Základní pravidla rolové hry FATE, 2. vydání

zkrácená verze úplných pravidel

autoři FATE: Fred Hicks a Rob Dohoghue, http://www.faterpg.com
český překlad pravidel: členové RPGFóra, http://rpgforum.jinak.cz

Úvod – Aspekty a dovednosti – vysvetlení funkcí a použití

RPG hra FATE se od jiných podobných her odlišuje zejména prvky, zvanými **aspekty**. Je to pojem, který vyjádřuje určitou vlastnost herního objektu nebo postavy, jejich kvalitu nebo nedostatek, jejich odlišení od ostatních objektů nebo postav ve hře. Prvotně v definici aspektu rezonuje **odlišení**, protože pokud se daný objekt nebo postava ve hře odlišují od ostatních, jsou pro hru něčím zajímavé a výjimečné. Pokud mají i jiné běžné schopnosti nebo vlastnosti, které pro hru nemají až takový význam (anebo jsou samozřejmé i pro ostatní podobné objekty), není potřebné je nazývat aspekty. *Pokud totiž ve vaší hře krokodíly plavou a mají velké zuby, nespočívá v těchto vlastnostech výjimečnost a odlišení jednoho z nich. Pokud ale má některý železnou náhradu ocasu (o který přišel v dávném souboji) a umí si s ní pomoct z nejedné šlamastiky, je něčím zajímavý. A už máme krokodíla s aspektem Železný ocas, který vám může poskytnout výhodu nad protivníky například během boje. Jak, to uvidíte později.*

Právě odlišení jednotlivých objektů ve hře a jejich jedinečnost přispívají k větší paletě možností pro hráče a lepšímu celkovému zážitku ze hry. Musíte ovšem vědět rozlišit, kdy je možné se na daný Aspekt vaší postavy (nebo daného objektu ve hře) spolehnout a použít jej. A musíte také vědět zdůvodnit způsob, jakým daný aspekt přispěje k vyřešení problému ve váš prospěch. Jednoduše řečeno, aspekt můžete úspěšně využít jen ve vhodné situaci, jindy bude pravděpodobně jen zbytečně vyplýtvaný. Konečné posouzení vhodnosti aspektu a zdůvodnění jeho použití je na Pánovi hry. *Víc o použití aspektů se dočtete v oddíle Řešení konfliktů.*

Další úrovní definování postavy nebo objektu ve FATE jsou **dovednosti**. Tvoří jakousi podmnožinou aspektů a souvisí s nima *(viz tvorba postav)*. Jsou univerzálnější a bývají pro dané prostředí, příběh nebo hru vytvořeny ať už dohodou mezi hráčí nebo tvůrcem příběhu. Na rozdíl od aspektů vyjádřují porovnatelné kvality a schopnosti postav, tedy to, co můžou mít postavy společné a co mohou ovládat stejně nebo podobně. *Všechny postavy se například mohli naučit boji s mečem a některé z nich i etikete. Proto budou mít kromě svých jedinečných aspektů i tyto všeobecnější dovednosti – Boj s mečem a Etiketa.* Dovednosti jsou postavám přiřaďovány jednak během tvorby postavy a jednak během rozvíjení a zlepšování postav *(obojí viz níže)*.

Stupnice a hodnocení

Hodnota	Popis	Hodnota	Popis
+6	legendární	0	průměrný
+5	nedostižný	-1	slabý
+4	vynikající	-2	špatný
+3	výborný	-3	bídný
+2	dobrý	-4	mizerný
+1	slušný		

Hodnoty a hodnocení ve FATE nebývají obyčejně uváděny v číselné podobě, nýbrž v slovní. Proto tady běžně neexistují věci jako *Meč +2, Síla 5*, ale spíše *Dobrý meč, Nedostižná síla*. Tyto hodnocení se používají i na určení úrovní aspektů a dovedností, například aspekt *Věrný až po hrob* na úrovni *dobrý (tedy dvě zaškrtávací políčka)*, nebo dovednost *Boj s mečem* na úrovni *výborný (tedy +3)*.

Tvorba postavy

Je ve FATE specifická. Neprobíhá stanovením jednotlivých statistik a dovedností postav (jako je to u většiny jiných her), protože tu v podstatě žádné statistiky nejsou, ale je prováděna vývojem postavy v několika obdobích. Je to i první příležitost vzájemné interakce hráčů a jejich postav před samotnou hrou, protože jim dává možnost spoznat svojí i ostatní postavy během období před samotným herním dějem. Dohodou nebo Pánem hry je stanovený počet období (například pět), během kterých se vystřídají všichni hráči a po krátkém shrnutí událostí aktuálního období Pánem hry řeknou krátky souhrn toho, co jejich postava v daném čase dělala.

