



Fate Rozcestí

H r a n a h r d i n y

POWERED BY
FATETM

České dílo FATE: ROZCESTÍ je vytvořeno na základě děl
Fate Core System a Fate Accelerated Edition (lze je nalézt na <http://www.faterpg.com>).
Jsou to produkty společnosti Evil Hat Productions, LLC.

Licencováno pro naše využití díky licenci
Creative Commons Attribution 3.0 Unported license
(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ je ochrannou známkou Evil Hat Productions, LLC.
Logo Powered by Fate je © Evil Hat Productions, LLC a je použito se svolením.

Fate Core font je © Evil Hat Productions, LLC a je použit se svolením.
Autorem ikon čtyř herních akcí je Jeremy Keller.

Fate Dice™ je ochranná známka ve vlastnictví Evil Hat Productions, LLC.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition
(found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC,
developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller,
Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks,
and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons
Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.
The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with
permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Fate Dice™ are a trademark owned by Evil Hat Productions, LLC.

Chcete-li vytvořit vlastní dílo na základě FATE: ROZCESTÍ, navštivte
web link.d20.cz/fate-rozcesti pro bližší informace o licencování.

Oficiální stránka hry Fate (v angličtině): www.faterpg.com

Pravidla této hry jsou převzatá z díla
Fate Accelerated Edition, © 2013 Evil Hat Productions, LLC.

Vývojáři, autoři a editoři původních děl

Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson,
Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks a Rob Donoghue.

Překlad, úpravy a dodatky pro českou verzi Martina Magdová.

Korektury Tereza Tomášková.

Obálka Kryštof Ferenc.

Vnitřní ilustrace Lucie Svítková.

Sazba Róbert Novotný.

Vydalo nakladatelství Mephit Entertainment roku 2014. Vydání první, 64 stran.

Stránka FATE: ROZCESTÍ: link.d20.cz/fate-rozcesti

ISBN: 978-80-905820-0-2

OBSAH

Začínáme!	5	Vzdání se	36
		Uzdravování stresu a následků.....	37
Společné vyprávění	6	Triky	39
Co tím myslíte, „vyprávění		Magie	42
příběhů“?	6	Vylepšování postav.....	43
Jak to máme udělat?	6	Milníky	43
Družinka.....	7	Jsem Průvodce hrou.....	45
Co je cílem hry	7	Podíl na přípravě kampaně	45
		Stavba scénářů a vedení hry.....	45
Kým chcete být?.....	8	Nastavování obtížností	47
Koho budeme hrát?.....	8	Padouši	48
Jak vytvořím postavu?	9	Domácí úpravy pravidel... 50	
		Průvodcovské pravomoci v rukou	
Jak hrát.....	13	hráčů.....	50
Když se začne něco dít.....	14	Dovednosti a vlastnosti	50
Házení kostkami	14	Různé řady čtverečků	50
Celkový výsledek hodu	15	Drsnější hra.....	51
Typ akce	15	Větší vliv náhody	51
Jak s výsledkem pracovat?	16	Pár rad a tipů na závěr 52	
		Pro hráče	52
Aspekty a body osudu.....	17	Pro Průvodce hrou.....	52
Jaké aspekty existují?	17	Vzorové postavy	54
Co dělat s aspekty	19	Rychlý přehled pravidel... 58	
Jak vymyslet dobré aspekty	22	Rejstřík.....	60
		Překladový klíč.....	62
Do akce!.....	24	Karta postavy	63
Typy akcí	24	Tabulka náhody	64
Vyberte přístup.....	30		
Hodte kostkami, přičtěte bonus. 30			
Rozhodněte, zdali chcete změnit			
hod	31		
Převyprávějte, co se stalo	31		
Výzvy, sváry, konflikty	32		
Výzvy	32		
Sváry	32		
Konflikty.....	33		
Au! Zranění, stres			
a následky	35		
Co je stres?.....	35		
Co jsou následky?	36		
Co když jsem vyřazený?.....	36		



ZAČÍNÁME!

Mladičký čaroděj si vyřizuje účty s Pánem zla. Statečná královna odvrací zkázu galaxie. Agent s povolením zabít se zase dostal do průšvihů. Geniální hackerka pomáhá řešit zapeklité detektivní případy. Jsou vám tyto příběhy povědomé z filmů, knížek nebo her?

No řekněte, nepřijdou vám *úžasné*?

Teď máte i vy šanci vyzkoušet si roli hrdiny. Prožijete s ním dobrodružství, na která nezapomenete. Budou napínavá, jedinečná a hlavně vaše!

FATE: ROZCESTÍ je stolní vyprávěcí hra, nebo také hra na hrdiny. Vytváříte v ní vzrušující příběhy plné nebezpečí a akce. Možná jste se setkali s podobnou hrou na počítači nebo patříte k těm, kdo rádi běhají po městě v kostýmu – i to jsou hry na hrdiny, i když ne stolní. Potkáváte se s hrou na hrdiny poprvé? Nemusíte se bát, tato knížka vás provede.

Ke hře budete potřebovat:

- **Dva až šest účastníků hry.**
 - **Kartu postavy**, pro každého hráče jednu. Vzorovou najdete na konci této knížky, odkud si ji můžete okopírovat. Případně ji stáhněte ze stránky link.d20.cz/fate-rozcesti, nebo si jednoduše vytvořte vlastní.
 - **Papíry** na poznámky a tužku. Nebo mějte po ruce mobil či tablet...
 - **Fate kostky.** Občas ve hře přijde ke slovu náhoda. Tu budete řešit pomocí Fate kostek. Jsou to speciální šestistěnné kostky, které mají na svých stranách následující symboly: na dvou stranách symbol plus (+), na dvou stranách minus (−) a dvě strany jsou prázdné (■). Fate kostky seženete nejspíš tam, kde jste pořídili tuto knížku. Hledejte i pod původním názvem Fudge kostky. Pro hru budete potřebovat alespoň čtyři Fate kostky. Minimum jsou čtyři na celou skupinu, ideální pak čtyři na osobu.
- Co není potřeba, ale hru vám zpříjemní:
- **Žetony, mince** či **kamínky** na znázornění bodů osudu (více se o nich dočtete dále). Je to pohodlnější a hlavně zábavnější, než si je odškrtnout na papíře. Doporučujeme zhruba 5 až 10 žetonů na osobu.

Teď si povíme, jak použít FATE: ROZCESTÍ pro společné vyprávění příběhů.

NEMÁTE FATE KOSTKY?

Vezměte místo nich klasické šestistěnné kostky. Čísla 1 a 2 budou znamenat −, čísla 3 a 4 jsou ■ a čísla 5 či 6 znamenají +.

Nejsou po ruce ani obyčejné kostky? Na konci této knížky najdete tabulku náhody. Do ní poslepu náhodně zapíchnete prst a získáte výsledek.

SPOLEČNÉ VYPRÁVĚNÍ

Dali jste se dohromady, nachystali pomůcky a jste připraveni hrát FATE: ROZCESTÍ (nadále mu budeme říkat ROZCESTÍ). Nastal čas na vyprávění příběhů!

CO TÍM MYSLÍTE, „VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ“?

V ROZCESTÍ si vymyslíte postavy. Pak vyrazíte na smyšlené dobrodružství, které budete společně vyprávět.

Vybavte si svůj oblíbený film, seriál, knihu nebo počítačovou hru. Má svého hrdinu a děj. A teď si představte, že u svého stolu tvoříte podobný příběh. Rozhoduujete za postavy namísto scénáristů a vzniká jedinečná zápletka.

Někdy budete chtít provést akci, u které není jisté, jestli dopadne podle vašich představ. V takovém případě vám pomůžou kostky. Čím vyšší číslo vám padne, tím je větší šance na úspěch dané akce.

JAK TO MÁME UDĚLAT?

Nejdřív se musíte rozhodnout, jaký příběh chcete hrát. Co máte rádi za žánr? Fantasy? Sci-fi? Příběhy ze současnosti? Chcete si zahrát svůj oblíbený svět z filmu či knížky nebo si vymyslíte vlastní?

Více o roli
Průvodce:
strana 45

Pak si rozdělíte úlohy. Všem účastníkům hry kromě Průvodce hrou budeme říkat **hráči**. Každý hráč se ujme role jedné **hráčské postavy**, za kterou bude rozhodovat. **Průvodce hrou** bude jediný z vás, kdo nebude mít hráčskou postavu. Úlohou Průvodce hrou (nebo Průvodkyně hrou; dále mu budeme zkráceně říkat Průvodce nebo používat zkratku **PH**) je předkládat před hráče překážky a výzvy a hrát za všechny ostatní postavy, které nepatří hráčům – takzvané **nehráčské postavy**.

Petr, Tomáš a Lucie se dohodli, že se role Průvodce ujme Petr. Láká je zahrát si drama připomínající zkázu lodi Titanic. Kromě romantiky by ale rádi i dobrodružnou akci. A tak je napadlo, že by se v příběhu mohl objevit zákeřný padouch a honba za předmětem nedozírné ceny. Jejich loď ponese jméno Olympia a osudná plavba se odehraje v roce 1933. Postavy hráčů budou představovat pasažéry na této lodi při plavbě z Velké Británie do New Yorku.

DRUŽINKA

Začátečnickům doporučujeme, aby se každý hráč ujal jedné postavy. Pokud je hráčských postav více, vytvořte z nich družinku s důvodem pro společné putování. Tak zůstanou všechny postavy a jejich hráči vždy v centru dění.

CO JE CÍLEM HRY

Cílem hry je vytvořit zajímavé postavy a pod vedením Průvodce je provést úžasným příběhem, který si budete ještě dlouho pamatovat. Pro každého hráče může být tím nej ve hře něco úplně jiného.

Některý hráč má největší potěšení ze šťastného konce příběhu své postavy. Snaží se, aby přežila a pokud možno získala slávu a bohatství nebo naplnila jinou svoji tužbu.

A naopak jiný hráč spíš využívá svoji postavu jen jako nástroj k vyprávění dramatického příběhu. Dokonce možná nebude mít problém ji ve vhodnou chvíli sám obětovat, aby vytvořil emočně silnou scénu.

Konec hry nastane tehdy, když to hráči chtějí. Plánujete se sejít na hraní znovu? Pak můžete příběh uzavřít a rozjet nový s úplně jinými postavami. Nebo hrát na pokračování po mnoho a mnoho sezení.

Hlavní je, aby se všichni u stolu bavili.

VĚK HRÁČŮ

S dospělým Průvodcem zvládnou ROZCESTÍ už šesti-leté děti. Horní věková hranice není omezená. Zahrajete si stejně dobře výpravnou pohádku i komorní drama.

DOBA HRANÍ

Délku hraní si nastavíte sami. Pokud je váš příběh na pokračování, je jen na vás, zdali si odehrajete vždy před spaním desetiminutovou scénu nebo se celé odpoledne budete s kostkami válet na zahradě na dece.

Hra FATE vznikla v roce 2003 v USA. Brzy se stala velmi populární a dnes k ní existují stovky doplňků a desítky plnohodnotných odvozených her. České ROZCESTÍ vychází z verze FATE ACCELERATED™ z roku 2013. Možná v ROZCESTÍ narazíte na pár trochu zvláštních výrazů. Ty jsou tu pro případ, že byste ho chtěli časem kombinovat s dalšími příručkami a rozšířeními k FATE. Na konci této knížky najdete i původní anglické herní výrazy.

KÝM CHCETE BÝT?

Promysleli jste si prostředí, ve kterém se příběh bude odehrávat. Teď rozhodnete, co je vaše postava zač – co umí, čemu věří, jak vypadá...

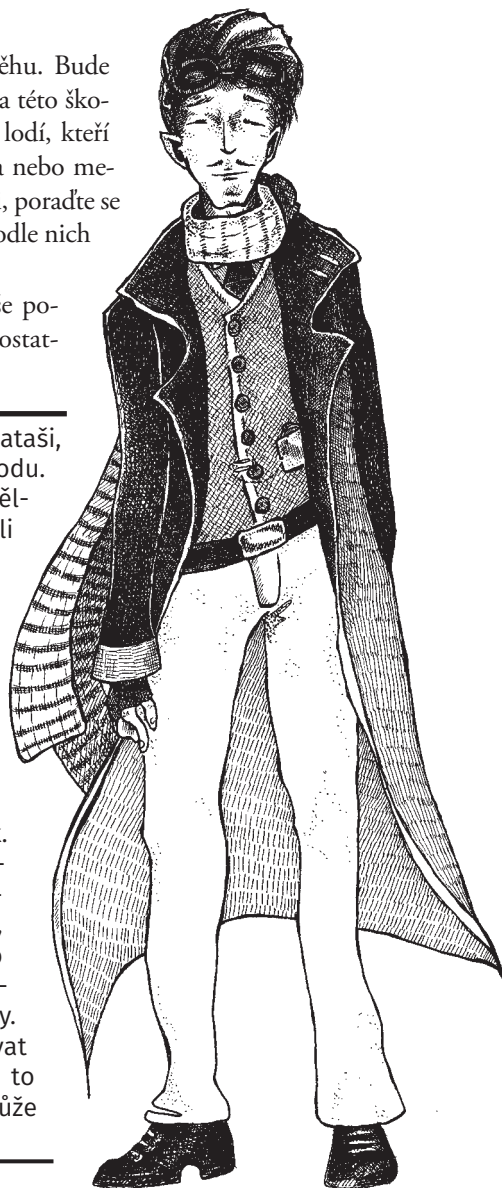
KOHO BUDEME HRÁT?

Především se řiďte tématem vašeho příběhu. Bude o škole pro mladé kouzelníky? Hrajte žáka této školy! Máte zápletku o pilotech vesmírných lodí, kteří bojují proti zlému impériu? Hrajte pilota nebo mechanika vesmírné lodí! Pokud si nejste jisti, poraďte se s Průvodcem a ostatními hráči, co by se podle nich do příběhu hodilo a co ne.

Dále si ujasněte, jaké důvody má vaše postava pro společné putování s postavami ostatních hráčů.

Lucie si vymyslela postavu Nataši, krásné tanečnice ruského původu. Natašini rodiče pracovali jako dělníci v továrně na mýdlo a kvůli hrozným pracovním podmínkám těžce onemocněli. Nataša obviňuje z neštěstí své rodiny bohaté lidi a chce se pomstít majiteli oné továrny Edwardu Strattonovi. Dosllechla se, že magnát bude cestovat do Ameriky na palubě lodi Olympia. Bez váhání utratila veškeré úspory za lístek.

Tomášova postava bude chudý houslista Max, kamarád Nataši. Ten se nedávno dozvěděl, že magnát Stratton bude do Ameriky převážet vzácnou nefritovou sošku nezměrné hodnoty. I když by Max měl hlavně dávat pozor na Natašu, protože ho o to požádali její rodiče, sošku nemůže pustit z hlavy...



JAK VYTVOŘÍM POSTAVU?

Vezměte si k ruce kopii **karty postavy**, kterou najdete na konci této knížky. Nebo si kartu postavy stáhněte z link.d20.cz/fate-rozcesti. Teď do ní zapíšete údaje o svém hrdinovi. Doporučujeme psát obyčejnou tužkou, protože budete často gumovat a přepisovat.

Karta postavy:
strana 63

O ASPEKTECH

Aspekt je slovo, fráze nebo věta, která popisuje něco velmi důležitého, co se týká postavy. Může to být motto, podle kterého postava žije. Povolání, které ji živí. Povahová vlastnost. Důležitý mezilidský vztah. Zásadní kus vybavení, který nosí u sebe. Šrám z minulosti, jehož následky se stále vrací. V zásadě cokoli, co postavě přináší výhody či nevýhody a má se to ve hře promítnout.

Aspekty vám umožní spoluvytvářet příběh. Budou se projevovat, jakmile postava začne směřovat ke svým cílům. Také pomocí nich říkáte něco o prostředí hry. Týká se aspekt opletaček s italskou mafií? Pak je zřejmé, že ve světě, kde se příběh odehrává, se vyskytuje italská mafie...

Jak vymyslet
dobré aspekty:
strana 22

Každá hráčská postava bude mít několik aspektů – obvykle tři až pět. Mezi nimi bude aspekt zvaný **základní koncept** a aspekt označený jako **problém**. O aspektech si povíme blíže v dalších kapitolách.

ASPEKT: ZÁKLADNÍ KONCEPT

Je tím prvním, co potřebujete vytvořit. Je to fráze či věta shrnující, co je vaše postava celkově zač. Při vytváření základního konceptu se hlavně ptejte sami sebe, jak by vám tento aspekt mohl v příběhu pomoci. A naopak, jak by vám mohl znepříjemnit život. Dobrý aspekt dokáže oboje.

Elfí kapitánka Lesní hlídky; Přivolávač slunce z Andalské pouště; Elitní agent britské tajné služby...

ASPEKT: PROBLÉM

Teď si vymyslete něco, co vás často dostává do problémů. Může to být špatná vlastnost, nepřítel či důležitý závazek. Zkrátka cokoli, co vám komplikuje život.

Ocelová štika mě chce zabít; Nejdřív kouzlím, pak se ptám; Musím dávat pozor na brášku...

DALŠÍ ASPEKT

Teď přidejte ještě jeden aspekt. Něco, co je na vaší postavě zajímavé nebo to má pro ni velkou důležitost. Je to největší silák ve městě? Nosí u sebe legendární meč? Je neskutečně upovídaná? Je pohádkově bohatá?

VOLITELNÉ: JEDEN NEBO DVA DALŠÍ ASPEKTY

Pokud chcete, vymyslete si ještě jeden až dva další aspekty. Mohou například popisovat váš vztah s jinou hráčskou či nehráčskou postavou.

Nebo si tyto aspekty nechte prázdné a doplňte si je během hry.

JMÉNO A VZHLED

Popište, jak postava vypadá, a dejte jí jméno.

Tomášův Max je dvacetiletý muzikant, který vystupuje společně s Natašou. On hraje na housle, ona tančí. Max nosí oblečení typické pro britského dělnického synka. Vypadá veskrze obyčejně – nenápadnost už mu mnohokrát zachránila krk. Jako základní koncept si Tomáš vybral **Potulný umělec se šikovními prsty**.

Jeho slabinou jsou věcičky a peníze, které mu nepatří. I když ví, že by na ně radši neměl myslet a už vůbec ne sahat, stejně mu nedají spát. Jeho problémem je **Slabost pro cenné věci**.

