

# Dovednosti FC96

Dovednost	Popis	Překonání překážky	Vytvoření výhody	Útok	Obrana
<b>Atletika</b> Athletics FC98	Fyzická zdatnost; Pohyblivost	Překonání překážky; Pohyb mezi zónami; Pronásledování	Získání náskoku; Skok na vysoké místo. Akrobatické kousky.		<b>Boj, Střelba, ostatní fyzické útoky</b>
<b>Boj</b> Fight FC110	Boj z blízka (v rámci jedné zóny) se zbraní i beze zbraně.	Sportovní bojové utkání (box, karate)	Odzbrojení, Omráčení, Zjištění slabiny v bojovém stylu	Fyzické útoky na krátkou vzdálenost	<b>Boj</b>
<b>Empatie</b> Empathy FC108	Čtení nálady.	Léčení duševních následků.	Zjištění aspektu postavy, Odhalení mentální slabiny		<b>Klamání</b> nebo proti vytvoření sociální výhody.
<b>Klamání</b> Deceive FC104	Lhaní a mystifikace.	Blafování, Převleky, Lhaní o své minulosti, Trik s rukami	Falešný aspekt, Vytvoření rozptýlení, Finta se zbraní		<b>Empatie</b> nebo <b>Vyšetřování</b>
<b>Kondice</b> Physique FC118	Hrubá síla a odolnost, Extra pole fyzického stresu.	Rozbíjení předmětů, Ohýbání mříží, Zápas, Maratón	Chycení/přimáčknutí protivníka		Zabránění někomu v pohybu.
<b>Kontakty</b> Contacts FC100	Znalost lidí, vytváření sociálních vazeb.	Hledání lidí.	Znalost správné osoby, hlásání něčích pověstí		Proti lidem, kteří vytváří sociální výhody.
<b>Majetek</b> Resources FC122	Bohatství a schopnost s ním zacházet.	Utrácení za řešení problémů; Přihazování v aukci.	Podplácení; Stanovení, že vlastníš požadovaný předmět.		
<b>Plížení</b> Stealth FC126	Skrývání nebo pohybování se neviděn.	Plížení skrz strážce; Skrytí před pronásledováním	Výhodná pozice (např. Dobře skryt, Těžko postřehnutelný)		<b>Všímavost</b> nebo <b>Vyšetřování</b> .
<b>Provokace</b> Provoke FC120	Vyvolávání negativních emocí, zastrašování.	Zastrašení pro získání informace, Vyděšení k útěku.	Emoční stav rozhněvaný, šokovaný, váhavý.	Emočně ranit protivníka.	
<b>Řemesla</b> Crafts FC102	Mechanická zručnost: vyrábět, používat, opravovat věci	Postavit, rozbit nebo opravit věci.	Vylepšení věcí, Sabotáž, MacGayvering		
<b>Řízení</b> Drive FC106	Ovládání vozidel, Jízda na zvířatech	Pohyb přes překážky (terén, zatáčky, ...)	Objevení zkratky, Výhodná pozice, Efektivní manévry		Zabránění poškození vozidla.
<b>Střelba</b> Shoot FC124	Používání zbraní pro boj na dálku	Střelecká soutěž	Zákeřný výstřel; Krycí střelba	Fyzický útok na dálku	
<b>Učenost</b> Lore FC114	Znalosti, vědomosti	Luštění šifry, Identifikování, Porozumění problému	Stanovení aspektu na základě tvé vědomosti.		
<b>Všímavost</b> Notice FC116	Rychlý postřeh.		Všimnutí si detailu nebo výhody.		<b>Plížení</b>
<b>Vůle</b> Will FC127	Síla mysli; Odhodlání; Extra pole duševního stresu	Skládání puzzle; Dešifrování; Strategické hry; Duševní soutěž	Aspekt hlubokého soustředění.	Mentální útok (pouze pomocí triku, který to umožňuje)	Mentální útoky: <b>Klamání, Vztahy, Provokace</b>
<b>Vyšetřování</b> Investigate FC112	Aktivní odhalování/hledání věcí	Hledání důkazů či předmětů, Vyhledávání v knihách. Stopování.	Odhalení aspektu		
<b>Vztahy</b> Rapport FC121	Ovlivňování a okouzlování lidí	Přesvědčit někoho; Lichotit někomu, Uklidnit někoho	Získat někoho na svou stranu, získat informace		Proti výhodám z dovednosti <b>Klamání</b> nebo <b>Vztahy</b>
<b>Zlodějina</b> Burglary FC99	Krádež, vlámání a vniknutí	Odemknutí zámku nebo vybírání kapes; Zneškodnění pasti; Zametání stop	Posouzení zabezpečení; Zkoumání práce jiného zloděje		

# Profese

Profese	Popis				
<b>Aristokrat</b> Aristocrat JP34	Ovlivňuje a socializuje	Kontakty, Výslechy, Smlouvání	Změna nálady, Získání důvěry	Jen během sociálního duelu	Proti poškození reputace nebo ovlivnění nálady
<b>Inženýr</b> Engineer JP35	Staví a sabotuje	Stavění, oprava a ničení zařízení.	Vylepšování zařízení, Odhalování slabin	Střelba z těžkých zbraní a kanónů	Ochrana zařízení před poškozením
<b>Cestovatel</b> Explorer JP36	Uniká a naviguje	Překonání překážky, plavání, skok, změna kurzu	Přesun do výhodnější pozice	Sražení, Naražení vozidlem (stejně škody obdrží posádka)	Vyhýbání se útokům, Unikání
<b>Bojovník</b> Fighter JP36	Útočí a taktizuje	Duel, Velení v bitvě	Bojové techniky, odzbrojení, podražení	Útok z blízka či z dálky.	Proti bojovým technikám a útokům z blízka
<b>Učenec</b> Scholar JP37	Přemýšlí a odhaluje	Luštění textů, Intelektuální duel, Odkrývání	Odhalování aspektů objektů a postav		Proti záměrům Aristokrata a Gaunera
<b>Gauner</b> Scoundrel JP38	Plíží se a klame	Klamání stráží, Odemykání zámků, Převleky	Příprava na útok ze zálohy, Falešná historka		Dezinformace, Maření vyšetřování