S tím je úzce spjat také výběr aspektů a dovedností postav. V každém období totiž hráč oznámí ostatním (zejména Pánovi hry), jaký jeden **aspekt** postavě přiřadí. Tento aspekt musí jednak souviset s opsanými zážitky postavy v daném období a jednak musí zapadat do celkové atmosféry neskorší hry. *Asi by bylo zbytečné postavě přidělit aspekt Počítačový odborník, i když s počítači právě pracuje, ale Pán hry ví, že příběh postavy zavede na poušť a do odlehlého hornatého kraje bez elektřiny. Aspekt by tak zůstal během celé hry nevyužitý a hráč by byl oproti ostatním v nevýhodě.* Hráč si může zvolit i aspekt, který již postava má, a tím zvýší jeho hodnocení. **Základní hodnocení aspektu** je na úrovni *slušný* (což značí jedno zaškrtávací políčko, vysvětlené později), další investování do aspektu jeho hodnocení zvyšuje dle stupnice. Maximální úroveň aspektu je stanovená Pánem hry, obyčejně jako třetina nebo polovina počtu období tvorby postavy.

V daném období hráč také použije **4 body dovedností**, ať už na výběr nových dovedností pro svou postavu, nebo na zlepšení hodnocení existujících podle stupnice. Nové nebo zlepšené dovednosti musí nějak souviset se zvoleným aspektem (teda s tím, co postava v právě probíhajícím období dělala). *Nemělo by se tedy stát, že postava, která během celého období meditovala v klášteře, si vybere jako novou schopnost Pilotování letadla, nebo zlepší svůj Šerm.* **Nové dovednosti** začínají po investování 1 bodu na úrovni *slušný* a s dalšími body se jejich úroveň může zvýšit. Za každé zlepšení **existující dovednosti** o 1 stupeň se platí 1 bodem dovedností. Na konci každé fázy (období) vývoje postavy je důležité dodržet následovné pravidlo tzv. **Pyramidy dovedností**: **Dovedností s nižším hodnocením musí být víc, než dovedností s vyšším hodnocením (minimálně o 1).** *To znamená, že pokud máte jednu dovednost s hodnocením* dobrý, *musíte mít minimálně dvě dovednosti na úrovni* slušný *a dále minimálně tři dovednosti na úrovni* průměrný.

Součástí tvorby postavy je také přidělení **bodů osudu.** Body osudu slouží jako dramatická pomůcka pro hráče zejména v situacích, které mohou být pro jejich postavy nepříznivé, nebo když chce hráč určitým způsobem ovlyvnit děj. Počet

bodů osudu stanovuje Pán hry a je zvyčejně na úrovni půlky počtu období tvorby postavy. Body osudu se během hry spotřebovávají a obnovují se až na konci hry. Použití bodů osudu je blíže objasněno v *Řešení konfliktů*.

Poslední částí tvorby postavy je stanovení jejích **cílů** – to znamená nejbližší oblasti, ve které se chce postava rozvíjet. I pokud hráč nemá jasnou představu, co chce jeho postava dosáhnout, může být tento cíl určen během hry a po dohodě s Pánem hry.

Řešení konfliktů (a házení kostkama)

FATE není primárně spjato se svýma neobvyklýma kostkama 4kF (4 Fudge kostky, které mají místo číslic 2x „plus“, 2x „minus“ a 2x „nula (nebo nic)“. Jsou sice nejvhodnějším prostředkem získání náhodných výsledků, ale stejně je možné použít standardní šestistěnné kostky (k6) nebo i jiné (viz pravidla FATE).

Ve FATE můžete potkat následující konflikty – **statické** a **dynamické** – s následující úrovní – **zkoušky** a **úlohy**.

Zkoušky jsou konflikty, kterých se účastní jeden hráč, tedy testují jeho dovednosti oproti obtížnosti, stanovené Pánem hry (nebo někým jiným). Příkladem může být zasáhnutí terče šípem, což je zároveň i **statická zkouška**. Hráč při ní vyřeší jeden konflikt jedním hodem. **Dynamickou zkouškou** by bylo zjištění, který ze dvou protivníků zasáhne toho druhého dříve, pokud se rozeženou současně (znovu jenom jeden hod od každého hráče).

Úlohy jsou konflikty, ve kterých proti sobě stojí dva hráči (nebo hráč proti Pánovi hry). **Statická úloha** bude například snaha hráče zasáhnout terč vícero šípy, přičemž každý následující šíp se musí zabodnout do toho předchozího. Úloha bude splněna jen při dodržení této podmínky. Tehdy by muselo být hodů na vyřešení celého konfliktu za sebou víc. A **dynamickou úlohou** by byl sled úderů a bloků dvou hráčů, pričemž víťězem by byl ten, který se udrží ve stoji (použití vícero hodů od každého hráče).

