

ASPEKTY

Aspekt popisuje důležité vlastnosti, skutečnosti nebo charakteristiky postav, míst, předmětů, scény nebo celé hry. Aspekty lze vyvolat ve svůj prospěch (získat bonus k hodů) nebo vynutit (donutit postavu k jednání dle jejího aspektu). Postava musí nejprve o aspektu vědět. Dobrý aspekt je jasně formulovaný, popisuje něco podstatného, může popisovat i víc rysů, mělo být možné ho vyvolat i vynutit.

Posílení - krátkodobý aspekt, který vyvoláním zmizí nebo snadno přestane platit.

Vyvolání aspektu^{FC60}

Až po hodů, za bod osudu nebo zdarma. Použití musí hráč smysluplně zdůvodnit. Jeden aspekt nelze vyvolat víckrát pro jeden hod. Benefity: nový hod, +2 k vlastnímu hodů nebo +2 k hodů spojence, nebo vytvoření Slušné (+2) překážky. Použití dle smysluplnosti:

Mizerné - vyvolání v dané situaci je nahrané; pouze opakování hodů.

Odpovídající - vyvolání aspektu jasně odpovídá situaci, nový hod nebo přidat +2.

Perfektní - pokud útok je výsledek dovednost +3, jinak úspěch o 1.

HODY KOSTKOU A VÝSLEDKY

Šestistěnné 4dF (vždy na dvou stěnách +, - a 0). Výsledek je součet v rozmezí -4 až +4. Alternativně 2 různobarevné k6. Jedna + a druhá -. Výsledek je rozdíl v rozmezí -5 až +5. Výsledek porovnejte vůči obtížnosti, v případě aktivního vzdoru vůči hodů soupeře. Hráč si k hodů přičte hodnotu své dovednosti a případně Trik. Po hodů může vyvolat vhodný aspekt a přidat +2 nebo hodit znovu.

Neúspěch (máte méně) - akce se nezdařila nebo zdařila za výraznou cenu

Remíza (máte stejně) - úspěch za malou cenu

Úspěch (více o 1 - 2) - úspěch

Úspěch se stylem (více o 3+) - úspěch s dalším benefitem

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

Malá cena - stres box, Posílení

Velká cena - následek, nová překážka, nový protivník, vyvolání aspektu zdarma

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Zlaté pravidlo^{FC185} - Popište, o co se snažíte, a až potom svůj záměr konzultujte s pravidly.


Stříbrné pravidlo^{FC185} - Nikdy nestavte pravidla před zdraví rozum.


Bronzové pravidlo^{FC270} - V herním světě může s čímkoliv zacházet jako postavou. Cokoliv může mít aspekty, dovednosti, triky stres a následky. (například jedy, dopravní prostředky, apod.).


BODY OSUDU


K Vyvolání aspektu, platba za použití silného triku nebo za odmítnutí vynucení. Postavě se obnovují na začátku sezení. Další lze získat vzdáním se, jednáním dle vynuceného aspektu nebo vyvoláním aspektu proti vám. Body získáte až na konci dané scény.

AKCE

 **Překonání překážky** - Máte určitý cíl a něco stojí mezi ním a vámi.

 **Vytvoření výhody** - Chcete pomoci sobě nebo svým přátelům. Výsledek: 1. Vytvoříte nový situační aspekt.; 2. Objevíte nový aspekt.; 3. Využijete známý aspekt.

 **Útok** - Chcete někoho zranit, ať už tělesně, nebo duševně.

 **Obrana** - Chcete zabránit některé z výše uvedených akcí. Pokud to dává smysl, můžete bránit i někoho jiného, ale při neúspěchu nepřijemnosti schytáte také vy.

Týmová spolupráce^{FC174}

Kombinování dovedností - ten, kdo má nejvyšší potřebnou dovednost hází a každý (smysluplný počet), kdo má danou dovednost alespoň Průměrnou (+1), může přidat další bonus +1. Důsledky případného neúspěchu včetně ceny za úspěch postihnou všechny pomáhající.