# Atributy

Atribut	Popis						
<b>Síla</b> Strength FP13	Hrubá síla	Ohýbání tyčí, zvedání brány	Přimáčknutí, Držení	Fyzický útok z blízka	Vzdorování hrubé síle		
<b>Obratnost</b> Dexterity FP13	Rychlost, šikovnost a elegance	Běhání, skákání, lezení, houpání na laně	Akrobatický manévr, Zákeřné podražení	Fyzický útok na dálku a šerm	Proti všem fyzickým útokům		
<b>Odolnost</b> Constitution FP14	Houževnatost a vytrvalost	Maraton, dlouhé plavání			Odolání jedu, mrazu, horku		
<b>Intelligence</b> Intelligence FP14	Paměť, logické schopnosti, znalosti	Rozluštění textu,	Plánování, Odhalení slabiny	Pomoci kouzel a některých triků	Proti magickým duševním útokům		
<b>Moudrost</b> Wisdom FP15	Vůle, všímavost a zdravý rozum	Všimnutí si něčeho, Magické léčení	Odhalení aspektu objektu či postavy		Proti klamání a iluzím		
<b>Charisma</b> Charisma FP15	Síla osobnosti, schopnost ovlivňovat	Přesvědčování, Zastrasování	Klamání a manipulace	Mentální útok, důležitý je vztah k cíli			

## Přístupy

Přístupy vyjadřují, jakým způsobem působíte na okolní svět. Váš nejvyšší přístup by měl nejvíc určovat, jaká vaše postava je a jak jedná. Přístupy vyjadřují, co umíte, ale jak věci děláte. To, co umíte by mělo být řečeno pomocí vašich aspektů.

<p><b>PEČLIVĚ</b></p> <p>Když jednáte Pečlivě, máte rovněž sklony všimnout si drobných detailů. Když budete prohlížet zaprášenou knihovnu, budete první, ne-li jediní, který si všimne knihy s otřeným prachem. Jednáte rozvážně. Když mluvíte s našťavaným rváčem nebo vyhazovačem, jste schopni volit slova tak, abyste je nenaštvali.</p> <p>Na druhou stranu, když jste Pečlivý, nejste často Rychlý nebo Oslnivý jako ostatní. Zabere vám trochu času zformulovat odpověď na urážku</p>	<p><b>RÁZNĚ</b></p> <p>Rázná postava řeší situace silou. Taková postava není příliš bojácná a často používá svaly tam, kde by se hodil spíš takt a je vždy připravena na boj. Rázná postava jsou často dominantní osobnosti, které bezohledně prosazují svou přítomnost.</p> <p>Jako Rázná postava nejste schopni být příliš Lstivý. Rázná postava na sebe přirozeně strhává pozornost, často ale na škodu večírku.</p>
<p><b>CHYTRĚ</b></p> <p>Jako Chytrá postava máte nejrychlejší mysl, nejzajímavější a nejchytřejší řešení pro všechny problémy. Pokud je před vámi nějaký rébus, jste první, kdo přijde s nějakým nápadem, jak ho řešit. Jste jediný, kdo zná útržky prastarého jazyka.</p> <p>Na druhou stranu, když jste Chytrý, jste občas příliš vzdáleni skutečnosti. Lidé si myslí, že jste arogantní, což vám může způsobit problémy při jednání s lidmi.</p>	<p><b>RYCHLE</b></p> <p>Rychlá postava je hbitá a mrštná, jak tělesně tak v myšlení. Jste nejrychlejší ve skupině a často jednáte dřív než věci pečlivě zvážíte.</p> <p>Rychlá postava raději hned do akce místo, aby čekala až někdo vymyslí plán. Často improvizujete přímo na místě. Hlavně, aby byly věci v pohybu.</p> <p>Nevýhodou Rychlé postavy je, že její rychlost může vést k narušení pokusů o plížení. Rychlá postava má někdy problém vrhat se bezhlavě do akce.</p>
<p><b>OSLIVĚ</b></p> <p>Jako Oslnivá postava se zajímáte hlavně sami o sebe. Jste vtípní a všechno děláte s velkou pompou. Když jdete ulicí, pohybujete se stylem. Jste hvězdou představení, i když třeba jen ve vlastní mysli.</p> <p>Na druhou stranu, když jste Oslnivý, nejste obvykle Pečlivý. Váš smysl pro dramatickosti může vážně ovlivnit ostatní postavy a způsobit mezi nimi napětí.</p>	<p><b>LSTIVĚ</b></p> <p>Lstivá postava je mistrem v tom, být neviděn. Ať už se jedná o drobné triky, vybírání kapes, lhaní nebo provádění čehokoliv záluďného, v tom všem je Lstivá postava mistr. Lstivá postava často vyhledává důvod, proč být Lstivý, i když to není nutné.</p> <p>Když je postava Lstivá, nebývá většinou příliš Rázná. Pokud je konfrontována v situaci, kde je Lstivost k ničemu, zatuhne jako liška chycená v pasti.</p>

## Aspekty

Představuje důležité vlastnosti nebo charakteristiky VP a CP. Popisují důležité charakteristiky míst, předmětů, scény nebo celé hry. Postavy mohou svým jednáním na scéně, na sobě či na jiné postavě vytvořit nový aspekt a nebo existující aspekt zrušit nebo změnit.