Samotné řešení konfliktů je takovéhle: **hráč hodí kostkama** (předpokládejme použití 4kF), **připočítá si k hodu vhodnou dovednost** a **musí dosáhnout nebo přesáhnout stanovenou obtížnost**. Výsledek kocek 4kF je v rozmezí -4 až +4, stupnice slovních hodnocení má též číselné vyjádření a proto je jednoduché sčítat výsledek a porovnat dle stupnice s obtížností (nebo naopak podle výsledku 4kF jakoby „posunout“ úroveň dovednosti o výsledek hodu kostky). *Petr má například dovednost Střelba z pistole na úrovni Výborný (tedy +3) a snaží se zasáhnout vzdálený cíl. Pán hry stanoví obtížnost na úroveň Vynikající (tedy +4). Petr hodí kostkama a padne mu -1, +1, 0, +1, což je celkový výsledek +1. Hod mu tedy zvýší dovednost střelby na úroveň Vynikajúci (+4) a pak ji Petr porovná s obtížností. Cíl, i když tesně, zasáhl.*

Často je důležitá i **míra přesáhnutí (nebo nedosáhnutí) obtížnosti**, která se pak nazývá **Mírou úspěchu** (MÚ) nebo **Mírou neúspěchu** (MN). Vyjádřuje „kvalitu“ úspěchu nebo neúspěchu v daném konfliktu. Může sloužit například při porovnání výsledků dvou postav v rovnakém úkolu – ta, která má větší míru úspěchu, může mít následně určitou výhodu. Jiným způsobem použití MÚ nebo MN může být například obsah zjištěných informací při špionáži, větší nebo menší rychlost při proběhnutí volného prostranství nebo zanechání lepšího nebo horšího dojmu z javiskového představení.

Následují příklady určení obtížnosti úlohy:

Obtížnost	Lezení	Medicína	Řízení	Přežití
slabá	vylézt po žebříku	obvázat pořezání	řídit auto	založit oheň
průměrná	vylézt po laně s uzly	zastavit krvácení	řídit v dešti	postavit úkryt před deštěm
slušná	vylézt po kamenné zdi s úchyty	zašít hlboké pořezání	řídit v bouřce	najít v lese pitnou vodu
dobrá	vylézt po kamenné zdi s úchyty pro prsty	chirurgicky ošetřit závažnou bodnou ranu	řídit v bouřce vysokou rychlostí	najít v poušti pitnou vodu
výborná	vylézt bez pomůcek na útes	chirurgicky ošetriť pľúca	řídit v automobilovém přeteku	týden žít v poušti bez zásob
vynikající	vylézt v dešti bez pomůcek na útes	prišiť oddelenú končatinu	automobilové kaskaděrství v akčním filmu	žít mezi vlky jako člen svorky

Při řešení konfliktů (na ovlyvnění výsledku) nebo i během hry je možné použít **Aspekty** nebo **Body osudu**.

Pomocí **aspektu** (**zaškrtnutím jednoho jeho políčka na kartě postavy**) je možné vzít všechny kostky a **přehodit (hodit znovu)**, nebo **změnit výsledek** některé z kostek **na +1**. Je též možné aspekt použít na příbuznou situaci, pokud jím chce hráč ovlyvnit děj. *Filip použije (a zaškrtne) aspekt Boháč své postavy a získá luxusnější ubytování, jako jeho druhové.*

Aspekty je možné též vyvolat **nedobrovolně** (což může udělat ať už Pán hry, nebo jiný hráč). Tehdy se projeví vlastnost postavy (souvisící s aspektem) způsobem, který nemusí být hráči zrovna po chuti. Tady se aspekty nezaškrtávají. Hráč může následně toto projevení aspektu přijmout a získat za to bod osudu – tím postava vykoná něco, k čemu ji její aspekt „přinutí“ – nebo ho přijmout nechce a musí za to bodem osudu zaplatit. Pán hry (nebo jiný hráč) může na to zareagovat dalším nabídnutím bodu osudu, čímž zneguje původní snahu hráče a situace se opakuje. *Příkladem může být aspekt Pijan postavy Marka. Ten právě sedí v putyce, ale nepije. Pán hry se rozhodne, že aspekt vyvolá nedobrovolně a řekne hráči, že Markovi vyschlo v hrdle a chce se stůj-co-stůj napít. Hráč ovšem ví, že musí zůstat střízlivý, protože se má potkat s místním šlechticem a chce na něj udělat dojem. Proto nesouhlasí a nabídne jeden bod osudu jako protihodnotu. Pán hry může souhlasit, nebo může konflikt natahovat ještě dál a nabídnout hráči za vyvolání aspektu další bod. Jestli se hráč podvolí první, je aspekt vyvolán a od Pána hry dostane příslušné body osudu. Pokud hráč odolá a podvolí se Pán hry, musí hráč příslušné body osudu zaplatit (a tým je ztratí).*

Body osudu je možné kromě už spomenutého způsobu využít i na **ovlyvnění části děje** podle představy hráče; například zabezpečit, že má postava právě k dispozici křesadlo, které najde v tlumoku. Pán hry má samozřejmě právo zvážiť, jestli je

takový zásah přípustný (z hlediska příběhu nebo dané situace) a nemusí ho povolit. Hráč může též použitím bodu osudu při hodu (před ním nebo po něm) **získat +1 k výsledku**. Dodatečná použití bodů osudu jsou uvedena v kompletných pravidlech FATE.

