

FATE RPG

WERSJA DEMO

---- WPROWADZENIE ----

Witaj w fascynującym świecie niesamowitej akcji, mrozących krew w żyłach opowieści i spektakularnych historii o epickich herosach! Poniższy poradnik prezentuje podstawy FATE - systemu opracowanego przez Roberta Donoghue i Freda Hicksa z wydawnictwa Evil Hat Productions. FATE powstał w oparciu o mechanikę FUDGE autorstwa Stefana O'Sullivan'a z Grey Ghost Press.

Znajdziesz tu podstawowe reguły FATE, przycięte w taki sposób by mogły pełnić rolę pełnoprawnego wprowadzenia w system. Wystarczą w zupełności do gry, jeśli jednak przypadną ci do gustu, zachęcamy do zainteresowania się jednym z systemów, które oparto o tą znakomitą mechanikę:

- Bulldogs! (Galileo Games)
- Diaspora (VSCA Publishing)
- Legends of Anglerre (Cubicle 7)
- Starblazer Adventures (Cubicle 7)
- Spirit of the Century (Evil Hat Productions)
- The Dresden Files (Evil Hat Productions)

Więcej informacji na temat FATE znajdziesz na oficjalnej stronie gry: www.faterpg.com oraz na polskiej, fanowskiej stronie (z której prawdopodobnie pobrałeś ten dokument) poświęconej tej mechanice: www.faterpg.net.

Z CZYM TO SIĘ JE

FATE Quickstart jest podzielony na trzy rozdziały. Pierwszy, zatytułowany „Podstawy” ma za zadanie wyjaśnić wszystkie kluczowe terminy związane z mechaniką oraz sposobem jej wykorzystania. Znajdziesz tu również bardzo obszerny opis aspektów – kluczowego narzędzia, będącego sercem systemu. Drugi rozdział to „Mechanika”. Opisano w nim sposoby wykonywania testów oraz rozstrzygania konfliktów oraz informacje dotyczące tworzenia postaci niezależnych. W ostatnim, czyli „Tworzeniu postaci” znajdziesz informacje potrzebne do wykreowania własnego bohatera. Całość w zupełności wystarczy do rozpoczęcia pierwszej sesji w FATE.

Tekst: FATE SRD autorstwa Roberta Donoghue i Freda Hicksa oraz Free FATE stworzonego przez R Granta Erswella. Nieliczne fragmenty autorstwa Tomakona i Enca.

Tłumaczenie: Tomakon i Enc.

Redakcja i Korekta: Gan, Paladyn, Tomakon oraz Enc.

Poniższy dokument został opublikowany w oparciu o Open Game License version 1.0a (treść licencji znajdziesz na jego końcu). Żadna jego część nie jest oznaczona jako Product Identity (zgodnie z punktem 1(e) wyżej wymienionej licencji).

Komentarz: Poniżej zaprezentowana wersja FATE jest mocno uproszczona, przygotowana z myślą o fanach gier fabularnych chcących spróbować swoich sił na tej mechanice. Pozbawiono ją kilku elementów wykorzystywanych w „pełnoprawnych wersjach”, jak Sztuczki (a tym samym zmiana wartości Tempa odświeżania), reguły Impetu, Sojuszników czy rozróżnienia na nietrwałe i lepkie Aspekty.

---- PODSTAWY ----

Zanim poznasz szczegóły dotyczące mechaniki FATE niezbędne będzie zrozumienie pewnych kluczowych terminów związanych z systemem oraz elementów, z których będą składać się charakterystyki bohaterów graczy i postaci tła.

Kości

FATE stosuje cztery specjalne kości FUDGE (4kF). Są to kości sześciennie o dwóch ścianach oznaczonych +1 (+), dwóch oznaczonych -1 (-) i dwóch z zerami (0). Wynikiem rzutu kośćmi jest liczba z przedziału od -4 do +4.

Można stosować standardowe kości sześciennie i niskie wyniki (1, 2) traktować jak "-", średnie (3, 4) jak "0" a wysokie (5-6) jako "+".

Przykładowo wynik 2, 4, 6, 1 jest równoważny -, 0, +, - czyli ostatecznie -1.