Max má vždy po ruce svoje housle. Sám si je vylepšil, aby v nich mohl ledasco schovat. Momentálně v nich má ukrytý malý revolver. Aby to bylo zajímavější, Nataša o zbrani zatím neví. Aspekt se bude jmenovat **Housličky s překvapením**.

Čtvrtým Maxovým aspektem bude **Slíbil jsem, že dám pozor na Natašu**. Pátý aspekt si zatím Tomáš nechal prázdný.

PŘEHLED TVORBY POSTAVY

1. Napište dva aspekty: základní koncept a problém.
2. Napište další aspekt.
3. Pojmenujte postavu a popište její vzhled.
4. Vyberte přístupy (strana 30).
5. Nastavte obnovu na 3.
6. Můžete napsat ještě jeden až dva aspekty a jeden trik (strana 39) nebo je doplňte během hry.

PŘÍSTUPY

Přístupy říkají, *jak* vaše postava řeší různé situace. Všechny postavy ve hře zvládají následujících šest přístupů, jen se liší v tom, jak jsou v nich zdatné:

- **Pečlivě:** jste opatrní, dáváte pozor na detaily a radši si dáváte na čas, aby se vše povedlo bezchybně.
- **Chytře:** předvídáte, namáháte mozkové závitky, řešíte problémy, zvažujete všechna rizika.
- **Oslnivě:** strháváte na sebe pozornost, akce mají styl a šmrnc, jste okázalí a nápadní.
- **Rázně:** řešíte problémy silou a přímo, žádná jemnost.
- **Rychle:** jednáte pružně a obratně.
- **Lstivě:** snažíte se zmást, podvést, být nenápadní.

Každý přístup přidává bonusy k činnostem. Vaše postava bude mít jeden přístup na úrovni Dobrý (+3), dva na úrovni Slušný (+2), dva Průměrné (+1) a jeden Nevalný (+0). Vyberte si které. Přístupy říkají hodně o tom, co je vaše postava zač: kde jsou její silné stránky a kde slabé, jakou má povahu. Později budete mít možnost své přístupy vylepšit.

Nataša je idealistka a snílek. Chce nastolit lepší společnost a nebojí se kvůli tomu postavit na barikádu. Má umělecké vlohy, a když se dá do tance, je nepřehlédnutelná. Občas je neopatrná a z průšvihů ji pak tahá Max. Její přístupy budou: Oslnivě +3, Rázně a Rychle +2, Chytře a Lstivě +1, Pečlivě +0.

Základní pravidla Rozcestí jsou uzpůsobena pro hrdiny, kteří jsou už od začátku výjimeční. Pokud byste raději začínali jako téměř obyčejní lidé a řešili méně „zásadní“ problémy, je to možné. Doporučujeme v takovém případě nastavit nižší počáteční bonusy za přístupy, například na +2, +2, +1, +1, +0, +0.

ŽEBŘÍČEK

V ROZCESTÍ používáme žebříček čísel a přídavných jmen k ohodnocení přístupů, výsledků hodů, obtížností úloh a tak dále. Tady je:

+8	Legendární
+7	Velkolepý
+6	Fantastický
+5	Vynikající
+4	Skvělý
+3	Dobrý
+2	Slušný
+1	Průměrný
0	Nevalný
-1	Mizerný
-2	Příšerný

Jak se používají přístupy: strana 30

Vylepšování postav: strana 43

TRIKY A OBNOVA

Trik je speciální schopnost nebo vlastnost, která vám bude dávat něco navíc. O přístupech: V nejjednodušším případě vám trik přidá bonus +2 při použití daného přístupu strana 30 při specifické akci (strana 24) za určitých okolností.

Příklad triku: Protože jsem nadaná umělkyně, získám +2, pokud se snažím Oslnivě vytvořit výhodu pomocí uměleckého projevu.

Akce vytvoření
výhody:
strana 25

Na začátku hry máte nárok až na tři triky. Protože ještě nevíte, jak hra funguje, doporučujeme prozatím žádné triky nevybírat. Po každém herním sezení se bude vaše postava měnit nebo vylepšovat. Tehdy si postupně přidáte triky. (Více se dočtete v kapitole *Triky*.)

Jak tvořit triky:
strana 39

Obnova je počet **bodů osudu**, se kterými začínáte herní sezení. Body osudu jsou speciální zdroje, které budete moci při hraní utrácet za rozličné výhody. Více se o nich dočtete v následující kapitole. Každá postava má jako základ obnovu 3, tím pádem začne první sezení se třemi body osudu.

Při tvorbě postavy i později při jejím vylepšování se můžete rozhodnout, že si vezmete víc triků než tři za cenu snížení obnovy. Každý trik nad počet 3 stojí jednu obnovu. Obnova nikdy nemůže klesnout pod 1, čímž je daný i maximální počet triků.

Zkušenější hráči se mohou rovnou podívat na stranu 39 a vybrat si několik triků.

První tři triky máte zdarma, další dva si můžete přibrat za cenu 1 trik = 1 obnova. Vždy se řiďte nejméně zkušeným hráčem ve skupině: pokud si on přeje začít bez triků, začněte bez nich všichni.

Max má obnovu 3. Hráči se dohodli, že postavy budou začínat dobrodružství s jedním trikem. Max si tedy vezme jeden trik a tím pádem má stále obnovu 3. Pokud by si časem přibral druhý a třetí trik, stále bude mít obnovu 3. Až pokud by si vzal čtvrtý trik, sníží se mu obnova na 2. Pokud by měl pět triků, bude mít obnovu 1.

Pokud budete se stejnou postavou hrát další sezení, budete ho opět začínat nejméně s tolika body osudu, kolik je vaše hodnota obnovy. V případě, že jste předchozí sezení zakončili s více body osudu, než je vaše obnova, ponecháváte si počet, s nímž jste skončili.

Zvýšení obnovy
při zásadním
milníku:
strana 44

Nataša má obnovu 3. První herní sezení skončila s pěti body osudu, takže druhé hraní začne s pěti. V něm má ale větší spotřebu, a tak jej zakončí s jedním bodem osudu. Tím pádem na třetí sezení nastoupí se třemi body osudu, protože její obnova je 3.

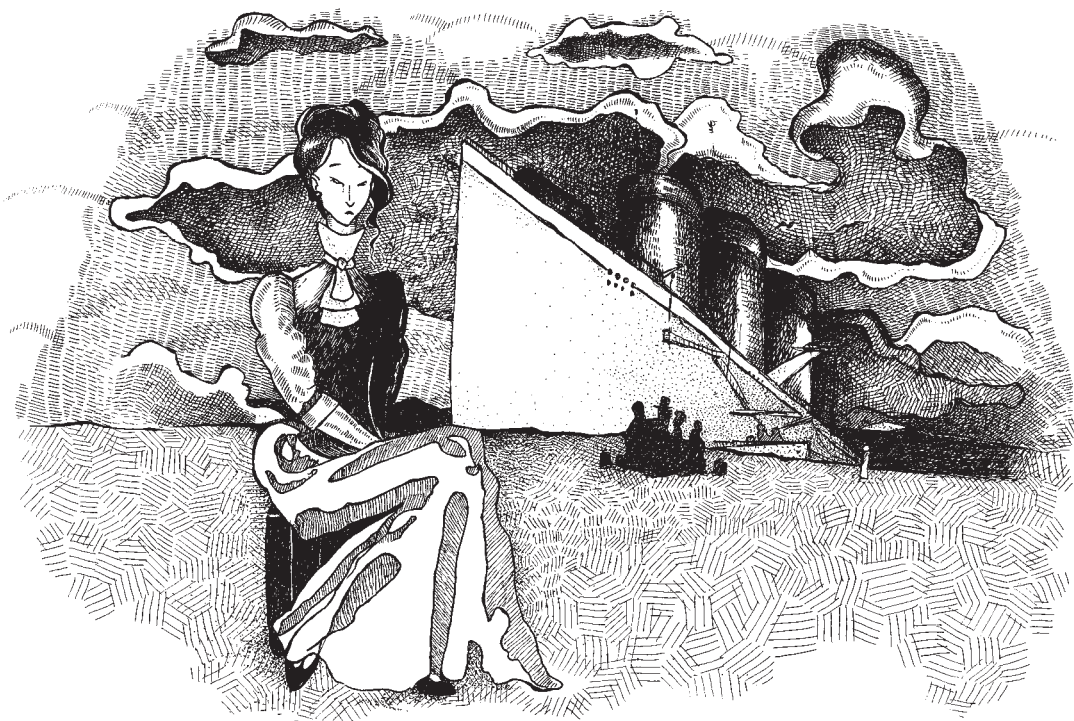
Při dlouhodobějším hraní se vlastnosti vaší postavy budou zlepšovat. Více se dočtete v kapitole *Vylepšování postav*.

JAK HRÁT

Konečně nastal čas vyrazit do akce. A tu přichází ke slovu Průvodce hrou. Odvypráví krátký úvod do děje a představí určitý problém. Pak už je na hráčích, aby řekli, co jejich postavy chtějí udělat.

Úlohou PH je stavět před postavy hráčů úkoly a zajímavé volby. Představit padoucha a jeho plán, který musí být zastaven. Popsat hořící vesnici a křik příbuzných o pomoc. Uvést na scénu nehráčskou postavu, která navštíví hrdiny a nabídne jim dobře placený úkol. Přehrát podivný vzkaz ze záznamníku...

Chvíli vám trvalo, než jste našli svoji kajutu. Je to nejlevnější pokoj pro dva, ale soukromí potřebujete. Odemkli jste a chystáte se ubytovat, když si všimnete, že na jedné z postelí leží papír. Na něm je napsáno: „Vím, proč tu jste. Možná se dohodneme. Přijďte dnes hodinu po setmění na před.“



KDYŽ SE ZAČNE NĚCO DÍT...

Potřebujete přeskočit z jednoho vagónu jedoucího vlaku na druhý. Prohledat celou knihovnu a najít správný svitek. Proplížit se kolem strážných do pevnosti. Nebo něco jiného. Jak to dopadne? Uspějete?

Nejdřív popište, co se vaše postava snaží provést. Její aspekty vám napoví, co by *mohla umět*. Má aspekt naznačující, že je čaroděj? Sešlete kouzlo. Je to šermíř? Taste zbraň a sekněte. Kouzlo i chladná zbraň jsou přitom rovnocenné způsoby. Čím akci provedete, je na vás. Zároveň máte možnost za cenu jednoho bodu osudu **vyvolat** určitý aspekt a získat bonus. O vyvolání aspektu se více dočtete v kapitole *Aspekty*.

Byla činnost úspěšná? Velmi často se prostě povede – nebyla obtížná a nikdo se vás při tom nesnažil zastavit. Ale pokud by neúspěch v akci znamenal zajímavou komplikaci pro příběh nebo se mohlo přihodit něco neočekávaného, přichází ke slovu náhoda.

CO JE AKCE?

Činností, které pro postavu nenesou rizika neúspěchu a nebrání ve vykonávání něčeho podstatnějšího, nemusíte řešit házením ani speciálními pravidly. Škrtnutí sirky, zakřičení pár slov na nepřítele při boji, přebití pistole a podobné... možná jste zvyklí z jiných her říkat jim „volná akce“, nebo jim vůbec neříkejte „akce“.

Jak se postupně dočtete dále, „akce“ je dle pravidel hry něco, co vám zabere celý tah v konfliktu (strana 34), a obvykle si při jejím řešení hodíte kostkami.

VŽDY JENOM ČTYŘI KOSTKY

Pamatujte: vždy házíte naráz přesně čtyřmi Fate kostkami. Počet kostek použitých v jednom hodu se vlivem okolností nezvyšuje ani nesnižuje.

HÁZENÍ KOSTKAMI

Jak už bylo zmíněno v první kapitole, náhoda v ROZCESTÍ se dá řešit různými způsoby: Fate kostkami, tabulkou náhody v této knize apod. Pro zjednodušení budeme uvádět „hod kostkami“ jako označení pro kterýkoli výše uvedený způsob.

Házení Fate kostkami: pokud zvolíte tuto variantu, hodíte vždy čtyřmi Fate kostkami naráz. Na kostkách budou padat hodnoty **+**, **-** a **■**. Sečtete tyto hodnoty a vyjde vám číslo mezi -4 a +4.

Příklad:

$$\begin{array}{l} \ominus \oplus \ominus \oplus = +1 \quad \oplus \ominus \ominus \ominus = 0 \\ \oplus \oplus \oplus \ominus = +2 \quad \ominus \ominus \ominus \ominus = -1 \end{array}$$

Tabulka náhody na konci této knížky vám může nahradit Fate kostky. Obsahuje čísla od -4 do +4. Zakružte nad ní prstem nebo tužkou a pak do tabulky bodněte, aniž byste se dívali. Na které číslo ukážete, tolik vám padlo *celkově na všech čtyřech Fate kostkách dohromady*. Jedno použití tabulky se tím pádem rovná jednomu „hodu kostkami“.

Vyvolání aspektu:
strana 19

CELKOVÝ VÝSLEDEK HODU

K hodnotě na kostkách přičtete bonus za přístup (o tom si povíme za chvíli) a přidáte bonusy z aspektů a triků (jak na to, se dozvíte dále). Svůj výsledek pak porovnáte s cílovým číslem obtížnosti překážky.

Obtížnost překážky lze stanovit několika způsoby. Nejčastěji ji určí PH a sdělí vám ji. Pokud by proti vám stála důležitá soupeřící postava, ať už hráčská nebo nehráčská, bude házet stejným způsobem jako vy. Obtížnost překážky bude v takovém případě výsledek jejího celkového hodu.

Po srovnání čísel vám vyjde jedna z těchto možností:

- Váš výsledek je *nižší* než soupeřův – **neuspěli jste**.
- Váš výsledek je *stejný* jako soupeřův – je to **remíza**.
- Váš výsledek je *vyšší* než soupeřův – **uspěli jste**.
- Váš výsledek je o tři a více *vyšší* než soupeřův – **uspěli jste ve velkém stylu**.

Jak nastavovat obtížnosti:
strana 47

TYP AKCE

Už víte, jestli akce uspěla. Jaký to bude mít ve hře efekt? Padne při úspěšném útoku nepřítel hned k zemi, nebo je jen zraněný?

Rozlišujeme čtyři typy akcí: **překonání překážky**, **vytvoření výhody**, **útok** a **obranu**. Každou akci postavy zařadíte k jednomu z těchto typů. Podle toho se určí, co se stane z hlediska pravidel. Co konkrétně znamená „úspěch ve velkém stylu“, „úspěch“, „remíza“, a „neúspěch“ pro různé typy akcí, se dozvíte v kapitole *Typy akcí*.

O typech akcí a jejich výsledcích:
strana 24



Překonání překážky



Vytvoření výhody



Útok



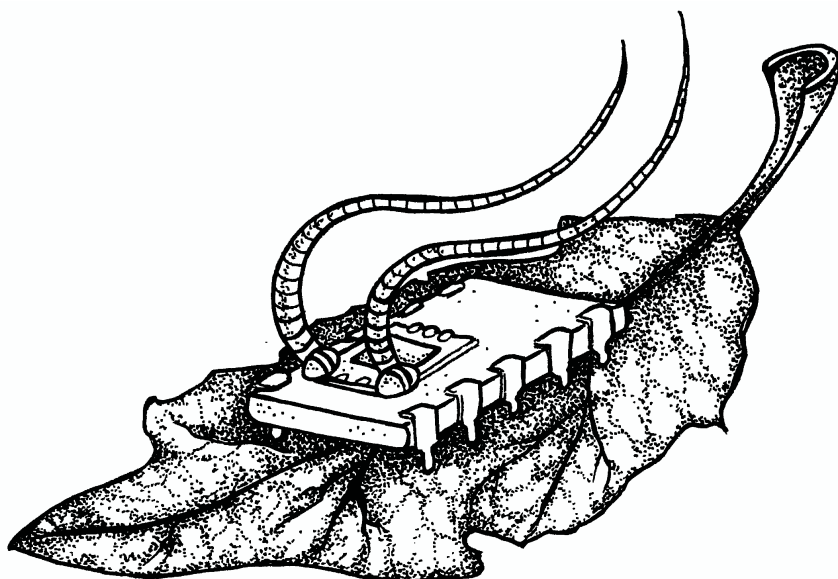
Obrana

JAK S VÝSLEDKEM PRACOVAT?

Je čas vrátit se zpět do příběhu a výsledek si smysluplně popsat. Toho se chopí PH, případně sami hráči. Akce může mít i výsledek v rovině pravidel: jejím následkem se mohou změnit aspekty na scéně, nebo se dokonce upraví karta postavy. V následující kapitole vám vysvětlíme, jak se pracuje s aspekty.

PŘEHLED PROVEDENÍ AKCE

1. Popište, co chce vaše postava udělat. Je tam překážka? Hrozí u toho komplikace?
2. Rozhodněte se, o který typ akce půjde: *překonání překážky, vytvoření výhody, útok nebo obrana*.
3. Rozhodněte se, který přístup použijete.
4. Hod'te kostkami. K výsledku přičtete hodnotu zvoleného přístupu.
5. Rozhodněte se, zdali chcete vyvolat aspekt (viz strana 19), abyste ovlivnili hod.
6. Zjistěte, jak akce dopadla, a odvyprávějte výsledek.



ASPEKTY A BODY OSUDU

Aspekt je slovo nebo fráze, která popisuje něco speciálního. Zatím znáte aspekty, které mají vaše postavy ve svých kartách. Ale i místa mají své aspekty: když převrhnete lampu, bude místnost *V plamenech*. Předměty mohou mít aspekty: prsten se šedým drahokamem, který jste našli, je *Prokletý*. Zeměpisné útvary mají aspekty: Andalská poušť je proslulá tím, že je v noci *Plná písečných škorpiónů*.

Aspekty mohou být i velmi krátkodobé. Cestovali jste časem a zkřížil vám cestu dinosaur? Pak jste jistě *Vyděšení jako králíci*. Zdoláváte skálu bez náčiní? Pak budete při tom *Bez jištění*. Když to shrneme, aspekt je cokoli dostatečně zajímavého pro příběh. Cokoli, co mohou postavy využít ve svůj prospěch, nebo co se naopak může obrátit proti nim.

Abyste využili síly aspektů, budete spotřebovávat **body osudu**. Jsou to zdroje, o jejichž počtu si vedete záznam. Také je můžete mít před sebou v podobě žetonů či mincí. Pokud vyvoláte aspekt, aby vám pomohl, **platíte** bod osudu. Naopak, když bude váš aspekt použit proti vám a způsobí vám nepříjemnost, **získáte** bod osudu.