**Aspekty popisují skutečnost a vždy platí, dokud nejsou zrušeny.**

Dobré aspekty:

- by měli popisovat vždy něco podstatného,
- být jasně formulované, aby každý věděl, co si má představit,
- měly vyjadřovat víc než jednu charakteristiku,
- by měly pomáhat a zároveň komplikovat život.

### Druhy aspektů FC57

Herní aspekt	Problémy velkých rozměrů nebo hrozby. Jsou trvalé, mohou se měnit, ale nezmizí. Definují se při vytváření hry.
Aspekt postavy	Popisují VP nebo CP. Vlastnosti, osobnost, minulost, vztahy, vybavení, problémy, cíle, reputaci nebo povinnosti.
Následky	Popisují zranění. K odstranění je potřeba zahájit léčení a musí uplynout nějaký čas.
Situační aspekt	Popisují okolí postav nebo vlastnosti určité situace. Zmizí na konci scény nebo když se jich někdo aktivně zbaví.
Posílení	Dočasný aspekt. Použijete jednou zdarma a pak ihned zmizí. Posílení zmizí i dřív, když přestane dávat smysl.

## Triky

Většina triků je ve FATE Rozcestí vytvořena podle níže uvedených vzorů. Tyto vzory se dají snadno použít i pro FATE Core a dovednosti. Inspirace lze nalézt i v části týkající se Aktiv.

- 1) Trik vám dává bonus +2 při použití určitého přístupu a typu akce v konkrétní situaci. **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], dostanu bonus +2, když se snažím [vyberte přístup] [vyberte akci] při [popište situaci]."**
- 2) Trik vám dá možnost jednou za sezení udělat něco úžasného nebo obejít obvyklá pravidla. Se způsobem jeho použití však musí souhlasit PH i ostatní hráči. **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], jednou za herní sezení můžu [popište, co můžete provést]."**
- 3) Trik vám dá možnost určit pořadí v kole dle jiného přístupu. **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], mohou použít k určení pořadí v kole ve [fyzickém nebo duševním] konfliktu přístup [vyberte přístup] místo [Rychle nebo Pečlivě]."**
- 4) Trik umožňuje použít v určité situaci jeden přístup místo jiného. **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], mohou použít [vyberte přístup 1] místo [vyberte přístup 2], když se snažím [vyberte akci] [vyberte přístup 2] při [popište situaci]."**
- 5) Trik umožňuje získat při vytváření výhody jedno vyvolání zdarma navíc. **"Protože [popište, co je na vás výjimečného], když uspěji nebo uspěji se stylem [vyberte přístup] při vytváření výhody při [popište situaci], získám navíc jedno vyvolání zdarma."**

# Aktiva JP43

Aktiva nahrazují Triky a Speciality postav. Aktiva lze vytvářet během hry nebo při tvorbě postavy.

## Typy aktiv

### Spojenec

Spojenec pomáhá postavě. Spojenec, pokud nastane specifická situace, poskytuje VP bonus za spolupráci. Za bod osudu může Spojenec jednu scénu jednat zcela nezávisle. Každý Spojenec má zdarma jednu úroveň Profesionální, Houževnatý, Odolný.

### Zařízení

Předmět nebo zařízení, které postava vlastní či nosí.

### Technika

Je pevně svázaná s postavou pomocí řídicího aspektu. Technika nesmí mít jako omezení Problémový aspekt.

## Funkční/Řídicí aspekt

Spojenec a zařízení musí mít funkční aspekt, který popisuje účel aktiva – kdo nebo co je zač, a jak funguje (dobře informovaný barman, věrný hlídací pes, kvalitní šavle, nejlepší šperháky ve městě). S aspektem se zachází stejně jako s každým jiným. Technika musí být spojena s jedním aspektem postavy.

## Vlastnosti a omezení

Vlastnosti popisují, co aktivum poskytuje. Každý typ aktiva má svou nabídku povolených vlastností. Za každý utracený bod Obnovy získá aktivum 2 takovéto vlastnosti. Každé aktivum má, ale i minimálně jedno omezení. Jsou to podmínky, limity nebo komplikace související s používáním aktiva. Některé vlastnosti vyžadují své specifické omezení. Aktivum můžete přidat další vlastnosti i přidáním dodatečného omezení, jedna vlastnost za jedno omezení.

### POPIS VLASTNOSTÍ

**Aspekt** (Spojenec, Zařízení)

Přidá aktivu další aspekt.

**Výjimečný** (Zařízení, Technika)

*Počítá se jako dvě vlastnosti. Aktivum má dvě omezení místo jednoho.*

Aktivum porušuje nějakým způsobem jedno pravidlo.

Návrhy porušení pravidel:

- útok zasáhne všechny cíle v jedné zóně,
- útok, který zabráni obránci snížit zásah zaškrtnutím stresu,
- úspěšná obrana zraní útočníka o rozdíl vašeho úspěchu,
- okamžitě se objeví nebo zmizí ze scény, pokud existuje způsob, jak se dostat nebo zmizet ze scény,
- když vytváříte výhodu, tak místo volného vyvolání aspektu, můžete vytvořit další aspekt
- vyberte aspekt/následek, který jste vytvořili vy nebo spojenec, při vyvolání tohoto aspektu budete mít bonus +3 místo +2.

