



FATETM

ACCELERATED



**CLARK
VALENTINE**

**LEONARD
BALSERA**

**FRED
HICKS**

**MIKE
OLSON**

**AMANDA
VALENTINE**

FATETM **ACCELERATED**

CLARK VALENTINE

TEKST • POPRAWKI

LEONARD BALSERA

OPRACOWANIE ZASAD FATE CORE

FRED HICKS

POMYSŁ • TEKST • PROJEKT GRAFICZNY

MIKE OLSON

REDAKCJA ZASAD

AMANDA VALENTINE

CZYTELNOŚĆ TEKSTU • REDAKCJA

CLAUDIA CANGINI

ILUSTRACJE W WERSJI ANGIELSKIEJ

TWÓRCY FATE

ROB DONOGHUE i FRED HICKS

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

SŁAWOMIR WRZESIEŃ

REDAKTOR WYDANIA POLSKIEGO

MARCIN SEGIT

ILUSTRATORZY WYDANIA POLSKIEGO

**DOMINIK KASPRZYCKI, KAROL SOLLICH,
JAKUB REDYS, JUSTYNA RUDA**

SKŁAD WYDANIA POLSKIEGO

GNIEWOMIR TROCKI

KONSULTANT WYDANIA POLSKIEGO

DANIEL KARPIŃSKI



Fate Accelerated Edition
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Tekst **Fate Accelerated Edition** został udostępniony zgodnie z Open Gaming Licence oraz licencją Creative Commons Uznanie autorstwa. Więcej informacji o warunkach i wymaganiach tych licencji znajdziesz na stronach www.evilhat.com lub www.faterpg.com.

Evil Hat Productions, a także znaki graficzne Evil Hat i Fate Accelerated są znakami towarowymi należącymi do Evil Hat Productions, LLC.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Informacja dla osób pracujących w punkcie ksero, które mają wątpliwości, czy można wykonywać kopie tego dokumentu: tak możecie to robić. To jest wyraźna zgoda. Śmiało.

Tekst tłumaczenia dostępny jest na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (wymagane jest jedynie podanie autorów tłumaczenia w utworze zależnym).

Fate Accelerated to gra, w której gracze wymyślają historie o cudownych, okropnych, niemożliwych bądź wspaniałych rzeczach. Wszystkie postacie i wydarzenia przedstawione w niniejszym podręczniku są fikcyjne.

Jakiegolwiek podobieństwo do prawdziwych osób, magicznych wojowników, nastoletnich czarownic, pulpowych naukowców bądź kotów-piratów jest czysto przypadkowe, aczkolwiek na swój sposób zabawne.

Wersja tłumaczenia z 26.08.2013 r.

Niniejsza publikacja zawiera tłumaczenie mechaniki **Fate Accelerated Edition** przygotowane przez Sławomira Września i Marcina Segita, opublikowane na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>).

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.



SPIS TREŚCI

Zaczynamy! 6

Wspólne tworzenie opowieści 7

Co to znaczy „tworzyć opowieści”?

Jak to zrobić?

„Wspólne” tworzenie opowieści? Co masz na myśli?

Kim chcesz być? 8

Jaką postacią mogę zagrać?

Jak mogę stworzyć postać?

Aspekty w pigułce

Koncepcja ogólna

Utrapienie

Kolejny aspekt

Opcjonalnie: jeden lub dwa dodatkowe aspekty

Imię i wygląd

Postawy

Sztuczki i odświeżanie

Jak to robić: rozstrzygnięcia, akcje i postawy 11

Kości lub karty

Rozstrzygnięcia

Akcje

Uzyskanie przewagi

Przezwyciężanie

Atak

Obrona

Wsparcie

Wybierz swoją postawę

Rzuć kostkami, dodaj swoją premię

Zdecyduj, czy zmodyfikować wynik rzutu

Wyzwania, rywalizacja i konflikty 17

Wyzwania

Rywalizacja

Konflikty

Przygotowanie sceny

Ustal kolejność działań

Zagrania

Auć! Obrażenia, presja i konsekwencje 20

Czym jest presja?

Czym są konsekwencje?

Co się dzieje, gdy zostanę wyeliminowany?

Poddanie się

Zdrowienie – usuwanie presji i konsekwencji

Aspekty i punkty losu 22

Jakie są rodzaje aspektów?

Co robimy z aspektami?

Wywołanie aspektu

Wymuszenie aspektu

Ustanowienie faktu

Tworzenie dobrych aspektów

Sztuczki 27

Robienie postępów: rozwój postaci 29

Osiągnięcia

Rola Mistrza Gry 31

Pomoc w budowaniu kampanii

Budowanie scenariuszy i prowadzenie gry

Scenariusze

Prowadzenie gry

Ustalanie poziomu trudności

Pi razy drzwi:

Złoczyńcy

Przykładowe postacie 35

Reth z andralijskiego ruchu oporu

Voltaire

Abighail Zhao

Dr Bethesda Flushing

Fate Accelerated: ściągawka nr 1 39

Fate Accelerated: ściągawka nr 2 40

Fate Accelerated: ściągawka nr 3 41



TWOJA OPOWIEŚĆ JUŻ NA CIEBIE CZEKA!

3... 2... 1... GRAMY!



ZACZYNAMY!

Czy pamiętasz książki, w których nastoletni czarodziej staje do walki przeciwko Mrocznemu Lordowi Zła? Film, w którym krasnoludy walczą o odzyskanie górskiego domu zagarniętego przez smoka? Serial animowany o mistycznych rycerzach i ich armii klonów walczących o dobro w galaktyce?

Czyż nie były one wspaniałe?

Teraz masz szansę, by stać się bohaterem podobnej historii.

Fate Accelerated Edition to gra fabularna, w której ty i twoi przyjaciele wspólnie tworzycie opowieści pełne niebezpieczeństw, emocji i przygód. Być może grałeś już wcześniej w podobne gry – Dungeons & Dragons to jeden z bardziej popularnych tytułów – jednak nie martw się, jeśli nie miałeś okazji. Niniejsza broszura wszystko ci wyjaśni.

Do gry potrzebujesz:

Jeśli nie chcesz używać kostek Fudge, możesz je zastąpić zwykłymi kostkami sześciocienymi.

Wyniki odczytujesz następująco:

5 i 6 to , 1 i 2 to , a 3 i 4 to .

- Od trzech do pięciu osób. Jedna z nich będzie Mistrzem Gry, pozostałe graczami. Później wyjaśnimy, co to znaczy.

- Kości Fate, przynajmniej cztery, a najlepiej po cztery na osobę. To specjalne kości sześciocienne, które na dwóch ściankach mają symbol plusa , na dwóch symbol minusa , a pozostałe dwie ścianki mają puste

- . Takie kostki można nabyć w sklepach branżowych pod ich oryginalną nazwą „kości Fudge”. W podręczniku używamy nazwy „kości Fate”, lecz możesz na nie mówić, jak tylko chcesz. Wydawnictwo Evil Hat planuje włączenie ich do swojej oferty na www.evillhat.com pod koniec 2013.

- Talię Fate, będącą alternatywą dla kości Fate. To talia kart odzwierciedlająca prawdopodobieństwo wyników uzyskiwanych na kościach Fate, stworzona jako ich zamiennik. Talię Fate będzie można kupić na stronie Wydawnictwa Evil Hat w 2013 lub 2014 roku.



- Karty postaci, po jednej dla gracza. Możesz je ściągnąć ze strony www.evillhat.com.

- Kartki z notesu, samoprzylepne karteczki lub inne skrawki papieru.

- Żetony punktów losu. Mogą to być sztony pokerowe, koraliki, monety lub coś podobnego. Przyda się około 30 lub 40 sztuk.

Porozmawiajmy teraz, jak wykorzystać **Fate Accelerated Edition** do tworzenia opowieści.

WSPÓLNE TWORZENIE OPowieści!

A zatem zeбраłeś przyjaciół, kostki i karteczki i jesteś gotowy do gry w **Fate Accelerated Edition** (od tej pory będziemy używali skrótu FAE). Nadszedł czas na tworzenie opowieści!

Co to znaczy „tworzyć opowieści”?

FAE służy do tworzenia opowieści. Przygotowujecie grupę postaci, a następnie śledzicie ich losy, gdy przeżywają fantastyczne przygody. Każdy z was opowiada część tej wymyślonej historii.

Pomyśl o filmach, grach komputerowych bądź serialach, w których bohaterowie przeżywają przygody, takich jak: Legenda Korry, Gwiezdne wojny, The Avengers, Zelda, Doktor Who bądź Władca Pierścieni. Teraz wyobraź sobie podobną opowieść, w której ty i twoi przyjaciele, zgromadzeni przy stole, wraz z rozwojem akcji podejmujecie decyzje za swoich bohaterów, a opowiadania historia zmienia się w zależności od waszych decyzji.

Czasem ktoś zdecyduje się zrobić coś, czego rezultatu nie będziecie pewni. Wtedy sięgniecie po kostki, żeby sprawdzić, co się wydarzyło. Im wyższy będzie wynik, tym większa szansa, że wszystko potoczyło się zgodnie z zamierzeniami.

Jak to zrobić?

Na początku musicie ustalić, jaki rodzaj historii chcecie opowiedzieć. Jaki gatunek was interesuje? Fantasy? Science-fiction? Przygody osadzone w świecie współczesnym? Chcecie grać w realiach znanych z ulubionego serialu telewizyjnego, komiksu bądź filmu? A może chcecie stworzyć własny świat? Materiały pomocne w przygotowaniu własnego środowiska gry znajdziecie w rozdziale Przygotowanie gry podręcznika **Fate Core**, który jest dostępny za darmo na stronie www.evilhat.com.

Następnie ustalacie, kto będzie prowadzącym, a komu przypadnie rola graczy. Wszyscy zgromadzeni przy stole, oprócz jednej osoby, nazywani są graczami. Każdy z graczy wciela się w opowieści w rolę jednego bohatera gracza (BG) i podejmuje za niego decyzje. Pozostałą osobę nazywamy Mistrzem Gry (MG). Zadaniem MG jest stawianie przed graczami wyzwań i odgrywanie wszystkich postaci, które nie są kontrolowane przez graczy – czyli bohaterów niezależnych (BN).

Gdy już zdecydujecie, kto będzie MG, określacie gatunek i ramy opowieści, przychodzi czas na stworzenie postaci graczy – o tym będzie kolejny rozdział (str. 8).

„Wspólne” tworzenie opowieści? Co masz na myśli?

Wszyscy uczestnicy gry, zarówno gracze, jak i MG, są odpowiedzialni za tworzenie opowieści. Gdy podejmujesz decyzję za swoją postać (lub jednego z bohaterów niezależnych, gdy jesteś MG), pamiętaj o dwóch rzeczach.

Po pierwsze, postaw się w sytuacji swojej postaci i zastanów się, co by zrobiła w danym momencie – nawet jeśli nie byłby to najlepszy pomysł. Jeżeli grasz bohaterem, który czasem podejmuje złe decyzje, nie powinieneś się bać celowo postąpić właśnie w ten sposób.

Po drugie – i jest to bardzo ważna kwestia – myśl o powstającej właśnie opowieści. Poszukuj takich wyborów, które uczynią historię ciekawszą: bardziej interesującą, bardziej ekscytującą, bardziej zabawną. Może twój wybór pozwoli zabłysnąć innej postaci? Taka decyzja z pewnością jest warta rozważenia.

Właśnie w ten sposób wspólnie tworzycie wspaniałe opowieści – nie bojąc się, że twój bohater może popełnić błędy, a także dokonując wyborów, które uczynią fabułę bardziej interesującą dla wszystkich uczestników gry, nie tylko dla ciebie.

KIM CHCESZ BYĆ?

Gdy już ustalicie, jaki rodzaj opowieści chcecie tworzyć podczas gry, musicie zdecydować, kim są wasi bohaterowie – jak wyglądają, w czym są dobrzy i jakie mają przekonania.

Jaką postacią mogę zagrać?

Pomyśl o realiach, w jakich zdecydowaliście się grać i potraktuj je jako wskazówkę. Gracie w szkole dla młodych czarodziejów? Zagraj młodym czarodziejem! Gracie eskadrą kosmicznych pilotów walczących z imperium zła? Zagraj kosmicznym pilotem! Upewnij się, że twój bohater ma powód do interakcji i współpracy z postaciami pozostałych graczy.

Jak mogę stworzyć postać?

Teraz przydadzą się przybory do pisania. Weź ołówek i kartę postaci. Możesz też skorzystać na laptopie lub tablecie z edytowalnego formularza PDF. Nie ma znaczenia, co zrobisz, bylebyś tylko mógł dokonywać zmian w zapiskach.

TWORZENIE POSTACI W 30 SEKUND

1. Zanotuj dwa aspekty: koncepcję ogólną i utrapienie.
2. Zapisz jeszcze jeden aspekt.
3. Nadaj imię swojej postaci i opisz jej wygląd.
4. Wybierz postawy (str. 8).
5. Zapisz wartość odświeżania: 3.
6. Jeśli chcesz, możesz teraz zapisać dwa dodatkowe aspekty i wybrać sztuczkę (str. 27), lub zrobić to dopiero podczas gry.

Aspekty w pigułce

Aspekt to słowo, wyrażenie lub zdanie, które opisuje coś istotnego dla twojej postaci. To może być jej życiowe motto, jakieś dziwactwo, opis relacji z inną osobą, istotny element majątku bądź coś z ekwipunku bohatera lub też dowolna inna, bardzo istotna dla niego rzecz.

Aspekty pozwalają wpływać na bieg opowieści w zależności od skłonności, umiejętności lub kłopotów twojego bohatera. Możesz także użyć ich do wprowadzenia faktów dotyczących świata gry (str. 31), takich jak istnienie magii lub obecność przydatnego sojusznika, niebezpiecznego wroga bądź tajnej organizacji.

Twoja postać będzie mieć kilka (od 3 do 5) aspektów, w tym koncepcję ogólną oraz utrapienie.

Aspekty omawiamy szczegółowo w rozdziale Aspekty i punkty losu (str. 22) – jednak poniższe informacje wystarczą, byś załapał, o co chodzi.

Koncepcja ogólna

Na początku określ koncepcję ogólną swojej postaci. To pojedyncza fraza lub zdanie, które zgrabnie podsumowuje bohatera – opisuje, kim jest, czym się zajmuje, jak się zachowuje. Myśląc o koncepcji ogólnej, spróbuj sobie wyobrazić, w jaki sposób ten aspekt może ci pomóc oraz jak może uprzykrzyć ci życie. Dobry aspekt koncepcji ogólnej robi obie te rzeczy.

PRZYKŁADY: Kocia kapitan Pierzastego Ścigacza; Zaklinacz Słońca z Pustyni Andralijskiej; Zwierzchnik agentów operacyjnych w ISZGE.

Utrapienie

Następnie określ, co zawsze pakuje cię w kłopoty. To może być jakaś osobista słabość lub powracający wróg bądź też ważne zobowiązanie – wszystko to, co może skomplikować ci życie.

PRZYKŁADY: Stalowi Zabójcy chcą mojej śmierci; Najpierw czaruj, potem pytaj; Muszę opiekować się młodszym bratem.

Kolejny aspekt

Pora na wymyślenie jeszcze jednego aspektu. Pomyśl o czymś naprawdę ważnym lub interesującym w związku z twoją postacią. Może jest najsilniejszą osobą w swoim rodzinnym mieście? Nosi potężny miecz znany z kart historii? Za dużo gada? Jest obrzydliwie bogata?

Opcjonalnie: jeden lub dwa dodatkowe aspekty

Jeśli chcesz, możesz stworzyć jeszcze jeden lub dwa dodatkowe aspekty. Mogą one opisywać relację twojej postaci z innym bohaterem lub BN. Możesz ich także użyć tak jak aspektu opisanego powyżej, by określić kolejną szczególnie interesującą cechę twojego bohatera. Jeśli chcesz, możesz także zostawić jedno lub dwa puste miejsca na aspekty i wypełnić je później, w trakcie gry.

Imię i wygląd

Opisz wygląd swojej postaci i nadaj jej imię.

Postawy

Określ swoje postawy.

Postawy opisują, w jaki sposób wykonujesz zadania. Istnieje sześć typów postaw identycznych dla wszystkich postaci:

- Pomysłowa
- Podstępna
- Siłowa
- Szybka
- Uważna
- Widowiskowa

Każda postawa ma przypisaną określoną premię. Wybierz jedną postawę na poziomie dobrym (+3), dwie na poziomie niezłym (+2), dwie na poziomie przeciętnym (+1) oraz jedną na poziomie słabym (+0). Później będziesz mógł je zwiększyć.

Więcej o postawach i sposobach ich użycia dowiesz się z rozdziału Jak to robić: rozstrzygnięcia, akcje i postawy (str. 10); opisy postaw: patrz str. 10.

W Fate używamy drabiny przymiotników i liczb do stopniowania postaw postaci, wyników rzutów, poziomów trudności zwykłych testów itp.

Oto ona:

+8	legendarny
+7	heroiczny
+6	fantastyczny
+5	wybitny
+4	świetny
+3	dobry
+2	niezły
+1	przeciętny
0	słaby
-1	mierny
-2	fatalny

Wybrane postawy sporo zdradzają na twój temat. Oto kilka przykładów:

• **Brutal:**

Siłowa +3, Uważna i Widowiskowa +2, Podstępna i Szybka +1, Pomysłowa +0

• **Kozak:**

Szybka +3, Siłowa i Widowiskowa +2, Pomysłowa i Uważna +1, Podstępna +0

• **Oszust:**

Pomysłowa +3, Podstępna i Widowiskowa +2, Siłowa i Szybka +1, Uważna +0

• **Strażnik:**

Uważna +3, Siłowa i Pomysłowa +2, Podstępna i Szybka +1, Widowiskowa +0

• **Zawadiaka:**

Widowiskowa +3, Szybka i Pomysłowa +2, Siłowa i Podstępna +1, Uważna +0

• **Złodziej:**

Podstępna +3, Uważna i Szybka +2, Pomysłowa i Widowiskowa +1, Siłowa +0

Sztuczki i odświeżanie

Sztuczki to specjalne cechy, które zmieniają sposób działania postaw twojego bohatera. Zazwyczaj sztuczka daje premię (prawie zawsze +2) do określonej postawy, gdy zostanie użyta w specyficznych okolicznościach wraz z konkretną akcją. Więcej o sztuczках piszemy w rozdziale Sztuczki (str. 23). Możesz wybrać sobie jedną sztuczkę teraz lub poczekać i dodać ją już podczas gry. Później, gdy twoja postać będzie się rozwijać, będziesz mógł wybrać ich więcej.

ILE SZTUCZEK?

W FAE sugerujemy stworzenie postaci z jedną sztuczką.

Jeśli dopiero zaczynasz przygodę z mechaniką Fate, być może będzie ci łatwiej wybrać pierwszą sztuczkę dopiero po tym, jak już trochę pograsz i będziesz miał wyobrażenie o tym, jak powinna ona wyglądać.

Z drugiej strony, jeśli jesteś już zaznajomiony z Fate, możesz zauważyć, że twój bohater może wziąć aż trzy darmowe sztuczki bez zmniejszenia odświeżenia. Tutaj najlepiej odnieść się do najmniej doświadczonego członka grupy – jeśli nowicjusz weźmie tylko jedną sztuczkę, wy powinniście uczynić podobnie. Jeśli wszyscy gracze są doświadczeni i chcą grać silniejszymi postaciami, po prostu na początku weźcie od razu wszystkie trzy sztuczki.

Twoje odświeżanie to liczba punktów losu, z jaką zaczynasz każdą sesję. Domyślnie odświeżanie ma wartość 3 i jest zmniejszane o 1 za każdą sztuczkę ponad trzy pierwsze, które wybrałeś – tak, pierwsze trzy sztuczki są za darmo! Wraz z rozwojem postaci zyskasz okazję do zwiększenia wartości tego współczynnika. Odświeżanie nigdy nie może spaść poniżej wartości 1.



JAK TO ZROBIĆ: ROZTRZYGNIECIA, AKCJE I POSTAWY

Pora czegoś dokonać. Musisz przeskoczyć z jednego wagonu na drugi. Chcesz odszukać w bibliotece formułę potrzebnego ci czar. Potrzebujesz odwrócić uwagę strażnika, by wślizgnąć się do twierdzy. Jak sprawdzić, co się wydarzyło?

Na początku opisz, co twój bohater próbuje zrobić. Aspekty twojej postaci są dobrym wyznacznikiem tego, co możesz zrobić. Jeśli masz aspekt, który sugeruje znajomość magii, rzuć czar. Jeśli aspekty opisują bohatera jako szermierza, sięgnij po ostrze i zrób z niego użytek. Te szczegóły opowieści nie mają dodatkowego mechanicznego wpływu. Nie dostaniesz premii za użycie magii lub miecza, dopóki nie wydasz punktu losu, aby wywołać pasujący aspekt (str. 20). Często sama możliwość wykorzystania aspektu w opowieści jest już nagrodą!

Skąd wiesz, że ci się powiodło? Zazwyczaj uda ci się, ponieważ akcja nie jest trudna i nikt nie próbuje cię powstrzymać. Jednak gdy porażka może mieć interesujący wpływ na rozwój fabuły lub może wydarzyć się coś nieprzewidywalnego, musisz sięgnąć po kości.

Kości lub karty

Częścią ustalania wyniku jest wylosowanie liczby na jeden z dwóch sposobów: poprzez rzut czterema kośćmi Fate lub przez pociągnięcie karty z talii Fate.

Kości Fate (czasem nazywane „kośćmi Fudge” od nazwy gry, do której pierwotnie je wykonano) są jednym ze sposobów określania wyniku działań postaci. Zawsze rzucasz czterema kostkami Fate. Na każdej z kości może wypaść ,  lub . Rezultaty sumujesz, aby uzyskać wynik rzutu. Na przykład:

$$\begin{array}{l} \begin{array}{cccc} \text{—} & \text{+} & \text{—} & \text{+} \end{array} = +1 \\ \begin{array}{cccc} \text{+} & \text{—} & \text{—} & \text{—} \end{array} = 0 \\ \begin{array}{cccc} \text{+} & \text{+} & \text{+} & \text{—} \end{array} = +2 \\ \begin{array}{cccc} \text{—} & \text{—} & \text{—} & \text{—} \end{array} = -1 \end{array}$$

Talia Fate to talia kart, która odtwarza statystyczny rozkład wyników rzutów kostkami Fate. Możesz jej używać zamiast kości – działa tak samo dobrze.

Poniższe reguły zostały spisane z założeniem, że używasz kostek, lecz równie dobrze możesz korzystać z kart, jeśli twoja grupa lubi jej bardziej. Zawsze, gdy piszemy o rzucaniu kostkami, oznacza to, że zamiast nich możesz skorzystać z talii Fate.

Rozstrzygnięcia

Po rzuceniu kostkami dodaj premię z postawy (porozmawiamy o tym za moment) i wszelkie premie z aspektów i sztuczek. Porównaj uzyskaną sumę z wartością ustalonego poziomu trudności (str. 31) lub wynikiem osiągniętym przez MG w rzucie dla BN.

PODEJMOWANIE AKCJI W 30 SEKUND

1. Opisz, co chce zrobić twój bohater. Zwróć uwagę na to, kto lub co może cię powstrzymać.
2. Wybierz rodzaj akcji: uzyskanie przewagi, przezwyciężanie, atak lub obronę.
3. Określ postawę.
4. Rzuć kostkami i dodaj premię z postawy.
5. Zdecyduj, czy zmodyfikować wynik za pomocą aspektów.
6. Poznaj rezultat swoich działań..

Uzyskałeś:

- **porażkę**, gdy twój wynik jest niższy niż rezultat przeciwnika;
- **remis**, gdy twój wynik jest równy rezultatowi przeciwnika;
- **sukces**, gdy twój wynik jest wyższy od rezultatu przeciwnika;
- **imponujący sukces**, gdy twój wynik jest wyższy o 3 od rezultatu przeciwnika.

Skoro omówiliśmy już rozstrzygnięcia, możemy przejść do akcji i ich związku z wynikami rzutów.

Akcje

Opowiedziałeś już, co twój BG próbuje zrobić i ustaliłeś, że może mu się to nie udać. Teraz musisz zdecydować, jaka akcja najlepiej opisuje to, co próbujesz zrobić. Są cztery akcje, które obejmują wszystkie działania, które możesz podjąć w trakcie gry.



Uzyskanie przewagi

Uzyskanie przewagi to wszelkie działania, które mogą pomóc tobie lub komuś z twoich przyjaciół. Poświęcenie chwili na uważne wymierzenie z blastera protonowego, spędzenie kilku godzin na poszukiwaniu informacji w bibliotece bądź podstawienie nogi bandycie próbującemu cię okraść – wszystko to pozwala uzyskać przewagę. Cel może mieć sposobność, by bronić się przed twoim działaniem za pomocą swojej akcji obrony.

Uzyskanie przez ciebie przewagi pozwala ci na zrobienie jednej z poniższych trzech rzeczy:

- stworzenie nowego aspektu sytuacyjnego;
- odkrycie istniejącego aspektu sytuacyjnego, o którym do tej pory nie wiedziałeś;
- wykorzystanie istniejącego aspektu (więcej o aspektach na str. 22).

Gdy tworzysz nowy aspekt lub odkrywasz istniejący:

- **Jeśli poniosłeś porażkę:** nie stworzyłeś lub nie odkryłeś aspektu albo stworzyłeś lub odkryłeś aspekt, lecz to przeciwnik może go wywołać za darmo. Tej drugiej opcji używaj, jeśli stworzony lub odkryty aspekt to coś, czego także inni mogą użyć do uzyskania przewagi (jak np. Wyboisty teren). Być może będziesz musiał sformułować aspekt w taki sposób, aby pokazać korzyści, jakie odniesie inna postać – ustal to z graczem, który skorzysta z darmowego wywołania. Jeśli chcesz, nadal możesz wywołać aspekt, musisz jednak wydać punkt losu.
- **Jeśli uzyskałeś remis:** tworząc nowy aspekt, zyskujesz okazję (patrz str. 22). Nazwij aspekt i wywołaj go jednokrotnie za darmo – potem okazja znika. Jeśli próbowałeś odkryć istniejący aspekt, traktuj wynik jako sukces (patrz niżej).
- **Jeśli uzyskałeś sukces:** stworzyłeś lub odkryłeś aspekt i możesz (ty lub twój sprzymierzeniec) wywołać go jednokrotnie za darmo. Zapisz aspekt na karteczce i połóż ją na stole.

- Jeśli uzyskałeś **imponujący sukces**: stworzyłeś lub odkryłeś aspekt i możesz (ty lub twój sprzymierzeniec) wywołać go dwukrotnie za darmo. Zazwyczaj nie wolno wywołać tego samego aspektu dwukrotnie w tym samym rzucie, lecz to jest wyjątek od reguły: imponujący sukces pozwala osiągnąć DUŻĄ przewagę!

Gdy próbujesz uzyskać przewagę dzięki aspektowi, o którym wiesz:

- Jeśli poniosłeś **porażkę**: nie odnosisz żadnych dodatkowych korzyści z istnienia aspektu. Jeśli chcesz, nadal możesz go wywołać, wydając punkt losu.
- Jeśli uzyskałeś **remis** lub **sukces**: ty lub twój sprzymierzeniec możecie jednokrotnie wywołać aspekt za darmo, teraz lub później. Na karteczce z zapisanym aspektem możesz narysować kółko i przekreślić je, gdy aspekt zostanie wywołany.
- Jeśli uzyskałeś **imponujący sukces**: ty lub twój sojusznik możecie dwukrotnie wywołać aspekt za darmo.

AKCJE I ROZSTRZYGNIECIA W 30 SEKUND

Uzyskanie przewagi, gdy tworzysz lub odkrywasz aspekty:

- **Porażka**: nie tworzysz lub nie odkrywasz aspektu bądź też tworzysz lub odkrywasz aspekt, lecz to przeciwnik (a nie ty) otrzymuje darmowe wywołanie.
- **Remis**: dostajesz okazję, jeśli tworzyłeś aspekt; traktuj wynik jako sukces, jeśli odkrywałeś istniejący aspekt.
- **Sukces**: tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go wywołać za darmo.
- **Imponujący sukces**: tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go dwukrotnie wywołać za darmo.

Uzyskanie przewagi na znanym aspekcie:

- **Porażka**: brak dodatkowych korzyści.
- **Remis**: dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- **Sukces**: dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- **Imponujący sukces**: dostajesz dwa darmowe wywołania danego aspektu.

Przezwyciężanie:

- **Porażka**: porażka lub sukces za wysoką cenę.
- **Remis**: sukces małym kosztem.
- **Sukces**: osiągasz cel.
- **Imponujący sukces**: osiągasz cel i dostajesz okazję.

Atak:

- **Porażka**: bez efektu.
- **Remis**: atak nie rani celu, lecz dostajesz okazję.
- **Sukces**: atak trafia i zadaje obrażenia.
- **Imponujący sukces**: atak trafia i zadaje obrażenia. W zamian za zredukowanie obrażeń o 1 zyskujesz okazję.

Obrona:

- **Porażka**: ponosisz konsekwencje sukcesu przeciwnika.
- **Remis**: sprawdź opis akcji przeciwnika, żeby ustalić, co się stało.
- **Sukces**: przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał.
- **Imponujący sukces**: przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał, a ty dostajesz okazję.



Przewyciężanie

Próbujesz przewyciężania, gdy coś stoi na drodze pomiędzy tobą a obranym celem: otwieranie zamka, uwalnianie się z kajdanek, przeskakiwanie nad przepaścią bądź przelot statkiem kosmicznym przez pole asteroid.

Podejmowanie działań w celu usunięcia lub zmiany niekorzystnego aspektu sytuacyjnego to zazwyczaj akcja przewyciężania. Więcej piszemy o tym w rozdziale Aspekty i punkty losu (str. 22 ustalanie poziomu trudności: str. 27; usunięcie aspektu sytuacyjnego: str. 22)

Cel twoich działań ma możliwość użycia akcji obrony, by cię powstrzymać.

- Jeśli poniosłeś **porażkę**: przed tobą trudny wybór. Możesz uznać, że po prostu ci się nie udało: drzwi pozostały zamknięte, bandyta nadal odgradza cię od wyjścia, statek kosmiczny nadal Siedzi na ogonie twojego myśliwca. Możesz też uznać, że działanie powiodło się, lecz musisz za to zapłacić słoną cenę: być może stracisz coś istotnego z ekwipunku lub odniesiesz obrażenia. MG pomoże ci ustalić odpowiedni koszt akcji.
- Jeśli uzyskałeś **remis**: osiągasz swój cel małym kosztem. MG może dodać jakieś komplikacje, postawić cię przed trudnym wyborem (np. będziesz musiał zdecydować, którego z dwóch przyjaciół uratujesz) lub wprowadzić nagły zwrot akcji. Więcej pomysłów znajdziesz w następujących rozdziałach Fate Core: Cena sukcesu oraz Prowadzenie gry.
- Jeśli uzyskałeś **sukces**: udaje ci się osiągnąć cel. Otwierasz zamek, omijasz osiłka blokującego drzwi, udaje ci się zgubić statek obcych siedzący ci na ogonie.
- Jeśli uzyskałeś **imponujący sukces**: osiągasz sukces (jak wyżej) i dodatkowo zyskujesz okazję.



Atak

Użyj ataku, gdy próbujesz kogoś zranić fizycznie lub psychicznie: wymachując mieczem, strzelając z blastera lub wykrzykując zniewagi, by urazić przeciwnika. (Porozmawiamy o tym w Auć! Obrażenia, presja i konsekwencje na stronie 16. Co istotne, jeśli zranisz kogoś bardzo poważnie, to zostanie on wyeliminowany ze sceny). Cel twojego ataku ma sposobność użycia akcji obrony, by cię powstrzymać.

- Jeśli poniosłeś **porażkę**: twój atak nie sięgnął celu. Cios mieczem został sparowany, strzał nie trafił, przeciwnik wyśmiał twoje obelgi.
- Jeśli uzyskałeś **remis**: twój atak nie był wystarczająco udany, by kogoś zranić, lecz zyskujesz okazję.
- Jeśli uzyskałeś **sukces**: twój atak sięgnął celu i zadajesz obrażenia. Zobacz: Auć! Obrażenia, presja i konsekwencje (str. 20).
- Jeśli uzyskałeś **imponujący sukces**: twój atak sięgnął celu i zadajesz obrażenia. Możesz też zyskać okazję, jeśli obniżysz zadane obrażenia o 1.



Obrona

Użyj obrony, gdy aktywnie próbujesz powstrzymać kogoś wykonującego jedną z pozostałych trzech akcji: parujesz atak mieczem, próbujesz utrzymać równowagę, blokujesz przejście itp. Zazwyczaj podejmujesz tę akcję w cudzej turze, reagując na czyjś atak, próbę przewycięzania lub uzyskania przewagi. Możesz także użyć obrony przeciwko akcjom, które nie są atakiem, lub by ochronić kogoś innego przed atakiem – jeśli tylko potrafisz to uzasadnić. Zazwyczaj wystarczy, że większość graczy uzna takie działanie za sensowne, lecz możesz też wykorzystać odpowiedni aspekt sytuacyjny jako uzasadnienie. Kiedy skorzystasz z tej opcji, staniesz się celem wszystkich negatywnych rezultatów akcji.

- Jeśli poniosłeś **porażkę**: spadają na ciebie wszystkie konsekwencje sukcesu przeciwnika.
- Jeśli uzyskałeś **remis** lub sukces: rzeczy nie potoczyły się szczególnie źle; sprawdź opis akcji przeciwnika, żeby ustalić, co się stało.
- Jeśli uzyskałeś **imponujący sukces**: twój przeciwnik nie osiągnął celu, a ty dodatkowo zyskałeś okazję.

Wsparcie

Sprzymierzeniec może wesprzeć cię podczas twojej akcji. Jeśli zdecyduje się to zrobić, w zamian rezygnuje z wykonania swojej akcji oraz opisuje, w jaki sposób ci pomaga. Otrzymujesz +1 za każdego wspierającego cię w ten sposób sojusznika. Zazwyczaj naraz mogą pomagać najwyżej jedna lub dwie osoby, więcej będzie sobie nawzajem przeszkadzać. Ostatnie słowo co do liczby wspierających należy do MG.



Wybierz swoją postawę

Jak już wspominaliśmy w Jaką postacią mogę zagrać? (str. 8), jest sześć postaw, które opisują sposób działania bohaterów.

- **Pomysłowa:** Pomysłowa akcja wymaga od ciebie szybkiego myślenia, rozwiązywania problemów lub wzięcia pod uwagę złożonych zmiennych: odkrycie luki w stylu walki wrogiego szermierza; znalezienie słabego punktu w murze twierdzy; naprawa komputera.
- **Podstępna:** Podstępna akcja kładzie nacisk na zmyłkę, działanie ukradkiem lub oszustwo: wykpienie się podczas próby aresztowania; kradzież kieszonkowa; finta w szermierce.
- **Siłowa:** akcje Siłowe nie są subtelne – to pokaz brutalnej siły: zapasy z niedźwiedziem; zgromienie wzrokiem bandyty; rzucenie rozległego, potężnego zaklęcia.
- **Szybka:** Szybka akcja wymaga zręcznego i szybkiego działania: unikanie strzał; zadanie ciosu jako pierwszy; rozbicie tykającej bomby: 3... 2... 1...
- **Uważna:** akcja jest przeprowadzana Uważnie, jeśli poświęcasz czas, aby wykonać czynności prawidłowo, przywiązując wagę do szczegółów: złożenie się do strzału na daleki zasięg; czujne stanie na straży; rozbijanie alarmu w banku.
- **Widowiskowa:** Widowiskowa akcja zwraca na ciebie uwagę, jest pełna stylu i polotu: wygłoszenie inspirującej przemowy do oddziału; ośmieszenie przeciwnika w pojedynku; pokaz magicznych sztucznych ogni.

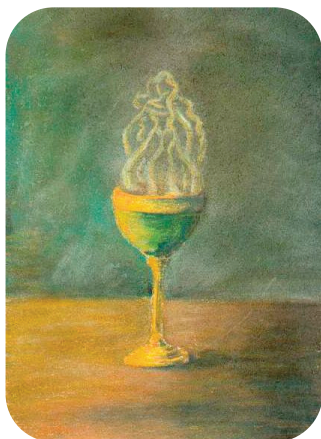
Postawy wszystkich postaci opisane są premią wynoszącą od +0 do +3. Dodaj odpowiednią premię do wyniku rzutu kośćmi, by ustalić, jak dobrze powiodły się działania bohatera.

W pierwszym odruchu zapewne chcesz wybrać akcję, która daje ci najwyższą premię, prawda? To nie działa w ten sposób. Przy wyborze postawy opierasz się na opisie wykonywanej czynności, jednak nie możesz przedstawić jej w sposób, który nie ma sensu.

Czy można Siłowo przekradać się przez ciemny pokój, kryjąc się przed strażnikami? Nie, to jest Podstępne działanie.

Czy można Szybko zepchnąć wielką skałę z drogi pojazdu? Nie, to jest akcja Siłowa.

Okoliczności ograniczają to, które postawy można użyć, zatem czasem trzeba korzystać z takich, które nie współgrają z mocnymi stronami postaci.



Rzuć kostkami, dodaj swoją premię

Czas sięgnąć po kostki i wykonać rzut. Do wyniku rzutu dodaj premię powiązaną z wybraną postawą. Dodaj też premię z pasującej sztuczki, jeśli masz taką. Suma to twój całkowity wynik. Porównaj go z rezultatem uzyskanym przez przeciwnika (najczęściej MG).

Zdecyduj, czy zmodyfikować wynik rzutu

Na koniec zdecyduj, czy chcesz zmodyfikować swój rzut, wywołując aspekty – szerzej omówimy tę kwestię w rozdziale Aspekty i punkty losu (str. 22).

WYZWANIA, RYWALIZACJA I KONFLIKTY

Wspomnieliśmy już o czterech akcjach (uzyskanie przewagi, przewyciężanie, atak i obrona) i czterech rozstrzygnięciach (porażka, remis, sukces i imponujący sukces). Kiedy się je stosuje?

Zazwyczaj, gdy chcesz zrobić coś nieskomplikowanego – przepłynąć rozszalałą rzekę, włamać się do telefonu komórkowego – wykonujesz akcję przewyciężania przeciwko poziomowi trudności ustalonemu przez MG (str. 31). Następnie wprowadzasz w życie właściwe rozstrzygnięcie – i to wszystko.

Czasem jednak sprawy są nieco bardziej skomplikowane.



Wyzwania

Wyzwanie to seria akcji przewyższania i uzyskiwania przewagi, których używasz do rozstrzygania szczególnie skomplikowanych sytuacji. Każda akcja przewyższania powiązana jest z pojedynczym zadaniem lub fragmentem sytuacji – poszczególne wyniki dają razem rozstrzygnięcie całej sytuacji.

Aby przygotować wyzwanie, zdecyduj, jakie indywidualne zadania lub cele składają się na sytuację i traktuj je jako odrębne akcje przewyższania.

W zależności od sytuacji jeden bohater może potrzebować kilku rzutów lub też wielu bohaterów będzie uczestniczyć w danej sytuacji. MG nie jest zobowiązany do poinformowania o wszystkich etapach z wyprzedzeniem – dopasowuj kolejne kroki w taki sposób, żeby wyzwanie budziło emocje do samego końca.

PRZYKŁAD: BG to załoga statku złapanego przez burzę. Decydują się przeć do celu pomimo pogody, co według MG wygląda na wyzwanie. Etapami w rozstrzygnięciu tego wyzwania mogłyby być: uspokojenie spanikowanych pasażerów, naprawa uszkodzonego takielunku.

Rywalizacja

Jeśli dwie lub więcej postaci współzawodniczy ze sobą, chcąc osiągnąć ten sam cel, lecz nie próbując się nawzajem zranić, mamy do czynienia z rywalizacją. Przykładem mogą być wyścigi samochodowe, debata publiczna lub konkurs łuczniczy.

Rywalizacja przebiega w seriach zagrań. Podczas zagrania każdy z uczestników wykonuje jedną akcję przewyższania, aby ustalić, jak dobrze mu poszło na tym etapie rywalizacji. Porównaj swój wynik z pozostałymi rezultatami.

Jeśli uzyskałeś najwyższy wynik, wygrałeś zagranie – zdobywasz zwycięstwo (które możesz oznaczyć żetonem lub zanotować na kartce papieru) i opisujesz, w jaki sposób udało ci się objąć prowadzenie. Jeśli uzyskałeś znaczący sukces, zaznaczasz dwa zwycięstwa.

Jeśli jest remis, nikt nie zdobywa zwycięstwa i następuje nieoczekiwany zwrot akcji. To może oznaczać wiele rzeczy w zależności od sytuacji: teren lub środowisko zmienia się w jakiś sposób; zmiany ulegają reguły rywalizacji; ujawniają się nieprzewidziane czynniki mające wpływ na wszystkich uczestników. MG tworzy nowy aspekt sytuacyjny (str. 19) odzwierciedlający tę zmianę i wprowadza go do gry.



Rywalizację wygrywa pierwszy uczestnik, który uzyska trzy zwycięstwa.

Konflikty

Konflikty są używane do rozstrzygania sytuacji, w których postacie próbują zranić się nawzajem. To mogą być obrażenia fizyczne (walka na miecze, pojedynki magiczne, bitwa z użyciem broni laserowej) lub rany psychiczne (przekrzykiwanie się, ostre przesłuchanie, magiczny atak psychiczny).

Przygotowanie sceny

Ustal, co się dzieje, gdzie się każdy znajduje i z jakim środowiskiem macie do czynienia. Kto jest przeciwnikiem? MG na karteczkach powinien zanotować kilka aspektów sytuacyjnych (str. 22) i położyć je na stole. Gracze również mogą sugerować aspekty sytuacyjne.

MG ustala także strefy, luźno zdefiniowane obszary, które określają, gdzie znajdują się postacie. Określasz strefy zależnie od sceny zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Ogólnie rzecz biorąc, możesz wchodzić w interakcję z postaciami znajdującymi się w tej samej strefie lub w sąsiedniej, jeśli uzasadnisz, w jaki sposób możesz działać na dystans (na przykład, jeśli masz broń zasięgową lub posługujesz się magią).

Możesz przemieścić się o jedną strefę za darmo. Potrzebujesz jednej akcji, jeżeli na drodze znajduje się jakaś przeszkoda, na przykład, gdy ktoś próbujący cię powstrzymać, a także wtedy, gdy chcesz przemieścić się o dwie lub więcej stref. Czasem pomocne może być szybkie naszkicowanie mapy, by przedstawić rozmieszczenie stref.

PRZYKŁAD: zbiry atakują postacie znajdujące się w domu. Pokój gościnny to jedna strefa, kuchnia to kolejna, trzecia to ganek, a czwarta to podwórze. Wszyscy znajdujący się w tej samej strefie mogą bez przeszkód wymieniać ciosy.

Jeśli jesteś w pokoju gościnnym, możesz rzucać przedmiotami w osoby znajdujące się w kuchni lub przejść do kuchni w ramach darmowej akcji, chyba że przejście jest zablokowane. Z kolei przedostanie się z pokoju gościnnego na ganek lub podwórze wymaga poświęcenia jednej akcji.

Ustal kolejność działań

Kolejność działań podczas konfliktu ustala się na podstawie wartości postaw. W konflikcie fizycznym porównaj swoją Szybką postawę z parametrami pozostałych uczestników – zaczyna ten o najlepszym refleksie. W konflikcie psychicznym porównaj Uważną postawę – zwracanie uwagi na szczegóły ostrzeże cię przed niebezpieczeństwem. Ten, kto ma najwyższą wartość odpowiedniej postawy, działa pierwszy, a reszta w porządku malejącym. Remisy rozstrzyga się w dowolny rozsądny sposób, przy czym MG ma tutaj ostatnie słowo.

Mistrzowie Gry, najprościej będzie, aby to najsilniejszy BN wyznaczał waszą kolejność w turze, a wszyscy BN działali równocześnie. Nie ma też żadnych przeszkód, by ustalać kolejność działań dla każdego BN z osobna, jeśli tylko widzicie ku temu dobry powód.

Zagrania

Następnie każda z postaci działa zgodnie z ustaloną kolejnością. W swojej turze bohater może wykonać jedną z czterech akcji (str. 12). Rozegraj akcję, aby ustalić rozstrzygnięcie. Konflikt kończy się, gdy na polu walki pozostanie tylko jedna strona starcia.

KONFLIKTY W 30 SEKUND

1. Przygotuj scenę.
2. Ustal kolejność działań.
3. Rozpocznij pierwsze zagranie.
 - W swojej turze podejmij akcję.
 - W cudzych turach broń się lub reaguj na akcje innych, jeśli to konieczne.
 - Gdy wszyscy zakończą swoje tury, rozpocznij nowe zagranie lub zakończ konflikt.

AUĆ! OBRAŻENIA, PRESJA I KONSEKWENCJE

Jeśli osiągnął cię atak, to liczba odniesionych obrażeń równa jest różnicy między rzutem atakującego a twoim rzutem obrony – liczymy je w przebicjach. Na przykład, gdy przeciwnik uzyskał wynik ataku +5, a ty masz +3 w obronie, atak zadaje obrażenia w wysokości 2 (5-3) przebić.

Następnie może wydarzyć się jedna z poniższych sytuacji:

- Zwiększasz presję i/albo bierzesz konsekwencje, lecz zostajesz na placu boju.
- Zostajesz wyeliminowany, co oznacza, że przez jakiś czas nie możesz działać.

PRESJA I KONSEKWENCJE W 30 SEKUND

- Każda postać rozpoczyna grę z trzema polami presji.
- Zadane obrażenia (w przebicjach) = rzut ataku – rzut obrony
- Kiedy otrzymujesz trafienie, musisz określić, w jaki sposób zostałeś zraniony. Możesz zaznaczyć jedno pole presji, aby skierować tam część lub całość trafienia – wolno ci przyjąć liczbę przebić równą numerowi zaznaczonego pola. Zmniejsz obrażenia o wartość zaznaczonego pola:
o 1 dla Pola 1, o 2 dla Pola 2, o 3 dla Pola 3.
- Możesz także wziąć jedną lub więcej konsekwencji, aby przyjąć obrażenia. Odznacz jedno lub więcej pól konsekwencji i wpisz nowy aspekt w każdym z nich. Łagodna konsekwencja = 2 przebicja; umiarkowana konsekwencja = 4 przebicja; dotkliwa konsekwencja = 6 przebić.
- Zostajesz wyeliminowany, jeśli nie możesz (lub nie chcesz) przyjąć całości otrzymanych obrażeń. Przeciwnik decyduje, co się z tobą stanie.
- Poddanie się przed rzutem przeciwnika powala ci kontrolować, w jaki sposób opuścisz scenę. W zamian możesz otrzymać 1 lub więcej punktów losu!
- Presja i łagodna konsekwencja znikają na koniec sceny pod warunkiem, że masz możliwość odpoczynku. Inne konsekwencje trwają dłużej.

Czym jest presja?

Jeśli zostałeś trafiony i nie chcesz zostać wyeliminowany, możesz wybrać zwiększenie presji. Presja reprezentuje twoje poirytowanie lub zmęczenie, otrzymanie powierzchownej rany lub inny stan, który szybko mija.

Na swojej karcie postaci znajdziesz tor presji składający się z trzech pól. Gdy otrzymujesz trafienie i zaznaczasz pole presji, przyjmuje ono taką liczbę przebić, jaka jest zaznaczona przy polu: 1 dla Pola 1, 2 dla Pola 2 lub 3 dla Pola 3.

Możesz zaznaczyć tylko jedno pole presji dla jednego trafienia, możesz także równocześnie zaznaczyć pole presji i wziąć jedną lub więcej konsekwencji. Nie możesz zaznaczyć uprzednio zakreślonego pola!

Czym są konsekwencje?

Konsekwencje to nowe aspekty, które dobierasz, aby odzwierciedlić otrzymanie poważnych obrażeń. Na karcie postaci znajdziesz trzy pola na opisanie konsekwencji. Każde z nich ma przypisaną wartość: 2 (łagodna konsekwencja), 4 (umiarkowana konsekwencja) oraz 6 (dotkliwa konsekwencja). Wartości reprezentują liczbę przebić pochłanianych przez konsekwencje. Możesz odznaczyć dowolną liczbę pustych pól konsekwencji dla pojedynczego trafienia. Jeżeli jednak masz już np. zapisaną umiarkowaną konsekwencję, nie wolno ci dobrać kolejnej, dopóki nie zrobisz czegoś, aby pozbyć się już istniejącej.

Największą wadą konsekwencji jest to, że każda z nich to nowy aspekt, który przeciwnik może wywołać przeciwko tobie. Im więcej ich masz, tym bardziej jesteś podatny na atak. Podobnie jak w przypadku aspektów sytuacyjnych, postać, która stworzyła dany

aspekt (czyli ta postać, która zadała obrażenia), może jednorazowo wywołać tę konsekwencję za darmo lub przekazać tę możliwość jednemu ze swoich sojuszników.

PRZYKŁAD: powiedzmy, że otrzymałeś bardzo poważne trafienie, takie na 4 przebiecia. Zaznaczasz Pole 2 na torze presji, co oznacza, że zostały ci 2 przebiecia, które musisz przyjąć. Jeśli tego nie zrobisz, zostaniesz wyeliminowany, zatem czas na wybranie konsekwencji. Możesz zatem wpisać nowy aspekt w rubryce konsekwencji o wartości 2 – np. Skręcona kostka. Tak oto pozostałe 2 przebiecia zostały przyjęte, a ty możesz nadal walczyć!

Jeżeli nie możesz przyjąć wszystkich przebieć ani przez zaznaczenie pola toru presji, ani przez wzięcie konsekwencji, ani też dzięki połączeniu obu tych opcji – zostajesz wyeliminowany.

Co się dzieje, gdy zostanę wyeliminowany?

Jeśli zostałeś wyeliminowany, nie możesz więcej działać w danej scenie. Ktokolwiek do tego doprowadził, opisuje, co się z tobą stało. Powinno mieć to sens w odniesieniu do tego, w jaki sposób zostałeś wyeliminowany – np. wybiegłeś zawstydzony z pokoju lub zostałeś ogłuszony.

Poddanie się

Jeśli twoja sytuacja wygląda bardzo źle, zawsze możesz poddać się (lub ustąpić). Musisz to jednak zadeklarować przed rzutem przeciwnika.

Poddanie się to zupełnie co innego niż eliminacja, ponieważ w tym wypadku to ty decydujesz o swoim losie. Przeciwnik uzyskuje od ciebie jakieś spore ustępstwo (które musi mieć sens w danej sytuacji), lecz to i tak nic w porównaniu z eliminacją, gdzie nie masz nic do powiedzenia.

Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt losu za ustąpienie i 1 punkt losu za każdą konsekwencję wziętą w tym konflikcie. To twoja szansa, by powiedzieć: „Te rundę wygrałeś, ale dopadnę cię następnym razem!” i otrzymać garść punktów losu, żeby dotrzymać obietnicy.

Zdrowienie – usuwanie presji i konsekwencji

Na koniec każdej sceny czyścisz swój tor presji. Wychodzenie z konsekwencji jest nieco bardziej skomplikowane. Musisz wyjaśnić, jak się to dzieje – nieważne, czy jest to wizyta na stacji pogotowia, uspokajający spacer bądź też cokolwiek innego, mającego fabularny sens dla danej konsekwencji. Ponadto musisz trochę poczekać.

- **Łagodna konsekwencja:** usuń ją na koniec sceny, pod warunkiem, że masz okazję do odpoczynku.
- **Umiarkowana konsekwencja:** usuń ją na zakończenie kolejnej sesji, pod warunkiem, że ma to sens fabularny.
- **Dotkliwa konsekwencja:** usuń ją na koniec scenariusza (str. 26), pod warunkiem, że to ma sens fabularny.

PRZEMIANOWANIE UMIARKOWANYCH I DOTKLIWYCH KONSEKWENCJI

Umiarkowanie i dotkliwe konsekwencje zostają z postacią na dłużej. Z tego powodu w którymś momencie możesz zechcieć zmienić nazwę reprezentującego je aspektu na coś lepiej pasującego do rozwoju fabuły. Na przykład, po udzieleniu pomocy medycznej aspekt Złamana noga będzie miał więcej sensu, jeśli zmienisz jego nazwę na Kuśtykający o kulach.

ASPEKTY I PUNKTY LOSU

Aspekt to słowo lub zdanie, które opisuje cechę szczególną osoby, miejsca, obiektu lub grupy. Prawie wszystko, o czym pomyślisz, może mieć przypisane aspekty. Osoba może być Najlepszym szermierzem Chmurnego Morza. Pokój może być W ogniu po tym, jak przewrócisz lampę olejową. Po spotkaniu dinozaura podczas podróży w czasie możesz być Prerażony. Aspekty pozwalają ci zmieniać fabułę zgodnie z preferencjami, umiejętnościami lub problemami twojej postaci.

Aby odblokować moc aspektu i użyć jej na swoją korzyść, musisz wydać punkt losu (punkty losy zaznaczasz za pomocą monet, szklanych koralików, sztonów pokerowych lub innych znaczników). Otrzymujesz punkt losu, pozwalając wykorzystać aspekt przeciwko sobie w celu skomplikowania sytuacji lub uczynienia twojego życia trudniejszym. Zapisz na koniec sesji, ile punktów losu ci zostało – jeżeli masz ich więcej, niż wynosi wartość odświeżania twojej postaci, kolejną grę zaczniesz właśnie z tą liczbą punktów.

PRZYKŁAD: podczas sesji udało ci się zdobyć wiele punktów losu i pod koniec zabawy masz ich 5. Twoje odświeżanie wynosi 2, zatem kolejną sesję rozpoczniesz z 5 punktami losu. Inny gracz tę samą sesję zakończył z zaledwie 1 punktem losu. Jego odświeżanie wynosi 3, zatem kolejną grę rozpocznie z 3 punktami zamiast z 1.

Jakie są rodzaje aspektów?

Różnorodność aspektów jest nieograniczona. Niezależnie od tego, jak się nazywają, wszystkie działają w ten sam sposób. Podstawowa różnica między nimi to czas, jaki musi upłynąć, zanim znikną.

Aspekty postaci: te aspekty znajdują się na twojej karcie postaci, np. koncepcja ogólna (str. 8) i utrapienie (str. 8). Opisują cechy osobowości, istotne szczegóły z twojej przeszłości, relacje z innymi; ważne przedmioty lub posiadane tytuły; problemy, z którymi się mierzysz; cele, które starasz się osiągnąć; reputację bądź podjęte zobowiązania. Te aspekty mogą ulec zmianie jedynie w bardzo szczególnej sytuacji, która może nigdy nie nastąpić.

PRZYKŁADY: Kapitan gwiazdolotu Nimbus; Ścigany przez Rycerzy Kręgu; Pedant; Muszę chronić mojego brata.

Aspekty sytuacyjne: te aspekty opisują otoczenie, w którym rozgrywa się akcja. Obejmują aspekty stworzone bądź odkryte przy użyciu akcji stworzenia przewagi. Aspekty sytuacyjne znikają na koniec sceny, której dotyczą, lub gdy ktoś podejmie działanie, które może je zmienić lub usunąć. Zasadniczo trwają one tak długo, jak długo istnieje składowa sytuacja, którą reprezentują.

PRZYKŁADY: W ogniu; Światło słoneczne; Tłum gniewnych ludzi; Powalony na ziemię.

Aby pozbyć się aspektu sytuacyjnego, należy podjąć akcję przewycięzania – o ile postać jest w stanie ją wykonać: zalać Buzujący ogień wiadrzem wody, przeprowadzić serię uników, by pozbyć się myśliwca Siedzącego na ogonie samolotu gracza. Przeciwnik może podjąć akcję obrony, by zachować dany aspekt, o ile jest w stanie opisać, w jaki sposób chce to zrobić.

Konsekwencje: te aspekty reprezentują fizyczne obrażenia lub inne długotrwałe urazy będące skutkiem udanego ataku. Ustępują z czasem, tak jak zostało to opisane w rozdziale Auć! Obrażenia, presja i konsekwencje (str. 20).

PRZYKŁADY: Skręcona kostka; Strach przed pajakami; Wstrząs; Osłabiające zwątpienie.

Okazje: okazje to tymczasowe aspekty jednorazowego użytku (zobacz dalej: Co robimy z aspektami?). Niewykorzystane okazje znikają po zakończeniu sceny, w której zostały stworzone lub gdy zniknie przewaga, którą reprezentują. Oferują krótkotrwałe i ulotne przewagi, które zdobywasz podczas konfliktu z innymi.

PRZYKŁADY: Na muszce; Rozkojarzony; Niestabilne podłoże; Kamień w bucie.

Co robimy z aspektami?

Są trzy ważne rzeczy, które możesz zrobić z aspektami: wywołać aspekt, wymusić aspekt lub użyć aspektu do ustanowienia faktu.

Wywołanie aspektu

Wywołujesz aspekt, aby uzyskać premię lub utrudnić życie przeciwnikowi. Możesz wywołać aspekt, o którym a) wiesz i b) potrafisz uzasadnić jego użycie w celu uzyskania przewagi – dotyczy to także aspektów innych postaci lub aspektów sytuacyjnych.

Zazwyczaj wywołanie aspektu kosztuje cię punkt losu – oddaj MG jeden ze swoich punktów. Aby wywołać aspekt, musisz opisać, w jaki sposób pomaga ci on w danym momencie.



- Atakuję zombie mieczem. Wiem, że są Powolne, więc mogę to wykorzystać.
- Bardzo chcę przestraszyć tego gościa. Wiem, że Boi się myszy, więc wpuszczam mu jedną do sypialni.
- Powinienem przekraść się bez trudu obok Rozkojarzonego strażnika.
- Potrzebuję rzucić bardzo potężny czar – jestem Arcymagiem Starożytnego Zakonu i potężne czary to dla mnie bułka z masłem.

Co daje wywołanie aspektu? Wybierz jeden z poniższych efektów:

- Dodaj +2 do wyniku rzutu. To działanie kosztuje punkt losu.
- Powtórz rzut kośćmi. To najlepsze wyjście przy bardzo słabym wyniku (zazwyczaj wyrzucenie na kostkach -3 lub -4). To działanie kosztuje punkt losu.
- Skonfrontuj przeciwnika z aspektem. Użyj tej opcji, gdy przeciwnik próbuje coś zrobić, a ty uważasz, że istniejący aspekt może mu to utrudnić. Na przykład obcy opryszek próbuje dobyć blastera, będąc Przysypanym gruzem; możesz wydać punkt losu, aby wywołać ten aspekt, a poziom trudności działania przeciwnika wzrośnie o +2.
- Pomóż aspektem sprzymierzeńcowi. Użyj tej opcji, gdy sojusznikowi przydałaby się pomoc, a ty uważasz, że istniejący aspekt może mu ułatwić działanie. Wydadaj punkt losu, aby wywołać aspekt – twój przyjaciel otrzyma +2 do wyniku rzutu.

GRACZ KONTRA GRACZ

Jedyny przypadek, kiedy punkty losu nie wędrują do MG, ma miejsce wtedy, gdy konflikt rozgrywany jest między graczami. Jeśli doszło do takiej sytuacji i wywołałeś aspekt innego gracza, aby pomóc sobie w konflikcie, wtedy po zakończeniu sceny punkt losu przekazujesz temu właśnie graczowi zamiast MG.

WAŻNE: wolno ci wywołać określony aspekt tylko raz podczas danego rzutu kośćmi; nie możesz wydać garści punktów losu na jeden aspekt i uzyskać dzięki temu dużą premię. Możesz jednak wywołać kilka różnych aspektów podczas jednego rzutu.

Jeśli chcesz wywołać aspekt w celu uzyskania premii lub powtórzenia rzutu, zrób to po rzuceniu kośćmi. Nie ma sensu wydawać punktów losu, jeśli nie jest to konieczne!

Darmowe wywołania: czasami możesz wywołać aspekt za darmo, bez konieczności wydawania punktów losu. Jeśli tworzysz lub odkrywasz aspekt za pomocą akcji stworzenia przewagi, pierwsze wywołanie danego aspektu (przez ciebie lub sprzymierzeńca) jest darmowe (jeśli uzyskałeś znaczący sukces, masz dwa darmowe wywołania – patrz str. 10). Jeśli twój atak spowodował konsekwencję, ty lub twój sprzymierzeniec możecie wywołać ją za darmo. Okazje (str. 19) są szczególnymi przypadkami darmowych, jednorazowych wywołań.

Wymuszenie aspektu

Jeśli znalazłeś się w sytuacji, gdy posiadanie lub przebywanie w pobliżu pewnego aspektu może uczynić życie twojej postaci bardziej dramatycznym lub skomplikowanym, każdy z grających może wymusić ten aspekt. Możesz nawet wymusić ten aspekt na sobie. Wymuszenie to najpopularniejszy sposób na zdobywanie przez graczy punktów losu.

Istnieją dwa podstawowe typy wymuszeń.

Wymuszenie decyzji: ten rodzaj wymuszenia polega na sugerowaniu decyzji, jaką powinna podjąć postać. Jeśli jest na przykład Księżniczką Alarii, powinna raczej zostać i bronić Alaryjskiego Zamku Królewskiego, niż uciekać w bezpieczne miejsce. Podobnie, gdy jesteś Wyszczekanyim pyskaczem, nie możesz się powstrzymać, żeby podczas przesłuchania nie pyskować Dziekanowi do spraw dyscypliny.

Wymuszenie zdarzenia: czasami wymuszenie odzwierciedla wydarzenie się czegoś, co komplikuje ci życie. Jeśli masz Parszywe szczęście, to oczywiście czar, nad którym pracujesz na lekcji, przypadkiem zmieni kolor włosów srogiego Mistrza Elikksirów na pomarańczowy. Jeśli jesteś Winny przysługę Don Valdeonowi, ten pojawia się i żąda twoich usług w najmniej odpowiednim momencie.

W każdym przypadku, gdy aspekt jest wymuszany przeciwko tobie, osoba, która go wymusza, oferuje ci punkt losu i sugeruje, że aspekt będzie miał określony wpływ na twoją decyzję lub że nastąpiło jakieś zdarzenie. Możesz przedyskutować tę propozycję, sugerując zmiany lub poprawki. Po krótkiej chwili musisz podjąć decyzję, czy przystajesz na wymuszenie. Jeśli się zgadzasz, bierzesz punkt losu, a twoja postać podejmuje sugerowaną decyzję lub następuje ustalone zdarzenie. Jeśli odmawiasz, musisz zapłacić punkt losu ze swoich zasobów. Tak, to oznacza, że jeśli nie masz punktów losu, to nie możesz odmówić wymuszenia.

Jak możesz zwiększyć wielkość swojej puli? Gdy gracz wymusza jeden z aspektów przeciwko BN, dodaj punkt losu do puli. Jeśli wymuszenie zakończy scenę lub BN podda się, dodaj punkty losu do puli w następnej scenie.

Punkty losu, służące do nagradzania wymuszeń, NIE pochodzą z tej puli. Nie musisz się martwić o to, że zabraknie ci punktów losu do nagradzania wymuszeń.

ILE PUNKTÓW LOSU MA MG?

Jako MG nie musisz śledzić liczby punktów losu dla każdego BN, lecz to nie oznacza, że nie masz żadnych ograniczeń. BN zaczynają scenę z liczbą punktów losu równą liczbie BG biorących udział w danej scenie. Wydajesz punkty losu z tej puli, aby wywoływać aspekty (lub konsekwencje) przeciwko BG. Jeśli pula jest pusta, nie możesz wywoływać aspektów przeciwko postaciom.

Ustanowienie faktu

Ostatnia sprawa: aspekty mogą ustanawiać fakty w grze. Nie musisz w tym celu wydawać punktów losu, rzucać kostkami ani robić czegokolwiek innego – z samej tylko racji posiadania aspektu Pilot Rumianej Kaczuszki wynika, że twoja postać jest pilotem i lata samolotem o nazwie Rumiana Kaczuszka. Posiadanie aspektu Śmiertelny wróg: Czerwoni Ninja oznacza, że w świecie gry istnieje organizacja Czerwonych Ninja, którym najwyraźniej podpadłeś. Jeśli wzięłeś aspekt Czarodziej Tajemniczego Kręgu, to nie tylko oświadczyłeś, że istnieje grupa czarodziejów nazywana Tajemniczym Kręgiem, lecz także, że w danym świecie gry istnieje magia, a ty umiesz się nią posługiwać.

Jeśli w ten sposób ustanawiasz fakty dotyczące świata gry, upewnij się, że robisz to w porozumieniu z innymi graczami. Jeśli większość chce grać w realiach niemagicznych, nie powinienes jednostronnie wprowadzać magii za pomocą aspektu. Upewnij się, że fakty ustanawiane przez twoje aspekty uczynią grę fajną dla każdego.

Tworzenie dobrych aspektów

Kiedy potrzebujesz wymyślić dobry aspekt (mamy na myśli głównie aspekty osobiste i sytuacyjne), zastanów się nad dwiema rzeczami:

- w jaki sposób ten aspekt może ci pomóc, kiedy go wywołasz;
- w jaki sposób ten aspekt może cię zranić, gdy zostanie wymuszony przeciwko tobie.

Na przykład:

Dopadnę cię, von Stendahl!

- Wywołaj aspekt, gdy działasz przeciwko panu von Stendahl, aby zwiększyć swoje szanse.
- Weź punkt losu, gdy przez swoją niechęć do pana von Stendahl zrobisz coś głupiego, próbując go dopaść.

Jak królik pod miedzą

- Wywołaj aspekt, gdy bycie czujnym i ostrożnym może ci pomóc.
- Weź punkt losu, gdy aspekt spowoduje, że staniesz się nerwowy i rozproszony przez wyszukiwanie urojonych zagrożeń.

Oczywiście twój aspekt utrapienia jest przeznaczony do tworzenia problemów – powoduje, że życie postaci jest bardziej interesujące i daje ci punkty losu. Nie ma żadnego problemu w tym, że jest on nieco bardziej jednowymiarowy, lecz inne aspekty osobiste i sytuacyjne powinny być obosieczne.



SZTUCZKI

Sztuczki to triki, manewry lub techniki znane twojej postaci, które mogą zmienić sposób działania postaw (str. 13). Ogólnie oznacza to, że dostajesz premię w pewnych określonych sytuacjach, a czasem możesz też otrzymać inną zdolność lub cechę.

Sztuczka może także odzwierciedlać specjalizowany, świetnie wykonany lub egzotyczny ekwipunek, do którego twoja postać ma dostęp, co często daje jej przewagę nad innymi.

Nie istnieje skończona lista sztuczek, z której mógłbyś wybierać; podobnie jak w przypadku aspektów każdy samodzielnie przygotowuje swoje sztuczki. Są dwa podstawowe szablony, które pomogą ci przygotować sztuczki – skorzystaj z nich.

Pierwszy rodzaj sztuczki daje ci premię +2, gdy używasz określonej postawy w określonej sytuacji. Skorzystaj z poniższego szablonu:

Ponieważ [opisz, co jest w tobie szczególnego, jaki masz świetny sprzęt lub cokolwiek innego, równie niesamowitego], otrzymuję +2, kiedy używam [wybierz jedno: Siłowego, Szybkiego, Pomysłowego, Uważnego, Podstępnego, Widowiskowego] [wybierz jedno: ataku, obrony, stworzenia przewagi, przewycięzania] w sytuacji, gdy [opisz okoliczności].

Na przykład:

- Ponieważ jestem Wygadany, otrzymuję +2, kiedy używam Podstępnego stworzenia przewagi w sytuacji, gdy z kimś rozmawiam.
- Ponieważ jestem Miłośnikiem zagadek, otrzymuję +2, kiedy używam Pomysłowego przewycięzania w sytuacji, gdy rozwiązuję łamigłówkę, zagadkę lub podobne zadanie.
- Ponieważ jestem Światowej sławy pojedynkowiczem, otrzymuję +2, kiedy używam Szybkiego ataku w sytuacji, gdy walczę z kimś w pojedynku na miecze.
- Ponieważ posiadam Wielką tarczę, otrzymuję +2, kiedy używam Siłowej obrony w sytuacji, gdy korzystam z tarczy w walce wręcz.

Jeśli okoliczności zostały określone wyjątkowo restrykcyjnie, można użyć sztuczki zarówno podczas stworzenia przewagi, jak i podczas akcji przewycięzania.

Drugi rodzaj sztuczki pozwala ci wprowadzić przyjęte założenia w życie, zrobić coś niezwykłego lub zignorować w jakiś sposób obowiązujące reguły. Skorzystaj z poniższego szablonu:

Ponieważ [opisz, co jest w tobie szczególnego, jaki masz świetny sprzęt lub cokolwiek innego, równie niesamowitego], raz na sesję mogę [opisz coś niezwykłego, co możesz zrobić].



Na przykład:

- Ponieważ mam Szerokie znajomości, raz na sesję mogę znaleźć pomocnego sprzymierzeńca tam, gdzie jest to akurat potrzebne.
- Ponieważ jestem Szybki jak błyskawica, raz na sesję mogę zadziałać jako pierwszy w konflikcie fizycznym.
- Ponieważ jestem Szybki niczym wiatr, raz na sesję mogę pojawić się w dowolnym miejscu, pod warunkiem, że mogę tam dobiec, obojętne skąd zaczynam.

Powyższe szablony stworzono, aby dać ci przykłady, jak konstruować sztuczki. Jednak nie musisz ich kopiować słowo w słowo, jeśli masz dobry pomysł. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o tworzeniu sztuczek, przeczytaj Rozdział 5: Umiejętności i Sztuczki w podręczniku Fate Core, dostępnym za darmo na <http://www.evilhat.com>.



ROBIENIE POSTĘPÓW: ROZWÓJ POSTACI

Ludzie się zmieniają. Twoje umiejętności rosną dzięki praktyce. Twoje życiowe doświadczenia łączą się i kształtują twoją osobowość. **Fate Accelerated Edition** odzwierciedla to poprzez rozwój postaci, dzięki któremu możesz zmieniać swoje aspekty, dodawać lub zmieniać sztuczki oraz zwiększać premie z postaw. Dzieje się tak, gdy w życiu postaci pojawiają się nowe osiągnięcia.

Osiągnięcia

Historie z seriali, komiksów bądź nawet gier wideo zazwyczaj toczą się z odcinka na odcinek, z serii na serię. Frodo potrzebował trzech grubych książek, aby dostarczyć Pierścień do ognistej góry. Aang potrzebował trzech serii odcinków, aby pokonać Ognistego Lorda. I tak dalej, wiesz, o co chodzi. FAE umożliwia opowiadanie tego rodzaju historii. Grasz wiele sesji tymi samymi bohaterami – co często nazywa się kampanią – a poprzednie wydarzenia są podstawą do dalszego rozwoju opowieści. Jednakże w tych długich historiach można wyróżnić krótsze fragmenty, przypominające pojedyncze odcinki serialu lub pojedynczy zeszyt komiksu, zawierające krótsze opowieści stanowiące pewną zamkniętą fabularną całość. FAE umożliwia również taką zabawę, nawet w ramach dłuższych kampanii.

W FAE takie zakończenia zamkniętych odcinków fabuły nazywamy osiągnięciami – niezależnie od tego, czy dotyczą niewielkich historyjek, czy też zamykają opowieść rozgrywaną przez wiele sesji. W FAE wyróżniamy trzy rodzaje osiągnięć, z których każde pozwala ci zmieniać swoją postać w określony sposób.

Skromne osiągnięcie pojawia się zazwyczaj na końcu sesji lub gdy pewien fragment historii został zamknięty. Zamiast wzmacniać twoją postać, pozwala jej zmienić się, by lepiej pasowała do rozwijającej się fabuły – jeśli tego potrzebujesz. Czasami nie będzie powodu, by wykorzystać możliwości skromnego osiągnięcia, zawsze jednak masz taką sposobność, gdyby zaszła potrzeba.

Po uzyskaniu skromnego osiągnięcia możesz wybrać jedną (i tylko jedną) z poniższych możliwości:

- zamień ze sobą poziomy dwóch dowolnych postaw;
- zmień nazwę jednego z twoich aspektów, który nie jest Koncepcją Ogólną;
- zamień jedną sztuczkę na inną;
- wybierz nową sztuczkę (oraz dostosuj odpowiednio swoje odświeżanie, jeśli masz już trzy sztuczki).

Ponadto możesz usunąć umiarkowaną konsekwencję, jeśli masz ją od dwóch sesji.

Istotne osiągnięcie występuje zazwyczaj na końcu scenariusza (str. 26) lub podczas zamknięcia ważnego wątku fabularnego (lub, gdybyś miał wątpliwości, co dwie lub trzy sesje). W przeciwieństwie do skromnego osiągnięcia, które przede wszystkim wprowadza zmiany, istotne osiągnięcie pozwala nauczyć się nowych rzeczy – radzenie sobie z problemami i wyzwaniem powoduje, że twoja postać staje się bardziej skuteczna w tym, co robi.

Poza korzyściami, jakie daje skromne osiągnięcie, może skorzystać także z obu poniższych możliwości:

- możesz usunąć dotkliwą konsekwencję, jeśli masz ją od co najmniej dwóch sesji;
- zwiększ premię z jednej z postaw o 1.

ZWIĘKSZANIE PREMII Z POSTAWY

Gdy zwiększasz premię z postawy, musisz pamiętać tylko o jednej zasadzie: premia nigdy nie może być wyższa niż wybitna (+5).

Przełomowe osiągnięcie powinno pojawić się, gdy w kampanii wydarzyło się coś niesłychanie ważnego: zakończenie głównego wątku fabularnego, ostateczna klęska naczelnego łotra lub inne zmiany na wielką skalę, które dotyczą całego świata gry.

Przełomowe osiągnięcia zwiększają twoje możliwości. Wczorajsze wyzwania dziś nie są już w stanie zagrozić postaciom, a przyszłe zagrożenia i przeciwnicy będą musieli wykazać się większą biegłością, lepszą organizacją i mocniejszą determinacją, by sprostać bohaterom.

Uzyskanie przełomowego osiągnięcia oferuje jednocześnie korzyści wynikające ze skromnego i istotnego osiągnięcia. Dodatkowo możesz wybrać wszystkie z poniższych możliwości:

- weź dodatkowy punkt odświeżania, który – jeśli chcesz – możesz od razu zamienić na dodatkową sztukę;
- zmień nazwę swojego aspektu Koncepcji Ogólnej (opcjonalnie).



ROLA MISTRZA GRY

Mistrz Gry ma wiele obowiązków, takich jak przedstawianie graczom konfliktów, kontrolowanie Bohaterów Niezależnych i pomaganie każdemu w stosowaniu reguł podczas gry.

Pora powiedzieć więcej o pracy MG.

Pomoc w budowaniu kampanii

Kampania to seria gier z udziałem tych samych postaci, z fabułą budowaną na podstawie wydarzeń z rozegranych sesji. Wszyscy gracze powinni współpracować z MG w zaplanowaniu przebiegu kampanii. Zazwyczaj osiąga się to poprzez rozmowę o postaciach, jakimi planujecie zagrać, w jakim świecie ma toczyć się gra i jakich przeciwników oczekujecie. Warto porozmawiać także o tym, jak poważnej gry chcecie i jak długo ma trwać zabawa.

PRZYKŁADY:

- Koteludzie – podniebni piraci, którzy na swych latających okrętach uciekają przed ścigającą ich Królewską Marynarką Wojenną.
- Władający magią mieszkańcy pustynnego miasteczka stawiają opór najeźdźcom ze złowrogiego Stalowego Imperium.
- Uczniowie szkoły z internatem dla magicznie uzdolnionej młodzieży rozwiązują zagadki i odkrywają tajemnice swojej starożytnej szkoły.

Budowanie scenariuszy i prowadzenie gry

Scenariusz to krótka, zamknięta opowieść. Coś, co można zawrzeć w jednym lub dwóch odcinkach serialu przygodowego, nawet jeśli jest to część większej historii. Zazwyczaj scenariusz możesz rozegrać w czasie od jednej do trzech sesji, zakładając, że gracze za każdym razem przez trzy do pięciu godzin. A zatem, czym jest scenariusz i jak go przygotować?

Scenariusze

Scenariusz potrzebuje dwóch rzeczy: złoczyńcy, który ma swój cel, oraz powodu, dla którego BG nie mogą tego zignorować.

Złoczyńca, który ma swój cel: pewnie się już domyślasz. Główny przeciwnik w kampanii lub jeden z jego sojuszników będzie prawdopodobnie tymże właśnie złoczyńcą.

Coś, czego BG nie mogą zignorować: teraz musisz dać BG powód do zajęcia się sprawą. Upewnij się, że cele złoczyńcy BG mają tuż przed nosem i muszą coś z tym zrobić, inaczej coś złego spotka albo ich, albo osoby bądź rzeczy dla nich ważne.

Prowadzenie gry

A zatem, gdy twój złoczyńca robi coś, co zwraca uwagę BG, pora ich trochę rozruszać. Niekiedy najlepszym na to sposobem, szczególnie podczas pierwszej sesji otwierającej nową opowieść, jest wrzucić ich od razu w środek akcji. Gdy BG wiedzą, dlaczego nie mogą zignorować tego, co się dzieje, po prostu zejdź im z drogi i pozwól im wziąć sprawę we własne ręce.

NABYWANIE DOŚWIADCZENIA MG

Rola MG i prowadzenie gry może z początku wydawać ci się trudne i onieśmielające. Te umiejętności przychodzą z czasem, więc nie masz się czym martwić – im więcej będziesz prowadził, tym lepiej będzie ci to wychodzić. Jeśli chcesz poczytać więcej o sztuce prowadzenia Fate, powinienesz zapoznać się z kilkoma rozdziałami Fate Core: Prowadzenie gry, Sceny, sesje i scenariusze oraz Długotrwała rozgrywka powinny okazać się pomocne. Fate Core znajdziesz za darmo na <http://www.evilhat.com>.

Oprócz tego jest kilka rzeczy, które MG musi robić podczas sesji.

- Przygotowanie scen: sesja składa się z pojedynczych scen. Decydujesz, kiedy scena się zaczyna, kto w niej uczestniczy i co się dzieje. Do ciebie należy też decyzja o zakończeniu sceny, kiedy wszystkie interesujące rzeczy zostały już rozegrane.
- Rozstrzyganie kwestii spornych: masz ostatnie słowo, gdy pojawiają się wątpliwości dotyczące stosowania i interpretacji zasad gry.
- Określanie trudności: decydujesz o stopniach trudności zadań (str. 27).
- Odgrywanie BN: każdy gracz kontroluje swojego bohatera, a ty kontrolujesz pozostałe postacie, w tym złoczyńców.
- Popychanie akcji do przodu: jeśli gracze nie wiedzą, co robić dalej, daj im lekkiego kuksańca. Nie dopuść, żeby ich niezdecydowanie wstrzymało grę lub by utknęli gdzieś z braku informacji – zrób coś, co nimi wstrząśnie.
- Dbanie o to, by każdy miał szansę zabłysnąć: twoim celem nie jest pokonanie graczy, lecz stawianie przed nimi wyzwań. Upewnij się, że każdy BG od czasu do czasu ma szansę być gwiazdą, niezależnie od tego, czy jest wielkim złym wojownikiem, czy też małym podstępny złodziejem.

Ustalanie poziomu trudności

Gdy inna postać jest przeciwnikiem BG, wynik jej rzutu wyznacza poziom trudności w konflikcie, rywalizacji lub wyzwaniu. Jeśli jednak nikt czynnie nie działa przeciwko postaci, musisz samemu ustalić trudność zdania.

Niskie poziomy trudności są najlepsze, gdy chcesz, aby BG miał szansę popisać się i zabłysnąć. Poziomy trudności zbliżone do poziomów postaw są najlepsze, gdy chcesz wprowadzić na sesji napięcie, a jednocześnie nie przytłoczyć graczy. Wysokie poziomy trudności są najlepsze, gdy chcesz podkreślić, jak złowieszcze bądź niezwykle okoliczności mają miejsce i wycisnąć z graczy siódme poty.

ZASADA OPCJONALNA: POZIOMY TRUDNOŚCI POWIĄZANE Z POSTAWAMI

Czasem Uważne postępowanie wiele ułatwia, a czasem sprawia, że wszystko trwa za długo. MG może zmienić stopień trudności o 1 lub 2 w górę lub w dół w zależności od tego, czy wybrałeś postawę lepiej dopasowaną do zadania, czy też taką, która komplikuje sytuację. Nieco rozbudowuje to zasady, lecz dla niektórych grup graczy jest warte zachodu.

Pi razy drzwi:

- Jeśli zadanie w ogóle nie jest skomplikowane, ustal słaby (+0) poziom trudności – lub po prostu powiedz graczowi, że udało mu się bez rzutu.
- Jeśli potrafisz znaleźć przynajmniej jeden powód, dla którego jest to trudne zadanie, ustal niezły (+2) poziom trudności.
- Jeśli zadanie jest bardzo trudne, ustal świetny (+4) poziom trudności.
- Jeśli zadanie jest niewiarygodnie trudne, ustal tak wysoki poziom trudności, jaki uważasz za odpowiedni. BG będą musieli wydać nieco punktów losu i skorzystać z licznej pomocy, aby uzyskać sukces – i o to chodzi.

Złoczyńcy

Gdy przygotowujesz złoczyńców, możesz ustalić ich charakterystyki dokładnie w ten sam sposób, jak w przypadku BG, z postawami, aspektami, presją i konsekwencjami. Powinieneś tak robić dla istotnych lub często pojawiających się złoczyńców, którzy mają być dla BG prawdziwym wyzwaniem – będziesz potrzebował co najwyżej jednego lub dwóch na scenariusz.

Leszcze: pozostali złoczyńcy to leszcze, bezimienni bandyci, potwory lub zbiry, które czynią dzień BG tylko nieco trudniejszym, lecz z założenia można ich w miarę łatwo – zwłaszcza potężnym BG – usunąć z drogi. Opracuj charakterystyki leszczy wedle poniższych zasad:

1. Przygotuj listę rzeczy, w których leszcz jest mocny. Przy rzucie powiązanim z tymi rzeczami leszcz dostaje modyfikator +2.
2. Przygotuj listę rzeczy, w których leszcz jest kiepski. Przy rzucie powiązanim z tymi rzeczami leszcz dostaje modyfikator -2.
3. W każdej innej sytuacji leszcz dostaje modyfikator +0.
4. Przypisz leszczowi aspekt lub dwa, aby podkreślić jego mocne i słabe strony lub wzmocnić umiejętności. Leszcz może mieć bardzo proste aspekty.
5. Leszcz ma 0, 1 lub 2 kratki presji, w zależności od tego, jak wytrzymały ma być.
6. Leszcze nie mogą brać konsekwencji. Jeśli zapełnią tor presji (lub go nie mają), kolejne trafienie eliminuje ich.

Mięśniak z Domu Cyklopów

Mięśniak z Domu Cyklopów; Tchórzliwy bez wsparcia

Mocny (+2) w: zastraszaniu innych uczniów, unikaniu kłopotów, psuciu rzeczy

Słaby (-2) w: planowaniu, nauce

Presja: brak (eliminuje go pierwsze trafienie)

Stalowy zabójca

Stalowy zabójca; Noc należy do nas

Mocny (+2) w: skradaniu się, przygotowywaniu zasadzek

Słaby (-2) w: dotrzymaniu pola nieustępliwym przeciwnikom

Presja: ☐

Podniebny rekin

Jam jest rekin!; Miękkie podbrzusze

Mocny (+2) w: lataniu, gryzieniu

Słaby (-2) w: wszystkim, co nie jest lataniem lub gryzieniem

Presja: ☐☐

Grupy leszczy: jeśli przeciwko BG staje grono niskopoziomowych leszczy, możesz sobie ułatwić pracę, traktując ich jako grupę – lub kilka grup. Zamiast zajmować się tuzinem złoczyńców, skupiasz się na trzech grupach po czterech zbirów w każdej. Każdą z tych grup traktujesz jak pojedynczą postać mającą takie cechy, jakie powinien mieć leszcz:

1. Wybierz parę rzeczy, w których grupa jest mocna. Możesz wpisać „zbieranie się do kupy” jako mocną stronę.
2. Wybierz parę rzeczy, w których grupa jest słaba.
3. Dodaj grupie aspekt.
4. Dodaj jedną kratkę presji za każde dwie osoby w grupie.

Banda zbirów

Pałki i łomy

Mocni (+2) w: zbieraniu się do kupy, straszaniu niewinnych ludzi

Słabi (-2) w: myśleniu z wyprzedzeniem, walce z liczniejszym przeciwnikiem

Presja: ☐☐ (4 zbirów)

W Fate Core zasady dotyczące grup wyglądają inaczej (zobacz zgraja w sekcji Tworzenie przeciwników w rozdziale Prowadzenie gry w podręczniku Fate Core). Możesz używać tej opcji, jeśli masz ochotę. Zwróć uwagę, że w ten sposób można stworzyć bardzo silne zgraje, nawet jeśli rozpoczyna się z bardzo słabymi leszczami – jeśli jednak chcesz postawić przed BG prawdziwe wyzwanie, to może być to jedna z możliwości.



PRZYKŁADOWE POSTACIE

Poniżej znajdują się cztery przykładowe postacie, których możesz użyć w gotowej formie lub jako inspiracji podczas tworzenia własnych bohaterów.

Reth z andralijskiego ruchu oporu

Czternastoletni Reth ma ciemnobrązową skórę i ciemne włosy splecione w grube dredy. Nosi lekkie, luźne ubrania i sandały. Jest specjalistą sztuk walki. Reth jest także najpotężniejszy od pokoleń Zaklinaczem Słońca, umiejącym przywoływać potęgę ognia. Pochodzi z miasta leżącego na rozległej Pustyni Andralijskiej. Wraz z przyjaciółmi stawiał opór najeźdźcom ze Stalowego Imperium i od tego czasu wciąż umyka pogoni.

RETH

Koncepcja ogólna: Zaklinacz Słońca z Pustyni Andralijskiej

Utrapienie: Stalowi Zabójcy chcą mojej śmierci

Inne aspekty: Moje kung-fu jest lepsze niż twoje; Zakochany w Avasie; Mogę wyciągnąć nauki z doświadczeń Sergia

POSTAWY

Podstępna: przeciętna (+1)

Pomysłowa: przeciętna (+1)

Siłowa: dobra (+3)

Szybka: niezła (+2)

Uważna: niezła (+2)

Widowiskowa: słaba (+0)

SZTUCZKI

Technika niepokornego Słońca: ponieważ opanowałem do perfekcji Technikę niepokornego Słońca, otrzymuję +2, gdy używam Siłowej obrony w walce wręcz. (Może wziąć dwie sztuczki bez zmniejszenia odświeżania!)

PRESJA ☐ ☐ ☐

KONSEKWENCJE

Łagodna (2):

Umiarkowana (4):

Dotkliwa (6):

ODŚWIEŻANIE: 3

Voltaire

Voltaire jest kapitanem Pierzastego Ścigacza, statku powietrznego przemierzającego rozległe morze chmur. Jest kotoczęłkiem, jej ciało to połączenie cech ludzkich i kocich.

Nosi rzucający się w oczy piracki strój, w tym długi brązowy płaszcz, buty wysokie do kolan, kapelusz z piórem, i rapier kosztowy. Jako kotoczęłek ma skłonność do zapadania w drzemkę w dziwnych momentach...

VOLTAIRE

Koncepcja ogólna: Kocia kapitan Pierzastego Ścigacza

Utrapienie: Ziew

Inne aspekty: To? A, to tylko wabik; Martin to wielki oszust; Sanchez to najlepszy pierwszy oficer, jakiego można mieć

POSTAWY

Podstępna: niezła (+2)

Pomysłowa: przeciętna (+1)

Siłowa: słaba (+0)

Szybka: niezła (+2)

Uważna: przeciętna (+1)

Widowiskowa: dobra (+3)

SZTUCZKI

Zawadiacki szermierz: Ponieważ jestem Zawadiackim szermierzem, dostaję +2, gdy używam Widowiskowego ataku, krzyżując ostrza z pojedynczym przeciwnikiem. (Może wziąć dwie sztuczki bez zmniejszenia odświeżania!)

PRESJA ☐ ☐ ☐

KONSEKWENCJE

Łagodna (2):

Umiarkowana (4):

Dotkliwa (6):

ODŚWIEŻANIE: 3

Abighail Zhao

Abighail jest uczniem Szkoły Magii, należy do Domu Hipogryfów. Ma jasną skórę i długie czarne włosy z różowym kosmykiem. Testuje cierpliwość nauczycieli, chodząc w mundurku szkolnym ozdobionym biżuterią, pasach nabijanych ćwiekami oraz farbując we wzorki przepisową bluzkę, spodnie i krawat. Jest szczególnie biegła w rzucaniu uroków.

Uwielbia ucierać nosa zbirom z Domu Cyklopów, choć zazwyczaj najpierw działa, potem myśli.

ABIGHAIL ZHAO

Koncepcja ogólna: Specjalistka od uroków z Domu Hipogryfa

Utrapienie: Najpierw czaruj, potem pytaj

Inne aspekty: Nienawidzę tych gości z Domu Cyklopów; Sara mnie kryje; Już po tobie, Dexterze Fitzwilliamie

POSTAWY

Podstępna: dobra (+3)

Pomysłowa: niezła (+2)

Siłowa: niezła (+2)

Szybka: przeciętna (+1)

Uważna: słaba (+0)

Widowiskowa: przeciętna (+1)

SZTUCZKI

Ulubienica nauczycieli: ponieważ jestem Ulubienicą nauczycieli, raz na sesję mogę zadeklarować, że pomocny nauczyciel pojawia się w trakcie sceny.

(Może wziąć dwie sztuczki bez zmniejszenia odświeżania!)

PRESJA ☐ ☐ ☐

KONSEKWENCJE

Łagodna (2):

Umiarkowana (4):

Dotkliwa (6):

ODŚWIEŻANIE: 3

Dr Bethesda Flushing

Dr Flushing jest wykładowcą w Instytucie Studiów Zaawansowanych nad Grawitacją i Elektromechaniką (ISZGE) i jednym z czołowych inżynierów-testerów i agentów operacyjnych Instytutu. ISZGE często pozostaje w konflikcie z agentami różnych międzynarodowych organizacji, próbującymi wykraść opracowaną przez Instytut technologię, zapanować nad światem lub zrobić jedno i drugie.