Každá postava začíná herní sezení s nejméně tolika body osudu, kolik je její **obnova**. Někdy zakončí sezení s více body osudu, než jakou má obnovu. V tom případě si je ponechává a bude s nimi začínat příště.

Obnova:
strana 12

JAKÉ ASPEKTY EXISTUJÍ?

Aspektů vymyslíte nepřeberné množství. Hlavní rozdíl mezi nimi bude v tom, jak dlouho zůstávají ve hře.

ASPEKTY POSTAV

Tyto aspekty máte ve svých kartách postav. Popisují vlastnosti, osobnost, důležité události z minulosti, vztahy s jinými tvory, důležité předměty nebo tituly, problémy, cíle, reputaci nebo povinnosti.

Základní koncept:
strana 9

Problém:
strana 9

*Kapitán vzducholodi Nimbus; Na útěku před rytíři Kruhu; Vní-
mavost k detailům; Musím chránit svoje rodné město...*

SITUAČNÍ ASPEKTY

Situační aspekty popisují okolí postav nebo vlastnosti určité situace. Obvykle zmizí na konci scény, jejíž součástí jsou, nebo když se jich někdo aktivně zbaví, zkrátka když pominou důvody k jejich existenci.

Hoří tu; Černočerná tma; Dav rozzuřených lidí; Ležící na zemi...

Pokud se budete chtít zbavit situačního aspektu, obvykle pro to postava podnikne určitou akci. Někomu se to ale nemusí líbit a může vám bránit. O akci

Obrana:
strana 28

NÁSLEDKY

Následky jsou speciální aspekty, které popisují zranění nebo jiná déle trvající traumata. Mohou se objevit po neúspěšné *obraně*. Zbavujete se jich pozvolna. Více o nich v kapitole *Co jsou následky?*

Vyvrtnutý kotník; Fobie z pavouků; Otřes mozku; Ničivá sebe-nenávist...

POSÍLENÍ

Tento dočasný aspekt použijete jednou zdarma (hned v další kapitole si povíme, jak se aspekty používají) a pak ihned zmizí. Nevyužitá posílení zmizí, pokud přestanou dávat smysl, což bude nejspíš na konci scény, v níž byla vytvořena. Posílení jsou kratičké a pomíjivé výhody v konfliktu.

Vyvolání
aspektu:
strana 19

Oproti jiným aspektům se posílení liší v tom, že ho nelze vynutit proti nositeli (viz kapitola *Vynucení aspektu*) ani použít na další bonus zaplacením bodu osudu (kapitola *Vyvolání aspektu*).

Mám ho na mušce; Kouká jinam; Nestabilní postoj; Má v botě kamínek...

CO JE SCÉNA?

Scénu si představte jako úsek děje, který by ve filmu či seriálu byl nejspíš ohraničený střihem a zároveň změnou místa nebo času. Scéna bývá uvozena novým problémem, předcházeli jí krátký oddych nebo nezajímavá činnost. Bojová scéna obvykle skončí, jakmile mají účastníci aspoň minutu na vydechnutí.

Ujasnit si scénu je důležité proto, že některé efekty v ROZCESTÍ mohou mít trvání „do konce scény“. Pokud vzniknou nejasnosti, kdy začíná a končí scéna, rozhodne PH.



CO DĚLAT S ASPEKTY

Aspekty můžete **vyvolávat** v něčí prospěch, **vynucovat** pro navození komplikací a používat je na **vyjádření skutečností**.

VYVOLÁNÍ ASPEKTU

Aspekt můžete vyvolat proto, abyste získali bonus pro sebe nebo zkomplikovali život soupeři. To za normálních okolností stojí jeden bod osudu – předejte ho Průvodci.

Můžete vyvolat pouze takový aspekt, o němž víte a který skutečně má potenciál dát vám výhodu.

Při vyvolání aspektu nejdřív popište, jak vám má prospět v současné situaci.

- Útočím na zombii svým mečem a vím, že zombie jsou **Pomalé**. To by mi mělo v boji pomoci.
- Fakt chci toho chlápka zastrašit. Prý **Se bojí myši**, tak mu jich pár vypustím do pokoje.
- Teď, když strážný **Nedává pozor**, proplížím se kolem něj snáz.
- Potřebuji silné kouzlo. Jsem **Mág Starobylého řádu**, takže silná kouzla jsou můj denní chleba.

K čemu je vyvolání aspektu? Můžete si vybrat jeden z následujících efektů:

- Přidejte si bonus +2 k výsledku hodu.
- Hodte všemi čtyřmi kostkami znovu a použijte nový výsledek místo předchozího. To se vyplácí hlavně při velmi špatném hodu (celkově -3 nebo -4).
- Zvyšte soupeři cílové číslo obtížnosti překážky o 2 tím, že ho konfrontujete s aspektem pro něj nepříznivým.

Agent nepřítel na vás vytahuje pistolí, ale přitom **Leží pod nánošem sutí**, takže při snaze střílet se mu obtížnost zvýší o 2.

- Pomozte svému spojenci. Pokud by se vašemu kamarádovi hodila výpomoc a existující aspekt by mu usnadnil život, přidáte mu +2 k hodu. Případný bod osudu však platíte vy.

BOJ MEZI HRÁČI

Pokud stojí v konfliktu dvě hráčské postavy proti sobě a použijete proti soupeři jeden z jeho aspektů, odevdáte bod osudu nikoli PH, ale soupeři. Ten ho však získá až na konci scény.

Co je důležité: pro jeden hod kostkami smíte vyvolat každý aspekt jen jednou. Můžete ovšem pro jeden hod kostkami vyvolat více různých aspektů, klidně i všechny pro stejný mechanický efekt, například pro bonus +2. V takovém případě sečtete bonusy dohromady.

Chci omráčit strážného ránou do hlavy. Předtím ho něco **Rozptýlilo** a sám jsem cvičený **Polní agent**. Hodím kostkami. Mám 3 body osudu. Jeden z nich použiju, abych vyvolal aspekt **Polní agent** na bonus +2. K tomu samému hodu již nemůžu za druhý bod osudu dostat další bonus +2 za **Polního agenta**, ale můžu bod osudu zaplatit za **Rozptýleného strážného**. Celkově tak dokážu získat k akci bonus +4 a bude mě to stát 2 body osudu.

Pokud vyvoláváte aspekt pro bonus nebo opakování hodu kostkami, můžete se k tomu rozhodnout až po hodu. Nejdřív si počkejte, jak jste hodili. Až pak se rozhodněte, jestli potřebujete utratit bod osudu. Nespoteřovávávejte ho zbytečně!

Pokud je to alespoň trochu možné, PH by měl hráči pravdivě zodpovědět před zaplacením bodu osudu, jaká je obtížnost překážky.

Vyvolání zdarma: za normálních okolností stojí vyvolání aspektu jeden bod osudu. V určitých případech ale dostanete možnost vyvolat aspekt zdarma. Zejména to bude pomocí akce *vytvoření výhody*, při způsobení následku v boji nebo při zisku speciálního jednorázového aspektu zvaného posílení. Více se o tom dozvíte v následujících kapitolách.

Vytvoření výhody:

strana 25

Posílení:

strana 18

VYNUCENÍ ASPEKTU

V některých chvílích by určitý aspekt – ať už patří postavě, nebo se nachází poblíž ní – mohl vašemu hrdinovi pěkně zkomplikovat život. V takovém případě může kdokoli **vynutit** tento aspekt. *Kdokoli* znamená PH, spoluhráči nebo sám majitel postavy. Vynucení aspektu je nejčastější způsob, jak hráči získávají body osudu.

Jsou dva typy vynucení aspektu:

- **Vynucení rozhodnutí.** Postava se potřebuje rozhodnout a vy se snažíte vynutit, aby se rozhodla určitým způsobem. *Trojský princ* by nejspíš chtěl zůstat a bránit svůj královský palác, i když ostatní navrhují útek. Hrdina s aspektem *Co na srdci, to na jazyku* poví vysokému úředníkovi pěkně od plic, co si o něm myslí.
- **Vynucení události.** Mělo by se přihodit něco, co postavě zkomplikuje život. *Pohádkově bohatý* hrdina se ocitne v hledáčku lupičů. *Dlužíte službu Donu Valdeonovi* a ejhle: Don Valdeon se objeví a požaduje, abyste splnili slib. Vám se to přitom zrovna nehodí.

Pro oba typy vynucení platí stejná pravidla. Pokud je aspekt vynucen proti vám, původce vynucení vám nabídne svůj bod osudu. Zároveň navrhne, jaký

KOLIK BODŮ OSUDU MÁ PH?

PH má k dispozici dvě oddělené „nádoby“ bodů osudu, ze kterých platí vyvolání a vynucování aspektů:

První z nich bude využívat k vynucování aspektů hráčských postav. V něm je vždy k máni neomezené množství bodů osudu. Vynucování tvoří zajímavé příběhové komplikace, takže by byla škoda jakkoli se omezovat.

Druhá „nádoba“ slouží na všechno ostatní a není neomezená. Počítat každé nehráčské postavě zvlášť body osudu by bylo poměrně náročné, takže jsme ušetřili PH práci. Na začátku každé scény má PH tolik bodů osudu, kolik se v ní vyskytuje hráčských postav. Z těchto zdrojů může vyvolávat aspekty proti hráčským postavám, dokud mu zdroje nedojdou.

Pokud hráči vynutí aspekt nehráčské postavě a ta získá bod osudu, přidejte jej ke zdrojům PH do „nádoby“ pro vyvolávání aspektů. Pokud by toto vynucení způsobilo ukončení scény nebo vzdání se nehráčské postavě, může si PH tento zdroj uschovat a přidat si ho až v další scéně.

efekt by vynucení mělo mít. Můžete se o tom chvilku dohadovat a nabízet úpravy, ale PH má rozhodující slovo. Pak se vy musíte rozhodnout: přijmete vynucení, nebo ne? Pokud ano, vaše postava získá bod osudu a něco se podle toho přihodí. Pokud odmítnete vynucení, musíte zaplatit jeden bod osudu ze své zásoby. Ano, pokud nemáte žádné body osudu, musíte vynucení přijmout!

Můžete navrhnout vynucení i vůči své vlastní postavě. Pokud ho přijmete, dostanete bod osudu od PH, i když navrhovatelem jste sami.

Při pochybnostech o tom, jestli je navrhované vynucení dostatečným problémem pro postavu, aby si zasloužila bod osudu, má rozhodující slovo PH. Stejně tak může PH vetovat vynucení navrhované jinými hráči, pokud by bylo příliš kruté pro vaši postavu nebo kazilo někomu požitek ze hry.

Občas vyplyne přirozeně z příběhu, že postavu dostane do problémů něco, co má v danou chvíli podobu aspektu. PH si ani nemusí uvědomit, že došlo v zásadě k vynucení aspektu. Nebojte se na to upozornit, klidně i zpětně. Třeba PH uzná, že si za to majitel postavy zaslouží bod osudu.

ROZDÍL MEZI VYVOLÁNÍM A VYNUCENÍM

Nepřítel vám může a bude škodit pomocí aspektů. Už víte, že aspekty postav jsou mnohdy dvousečné a mají působit trable. Za tímto účelem může někdo vynutit váš aspekt nebo ho vyvolat ve svůj prospěch. O tom jsme si pověděli v předchozích kapitolách. Teď si jen ujasníme rozdíl mezi vyvoláním a vynucením:

Rady pro
Průvodce:
strana 45

Pokud někdo vynutí aspekt proti vám, přinese to rovnou výsledek v příběhu. Vynucení se netýká hodu kostkami. Vaše postava se dostane do problému a získá *hned* bod osudu. Řiďte se kapitolou *Vynucení aspektu*.

Pokud se místo toho nepřítel rozhodne využít vyvolání aspektu, chce získat výhodu při hodu kostkami. Vybere si jeden z aspektů a zdůvodní, v čem by mu vyvolání mohlo pomoci. Získá jednu z výhod popsanych v kapitole *Vyvolání aspektu*. Pokud tímto způsobem vyvolá aspekt uvedený na vaší kartě postavy, tedy i následek, a nejedná se o vyvolání zdarma, pak za to získáte bod osudu. Obdržíte ho však až na konci scény.

VYJÁDŘENÍ SKUTEČNOSTÍ

Poslední význam aspektů ve hře je vyjádření skutečností. Na to nemusíte spotřebovávat žádné body osudu, házet kostkami ani nic podobného. Čistě už jen proto, že máte aspekt *Pilot Rudého Kačera*,

Jste v pokušení napsat své postavě aspekty typu *Supermocný arcimág* a doufat, že díky tomu zvládnete všechny překážky levou zadní? Dejte pozor – aspekty umí vyjádřit skutečnosti! Přítomnost *Supermocného arcimága* říká, že se ve vašem světě pohybují *supermocní arcimágové* a z nějakého důvodu ho ještě úplně neovládli. Abyste pak nebyli překvapeni, když proti vám bude PH posílat taky samé *Supermocné arcimágy*...

je vaše postava pilot a létá s letadlem jménem Rudý Kačer. Aspekt *Nepřítel na život a na smrt: Rudí nindžové* říká, že ve vašem světě operuje organizace nazvaná Rudí nindžové a jde po vás. Pokud si vytvoříte aspekt *Čaroděj Mystického kruhu*, pak nejen přiznáváte existenci skupiny *Mystický kruh*, ale i vůbec *to, že ve vašem světě funguje magie a umíte s ní zacházet*.

Při vytváření aspektů byste měli spolupracovat s ostatními hráči a PH. Pokud jste se dohodli, že budete hrát ve světě bez magie, nebylo by dobré přivést do něj aspekt týkající se skutečné magie.

JAK VYMYSLET DOBRÉ ASPEKTY

Při vytváření aspektů postavám nebo situacím rozmyšlejte:

- Jak by vám aspekt mohl pomoci – kdy ho vyvoláte.
- Jak by vám mohl ublížit – kdy ho někdo proti vám vynutí.

Dostanu tě, vévodo Braune!

- Vyvolejte tento aspekt při konfliktu s vévodou Braunem, protože jste na něj dobře připraveni.
 - Získejte bod osudu, pokud kvůli nenávisti k vévodovi Braunovi uděláte něco zbrklého.
-

Nervák

- Vyvolejte, pokud vám pomůže, že jste úžasně bdělí a opatrní.
 - Získejte bod osudu, pokud vás zbytečně vydráždí nebo rozptýlí hrozba, která ve skutečnosti hrozbou není.
-

Blázen do počítačů

- Vyvolejte, pokud potřebujete opravit či hacknout počítač.
 - Získejte bod osudu, jestliže se před někým důležitým ztrapníte, protože budete mluvit jen o počítačích.
-

Je jasné, že aspekt z kolonky „problém“ bude poněkud jednostranný – má vám způsobovat problémy. Zbýlé aspekty postavy ale zkuste vytvořit tak, aby byly dvousečnou zbraní.



DO AKCE!

Máte rozmyšleno, co chce postava podniknout za akci. Víte, že to ponese riziko. Teď si zopakujeme, co se bude dít z hlediska pravidel. Než hodíte kostkami, bude potřeba udělat tři věci:

- určit, o který typ akce se budete pokoušet,
- vybrat jeden přístup a přičíst si za něj bonus,
- přičíst případný bonus z triků.

V následujících kapitolách si blíže povíme o typech akcí a jak přesně fungují bonusy za přístupy a triky.

TYPY AKCÍ

Jsou čtyři typy akcí: *překonání překážky*, *vytvoření výhody*, *útok* a *obrana*. Vyberte si, které vaše plánovaná činnost nejvíce odpovídá.

Situační aspekt:
strana 17
Nastavování
obtížností:
strana 47



PŘEKONÁNÍ PŘEKÁŽKY

Máte určitý cíl a něco stojí mezi ním a vámi. Potřebujete se přes to dostat. Vypáčit zámek, vyprostit se z pout, přeskočit propast, proletět s vesmírnou lodí skrz pole asteroidů a podobně. Měnit nebo odstraňovat situační aspekt budete zřejmě pomocí akce překonání překážky. Cíl vaší snahy může použít akci *obrana*, aby vás zastavil.

Co se stane, když...

Nebojte se vymýšlet zajímavé komplikace, které vrhnou postavy do další akce. Neúspěch patří k napínavému příběhu.

- **Neuspějete:** jsou dvě možnosti. Buď se to prostě nepovedlo – dveře jsou stále zamčené, hlídač stojí mezi vámi a východem, nepřátelská loď je vám stále v patách... – nebo uspějete, ale zaplatíte vysokou cenu. Například ztratíte důležitý předmět nebo utrpíte zranění. Jestli je tato varianta přijatelná a jaká cena to bude, je na dohodě s PH.
- **Remizujete:** akce se podařila, ale s mírnou komplikací. Budete postaveni před těžkou volbu, jako například, že dokážete zachránit jen jednoho kamaráda a musíte si vybrat kterého, nebo dojde k jinému zádrhelu. Komplikaci navrhne PH, nebo ji vymyslete společně.
- **Uspějete:** podařilo se vám to, o co jste usilovali. Zámek se otevřel, prošli jste okolo strážného k východu, setřáslí jste pronásledovatele...

- **Uspějete ve velkém stylu** (tedy úspěch o 3 a více): výsledek je stejný jako u normálního úspěchu a navíc k tomu získáte jedno posílení. Posílení je speciální aspekt, který můžete jednou vyvolat zdarma (tedy bez zaplacení bodu osudu) a poté je spotřebován. Posílení musí být smysluplné vzhledem k akci, při které vzniklo. Jakmile smysl dávat přestane, zmizí samo, i když ho nestačíte využít.



VYTVOŘENÍ VÝHODY

Chcete pomoci sobě nebo svým přátelům. Polepšit si život nebo jen trochu usnadnit jinou akci. Soustředíte se, abyste dobře namířili na cíl. Trávíte několik hodin v knihovně hledáním určité informace. Chcete podrazit nohy zloději, aby vám tak snadno neutekl...

Cíl vaší snahy může použít akci *obrana*, aby vás zastavil. Výhoda, kterou vytvoříte, vám dá jednu z těchto tří možností:

- Vytvořit nový situační aspekt.
- Objevit existující aspekt, o kterém jste předtím nevěděli.
- Využít ve svůj prospěch aspekt, který existuje a víte o něm.