**Flexibilní** (Zařízení, Technika)

*Aktivum musí mít Situační omezení. Počítá se jako dvě vlastnosti.*

Vyberte dvě profese. Pokud nastane Situačním omezení, můžete použít první profesi místo druhé profese.

**Specializace** (Zařízení, Technika)

*Aktivum musí mít situační omezení.*

Vyberte jednu profesi. Pokud nastane Situačním omezením získáte bonus +1 k dané profesi.

**Zraňující** (Zařízení, Technika)

Každá aplikace zvýší způsobené zranění o 1, maximálně tolik, kolik způsobil samotný útok (Zásah za 1 lze takto zvýšit maximálně o 1).

Nelze počítat z více aktiv. Během duelu ovlivňuje míru úspěchu.

**Nezávislý** (Spojenec)

Spojenec může jednat samostatně, aniž byste platili Bod osudu.

K udělení pokynů či reagování je nutná komunikace.

**Početný** (Spojenec, Zařízení)

Každá aplikace zdvojnásobí počet aktiva (2x, 4x, 8x, ...). Všechna aktiva jsou naprosto identická.

**Profesionální** (Spojenec)

*Nemůže být na aktivu použito víc než dvakrát.*

Každý Spojenec začíná s jednou úrovní této vlastnosti.

Aplikace	Hodnocení profesí
1	Jedna Průměrná +1
2	Jedna Průměrná +1 a jedna Slušná +2
3	Tři Průměrné +1 a jedna Slušná +2

**Ochranný** (Zařízení, Technika)

*Jako dvě vlastnosti. U Zařízení maximálně dvě aplikace. U Techniky jsou vyžadována dvě omezení.*

Každá aplikace sníží způsobené poškození o 1. Nelze počítat z více aktiv. Úplné snížení škod dá protivníkovi Posílení.

**Houževnatý** (Spojenec)

*Může být použitou pouze jednou.*

Spojenec získá další pole Mírného důsledku.

**Odolný** (Spojenec, Zařízení)

*Může být použito dvakrát.*

Přidá dodatečný stres aktivu. Můžete použít místo vlastního stresu.

Pokud máte více takových zařízení na sobě, použijte pouze jedno.

**Nadaný** (Spojenec)

Spojenec získá vlastnost, kterou normálně mít nemůže. Použijte dvakrát, pokud se vlastnost počítá za dvě vlastnosti. Musí být rovněž splněny požadavky na omezení dané vlastnosti.

## POPIS OMEZENÍ

**Spotřební**

*Počítá se jako dvě omezení.*

Použití aktiva stojí bod osudu.

**Náročný**

*Nelze použít víc než dvakrát na jedno aktivum.*

Použití aktiva vyžaduje čas na přípravu nebo vynaložení úsilí. Když jsou podmínky splněny aktivum je funkční, dokud to dává smysl.

Jedna aplikace - vyberte jednu z podmínek pro aktivaci aktiva:

- Čas: Jedna akce.

- Úsilí: Hod na určenou profesi proti Slušné +2 obtížnosti.

Dvě aplikace - použijte obě předchozí nebo jednu z následujících:

- Čas: Jedna scéna.

- Úsilí: Hod na určenou profesi proti Skvělé +4 obtížnosti.

**Omezené užití**

*Nelze použít víc než dvakrát na jedno aktivum.*

Jedna aplikace – jednou za scénu. Dvě aplikace – jednou za sezení.

**Situační omezení**

Aktivum lze použít pouze pokud nastane specifická situace.

Příklady situačních omezení:

- Pouze když drží zbraň s čepelí.

- Pouze když uspěje se stylem.

- Pouze když je přečíslený.

- Pouze když mluví s někým, kdo mu věří.

- Pouze při akci překonání.

- Pouze když vyvolává aspekt zdarma.

- Pouze když ve špatné části města.

- Pouze se zeleným nefritem.

**Table**

Přidejte problémový aspekt, který bude postavě komplikovat život.

## Cena Obnovy

Za bod Obnovy získá nové aktivum dvě vlastnosti a jedno omezení, další bod Obnovy přidá aktivu další dvě vlastnosti. Směna vlastností za omezení nic nestojí. Aktivum stojí minimálně jeden bod Obnovy.

## Získávání a zlepšování aktiv

Při dosažení Významného milníku, můžete získaný bod Obnovy utratit za nové aktivum nebo přidat dvě vlastnosti existujícímu. Pokud PH souhlasí a dává to smysl, můžete rovněž odstranit z aktiva jeho omezení. Aktivum, ale musí zůstat potřebné minimum omezení.

Získání nebo zlepšení aktiva musí souviset s odehraným příběhem.

## Vytváření aktiv během hry

Proces vytváření aktiv během hry je stejný jako během vytváření postavy s jedním zásadním rozdílem, místo určení omezení provedete hod na odpovídající profesi. Výsledek rozhodne, jestli aktivum pro aktivum určíte vy nebo PH.






Vyberte vlastnosti aktiva. Vhodnou profesí proveďte hod proti dvojnásobku vlastností, počet omezení obtížnost hodu neovlivňují.

Výsledek	Efekt*
Neúspěch	PH určí, hráč přidá jedno dodatečné omezení.
Remíza	PH určí omezení.
Úspěch	Hráč určí omezení.
Úspěch se stylem	Hráč určí omezení a navíc pokud je aktivum dočasné bude k dispozici extra scénu, pokud je trvalé bude cena Obnovy o jedna nižší (minimálně ale 1).