Boj

Boj ve FATE může probíhat třemi způsoby – třemi druhy „rychlosti“. Je možné vyřešit celý boj jedním hodem, pokud není příliš podstatný a slouží jen jako vsuvka v příběhu – tehdy je to **boj na scény**. Nebo je možné vést boj na vícero tzv. „výměn“, tedy jednotlivých střetů mezi protivníky. Pak hovoříme o **boji na výměny**. Poslední možnost je začlenit iniciativu, dle které bojovníci jednají a tento detailní boj se nazývá **bojem na tahy**.

Boj na scény – každý hráč hodí na svou relevantní dovednost. Výsledky dvojic protivníků (nebo hráče oproti stanovené obtížnosti) se porovnají a ten protivník, kterého výsledek je vyšší, daný střet vyhrál. Následně může víťez z dvojice (nebo Pán hry) popsat daný střet a jeho výsledek. *Harold a Sten bojují proti sobě pěstmi. Harold má dovednost Pěstný souboj* výbornou (+3), *Sten jenom* dobrou (+2). *Harold hodí +1, 0, -1, -1, Sten hodí -1, 0, +1, +1. Výsledkem je pro Harolda stupeň* dobrý (+3-1= +2) *a pro Stena stupeň* výborný (+2+1= +3). *Sten střet vyhraje.*

Boj na výměny – je pro FATE určen standardně a probíhá podobně, jako boj na scény s tím rozdílem, že úderů mezi Haroldem a Stenem bude v boji více. Akce v jednotlivých výměnách by měli být jenom krátké, například úder nebo zohnutí. Míra úspěchu vítěze pak určí zranění pro protivníka a příslušné efekty k dalším výměnám podle níže uvedené tabulky.

Boj na tahy – je ještě detailnější jako boj na výměny. Je do něj začleněna iniciativa, podle které jednotliví účastníci jednají a vzhledem k detailnosti se může boj neúměrně natáhnout. Proto je na rozhodnutí hráčů a Pána hry, jestli je tento způsob boje v dané hře potřebný nebo ne.

Výsledky boje

Míra úspěchu		Efekt
0		**Šrám** – zanedbatelný výsledek. Těsné minutí nebo zásah, který nemá žádný skutečný vliv.
+1	□□	**Otřesení** – viditelný výsledek. Zásah nebo manévr, který útočníkovi dává momentální výhodu, jako například odvrácení protivníkovy čepele nebo malé zatlačení soupeře. Otřesení většinou dává postih -1 k další akci.
+2 - +4	□□	**Lehké zranění** – zřetelný výsledek. Zásah nebo manévr, který dává útočníkovi trvalou výhodu, jako například mělké říznutí nebo odzbrojení. Lehké zranění obvykle znamená postih -1 na všechny akce po celou scénu.
+5 - +6	□□	**Vážné zranění** – podstatný výsledek. Zásah nebo manévr s účinkem, který přetrvá i po skončení scény – nejlepším příkladem je značné zranění. Vážné zranění dává za každé škrtnuté políčko postih -1 na většinu akcí, dokud se nezahojí.
+7 a víc	X	**Vyřazení** – rozhodující výsledek. Zásah nebo manévr, který ukončuje boj, ať už omráčením nebo třeba ztrátou vědomí kvůli krvácení. Pozor, toto neznamená automaticky smrt – smrt by se totiž měla rozhodnout mimo boj.

Při boji je možné též použít rozšíření ohledně bonusů za použité zbraně, za efekty v boji, rozličné modifikátory a podobně. Podrobný rozpis najdete v pravidlech FATE.

Zlepšování

Postavy hráčů se mezi jednotlivými herními sezeními mohou vylepšovat. Po každé hře (pokud se Pán hry nerozhodne jinak, nebo neprodlouží nebo nezkrátí tento časový úsek) dostane hráč jeden dovednostní bod, který může buď použít na novou dovednost, vylepšit existující dovednost nebo si jej ponechat a použít později.

Po uplynutí 4 herních sezení (nebo po získání 4 dovednostních bodů, znovu v závislosti od délky období dle Pána hry) získá postava další aspekt (nebo může zvýšit úroveň již existujícího aspektu). Při vylepšování postavy musí však stále být dodržena Pyramida dovedností *(viz Tvorba postavy).*