Pokud vytváříte nový aspekt nebo objevujete již existující a...

- **Neuspějete:** jedna možnost je, že se nic vytvořit ani objevit nepodařilo. Druhá možnost je, že se podařilo, ale soupeř dostane jedno vyvolání tohoto aspektu zdarma. Možná bude potřeba aspekt trochu přejmenovat. Důležité je, aby to dávalo smysl. Aspekt pak stále můžete vyvolávat i vy, ale stojí vás to bod osudu jako normálně.

Nataša se chce během plavby spřátelit s Margaret, služebnou ze Strattonova doprovodu. Svoji akcí se snaží vytvořit aspekt **Margaret nám pomůže**. Pokud by Nataša neuspěla, jsou dvě možnosti, co se bude dít. První je, že aspekt se vůbec nepodaří vytvořit. Druhá možnost, o něco zajímavější, je, že se jí přece jen podařilo na Margaret zapůsobit, ale celé se to může zvrtnout. Aspekt vznikne, ale bude se jmenovat **Margaret říká, že nám pomůže**. Nepřátelé ho jednou budou moci vyvolat zdarma. Například se Margaret pokusí pomoci tak nešikovně, že naše hrdiny prozradí. Nebo je přímo zradí...

Všichni hráči se mohou zapojit do navrhování možností, co se stane při neúspěšném hodu. Rozhodující slovo má PH.

- **Remizujete:** pokud jste objevovali existující aspekt, dokázali jste to. Tedy jako byste uspěli. Pokud vytváříte nový aspekt, získáte ho ve formě posílení. Tedy je jen na jedno použití a pak mizí.

Ved'te si záznam o všech posíleních a vyvoláních zdarma, která vám zbývají. Když na ně zapomenete, máte smůlu!

- **Uspějete:** vytvořili nebo objevili jste aspekt a k tomu ho vy nebo váš spojenec můžete jednou vyvolat zdarma. Nezapomeňte někam poznamenat, že do scény přibyl nový aspekt.
- **Uspějete ve velkém stylu:** vytvořili nebo objevili jste aspekt, navíc vy nebo váš spojenec ho můžete *dvakrát* vyvolat zdarma. Za normálních okolností nelze vyvolat jeden aspekt víckrát při tom samém hodu. Vyvolání zdarma je výjimka! Úspěch ve velkém stylu vám dává VELKOU výhodu.

Pokud se snažíte využít aspekt, o kterém již víte, a...

- **Neuspějete:** žádnou speciální výhodu z aspektu nezískáte. Stále ho můžete vyvolávat za jeden bod osudu.
- **Remizujete nebo uspějete:** získáte jedno vyvolání aspektu zdarma pro sebe nebo svého spojence. Samozřejmě ho můžete použít jen tehdy, pokud to dává smysl. Pokud aspekt zmizí, o nevyužitě volné vyvolání přijдете.
- **Uspějete ve velkém stylu:** získáte *dvě* volná vyvolání aspektu pro sebe nebo své spojence. Obě pak můžete použít při tom samém hodu.

Max by si rád „vypůjčil“ uniformu lodního stevarda zamčenou v místnosti pro personál. Náhodou se po přídí poplakuje stevard, který bude mít jistě v kapse klíč. Max se mu ho pokusí ukrást.

Nejprve provedou s Natašou přípravu na akci. Nataša bude předvádět na přídí taneční kreaci, jíž stevarda rozptýlí. Bude to akce *vytvoření výhody*. Nataša si hodila výborně, uspěla ve velkém stylu. Stevard získal aspekt **Omámený půvabnou tanečnicí** a naši hrdinové na něj mají dvě volná vyvolání.

Max se mezi tím pokusí zapovídat se s ním a přiořit ho kořalkou. To bude také akce *vytvoření výhody*. PH varuje hráče, že pokud by Max neuspěl, stevardovi začne být podezřelý. Max si naštěstí také hodí dobře a má úspěch, tedy jedno volné vyvolání. **Přiořilý** stevard si sedne na lavičku a zírá na Natašu.

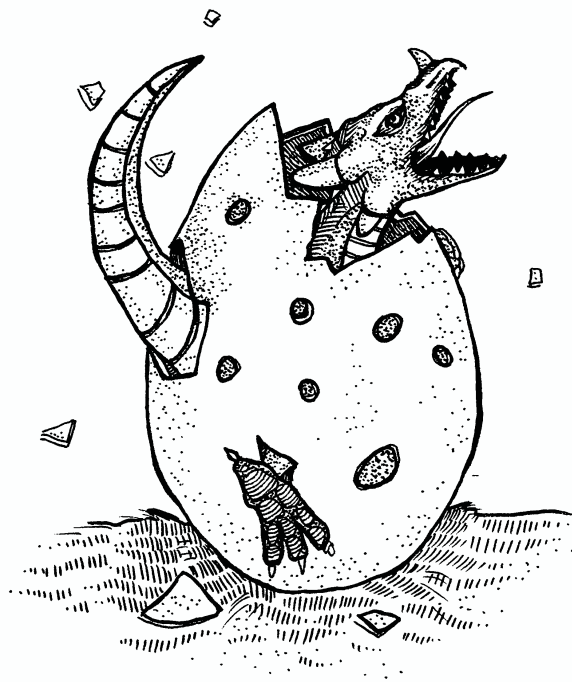
Nastal čas na samotnou krádež – akci *překonání překážky*. Za normálních okolností by to byla pekelně obtížná a riskantní akce. Naštěstí hráč Maxe může ve svůj prospěch využít:

- 2x volné vyvolání aspektu **Omámený půvabnou tanečnicí**,
- 1x volné vyvolání aspektu **Přiořilý**,
- plus samozřejmě za zaplacení bodů osudu vyvolat další své aspekty, které by mu v akci mohly pomoci. Například to, že má **Šikovné prsty**.

Kolik výhod se dá vytvořit pro snadnější zdolání jedné akce *překonání překážky*?

Rádi byste získali bonusy k hodu za všemožnou výbavu a přípravu? Pak mějte na paměti pár omezení:

- základní potřebná výbava a znalosti jsou obsaženy v akci samotné. Umožňují ji vůbec provést, další bonusy z nich nezískáte. Lezete-li na skálu, pak se předpokládá, že použijete horolezecké náčiní. Zkoušíte okouzlit obecenstvo tancem? Má se za to, že umíte taneční kroky. Páčíte zámek? Máte na to páčidla. Pokud byste nezvládali ani tyto základy, projeví se to vyšší obtížností úlohy nebo nepříjemným aspektem (*Bez jistění; Bezradný; Jak to mám sakra držet?...*).
- další bonusy k akci můžete získat skrz *vytvoření výhody*. Tím vytvoříte nový aspekt nebo využijete stávající. Nezapomínejte ale, že aspekty jsou pouze věci speciální, důležité. Detaily pro danou akci nepodstatné se při ní nechovají jako aspekty a nemůžete je tak vyvolat pro získ pravidlových bonusů.





ÚTOK

Chcete někoho zranit, ať už tělesně, nebo duševně. Máchnout mečem, vystřelit z pistole, vykřiknout hnusnou urážku s cílem poškodit soupeři sebevědomí... Cíl vašeho útoku může použít akci *obrana*, aby vás zastavil.

Co se stane, když...

- **Neuspějete:** váš útok se nezdařil. Cíl uhnul vaší ráně, výstřel minul, urážce se soupeř jenom vysmál...
- **Remizujete:** váš útok nezpůsobil žádné zranění, ale získáte posílení.
- **Uspějete:** váš útok zasáhl a udělíte zranění. Jak přesně funguje zranění, se dozvíte v kapitole *Au! Zranění, stres a následky*.
- **Uspějete ve velkém stylu:** váš útok zasáhl a udělíte protivníkovi zranění. Navíc získáte možnost snížit udělené zranění o 1 a získat posílení. Tuto možnost můžete využít jen jednou za akci.

Zranění, stres
a následky:
strana 35



OBRANA

Snažíte se zastavit někoho jiného v provedení kterékoli z výše uvedených tří akcí. Uhýbáte meči, snažíte se udržet na nohou, blokujete dveře a podobně. Pokud se nacházíte v konfliktu, který je členěn na kola, budete používat akci *obrana* především v tahu někoho jiného.

Akci *obrana* můžete použít i proti neútočným akcím. I na bránění někoho jiného, pokud to dává aspoň trochu smysl. Pokud bráníte někoho jiného a neuspějete, nepříjemnosti schytáte vy.

Co se stane, když...

- **Neuspějete:** co vám soupeř zamýšlel svojí akcí provést, to se přihodí.
- **Remizujete:** řiďte se popisem soupeřovy akce, abyste určili, co se přihodí.
- **Uspějete:** soupeř ve své akci neuspěl.
- **Uspějete ve velkém stylu:** soupeřovi se akce nepodařila a vy navíc získáte posílení. Takže pokud akci *obrana* provádí jiná postava proti vám a ubrání se o 3 a více (tedy uspěje ve velkém stylu na obranu), bude mít posílení proti vám!

Kola konfliktu:
strana 34

POMOC JINÉ POSTAVĚ

Spřátelená postava vám může pomoci ve vaší akci. V takovém případě nebude ve svém tahu jednat (viz kapitola *Konflikty*) a místo toho vám přidá bonus +1 k hodů. PH rozhodne, kolik lidí vám může pomáhat. Pokud jich bude moc a začnou se plést pod nohy, bonus přestane dávat smysl. Obvykle budou moci pomáhat jedna až dvě postavy.

PŘEHLED AKCÍ

Překonání překážky

Neúspěch: nepodaří se, nebo podaří za velkou cenu.

Remíza: podaří se s drobnou komplikací.

Úspěch: podaří se.

Úspěch ve velkém stylu: podaří se s posílením navíc.

Vytvoření výhody z aspektu, o kterém už víte

Neúspěch: výhodu nezískáte.

Remíza: stejný efekt jako úspěch.

Úspěch: získáte jedno vyvolání zdarma.

Úspěch ve velkém stylu: totéž co úspěch, jen přidá druhé vyvolání zdarma.

Vytvoření výhody pomocí objevení aspektu nebo tvorby nového

Neúspěch: záměr se nezdaří. Nebo aspekt vznikne, ale volné vyvolání má soupeř.

Remíza: nový aspekt vznikne ve formě posílení. Pokud objevujete stávající, pak má remíza stejný efekt jako úspěch.

Úspěch: vytvoříte nebo objevíte aspekt a získáte na něj jedno vyvolání zdarma.

Úspěch ve velkém stylu: totéž co úspěch, jen přidá druhé vyvolání zdarma.

Útok

Neúspěch: žádný efekt.

Remíza: útok nezraní cíl, ale získáte posílení.

Úspěch: útok zasáhne cíl a udělí se zranění.

Úspěch ve velkém stylu: útok zasáhne cíl a udělí se zranění. Je možné si zvolit, že se zranění sníží o 1 a vytvoří se posílení.

Obrana

Neúspěch: utrpíte újmu podle toho, čemu jste se bránili.

Remíza: vyhodnocení se odvíjí podle akce, které jste se bránili.

Úspěch: soupeř ve své akci neuspěje.

Úspěch ve velkém stylu: soupeř neuspěje a navíc získáte posílení.

VYBERTE PŘÍSTUP

Koho budete hrát? strana 8

Z kapitoly *Jak vytvořím postavu?* víte, že na výběr je šest různých **přístupů**. Ty popisují, jak provádíte akci.

Příklady akcí s různými přístupy:

- **Pečlivě:** připravujete výstřel na velkou dálku. Pozorně stojíte na stráži. Vyrazujete v bance bezpečnostní systém...
- **Chytře:** hledáte slabé místo v soupeřově šermířském umění. Opravujete počítač. Snažíte se najít slabinu v opevnění pevnosti...
- **Oslnivě:** povzbuzujete armádu vzletným proslovem. Ztrapníte soupeře v duelu. Předvedete magický ohňostroj...
- **Rázně:** zápasíte s medvědem. Zastrášujete pouličního grázla. Sesíláte velké mocné kouzlo...
- **Rychle:** uhýbáte letící šipce. Snažíte se udeřit jako první. Deaktivujete bombu, zatímco odtikává 3... 2... 1...
- **Lstivě:** vykecáte se z průšvihů. Ukradnete něco z kapsy. Klamete tělem při souboji...

Každá postava má těchto šest přístupů ohodnocených bonusem od +0 do +3. Pokud máte házet kostkami, vyberte si *jeden* přístup a jeho bonus si k hodů přičtete.

Můžete si zvolit jakýkoli přístup? Ne tak docela. Líbilo by se vám vybírat pokaždé ten, na který máte největší bonus, že? Ve skutečnosti musíte vzít takový, který dává aspoň trochu smysl. Plížení se temnou místností bude těžko **Rázně**. Odstraňování velkého kamene z cesty je nejspíš **Rázně**, a určitě ne **Rychlé**.

Některým činnostem by odpovídalo více přístupů. Plánování dvorské intriky může být **Lstivé**, **Pečlivé** a nejspíš i **Chytře**. V takovém případě si můžete vybrat. Samozřejmě platí, že bonus získáte jen z jednoho přístupu.

Jaký přístup zvolíte vy, má také vliv na to, čím odpoví soupeř. Proti **Rázně** pěsti bude nejlepší **Rychle** uhnout. **Rychlou** dýku zase zastaví **Rázně** nastavení štítu.

Nejste si jisti, který přístup je vhodné použít? Poslechněte si názor spoluhráčů. Je ale zbytečné se kvůli tomu hádat. Při rozporech rozhodne PH.

HOĎTE KOSTKAMI, PŘIČTĚTE BONUS

Máte rozmyšlenou akci. Vybrali jste její typ. Zvolili jste přístup a máte z něj bonus. Teď si hoďte čtyřmi Fate kostkami a výsledek hodu (číslo od -4 do +4) přičtete. Pokud máte trik, který můžete uplatnit, přidejte ještě bonus za něj. Dostali jste výsledek. Ten teď porovnejte s cílovým číslem nebo výsledkem soupeře. To vám PH sdělí, nebo si ho soupeř nahází stejně jako vy.

Co jsou triky:
strana 39

ROZHODNĚTE, ZDALI CHCETE ZMĚNIT HOD

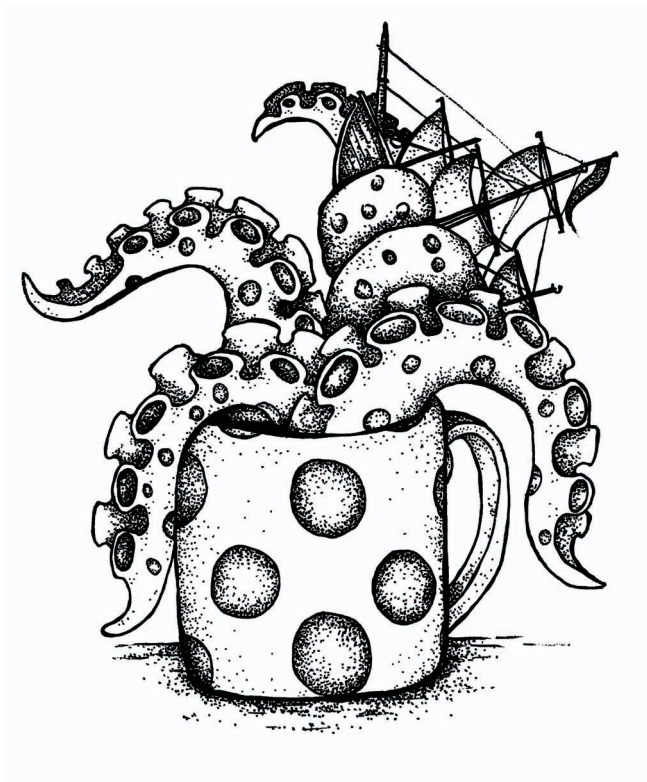
Ted' je čas na vyvolání aspektů. Svůj hod můžete ještě změnit, pokud vyvoláte aspekt. Ať už zdarma nebo za bod osudu.

Vyvolání
aspektu:
strana 19

PŘEVYPRÁVĚJTE, CO SE STALO

Už je jasné, co se přihodilo. Tak nezapomeňte celou akci i s jejím výsledkem pěkně popsat.

Steward se předklonil a něco huhlal směrem k Nataše. Max se třikrát nadechl. Ted', nebo nikdy. „Pěkná, vid', kámo?“ prohlásil a poplácal stewarda po zádech. Ten se jen zahihňal a vůbec nepostřehl, že se něco letmo dotklo jeho kapsy...



VÝZVY, SVÁRY, KONFLIKTY

Nastavování obtížností: strana 47 Přeplování rozbouřené řeky, hacknutí cizího telefonu..., to jsou přímočaré úlohy. Stačí je pojmut jako jedinou akci *překonání překážky* s jedním hodem kostkami proti cílové obtížnosti stanovené PH.

Občas ale chcete provést něco složitějšího. Pak může PH rozhodnout, že to vyřešíte jako **výzvu**, **svár** nebo **konflikt**.

VÝZVY

Výzva je série akcí *překonání překážky* a *vytvoření výhody*. Tou si projdete, abyste vyřešili složitou úlohu. Každá akce *překonání překážky* se vypořádává s jednou částí úkolu. Z jednotlivých dílčích výsledků dáte dohromady, co se vlastně přihodilo.

Výzvu vytvoříte tak, že rozdělíte situaci do několika úkolů. Ty je potřeba splnit. Na každý úkol se bude házet zvlášť.

Rozdělení nemusíte mít hotové hned na začátku. Prostě zadejte první úkol. Podle vývoje situace přidávejte hráčům další.

Jestli všechny hody provede jedna postava nebo se všichni prostřídají, závisí na konkrétní situaci.

Postavy plují na rozbouřeném moři v záchraném člunu plném lidí, kteří mají blízko k panice. Potřebují doplout bezpečně na pobřeží. PH rozhodne, že to pojme jako výzvu. Jednotlivé úkoly mohou spočívat například v uklidňování se navzájem, opravování člunu, pádlování či kormidlování správným směrem.

SVÁRY

Svár je situace, kdy dvě nebo více postav soupeří proti sobě a nejde jim o způsobení zranění. Například to může být automobilová honička, politická debata nebo turnaj v lukostřelbě.

