

PŘÍRUČKA VETERÁNA

Toto je nová verze Fate, kterou jsme vytvořili, abychom systém aktualizovali a ujasnili. Tady máte průvodce hlavními změnami v systému oproti jeho předchozím verzím například ze *Spirit of the Century* a *Dresden Files Roleplaying Game*.

Tvorba hry a postavy

- Tvorba hry je obdobou tvorby města z Dresden Files, jen hodně zredukovanou. K definování své hry tvoříte přinejmenším dva aspekty zvané problémy. Pokud chcete, můžete jít do hloubky a přidat aspekty místům a postavám.
- V této edici je méně aspektů než v ostatních hrách Fate. Snížili jsme počet fází na tři – významné dobrodružství a dvě hostující role. Zjistili jsme, že je snazší vymyslet pět dobrých aspektů, než sedm nebo deset. A protože jsou zde aspekty hry a můžete tvořit situační aspekty, měli byste mít vždy dostatek věcí k vyvolání či vynucení!
- Pokud bude vaše hra využívat hodně Specialit, nebo pokud bude obsahovat hodně prvků, které chcete u postav vystihnout pomocí aspektů (jako je třeba rasa nebo národnost), můžete zvýšit počet kolonek aspektů. Nedoporučujeme jít více než na sedm aspektů postavy – všimli jste si, že mnoho z nich pak do hry nijak výrazně nevstoupí.
- Pokud jste hráli *The Dresden Files RPG*, tak víte, že jsme v něm namísto pyramidy používali dovednostní sloupce. V této verzi Fate jsme chtěli mít tvorbu postavy tak rychlou a jednoduchou, jak jen to bylo možné, takže jsme vzali Skvělou (+4) pyramidu jako základ. Pokud chcete použít sloupce, klidně – máte k tomu 20 bodů dovedností. Dovednostní sloupce nezmizely zcela, jen jsme je vyhradili pouze pro vývoj postavy (s. 258).
- 3 body obnovy a 3 triky. Čtverečky stresu fungují stejně jako v *The Dresden Files RPG*.

Aspekty

- V jiných Fate hrách jsme volná vyvolání nazívali značkování („tagging“). Přišlo nám, že to je zbytečný slang navíc. Pořád tomu tak můžete říkat, pokud chcete – hlavně, když vám to usnadní si u stolu porozumět.
- Hráčem iniciovaná vynucení možná znáte pod názvem „vyvolání pro efekt“. Přišli nám přehlednější nazývat to prostě vynucení, bez ohledu na to, kdo jej inicioval.
- Volná vyvolání je teď možné přidávat k běžným nebo je načítat dohromady společně s dalšími volnými vyvoláními na ten samý aspekt. Navíc lze mít na aspektu více, než jen jedno volné vyvolání naráz.
- Vyvolání aspektu který je přidělen na nějakou postavu dá této postavě na konci scény bod osudu.
- Vynucení jsou rozdělena na dva specifické typy: rozhodnutí a událost. To nemění způsob, kterým vynucení fungují, jde jen o upřesnění, nicméně stojí za to to zmínit.
- Scénické aspekty byly přejmenovány na situační aspekty, aby se zamezilo nejasnostem ohledně toho, jak pružně mohou být využity.

Akce a související

- Seznam akcí byl oproti dřívějším hrám Fate značně zredukován na pouhé čtyři: překonání, vytvoření výhody, útok a obranu. Pohyb je teď funkcí akce překonání, vytvoření výhody shrnulo odhad/vyhlášení/manévr z předchozích her pod jednu záštitu a blokování může být provedeno mnoha různými způsoby.
- Hra již není založena na binárním systému úspěch/selhání. Teď máme čtyři možné výsledky: selhání nebo úspěch za cenu, remízu (úspěch za drobnou cenu), úspěch a úspěch se stylem. Každý výsledek má i svůj mechanický nebo příběhový efekt, podle toho, u jaké akce nastane. Úspěch se stylem je v podstatě spin z předchozích verzí Fate zobecněný napříč systémem.
- Výzvy a střety byly značně zjednodušeny a přetvořeny.
- K rozhodnutí zda stojí za to házet na pohyb byly hranice zón nahrazeny situačními aspekty. Pokud nic nestojí v cestě, pak je pohyb o jednu zónu vždy zdarma.
- K tomu patří i to, že ze systému byly zcela odstraněny nadpřirozené akce a dovednostní modifikátory. Buď něco je dostatečně zajímavé, aby se na to házelo, nebo prostě není.
- Týmová spolupráce je oproti dřívějším hrám značně zjednodušená. Kdokoliv kdo je v dané dovednosti alespoň Průměrný (+1) přidává +1 tomu, kdo je v ní nejlepší.

Tvorba scénářů

- Rady jsou o hodně lepší.

Speciality

- Existují. Zatímco každá dřívější hra Fate měla specifický způsob řešení schopností a vybavení a dalších věcí, teď vám nabízíme paletu možností, z nichž si můžete vybrat (což více odpovídá variabilní podstatě systému)