Kupení výhod - ostatní postavy použijí akci vytvoření výhody a získaná volná vyvolání dají k dispozici jedné postavě. Vícenásobné volné vyvolání stejného aspektu lze v tomto případě kupit.

Útok na více cílů^{FC205}

Nový situační aspekt - pomoci Vytvoření výhody, která změní podmínky v zóně nebo lokalitě (Zaměřená místnost, Inspirativní nálada). Je nutný hod na Překonání na vhodnou dovednost pro odolání. Postava získá volné vyvolání tohoto aspektu proti všem zasaženým.

Dělení účinku - pokud to dává smysl, můžete hodit na útok a výsledek rozdělit na několik slabších útoků (min +1) a určit na koho, který útok směřuje. Každý cíl si hází na obranu.

Plná obrana^{FC159} - místo akce se plně soustředíte na obranu a získáte bonus +2 na všechny akce Obrana.

| AKCE | NEÚSPĚCH | REMÍZA | ÚSPĚCH | ÚSPĚCH se stylem |
|--|---|---|----------------------------------|---|
| PŘEKONÁNÍ PŘEKÁŽKY ^{FC134} | Nepodaří se, nebo podaří za velkou cenu. | Podaří se s drobnou komplikací. | Podaří se. | Podaří se s posílením navíc. |
| VYTVORENÍ VÝHODY - NOVÝ NEBO OBJEVENÍ ^{FC136} | Neúspěch, nebo aspekt vznikne s vyvolání má soupeř. | Nový aspekt = Posílení, Existující aspekt = úspěch. | Úspěch a jedno vyvolání zdarma. | Jako úspěch + druhé vyvolání zdarma. |
| VYTVORENÍ VÝHODY - ZNÁMÝ ^{FC138} | Výhodu nezískáte. | Stejný efekt jako úspěch. | Získáte jedno vyvolání zdarma. | Jako úspěch + druhé vyvolání zdarma. |
| ÚTOK ^{FC140} | Žádný efekt. | Útok nezraní cíl, ale získáte posílení. | Útok zasáhne a udělí se zranění. | Jako úspěch + lze snížit zranění o 1 a získat Posílení. |
| OBRANA ^{FC142} | Utrpíte újmu podle toho, čemu jste se bránili. | Soupeř neuspěl, ale získá Posílení. | Soupeř ve své akci neuspěl. | Soupeř neuspěl a navíc získáte Posílení. |

VÝZVA, STŘETNUTÍ, KONFLIKT

Výzvy^{FC147}

Série akcí Překonání a Vytváření výhod nutných k dosažení cíle. Dílčí výsledky utvářejí, co se přihodilo. Neúspěch při Vytváření výhody způsobí komplikace či úspěch dalšího kroku bude něco stát.

Střetnutí^{FC150}

Dvě nebo více postav proti sobě soupeří (nechtějí se zranit). Probíhá na kola. Zvolte vhodnou dovednost a soupeři si hodí. Postava s nejvyšším výsledkem získává vítězství (úspěch se stylem znamená 2 vítězství). Remíza = neočekávaný zvrat (PH přidá nový situační aspekt). Kdo získá 3 vítězství, vyhrál. Před hodem se můžete zkusit Vytvořit výhodu proti soupeři. Neúspěch znamená, že jste prohráli toto kolo. Soupeř se může vytváření výhody aktivně bránit.

Duel^(JP73) je formální střetnutí dvou postavy. Oproti střetnutí, když uspějete se stylem, můžete si zvolit, zda chcete získat 2 vítězství nebo 1 vítězství a Posílení. V kole, kdy jste nevyhráli, můžete snížit soupeřovo vítězství, a to: o 1 bod za drobný následek, nebo o 2 body za mírný nebo vážný následek. Zvítězí ten, kdo dosáhne celkem tří vítězství. Protivník je poté Vyřazen.

Konflikty^{FC154}

Snaha postav navzájem se zranit, fyzicky či duševně.