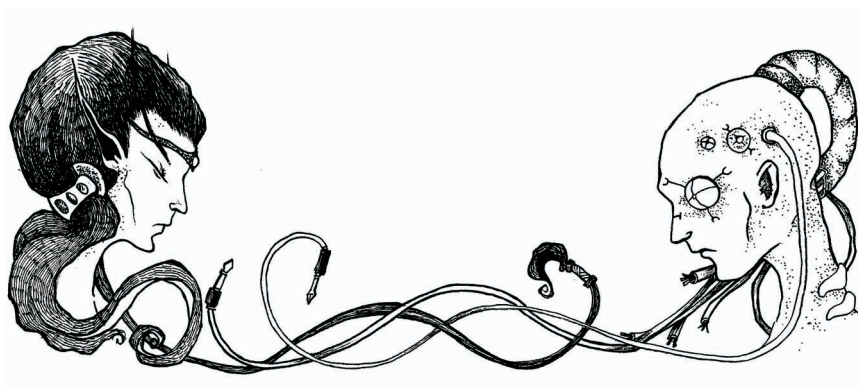
Svár probíhá na kola. V každém kole má každý účastník právo udělat jednu akci *překonání překážky*. Srovnejte výsledky všech účastníků. Postava s nejvyšším výsledkem vyhrává kolo. Pokud uspěje ve velkém stylu, zapíše si rovnou dvě vítězství.

Situační aspekty: strana 17 V případě remízy nikdo nezíská vítězství a přihodí se nepředvídaný zvrat. PH vytvoří nový situační aspekt a vloží jej do hry.

Kdo jako první získá tři vítězství, vyhrává svár.

KONFLIKTY

Pokud se postavy chtějí navzájem zranit, použijete pravidla pro **konflikt**. Zranění může přitom být fyzické (duel na meče, magický souboj, přestřelka laserovými puškami) i duševní (souboj v přerývání, tvrdý výslech, duel v mentální magii).



VYTVOŘTE SCÉNU

Určete si, o co v konfliktu půjde. Kde se která postava nachází? Co je okolo? Kdo jsou protivníci? PH by si měl rozmyslet několik situačních aspektů, napsat je na papír a položit na stůl. Hráči mohou také navrhovat situační aspekty.

Loď Olympia se potápí, ale Max s Natašou jsou odhodláni sebrat vzácnou sošku. Od ní je dělí osobní strážce magnáta Strattona, mohutný muž tmavé pleti se zahnutou šavlí. Max s Natašou stojí v chodbičce, zatímco strážce jim blokuje cestu do předpokoje magnátovy kajuty. Situační aspekty na začátku souboje budou: ***Kývající se podlaha, Všeobecná panika cestujících, Výpadky elektřiny.***

PH také určí **zóny**. Jsou to hrubě vymezené oblasti, které říkají, kde se postavy nacházejí. Při určování zón se řiďte konkrétní situací a následujícími pravidly:

- S postavami ve stejné zóně se můžete střetnout. Pokud to dokážete zdůvodnit, pak i s postavami v sousední zóně (například pokud máte střelnou zbraň).
- Pohyb z jedné zóny do vedlejší je v rámci kola konfliktu (viz další kapitola) zdarma, tedy nestojí akci. Pokud je přítomna překážka, strávíte přesunem do jiné zóny celý svůj tah (například se vás někdo snaží zastavit, jsou tam zamčené dveře...).

Milionář na lodi přebývá v luxusním apartmá. To má několik místností, proto souboj rozdělíme do více zón. Ložnice je jedna zóna, salónek druhá, předpokoj třetí a chodba venku čtvrtá. Osoby ve stejné zóně spolu mohou bojovat na blízko. Z ložnice můžete házet věci na lidi v předpokoji. Pokud není průchod mezi ložnicí a salónkem zablokovaný, zvládnete se tam v jednom kole přemístit a zároveň dát někomu ránu. Do-
stat se z ložnice ven do chodby už zabere celé kolo.

URČETE POŘADÍ V KOLE

Konflikt se hraje na **kola**. V každém kole se dostanou na tah všechny postavy, jen je potřeba určit, v jakém pořadí. Pro fyzický konflikt porovnejte hodnotu svého přístupu Rychle s ostatními postavami. Kdo ji má nejvyšší, je na řadě jako první. Kdo druhou nejvyšší, půjde jako druhý a tak dále. V mentálním souboji rozhoduje o pořadí místo toho přístup Pečlivě.

Při rovnosti si sami vymyslete způsob, jak určit, kdo půjde dříve. PH má rozhodující slovo.

Aby měl PH jednodušší práci s nehráčskými postavami, může si z nich vybrat jednoho „reprezentanta“. Jeho hodnota přístupu rozhodne o pořadí. Všechny ostatní nehráčské postavy budou hrát zároveň s ním.

KOLO KONFLIKTU

Čtyři typy akcí:
strana 24

V každém kole souboje se dostanou všechny postavy postupně na tah podle určeného pořadí. Když je postava na tahu, může provést jednu akci: *překonání překážky*, *vytvoření výhody* nebo *útok*. Vyhodnoťte akci. Konflikt skončí tehdy, když už jen jedna ze stran má bojeschopné postavy.

PŘEHLED KONFLIKTŮ

1. Vytvořte scénu.
2. Určete pořadí v kole.
3. Začněte první kolo.
 - Ve svém kole proveďte akci.
 - V kolech soupeřů se braňte nebo reagujte na jejich akce, pokud je to nutné.
 - Jakmile všichni provedou svoji akci, začněte nové kolo nebo ukončete konflikt.

Akce *obrana* je specifická v tom, že s ní reagujete na soupeře v jeho tahu. Můžete ji použít i vícrát za kolo, pokud dává smysl, že to postava zvládne.

Pohyb je buďto zdarma k akci nebo zabere celý tah (viz výše).

Kolo nemá pevně dané trvání v počtech vteřin. Pokud vzniknou dohady o tom, co je možné stihnout naráz, PH má rozhodující slovo.

AU! ZRANĚNÍ, STRES A NÁSLEDKY

Dostali jste zásah akcí *útok*. Teď je potřeba zjistit jeho závažnost. To je velmi jednoduché: spočítejte rozdíl mezi soupeřovým hodem na útok a vaším hodem na obranu. Například: jestliže soupeřův celkový výsledek hodu na útok byl +5 a váš celkový hod na obranu +3, pak vaši postavu zasáhl útok za dva **posuny**, nebo zjednodušeně „za dva“ ($5 - 3 = 2$).

Pak nastane jedna ze dvou možností:

- Utrpíte **stres** a/nebo **následky**, ale zůstáváte v boji.
- Jste **vyřazeni** z boje. Nějakou chvíli se nebudete účastnit žádných akcí.

CO JE STRES?

Pokud vás zasáhnou a nechcete být vyřazeni, můžete se rozhodnout přijmout **stres**. Stres je jakákoli nepříjemnost, která po konfliktu rychle odezní: únava, podráždění, povrchové zranění a podobně.

Vaše postava má na své kartě tři čtverečky reprezentující stres.

- První čtvereček (označený jedničkou) pohltí 1 posun ze zásahu,
- druhý (označený dvojkou) pohltí až 2 posuny ze zásahu,
- třetí (označený trojkou) pohltí až 3 posuny ze zásahu.

Pokud dostanete zásah, můžete začernit (zablokovat) jeden čtvereček a tím útok vykryt. Čtvereček musí mít alespoň takovou hodnotu, jako je závažnost zásahu, aby ho pohltil celý.

Pro každý útok smíte začernit *pouze jeden* čtvereček. Je jedno, který. Ale musí být ještě volný (tedy nezačerněný).

V prvním kole souboje jste dostali zásah za 2. Zaškrtnete tedy prostřední čtvereček s dvojkou, abyste zásah pohltili. V dalším kole jste opět zasaženi za 2. Čtvereček s dvojkou je už spotřebovaný. Čtvereček s jedničkou má příliš nízkou hodnotu a k vykrytí nestačí. Zbývá čtvereček s trojkou. Musíte ho spotřebovat celý naráz, i když zásah byl pouze za 2.

Při jednom zásahu tedy nesmíte zaškrtnout více čtverečků stresu. Ale možnost, jak se zbavit rány větší než kapacita vašich volných čtverečků, tu přece jen je. Zároveň se stresem můžete totiž zaškrtnout jednu nebo více kolonek následků. O tom si povíme teď.

CO JSOU NÁSLEDKY?

Následek je nový aspekt postavy. Vyjadřuje vážné zranění. Přijmout následek je druhá možnost, jak zabránit vyřazení v boji.

Na každé kartě postavy jsou tři kolonky pro následky. Každá je označená číslem:

- **Drobný následek** (s číslem 2) vykryje 2 a méně posunů.
- **Mírný následek** (s číslem 4) vykryje 4 a méně posunů.
- **Vážný následek** (s číslem 6) vykryje 6 a méně posunů.

Tentokrát, na rozdíl od stresu, můžete při jednom útoku přijmout (zaškrtnout) i více následků. Ale opět platí, že jen takové, které jsou ještě volné.

Nevýhoda následku je, že se chová jako klasický aspekt. Soupeři ho mohou za body osudu vyvolávat proti vám. Navíc ten, kdo vám následek způsobil, na něj získá jedno vyvolání zdarma. Může toto vyvolání použít sám nebo ho předat spojenci. Je to podobné, jako když proti vám někdo úspěšně použije akci *vytvoření výhody*.

Jakmile si vezmete následek, vymyslete si jeho název. Napište ho do příslušné kolonky.

Řekněme, že jste obdrželi zásah se závažností 4. Spotřebujete na něj čtvereček stresu s hodnotou 2. Tím odmažete ze zásahu 2 posuny, závažnost klesne ze 4 na 2. To musíte vykryt také, abyste nebyli vyřazení. Jediná možnost je doplnit to následkem. Vezmete tedy kolonku drobného následku (velikost 2) a s ní pokryjete zbývající závažnost zásahu, která je teď 2. Následek popíšete jako **Bolavý kotník**. Máte tím pádem spotřebovaný čtvereček stresu o velikosti 2 a drobný následek. Útok je nicméně pokrytý a můžete bojovat dál!

Pokud nedokážete nebo nechcete vykryt celou závažnost zásahu, jste vyřazení z konfliktu.

CO SE STANE, KDYŽ JSEM VYŘAZENÝ?

Vyřazená postava nemůže v dané scéně už nic dělat. Ten, kdo vás vyřadil, řekne, v čem vyřazení spočívalo. Musí to samozřejmě dávat smysl vzhledem k situaci – možná utečete s hanbou z místnosti nebo upadnete do bezvědomí.

VZDÁNÍ SE

Pokud pro vás vypadá situace bledě, můžete se v průběhu konfliktu rozhodnout, že se vzdáte. To musíte ale udělat před tím, než soupeř hodí kostkami.

Pokud se vzdáte, získáte určité výhody oproti tomu, když vás soupeř vyřadí:

- Můžete trochu mluvit do toho, co se s vámi stane. Například vás stále ztloučou do bezvědomí, ale zapomenou vám sebrat důležitou výbavu...
- Za vzdání se navíc získáte jeden bod osudu. Dále získáte jeden bod osudu za každý následek, který jste v tomto konfliktu utrpěli. To je vaše šance na to prohlásit: „Tentokrát jsi vyhrál, příště tě ale dostanu!“

Vzdát se můžete i při konfliktu hráčských postav mezi sebou. V takovém případě získáte bod osudu jen tehdy, když vám prohraný konflikt způsobí skutečnou a zajímavou újmu.

UZDRAVOVÁNÍ STRESU A NÁSLEDKŮ

Na konci každé scény si vyčistíte všechny čtverečky stresu. Zotavení se z následků je o něco složitější. Musíte vysvětlit, jak se vám podařilo se uzdravit. Navštívíte doktora, pořádně se projdete a vyčistíte si hlavu, vyspíte se... Rozhodující je, aby to dávalo smysl. Navíc musíte počkat určitou dobu, než se kolonka následku uvolní:

- **Drobný následek:** odstraňte ho na konci scény, jestliže jste měli čas na krátký odpočinek.
- **Mírný následek:** odstraňte ho na konci dalšího herního sezení, pokud to dává v příběhu smysl.
- **Vážný následek:** odstraňte ho po vyřešení scénáře, pokud to dává v příběhu smysl.

Pokud se váš následek už léčí, ale stále je přítomen, bylo by dobré ho přejmenovat. Z *Vyvrtnutého kotníku* se tak stane třeba *Chodidlo v sádře* nebo *Kulhání o berlích*...

Zkušenější skupiny hráčů si mohou stanovit vlastní způsoby, jak uzdravování následků urychlit. Například pomocí triků nebo léčivých lektvarů, které mění vážnější následky na méně závažné.



Co je scéna:
strana 18

PŘEHLED STRESU A NÁSLEDKŮ

- Každá postava začíná se třemi čtverečky stresu. Čtverečky mají kapacitu 1, 2 a 3.
- Závažnost zásahu: hod na útok minus hod na obranu.
- Když jste zasaženi, musíte se vypořádat s celou hodnotou závažnosti zásahu, jinak jste vyřazeni. Jednou možností je vzít stres; na každý útok můžete zaškrtnout jeden čtvereček a tím vykrýt tolik posunů (dílků) zásahu, jaká je kapacita čtverečku.
- Také si můžete vzít jeden nebo více následků. Následek vám pohltí posuny z útoku: drobný 2, mírný 4, vážný 6.
- Pokud nemůžete nebo nechcete pohltit celý zásah, jste vyřazeni. Váš soupeř rozhodne, co se s vámi stane.
- Pokud se vzdáte před hodem soupeře, můžete se podílet na určení toho, jakým způsobem odejdete ze scény. Navíc za to dostanete jeden nebo více bodů osudu.
- Stres a drobný následek zmizí na konci scény, pokud máte možnost si odpočinout. Ostatní následky se léčí déle.



TRIKY

Trik je speciální dovednost, manévr, technika nebo jiná zvláštní schopnost, kterou má postava uvedenou ve své kartě. Obvykle trik dává bonus při použití určitého přístupu ve specifické situaci. Trik může také znázorňovat speciální, exotický či extra kvalitní kus výbavy, který poskytuje výhodu proti soupeřům.

Přístupy:
strana 30

Triky si můžete vybrat z následujícího seznamu nebo si vymyslete vlastní. Při tvorbě vlastních triků se můžete řídit jedním z těchto postupů:

1. Trik vám dává bonus +2 při použití určitého přístupu a typu akce v konkrétní situaci. Vypadá následovně:

Protože

[popište, co je na vás výjimečného],

dostanu bonus +2, když se snažím

[vyberte jednu možnost: Pečlivě, Chytře, Oslnivě, Rázně, Rychle, Lstivě]

[vyberte jednu možnost: překonání překážky, vytvoření výhody, útok, obrana]

při

[popište situaci].

Příklady triků:

- Protože *umím vevluit lidem díru do hlavy*, dostanu +2, když se snažím *Lstivě vytvořit výhodu při konverzaci*.
- Protože *jsem milovník hádanek*, dostanu +2, když se snažím *Chytře překonat překážku, pokud má podobu puzzle, hlavolamu, šifry nebo podobné hádanky*.
- Protože *jsem proslavený šermíř*, dostanu +2, když se snažím *Oslnivě útočit při souboji meči jeden na jednoho*.
- Protože *mám těžký štít*, dostanu +2, když se *Rázně bráním a používám přítom svůj štít v boji na blízko*.

Někdy je trik použitelný v natolik specifické situaci, že ho můžete povolit jak při akcích vytvoření výhody, tak při překonání překážky.

2. Trik vám dá možnost jednou za sezení udělat něco úžasného nebo obejít obvyklá pravidla. Se způsobem jeho použití však musí souhlasit Průvodce i ostatní hráči. Tento typ triku vypadá následovně:

Protože

[popište, co je na vás výjimečného],

jednou za herní sezení můžu

[popište, co můžete provést].

Příklady triků:

- Protože mám výborné kontakty, jednou za herní sezení najdu užitečného spojence.
 - Protože umím rychle tasit, jednou za herní sezení se můžu rozhodnout, že ve fyzickém souboji budu na tahu jako první.
 - Protože umím běhat rychleji než leopard, jednou za herní sezení se můžu ukázat na libovolném místě, pokud se tam dá doběhnout z místa, kde se nacházím.
-

Uvedené nápady slouží jako vodítko, jak zhruba triky tvořit a jak silné by měly být. Pár dalších vzorových triků:

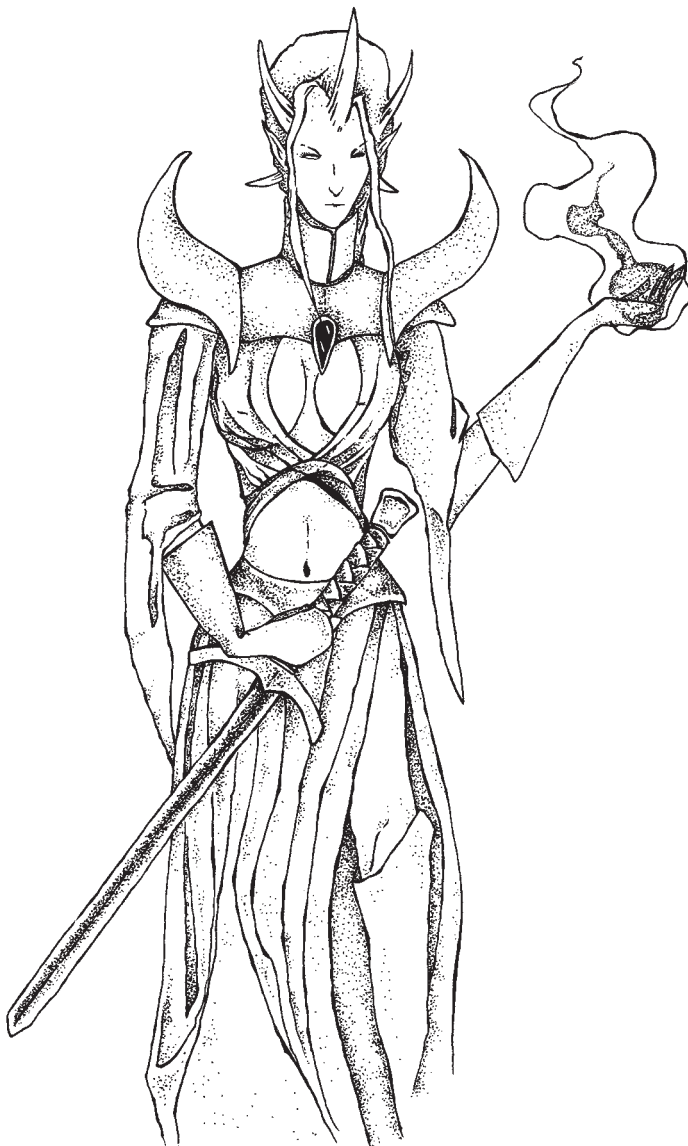
- Protože jsem výborný lovec, získám +2, když se snažím pečlivě vytvořit výhodu pomocí ukrytí se v porostu.
 - Protože mám věrného bojového psa, získám +2, když Rázně útočím na blízko a pes má dost prostoru, aby mi v útoku pomáhal. Pokud se někdo na psa zkusí zaměřit jako na cíl útoku, pes se vzdálí a trik nepůjde použít.
 - Protože jsem zkušený vyšetřovatel, získám +2, když Chytře překonávám překážku při hledání stop a vyslýchání svědků.
 - Protože jsem mistr v uhýbání, získám +2, když se Rychle bráním nepříteli střílejícímu z jiné zóny.
 - Protože mám plno jizev z boje a vypadám nebezpečně, získám +2, když Rázně překonávám překážku při zastrašování lidí.
 - Protože jsem výborný řečník, získám +2, když Oslnivě vytvářím výhodu působením na velkou skupinu lidí.
 - Protože umím útočit ze stínů, získám +2, když Lstivě útočím v souboji na blízko na soupeře, který o mně neví.
 - Protože u sebe neustále nosím vynikající kořalku, získám +2, když se Oslnivě snažím vytvořit výhodu tím, že se někoho snažím opít.
 - Protože ovládám rychlou střelbu, jednou za sezení můžu v rámci jednoho kola provést dvě akce útok střelnou zbraní.
 - Protože mám kontakty s podsvětím, jednou za sezení můžu uvést na scénu skupinku pouličních rváčů, kteří mě znají.
 - Protože jsem miláček bulvárních reportérů, jednou za sezení můžu vypustit do celostátních médií libovolný drb.
 - Protože umím vítězit selským rozumem, jednou za sezení můžu použít přístup Chytře při libovolném hodu.
-

Postava má nárok na tři triky zdarma. Každý trik navíc si může vzít na úkor jednoho bodu obnovy. Obnova nikdy nemůže klesnout pod 1.