*\*Omezení, které je vyžadováno některou z vlastností musí být určeno jako první. Ať už omezení vybírá kdokoliv.*

Rozhodněte, jak dlouho bude aktivum existovat. Pokud má být aktivum trvalé, zaplaťte body Obnovy, pokud je dočasné zaplaťte jeden Bod osudu za jednu scénu. Životnost aktiva lze prodloužit i do následující scény za jeden Bod osudu. Zaplacením odpovídajících bodů Obnovy můžete dočasné aktivum změnit na trvalé, pokud to dává smysl.

## Hody kostkou FC130

Hází se 4 šestistěnné kostky FATE (4dF), které mají vždy na dvou stěnách ,  a . Výsledek je v rozmezí -4 až +4. Vhodná alternativa je použít 2 různobarevné šestistěnné kostky (1k6-1k6). Jedna hází  a druhá hází . Výsledek je v rozmezí -5 až +5.

Součet	Rozdíl	%	Kumul.	Žebříček	
2	-5	2,78%	2,78%	Legendární	8
3	-4	5,56%	8,33%	Velkolepý	7
4	-3	8,33%	16,67%	Fantastický	6
5	-2	11,11%	27,78%	Vynikající	5
6	-1	13,89%	41,67%	Skvělý	4
7	0	16,67%	58,33%	Dobry	3
8	1	13,89%	72,22%	Slušný	2
9	2	11,11%	83,33%	Průměrný	1
10	3	8,33%	91,67%	Nevalný	0
11	4	5,56%	97,22%	Mizerný	-1
12	5	2,78%	100,00%		

25% (5 – 6), 33% (4 – 6), 50% (4 – 7), 75% (4 – 9)

## Aktivní vs pasivní obrana FC131


Pokud obránce o útoku ví a může jednat, jedná se o aktivní obranu. V opačném případě útočník zdolává pouze obtížnost stanovenou PH.


## Výsledky hodu FC132

Výsledek	Hod	Popis
Neúspěch	máte méně	akce neuspěla nebo uspěla za velkou cenu
Remíza	máte stejně	akce neuspěla nebo uspěla za malou cenu
Úspěch	máte o 1 či 2 více	akce uspěla
Úspěch se stylem	máte více o 3 a víc	akce uspěla s benefitem navíc


## Akce FC134


1. Popište, co chcete udělat. Je tu překážka? Hrozí komplikace?
2. Rozhodněte se, o který typ akce půjde.
3. Rozhodněte se, jakou dovednost použijete.
4. Hodte kostkami. K výsledku přičtěte hodnotu zvolené dovednosti.
5. Rozhodněte se, zdali chcete vyvolat aspekt, abyste ovlivnili hod.
6. Zjistěte, jak akce dopadla, a odvyprávějte výsledek.

 **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.

 **Vytvoření výhody** - Chcete pomoci sobě nebo svým přátelům.

Polepšit si 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: 1. Vytvořit nový situační aspekt.; 2. Objevit existující aspekt, o kterém jste předtím nevěděli.; 3. Využít ve svůj prospěch známý existující aspekt.

 **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.

 **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 také vy.

**Plná obrana (FC159)** - pokud chcete, můžete vynechat svou akci a plně se soustředit na obranu. Získáte bonus +2 na všechny akce Obrana.

## Výzvy FC147

Série akcí překonání překážky a vytváření výhod nutných k překonání překážky nebo dosažení cíle. Dílčí výsledky utvářejí, co se přihodilo. Vytváření výhody během výzvy v případě neúspěchu způsobí komplikace nebo úspěch dalšího kroku bude něco stát.

## Střetnutí FC150

Dvě nebo více postav soupeří proti sobě a nejde jim o to se zranit. Probíhá na kola. Zvolte vhodnou dovednost a soupeři si hodí. Postava s nejvyšším výsledkem získává vítězství. Pokud uspěje se stylem získá dvě vítězství. Remíza znamená neočekávaný zvrat (nový situační aspekt), určí PH. Kdo první získá tři vítězství, vyhrává Střetnutí. Před hodem můžete zkoušet výhodu proti soupeři, pokud ale neuspějete, prohráli jste i toto kolo. Soupeř se může aktivně bránit.

**Duel (JP73)** je formální střetnutí dvou postav. Když vyhrajete kolo, získáte jedno vítězství. Když uspějete se stylem, můžete si zvolit, zda chcete získat dvě vítězství nebo získat jedno vítězství a posílení. V kole, kdy jste nevyhráli, můžete snížit soupeřovo vítězství: 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

Postavy snaží navzájem zranit, fyzicky či duševně.

**1) Určete, o co v konfliktu stranám jde.** Popište scénu a prostředí, vytvořte situační aspekty (počasí, náladu, překážky, povrch, apod.) , určete zóny (jak lze mezi zónami procházet) a strany konfliktu. Platí:

- Střetnout se můžete s postavami ve stejné zóně nebo pokud to dokážete zdůvodnit, tak i s postavami v sousední zóně.
- Přesun do sousední zóny, pokud není přítomna žádná překážka, je v rámci akce zdarma, jinak zabere celý tah.

**2) Určete pořadí v kole** – Všichni zúčastnění mohou v kole jednat. Fyzický konflikt: Všímovost > 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.