1) Určete strany konfliktu, a o co jim jde. Popište scénu a prostředí, vytvořte situační aspekty (počasí, náladu, překážky apod.) a určete zóny (jak lze mezi zónami procházet). Platí: Střetnout se můžete s postavami ve stejné zóně nebo dává-li to smysl s postavami v sousední zóně. Pokud neexistuje překážka, je přesun do sousední zóny v rámci akce zdarma, jinak zabere celý tah.

2) Určete pořadí v kole - Všichni zúčastnění mohou v kole jednat.

Fyzický konflikt: Všímavost > Atletika > Kondice (nejvyšší jde první).

Duševní konflikt: Empatie > Vztahy > Vůle.

Pro CP může PH určit jednoho reprezentanta, podle kterého se určí pořadí.

3) Kolo konfliktu - Zvolte akci a vyhodnoťte ji.

Pomoci akce Obrana reagujte na akce soupeře.

Bránit se může vícekrát, pokud to dává smysl.

Pokud vzniknou dohady o tom, co je možné stihnout naráz, PH má rozhodující slovo. Konflikt končí, když se všichni z jedné strany vzdali a/nebo jsou vyřazeni.

ZRANĚNÍ, STRES A LÉČENÍ

Zranění = míra úspěchu akce útok. Pro pohlčení zranění zaškrtněte jedno volné pole stresu stejné a/nebo vyšší než zranění, vezměte si jeden nebo více následků. Když zranění nepohlčíte, jste vyřazení (soupeř rozhodne o vašem osudu). Pokud se vzdáte před hodem soupeře, získáte jeden Bod Osudu + jeden za každý utržený následek a můžete ovlivnit svůj osud (soupeř vždy získá to, o co mu šlo). Následek je nový aspekt postavy. Ten, kdo zranění způsobil, získá jedno vyvolání zdarma. Stres zmizí, pokud máte možnost si chvilku vydechnout. Následky je nutné ošetřit, aby se začal hojit (délka viz Zotavení). Ošetřený následek přejmenujte. Obtížnost = škody +2, když ošetřujete sebe. Extrémní následek nelze ošetřit a nahradí jeden z aspektů. Magické a high-tech může léčení výrazně urychlit nebo nahradit hod na ošetření.

| Stupeň | Škody | Efekt | Zotavení |
|----------|-------|--|---------------------|
| Drobný | 2 | Nepříjemné, bolestivé | Jedna scéna |
| Mírný | 4 | Celkem vážné poškození, vyžaduje lékařskou pozornost. | Jedno sezení |
| Vážný | 6 | Velmi vážné poškození, které vyžaduje intenzivní péči. | Jedno dobrodružství |
| Extrémní | 8 | Velmi vážné poškození, které nahradí jeden váš aspekt. | Zásadní mílník |

NEPŘÁTELÉ^{FC213}

Nepřečíslyte postavy hráčů, pokud vaše CP nemají výrazně nižší dovednosti.

Významné CP mohou mít dovednosti vysoké tak, jak potřebujete.

CP mohou vytvářet výhody - v domovském prostředí budou mít (2-3) vyvolání aspektů scény zdarma.

Mentální konflikt je stejně zajímavý jako fyzický.

Bezejmenné CP (Poskok)^{FC214} - 1-2 aspekty, dovednosti a stres dle tabulky

Skupina poskoků^{FC216} - jedná se skupinu 2-5 bezejmenných CP. Počet poskoků se během boje redukuje a tím i síla (velký úbytek => útěk).

Zásahy a jejich přetékání - zranění, které je nad mez vyřazení poskoka se použijí na dalšího.

Poskoci jako překážka - nastavte obtížnost a postavy zdolají nepřátele jedním hodem na překonání.

Poskoci jako komplexní výzva^{HomeRule} - nastavte obtížnost pasivní překážky. Úspěch = snížení obtížnosti o 1, Úspěch ve velkém stylu = snížení o 2, nebo snížení o 1 a Posílení. Když je obtížnost 0, jsou poraženi. Snaha postav uspět bez šrámu (úspěch za cenu) by mělo vést ke komplikacím.