Použití triku nestojí bod osudu ani nic jiného, pokud text triku neříká jinak. Pokud jste zkušenější hráči, můžete vymýšlet triky s efekty, které stojí body osudu, vyčerpávají stres, dají se použít jednou za scénář a podobně.

Situace v příběhu se může změnit natolik, že postava ztratí určitou vlastnost, která jí zdůvodňovala trik. V takovém případě by měla mít možnost vzít si místo toho jiný trik při nejbližším **malém milníku** (viz kapitola *Milníky*).

Milníky:
strana 43



MAGIE

Magie funguje stejně jako jiné dovednosti postav. Dá se vyjádřit pomocí aspektů a triků.

Kouzlíci postava by měla mít vhodný aspekt. Pouze pokud jste se dohodli, že ve vašem světě bude umět kouzlit opravdu každý, není třeba popisovat to aspektem.

Čtyři typy akcí:
strana 24

Jak už bylo zmíněno v kapitole *Jak hrát*, kouzlo sesíláte jako akci. Kouzlem lze provést kterýkoli typ akce. Nezapomeňte vybrat vhodný přístup. Ohnivá koule bude nejspíš Rázná, léčivý dotek Pečlivý, iluze Lstivá.

Jak poznáte, co můžete jen tak zakouzlit a co ne? Důležité je, jaké má kouzlo efekt. Pokud jste ho nevyjádřili zároveň trikem, pak zmůže jen to, co by i nekouzlíci postava zvládla s trochou dobré výbavy.

Příklady:

- Útok magickou šipkou se chová stejně jako útok šípem, jen s jiným přístupem.
 - Proměna v tygra zafunguje, ale ve zvířecí formě nebudete silnější ani rychlejší než ve své lidské podobě.
 - Dokážete vytvořit stejně silné světlo v místnosti jako váš kamarád za použití lucerny.
-

Pokud toužíte po silnějším kouzlu, už byste si na to měli vzít trik.

Příklady magických triků:

- Protože jsem pilně studoval magii iluzí, získám +2, když Lstivě vytvářím výhodu pomocí vyčarované iluze.
 - Protože jsem šamanem klanu Medvěda, získávám +2, když se v medvědí podobě Rázně snažím srazit soupeře k zemi nebo ho tam udržet.
 - Protože umím kouzlo Ohnivé ruce, získávám +2, když Rychle útočím holýma rukama, protože soupeře popálím.
 - Protože jsem čaroděj léčitel, jednou za sezení můžu někomu okamžitě vyléčit jeden drobný nebo mírný následek.
 - Protože jsem kněz Světla, získávám +2, pokud Oslnivě útočím magií na nemrtvého protivníka.
-

V některých dalších příručkách hry FATE si autoři vyhráli s propracovanými magickými systémy. ROZCESTÍ vám nabízí nejjednodušší variantu.

Zkušenější hráči se mohou pustit do vymýšlení kouzel, které stojí bod osudu, způsobují sesílateli následky a podobně. Kouzla se také dají rozdělit do škol. Aspekt vyjádří, kterou školu magie čaroděj ovládá.

VYLEPŠOVÁNÍ POSTAV

Lidé se mění. Dovednosti se cvikem pilují. Zážitky přibývají a nasbírané životní zkušenosti tvarují váš charakter. Pokud hrajete stejnou postavu delší dobu, můžete jí postupně měnit nebo přidávat aspekty, triky nebo bonusy za přístupy. Teď si povíme, jak na to.

MILNÍKY

Příběhy v televizi, knihách i počítačových hrách se často táhnou dlouho. Od jednoho dílu série k dalšímu. Od první knihy po závěrečnou. I vy můžete hrát několik sezení za sebou se stejnou postavou. Takovému způsobu hraní říkáme **kampaň**. Součástí kampaně jsou pak kratší příběhové oblouky: epizodní zápletky, které se uzavřou například v rámci jednoho dílu televizního seriálu.

Zakončením příběhu říkáme **milníky**. Mohou být malé, pro epizodní zápletky. Ale i velké, pro pořádné rozuzlení mnoha herních sezení. V ROZCESTÍ rozeznáváme tři typy milníků. Každý umožňuje určitým způsobem posunout postavu.

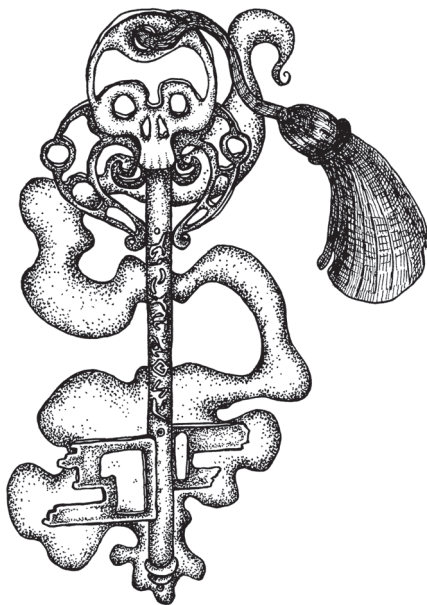
MALÝ MILNÍK

Malý milník obvykle nastane na konci herního sezení, nebo když se vyřeší dílčí epizoda příběhu. Při tomto milníku postava neposílí. Spíše se změnil či přizpůsobí uběhlému ději. Nemusíte využít možnosti malého milníku, pokud to pro vás nedává smysl.

Při malém milníku můžete provést *jednu* věc z následujících:

- Prohodte hodnoty dvou přístupů.
- Přejmenujte jeden aspekt kromě *základního konceptu*.
- Vyměňte jeden ze svých triků za jiný.
- Vyberte si nový trik (a pokud jich máte víc než 3, snižte odpovídajícím způsobem obnovu).

A nezapomeňte si zkontrolovat, jestli netrpíte mírným následkem, který vám má právě odeznít.



VÝZNAMNÝ MILNÍK

Scénář: Obvykle nastává na konci většího dobrodružství či vyřešení *scénáře*. Řekněme strana 45 jednou za dvě až tři sezení. Při významném milníku se postava už něco nového naučí. Současně s možnostmi malého milníku získáte navíc *obě* tyto výhody:

- Pokud máte vážný následek, který přetrvával alespoň dvě herní sezení, můžete ho odstranit.
- Zvýšte si bonus k jednomu přístupu o 1. **Žádný přístup nemůže mít bonus vyšší než +5.**

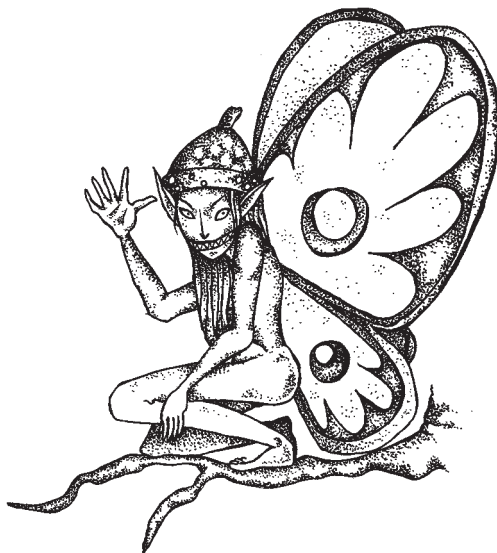
ZÁSADNÍ MILNÍK

Nastane při uzavření veliké zápletky, porážce hlavního padoucha nebo něčem podobně stěžejním. Vaše postava míří k novým zítrkům. Včerejší strasti už pro ni nejsou dostatečnou výzvou. Hrozby budoucnosti budou vyžadovat nové dovednosti. Možná ji to, čím si prošla, od základu změní...

Obnova:
strana 12
Základní
koncept:
strana 9

Při zásadním milníku získáte výhody malého i významného milníku a navíc *obě* následující výhody:

- Získáte jednu obnovu navíc. Pokud chcete, rovnou ji směňte za nový trik.
- Můžete změnit *základní koncept* postavy.



JSEM PRŮVODCE HROU

Průvodce hrou má několik úloh. Předkládá před hráče výzvy, hraje za nehráčské postavy a řeší používání pravidel.

Teď si o jeho roli povíme víc.

PODÍL NA PŘÍPRAVĚ KAMPAŇ

Kampaň je série dobrodružství propojená hlavní dějovou linií. Do její přípravy je dobré zapojit všechny účastníky hry. Před začátkem hraní byste se měli sejt a společně si rozmyslet základy kampaň. Jaký typ hrdinů v ní chcete mít? V jakém světě se má odehrávat? Jaký typ protivníků by se tam měl objevovat?

Důležité otázky, které s hráči proberte:

- Jak moc vážné má být hraní? Jsou nějaká témata, která ve hře vysloveně nechcete?
- Kolik hodin asi mají trvat jednotlivá herní sezení? Jak dlouhá bude zhruba celá kampaň?
- O čem by vaše kampaň mohla být?
 - Vzdušní piráti, napůl lidé a napůl kočky. Neustále jsou na útěku před Královským letectvem.
 - Pouštní lid, který ovládá magii. Brání se proti invazi Ocelového impéria.
 - Studenti na internátě pro magicky nadané. Řeší záhady a odkrývají tajemství své školy.

JAK SE DOBŘE ZHOSTIT ROLE PRŮVODCE HROU

Ze začátku se to může zdát obtížné. Po pár hrách se do toho ale dostanete, nebojte! Pokud si chcete nechat poradit od zkušenějších nebo získat hotové střípky dobrodružství, navštivte například [web](#)

STAVBA SCÉNÁŘŮ A VEDENÍ HRY

Scénářem se v ROZCESTÍ myslí kratší zápletky, která by se rozuzlila během jedné až dvou epizod televizního seriálu. Vy většinou vyřešíte scénář během jednoho až tří celovečerních herních sezení. Jak ho vytvoříte?

SCÉNÁŘ

Potřebuje dvě věci:

- padoucha s plánem,
- důvod, proč ho postavy nemůžou ignorovat.

Soška ve skutečnosti nebyla z nefritu. Meteorit, který před lety dopadl kamsi do Syrské pouště, obsahoval vzácný kov s jedinečnými vlastnostmi. Nomádi, jimž sošku Edward Stratton vyrval z rukou, vůbec netušili, co nosili u sebe. Odhalit tajemství tohoto kovu znamená získat obrovskou výhodu ve skrytém boji o ovládnutí světa. Můra nebude mít radost, že se Stratton vrátil do Ameriky s prázdnou. Výmluva na potopení lodi tady příliš nezabere...

Ne, ti dva zlodějíčci určitě nešli ke dnu i se soškou. Já je dostanu.

VEDENÍ HRY

Teď je potřeba dostat postavy do zajímavé úvodní scény. Ať zjistí, co je potřeba udělat a proč by se tím měly zabírat právě ony. Věřte tomu, že při dostatečné motivaci postav máte o zábavu vystaráno.

Na pár věci budete stále muset v průběhu hry dohlížet:

- **Vedení scén:** dobrodružství se bude skládat z jednotlivých scén. Rozhodnete, kdy scéna začne, kdo v ní bude a o co tam půjde. Jakmile proběhne všechno důležité, scénu ukončíte.
- **Rozhodování o pravidlech:** pokud vzniknou dohady o pravidlech, máte rozhodující slovo.
- **Nastavování obtížnosti:** vy rozhodujete o cílových číslech obtížnosti překážek, které budou postavy překonávat.

Nastavování
obtížností:
strana 47

STAVTE NA NÁPADECH HRÁČŮ

Velmi často se vám bude stávat, že hráči vymyslí pro své postavy akce, které jste jako PH nečekali. Například jste byli připraveni, že proběhne boj se strašnými. Postavy se však rozhodly je svést nebo podplatit, a pokud by to nevyšlo, dostat se dovnitř jinudy. Respektujte to a netrvejte na tom, že souboj proběhne. Pokud dává plán hráčů smysl, nechte je ho provést. Zohledněte přitom všechny komplikace a výhody, které z něj vycházejí. Čím víc budou mít hráči pocit, že jejich volby ovlivňují herní svět, tím víc se budou bavit.

- **Ovládnání nehráčských postav:** každý hráč má svoji postavu. Vy ovládáte ty ostatní včetně padouchů.
- **Posouvání děje:** když se hráči zaseknou, měli byste je popostrčit. Přeslapování na místě, například protože nevypáčili dveře a na jinou cestu do jeskyně nepřišli, je nuda. Postavte je před novou událost, představte změnu.
- **Šance zazářit pro všechny:** vaším cílem nemá být porážka hráčů. Chcete jim dávat výzvy, aby ukázali své silné stránky. Každá postava musí dostat možnost ve správných okamžicích vyniknout – velký silný válečník i malý nenápadný zlodějíček.

NASTAVOVÁNÍ OBTÍŽNOSTÍ

Pokud hráčova postava bojuje s nepřítelem, bude se snažit překonat cílové číslo, které hodí soupeř. Jsou ovšem i situace, kdy proti ní nestojí klasický „protivník“. Co třeba přelézání kluzké zdi? Skok přes propast? Odolávání účinkům jedu? V takovém případě musíte stanovit číslo obtížnosti překážky vy.

Podívejte se, jaké mají postavy hodnoty přístupů. Trik může přidat +2 a vyvolání jednoho aspektu dalších +2 k hodů. Dále si uvědomte, že na kostkách padá průměrně nula. Z toho vám celkově vychází:

- Pokud chcete dát šanci postavě ukázat její silné stránky, nastavte **nízkou obtížnost**.
- Pokud chcete zařídit dramatickou situaci, ale ne přemožení postav, dejte **obtížnosti okolo jejich hodnot přístupů**.
- **Vysoká obtížnost** znamená, že situace je kritická a postavy musí vydat vše ze svých rezerv.

Vodítka:

- Pokud je úkol jednoduchý, nastavte obtížnost Nevalnou (+0) – nebo povězte hráčům, že uspěli bez hodů.
- Vidíte-li aspoň jeden důvod, proč je úkol těžký, dejte Slušnou (+2) obtížnost.
- Pekelně těžká úloha má Skvělou (+4) obtížnost.
- Pokud je úkol neskutečný nebo nemožný, nastavte jakkoli vysoké číslo. Když ze sebe postavy vydají vše, možná úkol přece jen zvládnou.

Neúspěch, remíza, úspěch a úspěch ve velkém stylu: strana 15

VOLITELNÉ PRAVIDLO: CÍLOVÁ ČÍSLA PODLE PŘÍSTUPŮ

Někdy je úkol snadný, pokud ho provádíte Pečlivě. Jindy vás naopak pečlivost zdržuje. PH může upravovat obtížnosti podle toho, jak moc vhodný přístup jste k řešení problému zvolili. Je to trochu náročnější způsob, ale některým skupinám může vyhovovat.

PADOUŠI

Důležitého rivala vytvoříte stejně jako hráčskou postavu. Bude mít svoje přístupy, stres, aspekty a následky. Takového užijete ve scénáři jednoho, možná dva.

Ostatní nepřátelé jsou **poskoci** – bezejmenní grázlové, příšery a podobní. Mají postavám komplikovat život, ale ne napořád. Vytvoříte je o něco jednodušším způsobem. Jak na to:

1. Vypište, v čem je poskok šikovný. Dostane +2 k hodům na tyto úkony.
2. Vymyslete, v čem má naopak slabiny. Na to bude dostávat -2 k hodům.
3. Na všechno ostatní bude mít +0 k hodům.
4. Dejte mu jeden až dva aspekty. Můžou být i banálnějšího rázu. Na co jsou zranitelní, co nosí za zbraň...
5. Poskoci mají nula, jeden nebo dva čtverečky stresu. Čím jsou drsnější, tím jich mají víc.
6. Poskoci nedostávají následky. Pokud jim dojdou čtverečky stresu (nebo žádné nemají), následující zásah je srazí k zemi.

ŠKOLNÍ TYRAN Z KOLEJE KYKLOP

Aspekty: *Školní tyran z koleje Kyklop; Bez podpory kámošů je srab*

Je dobrý (+2) v: zastrašování ostatních studentů, vykecávání se z problémů, rozbíjení věcí

Je špatný (-2) v: plánování, studování

Stres: žádný (první zásah ho vyřadí)

OCELOVÝ ZABIJÁK

Aspekty: *Ocelový zabiják; Noc je naše*

Je dobrý (+2) v: plížení, přepačování

Je špatný (-2) v: boji proti velmi odhodlanému soupeři

Stres: □

LÉTAJÍCÍ ŽRALOK

Aspekty: *Jsem žralok; Zranitelné břicho*

Je dobrý (+2) v: létání, kousání

Je špatný (-2) v: všem, co není létání nebo kousání

Stres: □□

Bojují postavy proti většímu počtu bezejmenných nepřítelů? Usnadněte si práci. Neřešte každého poskoka zvlášť. Místo toho je rozdělte do několika **skupinek**. Každá z nich se bude pravidlově chovat jako jeden nepřítel:

1. Vymyslete pár věcí, ve kterých jsou dobří. Jednou z těchto věcí může být právě fakt, že jsou ve skupině.
2. Vymyslete, v čem jsou slabí. Například v tom, že když jich začne příliš ubývat, dostanou strach.
3. Dejte jim aspekt.
4. Dejte jim jeden čtvereček stresu za každé dva členy skupiny.

GANG POULIČNÍCH GRÁZLŮ

Aspekty: *Klacky a železné tyče*

Jsou dobří (+2) v: spolčování se, šikanování nevinných lidí

Jsou špatní (-2) v: rozmýšlení věcí, boji proti přesile

Stres: □□ (4 grázlové)

POLÁRNÍ VLCI

Aspekty: *Predátoři Arktidy; Žijí ve smečce*

Jsou dobří (+2) v: lovu, přežití

Jsou špatní (-2) v: porozumění lidem

Stres: □□□ (6 vlků)

POMOC!

Narazíte při hře na něco, co nepokrývají pravidla? Nepanikařte! Nejdřív si položte otázku: „Je to důležité pro příběh?“

Pokud ne, neřešte to pravidly.

Pokud ano, zkuste se řídit tímto mottem: „Když nevíš jak, vyjádři to aspektem.“ Nabrala postava příliš těžké poklady? Dejte jí aspekt *Velká zátěž na zádech*. Přidá se k vám kouzelné zvířátko? Objeví se aspekt *Kočka, která cítí magii...*

DOMÁCÍ ÚPRAVY PRAVIDEL

ROZCESTÍ je hra o nezapomenutelných postavách, místech a příbězích. Pravidla mají pomoci tomu, aby vaši hrdinové měli šmrnc, jejich akce dávaly smysl, děj odsýpal a nedorozumění bylo u stolu co nejméně. Lidé jsou ale různí, a tak stejná pravidla nemusejí u všech hráčských skupin vést ke stejně silným zážitkům a zábavě při hře.

Proto je zcela v pořádku, pokud se rozhodnete upravit pravidla ROZCESTÍ sobě a svým spoluhráčům na míru.

Přikládáme několik nápadů sesbíraných od fanoušků hry FATE z celého světa. Můžete je zapracovat do hraní hned od začátku kampaně nebo se na nich dohodnout až poté, co si několik prvních sezení vyzkoušíte základní pravidla hry.

PRŮVODCOVSKÉ PRAVOMOCI V RUKOU HRÁČŮ

Hra je v základu nastavená tak, že hráči ovládají své postavy a PH zbytek. Zajímavou variantou je dovolit všem hráčům, aby si občas mohli pravomoc Průvodce převzít, například za bod osudu. Chce vaše postava mít ve městě známého? Zaplaťte bod osudu a je tam. Utíkáte a dostali jste se do auta? Zaplaťte bod osudu a auto má klíčky v zapalování...

S disciplinovanými a sehranými spoluhráči můžete jít o krok dál a nechat je popisovat, co chtějí, bez platby bodu osudu. Taková hra sice poněkud ztratí na hráčské výzvě a pocitu napětí z průzkumu neznámého světa, na druhou stranu začne více připomínat divadelní kus, kde hráči jsou scénáristé a postavy herci.

Napadla vás zajímavá varianta pravidel? Podělte se o ni s ostatními na

DOVEDNOSTI A VLASTNOSTI

Přístupy Rychle, Rázně, Lstivě, Chytře, Pečlivě a Oslnivě a bonusy za ně vyjadřují, jak je postava schopná. Můžete je zkusit nahradit dovednostmi, jako jsou například Střelba, Diplomacie, Řemeslo, Uhýbání, Znalost přírody a další, nebo vlastnostmi jako Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Charisma a Moudrost. Nemusí jich být přesně šest.

RŮZNÉ ŘADY ČTVEREČKŮ

Možná se vám zdají čtverečky stresu příliš obecné a rádi byste v nich zohlednili různé typy konfliktů. Pak si stres rozdělte! Vytvořte několik různých řad čtverečků pro různé jevy, které si nazvěte třeba fyzická zátěž, duševní stres, šílenství, bohatství, magická energie nebo cokoli jiného, co je pro vaši kampaň podstatné.

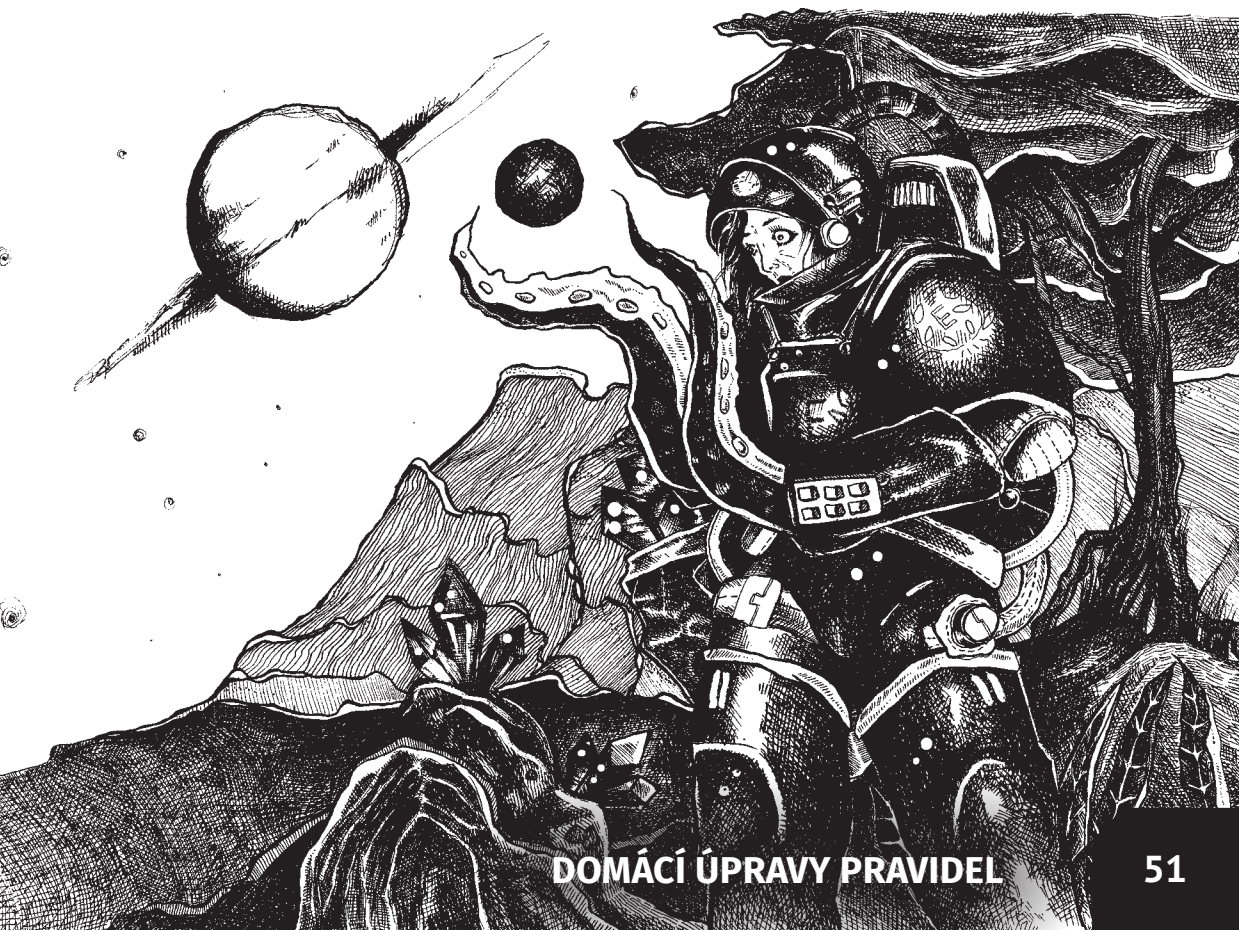
Určete si, za jakých podmínek se budou používat – magickou energii bude postava například spotřebovávat sama na kouzlení – a za jakých okolností se vyčistí – po skončení scény, po vyspání se, při vykonání dobrého skutku...

DRSNĚJŠÍ HRA

Chcete zažít opravdu silný strach o život své postavy? Pak úplně vypusťte čtveřky stresu u hráčských postav. Veškerá zranění půjdou rovnou do následků. Pozor, tahle hra bude opravdu o přežití!

VĚTŠÍ VLIV NÁHODY

Základní pravidla ROZCESTÍ jsou uzpůsobena tak, aby hráč měl vysokou kontrolu nad tím, co se s jeho postavou může přihodit. Proto je tu možnost opravného hodů kostkami za vyvolání aspektu a zároveň padají na čtyřech Fate kostkách naráz jen zřídka extrémní hodnoty. Prohlédněte si tabulku náhody na straně 64, abyste měli představu, co na kostkách jak často padá. Přejete si vyšší náhodnost hry? Pak zrušte možnost opravných hodů za vyvolání aspektu.



PÁR RAD A TIPŮ NA ZÁVĚR

PRO HRÁČE

- Všichni u stolu jste společně zodpovědní za tvorbu příběhu. Přemýšlejte při hře, co by mohlo přispět k jeho větší napínavosti, originalitě, zkrátka zábavnosti. Mohla by vaše postava udělat něco, co by postavě jiného hráče dalo šanci vyniknout? Něco, co všechny u stolu pobaví?
- Lidé nebývají dokonalí, mohou chybovat. Nebojte se se svou postavou dělat občas „nerozumná“ rozhodnutí. Hrdina tím získá na uvěřitelnosti a sympatiích a hra bude zajímavější.
- Co připadá samozřejmé vám, nemusí napadnout ostatní. Mluvte o tom, co postava dělá a proč to dělá. Přemýšlejte nahlas, ptejte se.
- Nerozdělujte příliš družinu. Jakkoli to může dávat smysl v příběhu, postava odstavená dlouho mimo scénu znamená nudící se hráč.
- Respektujte to, že si PH dal práci s vymyšlením scénáře. Jestli chcete, aby vaše nápady vkládal do příběhu s chutí, podávejte je ohleduplně. Je lepší říci „*ted' napadnou naši loď pirátů*“ nebo „*prý se v oblasti pohybuje pirátská loď*“?
- Pokud se vám na hře něco nelíbí, radši si o tom promluvte po skončení sezení. Je to lepší než se hádat při hraní.

PRO PRŮVODCE HROU

- Neustále předkládejte před hráče volby. Přidat se k červeným nebo k modrým? Přelézt pohoří nebo to vzít starými tunely? Slitovat se nad nepřítelem, který vás prosí o milost?
- Nebojte se zapracovat nápady hráčů do příběhu. Máte pocit, že se některé z nich nehodí? Zkuste je spíš upravit než zcela zamítnout. Chtějí hráči létající koberec? Třeba ho opravdu najdou, ale jeho používání bude mít určité zádrhele...
- Máte pocit, že se hráči začínají nudit? Ustříhňte scénu a uveďte novou.
- Vypište si na papír aspekty všech postav a mějte ho při hře neustále před sebou. Když vám dojdou nápady, podívejte se tam.

- Dopřejte každé postavě okamžiky, kdy zazáří. Také by bylo pěkné, kdyby každý hráč dostal během scénáře aspoň jeden bod osudu za vynucení aspektu.
- Nechávejte hráčům kontrolu nad jejich postavami. Neříkejte jim, co *chtějí* udělat. Zkuste se obejít bez efektů typu hypnóza.
- Neztrácejte čas řešením věcí nepodstatných pro příběh. Ve filmu také neukazují, jak hrdina nakupuje jídlo a jestli si přibalil do batohu spacák. Pokud se chcete přece jen takovými věcmi zaobírat, měli by s tím souhlasit všichni.
- Pokud to jde, neskrývejte své hody kostkami. Hráči budou chtít znát obtížnosti překážek, aby se mohli rozhodovat, jestli použít body osudu.



VZOROVÉ POSTAVY

Zdroj inspirace pro vaše hry. Můžete je použít, jak se vám zlíbí. Jako hráčské i nehráčské postavy, kladasy či padouchy.

BENJAMIN STRATTON

Zhýčkaný synáček milionáře Edwarda Strattona si vždy užíval život plnými douškami. Procestoval už skoro celý svět a stále touží po dalších dobrodružstvích. Umí pilotovat letadlo, mluví pěti jazyky a chlubí se trofejemi z divokých šelem, které sám ulovil. Je ale opravdu šťastný? Možná ho dál žene snaha najít dívku, se kterou strávil několik dní v Istanbulu, ale pak se po ní slehla země. Nebo by vše nejradši vyměnil za to, aby zjistil, co před ním otec skrývá?

BENJAMIN STRATTON

Hlavní koncept:

Milionářský synek dobrodružné povahy

Problém:

Otcovy intriky

Další aspekty:

Pilotní průkaz; Opravdová láska mi stále uniká; Navštívil jsem exotické kraje.

Přístupy:

Pečlivě +0, Chytře +2, Oslnivě +2, Rázně +1, Rychle +3, Lstivě +1

Triky:

Lovec divé zvěře: protože jsem už několikrát stál tváří v tvář divokému zvířeti a ještě jsem naživu, získám +2, pokud se Chytře bráním jeho útoku. (*Může si vzít ještě dva triky bez snížení obnovy!*)

Stres: □□□

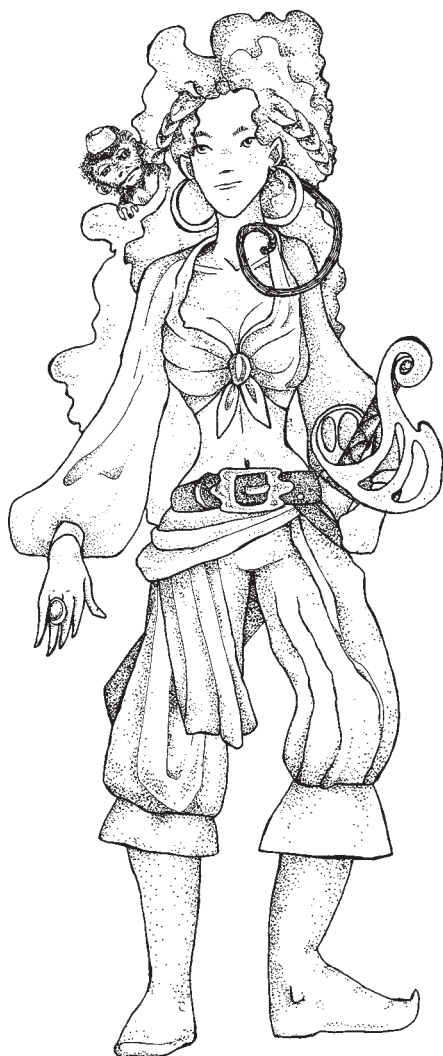
Následky:

Drobný (2), Mírný (4), Vážný (6)

Obnova: 3

ISABELA, PRVNÍ DÁMA MOŘÍ

Isabela utekla před domluveným sňatkem z domova na moře. Brzy se vypracovala na obávanou pirátku, která zatápí mocnému Ocelovému impériu v jižních vodách. V kartách se jí nikdo nemůže rovnat, přepije i ostřílené bukanýry a žádné tajemství se před ní neschová. Pravda je ovšem taková, že za své úspěchy vděčí hlavně vychytralé cvičené opici Frankymu.



ISABELA, PRVNÍ DÁMA MOŘÍ

Hlavní koncept:

Pirátská kapitánka Černé Štíky

Problém:

Bývalý snoubenec

Další aspekty:

*Ve válce s Ocelovým impériem;
Moje loď je čistá, na rozdíl od jiných;
Opičák Franky*

Přístupy:

Pečlivě +2, Chytré +1, Oslnivě +2,
Rázně +0, Rychle +1, Lstivě +3

Triky:

Dobrodružná šermířka: protože jsem šermující hrdinka, získám +2 k Oslnivým útokům, pokud zkrátím meče s jedním soupeřem v duelu.

Cvičená opice: protože mi pomáhá cvičená opička, získám +2, pokud Lstivě vytvářím výhodu s její pomocí.

(Může si vzít ještě jeden trik bez snížení obnovy!)

Stres: □□□

Následky:

Drobný (2), Mírný (4), Vážný (6)

Obnova: 3

T-8

T-8 je starší model droida, který Korporace vyřadila z armády pro vysokou chybovost v kategorii „spínání lidských emocí“. Celá šarže robotů skončila kvůli tomu ve šrotu, ale jemu se podařilo uniknout. Teď slouží každému, kdo si jeho služby zaplatí. Nezáleží mu však na penězích: robota fascinuje lidský humor, a tak touží poslouchat a učit se vtipy. Taky by rád potkal někoho, kdo mu vymyslí hezčí jméno.

T-8

Hlavní koncept:

Bojový robot T-8 s lidskými city

Problém:

Přece nebudu ubližovat bezkým věcem!

Další aspekty:

Chodící databáze vtipů a nesmyslů; Podomácku upravený kevlarový pancíř; Nesnáším roboty typu T-9

Přístupy:

Pečlivě +3, Chytře +2, Oslnivě +1, Rázně +2, Rychle +1, Lstivě +0

Triky:

Samoopravovací skříňka: protože mám v sobě skříňku s výbavou na opravy, jednou za sezení můžu prohlásit, že jsem vytáhl právě potřebný kus náradí na odstranění situačního aspektu.