Korzystając z kości FUDGE, po prostu rzuca się nimi czterema równocześnie i zlicza wyniki. Ponieważ - i + wzajemnie się równoważą, można usunąć taką parę ze

stołu, wtedy odczytanie wyniku z pozostałych dwóch kości z pewnością nie sprawi problemu. Jeśli nie ma żadnej przeciwstawnej pary to usuwa się wyrzucone zera (0) i znów otrzymuje się łatwy do odczytania wynik.

DRABINA PRZYMIOTNIKÓW

FATE i FUDGE - w odróżnieniu od wielu innych systemów RPG - wykorzystują słowa do opisu wszystkich rzeczy: Poziomów Trudności, cech czy efektów działań postaci. Wykorzystuje się do tego celu odpowiednie przymiotniki, których całą sekwencję umieszczono na drabinie ważności (słaby-przeciętny-nieźły-dobry-itd.). Samo posługiwanie się opisami nie jest obowiązkowe – można stosować je łącznie z wartościami liczbowymi lub w ogóle pomijać. Opisy mają pomagać graczom a nie utrudniać im życie.

PUNKTY FATE (W SKRÓCIE PF LUB PuF)

Punkty FATE to potężne narzędzie

w rękach gracza. Zwykle służą jako paliwo dla Aspektów – są niezbędne do ich wykorzystania. Ale to nie jest ich jedyne zastosowanie.

Poszczególne wartości i przypisane im przymiotniki to odpowiednio:

+8	Legendarny
+7	Epicki
+6	Fantastyczny
+5	Wspaniały
+4	Świetny
+3	Dobry
+2	Nieźły
+1	Średni
0	Przeciętny
-1	Słaby
-2	Tragiczny

Punkt FATE może być wydany ("na czysto" - bez wskazywania Aspektu), w celu uzyskania +1 do wyniku dowolnego rzutu (niekoniecznie własnego). Gracz może podjąć taką decyzję zarówno przed, jak i po wykonaniu rzutu.

Punkty Losu umożliwiają graczom uzyskanie narracyjnej kontroli nad sytuacją. Po wydaniu jednego punktu, postać znajduje w wypalonym wraku samochodu potrzebną mu część, zna przydatną osobę w danym mieście lub wkracza do akcji w najodpowiedniejszym momencie. Punkt wydany w ten sposób, stawia gracza przez chwilę na miejscu prowadzącego. MG ma jednak pełne prawo odmówić graczowi zastosowania Punktu Losu w taki sposób. Gracz może wydać Punkty Losu aby anulować efekt wydania Punktu Losu przez kogoś innego (nawet jeśli jest to MG).

TEMPO ODŚWIEŻENIA

Gracze zwykle odzyskują Punkty FATE pomiędzy sesjami, gdy ma miejsce *odświeżenie*. Jeśli MG zakończy przygodę cliffhangerem, może stwierdzić, że *odświeżenie* będzie miało miejsce w późniejszym czasie. Analogicznie, jeśli w trakcie jednej przygody będzie mieć miejsce dłuższa przerwa, MG może *odświeżyć* Punkty FATE w trakcie przygody.

Liczba PuFów, które gracz otrzyma w trakcie *odświeżenia* jest zwana *Tempem odświeżenia* i zwykle jest równa liczbie aspektów posiadanych przez bohatera.

W momencie, gdy MG zarządzi *odświeżenie*, liczba dostępnych Punktów FATE wzrasta do wartości równej *Tempu odświeżenia*. Osoby posiadające więcej PuFów nie zmniejszają w takim wypadku ich liczby.

ASPEKTY

Dzięki Aspektom można zdefiniować postać i pokazać jej wyjątkowość.

Aspektami mogą być:

- Powiązania (“Ukochany synek mamusi”, “Wybraniec Złych Bogów”),
- Przekonania (“Bóg, Honor, Ojczyzna”, “Interes musi się kręcić”),
- Cytaty (“To nie ja!”, “Żywy lub martwy, pójdziesz za mną”),
- Opisy (“Wyrachowany oszust”, “Twardy jak skała”),
- Przedmioty (“Merry - moja ukochana bryka”, “Tatowy karabin”),
- Wszystko co oddaje obraz postaci (“Gniew to mój wierny towarzysz”, “Gruba ryba”).