Významné CP^{FC218} - vyčnívají z davu. Mají základní koncept, osobní problém a 1 a více aspektů, jeden trik, standardní stres, 1 drobný následek (drsnější i 1 mírný) a 4-5 dovedností uspořádaných do sloupce. Mají tendenci ustoupit a vrátit se později.

Hlavní CP^{FC220} - má kompletní deník postavy (více aspektů než 5, nej dovednosti o 2 vyšší než u postav - uspořádané ve dvou-sloupci).

DOVEDNOSTI

Přístupy Approaches

Pečlivě Careful

Všimáte si drobných detailů. Jednáte a mluvíte rozvážně. Nejste často Rychlí nebo Osliví.

Chytře Clever

Máte rychlou mysl, umíte hledat řešení. Působíte arogantně. Občas jste příliš vzdáleni realitě.

Oslivě Flashy

Zajímáte se hlavně sami o sebe. Jste zábavní a pohybuje se ladně. Nebýváte Pečliví. Někdy zbytečně dramatizujete.

Rázně Forceful

Řešíte situaci silou. Jste nebojácní, vždy připraveni na boj. Býváte dominantní a sílu užíváte, i když nemusíte. Nebýváte Lstiví.

Rychle Quick

Jste hbití a mrštní. Raději jednáte než plánujete. Raději se vrháte do střemhlavé akce než nenápadně přiblížíte. Nebýváte Pečliví.

Lstivě Sneaky

Jste mistrem nenápadnosti a záludnosti. Vyhledáváte důvod, proč být lstivý. Nebýváte Rázní.

FATE bez dovedností

Každý relevantní aspekt přidá +1 k hodům. Neplatí se Body osudu. Bonus z aspektů musíte určit před hodem. Nikdo nesmí rozporovat výběr aspektů.

Profese



Aristokrat Aristocrat

Aristokrat ovlivňuje a socializuje. Snadno se vetře na večírek, sjedná smlouvy či svou autoritou nebo ohromující přítomností zažene mafiánské poskoky k ústupu.



Inženýr Engineer

Inženýr staví a sabotuje. Je nadán pokročilými technickými schopnostmi. Je schopen postavit nebo sabotovat složité stroje nebo zařízení plně jemné mechaniky.



Cestovatel Explorer

Cestovatel uniká a naviguje. Nezáleží na tom jestli ve své vzducholodi, pěšky nebo na koni. Ať už v horách, pouštích nebo v ulicích měst, je to mistr svého prostředí.



Bojovník Fighter

Bojovník útočí a taktizuje. Ať jako člen oficiální armády nebo pouliční rváč. Bojovník je trénován v užívání široké palety zbraní a v rozličných bojových technikách.



Učenec Scholar

Učenec přemýšlí a odhaluje. Vykládat jevy kolem vás, vybavovat si znalosti a shromažďovat podstatné informace, to všechno jsou oblasti, kde je potřeba profesi Učenec.



Gauner Scoundrel

Gauner se plíží a klame. Je to mistr lži a průniků. Gauner se může proplížit kolem stráží, vymyslet dobrou krycí historkou nebo spáchat zločin.

Velikost a boj^{HOMERULE}

Velikost

Příklady

| Velikost | Příklady |
|----------|---|
| 0 | Maličký Průzkumná sonda, postava. |
| 1 | Malý Stíhačka, velmi velké zvíře |
| 2 | Střední Malá náklad. loď, průzkumná loď. |
| 3 | Veliký Velká nákladní loď, fregata |
| 4 | Velikánský Základna, kolonizační loď |
| 5 | Obrovský Hvězdný ničitel, vesmírná stanice |
| 6 | Fantastický Vesmírná obytná kolonie |
| 7 | Epický Orbitální město |
| 8 | Legendární Umělá planetka |

Rozdíl ve velikosti (Δ) ovlivňuje šanci na zásah a škody.

Zásah: + Δ , menší útočník má bonus na útok či úhyb

Poškození: +2 Δ , k útoku, když je útočník větší

Pancíř: 2| Δ |, k obraně, když je útočník menší

| Dovednost | Popis | Překonání  | Vytvoření výhody  | Útok  | Obrana  |
|--|--|--|---|---|---|
| Atletika Athletics FC98 | Fyzická zdatnost; Pohyblivost | Pohyb mezi zónami; Pronásledování | Získání náskoku; Akrobacie. | | Boj, Střelba, ostatní fyzické útoky |
| Boj Fight FC110 | Boj z blízka se zbraní i beze zbraně. | Sportovní bojové utkání (box, karate) | Odzbrojení, Páka, Odhalení slabiny | Fyzické útoky na blízko | Boj |
| Empatie Empathy FC108 | Čtení nálady. | Léčení duševních následků. | Odhalení mentálního aspektu | | Klamání nebo proti vytvoření sociální výhody. |
| Klamání Deceive FC104 | Lhaní a mystifikace. | Blafování, Převleky, Lhaní, Trik s rukami | Falešný aspekt, Rozptýlení, Finta se zbraní | | Empatie nebo Vyšetřování |
| Kondice Physique FC118 | Hrubá síla a odolnost, Extra fyzický stresy. | Rozbíjení předmětů, Zápas, Maratón | Chycení/přimáčknutí protivníka | | Zabránění někomu v pohybu. |
| Kontakty Contacts FC100 | Znalost lidí, Tvorba sociálních vazeb. | Hledání lidí. | Znalost správné osoby, hlásání něčí pověsti | | Proti lidem, kteří vytváří sociální výhody. |
| Majetek Resources FC122 | Bohatství a schopnost s ním zacházet. | Utrácení za řešení problémů; Aukce. | Podplácení; Vlastnictví předmět. | | |
| Pližení Stealth FC126 | Skrývání nebo pohybování se neviděn. | Pližení kolem stráží; Skrytí před pronásled. | Získá výhodné (nenápadné) pozice | | Všímavost nebo Vyšetřování. |
| Provokace Provoke FC120 | Vyvolávání negativních emocí. | Zastrašení. Vyděšení k útěku. | Rozhněvaný, šokovaný, nerozhodný. | Emočně ranit protivníka. | |
| Řemesla Crafts FC102 | Zručnost: vyrábět, používat, opravovat věci | Postavit, rozbít nebo opravit věci. | Vylepšení věcí, Sabotáž, Mac-Gayvering | | |
| Řízení Drive FC106 | Ovládání vozidel, Jízda na zvířatech | Pohyb přes překážky (terén, zatačky, ...) | Objevení zkratky, Výhodná pozice, Efektní manévry | | Zabránění poškození vozidla. |
| Střelba Shoot FC124 | Používání zbraní pro boj na dálku | Střelecká soutěž | Zákeřný výstřel; Krycí střelba | Fyzický útok na dálku | |
| Učenost Lore FC114 | Znalosti, vědomosti | Luštění šifry, Porozumění problému | Stanovení aspektu na základě vědomostí. | | |
| Všímavost Notice FC116 | Rychlý postřeh. | | Všimnutí si detailu nebo výhody. | | Pližení |
| Vůle Will FC127 | Síla mysli; Extra duševní stres | Skládání puzzle; Dešifrování; Strategické hry | Aspekt hlubokého soustředění. | Mentální útok (nutný trik) | Mentální útoky: Klamání, Vztahy, Provokace |
| Vyšetřování Investigate FC112 | Aktivní odhalování/ hledání věcí | Vyhledávání v knihách. Stopování. | Odhalení aspektu | | |
| Vztahy Rapport FC121 | Ovlivňování a okouzlování lidí | Přesvědčit/Uklidnit někoho; Lichotit někomu | Získat někoho na svou stranu, získat informace | | Proti výhodám z dovedností: Klamání, Vztahy |
| Zlodějina Burglary FC99 | Krádež, vlámání a vniknutí | Zneškodnit past; Odemknout zámek; Zamést stopy | Posouzení zabezpečení či práce jiného zloděje | | |