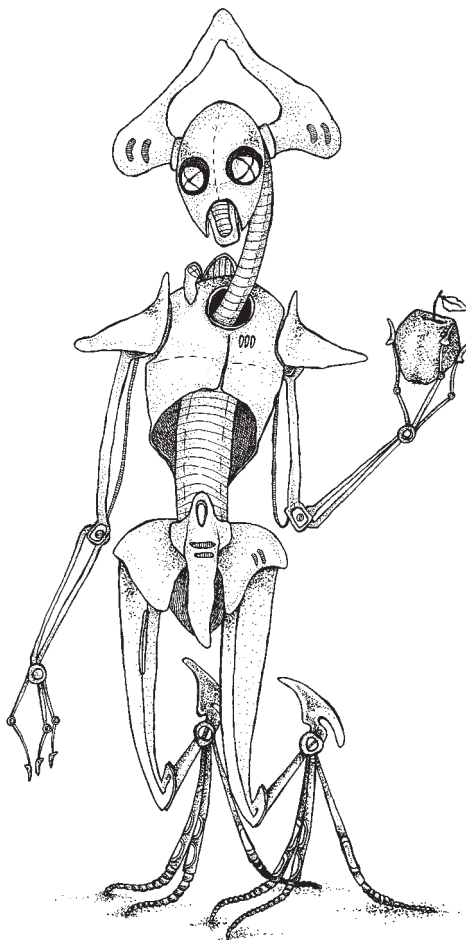
(Může si vzít ještě dva triky bez snížení obnovy!)

Stres: □□□

Následky:

Drobný (2), Mírný (4), Vážný (6)

Obnova: 3



SHAYRA, DRAČÍ PRINCEZNA

Málokdo tuší, že křehká princezna z Trojhradí má v sobě dračí krev. Dorozumí se s draky, cítí jejich volání a čas od času dokonce dokáže nabýt dračí podoby. O své dědictví však příliš nestojí. Tuší totiž, že mělo co do činění se zmizením jejich rodičů, když byla ještě malá. Království však teď ohrožují agenti Mlžné trojice, kteří podle všeho pronikli do paláce. Shayra se musí rozhodnout, jestli dá přednost povinností, nebo touze všemu uniknout.

SHAYRA, DRAČÍ PRINCEZNA

Hlavní koncept:

Princezna s dračí krví

Problém:

Mlžná trojice chce zničit mé království

Další aspekty:

Strážkyně nebezpečného vědění; Kouzelný meč mého otce; Ochranná dračí magie

Přístupy:

Pečlivě +2, Chytré +1, Oslnivě +1, Rázně +3, Rychle +0, Lstivě +2

Triky:

Proměna v draka: za bod osudu a strávení akce se mohu do konce scény proměnit v draka. V dračí podobě jsem čtyři metry vysoká a umím létat. Budu mít ale zároveň aspekt *Dračí instinkty*, který může být zdrojem komplikací. O dracích se říká, že dokáží být přátelští k lidem, ale hlad je hlad...

Ohnivý dech: pokud jsem v dračí podobě, mohu plivat oheň jako Ráznou útočnou akci s bonusem +2.

Dračí šupiny: pokud jsem v dračí podobě, mám navíc jeden čtvereček stresu o velikosti 4.

(Další triky si může vzít za cenu snížení obnovy.)

Stres:

Následky:

Drobný (2), Mírný (4), Vážný (6)

Obnova: 3

FATE: ROZCESTÍ – RYCHLÝ PŘEHLED PRAVIDEL

VÝSLEDKY HODŮ (STRANA 15)

Výsledek = Hod kostkami + bonus za přístup
+ bonusy z triků
+ bonusy z vyvolaných aspektů

JAK AKCE DOPADLA (STRANA 15)

Proti cílovému číslu obtížnosti nebo výsledku soupeře:

- **Neúspěch:** váš výsledek je nižší.
- **Remíza:** váš výsledek je stejný.
- **Úspěch:** váš výsledek je vyšší o 1 nebo o 2.
- **Úspěch ve velkém stylu:** váš výsledek je vyšší o 3 a více.

STANOVENÍ OBTÍŽNOSTÍ (STRANA 47)

- **Lehká úloha:** Nevalná (+0) nebo úspěch bez hodů.
- **Středně těžká:** Slušná (+2).
- **Extrémně těžká:** Skvělá (+4).
- **Nemožně těžká:** nastavte jakkoli vysoké číslo. Postavy budou muset zapojit pomocníky a body osudu a možná to zvládnou.

AKCE (STRANA 24)

Překonání překážky (strana 24):

- **Neúspěch:** nepodaří se, nebo podaří za velkou cenu.
- **Remíza:** podaří se s drobnou komplikací.
- **Úspěch:** podaří se.
- **Úspěch ve velkém stylu:** podaří se s posílením navíc.

Vytvoření výhody z aspektu, o kterém už víte (strana 26):

- **Neúspěch:** výhodu nezískáte.
- **Remíza:** stejný efekt jako úspěch.
- **Úspěch:** získáte jedno vyvolání zdarma.
- **Úspěch ve velkém stylu:** totéž co úspěch, jen přidá druhé vyvolání zdarma.

Vytvoření výhody pomocí objevení aspektu nebo tvorby nového (strana 25):

- **Neúspěch:** záměr se nezdaří. Nebo aspekt vznikne, ale volné vyvolání má soupeř.
- **Remíza:** nový aspekt vznikne ve formě posílení. Pokud objevujete stávající, pak má remíza stejný efekt jako úspěch.
- **Úspěch:** vytvoříte nebo objevíte aspekt a získáte na něj jedno vyvolání zdarma.
- **Úspěch ve velkém stylu:** totéž co úspěch, jen přidá druhé vyvolání zdarma.

ŽEBŘÍČEK

+8	Legendární
+7	Velkolepý
+6	Fantastický
+5	Vynikající
+4	Skvělý
+3	Dobrý
+2	Slušný
+1	Průměrný
0	Nevalný
-1	Mizerný
-2	Příšerný

Útok (strana 28):

- **Neúspěch:** žádný efekt.
- **Remíza:** útok nezraní cíl, ale získáte posílení.
- **Úspěch:** útok zasáhne a udělí se zranění.
- **Úspěch ve velkém stylu:** útok zasáhne a udělí se zranění. Je možné si zvolit, že zranění se sníží o 1 a vytvoří se posílení.

Obrana (strana 28):

- **Neúspěch:** utrpíte újmu podle toho, čemu jste se bránili.
- **Remíza:** vyhodnocení se odvíjí podle akce, které jste se bránili.
- **Úspěch:** soupeř ve své akci neuspěl.
- **Úspěch ve velkém stylu:** soupeř neuspěl a navíc získáte posílení.

Získání pomoci (strana 28):

- Spojenec vám může pomoci s vaší akcí.
- Pomáhající spojenec se vzdá své akce v kole a popíše, jak vám pomáhá.
- Získáte +1 za každého spojence, který vám takto pomáhá.
- PH může omezit, kolik pomocníků se smí zapojit.

POŘADÍ V KOLE (STRANA 34)

- **Fyzický konflikt:** porovnejte hodnoty přístupu Rychle. Nejrychlejší jde jako první.
- **Mentální konflikt:** porovnejte hodnoty přístupu Pečlivě. Nejpečlivější jde jako první.
- **Další účastníci jdou postupně, od nejvyšší hodnoty srovnávaného přístupu po nejnižší.** Remízy řešte, jak chcete. PH má poslední slovo.
- **PH může dát všem nehráčským postavám stejné pořadí podle té nejrychlejší.**

STRES A NÁSLEDKY (STRANA 35)

- **Závažnost zásahu = hod na útok minus hod na obranu.** Vyjádřeno v **posunech**.
- **Čtverečky stresu:** můžete zaškrtnout **jeden** čtvereček stresu pro pohlčení všech nebo některých částí závažnosti zásahu. Můžete pohlčit až tolik posunů, kolik je uvedeno na čtverečku: 1, 2 nebo 3.
- **Následky:** můžete si vzít jeden nebo více následků na pokrytí útoku. Označíte si příslušný následek a napíšete si ho jako aspekt.
 - **Drobný** = pohlčí 2 posuny
 - **Mírný** = pohlčí 4 posuny
 - **Vážný** = pohlčí 6 posunů
- **Uzdravování následků:**
 - Drobný následek: odstraňte ho na konci scény.
 - Mírný následek: odstraňte ho na konci dalšího herního sezení.
 - Vážný následek: odstraňte ho po vyřešení scénáře.
- **Vyřazení:** pokud nemůžete nebo nechcete vykrýt všechny dílky zásahu, jste vyřazení. Soupeř rozhodne, co se s vámi stane.
- **Vzdání se:** před hodem soupeře se můžete vzdát (strana 36). Tím získáte kontrolu nad tím, jak odejdete ze scény. Za vzdání se získáte jeden nebo více bodů osudu (strana 17).

PŘÍSTUPY (STRANA 30)

- **Pečlivě:** dáváte pozor na detaily a raději si dáváte na čas, aby se vše povedlo bezchybně.
- **Chytře:** předvídáte, namáháte mozkové závitky, řešíte problémy, zvažujete všechna rizika.
- **Oslnivě:** strháváte na sebe pozornost; akce má styl a šmrnc.
- **Rázně:** používáte hrubou sílu.
- **Rychle:** konáte pružně, rychle a obratně.
- **Lstivě:** vaše akce má za cíl zmást, podvést, být nenápadná.

ASPEKTY (STRANA 17)

- **Vyvolání (strana 19):** odevzdáte bod osudu pro získání bonusu +2 nebo nového hodu kostkami nebo zvýšení obtížnosti nepříteli o 2.
- **Vynucení (strana 20):** získáte bod osudu, pokud vám aspekt zkomplikuje život.
- **Vyjádření skutečností (strana 22):** aspekty jsou pravdivé. Poskytují informace o postavě a o světě.

TYPY ASPEKTŮ

Aspekty postav (strana 17):

- Napíšete při vytváření postavy.
- Mohou se změnit při milníku (strana 43).

Situační aspekty (strana 17):

- Určené na začátku scény.
- Mohou vzniknout pomocí akce vytvoření výhody.
- Dají se odstranit pomocí akce překonání překážky.
- Zmizí, když situace pomine.

Posílení (strana 18):

- Mohou být jednou vyvolána zdarma, pak zmizí.
- Mohou být odstraněna soupeřem pomocí akce překonání překážky.
- Nevyužitá posílení zmizí na konci scény.

Následky (strana 18):

- Slouží ke snížení závažnosti úspěšného útoku.
- Mohou být vašimi soupeři vyvolány jako situační aspekty.

REJSTŘÍK

- A**
akce 14, 24
obrana 15, 28
překonání překážky 15, 24
útok 15, 28
výsledek 16
vytvoření výhody 15, 25
aspekt 9, 17
následek 18
posílení 18
postav 17
situační 17
vyjádření skutečností 22
vynucení 20
vyvolání 19
zdarma 20
- B**
Benjamin Stratton 54
bod osudu 17, 19
boj viz konflikt
mezi hráči 19
bonus u
celkového výsledku hodů 15
pomoci 28
přístupu 11, 30
zvyšování viz malý milník
triku 12, 30, 39
- C**
cílové číslo 15, 19 viz
také obtížnost
podle přístupů 47
čtvereček stresu 35
chytře 11, 30
- D**
drobný následek 36, 37
družinka 7
- F**
Fate 7
Fate kostky 5, 14, 30
Fudge kostky viz Fate kostky
- H**
hráč 6
hráčská postava 6
- I**
Isabela, první dáma moří 55
- K**
kampaň 43, 45
karta postavy 5, 9
kolo konfliktu 34
konflikt 33
kostky viz Fate kostky
- L**
lstivě 11, 30
- M**
magie 42
malý milník 41, 43
milník 41, 43
malý 41, 43
významný 44
zásadní 44
mírný následek 36, 37
- N**
následek 18, 36, 37
drobný 36, 37
mírný 36, 37
vážný 36, 37
nehračská postava 6
neúspěch při
hodu 15
obraně 28
- překonání překážky 24
útok 28
vytvoření výhody 25, 26
- O**
obnova 12, 17
zvyšování viz zásadní milník
obrana 15, 28
obtížnost 15
nastavování 47
oslnivě 11, 30
- P**
padouši 48
pěčlivě 11, 30
pomoc jiné postavě
spojenci 19
v konfliktu 28
vyvoláním aspektu 19
pořadí v kole 34
posílení 18
poskok 48
skupina 49
postava 6
hráčská 6
nehračská 6
vzorová 54
Benjamin Stratton 54
Isabela, první dáma moří 55
Shayra, dračí princezna 57
T-8 56
posun 35
problém 9
Průvodce hrou 6
překonání překážky 15, 24
přístup 11, 30
chytře 11, 30
lstivě 11, 30
oslnivě 11, 30
pěčlivě 11, 30

různě 11, 30
rychle 11, 30

R

různě 11, 30
remíza při
 hodu 15
 obraně 28
překonání překážky 24
 útoku 28
 vytvoření výhody 26
rychle 11, 30

S

scéna 18, 33
scénář 45
Shayra, dračí princezna 57
situační aspekt 17
skupina poskoků 49
spojenec 19, 26, 28
stres 35
svár 32

T

T-8 56
tabulka náhody 14, 64
trik 12, 39

U

úspěch při
 hodu 15
 obraně 28
překonání překážky 24
 útoku 28
vytvoření výhody 26
úspěch ve velkém stylu při
 hodu 15
 obraně 28
překonání překážky 25
 útoku 28
 vytvoření výhody 26
útok 15, 28

V

vážný následek 36, 37
vyjádření skutečností 22
vynucení 20
 rozhodnutí 20
 události 20
vyprávění příběhů 6
vyřazení 35, 36
výsledek hodu 15
vytvoření výhody 15, 25
vyvolání aspektu 19
zdarma 20

významný milník 44
výzva 32
vzdání se 36

Z

základní koncept 9
zásadní milník 44
zásah 35, 36
závažnost zásahu 35
zóna 33
zranění 35
žebříček 11
žetony 5

PODĚKOVÁNÍ

Toto vydání českých pravidel hry FATE: ROZCESTÍ vzniklo za přispění mnoha lidí. Zde jsou ti, kterým patří veliké poděkování:

Autoři původní hry FATE – Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, Rob Donoghue a další.

Miroslav „Arten“ Beran, Karel Černín, Kryštof Ferenc, Jonáš Ferenc, Leoš Friml, Hana Frimlová, Petr Hrdlička, Jana Chvalová, Josef Janák, Martin Kučera, Barbora Lyčková, Karol Magda, Jakub Maruš, Petr Mazák, Tomáš Mužík, Róbert Novotný, Pavel Opl, Jan Polák, Vojtěch Příbyl, Michal Světlý, Lucie Svítková, Slávek Špičák, Zdeněk Tesner, Tereza Tomášková, Vlastimil Valluch, Martin Varga, Zsolt Varga, Matěj Vlk, Matěj Záborský a další.

Všichni, kdo budou podporovat a šířit tuto hru v budoucnu.

PŘEKLADOVÝ KLÍČ

Action _____	Akce	Game master (GM) _____	Refresh _____	Obnova
Ally _____	Spojenec	_____ Průvodce hrou	Scenario _____	Scénář
Approach(es) _____	Přístup(y)	Give in _____	Scene _____	Scéna
Aspect(s) _____	Aspekt(y)	Good _____	Self-compel _____	
Attack _____	Útok	Great _____	_ Vynucení aspektu proti sobě	
Average _____	Průměrný	High concept _____	Severe consequence _____	
Bad guy _____	Padouch	_____ Základní koncept	_____ Vážný následek	
Boost _____	Posílení	High difficulties _____	Severity of hit _____	
Campaign _____	Kampaň	_____ Vysoké obtížnosti	_____ Závažnost zásahu	
Careful action __	Pečlivá akce	Hit _____	Shift _____	Posun
Clever action ____	Chytrá akce	Challenge _____	Significant milestone _____	
Compel _____	Vynucení	Character _____	_____ Významný milník	
Concede _____	Vzdát se	Character sheet _____	Situation aspect _____	
Conflict _____	Konflikt	_____ Karta postavy	_____ Situační aspekt	
Consequence _____	Následek	Invocation _____	Sneaky action __	Lstivá akce
Contest _____	Svár	Invoke _____	Stress _____	Stres
Create advantage _____		Ladder _____	Stress box __	Čtvereček stresu
_____ Vytvoření výhody		Legendary _____	Stunt _____	Trik
Damage _____	Zranění	Low difficulties _____	Succeed _____	Uspěť
Decision compel _____		_____ obtížnosti	Succeed with style _____	
_____ Vynucení rozhodnutí		Major milestone _____	_____ Uspěť ve velkém stylu	
Defend _____	Obrana	_____ Zásadní milník	Superb _____	Vynikající
Dice _____	Kostky	Mediocre _____	Take out _____	Vyřadit
Difficulty _____	Obtížnost	Mild consequence _____	Target number __	Cílové číslo
Epic _____	Velkolepý	_____ Drobný následek	Terrible _____	Příšerný
Event compel _____		Milestones _____	Tie _____	Remíza
_____ Vynucení události		Minor milestone _	Token(s) _____	Žeton(y)
Exchange _____		Moderate consequence _____	Trouble _____	Problém
_____ Výměna či kolo konfliktu		_____ Mírný následek	Zones _____	Zóny
Fail _____	Neuspět	Mooks _____		
Fair _____	Slušný	_____ Poskoci		
Fantastic _____	Fantastický	Non-player character (NPC) _		
Fate dice _____	Fate kostky	_____ Nehráčská postava		
Fate point(s) __	Bod(y) osudu	Overcome _____		
Flashy action __	Oslnivá akce	_____ Překonání překážky		
Forceful action __	Rázná akce	Player character (PC) _____		
Free invocation _____		_____ Hráčská postava		
_____ Vyvolání zdarma		Poor _____		
		Quick action _____		

POSTAVA

Jméno

Popis

Obnova

Body osudu

Fate

Rozcestí

ASPEKTY

Základní koncept

Problém

PŘÍSTUPY

PEČLIVĚ

CHYTŘE

OSLNIVĚ

RÁZNĚ

RYCHLE

LSTIVĚ

TRIKY

STRES

1

2

3

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

6 Vážný

FateRPG - Tuto kar u postavy si můžete bez obav vytisknout nebo okopírovat.

TABULKA NÁHODY

1	-2	-1	0	2	3	1	-1	-2
2	0	1	-2	-1	0	0	-3	1
1	3	0	0	-1	1	-1	0	2
-3	0	-1	2	0	-2	1	0	-1
0	1	0	-4	4	0	-1	-2	1
2	-2	-1	-2	-1	1	2	0	0
0	-1	0	1	0	-2	-1	1	-2
-1	1	0	2	-1	1	-3	0	2
2	-1	-2	1	3	0	2	1	-1