AKCE	NEÚSPĚCH	REMÍZA	ÚSPĚCH	ÚSPĚCH se stylem
<b>PŘEKONÁNÍ PŘEKÁŽKY</b> <small>FC134</small>	Nepodaří se, nebo podaří za velkou cenu.	Podaří se s drobnou komplikací.	Podaří se.	Podaří se s posílením navíc.
<b>VYTVOŘENÍ VÝHODY – NOVÝ NEBO OBJEVENÍ</b> <small>FC136</small>	Záměr se nezdaří, nebo aspekt vznikne, ale volné vyvolání má soupeř.	Nový aspekt vznikne jako Posílení. Pokud objevujete stávající, tak jako úspěch.	Vytvoříte nebo objevíte aspekt a získáte na něj jedno vyvolání zdarma.	Jako úspěch + druhé vyvolání zdarma.
<b>VYTVOŘENÍ VÝHODY – ZNÁMÝ</b> <small>FC138</small>	Výhodu nezískáte.	Stejný efekt jako úspěch.	Získáte jedno vyvolání zdarma.	Jako úspěch + druhé vyvolání zdarma.
<b>ÚTOK</b> <small>FC140</small>	Žádný efekt.	Útok nezraní cíl, ale získáte posílení.	Útok zasáhne a udělí se zranění.	Jako úspěch + lze snížit zranění o 1 za Posílení.
<b>OBRANA</b> <small>FC142</small>	Utrpíte újmu podle toho, čemu jste se bránili.	Soupeř neuspěl, ale získá posílení.	Soupeř ve své akci neuspěl.	Soupeř neuspěl a navíc získáte posílení.

## Týmová spolupráce FC174

### Kombinování dovedností

Určete, kdo má nejvyšší potřebnou dovednost. Každý, kdo má dovednost alespoň Průměrnou (+1), může postavě pomoci a přidá bonus +1. Postava s nejvyšší dovedností hodí kostkami a přidá si bonus za pomáhající postavy. Při neúspěchu jsou negativa a komplikace aplikovaná na všechny spolupracující postavy, včetně ceny za úspěch. Počet pomáhajících postav musí být rozumný k danému úkolu.

### Kupení výhod

Každá postava použije akci vytvoření výhody jako obvykle a získaná volná vyvolání dají k dispozici jedné postavě. Pamatuje, že vícenásobné volné vyvolání stejného aspektu lze kupit.

## Útok na více cílů FC205

### Nový situační aspekt

Použijte akci Vytvoření výhody, která změní podmínky v dané zóně nebo lokalitě (Plynem zaměřená místnost, Inspirativní nálada). Pro vyhnutí se vlivu je nutný hod na Překonání na vhodnou dovednost. Postava získá volné vyvolání tohoto aspektu proti všem zasaženým. Pokud jste v zasažené zóně i vy, házíte si také.

### Dělení účinku

Lze provést pouze, pokud to dává smysl. Hodte na útok, rozdělte výsledky na několik slabších útoků (minimálně +1) a určete na koho, který útok směřuje, cíle by měli být v jedné zóně. Každý cíl si poté hodí na obranu proti svému útoku.

## Neživé hrozby FC208

Pokud je to nutné, jedněte s neživými hrozbami jako s postavami. Dejte jim aspekty, dovednosti a pokud to dává smysl tak i stres a následky. Postavy na takové hrozby mohou útočit a hrozby na ně (pasti, automatizovaný bezpečnostní systém apod.).

## Magie - zjednodušeně HOMERULE

Postava musí mít jeden aspekt, která popisuje její magické nadání. Při definici aspektu je nutné stanovit, na co je daná magie zaměřena. Kouzelník může, v kontextu svého aspektu, použít běžné dovednosti magickým způsobem k provádění běžných akcí. Použit dovednost Střelba k vržení ohnivých střel, Řemeslo k očarování předmětu, apod. K provádění magických úkonů, které by narušovaly pravidla, musí mít kouzelník odpovídající trik.

## Nepřátelé FC213

Nepřečíslyte VP, pokud vaše CP nemají výrazně nižší dovednosti. Pokud se postavy rozhodnou spolupracovat proti velkému protivníkovi, ujisti se, že má protivník strop dovedností o 2 vyšší než je nejlepší dovednost kterékoliv z VP. Omezte se na jednu hlavní CP na scénu. Pamatuje, že významné CP mohou mít dovednosti vysoké tak, jak potřebujete. Většina střetů VP budou proti bezejmenným CP s 1-2 významnými CP a s nějakou hlavní CP v dohledu. Nezapomínejte, že i CP mohou vytvářet výhody. Pokud se chystají VP napadnout CP v jejich domovském prostředí, měli by CP mít pár (2-3) vyvolání aspektů scény zdarma.

Nezapomínejte, že mentální konflikt je stejně zajímavý jako fyzický, jen využívá jiné dovednosti. Využívejte toho v konfliktu pro CP, aby získali nejlepší výhodu.

## Bezejmenné CP FC214

Aspekty: 1-2.

Úroveň	Dovednosti	Stres
Průměrné	1x-2x Průměrné (+1)	žádný
Slušné	Slušná (+2) a 1x-2x Průměrné (+1)	1 pole
Dobré	1x Dobrá (+3), 1x Slušná (+2), 1x-2x Průměrné (+1)	2 pole

### Poskoci FC216

Jedná se skupinu bezejmenných CP. Velikost skupiny by měla dávat smysl, obvykle 2-5 dle typu CP. Při práci s poskocy se využívá pravidla Týmové spolupráce a Zásahy a jejich přetékání. Počet poskoků se během boje redukuje a tím i síla celé skupiny. Pokud je počet členů skupiny v boji příliš zredukován, mohou se poskoci přeskupit nebo se dát na útěk.

### Zásahy a jejich přetékání

Pokud poskok obdrží zásah, který přesáhne zásah nutný k jeho vyřazení, použijte zbývající zásahu na dalšího poskoka.

### Bezejmenné CP jako překážka

Nastavte obtížnost překážky a postavy zdolají nepřátele pomocí jednoho hodu na překonání.

### Bezejmenné CP jako komplexní výzva HOMERULE

Nastavte obtížnost, proti které postavy hází. Jedná se o pasivní překážku. Úspěch = snížení obtížnosti o 1, Úspěch ve velkém stylu = snížení obtížnosti o 2, nebo snížení obtížnosti o 1 a získání posílení. Když je úroveň obtížnosti protivníků 0, jsou poraženi. Postavy by se měli snažit vždy uspět i za cenu menších nebo větších komplikací, v opačném případě by jim tento postup měl nějak zkomplikovat život.

## Významné CP FC218

Jsou CP, které nějakým způsobem vyčnívají z davu. Při vytváření jim dejte základní koncept, osobní problém a 1 a více aspektů a jeden trik. Budou mít standardní duševní i fyzický stres se dvě poli. Měli by mít 4-5 užitečných dovedností, ty mohou ovlivnit i míru stresu. Mají jeden drobný následek, pokud mají být drsnější mohou mít i jeden mírný následek. Dovednosti uspořádejte do jednoho sloupce (na každém stupni jedna dovednost). Tyto CP by neměli bojovat až do konce, ale raději by se měli ustoupit a vrátit se později.

## Hlavní CP FC220

Takové CP má kompletní deník postavy. Nemusí být vytvořena hned kompletně, může být dotvářena postupně. Může mít víc aspektů než 5 a její nejlepší dovednosti by měli být o 2 stupně vyšší než u postav. Místo pyramidy může být použit dvou-sloupec (na každé stupni dvě dovednosti).

## Zranění, stres, následky a zotavení FC160

FAE a Jadepunk používá pouze jedno měřítko stresu se třemi poli. FC a Freeport používá fyzický a duševní stres a počet polí se odvíjí od stupně odpovídající dovednosti nebo atributu. Pro fyzický stres je to Kondice/Odolnost, pro duševní stres je to Vůle/Moudrost.

Dovednost/Atribut	Stres a následky
Chabý (0)	1, 2
Průměrný (+1) nebo Slušný (+2)	1, 2, 3
Dobrá (+3) nebo Skvělá (+4)	1, 2, 3, 4
Vynikající (+5)	1, 2, 3, 4 + extra drobné následky
Fantastický (+6)	1, 2, 3, 4 + extra drobné a mírné následky
Velkolepý (+7) a lepší	1, 2, 3, 4 + extra drobné, mírné a vážné následky

Zranění = úspěchu akce útok. Pro pohlčení zranění zaškrtnete jedno volné pole stresu libovolné výše dle typu zranění a/nebo si vezmete jeden nebo více následků. Následek je nový aspekt vaší postavy. Útočník, který zranění způsobil, získá jedno vyvolání zdarma. Následky se nerozlišují na fyzické a duševní a od každého stupně máte k dispozici pouze jeden.

Pokud nemůžete nebo nechcete pohltil 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, ale soupeř vždy získá to, o co mu v konfliktu šlo. Pokud se vzdáte, dostanete jeden Bod Osudu + jeden za každý následek.

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.	Jeden scénář
Extrémní	8	Velmi vážné poškození, které nahradí jeden váš aspekt.	Zásadní milník

Stres zmizí, pokud máte možnost si chvilku vydechnout. Následky je nutné ošetřit. Pro fyzické následky je nutný Trik „Lékař“ a dovednost Učenost nebo Řemeslo; pro duševní následky Trik „Psycholog“ a dovednost Empatie nebo Vztahy. Nebo zaveďte vhodné dovednosti. Základní obtížnost odpovídá škodám, které daný následek pohltil, +2, když ošetřujete sebe, + postih za nevhodné podmínky. Ošetřený následek přejmenujte. Následek se bude hojit dle Zotavení. Extrémní následek nelze ošetřit a nahradí jeden z aspektů postavy kromě Základního konceptu.

## Lektvary, kouzla a jiné okamžité léčení FC165

Takové způsoby léčení mohou nahradit hod na ošetření následku nebo snížit závažnost následku 1 až 2 stupně a tak zkrátit dobu zotavení. Následek by se měl i tak léčit alespoň jednu celou scénu.



## Příprava hry

**Prostředí** - rozhodněte, v jakém světě nebo prostředí se příběh bude odehrávat.

**Styl** - rozhodněte, jakého typu budou vaše příběhy: epické, akční nebo osobní a komorní.

**Konflikt** - rozhodněte, jaké hrozby a výzvy budou protagonisty motivovat k akci. Vymyslete jako skupina dva problémy (aspekty hry), které budou odrážet rozsah vaší hry a to, čemu postavy budou čelit.

- Současné problémy - postavy se snaží o změnu.
- Hrozící problémy - postavy se tomu snaží zabránit.

**Tváře (CP) a místa** - rozhodněte, jaké důležité nehráčské postavy (CP) budou v příběhu vystupovat, a jaké významné lokality ve vašem prostředí budou. Je-li ve vašem herním prostředí něco, co je zamýšleno jako záhada, definujte je jen vágními termíny.

**Přístupy a triky** - rozhodněte, čeho budou hráčské postavy ve hře schopny, a co budou umět. Určete úroveň schopností postav.

## Tvorba postavy FC29

Za prvé, tvorba postavy vypráví část příběhu postavy.

Za druhé, tvorba postavy vytváří kulisy pro další část příběhu.

Za třetí, společné vytváření postav nabízí spoustu způsobů, jak propojit postavy s herním prostředím a postavy navzájem.

Postava má 5 aspektů, dovednosti/přístupy/atributy/profese, zpravidla 3 triky a 3 body obnovy.