Gustaf von Stendhal, przywódca tajemniczej agencji szpiegowskiej o nieokreślonych powiązaniach, jest solą w oku Instytutu. Dr Flushing ma jasnorude włosy i nigdzie nie rusza się bez kilku gadżetów, w tym swojego śmigłopaka.

DR BETHESDA FLUSHING

Koncepcja ogólna: Zwierzchnik agentów operacyjnych w ISZGE

Utrapienie: Dopadnę cię, von Stendahl!

Inne aspekty: Moje wynalazki prawie zawsze działają. Prawie.; Moi doktoranci dają radę, lecz nie tak, jak tego oczekuję; Wierzę w geniusz dr Alemiedy

POSTAWY

Podstępna: słaba (+0)

Pomysłowa: dobra (+3)

Siłowa: niezła (+2)

Szybka: przeciętna (+1)

Uważna: niezła (+2)

Widowiskowa: przeciętna (+1)

SZTUCZKI

Eksperymentalny śmigłopak: kiedy używam mojego Eksperymentalnego śmigłopaka, otrzymuję +2 przy Szybkim stworzeniu przewagi lub przewyciężaniu, jeśli latanie jest zarówno możliwe, jak i pomocne.

Gadżeciara: ponieważ jestem Gadżeciara, raz na sesję mogę zadeklarować, że posiadam szczególnie użyteczne urządzenie, które pozwala mi wyeliminować jeden aspekt sytuacyjny.

(Może wziąć jeszcze jedną sztuczkę bez zmniejszenia odświeżania!)

PRESJA ☐ ☐ ☐

KONSEKWENCJE

Łagodna (2):

Umiarkowana (4):

Dotkliwa (6):

ODŚWIEŻANIE: 3

FATE ACCELERATED: ŚCIAĞAWKA NR 1

Wynik rzutu (strona 11)

Wynik = rzut kostkami + premia z postawy
+ premia za sztuczki
+ premia za wywołane aspekty

Rozstrzygnięcia (strona 11)

Porównaj z wynikiem przeciwnika lub poziomem trudności:

- Porażka: twój wynik jest niższy
- Remis: twój wynik jest taki sam
- Sukces: twój wynik jest wyższy o 1 lub 2
- Imponujący Sukces: twój wynik jest wyższy o 3 lub więcej

Ustalanie poziomu trudności (strona 31)

- Proste zadanie: słaby (+0) lub sukces bez rzutu.
- Umiarkowanie trudne: niezły (+2).
- Ekstremalnie trudne: świetny (+4).
- Niewiarygodnie trudne: ustal tak wysoki poziom trudności, jaki uważasz za odpowiedni. BG będą musieli wydać nieco punktów losu i skorzystać z licznej pomocy, aby uzyskać sukces – i o to chodzi.

Drabina

+8	legendarny
+7	heroiczny
+6	fantastyczny
+5	wybitny
+4	świetny
+3	dobry
+2	niezły
+1	przeciętny
0	słaby
-1	mierny
-2	fatalny

Akcje (strona 11)

Uzyskanie przewagi, gdy tworzysz lub odkrywasz aspekty (strona 10):

- Porażka: nie tworzysz lub nie odkrywasz aspektu bądź też tworzysz lub odkrywasz aspekt, lecz to przeciwnik (a nie ty) otrzymuje darmowe wywołanie.
- Remis: dostajesz okazję, jeśli tworzyłeś aspekt; traktuj wynik jako sukces, jeśli odkrywałeś istniejący aspekt.
- Sukces: tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go wywołać za darmo.

- Imponujący sukces: tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go dwukrotnie wywołać za darmo.

Uzyskanie przewagi na znanym aspekcie (strona 11):

- Porażka: brak dodatkowych korzyści.
- Remis: dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- Sukces: dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- Imponujący sukces: dostajesz dwa darmowe wywołania danego aspektu.

Przewycięzanie (strona 11):

- Porażka: porażka lub sukces za wysoką cenę.
- Remis: sukces małym kosztem.
- Sukces: osiągasz cel.
- Imponujący sukces: osiągasz cel i dostajesz okazję.

Atak (strona 11):

- Porażka: bez efektu.
- Remis: atak nie rani celu, lecz dostajesz okazję.
- Sukces: atak trafia i zadaje obrażenia.
- Imponujący sukces: atak trafia i zadaje obrażenia. W zamian za zredukowanie obrażeń o 1 zyskujesz okazję.

Obrona (strona 11):

- Porażka: ponosisz konsekwencje sukcesu przeciwnika.
- Remis: sprawdź opis akcji przeciwnika, żeby ustalić, co się stało.
- Sukces: przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał.
- Imponujący sukces: przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał, a ty dostajesz okazję.

Wsparcie (strona 11):

- Sprzymierzeniec może wesprzeć cię podczas twojej akcji.
- Jeśli sprzymierzeniec cię wspiera, w zamian rezygnuje z wykonania swojej akcji oraz opisuje, w jaki sposób ci pomaga.
- Otrzymujesz +1 za każdego wspierającego cię w ten sposób sojusznika.
- MG może ograniczyć liczbę pomagających ci sprzymierzeńców.

FATE ACCELERATED: ŚCIAĞAWKA NR 2

Kolejność działań (strona 16)

- Konflikt fizyczny: porównaj wartości Szybkiej postawy – osoba z lepszym refleksem działa jako pierwsza.
- Konflikt psychiczny: porównaj wartości Uważnej postawy – osoba przywiązująca największą uwagę do szczegółów wyczuwa niebezpieczeństwo.
- Pozostali działają w porządku malejącym. remisę rozstrzyga się w dowolny rozsądny sposób, przy czym MG ma ostatnie słowo.
- MG może zdecydować, że wszyscy BN działają w turze w tym samym momencie, co najlepszy z nich.

Presja i konsekwencje (strona 16)

- Dotkliwość trafienia (w przebiaciach) = rzut ataku - rzut obrony
- Pola presji: możesz zaznaczyć jedno pole presji, aby skierować tam część lub całość trafienia – wolno ci przyjąć liczbę przebić równą numerowi zaznaczonego pola. Zmniejsz obrażenia o wartość zaznaczonego pola: o 1 dla Pola 1, o 2 dla Pola 2, o 3 dla Pola 3.

- Konsekwencje: możesz wziąć jedną lub więcej konsekwencji, aby przyjąć obrażenia. Odznacz jedno lub więcej pól konsekwencji i wpisz nowy aspekt w każdym z nich.

Łagodna = 2 przebiaci

Umiarkowana = 4 przebiaci

Dotkliwa = 6 przebić

- Wychodzenie z Konsekwencji:

Łagodna konsekwencja: usuń ją na koniec sceny.

Umiarkowana konsekwencja: usuń ją na koniec kolejnej sesji.

Dotkliwa konsekwencja: usuń ją na koniec scenariusza.

- Eliminacja: jeśli nie możesz (lub nie chcesz) przyjąć całości otrzymanych obrażeń, zostajesz wyeliminowany. Przeciwnik decyduje, co się z tobą stanie.

- Poddanie: poddaj się przed rzutem przeciwnika, a zachowasz kontrolę nad tym, w jaki sposób opuszczasz scenę. Za poddanie się otrzymujesz jeden lub więcej punktów losu (strona 18).

Postawy (strona 8)

- Podstępna: gdy stosujesz zmyłkę, działasz ukradkiem lub oszukujesz.
- Pomysłowa: gdy wymagane jest szybkie myślenie, rozwiązywanie problemów lub branie pod uwagę złożonych zmiennych..
- Siłowa: gdy używasz brutalnej siły.
- Szybka: gdy działasz szybko i zręcznie.
- Uważna: poświęcasz czas, aby wykonać czynności prawidłowo, przywiązując wagę do szczegółów.
- Widowiskowa: gdy działasz ze stylem i polotem.

Aspekty (strona 22)

- wywołanie:

wydasz punkt losu, aby otrzymać premię +2, wykonać przerzut lub zwiększyć trudność przeciwnikowi o 2.

- wymuszenie :

otrzymujesz punkt losu, gdy aspekt komplikuje ci życie.

- ustanowienie faktu:

aspekty odzwierciedlają rzeczywistość. Użyj ich do potwierdzenia szczegółów na temat postaci lub świata.

Rodzaje Aspektów

Aspekty postaci (strona 22)

- Zapisywane podczas tworzenia bohatera.
- Można je zmienić, osiągając dokonania (strona 24)

Aspekty sytuacyjne (strona 22)

- Ustalane na początku sceny.
- Mogą być tworzone za pomocą akcji uzyskania przewagi.
- Mogą zostać usunięte za pomocą akcji przewycięzania.
- Znikają wraz z zakończeniem sytuacji.

Okazje (strona 22)

- Mogą zostać wywołane jednokrotnie (za darmo), potem znikają.
- Mogą zostać usunięte przez przeciwnika za pomocą akcji przewycięzania.
- Nieużyte okazje znikają na koniec sceny.

Konsekwencje (strona 22)

- Po użyciu przyjmują przebiaci z udanego ataku.
- Mogą zostać wywołane przez twoich przeciwników tak jakby były aspektami sytuacyjnymi.

FATE ACCELERATED: ŚCIAĞAWKA NR 3

Osiągnięcia (strona 29)

Skromne osiągnięcie (na koniec każdej sesji)

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- zamień ze sobą poziomy dwóch dowolnych postaw;
- zmień nazwę jednego z twoich aspektów, który nie jest Koncepcją Ogólną;
- zamień jedną sztukę na inną;
- wybierz nową sztukę (oraz dostosuj odpowiednio swoje odświeżanie, jeśli masz już trzy sztuczki).

Istotne osiągnięcie (na koniec scenariusza lub ważnego wątku fabularnego)

Poza korzyściami, jakie daje skromne osiągnięcie, może skorzystać także z obu poniższych opcji:

- możesz usunąć dotkliwą konsekwencję, jeśli masz ją od co najmniej dwóch sesji;
- zwiększ premię z jednej z postaw o 1.

Przełomowe osiągnięcie (gdy w trakcie kampanii zaszły zmiany wpływające na cały świat gry)

Otrzymujesz korzyści wynikające ze skromnego i istotnego osiągnięcia, a także możesz skorzystać ze wszystkich poniższych możliwości:

- weź dodatkowy punkt odświeżania, który – jeśli chcesz – możesz od razu zamienić na dodatkową sztukę;
- zmień nazwę swojego aspektu Koncepcji Ogólnej (opcjonalnie)





INDEKS

akcje	11	powiązany z postawami	27
atak	11	ustalanie	27
obrona	11	presja	16, 17
przewycięzanie	11	tor presji	17
uzyskanie przewagi	11	usuwanie	18
wsparcie	11	punkty losu	19
aspekty	22	gracz kontra gracz	21
koncepcja ogólna	08	odświeżanie	08, 19
odkrycie istniejącego	08	otrzymywanie	19
postaci	08, 29	wydawanie	19
rodzaje	22	rozstrzygnięcia	11
sytuacyjne	22	imponujący sukces	11
utrapienie	08	porażka	11
wywołanie przeciwko graczowi	22	remis	11
drabina	11	sukces	11
konflikt	17	rywalizacja	17
kolejność działań	17	sztuczki	08, 27
poruszanie się	17	początkowe	08
przygotowanie sceny	11	szablony	24
strefy	17	zmniejszane odświeżania	08
konsekwencje	20	talia Fate	06, 11
dotkliwa	20	tworzenie postaci	08
łagodna	20	wyzwanie	14
umiarkowana	20	zagranie	15, 16
usuwanie	20	złoczyńcy	35
zmiana nazwy	20	grupy leszczy	35
kości Fate	6, 11	leszcze	35
mistrz gry	31	tworzenie	31
kampania	31		
prowadzenie	31		
scenariusz	31		
obrażenia	20		
eliminacja postaci	20		
przebicia	20		
zdrowienie	20		
okazja	11, 20		
osiągnięcia	29		
istotne	29		
przełomowe	29		
skromne	29		
postawy	08		
podstępna	08		
pomysłowa	08		
premia z	11		
siłowa	11		
szybka	11		
uważna	11		
widowiskowa	11		
zwiększanie premii	22		
poziom trudności	31		





TWOJA OPOWIEŚĆ JUŻ NA CIEBIE CZEKA!

Zaledwie parę minut przygotowań wystarczy, byś wkroczył do świata swoich ulubionych bohaterów s.f., stawiał czoła siłom zła wraz z parą gadających szympanсів lub też otwierał w wielkim mieście czarodziejski sklep z miłosnymi eliksirami. Obojętne, czy szukasz systemu idealnego do grania z marszu, czy też jesteś początkującym graczem, który ma ochotę na zabawę w coś nowego, a nie chce poświęcać na to wielu godzin.

Fate Accelerated Edition dostarczy wielu niezapomnianych wrażeń.

Fate Accelerated (w skrócie FAE) to skrócona wersja popularnej gry fabularnej Fate Core. FAE oferuje wszystkie możliwości i elastyczność mechaniki Fate w przystępnej formie. W środku znajdziesz szybkie reguły tworzenia fajnych bohaterów i nieskomplikowane zasady pozwalające na rozegranie dowolnej wymyślonej na bieżąco historii. Przy użyciu FAE przygotowanie gry zajmie tylko kilka minut.

3... 2... 1... GRAMY!