Aspekty wraz z Punktami Fate tworzą swoisty “krwioobieg” gry. W mechanice jest to ujęte prostą zasadą – utrudnienia i komplikacje dla postaci wynikające z Aspektów są źródłem nowych PF podczas gdy wszystkie ułatwienia i „bonusy” z jakich można skorzystać, wymagają

wydania PF i zmniejszenia puli gracza.

Aspekty są używane zarówno do opisu postaci jak i przeciwników (“Wielki jak ciężarówka”, “Nocny łowca”) czy elementów scen (“Wściekły tłum”, “Ciemności”, “Burza piaskowa” czy “Nie lubimy tu obcych”).

MECHANIKA ASPEKTÓW

Aspekty można stosować na kilka sposobów:

Przywołanie

Gracz korzysta z Aspektu poprzez opisanie w jaki sposób jest on pomocny jego bohaterowi po czym wydaje Punkt Losu - dopiero wtedy może skorzystać z jednej z opcji:

- Może powtórzyć rzut,
- Może dodać +2 do wyniku rzutu,
- Może opisać korzyści fabularne.

Aspekty można wykorzystywać nie tylko “mechanicznie” ale także “fabularnie” – przykładowo Cwaniak może wydać PuF i zdobyć nowy kontakt wśród podobnych sobie osobników w obcym mieście, Szeryf może skrzyknąć kilku praworządnych mieszczan aby ruszyć w pogoń za bandytami. MG musi wyrazić zgodę na takie rozwiązanie.

Przykład: Postać próbuje rozerwać kępujące go sznury. Testuje swoją Siłę (umiejętność na poziomie +3), MG ustalił Poziom Trudności na Dobry (+3), niestety kości nie sprzyjają - wypadło -,-,-,+ (-2).

Gracz: "Kawał Chłopa ze mnie i te sznureczki mnie nie powstrzymają!", wydaje 1 PuF i dodaje +2 do wyniku rzutu - teraz rezultat jest równy Stopniowi Trudności. To oznacza, że więzy puszcza ją - postać po krótkiej szarpaninie wyswobadza się samodzielnie.

UWAGA: Można użyć dowolnej liczby Aspektów do zmiany wyniku jednego rzutu - pod warunkiem że to użycie ma sens, zostało opisane a gracz wydał odpowiednią ilość PuFów. Nigdy nie można używać 2 razy tego samego Aspektu do poprawienia jednego rzutu.

Wymuszenie

W sytuacji gdy Aspekt może powodować negatywne efekty lub ograniczać możliwość wyboru postępowania gracz otrzymuje Punkt FATE w zamian za te przyjęcie tych niedogodności. Jeśli gracz chce uniknąć kłopotów (i nie zarobić PuFa od MG) to musi "wykupić" wymuszenie oferując MG Punkt FATE z własnej puli.

Przykład: Postać próbuje ukryć się przed ścigającymi go mutantami.

MG: "Taki Kawał Chłopa jak ty nie wciśnie się w jakąś mysią dziurę. Chyba nie uda ci się znaleźć bezpiecznej kryjówki" podsuwa PuF graczowi.

Gracz: "O, tam, za tą stertą śmieci, tam się zmieszczę" i podsuwa MG swój Punkt FATE, tym samym neutralizując wymuszenie.

UWAGA: Gracz może samodzielnie wymuszać swoje Aspekty i przez to zdobywać Punkty FATE. Zwykle MG w trakcie rozrywki ma dużo zajęć i niewiele czasu by pamiętać o wszystkich szczegółach postaci - więc aby zapewnić sobie dopływ świeżych PF należy wskazywać Aspekty i ich możliwe wykorzystanie ("pan Carter nie lubi bawidamków (Kobieciarz), będzie się trudniej z nim dogadać"; "Honor nie pozwoli mi na strzelenie w plecy!" itp.) .

Aktywacja

To stosowanie Aspektów nie należących do postaci gracza.

Aspekty należące do bohaterów niezależnych bądź miejsc mogą być:

- zgadywane (Wykorzystuje się je sugerując się opisem danej sytuacji - to nagroda dla uważnych graczy),
- odkrywane (po dokładnym badaniu ujawnia

się jeden (lub więcej) ukrytych Aspektów - wymagany jest rzut na którąś z umiejętności),

- deklarowane (po udanym teście lub rywalizacji gracz może wymyślić i powołać do życia całkiem nowy Aspekt).

Przykład zgadywania: MG: "Wewnątrz bunkra jest ciemno. Panuje straszna wilgoć, betonowe ściany pokrywają połacie pleśni. Na podłodze walają się porozwalane skrzynie z napisami "US Army" i plastikowe beczki."

Gracz: "Przekradam się, używając beczek jako osłony tak aby podkraść się jak najbliżej przeciwnika."

Wydaje 1 PuF aby zwiększyć szanse podkradnięcia się a MG zgadza się na takie rozwiązanie.

Przykład odkrywania: Postać obserwuje opuszczony obóz najemników. Gracz rzuca kośćmi i zdaje test.

MG: "Dostrzegasz tuż nad ziemią rozciągnięte druciki. O rany, one są połączone z zapalnikami. Ten teren jest zaminowany!"

Gracz będzie mógł teraz wykorzystać tę wiedzę - czy to przy przechodzeniu przez "Pole minowe" czy też zwabiając na nie nieświadomych przeciwników.

Deklarowanie

Deklarowanie - w odróżnieniu od pozostałych metod polega na nadawaniu celowi nowych, wcześniej nie istniejących Aspektów - wymaga udanego rzutu na którąś z umiejętności. Jeśli Aspekt został odkryty, zdeklarowany lub w inny sposób był wynikiem wykorzystania umiejętności (np. manewru w walce) to postać, której się to udało uzyskuje się jednorazowe, darmowe przywołanie (nie trzeba płacić PuF). Taką darmówkę można przekazać komuś innemu ale tylko pod warunkiem, że gracz to sensownie uzasadni.

Przykład deklaracji: Postać jest ścigana przez grupę wściekłych farmerów.

Gracz: mówi "Ci wieśniacy nie mogą być uzbrojeni jak regularna armia. Mają pewnie kiepskie giwery" następnie testuje umiejętność przeciwko zadanemu Poziomowi Trudności. Udaje mu się zdać.

MG: "Masz rację - widzisz, że farmerzy targają ze sobą obrzyny, samoróbki i jakiś sztucer. Górujesz nad nimi pod względem uzbrojenia" i dodaje grupie pościgowej Aspekt "Nędzne uzbrojenie". Będzie można go wykorzystać przy wymianie ognia aby podkreślić swoją przewagę lub zmniejszyć przewagę przeciwników ("Prawdziwy

deszcz ołowiu? Z takich pukawek to najwyżej prawdziwa mżawka").

POTEŃGA ASPEKTÓW

Wbrew pozorom Aspekty typu "Silny", "Sprytny" czy "Szczęściarz" nie są najpotężniejsze.

Te Aspekty tak naprawdę są nudne, nie generują Punktów FATE i niejako odcinają graczy od możliwości kształtowania fabuły. Pomińmy problem nudy bo to kwestia zależna od osobistych preferencji. Jednak wystarczy zestawić "Szczęściarza" z kimś kto ma "Ślepe szczęście" by zauważyć różnicę.

Ślepe szczęście można wykorzystać na korzyść postaci (tak samo jak u Szczęściarza) ale można także utrudnić jej życie. MG (lub inny gracz) może fundować postaci przedziwne zbiegi okoliczności, niefortunne zdarzenia ale musi za nie płacić PuFami. Czyli daje dużo więcej możliwości. Ale to nie wszystko. Gdy MG planuje scenariusz bierze pod uwagę Aspekty postaci. Co zainspiruje go bardziej - "Silny" czy "Nie spoczne, dopóki nie zniszczę gangu Diablos"? Aspekty pokazują co gracz chciałby zobaczyć na sesji więc nie warto tej możliwości marnotrawić. Tak naprawdę

najpotężniejsze Aspekty to te, które są najciekawsze - czyli pojawiają się najczęściej w grze.

DLACZEGO WARTO BRAĆ "NIEKORZYSTNE" ASPEKTY?

MG może wymuszać niekorzystne działanie kogoś z Aspektów - ale musi wtedy zapłacić Punktem FATE za niedogodności jakie doświadcza postać gracza. Jeśli w takiej sytuacji gracz nie chce ponosić skutków wymuszenia musi zapłacić PF z własnej puli by je zneutralizować. Gracz może sam przywoływać swój Aspekt w niekorzystnym świetle aby zdobyć PF, pod warunkiem, że MG się zgodzi na takie rozwiązanie.

Punkty FATE mają dużą płynność (przywoływanie Aspektów, zdarzenia losowe i co ważne - obrona przed wymuszeniami MG), więc naprawdę warto wyposażać postać w generator takich punktów - początkowa pula szybko się może skończyć.

Ale uwaga - nie ma co liczyć na łatwe nagrody - Punkt FATE należy się tylko gdy powoduje jakąś komplikację w życiu postaci. Skoro postać jest Alkoholikiem, to nie dostanie PuFa po każdym pijaństwie.

MG da taki punkt dopiero gdy spowoduje to komplikacje - np. postaci będą drżeć ręce podczas pojedynku z miejscowym zabijaką. Wiele Aspektów jest obosiecznych – można używać je zarówno aby uzyskać korzyści dla postaci jak i po to, by utrudnić jej życie i to są właśnie najlepsze rodzaje Aspektów. Potężny Aspekt to taki, który jest ciekawy. Interesujące Aspekty są używane dużo częściej i dają dużo większe szanse uzyskania ponownego rzutu lub zdobycia Punktów FATE. Weźmy na przykład Aspekt "Były wyznawca Złego Boga". Nie dość, że może dostać punkty przy spotkaniu z byłymi współwyznawcami ("Zdrajca, na stos z nim!") lub byłymi ofiarami ("Poznaję go, na stos z wyznawcami Złego!"), to można jeszcze przywołać ten Aspekt podczas bezpośredniego starcia z wyżej wymienionymi, badań okultystycznych lub rozpoznawaniu słabości sług Złego Boga. Obosieczność daje poważne korzyści.

TROCHĘ KOLORYTU - NAZWY MAJĄ ZNACZENIE

Po wypisaniu nazwy Aspektu przyjrzyj się jej dobrze i dobrze się zastanów. Czy odpowiada temu co chciałeś uzyskać, czy pasuje do koncepcji postaci i czy nie jest on

przypadkiem nudny (bo nie ma nic gorszego niż Aspekt, z którego nie skorzysta się podczas sesji ani raz).

Nazwa Aspektu jest ważna - w tej krótkiej frazie musi zmieścić jak najwięcej treści. Warto zadbać także o trochę kolorytu - Aspekt "Myśliwy" wygląda dość płasko w porównaniu do "Urodzony w lesie", "Tropiciel z pustyni Mojave" czy "Upolowałem monstrum z rozlewisk".

Poniżej kilka przykładów ułożonych od najbledszego po najsmaczniejszy.

Gladiator -> Bohater wielu aren -> Walką na arenie wykupiłem swoją wolność

Wróg -> Na czarnej liście rodziny Sandrino -> Uwiodłem córkę dona rodziny Sandrino

Nienawiść (mutanci)->Wyśle wszystkie mutanty do piekła! ->Tylko ja ocalałem

z rzezi jaką urządziły mutanty

Wykształcony -> Prawdziwy kujon -> Absolwent MIT/Harvardu

UMIĘJĘTNOŚCI

Poniżej zamieszczono przykładową listę. Nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości – umiejętności można dodawać i usuwać oraz modyfikować ich zastosowania, tak

aby jak najlepiej odpowiadały stylowi i charakterowi gry. Nieznajomość danej dziedziny oznacza, że podczas rzutów korzystać się będzie z domyślnego poziomu 0.

Atletyka

Atletyka odzwierciedla ogólną sprawność postaci, za wyjątkiem jej siły fizycznej (co określa Siła) oraz długoterminowej wytrzymałości (czym jest Wytrzymałość). Testuj atletykę podczas biegania, skakania, wspinaczki oraz pływania.

Broń ręczna

To umiejętność określająca biegłość bohatera w walce z wykorzystaniem wszelkiej broni do walki bezpośredniej – mieczy, toporów, noży, czy włóczni.

Charakter

To miara odwagi, siły woli i dyscypliny bohatera. Określa opanowanie postaci w stresujących sytuacjach, to jak długo wytrzyma tortury lub jak skutecznie oprze się mrocznym mocom.

Czujność

Czujność odpowiada za pasywną percepcję postaci – dostrzegania szczegółów w sytuacji, gdy postać nie szuka ich celowo. W walce fizycznej odpowiada również za inicjatywę.

Dowodzenie

Dowodzenie określa zarówno umiejętność bezpośredniego kierowania i inspirowania ludźmi, jak również wiedzę potrzebną do zarządzania jakąś organizacją.

Empatia

Empatia jest umiejętnością odzwierciedlającą zdolność pojmowania motywacji innych ludzi – tego, co myślą i co czują. Korzystaj z niej ilekroć bohater chce się dowiedzieć czy ktoś kłamie lub gdy gracz chce się dowiedzieć, co konkretnie chciałby usłyszeć jego rozmówca. To również inicjuje w konfliktach społecznych.

Hazard

Hazard jest umiejętnością pozwalającą na znajomość rozmaitych gier oraz tego, jak w nich wygrywać. Uwzględnia również wiedzę dotyczącą rozmaitych loterii i zakładów.

Inżynieria

Inżynieria odpowiada za wiedzę na temat sposobu działania oraz budowy maszyn. Pozwala na rozbieranie i składanie z powrotem rozmaitych urządzeń (a co za tym idzie również ich naprawę).

Kontakty

Kontakty to umiejętność wydobywania informacji z ludzi. Niekoniecznie oznacza same znajomości – równie dobrze postać

może znać kogoś, kto zna kogoś, kto dysponuje potrzebną wiedzą.

Krycie się

Umiejętność stawania się i pozostawiania niewidzianym oraz niesłyszonym.

Nauka

Umiejętność ta odpowiada za wszelkie dziedziny nauki, wliczając w to medycynę oraz – w światach gdzie jest to odpowiednie – dziką, pulpową naukę pozwalającą konstruować szalone wynalazki.

Oszukiwanie

Jest to po prostu umiejętność kłamania – w wiarygodny, nie pozostawiający złudzeń co do prawdopodobności bohatera sposób.

Perswazja

Umiejętność określająca sztuk bohatera do przekonywania innych do swoich racji, robienia dobrego wrażenia i ogólnie pojętej przyjacielskiej rozmowy. Testuj tą umiejętność za każdym razem, gdy postać chce wyrzucić wpływ na inną osobę bez odwoływania się do groźby.

Pilotowanie

Umiejętność pilotowania pojazdów powietrznych, niezależnie od tego, czy są to stare dwupłatowce, nowoczesne odrzutowce czy też helikoptery.

Prowadzenie

Prowadzenie to umiejętność kierowania wszelkimi pojazdami naziemnymi, począwszy od motocykli, na ciężarówkach kończąc. W światach fantasy może być zastąpiona Jeździectwem i odpowiadać za jazdę konną oraz powożenie zaprzęgiem.

Przetrwanie

Przetrwanie dotyczy wszelkich czynności związanych z życiem w dziczy, jak tropienie, budowanie obozowiska, polowanie, zakładanie sidła czy rozpalanie ognisk.

Sekrety

Wiedza na temat istot i zjawisk paranormalnych. Obejmuje wszystko, co w jakiś sposób jest związane ze światem magicznym, począwszy od hipnozie, na okultyzmie kończąc. Może być wykorzystane do deklaracji aspektów, jak również w zastępstwie Czujności gdy chodzi o zjawiska nadnaturalne (w roli „szóstego zmysłu”).

Siła

Miara czystej siły fizycznej bohatera, zarówno jego muskulatury, jak również wiedzy jak korzystać z posiadanej mocy. Testuj ją, gdy postać próbuje podnieść lub przesunąć coś ciężkiego albo złamać jakiś wytrzymały przedmiot.

Strzelanie

Umiejętność wykorzystywana gdy bohater korzysta z broni zasięgowej – zarówno starodawnej, jak łuki, czy muszkiety, jak również nowoczesnej.

Sztuka

Określa ogólnie pojęty talent artystyczny, począwszy od palowania, na tańcu i muzyce kończąc. Wlicza się w nią wiedza, umiejętność komponowania oraz występy.

Śledztwo

Umiejętność ta służy do wyszukiwania i odnajdywania interesujących informacji – wykorzystuj ją ilekroć postać aktywnie szuka czegoś, np. podczas badania miejsca zbrodni, łączenia pozornie niezwiązanych ze sobą faktów albo dostrzegania wzorców w już posiadanych informacji, ale również wykrywania ukrytego nieprzyjaciela.

Walka wręcz

Może odzwierciedlać tajne sztuki walki, opanowane podczas wieloletniej wędrówki po krajach Dalekiego Wschodu, ale również dobrze boks, czy też brudną, uliczną walkę. Walka wręcz to po prostu bijatyka, umiejętność walki bez użycia broni.

Wykształcenie

Odzwierciedla wiedzę „książkową” – cały zasób informacji posiadanych przez postać, za wyjątkiem Nauki, Sekretów i Sztuki.

Wytrzymałość

Wytrzymałość odzwierciedla zdolność do normalnego działania postaci pomimo jej zmęczenia oraz otrzymanych obrażeń, odporność organizmu na wysiłek i szok, jak również łatwość przewycięzania chorób i trucizn.

Zasoby

Jest miarą majątku bohatera – w zależności od postaci może być to obszerny skarbiec, rodzinna kopalnia srebra lub solidnie złożony pakiet inwestycji.

Zastraszanie

To sztuka wpływania na innych za pośrednictwem otwartych grózb lub bardziej subtelnych środków, wykorzystywana m.in. podczas przesłuchiwań (czy też podczas torturowania).

Złodziejstwo

Wiedza dotycząca rozmaitych systemów zabezpieczeń jak zamki, alarmy oraz skomplikowane czujniki elektroniczne oraz umiejętność ich omijania.

Zwinne dłonie

Umiejętność odzwierciedla rozmaite rodzaje sztuczek wykonywanych dzięki zwinności dłoni, począwszy od iluzji, przez kradzież kieszonkową na skomplikowanych operacjach wymagających szybkości i precyzji, jak zonglowanie.

EKWIPUNEK

W FATE narzędzia, pojazdy, czy broń nie zapewniają bezpośredniej premii do rzutu. W niektórych wypadkach (np. przeprowadzenie operacji na otwartym sercu) są niezbędne, by gracz miał w ogóle prawo do rzutu kośćmi. W innych (np. badanie śladów w miejscu zbrodni) są potrzebne w celu uniknięcia kar do testu. W jeszcze innych nie będą mieć większego znaczenia – przynajmniej do momentu, kiedy użyje się jednego z przypisanych do nich aspektów.

Każdy przedmiot może posiadać jeden lub kilka aspektów, jakie będzie można przywoływać, wymuszać lub aktywować tak samo, jak każdy inny element scenarii. Przykładowo, wspaniały miecz może mieć aspekt „Świetnie wyważony” – gracz może go przywołać podczas pojedynku, by zadać skuteczniejszy cios. Kiepsko wykonany, prymitywny oręż będzie prędzej miał „Fatalną jakość”. Broniąc się będzie można go aktywować by poprawić skuteczność obrony, MG mógłby również zaoferować PuF i wymusić złamanie broni.

Broń i pancerze

Obrażenia zadane sztyletem raczej nie będą tak poważne, jak rana od topora dwuręcznego. Bohater noszący pancerz

plytowy może nie otrzymać choćby draśnięcia gdy zostanie trafiony mieczem, podczas gdy nie chroniony zbroją kolega może zostać przeszyty na wylot takim orężem. W mechanice FATE wyższa skuteczność broni oraz działanie ochronne zbroi przekłada się na zmniejszenie lub zwiększenie liczby utraconych punktów Żywotności po skutecznym trafieniu. Dodatkowo, zbroje mogą przyjmować konsekwencję tak, jak bohaterowie – gdy jednak przyjmą maksymalną przypisaną im liczbę, przestają funkcjonować (a co za tym idzie chronić).

W tabeli Broń znalazły się informacje dotyczące liczby dodatkowych punktów presji traconych niezależnie od uzyskanego Przebiccia oraz, w przypadku broni zasięgowych, liczba Stref, jakie mogą dzielić strzelającego od celu (szczegóły znajdziesz w sekcji „Opisywanie sceny”).

W tabeli Pancerze znajdziesz informację na temat tego, ile punktów presji absorbuje dana zbroja przy każdym trafieniu. Wartość ta stanowi jednocześnie ujemny modyfikator do wszystkich testów Atletyki i Krycia się oraz innych umiejętności w sytuacjach, gdy mobilność i ograniczenie ruchów z powodu noszonej zbroi mogą mieć znaczenie (zależy to od MG).

Tabela: Broń

Broń	Dodatkowa presja	Zasięg (Strefy)
Pięści	+0	-
Nóż	+1	-
Miecz	+2	-
Miecz dwuręczny	+3	-
Topór	+2	-
Włócznia	+2	-
Laserowy miecz	+4	-
Łuk	+1	2
Kusza	+2	2
Shuriken	+0	1
Rewolwer	+2	2
Karabin	+3	3
Strzelba	+4	2
Blaster	+5	3

Tarcze

W poniższych tabelach nie uwzględniono tarcz. Według poniższych reguł ich rola ogranicza się do posiadanych aspektów (np. „Zasłona”, „Stalowa bariera”), choć MG może zdecydować, że duża, okuta żelazem lub w całości metalowa tarcza zasługuje na skuteczność równą zbroi kolczej (absorbowanie 1 punktu presji z każdego ataku) i/lub pochłonięcie jednej lekkiej konsekwencji.

Tabela: Pancerze

Rodzaj pancerza	Absorbowanie presji	Konsekw.
Skórzany	0	1 lekka
Ćwiekowany	1	1 lekka
Kolczuga	1	1 lekka, 1 średnia
Łuskowy	2	1 lekka, 1 średnia
Plytowy	2	1 lekka, 1 średnia, 1 poważna

----- MECHANIKA -----

W poniższym rozdziale poznasz podstawy mechaniki FATE – wykonywania testów, rozgrywania konfliktów oraz określania ich następstw. Na końcu rozdziału znajdziesz również kilka informacji dotyczących charakterystyk nieprzyjaciół bohatera oraz rozwoju postaci graczy.

TEST

Ilekcio bohater (gracza lub MG) podejmie jakieś wyzwanie, którego następstw nie da się bezstronnie określić, zaistnieje konieczność wykonania testu. Istnieją dwa podstawowe rodzaje testów: prosty oraz przeciwstawny. Pierwsze wykonuje się, gdy postać stara się pokonać jakąś statyczną przeszkodę (np. przeskoczyć rozpadlinę). Drugie dotyczą rywalizacji z innymi istotami, gdzie ich umiejętności mają kluczowe znaczenie.

TEST PROSTY

Przeprowadzenie testu jest bardzo proste – należy wybrać umiejętność, która będzie

jego podstawą, następnie określić Poziom Trudności (to zadania prowadzącego), rzucić kośćmi i sprawdzić, jaki jest wynik starań bohatera a potem wprowadzić następstwa testu w życie. Można to rozłożyć na cztery podstawowe kroki:

1. Wybierz umiejętność
2. Określ Poziom Trudności
3. Rzuć kośćmi i zmodyfikuj poziom umiejętności
4. Określ sukces lub porażkę oraz ich następstwa

Wybór umiejętności

Pierwszą rzeczą, którą trzeba zrobić jest wybór kluczowej umiejętności. Gracz może podpowiedzieć, z której chciałby skorzystać, jednak ostateczna decyzja w tym zakresie należy do MG.

Określenie Poziomu Trudności

Kolejnym krokiem po wybraniu testowanej umiejętności jest ustalenie przez prowadzącego trudności zadania. Poziom Trudności to minimalny rezultat jaki należy

osiągnąć by zrealizować zadeklarowany zamiar. