo rozsah této kapitoly; předpokládáme, že už víte, jak to udělat, pokud jste se pro to rozhodli. (Kromě toho, žijeme v rozsáhlém světě médií. Pokud nám nevěříte, mrkněte na tvtropes.org.) Nicméně přece jen jedna radu máme — nesnažte se vymýšlet příliš mnoho dopředu. Jak uvidíte v průběhu této kapitoly, spousta nápadů vznikne při samotném procesu tvorby hry a postav, detaily se dají dodat později.

Amanda, Lenny, Lily a Ryan se sešli, aby probrali herní prostředí. Všichni mají zájem o umírněnou fantasy hru, protože Lenny a Lily nedávno četli pár příběhů s *Fafhrdem a Šedým Myšilovem*. Dají dohromady koncept „dvou týpků a holky s meči“. Svět bude „vzdáleně středověký, taková přepsaná realita.“

Ryan navrhne: „týpek a holka s meči a týpek bez meče,“ aby byl mezi mužskými postavami rozdíl. Kromě toho chce hrát (pro kontrast) někoho sečtějšího. To všem vyhovuje a posunou se dál.

MĚŘÍTKO HRY

Rozhodněte, jak výpravný nebo osobní váš příběh bude.

Herní svět může být malý i ohromný, ale měřítko vaší hry určí to, kde se budou vaše příběhy odehrávat.

Ve hře s malým rozsahem se postavy budou potýkat s problémy v rámci města nebo regionu, nebudou moc cestovat a problémy budou lokální. Rozmáchlá hra bude o potýkání se s hrozbami dopadajícími na celý svět, civilizaci nebo dokonce galaxii, pokud žánr, v němž hrajete, takové věci dokáže pojmout. (Někdy se malá hra vyvine do rozsáhlé v průběhu času, jak jste nejspíše viděli v delších knižních sériích nebo televizních seriálech.)

Amandě se líbí vyznění „týpka a holky s meči“ a přijde jí, že to nejlépe vynikne ve hře s malým měřítkem, ve které budou postavy cestovat od města k městu a problémy, s nimiž se budou potýkat, budou lokální — jako například zlodějská gilda nebo intriky zlého regenta.



VELKÉ HROZBY HERNÍHO PROSTŘEDÍ

Rozhodněte, jaké hrozby a problémy vlastní vašemu hernímu prostředí dotlačí protagonisty do akce.

V každém herním prostředí se musí dít něco, na čem postavám záleží. Často jde o nějaké nebezpečí, s nímž chtějí bojovat nebo jej oslabit. To jsou hrozby herního prostředí.

Karta
tvorby hry
str 297

Společně si dvě takové hrozby vymyslete a sepište je na papírové kartičky nebo do karty tvorby hry. Tyto hrozby jsou aspekty a budou dostupné k vyvolání nebo vynucení během celé hry.

Hrozby by měly odrážet rozsah vaší hry a to, čemu postavy čelí. Jsou to širší principy; netýkají se jen vašich postav, ale mnoha lidí ve světě. Vyskytují se ve dvou formách:

Tvorba hry a postav zahrnuje tvorbu aspektů. Pokud Fate ještě neznáte, přečtěte si *Aspekty a body osudu* (str. 55).

ZMĚNA POČTU HROZEB

Pokud nechcete, pak samozřejmě nemusíte využít dvě hrozby nabízené jako výchozí počet — jedna nebo tři budou fungovat také, ale trochu to změni vyznění hry. Hra, která bude mít pouze jednu hrozbu se bude neustále točit jen kolem ní — třeba snaha zbavit město zla nebo zabránit zlu dříve, než nastane. Hra se třemi problémy ukáže hektický svět, v němž jsou zdroje postav napínány na několika frontách. Pokud myslíte, že potřebujete hru zaostřit nebo její rozsah rozšířit, promluvte si o tom se skupinou a začněte vyladěním počtu problémů tak, aby lépe seděly tomu, co vás zajímá.

- **Současné hrozby:** Toto jsou problémy nebo rizika, které ve světě již existují. Protagonisté vypořádávající se s těmito hrozbami se snaží změnit svět a udělat z něj lepší místo. Například: zkorumpovaný režim, organizovaný zločin, rozmáhající se chudoba a nemoci, generace trvající válka.
- **Nadcházející hrozby:** Toto jsou věci, které již začaly vystrkovat své osklivé růžky a hrozí udělat ze světa horší místo, pokud proběhnou nebo dosáhnou svých cílů. Protagonisté vypořádávající se s těmito problémy se snaží zadržet svět před pádem do chaosu a destrukce. Například: invaze ze sousedního státu, náhlé povstání hord zombií, vyhlášení staného práva.

Výchozí počet hrozeb při hraní Fate jsou dvě: Buď dvě současné hrozby (pro hru, která je čistě o snaze změnit svět v lepší místo), dvě nadcházející hrozby (pro hru o zachraňování lidí před nebezpečím) nebo po jednom od každého. Poslední možnost je obvyklá v literatuře i filmech: vybavte si odhodlané hrdiny bojující proti nějaké blížící se zkáze, zatímco se musí potýkat s nedokonalostí okolního světa.



Hráči přemýšlí o tom, s jakými druhy problémů se chtějí ve světě potýkat. Ryan okamžitě prohlásí „organizovaný zločin“ a trochu to rozvine. Společně pak vykreslí představu „Zjizvených triád“, skupiny násilníků, kteří se zabývají krádežemi, vydíráním a dalšími ošklivými věcmi, bez nichž by se svět obešel. To je očividně současná hrozba.

Lily chce aby v příběhu bylo také něco co bude hrozit ve vzdálenější budoucnosti, něco Skutečně Špatného. Společně s ostatními vymyslí nadcházející hrozbu: temný kult toužící přivolat do světa něco děsivého (což zároveň znamená, že jejich svět obsahuje hrozné, Lovecraftem inspirované věci). Lenny to pojmenuje „Blížící se zkáza“ a Ryana ta myšlenka nadchne, protože to dá jeho sečtělě postavě vazbu k událostem, které se ve herním světě odehrávají.

HROZBY

1. ZJIZVENÉ TRIÁDY
2. BLÍŽÍCÍ SE ZKÁZA

Přetvoření hrozeb v aspekty

Jak jsme řekli dříve, hrozby jsou aspekty. Zformulujte své nápady do aspektů, které si dokážete představit použité v různých momentech příběhu (obvykle jako vynucení na protagonistech nebo jako vyvolání od nepřátel, ale chytrí hráči pro aspekty vždy najdou i další využití). Sepište je a pokud potřebujete něco málo dodat na připomenutí kontextu nebo detailů, tak si vedle aspektů napište poznámku.

ZMĚNY PROBLÉMŮ VE HŘE

V kapitole *Dlouhá hra* (str. 251) to probereme detailně, nicméně s tím, jak se bude hra vyvíjet, se hrozby mohou změnit. Někdy se vyvinou v něco nového. Někdy se postavám podaří hrozbám úspěšně čelit a ony zmizí. A někdy se objeví nové. Hrozby, které teď tvoříte, jsou prostě jen ty, s nimiž hra začne.

Amanda si napíše **Zjizvené triády** a **Blížící se zkáza** jako dva herní aspekty. Vedle **Zjizvených triád** si poznamená „Jsou bezohlední a dělají různé špatnosti“. Vedle **Blížící se zkázy** napíše „Přiváděna Kultem Pokojnosti.“

Pokud jste aspekty ještě nikdy netvořili, tak to na chvíli odložte. Brzy získáte nemálo praxe při tvorbě aspektů pro vaše postavy. Své nápady na hrozby přetvořte v aspekty hned poté, co dokončíte své postavy.



Prohlubování

Problémy můžete využít i k tomu, abyste vykreslili menší, nicméně podstatné části vašeho herního prostředí. I důležitá lokace (velké město nebo národ, nebo jen pozornostihodná místní restaurace) nebo organizace (rytířský řád, královský dvůr nebo korporace) mohou mít své nadcházející a/ nebo současné problémy.

Doporučujeme vám začít tím, že dáte každému hernímu prvku jen po jednom problému, abyste se v tom nezačali topit, ale můžete vždy přidávat další s tím, jak bude kampaň pokračovat. Ani toto nemusíte dělat hned teď — pokud zjistíte až později během hry, že se nějaký prvek v herním prostředí stal důležitým, můžete mu problémy přidělit až následně.

Kult Pokojnosti se průběžně objevuje v předherních diskusích, tak se skupina rozhodne, že se k němu také hodí dát problém. Po chvíli rozhovoru se skupina rozhodne, že by bylo zajímavé, kdyby uvnitř kultu panovala trocha napětí mezi jeho představenými a hráči vytvoří současný problém pojmenovaný „Dvě rozporná proroctví.“ — různé části kultu mají různé představy o tom, jak bude ona zkáza vypadat.

KULT POKOJNOSTI

HROZBA: DVĚ ROZPORNÁ PROROCTVÍ

FATE
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Karta tvorby h

Název hry **SRDCE Z OCELI**

Herní prostředí/město **UMÍRNĚNÁ FANTASY. MEČ A MAGIE. OD MĚSTA K MĚSTU. MÍSTNÍ PROBLÉMY.**

HROZBY

Současné hrozby

***ŽIJENÉ TRIÁDY**

(JSOU BEZOHLEDNÍ A DALŠÍ PODOBNÉ OŠKLIVOSTI.)

Nadcházející hrozby

***NADCHÁZEJÍCÍ ZKÁZA**

(PŘIVÁDĚNA KULTEM POKOJNOSTI.)

TVÁŘE A MÍSTA

Jméno

KULT POKOJNOSTI

Hrozba / Aspekt

***DVĚ ROZPORNÁ PROROCTVÍ**

Jméno

MĚSTO RIVERTON

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

DOBROSŘEČNÝ HUGO

Člen Žijeneých Triád

Jméno

PRIMARCHA

Vůdce Kultu Pokojnosti

2. KAPITOLA

KATE WESTRA

MAJITELKA OBCHODU V

Hrozba / Aspekt

TVÁŘE A MÍSTA

Rozhodněte, jací lidé a jaká místa jsou důležitá.

V tuto chvíli jste už nejspíše určili vaše problémy a možná jste uvažovali i nad některými organizacemi nebo skupinami, které budou ve vaší hře důležité.

Teď musíte těmto problémům a skupinám dát nějaké tváře, aby vaše PH měly s kým interagovat, až se s těmito herními prvky budete vypořádávat. Existují nějakí konkrétní lidé, kteří je reprezentují, nebo kteří slouží jako příklady toho, k čemu problém odkazuje? Máte-li už v tuto chvíli nějaké nápady, sepište si je na papírové kartičky: jméno a vztah k organizaci nebo problému a aspekt, který vykreslí jejich důležitost pro příběh.

Totéž udělejte i pro všechna významná místa ve vašem herním prostředí. Děje se něco na nějakých významných místech, ať už to je důležité pro svět, problém nebo pro postavy? Pokud si představujete, že se na nějakém místě bude odehrávat více scén, promluvte si o něm. Na rozdíl od PV, místa nevyžadují aspekty.

Typy PV
str. 213

Vyprávěč může ztělesnit tyto postavy a místa později, v závislosti na jejich roli v příběhu. Některé z těchto míst může posloužit také jako inspirace na protagonistu! A, samozřejmě, nová se budou vynořovat, jak bude hra pokračovat

Tajné nebo
skryté aspekty
str. 79

Je-li ve vašem herním prostředí něco, co je zamýšleno jako záhada pro protagonisty, definujte je jen vágními termíny. Detaily můžete ujasňovat s tím, jak budou během hry odhalovány.

Po pár minutách diskuse si skupina sepiše:

- Dobrosrdečný Hugo, poručík Zjizvených triád. Jeho aspektem je **Všichni v Rivertonu se mě bojí.**
- Což nás přivádí k místu, městu Riverton. Protékají jím dvě řeky, což z něj dělá obchodní uzel.
- Amanda přijde se sympatickou postavou, Kate Westal, která v Rivertonu vlastní obchod. Nenechává se zastrašit Hugoovým vyděračstvím a nejspíše se brzy stane obětí „nehody“. Její aspekt je **Jsem tvrdohlavá, protože mám pravdu.**
- Primarcha, vůdce Kultu Pokojnosti, jehož totožnost není známa. Protože je tato část herního prostředí tajemstvím, tak mu nepřidělí žádný aspekt ani k němu nepřidají nic dalšího a nechají detaily na Amandě, aby je vymyslela tajně.

Mohli by pokračovat, ale vědí, že budou mít další nápady až si vytvoří postavy a začnou hrát. Tohle bohatě stačí k vykreslení toho o co půjde na samém počátku příběhu.



DOBROSRDEČNÝ HUGO

PORUČÍK ŽIJEVÝCH TRIÁD

*VŠICHNI V RIVERTONU SE MĚ BOJÍ

PRIMARCHA

VŮDCE KULTU POKOJNOSTI

*

KALE WESTAL

MAJITELKA OBCHODU V RIVERTONU

*JSEM TVRDOHLAVÁ, PROTOŽE MÁM
PRAVDU

VYTVOŘTE POSTAVY

Každý hráč si vytvoří postavu.

Postavy hráčů si můžete vytvořit, až dokončíte tvorbu hry, nebo je můžete udělat během tvorby hry — podle toho, jak vám to bude vyhovovat. Pokud se přistihnete u toho, že se bavíte více o postavách, než o světě, pokračujte tvorbou postav a pak se vraťte zpět a dokončete ty části tvorby hry, které jste přeskočili. Jinak pokračujte a dokončete nejprve celou tvorbu hry.

Stojí za zmínku, že protagonisté by měli mít nějaký vztah k postavám a místům, které jste vyjmenovali v předchozím kroku. Pokud je pro provázání postav s herním prostředím těžké, tak si možná budete chtít své protagonisty rozmyslet nebo přehodnotit svou hru, aby do ní nové postavy lépe seděly.

Zároveň s tím, jak budou lidé mluvit o tom, koho jejich postavy znají a co dělají, odhalíte při tvorbě postav i něco o herním prostředí. Pokud z tvorby postav vyplyne cokoli, co by mělo být přidáno do poznámek o tvorbě hry, učiňte tak předtím, než se posunete k samotnému hraní.

Tvorba postav
str. 29

VAŠE HERNÍ PROSTŘEDÍ A DOVEDNOSTI

Významnou součástí vašeho herního prostředí je to, co v něm lidé mohou dělat. Mnoho situací je pokryto různými dovednostmi v kapitole *Dovednosti a triky* (str. 85), ale měli byste si zkontrolovat, zda vám všechny vyhovují, nebo zda není potřeba nějaké přidat.

Přidání dovednosti je blíže popsáno v kapitole *Speciality* (str. 269).



3

TVORBA POSTAVY

TVORBA POSTAVY JE HRA

V momentě, kdy si sednete k tvorbě hry a postav, hrajete Fate. Zde popsany styl tvorby postavy vede ke třem věcem, které to podporují.

Za prvé, **tvorba postavy vypráví část příběhu postavy**, stejně jako jakékoliv jiné herní sezení. Mají-li postavy skutečně ožít, musí mít svou vlastní i společnou historii. Ta ukáže kde byly, co dělaly a proč v tom navzdory problémům, kterým čelí, společně nebo v opozici pokračují. Vy teď vstoupíte do probíhajícího příběhu, v němž se ty nejzajímavější věci ještě neodehrály.

Definice
příběhových
oblouků
str. 252

Za druhé tak **připravuje kulisy pro další část příběhu**. Každý příběhový oblouk předesílá to další, takže mezi sebou plynule přecházejí v přirozeném vývoji. Tvorba postavy musí připravit první příběhový oblouk.

Za třetí, **tvorba postavy ve Fate je o spolupráci**. Stejně jako tvorba hry, tvorba postavy se nejlépe dělá jako skupinová aktivita. Tvořit vše společně dává silný základ pro komunikaci mezi hráči a vypravěčem a tento proces nabízí spoustu způsobů, jak vytvořit spojení mezi postavami a herním prostředím.

Dohromady s tvorbou hry může tvorba postav zabrat celé sezení — to všem umožní, aby se seznámili se světem a s postavami ostatních. Budete si s ostatními hráči povídat o vašich postavách, dávat si návrhy, diskutovat o tom, co je spojuje a více dotvoříte herní prostředí.

Je dobré si během tohoto procesu dělat podrobné poznámky. Můžete použít kartu postavy a kartu tvorby postavy, které najdete na konci této knihy, nebo je můžete stáhnout na **FateRPG.com**.

Základní
koncept
str. 32

Začněte tím, že určíte základní koncept a problém. Pak vytvořte osobní historii vaší postavy, což je proces, který prochází třemi fázemi. Až to budete mít, dotvořte svou postavu pomocí dovedností a triků. V ten moment můžete začít hrát!

Problém
str. 34

KDYŽ TVOŘÍTE SVOU POSTAVU

- **Aspekty:** Vymyslete své postavě aspekty základního konceptu a problému.
- **Jméno:** Dejte jí jméno.
- **Fáze jedna:** Popište její první dobrodružství.
- **Fáze dvě a tři:** Popište, jak se vaše cesta zkrřížila s dalšími dvěma postavami.
- **Aspekty:** Sepište aspekty pro všechny tři fáze.
- **Dovednosti:** Vyberte si dovednosti a jejich hodnocení.
- **Triky:** Vyberte si nebo si vymyslete tři až pět triků.
- **Obnova:** Určete, s kolika body osudu budete začínat hru.
- **Stres a následky:** Určete, jakou nakládačku vaše postava snese.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA FATE

PŘEDSTAVA VAŠÍ POSTAVY

Vymyslete aspekty základního konceptu a problému vaší postavy.

Tvorba postavy začíná vytvořením jejího *konceptu*. Může být vytvořený podle postavy z vaší oblíbené knížky nebo filmu, nebo může být založen na nějaké specifické věci, kterou chcete, aby postava uměla dělat (jako například prorážet stěny hlavou, měnit se ve vlka, vyhazovat věci do vzduchu atp.) Stejně jako jste to dříve udělali s problémy herního prostředí, vezmete teď své nápady a přepracujete je na dva centrální aspekty vaší postavy — **základní koncept** a **problém**.

Postavy hráčů by měly být výjimečné a zajímavé. Měly by být schopné velmi snadno uspět v méně vzrušujících situacích, než jsou ty, které je čekají na jejich cestě hrou. Musíte přijít na to, proč se vaše postava s těmito nebezpečnějšími záležitostmi neustále zaplétá. Pokud to neuděláte, vypravěč nemá žádnou povinnost snažit se vaší postavu zapojit, aby pro vás hra fungovala — bude příliš zaměstnaný ostatními hráči, kteří si vytvořili postavy mající důvod se do věcí zapojovat.

Protože výběr základního konceptu a problému jsou propojené, jsou dané dohromady. Nejspíše budete úspěšnější ve vymýšlení představy své postavy, když o nich budete přemýšlet jako o jednom velkém kroku, než jako o dvou rozdílných. Teprve až budete mít hotové toto (spolu se jménem, samozřejmě!), můžete se posunout ke zbytku tvorby postavy.

Příliš se tím ale netrapte — pokud se představa vaší postavy později vyvine, je to super! Vždycky se můžete vrátit zpět a dřívější rozhodnutí předělat.

Základní
koncept
str. 32

Problém
str. 34

TVORBA
POSTAVY

DÁL BUDUJTE SVÉ HERNÍ PROSTŘEDÍ

Spolu s tím, jak vytváříte věci pro svou postavu, vytváříte i věci pro svět okolo ní. Nakonec budete probírat PV, organizace, místa a podobné věci. A to je fantastické!

Můžete také přijít s konceptem postavy, který do světa přidá něco podstatného, třeba když řeknete „chci hrát čaroděje“, i když doteď o magii nikdo nemluvil. Pokud se to stane, proberte s ostatními, zda to bude součástí vašeho herního prostředí a proveďte všechny potřebné úpravy.

VOLBY, VŠUDE SAMÉ VOLBY

Základní pravidla nejsou celým ani jediným Fate. Jsou sadou výchozích rozhodnutí, která budou fungovat, pokud je použijete tak, jak jsou.

Až se se systémem blíže seznámíte, budete mít chuť věci měnit, aby o něco lépe vyhovovaly vaší individuální hře nebo hernímu stylu. *To je zcela v pořádku.* Tato pravidla nejsou posvátná. Očekáváme, že je změníte. Ve skutečnosti budeme napříč knihou poukazovat na to, kde se takové možnosti nabízí. Další kniha, *Fate Systémové nástroje*, je o tom, jak změnit a nakonfigurovat systém Fate tak, aby vyhovoval vašim potřebám.

Takže přetvářejte. Nám to nevadí.

Základní koncept

Váš **základní koncept** je fráze, která shrnuje, co je vaše postava zač. Kdo to je a co dělá. Je to aspekt, jeden z prvních a nejdůležitějších pro vaši postavu.

Přemýšlejte o tomto aspektu jako o své práci, vaší roli v životě, vašem poslání — to je to, v čem jste dobří, ale zároveň to je vaše povinnost, s níž se musíte vypořádat a je neustále naplňována svými vlastními problémy. Jinými slovy, má svá pozitiva a svá negativa. Tady je několik možných směrů, jak to můžete pojmut.

- Můžete přijmout nápad „jako vaše práce“ doslovně: *Šéfdetektiv, Rytíř Krubu, Pouliční násilník.*
- Můžete k tomu přihodit přídavné jméno nebo jiný popis, který myšlenku dokreslí: *Opovrženímhodný regent z Rivertonu, Neochotný Šéfdetektiv, Ambiciózní pouliční násilník.*
- Můžete smíchat dohromady dvě zaměstnání nebo role, které by většina lidí shledala zvláštní: *Soukromý detektiv-kouzelník, Zpívající rytíř Kulatého stolu, Účetní — Lovec nestvůr.*
- Můžete si hrát s významným vztahem ke své rodině nebo k organizaci, do níž jste hluboce zapojeni (zejména pokud je ta rodina nebo organizace velmi vlivná nebo velmi známá): *Černá ovce Thompsonovy rodiny, Pouliční násilník Syndikátu, Figurka Zjizvených Triád v Rivertonu.*

Nejsou to jediné způsoby, jak si se základním konceptem hrát, ale ukáží vám, kde začít. Nestresujte se — nejhorší, co můžete udělat, je, že to budete řešit přespříliš. Po tomto prvním aspektu budete vymýšlet ještě čtyři další — nemusíte zvládnout všechno hned teď.

Základní koncept může přesahovat mezi postavami, pokud máte jak rozlišit, čím je vaše postava od ostatních odlišná. Pokud musí být základní koncept stejný mezi *všemi postavami*, jako třeba když chce vypravěč hru pouze o šermířích, pak je klíčové, aby se lišily problémy.

POKUD SE ZASEKNETE NA ASPEKTECH

Zlaté pravidlo tvorby aspektů při tvorbě postavy: *vždycky to můžete později změnit.* Pokud s tvorbou aspektu zápasíte, sepište si myšlenky v tolika slovech, v kolika potřebujete, hlavně abyste to dostali na papír. Pokud nějaká specifická fráze při sepisování vyskočí, super! Pokud ne, možná, že vám s vymyšlením aspektu může pomoci někdo jiný u stolu. A pokud jste stále zaseknutí, tak to zatím nechte — budete mít spoustu času dotvořit to během hry.

Pokud skutečně potřebujete nechat něco prázdné, je to v pohodě. Podívejte se na Rychlou tvorbu postavy (str. 52) na podrobnosti ohledně vynechávání míst na kartě postavy.

Lenny a Lily si vzali nápad na „týpka a holku s mečem“ a Ryan se rozhodl pro „týpka bez meče“. To jsou nicméně pouze počáteční náměty. Teď je čas z nich udělat skutečné základní koncepty.

Lennymu se zalíbil nápad spojit svůj koncept s organizací, takže začal s „Učedník ...něčeho“. Představil si postavu, která je trénovaná v nějakém mystickém bojovém umění, což zahrnuje konkurenční školu a nepřátele, kteří se budou chtít dozvědět jeho tajemství. Skupina mu pomohla vymyslet vhodné mystické jméno: **Učedník Slonovinového rubáše**. (A tím jsme vytvořili i část herního prostředí: Je tu Slonovinový rubáš, mystické bojové umění, a vše, co z toho vyplývá.)

Lily, na druhou stranu, nemá moc tušení kam se od „holky s mečem“ odrazit dál. Nemá zájem o žádnou organizaci, takže přemýšlí o přídavných jménech. Nakonec vymyslí **Nechvalně proslulá holka s mečem**. (Nechá tam část s „holkou s mečem“, protože se jí ta fráze líbí a chce jí ve hře často používat.)

Ryanova představa „sečtělého týpka bez meče“ by byla dost nudným aspektem. Přemýšlí, co bylo doposud ustanovené: zlý kult, který chce přivolat Zlé Věci a škola mystického bojového umění. Zeptá se ostatních: „Hele, co kdybych byl čaroděj?“ Chvilí probírají, jak bude magie fungovat, aby postava kouzelníka na jedné straně nezastínila šermíře a na druhé straně aby to nebyl příliš slabý koncept. Nakonec si Ryan napíše **Námezdní kouzelník**.

IDENTITA

Jméno

Popis

ASPEKTY

Učedník Slonovinového rubáše

Problém

DOVEDNOSTI

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobrý (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

SPECIALITY

TRIKY

33

Problém

Navíc k základnímu konceptu má každá postava nějaký typ aspektu **problému**, který je součástí jejího života a příběhu. Pokud váš základní koncept říká, čím nebo kým vaše postava je, pak váš problém dává odpověď na jednoduchou otázku: co vaší postavě komplikuje život?

Problém přináší chaos do života postavy a žene ji do zajímavých situací. Aspekty problémů lze rozdělit do dvou typů: **osobní problémy** a **problematické vztahy**.

- **Osobní problémy jsou o vaší temnější stránce nebo o impulzech, které je těžké kontrolovat.** Pokud je problém něco, co je vaše postava neustále nutkána dělat, nebo co podvědomě dělá v těch nejhorších chvílích, je to tento typ problému. Například: *Problémy zvládat vztek, Blázen do každé krásky, Flaška mě volá.*
- **Problematické vztahy jsou o lidech nebo organizacích, které činí váš život těžkým.** Může to být skupina lidí, kteří vás z principu nenávidí a chtějí, abyste trpěli, týpci, pro které pracujete a kteří nedělají vaši práci snadnou, nebo případně rodina či přátelé, kteří se příliš často dostávají do problémů. Například: *Rodinný typ, Dluh mafii, Zjizvené Triády mě chtějí mrtvého.*

Vaše problémy by nemělo být možné vyřešit snadno. Pokud by to šlo, vaše postava by to už dávno udělala a to by nebylo zajímavé. Stejně tak by ale neměly postavu úplně zneschopnit. Pokud problém neustále vstupuje do každodenního života postavy, tak jeho řešením postava stráví všechny svůj čas a nebude mít kdy se starat o ostatní věci. Neměli byste se snažit řešit své trable na každém kroku — pokud to tedy není středobod nějakého konkrétního dobrodružství uvnitř většího příběhu (a i tak se to bude dít jen v tom jednom dobrodružství).

Problémy by zároveň neměly být přímo vázané na váš základní koncept — pokud máte *Šéfdetektiva*, tak říci, že jeho problémem je *Kriminální podsvětí mě nenávidí* je nudný problém, protože to si už odvodíme z vašeho základního konceptu. (Samozřejmě, můžete to učinit funkční, když to vygradujete a uděláte to osobní, jako *Don Giovanni osobně mě nenávidí*.)

Než se posunete dál, promluvte si o svém problému s vypravěčem. Ujistěte se, že jste oba na stejné vlně ohledně toho, co to znamená. Můžete oba zkusit najít nějaký způsob, jak tento aspekt vyvolat nebo vynutit, abyste se ujistili, že ho vidíte stejně — nebo abyste si vzájemně dodali nápady. Vypravěč by měl z tohoto rozhovoru vyjít s představou toho, co od svých problémů očekáváte.



Lenny chce něco kontrastního k dojmu „ovládám mystické bojové umění“. Nechce hrát asketického mnicha ani nic podobného, takže se rozhodne, že chce něco, co ho bude přivádět do společenských problémů, něco, co se týká jeho a nemá to nic společného s jinými lidmi ani organizacemi. Napíše si **Manýry řeznického psa**. Jeho postava ze sebe bude bezděčně dělat blbce.

Lily se líbí představa toho, že její postava bude sama sobě nejhorším nepřítelem, takže se také rozhodne pro osobní problém. Už nějakou chvíli si chce zahrát někoho, kdo si nemůže pomoci a prostě **Miluje třpytky**, tak si to rovnou napíše.

Když Ryan uviděl, že si ostatní vzali osobní problémy, rozhodl se přidat další trochu herního prostředí pomocí problému se vztahy. Chce něco, bude spojeno s jeho základním konceptem, někoho, s kým nemůže jen tak otevřeně bojovat — chce v příběhu vidět intriky, takže si napíše **Rivalové v Mystickém bratrstvu** (což zároveň v herním prostředí pojmenovává skupinu, které je Ryanova postava členem).

SVĚTLÁ STRÁNKA PROBLÉMŮ

Protože je váš problém aspektem, tak byste jej měli být schopni i vyvolat, že? Protože jsme se soustředili na to, jak vaší postavě život komplikují, je snadné přehlédnout, že jí i pomáhají.

Ve zkratce, vaše zkušenosti s vašimi problémy vás v daném směru posilují. Potýkání se s osobní rozervaností vás může učinit otevřeným ke svodům nebo přemlouvání, ale zároveň vám to dává pocit vnitřní síly, protože víte, kým byste chtěli být. Problematické vztahy často tvoří potíže, ale lidé se z tvrdých lekcí, které jim jejich potíže způsobují, učí. Zejména se naučí vypořádávat se s mnoha menšími problémy, které jim jejich trable přináší.

Lennyho **Manýry řeznického psa** mohou být užity ku prospěchu skupiny. Možná, že se tak zachová naschvál, aby odvedl pozornost od Lilyiny postavy plížící se okolo.

S Lilyiným **Miluje třpytky** můžeme odůvodněně tvrdit, že je Lilyina postava dobře obeznámena s hodnotou různých blýskavých věcí (a je také dobře obeznámena s tím být chycena a zavřena ve vězení, takže nějaké ty věci o utíkání).

Ryanovy **Rivalové v Mystickém bratrstvu** mohou přijít vhod, když se bude potýkat se známými rivaly — dobře ví, jakou taktiku od nich očekávat. Může také využít tento aspekt k získání pomoci od lidí, kteří jeho rivalství sdílí.

Vyvolávání
aspektů
str. 68

ÚVOD DO VÝBĚRU ASPEKTŮ

Velká část tvorby postavy se soustředí na vymýšlení aspektů — některé jsou zvané základní koncept, jiné se nazývají problémy, ale všechny fungují v podstatě stejně. Aspekty jsou ta nejdůležitější část vaší postavy, protože definují, kým je, a dodávají vám způsoby, jak získávat body osudu a jak je utrácet na získávání bonusů. Pokud máte čas, skutečně byste si měli přečíst celou kapitolu věnovanou aspektům předtím, než projdete procesem tvorby postavy.

Pokud vás tlačí čas, tady je pár rad k výběru aspektů.

Aspekty, které vám nepomůžou vyprávět dobrý příběh (poskytováním úspěchů, když je potřebujete, a zatahováním vás do nebezpečí a akce, když to potřebuje příběh) nedělají svou práci. Aspekty, které vás tlačí do konfliktu — a pomáhají vám v něm excelovat — budou mezi těmi nejlepšími a nejužívanějšími.

Aspekty by měly být zároveň užitečné i nebezpečné — umožní vám to formovat příběh a generovat spoustu bodů osudu — a nikdy by neměly být nudné. Nejlepší aspekty lze použít ke svému prospěchu, ale mohou vám situaci i zkomplikovat. Aspekty, které nemohou být použity pro ani jedno z toho budou nejspíše opravdu nudné.

Stručně řečeno: Chcete-li maximalizovat sílu svých aspektů, maximalizujte jejich zajímavost.

Když vám někdo řekne, že máte vymyslet aspekt, může se vám stát, že zamrznete. Pokud vám připadá, že žádné slušné nápady na aspekty nemáte, v *Aspektech a bodech osudu* je rozsáhlá sekce zaměřující se na několik metod vymýšlení dobrých aspektů.

Pokud vaše postava nemá žádný vztah k jiným postavám, promluvte si se skupinou o aspektech, které mohou vaši postavu s postavami ostatních sblížit. To je explicitní záměr druhé a třetí fáze — ale to neznamená, že byste to stejně tak nemohli udělat i jinde.

Pokud skutečně nedokážete žádným způsobem prorazit váš zásek, nenuťte se — nechte to zcela nevyplněné. Vždycky se můžete vrátit a doplnit aspekt později, nebo ho nechat vyvinout během hry — tak jako s pravidly pro Rychlou tvorbu postavy.

Nakonec, je mnohem lepší nechat kolonku aspektu prázdnou, než zvolit aspekt, který není inspirující a zajímavý pro hru. Pokud vyberete aspekty, které vás nezajímají, tak budou fungovat jako významná brzda vaší zábavy.

Aspekty a
body osudu
str. 55

Fáze dva:
Zkřížení cest
str. 42

Fáze tři:
Opětovné
zkřížení cest
str. 44

Rychlá tvorba
postavy
str. 52

Jméno

Pokud jste tak ještě neučinili, je čas dát vaší postavě jméno!

Lenny pojmenuje svou postavu „Landon“, jménem, které má v hlavě už roky. Použil jej už před lety v jiné hře na hraní rolí, ale rozhodl se k němu z nostalgie vrátit.

Lily pojmenuje svou postavu „Cynere“, což v řečtině znamená „bodláč“. Představuje si Cynere jako krásnou květinu, která vás ale pobodá, když se k ní přiblížíte příliš. Hezky to sedne.

Ryan pojmenuje svou postavu „Zird“, protože ho to zrovna napadlo jako příhodně směšné kouzelnické jméno. Pak se na chvíli zarazí a dodá „Tajemný“, protože si Zirda představuje jako týpka, který by toužil po tom být znám jako „Tajemný Zird“.

IDENTITA			
Jméno	LANDON		
Popis			
ASPEKTY			
Užedník slonovinového rubáše			
Manýry řeznického psa			
DOVEDNOSTI			
Vynikající (+5)			
Skvělý (+4)			
Dobrý (+3)			
Slušný (+2)			
Průměrný (+1)			
SPECIALITY			
TRIKY			
FYZICKÝ STRES (Kondice)			
1	2	3	4
DUŠEVNÍ STRES (Vůle)			
1	2	3	4
NÁSLEDKY			
2	Drobný		
4	Mírný		
6	Vážný		

TRIO FÁZÍ

Popište první dobrodružství své postavy. Popište, jak jste zkrížili cesty s dalšími dvěma postavami. Sepište jeden aspekt pro každý z těchto tří zážitků.

Důležité: Než přistoupíte k tomuto kroku, potřebujete mít vyřešený váš základní koncept, problém a jméno.

Tři zbývající aspekty vaší postavy jsou tvořeny ve **fázích** společně zvaných trio fází. První fáze je o vaši nedávné minulosti: něco, co jste udělali, co bylo zajímavé a dobrodružné. Druhá a třetí jsou o tom, jak se postavy jiných hráčů zapletly do tohoto dobrodružství a jak jste se vy zapletli do toho jejich.

Toto je příležitost k vyprávění příběhu o vašich postavách. Každá fáze po vás vyžaduje, abyste sepsali dvě věci. Použijte kartu tvorby postavy (z konce této knihy nebo z **FateRPG.com**) k sepsání těchto detailů.

- **Za prvé sepište shrnutí toho, co se ve fázi stalo.** Pár vět v odstavci by mělo stačit — nechcete to s detaily přehnat, protože je možná budete chtít přizpůsobit v pozdějších fázích.
- **Za druhé si napište aspekt, který některou část této fáze reflektuje.** Aspekt by měl pokrývat obecné vyznění jejího shrnutí nebo se soustředit na nějaký její fragment, který stále přetrvává do dnešních dnů.

PRO VETERÁNY

Jste-li zvyklí na jiné hry Fate, všimnete si, že v této edici je méně aspektů. Zjistili jsme, že je snazší vymyslet pět dobrých aspektů než sedm nebo deset. A protože tu jsou herní aspekty a můžete vytvářet situační aspekty, neměli byste mít nedostatek věcí k vyvolávání nebo vynucování!

Pokud vaše hra využívá hodně specialit, nebo máte ve své hře specifické prvky, které chcete pro každou postavu popsat aspektem (jako rasový druh nebo národnost), můžete zvýšit počet kolonek aspektů. Nedoporučujeme jít výše než na sedm aspektů postavy — všimli jsme si, že pak mnohé z nich do hry významněji nevstupují.



Fáze jedna: Vaše dobrodružství

První fáze je první skutečné dobrodružství vaší postavy, její první kniha, epizoda, případ, film — cokoliv, kde se objevila.

Abyste fázi shrnuli, potřebujete vymyslet a sepsat základní detaily této příhody. Nemusí to být detailní příběh — popravdě, bude stačit jen pár vět — protože vaši spoluhráči budou chtít do této části dobrodružství přidat své vlastní detaily (stejně jako vy do těch jejich).

LANDON SE DOSTANE DO HOSPODSKÉ RVAČKY S NĚKOLIKY ČLENY ŽIJIVÝCH TRIÁD. TI MU UKRADNOU JEHO MEČ A ŽELE HO ŽIJÍ. JEHO ŽIVOT ZACHRÁNÍ VETERÁN JMÉNEM STARÝ FINN. FINN DÁ LANDONA DOHROMADY A ZAPÍŠE HO DO MÍSTNÍ MĚSTSKÉ GARDY.

*ZA VŠECHNO VĚCÍM STARÉMU FINNOVI

Pokud zjistíte, že jste se zasekli, podívejte se na základní koncept a problém vaší postavy. Najděte dilema, které má naději vrhnout tyto myšlenky do centra pozornosti. Do jakého problému jste se navezli kvůli svému základnímu konceptu nebo problému? Jak vám ostatní aspekty pomohly nebo zkomplikovaly život?

Položte si následující příběhové otázky. Máte-li s nimi problém, řekněte to ostatním hráčům či vypravěči, aby vám pomohli.

- Něco špatného se stalo. Co to bylo? Stalo se to vám, někomu na kom vám záleží, nebo někomu, komu jste se snažili pomoci?
- Co jste se rozhodli s problémem udělat? Jaký cíl jste sledovali?
- Kdo stál proti vám? Očekávali jste opozici, na kterou jste narazili? Vynořilo se něco z toho odnikud?
- Zvítězili jste? Prohráli jste? Tak nebo tak, jaké důsledky z toho vzešly?

Jakmile vytvoříte dobrodružství, napište aspekt, který se váže k nějaké části toho, co se stalo.

Poznámka k časování: Protože dvě další postavy budou zapleteny do následujících fází, toto dobrodružství by mělo být něčím, co se nestalo tak brzy v životě vaší postavy, že ostatní protagonisty ještě nepotkala. Pokud se jeden z vás rozhodl, že se v příběhu objevil teprve nedávno, pak se dobrodružství, které jej zahrnuje, muselo odehrát nedávno. Pokud někteří z vás byli přátelé (nebo dávní rivalové!) po dlouhou dobu, pak se tato dobrodružství mohla odehrávat hlouběji v minulosti. Nejjistější je nezasazovat tato dobrodružství do konkrétního času; můžete to vyřešit, až budete vědět, kdo byl do vašeho příběhu zapojen.

Lenny řeší první fázi. Zkoumá příběhové otázky, aby mu pomohly vymyslet události této fáze a rozhodl se pro následující:

Špatné bylo, že se Landon neustále flákal v místní taverně. Vyrostl bez smyslu pro disciplínu nebo dobré chování a neustále se dostával do rvaček s lidmi, kteří byli větší nebo silnější než on sám.

Jeden násilník, kterého Landon v taverně urazil, byl napojený na Zjizvené triády, takže se zvedlo pár jeho kamarádů a málem z Landona vytloukli duši.

Jeho zkrvavené tělo později našel veterán jménem Finn, který se postaral o zraněného Landona postaral a dovedl jej až ke vstupu do městské gardy, v níž se mohl naučit disciplíně a čestnému boji.

Teď si Lenny potřebuje sepsat aspekt, který se k tomuto příběhu váže. Rozhodne se pro ***Za všech-no vděčím Starému Finnovi***, protože chce být ve svém příběhu s Finnem stále v kontaktu a chce dát Amandě do hry stylovou PV.

Stejně jako u základního konceptu a problému, tato (a následující) fáze je další příležitostí k vykreslování herního prostředí.

FÁZE A PAPIROVÉ KARTIČKY

V první fázi jste všichni přišli se svými vlastními dobrodružstvími. Ve fázích dva a tři si je budete napsané na kartičkách předávat dokola, aby se jich mohly účastnit také postavy ostatních hráčů. Může být těžké vymyslet, jak vaše postava zapadá do příběhu někoho jiného, když jste předali svou kartu tvorby postavy s fázemi jinému hráči, takže vám doporučujeme, abyste používali papírové kartičky (nebo jakékoliv jiné bloky nebo papíry, které máte po ruce).

Během první fáze — když sepisujete své dobrodružství na vaši kartu tvorby postavy — si vezměte kartičku a napište na ni jméno své postavy a popis vašeho dobrodružství. Pak, během druhé a třetí fáze, předáte kartičku dál, takže ostatní budou moci do vašeho příběhu přispět. Takto vám stále zůstane vaše karta tvorby postavy, zatímco sepisujete své příspěvky a aspekty, a ostatní budou vědět, do jakého příběhu mají vkročit.

Fáze dva: Zkřížení cest

V dalších dvou fázích provázíte skupinu dohromady tím, že necháte ostatní postavy přispět malou, pomocnou rolí ve vašem dobrodružství a naopak.

Jakmile mají všichni sepsáno své dobrodružství (což je okamžik, kdy náš návrh na papírové kartičky přijde opravdu vhod), jste připraveni na fázi dvě. Můžete si kartičky předat doleva nebo doprava nebo je zamíchat a rozdat náhodně (vyměňujte s osobou napravo, dokud každý nemá tu, která není vaše). Jakkoliv se to rozhodnete udělat, každý hráč by teď měl držet dobrodružství někoho jiného.

V příběhu, který držíte, má vaše postava pomocnou roli, kterou právě teď potřebujete vymyslet. Krátce to prodiskutujte s hráčem, o jehož dobrodružství jde, a přidejte větu nebo frázi do shrnutí, abyste vyjádřili pomocnou roli své postavy. Pomocné role mohou mít několik podob: komplikují dobrodružství, řeší situaci nebo obojí.

- **Komplikace dobrodružství:** Vaše postava učinila některou část dobrodružství nejistou (možná kvůli aspektu problému postavy nebo herního prostředí). Samozřejmě, protože se to stalo v minulosti, víme, že to dopadlo dobře (nebo z většiny dobře, podle aspektu, který si zvolíte). Když to budete popisovat, neřešte, jak se situace vyřešila — nechte to na někom jiném nebo to nechte otevřené. Popisy jako „Landon začal hádku, když Cynere potřebovala, aby byl zticha“ nebo „Zird byl zajat záhadnými lupiči“ jsou dostatečné k tomu, aby nápady proudily.
- **Řešení situace:** Vaše postava nějak vyřešila komplikaci, kterou hlavní postava v dobrodružství měla nebo se s ní potýkala, nebo pomohla hlavní postavě v jejím ústředním konfliktu (což je příležitost zapojit váš základní koncept). Když toto popisujete, nemusíte zmiňovat, jak situace vznikla, jen jak se o ni vaše postava postarala. Popisy jako „Cynere zadržela nepřátele, aby Landonovi poskytla čas na útek“ nebo „Zird použil své mystické znalosti, aby se zeptal duchů na informace“ jsou dostatečné, aby nám daly představu o tom, co se stalo.

Základní trio fází protěžuje propojování postav dohromady pomocí společné historie. Máme to rádi, protože to je kooperativní a mluvíte přitom jeden s druhým. Nicméně není to jediný možný způsob. Do tria fází můžete vybrat jakoukoliv významnou trojici detailů z pozadí příběhu. Vaše minulost, současnost a naděje do budoucnosti je další sada tří prvků. *Fate Systémové nástroje* obsahují další příklady práce s fázemi.

- **Komplikace a řešení:** Tady vaše postava buď rozřeší problematickou situaci, ale zároveň vytvoří jinou, nebo vytvoří problematickou situaci, ale později jinou vyřeší. Spojte dva nápady pomocí slova „později“, jako třeba: „Landon začal rvačku se Zjizvenými triádami, zatímco se Zird snažil být nenápadný. Později Zirdovi pomohl, když bojoval s nemrtvými, zatímco Zird sesílal kouzlo.“

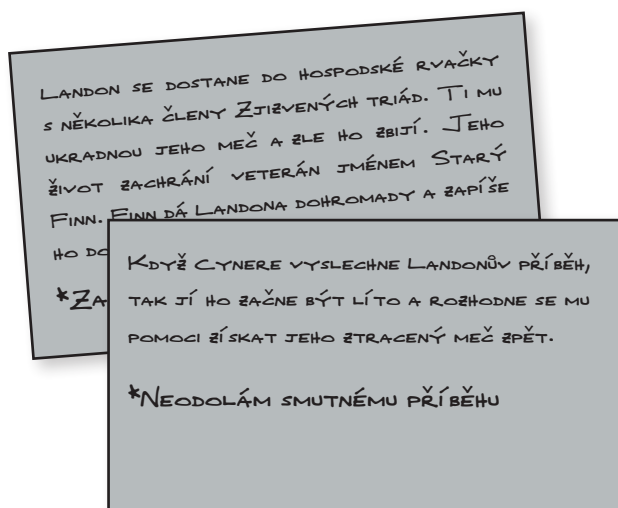
Myšlenka v pozadí je pomoci trochu sobě sama. Chcete dát vaší postavě trochu pozornosti, abyste z toho pro ni vytěžili dobrý aspekt: něco, pro co jste známí, něco, co můžete udělat, něco, co vlastníte nebo máte a někoho, s kým jste ve vztahu (dobrém či špatném).

Nakonec sepište shrnutí vašeho dobrodružství a přínos vaší postavy do kolonek fází na kartě tvorby postavy. To je důležité, protože vaše postava dostane aspekt za pomocnou roli, kterou sehrála. Osoba, jejíž dobrodružství to bylo, by si měla příspěvek vaší postavy také napsat, pokud má na své kartě ještě místo.

Lily má Landonovo úvodní dobrodružství a potřebuje vymyslet, jak do něj zapadne.

Rozhodne se, že Cynere pomohla situaci vyřešit. Poté, co Landon skončil v gardě, stále choval nevraživost ke členům Triád, kteří jej dříve zvalchovali. Co víc, při oné bitce ho okradli o meč, který je jeho rodinným dedictvím. Když si Cynere jeho příběh vyslechla, rozhodla se pomoci mu získat jeho meč zpět.

Jako aspekt si vezme **Neodolám smutnému příběhu**, aby tím vystihla důvod, kvůli kterému se do věci zapojila.



MÉNĚ NEŽ TŘI HRÁČI?

Trio fází předpokládá, že budete mít alespoň tři hráče. Pokud máte jen dva, zvažte následující možnosti:

- Přeskočte fázi tři a prostě si vymyslete další aspekt, buď teď, nebo při hře.
- Vymyslete si třetí, společný příběh, a napište, jak se na něm každý z vás podílel.
- Nechte vypravěče, ať také vytvoří postavu. Vypravěč nicméně nebude postavu skutečně hrát vedle PH, bude to PV. Jako PV bude výborným nástrojem pro nastartování kampaně — pokud kamarád, s nímž jste se svázali během tvorby postav, záhadně zmizí nebo dokonce zemře, je to instantní palivo dramatu.

Máte-li jen jednoho hráče, přeskočte fáze dvě a tři a nechte aspekty prázdné, aby se doplnily později během hry.

Fáze tři:

Opětovné křížení cest

Jakmile jsou všichni hotovi s druhou fází, znovu si dobrodružství vyměníte pomocí jakékoliv metody, kterou jste použili dříve, tolikrát, aby měli všichni dobrodružství někoho jiného, k němuž ještě nepřispěli. V tu chvíli jste připraveni pro fázi tři, kdy přispějete do tohoto druhého dobrodružství a určíte si váš další aspekt. Následujte instrukce k fázi dvě.

Lily dostane Zirdovo úvodní dobrodružství, dosti přímočarou taškařici, v níž Zird soupeří se svými rivaly z Bratrstva aby získal magický artefakt a vrátil jej tam, kam patří.

Rozhodne se, že situaci zkomplikuje, když se pokusí získat blýskavý artefakt pro sebe. Ryan už určil, že Zird artefakt nakonec na jeho správné místo vrátil, takže ho Cynere získá jen dočasně.

Rozhodne se vzít si **Kreju Zirdovi záda**, aby tím vyjádřila svou ochotu riskovat pro Zirda krk — skupina neví, čím si Zird takovou loajalitu zasloužil, ale to už domyslí někdy později.

Nyní máte pět aspektů a slušný kus pozadí k příběhu své postavy!

CYNERE ZIRDOVI ARTEFAKT
UKRADNE. NAKONEC HO VRÁTÍ DO
ZIRDOVÝCH RUKOU A OBA SI K SOBĚ
VYTVOŘÍ VZÁJEMNÝ RESPEKT.

* KREJU ZIRDOVI ZÁDA

PŘEDSTAVA POSTAVY

 Aspekt základního konceptu **UČEDNÍK SLONOVINOVÉHO RUBÁŘE**

 Aspekt problému **MANÝRY ŘEZNICKÉHO PSA**

 Jméno **LANDON**
TRIO FÁZÍ

Fáze jedna: Vaše dobrodružství

LANDON SE DOSTANE DO HOSPODSKÉ RVAČKY S PÁR ČLENY ZJIZVENÝCH TRIÁD. TI MU UKRADNOU JEHO MEČ A ZLE HO ZBIJÍ. JEHO ŽIVOT ZACHRÁNÍ VETERÁN JMÉNEM STARÝ FINN. FINN DÁ LANDONA DOHROMADY A ZAPÍŠE HO DO MÍSTNÍ MĚSTSKÉ SARDY.

 Aspekt první fáze **ZA VŠECHNO VDĚCÍM STARÉMU FINNOVI**

Fáze dvě: Zkřížení cest

TAJEMNÝ ŽIRD NAJME LANDONA, ABY SE TÍŠE VLOUPAL DO VĚŽE NEPOKOJE V SÍDLĚ BRATŘSTVA. KDYŽ JE JEJICH KRYTÍ PROZRAČENO, LANDON STRHNE PODPŮRNÉ PILÍŘE VĚŽE. OBA UNIKNOU, ZATÍMCO SE ZA NIMI HROUTÍ CELÁ KONSTRUKCE.

 Aspekt druhé fáze **VĚDY LŽE POUŽÍT NÁSILÍ**

Fáze tři: Další zkřížení cest

CYNERE ZATÁHNE LANDONA DO HOSPODSKÉ RVAČKY S VÁLEČNÍKEMI DIANINA SESTERSTVA. V NÍ JE SEKNUT PŘES OKO, COŽ JEJ NAPŮL OSLEPÍ A ZANECHÁ TO NEMALOU JIZVU. POZDĚJI MU ALE CYNERE POSKYTNE MOŽNOST SE POMSTÍ TÍM, ŽE JÍ POMŮŽE SESTERSTVU UKRÁST ARTEFAKT.

 Aspekt třetí fáze **OKO ZA OKO**
DOVEDNOSTI

- Jedna Skvělá (+4)
- Dvě Dobré (+3)
- Tři Slušné (+2)
- Čtyři Průměrné (+1)

TRIKY A OBNOVA

- Tři triky = Obnova 3
- Čtyři triky = Obnova 2
- Pět triků = Obnova 1

STRES A NÁSLEDKY

- Průměrná nebo Slušná Kondice vám dá 3-bodový čtvereček fyzického stresu
- Dobrá nebo Skvělá Kondice vám dá 3- a 4-bodové čtverečky fyzického stresu
- Vynikající Kondice vám dá 3- a 4- bodové čtverečky fyzického stresu a dodatečnou kolonku drobného následku.
- Průměrná nebo Slušná Vůle vám dá 3-bodový čtvereček duševního stresu
- Dobrá nebo Skvělá Vůle vám dá 3- a 4-bodové čtverečky duševního stresu
- Vynikající Vůle vám dá 3- a 4- bodové čtverečky duševního stresu a dodatečnou kolonku drobného následku.

DOVEDNOSTI

Vyberte si dovednosti a jejich hodnocení.

Jakmile máte zmapovány fáze vaší postavy a máte vybrané aspekty, je čas vybrat si dovednosti. Popisy a detaily pro každou dovednost najdete v kapitole *Dovednosti a triky*.

Vaše dovednosti tvoří pyramidu, s jedinou dovedností na vrcholu s hodnocením Skvělá (+4) — což obvykle odkazuje na špičkovou dovednost — a více dovedností na každém dalším nižším hodnocení žebříčku až po Průměrné (+1):

- Jedna Skvělá (+4) dovednost
- Dvě Dobré (+3) dovednosti
- Tři Slušné (+2) dovednosti
- Čtyři Průměrné (+1) dovednosti

Nevalná (+0) je základ pro jakoukoliv dovednost, kterou si nevezmete. Někdy je u dovednosti uvedeno, že není dostupná, pokud si ji postava nevezme; v takových případech není ani Nevalná.

PRO VETERÁNY

PROČ PYRAMIDA?

Pokud jste hráli *Dresden Files RPG*, pak víte, že využívá dovednostní sloupce namísto pyramidy. V této verzi Fate jsme chtěli, aby byla tvorba postavy tak rychlá a přístupná, jak jen je možné, takže jsme šli cestou pyramidy jako standardu. Pokud chcete namísto toho používat sloupce, v klidu a do toho — máte 20 dovednostních bodů.

Dovednostní sloupce zcela nezmizely. Jsou jen vyhrazené pro zlepšování (str. 258).

DOVEDNOSTNÍ STROP

V základu dáváme Skvělé (+4) jako nejlepší hodnocení dovednosti, s nímž PH začínají. Jak se postavy vyvíjí, mohou se zlepšit nad tento limit, ale je to těžší, než si zlepšit dovednosti s hodnocením pod tímto limitem (viz zásadní milníky na str. 260).

Pokud tvoříte hru o superhrdinech, pandimenzionálních tvorech, mytických bozích nebo jiných nadlidských postavách, neváhejte a nastavte vrchol dovednostní pyramidy — a tedy i strop — na Vynikající (+5) nebo Fantastické (+6).

Počet dovedností, které dostanete, by měl být relativní velikosti seznamu dovedností. Náš základní seznam má 18 dovedností a Velká pyramida vám dá hodnocení v 10 z nich, což znamená, že každá postava má možnosti ve více než polovině celkového počtu věcí, které můžete dělat, a je tu prostor pro šest PH vynikat (tzn. vybrat si své tři nejlepší dovednosti), aniž by se překrývaly. To můžete ve své hře změnit, zejména pokud jste změnili dovednostní strop. Jen mějte na paměti, že větší pyramida znamená větší překryv mezi postavami, pokud tedy vaše hra nemá rozsáhlejší seznam dovedností.

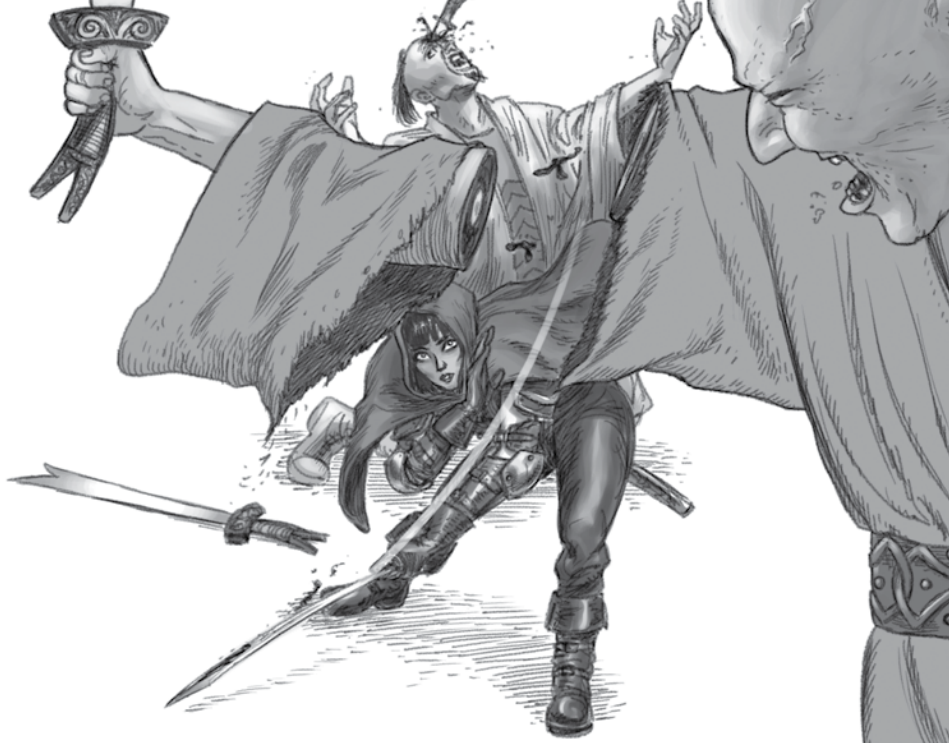
Ryan ví, že Zird není co do dovedností jako ostatní PH, takže se od nich snaží Zirdu co nejvíce odlišit. Skupina se rozhodla, že Zirdova magie bude fungovat skrze jeho dovednost Učenost, takže se na ní bude přirozeně soustředit.

Vezme si tedy Učenost jako Zirdovu nejlepší dovednost, následovanou Řemesly a Vztahy — na čaroděje se Zird považuje za velmi společenského. Ryan si vezme i Atletiku, Vůli a Vyšetřování, protože mu dojde, že je Zird při svém přístupu k práci bude potřebovat, a směs dalších dovedností protože je nikdo z jeho přátel nemá, nebo protože u nich chce mít kladné hodnocení i v případě, že se skupina rozdělí. Skončí tak s Bojem, Majetkem, Kontakty a Pozorností.

Poznámka: Pár dovedností má zvláštní výhody, jmenovitě ty, které ovlivňují počet čtverečků stresu a následků, které máte k dispozici. Pokud víte, že chcete mít určitý počet čtverečků stresu, vložte tyto dovednosti do pyramidy jako první.

Stres a
následky
str. 50





TRIKY A OBNOVA

Vyberte si nebo si vymyslete tři až pět triků. Určete, s kolika body osudu budete začínat hru.

Definice triků
str. 87

Triky mění způsob, kterým pro vaši postavu dovednosti fungují. Výběr a vymýšlení triků jsou vysvětleny v kapitole *Dovednosti a Triky*.

**Doplňování
triků během
hry**
str. 53

Tři triky dostanete zdarma a můžete si vzít až dva další za cenu snížení své obnovy o jedna za každý z nich. (Podstata je v tomto: čím víc cool triků můžete udělat, tím více potřebujete přijímat vynucení, abyste dostali body osudu.) Vymyslet si triky může chvíli trvat, takže si pro teď můžete chtít vzít jen jeden a zbytek si určit až během hry.

**Cynerina
karta postavy**
str. 299

Lily se rozhodne vzít si jako jeden ze svých tří volných triků Mistr boje: +2 na Boj při tvorbě výhody proti protivníkovi, za předpokladu, že protivník má bojový styl nebo slabinu, kterou ona dokáže využít.

Jako své zbývajících volné triky si vezme Holka z laciného příběhu a Šestý smysl. Jejich popisy najdete na její kartě postavy.

Určení obnovy

Ve Fate začíná postava hráče s obnovou 3. To znamená, že na začátku každé hry začne s nejméně 3 body osudu.

Pokud si vezmete čtyři triky, vaše obnova je 2. Pokud si vezmete pět triků, vaše obnova je 1.

Poznámka: Některé hry Fate toto rozložení mění. Bez ohledu na to, jak triky ve vaší hře fungují, nikdy nesmíte mít obnovu menší než 1.

Pokud chcete, aby PH měly spoustu cool vychytávek a speciálních bonusů, můžete tyto základní hodnoty upravit a dát triků zdarma více. Můžete také změnit základní úroveň obnovy — vyšší obnova znamená, že PH nebudou potřebovat tolik vynucení jako obvykle (představte si superhrdinský komiks) a nižší obnova znamená, že budou potřebovat několik hned z kraje každého sezení, aby dostaly dostatečnou zásobu (představte si *Smrtonosnou past*). Také platí, že čím vyšší obnova, tím více si budou hráči kupovat triky.

Definice bodů
osudu
str. 56



STRES A NÁSLEDKY

Určete, jakou nakládačku vaše postava snese.

Když se postavy ve Fate dostanou do situace, v níž čelí zranění — velmi obvyklá záležitost, když jste vysoce schopný, proaktivní a čelíte dramatu na každém kroku — mají dva způsoby, jak si udržet pozici a zůstat stát na nohou: **stres** a **následky**.

Konflikty
str. 154

Sekce Konflikty v kapitole *Výzvy, střety a konflikty* plně vysvětluje, co tyto pojmy znamenají a jak se používají. Ve zkratce, stres reprezentuje pomíjivý poplatek za účast v konfliktu, zatímco následky jsou přetrvávající efekty přijaté újmy, někdy dosti traumatické.

Stres
str. 160

Každá PH má dvě různá **měřítka stresu**. **Fyzické měřítko stresu** se zabývá fyzickým zraněním a **duševní měřítko stresu** se vypořádává s duševními újmami. Čím více čtverečků stresu na měřítku, tím odolnější postava v daném směru je. V základu má postava dvě políčka stresu na každém měřítku.

Následky
str. 162

Každá postava má tři **kolonky následků**. Jedna je *drobná*, jedna je *mírná* a ta poslední je *vážná*. Následky, na rozdíl od stresu, nejsou fyzické nebo duševní — kteroukoliv kolonku lze použít pro jakýkoliv typ újmy. Jak bylo zmíněno výše, následky jsou zranění a traumata, které nemůžete jen tak setřást, až se usadí prach.

Dovednosti
a triky
str. 85

Některé dovednosti a některé triky mohou tyto základy navýšit. Podívejte se na kapitolu *Dovednosti a triky* pro více informací. Pro potřeby rychlého shrnutí, toto jsou dovednosti ze *Srdcí z oceli*, které upravují stres a následky.

Kondice pomáhá zvládat fyzický stres a **Vůle** pomáhá s duševním stresem. Obě dovednosti dávají jedno další políčko stresu daného typu (fyzického nebo duševního) pokud jsou hodnocené jako Průměrné (+1) nebo Slušné (+2), nebo dvě další políčka stresu pokud jsou hodnocené jako Dobré (+3) či lepší. Na Vynikající (+5) a vyšší dávají také jednu další kolonku mírného následku. Oproti běžným třem, tato kolonka následku je vyhrazena pouze pro fyzické poškození (Kondice) nebo pro duševní újmu (Vůle).

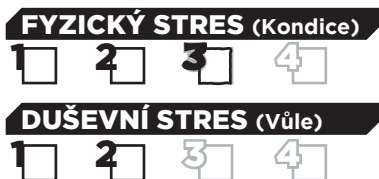
Poznámka: Pokud hrajete v herním prostředí s odlišnými dovednostmi, tak to, které z nich ovlivňují kolonky stresu a následků se může změnit. Poznamenejte si benefity těchto dovedností, když si tvoříte postavu.

Můžete si přidat měřítko stresu, pokud postavy ve vaší hře trpí zvláštní formou újmy, jako například majetkový stres (str. 285) v silně politické hře. Změna políček stresu zpomalí a prodlouží konflikty, což může být vhodnější pro vysokooktanové pulpové žánry, kde se od postav očekává, že snesou spoustu ran.

Landon má Dobrou (+3) Kondici, což mu přidává další dva čtverečky fyzického stresu. Jeho Vůle je sice pouze Průměrná (+1), ale i tak mu přidá jeden další čtvereček duševního stresu.



Cynere má Slušnou (+2) Kondici, takže dostane třetí čtvereček fyzického stresu. Její měřítko duševního stresu zůstane na dvou čtverečcích, protože má jen Nevalnou (+0) Vůli.



Tajemný Zird je spíš knihomol a má Nevalnou (+0) Kondici, takže má jen základní měřítko fyzického stresu se dvěma čtverečky. Má nicméně Slušnou (+2) Vůli, což mu přinese jeden bonusový čtvereček duševního stresu.



Protože žádná z postav nemá Vynikající (+5) nebo lepší Kondici ani Vůli, mají všechny základní počet následků: jeden drobný, jeden mírný a jeden vážný.

JSTE HOTOVÍ!

Na konci tohoto procesu byste měli mít postavu s:

- Jménem
- Pěti aspekty, společně s kusem osobní minulosti
- Jednou Skvělou, dvěma Dobrymi, třemi Slušnými a čtyřmi Průměrnými dovednostmi
- Třemi až pěti triky
- Duševním a fyzickým měřítkem stresu o 2 – 4 čtverečích
- Obnovou ve výši 1 – 3 bodů osudu

Scény, sezení
a scénáře
str. 225

Akce a
výsledky
str. 129

Teď jste připraveni hrát!

Vypravěči, v kapitole *Scény, sezení a scénáře* najdete rady o tom, jak vzít aspekty z karet PH a tvorby hry a udělat z nich vzrušující scénáře pro hráčský prožitek.

Hráči, koukněte na následující kapitolu pro více informací o tom, jak použít vaše aspekty, nebo přeskočte rovnou na *Akce a výsledky*, abyste se naučili více o tom, jak používat dovednosti k provádění akcí a činností.

RYCHLÁ TVORBA POSTAVY

Pokud chcete přeskočit detailní tvorbu postavy a chcete rovnou začít hrát, můžete nechat většinu postavy nevyřešenou a vyplnit ji během hry.

Než začnete, měli byste vyplnit alespoň následující:

- Aspekt základního konceptu
- Nejlepší dovednost
- Jméno

Když přijde na váš základní koncept, můžete začít něčím vágním a vyplňovat to později. *Týpek s mečem* je dostatečný základní koncept pro tento přístup. Později můžete objevit o své postavě něco nového a vylepšit to. Pokud se to stane, přepište aspekt tak, aby tu změnu vystihoval.

Měli byste znát svou nejlepší dovednost — to vám dodá další inspiraci pro vaši postavu. Máte-li nějaké další nápady na dovednosti, ať už na dovednosti, ve kterých jste dobří, nebo dovednosti, v nichž jste špatní, sepište si je. (Protože si normálně nezapisujete žádné dovednosti, které máte horší než Průměrné (+1), udělejte si na vaši kartu jen poznámku o tom, že tyhle dovednosti záměrně nemáte.)

A, samozřejmě, potřebujete jméno! Zatím vám může stačit pouze křestní jméno, nebo jen přezdívka. (Také existuje trik s tím, že si dáte jméno, jen abyste později odhalili, že jste se skrývali, byli v utajení, nebo měli ztrátu paměti a pak místo toho napíšete své skutečné jméno.)

Začněte hru

S touto metodou začínáte s obnovou 3, a tedy začínáte hru se 3 body osudu.

Až skončí první sezení, pokud plánujete hrát svou postavu dál, měli byste si najít čas na doplnění zbytku aspektů, dovedností a triků.

Doplňování aspektů během hry

Pokud vás aspekt vašeho problému nenapadne hned, doplníte jej později. Ohledně tří zbylých aspektů; protože jste přeskočili Trio fází, prostě si vymyslete jakékoliv aspekty, které se budou zdát v danou chvíli vhodné. Typicky to uděláte ve chvíli, kdy bude vaše postava potřebovat aspekt, aby něčeho dosáhla, nebo když budete chtít změnit probíhající situaci v něco, co je hodné vynucení.

Stejně jako se základním konceptem, nestresujte se tím, že byste tyto aspekty zkazili. Až sezení skončí, projděte si je a vylepšete to, co jste vytvořili za běhu.

Doplňování dovedností během hry

Kdykoliv, kdy používáte dovednost, kterou nemáte na kartě postavy, nastane jedna ze dvou možností: buď budete předpokládat, že je ona dovednost Nevalná (+0), nebo si ji napíšete do některé ze svých volných kolonek dovedností a hodíte si s ní na dané úrovni. Tato volba existuje, dokud nejsou všechny kolonky dovedností zaplněny.

Pokud si hodíte na dovednost, kterou nemáte na kartě, a rozhodnete se spokojit se raději s Nevalnou, než abyste si ji napsali, můžete si ji doplnit později s vyšším hodnocením. Například můžete být vyzváni hodit si na Učenost a rozhodnete se hodit si ji jako Nevalnou. Později můžete být vyzváni na to hodit si ji znovu a tentokrát se rozhodnete si dovednost vyplnit jako Slušnou (+2).

Podobně, pokud si hodíte dobře na dovednost, kterou jste si rozhodli nechat jako Nevalnou, možná vás to inspiruje k tomu vzít si ji později.

Vzhledem k tomu, že některé dovednosti mají dodatečné výhody, zejména na zlepšování vašeho měřítka stresu, můžete si je vyplnit ve chvíli, kdy budete chtít své postavě přidělit takovouto výhodu. Do té doby tyto benefity nemáte, jelikož jste uvažovali, že máte danou dovednost jako Nevalnou.

Doplňování triků během hry

Máte zdarma tři triky, které si můžete vyplnit kdykoliv. Můžete si kdykoliv vyplnit i další triky, ale kvůli obnově k tomu musíte za každý z nich zaplatit bod osudu. To je kvůli tomu, že obnova říká, s kolika body osudu hru začínáte, takže s trikem navíc byste hru začínali s menším počtem.

Pokud jste bez bodů osudu, ale chcete si poznamenat, že máte trik, protože vás to zrovna napadlo, udělejte tak. Vaše postava trik nicméně skutečně nemá, dokud nedostanete bod osudu a neutratíte jej.

Do dalšího sezení také musíte snížit vaši obnovu o jedna za každý trik, který si vezmete navíc.



4

ASPEKTY A BODY OSUDU

DEFINICE ASPEKTŮ

Aspekt je fráze, která popisuje něco jedinečného nebo zaznamenání hodného o čemkoliv, k čemu je připojena. Jsou tím hlavním za co utrácíte a skrze co získáváte body osudu. Ovlivňují příběh tím, že postavám poskytují příležitosti získat bonus, komplikují jejich životy nebo jiným postavám vstupují do hodů či jim poskytují pasivní opozici.

DEFINICE BODŮ OSUDU

Body
osudu
str. 12

Jak jako vypravěči, tak jako hráči máte k dispozici bank bodů zvaných body osudu, které můžete používat k ovlivňování hry. Reprezentujete je pomocí žetonů, jak jsme zmínili v *Základech*. Hráči, každý scénář začínáte s určitým počtem bodů, který je rovný vaší **obnově**. Pokaždé když skončíte sezení v půlce scénáře s méně body osudu, než je vaše hodnocení obnovy, si je doplňte na její úroveň. Vypravěči, vy dostanete rozpočet bodů osudu k utrácení na každou scénu.

Ekonomika
bodů osudu
str. 80

Když do hry vstoupí vaše aspekty, obvykle budete utrácet nebo získávat body osudu.

IDENTITA

Jméno

TAJEMNÝ ŽIRD

Popis

OSTŘÍLENÝ UČENEC S TMAVOU TROJÚHELNÍ KOVOU BRADKOU.

Obnova

2

ASPEKTY

NÁMĚBNÍ KOUZELNÍK

RIVALOVÉ V MYSTICKÉM BRATŘSTVÍ

POKUD JSEM TAM NEBYL, ČETL JSEM O TOM

DO TVÁŘE NE!

ŠPATNĚ SNÁŠÍM HLUPÁKY

SPECIALITY

MASIE MYSTICKÉHO BRATŘSTVA

DOVEDNOSTI

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobrý (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

UŽENOST

VĚTAHY

A-TLETIKA

BOJ

ŘEMESLA

VŮLE

MAJETEK

VYŠETŘ

KONTA

TRIKY

UŽENOST, LÉSTENÍ, MŮJE POKUSY VYVOZITELNOSTI, POKUSY UŽENOSTI, PŘÁTELSTVÍ LÁHÁ, K VYTVOŘENÍ VÝRODY ENDOGENE NA LÁHÁ MŮJE NA SÍLA DOKONCE. JEDNOU ZA SČENU MŮŽETE UTRÁČIT BOD OSUDU (A KTRÁVAT VÁŠ REPREZENTATIVNÍ VÁŠE HODNĚ ZEDNÁČNÍ SCHOPNOSTI. MŮŽETE HODU BĚŽETE, AŽ UŽ NA SČENĚ, NEBO NA GŮLI, KTERÝ POKROUJETE. O TOM ŽEEN ŽETL! ŽETL JSTE STOVKY - POKUD NE ROVNOU TÍSE - K UŽENOSTI NAHĚSTO ŽABKOLIV ŽEEN DOVEDNOSTI V ŽEDNOM BODU NE ŽETL O TOM, CO SE POKOUŠETE UŽENAT.

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1

2

3

4

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

TYPY ASPEKTŮ

Každá hra Fate má několik různých druhů aspektů: aspekty hry, aspekty postavy, aspekty situace, následky a posílení. Od sebe se liší hlavně v tom, k čemu se vztahují a jak dlouho přetrvávají.

Aspekty hry

Aspekty hry jsou na stálo přidělené ke hře, odtud ten název. Ačkoliv se mohou po čase změnit, nikdy nezmizí. Pokud jste už prošli tvorbou hry, tak už je máte určené – vámi dříve vytvořené současné nebo nadcházející hrozby. Popisují ve světě již existující hrozby nebo problémy, které budou základem příběhu vaší hry.

Kdokoliv může kdykoliv vyvolat, vynutit nebo vytvořit výhodu z herních aspektů; jsou vždy komukoliv k dispozici pro využití.

Aspekty postavy

Aspekty postavy jsou stejně tak trvalé, ale v menším měřítku – vztahují se k jednotlivým PH nebo PV. Popisují takřka nekonečné množství věcí, které postavy odlišují, jako třeba:

- Významné osobnostní rysy nebo přesvědčení (*Táhne se za každou kráskou, Nikdy nikoho neopouštím, Jediný dobrý Tsyntavian je mrtvý Tsyntavian*).
- Pozadí nebo profesi postavy (*Vyučen na Akademii čepelí, Zrozen vesmíranem, Kyberizovaný pouliční zloděj*).
- Důležitý majetek nebo zajímavý rys (*Krví zbrocený meč mého otce, Vyparáděná, Pozorný veterán*).
- Vztah k lidem a organizacím (*Člen Ligy Převracející ruky, V králově přízni, Hrdý člen Společnosti lordů*).
- Problémy, cíle nebo nesnáze, s nimiž se postava potýká (*Odměna na mou hlavu, Král musí zemřít, Strach z výšek*).
- Tituly, reputace nebo závazky, které může postava mít (*Domýšlivý mistr Cechu obchodníků, Výmluvný mizera, Zapřísáhlý pomstít svého bratra*).

Můžete vyvolávat nebo vynucovat kterýkoliv z aspektů své postavy kdykoliv jsou relevantní. Vypravěči, vždy můžete nabídnout vynucení kterékoli PH. Hráči, vy můžete navrhnout vynucení pro postavu kteréhokoliv hráče, ale vypravěč bude mít vždy poslední slovo v tom, zda to je nebo není platný návrh.

Velké
hrozby
herního
prostředí
str. 22

ASPEKTY A
BODY OSUDU

Vytvoření
výhody
str. 136

Situační aspekty

Situační aspekty jsou dočasné, zamýšlené k tomu, aby přetrvaly pouze jednu scénu nebo dokud nepřestanou dávat smysl (nicméně ne déle, než jedno sezení). Situační aspekty mohou být vztaženy k prostředí, ve kterém se scéna odehrává – což ovlivňuje kohokoliv ve scéně – ale můžete je také připojit ke konkrétním postavám, když se na ně zaměříte při tvorbě výhody.

Situační aspekty popisují důležité vlastnosti okolností, s nimiž se postavy ve scéně potýkají. To zahrnuje:

- Fyzické vlastnosti prostředí (*Hustý podrost, Zahalující sněhové závěje, Nízkogravitační planeta*).
- Pozici nebo umístění (*Odstřelovačská pozice, Ve stromech, Dvorek*).
- Okamžité překážky (*Hořící stodola, Zapeklitý zámek, Rozlehlá propast*).
- Kontextové detaily, které pravděpodobně vstoupí do hry (*Nespokojení měšťané, Bezpečnostní kamery, Hlasité stroje*).
- Náhlé změny ve stavu postavy (*Písek v očích, Odzbrojený, Zahnaná do kouta, Pokrytá slizem*).

Kdo může situačního aspektu využít záleží hodně na kontextu vyprávění – někdy to bude velmi očividné a jindy budete muset použití aspektu vysvětlit, aby to dávalo smysl v kontextu toho, co se ve scéně děje. Vypravěči, vždy jste konečným soudcem toho, jaké návrhy jsou vůči aspektu platné.

Někdy se situační aspekty stanou překážkami, které musí postavy překonat. Jindy vám dají ospravedlnění, abyste vytvořili aktivní opozici pro akci někoho jiného.

Následky

Následky jsou trvalejší, než situační aspekty, ale ne tak trvalé, jako aspekty postavy. Jsou zvláštním druhem aspektu, který si berete, abyste nebyli vyřazení z konfliktu, a popisují trvalá zranění nebo problémy, které si z konfliktu odnesete (*Vykloubené rameno, Krvácející nos, Společenský vyvrhel*).

Následky přetrvávají různě dlouhou dobu podle své závažnosti, od několika scén přes jeden nebo dva scénáře. Protože mají negativní formulaci, tak dokud je budete mít, budou nejspíše hodně vynucovány, a kdokoliv, kdo z nich může oprávněně těžit, je může vyvolat nebo z nich vytvořit výhodu.

Posílení

Posílení jsou velmi krátkodobým druhem aspektu. Získáte je, když se snažíte vytvořit výhodu, ale nehodíte si dost dobře, nebo jako benefit navíc, pokud při nějaké akci uspějete velice dobře. Můžete je vyvolat zdarma, ale zmizí hned poté, co to uděláte.

Pokud chcete, můžete také dovolit jiné postavě vyvolat vaše posílení, pokud to je relevantní a může jí to pomoci.

Překonání
str. 134

Konflikty
str. 154

CO ASPEKTY DĚLAJÍ

Aspekty ve Fate dělají dvě hlavní věci: **říkají vám, co je ve vaší hře důležité a pomáhají vám určit, kdy použít mechaniky.**

Důležitost

Sbírka vašich aspektů hry a aspektů postav vám říká, na co se potřebujete během své hry soustředit. Přemýšlejte o nich jako o poznámkách pro sebe sama nebo jako o sadě praporků směřujících vás na nejzábavnější cestu.

Vypravěči, když budete tvořit scénáře pro Fate, budete využívat tyto aspekty a vztahy mezi nimi k vytvoření problémů k řešení pro vaše PH. Hráči, vaše aspekty jsou důvod, proč vaše PH vyčnívají nad ostatní postavy, které mohou mít podobné dovednosti – mnoho postav ve Fate může mít vysokou dovednost Boj, ale pouze Landon je ***Učedníkem Slonovinového rubáše***. Když jeho cesta jakožto učedníka přijde do hry, nebo když Slonovinový rubáš vstoupí do akce, dává to hře osobní dotyk, který by tam jinak nebyl.

Herní aspekty dělají něco podobného ve větším měřítku – říkají nám, proč především se o hraní této konkrétní hry zajímáme, co ji činí jedinečnou a nepřekonatelnou. Všichni můžeme říct „Jo, máme rádi hry ve stylu space opery“, ale dokud neujasníme detaily vesmíru, kde lidé ***Udělají pro přežití cokoli*** a kde ***Impérium je všudypřítomné***, nemáme k čemu vztáhnout naši pozornost.

Situční aspekty dělají hru zajímavou z vteřiny na vteřinu, přidávají chuť a hloubku do toho, co by jinak bylo nudnou scénou. Rvačka v hospodě je z podstaty zaměnitelná – může to být jakákoliv hospoda, kdekoliv. Ale pokud přidáme do scény aspekt ***Obrovská bronzová socha Ďábla*** a hráči jej využijí ve hře, stane se z toho „ta rvačka u Bronzového ďábla, kde jsem tomu chlápku roztřísknul hlavu o tu sochu.“ Jedinečné detaily přidávají zájem a zapojení.



Rozhodování o tom kdy využít mechaniky

Protože nám aspekty říkají, co je důležité, tak nám také říkají, kdy je k vyřešení situace nejvhodnější využít mechaniky, namísto toho, abychom o tom, co se stane, rozhodli prostě tím, že to popíšeme.

Vypravěči, vás se to nejvíce týká, když se pokoušíte určit, zda po hráči chtějí, aby si hodil kostkami. Pokud hráč řekne „Vylezu po tom žebříku a seberu tu sošku“, a na žebříku ani na sočce není nic zvláštního, tak tu není ani důvod vyžadovat k jejímu sebrání akci překonání. Pokud nám ale situační aspekty říkají, že žebřík je *Hnijící provazový žebřík* a že soška je *Chráněna hněvem Bohů*, pak najednou máte prvky tlaku a rizika, které stojí za sáhnutí po kostkách.

Hráči, vás se to týká nejvíce, když vyvoláváte aspekt nebo zvažujete jeho vynucení. Vaše aspekty zdůrazňují, co dělá vaši postavu jedinečnou a to si chcete odehrát, že? Takže když přijde příležitost učinit vaši postavu úžasnější vyvoláním, do toho! Když uvidíte příležitost ovlivnit příběh navržením vynucení pro svou postavu, do toho! Hra jako celek potom bude mnohem bohatší.



TVORBA DOBRÉHO ASPEKTU

Protože jsou aspekty pro hru tak podstatné, je důležité vytvořit je nejlepší, jaké dokážete. Jak tedy poznáte, co je dobrý aspekt?

Ty nejlepší aspekty jsou **dvousečné, říkají více než jednu věc** a jsou **jasně zformulované**.

Dvousečnost

Hráči, dobré aspekty nabízejí vašim postavám jasnou výhodu, zatímco zároveň poskytují příležitosti zkomplikovat jejich život nebo být využity k jejich škodě.

Dvousečný aspekt bude do hry přicházet více, než prostý pozitivní nebo negativní aspekt. Můžete je častěji používat k tomu, abyste se blýsknuli, a budete schopni přijmout více vynucení a získat více bodů osudu.

Jako lakmusový papírek zkuste vyjmenovat dva způsoby, kterými můžete aspekt vyvolat, a dva způsoby, kterými je lze vynutit nebo kterými jej může vyvolat někdo jiný. Pokud vám příklady přijdou lehce na mysl, super! Pokud ne, dodejte k aspektu více kontextu, abyste jej přiměli fungovat, nebo tu myšlenku odložte stranou a vymyslete nový aspekt.

Podívejme se na aspekt jako je třeba **Počítačový génius**. Jeho přínos je očividný – kdykoliv budete hackovat nebo pracovat s technologií, máte důvod jej vyvolat. Nezdá se ale, že by nabízel mnoho příležitostí jak ho obrátit ve váš neprospěch. Zamysleme se tedy nad tím, jak jej trochu okořenit.

Co kdybychom jej změnili na **Nerd všech nerdů**? To stále nese vazby, které vám umožní získat výhodu při práci s počítači, ale má to i své stinné stránky – ve společnosti působíte podivně. Můžete díky tomu přijmout vynucení a zvorat nějakou sociální interakci, nebo ho proti vám může někdo vyvolat, aby odvedl vaši pozornost nějakou fascinující technickou hračkou.

Vypravěči, tohle platí stejně pro vaše herní a situační aspekty. Jakákoliv vlastnost scény, kterou vyhlásíte, by měla být něco, co PH nebo jejich nepřátelé budou moci využít dramatickým způsobem. Vaše herní aspekty tvoří průběžné problémy, ale také by měly pro PH nabízet způsoby, jak z nich těžit při patové situaci.

Aspekty
postavy
str. 57

Říkají více než jednu věc

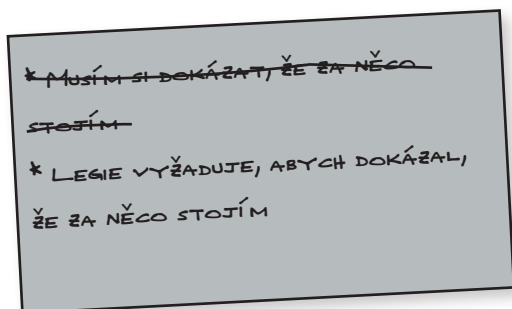
Dříve jsme uvedli několik věcí, které aspekty postavy mohou popisovat: osobnostní rysy, pozadí, vztahy, problémy, majetek a tak dále. Nejlepší aspekty pokrývají několik těchto kategorií, protože to znamená, že je více způsobů, jak je vnést do hry.

Podívejme se na jednoduchý aspekt, který může mít postava vo-jáka: **Musím si dokázat, že za něco stojím**. Tento aspekt můžete vyvolat kdykoliv se snažíte udělat něco pro ostatní nebo když se snažíte ukázat své schopnosti. Někdo ho na vás může vynutit, aby vás přiměl dostat se do rvačky, které se chcete vyhnout, nebo abyste se kvůli své reputaci dostali do nesnází. Víme tedy, že aspekt je dvousečný, takže v tom nám vyhovuje.

To bude chvíli fungovat, ale časem tomu dojde šňáva. Říká to totiž o vaší postavě pouze jednu věc. Když se nesnažíte ukázat, že za něco stojíte, tak je tento aspekt mimo hru.

Spojme tento aspekt se vztahem k organizaci: **Legie vyžaduje, abych dokázal, že za něco stojím**. Vaše možnosti se tím značně rozšiřují. Nejen, že dostanete všechnen obsah, který v aspektu byl už dříve, ale navíc jste tím představili Legii, která po vás může něco vyžadovat, může vás dostat do problémů věcmi, za které můžete být obviňováni nebo může poslat nadřízené PV a váš život tím ztížit. Můžete takový aspekt také vyvolat, když se s Legií potýkáte, nebo když potkáte někoho, kdo bere pověst Legie vážně. Takový aspekt toho do hry přináší mnohem více.

Vypravěči, pro vaše situační aspekty si s tím nemusíte moc lámat hlavu, protože ty jsou určené k tomu, aby zůstávaly ve hře jen v rámci dané scény. Nabízet více způsobů využití je mnohem důležitější pro aspekty postav a hry.



Jasná formulace

Protože aspekty jsou fráze, potýkají se se všemi nejednoznačnostmi jazyka. Pokud nikdo neví, co váš aspekt znamená, nebude moc k užítku.

To neznámá, že byste se museli vyhýbat poetickým nebo pestrým vyjádřením. *Jen obyčejný kluk z vesnice* není ani zdaleka tak kouzelné jako *Dítě pastevecké blaženosti*. Pokud to je tón, k němuž vaše hra tíhne, není důvod bránit se vyžívání ve vašich lingvistických choutkách.

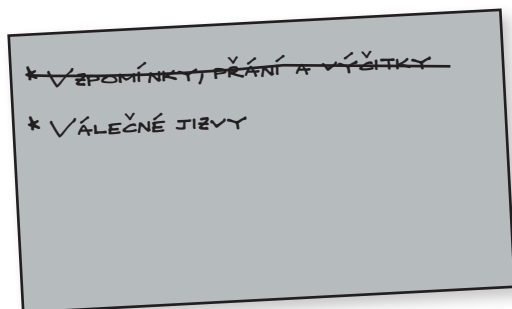
Nicméně, nedělejte to na úkor jasnosti. Vyhýbejte se metaforám a implikacím, když můžete prostě říct, co máte na mysli. Tak se ostatní nebudou muset zastavovat během hry a ptát se vás, zda je možné nějaký aspekt použít, nebo se zasekávat v diskusích o tom, co to znamená.

Podívejme se na **Vzpomínky, přání a výčitky**. Na té frázi je cosi podněcujícího. Naznačuje určitou melancholii k minulosti. Jenže pokud je tato fráze aspektem, tak nevíte, co má dělat. Jak vám pomůže? Vzpomínky na co? Přání čeho? Bez nějaké konkrétní předtavy, k čemu takový aspekt odkazuje, bude jeho vyvolávání a vynucování takřka nemožné.

Řekněme, že to po chvíli rozhovoru ujasníme a řekneme, že vaše postava byla poznamenána léty strávenými v poslední velké válce. Zabíjeli jste lidi které jste nechtěli zabít, viděli jste věci, které jste nechtěli vidět, a v podstatě všechny vaše naděje vrátit se k normálnímu životu jsou pryč.

To je všechno suprové, ale bude lepší nazvat to **Válečné jizvy**. Je to možná méně poetické, ale přímo to odkazuje k věcem o kterých je řeč a dává to mnohem víc nápadů ohledně lidí z vaší minulosti, kteří by se třeba mohli do vašeho života navrátit.

Pokud váháte, zda váš aspekt je nebo není jasný, zeptejte se lidí u stolu, co si myslí, že znamená.



KDYŽ SE ZASEKNETE

Ted' víte, co tvoří dobrý aspekt, ale to nijak nezužuje vaše možnosti – stále máte takřka nekonečné množství témat a představ, z nichž si vybírat.

Pokud pořád nejste rozhodnutí, co si zvolit, tady je pár tipů, které vám to mohou trochu zjednodušit.

Někdy je lepší si nevybírat

Pokud nemůžete vymyslet aspekt, který vám a ostatním vážně sedne, je lepší nechat jeho místo prázdné, nebo si jakýkoliv nápad, který jste měli, naškrabat na okraj. Někdy je mnohem snazší počkat, než se vaše postava zahraje, než domyslíte, co chcete jako konkrétní aspekt.

Takže, pokud váháte, nevyplňujte. Možná že jste měli nějaký obecný nápad na aspekt, ale nevěděli jste, jak ho zformulovat, nebo jste možná neměli žádný nápad. Netrapte se tím. Vždycky tu je prostor vymyslet to za pochodu během hry.

Totéž platí, pokud máte více šťavnatě vypadajících nápadů, které vám ale nefungují dohromady a vy nevíte, který si vybrat. Sepište si je všechny na kraj a počkejte si, který z nich ve hře skutečně vyní. Mezery pak vyplňte později tím, který bude nejvýživnější.

Vždy se ptejte, na čem záleží a proč

Dříve jsme řekli, že vám aspekty říkají, proč na něčem ve hře záleží a proč se o to zajímáme. To je váš hlavní kompas a průvodce výběrem nejlepších možných aspektů. Pokud váháte, vždy se ptejte: Na čem nám tu nejvíce záleží, a proč?

Trio fází
str. 38

Události fází by vám měli pomoci přijít na to, co by mělo být vaším aspektem. Nesnažte se shrnout události fáze nebo cokoliv podobného do vašeho aspektu – pamatujte si, podstata je odhalit na postavě něco důležitého. Opět, ptejte se sami sebe, na čem v oné fázi opravdu záleží.

- Co byl výsledek? Je důležitý?
- Vytvořila si postava nějaké důležité vztahy nebo napojení během této fáze?
- Pomohla fáze ukázat něco důležitého o osobnosti nebo přesvědčeních postavy?
- Dala fáze postavě nějakou reputaci?
- Vytvořila fáze pro postavu v herním světě nějaký problém?



Předpokládejme že každá otázka končí „v dobrém nebo špatném“ – nakonec tyto vlastnosti, vztahy a reputace nemusí být nutně pozitivní. Vytváření vztahů s nemesis je stejně šťavnaté jako vytváření vztahů s vaším nejlepším přítelem.

Pokud tu je více než jedna možnost, nechte hlasovat ostatní hráče a vypravěče, abyste zjistili, co zajímá je. Pamatujte, že byste si měli všichni navzájem pomáhat – hra funguje nejlépe, pokud je každý fanouškem toho, co dělají všichni ostatní.

Během Cyneriny **třetí fáze** se Lily rozhodla zkomplikovat Zirdův příběh, když do něj vstoupila v nestřežené chvíli, aby ukradla artefakt, který Zird sebral svým rivalům. Nakonec artefakt Zirdovi vrátila.

Snaží se vymyslet, jaký aspekt by k tomu byl nejvhodnější, ale nemá dost informací s nimiž by šlo pracovat. Projde si tedy výše uvedené otázky a hned se jí nabídne několik možností – ukázala svou zručnost, určitě naznačila nějaký vztah k Zirdovi a jeho rivalové teď mohou mít píčku i na ni samotnou.

Lilly se zeptá zbytku skupiny a po chvíli, co to probírají, se všem zdá nejzajímavější, aby měla Cynere aspekt, který by ji nějak spojil se Zirdem – nakonec všichni vyrostli v té samé vesnici. Rozhodne se pro **Kreju Zirdovi záda**, protože to je dostatečně specifické, aby to šlo vyvolat i vynutit, ale nechává to dostatek prostoru pro pozdější vývoj detailů při samotné hře.

Fáze tři:
Opětovné
křížení cest
str. 44

Fáze
jedna
str. 40

Rozlište je

Nechcete, aby všechny vaše aspekty popisovaly stejný typ věcí. Pět vztahů znamená, že nemůžete své aspekty použít, pokud některý z nich není ve hře, ale pět osobnostních rysů znamená, že nemáte žádné vztahy k hernímu světu. Pokud jste se zasekli na tom, co si jako aspekt vybrat, podívejte se jaké druhy věcí popisují vaše ostatní aspekty. To vám může vyřešit, kterou cestou se v dané fázi vydat.

Lenny si vzal **Učedník Slonovinového rubáše** a **Manýry řeznického psa** jako Landonův základní koncept a problém. Takhle Landon vyznívá jako velmi přímočará postava – násilnický týpek s chováním a vyjadřováním, které ho vždycky dostane do problémů.

Lenny projde svou první fází a vysvětluje, že byl Landon ničema a pouliční flákač, co vyrostl v podstatě jako sirotek – jeho rodiče byli poblíž, ale nikdy se o něj skutečně nezajímali. Nakonec se rozhodl přidat k městské stráži, když ho někdo zachránil ze zlé bitky a přesvědčil ho, že by měl se svým životem udělat něco smysluplného.

Amanda se ho zeptá, co na této fázi považuje za skutečně důležité a Lenny to trochu rozvede. Landonovy první dva aspekty jsou velmi osobní – nedávají mu příliš vztahů s okolím. Lenny se proto chce soustředit právě na ně a rozhodne se, že chce ustanovit vztah k člověku, který ho dovedl ke službě v gardě.

Nakonec ho pojmenují Starý Finn a Landon dostane aspekt **Za vše vděčím Starému Finnovi**, což dává Amandě novou PV, s níž může ve hře dále pracovat.

Aspekt první fáze

Za vše dlužím Starému Finnovi

Fáze dvě: Zkřížení cest

TAJEMNÝ ŽIRD NAJME LANDONA, ABY SE TIŠE VLOUPAL DO VĚŽE NEPOKOJE V SÍDLĚ BRATŘSTVA. KDYŽ JE JEJICH KRYTÍ PROŽRAŽENO, LANDON STRHNE PODPŮRNÉ PILÍŘE VĚŽE. OBA UNIKNOU, ZATÍMCO SE ZA NIMI HROUTÍ CELÁ KONSTRUKCE.

Nechte rozhodnout vaše přátele

Dříve jsme mluvili o skutečnosti, že hra funguje nejlépe, pokud jsou všichni zainteresovaní do toho, co dělají všichni ostatní – spolupráce je srdcem hry a před koncem této knihy to pravděpodobně ještě mnohokrát zopakujeme.

Vždycky máte možnost, zejména s aspekty, se prostě zeptat vypravěče nebo ostatních hráčů, zda by vám něco nevymysleli. Přibližte jim události dané fáze a zeptejte se jich na ty samé otázky, na které se oni budou ptát vás. Na čem záleží jim? Co jim přijde zajímavé? Mají nějaké návrhy, jak události dané fáze udělat dramatičtější nebo intenzivnější? Jaké aspekty si myslí, že by byly nejzajímavější nebo nejvhodnější?

Vy máte konečné rozhodnutí ohledně toho, co budou aspekty vaší postavy, takže se na to nedívejte jako na vzdání se kontroly. Dívejte se na to jako na ptaní se svého vždy důležitého fanklubu a diváků na to, co chtějí vidět, a využijte jejich návrhy jako odrazový můstek pro řetěz vašich vlastních myšlenek. Pokud každý trochu přispěje do postav ostatních, hra bude těžit z pocitu vzájemného zájmu.



VYVOLÁVÁNÍ ASPEKTŮ

Hlavním způsobem, kterým budete aspekty ve hře Fate využívat, je jejich **vyvolávání**. Pokud jste v situaci, ve které je aspekt pro vaši postavu výhodný, můžete jej vyvolat.

Definice
bodů
osudu
str. 56

Abyste vyvolali aspekt, vysvětlíte, jakým způsobem je relevantní, zaplatíte bod osudu a zvolte jednu z následujících možností:

- Přidejte si +2 na aktuální hod k dovednosti poté, co jste hodili kostkami.
- Přehodte všechny své kostky.
- Předejte bonus +2 k hodu jiné postavy, pokud je smysluplné, aby jí vámi vyvolávaný aspekt pomohl.
- Přidejte +2 jakémukoliv zdroji pasivní opozice, pokud je smysluplné, že aspekt, který vyvoláváte, může přispět ke ztížení věci. Můžete to také použít k vytvoření Slušné (+2) pasivní opozice, pokud tu ještě žádná nebyla.

PŘEHOZENÍ VS. +2

Přehazování kostek je trochu riskantnější, než vzít si +2 bonus, ale je potenciálně výhodnější. Doporučujeme vám ponechat si tuto možnost pro případy, kdy hodíte -3 nebo -4 na kostkách, abyste maximalizovali svou šanci, že z přehození dostanete výhodný výsledek. Šance je v takovém případě na vaší straně.

Nezáleží na tom, kdy aspekt vyvoláte, ale obvykle je nejlepší počkat si, dokud nehodíte kostkami, abyste viděli, zda to budete vůbec potřebovat. *Můžete* k jednomu hodu vyvolat několik aspektů, ale *nemůžete* na jeden hod vyvolat několikrát ten samý aspekt. Takže pokud vám přehození nepomohlo dostatečně, musíte si vybrat jiný aspekt (a utratit další bod osudu) pro další přehození nebo pro +2.

Ostatní musí souhlasit s relevancí konkrétního aspektu, když ho vyvoláváte; vypravěč má v tomhle poslední slovo. Využití aspektu by mělo dávat smysl, nebo byste to měli být schopni tvořivě popsat tak, aby to smysl dávalo.

Jak *přesně* tohle uděláte je na vás. Někdy dává smysl použít konkrétní aspekt jen tak, že dáte bod osudu a řeknete, že ho vyvoláváte. Jindy můžete potřebovat trochu více vykreslit akci vaší postavy, aby všichni pochopili, z čeho vycházíte. (Proto vám doporučujeme ujistit se, že všichni chápou stejně, co který aspekt znamená – je pak jednodušší vnášet je do hry.)

Landon se snaží v hostinci zvítězit nad svým protivníkem ve střetu důvtipu. Dovednost, kterou používají, jsou Vztahy a střet je popsán jako „pokus zostudit druhou stranu nejvybranějším možným způsobem“.

Lennymu to při jedné z výměn ve střetu padne špatně a chce vyvolat **Manýry řeznického psa**. Amanda se na něj zakouká dost skepticky a řekne: „A kam se poděl ten ‚nejvybranější možný způsob?‘“

Lenny odoví: „No, měl jsem namysli prohodit nějaký explicitní stěr na téma jeho výchovy, ale ne přímo vulgární urážku, jen něco, co lidi na baru pobaví na jeho účet, možná trochu i na jejich vlastní. Různé lascivní průpovídky jsou myslím přesně Landonův styl“.

Amanda to zváží a přikývne: „Ok, to by šlo.“

Lenny zaplatí bod osudu.

Pokud chcete více příkladů na vyvolávání aspektů, rozházeli jsme je na příč knihou – jsou natolik nedílnou součástí toho, jak Fate funguje, že přirozeně skončily v mnoha příkladech ze hry. Mrkněte na stranu 135, stranu 149 a stranu 152.

Pokud jsou aspekty, které vyvoláváte, na kartě postavy někoho jiného, včetně situačních aspektů, které jsou k ní přiděleny, a pokud tyto aspekty vyvoláváte v neprospěch dané postavy, tak dáváte utracený bod osudu jejímu hráči. Ten je však nemůže nijak využít, dokud scéna neskončí. (Vyvolávání aspektů třetích stran se provádí stejně jako vyvolávání k nikomu nepřilepených situačních aspektů.)

TRIK S VÝPUSTKOU

Pokud chcete jednoduchý způsob, jak si zajistit prostor pro zapojení aspektu do hodu, zkuste odvyprávět svou akci s výpustkou na konci („...“) a pak dokončit akci s aspektem, který vyvoláváte. Nějak takhle:

Lily říká „Ok, takže zvednu svůj meč nahoru a...“ (hodí kostkami, nelíbí se jí výsledek) „...a vypadá to, že na poprvé minu, ale ukáže se to být rychlý náznak-a-sek, klasický manévr od *Nechvalně proslulé dívky s mečem* (zaplatí bod osudu).

Ryan říká „Takže se snažím rozluštit runy v té knize a...“ (hodí kostkami, nelíbí se mu výsledek) „...a *pokud jsem tam nebyl, četl jsem o tom...*“ (zaplatí bod osudu) „...a snadno začnu dohlédávat jejich původ.“



Vytvoření
výhody
str. 136

Volná vyvolání

Za vyvolání aspektu nemusíte vždy platit bodem osudu. Někdy to je zdarma.

Pokud uspějete v tvorbě výhody, „zbyde“ vám na onen aspekt volné vyvolání. Pokud uspějete se stylem, dostanete dvě vyvolání. Některé další akce vám také dávají posílení zdarma.

Stejně tak získáte volné vyvolání na jakýkoliv následek, který způsobíte v konfliktu.

Volné vyvolání funguje jako to normální, až na dvě věci: nepřesouvají se žádné body osudu a můžete je zkombinovat s normálním vyvoláním kvůli lepšímu bonusu. Můžete tedy použít volné vyvolání a zaplatit bod osudu na stejný aspekt a získat +4 na další hod postavy nebo navýšit o +4 pasivní opozici. Nebo můžete rozdělit benefity a dostat přehození a +2 bonus. Můžete také spojit několik volných vyvolání dohromady.

Poté, co své volné vyvolání využijete, můžete aspekt dále vyvolávat zaplacením bodů osudu, pokud je stále ve hře.

Útok
str. 140

Cynere uspěje v útoku a přiměje protivníka vzít si následek **Seknutí přes břicho**. V příští výměně na něj zaútočí znovu a protože tento aspekt původně způsobila, může jej vyvolat zdarma a dostat tak +2 nebo přehození všech kostek.

Pokud chcete, můžete předat své volné vyvolání jiné postavě. Tím můžete docílit živé týmové spolupráce mezi přáteli. Je to velmi užitečné v konfliktech, když chcete někomu umožnit fakt velkou ránu – nechte všechny, ať vytvoří výhodu, a pak předejte jejich volná vyvolání jednomu člověku, aby je všechna seskládal dohromady v jeden ohromný bonus.

PRO VETERÁNY

V jiných Fate hrách se volná vyvolání nazývala „tagging“ („značkování“). Přišlo nám, že to je zbytečný slang navíc. Stále tomu tak můžete říkat, pokud chcete – hlavně když to vám a všem u stolu pomůže pravidlo pochopit.

VYNUCOVÁNÍ ASPEKTŮ

Druhý způsob, kterým budete ve hře aspekty používat, se nazývá **vynucování**. Pokud jste v situaci, ve které vám nějaký aspekt vaší postavy může výrazně zdramatizovat nebo zkomplikovat život, někdo může tento aspekt vynutit. Aspekt může být na vaší postavě, na scéně, místě, hře nebo na čemkoliv jiném, co je momentálně významné. Začneme aspekty postavy a pak si trochu popovídáme o situačních aspektech.

Abyste vynutili aspekt, vysvětlíte, proč je relevantní a učiňte nabídku komplikace, o kterou se jedná. Můžete trochu smlouvat podmínky oné komplikace, dokud nenajdete rozumnou shodu. Kdokoliv, na kom je vynucováno, má potom dvě možnosti:

- Přijmout komplikaci a získat bod osudu
- Zaplatit bod osudu a předejít tak tomu, aby komplikace nastala

Komplikace z vynucení nastane bez ohledu na číkoliv snahu – jakmile jste si pláclí a přijali bod osudu, nemůžete využít své dovednosti ani nic jiného, abyste situaci zmírnili. Musíte se popasovat s novým vývojem příběhu, který z komplikace vzejde.

Pokud jste komplikaci zabránili v tom, aby nastala, pak s ostatními popište, jak jste se jí vyhnuli. Někdy se stačí shodnout na tom, že se to prostě vůbec nestalo a někdy to znamená pospat, jak vaše postava udělala něco proaktivního. Cokoliv potřebujete udělat, aby to dávalo smysl, je v pohodě, dokud to vyhovuje zbytku skupiny.

Vypravěči, jako vždy tu jste konečnými soudci – nejen v tom, jak je výsledek vynucení zahrán, ale i v tom, zda je vynucení vůbec platné. Využijte stejný úsudek, který aplikujete na vyvolání – mělo by dávat instinktivní smysl, nebo by mělo vyžadovat jen málo vysvětlování, že komplikace může z aspektu vyvstat.

Nakonec, a tohle je velmi důležité: **pokud chce hráč vynucovat na jiném hráči, stojí jej bod osudu komplikaci navrhnout**. Vypravěč může vždy vynucovat zdarma a kterýkoliv hráč může navrhnout zdarma vynucení na své postavě.

PRO VETERÁNY

V jiných Fate hrách jste mohli vidět hráči iniciovaná vynucení jako „vyvolání efektu“. Přišlo nám, že je přehlednější nazývat to prostě vynucení, bez ohledu na to, od koho vzešlo.

Vynucování
situačními
aspekty
str. 74

ASPEKTY A
BODY OSUDU

Typy vynucení

Existují dvě hlavní kategorie toho, jak vynucení vypadají ve hře: **události** a **rozhodnutí**. Zde máte nástroje, které vás podpoří ve vymýšlení toho, jak by mělo vynucení vypadat, a pomohou vám, když vás nebude nic napadat.

Událostí

Vynucení událostí nastane bez ohledu na postavu samotnou, když se svět kolem ní rozhodne nějakým způsobem zareagovat na některý aspekt a vytvořit komplikované okolnosti. Vypadá to asi takhle:

- Máš ____ aspekt a jsi v ____ situaci, takže bohužel dává smysl, aby se ti stalo _____. Ztracená smůla.

Tady jich pár máte:

Cynere má ***Nechvalně proslulá holka s mečem*** a potají se účastní gladiátorského utkání, takže bohužel pro ni dává smysl, aby ji nějaký ctitel poznal a stropil povyk, který k ní přitáhne pozornost celé arény. Ztracená smůla.

Landon má ***Za vše vděčím Starému Finnovi*** a vrací se do své domovské vesnice poté, co se doslechl, že ji vyplnili barbaři, takže bohužel dává smysl, že jimi byl Starý Finn zajat a odveden do hor. Ztracená smůla.

Zird má ***Rivaly v Mystickém bratrstvu*** a pokouší se získat audienci u Vnitřní rady, takže bohužel dává smysl, že jeho rivalové přimějí Radu, aby po něm za účelem obnovení vztahů s organizací vyžadovala předložení detailů jeho pečlivě utajovaného výzkumu. Ztracená smůla.

Jak uvidíte u vynucení rozhodnutími, skutečná podstata je v komplikaci samotné. Bez ní nemáte nic, na co by se stálo za to zaměřit – skutečnost, že se PH neustále dějí nějaké komplikované a dramatické věci je tak nějak přesně to, co z nich v první řadě PH dělá.

Vypravěči, vynucení událostmi jsou vaše příležitost to rozjet. Od vás se očekává, že budete kontrolovat svět kolem PH, takže nechat svět kolem nich reagovat neočekávaným způsobem je přesně to, co je v popisu vaší práce.

Hráči, vynucení událostmi jsou pro vás skvělá. Jste odměňováni *jen za to, že tam jste* – co úžasnějšího byste ještě mohli dostat? Pro vás samotné může být trochu těžké vysvětlovat vynucení událostí, protože to od vás vyžaduje převzít kontrolu nad prvkem hry, který normálně neřídíte. Nebojte se navrhnout vynucení událostí, ale pamatujte, že vypravěč má poslední slovo ohledně kontroly herního světa a smí vás vetovat, pokud zamýšlí něco jiného.

Rozhodnutí

Vynucení rozhodnutím je druh vynucení, který jde zevnitř postavy. Nastává na základě rozhodnutí, které učinila, odtud to jméno. Vypadá to nějak takhle:

- Máš ____ aspekt v ____ situaci, takže dává smysl, že se rozhodneš k _____. Což se obvykle zvrhne, když _____.

Tady jich pár máte:

Landon má **Manýry řeznického psa** a snaží se během královského bálu zapůsobit na šlechtičnu, takže dává smysl, že se rozhodne podělit se s ní o nějaké hrubé a nevhodné vtípky či komentáře. Což se zvrhne, když vyjde najevo, že jde o princeznu onoho království a svou urážlivostí tak spáchal zločin (tento příklad jsme už použili na straně 14.)

Cynere má **Zbožňuju třípytky** a prochází se starým muzeem, takže dává smysl, že se rozhodne, ehm, osvobodit pár cetek pro její osobní sbírku. To se zvrtné, když zjistí, že jde o prokleté artefakty a ona se teď musí zavázat Strážcům muzea, pokud se chce kletby zbavit.

Zird má **Do tváře ne!** a je v baru vyzván k souboji, takže dává smysl, že se rozhodne z výzvy vycouvat. To se zvrhne, když přihlížející usoudí, že je zbabělec a bez okolků jej vykopnou ven na ulici.

Jak vidíte, skutečný dramatický dopad těchto vynucení není v tom, jaké rozhodnutí postava většinou udělá, ale v tom, jak se to zvrtné. Před tím, než se něco pokazí, by první věta mohla být předehtou k hodů na dovednost nebo k prostému odehrání. Komplikace, kterou rozhodnutí vytvoří, je to, co z toho skutečně dělá vynucení.



Část zahrnující rozhodnutí by měla být velmi očividná a mělo by to být něco, co by hráč stejně zamýšlel udělat. Totéž platí pro hráče vynucující na PV nebo vzájemně na PH – ujistěte se, že si dobře rozumíte v tom, co by PV nebo jiná postava mohly udělat, než navrhnete vynucení.

Hráči, pokud potřebujete bod osudu, tohle je skutečně dobrý způsob, jak jej získat. Pokud vypravěči navrhnete pro svou postavu vynucení rozhodnutím, tak si v podstatě říkáte o to, aby se něco, co uděláte, nějak zvrtilo. Nemusíte mít ani žádnou komplikaci přímo namysli – jen signál vypravěči by měl být dostatečný na zahájení konverzace. Vypravěči, dokud vynucení nejsou slabá (myšleno pokud tu jsou nějaké dobré, šťavnaté komplikace), měli byste na ně přistoupit. Pokud je vynucení slabé, ptejte se ostatních ve skupině na nápady, dokud nevyskočí něco hmatatelnějšího.

Vypravěči, pamatujte, že hlavní odpovědnost za to, co postava říká a dělá, má hráč. Můžete nabídnout vynucení rozhodnutím, ale pokud hráč necítí, že to je něco, co by jeho postava udělala, nevynucujte si za to bod osudu. Namísto toho vyjednávejte podmínky vynucení, dokud nenajdete nějaké rozhodnutí, které hráč je ochotný udělat s komplikací, která na to navazuje. Pokud se na ničem neshodnete, nechte to být.

Pokud nabídnete vynucení rozhodnutím, ale nikdo se neshodne na to, co by to rozhodnutí mělo být, nemělo by stát bod osudu jej odmítnout – prostě ho nechte být. Odmítnout vynucení založeného na rozhodnutí by mělo znamenat, že část „toho co se zvrhlo“ se neodehrála.

Zpětná vynucení

Někdy si během hry všimnete, že jste naplnili kritéria pro vynucení bez toho, aby bylo odměněno bodem osudu. Odehráli jste vaše aspekty z patra a dostali jste se do různorodých potíží, nebo jste odvyprávěli šilené a dramatické věci, které se postavě přihodily ve vztahu k jejím aspektům prostě ze zvyku.

Pokud si to během hry kdokoliv uvědomí, může to zmínit, a bod osudu by měl být udělen retrospektivně, jakoby šlo o skutečné vynucení. Vypravěči, vy máte konečné slovo. Pokud se něco takového stane, mělo by to být velmi očividné – prostě se podívejte na návod pro vynucení událostmi a rozhodnutími výše a zamyslete se, zda lze to, co se ve hře odehrálo, shrnout do těchto mantinelů. Pokud ano, udělte bod osudu.

Vynucování situačními aspekty

Stejně jako všechny ostatní typy aspektů, můžete i situační aspekty využít pro vynucení. Protože situační aspekty jsou v okolí postav, budete se takřka vždy dívat po vynucení události spíše než po vynucení rozhodnutí. Postava nebo postavy, kterých se to týká, dostanou bod osudu za vynucení.

Tady je pár příkladů:

Protože je skladiště **V plame-nech** a postavy hráčů jsou v něm uvězněny, dává bohužel smysl, aby zločinec, kterého pronásledují, ve vzniklém zmatku unikl. Zatracená smůla.

Protože je panské sídlo, které Cynere prohledává, **Zavalené sutinami**, bohužel dává smysl, aby městská garda dorazila dřív, než Cynere najde to, co tam hledá, takže bude mít hodně co vysvětlovat. Zatracená smůla.

Protože je prastará knihovna, v níž Zird zrovna teď pracuje, celá **Pokryta prachem**, tak bohužel dává smysl, že ačkoliv může najít informaci, kterou hledá, tak lovec odměn, který jej pronásleduje, bude vědět, že tu byl. Zatracená smůla.



ASPEKTY A
BODY OSUDU

* ZAVALENÉ SUTINAMI

VYUŽÍVÁNÍ ASPEKTŮ PRO HRANÍ POSTAVY

Nakonec, aspekty mají pasivní použití, které lze během hry využít takřka kdykoliv. Hráči, vy je můžete využít jako pomůcky pro hraní role vaší postavy. To se může zdát očividné, ale řekli jsme si, že to stejně zdůrazníme – aspekty na vaší kartě postavy o vaší postavě platí *kdykoliv*, nejen, když je zrovna vyvoláváte nebo vynucujete.

Premýšlejte o své sbírce aspektů jako věštci – jakoby to byl rozložený tarot nebo lístky čaje. Dávají vám širší obrázek toho, co je vaše postava zač a mohou odhalit zajímavé důsledky, pokud čtete mezi řádky. Pokud vás zajímá, co by vaše postava mohla udělat v nějak situaci, podívejte se na vaše aspekty. Co říkají o osobnosti vaší postavy, jejích cílech a touhách? Jsou v tom, co vaše aspekty říkají, nějaké stopy, které by vám mohly napovědět směr akce? Jakmile najdete náповědu, jděte po ní.

Hraní vašich aspektů má další výhodu: krmíte vypravěče nápady na vynucení. Vy sami už vnášíte své aspekty do hry, takže vše co musí udělat je nabídnout vám komplikace a můžete to rozjet.

Vypravěči, vy využijete aspekty svých PV stejným způsobem, ale dostanete navíc ještě jeden způsob jak „číst čajové lístky“ – můžete je také použít k vymyšlení toho, jak svět reaguje na postavy. Má někdo aspekt *Nejsilnější muž světa*? To je pověst, která tu postavu předchází, něco, co ostatní lidé mohou znát a reagovat na to. Lidé se kolem ní mohou shlukovat, jen aby ji viděli, když prochází okolo.

Také to říká něco o tom, jak je postava velká a stavěná. Víte, že většina lidí si od takové postavy bude i v zalidněném místě udržovat odstup, mohou být přirozeně zastrašení nebo mohou být přehnaně agresivní či strozí, aby si vynahradili své obavy.

Nikdo ale nebude postavu *ignorovat*. Vložení takových detailů k aspektům do vyprávění může pomoci učinit vaši hru živější a konzistentnější, i když nepřesouváte body osudu.





Při hře *Srdcí z oceli* se Landon vrátí domů do vesnice Vinfeld, jen aby zjistil, že byla vypleněna barbary a že jeho opatrovník, Starý Finn, byl při přepadu unesen.

Amanda mu řekne, že ostatní vesničané jsou z jeho návratu nadšení a ve scéně, v níž potká vesnické stařešiny mu oznámí, že chtějí aby zůstal a pomohl s obnovou.

Lenny se podívá na některé z aspektů na Landonově kartě: ***Učedník Slonovínového rubáše, Za vše vděčím Starému Finnovi, Manýry řeznického psa a Vždy lze použít násilí.*** Jak to on chápe, Landon je podle všeho velmi přímočarý (až hrubý), agresivní, má tendence řešit problémy násilím a je velmi loajální ke svým blízkým.

Landonovy aspekty nedávají ani tu nejmenší šanci, že by zůstal a pomohl vesnici, když Finn může být pořád naživu. A to není vše: nejspíše také řekne stařešinům obce, co si přesně myslí o tom, že za Finnem sami nevyslali záchranou výpravu. Nejspíše použije slova jako „bezpečný“ a „bezpečný“. Chápete, takové ty věci které lidi opravdu přimějí mít vás v oblíbě.

Amanda prohlásí, že starší rozčilil tak moc, že uvažují, že jej za jeho prostořekost vyobcují. Nabídne mu bod osudu a podbízivě se usměje, naznačujíc vynucení – jeho způsoby jej mohou dovést k vyhnanství z Vynfeldu. Lenny si jej vezme a vynucení přijme. „Kčertu s nima.“ Prohlásí. „Při záchraně Finna by stejně byli jen na obtíž.“

Definice
milníků
str. 256

Pohyb
str. 169

Vytvoření
výhody
str. 136

ODSTRAŇOVÁNÍ A MĚNĚNÍ ASPEKTU

Herní aspekty a aspekty postav se mění napříč dobrodružstvím. Podívejte se na to v sekci o milnících v *Dlouhé hře*.

Pokud se chcete zbavit situačních aspektů, můžete to udělat jedním ze dvou způsobů: Hodit si na akci překonání speciálně za účelem zbavení se aspektu, nebo udělat nějakou jinou akci, která, pokud uspěje, způsobí, že už aspekt nebude dávat smysl. (Například když jste **Chyceni**, můžete se pokusit utéct pryč. Pokud uspějete, nebude dávat smysl, abyste byli nadále **Chyceni**, takže ten aspekt můžete zahodit.)

Pokud nějaká postava může zasahovat do vaší akce, hází si proti vám aktivní opozici jako obvykle. Jinak, vypravěči, je vaše práce určit pasivní opozici nebo prostě nechat hráče zbavit se aspektu bez hodů, pokud v cestě nestojí nic riskantního nebo zajímavého.

Nakonec, pokud v nějaké chvíli prostě přestane mít smysl, aby situační aspekt zůstal ve hře, zbavte se ho.

TVORBA A OBJEVOVÁNÍ NOVÝCH ASPEKTŮ VE HŘE

Navíc k aspektům vaší postavy, herním aspektům a situačním aspektům, které vám vypravěč představí, máte při hře možnost vytvořit, objevit nebo získat přístup k dalším aspektům.

Ve většině případů využijete akci vytvoření výhody, abyste vytvořili nový aspekt. Když popíšete akci, která vám dává výhodu, kontext by vám měl říci, zda to vyžaduje nový aspekt, nebo zda se odvozuje od nějakého stávajícího. Pokud vnášíte do hry nové okolnosti – jako vhození písku do něčích očí – naznačujete, že potřebujete nový situační aspekt.

U některých dovednostmi bude dávat větší smysl spojit výhodu s nějakým aspektem, který již je na něčí kartě postavy. V takovém případě PH nebo PV, která je cílem, dává aktivní opozici, aby vám zabránila daný aspekt použít.

Pokud nechcete volné vyvolání a pouze si myslíte, že by dávalo smysl, aby nějaký aspekt byl ve hře, **nemusíte na vytvoření nových aspektů házet kostkami – prostě je navrhnete, a když si i ostatní budou myslet, že to je zajímavé, vložte je do hry.**

PRO VYPRAVĚČE

EXTRÉMŇE MOCNÝ VYPRAVĚČSKÝ NINJA TRIK

Pokud nemáte pro scénu nebo PV žádné aspekty, tak se prostě zeptejte hráčů, jaké aspekty chtějí vytvořit, až si budou házet na vytvoření výhody. Pokud hodí nerozhodně nebo uspějí, napište si něco podobného tomu, co chtěli, a řekněte, že měli pravdu. Pokud selžou, napište si to stejně, nebo napište nějaký jiný aspekt, který jim nedává výhodu v kontrastu k jejich očekáváním.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA FATE

Tajné nebo Skryté aspekty

Některé dovednosti vám umožňují využít akci vytvoření výhody také k tomu, abyste odhalili aspekty, které jsou skryté, ať už u PV nebo v prostředí. Pokud v takovém případě hodíte alespoň remízu, vypravěč vám prostě řekne, co za aspekt to je. To můžete využít i pro „rybaření“ aspektů, když si nejste úplně jistí, co hledat – dobrý výsledek v hodu je dostatečným ospravedlněním pro možnost najít něco hodného výhody.

Obecně řečeno předpokládáme, že většina aspektů ve hře je *pro hráče* veřejně známá. Karty PH leží na stole a karty hlavních a doplňkových PV nejspíš stejně tak. To vždy neznamená, že by *postavy* o těchto aspektech věděly, ale to je jeden z důvodů, proč akce vytvoření výhody existuje – aby vám pomohla odůvodnit, jak se postava o ostatních něco dozvěděla.

Také si pamatujte, že aspekty vám pomáhají prohloubit příběh pouze, pokud je používáte – aspekty, které nikdy neobjevíte, ve hře ani vůbec nemusely být. Takže ve většině případů by hráči měli vždy vědět, jaké aspekty jsou jim k dispozici, a pokud není jasné, zda něco postavy vědí nebo ne, použijte kostky, aby vám pomohly to rozhodnout.

Nakonec, vypravěči, jsme si vědomi toho, že někdy chcete udržet aspekty PV v tajnosti, nebo neodhalovat některé situační aspekty hned zkraje, protože se snažíte ve hře vytvořit napětí. Pokud se PH snaží vyšetřovat sérii vražd, tak úplně nechcete, aby měl viník hned na začátku dobrodružství napsáno *Sociopatický sériový vrah* na papírové kartičce všem hráčům na očích.

V takových případech vám doporučujeme nedělat aspekt přímo z jakéhokoliv faktu, který chcete udržet v tajnosti. Místo toho udělejte aspekt z detailu, který bude dávat smysl v kontextu poté, co bude tajemství odhaleno.

Amanda vytváří PV, která je ve skutečnosti upírem a hlavním záporákem scénáře, který připravuje. Kromě toho je také konstáblem města, do něž PH míří, takže jim jeho pravou identitu rozhodně nechce jen tak vyklopit.

Namísto vytvoření aspektu *Utajený upír* se rozhodne vytvořit pár osobních detailů: **Noční sůva, Drsnější, než se zdá** a **Skryté záměry**. Pokud PH některé z těchto aspektů objeví nebo je uvidí vyložené na stole, mohou začít tuto PV podezírat, ale nezničí to hned z kraje tajemství v pozadí celého scénáře.

EKONOMIE BODŮ OSUDU

Používání aspektů se většinou týká bodů osudu. Svou zásobu bodů osudu vyjadřujete užíváním žetonů, jako jsou pokerové žetony, skleněné korálky nebo jiné drobnosti.

Ideálně chcete, aby body osudu během sezení procházely plynulým odlivem a přílivem. Hráči je utrácí, aby byli v klíčových momentech úžasní, a dostávají je zpět, když se jejich životy stávají dramatické a komplikované. Když budou vaše body osudu proudit tak, jak je zamýšleno, skončíte s těmi-to cykly triumfů a pádů, které tvoří zábavu a zajímavý příběh.

Tady je, jak to funguje.

Obnova

Každý hráč dostane do začátku každého sezení určité množství bodů osudu. Jejich počet je nazýván **míra obnovy**. V základu je míra obnovy začínající postavy tři body osudu, ale můžete se rozhodnout utratit až dva body vaší obnovy na nákup dodatečných triků.

Vaše obnova se navýší, když vaše postava dosáhne zásadního milníku (což probereme v *Dlouhé hře*) a můžete ji utratit na získání dalších triků nebo si ji ponechat, abyste navýšili váš počáteční počet bodů osudu. Nikdy nemůžete mít obnovu nižší než jedna.

Můžete skončit herní sezení s více body osudu než je vaše současná obnova. Pokud se tak stane, o své dodatečné body na začátku další hry nepřijdete, ale ani nedostanete žádné další. Na začátku nového scénáře vždy bez výjimky vrátíte své body osudu na úroveň vaší obnovy.

Utrácení bodů osudu

Své body osudu můžete utratit na cokoliv z následujícího:

- **Vyvolat aspekt:** Vyvolání aspektu vás stojí jeden bod osudu, pokud to není volné vyvolání.
- **Aktivovat trik:** Některé triky jsou velmi silné, a proto jejich aktivování stojí bod osudu.
- **Odmítnout vynucení:** Jakmile je vynucení nabídnuto, můžete zaplatit bod osudu, abyste se vyhnuli souvisejícím komplikacím.
- **Vytvoření příběhového detailu:** Abyste přidali něco narativního založeného na některém z vašich aspektů, utraťte bod osudu.

TRIKY A OBNOVA

- Tři triky = Obnova 3
- Čtyři triky = Obnova 2
- Pět triků = Obnova 1

Triky a
obnova
str. 48

Zásadní
milníky
str. 260

Triky
aktivované
bodem osudu
str. 92

Získávání bodů osudu

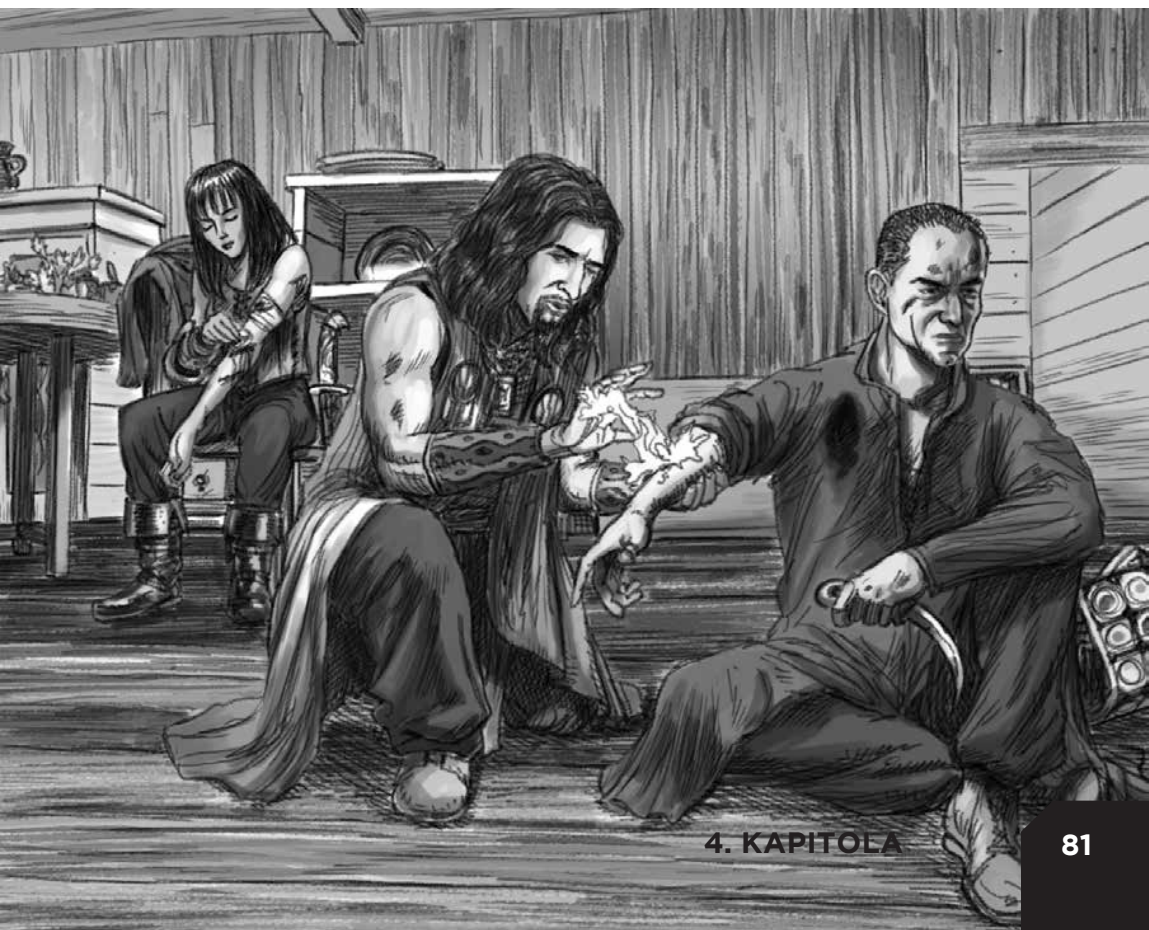
Body osudu můžete získat následujícími způsoby:

- **Přijetím vynucení:** Dostanete bod osudu, když přijmete komplikace související s vynucením. Jak jsme uvedli dříve, to se může někdy stát zpětně, pokud to okolnosti odůvodní.
- **Když jsou vaše aspekty vyvolány proti vám:** Pokud někdo zaplatí bod osudu a vyvolá aspekt připojený k vaší postavě, získáte jeho bod osudu na konci scény. To zahrnuje i výhody vytvořené proti vaší postavě, stejně jako následky.
- **Odstoupením z konfliktu:** Dostanete jeden bod osudu za odstoupení z konfliktu, stejně jako další bod osudu za každý následek, který jste v konfliktu obdrželi. (To mimochodem není to samé, jako když jste z konfliktu vyřazení, ale k tomu se dostaneme později.)

Odstoupení z konfliktu
str. 167

Vyřazení
str. 168

ASPEKTY A
BODY OSUDU



Vypravěč a body osudu

Vypravěči, i vy dostanete na používání body osudu, ale pravidla jsou trošku jiná, než ta pro hráče.

Pokud odměníte hráče bodem osudu za vynucení nebo odstoupení, tak jej berete z neomezeného banku, který je k tomu určen – nemusíte se obávat, že by vám došly body osudu na odměňování a vždy můžete vynucovat zdarma.

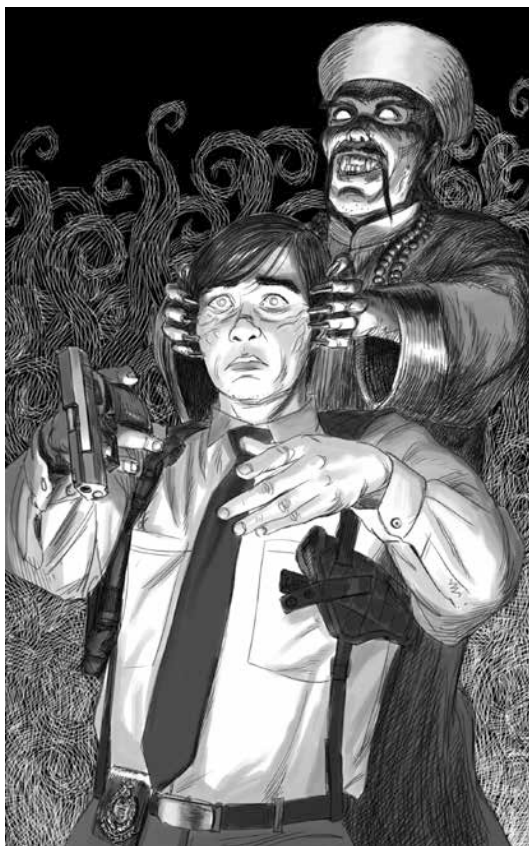
PV pod vaší kontrolou takové štěstí nemají. Dostanete pro ně omezený bank bodů osudu. **Kdykoliv začne scéna, získáte jeden bod osudu za každé PH v dané scéně.** Můžete tyto body osudu použít ve prospěch PV, pokud chcete, a můžete získat další, pokud za ně přijmete vynucení, tak, jako je získávají PH.

Obnovíte si své základní množství, jeden za každé PH, na začátku každé scény.

To má dvě výjimky:

- Přijali jste vynucení, které fakticky ukončilo předešlou scénu a začalo novou. Pokud se tak stane, vezměte si bod osudu navíc v další scéně.
- V předešlé scéně jste odstoupili z konfliktu ve prospěch PH. Pokud se tak stane, vezměte si do další scény body osudu za odstoupení jako normálně a přidejte si je k těm základním.

Pokud další scéna nezahrnuje významnou interakci s PV, tak si tyto body navíc schovejte do scény, která ji zahrnovat bude.



Amanda vede vyhrocený konflikt, v němž PH bojují se svým úhlavním protivníkem, jehož se snaží dostat už několik scénářů. Ve scéně jsou tyto postavy:

- Barathar, královna pašeráků Sindralského toku, hlavní PV
- Silný Og, jeden z jejích hlavních vymahačů, podpůrná PV
- Mrštný Teran, dávný úhlavní protivník PH najmutý Barathar na rozličnou špinavou práci, podpůrná PV
- Dva bezejmenné PV seržantů
- Landon
- Cynere
- Tajemný Zird

Amanda má k dispozici bank 3 bodů osudu – po jednom za Landona, Cyne re a Zirda. Pokud by byl Zird někde jinde (řekněme třeba, že by pracoval na nějakém tajemném výzkumu), Amanda by dostala jen dva body osudu, jeden za Landona a jeden za Cynere.

Později během konfliktu je Barathar donucena odstoupit, aby si zachránila kůži. Během konfliktu obdržela dva následky, což znamená, že za odstoupení obdrží tři body osudu, které si může přenést do své další scény.



5

DOVEDNOSTI A TRIKY

DEFINICE DOVEDNOSTÍ

Dovednost je slovo, které shrnuje rozsáhlou paletu různorodých schopností – jako Atletika, Boj nebo Klamání – které vaší postavě mohou být dány vrozeným talentem, tréninkem nebo roky pokusů a omylů. Dovednost je v základu cokoliv, co vaše postava ve hře skutečně *dělá* a zahrnuje to nějaké výzvy a náhodu (a kostky).

Žebříček
str. 9

Dovednosti jsou hodnocené žebříčkem přídavných jmen. Čím vyšší hodnocení, tím lepší vaše postava v dovednosti je. Shrnutí, seznam dovedností vaší postavy vám dává obrázek o potenciálu postavy v okamžité akci – v čem jste nejlepší, v čem jste v pohodě a v čem moc dobří nejste.

Dovednosti ve Fate definujeme dvěma způsoby – v termínech *herních akcí* to je to, co s nimi můžete dělat a v *kontextu*, v němž je můžete použít. Je tu jen pár základních herních akcí, ale množství možných kontextů je nekonečné.

Základní herní akce

Tohle rozebíráme do detailu v *Akcích a důsledcích*, ale tady máte krátké shrnutí, abyste tam nemuseli hned teď listovat.

Čtyři akce
str. 134



Překonání: Přesně jak slovo říká, pokoušíte se vypořádat s nějakou výzvou, podílet se na nějakém úkolu nebo problému souvisejícím s vaší dovedností.



Vytvoření výhody: Ať už odhalujete o oponentovi něco, co už existuje, nebo vytváříte situaci, která vám pomůže uspět, vytváření výhody vám umožňuje objevovat a vytvářet aspekty a umožní vám na ně získat volná vyvolání.



Útok: Snažíte se někomu ublížit v konfliktu. Zranění může být fyzické, duševní, emocionální nebo sociální.



Obrana: Snažíte se někomu zabránit, aby vám ublížil, dostal se přes vás nebo proti vám vytvořil výhodu.

Stres
str. 160

Některé dovednosti také mají zvláštní efekty, jako například že dávají dodatečné čtverečky stresu pro konflikt. Podívejte se na Kondici a Vůli jako příklady ze základního seznamu dovedností níže.

Kondice
str. 105

Ačkoliv tu jsou pouze čtyři akce, s nimiž se všechny dovednosti pojí, dovednosti jsou závislé na kontextu akce. Například jak Zlodějna tak Řemesla vám umožní vytvořit výhodu, ale každý ve velmi odlišném kontextu – Zlodějna vám to umožní, když si obhlížíte místo, do něž se chcete vloupat, a Řemesla vám to umožní, když zkoumáte nějaký nástroj. Různé dovednosti vám umožňují od sebe rozlišit schopnosti různých PH, tak, aby měl každý hráč ke hře svůj jedinečný příspěvek.

Vůle
str. 123

DEFINICE TRIKŮ

Trik je zvláštní vlastnost, kterou má vaše postava a která mění způsob toho, jak pro vás dovednost funguje. Triky označují něco zvláštního, privilegovaný způsob, kterým postava dovednost používá a který je unikátní pro každého, kdo onen trik má, což je velmi častý prvek v mnoha herních prostředích – speciální nebo špičkový trénink, neobyčejný talent, poznamenání osudem, genetické změny, vrozená úchvatnost a miriáda jiných důvodů k vysvětlení, proč někteří lidé dokáží ze svých dovedností dostat více, než jiní.

Zatímco dovednosti jsou takové ty věci, které může udělat v kampani kdokoli, triky jsou o jednotlivých postavách. Z toho důvodu je několik dalších stran věnováno tvorbě vašich vlastních triků, ale také tu najdete nějaké triky na ukázkou uvedené pod každou dovedností v základním seznamu.

Triky vám ve vaší hře umožňují odlišit od sebe postavy, které mají stejné dovednosti.

Landon i Cynere mají vysokou dovednost Boj, ale Cynere má navíc trik Mistr boje, který ji s touto dovedností umožňuje snáze vytvářet výhody. To tyto dvě postavy velmi odlišuje – Cynere má jedinečnou schopnost analyzovat a chápat protivníkovy slabiny, kterou Landon nemá.

Můžeme si představit Cynere jak začíná boj zkoušením protivníkových pohybů a výpadů, postupně jej tlačíc až na hranici jeho možností, aby jej pak náhle porazila jediným rychlým, precizním úderem. Landon si oproti tomu vystačí s tím se na protivníka vrhnout a odsekat ho z cesty.

Triky také můžete použít k odlišení některých skupin schopností, které náleží jen pár vyvoleným, pokud to je něco, co vaše herní prostředí potřebuje. Například v moderním herním prostředí můžete cítit, že by žádná dovednost neměla jen tak někomu umožnit mít lékařskou průpravu. (Pokud, samozřejmě, nehrajete hru o doktorech.) Na druhou stranu s trikem pro jinou, obecnější dovednost (třeba Učenost), můžete mít jednu postavu, která bude „doktor“, pokud o to hráči budou stát.

Triky a obnova

Každý trik, který si vezmete nad první tři, sníží hodnocení obnovy vaší postavy o jedna.



Základní
seznam
doved-
ností
str. 96

Cyneřina
karta postavy
str. 299

Obnova
str. 80

DOVEDNOSTI
A TRIKY



TVORBA TRIKŮ

Doplňování
triků během
hry
str. 53

Ve Fate si hráči mohou vzít triky během tvorby postavy, nebo si ponechat otevřenou možnost vzít si je během hry. Pod každou níže uvedenou dovedností je vyjmenováno pár triků, není to však pevný a vyčerpávající seznam; spíše tam jsou na ukázkou, aby vám pomohly ve vlastní tvorbě (ačkoliv, pokud chcete, určitě si můžete vzít ty uvedené).

Ukázkové
postavy
str. 298

Máme také seznam věcí, které dovednosti mohou dělat, aby vám pomohl, až je budete vymýšlet pro vaši hru. Pokud si nejste jistí, podívejte se na triky v seznamu, nebo na ty, které mají ukázkové postavy.

Vypravěči, pokud máte nějakou konkrétní sadu schopností, které chcete ve hře zdůraznit jako důležité, můžete si udělat seznam triků, na které se hráči mohou při tvorbě postavy odkazovat. Obvykle tak budete činit během tvorby specialit; pro více detailů se podívejte na kapitolu Speciality začínající na straně 269.

Přidání nové akce k dovednosti

Nejjednodušší možnost pro trik je umožnit dovednosti udělat něco, co normálně nedokáže. To pak v nějaké situaci přidává do základní dovednosti novou akci pro ty, kteří tento trik mají. Tato nová akce může být něco, co umožňují jiné dovednosti (umožní to v určité situaci jedné dovednosti zastoupit jinou) nebo něco, co neumožňuje žádná dovednost.

Tady jsou nějaké nové trikové akce:

- **Útok ze zálohy.** Můžete použít Skrývání, abyste učinili fyzický útok, za předpokladu, že si cíl není vědom vaší přítomnosti.
- **Rvát se jak pes.** Můžete použít Provokaci ve střetech, na které byste normálně potřebovali Kondici, kdykoliv je možné brát v potaz schopnost vytočit vašeho oponenta pouhou silou vaší osobnosti.
- **Nikdy nejste v bezpečí.** Můžete použít Zlodějnu k provedení duševních útoků a vytváření výhod proti cíli, kdykoliv zrežrujete loupež způsobem, který naruší jeho důvěru ve vlastní bezpečnost.

To, že trik máte, ještě neznamená, že ho musíte použít vždy, kdy to je relevantní. Používání triků je vždy vaše volba a pokud si myslíte, že by to nebylo vhodné, nebo když prostě nechcete, můžete se rozhodnout trik nepoužít.

Například můžete mít trik, který vám dovolí použít Boj namísto Atletiky, když se bráníte proti šípům a jiným střelným útokům. Kdykoliv jste napadeni lučištníkem, můžete se rozhodnout použít Boj – nebo prostě použít Atletiku jako kdokoli jiný. Je to jen na vás.

TRIKY

PŘEPADENÍ ZE ZÁLOHY. MŮŽETE POUŽÍT SKRÝVÁNÍ K PROVEDENÍ FYZICKÉHO ÚTOKU, ZA PŘEDPOKLADU, ŽE SI VÁŠ CÍL NENÍ VĚDOM VÁŠÍ PŘÍTOMNOSTI.

Úspěch se
stylem
str. 132Pohyb
str. 169

Přidání bonusu k akci

Další použití triku je dát dovednosti automatický bonus na nějaké konkrétní, velmi jasně vymezené užití, v podstatě nechat postavu se na něco specializovat. Užití by mělo být omezenější, než jsou ta, která akce normálně umožňuje, a použitelné jen v jedné nebo dvou konkrétních akcích.

Obvyklé je přidat +2 k hodnocení dovednosti. Nicméně pokud chcete a dává to smysl, můžete bonus také vyjádřit jako dva dodatečné posuny efektu po úspěšném hodu. Pamatujte, více posunů v hodu vám v některých akcích umožní být určitým způsobem efektivnější.

Toto můžete použít k utvoření jakéhokoliv efektu odpovídajícího dvěma posunům dodatečné převahy při úspěšném hodu. Může to být Slušná (+2) pasivní opozice, obdoba 2 bodového zásahu, drobný následek nebo výhoda, jejíž odstranění vyžaduje překonání Slušné (+2) opozice.

Tady je pár příkladů přidávání bonusů k akcím:

- **Okultní expert.** Získáte +2 na vytvoření výhody Učeností v jakékoliv situaci, která má co dočinění s nadpřirozenem či okultnem.
- **Olovo ve vzduchu.** Opravdu rádi vyprazdňujete zásobníky. Kdykoliv použijete plně automatickou zbraň a uspějete na útok Střelbou, automaticky tvoříte Slušnou (+2) opozici proti pohybu v dané zóně až do své další akce, kvůli všemu tomu olovu ve vzduchu. (Normálně byste na vytvoření podobné překážky potřebovali samostatnou akci, ale s tímto trikem to je zdarma.)
- **Dítě dvora.** Získáváte bonus +2 na jakýkoliv pokus o překonání překážky pomocí Vztahů kdykoliv se nacházíte u nějaké šlechtické události, jako je třeba královský ples.

Hráči, když tvoříte trik, který dává akci bonus, vyvarujte se okolností, které se ve hře objevují málo. Například výše zmíněný trik Okultní expert je nevhodný, pokud se vaše hra nezabývá hodně okultnem, a Dítě dvora je k ničemu v kampani, která poměrně běžně neobsahuje šlechtice. Pokud myslíte, že svůj trik nepoužijete alespoň dvakrát za herní sezení, změňte podmínky, s nimiž je bonus spojen.

Vypravěči, je na vás pomoci hráčům v tom, aby jejich triky byly k užitku. Podívejte se na podmínky, které si zvolili, jako na nákupní seznam věcí, které chcete do sezení zahrnout.

Vytvoření výjimky z pravidel

A konečně, triky mohou být použity k tomu, aby daly dovednosti v jasné určených případech unikátní výjimku pro jakékoliv jiné herní pravidlo, které se nějak nehodí k danému typu akce. Kapitola *Výzvy, střety a konflikty* je plná různých malých pravidel o podmínkách, při kterých může být dovednost použita, a co se stane, když ji tak použijete. Triky je mohou prolomit a umožnit vaší postavě překonat hranice možného.

Jediné omezení k tomuto je, že trik nemůže změnit žádné základní pravidlo pro aspekty ve smyslu vyvolání, vynucení a ekonomie bodů osudu. Ty zůstávají vždy stejné.

Tady je pár triků vytvářejících výjimky z pravidel:

- **Ritualista.** Použijte Učenost namísto jakékoliv jiné dovednosti ve výzvě, což vám umožní využít Učenost dvakrát během té samé výzvy.
- **Svazovač.** Když na někom za pomoci Řemesel vytvoříte výhodu *Svázaný* (nebo podobnou), můžete vždy provádět aktivní opozici pro hody pokoušející se ji překonat (také za použití Řemesel), i když nejste přítomni. (Normálně, nejste-li přítomni, by si unikající postava házela pouze proti pasivní opozici, což by jí únik dost zjednodušilo)
- **Riposta.** Pokud uspějete se stylem na obranu Bojem, můžete způsobit 2 posunový zásah namísto toho, abyste dostali posílení.

Výzvy, střety
a konflikty
str. 145

Aspekty a
body osudu
str. 55

Výzvy
str. 147

DOVEDNOSTI
A TRIKY



Vyvažování užitečnosti triků

Pokud se podíváte na většinu ukázkových triků, všimnete si, že podmínky, při nichž je můžete použít, jsou velmi omezené v porovnání se základní dovedností, kterou upravují. To je výhoda, o kterou při tvorbě vlastních triků usilujete – vy je chcete mít hodně omezené co do jejich záběru, aby to působilo speciálně, když je použijete.

Pokud váš trik fakticky *převeze* základní akci dovednosti, není dostatečně omezený. Nechcete trik, který nahradí dovednost, kterou upravuje.

Dva hlavní způsoby jak omezit trik, aby si udržel svůj efekt, je vztáhnout jej jen na konkrétní akci nebo dvojici akcí (pouze akce vytvoření výhody nebo pouze pro hody na útok a obranu) nebo omezením situací, ve kterých jej můžete použít (pouze mezi šlechtou, pouze při střetu s nadpřírozenem atp.).

Pro nejlepší výsledek použijte obojí – mějte trik omezený na konkrétní akci, v jejímž rámci může být použit pouze ve velmi specifické herní situaci. Pokud se obáváte, že jsou podmínky příliš úzké, vraťte se zpět a zamyslete se, jakými způsoby může být dovednost ve hře použita. Pokud vidíte, jak by mohl být trik pro některý z nich užitečný, jste nejspíš na správné cestě. Pokud ne, můžete chtít trik trochu vyladit, abyste si byli jistí, že přijde vhod.

Můžete trik také omezit tím, že jej dovolíte použít pouze v konkrétní herní periodě, jako třeba jednou za konflikt, jednou za scénu nebo jednou za sezení.

TRIKY AKTIVOVANÉ BODEM OSUDU

Dalším způsobem jak omezit přílišné používání triků ve hře je chtít bod osudu za jejich použití. To je dobrá možnost, pokud chcete trik s velmi silným efektem, nebo pokud se vám nezdá, že by šlo nějak pozměnit jeho znění tak, aby do hry přicházel méně často.

Naše nejlepší rada pro rozhodování o tom, co velmi silný znamená, je: pokud nedodržíte konkrétní omezení uvedená výše (tedy, když přidává k dovednosti novou akci a bonus) nebo pokud výrazně ovlivňuje konflikty. Zejména jakýkoliv trik, který vám umožní v konfliktu způsobit stres navíc, by měl stát bod osudu.

Lenny zvažuje dát Landonovi trik jménem „Smrtící ostří“. Chce, aby přidával dva posuny ke každému úspěšnému hodu na útok, pokud je proveden jeho osobním, na míru vyrobeným rodinným mečem.

Amanda se nad tím zamyslí. Naplňuje to všechna kritéria pro omezení, je tu ale jeden problém – ani Amanda ani Lenny si nedokáží představit moc situací, v nichž by Landon nepoužíval svůj zděděný meč. To by tudíž znamenalo, že by tento trik použil při každém útoku, což by fakticky nahradilo běžné užití dovednosti Boj. Amanda se rozhodne, že to je příliš, a požádá Lennyho, aby trik upravil.

Lenny se nad tím zamyslí a pak řekne: „Dobře, co kdyby to fungovalo jen když bojuji s příslušníkem znepřátelené rodiny?“

Na to se Amanda zeptá: „Kde se v naší hře vezmou znepřátelené rodiny? Měla sem za to, že podstata hry je, že budete cestovat od místa k místu a budete se tak nějak toulat světem.“

Lenny souhlasí, že takto by trik nepřišel do hry příliš často, a přemýšlí o tom dál.

Nakonec přijde s tímhle: „Co tohle: Když bude někdo chtít použít 2 bodový čtvereček stresu, aby přijal Landonův útok mečem, tak ho můžu přimět, aby místo toho použil drobný následek?“

To se Amandě líbí, protože to přijde do hry v téměř každém konfliktu, do nějž se Landon zapojí, ale nebude to něco, co by mu dávalo výhodu v každé výměně. Navrhne ještě omezení, aby šlo trik použít během každého konfliktu jen jednou, s čímž to prohlásí za hotové.

Na Landonovu kartu Lenny napíše:

- **Smrtící ostří.** Při úspěšném útoku svým rodinným mečem mohu soupeře jednou během každého konfliktu donutit, aby použil drobný následek místo dvoubodového čtverečku stresu.
-

Rodiny triků

Chcete-li jít u nějakého typu tréninku nebo talentu do detailu, můžete k tomu vytvořit **rodiny triků**. To je skupina triků, které jsou k sobě vztažené a nějak svázané.

To vám ve vašem herním prostředí umožní vytvořit věci jako bojová umění nebo elitní školy a zobrazit výhody, které takové věci přináší. Také vám to pomáhá určit, jaké typy speciálních schopností jsou k dispozici, pokud chcete hru s dojmem rozdílných „povolání“ postav – můžete mít rodiny triků jako třeba „Špičkový pilot“ nebo „Kočíci lupič“.

Vytvoření rodiny triků je snadné. Vytvoříte jeden trik, který slouží jako předpoklad pro všechny ostatní v rodině a kvalifikuje vás k tomu vzít si další v posloupnosti. Pak potřebujete vytvořit pár triků, které všechny nějak souvisí s tímto předpokladem, ať už skládáním efektů nebo jejich rozvětvením do sady jiných efektů.

Skládání efektů

Možná nejjednodušší způsob vypořádání se se souvisejícími triky je prostě učinit původní trik efektivnějším v té samé situaci:

- Pokud trik přidával akci, prohlubte jej a dejte akci bonus. Držte se pravidel pro udělování bonusů – okolnosti, v nichž se bonus uplatní, by měly být užší než u základní akce.
- Pokud trik dával bonus k akci, dejte mu další bonus +2 k té samé akci nebo dodatečný dvou posunový efekt k akci.
- Pokud trik tvořil výjimku z pravidel, učiňte jej ještě výjimečnější. (To může být obtížné vzhledem k podstatě původní výjimky. Nebojte se, máte jiné možnosti.)

Pamatujte si, že zlepšený trik efektivně nahrazuje ten původní. Můžete na něj pohlížet jako na jeden super-trik, který zabírá dvě kolonky (a dvě obnovení), což je cena za to, že máte trik silnější než jiné.

- **Pokročilý válečník.** (vyžaduje Válečníka, str. 299) Pokud bojujete s někým, kdo je ozbrojen mečem, dostanete další bonus +2 na vytvoření výhody pomocí Válečníka.
- **Dvorní ratolest.** (vyžaduje Dítě dvora, str. 90) Pokud překonáte překážku pomocí Dítěte dvora, můžete k tomu vytvořit situační aspekt, který popíše obecnou změnu nálady ve váš prospěch. Pokud se tohoto aspektu chce někdo zbavit, musí překonat Slušnou (+2) opozici.
- **Pokročilý ritualista.** (vyžaduje Ritualistu, str. 91) Získáváte bonus +2, pokud používáte Učenost namísto jiné dovednosti během výzvy. To vám umožňuje použít Učenost dvakrát během té samé výzvy.

Větvení efektů

Pokud větvíte, tvoříte nový trik na základě původního ve smyslu jeho tématu nebo subjektu, kterého se týká, nicméně poskytuje k němu zcela nový efekt. Pokud se podíváte na skládání efektů jako na rozvíjení dovednosti či triku vertikálně, můžete se dívat na větvení efektů jako na jejich rozvíjení horizontálně.

Pokud váš původní trik přidává dovednosti akci, větvicí trik může přidávat dovednosti jinou akci, nebo může přidávat bonus na jinou akci, kterou dovednost již obsahuje, nebo tvořit výjimku z pravidel atd. Mechanický efekt není spojený s původním trikem, ale poskytuje související druh úžasnosti.

To vám umožňuje nabídnout více cest, jak být výjimečný na základě jednoho triku. Můžete to použít k zdůraznění různých faktorů nějaké dovednosti a pomoci postavám, které se v dovednosti specializují se od sebe odlišit tím, že budou sbírat různé rodiny triků.

Jako příklad, jak to funguje, se podívejme na dovednost Klamání. Podívejte-li se na popis dovednosti, najdete tam několik věcí, které je možné triky zlepšovat: lhaní, kejkle a matení, přetvařování, vymyšlení zástěrek a sociální konflikt.

Takže náš první trik si vytvořme třeba nějak takto:

- **Pohotovost.** Získáte +2 na překonání překážek Klamáním, za předpokladu, že k překonání klamané osoby s ní nemusíte mluvit více než jen v pár větách.

Tady jsou potenciální možnosti k větvení takového triku:

- **Rychlá přetvářka.** (vyžaduje Pohotovost.) Jste schopní dát dohromady rychlý převlek během pár úderů srdce za použití věcí ve vašem okolí. Můžete si hodit Klamáním na vytvoření převleku bez času na přípravu v takřka jakékoli situaci.
- **Okamžitá zástěrka.** (vyžaduje Pohotovost.) Jste schopni vypálit zástěrku jen tak z patra, i když jste se předtím nijak nesnažili si ji předpřipravit. Kdykoliv překonáváte překážku během veřejného proslovu pomocí Klamání, automaticky přidejte situační aspekt reprezentující vaši zástěrku a vezměte si na ni volné vyvolání.
- **Hej, co to bylo?** (vyžaduje Pohotovost.) Získáváte bonus +2 kdykoliv používáte Klamání na něčí momentální rozptýlení, pokud vaše snaha zahrnuje nějaké mluvení.

Každý z těchto triků se tematicky vztahuje k tomu být velmi pohotový, k spontánnímu užívání Klamání, ale každý z nich má jinou příchuť výjimečnosti.

ZÁKLADNÍ SEZNAM DOVEDNOSTÍ

Zde máte základní seznam ukázkových dovedností pro použití ve vaší hře Fate spolu s ukázkovými triky ke každé z nich. Jsou to ty, které používáme pro všechny příklady v této knize a měly by vám dát dobrý základ, z něhož odvodíte vlastní seznamy, přidáváním a odebíráním dovedností tak, jak vám to nejvíce vyhovuje pro vaše herní prostředí. Pro více informací o tvoření vlastních dovedností se podívejte na kapitolu *Speciality*.

Každý popis dovednosti obsahuje seznam herních akcí, k nimž můžete dovednost použít. Tento seznam není nutně vyčerpávající – podívejte se na naše rady pro řešení krajních případů na straně 202.

TVORBA HERNÍHO PROSTŘEDÍ DOVEDNOSTMI

Dovednosti jsou jedna ze základních mechanických cest k posílení herního prostředí, které pro vaši hru používáte. Dovednosti poskytnuté v tomto seznamu jsou záměrně nespecifické, aby mohly být použity v široké škále herních prostředí, a uvedené triky navazují na tento trend tím, že nejsou na žádné herní prostředí navázány.

Když tvoříte své vlastní herní prostředí pro Fate, měli byste si také vytvořit vlastní seznam dovedností. Základní seznam, který vám nabízíme, je dobrý výchozí bod, ale vytvoření specifických dovedností pro váš svět vám pomůže jej obohatit posílením příběhu mechanikami. Triky by také měly odrážet druhy schopností dostupné ve vašem světě.

DOVEDNOSTI A VYBAVENÍ

Některé dovednosti, jako Střelba nebo Řemesla, naznačují potřebu mít vybavení. V základu předpokládáme, že pokud máte dovednost, máte také nástroje, které k jejímu užití potřebujete, a efektivnost těchto nástrojů je zahrnuta ve výsledné dovednosti. Pokud chcete učinit vybavení zajímavým, podívejte se na kapitulu *Speciality*.

Seznam dovedností

Dovednost	Překonání	Vytvoření výhody	Útok	Obrana
Atletika	×	×		×
Boj	×	×	×	×
Empatie	×	×		×
Klamání	×	×		×
Kondice	×	×		×
Kontakty	×	×		×
Majetek	×	×		
Pozornost	×	×		×
Provokace	×	×	×	
Řemesla	×	×		
Řízení	×	×		×
Skrývání	×	×		×
Střelba	×	×	×	
Učenost	×	×		
Vůle	×	×		×
Vyšetřování	×	×		
Vztahy	×	×		×
Zlodějna	×	×		

Atletika

Dovednost Atletika reprezentuje obecnou úroveň fyzické formy vaší postavy, ať už natrénované, vrozené nebo dané žánrovými prvky (jako třeba magií nebo genetickými změnami). Ukazuje, jak dobří jste v hýbání svým tělem. Jako taková je oblíbenou volbou jakýchkoliv akčních postav.

Atletika je ale všudypřítomná napříč všemi žánry hodícími se k Fate – nepotřebná by byla pouze ve hře zaměřující se výhradně na mezilidskou interakci bez jakéhokoliv fyzického konfliktu.



Překonání: Atletika vám umožňuje překonat jakékoliv překážky vyžadující fyzický pohyb – skákání, běhání, lezení, plavání atd. Pokud se to nějak podobá něčemu, co byste dělali v desetiboji, hoďte si Atletiku. Akci překonání používáte k pohybu mezi zónami konfliktu, pokud vám v cestě stojí situační aspekty nebo jiné překážky. Na Atletiku si házíte také při pronásledování nebo v jakémkoliv střetu nebo výzvě, která se odvíjí z podobného typu činnosti.



Vytvoření výhody: Pokud vytváříte výhodu pomocí Atletiky, tak skáчете na vyšší pozice, běháte rychleji, než aby s vámi mohli opONENTI držet krok, nebo předvádíte oslnivé akrobatické manévry na zmatení svých nepřátel.



Útok: Atletika není zamýšlena jako útočná dovednost.



Obrana: Atletika je ve fyzickém konfliktu všestranná obranná dovednost při boji zblízka i na dálku. Můžete také bránit postavám, které se snaží projít kolem vás, pokud jste v pozici, abyste jim v tom mohli fyzicky zabránit.

Můžete se rozhodnout, že je Atletika nevhodná k obraně proti střelným zbraním nebo jiným high-tech zbraním pro útok na dálku ve vaší hře. Není tu však žádná jiná dovednost, která by proti nim obranu poskytovala. Pokud se tak rozhodnete, učiní to takové zbraň velmi, velmi nebezpečnými. Nebo si na obranu proti nim vyberte jinou dovednost.

Atletické triky

- **Sprinter.** Aniž byste si házeli, můžete se během konfliktu pohnout zdarma o dvě zóny namísto jedné, za předpokladu, že vám v tom nebrání žádné situační aspekty.
- **Tvrďý parkour.** +2 na akce překonávání s Atletikou pokud jste v honiče po střechách nebo v jiném riskantním terénu
- **Omráčující protiúder.** Když uspějete stylově při obraně proti protivníkovi hodů na Boj, automaticky mu vrátíte omračující ránu nebo nějaký typ nervového úderu. Přidejte oponentovi situační aspekt **Omráčený** s volným vyvoláním namísto obyčejného posílení.

Boj

Dovednost Boje pokrývá všechny formy boje zblízka (tedy v rámci stejné zóny), jak beze zbraní, tak se zbraněmi. Pro dovednost se zbraněmi na dálku se podívejte na Střelbu



Překonání: Vzhledem k tomu, že Boj mimo konflikt v podstatě nepoužíváte, tak ani není běžně používán k překonávání překážek. Můžete jej využít k demonstrování vašich bojových kvalit na přehlídce nebo k účasti v nějakém typu regulovaného zápasu nebo sportovního boje, což by vám umožnilo užít tuto dovednost ve střetu.



Vytvoření výhody: Boj nejspíše použijete k tvorbě většiny výhod ve fyzickém konfliktu. Libovolné množství zvláštních manévrů může být pokryto výhodami: cílený úder na omráčení, „špinavé triky“, odzbrojení atd. Můžete dokonce použít Boj k odhadu stylu jiného bojovníka, všimnutí si využitelných nedostatků v jeho nebo její bojové formě.



Útok: Tohle je všerikající. Provedete fyzický útok Bojem. Pamatujte, jde o útok z blízka, takže musíte být ve stejné zóně jako váš oponent.



Obrana: Použijte Boj, abyste se bránili proti jakémukoliv útoku nebo pokusu o vytvoření výhody prováděné pomocí Boje, stejně jako proti vcelku libovolné akci, kterou by mohla zastavit násilná intervence. Nemůžete použít tuto dovednost proti útokům Střelbou, pokud herní prostředí není natolik fantastické, aby vám umožnilo chytat střely, srážet je ze vzduchu nebo používat laserové meče k odklánění blasterů.

Fight
orig. p. 110

Orig p. 99
str. 127

Střelba
str. 119

Konflikty
str. 154

Zóny
str. 157



Bojové triky

- **Ranař.** Pokud uspějete se stylem na útok Bojem a rozhodnete se snížit výsledek o jedna, abyste získali posílení, dostanete namísto toho plný situační aspekt s volným vyvoláním.
- **Záložní zbraň.** Kdykoliv vás někdo zasáhne se situačním aspektem *Odzbrojený* nebo něčím podobným, utraťte bod osudu a prohlase, že máte další zbraň. Namísto situačního aspektu dostane váš protivník posílení reprezentující chvilkové rozptýlení, které jste utrpěli nutným přezbrojením.
- **Zabiják.** Jednou za scénu, když donutíte oponenta přijmout následek, můžete utratit bod osudu a navýšit závažnost jeho následku (takže drobný se stane mírným, mírný se stane vážným). Pokud by váš protivník beztak přijímal vážný následek, musí přijmout vážný následek a jeden další následek nebo se nechat vyřadit.

UMĚNÍ BOJE

Je dané, že většina her, které budete ve Fate hrát, bude obsahovat slušnou dávku akce a fyzického konfliktu. Je to další oblast pro zdůraznění, podobně jako dovednost Řemesla, v níž dovednosti, které se rozhodnete mít, říkají, o čem vaše hra je.

V příkladech máme Boj a Střelbu jako samostatné dovednosti, což nám dává základní rozdělení bez toho, abychom chodili do přílišných detailů. To nicméně naznačuje, že boj se zbraní a boj holýma rukama je víceméně totéž – jedno není o nic výhodnější než druhé. Je obvyklou volbou dále rozdělit neozbrojený a ozbrojený souboj – na Pěstí a Zbraně, například.

Můžete se specializovat ještě víc, pokud chcete různé typy zbraní (Meče, Tyčové zbraně, Sekyry, Plasmové pistole, Automatické brokovnice atp.), ale opět, doporučujeme vám moc na tom neulétávat, pokud to pro vaše herní prostředí není skutečně důležité. Zvláštní zbraně lze vždy vykreslit použitím Specialit (str. 227).

Empatie

Empatie je o znalosti nálad a motivů ostatních a o schopnosti všimnout si jejich změn. V podstatě to je emotivní obdoba dovednosti Pozornost.



Překonání: Ve skutečnosti Empatii nepoužíváte k překonávání překážek přímo – obvykle s ní jen zjistíte informace a pak použijete jinou dovednost k jednání. Nicméně v některých případech můžete použít Empatii jako Pozornost, abyste objevili změnu v něčím přístupu nebo záměru.



Vytvoření výhody: Můžete použít Empatii, abyste přečetli něčí emotivní stav a dostali obecnou představu toho, co je zač, za předpokladu, že jste s ním navázali nějaký osobní kontakt. Nejčastěji to použijete k odhalení aspektu na kartě jiné postavy, ale někdy tak budete schopni vytvořit nové aspekty, zejména na PV. Pokud má cíl nějaký důvod myslet si, že se ho snažíte přecíst, může se bránit svým Klamáním nebo Vztahy.

Také můžete použít Empatii na odhalení okolností, které vám umožní na někoho vést duševní útok odhalením jeho slabých míst.



Útok: Empatie nemůže být k tomuto účelu nijak použita.



Obrana: Tohle je dovednost, po které sáhnout při obraně před akcemi Klamání, protože vám umožňuje proniknout skrze lži a uvidět něčí skutečné záměry. Můžete ji také použít k obraně před těmi, kdo se nad vámi snaží získat obecnou sociální výhodu.

Speciální: Empatie je základní dovednost, kterou používáte, když pomáháte ostatním zbavit se následků, které jsou v z podstaty duševní.

Empathy
orig. p. 108

Orig p. 101
str. 108

Pozornost
str. 111

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Zotavování
se z následků
str. 164

Empatické triky

- **Odhalování lží.** +2 na všechny hody na Empatii, které jsou činěny za účelem odhalení lží, ať už jsou cíleny na vás nebo na někoho jiného.
- **Cít pro potíže.** Můžete použít svou Empatii namísto Pozornosti, abyste určili pořadí jednání v konfliktu, pokud máte během scény dostatek příležitostí sledovat nebo mluvit se zainteresovanými alespoň pár minut předem.
- **Psycholog.** Jednou za sezení můžete snížit někomu jinému následky o jednu úroveň závažnosti (vážné na mírné, mírné na drobné, drobné na vůbec žádné) úspěšným hodem na Empatii se Slušnou (+2) obtížností pro drobné následky, Dobrou (+3) obtížností pro mírné a Skvělou (+4) pro vážné. Abyste mohli získat benefity tohoto triku, musíte s osobou, které pomáháte, mluvit alespoň půl hodiny a nemůžete jej použít sami na sebe. (Normálně by tento hod pouze započal ozdravný proces namísto změny úrovně následku.)



Klamání

Klamání je dovednost o lhaní a matení lidí.

Deceive
orig. p. 104

Orig p. 103
str. 115



Překonání: Použijte klamání, když chcete někoho oblafnout, k tomu, abyste někoho přesvědčili o lži, nebo k tomu, abyste z někoho něco dostali, protože některé z vašich lží věří. Pro bezejmenné PV jde pouze o hod na překonání, ale proti PH nebo pojmenovaným PV to vyžaduje střet, v němž cíl oponuje Empatií. Pokud vám vaše lež může ještě později ve scéně pomoci, pak vítězství v tomto střetu umožňuje umístit na cíl situační aspekt.

Klamání je dovednost, kterou ověřujete funkčnost svých či cizích převleků. K dosažení požadovaného efektu potřebujete čas a vybavení. (Pozn.: Tohle je hodně vztažené k *Srdcím z oceli*. V jiných hrách se to ke Klamání v základu nemusí hodit a může to vyžadovat trik.)

Klamání můžete využít i k různým kouskům spočívajícím v odvedení pozornosti a v rychlosti prstů.



Vytvoření výhody: Použijte klamání k chvilkovému odvedení pozornosti nebo k vytvoření zástěrek či chybných dojmů. Můžete provádět finty při šermu, dávat na oponenty **Vyveden z rovnováhy** a připravovat si tím útok. Můžete udělat známý trik „Co to je támhle?“ a získat tak **Náskok** při utíkání. Můžete si vybásnit **Zástěrku bohatého šlechtice**, když jdete na královský bál. Můžete z někoho vymámit odhalení některého jeho aspektu nebo jiné informace.



Útok: Klamání je nepřímá dovednost vytvářející mnoho příležitostí, z nichž můžete těžit, ale nezpůsobuje jedinci konkrétní újmu.



Obrana: Můžete použít Klamání ke svedení pokusů o Vyšetřování ze stopy a zabránění pokusům rozeznat vaše skutečné motivy pomocí dovednosti Empatie.

Klamací triky

- **Lež za lži.** +2 na vytvoření výhody Klamáním proti někomu, kdo už během tohoto sezení některé z vašich lží uvěřil.
- **Myšlenkové hry.** Můžete použít Klamání namísto Provokace k provedení duševního útoku.
- **Muž mnoha tváří.** Kdykoliv potkáte někoho nového, můžete utratit bod osudu a prohlásit, že jste tu postavu už potkali, ale pod jinou identitou. Vytvořte si situační aspekt reprezentující vaši zástěrku a můžete použít Klamání namísto Vztahů kdykoliv s danou osobou interagujete.



Strana 104
z orig. p. 105

Orig p. 104
str. 103

SOCIÁLNÍ DOVEDNOSTI A OSTATNÍ POSTAVY

Mnoho sociálních dovedností umožňuje akce, které vám dovolují změnit emoční stav jiné postavy, nebo ji přimějí přijmout nějakou skutečnost v příběhu (jako například uvěřit jedné z vašich lží).

Úspěšný hod na sociální dovednost neuděluje autoritu přinutit jinou postavu jednat proti její povaze nebo proti tomu, jak na ni její hráč nahlíží. Pokud je nějaká PH ovlivněna některou z vašich dovedností, její hráč rozhoduje, jak jeho postava zareaguje. Nemůže vaše vítězství znegovat, ale může rozhodnout, jak bude vypadat.

Můžete tedy úspěšně Provokovat tím, že postavě křičíte do obličeje se záměrem ji zastrašit do váhavosti a vytvořit si tím výhodu. Pokud si ale druhý hráč nepředstavuje, že by jeho postava reagovala tímto způsobem, může zapracovat na alternativách. Možná, že ho to tak naštve, že začne být ze vzteku rozhozený, nebo ho ztrapníte tím, že mu uděláte scénu na veřejnosti.

Dokud platí, že získáte svou výhodu, máte, co mít máte. Použijte to jako příležitost k tvorbě příběhu spolu s ostatními a ne k jejich srážení.

Kondice

Kondice je dovednost, která doplňuje Atletiku, reprezentuje přirozené fyzické schopnosti postavy, jako je hrubá síla a výdrž. V naší ukázkové hře jsme tuto dovednost oddělili stranou jako něco zvláštního, abychom vytvořili dva odlišné typy fyzicky orientovaných postav – mrštného týpka (reprezentovaného Atletikou) a siláka (reprezentovaného Kondicí).

Ve vaší hře toto rozdělení nemusíte shledat natolik potřebným, abyste měli dvě samostatné dovednosti – namísto toho můžete nechat hráče, ať se o rozdělení postarají pomocí triků a aspektů.



Překonání: Můžete použít Kondici k překonání jakékoliv překážky, která vyžaduje hrubou sílu – většinou překonáváte situační aspekt v zóně – nebo jakékoliv fyzické zábrany, jako jsou věžeňské mříže nebo zamčené brány. Samozřejmě, Kondice je klasická dovednost pro zápasení a jiné sílu vyžadující soutěžení, stejně jako pro maraton nebo další výzvy založené na výdrži.



Vytvoření výhody: Kondice nabízí mnoho příležitostí pro tvorbu výhod ve fyzickém konfliktu, obvykle při chytání nebo snaze někoho udržet na místě, což je učiní **Uzeměné** nebo **Vklinči**. Můžete ji použít i k odhalení fyzických slabin cíle - chycení starého žoldáka vám může říci, že má **Popálenou nohu** nebo něco takového.



Útok: Kondice se nepoužívá k přímému ubližování lidem – k tomu slouží Boj.



Obrana: Ačkoliv obecně nepoužíváte Kondici k obraně před útokem, můžete ji použít k poskytnutí aktivní opozice cizímu pohybu, za předpokladu že jste v prostoru dost malé, abyste ji svým tělem zablokovali. Můžete převrhnout něco těžkého, abyste někomu zabránili v průchodu.

Speciální: Dovednost kondice vám dává dodatečné kolonky fyzického stresu a následků. Průměrná (+1) nebo Slušná (+2) vám dá na měřítko stresu 3-bodový čtvereček. Dobrá (+3) nebo Skvělá (+4) vám dá na měřítko stresu 3 a 4-bodový čtvereček. Vynikající (+5) a lepší vám vedle dodatečných čtverečků stresu dá i dodatečnou kolonku drobného následku. Tato kolonka může být použita pouze pro fyzickou újmu.

Physique
orig. p. 118

Orig p. 105
str. 104

Zóny
str. 157

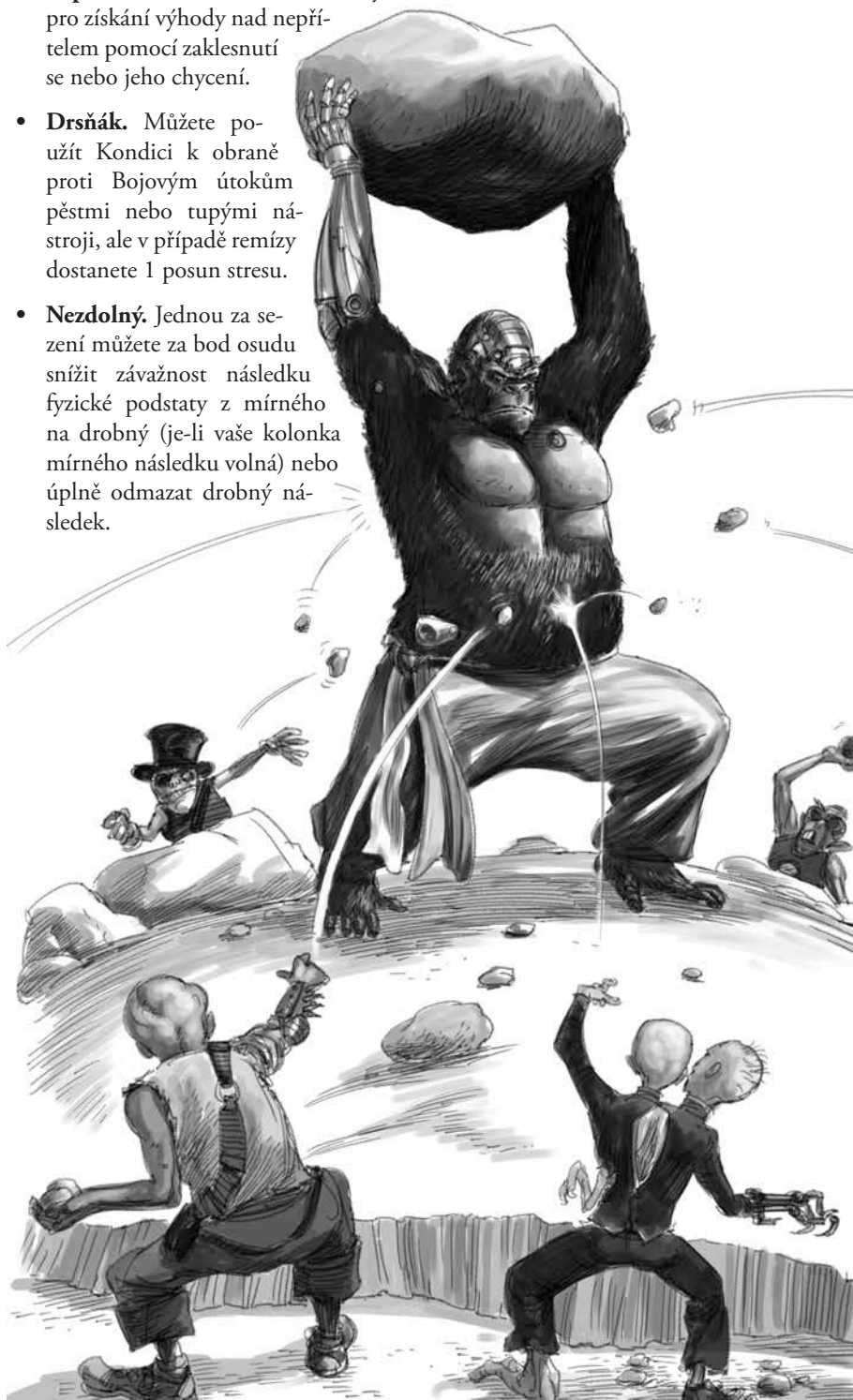
Střety
str. 150

Výzvy
str. 147

Stres a
následky
str. 50

Kondiční triky

- **Zápasník.** +2 na Kondiční hody pro získání výhody nad nepřítelem pomocí zaklesnutí se nebo jeho chycení.
- **Dršňák.** Můžete použít Kondici k obraně proti Bojovým útokům pěstmi nebo tupými nástroji, ale v případě remízy dostanete 1 posun stresu.
- **Nezdolný.** Jednou za sezení můžete za bod osudu snížit závažnost následku fyzické podstaty z mírného na drobný (je-li vaše kolonka mírného následku volná) nebo úplně odmazat drobný následek.



Kontakty

Kontakty jsou dovednost vyjadřující známosti a jejich vytváření. Předpokládá odbornost ve všech způsobech seznamování se a tvorby kontaktů, které jsou v herním prostředí dostupné.



Překonání: Kontakty používáte k překonání jakékoliv překážky, která se váže k tomu najít někoho, koho najít potřebujete. Ať už to je staromódní styl práce „na ulici“, dotazování se vaší informační sítě nebo vyhledávání v archivech a počítačových databázích, jste schopni dohledat lidi nebo k nim nějak získat přístup.



Vytvoření výhody: Kontakty vám umožňují vědět, kdo je ta správná osoba, se kterou si popovídat, když něco potřebujete, nebo rozhodnout, že tu správnou osobu už znáte. Je pravděpodobné, že touto dovedností vytvoříte nějaký příběhový detail reprezentovaný aspektem. („Hej, lidi, mí známí mi řekli, že Honza Železář je *Nejlepší mechanik tisíc kiláků okolo* – měli bysme s ním promluvit.“)

Můžete také vytvořit výhodu, která reprezentuje, co se říká o nějakém člověku, věci nebo místě na základě toho, co vám vaše kontakty řeknou. Tyto aspekty téměř vždy pracují s reputací více než s fakty, jako třeba *Známý jako podlý týpek* nebo *Notorický podvodník*. Jestli osoba podle své reputace skutečně žije, si může kdokoli tipnout, nicméně to aspekt nijak nezhodnocuje – lidé často mají zavádějící pověst, která komplikuje jejich životy.

Kontakty mohou být využité také k vytvoření aspektu, který reprezentuje využití vaší informační sítě k rozeslání nebo získání informace.



Útok: Kontakty nejsou použitelné pro útok; je těžké někomu ublížit jen tím, že někoho znáte.



Obrana: Kontakty mohou být použity k obraně proti lidem, kteří si proti vám tvoří sociální výhody, za předpokladu, že vás vaše informační síť může do situace zasvětit. Můžete je také využít k tomu, abyste někomu zabránili využít Klamání nebo Kontakty k dezinterpretacím nebo můžete zasáhnout, když proti vám někdo zkouší využít Vyšetřování.

Contacts
orig. p. 100

Orig. p. 107
str. 117

Strana 108
z orig. p. 101

Orig p. 108
str. 101

Triky Kontaktů

- **Ucho v pozoru.** Kdykoliv proti vám někdo zahájí konflikt v prostředí, v němž máte vybudovanou svou síť kontaktů, použijete Kontakty namísto Pozornosti, abyste určili pořadí jednání, protože jste byli varováni včas.
- **Drbna.** +2 na vytvoření výhody, když o někom rozšiřujete zlomyslné pomluvy.
- **Síla reputace.** Můžete využít Kontakty namísto Provokace, abyste vytvořili výhodu na základě strachu vycházejícího ze zlověstné reputace, kterou jste si vytvořili pro sebe a své pochybné konexe. Měli byste mít vhodný aspekt spojený s tímto trikem.



Majetek

Majetek popisuje obecnou úroveň materiálního bohatství vaší postavy v herním světě a její schopnost je využít. Liší se podle toho, jak v konkrétním herním prostředí bohatství reprezentujete a nemusí to nutně znamenat hodnotu – ve středověké hře to může být vázáno k půdě nebo vazalům stejně jako k zlatu; v moderní době to může znamenat několik kvalitních kreditů.

Tato dovednost je v základním seznamu, aby vám dala výchozí, snadný způsob, jak zacházet s bohatstvím jako s abstrakcí bez toho, abyste zabředli do podrobností nebo účtařiny. Některým lidem se bude zdát divné používat statickou dovednost pro hodnocení něčeho, co jsme zvyklí vidět jako konečné zdroje. Pokud vás to trápí, podívejte se na postraní sloupeček na straně 123 na způsoby, jak Majetek omezit.



Překonání: Můžete použít Majetek, abyste se dostali z jakékoliv situace, s níž může pomoci vyhození dostatečného množství peněz, jako například provádění úplatků nebo pořizování vzácných a nákladných věcí. Výzvy nebo střety mohou zahrnovat aukce nebo přihazovací hádky.



Vytvoření výhody: Můžete použít Majetek k promazání koleček, abyste udělali lidí přátelštějšími, ať to znamená skutečný úplatek (*Ruka ruku myje*) nebo prostě kupování drinků ostatním (*In vino veritas*). Můžete také použít Majetek k prohlášení, že máte něco po ruce nebo si to můžete rychle pořídit, což vám dá aspekt, který daný objekt reprezentuje.



Útok: Majetek nemůže být použit k útoku.



Obrana: Majetek nemůže být použit k obraně.



Majetkové triky

- **Peníze rozvazují jazyk.** Můžete použít Majetek namísto Vztahů v jakékoliv situaci, ve které vám materiální bohatství může pomoci.
- **Šetrný investor.** Dostanete další volné vyvolání, pokud vytvoříte výhodu pomocí Majetku, za předpokladu, že to popisuje návrat nějaké investice, kterou jste udělali během předchozího sezení. (Jinými slovy, nemůžete zpětně prohlásit, že jste to udělali, ale pokud se to ve hře skutečně stalo, tak z toho získáte více.)
- **Investiční fond, bejby.** Dvakrát za sezení můžete přijmout posílení reprezentované náhlým přísunem peněz.

OMEZOVÁNÍ MAJETKU

Pokud někdo používá dovednost Majetek trochu příliš, nebo když chcete ukázat, že neustálé sahání do zdrojů vašeho bohatství způsobuje snižující se výnosy, můžete zkusit jeden z následujících nápadů:

- Kdykoliv postava uspěje v hodu na Majetek, ale neuspěje se stylem, dejte jí situační aspekt reprezentující dočasnou ztrátu bohatství, jako *Prázdná peněženka* nebo *Hluboko do kapsy*. Pokud se to stane znovu, prostě přejmenujte aspekt na něco horšího. *Prázdná peněženka* se stane *Prázdným kontem*, *Prázdné konto* se stane *Dluhem věřitelům*. Tento aspekt není následek, ale měl by poskytovat dobrý zdroj vynucení pro postavy, které nakupují, dokud nezkrachují. Zmizí poté, co si postava dá pohov od utrácení peněz, nebo na konci sezení.
- Pokaždé když postava uspěje v hodu na Majetek, snižte jí dovednost o jedna jako upomínku pro dané sezení. Pokud uspějí v hodu na Nevalný (+0) Majetek, nemůže až do konce sezení provést žádný další hod na Majetek.

Pokud s tím chcete fakt blbnout, můžete udělat z financí kategorii konfliktu a dát každé postavě měřítko majetkového stresu a dát jim políčka stresu navíc za vysoký Majetek, ale nedoporučujeme vám zacházet tak daleko, pokud z materiálního bohatství neplánujete udělat velké téma hry.

Pozornost

Dovednost Pozornost zahrnuje přesně to, co říká – všímání si věcí. Doplnjuje Vyšetřování, reprezentuje vnímání všeobecně, schopnost ihned si všimnout detailu a další výhody ostrážitosti. Obvykle je použití Pozornosti v porovnání s Vyšetřováním velmi rychlé, takže do toho nemusíte vkládat tolik úsilí, ale zaznamenáte povrchnější detaily.



Překonání: Pozornost obvykle k překonání překážek moc nepoužíváte, leda že byste ji používali reaktivně: k všimnutí si něčeho ve scéně, zaslechnutí vytrácejícího se zvuku nebo všimnutí si schované zbraně za chlápkovým opaskem.

Všimněte si, že není záležitostí vypravěče říkat si o hody na Pozornost a sledovat, jak jsou postavy hráčů obecně všímavé; to je nudné. Namísto toho si říkejte o hody na Pozornost, když by úspěch mohl vést k nějakému zajímavému dění a selhání by skončilo něčím stejně tak zajímavým.



Vytvoření výhody: Využijte Pozornost k vytvoření aspektu založeného na přímém pozorování – rozhlédnutí se pokojem po detailu, který vyčnívá, nalezení únikové cesty z budovy zaplněné troskami, všimnutí si někoho kdo vyčnívá z davu atp. Pokud sledujete lidi, Pozornost vám může říct, co se s nimi děje navenek; pro vnitřní změny koukněte na Empatii. Můžete použít Pozornost také k prohlášení, že si postava všimla něčeho, co můžete v dané situaci využít pro svou výhodu, jako například vhodná **Úniková cesta**, když se snažíte utéct z budovy nebo **Nenápadná slabina** v nepřátelské linii obrany. Například, pokud jste v hospodské rvačce, můžete si hodit na Pozornost, abyste mohli říci, že jste si všimli kaluže na podlaze, hned vedle nohy vašeho oponenta, která může způsobit jeho uklouznutí.



Útok: Pozornost nemůže být použita k útoku.



Obrana: Můžete použít Pozornost, abyste se bránili proti použití Skrývání vedoucích k vašemu přepadení nebo abyste zjistili, že jste sledováni.

Notice
orig. p. 116

Orig. p. 111
str. 100

Vyšetřování
str. 124



Strana 112
z orig. p. 117

Orig p. 112
str. 124

Triky Pozornosti

- **Cit pro ohrožení.** Máte téměř nadpřirozenou schopnost vycítit nebezpečí. Vaše dovednost Pozorování funguje bez omezení podmínkami, jako jsou dokonalé maskování, temnota nebo jiné omezení smyslů v situacích, v nichž se vám někdo nebo něco pokouší ublížit.
- **Čtenář řeči těla.** Můžete použít Pozornost namísto Empatie, abyste se dozvěděli aspekty cíle pozorováním.
- **Střelba od boku.** Můžete použít Pozorování namísto Střelby, abyste udělali rychlý, reflexivní výstřel bez míření. Nicméně protože jednáte bezmyšlenkovitě, nemůžete říci přesně, na koho střílíte, předtím, než tento trik použijete. Takže, například, můžete být schopni tímto trikem střílet někoho, koho se vidíte hýbat v křoví, ale už nedokážete říci, zda to je přítel nebo nepřítel předtím, než stisknete spoušť. Volte rozvážně!

Provokace

Provokace je dovednost o rozčilování lidí a vyvolávání negativních emotivních reakcí – strachu, hněvu, studu, atp. Je to dovednost „být šmejd“.

Abyste použili Provokování, potřebujete nějaký druh ospravedlnění. Může vyplynout čistě ze situace, nebo protože máte vhodný aspekt, nebo protože jste si vytvořili výhodu nějakou jinou dovedností (jako Vztahy nebo Klamáním), nebo protože jste odhadli aspekty svého cíle (viz Empatie).

Tato dovednost vyžaduje, aby cíl mohl cítit emoce – roboti a zombie zpravidla nemohou být provokováni.



Překonání: Můžete někoho Provokovat, aby v návalu vzteku udělal něco, co chcete. Můžete ho zastrašovat kvůli informacím, štvát někoho tak moc, až se přestane ovládat nebo ho vyděsit, aby utekl. To se obvykle stane, když stojíte proti bezejmenným PV nebo když nestojíte za to odehrávat detaily. Proti PH a důležitým PV musíte zvítězit ve střetu oponovaném pomocí Vůle.



Vytvoření výhody: Můžete vytvořit výhodu reprezentující momentální emoční rozpoložení, jako *Rozzuřený*, *Šokovaný* nebo *Váhající*. Vaše cíle opouští Vůli.



Útok: Můžete pomocí Provokace provést duševní útok, abyste svému oponentu způsobili duševní újmu. Váš vztah s cílem a okolností, v nichž jste, hraje velkou roli v tom, zda můžete použít tuto akci.



Obrana: Být dobrý v provokování ostatních vám nepomůže nechat se sám vyprovokovat. K tomu potřebujete Vůli.

Provokační triky

- **Zbroj strachu.** Můžete použít Provokaci k obraně proti Bojovým útokům, ale pouze dokud v konfliktu poprvé neobdržíte stres. Dokážete vaše protivníky donutit váhat v útoku, ale jakmile jim někdo ukáže, že jste pouze člověk, vaše výhoda zmizí.
- **Vyprovokování násilí.** Když vytvoříte výhodu na protivníkovi pomocí Provokace, můžete použít své volné vyvolání k tomu, abyste se stali cílem příští související akce této postavy a strhnout tak na sebe pozornost od jiného cíle.
- **Ok, v pohodě!** Můžete použít Provokaci namísto Empatie, abyste zjistili protivníkovy aspekty tím, že ho provokujete, dokud je neodhalí. Cíl se vám brání Vůlí. (Pokud si vypravěč myslí, že je aspekt značně zranitelný vašim agresivním přístupem, dostanete bonus +2.)

Provokace
orig. p. 120

Orig. p. 113
str. 125

Beze-
jmenné
PV
str. 214

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Crafts
orig. p. 102

Orig. p. 114
str. 121

Výzvy
str. 147

Řemesla

Řemesla jsou dovednost práce se stroji, k dobrému nebo špatnému.

Základní dovednost je nazývána Řemesla kvůli tomu, co používáme v příkladech, nicméně tato dovednost se může hodně lišit podle herního prostředí a druhu dostupné technologie. V moderním nebo sci-fi herním prostředí to může být spíše Inženýrství nebo Mechanika.



Překonání: Řemesla vám umožňují stavět, poškozovat nebo opravovat stroje, za předpokladu že máte čas a nástroje, které potřebujete. Akce s řemesly se často odehrávají jako jedna součást komplexnější situace, což z nich dělá populární dovednost pro výzvy. Například, pokud pouze opravujete poškozené dveře, ani úspěch ani selhání nejsou zajímavé; měli byste uspět a pokračovat. Ale pokud se pokoušíte přimět své auto nastartovat, zatímco jste pronásledováni smečkou vlkodlaků...



Vytvoření výhody: Můžete využít Řemesla k vytvoření aspektu vystihujícího vlastnost nějakého stroje, zdůrazněním nějakého užitečného rysu nebo vlastnosti, kterých lze využít k vaší výhodě (*Pancéřované, Robustní konstrukce*) nebo slabiny, jíž lze využít (*Vada v nosníku, Uspěchaná práce*).

Vytváření Řemeslných výhod může sloužit také jako způsob rychlé sabotáže nebo provizorního zalátání technických předmětů ve scéně. Například můžete vytvořit *Provizorní kladku*, aby vám pomohla dostat se na plošinu nad vámi, nebo hodit něco do balisty, která na vás střílí, abyste jí způsobili *Zaseklý otočný kloub* a ztížili jí tak míření.

Pokud je budování konstruktů a tvoření věcí důležitou částí vaší hry, mrkněte na Speciality (str. 269) na diskusi o tom, co může vzniknout používáním Řemesel.

TAKOVÉ MNOŽSTVÍ ŘEMESEL...

Pokud je práce s různými druhy technologií důležitá pro vaši hru, můžete mít ve svém seznamu několik těchto dovedností. Ve futuristické hře tak můžete mít Inženýrství, Kybernetiku a Biotechnologii, všechny s v podstatě těmi samými dostupnými možnostmi vůči technologiím, které pokrývají. V takové hře nebude moci mít jedna postava odbornost ve všech bez toho, aby utratila spoustu kolonek dovedností.

Pokud to tak chcete, ujistěte se, že k tomu máte jiný důvod než pedantství – pokud jediné co rozdělení dovedností přinese, jsou tytéž efekty s různými jmény, měli byste to nechat obecnější a k vypořádání se se specializacemi využít triky.



Útok: Nejspíše nebudete používat Řemesla k útoku v konfliktu, pokud ten konflikt není vysloveně o používání strojů, jako například obléhacích zbraní. Pokud má někdo skutečně zájem si tuto dovednost vzít, promluvte si se všemi okolo o pravděpodobnosti, že se něco podobného ve vaší hře stane. Normálně se zbraně, které vyrobíte, užívají spíše s jinými útočnými dovednostmi – chlápek, který vytvoří meč, pořád potřebuje Boj, aby s ním uměl dobře mávat!



Obrana: Stejně jako u útoku, řemesla vás nebrání, pokud je nějak nepoužíváte jako dovednost kontrolující stroje, kterými se bráníte.

Řemeslné triky

- **Vždy vyrábím užitečné věci.** Nikdy nemusíte utrácet bod osudu, abyste ustanovili, že máte správné nástroje na nějakou Řemeslnou práci, ani v extrémních situacích (jako když jste uvězněni a odděleni od vašich věcí). Takový typ opozice je prostě shozen ze stolu.
- **Lepší než nové!** Kdykoliv uspějete se stylem na akci překonání při opravování nějakého stroje, můžete mu namísto posílení ihned dát nový situační aspekt (s volným vyvoláním), odrážející zlepšení, které jste udělali.
- **Chirurgické zásahy.** Když užíváte Řemesla v konfliktu zahrnujícím stroje, můžete odstranit nechtěné cíle v celé zóně útoku bez toho, abyste museli rozdělovat posuny (normálně byste museli rozdělit svůj hod mezi více cílů).

Strana 115
z orig. p. 103

Orig p. 115
str. 122

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Zasahování
vícečetných
cílů
str. 205



S. KAPITOLA

Řízení

orig. p. 106

Orig. p. 116

str. 111

Řemesla

str. 114

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Atletika

str. 98

Řízení

Dovednost Řízení je celá o ovládání vozidel a rychle se pohybujících věcí.

Stejně jako Řemesla, to, jak Řízení vypadá ve vašich hrách, závisí hodně na tom, kolik akce zamýšlíte mít uvnitř vozidel nebo jiných transportních prostředků, a jaké technologie jsou ve vašem herním prostředí k dispozici.

Například low-tech herní prostředí (jako *Srdce z oceli*) mohou mít Jízdu namísto Řízení, protože jejich hlavní doprava je založena na zvířatech. Futuristická herní prostředí, která se točí kolem militantních lidí ve space opere může mít Řízení (pro auta), Pilotování (pro hvězdné lodě) a Ovládání (pro tanky a vojenská vozidla).



Překonání: Řízení je ekvivalentem Atletiky pro vaše vozidlo – užíváte ho k úspěšnému dokončení pohybu bez ohledu na obtížné okolnosti, jako je těžký terén, malý výhled nebo kaskadérské kousky. Očividně, Řízení je také super do střetů, zejména do honiček a závodů.



Vytvoření výhody: Můžete použít Řízení k určení nejlepší cesty k přepravě vozidlem a dostatečně dobrý hod vám může umožnit naučit se nějaké vlastnosti cesty, které lze vyjádřit aspektem nebo prohlásit, že znáte **Vhodnou zkratku** nebo podobné věci.

Můžete si také přečíst popis Atletiky a pak udělat podobné věci s vozidlem. Výhody vytvoření pomocí Řízení se často točí kolem dobré pozice, dělání šílených manévřů (už jste někdo **Váleli sudy?**) nebo posouvání vašich oponentů na špatná místa.



Útok: Řízení se běžně nepoužívá k útoku (ačkoliv triky to mohou snadno změnit). Pokud chcete vozidlem do něčeho úmyslně nabourat, tak můžete provést útok Řízením, ale dostanete stejné posuny poškození, jaké způsobíte.



Obrana: Vyhýbání se poškození vozidla ve fyzickém konfliktu je jedno z nejvíce typických užití Řízení. Můžete se také bránit tomu, aby proti vám byly vytvořeny výhody tím, že se vás někdo pokusí předjet.

RŮZNÁ VOZIDLA, RŮZNÉ DOVEDNOSTI

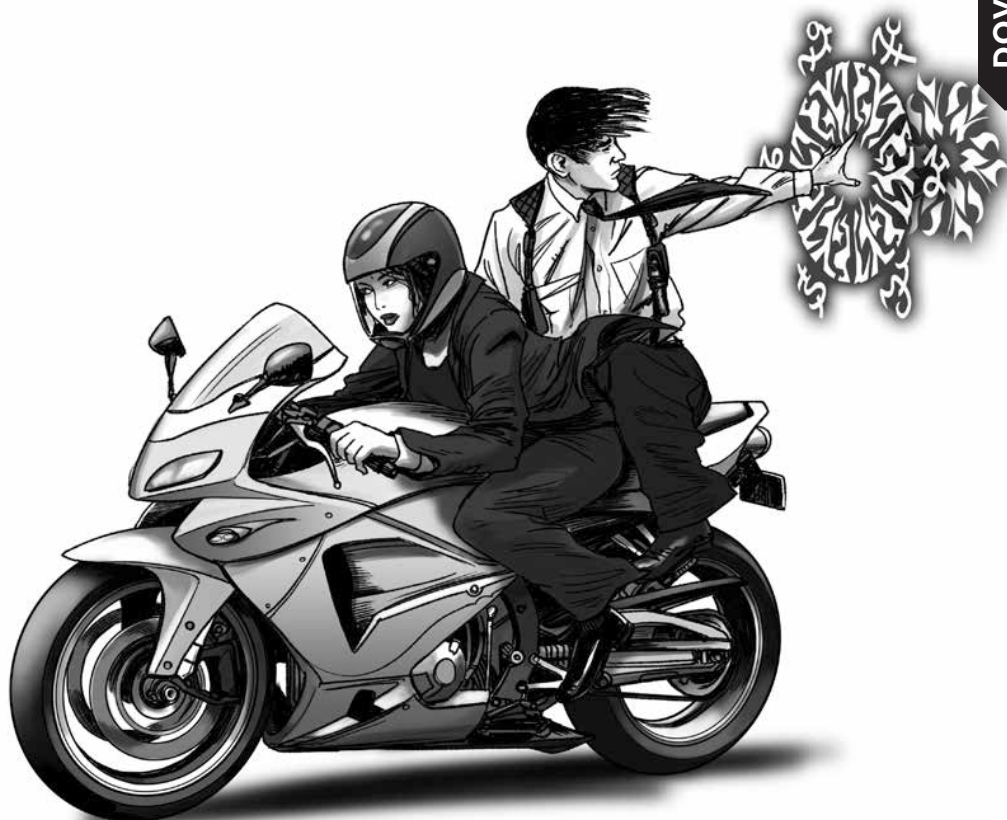
Rada je stejná jako pro Řemesla – nevyšilujte s předěláváním téhle dovednosti, pokud to nemá nějaký skutečný, citelný dopad na vaši hru. Zejména zvažte možnost mít jednu dovednost modifikovanou triky (mrkněte na Tvorbu triků na straně 88).

Řidičské triky

Strana 117
z orig. p. 107

Orig p. 117
str. 112

- **Jako klíště.** +2 na Řízení kdykoliv ve scéně honičky pronásledujete jiné vozidlo.
- **Plyn na podlaze.** Můžete ze svého vozu vyždímat větší rychlost, než se zdá možné. Kdykoliv jste zapojeni do střetu, v němž je rychlost hlavní faktor (jako je honička nebo nějaký druh závodu) a remízujete ve svém hodu na Řízení, je to považováno za úspěch.
- **Napalte je!** Když úmyslně narážíte do jiného vozidla, ignorujete dva posuny poškození. Pokud tedy narážíte do vozidla a zasáhnete jej za čtyři posuny, sami dostanete jen dva.



DOVEDNOSTI
A TRIKY

Stealth
orig. p. 126

Orig. p. 118
str. 105



Skrývání

Dovednost Skrývání vám umožňuje vyhnout se zpozorování, ať už se schováváte na místě, nebo se pokoušíte pohybovat nepozorovaně. Dobře se hodí ke Zlodějné.



Překonání: Můžete použít Skrývání, abyste se dostali skrze jakoukoliv situaci, v níž je hlavní nenechat se spatřit. Plížení se kolem hlídek a strážných, ukrytování se před pronásledovateli, procházení místem bez zanechání důkazů a všechna další podobná využití jsou zastřešena Skrýváním.



Vytvoření výhody: Skrývání budete používat hlavně k vytvoření aspektů na sobě samých, když si budete chystat dobrou pozici na útok nebo na přepadení v konfliktu. Tak můžete být *Dobře schovaný*, když kolem vás prochází stráž a těžit z toho, nebo *Těžko k nalezení*, když bujete ve tmě.



Útok: Skrývání se nepoužívá k útokům.



Obrana: Můžete ho použít k zmaření pokusů vyhledat vás Pozorností, stejně jako k likvidování důkazů, když se vás někdo pokouší najít při Vyšetřování.

Skrývací triky

- **Tvář v davu.** +2 k hodům na Skrývání pro zapadnutí v davu. Co znamená „dav“ záleží hlavně na prostředí – nástupní stanice metra bude muset být zalidněnější než malý bar.
- **Ninja zmizení.** Jednou za scénu můžete zaplatit bod osudu a zmizet přímo z očí za použití kouřových patron nebo jiné mystické techniky. To vám dá posílení *Zmizelý*. Dokud jste skrytí, nikdo na vás nemůže útočit nebo vůči vám tvořit výhodu, dokud neuspěje na překonání v hodů na Pozornost, aby si všiml, kde jste (v podstatě to znamená, že musí obětovat výměnu, aby to zkusil.) Tento aspekt zmizí hned, co jej vyvoláte, nebo v okamžiku, kdy někdo uspěje v jeho překonání.
- **Nejasný cíl.** Za předpokladu, že jste ve tmě nebo stínu, můžete použít Skrývání na obranu před útoky Střelbou proti nepřátelům, kteří jsou alespoň dvě zóny daleko.

Zóny
str. 157

Střelba

Protějšek Boje, Střelba, je dovednost používaná pro zbraně na dálku, jak v konfliktu, tak na cíle, které vaší snaze je odstřelit aktivně neodporují (jako střed terče nebo široká strana stodoly).

Opět, stejně jako u Boje, pokud je ve vašem herním prostředí důležité rozlišovat mezi různými typy zbraní na dálku, můžete to rozdělit na dovednosti jako Luky, Pistole, Energetické zbraně atd. Nevyšilujte s tím, pokud to pro vaši hru není klíčové.



Překonání: Pokud z nějakého důvodu nepotřebujete předvádět své Střelecké schopnosti v nekonfliktní situaci, tak nejspíše nebudete tuto dovednost používat proti normálním překážkám. Jak je očividné, konflikty zahrnující Střelbu jsou populární součástí dobrodružné fikce a pokud máte postavu, která se na to specializuje, doporučujeme vám najít si příležitost, abyste je do své hry vložili.



Vytvoření výhody: Střelba může být ve fyzických konfliktech použita k široké škále manévru, od obtížných výstřelů po vytváření krycí palby. V cinematické hře s ní můžete lidi i odzbrojovat nebo jim přistřelovat rukávy ke stěnám – v podstatě můžete cokoli, co jste viděli v akčním filmu. Můžete ji použít i jako důvod pro vytvoření aspektů založených na vaší znalosti zbraní (například dát aspekt *Náchylná k zaseknutí* ke zbrani vašeho oponenta).



Útok: Tato dovednost slouží k fyzickému útoku. Oproti boji je můžete provádět od druhé zóny dál. (Někdy se vzdálenost mění podle zbraně.)



Obrana: Střelba je zvláštní tím, že není moc obranná – k tomu používáte Atletiku. *Mohli byste* ji použít k tomu, abyste vytvořili krycí palbu – což může sloužit jako obrana vašim spojencům nebo tvořit opozici pro něčí pohyb – nicméně to může být snadno vyjádřeno vytvořením výhody (například *Krycí palba* nebo *Krupobití střel*).

Shoot
orig. p. 124

Orig. p. 119
str. 106

Boj
str. 99

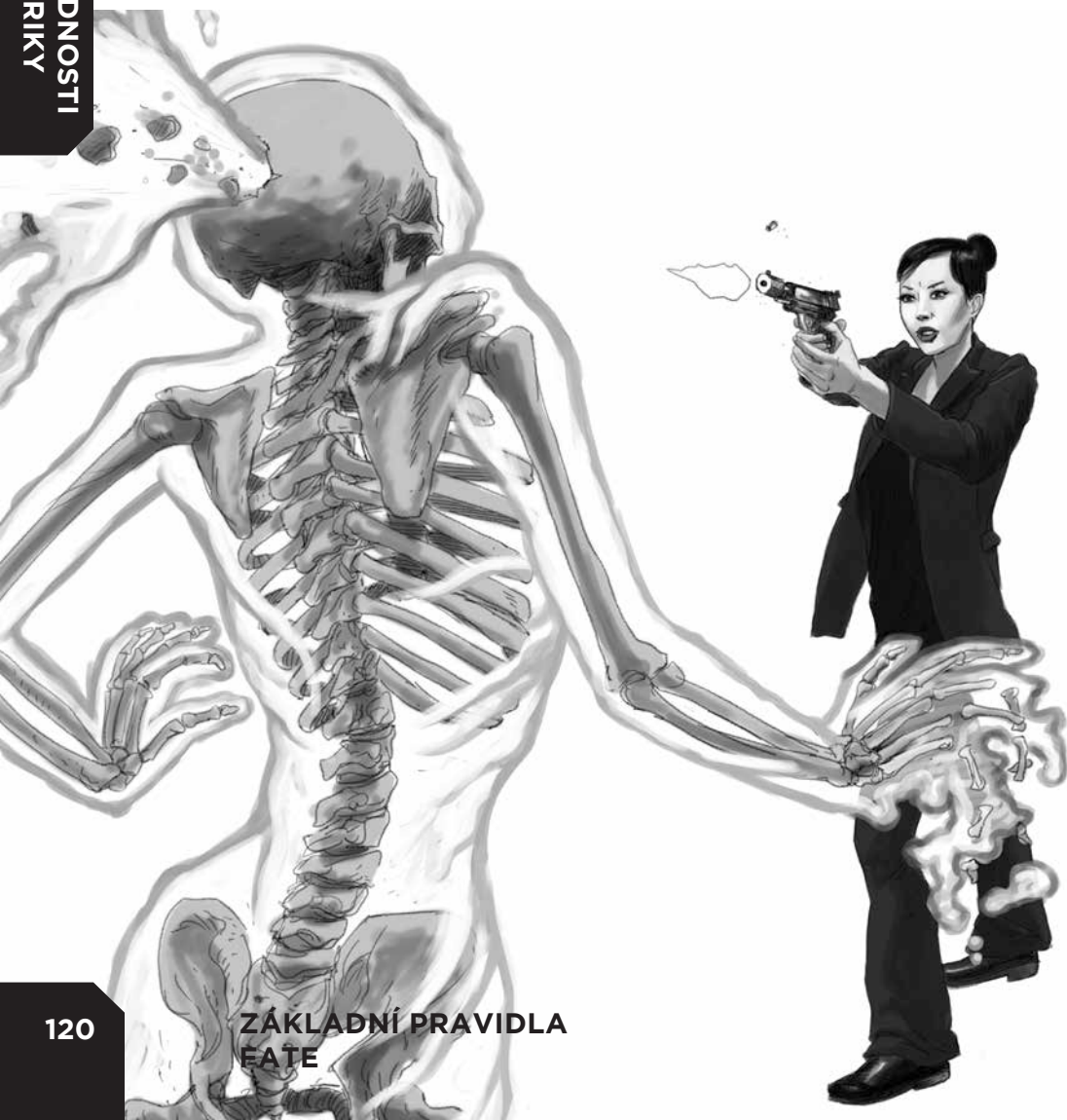
Zóny
str. 157

Strana 120
z orig. p. 125

Orig p. 120
str. 113

Střelecké triky

- **Cílený výstřel.** Během útoku Střelbou zaplatte bod osudu za vyhlášení zvláštního stavu, který chcete cíli způsobit, jako **Střelený do ruky**. Pokud uspějete, tak navíc ke způsobenému stresu na cíl umístíte situační aspekt.
- **Rychlé tasení.** Můžete použít Střelbu namísto Pozornosti, abyste určili pořadí jednání ve fyzickém konfliktu, v němž by rychlá střelba mohla být užitečná.
- **Neskutečná přesnost.** Jednou za konflikt můžete přidat volné vyvolání navíc k výhodě, kterou jste vytvořili, abyste vyjádřili čas strávený mířením nebo systematicností palby (třeba **Vhledáčku**).



Učenost

Dovednost Učenost je o vědomostech a vzdělání. Jako s některými jinými dovednostmi, nazýváme to Učenost, protože to sedí stylu našich konkrétních příkladů – jiné hry ji mohou nazývat Znalosti, Vzdělanost nebo jakkoliv v podobném stylu.

Pokud má vaše hra důvod rozlišit od sebe různé oblasti vědomostí, můžete mít několik dovedností, které sledují tu samou základní šablonu. Například můžete mít dovednost Učenost, která je rezervována pro nadpřirozené a mystické vědomosti, a dovednost Vzdělanost pro více tradiční vzdělání.



Překonání: Můžete použít Učenost k překonání jakékoliv překážky, která od vaší postavy vyžaduje uplatnění vědomostí k dosažení cíle. Například můžete házet Učenost na rozšifrování starého jazyka na stěně kobky, za předpokladu, že vaše postava měla už někdy dříve příležitost věc nastudovat.

Upřímně, můžete používat Učenost jako referenční dovednost kdykoliv, kdy potřebujete vědět, zda postava může zodpovědět nějakou obtížnou otázku, u níž existuje určitá napínavost v nevědomosti.



Vytvoření výhody: Stejně jako Vyšetřování, Učenost poskytuje spoustu velmi přizpůsobivých možností k tvorbě výhod za předpokladu, že můžete nějak zkoumat předmět zájmu. Nejčastěji budete používat Učenost, abyste získali nějaký příběhový detail, podivný kus informace, který odkryjete nebo o něm chcete prostě vědět, ale pokud vám taková informace dodá rozjezd do další scény, může získat podobu aspektu. Samozřejmě můžete použít Učenost k vytváření výhod pouze na záležitosti, které vaše postava mohla někdy studovat, což vám přidává zábavný způsob, jak přidávat detaily do herního prostředí.



Útok: Učenost se v konfliktech nepoužívá.

(Magie, kterou Mystický Zird používá v našich příkladech je založena na Učenosti, ale to je ojedinělá výjimka – příhodně mohl používat Učenost pro magické útoky a obrany. Podívejte se na kapitolu *Speciality* pro více detailů o způsobech, jak řešit kouzla a zvláštní schopnosti.)



Obrana: Učenost se nepoužívá k obraně.

Lore
orig. p. 114

Orig. p. 121
str. 126

Speciality
str. 269

Strana 122
z orig. p. 115

Orig p. 122
str. 109

Triky Učenosti

- **O tom jsem četl!** Četli jste stovky, ne-li tisíce knih o širokém množství témat. Můžete utratit bod osudu, abyste na jeden hod nebo výměnu použili Učenost namísto jakékoliv dovednosti za předpokladu, že můžete ospravedlnit, že jste četli o akci, kterou se chystáte provést.
- **Štít rozumu.** Můžete použít Učenost jako obranu proti pokusům o Provokaci, za předpokladu, že můžete ospravedlnit svou schopnost překonat strach pomocí racionality a rozumu.
- **Specialista.** Zvolte si obor specializace, jako bylinky, kriminologie nebo zoologie. Dostanete +2 na všechny Znalostní hody vztažené k oboru vaší specializace.



Vůle

Dovednost Vůle reprezentuje obecnou úroveň vaší postavy co do duševní odolnosti, stejně, jako Kondička reprezentuje vaši fyzickou odolnost.



Překonání: Můžete použít Vůli k tomu, abyste se zatvrdili proti překážkám, které vyžadují duševní úsilí. Hádanky a hlavolamy mohou spadat do této kategorie, stejně jako duševně unavující činnosti jako dešifrování kódu. Použijte Vůli, pokud je překonání intelektuálního problému jen otázkou času, a Učenost, pokud obstát vyžaduje více, než jen brutální duševní sílu. Mnoho překážek, proti kterým budete užívat Vůli, může být součástí výzev k reflextování vloženého úsilí.

Střety Vůlí mohou odrážet konkrétní herní výzvy, jako šachy, nebo snahu obstát v složité sadě zkoušek. V herním prostředí, kde jsou obvyklé magické nebo duchovní schopnosti jsou střety Vůlí oblíbenou záležitostí.



Vytvoření výhody: Můžete použít Vůli k umístění aspektu na sebe sama, abyste reprezentovali hlubokou koncentraci nebo soustředění.



Útok: Vůle se k útoku moc nepoužívá. Každopádně, v prostředích, v nichž můžete mít okultní schopnosti, může být plný duševní konflikt něčím, k čemu lze použít tuto dovednost. Je to ten druh věcí, které se do Vůle dají přidat trikem nebo specialitou.



Obrana: Vůle reprezentuje vaši kontrolu nad vašimi reakcemi, takže je hlavní dovedností k obraně proti duševním útokům Provokací.

Speciální: Dovednost vůle vám dává dodatečné čtverečky duševního stresu a kolonky následků. Průměrná (+1) nebo Slušná (+2) Vůle vám dá 3 bodový čtvereček stresu. Dobrá (+3) nebo Skvělá (+4) vám dá 3 a 4-bodový čtvereček stresu. Vynikající (+5) a lepší vám spolu s dodatečnými čtverečky stresu dá dodatečnou kolonku drobného následku. Tato kolonka může být použita jen pro duševní újmu.

Triky Vůle

- **Síla z odhodlání.** Použijte Vůli namísto Kondice na překonání překážek založených na použití síly.
- **Zatvrzelost.** Můžete se rozhodnout ve scéně ignorovat drobný nebo mírný následek. Nemůže být vynucen ani vyvolán vašimi nepřáteli. Na konci scény se však vrátí hroší – pokud byl drobný, stane se mírným, a byl-li mírný, stane se vážným.
- **Neovládnutelný.** +2 k obraně před útoky Provokací zaměřenými na strach nebo zastrašování.

Will
orig. p. 127

Orig. p. 123
str. 110

Kondice
str. 105

Učenost
str. 121

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Přidání
nové akce k
dovednostem
str. 89

Stres a
následky
str. 50

Investigate
orig. p. 112

Orig. p. 124
str. 119

Pozornost
str. 111

Výzvy
str. 147

DOVEDNOSTI
A TRIKY

Vyšetřování

Vyšetřování je dovednost, kterou používáte k zjišťování věcí. Je to protějšek Pozornosti – zatímco Pozornost se točí kolem obvyčejného všímání si a povrchního pozorování, Vyšetřování se točí kolem koncentrovaného úsilí a pedantské pečlivosti.



Překonání: Vyšetřování překážek je celé o zjišťování informací, které je z nějakého důvodu těžké odhalit. Analýza místa činu, hledání stop, pátrání po tom, co hledáte v přeplněném pokoji, dokonce i zírání do plesnivého starého tlustopisu ve snaze najít pasáž, která přiměje vše dávat smysl.

Závodit s časem při sbírání důkazů před příjezdem policie nebo příchodem katastrofy jsou klasické způsoby, jak použít Vyšetřování ve výzvě.



Vytvoření výhody: Vyšetřování je pravděpodobně jedna z nejvšestrannějších dovedností, které můžete použít pro vytvoření výhody. Dokud jste ochotni tomu dát čas, tak můžete najít prakticky cokoli na kohokoliv, objevit téměř libovolný detail o místě nebo objektu nebo jinak vymyslet aspekt téměř o čemkoliv v herním světě, co by postava mohla smysluplně odhalit.

Pokud to zní nudně, zamyslete se nad následujícími možnostmi jako jedněmi z mnoha pro použití Vyšetřování: odposlouchávání rozhovoru, poohlížení se po stopách na místě činu, zkoumání záznamů, ověřování pravdivosti kusu informace, průběžné sledování a rozplétání zástěrek.



Útok: Vyšetřování nelze použít k útoku.



Obrana: Taktéž nic.

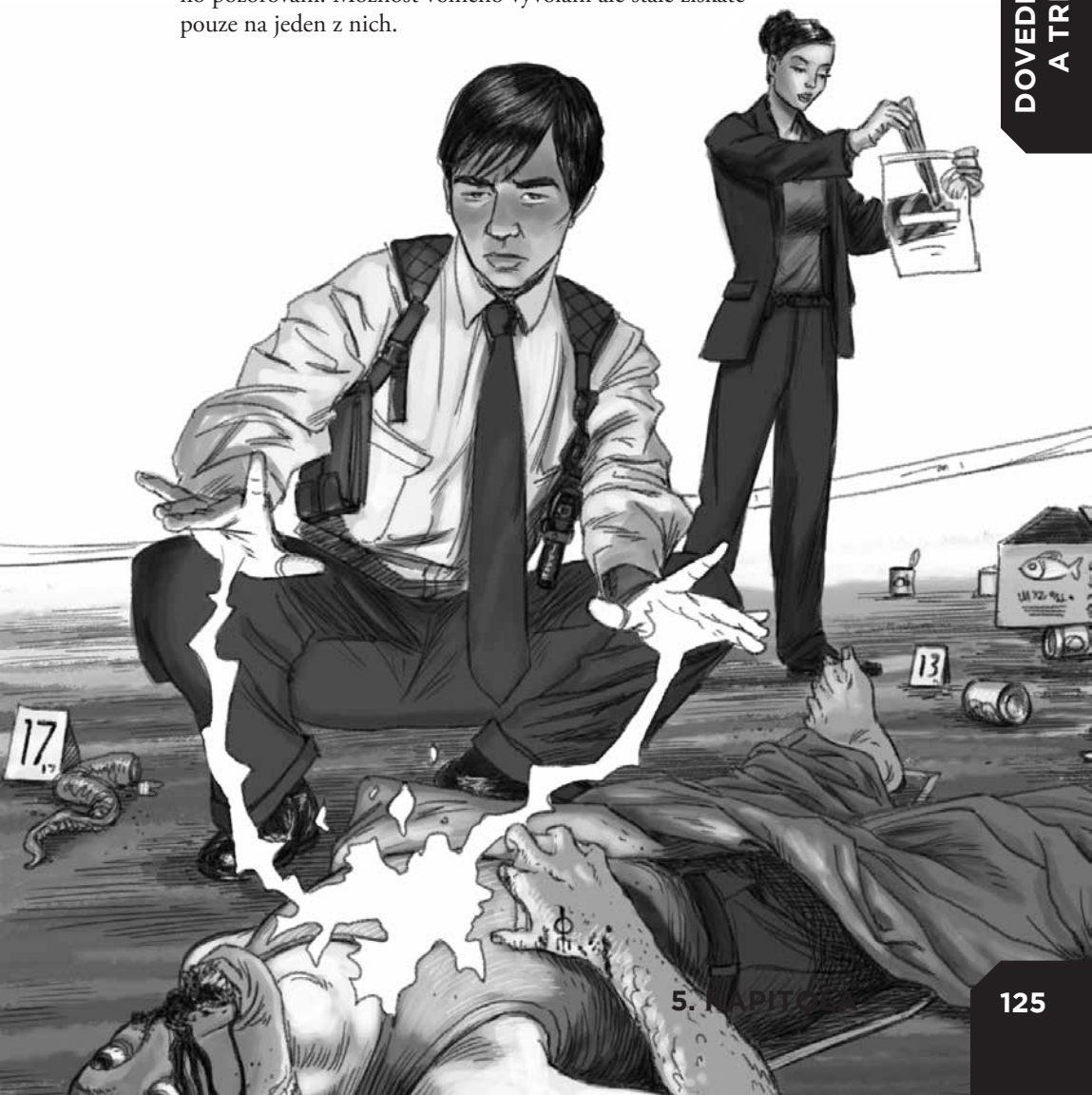
Vyšetřovací triky

Strana 125
z orig. p. 113

Orig p. 125
str. 120

- **Pozornost k detailu.** Můžete využít Vyšetřování namísto Empatie k obraně proti Klamání. Co ostatní odhalí pomocí pocitů a intuice, vy zjišťujete pečlivým pozorováním mikrovýrazů.
- **Fízlování.** Při úspěšném hodu na Vyšetřování k vytvoření výhody odposloucháváním konverzace můžete odhalit nebo vytvořit jeden další aspekt (nedá vám to ale žádné další volné vyvolání)
- **Síla úsudku.** Jednou za scénu můžete utratit bod osudu (a ztratit pár minut pozorováním) a provést speciální hod na Vyšetřování reprezentující vaše mocné dedukční schopnosti. Za každý posun, který v hodu získáte, odhalíte nebo vytvoříte aspekt, ať už na scéně nebo na cíli vašeho pozorování. Možnost volného vyvolání ale stále získáte pouze na jeden z nich.

DOVEDNOSTI
A TRIKY



Rapport
orig. p. 121

Orig. p. 126
str. 118

Vůle
str. 123

Zasahování
vícečetných
cílů
str. 205

Vztahy

Vztahy jsou dovednost o vytváření dobrých vztahů s lidmi a o vyvolávání pozitivních emocí. Je to schopnost být oblíbený a získat si důvěru.



Překonání: Použijte

Vztahy když se snažíte někoho okouzlit nebo ho inspirovat k něčemu, co sami chcete, nebo prostě k navázání dobrých vztahů s lidmi. Získejte si je svým osobním kouzlem, přesvědčte je, aby vám dali svou důvěru nebo se staňte středobodem zábavy v lokální taverně. Pro bezejmenné PV jde pouze o akci překonání, ale můžete být nuceni vstoupit do střetu, abyste se vzděčili pojmenovaným PV nebo PH.



Vytvoření výhody: Použijte Vztahy k nastolení pozitivní nálady u cíle nebo ve scéně, nebo abyste někoho vyvolali pocit skutečné důvěry. Můžete u někoho získat *Zvýšenou důvěryhodnost*, strhnout dav do *Nadšeného zápalu*, nebo prostě někoho učinit *Komunikativním* či *Nápomocným*.



Útok: Vztahy nezpůsobují újmu, takže je nemůžete použít k útoku.



Obrana: Vztahy vás brání před jakoukoliv dovedností, která by poškozovala vaši reputaci, kazila náladu, kterou jste vytvořili, nebo vás stavěla před jinými lidmi do špatného světla. Nicméně nebrání vás před duševními útoky. To vyžaduje Vůli.

Vztahové triky

- **Pití pro všechny!** Dvakrát za sezení můžete zlepšit posílení, které jste získali pomocí Vztahů, na plný situační aspekt s volným vyvoláním.
- **Demagog.** +2 na Vztahy, pokud pronášíte inspirující řeč před davem. (Jsou-li na scéně nějaké pojmenované PV nebo PH, můžete je zasáhnout jedním hodem namísto toho, abyste rozdělávali své posuny)
- **Populární.** Pokud jste v místě, kde jste populární a oblíbený, můžete použít Vztahy namísto Kontaktů. Můžete určit svou popularitu utracením bodu osudu na vytvoření příběhového detailu, nebo pomocí ospravedlnění z dřívějška.



Zlodějna

Dovednost Zlodějna pokrývá schopnost vaší postavy krást věci nebo se dostávat na zakázaná místa.

V žánrech, které stojí na spouště technologii, tato dovednost zahrnuje také odbornost v používání příslušné techniky a dovoluje postavě nabourávat se do bezpečnostních systémů, vyřazovat poplašné systémy a podobně.



Překonání: Jak je uvedeno výše, Zlodějna vám dovoluje překonat jakoukoliv překážku spojenou s kradením nebo infiltrací. Obcházení zámků a pastí, kapsářství a kradení, maskování vlastních stop a další podobné činnosti všechny spadají do rozsahu této dovednosti.



Vytvoření výhody: Zlodějnou můžete obhlédnout místo a zjistit, jak těžké bude se do něj dostat a s jakými druhy zabezpečení se potýkáte, stejně jako odhalit jeho možné slabiny. Můžete také prozkoumat práci jiného zloděje a určit, jak byl nějaký zločin proveden a vytvořit aspekt jakéhokoli důkazu, který mohl být na místě ponechán.



Útok: Zlodějnu nelze použít k útoku.



Obrana: Stejně tak. Tohle není úplně konfliktní dovednost, takže není moc možností použít ji k obraně.

Zlodějské triky

- **Vždy mám zadní vrátka.** +2 k hodům na Zlodějnu pro hody na vytvoření výhody, kdykoliv se snažíte uniknout z lokace.
- **Bezpečnostní odborník.** Nepotřebujete být přítomni, abyste poskytovali aktivní opozici někomu, kdo překonává bezpečnostní opatření, které jste umístili nebo na nich pracovali. (Normálně by postava házela proti pasivní opozici.)
- **Co se šeptá.** Můžete použít Zlodějnu namísto Kontaktů kdykoliv jednáte s jinými zloději a zločinci.



Burglary
orig. p. 99

Orig. p. 127
str. 123





AKCE A VÝSLEDKY

JE ČAS NA AKCI!

Kostkami házíte, když vám nějaký druh zajímavé opozice brání v dosažení vašich cílů. Pokud nemáte zajímavou opozici, prostě udělejte, cokoliv říkáte, že se udělat pokoušíte.

Jak jsme řekli v předchozích kapitolách, postavy ve hře Fate řeší své problémy proaktivně. Během scén toho jako hráči budete dělat hodně – budete se vloupávat do záporákovy pevnosti, pilotovat vesmírné lodě minovými poli, shromažďovat lidi k protestům nebo se ptát v sítích informátorů po posledních novinkách z ulice.

Kdykoliv budete jednat, je velká šance, že vám něco nebo někdo bude stát v cestě. Nebyl by to zajímavý příběh, kdyby to padouch prostě zabalil a předal vám vítězství na stříbrném podnose – je jasné, že má nějaká bezpečnostní opatření, aby si vás držel od těla. Nebo jsou miny nestabilní a už kolem vás vybuchují. Nebo jsou protestující skutečně vystrašení z policie. Nebo někdo podplatil informátory, aby mlčeli.

Tehdy je čas vytáhnout kostky.

- Vyberte dovednost postavy, která je k akci vhodná.
- Hoďte si čtyřmi Fate kostkami.
- Symboly, které na kostkách padnou, sečtěte dohromady. **+** znamená +1, **-** znamená -1 a **■** je 0.
- K hodu přičtěte hodnocení dovednosti. Součet je váš výsledek na žebříčku.
- Pokud vyvoláte aspekt, přidejte si k výsledku +2 nebo kostky přehodťe.

Cynere potřebuje podplatit strážu u brány, aby se dostala do města Thaalár. Protože jsou stráže bezejméné PV které nestojí za konflikt, rozhodne Amanda že k tomu stačí prostá akce překonání.

Lily si prohlédne Cynerin seznam dovedností a rozhodne se použít dovednost Majetek, s nadějí, že po kapsách vyhrabe dost mincí aby strážu obměkčila. Její dovednost Majetek je Průměrná (+1), takže si přidá jedna k jakémukoliv výsledku, který jí padne na kostkách.

Hodí si a kostky ukáží:



Její celkový výsledek je +2 (+1 za její hod a +1 za její Průměrnou dovednost), což na žebříčku odpovídá Slušnému výsledku.

Jednání
str. 8

Konflikty
str. 154

Opozice

Jak jsme řekli v Základech, kdykoliv hodíte kostkami, porovnáváte svůj výsledek s opozicí. Opozice je buď aktivní, což znamená, že někdo jiný hází kostkami proti vám, nebo pasivní, což znamená, že to je jen dané hodnocení na žebříčku, které reprezentuje vliv prostředí nebo situace, v níž se nacházíte. Vyprávěči, je to vaše práce rozhodnout, jaký typ opozice dává smysl nejvíce.

Amanda se rozhodne, že stráž budou Lily dávat aktivní opozici. Přejde jí, že nejlepší dovednost k tomu bude Vůle – ostatně se budou pokoušet odolat pokušení úplatku.

Stráž jsou bezejmenné PV, které nemají žádný zvláštní důvod mít silnou vůli, takže jim dá Nevalné (+0) hodnocení. Hodí si a padne jí:



...což je velice šťastný hod, +3!

To jí dává Dobrý (+3) výsledek, což znamená, že Lily o jedna přehodila.



PRO VYPRAVĚČE

AKTIVNÍ NEBO PASIVNÍ?

Pokud má PH nebo pojmenované PV možnost do nějaké akce rozumně zasáhnout, pak byste jim měli dát možnost hodit si na aktivní opozici. *To se pro zasahující postavu nepočítá jako akce; je to jen základní nástroj řešení akcí.* Jinými slovy, dokud je jeho postava přítomna a může zasáhnout, hráč nemusí dělat nic zvláštního, aby si zasloužil právo akci aktivně oponovat. Pokud jsou nějaké pochybnosti, vhodný situační aspekt může pomoci ospravedlnit, proč postava mohla někomu aktivně oponovat.

Nestojí-li žádná postava v cestě, tak se podívejte na situační aspekty ve scéně, jestli tam nenajdete nějaké, které by ospravedlnily nějaký druh překážky, nebo zvažte okolnosti (jako těžký terén, složitý zámeček, dobíhající čas, komplikující se situace atp.) Pokud zní zajímavě, zvolte pasivní opozici a nastavte hodnocení na žebříčku.

Někdy se dostanete do krajních případů, kdy se něco nezosobněného bude zdát, že by mělo poskytovat aktivní opozici (jako automatizovaná zbraň) nebo kdy PV nebude moci poskytnout proaktivní protiakci (třeba když si nebude vědoma, co PH dělá). Důvěřujte instinktu – použijte typ opozice, který odpovídá okolnostem nebo činí scénu zajímavější.

AKCE A
VÝSLEDKY

ČTYŘI VÝSLEDKY

Pokud hodíte kostkami, tak buď selžete, remízujete, uspějete nebo uspějete se stylem.

Obecně řečeno, každý hod ve Fate skončí jedním z těchto čtyř způsobů. Detaily se mohou trochu změnit v závislosti na vámi prováděné akci, ale všechny herní akce odpovídají tomuto vzoru.

Čtyři akce
str. 134

Selhání

Hodíte-li méně, než vaše opozice, selžete.

To znamená jednu z několika věcí: nedostanete, co jste chtěli, dostanete, co jste chtěli za výraznou cenu, nebo utrpíte negativní mechanické následky. Někdy to znamená víc, než jedno ze zmíněného. Je prací vypravěče určit odpovídající cenu. (Podívejte se do rámečku na této straně.)

Úspěch za
cenu
str. 189

Remíza

Pokud hodíte stejně jako vaše opozice, remízujete.

To znamená, že dostanete, co jste chtěli, ale za drobnou cenu, nebo že dostanete slabší verzi toho, co jste chtěli.

Úspěch

Pokud hodíte o 1 nebo 2 posuny lépe, než vaše opozice, uspějete.

Znamená to, že dostanete, co jste chtěli.

Úspěch se stylem

Pokud hodíte o 3 a více posunů lépe, než vaše opozice, uspějete se stylem.

Což znamená, že dostanete, co jste chtěli, a ještě k tomu dostanete dodatečný benefit k dobru.

VÝRAZNÁ NEBO DROBNÁ CENA?

Když přemýšlíte o ceně, přemýšlejte zároveň o příběhu ve hře i o herních mechanikách, aby vám pomohly vyřešit, co bude nejvhodnější.

Výrazná cena by měla současnou situaci nějak zhoršit, ať už vytvořením nového problému nebo posílením již existujícího. Vnesťe do této nebo další scény další zdroj opozice (jako třeba nové oponující PV nebo překážku k překonání), nebo řekněte hráči, ať přijme nejnížší volný následek, nebo dejte někomu, kdo PH oponuje, výhodu s volným vyvoláním.

Drobná cena by měla přidat nějaký příběhový detail, který je problematický nebo špatný pro PH, ale nečiní nutně situaci nebezpečnější. Můžete také říci hráči, aby přijal stres, nebo předal posílení někomu, kdo PH oponuje.

Je v pohodě, pokud bude drobná cena hlavně detail ve vyprávění, ukazující, že postava sotva vyváží. Více rad o vypořádávání se s cenami dáváme na str. 189 ve *Vedení hry*.

JAK TĚŽKÉ BY MĚLY BÝT HODY NA DOVEDNOST?

U aktivní opozice si s tím, jak těžký hod je, nemusíte dělat starosti – prostě použijte úroveň dovednosti postavy a hod'te si kostkami tak jako hráči, ať to padne, jak to padne. Rady pro úrovně dovedností PV máme ve *Vedení hry* na str. 215.

U pasivní opozice musíte rozhodnout, jakou úroveň na žebříčku musí hráč překonat. Je to víc umění, než věda, ale máme pro vás nějaké rady.

Cokoliv, co je o dva a více stupňů výš než dovednost postavy – Slušná (+2) dovednost a Skvělá (+4) opozice, například – znamená, že hráč pravděpodobně selže, pokud nevyvolá aspekt, aby uspěl. Cokoliv co je o dva a více stupňů menší než dovednost postavy – Slušná (+2) dovednost a Nevalná (+0) opozice, například – znamená, že hráč pravděpodobně nebude potřebovat vyvolat aspekt a má dobrou šanci uspět se stylem.

Mezi těmito hodnotami je zhruba stejná šance, že remízuji nebo uspějí, a zhruba stejná šance, že budou a nebudou potřebovat vyvolat aspekt, aby toho dosáhli.

Tudíž, malé obtížnosti je nejlepší dávat, když chcete dát PH šanci se předvádět a být úchvatné, dovednosti blízké úrovni dovednosti jsou nejlepší, když chcete do hry vnést napětí, ale ne je převálcovat, a vysoké dovednosti jsou nejlepší, když chcete zdůraznit, jak vyzývavé nebo neobvyklé jsou okolnosti a chcete je přimět zahodit zábrany.

Nakonec, pár rychlých axiomů.

Je důvod, proč se Průměrné nazývá Průměrné – pokud není na opozici nic pozoruhodného, obtížnost nemusí být více než +1.

Pokud dokážete přijít alespoň na jeden důvod, proč by opozice měla být výraznější, nebo pokud se jen nedokážete rozhodnout, jaká by měla být obtížnost, zvolte Slušnou (+2). Je to střed rozsahu dovedností postav, takže to poskytuje slušnou výzvu pro každou úroveň dovednosti vyjma Skvělé (+4), a vy stejně postavám chcete dát šanci se s jejich špičkovou dovedností předvádět.

ČTYŘI AKCE

Základní
seznam
dovedností
str. 96

AKCE A
VÝSLEDKY

Pokud si házíte na dovednost, činíte jednu ze čtyř akcí: překonání, vytvoření výhody, útok nebo obranu.

Ve hře Fate můžete činit čtyři typy akcí. Pokud si házíte na dovednost, musíte zvolit, o kterou z nich se budete pokoušet. Popis dovednosti vám řekne, která akce je za daných okolností pro dovednost vhodná. Obvykle budou prováděné akce očividné z popisu dovednosti, vašeho záměru a ze situace ve hře, ale někdy si můžete chtít promluvit se skupinou, abyste určili, která je nejvhodnější.

Čtyři akce jsou: **překonání, vytvoření výhody, útok a obrana.**

Překonání

Použijte akci překonání, když se snažíte dosáhnout různých cílů odpovídajících vaší dovednosti.

Každá dovednost má alespoň nějaká využití, která spadají do této kategorie, určité situace, v nichž je ideální volbou. Postava se Zlodějnou může zkoušet vypáčit okno, postava s Empatií může uklidňovat dav a postava s Řemesly po zoufalé honičce opravovat zničenou nápravu na svém voze.

Pokud je vaše postava v jedné z těchto situací a něco stojí mezi ní a jejím cílem, použijte akci překonání, abyste se s tím vypořádali. Považujte to za záchytnou akci každé dovednosti – pokud to nespadá do žádné jiné kategorie, je to pravděpodobně akce překonání.

Opozice, kterou musíte přemoci, může být aktivní nebo pasivní, v závislosti na situaci.

- **Pokud selžete na akci překonání,** máte dvě možnosti. Buď prostě selžete, takže nedosáhnete svých cílů, nebo dosáhnete toho, co jste chtěli, ale uspějete za výraznou cenu.
- **Pokud remízuje na akci překonání,** dosáhli jste svých cílů a dostali, po čem jste šli, ale za drobnou cenu.
- **Pokud uspějete na akci překonání,** dosáhnete svých cílů bezplatně.
- **Pokud uspějete se stylem na akci překonání,** dostanete navíc k dosažení vašeho cíle ještě posílení.



Někdy se můžete dostat do situací, v nichž se zdá vhodné dát výsledku akce benefit nebo penalizaci odlišné od těch, které jsou vyjmenovány. Není problém vrátit se k základnímu popisu čtyř výsledků a nahradit je něčím, co dává smysl.

Například akce překonání říká, že dostanete posílení navíc k úspěchu, pokud uspějete se stylem. Pokud ale onen hod na překonání děláte na konci scény, nebo nemůžete vymyslet dobré posílení, můžete se rozhodnout nabídnout namísto toho příběhový detail.

Posílení
str. 58



Landon se plíží kolem pevnostní věže v sídle Rudého císaře, protože chce sabotovat balisty. Pokud uspěje, armáda, která ho naja-
la, bude mít mnohem lepší šance v bitvě, až zítra ráno zaútočí.

Amanda prohlásí: „Ok, dostal ses na vrcholek věže a začal jsi
svojí práci. Jenže najednou slyšíš ozvěny kroků dole pod věží –
jakoby se příští hlídka dostala na místo poněkud dříve.

„Sakra.“ Zakleje Lenny. „Koho by napadlo že tu zrovna teď
bude hlídkovat jednotka s trochou disciplíny. Potřebuju to dodě-
lat a zmizet – pokud mě objeví, generál Ephon mi už předeslal,
co by se mnou s chutí provedl.“

Amanda pokrčí rameny a řekne: „Chceš to udělat rychle? Je to
pasivní opozice, dochází ti čas a pracuješ s poněkud záluďným
mechanismem, řekla bych, že si to říká o Skvělý (+4) výsledek.

Landonova dovednost Řemesla je Průměrná (+1). Lenny se
zamračí a prohodí: „Měl sem na tohle překecat Zírda“ Hodí si a
dostane +2, což mu dává Dobrý (+3) výsledek.

Lenny zaplatí bod osudu a s odkazem na jeden ze svých
aspektů prohlásí: „No, víš co obvykle říkám: **Vždy lze použít ná-
sílí.**“ Amanda se pousměje a přikývne. S vyvoláním to dá Vynika-
jící (+5) výsledek. To na úspěch stačí, ale není to dost na úspěch
se stylem, takže Landon bez dalších potíží úspěšně dokončí svůj
záměr.

Popíše, jak v rychlosti hrubou silou rozbíjí balistu, načež se
před přicházejícími strážemi ztratí ve stínech...

Vyvolávání
aspektů
str. 68

Vytvoření výhody

Použijte akci vytvoření výhody, abyste vytvořili situační aspekt, který vám přináší prospěch, nebo získali prospěch z aspektu, k němuž máte přístup.

Akce vytvoření výhody pokrývá širokou škálu úsilí, které sjednocuje téma použití dovednosti k získání výhody (odtud ten název) z prostředí nebo situace, v níž se nacházíte.

Někdy to znamená, že děláte něco, abyste aktivně změnili okolnosti (jako házení písku do oponentových očí nebo nějaké to podpalování věcí okolo), ale může to také znamenat, že odhalujete nové informace, které vám pomohou (jako zjišťování slabiny příšery skrze výzkum) nebo využíváte něčeho dříve odpozorovaného (jako sklon vašeho oponenta ke špatným náladám).

Když si házíte na vytvoření výhody, musíte určit, zda vytváříte nový situační aspekt, nebo zda využíváte aspekt již existující. Pokud to první, přidáváte situační aspekt na postavu nebo k prostředí?

Opozice může být aktivní nebo pasivní, záleží na okolnostech. Pokud je vaším cílem jiná postava, její hod se vždy počítá jako obranná akce.

Pokud vytváříte výhodu, abyste vytvořili nový aspekt...

- **Pokud selžete**, tak buď nevytvoříte aspekt, nebo jej vytvoříte, ale někdo jiný dostane vyvolání. Ať už jste nakonec udělali cokoli, výhodu z toho získá někdo jiný. To může být oponent v konfliktu, nebo jakákoli postava, která by hmatatelně těžila z vašich problémů. Můžete přeformulovat aspekt, abyste ukázali, že z něj těží jiná postava – vymyslete s příjemcem cokoli, co dává největší smysl.
- **Pokud remízujete**, dostanete namísto situačního aspektu, který jste chtěli, pouze posílení. To může znamenat, že budete muset aspekt trochu přejmenovat, aby odpovídal své dočasné povaze (*Těžký terén* se stane *Kameny na cestě*).
- **Pokud uspějete**, vytvoříte situační aspekt s volným vyvoláním.
- **Pokud uspějete se stylem**, dostanete situační aspekt se dvěma volnými vyvoláními namísto jednoho.



Tajné
nebo
skryté
aspekty
str. 79

Obrana
str. 142

Posílení
str. 58

Situační
aspekty
str. 58

Hluboko v Yarzuruckých jeskyních je Cynere přinucena bojovat s pár oživlými chrámovými golemy a dostala se při tom do v nezáviděníhodné pozice.

Prvních pár **výměn** pro ni nebylo úplně šťastných a obdržela během nich několik ošklivých zásahů. Lily prohodí: „Amando, říkáš jsi, že tam je spousta rituálních pomůcek a různého nábytku a krámů válejících se okolo?“

Amanda přikývne a Lily se zeptá: „Můžu jim něco z toho shodit do cesty? Půjde mi, že takhle velcí, neohrabaní golemové nejsou zdaleka tak obratní jako já.“

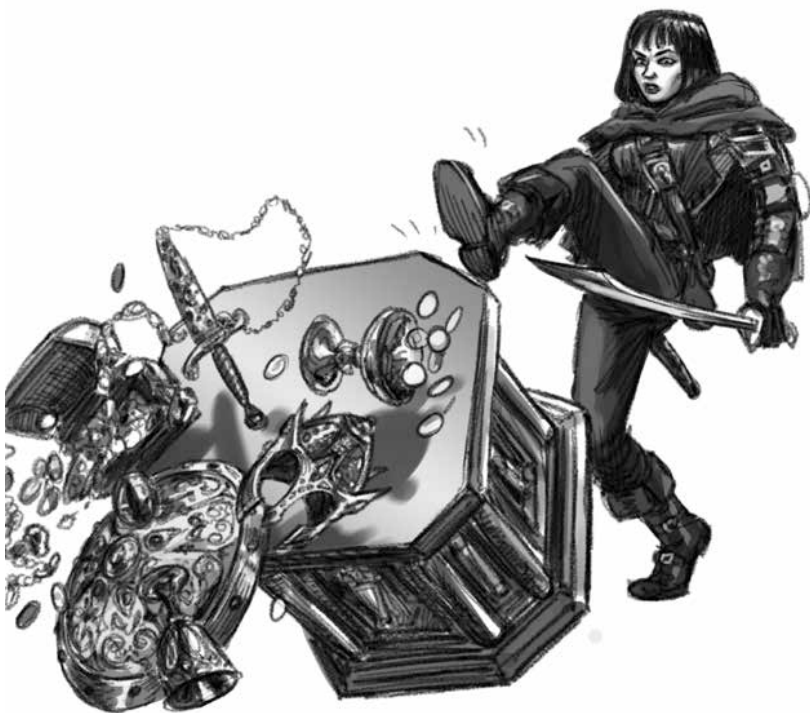
Amanda souhlasí: „To mi přijde fér. Zní to jako pokus o vytvoření výhody Atletikou. Jeden z nich si proti tobě hodí na obranu, protože je dost blízko, aby Ti to mohl překazit.“

Cynere má Atletiku na Skvělé (+4) úrovni. Lily si hodí a dostane +1, což jí dá Vynikající (+5) výsledek. Nejbližší golem si hodí na obranu a dostane pouze Slušný (+2) výsledek. Cynere uspěje se stylem! Lily na scénu umístí aspekt **Harampádí na podlaze** a poznamená si, že jej může dvakrát vyvolat zdarma.

Amanda popíše, jak se harampádí plete golemům pod nohy a dává tak Cynere malou výhodu do příští výměny...

Výměna
str. 159

AKCE A
VÝSLEDKY



Pokud tvoříte výhodu na již existující aspekt...

- **Pokud selžete**, tak namísto sobě dáte volné vyvolání na daný aspekt někomu jinému. Může to být váš oponent v konfliktu, nebo jakákoliv postava, která by mohla citelně těžit z vašich problémů.
- **Pokud remízujete nebo uspějete**, dostanete na daný aspekt volné vyvolání.
- **Pokud uspějete se stylem**, získáte na aspekt dvě volná vyvolání.



Zird dostal zaplacenou od sultána Waniru, aby se sblížil s místním obchodníkem (tj. aby ho špehoval) na vyhlášeném tržišti Wanirského hlavního města a teď s ním zkouší navázat kontakt.

Ryan prohlásí: „Použiju dovednost Vztahy k vytvoření výhody, abych si získal jeho důvěru. Popravdě nevím, jaký aspekt bych vlastně chtěl vytvořit – nejspíš odpozorovat něco výživného co bych mohl později použít nebo předat Cynere.“ Protože má trik Přátelský lhář, tak se o tuto akci, která zahrnuje lhaní a skrývání pravých úmyslů, může pokusit i bez Klamání.

Amanda řekne: „To není problém. Je to obchodník, takže má dost vysoké Klamání. Nicméně řekneme, že to je pasivní opozice, protože tě vlastně z ničeho nepodezírá, takže přehazuješ dejme tomu Skvělou (+4) náročnost.

Ryan si hodí. Jeho dovednost Vztahy je Dobrá (+3) a na kostkách mu padne +1, takže dosáhne remízy.

Amanda se podívá do svých poznámek a říká: „Dobrý, něčeho sis všiml. Obchodník je očividně velmi přátelská osoba, bez zábran oslovující ostatní majitele obchodů a možné zákazníky procházející tržištěm. V tomhle duchu se zdá být ještě přátelštější, když se baví s mladými muži, možná s nimi i flirtuje – zdá se, že si nemůže pomoci.“

S tím Ryanovi předá kartičku s aspektem **Slabost pro hezké muže**, čímž aspekt zveřejní. Ryan si k aspektu poznamená voné vyvolání.

„Pro hezké muže, jo?“ Prohlásí Ryan. „Připadám mu já hezký?“

Amanda se ušklíbne. „Rozhodně mu připadáš přátelský...“

Ryan protočí oči do stropu. „Co všechno já pro kšeft neudělám...“

* SLABOST PRO
HEZKÉ MUŽE

Útok

Použijte akci útok k tomu, abyste někomu ublížili v konfliktu nebo jej vyřadili ze scény.



Útok je nejpřímější ze čtyř akcí – když chcete někomu ublížit v konfliktu, je to útok. Útok není vždy fyzické podstaty; některé dovednosti vám mohou umožnit někomu ublížit i duševně.

Ve většině případů bude cíl vašemu útoku aktivně oponovat. Pasivní opozice na útok znamená, že jste svůj cíl překvapili, nebo jej zastihli v jiné situaci, která mu neumožňuje vám odporovat, nebo že PV není dost důležitá, abyste se obtěžovali s kostkami.

Navic, pasivní nebo ne, opozice se vždycky počítá jako obraná akce, takže se na tyto akce můžete dívat jako na od základů propojené.

- **Pokud v útoku selžete**, nezpůsobíte svému cíli žádnou újmu. (To také znamená, že váš cíl uspěl na obranou akci, což vás může usadit jinými efekty.)
- **Pokud v útoku remízujete**, nezpůsobíte žádnou újmu, ale získáte posílení.
- **Pokud v útoku uspějete**, způsobíte svému cíli zásah odpovídající počtu posunů, který jste získali. To cíl donutí vyvinout úsilí a „vyplatit“ hodnotu vašeho zásahu přijetím stresu nebo následku; pokud to není možné, váš cíl je z konfliktu vyřazen.
- **Pokud v útoku uspějete se stylem**, funguje to jako normální úspěch, ale máte také možnost snížit hodnotu zásahu o jedna a získat k tomu posílení.

Obrana
str. 142

Posílení
str. 58

Stres
str. 160

Cynere je uprostřed souboje s Drisbanem, jedním ze slavné Šarlatové dvacítky, Antharusské elitní gardy a svým jedinečným způsobem se pokouší narušit jeho obranný postoj.

Cyneřina dovednost Boj je Dobrá (+3). Drisban se brání svým Skvělým (+4) Bojem. Lily hodí a dostane +2, takže provede Vynikající (+5) útok.

Amanda si hodí za Drisbana a dostane -1, což znamená Dobrou (+3) obranu. Lily tím o dva zvítězí a způsobí tak 2 posunový zásah.

To jí ale nestačí a prohlásí: „Vyvolávám k tomu **Nechvalně proslulá holka s mečem**, protože zatraceně tohle je přesně to, co dělám, a tomuhle typovi to rozhodně nedám lacino.“

Lily odhodí jeden ze svých bodů osudu, čímž změní svůj výsledek na Velkolepý (+7). Dostane 4 posuny a úspěch se stylem, takže protivníkovi zasadí nechutně silný úder. Rozhodne se způsobit 4 posunový zásah, ale stejně tak by mohla, kdyby chtěla, způsobit jen 3 posunový zásah a vzít si posílení.

Aby mohl Drisban v boji pokračovat, musí teď přijmout stres nebo následky!



Obrana

Použijte akci obrana k tomu, abyste se vyhnuli útoku nebo někomu zabránili vytvořit na vás výhodu.

Vždy, když na vás někdo v konfliktu útočí nebo se snaží proti vám vytvořit výhodu, dostanete šanci se bránit. Stejně jako útok to není vždy o vyhýbání se fyzické mu nebezpečí – některé dovednosti vám umožní se bránit proti pokusům ublížit vám duševně nebo narušit vaše odhodlání.

Protože hod na obranu je reakcí, vaše opozice je takřka vždy aktivní. Pokud házíte na obranu akci proti pasivní opozici, je to kvůli nějakým způsobem nepřátelskému prostředí (jako je okolí pohlcující oheň), nebo protože útočící PV není pro vypravěče dost důležitá, aby se obtěžoval s kostkami.



- **Pokud v obraně selžete**, utrpíte následky čehokoliv, čemu jste se snažili předejít. Můžete dostat zásah nebo mít proti sobě vytvořenou výhodu.
- **Pokud v obraně remízujete**, váš oponent dostane posílení.
- **Pokud v obraně uspějete**, úspěšně se vyhnete útoku nebo pokusu získat nad vámi výhodu.
- **Pokud v obraně uspějete se stylem**, funguje to jako normální úspěch, ale také získáte posílení, protože jste zvrátili momentální situaci.

ŽÁDNÉ SKLÁDANÉ EFEKTY!

Všimněte si, že akce obrany má důsledky, které zrcadlí důsledky akcí útoku a vytvoření výhody. Například říká, že pokud v obraně remízujete, dáváte tím oponentovi posílení. Pod útokem se říká, že když remízujete, získáte posílení.

To neznamená, že útočník dostane dvě posílení – je to ten samý výsledek, jen ze dvou různých stran pohledu. Napsali jsme to tak, jen aby byly důsledky konzistentní, když si vyhledáváte pravidla, bez ohledu na to, na jakou akci se podíváte.

MŮŽU SE BRÁNIT PROTI AKCI PŘEKONÁNÍ?

Technicky, ne. Obraná akce tu je aby vám zabránila obdržet stres, následky nebo situační aspekty – v podstatě vás brání před vším špatným, co reprezentujeme mechanikami.

Ale! Můžete si hodit aktivní opozici, pokud stojíte v cestě jakékoliv akci, tak jak je uvedeno na straně 131. Takže když někdo dělá akci překonání, která může selhat, protože překážíte, měli byste se ozvat a říct „Hej, já překážím!“ a hodit si na opozici. Nezákáte žádné výhody, které by vám dala akce obrany, ale zase se nemusíte obávat žádných špatných věcí uvedených pro případ, že prohrájete.

Zird obhazuje svou magickou studii před radou Bratrstva. Bohužel, jedním z členů rady je jeho starý rival jménem Vokus Skortch a ten se celý třese na to Zirda setřít. Nechce jen, aby Zird ve své argumentaci selhal - chce navíc podrazit jeho sebevědomí a donutit jej o sobě pochybovat. Skupna se shodne, že se Vokus a Zird znají dost dobře na to, aby Vokus dokázal Zirda zasáhnout takovýmto způsobem, což otevírá konflikt.

Amanda popíše, jak se Skortch odrazí od Zirdova závěrečného argumentu jeho úvodní obhajoby a použije Provokaci, aby zdůraznil nedostatky v Zirdově teorii a přiměl ho uvedené teze přehodnotit. Skortch má Provokaci na Dobré (+3) úrovni.

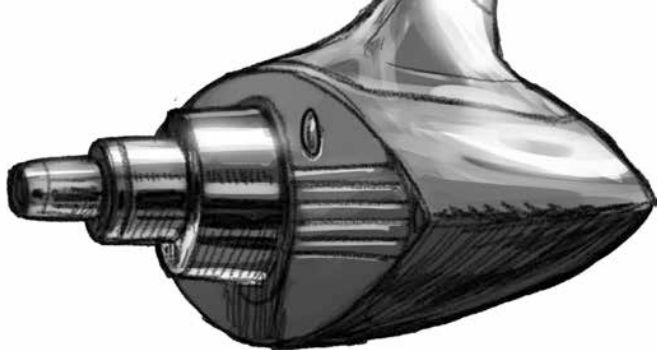
Zird se brání Vůli, kterou má na Slušné (+2) úrovni. Amanda si za Skortche hodí a dostane +1, což je celkem Skvělý (+4) výsledek. Ryan si za Zirda také hodí a dostane +2, což mu dá rovněž Skvělý (+4) výsledek. Zird se nemusí vyrovnat s obdrženým zásahem, nicméně výsledek dává Skortchovi posílení, které se Amanda rozhodne nazvat **Dočasně zmatený**.







VÝZVY, STŘETÝ A KONFLIKTY



ZAOSTŘOVÁNÍ DO AKCE

Ve většině případů by měl stačit jeden hod, abyste rozhodli, jak nějaká situace ve hře dopadne. Při používání dovednosti nejste povinni popisovat akci v konkrétním časovém rámci nebo úrovni detailu. Můžete tudíž použít jediný hod na Atletiku, abyste zjistili, zda se úspěšně dostanete skrz kamenité úbočí, jehož zdolání trvá dny, nebo můžete použít ten samý jeden hod na to, abyste zjistili, zda se bezpečně vyhnete náhle padajícímu stromu, který vás hrozí zavalit.

Nicméně, někdy se dostanete do situace, v níž se děje něco skutečně dramatického a zajímavého, podobného stěžejním pasážím filmu nebo knihy. Když se tak stane, je dobrý nápad zaostřit do akce a vyřešit ji více hody na dovednost, protože různé výsledky na kostkách učiní věci dynamickými a překvapivými. Většina bojových scén spadá do této kategorie, ale můžete zaostřit na cokoli, co shledáte dostatečně důležitým – honičky v autech, soudní procesy, hry pokeru o vysoké sázky atd.

Ve Fate máme tři způsoby, kterými můžete na akce zaostřovat:

- **Výzvy**, pokud se jedna nebo více postav snaží dosáhnout něčeho dynamického či komplikovaného
- **Střety**, pokud se dvě nebo více postav snaží o tentýž cíl
- **Konflikty**, pokud se dvě nebo více postav snaží jedna druhé přímo ublížit

VÝZVY

Jedna akce na překonání je dostatečná na vypořádání se s přímočarým cílem nebo překážkou – hrdina potřebuje někde otevřít zámek, zajistit nějakou bombu, vysлідit důležitou informaci atd. Je to také užitečné, když detaily toho, jak se něco stalo, nejsou důležité, nebo nestojí za ztracení velkého množství času, nebo když potřebujete vědět, jestli postava něco udělala bez dalších následků nebo nákladů.

Nicméně, někdy se věci zkomplikují. Není to jen o vypáčení zámku, protože musíte zároveň zadržovat hordy útočících zombií a připravit magickou bariéru, která vás zbaví pronásledovatelů. Není to jen o zneškodnění bomby, protože musíte zároveň dostat na zem padající letadlo a uchránit bezvědomého vědce, kterého během onoho přistání chráníte před zraněním.

Výzva je série hodů na akce překonání požívaná k rozřešení značně komplikovaných nebo dynamických situací. Každá akce překonání používá **jinou** dovednost, aby se vypořádala s jednou částí situace, a vy shrnete všechny jednotlivé výsledky jako celek, abyste zjistili, jak situace dopadla.

Vypravěči, pokud se snažíte přijít na to, zda je vhodné použít výzvu, položte si následující otázky:

- Je každý jednotlivý úkol, který může generovat napětí a drama, nezávislý na ostatních úkolech? Pokud jsou tyto úkoly ve skutečnosti součástí toho samého cíle, jako „odpojení detonátoru“, „zastavení odpočtu“ a „zbavení se explozivního materiálu“ při zneškodňování bomby, pak by se to mělo vyřídit jednou akcí překonání. Zmíněné detaily můžete použít k vysvětlení toho, co přesně se vlastně stalo, když se to nepovede.
- Vyžaduje situace ke svému rozřešení různé dovednosti? Zadržení zombií (Boj) zatímco strháváte barikádu (Kondice) a opravujete rozbitý vůz (Řemesla), abyste se mohli dostat pryč, je dobrá chvíle pro výzvu.

Na vytvoření výzvy prostě určete jednotlivé úkoly nebo cíle, které utváří situaci, a zacházejte s každým z nich jako s jednotlivým hodem na překonání. (Někdy vám bude dávat smysl pouze určité pořadí hodů – to je taky ok.) V závislosti na situaci může být vyžadováno několik hodů od jedné postavy, nebo se do věci může zapojit několik postav dohromady.



Tajemný Zird se pokouší dokončit Quirický zasvěcovací rituál, aby posvětil půdu zájezdního hostince a dodal mu tak ochranu Quirických božstev. Normálně by to nebylo moc zajímavé, jenomže se to pokouší dokončit dříve, než do hostince vtrhne horda bezduchých, masa-chtivých zombií, které omylem osvobodil v dřívější části příběhu.

Amanda ve scéně vidí několik různých prvků. Zaprvé tu je samotný rituál, zadruhé potřeba udržet hostinec zabarikádovaný a nakonec tu je potřeba udržet v klidu panikařící návštěvníky lokálu. To vyžaduje Učenost, Řemesla a některou ze sociálních dovedností – Ryan se okamžitě rozhodne pro Vztahy.

Tudíž si Ryan musí hodit zvlášť na tři různé dovednosti, jednou pro každý prvek, který Amanda ve scéně zdůraznila. Pro každou z nich mu dá Dobrou (+3) opozici – chce mu dát fér šanci, ale zároveň chce nechat prostor pro různé možné výsledky.

S tím jsou připraveni začít.

Při vedení výzvy si o každou akci překonání řekněte v jakémkoliv pořadí, v němž se vám to bude zdát nejzajímavější, ale nerozhodujte nijak o tom, jak se situace vyvinula, dokud nesesbíráte všechny výsledky – můžete chtít volnost v seřazení událostí každého hodu v pořadí, které bude dávat největší smysl a je nejzábavnější. Hráči, pokud ze svého hodu získáte posílení, tak, za podmínky, že to dokážete vysvětlit, jej ve výzvě můžete použít na jiný hod.

Vypravěči, poté co bude doházeno, tak s tím, jak budete popisovat průběh scény, zvážíte úspěchy, neúspěchy a cenu všech akcí. Může to vést k další výzvě, střetu nebo dokonce konfliktu.

Ryan se z hluboka nadechne a prohlásí: „Ok, tak do toho.“, s čímž vezme kostky do ruky.

Nejprve se rozhodne zajistit bezpečnost lokálu, takže si hodí na svá Dobrá (+3) Řemesla a na kostkách mu padne 0. To znamená remízu, což mu umožní uspět za drobnou cenu. Amanda na to řekne: „Tak řekněme, že proti tobě dostanu posílení **Zbrklá práce**, pokud budu potřebovat. Nakonec pracuješ dost ve spěchu.

Ryan si povzdechne a přikývne a pak se pustí do druhé části výzvy, což je uklidnění hostů v lokále svými Dobrymi (+3) vztahy. Hodí si a padne mu příšerných -3! Teď má možnost selhat nebo uspět za výraznou cenu. Rozhodne se uspět a nechá na Amandě, aby nějakou dobrou výraznou cenu vymyslela.

Amanda o tom chvíli přemýšlí. Jakou cenu chtít za uklidňování vesničanů? Pak se ušklíbne. „Takže, je to sice víc o příběhu než o mechanikách, ale víš co... používáš Vztahy, takže nejspíš všechny dost inspiruješ a motivuješ. Myslím, že jsi omylem přesvědčil pár farmářů a pasáků, že zombie ve skutečnosti nejsou hrozba a že můžou klidně jít ven a bojovat s nimi bez větších důsledků. Protože tvá magie je samozřejmě ochrání, že?“

„Ale aby to fungovalo, tak musí zůstat v hostinci!“ odvětlí Ryan. Amanda se jen ušklíbne a Ryan si znovu povzdechne. „Ok, fajn. Pár lidí asi dostane naprosto zcestný nápad a nejspíš se půjdou nechat zabít. Už teď to slyším... Zirde, proč jsi nechal mého manžela zemřít? Ach jo.“

Amanda se ušklíbne ještě o něco víc.

Ryan se pustí do poslední části výzvy – samotného rituálu, který bude sesílat svou Skvělou (+4) Učeností. Amanda vyvolá posílení, které získala dříve, a prohlásí „Jo, rozhodně tě docela rozptylují ty zombie co se prolamují tou barikádou, kterou jsi jim předtím postavil do cesty. Hodně rozptylují.“ To posune obtížnost závěrečného hodu na Vynikající (+5).

Ryan hodí +2 a dostane Fantastický (+6) výsledek, což mu stačí na to, aby uspěl bez ceny.

Amanda přikývne a společně dokončí popis scény – Zird dokončuje rituál jen tak tak na čas a svatá moc Qiriku sestoupí na hostinec. Zombie které se zrovna sápaly průlomem jsou zasaženy svatou aurou a Zird si v tu chvíli velmi oddechne... dokud nezaslechne panický křik vesničanů před hostincem.

To ale bude až další scéna.

Máte-li nějaká posílení, která nebyla ve výzvě použita, můžete si je nechat po zbytek scény, nebo do jakékoliv scény, do níž se přenesete, pokud se další scéna pojí přímo k události výzvy.

Výhody ve výzvách

Můžete také zkoušet vytvářet výhody během výzev, jak pro sebe, tak abyste pomohli někomu jinému. Vytvoření výhody se nepočítá do splnění jednoho z cílů výzvy, ale selhání v hodu vytvoří cenu nebo problém, který negativně ovlivní některý jiný cíl. Buďte opatrní při využívání této taktiky; výhody mohou pomoci dokončit úkoly efektivněji a dodat hybnost, ale pokusy je vytvořit nejsou bez rizika.

Útoky ve výzvách

Protože ve výzvě vždy stojíte proti pasivní opozici, nebudete nikdy používat útočné akce. Pokud jste v situaci, v níž se vám zdá smysluplné házet na útok, měli byste zahájit přípravu pro konflikt.

STŘETY

Kdykoliv mají dvě nebo více postavy vzájemně se vylučující cíle, ale nesnaží se jedna druhé přímo ublížit, nachází se ve střetu. Páka, závody, nebo sportovní soutěžení a veřejné debaty jsou dobrými příklady střetů.

Vypravěči, položte si následující otázky, když vytváříte výzvu:

- Jaké jsou „strany“? Je každá postava v konfliktu za sebe, nebo tam skupiny lidí soupeří s jinými skupinami? Pokud máte několik postav na jedné straně, hází dohromady podle pravidel pro Týmovou práci.
- V jakém prostředí se bude střet odehrávat? Jsou tam nějaké důležité nebo zaznamenatele prvky prostředí, které byste chtěli definovat situačními aspekty?
- Jak si protivníci oponují? Hází si přímo proti sobě (jako v krátkém sprintu nebo pokerovém turnaji), nebo se snaží překonat něco v prostředí (jako překážkovou dráhu nebo porotu sudích)?
- Jaké dovednosti jsou pro střet potřeba? Hází všichni na tytéž, nebo se jich používá několik?

Tajemný Zird byl poražen v bitvě se záluďnou skupinou vrahů, která jeho a Cynere přepadla kousíček před městem! Cynere ukončí konflikt tím, že zařizne posledního z nich a vrhne se ke svému padlému příteli.

Zrovna v ten moment se ale vůdce zabijáků, chmaták Mrštný Teran, kterého velmi dobře zná, za pomoci teleportační magie zjeví přímo vedle Zirdova bezvědomého těla. Ihned začne sesílat další teleportační kouzlo, očividně s úmyslem zmizet i se Zirdem. Cynere se rozeběhne. Zvládne se k nim dostat dřív, než Teran dokončí své kouzlo?

Amanda si projde otázky k vytvoření výzvy.

Předchozí scéna konfliktu měla situační aspekt **Blátivý terén**, který se rozhodne ve hře ponechat.

Je zřejmé, že Teran a Cynere jednají proti sobě navzájem, takže si budou navzájem poskytovat aktivní opozici.

Teran si bude ve střetu házet svou dovedností Učenost, protože sesílá kouzlo. Protože se z pohledu Cynere jedná o situaci vyžadující pouze rychlý pohyb, Amanda a Lily se shodnou, že nejvhodnější dovednost k hodu pro ní bude Atletika.

Teď můžete začít.

Střet se sestává ze sérií **výměn**. V každé výměně si každý účastník jednou hodí na dovednost, aby určil, jak dobře se mu v daném kole střetu dařilo. To jsou v podstatě akce překonání.



Hráči, když provádíte hod ve střetu, porovnejte výsledky jeden s druhým.

- **Pokud máte nejvyšší výsledek, vyhráváte výměnu.** Pokud jste házeli přímo proti jinému účastníkovi, tak to znamená, že jste ze všech dosáhli nejlepší příčky žebříčku. Pokud házíte proti něčemu v prostředí, znamená to, že jste ze všech získali nejvíce posunů.

Výhra výměny znamená, že jste zaznamenali **vítězství** (což můžete zaznamenat čárkami nebo fajfčíčkami na kusu papíru) a popíšete, jak jste převzali vedení.

- **Pokud jste jako jediní uspěli se stylem,** zaznamenejte si dvě vítězství.
- **Pokud je remíza na nejvyšším výsledku, nikdo nezíská vítězství a objeví se něco nečekaného.** To může znamenat několik věcí v závislosti na situaci – terén prostředí se nějak změní, změní se parametry střetu nebo se objeví nepředvídatelné proměnné, které ovlivní všechny účastníky. Vypravěči, měli byste vytvořit nový situační aspekt odrážející tuto změnu.
- **První účastník, který dosáhne tří vítězství, střet vyhrává.**

Cynere má Skvělou (+4) Atletiku. Teran má Dobrou (+3) Učinnost.

V první výměně to Lily za Cynere padne špatně a skončí jen na Průměru (+1). Amandě na kostkách padne 0 a zůstane na Dobrém (+3) výsledku. Amanda má víc, takže Teran vyhrává výměnu a získává 1 vítězství. Amanda popíše, jak Teran dokončuje první významnou runu rituálu a ve vzduchu se objevuje plápolavá zelená záře.

<u>CYNERE</u>	
<u>TERAN</u>	1

V druhé výměně se pro Lily věci obrátí, hodí si velmi dobře a získá Vynikající (+5) výsledek, zatímco Amanda se za Terana dostane jen na Slušný (+2). To je pro Lily úspěch se stykem, takže si zapíše dvě vítězství a převezme tak vedení. Lily popíše, jak se naplno rozeběhla Teranovi vstříc.

<u>CYNERE</u>	11
<u>TERAN</u>	1

Ve třetí výměně dojde k remíze na Dobrém (+3) výsledku! Amanda teď musí ve střetu představit nějaký nečekaný zvrat. Krátce se nad tím zamyslí a pak prohlásí: „Fajn, takže to vypadá, že nějaké magické ingredience z váčku na Zirdově opasku nějak podivně zareagovaly s Teranovým kouzlem, což okolí zaplnilo **Magickými výboji**.“ Tento situační aspekt napíše na kartičku a položí na stůl.

Ve čtvrté výměně dojde k další remíze, tentokrát na Skvělém (+4) výsledku. Lily ale prohlásí: „Zapomeň na to. Chci vyvolat dva aspekty. Zaprvé **Kreju Zirdovi záda** z mojí karty a zadruhé **Magické výboje**, protože si jsem jistá že ty interagují mnohem víc se sesláním kouzla než s běháním.“ S tím Amandě předá dva body osudu.

<u>CYNERE</u>	1111
<u>TERAN</u>	1

To posune její celkový výsledek na Legendární (+8), což je další úspěch se stylem a další dvě vítězství. To jí dává čtyři vítězství na jedno Teranovo, čímž vyhrává výměnu i celý střet!

Amanda a Lily popíší, jak chytí Zirda těsně před tím, než Teran dokončí své kouzlo a odteleportuje se pryč bez své vytoužené kořisti.



Vytváření výhod ve střetu

Během jakékoliv výměny se můžete pokusit vytvořit výhody předtím, než si hodíte na střet. Pokud cílíte na jiného účastníka, může se normálně bránit. Pokud do vašeho pokusu může někdo vstoupit, poskytuje aktivní opozici jako normálně.

Má to ale jedno dodatečné riziko - **pokud selžete ve snaze vytvořit výhodu, ztratíte hod na střet**, což znamená, že v dané výměně nemáte žádnou možnost pokročit. Pokud alespoň remízujete, můžete si hodit normálně.

Pokud poskytujete bonus skrze pravidla pro Týmovou práci, selhání ve snaze o vytvoření výhody znamená, že vedoucí postava nedostane během této výměny výhodu z vaší pomoci.

Během svého běhu za záchranou Zirda se Cynere pokusí hodit Mrštnému Teranovi do očí bláto. Lily prohlásí, že tím chce vytvořit výhodu a dát tak Teranovi nový aspekt **Bláto v očích**. (Nápadité, my víme.)

Hodí si Atletikou na vytvoření výhody a dostane Skvělý (+4) výsledek. Teran si hodí Atletikou na obranu a dostane Dobrý (+3) výsledek.

Teranovi skončí bláto v očích, jak Cynere zamýšlel, a Lily si poznamená, že má k aspektu jedno volné vyvolání.

Protože Lily neselhala, tak může dál provést i svůj hod na střet. Amanda se rozhodne, že fakt, že je napůl oslepený, Teranovi nezabrání pokračovat v sesílání, takže si může také hodit normálně.

Útoky ve střetu

Pokud se někdo pokusí ve střetu zaútočit, tak způsobuje přímou újmu a střet tím ukončuje. Měli byste ihned přestat s tím, co děláte a namísto toho zahájit konflikt.



KONFLIKTY

V konfliktu se postavy aktivně snaží jedna druhé ublížit. Může to být pěstní souboj, přestřelka nebo šermířský duel. Může to být také tvrdý výslech, duševní útok nebo zuřivá milenecká hádka. **Dokud mají zapojené postavy jak záměr, tak možnost jedna druhé ublížit, tak hrajete scénu konfliktu.**

Konflikty jsou jak fyzické, tak duševní podstaty, rozlišené podle druhu újmy, která vám hrozí. Ve fyzických konfliktech získáváte modřiny, škrábance, řezné rány a další zranění. V duševních konfliktech trpíte ztrátou sebedůvěry a sebeúcty, ztrátou vyrovnanosti a jinými psychickými traumaty.

Vytvoření konfliktu je trochu složitější, než vytvoření střetu či výzvy. Tady je postup:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| Určení stran
str. 158 | • Vykreslení scény, popis prostředí, v němž se konflikt odehrává, vytvoření situačních aspektů a zón a určení, kdo je účastníkem a na které je straně. |
| Pořadí jednání
str. 158 | • Určení pořadí jednání. |
| Výměna
str. 159 | • Zahájení první výměny: <ul style="list-style-type: none">◦ Ve svém tahu udělejte akci a pak ji vyhodnoťte.◦ V tazích ostatních se braňte, nebo na jejich akce reagujte, jak je potřeba.◦ Po ukončení jednání všech postav začněte znovu s novou výměnou |
| Ukončení konfliktu
str. 173 | Konflikt skončí v okamžiku, kdy všichni na jedné ze stran odstoupili nebo byli vyřazeni . |



Vykreslení scény

Vypravěči a hráči, než začnete konflikt, měli byste si spolu krátce promluvit o okolnostech dané scény. To zahrnuje hlavně rychlé zodpovězení těchto čtyř otázek:

- Kdo je v konfliktu?
- Jak jsou rozestavení relativně jeden vůči druhému?
- Kde se bude konflikt odehrávat? Je to důležité?
- Jaké to je prostředí?

Nemusíte tu zacházet do vyčerpávajících detailů, jako jsou přesné jednotky vzdálenosti nebo cokoliv podobného. Jen si to ujasněte natolik, aby bylo všem jasné, co se děje.

Vypravěči, vy tyhle informace vezmete a vytvoříte situační aspekty, aby vám dále pomohly definovat arénu pro konflikt.

Landon, Zird a Cynere se vloupávají do skladiště v docích, aby pro svého posledního zaměstnavatele našli pašované zboží. Bohužel, pašeráka někdo odstranil a místo něj tam teď na ně čeká Og, jeden z pohlavářů násilnické bandy. Samozřejmě nečeká sám a přivedl si s sebou své čtyři kamarády.

Účastníci konfliktu jsou docela zřejmí – PH, Og a čtyři bezejmenní vymahači. Za všechna PV hraje Amanda. Skladiště je prostředím konfliktu a skupina o tom prohodí pár slov – všude jsou bedny a přepravky, velké a otevřené, je tam nejspíš i druhé poschodí a Amanda zmíní, že vrata pro nakládání jsou otevřená, protože se čeká na příplutí lodi.

Situační
aspekty
str. 58

Situační aspekty

Vypravěči, když připravujete scénu, věnujte pozornost zábavně znějícím prvkům prostředí a vytvořte z nich situační aspekty, zejména pokud si myslíte, že by na nich někdo mohl být v konfliktu schopný stavět výhody nějakým zajímavým způsobem. Nepřehánějte to – najdete tři až pět inspirativních věcí na místě vašeho konfliktu a udělejte z nich aspekty.

Dobré možnosti pro situační aspekty zahrnují:

- Cokoliv vztahující se k obecné náladě, počasí nebo osvětlení – temný nebo matně osvětlený, bouřlivý, děsivý, rozpadající se, oslnivě jasný atp.
- Cokoliv, co může ovlivnit nebo omezit pohyb – špinavý, všudypřítomné bláto, kluzký, nerovný atp.
- Věci, za které se lze schovat – vřidla, překážky, velký nábytek atp.
- Věci, které lze srazit, převrátit nebo použít jako improvizované zbraně – knihovny, sochy atp.
- Věci, které jsou hořlavé

Amanda si znovu představí celé skladiště a přemýšlí, co by mohly být dobré situační aspekty.

Rozhodne se, že tam je dost přepravek na to, aby mohly znesnadnit volný pohyb po okolí, takže vytvoří aspekty

Těžké přepravy a **Stísněný prostor**. Vrata pro nakládání jsou otevřená, což znamená, že tam je velký prostor zaplněný vodou, takže k tomu přidá ještě situační aspekt **Otevřené k vodě**, protože jí přijde, že by se tam někdo mohl pokusit někoho shodit.

SITUAČNÍ ASPEKTY A ZÓNY V DUŠEVNÍM KONFLIKTU

V duševním konfliktu nemusí situační aspekty a zóny vždy dávat smysl ve fyzickém významu. Budou dávat smysl například při výslechu, kde fyzické vlastnosti prostoru vyvolávají strach, ale ne zrovna v prudké hádce s milovanou osobou. Když se lidé snaží vzájemně ublížit emočně, obvykle se snaží obrátit proti druhým jejich vlastní slabosti – jinými slovy, jejich vlastní aspekty.

Takže pro mnoho duševních konfliktů ani nemusíte situační aspekty nebo zóny potřebovat. Neměli byste se cítit povinni je využívat.

Vytvoření
výhody
str. 136

Jak se scéna rozvíjí, hráči mohou navrhovat vlastnosti prostředí, které jsou perfektní jako aspekty. Pokud vypravěč popisuje scénu jako slabě osvětlenou, hráč by měl být schopný vyvolat **Stíny**, aby mu pomohly v hodů na Skrývání, i když dříve nebyly ustanoveny jako aspekt. Pokud by prvek vyžadoval nějaký zásah ve scéně ze strany postavy, aby se stal hodný aspektu, pak je na dosah akce vytvoření výhody. Obvykle se stodola neocitne **V plamenech!**, aniž by někdo neskopl lucernu. Obvykle.

Zóny

Vypravěči, pokud se váš konflikt odehrává na větším prostoru, můžete jej chtít pro jednoduchost rozdělit na zóny.

Zóny jsou abstraktní reprezentací fyzického prostoru. Nejlepší definice zóny je, že je tak malá, abyste v ní byli schopni s někým interagovat přímo (jinými slovy, přijít k němu a praštit ho do obličeje).

Obecně řečeno, konflikt by obvykle neměl obsahovat více než jen pár zón. Dvě až čtyři jsou obvykle dostatečné, více si nechte pro opravdu velké konflikty. Tohle není desková hra s miniaturami – zóny by měly dávat taktický dojem prostředí, ale v okamžiku, kdy potřebujete něco víc, než koktejlový ubrousek k jejich nakreslení, tak to překombinováte.

- Pokud popisujete prostor větší než je dům, můžete jej nejspíše rozdělit do dvou nebo více zón – představte si katedrálu nebo parkoviště nákupního centra.
- Pokud to je rozděleno schodištěm, žebříkem, plotem nebo zdí, může to být rozděleno do zón, jako jsou dvě poschodí domu.
- „Nad X“ a „pod X“ mohou být různé zóny, zejména pokud přechod mezi nimi zahrnuje nějakou aktivitu – představte si vzdušný prostor kolem něčeho velkého, jako je třeba balón protiletdecké obrany.

Když rozvrhujete své zóny, poznamenejte si situační aspekty, které mohou pohyb mezi nimi zkomplikovat. To bude důležité později, až se lidé začnou pohybovat ze zóny do zóny. Pokud to znamená, že budete potřebovat více situačních aspektů, přidejte je teď.

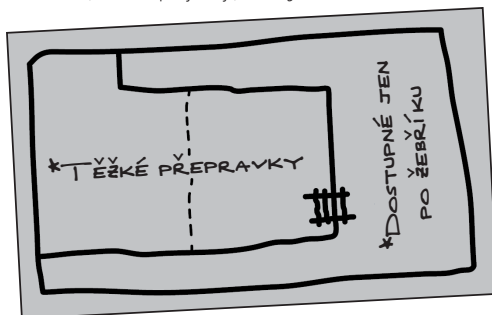
Pohyb
str. 169

Amanda se rozhodne, že skladiště potřebuje rozdělit na několik zón. Hlavní podlaží je v její představě dost velké na dvě zóny a **Těžké přepravy** zmíněné dříve ztěžují volný pohyb mezi nimi.

Kromě toho tam je také druhé podlaží, které se táhne podél vnitřních stěn, což bude další zóna. Připíše ke scéně **Dostupné jen po žebříku**.

Napadne jí, že pokud by se někdo z nějakého důvodu rozhodl vyběhnout ven, tak by to asi byla čtvrtá zóna, ale nepřijde jí, že by pro ní potřebovala nějaký aspekt.

Na list papíru ještě načrtne hrubou mapku, aby všichni viděli, jak si to představuje.



Určení stran

Než začnete, je důležité znát cíle všech v konfliktu. Lidé bojují z nějakého důvodu a když jsou ochotní ubližovat, tak je to obvykle důležitý důvod.

Běžný předpoklad je, že na jedné straně jsou postavy hráčů a bojují proti postavám vypravěče na straně opozice. Nicméně nemusí to tak být vždy – PH mohou bojovat mezi sebou a spojovat se s PV proti sobě navzájem.

Ujistěte se, že všichni souhlasí s obecnými cíli každé strany, s tím, kdo je na jaké straně a kde se každý ve scéně nachází (tedy kdo je ve které zóně), když konflikt začíná.

Vypravěči, rozhodnout se, jak se tyto skupiny rozdělí, aby jedna druhé čelily, vám také může pomoci – sesypou se poskoci záporáka na jednu postavu, nebo se protistrana rozdělí rovnoměrně mezi PH? Můžete změnit názor hned, co akce začne, ale když budete mít základní představu, dá vám to dobrý výchozí bod k práci s nimi.

V pokračování našeho příkladu s bitkou ve skladišti jsou strany očividné – Og a jeho kámoši to chtějí nandat PH a PH to nechťejí dopustit.

Ryan se Amandy zeptá, zda stihne nalézt pašované zboží a Amanda odpoví: „Pokud myslíš, že se zvládneš z boje na chvíli odplížit, abys ho hledal, tak do toho. Uvidíme, co se stane.“

Konflikt začne se všemi na hlavním podlaží skladiště. Amanda se rozhodne, že Og a jeden z jeho kamarádů půjdou po Landonovi, dva další rváči skočí po Cynere a ten poslední půjde po Zirdovi.

Pořadí jednání

Pořadí vašeho jednání v konfliktu se odvozuje od vašich dovedností. Ve fyzickém konfliktu porovnejte vaši Pozornost s ostatními účastníky. V duševním konfliktu porovnejte vaši dovednost Empatie. Ten, kdo má nejvyšší hodnocení jedná první a pak všichni ostatní v sestupném pořadí.

Nastane-li remíza, porovnejte druhotné nebo třetířadé dovednosti. Pro fyzické konflikty to je Atletika a pak Kondice. Pro duševní konflikty Vztahy a pak Vůle.

Vypravěči, pro jednoduchost vezměte vaši nejvýhodnější PV, abyste určili pořadí jednání, a pak nechte všechny své PV jednat ve stejnou chvíli.

Cynere má Dobrou (+3) Pozornost, vyšší než všichni ostatní, takže začne.

Zird má Průměrnou (+1) Pozornost, takže jde jako druhý.

Ani Landon ani Og dovednost Pozornost nemají. Landon má Dobrou (+3) Atletiku, zatímco Og ji má jen Slušnou (+2), takže Landon bude třetí a Og bude jednat až jako poslední.

Výměna

Výměny v konfliktu jsou trochu komplikovanější než ve střetu. Ve výměně každá postava dostane tah, aby udělala akci. Vypravěči, vy jednáte jednou za každou PV v konfliktu pod vaší kontrolou.

Většinou budete ve svém tahu útočit na jiné postavy nebo tvořit výhody, protože to je podstata konfliktu – vyřadit vašeho oponenta, nebo upravit situaci tak, aby vám usnadnila ho vyřadit.

Nicméně, máte-li v konfliktní scéně druhotný cíl, můžete potřebovat namísto toho provádět akce překonání. Nejčastěji se s tím setkáte, když se budete chtít pohybovat mezi zónami a bude vám to komplikovat nějaký situační aspekt.

Ve svém tahu nicméně můžete udělat jen jeden hod na dovednost během výměny, až na případy, kdy budete bránit akci někoho jiného – to můžete udělat kolikrát budete chtít. Můžete provést obranou akci ve prospěch ostatních, pokud splňujete dvě podmínky: musí dávat smysl, abyste se postavili mezi útok a jeho cíl, a musíte přijmout následky jakéhokoliv selhání.

Plná obrana

Pokud chcete, můžete vynechat svou akci ve výměně, abyste se soustředili na obranu. Neuděláte nic proaktivního, ale dostanete ve výměně bonus +2 na všechny obrané akce.

Vypravěči, pokud máte ve scéně hodně bezejmenných PV, klidně u nich užívejte pasivní opozici, abyste za ně nemuseli házet. Ke zjednodušení můžete také zvážit použití skupin (str. 216) namísto jednotlivých PV.

Pohyb
str. 169

V první výměně v naší bitce ve skladišti začíná Cynere. Lily se rozhodne zaútočit na rváče, který se na ni zaměřil. To je její akce ve výměně – pořad si může hodit na obranu kdykoliv bude potřebovat, ale cokoliv proaktivního už dělat (až do svého dalšího tahu) nemůže.

Ryan se ve svém tahu rozhodne, že Zird zvolí plnou obranu – normálně by se mohl v této výměně bránit i jednat, ale namísto toho dostane na všechny hody na obranu až do svého dalšího tahu +2.

Lenny se ve svém tahu rozhodne, že Landon umístí na Oga aspekt **Sevřený** pomocí akce vytvoření výhody. Doufá, že jej zatlačí do kouta mezi nějaké přepravky. To je jeho akce pro tuto výměnu.

Amanda jedná poslední a prostě nechá všechny své PV zaútočit na jejich vybrané cíle.

Odstoupení
z konfliktu
str. 167

Kondice
str. 105

Vůle
str. 123

Vyhodnocení útoku

Úspěšný útok způsobí cíli zásah odpovídající počtu posunů. Takže pokud získáte při útoku tři posuny, způsobíte cíli tříposunový zásah.

Pokud jste útokem zasaženi, stane se jedna ze dvou věcí. Buď zásah přijmete, nebo jste **vyřazeni**.

Naštěstí máte dvě možnosti jak zásah přijmout a zůstat v boji – můžete přijmout **stres** a/nebo **následky**. Můžete se také rozhodnout z boje **odstoupit** dříve, než jste vyřazeni, abyste si udrželi nějakou kontrolu nad tím, co se vaší postavě stane.

Stres

Jedna z možností, jak efekt zásahu zmírnit, je přijmout stres.

Nelepší způsob, jak stres chápat, je, že reprezentuje rozličné důvody, proč jste se jen tak tak vyhnuli plné síle útoku. Možná jste sotva uhnuli ráně, nebo to vypadá zle, ale je to jen povrchové zranění, nebo jste se vyčerпали úhybem v poslední vteřině.

Duševní stres může znamenat, že jste sotva zvládli ignorovat urážku nebo potlačit instinktivní emotivní reakci, nebo něco takového.

Čtverečky stresu také reprezentují ztrátu dynamiky – máte v sobě jen právě tolik záchran v poslední vteřině, než vám nezbude, než zatáhnout účet.

Na vaší kartě postavy máte několik čtverečků stresu, každý s různou hodnotou posunu. V základu mají všechny postavy 1bodový a 2bodový čtvereček. Můžete získat další čtverečky stresu s vyššími hodnotami v závislosti na vašich dovednostech (obvykle Kondice a Vůle).

Když obdržíte stres, odškrtnete čtvereček stresu s hodnotou odpovídající hodnotě posunu zásahu. Pokud je tento čtvereček už proškrtnutý, zaškrtněte čtvereček s vyšší hodnotou. Pokud už nemáte žádný vyšší dostupný, a nechcete přijmout žádné následky, jste z konfliktu vyřazeni.

Můžete proškrtnout pouze jeden čtvereček stresu na jeden zásah.

Pamatujte si, že máte *dvě sady čtverečků stresu*! Jedna z nich je pro fyzický stres, ta druhá pro duševní; budete začínat s 1-posunovým a 2-posunovým čtverečkem na každém z nich. Pokud dostanete stres z fyzického zdroje, proškrtnete si fyzický čtvereček stresu. Pokud to je duševní zásah, proškrtnete si čtvereček duševního stresu.

Po konfliktu, až budete mít minutu na rozdýchání, se všechny proškrtnuté čtverečky stresu obnoví pro další použití.

Pokud se, z jakéhokoliv důvodu, chcete zříci své obrany a dostat zásah (například, řekněme, abyste skočili do cesty šípu, který by prošpikoval vašeho kamaráda), můžete.

Protože se nebráníte, tak útočník hází proti Nevalné (+0) opozici, což znamená, že nejspíše dostanete zlý zásah.

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Og Landona v této výměně třískne a uštkne mu ošklivý 3-posunový zásah svým ohromným, bodcemi posetým kyjem.

Lenny mrkne na svou kartu postavy a zjistí, že mu zbývají už jen dva čtverečky stresu – 2 bodový a 4 bodový.

FYZICKÝ STRES (Kondice)



Protože už má 3 bodový čtvereček proškrtnutý, zásah musí přijmout do čtverečku s vyšší hodnotou a tak neochotně proškrtně svůj 4 bodový čtvereček.

FYZICKÝ STRES (Kondice)



Amanda s Lennym popíší výsledek – Landon pozvedne svůj meč na poslední chvíli, aby odrazil úder, který místo něj rozdrtí přilehlou bednu a do jeho tváře se zasekne několik třísek. Jen o pár centimetrů blíže a Og by mu značně upravil vizáž.

Landonovi na jeho kartě zbývá poslední čtvereček stresu s hodnotou 2 posunů. To znamená, že jsou jeho rezervy takřka vyčerpané a další velký zásah ho bude ošklivě bolet.





Následky

Druhou možností, kterou máte pro zmírnění zásahu, je přijetí následků. Následky jsou závažnější než stres – reprezentují nějaký druh přetrvávajícího zranění nebo překážky, kterou jste si z konfliktu odnesli, něco, co bude pro vaši postavu problém, až konflikt skončí.

Následky mají tři úrovně závažnosti – drobnou, mírnou a vážnou. Každá z nich má různou hodnotu posunu: konkrétně dvou, čtyř a šesti. Na vaší kartě postavy máte několik dostupných políček následků v této sekci:

NÁSLEDKY	
2	Drobný
4	Mírný
6	Vážný

Když použijete políčko následků, snížíte hodnotu posunu útoku o hodnotu posunu následku. Můžete použít více než jeden následek najednou, pokud jsou dostupné. Všechny zbývající posuny musí být pokryty čtverečky stresu, abyste se vyhnuli vyřazení.

Nicméně, není to zadarmo. Následky vepsané v políčku jsou aspekty, které reprezentují přetrvávající efekt útoku, jenž nebyl vyléčen. Oponent, který vás donutil následek přijmout, získá volné vyvolání a aspekt zůstane na kartě vaší postavy, dokud si políčko následků nezotavíte. Zatímco je na vaší kartě, zachází se s následkem jako s jakýmkoliv aspektem, jen kvůli jeho negativnímu vyznění je mnohem pravděpodobnější, že bude využíván ke škodě vaší postavy.

Na rozdíl od stresu, políčka následků potřebují delší čas k obnovení poté, co konflikt skončí. Také, na rozdíl od stresu, máte pouze jednu sadu následků. To znamená, že pokud přijmete drobný následek, abyste snížili duševní zásah, a vaše políčko mírného následku je už zaplněno fyzickým následkem, máte smůlu! Budete si muset vzít mírný nebo vážný následek, abyste zásah ustáli (pokud vám ještě nějaký zbývá). Výjimkou jsou políčka následků, které můžete získat navíc za Vynikající (+5) Kondici nebo Vůli a která jsou vyhrazena pro fyzickou, respektive duševní újmu.

Pořád to je ale lepší, než nechat se vyřadit, ne?

Vyřazení
str. 162

Na Cynere se během této výměny sesypou tři rváči naráz a za pomoci výborného hodu a nějakých situačních aspektů se jim proti ní podaří dosáhnout šestiposunového zásahu. Až doteď se jí dařilo vyhýbat se zranění, takže má všechny své čtverečky stresu a kolonky následků stále prázdné.

Zásah může pohltit dvěma způsoby. Může si vzít vážný následek, který vyruší 6 bodů stresu. Nebo si může vzít mírný následek (4 body stresu) a použít svůj 2 bodový čtvereček stresu.

Rozhodne se, že je nepravděpodobné, že by znovu dostala tak silný zásah a rozhodne se vzít si vážný následek, aby udržela své měřítko stresu volné pro menší zásahy.

Amanda a Lily se shodnou, že vážný následek nazvou **Téměř vykuchaná**. Cynere obdrží ošklivé seknutí mečem od jednoho z rváčů, což ji přiměje zaskučet bolestí.

NÁSLEDKY	
2	Drobný
4	Mírný
6	TÉMĚŘ VYKUCHANÁ

Pojmenování Následku

Tady jsou nějaké rady k rozhodnutí, jak následek pojmenovat:

Drobné následky nevyžadují okamžitou lékařskou pozornost. Bolí a mohou být obtěžující, ale nenutí vás ke spoustě odpočinku v posteli. V případě duševních zásahů vyjadřují drobné následky věci jako malá společenská faux pas nebo bezprostřední emoční změny. Příklady: **Monokl**, **Sedřená ruka**, **Znavený**, **Zneklidněný**, **Mrzutý**, **Dočasně oslepený**.

Mírné následky reprezentují mnohem vážnější oslabení, která vyžadují cílenou snahu k zotavení (včetně zdravotní péče). V případě duševních zásahů vyjadřují věci jako poškození reputace nebo pocitové změny, které nejde setřást omluvou a nocí dobrého spánku. Příklady: **Hluboká rána**, **Popáleniny prvního stupně**, **Vyčerpaný**, **Zlitý do němoty**, **Vyděšený**.

S vážnými následky vás pošlou rovnou na pohotovost (nebo na nějakou její obdobu ve vaší hře) – jsou extrémně ošklivé a zabraňují vám dělat spoustu věcí a na nějakou dobu vás složí. V případě duševních zásahů vyjadřují věci jako těžká traumata nebo újmu ze změny vztahů. Příklady: **Popáleniny druhého stupně**, **Několikanásobná zlomenina**, **Vybřezlé vnitřnosti**, **Zničující hanba**, **Traumatizující fobie**.

Překonání
str. 134**Zotavování se z následku**

Abyste mohli políčko následků obnovit k dalšímu využití, musíte se z následků zotavit. To vyžaduje dvě věci – úspěš v akci, která vám dovolí uzdravení ospravedlnit, a pak počkat odpovídající dobu herního času, aby uzdravení proběhlo.

Akce, o které mluvíme, je akce překonání; překážkou je následek, který jste přijali. Jde-li o fyzické zranění, pak je akce nějaký druh lékařské péče nebo první pomoci. Pro duševní následky může akce zahrnovat terapii, poradenství nebo prostě noc s přáteli.

Náročnost pro tuto překážku je založena na hodnotě posunu daného následku. Pro Drobný je Slušná (+2), pro Mírný je Skvělá (+4) a pro Vážný je Fantastická (+6). Pokud se snažíte provést zotavovací akci sami, zvýšte obtížnost na žebříčku o dva stupně.

Pamatujte si, že abyste tento hod mohli vůbec provést, okolnosti musí být dostatečně prosté vyrušení a napětí – nebudete si čistit a obvažovat ošklivé seknutí, zatímco se skřeti toulají jeskyněmi a hledají vás. Vypravěči, vy máte konečné rozhodnutí.

Pokud uspějete v akci na zotavení, nebo pokud někdo jiný uspěje na zotavovací akci za vás, přejmenujete aspekt následku, abyste ukázali, že se uzdravuje. Takže, například, *Zlomená noha* se může stát *Zalitou v sádře*, *Skandalizovaný* se může změnit ve *Pomlounaný* a tak dále. To vám neuvolní políčko následku, ale slouží to jako ukazatel toho, že se zotavujete, a mění to způsoby, kterým je aspekt užíván, než zmizí zcela.

Ať už název následku změníte nebo ne – a někdy nemusí dávat smysl to udělat – označte si ho hvězdičkou, ať si všichni pamatují, že zotavování už započalo.

KTEROU DOVEDNOSTÍ SE ZOTAVUJÍ?

V *Srdcích z oceli* se fyzické zotavení mohlo dít pouze užitím triku Učenosti, který si vzal Mystický Zird. To činilo fyzické boje nebezpečnými a naznačovalo to, že skutečný lékařský výcvik je vzácný. Pro duševní zotavování používáme dovednost Empatie.

Pokud chcete, aby bylo snazší lidem fyzicky pomoci, můžete to přidat do základních akcí dovedností. Učenost je dobrá základní volba, ale jako funkční vidíme i Řemesla. Ve vaší hře to může být i natolik důležité, abyste přidali dovednost Lékařství nebo Přežití.

Podobně pokud chcete omezit dostupnost duševního zotavování, učiňte z něj trik Empatie nebo Vztahů, raději než abyste tvořili novou dovednost.

Pak už vám nezbývá, než jen čekat.

- U mírného následku musíte čekat pouze jednu další **scénu** po akci zotavení a pak můžete aspekt odstranit a uvolnit si políčko.
- U mírného následku musíte počkat jedno celé **sezení** po zotavovací akci (což znamená, že pokud provedete akci zotavení uprostřed sezení, měli byste se zotavit někdy uprostřed příštího sezení).
- U vážného následku musíte po zotavovací akci počkat jeden celý **scénář**.

Scény,
sezení a
scénáře
str. 225

Cynere po boji skončila s vážným následkem **Téměř vykuchaná**.

Poté, co se vrátí do hostince, se ji Zird pokusí ránu obvázat. Má trik zvaný „Učenec, Léčitel“, který mu umožňuje použít jeho dovednost Učenost pro překonání nutné ke zotavení. Hodí si svou dovedností Učenost proti Fantastické (+6) náročnosti a uspěje.

To umožní Cynere přejmenovat si aspekt **Téměř vykuchaná** na **Zafačovaná** a začít tak proces svého zotavování. Na konci dalšího celého scénáře si bude moci aspekt vymazat ze své karty a bude moci použít svůj vážný následek znovu v nějakém dalším souboji.

LEKTVARY A JINÁ OKAMŽITÁ LÉČENÍ

Mnoho žánrů má nějaký mechanismus, který postavám umožňuje rychlé zotavení se ze zranění. Fantasy herní prostředí mají všudypřítomné léčivé lektvary nebo kouzla. Sci-fi má supervědecké kožní regenerátory nebo biogely. Obvykle tyto mechanismy existují, protože mnoho her vyjadřuje zranění v pojmech konstantních číselných postihů, které drasticky ovlivňují efektivitu postavy.

Ve Fate jsou nicméně následky z velké části jako jakýkoliv jiný aspekt. Vstoupí do hry pouze, pokud někdo zaplatí bod osudu, aby je vyvolal (kromě prvotního volného vyvolání, samozřejmě), nebo když jsou vynuceny.

Přinejlepším by mocné uzdravování mělo prostě odstranit potřebu hodů na zotavovací akci, nebo by mělo snížit závažnost následku o jednu nebo více úrovní. Takže léčivý lektvar by třeba mohl změnit vážný následek na mírný a tak výrazně zkrátit čas na zotavení. Předtím, než ho necháte zmizet, by s ním postavy hráčů měli projít alespoň jednou scénou, v níž by Následek mohl něco ovlivnit.

Extrémní následky

Definice
milníků
str. 256

Navíc k normální sadě drobných, mírných a vážných následků dostává každá PH také jednu možnost posledního soudu, aby mohla zůstat v boji – **extrémní následek**. Mezi zásadními milníky můžete tuto možnost použít jen jednou.

Extrémní následek pohltí až 8-posunový zásah, ale za velmi závažnou cenu – **musíte nahradit jeden z vašich aspektů (vyjma základního konceptu, ten takto změnit nelze) extrémním následkem**. Přesně tak, extrémní následek je tak závažný, že doslova změni, kým jste.

Zásadní
milníky
str. 260

Na rozdíl od jiných následků, nemůžete provést akci na zotavení, abyste umenšili extrémní následek – zůstane s vámi až do dalšího zásadního milníku. Poté můžete extrémní následek přejmenovat, abyste ukázali, že už nadále nejste zranitelní tím nejhroším z něj, dokud ho prostě nezaměníte za cokoli, co bylo vašim původním aspektem. Přijmout extrémní následek je permanentní změna postavy, tak ho tak berte.



Odstoupení z konfliktu

Když selže vše ostatní, můžete se také prostě vzdát. Možná se obáváte, že byste nemuseli ustát další zásah, nebo se rozhodnete, že pokračovat v boji nestojí za to. Před tím, než se hodí kostkami, můžete bez ohledu na důvod kdykoliv přerušit jakoukoliv akci, abyste prohlásili, že z konfliktu odstoupíte. Tohle je velice důležité – jakmile kostky dopadnou na stůl, cokoliv ukáží se prostě stane, a vy buď dostanete další stres, utrpíte více následků, nebo budete vyřazeni.

Odstoupení dává protivníkovi to, co od vaší postavy chtěl, nebo v případě více než dvou protivníků vás odstraní ze zájmu protistrany. Jste pryč z konfliktu, tečka.

Ale není to úplně špatné. Především **za rozhodnutí odstoupit obdržíte bod osudu**. Navíc k tomu, pokud jste v tomto konfliktu obdrželi nějaké následky, dostanete další bod osudu za každý z nich. Tyto body osudu mohou být použity poté, co konflikt skončí.

Zadruhé, **vyhnete se tomu nejhoršímu z vašeho osudu**. Ano, prohráli jste a vyprávění to musí odrážet. A nemůžete toto privilegium využít ani k tomu, abyste podkopali protivníkovo vítězství – to co řeknete, že se stalo, musí projít přes zbytek skupiny.

Může to ale například znamenat, že vás nepřátelé bez zájmu nechají omylem ležet mezi mrtvými, namísto toho, abyste skončili ve jejich spárech, spoutání okovy a připravení o všechno své vybavení – nebo něco jiného podobného, co by se jinak mohlo stát. To už něco znamená.

Landon během konfliktu ve skladišti zjistí, že Og je pro něj trochu moc tvrdým oříškem a zaplatí za to několika devastujícími zásahy.

Předtím, než Amanda začne svůj další tah, Lenny prohlásí: „Odstupuju. Nechci riskovat žádné další následky.“

Landon obdržel jak drobný, tak mírný následek. Dostane bod osudu za odstoupení, stejně jako další dva body osudu za dva následky, které přijal, což dohromady dává tři body osudu.

Amanda na to říká: „Takže, čemu přesně se to tu chceš vyhnout?“

Lenny na to odpoví: „Tak, prozačátek se nechci nechat zabít nebo zajmout.“

Amanda přikývne a říká: „To zní fér. Tak řekněme, že tě Og srazí a odkopne do kouta, kde se o tebe dál nezajímá, protože se pořád ještě musí vypořádat s Cynere a Zirdem. Možná si i myslí, že jsi mrtvý. Ale přijde mi, že by ta prohra měla bolet trochu víc. Hm...“

Ryan tiše prohodí: „Co kdyby si jako trofej vzal jeho meč?“

Amanda přikývne. „Jo, to zní dobře. Srazí tě, plivne na tebe a sebere ti meč.“

Lenny prohlásí: „Bastard! Tohohle bude ještě krutě litovat.“

Vyřazení

Pokud vám už nezbyvá žádný stres ani následky, abyste vyplatili posuny zásahu, znamená to, že jste **vyřazení**.

Být vyřazen je špatné – znamená to nejen, že už nemůžete dál bojovat, ale také, že ten, kdo vás dostal, rozhodne, jak vaše prohra vypadá a co se s vámi po konfliktu stane. Očividně nemůže odvyprávět cokoli, co je mimo rozsah konfliktu (jako třeba nechat vás zemřít hanbou), ale stále to někomu dává nad vaší postavou spoustu moci a vy to nemáte jak ovlivnit.

Smrt postavy

Takže, když se nad tím zamyslíte, v zásadě nic nebrání tomu, kdo vás vyřadil, říci, že vaše postava zemřela. Mluvíme-li o fyzickém konfliktu, kde lidé používají ošklivé ostré zbraně, smrt se rozhodně zdá být jedním z možných a smysluplných důsledků porážky.

V praxi nicméně může být toto rozhodnutí dost kontroverzní v závislosti na tom, v jaké skupině hrajete. Někteří lidé se domnívají, že pokud to pravidla dovolují, pak by smrt postavy měla být vždy otevřenou možností – pokud tak kostky padnou, budiž.

Jiní jsou více obezřetní a považují za velmi škodlivé jejich zábavě, pokud přijdou o postavu, do které vložili hodiny a hodiny herního času, jen protože někdo zaplatil spoustu bodů osudu nebo kostky padaly velmi nešťastně.

Doporučujeme druhý přístup, zejména z následujících důvodů: náhlá smrt je obvykle dost nudný výsledek, když ho porovnáte s protažením postavy skrz peklo. Navíc, všechny linie příběhu, do nichž byla postava zapojena, zůstanou nedokončené a vy budete muset vynaložit spoustu snahy a času, abyste vymysleli, jak vložit novou postavu do rozeběhnuté hry.

To nicméně neznamená, že ve hře není prostor pro smrt postavy. Jen doporučujeme šetřit si tuto možnost pro konflikty, které jsou velice stěžejní, dramatické a pro postavy smysluplné – jinými slovy konflikty, v nichž postavy vědomě a ochotně riskují život, aby zvítězily. Hráči a vypravěči, pokud máte pocit, že jste v takovém typu konfliktu, proberte to, když připravujete scénu a zjistíte, jak to cítí ostatní.

Nakonec, i když jste tvrdá skupina, která vítá potenciál ke smrti postavy na základě jakéhokoliv výsledku, ujistěte se, že jste oponentův smrtící záměr předeslali. To je myšleno zejména pro vás, vypravěči, aby hráči věděli, kdy si mají zachránit život a raději odstoupit, když to některá PV myslí opravdu vážně.

Pohyb

V konfliktu je potřeba sledovat, kde se kdo vůči komu nachází, což je důvod k rozdělování prostředí, v němž se konflikt odehrává, do zón. Kde máte zóny, máte lidi, kteří se v nich snaží pohybovat, aby se dostali jeden na druhého, nebo aby něco udělali.

Normálně není žádný problém přesunout se z jedné zóny do jiné – **pokud tam není nic, co by vám v tom bránilo, můžete se pohnout ze zóny do zóny navíc ke své akci ve výměně.**

Pokud se chcete pohnout o více než jednu zónu (kamkoliv jinam na mapě), když nějaký situační aspekt naznačuje, že by mohlo být náročné se pohybovat dle libosti, nebo pokud vám jiná postava stojí v cestě, musíte k pohybu provést akci pomocí Atletiky. To se ve výměně počítá jako vaše akce.

Vypravěči, stejně jako u jiných hodů na překonání, náročnost určujete vy. Můžete použít počet zón, o něž se postava pohybuje, nebo situační aspekt ve hře jako základ pro určení náročnosti pasivní opozice. Pokud do cesty vstupuje jiná postava, hoďte si aktivní opozici a klidně vyvolejte ztěžující situační aspekty na pomoc v její obraně.

Pokud v tomto hodu selžete, cokoliv vás obtěžovalo, vám zabránilo v pohybu. Pokud remízujete, tak sice svůj pohyb uskutečníte, ale váš oponent získá nějaký typ dočasné výhody. Pokud uspějete, pohnete se bez následků. Pokud uspějete se stylem, můžete si navíc k vašemu pohybu nárokovat posílení.

V našem probíhajícím konfliktu se Cynere chce dostat k jednomu z Ogových násilníků, který začal z druhého patra střílet šípy. To znamená, že musí přejít mezi zónami, aby se dostala k žebříku do druhého patra, a pak po něm musí vylézt do zóny druhého patra. To znamená, že se její protivník nachází dvě zóny daleko.

V danou chvíli si to navíc vyřikává s dalším násilníkem, který má Slušný (+2) Boj.

Lily řekne Amandě, o co jí jde, a Amanda říká: „Ok. Násilník, se kterým bojuješ, ti bude bránit v tom, abys od něj utekla, takže ti bude dávat aktivní opozici.

Cynere má Skvělou (+4) Atletiku. Hodí si a dostane +0, což je Skvělý výsledek. Násilník si hodí na svou opozici a padne mu -1, což mu dává pouze Průměrný (+1) výsledek. Tím Cynere získává tři posuny a tedy úspěch se stylem.

Lily a Amanda popíší, jak se Cynere prosmýkne kolem násilníka, přeskočí po přepravkách a vyšvihne se po žebříku do druhého patra. Tím získá posílení, které nazvou **Rozběh**.

Násilník v druhém patře těžko polkne a s námahou začne znovu natahovat kuši...

Situační
aspekty
str. 58

Výhody v konfliktu

Pamatujte, že se aspekty, které vytváříte jako výhody, řídí pravidly pro situační aspekty – vypravěč je může využít k opodstatnění akcí překonání, zůstávají dokud se nestanou bezpředmětnými nebo dokud scéna neskončí a v některých případech znamenají stejné ohrožení, jako váš protivník.

Když v konfliktu tvoříte výhodu, zamyslete se, jak dlouho chcete, aby aspekt zůstal ve hře, a kdo chcete, aby jej mohl využít. Je těžké pro kohokoliv mimo vás a vaše přátele ospravedlnit využití výhody, kterou jste umístili na postavu, ale je také snazší se takové zbavit – odstranit ji zvládne jedna akce překonání. Je těžší odůvodnit odstranění aspektu na prostředí (váženě, kdo asi bude odsouvat tu *Ohromnou knihovnu*, kterou jste zrovna převrátil?), ale kdokoli ve scéně může teoreticky najít důvod k tomu jej využít ve svůj prospěch.

KRYCÍ PALBA A JINÁ PŘEKÁŽENÍ

Když se snažíte někoho ochránit před útokem, nejobvyklejší způsob, jak to udělat, je vytvořit výhodu. Můžete svému kamarádovi předat volné vyvolání a ztížit tak možnost jej zasáhnout.

Můžete také postavit sebe sama přímo mezi útok a zamýšlený cíl, takže se záporák musí dostat k vašemu kamarádovi přes vás. Pak se bráníte jako normálně a přebíráte stres a následky sami.

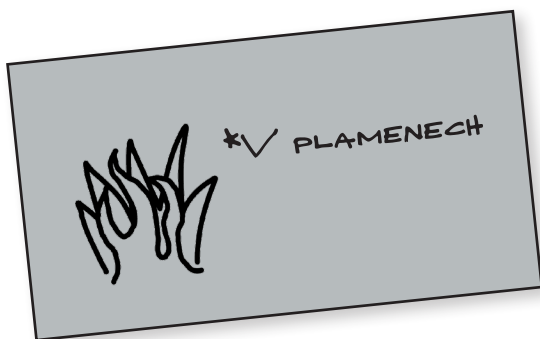
Pokud chcete bránit ostatní bez toho, abyste se stavěli mezi ně a útok, potřebujete trik.



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA
FATE

Možností k tvorbě výhod je tolik, že seznam končí až za obzorem. V podstatě jakákoliv změna situace, kterou si dokážete vymyslet, může být vyjádřena jako výhoda. Pokud vás nic nenapadá, tady jsou nějaké příklady:

- **Dočasné oslepení:** Hození písku nebo soli do protivníkových očí je klasická varianta akce. Umístí na cíl aspekt **Oslepený**, který od něj vyžaduje zbavit se ho pomocí akce překonání, aby mohl dělat cokoliv, co souvisí se zrakem. **Oslepený** může být také příležitost pro vynucení, takže mějte na paměti, že váš oponent toho může využít k doplnění bodů osudu.
- **Odzbrojení:** Odkopnete protivníkovu zbraň pryč, abyste jej odzbrojili, dokud ji znovu nezíská. Cíl potřebuje akci překonání, aby získal svou zbraň zpět.
- **Umístění:** Existuje spousta způsobů, jak využít výhody reprezentované umístěním, jako **Vyvýšená pozice** nebo **Zabnaný do kouta**, které můžete vyvolat, abyste získali výhodu takové pozice podle potřeb situace.
- **Znavený nebo jiné malé újmy:** Některé údery v boji jsou vysilující, protože jsou bolestivé, spíše než že by způsobovaly zranění. Údery na citlivá místa, útoky do slabin a další kousky „špinavého boje“ spadají do této kategorie. Můžete použít výhody k jejich reprezentaci, zadržet vašeho oponenta **Oslepující bolestí** nebo **Omráčením** nebo něčím takovým, co po čem následuje útok, který aspekt rozvine a způsobí trvalejší újmu.
- **Krytí se:** Můžete použít výhody k reprezentaci přemístění se do krytu a jeho vyvolání ke své obraně. To může být obecné jako **V nějakém krytu** nebo konkrétní jako **Za velkým dubovým barem**.
- **Změna prostředí:** Můžete použít výhody, abyste změnili prostředí ke svému prospěchu, vytvářet bariéry pro pohyb rozhazováním **Různého haraburdí** všude okolo, nebo tím, že věci v okolí podpálíte a necháte je **V plamenech**. Tahle poslední možnost je ve Fate oblíbená.



Další akce v konfliktech

Jak je uvedeno výše, můžete v nějaké situaci zjistit, že zatímco vaši přátelé bojují, vy chcete dělat něco jiného. Můžete zajišťovat smrtelnou past, hledat informace nebo se dívat po skrytých útočnicích.

Za tímto účelem, vypravěči, připravte pro hráče modifikovanou formu výzvy. Jeden z úkolů nejspíš bude „ubránit se“ – v každé výměně, kdy na vás někdo zaútočí nebo se na vás pokusí vytvořit výhodu, se musíte úspěšně ubránit, abyste mohli udělat nějakou jinou akci z výzvy. Dokud na vás nikdo úspěšně nezaútočí nebo si nad vámi nevytvoří výhodu, můžete použít svou akci na některý z cílů výzvy.

Cynere se pokouší otevřít dveře, aby mohla se svými přáteli zapadnout do starého trezoru, místo toho, aby museli bojovat s nekonečným přívalem chrámových strážů.

Amanda prohlásí: „No, řekněme, že to chce Slušnou (+2) akci na Řemesla abys ty dveře

otevřela a Slušný (+2) hod na Kondici, abys je odtlačila, protože to jsou těžké trezorové dveře. Další akce je, že se budeš bránit.“

V dané výměně se Cynere úspěšně ubrání útoku a použije svou akci na otevření zámku. Selže a rozhodne se uspět za cenu. Amandu napadne, že nejjednodušší je vnutit jí následek, protože je přecejzen uprostřed boje. Takže otevře dveře, ale ne dřív, než kvůli jednomu z chrámových strážců přijde k **Probodené noze**.

V příští výměně selže v obraně proti útoku, takže si ani nemůže hodit na svou výzvu.

Ve třetí výměně se ubrání a uspěje se stylem na svůj hod na Kondici na otevření dveří. Mávne na své kamarády a jako posílení si vezme **Náskok**, protože očividně je na řadě honička.

VOLNÉ AKCE

Někdy prostě dává smysl, aby vaše postava dělala něco dalšího ve spojení s výměnou, nebo jako další krok ke své akci. Můžete tasit zbraň, než ji použijete nebo vykřiknout varování, než rozkopnete dveře nebo si rychle přeměřit místnost, než zaútočíte. Než čímkoliv jiným jsou tyto malé kousky akcí barvitým popisem, který scéně dodává atmosféru.

Vypravěči, nenechte se stáhnout do pasti snahy dohlížet na každý detail hráčova popisu. Pamatujte si, že pokud nemáte významnou nebo zajímavou opozici, neměli byste ani požadovat hod – prostě nechte hráče udělat, co říkají, že dělají. Přebití zbraně nebo tahání věcí z batohu je část provádění akce. Neměli byste k vyřizování takových věcí vyžadovat žádné mechaniky.

Ukončení konfliktu

Ve většině případů je konflikt ukončen, když všichni členové jedné strany z konfliktu odstoupí, nebo jsou z něj vyřazeni.

Vypravěči, jakmile vidíte, že je konflikt definitivně ukončen, můžete předat všechny zasloužené body osudu za odstoupení. Hráči, vezměte si body osudu za aspekty vyvolané proti vám, poznamenejte si jakékoliv následky, které jste v boji utrpěli a smažte všechna proškrtnutí z čtverečků stresu.

Po spoustě bojování a šíleností je konflikt ve skladišti konečně u konce. Amanda za Oga a zbývajícího násilníka z konfliktu odstoupí, takže PH zůstanou naživu a mohou pokračovat v hledání pašovaného zboží, o které se původně zajímali.

Protože šlo o odstoupení, Og unikl, aby mohl bojovat někdy jindy. Protože Lenny odstoupil Amandě v dřívějším příkladu, tak Og unikl mimo jiné s Landonovým mečem jako svou osobní trofej.

Protože Lenny odstoupil, dostane body osudu. Jeden za odstoupení a další dva za drobný a mírný následek, které v konfliktu přijal. Všechna vyvolání, která proti němu někdo použil, byla volná, takže tyto tři body osudu jsou všechno, co dostane.

Ryan dostane dva body osudu, protože Amanda nechala jednoho z násilníků vyvolat dvakrát během souboje jeho ***Do tváře ne!***

Lily nedostane žádné body osudu, protože všechna vyvolání proti ní byla volná, z výhod a posílení. Protože zvítězila, tak nedostane žádnou odměnu za následky, které přijala.

Přechod do střetu nebo výzvy

Můžete se octnout ve scéně konfliktu, v níž už účastníci nadále nemají zájem nebo chuť ostatním ubližovat kvůli nějaké změně okolností. Pokud se tak stane, a stále zbývá něco k vyřešení, můžete podle potřeby přejít přímo do střetu nebo výzvy. V takovém případě pozdržte odměnění body osudu a dalších věcí z konce konfliktu, dokud nerozřešíte střet nebo výzvu.

V dřívějším příkladu (s. 172) se Cynere podařilo otevřít dveře trezoru, aby tři PH mohly uniknout nekonečnému zástupu chrámových strážů. Všichni se rozhodnou běžet a pokusit se jim zmizet.

Teď mají stráža a PH vzájemně protikladné cíle, ale nesnaží se jedni druhým ublížit, takže jde o střet. Namísto přípravy na další výměnu začne Amanda připravovat honičku.

I když PH přijaly nějaké následky a mají nárok na nějaké body osudu, nedostanou je, dokud nezjistíme, zda se jim opravdu podařilo utéct, nebo zda byly chyceny.

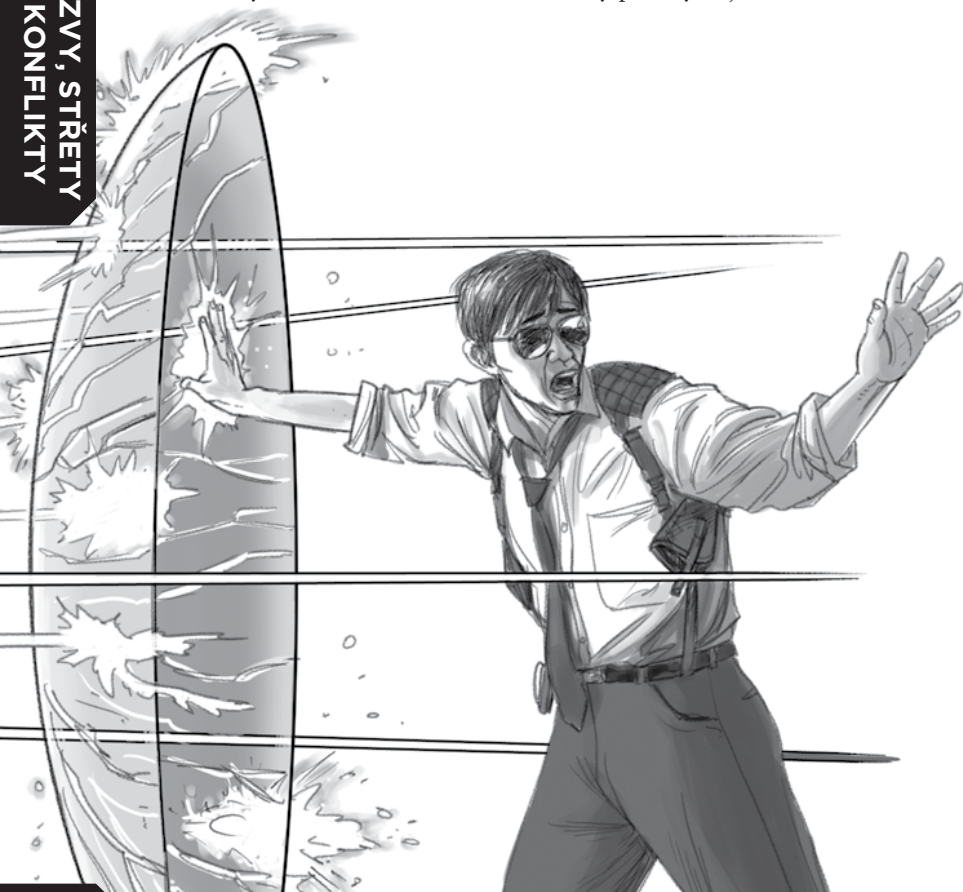
TÝMOVÁ PRÁCE

Postavy si s akcemi mohou vzájemně pomáhat. Ve Fate existují dvě varianty pomoci – kombinování dovedností pro případy, kdy do akce všichni vkládají stejný typ úsilí (třeba využívání Kondice, aby dohromady prorazili rozpadající se stěnu) a skládání výhod, když se skupina snaží podpořit snahu jednoho člověka (jako způsobování různých vyrušení, aby jedna postava mohla použít Skrývání a dostat se do pevnosti).

Pokud kombinujete dovednosti, zjistěte, kdo z účastníků má nejvyšší hodnocení. Každý další účastník, který má alespoň Průměr (+1) v té samé dovednosti přidá +1 k úrovni dovednosti nejlepší postavy, následně hází pouze vůdčí postava. Takže, pokud jste nejlepší a máte tři pomocníky, házíte si svou úroveň dovednosti s bonusem +3.

Pokud selžete v hodu na kombinovanou dovednost, všichni účastníci sdílí potenciální cenu – jakákoliv komplikace stihne jednu postavu, stihne i všechny ostatní, nebo musí všichni přijmout následky. Alternativně, můžete vytvořit cenu, která zasáhne všechny postavy stejně.

VÝZVY, STŘETY
A KONFLIKTY



Když se vrátíme k našemu příkladu chrámové honičky: protože jde o situaci skupiny proti skupině, všichni se shodli, že bude jednodušší prostě zkombinovat dovednosti.

Z PH má Cynere nejlepší Atletiku (na Skvělé (+4) úrovni). Landon má Dobrou (+3) Atletiku a Zird Průměrnou (+1). Cynere si tak na střet bude za PH házet s Fantastickým (+6) bonusem.

Amandiny chrámoví strážci mají pouze Průměrnou (+1) Atletiku, ale je jich pět, takže si budou pro potřeby střetu házet s Vynikajícím (+5) základem.

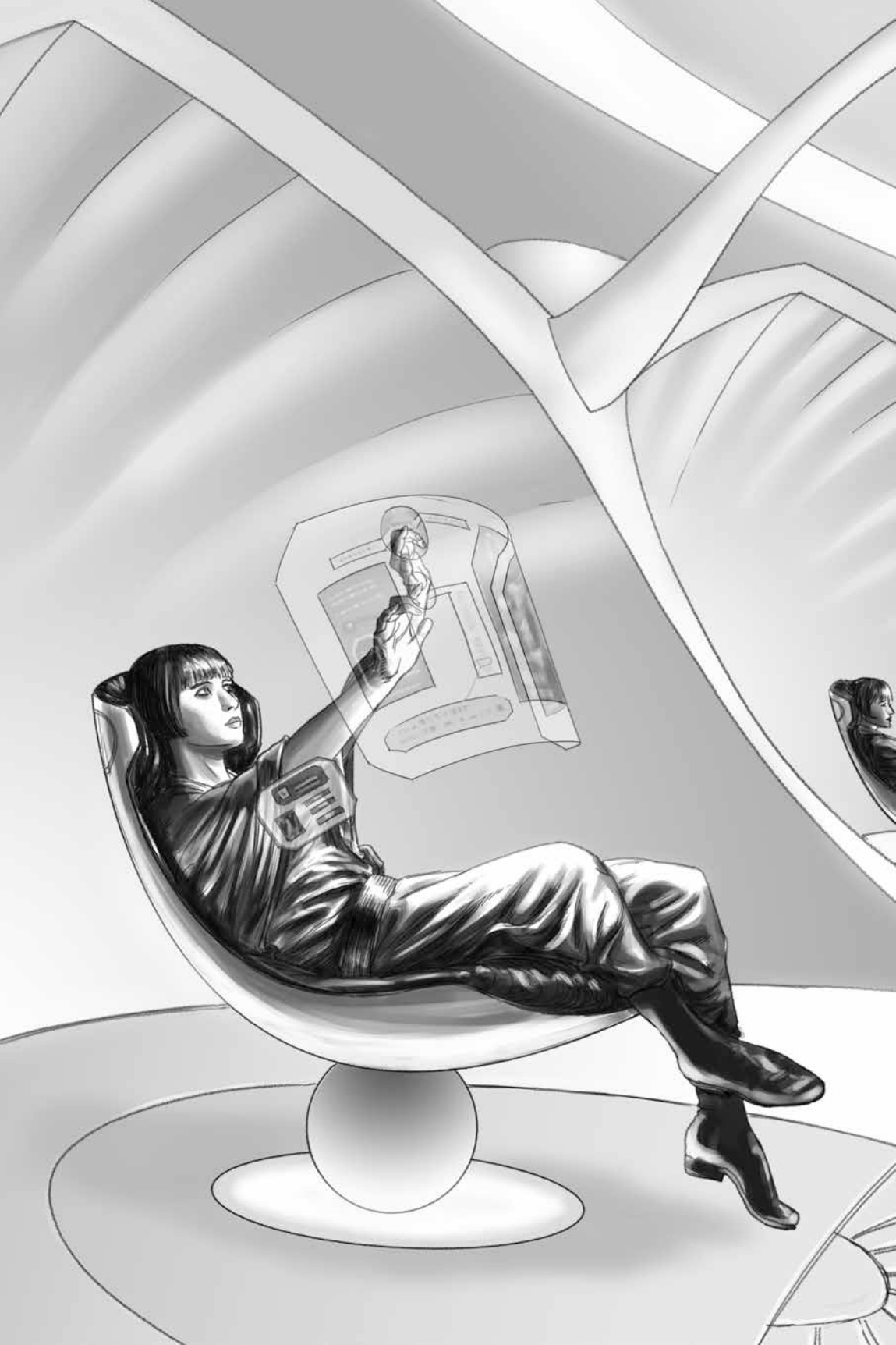
Pokud skládáte výhody, všichni provedou akci vytvoření výhody jako obvykle a volná vyvolání, která získají, předají jedné postavě. Pamatuje, že lze skládat mnohonásobná volná vyvolání na ten samý aspekt.

Zird a Cynere chtějí podpořit Landona v jeho snaze zasadit zdrucující úder Tremendorovi, obávanému obrovi Severního Wastesu.

Jak Cynere tak Zird si ve svých tazích hodí na vytvoření výhody, což skončí třemi volnými vyvoláními na **Oslnění a rozptýlení** vytvořené Zirdovým magickým ohňostrojem (který vzešel z jeho úspěchu na vytvoření výhody) a Cyneřinou snahou odvést jeho pozornost náhodnými údery ze stran (a která uspěla se stylem a přidala tak další dvě volná vyvolání).

Oba předají tato volná vyvolání Landonovi, který je ve svém tahu všechny použije na ohromný útok s bonusem +6.





8

VEDENÍ HRY

CO JE VAŠE PRÁCE

Jste-li vypravěč, pak je vaše úloha trochu odlišná od úlohy ostatních. Tato kapitola vám poskytne sadu nástrojů, které vám vaši práci během hry usnadní.

O práci vypravěče jsme už trochu mluvili v *Základech*, ale podívejme se blíže na vaše specifické odpovědnosti.

Zahajování a ukončování scén

Jedna z vašich hlavních odpovědností během hry je jednoznačně rozhodovat, kdy scény začínají a končí. To se nemusí zdát jako tak závažná záležitost, ale je, protože to znamená, že jste hlavní osoba odpovídající za tempo všech sezení. Pokud scény začnete moc brzy, potrvá dlouho, než se dostanete k hlavní akci. Pokud je neukončíte včas, tak se potáhnou a potrvá vám dlouho udělat něco skutečně významného.

Hráči vám s tím někdy pomohou, pokud budou dychtiví dostat se k dalšímu dění, ale někdy budou přirozeně inklinovat k trávení příliš mnoha času žertováním v roli nebo soustředěním se na drobnosti. Pokud na to dojde, je vaší prací zasáhnout jako dobrý filmový editor a říci „Myslím, že jsme už tuhle scénu vyřadili. Co chceme dělat dál?“

Více rad ohledně zahajování a ukončování scén dáváme v další kapitole, *Scény, sezení a scénáře*.

Scény,
sezení a
scénáře
str. 225



DRAMA JE LEPŠÍ, NEŽ REALISMUS

Neutápějte se ve Fate v přílišné snaze udržet absolutní konzistenci světa nebo drakonickým citem pro realismus. Hra funguje podle pravidel dramatu a fikce; využijte to ke svému prospěchu. Ve hře by mělo být velmi málo momentů, kdy jsou postavy bez konfliktů nebo problémů k řešení, i když by pro ně bylo „realističtější“ dostat dlouhý oddech.

Když se snažíte rozhodnout, co se stane, a odpověď dávající nejvíce smyslu je zároveň tak trochu nudná, pokračujte raději s něčím více vzrušujícím, než smysluplným! Vždy můžete později najít způsob, jak ospravedlnit něco, co nedávalo hned smysl.



Hrajte svět a PV

Je vaší prací jako vypravěče rozhodnout, jak všichni a všechno ostatní ve světě reaguje na to, co PH dělají a jaké prostředí PH obklopuje. Pokud PH zkazí hod, je na vás, abyste rozhodli o následcích. Pokud se PV pokusí zavraždit kamaráda PH, je na vás rozhodnout, jak na to půjdou. Pokud se PH dotoulá k prodejci jídla na trhu, je na vás rozhodnout, jaký den prodejce má, jakou má osobnost, co je ten den na prodej. Vy určujete počasí, když se PH vyhrabou z temné jeskyně.

Naštěstí to nemusíte dělat ve vakuu – máte spoustu nástrojů, aby vám pomohly rozhodnout, co je vhodné. Proces, který jsme načrtli v *Tvorbě hry*, by vám měl poskytnout dostatek kontextu o hře, kterou vedete, ať už ve formě aspektů, jako jsou současné a nadcházející problémy, specifická místa, která můžete navštívit nebo PV se silnými zájmy, které můžete využít.

Aspekty PH vám také mohou pomoci se rozhodnout, jak na ně svět zareaguje. Jak bylo uvedeno v kapitole *Aspekty a body osudu*, nejlepší aspekty jsou ty dvousečné. Máte dostatek moci k tomu rozvinout tuto dvousečnost skrze vynucení událostmi. Touto cestou zabijete dvě mouchy jednou ranou – dodáte detail a překvapení do vašeho herního světa a zároveň udržíte PH v centru příběhu, který vyprávíte.

Tato stránka vaší práce také znamená, že když máte ve scéně PV, mluvíte a děláte za ni rozhodnutí stejně, jako je hráči dělají za své PH – rozhodnete, kdy udělají akci, která vyžaduje kostky a užíváte stejná pravidla jako hráči, abyste určili, jak to dopadlo. Vaše PV ale nicméně budou od PH trochu odlišné, v závislosti na tom, jak důležité pro příběh jsou.

Tvorba hry
str. 17

Dvousečnost
aspektů
str. 61

Vynucení
událostmi
str. 72

Tvorba
opozice
str. 213

NECHTE HRÁČE, AŽ VÁM POMOHOU

Nemusíte nést celé břímě tvorby detailů světa sami. Pamatujte, že čím více budete na hře spolupracovat, tím větší citovou investici budou hráči k výsledku mít, protože se na tvorbě podíleli.

Pokud má postava aspekt, který ji spojuje s něčím ve světě, udělejte hráče hlavním expertem na cokoli, k čemu aspekt odkazuje. Takže pokud má někdo *Jízvy z Velké války*, ptejte se hráče na informace, kdykoliv Velká válka přijde do diskuse. „Všimli jste si, že tenhle seržant nosí veteránský symbol, což je vzácná dekorace z války. Jak hroznou brutalitu musíš provést, abys to dostal? Máš ho také?“ Někteří hráči vám to vrátí nazpátek, což není problém, je ale důležité, abyste takové nabídky dávali a atmosféru spolupráce tím rozvíjeli.

Jedním z hlavních užití akce vytvoření výhody (str. 136) je právě dát hráčům způsob, jak do hry přidávat detaily světa skrze jejich postavy. Využijte to ve svůj prospěch, když vás nic nenapadá nebo když prostě chcete hráčům předat více kontroly. Dobrý způsob, jak to udělat, je zodpovědět hráčské otázky otázkou, když se ptají po informacích:

Ryan: Je nějaký způsob jak narušit magický konstrukt bez zabití subjektu, který je v něm uvězněný?

Amanda: „No, víš, že ke svému napájení užívají jejich životní sílu. Pokud je nějaký způsob, jak to udělat, jak myslíš, že by měl vypadat? Nakonec, na slovo vzatý čaroděj tu jsi ty.“

Ryan: „Hm... myslím, že by tu měl být nějaký druh proti-zařikání, jako bezpečnostní mechanismus, kdyby se věci hrozně zvrhly.“

Amanda: „Jo, to zní dobře. Hoď si na Učenost, jestli tu nějaký je.“

Posuzujte užití pravidel

Vaší prací je také dělat většinu okamžitých rozhodnutí o tom, co ohledně pravidel přípustné je a co není. Nejčastěji budete rozhodovat o tom, kdy něco ve hře zaslouží hod, jaký typ akce to je (překonání, útok atd.) a jak náročný tento hod je. V konfliktech to může být trochu komplikovanější, jako určit, zda by situační aspekt měl někoho nutit k akci překonání nebo rozhodnout, zda hráč může ospravedlnit konkrétní výhodu, kterou se snaží vytvořit, nebo ne.

Také rozhodujete o vhodnosti jakýchkoliv vyvolání nebo vynucení, která během hry vyvstanou, jak jsme o tom mluvili v kapitole *Aspekty a body osudu* a staráte se, aby všichni kolem stolu chápali, co se děje. S vyvoláními to je dost snadné – dokud hráč dokáže vysvětlit, proč je aspekt relevantní, můžete pokračovat. S vynuceními se to může trochu zkomplikovat, protože musíte přesně vyjádřit, s jakou komplikací hráč souhlasí.

Nějaké další tipy na posuzování těchto pravidel poskytujeme níže.

Tvořte scénáře (a skoro všechno ostatní)

Konečně, jste odpovědní za tvorbu všech věcí, s nimiž se PH střetnou a na něž ve hře reagují. To nezahrnuje jen PV s dovednostmi a aspekty, ale také aspekty scén, prostředí a věcí, stejně jako dilemata a výzvy, které tvoří **scénáře** Fate. Poskytujete výzvy, které dávají vaší skupině důvod vaší hru vůbec hrát – jakým problémům čelí, jaké záležitosti musí vyřešit, proti komu stojí a čím budou muset projít, aby triumfovaly.

Tato práce má celou kapitolu jen sama pro sebe. Podívejte se na *Scény, sezení a scénáře*.

JSTE PŘEDSEDA, NE BŮH

Přístupujte ke své pozici rozhodčího pravidel s představou sebe sama jako „prvního mezi sobě rovnými“ v komisi, raději než jako absolutní autority. Pokud není shoda na použití pravidel, zkuste podnítit krátkou diskusi a nechte každého krátce vyjádřit, raději než abyste učinili jednostranné rozhodnutí. Častokrát zjistíte, že skupina má sebekontrolu – pokud někdo zkusí vytáhnout vynucení, které je opravdu přetažené, je dost dobře pravděpodobné, že na to jiný hráč poukáže dříve, než vy.

Vaše práce je ve skutečnosti hlavně mít „poslední slovo“ k jakýmkoliv záležitostem vztahujícím se k pravidlům, než dikatura z vaší pozice. Pamatujte na to.

Rozhodování o použití dovedností a triků
str. 202

Scény, sezení a scénáře
str. 225

CO DĚLAT BĚHEM TVORBY HRY

Tvorba hry
str. 17

Jak bylo načrtnuto v *Tvorbě hry*, tvorba nebo rozhodování o herním prostředí je často o spolupráci vás a hráčů. V tomto smyslu to nejlepší, co můžete jako vypravěč během procesu tvorby hry udělat, je být otevřený novým nápadům a mít spoustu vlastních, tak jako všichni ostatní. Rozvíjejte návrhy, které ostatní předloží a hrajte si s nimi. Vaši hráči budou pro hru více zaujatí, když budou mít pocit, že se podíleli na její tvorbě.

Samozřejmě, pokud jsou tomu všichni svolní, nic vám nebrání předložit jasnou představu toho, co přesně chcete vést. „Ok, tohle bude hra o studené válce v 60. letech, až na to, že bude všechno steampunkové a s mechy. Jedem!“ Pokud se rozhodnete jít touto cestou, tak se jen ujistěte, že to všem vyhovuje. I jediný hráč, kterému to nesedne a nebude mít tendenci se do toho *opravdu* vcítit, může hru vážně ovlivnit.

Jiné vs. Znamé

Když už mluvíme o steampunkových mecha-robotech v éře Sovětského svazu 60. let, je dobrý nápad zvážit, jak moc „jiné“ chcete věci mít. Vymýšlení základních konceptů je spousta zábavy, ale pokud je příliš obtížné se do nich vpravit, vaši hráči mohou mít problém uchopit hru, kterou předkládáte. Kudy přesně hranice povede se bude lišit skupinu od skupiny (a hráč od hráče), takže na to tady nemáme konečnou odpověď. Jen dávejte pozor na to, že každý odklon od známého – ať už to je skutečný svět nebo dobře zažité žánrové konvence – má potenciál stát se překážkou pro představivost vašich hráčů. Dostaňte všechny na stejnou vlnu a ujistěte se, že jste se se všemi otázkami vypořádali předem.

Opačný přístup je začít hru tady, ve skutečném světě, s možná jen jedním nebo dvěma odklony a s větším rámcem, který můžete prozkoumávat za běhu. Nejjednodušší způsob, jak herní prostředí předat tímto způsobem, je ukázat na dobu a místo, s nímž jste všichni seznámeni, a pak určit výjimky. Například „Je to jako moderní Londýn, ale roboti jsou běžní.“ Nebo „Je to jako Los Angeles po Druhé světové válce, jen vracející se veteráni mají nadpřirozené schopnosti.“



Shora dolů vs. Zdola nahoru

Také tu je otázka, jak široký záběr bude hra mít. Někteří rádi začínají od široké představy a pak se propocouvávají k detailům, zatímco další preferují začít teď a tady a pak rozvíjet větší obraz za běhu. To je často nazýváno „Shora dolů“ a „Zdola nahoru“. Ani jedno není lepší než to druhé a obě mají svá pro a proti.

Při přístupu shora dolů vytvoříte většinu herního prostředí předem – věci jako kdo jsou hybatelé a narušitelé věcí, místa v důležitých městech, charakter důležitých organizací atd. Má to tu výhodu, že vám to poskytne jasnou představu, jak svět jako celek funguje. Například pokud se rozhodnete, že Království Talua je v neustálém konfliktu pěti Domů soupeřících o kontrolu, pak hned víte, že kdokoli významný v království nejspíš pochází z jednoho z těchto Domů – a pokud ne, bude k tomu velmi dobrý důvod.

Stinná stránka samozřejmě je, že pokud nepracujete s už existujícím herním prostředím z filmu, seriálu, knihy, videohry nebo podobně, znamená to obvykle spoustu počáteční práce. Také to od hráčů vyžaduje, aby se s tím vším důkladně seznámili, což může být odrazující. Pokud však všichni udrží krok, může to vést k velmi záživné a hodnotné hře.

Jdete-li zdola nahoru, pak budete začínat s čímkoliv, co je okamžitě důležité pro PH. To může být cokoliv od několika významných PV v jejich domovském městě po jméno chláпка, co pracuje ve vedlejší kukani. Pak dohromady vymýšlíte detaily, jak bude příběh pokračovat. Nemusíte mít představu toho, jak věci zapadají do světa, protože to si všichni vymýšlí za pochodu. Svět se spirálově odvíjí od čehokoliv, s čím jste začali.

Možnou stinnou stránkou takového přístupu je, že vyžaduje dost improvizace a přemýšlení za běhu. To se týká všech u stolu, stejně tak vypravěče jako hráčů. Pro vás, vypravěče, to nemusí být takový problém – vedení hry takřka vždy zahrnuje množství věcí tvořených z patra – ale ne všichni hráči budou připraveni na takový druh odpovědnosti. Navíc, pokud se vaši hráči rádi noří do svých postav a vidí svět jejich očima, může jim občasné vytržení z takové perspektivy aby, řekněme, z fleku vymýšleli jméno pro magickou sekeru, kterou právě našli, nebo co se stalo *poslednímu* stínovému řediteli CIA, skřípat.

Fate zvládá obojí, ale systém podporující hráčské vklady do vyprávění v podobě aspektů a příběhových detailů běží zvláště hladce s přístupem zdola nahoru. Pokud to je beztak váš oblíbený způsob hraní, super! Pokud ne, nic se neděje – ale někdy to třeba zkuste.

Mařítko hry
str. 21

Malé vs. velké měřítko

O měřítku hry se už trochu mluvilo v *Tvorbě hry*, ale stojí zato probrat to trochu víc.

Jak bylo v oné kapitole uvedeno, příběhy v malém měřítku se podrobněji zabývají událostmi blízké vztahenými k PH a nejspíše se odehrávají v rámci velmi omezené oblasti. Hry ve velkém měřítku jsou opačné: epické příběhy překlenující národy, planety, nebo galaxie s následky, které otřásají světem(ty). Oba typy příběhů mohou být velmi zábavné – získání titulu Velkého Císaře Galaktického Obzoru může být stejně uspokojující, jako získat ruku nekrásnější dívky vesnice.

Nicméně, nenechte se zmást představou, že by se tyto přístupy vzájemně vylučovaly. Tady je pár způsobů, jak je zkombinovat:

- **Začít v malém a růst:** Toto je klasický příběh „z ničeho hrdinou“ v němž je někdo bez jakýchkoliv nároků na slávu, od něhož by jinak nikdo nic nečekal, náhle smeten událostmi přesahujícími jeho zkušenosti. Vezměte si Luka Skywalkera ve *Star Wars: A New Hope*. Začíná jako nikdo na vlhkostní farmě, řídí T-16 a vyrůstá v tak trochu uličníka na stanici Tosche. Pak se v jeho životě objeví dva droidi a přinesou trochu tajemství: Kdo je ten Obi-Wan Kenobi? Než to zjistí, spolčuje se s pašeráky, zachraňuje princeznu a bojuje za hnutí odporu. Jde o klasický případ začátku v malém a následného rozvoje do příběhu s širokým záběrem.
- **Vrcholy a údolí:** Zde střídáte velké měřítko s malým, přičemž to druhé používáte takřka jako určitý oddech. Typicky se velké příběhové linie zabývají záležitostmi státu, dobývání planet, vyhánění představivosti přesahujících Stvoření zpoza Okraje a tak podobně, zatímco malé příběhové linie jsou mnohem osobnější, s jen pár, pokud vůbec nějakými, vztahy k planetou otřásajícím událostem prostupujícím životy postav. Například můžete strávit sezení nebo dvě událostmi spojenými s Velkým Císařem, pak přesunete pozornost na postavu obnovující vztah s otcem nebo pomáhající příteli v problémech. Sezení s malým měřítkem slouží jako takové oddechnutí mezi vším tím epickým děním a dávají hráčům možnost ponořit se do neprobádaných zákoutí jejich postav. Plus, pokud *chcete* spojit příběhy s velkým a malým měřítkem dohromady, můžete – a výsledek bude pro hráče ještě větším zadostiučiněním.

Speciality: potřebujete je?

Potřebuje vaše herní prostředí věci jako superzbraně, magii, high-tech vybavení nebo něco jiného, co překračuje hranice obyčejného? Ať je to cokoli, budete to chtít vyřešit teď, než hra začne. Podívejte se na kapitolu *Speciality* pro více informací o tom, co speciality jsou a jak je můžete pro svou hru vytvořit.

Speciality
str. 21

CO DĚLAT BĚHEM HRY

Ted, když jste s hráči prošli procesem tvorby hry, se podívejme detailněji na přístupy k různým činnostem během herního sezení.

Zlaté pravidlo

Než se dostaneme k detailům, tady je naše obecné Zlaté pravidlo Fate:

- **Nejprve se rozhodněte, čeho chcete dosáhnout, pak vezměte k ruce pravidla, aby vám s tím pomohla.**

Může to vypadat jako jasná záležitost, ale vypichujeme to, protože to je důležité. Jinými slovy, nehleďte na pravidla jako na svěrací kazajku nebo na tvrdá omezení akcí. Namísto toho je používejte jako sadu možných nástrojů k modelování čehokoliv, co zkoušíte dělat. Váš záměr, jakýkoliv je, má vždy přednost před mechanikami.

Ve většině případů vám to usnadní samotná definice akce – kdykoliv zamýšlíte někomu ublížit, víte, že to je útok. Kdykoliv se snažíte vyhnout zranění, víte, že to je obrana.

Někdy se ale dostanete do situací, v nichž není zcela jasné, jaký typ akce je nejvhodnější. Nezkoušejte na takové situace jako vypravěči reagovat zákazem akce. Namísto toho se pokuste upřesnit konkrétní záměr, abyste si ujasnili, která základní herní akce (nebo jejich kombinace) jej nejlépe vystihuje.

STŘÍBRNÉ PRAVIDLO

Důsledek Zlatého pravidla je následující: Nikdy nenechte pravidla stát v cestě tomu, co dává smysl ve vyprávění. Pokud vaši hráči ve hře odvypráví něco, kde dává smysl použít nějaké pravidlo mimo běžné podmínky, v nichž byste ho normálně využili, udělejte to.

Nejobvyklejší případ tohoto jsou následky (str. 162). Pravidla v základu říkají, že následek je něco, co si hráč zvolí přijmout poté, co dostane zásah v konfliktu.

Řekněme ale, že jste ve scéně, kde se hráč v rámci své snahy někoho zastrašit rozhodne, že jeho postava ranou rozbije skleněný stůl holou pěstí.

Všem se ta myšlenka líbí a souhlasí, že to je cool, takže nikoho nezajímá, co se stane, pokud PH selže v hodů. Na druhou stranu, všichni se shodují, že také dává smysl, aby si při tom PH ruku zranila (což je součástí toho, co věc dělá zastrašující).

V takovém případě je naprosto v pořádku přiřadit postavě drobný následek *Střepy v ruce*, protože to odpovídá vyprávění, i když nemáte žádný konflikt a technicky na PH nic nezaútočilo.

Stejně jako se Zlatým pravidlem, ujistěte se, že jsou v podobných případech všichni na stejné vlně.

Překonání
str. 134

Kvůli selhání v předchozím hodu Cynere při své honbě za Idolem Karlon-Kara, prastarého boha ničení, omylem spustila smrtící magickou past. Amanda popíše, jak se síň, na jejímž druhém konci je podstavec s Idolem, náhle začne zaplňovat nahodilými smrtícími ohnivými výboji.

„To mě rozhodně nezastaví,“ říká Lily. „Pomalů se rozejdu skrze síň k idolu a dávám si pozor na ty plamenné výboje.“

Amandě je jasné, že dojde na kostky, tak se nad tím dobře zamyslí. Pokud by se Cynere pohybovala halou, byl by to nejspíše hod na překonání kvůli pohybu. Jenže s těmi ohnivými výboji v místnosti to vypadá, že by si Lily měla házet na obranu. Také zde jsou dvě možnosti, jak se vypořádat s pastí – technicky jde jen o pasivní opozici proti Lilyině snaze projít bezpečně skrze místnost, ale zároveň to dokáže způsobit zranění, takže to vypadá spíš jako útok.

Protože si Amanda není jistá, tak se zeptá: „Lily, potřebujeme si na to hodit, ale čeho přesně teď chceš dosáhnout? Snažíš se hlavně vyhnout zásahu, nebo tu halu proběhneš, aby ses dostala k tomu idolu?“

Lilly vůbec nezaváhá: „Du si pro ten idol, samozřejmě.“

Amanda se ujistí: „Takže jsi ochotná po cestě dostat nějaké to zranění?“

Lily přikývne: „Jasně. Jako obvykle se vrhám nebezpečí vstříc.“

Amanda odpoví: „Dobře, tak to můžeme vyřešit jedním hodem, uděláme to takhle: Hodíš si Atletikou proti Fantastické (+6) opozici. Pokud to zvládneš, tak proběhneš pastí a nic se ti nestane. Pokud to nezvládneš, tak se zasekneš někde v půlce cesty a budeš to muset zkusit znovu. Případné selhání rovnou vezmeme i jako selhání v hodu na obranu, takže spolu s tím také dostaneš zásah. Kvůli všem těm plamenným výbojům a tak.“

Lily zamrká, ale přikývne a sebere kostky.

V tomto příkladu Amanda zkombinovala efekty akcí překonání a obrana, aby zjistila, co se s Cynere stalo. To je naprosto v pořádku, protože její záměr dával vzhledem k popsané situaci smysl. Mohla se také rozhodnout provést oba hody zvlášť a to by bylo také v pořádku – ona to ale chtěla vyřešit jen jedním hodem.

Kdykoliv budete během hry na pochybách, vraťte se ke Zlatému pravidlu a vzpomeňte si, že máte volnost udělat věci podobně, pokud to budete potřebovat. Jen se přitom ujistěte, že to hráči chápou stejně.

Kdy házet kostkami

Hodte kostkami, když jak úspěch, tak selhání v akci mohou přispět do hry něčím zajímavým.

Tohle je snadné vymyslet, pokud jde o úspěch – PH překoná významnou překážku, zvítězí v konfliktu nebo uspěje ve svém cíli, což vytvoří palivo dalšího dění. Se selháním to je nicméně o něco těžší, protože je snadné se na selhání dívat striktně negativním způsobem – selhali jste, prohráli jste, nedostali jste, co jste chtěli. Pokud to není nic, na čem by šlo po selhání stavět, tempo hry se může zarazit.

Nejhorší, nejhorší věc, kterou můžete udělat je říci, že selhání v hodů znamená, že se *nic nestalo* – žádná nová vědomost, žádný nový směr, který by události nabraly a žádná změna situace. To je naprosto nudné a odrazuje to hráče od ochoty riskovat – něčeho, co od nich rozhodně chcete, aby dělali, vezmeme-li v úvahu, jak důležité jsou mechaniky vynucení a odstoupení. Nedělejte to.

Pokud nedokážete vymyslet žádný zajímavý důsledek pro oba výsledky, pak hod vůbec nežadujte. Pokud selhání není zajímavá možnost, prostě dejte PH, co chtějí, a řekněte si o hod později, až budete schopní vymyslet zajímavé selhání. Pokud je nudnou možností úspěch, zkuste svou představu selhání změnit namísto toho ve vynucení a využijte takový moment jako příležitost k nasypání bodů osudu hráčům.

SITUAČNÍ ASPEKTY JSOU VAŠI PŘÁTELÉ

Pokud se snažíte vymyslet, zda máte dobrý důvod vyžádat si od PH hod na překonání, podívejte se na aspekty ve vaší scéně. Pokud existuje aspekt naznačující nějaké trable nebo problém pro PH, řekněte si o hod na překonání. Pokud ne a vy nedokážete vymyslet zajímavé důsledky selhání, nena máhejte se.

Například, pokud se postava snaží rychle přeběhnout napříč pokojem, a vy máte situační aspekt jako *Bordel na podlaze*, dává smysl říci si o hod, aby se mohla pohnout. Pokud tam žádný takový aspekt není, prostě ji nechte provést pohyb a pokračujte něčím zajímavějším.



Tvorba úžasného neúspěchu

Pokud PH při hře selžou v hodů a vy si nejste jisti, jak to udělat zajímavým, zkuste následující nápady.

Obviňujte okolnosti

PH jsou extrémně kompetentní lidé (pamatujte, je to jedna z věcí, o kterých Fate je). Neočekává se od nich, že budou vypadat jako hlupáci v běžných nebo obyčejných situacích. Všechno, co je někdy potřeba, je správný popis, který dodá selhání dynamiku – namísto odvyprávění toho, že PH věci prostě zkopala, hodte vinu na něco, čemu PH nemohla předejít. Na tom zámku, který vypadal jednoduše, byl dodatečný mechanismus (Zlodějna), nebo je starý svazek příliš seschlý, než aby šel přecíst (Učenost) nebo vás při běhu srazil náhlý otřes (Atletika).

Tímto způsobem budou PH stále působit kompetentně a úžasně, i když nedostaly, co chtěly. Co je důležitější, přesunem viny na okolnosti dáváte příležitost navrhnout jiný přístup k věci, což umožňuje, aby selhání dalo vašemu příběhu další hybnost. Kontakt nedorazil na schůzku? Kde je? Kdo ho na schůzku sledoval? Prastarý svazek je vyschlý? Možná ho někdo může zrestaurovat. Tímto způsobem nestrávíte příliš mnoho času řešením selhání a můžete přejít k něčemu dalšímu.



Úspěch za cenu

Můžete také nabídnout, že PH dáte, co chtějí, ale za nějakou cenu – v tomto případě selhání v hodů znamená, že nebyly schopné dosáhnout svých cílů bez následků.

Drobná cena by měla zkomplikovat PH život. Jak je navrženo výše, toto se soustředí na použití selhání jako prostředku k určité změně situace, spíše než na odmítnutí toho, co PH chtěly. Někaké návrhy:

- Nastiňte nějaké okamžité riziko. *„Zámek se otevřel s jemným cvaknutím, což se ale nedá říct o dveřích do krypty. Pokud předtím nevěděli, že tu jste, teď už to určitě vědí.“*
- Představte nový zádrhel. *„Ano, cechovní mistr vám může zprostředkovat kontakt s mágem, který umí přeložit ten seschlý svazek – týpek jménem Berthold. Vlastně ho znáš, ale naposledy jsi ho viděl roky zpátky, když tě nachytl se svou ženou.“*
- Předložte hráči těžkou volbu. *„Podepřes hroučící se strop na dost dlouho, aby bezpečně proběhli dva další. Kdo to bude?“*
- Umístěte na PH aspekt do konce scény. *„Nějak jsi zvládl přistát na nohou, ale odnesl sis z toho **Naražený kotník**.“*
- Dejte PV posílení. *„Nikolai tě trochu překvapil souhlasem s tvou nabídkou, ale udělal to s křivým úsměvem, který ti není příjemný. Je očividné, že **Nikolai má plán**.“*
- Zaškrtněte PH jeden čtvereček stresu. S tím opatrně – to je skutečná cena pouze, pokud postava v oné scéně nejspíše obdrží nějaké další zásahy. Pokud myslíte, že se to nestane, zvolte jinou možnost.

Výrazná cena dělá víc, než že PH jen komplikuje život nebo dává příslib něčeho horšího do budoucna – znamená vážnou a možná neodvolatelnou cenu, hned teď.

Jeden způsob, jak to udělat, je posunout drobnou cenu na další úroveň. Namísto toho, aby je strážé slyšely otevřít kryptu, pár strážů vtrhne do místnosti s tasenými zbraněmi. Namísto pouhého odříznutí od spojenců spadlým stropem, jeden nebo více těchto spojenců zůstane uvězněno sutinami. Berthold nebude ze setkání jen trapně rozpačitý, ale stále našťavaný a krvelačný.



Další možnosti zahrnují:

- Posílení opozice. Můžete odstranit jeden ze čtverečků stresu PV, zlepšit jim po dobu scény dovednost o jednu úroveň, nebo jim dát nový aspekt s volným vyvoláním.
- Přivedení nové opozice nebo vložení nové překážky, jako jsou další nepřátelé nebo situační aspekt, který situaci ještě zhorší.
- Odložení úspěchu. Splnit současný úkol potrvá mnohem déle, než se čekalo.
- Dejte PH následek, který logicky vyplývá z okolností – drobný, pokud je dostupný, mírný, pokud není.

Používání příběhového času při úspěchu a neúspěchu
str. 196

VEDENÍ HRŮ

Pokud váháte, jak závažná má výrazná cena být, můžete chtít použít míru selhání jako měřítko. Třeba v příkladu s otevíráním krypty výše – v tom, kde strážé slyší PH vtrhnout do místnosti – pokud hráč selže v hodů na Zlodějnu o 1 nebo 2, PH přecísílí strážé. Nebude to tvrdý boj, ale pořád to bude boj. Pokud selhal o 3 až 5, bude to vyrovnaný boj, takový, který nejspíše vyžádá použití zdrojů, jako jsou body osudu nebo následky. Pokud ale selhal o 6 či více, budou přecísleni a ve skutečném nebezpečí.

Nechte práci na hráčích

Můžete otázku také hodit zpátky na hráče a nechat je rozhodnout, jakou podobu jejich selhání bude mít. Je to velký krok k posílení ducha spolupráce a někteří hráči budou překvapivě dychtiví své postavy v zájmu příběhu spráskat, zejména pokud to znamená udržet si kontrolu nad jejich vykreslením.

Je to také skvělá věc když vás prostě nic nenapadá. „Ok, v hodů na Zlodějnu jsi selhal o 2. Takže děláš na tom zámku a něco se pokazilo. Co to bylo?“ „Nedal jsi hod na Postřeh. Čeho sis nevšiml, když ses plížil královninými komnatami?“ Je lepší, pokud je otázka konkrétní, jako v těchto případech. „Ok, řekni mi, jak jsi selhal?“ může věci snadno zbytečně zadrhnout trapným znejistěním hráče. Chcete hráče *nechat* odvést práci, ne je *nutit*.

Nastavování obtížností

Když do akce vkládáte pasivní opozici, pamatujte na „zlomové body“ náročností, které jsme zmínili v *Akcích a důsledcích* – cokoliv co je dva nebo více kroků nad dovedností PH je nejspíš bude stát body osudu a cokoliv, co je dva nebo více kroků pod dovedností PH, bude lehárko.

Raději než „modelováním světa“ nebo snahou o „realismus“ zkuste nastavovat obtížnosti podle dramatické potřeby – *věci by obecně měly být náročnější, když jsou sázky vysoko a méně náročné, když nejsou.*

(Funkčně to je stejné jako nastavení pevné obtížnosti a stanovením penalizace k hodu za okolnosti, abyste refletovali naléhavost úkolu nebo nějaké jiné nepříznivé okolnosti. Psychologicky je ale velký rozdíl mezi vysokou obtížností a nízkou obtížností s *penalizací* a neměl by být podceňován. Hráč čelící vysoké obtížnosti bude mít mnohdy dojem, že čelí odpovídající výzvě, zatímco hráč, kterému dáte penalizaci, nejspíše danou vypravěčovým odhadem, bude takovým přístupem často odrazován.)

Určení nízké obtížnosti je hlavně o předvádění úžasnosti PH, dává jim možnost se v danou chvíli blýsknout a připomenout, proč je tato postava v záři reflektorů. Můžete také snížit obtížnosti v době, kdy PH nemají moc bodů osudu a dát jim šanci přijmout vynucení, aby jich dostali více. Také byste měli nastavit nižší obtížnosti na cokoliv, co postavám brání dostat se ve scéně k hlavní akci – nechcete je nechat trčet na záporákově zvedacím mostě, když pointou scény je střetnout se s krutovládce!

Nakonec, některé akce by měly mít nižší obtížnosti v základu, zejména když jim nikdo nebrání ani je neztěžuje. Snaha na vytvoření výhody v konfliktu, když postavě nikdo aktivně nebrání, by neměla být těžší než Průměrná (+1) nebo Slušná (+2) a stejně tak by neměly být těžší ani pokusy umístit aspekt na věc nebo místo. Pamatujte, že opozice nemusí mít vždy nutně podobu PV stojící v cestě – pokud šilný génius skryl důkazy o své centrále všem na očích, můžete to považovat za formu opozice, i když onen génius není zrovna fyzicky přítomen.

Pokud PH přetékají body osudu, nebo jde o klíčový moment příběhu, kdy je něčí život v sázce, nebo jsou v sázce osudy mnohých, nebo když jde o střet s nepřáteli, který byl připravován celé jedno nebo dvě sezení, klidně obtížnosti zvedněte. Obtížnosti byste měli zvýšit, také když chcete ukázat, že je nějaký protivník na postavy velmi dobře připravený, nebo abyste refletovali, že situace není ideální – pokud PH nejsou připravené, nebo pokud nemají správné nástroje k práci, nebo když jsou v časovém presu atp.

Určování obtížností na úrovni dovedností PH je, jak si můžete představit, takový mezistupeň těchto dvou extrémů. Udělejte to, když chcete nějaké napětí, aniž byste věci vyhrocovali, nebo když jsou okolnosti lehce ve prospěch postav, ale chcete mít nějaký citelný prvek rizika.

**Jak těžké
by měly být
hody na
dovednost?
str. 133**

**Zaha-
jování
scén
str. 241**

VEDENÍ HRY

DŮLEŽITÉ: ODŮVODŇUJTE SVÁ ROZHODNUTÍ

Jediná další věc, které potřebujete při určování obtížností věnovat pozornost, je výše uvedené „Stříbrné pravidlo“ – musíte se ujistit, že vaše rozhodnutí dávají smysl v kontextu vyprávění, které vytváříte. Zatímco po vás nechceme, abyste bláznili s přílišnou snahou o modelování světa a tak sebe sami uvrhávali do zbytečných omezení („Zámky ve vesnici Glenwood jsou obecně Dobré kvality, kvůli jejich blízkosti k bohatým železným dolům“), nekoukejte na to ani jako na hru která je čistě o číslech. Pokud je vaším jediným důvodem k nastavení Výjimečné (+5) obtížnosti to, že to je o dvě vyšší, než úroveň dovednosti postavy a vy ji chcete vyštívit na bodech osudu, ztrácíte důvěryhodnost.

V tomhle smyslu se můžete dívat na nastavování obtížností jako na hodně podobné vyvolávání aspektů – musíte mít dobrý důvod, který vaše rozhodnutí v příběhu podpoří. Je naprosto v pohodě, pokud si ten důvod namíste vymyslíte, místo toho abyste jej znali předem. Situační aspekty jsou k tomu výborný nástroj – pokud už hráči vědí, že v jeskyni kde se nachází je *Černočerná tma* a je *Úzká jak sviň*, je snadné vysvětlit, proč je tak těžké zůstat potichu, zatímco se plíží jejími tunely. Nikdo ani nemrkne, když se podíváte na související situační aspekty a přidáte opozici +2 za každý, protože to odráží vyvolávací bonus, který dávají.

Tak nebo onak, nepřeskakujte ospravedlnění – buď dejte hráčům vědět, o co jde, když jim oznamujete obtížnost, nebo tajemně pokrčte rameny a dejte jim to vědět v zápětí (zhruba za takovou chvíli, kterou potřebují, aby jim to došlo).

Můžete také zkusit používat „nemístné“ obtížnosti k naznačení přítomnosti nějaké nezodpovězené otázky ve hře – z nějakého podivného důvodu, stále, do nichž se snažíte vloupat, mají na dveřích Velkolepý (+7) zámek. Co na nich může být tak důležitého, co nevíte?

Nebo se možná snažíte dokončit plamenný iniciační test učeného Ametystového řádu a test je pouze Slušný (+2) hod na Učenost – o co jde? Ulehčují vám to? Je vaše přijetí politická nutnost? Kdo v tom tahal za nitky? Nebo je reputace učeného Řádu jen výmysl?

Vyrovnání se s neobyčejným úspěchem

Někdy PH hodí daleko za hranici obtížnosti a získají v hodů spoustu posunů. Některé základní akce už v sobě mají zabudovaný efekt pro případ velmi dobrého hodu, jako třeba tvrdší zásah při hodu na útok.

Pro jiné to není tak jasné. Co se stane, když získáte spoustu posunů v hodu na Řemesla nebo Vyšetřování? Určitě chcete, aby takové výsledky měly nějaký význam a ukazovaly, jak schopné PH jsou.

- **Rozmáchněte se s popisy:** To se může zdát naprosto zřejmé, ale je důležité oslavit výborný hod odpovídajícím popisem navrch k úspěchu. Je to skvělá chvíle na to vzít doporučení výše pro Tvorbu úžasného neúspěchu a jejich uplatnění zde. Nechte úspěch ovlivnit něco dalšího, navíc k tomu, o co PH usilovala, a zapojte hráče do vymýšlení pobídkami k doplňování stylových detailů. „Tři posuny navíc v hodu na Zlodějnu – řekni mi, bude ještě někdy někdo schopný tu kryptu uzamknout?“ „Takže máš pět posunů v hodu na Kontakty. Řekni mi, kam že to Zrádný Nicky normálně chodí, když už mu hrabe z jeho manželky a co řekneš, až ho tam najdeš?“
- **Přidejte aspekt:** Vždycky můžete vyjádřit dodatečné efekty dobrého hodu umístěním aspektu na PH nebo na scénu, v podstatě je nechat vytvořit výhodu zdarma. „Takže Tvůj hod na Zdroje při podplácení stráží uspěl se čtyřmi posuny. Bez problémů tě pustí branou a bude se také chovat jako *Dostupná posila*, kdybys potřeboval později nějak pomoci.“
- **Zkratke čas:** Pokud je důležité něco dodělat rychle, můžete použít posuny navíc ke zkrácení času, který akce zabere.

Tvorba
úžasného
neúspěchu
str. 188

Zachá-
zení s
časem
str. 194

Hlavní PV
str. 220

Malé
milníky
str. 256

Definice
scénářů
str. 226

Významné
milníky
str. 258

Zacházení s časem

Ve Fate rozeznáváme dva druhy času: **herní čas** a **příběhový čas**.

Herní čas

Herní čas je, jak organizujeme hru v termínech skutečných hráčů sedících u stolu. Každá jednotka herního času odpovídá některé jednotce reálného času. Jsou to:

- **Výměna:** Čas, který potřebují všichni účastníci konfliktu k tomu, aby provedli tah, což zahrnuje provedení akce a reakci na jakoukoliv akci proti nim. Obvykle to nezabere více, než pár minut.
- **Scéna:** Čas, který je potřeba na rozřešení konfliktu, vypořádání se s jednou konkrétní situací nebo k dokončení záměru. Scény se liší v délce, od minuty nebo dvou v případě, že jde o rychlé popisy nebo dialogy, až po půlhodinu nebo více v případě velkých ucelených bitev proti hlavním PV.
- **Sezení:** Souhrn všech scén, které odehrajete během jednoho setkání. Sezení končí, když se vy a vaši přátelé na noc sbalíte a jdete domů. Většinou sezení trvá 2 až 4 hodiny, ale není tu žádný teoretický limit – pokud máte málo závazků, pak je vaším jediným reálným limitem potřeba jít a spát. Za sezení se obvykle odehraje malý milník.
- **Scénář:** Jedno nebo více herních sezení, ale obvykle ne více, než čtyři. Sezení, která tvoří scénář, obvykle definitivně vyřeší nějaký problém nebo dilema předložené vypravěčem, nebo uzavřou příběhovou linii (pro více informací o scénářích se podívejte na *Scény, sezení a scénáře*). Na konci scénáře se obvykle odehraje významný milník. Můžete se na to dívat jako na epizodu televizního seriálu – počet sezení, která jsou potřeba k odvyprávění příběhu.

- **Příběhový oblouk:** Několik scénářů, většinou mezi dvěma a čtyřmi. Příběhový oblouk obvykle vrcholí v události, která přinese velkou změnu v herním světě, která vychází z rozřešení scénářů. Na příběhový oblouk se můžete dívat jako na sezónu televizního seriálu, v níž jednotlivé epizody vedou k bouřlivému vyvrcholení. Není zaručeno, že budete mít příběhový oblouk vždy rozlišitelný, stejně jako ne všechny televizní seriály mají zápletku, která prochází celou sezónou – je možné skákat od situace k situaci bez určené příběhové struktury. Na konci příběhového oblouku se obvykle odehraje zásadní milník.
- **Kampaň:** Souhrn všeho, co se stalo u herního stolu během konkrétní hry Fate – každé sezení, každý scénář, každý příběhový oblouk atd. Technicky neexistuje horní limit toho, jak dlouhá může kampaň být. Některé skupiny hrají roky; jiné se dostanou na konec příběhového oblouku a pak přestanou. Budeme předpokládat, že typická skupina bude hrát několik příběhových oblouků (nebo zhruba deset scénářů) než dosáhne velkého finále a přesune se k další hře (doufejme další hře Fate!). Můžete kampaň postavit jako „super-příběhový oblouk“, kde bude jeden masivní konflikt, jehož je vše ostatní menší součástí, nebo se může prostě skládat z menších jednotlivých příběhů, které odvyprávíte během vašich scénářů.

Příběhový čas

Příběhový čas je to, jak nazýváme čas, který vnímají *postavy*, z pohledu toho že „jsou v příběhu“ – množství času, který jim zabere dokončit jakoukoliv věc, kterou hráči během hry řeknou, že dělají. Většinu času to budete dělat dodatečně a zmiňovat to zpětně („Ok, takže vám zabralo hodinu dostat se taxíkem na letiště“) nebo jej zmíníte jako součást hodů na dovednost („Cool, takže po 20 minutách prohledávání pokoje jste našli tohle...“).

Ve většině případů nemá příběhový čas žádný vztah k reálnému času. Například výměna v souboji může zabrat několik minut na odehrání v reálném čase, ale pokryje jen to, co se stalo v pár vteřinách konfliktu. Podobně můžete pokrýt dlouhá období času prostě tím, že řeknete, co se stalo („Kontaktu zabralo dva týdny, než se ozval – děláš něco, zatímco čekáš, nebo přeskočím k setkání?“) Když je užíván tímto způsobem, je pouze zvyklostí, vyprávcím nástrojem k dodání uvěřitelnosti a konzistence do vašeho příběhu.

V některých případech nicméně můžete použít příběhový čas kreativními způsoby, abyste vytvořili napětí a překvapení během hry. Tady máte pár rad, jak to udělat.

Časový tlak

Nic nedodá napětí tak, jako dobrá lhůta. Hrdinové mají jen několik málo minut na zneškodnění smrtící pasti nebo jen určité množství času, aby se dostali přes město dřív, než něco vybuchne, nebo jen určité množství času na doručení výkupného, než bude milovaná osoba poslána záporákem k ledu atd.

Výzvy
str. 147

Některé základní herní akce, jako třeba výzvy a střety, jsou navrženy tak, aby těžily z výhod časového tlaku – obě mají omezený počet hodů, které může hráč udělat, než se něco stane, k dobrému nebo zlému.

Střety
str. 150

Nemusíte se ale omezovat jen na tyto dvě. Pokud nastavíte pevný termín pro něco špatného v některém z vašich scénářů, můžete začít odpočítávat, kolik času co stálo a použít to k udržení tlaku. („Oh, takže ty chceš prohledávat městské historické archivy? Dobrá, máš tři dny do rituálu, můžu Ti dát hod na Učenost, ale jen ten pokus nejspíš ukousne jeden ten den.“) Pamatujte si, takřka vše stojí čas. I základní pokus o vytvoření výhody pomocí Empatie vyžaduje, abyste si s cílem na chvíli sedli a pokud každá akce PH bude nějaký ten čas stát, může to být čas, který nebudou mít.

Samozřejmě, nebyla by to zábava, kdyby nebylo nic, co by mohlo časově omezenou situaci zlepšit a nebyla by to zábava, kdyby propracovávání se ke lhůtě šlo předvídatelně.

Používání příběhového času při úspěchu a neúspěchu

Tudíž, když používáte příběhový čas k vytvoření tlaku, klidně zapojte nepředvídatelné skoky v čase, když se postavám v hodech daří velmi dobře nebo velmi špatně.

Připravit postavy o čas navíc je výborný způsob, jak udělat selhání zábavné, jak bylo uvedeno v radách výše, zejména při použití možnosti „úspěchu za cenu“ – dejte hráčům přesně to, co chtějí, ale za cenu toho, že tím stráví více času, než předpokládali, a tedy s rizikem, že výsledky jejich snahy přijdou pozdě. Nebo to mohou být věci, které budou lhůtu protahovat přes limit – možná, že věci nejsou zcela beznadějné, ale teď tu je problém navíc, s nímž je nutno se vypořádat.

Podobně odměňte úspěch zkrácením potřebného času k vykonání něčeho, zatímco jsou PH pod tlakem. Historický výzkum (Učenost), který měl trvat den, byl zvládnut za pár hodin. Zatímco jste se dívali po dobrém obchodníkovi (Kontakty) aby vám dodal zásoby, zvládli jste najít jiného, který dokáže dodat vaši objednávku za den namísto za týden.

Pokud je čas faktor, mělo byste být schopní používat i vyvolání a vynucení k manipulaci s časem, abyste věci udělali snazší nebo naopak složitější. („Hej, já *Žiju motorama*, takže spravení auta by mi nemělo trvat tak dlouho, ne?“ „Oh, víš co? Tvoje karta říká, *Nemůžu se nabažit zábavy a her*... nedává smysl, že když se díváš po chlápku v kasinu, že se necháš rozptýlit a odlákat? Všechny ty automaty a tak...“)

JAKÉMU ČASU BY MĚL ODPOVÍDAT JEDEN POSUN?

Stejně jako v případě jiných hodů, počet posunů, které dostanete (nebo množství, o které selžete) by mělo sloužit jako barometr toho, jak zásadní skoky v čase budou. Takže jak se rozhodnete, jak moc odměníte nebo penalizujete?

Záleží hlavně na tom, kolik času se rozhodnete, že by měla základní akce zabrat. Obvykle to vyjadřujeme dvěma částmi: specifické nebo abstraktní jednotky množství a pak jednotky času, jako třeba „pár dnů“, „dvacet sekund“, „tři týdny“, a tak dále.

Doporučujeme vám abstrahovat a vyjadřovat všechny herní akce jako *polovinu, jednu, pár* nebo *několik* s danou jednotkou času. Takže když si představíte něco, co zabere šest hodin, přemýšlejte o tom jako o „několika hodinách“. Pokud si představíte něco, co zabere dvacet minut, můžete to nazvat jako „několik minut“ nebo to zaokrouhlit nahoru na „půl hodiny“, cokoliv vám přijde přesnější.

To vám dá startovní pozici pro pohyb nahoru a dolů. Každý posun má hodnotu jednoho skoku z čehokoliv, co byla vaše startovní pozice. Takže pokud začínáte na „několika hodinách“ a PH se podaří věci urychlit, pak to funguje takhle: jeden posun skočí s časem dolů na „pár hodin“, dva posuny na „jednu hodinu“ a tři posuny dolů na „půl hodiny“.

Překročením kterékoliv části škály se posunete dolů na hodnotu několika dalších menších jednotek času nebo nahoru na polovinu další větší jednotky času, v závislosti na směru, kterým se pohybujete. Takže čtyři posuny na výše zmíněném hodu vás mohou hodit z „několika hodin“ do „několika minut“. Selhání o jedna vás hodí z „několika hodin“ na „půl dne“.

To vám umožňuje se rychle vypořádat s časovými skoky bez ohledu na to, kde začínáte, ať už akce, které máte namysli, trvají pár chvil nebo generací.

Příběhový čas a rozsah akce

Přemýšlet o akcích v měřítku „člověk na člověka“, kdy jsou PH ve svém jednání omezeny jen na to, co mohou přímo ovlivnit, bývá většinou snadné. A ve většině případů to bude přesně ten případ – nakonec, Fate je hra o individuálních schopnostech zářících tváří v tvář dramatické nepřízní osudu.

Nicméně, zvažte na moment, co by PH mohla udělat se svými schopnostmi, kdyby k provedení své akce měla *všechn čas světa*. Představte si měsíce trvající hod na Vztahy kvůli vyjednávání, na němž PH může mluvit detailně se všemi delegáty, spíše než se jen soustředit na jednu konferenci. Představte si týdny trvající Vyšetřování, prozkoumávající každý detail osobních zvyků cíle.

Tím, že umožníte, aby každý hod reprezentoval dlouhé časové období, oddálíte pohled, abyste zahrnuli události, které sahají mimo jednotlivé postavy hráčů, které akci provádí, a dotýkají se herního prostředí ve velkém. Onen hod na Vztahy reprezentující dlouhé měsíce může skončit vykreslením nového politického směřování země, za níž PH vyjednává. Zmíněný hod na Vyšetřování může být začátkem sesazení jednoho z největších zločinců v herním prostředí, který PH pronásledoval celou kampaní.

Toto je suprový způsob, jak udělat dlouhé prodlevy v příběhu interaktivnější, oproti prostému přeskočení hry dlouhým popisem nebo snahou retrospektivně domýšlet, co se během té doby dělo. Pokud PH mají nějaké dlouhodobé cíle, kterých chtějí dosáhnout, podívejte se, zda je možné z nich udělat střety, výzvy nebo konflikty, které pokryjí celou pauzu, nebo z nich udělejte jen jeden hod, abyste viděli, co nečekaného se stane. Pokud v hodů selžou, cokoliv, co vymyslíte jako následek, bude dobrým materiálem pro pokračování hry.

Pamatujte, že pokud se to rozhodnete provést s konfliktem nebo střetem, musíte rozsah výměn upravit odpovídajícím způsobem – pokud se konflikt odehrává v průběhu celého roku, pak může každá výměna zabrat měsíc nebo dva a každý účastník by měl popsat své akce a důsledky svých akcí v tomto kontextu.

Při zásadním milníku kampaně si Landon změnil svůj Základní koncept na ***Bývalý uředník Slonovinového rubáše***, protože zjistil, že se jeho další členové pokusili o převrat a převzetí jednoho malého království.

Amanda chtěla v kampani poskočit o šest měsíců a navrhla, že pokud jim bude Landon nadále odporovat, tak po něm půjdou. Protože v tom vidí příležitost pro tvorbu herního obsahu v další části hry tak nadhodí: „Myslím, že bychom měli vyjasnit, jestli Landon začne další scénář jako jejich člen nebo ne.

Rozhodnou se to vyřešit konfliktem, v němž bude každá výměna reprezentovat jedno střetnutí mezi Landonem a jeho pronásledovateli z Rubáše. Konflikt se pro Landona vyvíjí špatně, takže odstoupí a přijme do začátku dalšího scénáře mírný následek. Amanda naznačí, že jeho protivníkům jde spíše o to jej přilákat zpět, než že by mu chtěli ublížit nebo ho snad i zabít, takže se Landon rozhodne pro ***Už nevím, co je správné***, aby vyjádřit pochybnosti, které mu zaseli do hlavy.

Když Landona znovu potkáme, bude ve spárech Slonovinového rubáše bojovat s vlastní věrností.

Zásadní
milníky
str. 260





Přibližování a oddalování

Není žádné pravidlo, které by říkalo, že jste povinni držet své hody konzistentní v termínech příběhového času. Jeden cool trik, který můžete využít, je použít výsledky jednoho hodu na přechod k jinému hodu, který se bude odehrávat v mnohem menším časovém měřítku, nebo naopak. To je skvělý způsob, jak otevřít novou scénu, střet nebo konflikt, nebo jen uvést změnu tempa.

Během výše zmíněné šestiměsíční pauzy Cynere pátrá po démonických krajanech strašlivého Arc'yetha, který na konci posledního příběhového oblouku kampaně popálil její duši. Rozhodne se do toho jít sama, ačkoliv jí Zird nabídl pomoc, a skončí s Průměrným (+1) hodem na překonání na svou nově nabytou dovednost Učenost.

Výzkum se jí podaří a Amanda popíše, jak se do něj Cynere na několik měsíců zahrabala a pak dodá: „Úžasné. Vráťíš se domů, zašpiněná, šíleně utahaná a s rukama potřísněnými inkoustem, nicméně tvé pátrání odhalilo tajnou skrýš Arc'yethovy pravé ruky z Kruhu Třinácti, nižšího démona jménem Tan'shael (ať žijí apostrofy!). Padneš do postele, odhodlaná ráno pokračovat ve svém pátrání... ale v půlce noci tě probudí zvuky úderů z tvé studovny.“

„Ale co, sakra,“ zareaguje Lily, „vstanu a vpadnu tam, po cestě si vezmu meč.“

„Skvělé!“ prohlásí Amanda. „Všimneš si, že tvé poznámky z výzkumu zmizely a někdo vylomil okno. Zvenku slyšíš doznívající ozvěnu něčího útěku.“



„No tak to teda ne.“ řekne Lily. „Jdu po něm. Ní. Tom, nich, to je jedno.“

„Super!“ odpoví Amanda. „To je Atletika a pojďme z toho udělat střet, abysme zjistili, jestli je doběhneš.“ (Všimněte si, vypravěči, že se to teď odehrává v konkrétním okamžiku – přešli jsme rovnou z házení na věci, které trvají měsíce, do hodů, které reprezentují vteřiny, v nichž se odehrává scéna pronásledování.)

Střet skončí pro Cynere špatně a pronásledovaná osoba unikne. Lily ihned říká: „Kčertu s tím. Někdo ve městě musí něco vědět. Nebo po sobě musel něco nechat. Nebo cokoliv podobného. Jdu si hodit na Vyšetřování.“

Lily si hodí, usměje se stylem a Amanda říká: „O týden později jsi ve vesnici Sunloft před hospodou Bosý kůň, kde by prý měla (ona, mimochodem) pobývat. Ou, a máš docela dost posunů, takže ti rovnou řeknu, že se jmenuje Corathia – prořekla se před někým z tvého domovského města, když se tě snažila najít. To stojí za aspekt, **Znám tvé jméno**, který můžeš použít k nalomení její sebedůvěry.“

(Vypravěči, všimli jste si, co se stalo? Jeden hod přeskočil týden, ale Amanda s Lily to u stolu odehrávají jako navazující dění.)

Lily říká: „Rozrazím dveře a zařvu její jméno.“

Amanda říká: „Všichni se najednou odtáhli od pružně vypadající ženy u baru, ta je opovrživě přehlédne, natáhne se pro svůj meč, odsune židli a švihne mečem přímo na tvou tvář.“

„Jdem na to!“ prohlásí Lily a natáhne se pro kostky, aby si hodila na obranu. (Teď jsme v konfliktu a vše se odehrává v super přiblíženém čase.)

Dovednosti
a triky
str. 85

Výzvy,
střety a
konflikty
str. 145

Rozhodování o použití dovedností a triků

Teď už byste měli mít v podstatě všechny rady, které potřebujete k práci s dovednostmi a triky – jednotlivé popisy v *Dovednostech a tricích*, popisy akcí a příklady ve *Výzvách, Střetech a Konflikttech* a rady o problémech s herním prostředím a o tom, jak si poradit s úspěchem i selháním, které jste dočetli před pár vteřinami.

Jediný další velký problém, se kterým si budete muset dělat starosti, nastane, když s dovednostmi narazíte na „hraniční případy“ – když bude hráč chtít použít dovednost pro akci, u níž se to zdá být trochu přehnané, nebo vyvstane situace, kde dává smysl použít dovednost k něčemu, co běžně není součástí jejího popisu.

Když se to stane, promluvte si o tom ve skupině, abyste zjistili, co si kdo myslí. To skončí jednou ze tří možností:

- Je to příliš přehnané. Zvažte vytvoření nové dovednosti.
- Není to přehnané a kdokoli od teď může za daných okolností použít dovednost tímto způsobem.
- Nebylo by to přehnané, kdyby postava měla trik, který by to dovoloval.

Hodně kritérií, na která při tom budete v diskusi spoléhat, vzejde z práce, kterou jste s hráči odvedli na seznamu dovedností při tvorbě hry. Podívejte se na *Dovednosti a triky* pro rady na řešení limitů pro dovednosti a pro určení hranice mezi tím, co je dovednost a co už je trik.

Pokud se rozhodnete, že nějaké užití dovednosti vyžaduje trik, umožněte hráči, kterého se to zrovna týká, zaplatit bod osudu, aby si daný trik v danou chvíli dočasně „vypůjčil“, pokud chce. Bude-li mít zájem si takovou výhodu zachovat do budoucna, musí zaplatit bod obnovy, aby si ji koupil (za předpokladu, že ji má dostupnou) nebo počkat na zásadní milník, aby si ho dobral.

Aspekty a detaily: Objevení vs. Tvorba

Hráči ze svého pohledu nemají takřka žádnou šanci poznat, co jste si připravili dopředu a co jste si vymysleli v danou chvíli, zejména jste-li ten typ vypravěče, který předem neříká nebo nekonzultuje žádné své poznámky a plány. Tudíž když se hráč pokouší objevit něco, co jste si ještě nepřipravili, můžete na to koukat, jakoby tvořil nějaký nový aspekt nebo příběhový detail. Pokud uspěje, objeví to, co chtěl. Pokud selže, můžete použít to, na co se ptal, jako inspiraci pro vymyšlení toho, jak věci opravdu jsou.

Pokud vám je improvizování opravdu pohodlné, znamená to, že můžete přijít ke stolu jen s minimální předchozí přípravou a nechat reakce a otázky hráčů, aby vám vše vybudovaly. Možná budete potřebovat nejprve předeslat pár vhodných otázek, abyste vyznačili druh informací, o které se hráči mají zajímat, ale pak to můžete rozjet naplno.

Tajemný Zird obhlíží prastaré rituální místo, protože hledá, odkud by mohl nejlépe sejmut kletbu, která byla uvržena na blízkou vesnici Belwitch, jejíž starosta mu za tuto snahu zaplatil slušné peníze.

Ryan říká: „Strávím nějaký čas v místní knihovně studiem historie toho místa. Rád bych použil Učenost k vytvoření výhody.“

Amanda si to krátce promyslí. Původně neplánovala, že by na onom místě bylo něco zajímavého, soustředila se na vymyšlení povahy oné kletby a toho, co je potřeba k jejímu sejmutí, protože je udržována silami mnohem mocnějšími, než PH momentálně tuší.

„Jaký druh informací tě zajímá?“ Zeptá se. „Jen nějaké zápisy v kronice, nebo...?“

Ryan odpoví: „No, co bych skutečně chtěl zjistit, je, zda to místo někdo využíval k temné nebo pokřivené magii... nebo jestli má vesnice nějaký místní přízrak nebo strašidelnou historku, která by se okolo toho místa točila.“

„Aha, super,“ řekne Amanda. „Jasně, hod' si na Učenost, opozice je Slušná (+2).“ Ryan nečekaně hodí -4 a skončí jen Nevalně (+0), což znamená, že selhal. Rozhodne se na tento hod neutráčet bod osudu.

Aby Amanda proměnila selhání v něco úžasného, tak řekne: „No, nedostaneš k tomu žádný aspekt, ale zjistil jsi pravý opak toho, co jsi hledal – to místo má ve skutečnosti neposkvrněnou pověst posvátné lokality a našel jsi záznamy, které se zmiňují o léčivých rituálech a rituálech plodnosti, které přinesly okolí mnoho dobrého.“

„Pokud je to místo tak mocné, jak je teda možné, že ta vesnice skončila prokletá?“ zeptá se Ryan.

Amanda pokrčí rameny: „Pokud to chceš zjistit, tak nejspíš budeš muset pátrat víc do hloubky.“

Do svých poznámek si v rychlosti napíše, že místo je nyní poznamenáno magií a že místní kněz o něm tají něco důležitého, čímž Ryanův nápad poněkud pozmění a přidá k němu nějaké další věci, pokud by se rozhodl v pátrání pokračovat.

Dovednosti a specifické jednotky

Když se podíváte na popisy dovedností, můžete si všimnout, že jsme na pár místech abstraktní tam, kde se ve skutečném životě používají přesné hodnoty. Kondice a Majetek jsou dobré příklady – mnoho lidí, kteří praktikují silové tréninky, mají představu o tom, kolik dokáží zdvihnout, a když si lidé kupují věci, tak utrácí konkrétní částky peněz z konečného rozpočtu.

Takže kolik může vzepřít postava se Skvělou (+4) Kondicí? Kolik může utratit postava se Slušným (+2) Majetkem, než zbankrotuje?

Pravda je, že nemáme tušení a ani se nám nechce dávat konkrétní odpověď.

Ačkoliv se to může zdát neintuitivní, zjistili jsme, že tvorba takových detailů odvádí pozornost od autentičnosti během hry. Jakmile ustanovíte detail jako „Se Skvělou fyzickou lze zvednout auto na dobu pěti sekund“, zaseknete tím spoustu variability, kterou nabízí skutečný život. Adrenalin a další faktory umožňují lidem dosáhnout za jejich normální fyzické limity nebo jich naopak nedosáhnout – nemůžete reflektovat všechny takové věci, aniž byste tím u stolu nestáhli spoustu pozornosti. Stanou se předmětem, o kterém budou lidé diskutovat nebo se dokonce hádat, namísto toho, aby pomáhali tvořit úžasnou scénu.

Také je to nuda. Když se rozhodnete, že za Slušný (+2) Majetek lze pořídit cokoliv za 200 a méně zlatáků, připravujete hru o spoustu potenciálu pro napětí a drama. Najednou kdykoliv, kdy nastane problém související s Majetkem, se vše smrští na otázku, zda to stojí nebo nestojí 200 zlatáků, namísto toho, o čem měla scéna být. Zároveň se vše obrátí do pozice úspěch/neúspěch, což také znamená, že v podstatě nemáte dobrý důvod na dovednost vůbec házet. A znovu to ani není realistické – když lidé utrácí peníze, není to o hrubé částce jako spíš o tom, zda si to *zrovna mohou dovolit*.

Pamatujte, že hod na dovednost je *narativní nástroj*, který zodpovídá následující otázku: „Mohu právě teď vyřešit problém X pomocí prostředku Y?“ Pokud dostanete nečekaný výsledek, použijte svůj cit pro realismus a drama, abyste jej vysvětlili a ospravedlnili za pomoci našich dřívějších rad. „Ah, selhal jsi v hodu na Majetek při uplácení stráží? Nejspíš jsi včera v hospodě utratil o trochu víc, než sis myslel... počkat, proč je tvůj váček pryč z opasku? A kdo je ta nenápadná osoba co prochází trochu moc rychle za strážemi? Nemrknul na tebe náhodou? Ten bastard... co s tím teď uděláš?“

Řešení konfliktů a dalších divných věcí

Nejkomplikovanější situace, s nimiž se jako vypravěči střetnete, budou, narovinu, konflikty. Konflikty užívají většinu pravidel ve hře a v porovnání se vším ostatním v systému je skládají do krátkého času. Vyžadují, abyste sledovali spoustu věcí naráz – relativní pozice všech okolo, kdo jedná proti komu, kolik stresu a následků vaše PV přijaly a tak dále.

Je to také místo, kdy dopředu vystoupí váš filmy sledující mozek, zejména pokud vaše hra obsahuje mnoho vysokooktanového fyzického konfliktu. Akční sekvence, které vidíte v médiích, mnohdy nepasují do strukturovaného pořádku akcí, který má Fate, takže může být těžké vidět, jak s nimi korespondují, když se snažíte představit si, co se děje. Někdy také budete chtít udělat bláznivé akce, na které jste nepamatovali, když jste konflikt připravovali, a zůstanete tak bez východiska, jak s nimi pracovat.

Zde máte nějaké nástroje, které by vám měly pomoci podobné věci zvládat s rychlostí a elegancí.

Zasahování vícečetných cílů

Pokud budete hrát Fate dostatečně dlouho, pak nevyhnutelně dojde k tomu, že se někdo pokusí ovlivnit v konfliktu více lidí naráz. Výbušniny jsou běžné ve fyzickém konfliktu, ale nejsou zdaleka jediným možným příkladem – zvažte slzný plyn nebo nějaký druh high-tech omračovače. Můžete to rozšířit i na duševní konflikt. Můžete například použít Provokaci k vytvoření převahy nad celou místností, nebo Vztahy k pronesení inspirativního proslovu, který nadchne každého, kdo jej uslyší.

Nejjednodušší způsob, jak to udělat, je vytvoření výhody nad celou scénou, spíše než nad konkrétním cílem. *Místnost zaplněná plynem* má potenciál zasáhnout kohokoliv v ní, a není ani moc na hraně navrhnout, že *Inspirativní nálada* v místnosti může být nakažlivá. V takovém kontextu dává aspekt důvod pro hod na dovednost (pomocí akce překonání) pro kohokoliv ve scéně, kdo se pokusí jít proti jeho vyznění. Obecně řečeno, nepůsobí to *poškození*, ale pro všechny zasažené se věci stanou obtížnějšími.

Landon křížuje bojištěm ve snaze najít účtyhodného protivníka.

„Kterej z těch týpků je tam největší a nejvýhružnější?“ zeptá se Lenny Amandy.

„To je snadný.“ Odvěti Amanda. „Okamžitě si všimneš přes dva metry vysokého válečníka vyčnívajícího nad ostatní, očividně ne úplně lidského, ozbrojeného zbytečně přezdobenou sekýrou a obklopeného třemi poskoky. Říkají mu Gorlock půldémon.“

„Jo, to zní dobře.“ Prohlásí Lenny. „Jdu ho zabít.“

„To zní zajímavě. Jeho tři pobočníci ti vyjdou vstříc, aby ti v tom zabránili. Sice nejsou polodémoničtí a nemají přes dva metry, ale vypadají, že se vyznají.“

Lenny si povzdechne. „Na tyhle nicky nemám čas. Chci jim dát jasně najevo, že tohle je mimo jejich ligu. Rozumíš, výhružně zamávám mečem a zatvářím se ještě víc tvrdácky. Chci aby pochopili, že tenhle boj je mezi mnou a Gorlockem.“

„To zní, jakobys chtěl umístit aspekt na zónu. Hoď si na Provokaci.“

Lenny hodí -3, přidá svou Slušnou (+2) Provokaci a dostane tak Mizerný (-1) výsledek. Potřeboval Nevalný (+0), takže selhal. Amandě se nicméně zamlouvá představa Gorlocka a Landona stojících proti sobě, aniž by se jim do toho pletl někdo další, takže se rozhodne dát mu úspěch za cenu.

„Dobrá,“ prohlásí. „Co to bude?“

Lenny neváhá a napíše si drobný duševní následek: **Ten týpek je větší, než jsem myslel...**

„Super. Podívají se na tebe a pak na Gorlocka. Ten odmítavě zamává rukou a zavrčí: „Najděte si na zabití někoho jinýho. Tenhle je můj.“

Věci se více zkomplikují, pokud budete chtít vyfiltrovat specifické cíle, spíše než zasáhnout celou zónu nebo scénu. Pokud k tomu dojde, rozdělte svůj výsledek proti jednotlivým cílům, které se budou bránit jednotlivě jako normálně. Kdokoliv, kdo selže, přijme stres nebo získá aspekt, v závislosti na tom, o co jste se snažili. (Pozn.: Pokud vytvoříte výhodu, abyste položili aspekt na více cílů, tak získáte volné vyvolání proti každému jednomu z nich.)

Tajemný Zird, jak je pro něj typické, sesílá na své nepřátele smrtící magické plameny. Zrovna se na něj skrze bojiště tři takoví nepřátelé vrhají. Dojde mu, že za tuhle nepříjemnou situaci nejspíš vděčí Landonovi.

Ke kouzlení používá svou dovednost Učenost a zadaří se mu extra dobře, takže dosáhne Velkolepého (+7) výsledku.

Ví, že jednoho z útočníků potřebuje zasáhnout velmi tvrdě, takže se rozhodne svůj výsledek rozdělit na Vynikající (+5), Průměrný (+1) a Průměrný (+1). To dává dohromady +7, které původně hodil, takže to vychází vpořádku. Amanda se teď musí bránit za všechny tři.

První obránce si hodí Nevalně (+0) a obdrží 5 bodů stresu. Jde o Bezejmenou PV (viz níže), takže se Amanda rozhodne ho z boje vyřadit a popíše, jak se rozkřičí, zatímco umírá v plamenech.

Druhý obránce si hodí Slušně (+2), čímž Zirdův útok překoná a neohroženě pokračuje ve svém útoku.

Třetí obránce si také hodí Nevalně (+0), takže dostane jen jediný bod stresu. Amanda proškrtne jeho jediný čtvereček a popíše, jak obětoval svůj štít, aby plamenný úder odvrátil.

Útok na celou zónu nebo na kohokoliv ve scéně je něco, co byste stejně jako jakékoliv jiné krajní použití dovednosti měli rozhodovat podle okolností, (viz str. 202 výše). V závislosti na kontextu vašeho herního prostředí to může být naprosto normální záležitost (například protože všichni používají granáty a výbušniny), může to být nemožné, nebo to může vyžadovat trik. Dokud to dokážete ospravedlnit, nemusíte používat žádná speciální pravidla – hodíte si na útok a všichni v zóně se brání jako obvykle. V závislosti na okolnostech se možná budete muset bránit svému vlastnímu hodu, pokud jste ve stejné zóně, do níž útok vedete!

VYNUCENÍ A VÍCENÁSOBNÉ CÍLE

Jen rychlá poznámka: Hráči, kteří si chtějí vynutit svou cestu ven z konfliktu, nedostanou za zasahování vícenásobných cílů žádné volňásky, bez ohledu na to, zda vynucení odůvodňuje jeden aspekt nebo hned několik. Hráč musí utratit jeden bod osudu za každý cíl, na němž chce vynucovat. Jeden bod osudu vynucuje na jednom cíli, tečka.

Rizika prostředí

Ne každý účastník konfliktu je jiná PH nebo PV. Spousta věcí bez vlastního vědomí má potenciál ohrozit PH, nebo jim bránit v dosažení jejich cílů, ať už jde o přírodní pohromy, záludné pasti nebo high-tech automatizované zabezpečovací prostředky.

Takže, co dělat, když se PH střetnou s něčím, co není postava?

Speciality
str. 269

Jednoduše: zacházejte s tím jako s postavou. (Toto je Bronzové pravidlo Fate: *S čímkoliv můžete zacházet jako s postavou.* V kapitole *Speciality* se dostaneme se ke spoustě různých způsobů, jak s tím pracovat, ale teď se držme tématu.)

- Je riziko něčím, co může PH zranit? Dejte tomu dovednost a nechte to útočit, jakoby to byl protivník.
- Je to spíše rozptylující nebo obtěžující, než přímo ohrožující? Nechte to tvořit výhody.
- Má to senzory, které mohou objevit aspekty PC? Dejte tomu speciální dovednost.

A na oplátku nechte PH používat jejich dovednosti proti riziku, jakoby to byl oponent. Automatizovaný bezpečnostní systém může být zranitelný „útoky“ dovednosti Zlodějna, nebo může jít utéct pasti výhrou v Atletickém střetu. Dává-li to pro dané riziko smysl, aby vydrželo větší snahu o své odstranění, dejte mu měřítko stresu nebo mu umožněte přijmout drobný následek nebo dva. Jinými slovy, rozsekněte to jakkoliv to dává smysl ve vyprávění – pokud je oheň příliš velký, než aby jej PH odstranila, scéna by se měla soustředit na vyhnutí se nebo na útěk a fungovat jako výzva.

Střety
str. 150

Výzvy
str. 147



Během pronásledování jednoho z démonických protivníků, o něž se Cynere nedávno tak zajímala, prozkoumávají Cynere, Landon a Zird jeskyně Kazak-Thornu. Zmíněná démonická kněžna samozřejmě není zrovna nadšená z toho, že ji pronásleduje banda otravných dobrodruhů, takže povolá síly temnot, aby je postavila mezi sebe a naše hrdiny.

Když naši hrdinové dorazí až na nejnižší úroveň jeskynního systému, tak zjistí, že je plný chomáčů inkoustové temnoty, které se plíživě svíjející okolo a pohlcují světlo odkudkoliv, kam se dostanou. Zird si hodí na Učenost a Amanda mu řekne, že to jsou magické přízraky hladu – nejde ani tak o jednotlivé entity, jako spíš o čistou manifestaci hladu, připravenou pohltnout cokoli, čeho se dotkne. Zird hodí do chodby kámen a pozoruje, jak se náhle změnil v prach.

„Myslím, že promluvím za všechny, když prohlásím ‚hups‘,“ řekne Ryan.

Zeptá se, jestli by ta monstra nešlo vymýtit. Amanda zakrouť hlavou: „Jste v Asahandřině paláci, centru její moci, a celé místo je těmi věcmi zaplaveno – trvalo by dny prolomit tak mocné kouzlo. Nicméně bys mohl zkusit použít magii, abys je udržel v uctivé vzdálenosti, zatímco budete pátrat po samotné Asahandře.“

Lily prohlásí: „Ok, to mi vyhovuje.“

Amanda se rozhodne, že i když by mohla vyhlásit přímý konflikt, bude jednodušší a rychlejší se s tím vypořádat jako s výzvou. Řekne jim, že aby prošli skrze vyvolané stíny, musí si všichni hodit na Vůli, aby odolali mocné magické auri stínů a na Skrývání, aby se dokázali pohybovat dost rychle. Dále si Zird může hodit Učenost a pokusit se svou magií záplavu stínů v okolí trochu pročistit. K tomu navíc dodá, že přízraky budou dávat aktivní opozici proti všem hodům a že selhání v hodu na Vůli bude mít stejné následky, jako by šlo o útok. Všichni tři zaskřípou zuby a vydají se na cestu skrze jeskyně...

Vypořádání se s aspekty

Stejně jako v případě dovedností a triků, celá kapitola *Aspekty a body osudu* je navržena, aby vám pomohla posoudit užití aspektů ve hře. Jako vypravěč máte velmi důležitý úkol kontrolovat plynutí bodů osudu k hráčům a od nich, dávat jim příležitosti je volně utrácet, aby mohli uspět a působit úžasně, a přinášet potenciální komplikace, aby zůstali body osudu dobře zásobeni.

Vyvolání

Kvůli tomu doporučujeme neklást příliš vysoké požadavky, když hráči chtějí vyvolat aspekt – aby hra běžela hladce, tak chcete, aby své body osudu utráceli a když budete ve svých požadavcích příliš přísní, od volného utrácení je odradíte.

Na druhou stranu můžete bez zábran žádat více upřesnění, pokud nepobíráte, o co se hráči pokouší, ve smyslu toho, jak se aspekt vztahuje k tomu, co se ve hře děje. Někdy to, co je pro někoho zřejmé, pro někoho jiného není a vy byste neměli dopustit, aby vás touha přehazovat body osudu vedla k přehlížení herního vyprávění. Pokud má hráč problém vyvolání vysvětlit, řekněte mu, ať svou akci popíše podrobněji, nebo ať své myšlenky zkusí vyjádřit nějak jinak.

Můžete mít také problém s hráči, kteří se ztratí v neurčité povaze aspektů opozice – nevyvolávají je, protože si nejsou jisti, zda by už použití aspektu nebylo nějakým způsobem příliš přehnané. Čím více času věnujete předem tomu, abyste se ujistili, že všichni chápou, co daný aspekt znamená, tím méně se s tímto setkáte. Abyste hráče přiměli mluvit o vyvolání aspektů, vždy se ptejte, zda jsou spokojeni s výsledkem hodu („Takže to je Skvělé. Chceš to tak nechat? Nebo chceš být ještě lepší?“). Dejte najevo, že vyvolávání aspektů je možnost u téměř jakéhokoliv hodu, abyste je přiměli se snažit a mluvit o možnostech. Jakmile nastartujete průběžný dialog, věci by už měly probíhat hladce.

Vynucení

Během hry byste měli hledat příležitosti vynucovat na PH jejich aspekty v následujících okamžicích:

- Kdykoliv je prostý úspěch v hodu na dovednost nezáživný
- Kdykoliv nějaký hráč má jen jeden nebo žádný bod osudu
- Kdykoliv se někdo o něco snaží a vás okamžitě napadne nějaká s aspektem spjatá věc, která to může zkazit

Pamatujte, že jsou ve hře v podstatě dva typy vynucení: ta vycházející z rozhodnutí, kdy se objeví nějaká komplikace jako důsledek toho, co nějaká postava udělá, a ta vycházející z událostí, kde se objeví komplikace prostě jako důsledek toho, že je postava ve špatný čas na špatném místě.

Z těchto dvou typů jsou pro vás nejrentabilnější ta založená na událostech – beztak už je vaší úlohou rozhodovat, jak svět na PH reaguje, od čehož není moc daleko k tomu přinést do jejich životů nějaké nešťastné shody okolností. Že to děláte hráči ve většině případů přijmou bez problémů a jen s minimálním vyjednáváním.

Vynucení rozhodnutími jsou trochu zrádnější. Zkuste se držet toho, že je hráčům nabídnete a soustředíte se na reakci na jejich rozhodnutí ohledně možných komplikací. Je důležité, aby si hráči udrželi svůj pocit svrchovanosti nad tím, co jejich PH říkají a dělají, takže jim to nechcete určovat. Pokud hráči hrají své postavy podle jejich aspektů, nemělo by být těžké spojit s některou z nich komplikace, které navrhuje.

Během hry budete také potřebovat ujasňovat, kdy je nějaké vynucení dané, ve smyslu, že se z žádného nepůjde dát vycouvat bez zaplacení bodu osudu. To nebude důležité, když hráči navrhnou svá vlastní vynucení, protože v takovém případě půjdou právě po ulovení nějakého toho bodu. Když ale vy navrhnete vynucení jim, potřebujete dát hráčům prostor pro to s vámi vyjednávat o tom, o jakou komplikaci jde, než učiníte konečné rozhodnutí. Buďte v tom průhlední – dejte jasně vědět, kdy vyjednávací fáze skončila.

Rozhodnutím
str. 73

Událostí
str. 72

Vynucení bez štávy

Aby byla mechanika pro vynucení efektivní, musíte si dát práci s nabízením komplikací, které mají dostatečnou dramatickou sílu. Zdržte se povrchních komplikací, které se postavy skutečně nedotýkají, kromě toho, že dávají scéně povrchní náťer. Pokud nemůžete ihned přijít na zajímavý způsob, kterým by komplikace změnila to, co se ve hře děje, potřebujete nejspíš trochu přitopit. Pokud někdo neřekne „a zatraceně“ nebo nedodá obdobnou procítěnou reakci, nejspíše jste nepřitopili dostatečně. Nestačí, když bude na PH někdo našťavaný – *musí se skutečně rozzuřit a být ochotný s tím něco udělat přede všemi*. Nestačí, když je obchodní partner odřízne – *on je odřízne a řekne všem ostatním, aby je dali na černou listinu*.

Také mějte na paměti, že někteří hráči mohou tihnout k nabízení slabých vynucení, když chtějí ulovit nějaké body osudu, protože nechtějí svým postavám tak moc zavařit. Bez obav je přitlače něčím závažnějším, než co původně nabízeli, pokud jejich původní návrh neučiní situaci dostatečně dramatictější.

Podporování hráčů k vynucením

S pěti aspekty na každou PH je nepřiměřeně těžké, abyste u stolu sami nesli plnou odpovědnost za vynucení, protože to je příliš věcí k pamatování a držení pozornosti. Potřebujete, aby hráči měli zájem hledat příležitosti k vynucení na svých vlastních postavách.

Otevřené návrhy mohou hodně pomoci k vytvoření zvyku u hráčů. Pokud vidíte příležitost k možnému vynucení, namísto přímého nabídnutí raději položte otázku. „Takže jdeš na královský bál a máš *Manýry řeznického psa*. Lenny, myslíš, že tohle tvojí postavě v klidu projde?“ Nechte hráče odvést svojí práci s vymýšlením komplikací a pak jim předejte bod osudu.

Také připomínejte hráčům, že mohou vynucovat vaše PV, pokud zrovna znají jejich aspekty. Dělejte stejné otevřené návrhy, když PV dělají nějaké rozhodnutí, a ptejte se hráčů, zda nechtějí doplnit prázdná místa. „Takže víte, že vévoda Orsin je *Neskutečně sebevědomý*... myslíte, že odejde z rytířského klání bez škrábnutí? Jak by se to mohlo pokazit? Jste ochotní za to zaplatit bod osudu?“

Vášim hlavním cílem by mělo být vtáhnout hráče jako partnery ve vnášení dramatu, spíše, než abyste byli jeho osamělým poskytovatelem.

TVORBA OPOZICE

Jedna z nejdůležitějších prací vypravěče je tvorba PV, která budou PH odporovat a v průběhu scénářů se budou snažit zmařit jejich snahu. Skutečný příběh vychází z toho, co se stane, když se mezi PH a jejich cíle postaví úctyhodní protivníci – jak daleko budou ochotné zajít, jakou cenou budou ochotné zaplatit a jak se v důsledku takové zkušenosti změní.

Jako vypravěč se budete chtít s PV trefit do rovnovážného stavu – chcete, aby hráči zažívali napětí a nejistotu, ale nechcete, aby jejich porážka byla neodvratná. Chcete, aby museli bojovat, ale nechcete, aby ztráceli naději.

Zde zjistíte, jak to udělat.

Tvořte jen to, co potřebujete k přežití

Zprv, mějte na paměti, že nikdy nejste povinni tvořit pro jakoukoliv PV kompletní kartu, jako mají PH. Obvykle nebudete potřebovat znát tolik informací, protože PV nebudou v centru pozornosti tak, jako jsou PH. Je lepší se zaměřit na sepsání přesně těch věcí, které potřebujete pro setkání PV s PH a zbylá místa doplňovat za běhu (stejně, jako to lze udělat s PH), pokud se PV stanou pro kampaň důležitějšími.

Rychlá tvorba
postavy
str. 52

Typy PV

U postav vypravěče rozeznáváme tři různé druhy: **bezejmenné PV**, **podpůrné PV** a **hlavní PV**.



Bezejmenné PV

Většina PV ve světě vaší kampaně je bezejmenná – lidé, kteří jsou pro příběh tak nedůležití, že si PH, které s nimi interagují, ani nepotřebují zjišťovat jejich jména. Náhodný prodavač, kterého potkají na ulici, archivář v knihovně, třetí týpek nalevo na baru, strážce u brány. Jejich role v příběhu je dočasná a prchavá – PH se s nimi nejspíše střetnou jednou a už o nich nikdy neuslyší. Popravdě, většinu času je budete tvořit jen tak reflexivně, když budete popisovat prostředí. „Tržiště je v poledne nádherné, plné procházejících obchodníků. Je tam městský vyvolavač s extrémně pronikavým, vysokým hlasem vykřikující místní novinky.“

Samy o sobě obvykle bezejmenné PV nejsou určeny k tomu být pro PH skutečnou výzvou. Používáte je na hody s nižší obtížností, obvykle jako příležitost PH blýsknout se svými schopnostmi. V konfliktech slouží k odvedení pozornosti nebo zdržením a nutí PH snažit se trochu více, aby dostaly, co chtějí. Akční dobrodružné příběhy často zahrnují hlavní záporáky s armádami poskoků. Tohle jsou ti poskoci.

Vše, co potřebujete pro bezejmenné PV, jsou obvykle dvě nebo tři dovednosti odvozené z jejich role ve scéně. Průměrný strážce může mít Boj a Střelbu, zatímco průměrný úředník může mít pouze Učenost. Nikdy nedostanou více, než jeden nebo dva aspekty, protože nejsou dost důležité. Mají jen jeden nebo dva čtverečky stresu, pokud vůbec, aby přijaly jak fyzické, tak mentální zásahy. Jinými slovy, nejsou pro PH rovnými soupeři.

Bezejmenné PV máme ve třech variantách: **Průměrné**, **Slušné** a **Dobré**.



Průměrné

- **Způsobilost:** Pěšáci přijímající rozkazy, místní branci a podobně. Jste-li na pochybách, bezejmenná PV je Průměrná.
- **Účel:** Většinou k tomu, aby PH ukázaly svou úžasnost.
- **Aspekty:** Jeden nebo dva.
- **Dovednosti:** Jedna nebo dvě Průměrné (+1).
- **Stres:** Žádné čtverečky stresu – zásah za jeden posun je dostatečný, aby je vyřadil.

Slušné

- **Způsobilost:** Trénovaní profesionálové, jako vojáci nebo elitní gardy nebo jiní, jejichž role ve scéně vychází z jejich zkušeností, jako výmluvný mklář nebo talentovaný zloděj.
- **Účel:** Odsát hráčům trochu zdrojů (jeden nebo dva body osudu, čtverečky stresu, možná drobný následek).
- **Aspekty:** Jeden nebo dva.
- **Dovednosti:** Jedna Slušná (+2) a jedna nebo dvě Průměrné (+1).
- **Stres:** Jeden čtvereček stresu – zásah za dvojkový posun stačí, aby je vyřadil.

Dobré

- **Způsobilost:** Těžcí protivníci, zejména, je-li jich více.
- **Účel:** Odsát hráčům zdroje – stejně jako Slušné, ale více. Poskytnout seriózní překážku (ve větším počtu) na cestě k důležitějšímu střetnutí.
- **Aspekty:** Jeden nebo dva.
- **Dovednosti:** Jedna Dobrá (+3), jedna Slušná (+2) a jedna nebo dvě Průměrné (+1).
- **Stres:** Dva čtverečky stresu – zásah s trojkovým posunem stačí, aby je vyřadil.

Týmová
práce
str. 174

Skupiny

Kdykoliv je to možné, shodné bezejmenné PV rády tvoří davy nebo **skupiny**. Nejen, že to je lepší pro jejich přežití, ale snižuje to zátěž pro vypravěče. Pro všechny účely můžete se skupinou zacházet jako s jednou jednotkou – namísto házení kostkami zvláště za každého ze tří rváčů si hodíte jen jednou za celou skupinu.

Podívejte se na sekci o týmové spolupráci v předešlé kapitole, abyste zjistili, jak mohou skupiny koncentrovat svou snahu, aby byly efektivnější.

Zásahy a přesahy

Když dostane skupina zásah, posuny navíc nad počet nutný k vyřazení jedné PV se přesunou na další PV v dané skupině, tolikrát, kolikrát bude třeba. Tímto způsobem je pro PH možné v klidu vyřadit skupinu čtyř nebo pěti bezejmenných PV (nebo i více!) v jediné výměně.

Pokud skupina obdrží dostatek stresu, aby ji to zredukovalo na jedinou PV, pokuste se tuto osiřelou PV připojit k jiné skupině ve scéně, dává-li to smysl. (Když ne, nechte ji utéct. Bezejmenné PV jsou v tom dobré.)

Půl tuctu nedostatečně informovaných pouličních gangsterů přepadne Landona s Cynere, jen protože se zrovna vydali špatnou ulicí.

Násilníci jsou bezejmená PV s Průměrnými (+1) dovednostmi Pozornost a Boj.

Cynerina Dobrá (+3) Pozornost by jí normálně umožnila jednat první, ale Amanda usoudí, že schopnost násilníků postavy obklíčit jim přidá na rychlosti. Jde o velkou šestičlenou skupinu, takže jejich Průměrná (+1) Pozornost se zvedne o +5 na Fantastickou (+6).

Amanda je na začátku boje rozdělí na dvě skupiny po třech: jednu pro Landona a jednu pro Cynere. Obě zaútočí s Dobrým (+3) hodnocením (Průměrná dovednost Boj s bonusem +2 za pomahače), ale ani jedna nezasáhne.

Jako další jedná Cynere. Lily prohlásí, že "Během okamžiku má Cynere meč v ruce a tyhle nicky s ním porcuje!" Na Boj dostane Skvělý (+4) výsledek. Amandina první skupina násilníků se brání s Dobře (+3) (+0 na kostkách, Průměrná (+1) dovednost a +2 za pomahače), takže Cynere skupinu zasáhne za jeden posun - dost na to, aby jednoho z nich vyřadila. Ve skupině zůstávají už jen dva, takže na další útok už budou mít za pomahače jen +1.

V Lennyho tahu udělí Landon své skupině dva posuny, což stačí na vyřazení dvou násilníků a zredukování tříčlené skupiny na jednu bezejmennou PV.

Bezejmenné PV jako překážky

Ještě jednodušší způsob, jak si s bezejmennými PV poradit, je brát je prostě jako překážky. Dejte jim obtížnost pro PH k překonání jakéhokoliv rizika, které PV reprezentují, a vyřídíte to v jediném hodu. Nemusíte ani nic sepišovat, prostě jen nastavte obtížnost podle rad v této kapitole a v *Akcích a důsledcích* a předpokládejte, že je PH při úspěšném hodu překonají.

Pokud se situace stane komplikovanější, přejděte namísto toho do výzvy. Tenhle trik je užitečný, když chcete skupinu bezejmenných PV spíše jako vlastnost scény než jako jednotlivce.

**Jak těžké
by měly být
hody na
dovednost?
str. 133**

Zird chce přesvědčit skupinu mágů, že pokračování v jejich výzkumu Temné Prázdnoty uvrhne zkázu na ně a možná i na celý svět. Amanda nechce řešit přesvědčování každého mága zvlášť, takže z toho udělá výzvu.

Kroky výzvy jsou: Předložení problému (Učenost), rozhádání mágů (Klamání) a jejich zastrašení skrze kázání o zkáze a destrukci (Provokace), které je učiní svolnějšími Zirda poslechnout. Rozhodne se, že půjde o Skvělou (+4) pasivní opozici.

Nejdříve PV, potom jména

Bezejmenné PV nemusí *zůstat* bezejmenné. Rozhodnou-li se hráči poznat barmana nebo městského vyvolavače nebo šéfa bezpečnosti nebo kohokoliv, jděte do toho a udělejte z nich skutečné osoby – to ale neznamená, že je musíte učinit jakkoliv mechanicky propracovanějšími. Pokud *chcete*, tak je samozřejmě klidně povyšte na pomocné PV. Ale jinak to, že jste tomu vyvolavači dali jméno a motivaci, neznamená, že ho nepůjde odrovnat jednou ranou.

Hostinský (Průměrný)

Aspekty: *Nestojím tu o žádné problémy*

Dovednosti: Průměrné (+1) Kontakty

Trénovaný násilník (Slušný)

Aspekty: *Pouliční manýry, Násilný kriminálník*

Dovednosti: Slušný (+2) Boj, Průměrná (+1) Atletika a Kondice

Mág soudu Mystického bratrstva (Dobrý)

Aspekty: *Namyšlené chování, Oddaný Tajným uměním*

Dovednosti: Dobrá (+3) Učenost, Slušné (+2) Klamání, Průměrná (+1) Vůle a Empatie

**Tváře a
místa
str. 26**

**Doved-
nostní
sloupce
str.258**

Pomocné PV

Pomocné PV mají svá jména a trochu více detailů, než bezejmenné PV. Hrají pomocnou roli ve vašich scénářích (odtud jejich označení). Často mají nějaký druh výrazně odlišného znaku, který je odděluje od davu díky jejich vztahu k PH nebo PV, výrazným kompetencím nebo zvláštním schopnostem, nebo kvůli prosté skutečnosti, že ve hře mají nějakou důležitou úlohu. Mnoho akčních dobrodružných příběhů obsahuje postavy „poručíků“, které jsou pravou rukou hlavního záporáka; to jsou v herních termínech pomocné PV. Tváře, které dáte význačným místům během tvorby hry, jsou pomocné PV, stejně jako ty, které jsou jmenovány v aspektech PH.

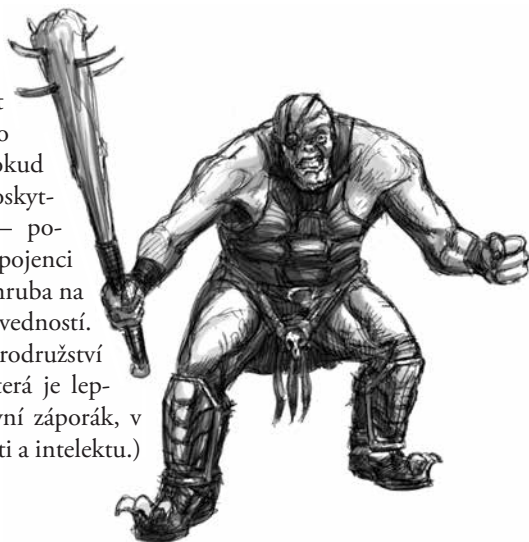
Pomocné PH jsou důležitým zdrojem osobního dramatu, protože to jsou obvykle lidé, s nimiž mají PH vztah, jako přátelé, pomocníci, rodina, kontakty a významnější protivníci. Ačkoliv nikdy nejsou základem pro rozřešení hlavního dilematu scénáře, jsou důležitou součástí cesty, ať už protože poskytují pomoc, představují problém, nebo jsou součástí vedlejší zápletky.

Pomocné PV jsou tvořeny velmi podobně, jako bezejmenné PV, až na to, že mají trochu typičtější vlastnosti postav. To zahrnuje základní koncept, problém, jeden nebo více dodatečných aspektů, jeden trik a běžná dvě měřítka stresu po dvou čtverečkích každé. Měly by mít pár vhodných dovedností (řekněme čtyři nebo pět). Pokud mají dovednost, která je opravňuje k bonusovým čtverečkům stresu, dejte jim i ty. Mají jeden drobný následek a, chcete-li, aby byly hodně tvrdé, i jeden mírný.

Dovednosti pro pomocné PV by měly dodržovat rozdělení sloupců. Protože jim budete dávat jen čtyři nebo pět dovedností, zacházejte s nimi jako s jedním sloupcem. Pokud má vaše PV Skvělou dovednost, doplňte jí jednu dovednost na každou kladnou příčku níže – tzn. Jednu Dobrou, jednu Slušnou a jednu Průměrnou.

• Úrovně dovedností:

Nejlepší dovednost pomocných PV může překonat nejlepší dovednost vašich PH o jednu nebo dvě úrovně, ale pouze, pokud je jejich rolí v příběhu poskytnout závažnou opozici – pomocná PV, která jsou spojenci PH, by s nimi měla být zhruba na rovinu co do úrovně dovedností. (Další klišé akčních dobrodružství je postava „poručíka“, která je lepším bojovníkem než hlavní záporák, v kontrastu k jeho mazanosti a intelektu.)



- **Odstoupení:** Pomocné PV by neměly bojovat do svého hořkého konce, pokud nemusí. Namísto toho by měly z konfliktů často odstoupovat, zejména na začátku příběhu a zejména, pokud je jejich odstoupení něco jako „utečou pryč“. Taková odstoupení slouží několika účelům. Zaprvé předesílají budoucí, důležitější střet s PV. Protože odstoupení zahrnuje odměnu jednoho nebo více bodů osudu, tak je také činí nebezpečnějšími při jejich dalším vystoupení. Navíc je takřka zaručeno, že se to vrátí v uspokojení hráčů, až se PV objeví příště. „Takže, Landon, se znovu setkáváme! Tentokrát to pro tebe nebude tak snadné.“

Nakonec to hráčům přímo ukazuje, že v zoufalé situaci je odstoupení z konfliktu přijatelný směr vývoje věcí. Občasné odstoupení PH zvyšují sázky a představují nové živelně vznikající komplikace, což oboje napomáhá tvorbě dramatického a podmanivého příběhu.

Starý Finn, Landonův učitel

Aspekty: *Kapitán Vinfeldské gardy ve výslužbě, Příliš starý na tyhle kraviny, Landonův učitel*

Dovednosti: Skvělá (+4) Střelba, Dobrý (+3) Boj, Slušná (+2) Vůle, Průměrná (+1) Atletika

Triky: **Bitevní velitel.** Může použít Boj k vytvoření taktické výhody v rozsáhlých bojích.

Mrštný Teran, úchvatný zloděj

Aspekty: *Kapsář a zmetek, Prostě si nemůžu pomoci*

Dovednosti: Vynikající (+5) Zlodějna, Skvělé (+4) Skrývání, Dobrá (+3) Učenost, Slušný (+2) Boj, Průměrná (+1) Kondice [pozn.: 3 čtverečky fyzického stresu]

Triky: **Jsem uvnitř.** +2 na Skrývání když je uvnitř budov v městské zástavbě

Og, Silák

Aspekty: *Ogu zničí!, Og ne moc chytrý*

Dovednosti: Fantastický (+6) Boj, Vynikající (+5) Kondice [pozn.: 4 čtverečky fyzického stresu, 1 další drobný následek pro fyzické konflikty], Skvělá (+4) Atletika

Triky: žádné

Hlavní PV

Hraní hlavních PV je nejbližší k hraní PH, k čemu se ve své úloze vypravěče dostanete. Stejně jako PH mají i hlavní PV kompletní karty postav, s pěti aspekty, plným rozsahem dovedností a výběrem triků. Jsou nejdůležitějšími postavami v životě PH, protože představují stěžejní síly opozice nebo spojence nejvyššího významu. Protože mají celý rozsah aspektů, tak také nabízejí nejdůležitější možnosti interakce a mají nejvíce možností vyvolávat nebo být cílem vynucení. Vaši hlavní záporáci ve scénářích nebo příběhových obloucích by měly být vždy hlavní PV, stejně, jako jakékoli PV, které patří k nejdůležitějším součástem vašich příběhů.

Samozřejmě, pokud chcete, můžete touto metodou také povýšit některé z vašich pomocných PV na hlavní. Je to super v případech, kdy se pomocná PV náhle nebo postupně stane – obvykle díky hráčům – významnou součástí příběhu, bez ohledu na původní plány, které jste s ním měli.

Protože mají na svých kartách stejné věci jako PH, hlavní PV budou vyžadovat mnohem více vašeho času a pozornosti než ostatní postavy. Jak nějaké vytvoříte, záleží zejména na tom, kolik máte času – pokud chcete, můžete projít celým procesem tvorby postavy a propracovat se k jejich osobním příběhům napříč fázemi, vynechávajíc přitom jen políčka pro „hostující hvězdné obsazení“.

Můžete také dělat věci více za běhu, pokud potřebujete, a vytvářet si částečné karty s aspekty, které víte najisto, dovednostmi, které u nich určitě potřebujete, a triky, které chcete. Pak vyplníte zbytek tak, jak se bude objevovat. To je takřka jako tvorba podpůrných PV, až na to, že můžete na kartu během hry dopisovat.

Hlavní PV budou bojovat až do hořkého konce, bude-li to třeba, a budou tak PH nutit k vybojování každého krůčku.

V závislosti na úrovni dovednosti, vaše hlavní PV budou spadat do dvou kategorií – přesné protiklady PH, které v průběhu kampaně *rostou spolu s nimi*, nebo PV, jenž jsou PH nadřazená, která zůstávají statická, zatímco PH rostou do potřebné síly, aby se jim postavila. Pokud jde o ty první, prostě jim dejte stejné rozdělení, jako zrovna mají PH. Pokud jde o ty druhé, dejte jim dostatek dovedností s alespoň o dvě příčky vyšším hodnocením, než je současný strop vaší hry.

Takže pokud PH mají aktuální strop na Skvělé (+4), váš zlosyn jako hlavní PV by si měl být schopný pořídit pár Fantastických (+6) políček nebo pyramidu s vrcholem na Fantastické.

Obdobně, značně významná PV může mít více než pět aspektů, aby se zvýraznila její důležitost v příběhu.

Dovednostní
strop
str. 46

Barathar, královna pašeráků Sindralského toku

Aspekty: *Královna pašeráků Sindralského toku*

Z většiny loajální posádka

Svědomy je pro slabochy

„Zirde, proč už ksakru neumřeš?“

Má loď, Dodavatel smrti

Harém násilníků

Zákon mám pod pantoflem

Dovednosti: Fantastické (+6) Klamání a Boj
Vynikající (+5) Střelba a Zlodějna
Skvělý (+4) Majetek a Vůle
Dobré (+3) Kontakty a Pozornost
Slušná (+2) Řemesla a Skrývání
Průměrná (+1) Učenost a
Kondice

Stres: 3 fyzické čtverečky, 4 duševní
čtverečky

Triky: **Každý je naivní.** K vytvoření
výhody v sociálních situacích
použijte Klamání namísto Em-
patie.

Mistrině fint. +2 na Klamání
k vytvoření výhody ve fyzickém
konfliktu

Riposta. Pokud uspějete se sty-
lem na obranu Bojem, můžete
způsobit 2 posunový zásah na-
místo toho, abyste dostali posí-
lení.





HRANÍ PROTVÍNÍKŮ

Tady máte nějaké tipy pro používání protivníků, které ve hře vytvoříte.

Vyvažování

Pamatujte, že chcete najít rovnováhu mezi smetením PH a tím, abyste je nechali projít opozicí jako nůž máslem (pokud to není horda poskoků, v kterémžto případě to je přesně to, k čemu jsou určeni). Je důležité pamatovat nejen na úroveň dovedností PV ve vašich scénách, ale také na jejich počet a důležitost.

Vyvažování opozice je více uměním než vědou, ale tady je pár strategií, které by měly pomoci.

- Nepřečísľujte PH, pokud vaše PV nemají relativně nižší dovednosti.
- Pokud se hodlají spojit proti jednomu velkému protivníkovi, ujistěte se, že oponent má nejvyšší dovednost dvě úrovně nad tím nejlepším, co mohou PH do konfliktu vnést.
- Omezte se na jedno hlavní PV ve scéně, pokud to není velký klimatický konflikt na konci příběhového oblouku. Pamatujte, pomocné PV mohou mít dovednosti tak vysoké, jak chcete.
- Většina protivníků, s nimiž se PH při sezení střetnou, by měla být bezejmenná, s jedním nebo dvěma pomocnými PV a hlavní PV někde po cestě.
- Bezejmenné a pomocné PV znamenají kratší konflikty, protože to vzdají nebo prohrají dříve; hlavní PV znamenají delší konflikty.

Vytváření výhod pro PV

Je snadné upadnout do základního způsobu užívání opozice jako přímého prostředku k odstranění PH a utápět je v sérii konfliktních scén, dokud někdo neskončí poražen.

Nicméně pamatujte, že PV mohou vytvářet výhody stejně, jako PH. Můžete využívat postavy protivníků k vytváření scén, které nejsou nutně o zastavení PH v dosažení jejich cílů, ale o zjišťování informací o nich a shánění volných vyvolání. Nechte své záporáky, ať si s PH dají šálek čaje a vytáhněte na ně hody na Empatii. Nebo namísto toho, abyste měli tu bojovou scénu v temné uličce, nechte své PV se ukázat, posoudit schopnosti PH a pak utéct.

Podobně pamatujte, že vaše PV mají v konfliktech výhodu domácí půdy, pokud PH jdou za nimi něco vyřídit. Takže když tvoříte situační aspekty, můžete PV předzásobit nějakými volnými vyvoláními, je-li smysluplné, že měly čas na umístění těchto aspektů. Tento trik ale užívejte poctivě – dva nebo tři takové aspekty už jsou nejspíš dost na hraně.

Změna dějiště konfliktu

Vaši protivníci budou mnohem zajímavější, pokud se pokusí PH dostat na více frontách, než když budou postupovat tou nejpřímější cestou. Pamatujte, že je mnoho způsobů, jak se k někomu dostat, a že duševní konflikt je co do efektivity prostředků stejně účinný, jako ten fyzický. Pokud mají vaši protivníci velmi rozdílné dovednosti, než jedna nebo více vašich PH, znásobte jejich sílu a rozhodněte se pro strategii konfliktu, která jim dává tu největší výhodu.

Například, někdo jdoucí po Landonovi jej nejspíše nebude chtít konfrontovat fyzicky, protože Boj a Atletika jsou jeho nejvyšší dovednosti. Nicméně už není tak dobře připravený k tomu prohlédnout chytrý podvod nebo vydržet magický úder proti své mysli. Zird, na druhou stranu, je nejsnáze ohrožitelný největším a nejdopornějším možným rváčem, někým, kdo ho dokáže sejmout dříve, než bude mít šanci na něj vytáhnout svou magii.





SCÉNY, SEŽENÍ A SCÉNÁŘE

TAK. A TEĎ CO?

Se svou skupinou jste už vytvořili PH, vykreslili jste svět, který obývají, a ujasnili jste si výchozí předpoklady o hře, kterou se chystáte hrát. Máte hromadu aspektů a PV přetékajících dramatickým potenciálem a čekajících, až procitnou k životu.

Co s nimi uděláte?

Je načas dostat se ke skutečnému jádru hry: tvorbě scénářů a jejich hraní.

DEFINICE SCÉNÁŘŮ

Významné
milníky
str. 258

Jak bylo zmíněno ve *Vedení hry*, scénář je jednotkou herního času obvykle trvající od jednoho do čtyř sezení. Je tvořený množstvím oddělených scén. Konec scénáře by měl zahrnovat významný milník a tím umožňovat vašim PH, aby se zlepšily v tom, co dělají.

Ve **scénáři** budou PH čelit nějakému velkému, naléhavému a otevřenému problému (nebo problémům) a budou se jej snažit vyřešit. Vypravěč scénář obvykle zahájí představením tohoto problému hráčům. Následné scény se většinou točí kolem toho, čemu budou PH čelit, ať už to je zjišťování informací, shánění zdrojů, nebo přímý úder na zdroj problému.

V průběhu se také objeví nějaké PV, které budou PH bránit v dosažení jejich cílů nebo se plést do jejich snah problém řešit. Tyto PV mohou být třeba ve stylu Raymond Chandlerových „dvou chlápků s bouchačkama“ rozrážejících dveře, aby je zabili, nebo prostě někdo s odlišnými zájmy, kdo chce s PH vyjednávat, aby je přesvědčil problém vyřešit odlišným způsobem.

Nejlepší scénáře nemají jen jeden konkrétní „správný“ konec. Možná že PH problém nevyřeší, nebo jej vyřeší způsobem, který bude mít nežádoucí důsledky. Možná, že ohromujícím způsobem uspějí. Možná problém obejdou, nebo změni situaci tak, že minimalizují jeho dopad. Nebudete to vědět, dokud to neodehrajete.

Jakmile je problém jednou vyřešen (nebo už nemůže být vyřešen), scénář končí. Následující sezení začnete nový scénář, který se může vztahovat přímo k tomu předešlému, nebo představovat problém zcela nový.

TVORBA SCÉNÁŘE KROK ZA KROKEM

- Najděte problémy
- Položte příběhové otázky
- Utvořte opozici
- Připravte první scénu

NAJDĚTE PROBLÉMY

Tvorba scénáře začíná nalezením problémů, s nimiž se budou PH potýkat. Dobrý problém je **významný pro PH, nemůže být vyřešen bez jejich zapojení a nemůže být ignorován bez strašlivých následků**.

To se může zdát jako vysoký požadavek. Naštěstí máte výborné vypravečské nástroje, aby vám pomohly vymyslet vhodné problémy pro vaši hru: aspekty.

Aspekty vašich PH v sobě mají zabudovanou velkou část příběhu – jsou ukazatelem toho, co je na každé postavě (a pro ni) důležité, ukazují, s jakými věcmi v herním světě je PH spojena a popisují jedinečné rysy identity každé jedné postavy.

Máte také aspekty, které jsou přiděleny vaší hře – všechny vaše současné a nadcházející problémy, aspekty míst a jakékoliv aspekty, které jste dali PV, které je ve vaší kampani symbolizují. Opakování těchto motivů pomáhá posilovat dojem konzistentního, dynamického světa a udržuje ústřední premisu vaší hry v popředí.

Díky aspektům už máte tunu příběhového potenciálu čekající přímo před vámi – teď už po ni musíte jen sáhnout.

Můžete se podívat na problém vztažený k aspektu jako na typ vynucení založeného na události ve velmi velkém měřítku. Postup je trochu náročnější, ale struktura je stejná – máte aspekt, který vám naznačí nebo určí nějaký problém pro jednu nebo několik PH, jen na rozdíl od vynucení to je něco, co nemohou jednoduše vyřešit nebo si s tím obratem poradit.

Události
str. 72

SCÉNY, SEZENÍ
A SCÉNÁŘE

NEMUSÍTE VŽDY NIČIT SVĚT

Jak uvidíte z příkladů, ne každý z našich urgentních, navazujících problémů nutně zahrnuje osud světa nebo jen velké části herního prostředí. Mezilidské problémy mohou mít úplně stejný dopad na skupinu PH jako zastavení záporáka týdne – získat něčí respekt nebo vyřešit dlouhodobý spor mezi dvěma postavami může získat pozornost ve vašem scénáři stejně, jako jakýkoliv velký plán, který je zrovna připravován vaším nahustěným padouchem.

Chcete-li klasickou akčně dobrodružnou příběhovou strukturu, podívejte se, zda nemůžete přijít se dvěma hlavními problémy pro váš scénář – jedním, který se zaměřuje na něco pro postavy vnějšího (jako je záporákův plán) a jedním který se zabývá mezilidskými problémy. Ten druhý poslouží jako vedlejší zápletko ve scénáři a poskytne postavám nějaký vývoj, zatímco se budou zabývat řešením jiných problémů.

Problémy a aspekty postav

Když se snažíte vytvořit problém z aspektu postavy, snažte se strefit do této věty:

- Máte aspekt ____, což znamená, že ____ (mimochodem, může jít o více věcí). Proto pro tebe bude velký problém, když ____.

Druhé volné políčko je to, co to činí trochu složitějším, než vynucení událostí – musíte vzít v úvahu více možných důsledků aspektu. Tady jsou nějaké otázky, které vám s tím pomohou.

- Kdo může mít s postavou problém kvůli tomuto aspektu?
- Ukazuje aspekt na nějaké potenciální ohrožené postavy?
- Popisuje aspekt nějakou spojitost nebo vztah, který může postavě způsobit problém?
- Mluví aspekt o nějakém prvku z pozadí postavy, který se může vrátit, aby postavu pronásledoval?
- Popisuje aspekt něco nebo někoho důležitého pro postavu, co můžete ohrozit?

Pokud to, co dáte do třetího volného políčka, odpovídá kritériím na začátku této sekce, můžete s tím pokračovat.

Cenere má aspekt ***Nechvalně proslulá holka s mečem***, což znamená, že ji její reputace značně předchází. Proto pro ni bude velký problém, když v dalším městě, které navštíví, budou obyvatelé vražedně rozzuření imitátorem páchajícím zločiny pod jejím jménem.

Landon má aspekt ***Za všechno dlužím Sarému Finnovi***, což znamená, že se bude cítit zavázán Finnovi pomáhat s jeho osobními problémy. Proto pro něj bude velký problém dosat Finnova syna z hráčských dluhů, které si vyrobil u pár opravdu ošklivých lidí.

Zird má aspekt ***Rivalové v Mystickém bratrstvu***, což znamená, že proti němu bude mnoho z nich neustále pletichařit. Proto pro něj bude velký problém, když se ho opakovaně pokusí zavraždit někdo (nebo i několik lidí) kdo ví, jak se dostat přes všechny jeho magické ochrany.

Problémy a herní aspekty

Problémy, které vytváříte ze současných a nadcházejících herních problémů, budou trochu širšího měřítka, než problémy vycházející z postav. Budou zasahovat všechny vaše PH a možná i významné množství PV. Jsou méně osobní, ale to neznamená, že by se méně v(y)nucovaly (odpusťte tu hříčku).

- Protože máme problém ____, tak to znamená, že _____. To znamená, že ____ nejspíš způsobí PH velké problémy.

Ptejte se:

- Jakou hrozbu pro PH problém představuje?
- Kdo je hybatelem v pozadí problému a jaké šílené věci může být ochotný udělat, aby svou agendu prosadil?
- Kdo další má zájem na vypořádání se s problémem a čím může být jejich „řešení“ pro PH špatné?
- Co je další dobrý krok k vyřešení problému a co vykonání tohoto kroku ztěžuje?

To, že jsou **Zjizvené triády** problémem, znamená, že hrají mocenskou hru napříč celou zemí. To znamená, že pokud Triády kompletně převezmou vládu v dalším městě, do kterého se postavy v rámci své poslední zakázky vydávají, tak jim to nejspíš způsobí velké problémy.

Protože je problémem **Blížící se zkáza**, znamená to, že se agenti Kultu Pokojnosti neustále snaží naplnit části starého proroctví, které zkázu předpovídá. To znamená, že série rituálních vražd, která probudí prastarého démona spícího pod dalším městem, které postavy navštíví, postavám nejspíše způsobí velké problémy.

Protože jsou pro Kult Pokojnosti problémem **Dvě rozporná proroctví**, znamená to, uvnitř kultu existuje spor o to, které z nich je tím pravým. To znamená, že v dalším městě může dojít k otevřenému boji soupeřících frakcí, který uvrhne nevinné obyvatele do křížové palby, což bude pro postavy nejspíše velký problém.

DEJTE TOMU TVÁŘ

Ačkoliv ne všechny problémy vašich scénářů musí být přímo způsobeny PV, která z pohledu PH představuje „hlavního zlo-syna k zneškodnění“, je často snazší, pokud jsou. Přinejmenším byste měli být schopni ukázat přímo na PV, jenž výrazně profituje na tom, že se scénář problému ubírá jinam, než kam by PH chtěly.

Párování problémů s aspekty

Tohle je chvíle, kdy skutečně přitlačíte na pilu. Můžete vytvářet problémy *ze vztahu mezi dvěma aspekty*, namísto spoléhání se jen na jeden. To vám umožní udržet věci osobní a zároveň rozšířit měřítko vašeho problému, aby zasáhlo několik postav, nebo zatáhlo příběh konkrétní PH do příběhu hry.

Jsou zde dvě základní formy párování aspektů: spojování aspektů dvou postav a spojování aspektu postavy s problémem.

Dva aspekty postav

- Protože ____ má aspekt ____ a ____ má aspekt ____, může se stát, že _____. Což znamená, že ____ by pro ně nejspíš byl velký problém.

Ptejte se:

- Staví tyto dva aspekty tyto dvě postavy proti sobě nebo naznačují nějaké pnutí mezi nimi?
- Je tu nějaký konkrétní druh problému nebo nesnází, do nichž se kvůli těmto aspektům mohou obě dostat?
- Má jedna postava vztah nebo je spojena s něčím, co by mohlo být problémem pro tu druhou?
- Ukazují aspekty na nějaký prvek historie, který může prosakovat do současnosti?
- Je tu možnost, aby se kvůli těmto aspektům štěstí jedné PH stalo neštěstím té druhé?

Protože je Landon ***Učedníkem Slonovinového rubáše*** a Zird má ***Rivaly v Mystickém bratrstvu***, může se občas stát, že tyto skupiny skříží své cesty s konfliktními zájmy. Což znamená, že pokud mniši místního kláštera Rubáše nařídí zajmutí nebo zabití členů místní kapituly Bratrstva kvůli menší urážce, tak to nejspíš bude pro postavy velký problém.

Protože Cynere ***Zbožňuje třípytky*** a Landon má ***Manýry řeznického psa***, znamená to, že jsou nejspíš nejhorší možnou dvojicí pro decentně provedenou krádež. Což znamená, že zakázka zahrnující vmísení se na Icteryjský Královský bál bez jakékoliv pomoci a ukradení korunovačnických klenotů pro sousední království pro ně tedy nejspíš bude velký problém.

Protože ***Pokud Zird ještě někde nebyl, tak o tom četl*** a Cynere je ***Barathařina utajená sestra***, může se stát, že důkaz Cynereho skutečného dědictví by jednoho dne mohl skončit Zirdovi v rukou. Což znamená, že pokud k postavám nečekaně dorazí zašifrovaný heraldický dokument který Barathar a jeho poskoci touží získat zpět za každou cenu, bude to pro postavy nejspíše velký problém.

Aspekty postavy a problému

- Protože máš aspekt ____ a ____ je problém, znamená to, že _____. Tudíž, ____ pro tebe může být velký problém.

Ptejte se:

- Naznačuje problém nějaké ohrožení pro vztahy postavy?
- Je další krok při řešení problému něco, co se osobně dotkne nějaké konkrétní postavy kvůli jejím aspektům?
- Má někdo, kdo je s problémem spojený, nějaký konkrétní důvod se na PH kvůli jejím aspektům zaměřit?

KOLIK PROBLÉMŮ POTŘEBUJI?

Pro jeden scénář stačí jeden nebo dva, věřte nám. Níže uvidíte, že i jeden problém může vytvořit dostatek materiálu pro dvě nebo tři sezení. Nepropadejte představě, že musíte v každém scénáři zapojit každou PH – protáchejte světla reflektorů trochu dokola, aby každý dostal svých pět minut slávy, a pak nahodte scénář spjatý s problémem, když se budete chtít zaměřit na větší herní zápletku.

Protože je Cynere **Barathařinou utajenou sestrou** a **Zjizvené triády** jsou problémem, znamená to, že by Triády mohly mít na Cynere nějakou páku k jejímu vydírání. Tudíž když ji Triády najmou na extrémně nebezpečnou a morálně pochybnou práci pod hrozbou, že světu odhalí její tajemství a tím z ní udělají veřejného nepřítele napříč celou zemí, bude to pro ni nejspíše značný problém.

Protože **Pokud Zird někde ještě nebyl, četl o tom** a Kult Pokojnosti má jako problém **Dvě rozporná proroctví**, znamená to, že by Zird mohl být klíčem k rozřešení toho, které proroctví je to pravé. Tudíž pokud jej kontaktuje Primarch se žádostí, aby nastudoval Rituály Pokojnosti a rozhodl, které proroctví je pravdivé, tak se Zird stane cílem manipulace obou zmíněných frakcí, což by mu mohlo způsobit velké problémy.

Protože má Landon aspekt **Oko za oko**, a protože je problémem **Blížící se zkáza**, znamená to, že cokoliv, co Kult udělá Landonovým blízkým, v něm vyvolá touhu po odplatě. Z toho vyplývá, že útok agentů Kultu na jeho rodné město ve snaze získat více indoktrinovaných služebníků v rámci příprav na Konec Času pro něj nejspíše bude velký problém.

POLOŽTE PŘÍBĚHOVÉ OTÁZKY

Ted, když máte skutečně chytlavý problém, můžete situaci trochu vykreslit a přijít na to, co přesně se má ve vašem scénáři vyřešit – jinými slovy, co jsou ty skutečně zásadní otázky v srdci tohoto problému?

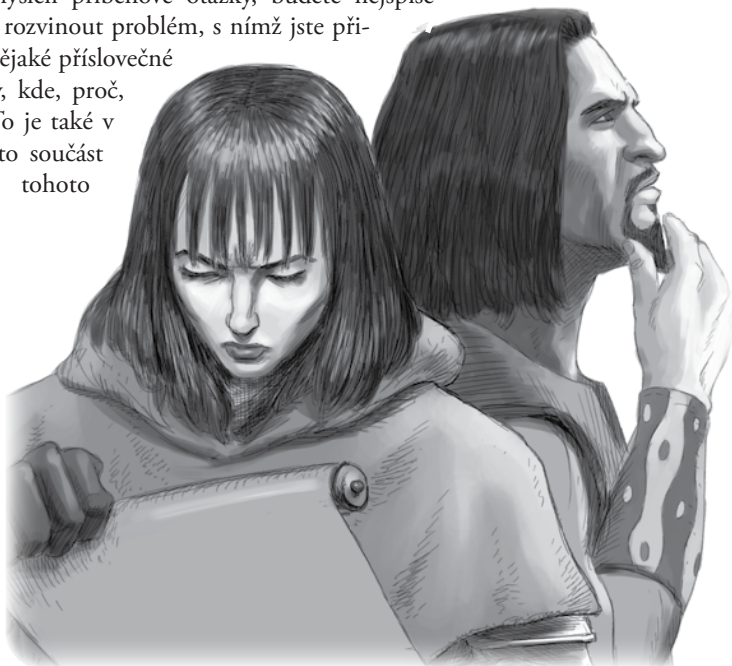
To je to, co uděláte v tomto kroku: vytvoříte sérii otázek, které budete chtít ve scénáři zodpovědět. Budeme je nazývat **příběhové otázky**, protože příběh se přirozeně rozvine z procesu jejich zodpovídání.

Čím více příběhových otázek máte, tím delší váš scénář bude. Jedna až tři příběhové otázky se nejspíše odbudou během jednoho sezení. Čtyři až osm mohou zabrat dvě nebo i tři sezení. Položte jich více než osm nebo devět a možná si budete muset některé z nich odložit na další scénář, což ale není nic špatného.

Doporučujeme pokládat příběhové otázky jako ano/ne otázky, v obecném formátu: „dokáže/chce (postava) dosáhnout (cíle)?“ Nemusíte se tohoto znění držet přesně a můžete si tuto základní otázku rozvést mnoha způsoby, které za moment ukážeme.

Každý problém, s nímž přijdete, bude mít jednu velmi očividnou příběhovou otázku: „Dokáže postava vyřešit tento problém?“ To nakonec můžete potřebovat zjistit, ale nechcete na to skočit rovnou – nakonec je to finále vašeho scénáře. Položte jiné otázky dříve než tuto, abyste do scénáře přidali jemnost a komplexitu a k oné finální otázce se propracujte. Zjistěte, co činí problém obtížným k vyřešení.

Abyste vymysleli příběhové otázky, budete nejspíše muset trochu rozvinout problém, s nímž jste přišli, a vyřešit nějaké příslovečné (kdo, co, kdy, kde, proč, jak) detaily. To je také v pohodě a je to součást účelu celého tohoto procesu.



Mystická konspirace: Problém a příběhové otázky

Protože Cynere **Miluje třpytky** a Zird má **Rivaly v Mystickém bratrstvu**, může se stát, že bohatství Bratrstva přitáhne Cyneřinu pozornost v pro Zirda nejméně vhodnou chvíli. Což znamená, že pokud Cynere dostane výhodnou zakázku na krádež jednoho z ceněných pokladů Bratrstva ve stejnou chvíli, kdy se Zirdovi rivalové pokouší dostat jej před soud za zločiny proti všemu tvorstvu, by pro ně pro oba mohlo být velký problémem.

Dvě očividné příběhové otázky přijdou ihned na mysl: *Získá Cynere onen poklad? Uspěje Zird před soudem?* Amanda si ale chce tyto otázky ponechat až na konec, takže se snaží přijít na nějaké další.

Pro začátek ani neví, zda budou Cynere se Zirdem vůbec ochotni do této situace vstoupit, takže začne s: *Přijme Cynere takovou zakázku? Nechá se Zird zajmout Bratrstvem, nebo bude odporovat?*

Dále potřebuje vyřešit, proč nemohou problém vyřešit rovnou. Rozhodne se tedy, že Cynere bude mít v honbě za pokladem (říkejme mu Klenot Aetherie, zní to hezky) neznámého konkurenta a její tajemný zaměstnavatel bude *velmi* rozladěn, pokud ji tento konkurent vyškolí jak malé děčko.

Mezitím Zird potřebuje najít obhájce, který není součástí spiknutí proti jeho osobě, a bude nejspíše chtít zjistit, kdo přesně že to proti němu tentokrát stojí.

Tyto věci Amanda zformuluje do tří dalších otázek: *Objeví Cynere totožnost svého hlavního konkurenta při získávání Klenotu dříve, než její konkurent objeví tu její? Dokáže Zird najít spojení, který by jej obhájoval před představenými Bratrstva? Dokáže Zird odhalit architektu onoho spiknutí, aniž by si tím přivodil další nepříjemné následky?*

Poté, protože chce přidat i trochu napětí mezi nimi samotnými, přidá ještě jednu, která se týká jejich vzájemného vztahu: *Obrátí se Cynere k Zirdovi zády, aby dosáhla svých vlastních cílů?*

Všimněte si, že každá z těchto otázek má potenciál významně ovlivnit zápletku scénáře. Pro začátek, pokud se Zird rozhodne nejít spořádaně, máte velmi rozdílnou situaci, než když se rozhodne vazbě se podřídit. Pokud vyšetřování skončí Zirdovým zatčením, pak proces může skončit jako místo střetu. Pokud se Cynere rozhodne Zirdovi pomoci, namísto toho, aby usilovala o Klenot, pak získáte další zdroj problému v podobě Cenerina zaměstnavatele.

Všimněte si také, že několik příběhových otázek má něco, co upravuje základní strukturu „Může X dosáhnout Y?“. Důvod, proč to tak chcete, je stejný, jako důvod, proč se někdy chcete vyhnout házení kostek – černobílý úspěch/neúspěch není vždy zajímavý, zejména při neúspěchu.

Pokud skončíte s opravdu velkým množstvím příběhových otázek (jako s osmi a více), pamatujte, že nemusíte nutně zodpovědět všechny během jednoho scénáře – otázky, které nezodpovíte, můžete vytáhnout jako předzvěst nebo přípravu věcí, které chcete řešit v následujícím scénáři. Ve skutečnosti to je právě způsob, kterým vytváříte silné příběhové oblouky (str. 252) – máte hromadu souvisejících příběhových otázek a použijete dva nebo tři scénáře k jejich zodpovězení.



Podívejte se na jednu z otázek pro Cynere: „Objeví Cynere totožnost svého hlavního konkurenta při získávání Klenotu *dříve, než její konkurent objeví tu její?*“ Bez oné zvýrazněné části to je trochu nudné – pokud selže v odhalování totožnosti svého protivníka, tak jsme v podstatě zahodili onu příběhovou linii a část hry vyhasne. Nic dobrého.

Nicméně tak, jak jsme to zformulovali, stále máme kam pokračovat, pokud se jí nebude v této části scénáře dařit – ona nemusí vědět, kdo je jejím rivalem, ale její rival teď *zná ji*. Ať se s Klenotem stane cokoli, tento rival se ji může vrátit a pronásledovat ji v příštích scénářích. Nebo vezmeme jako dané, že Cynere nakonec odhalí totožnost svého rivala, ale stále máme dané napětí v konfliktech nebo střetech, které vyplnou z toho, jak budou vzájemně poměřovat své schopnosti.

Také nám zůstává nějaký prostor k rozšíření obsahu tohoto scénáře do budoucna. Možná, že totožnost Cyneriného protivníka nebude zodpovězena vůbec během tohoto sezení – to je v pohodě, protože to je detail, který Amanda může vždy přivést zpět v dalším sezení.



VYTVOŘTE OPOZICI

Možná že už jste PV nebo skupinu PV, která je odpovědná za to, co se děje, vymysleli spolu s vaším problémem. Pokud ne, tak potřebujete začít tvořit obsazení postav, které budou pro zodpovězení příběhových otázek klíčové. Musíte vytvořit také jejich cíle a motivaci k tomu, aby stály v opozici k cílům PH a určit, na čem všem mají zájem.

Pro každou pojmenovanou PV ve scénáři byste měli být přinejmenším schopni zodpovědět následující tři otázky:

- Co PV *potřebuje*? Jak jí mohou PH pomoci to získat, nebo jak jí PH stojí v cestě?
- Proč PV nemůže získat to, co potřebuje, legitimními prostředky? (Jinými slovy, proč tato potřeba přispívá problému?)
- Proč ji nelze přehlížet?

Kdekoliv můžete, snažte se role PV spojovat, abyste si nemuseli držet přehled o příliš mnoha postavách. Pokud některá z PV v opozici slouží ve scénáři jen jedinému účelu, zvažte, že byste se jí zbavili a předali její roli jiné PV. To vám nejen ušetří práci, ale také vám to umožní o něco více rozvinout osobnost každé PV, dát jí více stránek spolu s tím, jak budete skládat celou paletu jejích motivů.

Pro každou PV, kterou máte, se rozhodněte, zda ji potřebujete jako pomocnou nebo hlavní. Rozepište si je podle návodu daného ve *Vedení hry*.

Mystické spiknutí: Opozice

Amanda si prohlíží příběhové otázky a přemýšlí o PV, které bude potřebovat, aby je mohla zodpovědět. Sepíše si k tomu seznam očividných kandidátů:

- Cyneřin tajemný zaměstnavatel (v pozadí)
- Předsedající kárné rady Mystického bratrstva (podpurná)
- Cyneřin konkurent v honbě za Klenotem (podpurná)
- Advokát, který není součástí konspirace (podpurná)
- Zkorumpovaný advokát, kterého mu chtějí Zirdovi rivalové podstrčit (podpurná)
- Kouzelník bratrstva, který celou konspiraci za účelem zbavení se Zirda naplánoval (hlavní)

To je šest PV: čtyři podpůrné, jedna hlavní a jedna, která do scénáře přímo nevstoupí – Amanda zatím vlastně nechce tvořit žádné detaily k tomu, kdo Cynere opravdu najal. Zároveň nechce sledovat pět různých postav, takže začne přemýšlet o tom, jak jejich počet zmenšit.

Jedno spojení, které ji okamžitě přijde na mysl, je udělat z Cyneřina konkurenta a neutrálního obhájce jednu a tu samou osobu, kterou pojmenuje Anna. Anna nemusí být součástí této konspirace, nicméně očividně má ke své činnosti nějakou složitější motivaci. O co jí jde? Amanda se nakonec rozhodne, že její motivy budou dobročinné; snaží se udržet Klenot v bezpečí před jinými, zkorumpovanějšími jedinci z kruhů Bratrstva. O Cynere nic neví a dopustí se té chyby, že ji až do objasnění věcí bude považovat za agenta jednoho ze zkorumpovaných jedinců Bratrstva.

Dále se rozhodne že předsedající kárné rady a tvůrce celé konspirace jsou jedna a tatáž osoba – ve snaze vrazit poslední hřebíček do Zirdovy rakve neměl důvěru v nikoho jiného, takže se postaral o to, aby byl sám jmenován do čela tribunálu. Amandě se to líbí, protože to z něj udělá hrozivého protivníka. Jeho politický vliv ztíží jakékoliv pátrání a navíc mu dodá silného posluhovače v podobě zkorumpovaného obhájce. Co ale proti Zirdovi vůbec má?

Posléze se rozhodne, že jeho motivy nejsou osobní, ale že se připravuje provést něco, co otřese samotnými základy Bratrstva a že Zird jako rebel Bratrstva bude s největší pravděpodobností patřit k těm, kdo mu v tom budou chtít zabránit. V podstatě to je od něj preventivní úder.

U zkorumpovaného obhájce ji ihned napadne, že půjde o ubohého, ukřiučeného patolízala, kterého má předsedající zcela pod kontrolou. Amanda by mu ale chtěla přidat trochu hloubku, takže se rozhodne, že předsedající bude mít nějakou páku, kterou ho vydírá, aby si jeho loajalitu pojistil. Zatím neví, o co přesně půjde, ale spoléhá na to, že jí to později pomůže vyřešit zvědavost PH skrze příběhové detaily.

Předsedajícího arbitra pojmenuje Lanthus a zkorumpovaného obhájce Pight. Teď má svá PV a může se pustit do vytvoření jejich karet.

VÝHODY VÁM MOHOU UŠETŘIT PRÁCI

Když utváříte PV pro svůj scénář, nemusíte mít vše tesané do kamene, když s tím přicházíte ke stolu – kdykoliv nevíte, můžete vždy tvořit tím, že necháte výhody tvořené hráči, aby se staly aspekty PV. Podívejte se také níže na stranu 239 pro rady ohledně doplňování během hry.

PŘIPRAVTE PRVNÍ SCÉNU

Začněte věci tak očividně, jak jen je možné – vezměte jednu svou příběhovou otázku, vymyslete něco, co ji jasně vykreslí, a praštěte s tím své hráče po hlavě tak silně, jak jen zvládnete. Nemusíte ji zodpovědět hned zkraje (ačkoliv na tom také není nic špatného), ale měli byste hráčům ukázat, že ona otázka vyžaduje zodpovězení.

Tímto způsobem tvoříte příklad pro zbytek sezení a dáváte věcem hybnost, aby hráči nepostávali váhavě okolo. Pamatujte, očekává se od nich, že budou proaktivními, kompetentními lidmi – dejte jim něco, k čemu mohou být proaktivní a v čem mohou být kompetentní hned od začátku.

Pokud jste v dlouhodobé kampani, můžete potřebovat, aby první scéna sezení vyřešila nedokončené záležitosti, které zbyly z předešlého sezení. Strávit tím čas není problém, protože to pomáhá utvářet dojem návaznosti z jednoho sezení do dalšího. Každopádně, jakmile se hybnost věcí zpomalí, rychle a silně napalte svou novou otevírací scénu.

Mystická konspirace: Úvodní scéna

Amanda zvažuje své příběhové otázky a přemýšlí o tom, co by chtěla mít jako úvodní scénu. Na mysl jí přijde pár nabízejících se nápadů:

- Vymahači Bratrstva zaklepu na Zirdovy dveře a předají mu dokumenty vyžadující, aby je následoval.
- Cynere získá od tajemného zaměstnavatele zadání své zakázky a musí se rozhodnout, zda jej přijme.

Rozhodne se začít s druhou jmenovanou scénou, protože má dojem, že pokud Cynere zakázku smete ze stolu a pak zjistí, že Zird beztak do Bratrstva míří, může to vytvořit zábavnou scénu, v níž se bude snažit vypátrat onoho tajemného zaměstnavatele a přesvědčit jej, že změnila názor. A i kdyby si zůstala stát za svým, alespoň to přinese nějaké drama díky poskokům onoho tajemného zaměstnavatele, kteří je budou po cestě otravovat.

To neznamená, že by se rozhodla scénu se Zirdem zcela zahodit – jen si ji nechá na později a použije ji až v návaznosti na tu úvodní.

Silný vypravěčský ninja trik pro zahájení sezení

Požádat hráče, aby něčím přispěli do otevření první scény, je výborný způsob, jak hned z kraje získat jejich zájem o to, co se děje. Pokud je ve vašem úvodu cokoliv proměnlivého, požádejte své hráče o doplnění nejasných míst, až scénu začnete. Chytří hráči to mohou použít jako příležitost k protlačení vynucení a získání bonusových bodů osudu hned na začátku. Takový styl hry rádi nazýváme „úžasným“.

Podívejme se na příklady scén výše. Připravený materiál neříká nic o tom, kde PH jsou, když dojde na konfrontaci s jejich prvním rozhodnutím. Amanda se tak může rozhodnout zahájit sezení tím, že se Ryana zeptá: „Kde přesně Zird je, když si pro něj přijde vymahačská parta Bratrstva?“

Tímto přístupem, i kdyby Ryan odpověděl pouze „ve svém útočišti“, si zajistila jeho spoluúčast a scénu tak vytvořili společně. Ryan je nicméně úžasný hráč, takže místo toho řekne: „Em... nejspíš ve veřejných lázních, relaxuje po dlouhém dni stráveném výzkumem.“

„Perfektní!“ prohlásí Amanda a nabídne mu bod osudu. „Takže dává smysl, že se tví **Rivalové v Mystickém bratrstvu** zjevili přesně na čas, aby tě přistihli bez tvých magických přísad a nástrojů, že?“

Ryan se usměje a bod osudu si vezme. „Jo, přesně tak.“

Samozřejmě můžete otevření svého scénáře také pojmut jako předem nabitě vynuceními a předat nějaké body osudu na začátku sezení. PH tak rovnou upozorují problémy, s nimiž si budou muset ihned poradit. Pomáhá to hráčům s malou obnovou a může to hned z kraje nakopnout utrácení bodů osudu. Ujistěte se ale, že hráči nemají problém dát vám právo je do takové situace vmanévrovat – pro některé hráče je podobná ztráta kontroly nepřijemná.

Amanda chce, aby hráči začali hru s hromadou bodů osudu v zásobě, takže na začátku sezení hráčům řekne:

„Zirde, už tak je špatné, že ti **Rivalové v Mystickém bratrstvu** dělají problémy, ale když se teď ještě navíc v místním pajzlu vydávali za obyčejné rolníky aby tě opili a mohli začít rvačku, v níž tě odtáhli někam bokem, je to ještě horší. Probereš se s hroznou kocovinou a monoklem – někdo tě praštil do obličeje!“ (2 body osudu, za **Rivaly** a za **Do tváře ne!**)

„Landone, vím, že **Vždy lze použít násilí**, nicméně jak vysvětlíš, co se stalo, když ses pokoušel opravit ten vůz, když okolo nebyl nikdo jiný?“ (1 bod osudu za **Násilí**)

„Cynere, kdokoliv, ko se rozhodl ti tuhle práci nabídnout, o tobě očividně ví hodně. K nabídce přidali i několik velkých drahokamů. Problém je, že víš, kterému vznešenému rodu byly ukradeny, takže pokud nepodepíšeš, tak ti jejich lidi určitě půjdou po krku – a jsi dostatečně nechvalně proslulá na to, aby ti nikdo nevěřil, jak jsi k nim přišla.“ (2 bodu osudu za **Nechvalně proslulou dívku s mečem** a **Zbožňuju třpytky**)



DEFINICE SCÉN

Scéna je jednotka herního času s trváním kdekoli mezi pár minutami a půl hodinou či více, během kterého se hráči snaží dosáhnout cíle nebo dokončit něco důležitého ve scénáři. Všechny scény, které odehrajete, se nakonec skládají do celého herního sezení a šířeji pak do scénářů, příběhových oblouků a kampaní.

Můžete se na ně tedy dívat jako na základní jednotku herního času a nejspíše už máte dobrou představu, jak nějaká scéna vypadá. Není to moc odlišné od scény ve filmu, seriálu nebo v knize – hlavní postava dělá nějaké věci v navazujícím čase, obvykle na stejném místě. Jakmile se akce obrátí k novému cíli, přesune na jiné místo související s tímto cílem nebo přeskočí v čase, jste v nové scéně.

Jedním z vašich nejdůležitějších úkolů jakožto vypravěče je kontrolovat, kde scény začínají a končí. Nejlepší způsob, jak udávat tempo tomu, co se na sezení děje, je pevně držet otěže toho, kdy scény začínají a končí – nechte věci pokračovat tak dlouho, jak dlouho o ně hráči mají zájem a užívají si je, ale hned, jak začne hybnost polevovat, se přesuňte k něčemu dalšímu. Z tohoto pohledu se na to můžete dívat jako na totéž, co dělá dobrý filmový editor – „stříháte“ scény a začínáte nové, abyste se ujistili, že příběh bude plynule pokračovat.

Zahajování scén

Když zahajujete scénu, tak co nejlépe ujasněte následující dvě věci:

- Co je účelem scény?
- Jaké zajímavé věci se stanou?

Zodpovězení první otázky je super důležité, protože čím jasnější je účel scény, tím jednodušší je poznat, že skončila. Dobrá scéna se točí kolem konkrétního konfliktu nebo dosahování konkrétního cíle – jakmile PH uspěly nebo selhaly v dělání čehokoliv, co se snažily udělat, scéna skončila. Pokud vaše scéna nemá jasný účel, riskujete, že ji necháte táhnout se déle, než jste zamýšleli, a vaše sezení ztratí dynamiku.

Obvykle vám hráči řeknou, jaký je účel scény, protože vám samozřejmě budou říkat, co dalšího se chystají udělat. Takže pokud řeknou „Dobrá, vydáme se do doupěte toho zloděje, abychom zjistili, zda na něj můžeme vyhrabat nějakou špínu“, tak znáte účel scény – je ukončena, když PH buď vyhrabou nějakou špínu, nebo se dostanou do situace, kdy vyhrabání špíny není možné.

Někdy v tom ale budou dost nejasní. Pokud intuitivně nechápete jejich cíle v daném kontextu, pokládejte otázky, dokud nezformulují věci přímo. Pokud hráč řekne třeba „Okey, jdu do hospody setkat se s mým kontaktem,“ může to být poněkud neurčité – víte, že tam bude schůzka, ale nevíte o čem. Můžete se zeptat „Co se budeš pokoušet zjistit? Vyjednal jsi už cenu za informace?“ nebo na cokoliv jiného, co vám pomůže pochopit, o co hráči jde.

Někdy také budete muset vymyslet účel scény sami, jako třeba na začátku nového scénáře nebo v další scéně po napínavém zakončení předchozího sezení. Kdykoliv to budete muset udělat, zkuste se vrátit zpět k příběhovým otázkám, které jste vytvořili dříve, a představte situaci, která přímo přispěje k jejich zodpovězení. Tímto způsobem kdykoliv bude na vás, abyste zahájili scénu, budete vždy posouvat příběh vpřed.

Amanda ukončila předchozí sezení jejich skupiny otevřeně: odhalením, že Cyneřin tajemný zaměstnavatel je agentem Kultu Pokojnosti a že Klenot je důležitou součástí magického rituálu. Navíc k tomu je Zird uprostřed nejdůležitějšího soudního procesu jeho života a Bratrstvo odhalilo, že Klenot zmizel.

Ted se Amanda rozmyšlí, čím zahájit příští sezení. Zdá se, že celá situace hráče pořádně vynervovala, z čehož chce určitě vytěžit co nejvíc. Rozhodne se, že by se Anna měla vrátit, zprvu zmatená Cyneřinou rolí v krádeži a připravená bojovat. Scéna bude o tom střetnout se s Annou a ujasnit si, že vlastně stojí na stejné straně.

Druhá otázka je stejně tak důležitá – chcete zahájit scénu *těsně předtím*, než se začne dít něco zajímavého. Seriály a filmy jsou v tom obzvláště dobré – obvykle nesledujete jednu scénu déle, než třicet vteřin, než se stane něco, co situaci změní nebo věcmi otřeše.

„Vstříhnout“ právě před okamžik, než se začne odehrávat nová akce, vám pomůže držet živé tempo vašeho sezení a pomůže vám držet pozornost hráčů. Nemusíte zaznamenávat každý okamžik PH opouštějící jejich pokoj v hostinci, aby si daly dvacetiminutovou procházku městem ke zlodějově doupěti – to je spousta herního času, kdy se nic zajímavého neděje. Namísto toho chcete začít scénu, když k jeho doupěti dorazí a hlasitě nadávají, zatímco zírají na strašlivě složitou sadu zámků, kterými své dveře zabezpečil.

Pokud u této otázky znejistíte, zamyslete se nad tím, co může zkomplikovat účel, ať už je jakýkoliv, nebo způsobit nějaké problémy. Můžete také použít dříve zmíněný ninja trik a položit hráčům návodné otázky, aby vám pomohli vymyslet, co zajímavého se má stát.



Amanda zahájí scénu v okamžiku, kdy se Cynere s Landonem vrací na noc zpátky domů, ponoření do rozhovoru o posledních událostech. Lenny navrhne, že už nebydlí v hostinci – ne po provedené loupeži. Domyslel si, že všichni od čarodějů z Bratrstva až po členy Kultu Pokojnosti budou Cynere hledat, takže se uchýlili do bezpečnějších míst.

Jsou tedy pochopitelně překvapeni, když je hned, co projdou dveřmi přepadnou tři ozbrojení cizinci.

„Vau!“ Prohlásí Lily. „Jak mohli vědět, že budeme právě tady?“

„Těžko říct.“ Odpoví Amanda a podá jim oběma bod osudu.

„Ale tohle nakonec je **Centrum obchodu, Doupě zločinu**.“

„No dobrá.“ Prohlásí Lenny a oba vynucení přijmou.

„Cynere, hned, jak vstoupíš do vaší skrýše, ti nějaký zakápěnac přiloží na krk čepel meče. Kápě jí zklouzne z hlavy – je to Anna! A je pěkně dopálená. Kde je Klenot, ty kultisticej póvle?“

Máte-li jasný účel, o který v každé scéně jde, a začnete-li těsně předtím, než se stane něco významného, dá se to jen těžko pokazit.

Ukončování scén

Můžete scény ukončovat tak, jak je začínáte, ale opačně: hned jak jste dosáhli čehokoliv, co byl účel vaší scény, posuňte se dál a utněte scénu ihned, co se ona zajímavá akce rozřeší.

Je to efektivní přístup hlavně kvůli tomu, že pomáhá udržet zájem pro další scénu. Opět, vídáte to neustále v dobrých filmech – scéna obvykle skončí vyřešením nějaké akce, ale také s naznačením toho, co zůstalo nerozhodnuto, což je chvíle, kdy se stříhne do té další.

Spousta vašich scén skončí stejným způsobem. PH mohou zvítězit v konfliktu nebo dosáhnout cíle, ale nejspíše tu je něco dalšího, co chtějí dělat poté – promluvte si o tom, jak věci dopadly, co se chystají dělat dál atp.

Nicméně namísto toho, abyste nechávali doznívat původní scénu, naznačte, že byste se mohli přesunout do nové, která pomůže zodpovědět nevyřešené otázky z té současné. Snažte se je přimět, ať určí, co chtějí dělat dál, a pak se vraťte ke dvěma otázkám pro začátky scén výše – co je účelem scény a co dalšího zajímavého se má stát? Pak se do toho obratem ponořte.

Jediná chvíle, kdy byste měli ukázat zdrženlivost, je, když je očividné, že si hráči skutečně, ale opravdu užívají své hraní. Někdy lidé prostě chtějí tlachat a jednat v roli a to je v pohodě, dokud je to skutečně baví. Když si ale všimnete, že zájem pohasíná, chopte se příležitosti vložit se do situace a zepat se na další scénu.



Užívání pilířů (Kompetence, Proaktivita, Drama)

Kdykoliv se snažíte přijít na nějaké nápady ohledně toho, co by se mělo ve scéně dít, měli byste přemýšlet o základní myšlence Fate, o níž jsme mluvili v *Základech* – kompetence, proaktivita a drama.

Jinými slovy pejte se, zda vaše scéna dělá alespoň jednu z následujících věcí:

- Dává vašim PH šanci ukázat, v čem jsou dobré, ať už tím, že budou stát proti lidem, které převyšují, nebo tím, že se sami postaví úctyhodným protivníkům.
- Dává vašim PH šanci udělat něco, co můžete popsat jednoduchým akčním slovesem. „Snaží se získat informace“ je například příliš suché. „Vloupávají se do starostovy kanceláře“ je akční a specifické. Ne, že by to muselo být fyzické – „přesvědčit práškače, aby mluvil“ je také jasná akce.
- Tvoří nějakou složitou volbu nebo komplikaci pro PH. Váš nejlepší nástroj, jak to udělat, je vynucení, ale pokud je situace dostatečně problematická, ani ho nemusíte potřebovat.

Cyneřina první reakce je zkusit přijít na to, o čem to Anna sakra mluví – ale Amanda ví, že Landonovy impulzy jsou... o něco násilnější.

„Dost žvanění!“ Vykřikne Lenny.

„Ale... my mluvit sotva začali,“ prohlásí Lily.

„I tak! Proč mluvit, když **Lze vždy použít násilí**?“ Lenny natáhne ruku a Amanda mu podá bod osudu za vynucení jeho aspektu.

Nastřelujte jejich aspekty

Další dobrý způsob, jak vymyslet zajímavou akci do scény, je obrátit se na aspekty PH a vytvořit podle nich komplikaci nebo na nich založené vynucení událostí. To je zejména vhodné pro ty PH, jejichž aspekty se nedostaly do hry, když jste tvořili problém scénáře, protože jim to umožní dostat trochu pozornosti bez ohledu na skutečnost, že celkový příběh se na ně příliš nesoustředí.

Scéna započne během hlavního přeličení. Zird stojí před komisí čarodějů ve Velkém Sále Bratrstva. Zatímco jej dusí otázkami, kouzelníci na galerii sem tam něco dodají nebo prohodí urážku nebo podvrtnou poznámku. Celé to trochu připomíná živé zasedání Britského parlamentu. Cynere a Landon stojí na galerii a snaží se chápat, co se při procesu děje, tak dobře, jak jen to zvládají.

Amanda se otočí k Lily: „To je necháš, aby s tvým přítelem zacházeli tímhle způsobem?“

„Máš pravdu! Tohle už dál nesnesu!“ prohlásí Lily. **„Kreju Zirdovi záda!“**

Cynere se postaví a vykřikne na předsedajícího: „Hej, chceš někoho soudit za zločiny proti světu? Co takhle začít s tvou máti, hnusáku?“

Amanda předá Lily bod osudu. „Hezké.“



SCÉNÁŘ VE HŘE

Takže, teď byste měli být připraveni začít: máte problém, který nelze ignorovat, paletu příběhových otázek, která povede k vyřešení onoho problému tou nebo onou cestou, základní skupinu PV a jejich motivace a skutečně dynamickou první scénu, která věci odpálí.

Odtud by vše měla být klidná plavba, ne? Představíte otázky, hráči na ně budou postupně odpovídat a váš příběh se rozvine k hezkému, elegantnímu rozuzlení.

Mňo... věřte nám, takhle se to nikdy neodehraje.

Nejdůležitější věc na zapamatování, když se snažíte svůj scénář rozeběhnout, je: cokoli se stane, bude vždy odlišné od toho, co očekáváte. PH budou nenávidět PV, která jste zamýšleli jako jejich přátele, nahází ohromné úspěchy, které odhalí záporákova tajemství velmi brzy, utrpí neočekávané nezdar, které změní další vývoj, nebo se kterákoliv jiná ze stovek dalších věcí nestane tak, jak jste zamýšleli.

Povšimněte si, že nedoporučujeme předurčovat, jaké scény a místa budou ve scénáři zahrnuta – to je kvůli tomu, že jsme zjistili, že ve většině případů většinu takového materiálu stejně zahodíte tváří v tvář dynamice skupiny hráčů a jejich voleb.

Nicméně ne vše je ztraceno – vámi připravené věci by vám měly ohromné pomoci, když hráči udělají něco neočekávaného. Vaše příběhové otázky jsou dostatečně vágní, aby bylo možné každou z nich zodpovědět mnoha různými způsoby, a ty, které nebudou významné můžete velmi rychle odseknout a nahradit ji něčím jiným, co vymyslíte za běhu, aniž byste museli zbytek své práce zahodit.

Amanda předpokládala, že scéna s Landonem, Cynere a Annou skončí díky Landonovi krátkou násilnou výměnou následovanou PH vysvětlujícími, že nepracují pro Kult Pokojnosti, čímž se vše vysvětlí a všichni si uvědomí, že jsou na stejné straně.

Stalo se? Ne.

První máchnutí Landonova meče Annu na místě sejmulo a zabilo tak to, co mohlo být prvním setkáním postav se Společností Slunce a Měsíce, důležitou tajnou organizací bojující s Kultem. Navíc si Annini společníci teď myslí, že on a Cynere skutečně jsou kultisté.

Takže krok zpátky. Amanda vidí několik možností, kam se odtud vydat:

- Bojovníci odhodí zábrany, zařvou „odplata!“ a budou bojovat na život a na smrt.
- Jeden z bojovníků převezme Anninu roli ve scéně a bude pokračovat v konverzaci.
- Bojovníci uniknou (odstoupí ze scény) a ohlásí zabití své nadřízené Společenskému, ponechávajíc Annino tělo osudu.

Rozhodne se pokračovat s třetí možností. Ti dva mohou být dobří chlapi, ale nejsou to hrdinové a ani jeden si po tomto úvodu na Landonu netroufá. A šance, že by si chtěli popovídat s Anniným tělem ležícím jim u nohou jsou přinejlepším dost slabé.

Navíc Amanda usoudí, že Lily a Lenny budou chtít tělo ohledat, což může přinést dobrou příležitost předat jim informace o Společenskému Slunce a Měsíci. Kromě toho to je také způsob, jak vtáhnout do dění Zirdu – možná, že už o Společenský Slunce a Měsíc ví a dokáže jej kontaktovat.

Zároveň to, že znáte motivace a cíle svých PV, vám umožní snáze přizpůsobit jejich chování, než kdybyste je prostě hodili do statické scény, kde by čekaly, až se PH ukáží. Když vám hráči zahrají falešný míček, nechte své PV jednat dynamicky a reaktivně tak, jak jsou, tím, že je necháte učinit náhlé, překvapivé akce k dosažení jejich záměrů.

Amanda se zasekne na Annině neočekávaném úmrtí. Plánovala z ní učinit vstupní bod pro celý příběhový oblouk – možná, že nešlo o mocnou PV, ale určitě byla důležitá. Bez Anny v příběhu chce Amanda něco vytěžit alespoň z její smrti.

Rozhodne se, že zatímco úmrtí člena Společenskému Slunce a Měsíci zůstane nepovšimnuto většinou Rivertonu, někdo jako Dobrosrdečný Hugo se o něm určitě doslechne. Už tak si stihl všimnout Landonu poté, co unikl několika poskokům Triád, a teď tohle. Nově příchozí jsou očividně nebezpeční a jsou možnou hrozbou. Co hůř, zdá se, že ani pro nikoho nepracují.

Vzhledem k Hugovu základnímu konceptu **Všichni v Rivertonu se mě bojí** spatří Hugo v Landonovi vhodného kandidáta na najmutí Triádami. Když je nemůžeš porazit, kup si je.

ROZŘEŠENÍ SCÉNÁŘE

Scénář skončí, když odehrajete dostatek scén, abyste definitivně zodpověděli většinu příběhových otázek, s nimiž jste přišli, když jste scénář připravovali. Někdy to zvládnete v jediném sezení, pokud na něj máte dostatek času nebo máte jen pár otázek. Máte-li hodně otázek, potrvá to nejspíše dvě nebo tři sezení, než se skrze ně pracujete.

Nenuťte se zodpovědět všechny příběhové otázky, když jste jich už uspokojivě vyřešili dostatek – nerozřešené příběhové otázky můžete buď použít v budoucích scénářích, nebo je nechat ležet, pokud hráče dostatečně nevtáhly.

Konec scénáře obvykle zahrnuje **významný milník**. Když se tak stane, měli byste zkontrolovat, zda by se nehodilo posunout i herní svět.

Významné
milníky
str. 258

Vývoj světa
str. 258





SCÉNY, SEZENÍ
A SCÉNÁŘE



10

DLOUHÁ HRA

DEFINICE PŘÍBĚHOVÝCH OBLOUKŮ

Když se sejdete, abyste si zahráli Fate, můžete odehrát jen jediné sezení. To je plnohodnotná možnost, jak ke hře přistoupit, ale předpokládáme, že budete chtít hrát o něco déle. To, co k tomu budete potřebovat, je **příběhový oblouk**.

Příběhový oblouk je kompletní příběhová linie s vlastními tématy, situacemi, protivníky, nevinnými okoloidoucími a zakončením, odvyprávěná v rozpětí několika scénářů (obvykle někde mezi dvěma a pěti). Nepotřebujete mít vše naplánované (popravdě, nejspíše byste ani mít neměli, když vezmete v úvahu, že žádný pečlivě naplánovaný příběh ještě nikdy nepřežil kontakt s hráči), ale potřebujete mít představu o tom, kde věci začnou a skončí, a co se může stát mezi tím.

Abychom to k něčemu přirovnali, příběhový oblouk se hodně podobá knize. Odvypráví vám svůj příběh a skončí spolu s ním. To samé platí pro příběhový oblouk: nějakým způsobem jej zakončíte a posunete se dál. Někdy se posunete k dalšímu příběhu a jindy je kniha jen první z celé knižní série. V ten okamžik získáte kampaň.

DEFINICE KAMPAŇÍ

Když máte několik příběhových oblouků, které jsou spojeny a odvyprávěny v posloupnosti a které mají přesahující příběh, nebo skrze které prochází nějaké společné téma, pak máte **kampaň**. Kampaň jsou dlouhé a trvá měsíce nebo i roky, než skončí (pokud někdy skončí).

Samozejmě, nemusí to být tak děsivé, jak to možná zní. Ano, kampaň jsou dlouhé, rozsáhlé a komplexní. Nicméně nemusíte je vymýšlet celé naráz. Stejně u příběhového oblouku můžete mít představu, kde kampaň začne a skončí (a může to být nápomocné), ale pro danou chvíli vám stačí naplánovat si příběhový oblouk.

Uvědomte si, že hráči jsou tak náchylní k tomu věcmi otrásat a měnit vám je, že plánovat více než jeden příběhový oblouk naráz je často značně frustrující a marné. Na druhou stranu, plánování druhého příběhového oblouku kampaň na základě událostí oblouku prvního, toho jak se vyvinul a co v něm hráči udělali... no, to může vést k velmi uspokojivé hře.

BUDOVÁNÍ PŘÍBĚHOVÉHO OBLOUKU

Nejsnazší způsob, jak příběhový oblouk budovat, je nebudovat ho – na straně 234 naznačujeme, že pokud máte dostatek příběhových otázek v jednom z vašich scénářů, můžete si některé odložit pro scénář další. V něm později k těmto nezodpovězeným otázkám přidejte pár nových. Opakujte stále dokola a s minimem další práce tak získáte dostatek materiálu pro tři nebo čtyři scénáře. Navíc vám to umožní organicky zapracovat změny v aspektech postav spíše, než když si uděláte plán, který se vám rozpadne.

Nutno říci, že víme o některých vypravěčích, kteří chtějí mít dojem silnější dlouhodobé struktury. Doporučujeme jim tvořit příběhové stejnými metodami, jako jsou ty pro tvorbu scénářů v předešlé kapitole, jen změnit rozsah příběhových otázek, které si vytvoří. Namísto soustředění se na okamžité problémy k řešení pro PH vytvořte obecnější problémy tak, aby PH musely řešit nejdříve menší problémy, aby dostaly šanci vyřešit ty velké.

Nejlepší místo, kam se podívat po problémech o velikosti příběhových oblouků, jsou současné nebo nadcházející problémy míst nebo organizací, které jste vymysleli během tvorby hry. Pokud jste je pro konkrétní místo nebo skupinu ještě nevymysleli, teď je správná chvíle to udělat, abyste měli materiál pro příběhový oblouk.

Amanda se rozhodne pro jeden velký oblouk pro každou PH.

Pro Zirda to je díky **Rivalům v Mystickém bratrstvu** dost snadné – rozhodne se, že se za jeho rivaly možná skrývá nějaké prohnilejší pozadí, může jít třeba o temný kult snažící se provést převrat uvnitř Bratrstva a změnit jej v nástroj pro své zvrhlé záměry.

Potřebuje si ujasnit příběhové otázky, které budou více obecné, aby jejich rozřešení zabralo nějaký čas. Po troše přemýšlení se rozhodne pro:

- Zvládne Zird odhalit identitu vůdce kultistů dříve, než proběhne převrat? (Toto jí umožní vytvořit dílčí scénáře okolo pokusu o převrat.)
- Spřáhnou se Zirdovi rivalové s kultem? (Tohle jí umožní vytvořit scénáře pro každého ze Zirdových klíčových rivalů.)
- Dokáže se Zird se svými rivaly časem usmířit?
- Uspěje kult v přetvoření Bratrstva navždy? (Zodpovězení této otázky uzavře celý oblouk.)

Následně projděte stejným procesem výběru oponujících PV. Pamatujte, že jejich vliv by měl mít v příběhovém oblouku větší dosah, než v jediném scénáři.



BUDOVÁNÍ KAMPAŇ

Opět, nejjednodušší způsob, jak to udělat, je neobtěžovat se tím – prostě nechte scénáře a příběhové oblouky ať se rozvinou a vytvoří příběhy pro kampaň. Lidé jsou vzory tvořící tvorové a je velmi pravděpodobné, že na to, co by měly být dlouhodobé zápletky pro vaši kampaň, přirozeně přijdete tím, že rozvinete nezodpovězené otázky z příběhových oblouků a scénářů.

Nicméně pokud si chcete udělat trochu dlouhodobého plánování, rada je stejná jako pro příběhové oblouky, až na to, že budete zobecňovat ještě více. Vyberte jednu příběhovou otázku, na jejíž odpovědi budou PH pracovat ve svých scénářích a příběhových obloucích. Pak si poznamenejte pár bodů o tom, jaké kroky povedou k zodpovězení otázky, abyste měli materiál pro příběhové oblouky a scénáře.

Nejlepšími aspekty, mezi nimiž hledat problémy na úroveň kampaň, jsou díky svému rozsahu současné a nadcházející problémy vašeho herního prostředí.

Amanda ví, že se její kampaň bude opírat o vyřešení **Blížící se zkázy**. Příběhové otázky z toho vyplývající budou dost očividné. „Mohou PH zkázu odvrátit, předejít jí nebo alespoň umenšit její předpovězený dopad?“

Ví, že aby toho postavy mohly dosáhnout, musí nejprve odhalit, která z frakcí Kultu Pokojnosti má pravdivou verzi proroctví (pokud ji má alespoň jedna z nich). Budou se také muset ujistit, že nikdo z jejich osobních nepřátel nebo ze **Zjizvených triád** jim nebude bránit v čemkoliv, co bude potřeba k zastavení zkázy učinit. To jí dá dobrou představu, jakými příběhovými oblouky bude kampaň tvořena.

VÝVOJ A ZMĚNA

Vaše postavy nezůstanou statické napříč celou kampaní. Jak se bude příběh odehrávat, budou mít šanci růst a měnit se v reakci na události, které se ve hře stanou. Konflikty, kterým budou čelit, a komplikace, které překonají, změní váš dojem z toho, kdo jsou, a posunou je vstříc novým výzvám.

Navíc k vašim postavám se bude měnit i herní svět. V průběhu hry se vypořádáte s hrozbami, nebo změníte tvář místa, nebo budete mít takový dopad na svět, že může být potřeba změnit jeden z jeho problémů. K vývoji světa se dostaneme později.

Vývoj postav ve Fate má dvě formy: buď můžete zaměnit něco na své kartě za něco adekvátního, nebo můžete na svou kartu přidat něco nového. Příležitosti k tomu jsou souhrnně nazývány **milníky**.

Vývoj světa
str.263



DLOUHÁ HRA

DEFINICE MILNÍKŮ

Scény,
scénáře a
sezení
str. 255

Milník je moment během hry, v němž máte možnost změnit nebo zlepšit svou postavu. Říkáme jim milníky, protože obvykle nastávají v důležitých „zlomových bodech“ během herního dění – na konci sezení a scénáře, re-spektive příběhového oblouku.

Obvykle tyto zlomové body nastávají ihned po nějaké důležité události v příběhu, která ospravedlňuje změnu vaší postavy v odpovědi na události. Na konci sezení můžete odhalit nějaký významný detail zápletky nebo ho zakončit napínavým závěrem. Na konci scénáře můžete porazit hlavního záporáka, nebo vyřešit příběhovou linii. Na konci příběhového oblouku můžete vyřešit velkou příběhovou linii, která oťřeše kampaní.

Obvykle se ale věci nevyvinou tak hezky, takže, vypravěči, máte určitou volnost v rozhodnutí, kdy se milník určité úrovně objeví. Zdá-li se uspokojivé vyhlásit milník v půlce sezení, udělejte to, ale držte se následujících pravidel, abyste příležitosti ke zlepšení nedávali příliš mnoho a neučinili je tak příliš častými.

Milníky máme ve třech úrovních důležitosti: malé, významné a zásadní.

Malé milníky

Malé milníky se obvykle odehrají na konci herního sezení, nebo když byla jedna část příběhu vyřešena. Tento druh milníků je více o změnách vaší postavy, a o tom, jak se přizpůsobí v reakci na cokoliv, co se ve vašem příběhu děje, než o tom učinit ji silnější,

Během malých milníků můžete udělat jednu (a právě jednu) z následujících věcí:

- Prohodit hodnoty jakýchkoliv dvou dovedností, nebo zaměnit jednu Průměrnou (+1) dovednost za jinou, která není na vaší kartě.
- Změnit jeden libovolný trik za nějaký jiný trik.
- Pořídit si nový trik, za předpokladu, že ještě máte obnovu, abyste tak učinili. (Pamatujte, nemůžete jít pod obnovu 1.)
- Přejmenovat jeden aspekt postavy, který není jejím základním konceptem.

Zotavování
se z následku
str. 164

Navic k tomu můžete také přejmenovat jakékoliv mírné následky, které máte, takže můžete zahájit cestu k zotavení, za předpokladu, že jste tak dosud neučinili.

Toto je dobrý způsob jak udělat drobné úpravy postavy, pokud se zdá, že na ní něco není úplně správně – když nakonec nepoužíváte některý trik tak často, jak jste mysleli, nebo když konečně vyřešíte váš *Krvavý svár s Edmudem*, a tudíž už není nadále aktuální, nebo kterákoliv jiná z těch změn, které vaši postavu udržují konzistentní s událostmi hry.

Ve skutečnosti byste měli být téměř vždy schopni ospravedlnit změny, které děláte, v pojmech herního příběhu. Například byste neměli moci změnit *Horkokrevný* na *Neochvějný pacifista*, aniž by se v příběhu nestalo něco, co by inspirovalo takovou zásadní změnu postoje – setkali jste se se svatým mužem nebo jste měli traumatický zážitek, který vás přiměl chtít se vzdát meče nebo cokoliv podobného. Vypravěči, jste v tomto konečnými soudci, ale nebuďte přílišnými puntičkáři, kteří obětují hráčskou zábavu kvůli konzistenci.

Cynere dojde k malému milníku. Lily se podívá do své karty postavy, aby si zkontrolovala, jestli tam nechce něco změnit. Jedna věc, kterou si uvědomí, je, že během sezení Zird hodně konspiroval za jejími zády a stavěl ji tak do špatné pozice.

Podívá se na Ryana a říká: „Víš co? Mám tu aspekt *Kreju Zir-dovi záda*. Myslím, že ho ve světle posledních událostí změním a přejmenuju ho na *Vím, že Zird něco chystá*.“

„Vážně?“ Prohlásí Ryan. „Přece to není tak, že by to prováděl pořád.“

Lily se ušklíbne. „No, tak až s tím přestane, můžu to zase změnit zpátky.“

Amanda změnu schválí a Lily si přepíše jeden z Cyneřiných aspektů.

Mezitím se k malému milníku dostane i Landon. Lenny se podívá na svou kartu a všimne si, že strávil mnohem víc času tím, že lidem lhal, než tím, že by se s nimi zkoušel zpřátelit. Zeptá se Amandy, jestli si může prohodit hodnoty svých dovedností Klamání a Vztahy a mít tak Dobré (+3) Klamání a Slušné (+2) Vztahy. Amanda souhlasí a Lenny si tak poznamená nové hodnoty svých dovedností.

Významné milníky

Významné milníky se obvykle objevují na konci scénáře, nebo jako výsledek velké příběhové události (nebo, jste-li na pochybách, na konci každého druhého nebo třetího sezení). Oproti malým milníkům, které jsou především o změně, významné milníky jsou o učení se nových věcí – vypořádávání se s problémy a výzvami učinilo vaši postavu celkově schopnější v tom, co dělá.

Navíc k možnostem malého milníku získáte obě následující věci:

- Jeden další bod dovednosti, který můžete utratit za nákup nové Průměrné (+1) dovednosti nebo zvýšit existující dovednost o jeden stupeň.
- Máte-li nějaké vážné následky, můžete je přejmenovat, abyste zahájili proces nápravy, pokud jste tak již neučinili.

Když utratíte svůj bod dovednosti, má to hodnotu jednoho kroku na žebříčku. Můžete jej použít k nákupu nové dovednosti na Průměrné (+1) úrovni nebo jej můžete použít ke zlepšení existující dovednosti o jeden krok na žebříčku – řekněme z Dobré (+3) na Skvělou (+4).

Sloupce dovedností.

Během tvorby postavy jste si své dovednosti zorganizovali do pyramidy. Při zlepšování postavy se jí držet nemusíte.

Nicméně, stále zde je omezení, jehož se držet musíte: **sloupce dovedností**. Ty znamenají, že **nemůžete mít na určité úrovni více dovedností, než kolik jich máte o úroveň níže**. Takže pokud máte tři sloupce končící Dobrou dovedností, musíte mít nejméně tři Průměrné (+1) dovednosti a alespoň tři Slušné (+2) dovednosti, aby podepřely vaše Dobré (+3) dovednosti.

Pyramida již toto pravidlo dodržuje, ale když přidáváte dovednosti, potřebujete se ujistit, že tento limit neporušujete. Je snadné zapomenout, že když svůj bod dovednosti použijete na zlepšení jedné dovednosti, můžete náhle nemít dostatek dovedností k jejímu „podpoření“ na nové úrovni.

Řekněme třeba, že máte jednu Dobrou (+3), dvě Slušné (+2) a jednu Průměrnou (+1) dovednost. Rozdělení vašich dovedností vypadá zhruba takto:

Dobrá (+3)	VŮLE			
Slušná (+2)	PROVOKACE	VĚTAHY		
Průměrná (+1)	KLAMÁNÍ	KONTAKTY	MAJETEK	

Během milníku si chcete zlepšit svou Slušnou (+2) dovednost na Dobrou (+3). To by vám dalo dvě Dobré (+3), jednu Slušnou (+2) a tři Průměrné (+1).

Dobrá (+3)	VŮLE	VĚTAHY		
Slušná (+2)	PROVOKACE			
Průměrná (+1)	KLAMÁNÍ	KONTAKTY	MAJETEK	

Vidíte, jak to nefunguje? Najednou postrádáte druhou Slušnou dovednost, kterou potřebujete, abyste byli s pravidly zadobře.

Pokud se to stane, máte jednu ze dvou možností. Můžete si pořídit novou dovednost na nejnižší možné úrovni – v tomto případě Průměrné (+1) – a pak si ji při následujících milnících zlepšovat, dokud ji nedostanete na pozici k podpoření dovednosti, kterou chcete na patřičné úrovni. Nebo můžete dovednostní bod „schraňovat“, neutratit jej hned a počkat, dokud jich nenastřádáte dostatek, abyste si pořídili dovednost na jakékoli úrovni, kterou ke svému posunu potřebujete.

Takže ve výše uvedeném případě můžete koupit Průměrnou (+1) dovednost, povýšit jednu vaši Průměrnou (+1) dovednost na Slušnou (+2) a pak nahodit původní dovednost na Dobrou (+3). Udělat to by zabralo tři významné nebo zásadní milníky. Nebo můžete počkat, nahromadit si až tři dovednostní body, koupit si novou dovednost na Slušné (+2) a pak vytáhnout původní dovednost na Dobrou (+3). Záleží jen na tom, zda chcete v mezidobě dávat nové věci na kartu nebo ne.

Zird se na konci sezení dostane k významnému milníku a získá tak další bod dovednosti.

Ryan si prohlédne svou kartu postavy a rozhodne se, že si chce zvýšit Pozornost ze Slušné (+2) na Dobrou (+3). Vidí ale, že by se tím rozešel s pravidly, takže si místo toho vezme Průměrný (+1) Majetek – poslední dobou postavy prošly několika výnosnými dobrodružstvími, takže usoudí, že dává smysl, aby se Zird dostal k nějakým stabilnějším zdrojům.

Když si počká další dva milníky, bude moci zvednout jednu svou Průměrnou dovednost na Slušnou (+2) a pak nahodit svou Pozornost na Dobrou (+3) tak, jak původně zamýšlel.

Zároveň dostane možnost využít jednu z výhod malého milníku. Poslední dobou prošel ve hře spoustou bojů a má dojem, že **Do tváře ne!** už nějak není, co bývalo, vzhledem k tomu, kolikrát už jeho postavu někdo přes obličej praštil. Aby vyjádřil změnu postoje své postavy k násilným střetnutím, tak aspekt nahradí za **Prašť mě a ucítíš následky**.

Můžete si všimnout, že to znamená, že čím dále se na žebříčku dostanete, tím těžší je rychle zlepšit vaše dovednosti. To je záměrné – nikdo nebude schopný dostat se do bodu, kde je úžasné ve všem a vždy. To je nudné.

Vypravěči, striktně vymáhat pravidla o fungování dovedností může být někdy pěkně otravné. Pokud hráč skutečně chce zlepšit nějakou dovednost způsobem, který pravidla v daný moment porušuje, a vy v tom nevidíte velký problém, prostě mu řekněte, ať body dovedností v následujících pár milnících věnuje „napravování“ svého dovednostního rozsahu, spíše, než abyste ho nechávali čekat. Je to v pohodě. Nepůjdeme po vás.

Zásadní milníky

Zásadní milníky by se měly odehrát, jen když se v kampani stane něco, co s ní zatřese opravdu *hodně* – konec příběhového příběhového oblouku (nebo okolo tří scénářů), smrt PV, jež byla hlavním záporákem, nebo nějaká jiná širokoplošná změna, která zarezonuje vaším herním světem.

Tyto milníky jsou o získávání větší moci. Včerejší výzvy už prostě nejsou dostatečné k tomu, aby tyto postavy ještě ohrožovaly, a zítřejší výzvy budou muset být lepší, organizovanější a odhodlanější, aby se proti nim mohly postavit.

Dosažení zásadního milníku uděluje výhody významného milníku a malého milníku a všechny z následujících dodatečných možností:

- Máte-li extrémní následek, přejmenujte ho, aby reflektoval, že jste se už přenesli přes jeho nejvíce vysilující efekty. To vám umožní vzít si jiný extrémní následek v budoucnu, budete-li po tom toužit.
- Vezměte si dodatečný bod obnovy. To vám umožní si okamžitě koupit nový trik, nebo si jej můžete ponechat, abyste pro sebe získali více bodů osudu na začátcích sezení.
- Zlepšíte dovednost přes současný dovednostní strop kampaně, pokud můžete, a tím dovednostní strop zvýšete.
- Pokud chcete, přejmenujte základní koncept vaší postavy.

Dosažení zásadního milníku je hodně velká záležitost. Postavy s více triky rozšíří rozsah svých bonusů, čímž učiní své dovednosti v základu mnohem efektivnější. Postavy s vyšší obnovou získají do začátku sezení mnohem větší zásobu bodů osudu, což znamená, že budou na nějakou dobu méně závislé na vynuceních.

Vypravěči, pokud postavy hráčů překročí dovednostní strop, tak to nutně změni způsob, kterým budete tvořit oponující PV, protože budete potřebovat nepřátele, kteří budou pro PH adekvátními soupeři ve smyslu základních schopností a budou tak poskytovat odpovídající výzvu. Nestane se to naráz, takže budete moci představit mocnější nepřátele postupně, ale pokud budete hrát dost dlouho, nakonec budete mít PH s Velkolepým nebo Legendárním hodnocením dovedností – to samo o sobě by vám mělo dát představu toho, jaký druh nepřátel budete potřebovat vytáhnout, aby jim stáli v cestě.

Většinou by zásadní milníky měly signalizovat, že se spousta věcí ve světě vaší hry změnila. Něco z toho se nejspíše bude odrážet ve vývoji světa, ale vzhledem k počtu možností, které měly PH na přehodnocení svých aspektů v návaznosti na příběh, se teď můžete dívat na skupinu postav, která má výrazně odlišnou sadou priorit a starostí, než jaké měly, když začínaly.

Cynere dosáhne konce dlouhého příběhového oblouku a je odměněna zásadním milníkem. Ve hře se postavám zrovna podařilo svrhnout Barathar, královnu pašeráků Sindarského toku, což v herním světě vytvořilo ohromné mocenské vakuum.

Lily si prohlédne svou kartu postavy. V minulém příběhovém oblouku přijmula extrémní následek a nechala jeden ze svých aspektů zmizet na úkor **Démon Arc'yeth popálil mou Duši**. Teď má příležitost aspekt znovu přejmenovat a rozhodne se jej nazvat **Musím zabít všechny z Arc'yethova druhu** – ještě se úplně nesrovnala s jizvami, které jí její zkušenost přinesla, ale už je na tom o dost lépe než byla a její postoj je teď proaktivní.

Dále dostane další bod obnovy. Zeptá se Amandy, zda může ze své zkušenosti s Arc'yethem vytěžit něco, co by ji v budoucnu umožnilo bojovat s démony. Amanda nevidí důvod, proč ne, a Lily se rozhodne koupit si za tím účelem trik.

„Zabiják démonů: +2 k užítí triku Mistr boje, pokud trik využije proti jakémukoliv démonovi nebo démonickému přísluhovači.“

Lily si nový trik poznamená na Cyneřinu kartu postavy a přepíše si zmíněný aspekt.

Tajemný Zird se také dostane k zásadnímu milníku. Ryan si prohlédne kartu postavy a uvědomí si, že má možnost posunout pozici své nejlepší dovednosti, Učenosti, na Vynikající (+5). Učiní tak a Amanda si poznamená, že musí učinit všechny čarodějné nepřátele, které Zird může potkat, o něco silnější, aby si zasloužili jeho pozornost.

A nakonec i Landon dosáhl zásadního milníku. V posledním příběhu objevil, že Slonovinový rubáš je mnohem víc, než jen spolek bojových umění – jde o politické manipulátory, kteří již dlouhou dobu otřásají mocenskou scénou, a nedávno podporovali Barathar v její snaze ovládnout Sindarský tok.

V reakci na tyto události se Lenny rozhodne trochu pozměnit svůj základní koncept na **Bývalý učedník Slonovinového rubáše**, aby tak ukázal svou touhu se od řádu více distancovat. Amanda mu řekne, že ho Rubáš rozhodně nenechá jen tak odejít.

Takže tu máme Cynere s nově objevenou chutí zabíjet demony, Zirda sahajícího po dosud nevídané moci a Landa zpochybujícího svou loajalitu k jedinému skutečnému zdroji jeho umění. Amanda si udělá spoustu poznámek o tom, co to bude znamenat pro pár nadcházejících scénářů.

ZPĚT K TVORBĚ POSTAVY

Jeden způsob, jak se na zásadní milník dívat, je, že jde o ekvivalent finále série televizního seriálu. Jakmile začnete další sezení, mnoho věcí ve vaší hře získá potenciál být zásadně odlišnými – můžete se soustředit na nové problémy, několik postav bude mít změněné aspekty, v herním prostředí se objeví nové hrozby a tak dále.

Když se to stane, můžete se rozhodnout, že stojí za to úsilí nechat jedno sezení k tomu si sednout, jako jste to udělali při tvorbě postav, zrevidovat znovu všechna PH a změnit nebo upravit cokoliv, co se vám zdá, že revizi potřebuje – nové složení dovedností, nové sady triků, více změn v aspektech atd. Můžete také chtít prozkoumat problémy ve vaší hře a ujistit se, že jsou stále vhodné, přehodnotit aspekty míst, nebo cokoliv jiného, co se zdá potřeba, abyste svou hru posunuli vpřed.

Dokud budete držet PH na stejné úrovni obnovy a dovednostních bodů, které mají, může být taková rekonstrukce přesně tím, co potřebujete, abyste se ujistili, že jsou ohledně hry všichni na stejné vlně. A vypravěči, pamatujte – čím více dáte hráčům možnost aktivně investovat do herního světa, tím více se vám to vrátí, když hru povedete.

IDENTITA

Jméno _____

Povolí _____

ASPEKTY

Základní koncept _____

Problém _____

DOVEDNOSTI

Vynikající (+5) _____

Skvělý (+4) _____

Dobry (+3) _____

Slušný (+2) _____

Průměrný (+1) _____

SPECIALITY

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 2 3 4

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1 2 3 4

NÁSLEDKY

2 Drobný _____

4 Menší _____

6 Vážný _____

FATE Karta tvorby postav

PŘEDSTAVA POSTAVY

Aspekty charakteru postav _____

Aspekty prostředí _____

Jméno _____

TRIO FÁZÍ

Phase jedna: Vše dovednostová _____

Aspekty prostředí _____

Phase dva: Zvláštní cest _____

Aspekty prostředí _____

Phase tři: Další zvláštní cest _____

Aspekty prostředí _____

DOVEDNOSTI

- Jedna Skvělá (+4)
- Dvě Dobré (+3)
- Tři Slušné (+2)
- Čtyři Průměrné (+1)

TRIKY A OBNOVA

- Tři triky - Obnova 3
- Čtyři triky - Obnova 2
- Pět triků - Obnova 1

STRES A NÁSLEDKY

- Průměrná nebo Slušná Kondice vám dá 3-bodový číreček fyzického stresu
- Dobrá nebo Skvělá Kondice vám dá 3- a 4-bodové čírečky fyzického stresu
- Vynikající Kondice vám dá 3- a 4-bodové čírečky fyzického stresu a dodatečnou kolonku drobného následku
- Průměrná nebo Slušná Vůle vám dá 3-bodový číreček duševního stresu
- Dobrá nebo Skvělá Vůle vám dá 3- a 4-bodové čírečky duševního stresu
- Vynikající Vůle vám dá 3- a 4-bodové čírečky duševního stresu a dodatečnou kolonku drobného následku

VÝVOJ SVĚTA

Postavy nejsou jediné, kdo se mění v reakci na události hry. Jak postavy hráčů prochází světem, zanechávají své stopy na jeho místech (a s nimi spojených postavách). Věci, které byly na začátku hry krizemi a zásadními problémy jsou řešeny, vyřešeny nebo změněny. Věci, které dříve nebyly zásadními problémy, rozkvétají s novým životem a závažností. Staří nepřátelé odpadnou a noví vyvstanou.

Vypravěči, jak hráči mění své postavy napříč milníky, měli byste si hlídat, zda aspekty, které jste původně vložili do hry během její tvorby, nepotřebují změnit, ať už v reakci na to, co bylo učiněno, nebo prostě kvůli nedostatku využití.

Zde jsou nějaké rady ke každému druhu milníku.

Pro malé milníky

- Potřebujete do hry přidat nové místo, v závislosti na tom, co PH udělaly? Pokud ano, vytvořte nějaké PV, aby vám pomohly lokaci více zosobnit, a přidejte k místu jeho problém.
- Vyřešily PH problém v nějakém místě? Zbavte se jeho aspektu, nebo jej možná jen změňte, aby odrážel, jak byl problém vyřešen (Například *Ve stínu nekromanta* se změní na *Vzpomínky na tyranií*)

Skupina dosáhne malého milníku, protože zachrání syna lorda z Varendepu od jakýchsi poskoků pašerácké královny Barathar. Bylo to malé vítězství, které by mohlo postavám přinést nějaké hezké výnosy, protože Lord Bornhold z Varendepu se nyní stal jejich spojencem.

Amanda se zamyslí nad tím, co by se mohlo změnit v návaznosti na vítězství skupiny. Nemusí přidávat žádnou novou lokaci, ale možná, že by Barathar mohla dostat na lorda z Varendepu dopad, protože záchranou syna se mu podařilo vyklouznout z jejího područí. Rozhodne se změnit Varendepův problém z *Tajný služebník pašerácké královny* na *Ve válce s Barathar*, aby vystihla jak posun v mocenské dynamice, tak vůli lorda Barnholda se jí teď postavit.



Pro významné milníky

- Vyřešily PH nějaký problém, který se týkal celého herního světa? Pokud ano, odstraňte (nebo změňte) jeho aspekt.
- Způsobily PH nějakou trvalou změnu v určitém místě? Pokud ano, vytvořte nový problém, který to bude k lepšímu či horšímu odrážet.

Později skupina vytlačí Barathařina poručíka, Hollistera, pryč ze Sindarského toku. Barathar je stále hrozbou, ale její moc je výrazně oslabena, což je pro skupinu značné vítězství. Cynere Hollistera porazila v duelu, takže on sám již nadále není hrozbou, což vyřešilo širší problém světa **Všichni se bojí Hollistera**, tudíž jej Amanda může zcela škrtnout. Zatím si není úplně jistá, čím jej nahradit, takže se nad tím později zamyslí trochu víc.

Kromě zmíněného skupina také dosáhla dlouhodobé změny na Sindarském toku, protože celou oblast oprostili od Barathařina vlivu. Většina lidí jim je vděčná, ale pár Barathařiných poskoků zůstává pro skupinu problémem. Aby vykreslila změnu, ke které došlo, Amanda nahradí problém **Centrum Barathařina vlivu** za jiný, **S úsměvy přes den, s dýkami v noci**.

Pro zásadní milníky

- Způsobily PH trvalou změnu v herním světě? Pokud ano, vytvořte nový problém, který to bude odrážet, k lepšímu či horšímu.

Nakonec se hrdinové střetnou přímo s Barathar a porazí ji v epickém souboji. Barathar měla velký vliv v podsvětí napříč světem a její porážka nezůstane bez reakcí. Někdo bude chtít nastoupit na její místo (a rozhodně nebude sám). Aby to Amanda vykreslila, vytvoří aspekt **Mocenské vakuum v podsvětí**.

Nemusíte tyto změny dělat tak přesně a pravidelně, tak, jako hráči – ale měli byste tomu věnovat trochu pozornosti alespoň jednou za čas. Jinými slovy, soustřeďte se na změny těch aspektů, s nimiž postavy hráčů přímo interagovaly a způsobily u nich nejvíce změn.

Pokud máte aspekty, které jste ještě nevyužili, nechte si je po ruce, pokud myslíte, že na ně ještě dojde. Jinak je ale také můžete změnit, abyste je udrželi aktuálnější k tomu, co se zrovna děje, nebo prostě abyste dali PH lepší dojem života ve vyvíjejícím se světě.

Barathar nebyla jedinou hráčkou mocenské partie. Král lebek stále vyčkává na severu a lord Wyntherp připravuje válku na východě. Amandě se líbí představa PH v budoucnu čelících mocnému nekromantovi, takže se rozhodne nechat problém **Temnota se plíží ze severu**, jak je.

Druhý problém, **Východní nepokoje**, je také zajímavý, ale zdá se jí, že celá ta konfrontace s Pašeráckou královnou nejspíše poskytla lordu Wyntherpovi příležitost, na níž čekal, aby mohl věci posunout dále. Aspekt **Východní nepokoje** tak změní na **Východ ve válce!** To by mělo před PH položit nějaká zajímavá rozhodnutí.

Mějte také na paměti, že když PH odstraní nadcházející problém, jiný musí vyvstat, aby zaujal jeho místo. Nemusíte to řešit okamžitě – potřebujete dát hráčům dojem utváření trvalých změn v herním světě. Po nějaké době, když si všimnete, že vám dochází nadcházející problémy, bude ale nejspíše vhodný čas představit nové, ať už pro celý herní svět nebo pro specifické místo.

Vypořádání se s PV

Vypravěči, pamatujte si, že když přidáte do herního světa nové místo, tak spolu s ním chcete přidat alespoň jednu novou PV. Někdy to může znamenat, že přesunete osobu z místa, které už nebudete dál potřebovat.

Když se objeví významná změna v problému nějakého místa nebo herního světa, budete také potřebovat vyhodnotit, zda současná PV je dostatečná k vyjádření této změny. Pokud ne, můžete potřebovat přidat další, nebo výrazným způsobem změnit tu stávající – přidejte více aspektů nebo přehodnoťte existující aspekty, abyste udrželi význam postav k aktuálním problémům.

Většinou by mělo být dost zřejmé, zda pro dané místo potřebujete novou tvář – když ta stará zemře nebo je nějak trvale odstraněna ze hry, nebo je už nudná, je nejspíše na čase věci pozměnit.

Když hrdinové zachránili Carrise, syna lorda Bornholda, z rukou Pašerácké královny, Lord Bronhold jim zůstal dlužen. Aby to vystihla, tak Amanda změnila pár jeho aspektů aby jej učinila přátelštějším k PH a méně podřízeným Barathar.

Když byla Barathar poražena, Amandě přišlo, že potřebuje někoho kdo vstoupí na její místo a převezme moc v podsvětí. Během Carrisova zajetí se Carris a Barathar stali milenci a její smrt jej moc nepotěšila. Popravdě jej naštvála tak moc, že se rozhodl převzít její místo a stát se Pašeráckým králem Sindarského toku. Protože se zapřísáhl převzít podsvětí na Barathařinu počest (a protože Amanda neměla ke Carrisovi připravené žádné pravidlové hodnoty), Amanda pro Carrise napíše celou novou kartu postavy a učiní z něj nového záporáka, s nímž se PH střetnout. A tenhle se může stát velice dotěrným!



Vracející se PV

Jsou v zásadě dva způsoby, jak PV využít znovu. Můžete je využít buď k tomu, abyste *ukázali, jak postavy vyrostly od doby, kdy začínaly*, nebo je můžete použít, abyste *ukázali, jak svět reaguje na jejich růst*.

Ty první PV neměňte, protože to je pointa věci – příště, až se s nimi PH setkají, je budou překonávat, nebo budou mít nové problémy, nebo nějak přerostou PV, které zůstávají stejné. Můžete možná změnit i kategorii, v níž se nacházejí – ta, která byla dříve hlavními PV, jsou teď pomocnými PV, kvůli tomu, jak moc PH pokročily.

Těm druhým umožněte, aby se zlepšovaly tak, jako PH – přidávejte jim nové dovednosti, měňte jim aspekty nebo jim přihoďte trik nebo dva a vůbec dělejte vše potřebné, abyste je udrželi aktuální k úsilí PH. Tento druh PV může zůstat ve hře jako nemesis po několik příběhových oblouků, nebo alespoň poskytovat určitý dojem kontinuity s tím, jak se PH stávají silnějšími a vlivnějšími.

Barathar rostla spolu s PH. Byla hlavním záporákem a Amanda se ji až do její porážky snažila udržet významnou a dost silnou, aby poskytovala dostatečnou výzvu, takže pokaždé, když PH dosáhly milníku, vztáhla jeho efekty i na Barathar. Sem tam také udělala nějaké drobné změny (úpravy aspektů, prohození dovedností) v reakci na to, co PH udělaly ve světě při svých výpravách.

Sir Hanley, rytíř, který se snažil postatvám zabránit ve vstupu do Varendepu, když jej poprvé navštívili, byl velmi obtížným protivníkem, když se s ním střetli poprvé. Byl hlavní PV a boj s ním byl zamýšlen jako vyvrcholení celého sezení. Hrdinové jej překonali, když jej přemluvili, aby je nechal projít, což jej učinilo méně významným. Byl to dost nevrlý člověk a ještě několikrát hrdinům vstoupil do cesty, ale nerostl tak jako oni, takže jej brzy přerostli. Naposledy, když se se sirem Hanleym střetli, jej dost zle srovnali a donutili jej utéct pryč.



11

SPECIALITY

DEFINICE SPECIALIT

Specialita je ve Fate velmi široký pojem. Používáme ji k popisu čehokoliv, co je technicky součástí postavy, nebo pod její kontrolou, a čemu dáváme v rámci pravidel speciální zacházení. Pokud by vaše hra Fate byla filmem, právě sem by šel rozpočet na zvláštní efekty.

Některé příklady specialit zahrnují:

- Magické a nadpřirozené síly
- Speciální nástroje a vybavení, jako očarované zbraně a zbroje ve fantasy hře nebo super technologie ve sci-fi hře
- Dopravní prostředky, které postavy vlastní
- Organizace nebo místa, která postavy ovládají, nebo v nich mají značný vliv

Nástroje, které zde naleznete, vám umožní vystříhnout si speciality na míru vaší hře, nebo vám poskytnou materiál k vykradení přímo ze stránek. To je v pohodě. Nám to nevadí.

Speciality považujeme za rozšíření karty postavy, takže kdokoliv, kdo kontroluje postavu, které speciality náleží, kontroluje také tyto speciality. Většinu času to budou hráči, ale speciality mohou mít také PV, které kontroluje Vypravěč.

Vlastnictví specialit vyžaduje **svolení** nebo **cenu**.

BRONZOVÉ PRAVIDLO, NEBOLI FATEOVÝ FRAKTÁL

Než se vydáte dál, je tu něco důležitého:

Ve Fate můžete s čímkoliv v herním světě zacházet, jakoby to byla postava. Pokud to potřebujete, pak cokoliv může mít aspekty, dovednosti, triky, měřítko stresu a následky.

Nazýváme to Bronzové pravidlo, ale pokud sledujete internet, mohli jste o tom slyšet také jako o Fateovém fraktálu. Už dříve v této knize jsme k tomu viděli nějaké příklady; dáváte své hře její vlastní aspekty během její tvorby, dáváte situační aspekty prostředí stejně jako postavám a vypravěč může nechat rizika prostředí provádět útoky, jakoby měly dovednosti.

V této kapitole tuto představu rozšíříme ještě více.

Svolení a
cena
str. 274

SPECIALITY

Situační
aspekty
str. 58

Rizika
prostředí
str. 208

VYTVÁŘENÍ SPECIALIT

Tvorba specialit začíná rozhovorem. Ten by se měl odehrát během tvorby hry nebo tvorby postav.

Vaše skupina musí rozhodnout o následujícím:

- Jaké prvky vašeho herního prostředí jsou vhodné pro speciality?
- Co chcete, aby speciality dělaly?
- Jaké prvky postavy potřebujete plně vyjádřit jako speciální schopnosti?
- Jaká je cena nebo svolení k tomu mít speciality?

Jakmile to vše vyřešíte, podívejte se na příklady v této knize, abyste si ujasnili o co jde a mohli si vytvořit soupis podobný tomu našemu. Nic víc v tom není!

Prvky herního prostředí

Na pár nápadů ohledně specialit jste už nejspíše přišli během vaší práce na tvorbě hry. V podstatě každá fantasy hra má v sobě nějaký druh magického systému, zatímco hra o superhrdinech potřebuje superschopnosti. Pokud se dění obtáčí kolem nějakého důležitého místa – jako je hvězdná loď postav, jejich základna nebo oblíbený hostinec – zvažte, že je definujete jako specialitu.

Ze své podstaty speciality tíhnou k tomu přivlastnit si mnoho pozornosti, když jsou představeny – hráči jsou přirozeně přitahováni ke všem blyštivým, křiklavým a speciálním možnostem, takže byste od nich měli vždy očekávat, že specialitám budou věnovat mnoho pozornosti. Když se bavíte o možnostech pro speciality, ujistěte se, že jste připraveni vypořádat se s věcmi, kterým jste se rozhodli dát ve hře mnoho prostoru.

Amanda se se skupinou baví o specialitách pro *Srdce z oceli*.

Zirdova magie (a magie Mystického bratrstva) je zmíněna hned z kraje jako očividný kandidát, stejně jako Landonova bojová umění. Jak Lenny tak Ryan prohlásí, že nemají zájem o dlouhé seznamy kouzel nebo bojových manévrů. Protože je to fantasy hra v níž existuje magie, shodnou se, že by měli zvážit očarované předměty.

Když si prochází herní problémy, hrozby a lokace, tak se rozhodnou, že se nebudou namáhat dělat z ničeho zmíněného specialitu – stejně mají v plánu cestovat z místa na místo a postavy nemají žádnou významnou investici v žádné organizaci, aby to stálo za pozornost.

Co speciality dělají

V principu: načrtněte si, co chcete, aby speciality dokázaly dělat v porovnání s tím, co už v základu dělají vaše dovednosti, triky a aspekty. Také zvažte, jak speciality vypadají „na kameře“. Co lidé vidí, když je použijete? Jak vypadají a jaké pocity vyvolávají?

Zejména zvažte tyto body:

- Ovlivňuje specialita příběh a pokud ano, jakým způsobem?
- Umožní vám specialita dělat věci, které neumožní některá dovednost?
- Dělají speciality nějakou vaši existující dovednost užitečnější či silnější?
- Jak byste popsali použití speciality?

Toto je důležitý krok, protože může odhalit, že navržená specialita ve skutečnosti nepřidává tolik, kolik jste mysleli, což vám umožní buď přidat jí více možností, nebo ji prostě do hry nezahrnout.

U Zirdovy magie se hráči rozhodnou, že chtějí, aby věci zůstaly jednoduché a abstraktní – je to jen další prostředek pro řešení problémů, stejně jako Landonova bojová umění nebo Cyneřina mečozlodějna (u čehož Lily trvá na tom, že jde o skutečný termín) – velmi schopný kouzelník by měl být obáván stejně, jako velmi dobře trénovaný šermíř, ale ne víc.

Shodnou se, že to příběh ovlivní hned z několika důvodů. Představují si spoustu tajemných magických efektů a zápletek, do nichž bude Zird moci štourat, stejně jako majetnické sklony Bratrstva ohledně znalostí.

Rozhodnou se, že Zirdova magie bude umožňovat interakci s nadpřirozenem, která pro jiné lidi prostě není možná, a že bude moci lidi ovlivňovat nebo jim ubližovat, ale opět zdůrazní, že by neměla být o nic mocnější než jiné dovednosti. Jednoduchá kouzla budou prostě používat základní čtyři akce a rituály budou užívat výzev, střetů nebo konfliktů, podle toho, co se bude hodit.

Jmenovitě vyloučí přítomnost svět měnicí „vysoké“ magie která by tvořila věci z ničeho, ničila města a tak podobně. Pokud by se podobné věci objeví, půjde o námět pro celý scénář a o výsledek snahy několika lidí, kteří tomu přinesou značné oběti.

Nikomu ve skupině se nezdá, že by magie nějak víc ovlivňovala ostatní dovednosti, což pomůže udržet její zvláštní povahu.

Používání Zirdovy magie je především o podivnostech. Ryan si představuje vytváření seznamu podivných požadavků a přísad, které nejsou nijak zvlášť konzistentní – některé věci lze udělat rychle, jiné ne a rozhodnout které jsou které je jen o dramatickém momentu. Zbytku skupiny tato neurčitost vyhovuje, takže to odklepnou.

Přiřazení k prvkům postavy

Jakmile máte hotovou základní představu, vyřešte, které prvky postavy potřebujete pro specialitu zpracovat.

- Pokud specialita ovlivňuje příběh, pak by měla využívat aspekty.
- Pokud specialita dává akcím nový obsah, měla by využívat dovednosti.
- Pokud specialita dělá dovednosti úžasnější, pak by měla využívat triky.
- Pokud specialita může utrpět poškození nebo být nějak vyčerpána, pak by měla přijímat stres a následky.

Specialita může používat aspekt jako svolení – vyžadovat určitý aspekt postavy k tomu, aby šlo využít jiné možnosti onoho aspektu. Možná se vaše postava musela s nějakou vlastností už narodit, nebo získat nějakou úroveň statutu, aby mohla aspekt využívat. Nebo může specialita poskytovat nový aspekt, k němuž postava získá přístup, je-li to specialita sama, co je pro příběh důležité.

Existuje několik způsobů, jak může specialita využívat dovednosti. Může to být přímo nová dovednost, která není součástí základního seznamu dovedností. Může přepisovat existující dovednost a přidávat nové funkce k jejím čtyřem akcím. Může stát kolonku dovednosti během tvorby nebo zlepšování postavy, aby mohla být získána. Je možné, že po dobu kdy ji postava kontroluje ji specialita dává postavě přístup k jedné nebo více existujícím dovednostem.

Napsání speciality jako triku funguje stejně, jako vytvoření nového triku. Jedna specialita k sobě může mít připojených několik triků – může dokonce zahrnovat i dovednosti, které daný trik upravuje. Specialita, která zahrnuje triky, stojí často body obnovy, stejně jako je stojí triky.

Specialita, která popisuje nějakou základní schopnost postavy, může dávat nové měřítko stresu – mimo fyzický a duševní stres – přímo dané postavě. Specialita, která je od postavy odděleným objektem – jako místo nebo dopravní prostředek – může mít své vlastní měřítko fyzického stresu. Můžete také určit dovednost, která dané měřítko stresu ovlivňuje – tak jako Kondice poskytuje dodatečné čtverečky stresu a kolonky následků pro fyzický stres.

Až budete mít jasně určeno, co specialita dělá, zvolte, které prvky postavy tuto představu ve hře nejlépe posílí a jak je k tomu využijete.

Skupina se rozhodne, že Zirdova magie by určitě měla používat aspekty a dovednosti – je tu jasný vliv na příběh a magie vytváří nové způsoby řešení problémů. Nechtějí, aby posilovala jiné dovednosti, spíš chtějí, aby k nim stála stranou, takže nebude využívat triků. Nechtějí ani žádnou „zásobu many“ nebo jiného zdroje, který by se s magií pojil, takže to nevyžaduje ani využití stresu či následků.

**Svolení a
cena
str. 274**

**Tvorba triků
str. 88**

**Kondice
str. 105**

SPECIALITY

Svolení a cena

Svolení je narativní ospravedlnění, které vám umožňuje si specialitu vůbec vzít. Pověřšinou dáte svolení vzít si specialitu na základě některého z aspektů postavy, který popisuje, čím se vaše postava kvalifikuje nebo co jí umožňuje danou specialitu mít. Můžete se také prostě shodnout na tom, že pro někoho dává smysl, aby specialitu měl, a dál to neřešit.

Cena je to, jak za specialitu zaplatíte, a vychází ze zdrojů, které jsou dostupné na kartě postavy, ať už to je bod dovednosti, bod obnovy, kolonka triku nebo kolonka aspektu.

Vypořádat se s cenou je naštěstí dost jednoduché, protože speciality využívají prvky postavy, které jsou vám již známe – prostě zaplatíte to, co byste zaplatili za normální věci z kolonek dostupných během tvorby postavy. Pokud je specialita novou dovedností, prostě ji umístíte do pyramidy jako obvykle. Pokud to je trik, zaplatíte bod obnovy (nebo několik) abyste ji získali.

Vypravěči, pokud nechcete, aby si hráči vybírali mezi tím mít specialitu a mít normální možnosti dostupné začínajícím postavám, můžete bez problémů zvýšit počet kolonek, které všechny PH při tvorbě postavy obdrží, aby si za ně pořídily speciality – jen se ujistěte, že všechny PH dostanou stejné množství dodatečných kolonek.

Amanda prohlásí, že by Zird měl mít jako povolení aspekt, který by vyjádřil, že byl vytrénován v magii Bratrstva. Ten už Zird má, takže to není problém.

Ohledně ceny se rozhodne, že postačí vzít si dovednost na užívání magie a umístit si ji do pyramidy, protože jde o magii, která je založena především na dovednostech. Navíc k tomu, aby si ušetřila práci, se rozhodne, že půjde o běžnou dovednost Učenost, a naznačí, že kdokoliv s adekvátním tréninkem a dostatečnou dovedností Učenost může používat magii, spíš než že by šlo o nějakou genetiku nebo jinou dědičnost. Ryanovi se to líbí, protože to je jednoduché a přizemní, takže s tím souhlasí.

Sepsání

Jakmile máte všechny prvky pohromadě, můžete je pro svou specialitu podrobně sepsat. Gratulujeme!

Specialita: Magie Mystického bratrstva

Svolení: Jeden aspekt vyjadřující že jsi byl vyučen Bratrstvem

Cena: Úrovně dovedností, konkrétně ty, které jsou dané dovedností Učenost. (Normálně byste k tomu asi měli přidat i body Obnovy, protože k dovednosti přidáváte nové akce, jenže Amandina skupina je líná a odmávnou to ve jménu skupinové shody.)

Lidé, kteří jsou vyučeni Mystickým bratrstvem, jsou schopni využívat své znalosti k provádění nadpřirozených efektů, což k dovednosti Učenost přidává následující akce:



Překonání: Použijte Učenost k přípravě a úspěšnému provedení magických rituálů nebo ke zodpovězení otázek ohledně mystických záležitostí.



Vytvoření výhody: Použijte dovednost Učenost ke změně prostředí za pomoci magie nebo k umístění duševních a fyzických efektů na cíl, jako třeba *Zpomalený* nebo *Zamlžené vědomí*. Postavy se proti tomu mohou bránit Vůli.



Útok: Použijte Učenost k tomu, abyste někomu přímo ublížili magií, ať už ovládnutím elementů nebo mentálním útokem. Cíle se proti tomu mohou dle povahy útoku bránit Atletikou nebo Vůli, případně Učeností, pokud sami mají magický trénink.



Obrana: Použijte dovednost Učenost k obraně před nepřátelskou magií nebo jinými nadpřirozenými efekty.



SPECIALITY A ZLEPŠOVÁNÍ

Definice
milníků
str. 256

Speciality se vyvíjejí velmi podobně svým základní prvkům, v závislosti na milnících z *Dlouhé hry*. To nám dává základní vodítka:

- Speciální aspekt se může změnit při každém malém milníku, nebo při zásadním milníku, pokud je navázán na váš základní koncept.
- Speciální dovednost se může zlepšit na každém významném nebo zásadním milníku, za předpokladu, že jde o povolenou změnu, a stejně tak můžete získat i nové speciální dovednosti. Můžete také prohazovat úrovně dovedností mezi jinou dovedností a svou speciální dovedností při malém milníku, jako u jakékoliv jiné dovednosti.
- Speciální trik můžete nabýt při zásadním milníku, když dostanete bod obnovy. To může znamenat, že si přidáte nový trikový efekt k již existující specialitě, nebo že si pořídíte novou od triků odvozenou specialitu. Také můžete změnit speciality odvozené od triků při malém milníku, tak jako jakýkoliv jiný trik.

Samozřejmě, mnoho specialit používá více než jeden prvek. Doporučujeme, abyste hráčům ve vaší hře umožnili rozvíjet jednotlivé části takových specialit zvláště při různých milnících, abyste ve hře minimalizovali zmatečnost.



VÍCE PŘÍKLADŮ SPECIALIT

Zde máte nějaké další předpřipravené speciality na různé úrovni detailu, které vystihují některé z nejběžnějších RPG klišé.

Hodnocení zbraní a zbrojí

Někdykrát byla v této sekci zmíněna hodnocení zbraní a zbrojí. V drsnějších hrách je můžete použít jako výchozí předpoklad, spíše než abyste s nimi zacházeli jako se specialitou, je-li to vhodné – dostat zásah zbraní vás více poškodí a mít zbroj vás ochrání před tím, aby se to stalo.

Hodnota zbraně se přidává k množství posunů po úspěšném zásahu. Tudíž, máte-li Zbraň:2, znamená to, že jakýkoliv zásah má o 2 posuny větší hodnotu, než by měl normálně. To platí i pro remízy, takže když používáte zbraň, udělujete stres i při remíze namísto toho, abyste získali posílení. To činí zbraň velmi nebezpečnými.

Hodnocení zbrojí odebrá posuny z úspěšného zásahu. Tudíž, Zbroj:2 učiní jakýkoliv zásah o 2 slabší, než by byl normálně. **Pokud zasáhnete, ale zbroj cíle sníží množství posunů na 0 a méně, dostanete posílení vůči svému cíli, ale nezpůsobíte mu žádnou škodu.**

Doporučujeme nastavit si škály pro zranění zbraní od 1 do 4 a pamatovat na to, že při remíze Zbraň:4 vyřadí čtyři Průměrné bezejmenné PV. Pak nastavte hodnocení zbrojí na základě toho, co myslíte, že byste potřebovali k plné ochraně proti zbraním každé úrovně.

Amanda si se skupinou promluví o přidání hodnocení Zbraní a Zbrojí. Ostatní souhlasí, takže potřebuje vytvořit příklady zbraní a jejich hodnocení. Jde o fantasy svět a navíc dost drsný, takže když se zamyslí nad výše zmíněným vodítkem o Zbraň:4, rozhodne se, že jakýkoliv velká, obouruční zbraň (jako je halapartna nebo ohromný meč) snese zkázu na skupiny bezejmenných PV, a to i při neohrabaném zásahu.

Když vezme tohle jako základ, skončí s následujícím:

Zbraň:1 odpovídá předmětům jako jsou mosazné náloketníky a podobné zbraně, případně většina improvizovaných zbraní. Zbroj:1 jsou vycpané šaty.

Zbraň:2 odpovídá krátkým čepelím nebo holím, jako je dýka nebo obušek. Zbroj:2 je tvrzená kůže a drátěná košile.

Zbraň:3 zahrnuje většinu mečů, palic a věcí, které se užívají jednou rukou. Zbroj:3 je drátěná košile a pláty.

Zbraň:4 je vyhrazena pro velké, obouruční zbraně. Zbroj:4 je kompletní celoplátové brnění.

NULOVÝ SOUČET JE NUDNÝ

Než propadnete šílenství v tvorbě tabulek zbraní a zbrojí pro svou kampaň, měli byste se zastavit a zamyslet se nad tím, zda jejich zahrnutí skutečně způsobí takový rozdíl ve vašich konfliktních scénách.

Důvod, proč to říkáme, je ten, že první věc, kterou hráči budou chtít udělat, je vyrušit efektivitu čehokoliv, co jejich protivníci mají, tím, že se obrní. A pokud nechcete své PV nechat zmasakrovat, pak i vy uděláte to samé. Pokud všichni budou tíhnout k tomu být na rovinu se všemi ostatními co do zbraní a zbrojí, máte hru s nulovým součtem, a stejně tak byste se mohli prostě vrátit k tomu, že si všichni hodí na svou základní dovednost.

Jeden ze způsobů, jak s tím pracovat, je vytvořit záměrnou nerovnost mezi hodnoceními zbraní a zbrojí a umožnit jednomu převýšit ty druhé. Historie je v tomhle na vaší straně – většina zbrojí nedokázala kompletně ochránit proti zbraním, proti kterým stály. Kroužkovka mohla zabránit seknutí čepelí, ale to vás moc neochránilo před hrubou silou a šokem ze zásahu palicí. Podobně sada plátů mohla odrazit palici, ale kopí nebo bodnutí mečem, které proklouzlo mezi pláty, vám zkazilo den.

Další způsob je učinit skutečně dobré zbroje neobvykle vzácné, dostupné pouze privilegovaným, extrémně bohatým, nebo jiné elitě. Takže zatímco může být opravdu snadné najít Zbraň:3 meč, pouze Carmelionská Královská garda má mistra kováře schopného vyrobit odpovídající zbroje. Hráči mohou investovat spoustu času do pokusů koupit, vymámit, dobýt nebo ukrást takový kus zbroje, ale alespoň z takového pokusu vyždímáte nějaké drama.

Prostě pamatujte na to, že když budete držet zbraně a zbroje zcela srovnatelné, budete stát před rizikem promarněné snahy, pokud na jejich přítomnosti nebude skutečně záležet.

Superschopnosti

Většina herních prostředí se superschopnostmi, má společné následující: Důvodem existence superschopností je učinit věci, které děláte (vaše dovednosti), úžasnější a skutečnost, že všichni mají superschopnosti, je přijímána jako základ dané hry.

To činí tvorbu předlohy vhodné pro mnoho herních prostředí vskutku jednoduchou. Nepotřebujete svolení, protože je mají všichni (nebo postačí jeden aspekt „příběhu o původu“). Vezměte jakoukoliv schopnost chcete a udělejte z ní trik. Pokud potřebujete přesáhnout běžná omezení triků, abyste schopnost opravdu shrnuli, zdrazte ji o jeden další bod obnovy za každé dva posuny (nebo jednu dodatečnou akci nebo jednu výjimku z pravidel) přidaného efektu. Chcete-li několik „úrovní“ schopnosti, prohlase počet bodů obnovy, které na ni spotřebujete, za volitelný.

Pak dejte každé PH několik dodatečných bodů obnovy na nákup schopností.

Tadá, máte pár superschopností! (Tohle funguje, i když chcete herní prostředí s magií, kde každý zná pár běžných kouzel, nebo pro velmi jednoduchá kybernetická vylepšení.)

Tohle všechno pochází ze hry jménem Chrome City, domova Simona – kybernetické opice. Je to v podstatě superhrdinská hra s kyberpunkovou stylizací a hrdina pochází ze společenství inteligentních, kyberneticky vylepšených opic praktikujících kung-fu.

Specialita: Energetický úder

Cena: 2 body obnovy

Můžete použít Střelbu abyste někoho zasáhli energetickým úderem, aniž byste k tomu potřebovali zbraň nebo jiné nástroje. Můžete se rozhodnout pro libovolný typ úderu, ať už to má být úder živelný nebo třeba jen neurčitý výboj světla. (Toto nestojí další bod obnovy, protože Střelbu můžete použít k útoku i v základu.)

Dostanete +2, když používáte své energetické údery k útoku nebo k vytvoření výhody. Používáte je jako by šlo o Zbraň:2. Pokud má vaše prostředí běžné zbraně, tato schopnost má hodnocení zbraně o 2 vyšší, než nejsilnější dostupná běžná zbraň.

Spacialita: Supersíla

Cena: 2-6 bodů obnovy

Vaše útoky Bojem jsou hodnocené jako Zbraň:2 a všechny vaše užití Kondice na „hrubou sílu“ mají +2. Každé další 2 body obnovy které zaplatíte vám dají další +2 bonus.

Specialita: Superrychlost

Cena: 3 body obnovy

Vždy jednáte v konfliktu jako první. Pokud má Superrychlost ještě někdo další, porovnejte dovednosti jako obvykle.

Získáte +2 na všechny obranné hody na Atletiku, stejně jako na střety závislé pouze na rychlosti.

Vyjma neprůchodných překážek, jako jsou pevné zdi ignorujete všechny situační aspekty, které omezují pohyb, a můžete se na začátku každé výměny v konfliktu umístit do kteréhokoliv zóny chcete, protože jste měli dost času se tam dostat.

Spacialita: Superodolnost

Cena: 1-3 body obnovy

Máte Zbroj:2 na všechny obranné hody proti fyzickému poškození. Každý další bod obnovy vám přidá další +2.

Specialita: Rentgenové vidění

Cena: 2 body obnovy

Pokud je předmět, který hledáte skryt za nějakým prosvítitelným objektem, nemusíte si házet na Pozornost nebo Vyšetřování, abyste jej našli – prostě v hledání automaticky uspějete.

Také dokážete snáze zůstat ukryti, protože se můžete dívat, kde se nachází lidé kteří vás hledají. Máte +2 na Skrývání abyste se vyhli zpozorování.

ODSTUPŇOVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Jak můžete vidět, vybalancování schopností je ve Fate více záležitost umění, než vědy. Máme tu nějaká hrubá srovnání, o která se můžete opřít, jako že jeden bod osudu odpovídá jednomu vyvolání nebo jednomu triku, ale když se dostanete k psaní výjimek z pravidel, jako je ta u rentgenového vidění, nejsou zde žádná tvrdá nebo rychlá pravidla na to, co je příliš silné. Vše je relativní podle vaší chuti a Fate je těžké rozbít.

Takže když tohle vymýšlíte, tak se u toho moc nezapořte – udělejte to tak, jak to zní cool, a když něco rozbijete, tak to pak změňte. Hráči, nebudte hysterky ohledně toho, když se některá z vašich schopností trochu oslabí.

Přesnější rady jsou ve *Fate System Toolkit*.

Speciální vybava

Stejně jako u schopností, vybava obvykle zesiluje to, co vaše postava dělá, takže se zdá být na první pohled smysluplné zpracovat ji pomocí triků. (Veteráni *Spirit of the Century* si vzpomenu na trik Osobního vybavení.)

Vybavení ale může mít i značnou příběhovou hodnotu. Očarovaný meč může mít svou vlastní legendu a osobnost a prokleté dědictví může odrážet osobnost rodiny, která byla nucena jej po staletí držet. K popsání takovýchto věcí použijte aspekty a pamatujte, že by měly poskytovat příležitosti pro vyvolání i vynucení. Pokud chcete, můžete samotným vyvoláním dodat nějakou zvláštní příchut, přidat jim nějaký jednorázový bonus podobně jako u triků.

Aspekt na vybavení může také poukazovat na nejlepší situaci k jeho využití, nebo naznačit, co jej činí odlišným od dalších podobných (např. odstřelovací puška je nejvhodnější **Pro práci z dálky**, nebo nějaký konkrétní model, který **Se vůbec nikdy nezasekne**).

Doporučujeme tak nepostupovat běžně a nedávat každému předmětu, který PH vlastní, aspekt nebo trik. Tohle je hra o vaší postavě, ne o jejím vybavení. Ve většině případů byste měli předpokládat, že pokud má vaše postava nějakou konkrétní dovednost, zahrnuje to také vlastnictví potřebného vybavení k jejímu efektivnímu využívání. Šetřete si speciality pro předměty, které mají jedinečnou nebo osobní hodnotu, pro něco, co nebudete permanentně měnit napříč vaší kampaní.

RYCHLÉ A HRUBÉ VYBAVENÍ PODLE PŘÍBĚHU

Pokud nechcete řešit speciality, je tu způsob, jak se s vybavením vypořádat bez zbytečného okecávání: Přemýšlejte o něm jako o automaticky vytvořených výhodách, které vnese do scény. Vypravěči, vy už beztak vkládáte věci jako **Úzké uličky** a **Těžký terén** – můžete to využít i k popisu situačních výhod, které postavy díky vybavení dostanou.

Tudíž pokud má PH plně automatickou pušku a jde po někom s pistolí, přidejte postavě na začátku scény aspekt **Větší palebná síla** s volným vyvoláním, stejně jako byste takovou výhodu vytvořili pomocí hodu kostek. Tímto způsobem můžete vyvažovat výhody podle příběhových okolností – když bojujete v úzké uličce, váš meč může být horší nástroj než protivníkův nůž, takže dostane volné vyvolání na vám přiřazený aspekt **Špatná volba zbraně**.

V těch vzácných situacích, kde budete mít naprosto ideální nástroj pro danou práci, můžete takto získaný aspekt, počítat, jako by byl „se stylem“, a dostat na něj dvě volná vyvolání.

Specialita: Démonobij, Očarovaný meč

Svolení: Nalézt meč během hry

Cena: Žádná

Meč Démonobij má apsket zvaný *Ničitel démonů*. Pokud jste nositelem meče, můžete tento aspekt vyvolat při střetu s demony, ať už v boji, nebo když jim poskytnete opozici. Můžete se kvůli magii meče stát také cílem vynucení; meč neustále tlačí svého nositele k ničení démonů, bez ohledu na cokoli dalšího. To může vést až k naprostému odvrácení se od jakýchkoli jiných cílů, nechtěnému přilákání demonovy pozornosti nebo jiným komplikacím.

Navíc k tomu má vyvolání aspektu meče pár dalších zvláštních efektů: může zahnat jakoukoliv bezejmenou démonickou PV bez nutnosti konfliktu nebo střetu a vždy bez ohledu na další okolnosti dokáže odhalit přítomnost skrytého démona.

Specialita: Soubojová pistole Brace Jovanniche

Svolení: Aspekt *Bracův odkaz*

Cena: Jedna kolonka aspektu (pro svolení) a jeden bod obnovy

Brace Jovannich byl tím nejobávanějším a nejuznávanějším pistolníkem, kterého svět Aedeannu kdy poznal. Jeho pistol, široce známá jako nástroj, jenž zabil a srazil stovky lidí, je teď vaše. Jen vy sami víte, proč jste ji raději nezahodili do kanálu a neušetřili si trápení, které se s její pověstí pojí.

Připravte se na vynucení svého aspektu, když lidé pistol poznají a budou vyžadovat prokázání, že jí jste hodni, odplaty za křivdy, jichž se účastnila nebo jiné podobné nevídané pozornosti. Na druhou stranu, kromě očividných bojových výhod, můžete aspekt vyvolat, abyste Bracovu obávanou pověst využili ke svému prospěchu.

Pistol vám dává +2 na všechny útoky Střelbou v duelu jeden na jednoho. Tím máme namysli skutečně formální duely, nikoliv pouhou přestřelku jeden na jednoho – tedy situaci, kdy někoho vyzvete nebo jím jste vyzváni, souboj je někým zahájen atd. Pokud ve své hře používáte hodnocení Zbraní, pak pistol dává běžné bonusy jako jakákoliv jiná pistole.

Kybertechnologie a superdovednosti

Povětšinou můžete s kybernetickými implantáty zacházet hodně podobně jako se superschopnostmi v příkladech výše: „megatriky“ s vícenásobnou hodnotou obnovy podle toho, jak moc cool věci dělají.

V některých herních prostředích má ale kybertechnologie další úlohu, hraničící s magií: umožňuje lidem dělat věci v kyberprostoru a vytváří tak nový kontext pro akce, které jsou k ní vztažené.

Pro takové případy potřebujete specifickou dovednost popisující novou sféru možných činností a to, co se s ní dělá.

Další potenciální použití speciálních dovedností je vytyčit pro postavy ve hře velmi specifický prostor, do něhož mají přístup pouze někteří, takže v určité konkrétní situaci budete mít jen jednu postavu, na níž se budete spoléhat. Například namísto toho, abyste měli dovednost Boj, kterou si může vzít kdokoliv, můžete mít dovednost Válečnictví, a tu budou mít pouze PH Válečníků. Dobře to sedí například pro Caperovy příběhy, protože hranice v jejich fikci jsou již definované (plánovač, řidič a podvodník). Jen se ujistěte, že všichni chápou, že pokud bude v takovém nastavení někdo zkoušet jednat mimo žánrové hranice, tak se vám věci nejspíše velmi ošklivě zvrhnou.

Specialita: Rozhraní

Svolení: Získání výbavy k rozhraní (předpokládá se automaticky, pokud si dovednost vezmete před hrou)

Cena: Úrovně dovedností

Dovednost Rozhraní vám umožňuje interagovat s počítači a technologickými objekty způsobem, kterého většina lidí není dostupný. Můžete se dostat přístroji „až do hlavy“, promlouvat k němu tak, jak ostatní lidé mluví ke svým přátelům a bojovat s ním, jako byste byli v hospodské rvačce. Samozřejmě to znamená, že stroje vám mohou dělat totéž.



Překonání: Použijte Rozhraní, abyste opravili porouchaný počítačový systém, obešli zabezpečení, prohackovali se jinými podobnými překážkami nebo abyste nějaký kus techniky donutili aktivovat některou z jeho funkcí nebo mu v jejím spuštění naopak zabránili.



Vytvoření výhody: Použijte Rozhraní abyste získali informace o určitém kusu technologie (např. zjistili jeho aspekty), odhalili poruchy v počítačovém systému nebo do systému vyslali falešné signály či zmatečné informace a způsobili tak chaos.



Útok: Použijte Rozhraní k přímému zničení počítačového systému.



Obrana: Použijte Rozhraní k obraně proti útokům z počítačových systémů. Selhání v hodu na obranu vám způsobí fyzický stres a následky – kybernetické rozhraní způsobuje, že dáváte svůj skutečný fyzický mozek v sázku.



Specialita: Média

Svolení: Zařazení „mediálního“ archetypu při tvorbě postavy

Cena: Úrovně dovedností a obnova pro související triky

Ostatní mohou pomlouvat a šířit zvěsti, ale vy držíte prst na tepu masmédií. Ve vašem světě se události dne stávají zprávami, ať už v televizi, rádiu nebo na internetu.



Překonání: Použijte Média, abyste veřejnosti podstrčili informaci s jakýmkoliv vyzněním, o které stojíte. Podivnější nebo místně omezené záležitosti bude těžší rozšířit a bude také náročnější upravit příběhy, které už rozšířila jiná média. Úspěch obecně znamená, že veřejnost o události uvěřila tomu, čemu jste chtěli, ačkoliv pojmenované PV mohou mít na věc složitější názory.



Vytvoření výhody: Použijte Média, abyste umístili aspekt na událost nebo jedince a vystihli tak pověst, kterou jste svým příběhem vytvořili.



Útok: Pokud máte dostatečnou páku na to někomu psychicky ublížit skrze pomlouvačnou kampaň nebo mediální šikanu, využijte tuto dovednost k útoku.



Obrana: Použijte Média k tomu, abyste předešli poškození své vlastní pověsti, když proti vám tuto dovednost použije někdo jiný.

Triky: Reklamní kampaň. Abyste získali potřebné služby, tak můžete použít Média k akci Překonání a skrze inzerci dosáhnout stejného efektu, jaký by mělo použití Kontaktů.

Davová spravedlnost. Můžete pomocí Médii přimět veřejnost k fyzickému násilí a získat tak na jednu scénu k ruce dvě Průměrné (+1) bezejmenné PV, které zaútočí na vými zvolený cíl.

Bohatství

V některých hrách je důležité sledovat, kolik majetku vaše postava má – feudální vládci soupeřící o moc, prezidenti korporací využívající své peníze k úderům na své nepřátele nebo i gambleři v Gangsterlandu. Fate je hodně laxní co do čísel obecně a proto moc nedoporučujeme snažit si držet přesný přehled v tom, kolik zlatáků je v kapse vaší postavy.

Pokud chcete, aby zdroje vaší postavy byly konečné, podobně jako bohatství, dobrá varianta je využít zvláštní měřítko stresu k reprezentaci vyčerpání takového zdroje. Pokud tak učiníte, vytvoříte tím nový kontext pro konflikt, který umožní na takové měřítko stresu zaútočit a uškodit mu stejně, jako tomu je u fyzického a duševního stresu.

Můžete použít také něco podobného k vykreslení cti a reputace v herním prostředí, kde na tom záleží, jako je například feudální Japonsko.

Specialita: Majetek, přepřacovaný

Svolení: Žádné, tuto dovednost si může vzít kdokoliv

Cena: Úrovně dovedností

Všechny postavy získají při své tvorbě speciální drobný (*Visim kama-rádovi pár stovek*), mírný (*Splátkový kalendář*) a vážný (*Chtějí mi rozdrtit kolení český*) následek, který mohou přijmout ve vztahu k majetkovým konfliktům.

K dovednosti Majetek přidejte následující akce:



Útok: Můžete provést nepřátelské finanční transakce abyste napadli cizí majetek, nebo abyste jej dostali do pozice, v níž s vámi bude muset jednat, a tedy mu způsobili majetkový stres nebo následky. Pokud na někoho takto udeříte, znamená to, že způsobíte nějakou dlouhodobou změnu jeho finanční situace k horšímu.



Obrana: Použijte Majetek k udržení vlastního společenského postavení tváří v tvář pokusům zruinovat váš kapitál.

Speciální: Dovednost Majetek nyní přidává nové měřítko stresu na vaši kartu: majetkový stres. Můžete být donuceni přijmout majetkový stres kdykoliv kdy selžete v hodu využívajícím Majetek – v podstatě kdykoliv, kdy využijete své peníze, provádíte útok. Majetkový stres se neobnovuje tak rychle jako duševní nebo fyzický stres – měřítko se místo na začátku každé scény vyčistí na začátku každého herního sezení.

Jako zajímavou možnost vývoje můžete zvážit povolení trvalého zhoršení dovednosti Zdroje jako cenu za získání některých specialit, pokud jde o věci, které lze pořídit za peníze.

Dopravní prostředky, místa a organizace

Tohle vše je shrnuté do jedné kategorie, protože pokud chcete, aby to bylo důležité, pak to má obvykle dostatečně výrazný dopad, aby ospravedlnil, že tomu dáte vlastní kartu postavy.

Nemusí to být vždy tak komplikované, zejména pokud potřebujete něco umírněnějšího – například když chcete přiřadit nějaký cool trik k dopravnímu prostředku a používat dříve uvedená pravidla pro speciální schopnosti a vybavení, tak to je bez problémů. Tohle je pro případy, kdy chcete, aby měl dopravní prostředek skutečnou osobnost a byl základním stavebním kamenem vaší hry, ikonickým jako *Enterprise* nebo *Millennium Falcon*.

Pokud specialitě přidělíte její vlastní dovednosti, naznačujete tím, že má schopnost jednat nezávisle na vás a potřebujete proto vysvětlit, proč tomu tak je. V závislosti na specialitě můžete také potřebovat změnit kontext toho, co dovednosti znamenají, nebo vytvořit nový seznam dovedností vhodný pro to, jak se specialita chová.

V této hře dostaly postavy dostatek bonusové obnovy, dovednostních úrovní a kolonek aspektů, aby je investovaly do plachetnic. Skupina se rozhodla investovat společně do jedné úžasné lodě.

Specialita: *Galadriel*

Svolení: Žádné; je brána jako součást herního konceptu

Cena: Úrovně dovedností, obnovy a kolonek aspektů investovaných několika postavami

Aspekty: *Nejrychlejší loď Flotily, Skryše pro kontraband, Lord Tamarin ji chce poslat ke dnu*

Dovednosti: (reprezentují posádku lodi; PH mohou použít své dovednosti, pokud je mají vyšší)
Dobrá (+3) Pozornost
Slušná (+2) Střelba, Mořeplavba (obdoba Řízení)

Triky: **S větrem o závod.** Při jakémkoliv rychlostním střetu dává Galadriel +2 k hodům na Mořeplavbu.

Pasti. Za bod osudu může kterákoliv PH v rámci své akce spustit některou z ošklivých pastí rozmístěných napříč lodí a získat tak k útoku Zbraň:2 nebo přidat +2 k hodnotě Zbraně při jakémkoliv útoku Bojem, který se odehraje na palubě.



Toto je pro hru, v níž je každá PH vládcem samostatného státu svého národa ve fantasy světě a děj se hodně zabývá mezinárodní politikou. PH získávají samostatnou kartu postavy pro vytvoření jejich státu a národa.

Specialita: Ghiraulská Federace

Svolení: Žádné; je brána jako součást herního konceptu

Cena: Vlastní přiděl aspektů, úrovní dovedností a triků

Ghiraulská federace je malý stát známý svou rozsáhlou špionážní sítí a zákony chránícími bohaté a mocné, obvykle na úkor rolnictva. Ty mu vládneš, gratulujeme. Při jednání proti jiným národům použij dovednosti uvedené zde namísto těch, které máš na kartě své postavy. V tomto případě tyto dovednosti reprezentují snahu tvých špiónů, šlechticů, umělců a samozřejmě armády.

Aspekty: *Sledujeme vás; Chudina ať jde z cesty; Bystré hlavy, tupá ostří*

Dovednosti: Skvělé (+4) Vyšetřování

Dobry (+3) Majetek

Slušná (+2) Řemesla

Průměrný (+1) Boj

Triky: **Kontrarozvědka.** Federace může použít Vyšetřování k obraně proti pokusům jiných národů o zjištění svých aspektů. Úspěch se stylem při této obraně umožní Federaci podstrčit namísto skutečného aspektu aspekt obsahující mylné informace.



SPECIALITY



Magie

Když tvoříte magický systém, je extrémně důležité prodiskutovat jej předem, protože potřebujete ustanovit nějaká základní očekávání k tomu, co je a není možné a jak dalekosáhlé mohou jeho efekty být. Žádné dva fantasy světy v popkultuře nemají stejné vlastnosti své magie a definice tajemného často definuje i klíčové elementy fungování samotného světa. Tyto příklady jsou tudíž dost detailní a využívají celou škálu prvků postav.

Lucas, kouzelnický polda, je PH ve Fate hraje Dědičné problémy inspirované Hong Kongskými střilečkami, postavy v ní jsou speciální zásahová jednotka řešící nadpřirozené případy ve smyšleném městě San Jian, Kalifornie. V tomto herním prostředí musíte usměrňovat magické síly z prastarých, polobožských duchů. Schopnosti jsou specifické a založené na výběru z portfolia, tudíž duch vody bude udělovat odlišné výhody, než duch štěstěny. Lidé mají také karmické měřítko stresu odrážející nezdolnost jejich duše.

Specialita: Lukasovo Umění

Svolení: Žádné; kdokoliv se může spojit s duchy aby získal moc

Cena: Kolonky aspektů, úrovně dovedností, stres/následky

Při tvorbě postav získáte tři další kolonky pro aspekty, které můžete využít k popsání svého vztahu s prastarým duchem. Aspekt by měl zahrnovat kontext, například něco jako *Sujan to pro mě zařídí* nebo *S Damarem se vzájemně respektujeme*.

Abyste mohli používat prastaré síly, musíte si vzít novou dovednost zvanou Dorozumění.

Dorozumění

Toto je dovednost ke sladění se s prastarými duchy a využívání jejich energie.



Překonání: Použijte Dorozumění k vyrušení energie nezformovaných, nižších duchů (čtete: bezejmenných PV) nebo k vynucení své vůle na prastarých entitách, s nimiž zrovna nejste spjati. Selhání v těchto hodech obvykle způsobuje karmický stres nebo následky.



Vytvoření výhody: Použijte Dorozumění k nahromadění volných vyvolání na aspekty svého prastarého ducha nebo k vyladění spirituálních energií místa ve svůj prospěch.



Útok: Použijte Dorozumění k dočasnému zapuzení nepřátelských duchů a démonů. (Poznámka: Touto akcí nemůžete přímo zaútočit na lidi ani jiné hmotné entity.)



Obrana: Použijte Dorozumění k obraně proti nepřátelským nadpřirozeným vlivům. Selhání v obraně před těmito útoky způsobuje karmický stres. (Poznámka: Touto akcí se nemůžete přímo bránit proti magicky zesíleným útokům lidí ani jiných hmotných entit.)

Speciální: Dorozumění přidává čtverečky stresu a kolonky následků vašemu měřítku karmického stresu, použijte stejná pravidla jako u Kondice a Vůle. Následky z karmického útoku doslova přeladí vesmír okolo postavy, takže se nabízí věci typu *Hrozná smůla* nebo *Obklopen smutkem*.

Každý z pradávných duchů dostane také svou kartu, která popisuje jeho portfolio, obecnou filosofii a výhody, které může nabídnout. Abyste mohli tyto výhody získat a využít, musíte využít volných vyvolání získaných akcí vytvoření výhody za pomoci dovednosti Dorozumění (jinou dovednost k tomu využít nelze) nebo utracením dvou bodů osudu. Tato výhoda vám umožní bez házení říci, že se v příběhu prostě něco stalo.

Sujan, duch ochrany

Portfolio: Obrana a ochrana

Filozofie: Všechn život je hoden ochrany a zachování, bez ohledu na nepřízeň osudu.

Benefits:

- Jednou za scénu můžete zabránit jakékoliv přirozené katastrofě způsobené běžným neštěstím, zachránit někoho kdo obrazně balancuje na hraně útesu, nebo někoho dostat těsně z dosahu výbuchu. Není k tomu potřeba žádný hod: prostě se to stane. Nelze tím zabránit akci, pouze změnit její výsledek.
- Můžete vyvolat Skvělý (+4) energetický štít, abyste ochránili sebe a kohokoliv dalšího, na koho ukážete. Tato hodnota se počítá s jakoukoliv aktivní opozicí, kterou vy nebo kdokoli další, kdo je chráněný, dokážete přidat. V okamžiku, kdy jej někdo prorazí, štít zmizí a je potřeba jej povolát znovu. (Ano, můžete za tímto účelem nastrádat svá volná vyvolání a vytvořit tak gigantický štít. Nedivte se ale, když narazíte na jiného ducha, jehož moc umožní váš štít prorazit jak papírovou stěnu.)



Tady je varianta pro fantasy hru s pevně vymezenými školami magie.

Specialita: Školy moci

Svolení: Jeden aspekt který určí, ke které skupině náležíte

Cena: Kolonka aspektu (pro svolení), úrovně dovedností (de facto), obnova

Vaše aspekty vám dovolují být členem jednoho z několika společenství zabývajících se mystickými znalostmi. Tyto řády mají své vlastní malé karty s aspekty, dovednostmi a triky. Členství v řádu vám umožňuje si „přivlastnit“ části těchto karet postav, jako by byly vaše vlastní.

V jeden moment můžete náležet jen k jednomu řádu a opustit tento řád a přejít k jinému by bylo bezprecedentní (čtete: je to zajímavá možnost, k níž může PH dospět v průběhu kampaně).

Černá liga

Aspekty: *Klam je jedinou pravdou, Mrtví nad námi bdí, Zab ty co tě převyšují než oni zabijí tebe*

Dovednosti: Skvělé (+4) Poznání
Dobré (+3) Tvoření
Slušné (+2) Ničení
Průměrné (+1) Měnění

Triky: **Nekromancie.** +2 k jakémukoliv použití dovedností Černé ligy vůči mrtvým tělům

Hrobové ticho. Jednou za scénu můžete přehodit jakýkoliv hod na dovednost Klamání a použít lepší z obou hodů.

Hra stínů. Při používání dovednosti Tvoření můžete přidat jedno dodatečné volné vyvolání na jakýkoliv situační aspekt, který má něco společného s temnotou.

Magické dovednosti jsou Tvoření, Ničení, Poznání a Měnění. Každý řád je seřazuje od Skvělé po Průměrnou. Použijte nižší z dovedností řádu nebo vlastní dovednosti Učenost, když provádíte magickou akci.

Získáte jeden trik zdarma z těch, které náleží vašemu řádu, a můžete získat další za utracení obnovy. Můžete vyvolat nebo být vynuceni aspekty řádu, jako by byly vaše vlastní.

Své magické dovednosti využíváte, když něco učiní použití vašich světských dovedností nemožným. Například pokud nemůžete nadále vyslyšet podezřelého, protože ho mučení zabilo, provedete hod na překonání pomocí Poznání, abyste to, co potřebujete vědět, zjistili pomocí magie. Pokud někdo trpí hlubokou, temnou depresí, s níž si běžná péče nedokáže poradit, vytvoříte výhodu za pomoci Měnění, abyste jeho náladu změnili.

PŘEHLED

Žebříček (str. 9)

+8	Legendární
+7	Velkolepé
+6	Fantastické
+5	Vynikající
+4	Skvělé
+3	Dobré
+2	Slušné
+1	Průměrné
+0	Nevalné
-1	Mizerné
-2	Příšerné

Herní čas (str. 194)

- **Výměna:** čas, ve kterém všichni vykonají svou akci
- **Scéna:** čas k vyřešení situace
- **Sezení:** jedno herní sezení.
- **Scénář:** jedna epizoda
- **Příběhový oblouk:** jedna sezóna
- **Kampaň:** celá hra v daném herním prostředí

Hod na dovednost (str. 130)

Hodte čtyřmi **Fate kostkami** a přičtěte hodnocení **dovednosti**. Porovnejte s opozicí. Za každý stupeň který proti ní máte na žebříčku navíc získáváte jeden **posun**.

Druhy opozice (str. 131)

- **Aktivní:** jiná postava si hází proti vám
- **Pasivní:** neměnná hodnota na žebříčku

Čtyři výsledky (str. 132)

- **Selhání:** V akci jste selhali nebo uspěli za výraznou cenu
- **Remíza (posun 0):** uspěli jste za drobnou cenu
- **Úspěch (posun 1-2):** uspěli jste zdarma
- **Úspěch se stylem (posun 3+):** uspěli jste s dodatečným benefitem

Čtyři akce (str. 134)



Překonání: překonává překážku



Vytvoření výhody: zdarma vyvolá aspekt



Útok: ubližuje jiné postavě



Obrana: brání vás před útoky nebo výhodami

Zmírňování poškození (str. 160)

Proškrtněte jeden čtvereček stresu větší nebo rovný hodnotě útoku, přijměte jeden nebo více následků, nebo proškrtněte čtvereček stresu a přijměte následky – pokud nic z toho nemůžete učinit, jste vyřazení.

Následky (str. 162)

- **Drobné:** -2 od hodnoty útoku
- **Mírné:** -4 od hodnoty útoku
- **Vážné:** -6 od hodnoty útoku
- **Extrémní:** -8 od útoku a trvalý aspekt postavy

Zotavování se (str. 164)

- **Drobné:** Slušná (+2) obtížnost, jedna celá scéna
- **Mírné:** Skvělá (+4) obtížnost, jedno celé sezení
- **Vážné:** Fantastická (+6) obtížnost, jeden celý scénář

Typy aspektů (str. 57)

- **Aspekty hry:** trvalé, vytvořené během tvorby hry
- **Aspekty postavy:** trvalé, vytvořené během tvorby postavy
- **Situační aspekty:** trvají jednu scénu, dokud nejsou překonány, nebo přestanou mít význam
- **Posílení:** trvají dokud nejsou vyvolány
- **Následky:** trvají do zotavení

Vyvolávání aspektů (str. 68)

Utraťte bod osudu nebo volné vyvolání. Vyberte si jedno:

- +2 k vašemu hodu na dovednost
- Přehození všech hozených kostek
- Týmový spolupráce: +2 na hod jiné postavy
- Překážka: +2 na pasivní opozici

Volná vyvolání lze vzájemně skládat nebo přidávat k zaplacenému vyvolání.

Vynucování aspektů (str. 71)

Přijměte komplikaci za bod osudu.

- **Událostí:** Máš ____ aspekt a jsi v ____ situaci, takže bohužel dává smysl, aby se ti stalo _____. Ksaskru, ty máš ale smůlu.
- **Rozhodnutím:** Máš ____ aspekt v ____ situaci, takže dává smysl, že se rozhodneš k _____. Což se obvykle zvrhne, když _____.

Obnova (str. 80)

Na začátku nového sezení si obnovte své body osudu na úroveň obnovy. Pokud jste předchozí sezení skončili s více body osudu, tak vám zůstanou. Na konci scénáře se vrátíte na hodnotu své obnovy bez ohledu na okolnosti.

Utrácení bodů osudu (str. 80)

Utraťte bod osudu abyste:

- Vyvolali aspekt
- Aktivovali trik
- Odmítli vynucení
- Vytvořili příběhový detail

Výzvy (str. 147)

- Hodí se na překonání za každou překážku nebo cíl, které vyžadují hod na odlišnou dovednost.
- Selhání, cenu a úspěch každého hodu interpretujte až po posledním hodu.

Střety (str. 150)

- Postavy ve střetu si hodí patřičnými dovednostmi.
- Ta, která získá lepší výsledek, obdrží vítězství.
- Pokud jako jediní uspějete se stylem, získáte dvě vítězství.
- Pokud dojde k remíze nejvyšších výsledků, nikdo nezíská vítězství a nastane nečekaná změna.
- Střet vyhrává první účastník, který dosáhne tří vítězství.

Konflikty (str. 154)

- Vykreslete scénu, popište prostředí, v němž se konflikt odehrává, vytvořte situační aspekty a zóny a ujasněte, kdo se konfliktu účastní a na jaké je straně.
- Určete pořadí jednání.
- Zahajte první výměnu
 - Ve svém tahu proveďte akci a vyhodnoťte ji.
 - V tazích ostatních se braňte, nebo na jejich akce reagujte, jak je potřeba.
 - Po ukončení jednání všech postav začněte znovu s novou výměnou
- Konflikt končí, když všichni z jedné strany odstoupí nebo jsou vyřazeni.

Získávání bodů osudu (str. 81)

Získáte body osudu, když:

- Přijmete vynucení
- Jsou vaše aspekty vyvolány proti vám
- Odstoupíte z konfliktu

PŘÍRUČKA VETERÁNA

Toto je nová verze Fate, kterou jsme vytvořili, abychom systém aktualizovali a ujasnili. Tady máte průvodce hlavními změnami v systému oproti jeho předchozím verzím například ze *Spirit of the Century* a *Dresden Files Roleplaying Game*.

Tvorba hry a postavy

- Tvorba hry je obdobou tvorby města z Dresden Files, jen hodně zredukovanou. K definování své hry tvoříte přinejmenším dva aspekty zvané problémy. Pokud chcete, můžete jít do hloubky a přidat aspekty místům a postavám.
- V této edici je méně aspektů než v ostatních hrách Fate. Snížili jsme počet fází na tři – významné dobrodružství a dvě hostující role. Zjistili jsme, že je snazší vymyslet pět dobrých aspektů, než sedm nebo deset. A protože jsou zde aspekty hry a můžete tvořit situační aspekty, měli byste mít vždy dostatek věcí k vyvolání či vynucení!
- Pokud bude vaše hra využívat hodně Specialit, nebo pokud bude obsahovat hodně prvků, které chcete u postav vystihnout pomocí aspektů (jako je třeba rasa nebo národnost), můžete zvýšit počet kolonek aspektů. Nedoporučujeme jít více než na sedm aspektů postavy – všimli jsme si, že mnoho z nich pak do hry nijak výrazně nevstoupí.
- Pokud jste hráli *The Dresden Files RPG*, tak víte, že jsme v něm namísto pyramidy používali dovednostní sloupce. V této verzi Fate jsme chtěli mít tvorbu postavy tak rychlou a jednoduchou, jak jen to bylo možné, takže jsme vzali Skvělou (+4) pyramidu jako základ. Pokud chcete použít sloupce, klidně – máte k tomu 20 bodů dovedností. Dovednostní sloupce nezmizely zcela, jen jsme je vyhradili pouze pro vývoj postavy (s. 258).
- 3 body obnovy a 3 triky. Čtverečky stresu fungují stejně jako v *The Dresden Files RPG*.

Aspekty

- V jiných Fate hrách jsme volná vyvolání nazívali značkování („tagging“). Přišlo nám, že to je zbytečný slang navíc. Pořád tomu tak můžete říkat, pokud chcete – hlavně, když vám to usnadní si u stolu porozumět.
- Hráčem iniciovaná vynucení možná znáte pod názvem „vyvolání pro efekt“. Přišli nám přehlednější nazývat to prostě vynucení, bez ohledu na to, kdo jej inicioval.
- Volná vyvolání je teď možné přidávat k běžným nebo je načítat dohromady společně s dalšími volnými vyvoláními na ten samý aspekt. Navíc lze mít na aspektu více, než jen jedno volné vyvolání náraz.
- Vyvolání aspektu který je přidělen na nějakou postavu dá této postavě na konci scény bod osudu.
- Vynucení jsou rozdělena na dva specifické typy: rozhodnutí a událost. To nemění způsob, kterým vynucení fungují, jde jen o upřesnění, nicméně stojí za to to zmínit.
- Scénické aspekty byly přejmenovány na situační aspekty, aby se zamezilo nejasnostem ohledně toho, jak pružně mohou být využity.

Akce a související

- Seznam akcí byl oproti dřívějším hrám Fate značně zredukován na pouhé čtyři: překonání, vytvoření výhody, útok a obranu. Pohyb je teď funkcí akce překonání, vytvoření výhody shrnulo odhad/vyhlášení/manévry z předchozích her pod jednu záštitu a blokování může být provedeno mnoha různými způsoby.
- Hra již není založena na binárním systému úspěch/selhání. Teď máme čtyři možné výsledky: selhání nebo úspěch za cenu, remízu (úspěch za drobnou cenu), úspěch a úspěch se stylem. Každý výsledek má i svůj mechanický nebo příběhový efekt, podle toho, u jaké akce nastane. Úspěch se stylem je v podstatě spin z předchozích verzí Fate zobecněný napříč systémem.
- Výzvy a střety byly značně zjednodušeny a přetvořeny.
- K rozhodnutí zda stojí za to házet na pohyb byly hranice zón nahrazeny situačními aspekty. Pokud nic nestojí v cestě, pak je pohyb o jednu zónu vždy zdarma.
- K tomu patří i to, že ze systému byly zcela odstraněny nadpřirozené akce a dovednostní modifikátory. Buď něco je dostatečně zajímavé, aby se na to házelo, nebo prostě není.
- Týmová spolupráce je oproti dřívějším hrám značně zjednodušená. Kdokoliv kdo je v dané dovednosti alespoň Průměrný (+1) přidává +1 tomu, kdo je v ní nejlepší.

Tvorba scénářů

- Rady jsou o hodně lepší.

Speciality

- Existují. Zatímco každá dřívější hra Fate měla specifický způsob řešení schopností a vybavení a dalších věcí, teď vám nabízíme paletu možností, z nichž si můžete vybrat (což více odpovídá variabilní podstatě systému)

PŘEDSTAVA POSTAVY

Aspekt základního konceptu

Aspekt problému

Jméno

TRIO FÁZÍ

Fáze jedna: Vaše dobrodružství

Aspekt první fáze

Fáze dvě: Zkřížení cest

Aspekt druhé fáze

Fáze tři: Další zkřížení cest

Aspekt třetí fáze

DOVEDNOSTI

- Jedna Skvělá (+4)
- Dvě Dobré (+3)
- Tři Slušné (+2)
- Čtyři Průměrné (+1)

TRIKY A OBNOVA

- Tři triky = Obnova 3
- Čtyři triky = Obnova 2
- Pět triků = Obnova 1

STRES A NÁSLEDKY

- Průměrná nebo Slušná Kondice vám dá 3-bodový čtvereček fyzického stresu
- Dobrá nebo Skvělá Kondice vám dá 3- a 4-bodové čtverečky fyzického stresu
- Vynikající Kondice vám dá 3- a 4- bodové čtverečky fyzického stresu a dodatečnou kolonku drobného následku.
- Průměrná nebo Slušná Vůle vám dá 3-bodový čtvereček duševního stresu
- Dobrá nebo Skvělá Vůle vám dá 3- a 4-bodové čtverečky duševního stresu
- Vynikající Vůle vám dá 3- a 4- bodové čtverečky duševního stresu a dodatečnou kolonku drobného následku.

Název hry

Herní prostředí/Měřítka

HROZBY

Současné hrozby

Nadcházející hrozby

TVÁŘE A MÍSTA

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

Jméno

Hrozba / Aspekt

VOLBY

Počet aspektů

5

Počet fází

3

Dovednostní limit

Skvělý (+4)

Dovednostní pyramida či sloupce

Pyramida

Počet sloupců

—

Míra obnovy

3

Počáteční počet triků

3

Druhy měřítek stresu

Fyzické a duševní

Výchozí počet čtverečků stresu

2

Výchozí kolonky následků

2/4/6

DOVEDNOSTI

TRIKY A SPECIALITY

--

FATE™

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

IDENTITA

Limité **ANDON**

Popis **NEOTESANÝ ŠERMÍŘ POKRYTÝ JIŽEVAMI S POTRHANÝM OBLEČENÍM.**

Odhovra

3

ASPEKTY

Užebníř Slonovinového Rubáše

Planýř z Řeznického psa

Za všechno vděčím Starému Finnovi

Vždy lze použít násilí

Oko za oko

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobry (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

DOVEDNOSTI

Box

A-tletika

Skřívání

Řemesla

Bot

Kondice

Provokace

Střelba

Větahy

Klanění

Vůle

SPECIALITY

TRIKY

Další rubrou? +2 ke Větnířům, když s někým počítáš v hospodě.

Záložní šermíř. Jedinou věcí na koně, když se vás někdo pokouší zranit v aspektu "Dobro-
smotenný, můžete proslávit, že máte záložní šermíř a aspekty tak slávit. Váš protivník namísto
toho si své peníze posílá komabující váš dočasně koptýlení vručeným tasením.

Drahník. Jedinou řa sezení můžete snížit důvěřivost protivníka následem z mírného na drsný nebo z
dvá cenu bodu odůbrat zcela.

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 2 3 4

DUŠEVNÍ STRES (Vile)

1 2 3 4

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

6 Vážný

2 Drobný

IDENTITA

CLYNERE

Obnova

3

Máte ČESTNÁ ŽLODĚJKA S BLESKURÝCHLÝM OSTRÍM.

FATE™

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

ASPEKTY

NĚJAKUŽNĚ PROSLULÁ HOLKA S MEČEM

ZBOŽŮJSTU TRPYTKY

KRETU ŽIRDOVI ŽÁDA

NEODOLÁM SMUTNÉMU PŘÍBĚHU

BARATHARINA UTAJENÁ SESTRA

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobry (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

ATLETIKA

POZORNOST

KLAMÁNÍ

MAJETEK

BOJ

VYŠETŘOVÁNÍ

ÚČENOST

ŽLODĚJNA

EMPATIE

DOVEDNOSTI

SPECIALITY

TRIKY

MISTR BOJE: +2 NA BOJ PŘI TVORBĚ VÝHODY PROTI PROTIHNÍKOVÍ ZA PŘEDPOKLADY JE PROTIHNÍK MÁ BOJOVÝ STYL NEBO SLABINU, KTEROU ONA DOKÁŽETE VYUŽÍT.

HOLKA Z LACINÝHO PŘÍBĚHU. K AKO PŘEKONÁNÍ NĚJAKÉHO POUŽÍT ATLETIKU NAHŘÍSTO ŽLODĚJNY, ZA PŘEDPOKLADY JE NEPOTŘEBUJETE PŘEKONAT ŽÁNEK NEBO JINÝ PODOBNÝ DRUH BĚHĚNÍ.

ŠESTÝ SNTSEL. MÁTE TĚŽKOU NEUVĚŘITELNOU SCHOPNOST PŘEDVÍDAT NEBEPEČI. V SITUACÍCH V NICHŽ VÁM CHCE NĚKDO UBLÍŽIT, RUKAUTE VÁŠE DOVEDNOST POROVNAT S OVLIVNĚNÍM OKOLNOSTMI, JAKO ŽE SOU ÚPLNĚ UKRYTÍ, TĚMOTA NEBO DALŠÍ SNTSELOVÉ OHROŽENÍ.

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 2 3 4

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1 2 3 4

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

6 Vážný

2 Drobný

IDENTITA

АҖЕМНҢҢ ЗИРД

Obnova

Pope's ✓✓

N

FATE

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

ASPEKTY

Národní kouzelník

Vynikající (+5)

Rivalové v mystickém bratrstvu

Skvělý (+4)

POKUD JSEM TAM NEBYL, ČETL JSEM O TOM

Dobry (+3)

DO TVÁŘE NE!

Slušný (+2)

SPATNĚ SNÁŠÍM HLUPÁKY

Průměrný (+1)

B05

MAJESTEK

KONTAKTY

POZORNOST

SPECIALITY

MAGIE MYSTICKÉHO BRATSTVA

TRIKY

UŽENEG, LÉČITEL. MŮJÉ POMOCI RYCHLÉHO ZOTAVOVÁNÍ POMOCÍ UŽENOSTI.

Přetlakování. V vytvoření výhledy založené na lhaní může namísto klamání použít vstupy

SÍLA DEDUKACE. JEDNOU BA SÁM MŮŽETE UTRATIT VOD GRUBU (A STŘEŠNÍ PŘE MINUT POŽAROVNÍM) A ŘÍSKAT TAK SPECIÁLNÍHO HOD NA VÝŠETŘO-

VAHNI REPREZENTATIVI DI VASTE MODERNI DEDICAZIONI SAGGIACONOSTICI. MODELLI EMBLEMATICI VITTEVOLI ASPIETTICI E IN KARDY TENDI POSIZIONI KTERE VU TOHITO

$\frac{1}{\sqrt{\pi}}$

V KENOT NABÍČTO TAVĚVOUIN TUNĚ HOVENNOSTI V TENNOM ILOMI NEBO VČÁVNĚ V BK DÖ EDOBUČANIL ŽE NOVĚJŠE OROO AVENIAIT ŽE TETE MŮVNE

ČETLI O TOM, CO SE POKOUŠÍTE UDELAT.

FYZICKÝ STRES (Kondice)

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

Four empty square boxes, each with a number in the top right corner. The numbers are 1, 2, 3, and 4, arranged vertically from top to bottom. The boxes are intended for drawing the four parts of the object.

NÁSLEDKY

2 Drobny

4. Mirný

6 Vážný

2 Drobný

2 Drobný

IDENTITA

Jméno	
Popis	
	Obnova

FATETM
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

ASPEKTY

Základní koncept
Problém

DOVEDNOSTI

Vynikající (+5)				
Skvělý (+4)				
Dobrý (+3)				
Slušný (+2)				
Průměrný (+1)				

SPECIALITY

--

TRIKY

--

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1	2	3	4
---	---	---	---

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1	2	3	4
---	---	---	---

NÁSLEDKY

2 Drobný	
4 Mírný	
6 Vážný	

2 Drobný

REJSTŘÍK

- akce 86, 134, 174
- aktivní opozice 10, 131, 133
- aspects 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44, 53, 56, 68, 76, 202, 210, 273
- aspekty hry 2482, 297, 57, 229
- aspekty postavy 57, 228, 245, 256
- bezejmenné PV 214
- body osudu 3, 12, 48, 53, 56, 68, 71, 80, 82, 167
- bronzové pravidlo 270
- cena 274
- dovednosti 7, 46, 53, 86, 96, 130, 202, 256, 258, 273, 283
- dovednostní strop 46, 260
- dovednostní pyramida 46
- fate kostky 3, 8, 130, 187
- fáze 38, 40, 42, 44
- herní čas 194
- herní prostředí 20, 182
- hlavní PV 220
- hodnocení zbraní 277
- hodnocení zbrojí 277
- hráči 3, 4
- kampaně 195, 252, 298
- karta postavy 3, 292, 293, 294, 295
- kolonky dovedností 258
- konflikty 154, 205, 223
- měřítka 21, 184
- milníky 248, 255, 256, 263, 276
- místa 26
- následky 7, 47, 50 58, 162, 258, 260, 273
- obnova 7, 49, 53, 56, 80, 87, 260
- obrana 142, 159
- odstoupení 81, 167, 299
- pasivní opozice 10, 131, 133, 191
- plná obrana 159
- pohyb 169
- pomocné PV 218
- pořadí jednání 158
- posílení 58
- postavy vypravěče (PD) 4, 26, 82, 179, 213, 222, 236, 260, 66
- postavy hráčů (PH) 4, 27, 30
- posuny 10, 132, 140, 193
- problém (aspekt postavy) 34, 53
- problémy 22, 57, 229
- problémy 227
- překonání 134, 147, 169
- příběhové oblouky 195, 252, 298
- příběhové otázky 232
- příběhový čas 194, 200
- remíza 132
- rizika prostředí 208
- scénáře 181, 194, 226, 246, 298
- scény 155, 178, 194, 127, 240, 298
- selhání 132, 188
- sezení 194, 298
- situační aspekty 58, 75, 136, 156, 170, 187
- skupiny 216
- smrt 168
- speciality 6, 184, 270
- stres 4, 47, 50, 86, 160, 273
- střety 150, 173, 196
- stříbrné pravidlo 185
- svolení 274
- triky 7, 48, 53, 80, 87, 202, 256, 273, 299
- tváře 26, 229
- tvorba hry 17,
- tvorba postavy 29, 262, 296
- týmová práce 174
- úspěch 132
- úspěch se stylem 132
- úspěch za cenu 132, 189
- útok 140, 149, 153, 160
- vícenásobné cíle 205
- volná vyvolání 70
- výměny 150, 159, 194
- vynucení 6, 12, 14, 71, 75, 81, 207, 211
- vynucení rozhodnutím 73
- vynucení událostmi 72
- vypravěč 3, 4, 82
- vyřazení 168
- vytvoření výhody 70, 78, 136, 149, 153, 170, 175, 205, 223
- vyvolání 6, 12, 68, 80, 210, 299
- výzvy 147, 172, 173, 196
- základní koncept 32, 52
- zásah 140, 216
- zlaté pravidlo 185
- zóny 157, 169
- zotavování 164
- zebríček 9, 46, 86