Před začátkem hry musí mít postava minimálně dva aspekty a to Základní koncept (ten říká, kdo postava je) a problém (to, co postavě komplikuje život). Ostatní aspekty lze doplnit během hry. V základním nastavení bude třetí aspekt popisovat něco důležitého z prvního dobrodružství postavy. Čtvrtý a pátý aspekt by se měl týkat společné minulosti s některou s hráčských postav. Toto není podmínkou záležitosti na nastavení vaší hry.

Úroveň postav	Vrchol pyramidy	Přístupy
Slabé	2x Dobrý(+3)	+0, +0, +1, +1, +2, +2
Standardní	1x Skvělý(+4)	+0, +1, +1, +2, +2, +3
Silné	2x Skvělý(+4)	+0, +1, +2, +3, +3, +4
Legendární	1x Vynikající(+5)	+0, +1, +3, +4, +4, +5

## Finanční prostředky – zdroje FC123

Každá postava si může vést stav svých finančních prostředků, potom zrušte dovednost Zdroje nebo dovednost Zdroje omezte. Omezení:

- dočasné aspekty – úspěch bez stylu = dočasný aspekt reflektující „prázdnotu peněženku“, více úspěchů bez stylu = zhoršení aspektu, aspekt zmizí na konci sezení
- dočasný pokles dovednosti – každé úspěšné použití dovednosti sníží její hodnotu do konce sezení o 1
- finanční stres – zaveďte nový stres pro sledování financí a propojte ho s dovedností Zdroje, stres se obnoví na začátku nového sezení

## Vybavení FC96

Předpokládá se, že pokud máte nějakou dovednost tak, máte i základní vybavení a nástroje potřebné k jejímu použití.

## Herní čas FC194

**Výměna** – čas, kdy všichni účastníci konfliktu provedou své akce během kola

**Scéna** – čas pro vyřešení jedné situace či konfliktu

**Sezení** – jedno herní setkání hráčů

**Dobrodružství** – několik sezení, které vyústí k vyřešení nějakého problému

**Tažení** – několik dobrodružství, sezóna seriálu

**Kampaň** – celá hra v daném prostředí

## Zlepšování postav FC256

Pro zlepšování postav jsou tu milníky: Malý, Významný a Zásadní. Každá změna postavy musí být podložena tím, co se v příběhu odehrálo.

### Malý milník FC256

Obvykle nastane na konci sezení. Můžete provést jednu z věcí:

- Prohodit hodnocení dvou sousedních dovedností nebo vyměnit jednu Průměrnou (+1) dovednost za novou.
- Vyměnit jeden trik za jiný.
- Zakoupit jeden trik za bod Obnovy (nesmí vám zůstat méně než 1).
- Přejmenovat jeden aspekt postavy, kromě Základního konceptu.

Navíc můžete, pokud jste to ještě neudělali, přejmenovat Mírný následek tak, aby bylo zřejmé, že se zotavujete.

### Významný milník FC258

Obvykle nastane na konci dobrodružství. Můžete provést to, co během Malého milníku a navíc:

- Získáte jeden dovednostní bod, který můžete použít k zakoupení nové Průměrné (+1) dovednosti nebo ke zvýšení hodnocení jedné stávající dovednosti o 1. Platí pravidlo, že nesmíte mít víc dovedností na vyšším stupni než je na nižší.
- Rovněž můžete, pokud jste to ještě neudělali, přejmenovat Vážný následek tak, aby bylo zřejmé, že se zotavujete.

### Zásadní milník FC260

Obvykle na konci tažení nebo při jiné zásadní události v kampani. Získáte výhody Mírného i Významného milníku a navíc může:

- Pokud máte Extrémní následek, přejmenujte ho tak, aby bylo zřejmé, že jste z nejhoršího venku.
- Získáte jeden bod Obnovy, který může rovnou utratit za nový Trik.
- Zvýšit dovednost nad dovednostní strop kampaně. PH by měl zvážit zlepšení protivníků nebo představení nové hlavní CP.
- Přejmenovat Základní koncept postavy.

## Ekonomika bodů osudu FC80

### Získávání bodů osudu

- **Obnova** – pokud na konci minulého sezení byl stav nižší
- **Vynucení aspektu** – souhlasíte s komplikacemi
- **Vzdání se** – 1 bod plus 1 za každý získaný následek
- **Vyvoláním aspektu proti vám** - pokud někdo zaplatí bod osudu, aby vyvolal váš aspekt, získáte tento bod osudu na konci scény; jak vytvořené výhody, tak následky.
- **PH pro své CP** – 1 bod osudu za každou VP na scéně; plus body osudu za CP, pokud se v předchozí scéně vzdali.

### Utírání bodů osudu

- **Vyvolání aspektu** – pokud není zdarma, stojí 1 bod
- **Zdroj triku** – platba za příliš silné triky
- **Odmítnutí vynucení** – vysvětlete, jak jste se situaci vyhnuly
- **Detail v příběhu** – přidejte do příběhu detail, který souvisí s některým z vašich aspektů

### Vyvolání aspektu FC60

- **+2 k hod** – pouze jednou za aspekt a hod
- **Nový hod** – opakujte hod; pouze jednou za aspekt a hod
- **Podpora spojence** – +2 k hod jiné postavy, pokud dává smysl, že vyvolání postavě pomůže
- **Vytvoření překážky** – +2 k obtížnosti pasivní překážky, pokud to dává smysl nebo novou Slušnou (+2) překážku

### Vynucení aspektu FC71

- **Události** – *Máte ... aspekt a jste v ... situaci, takže dává smysl, aby se vám stalo .... Máte hold smůlu.*
- **Rozhodnutí** – *Máte ... aspekt v ... situaci, takže dává smysl, že se rozhodnete k .... To se ovšem zvrhne, když ....*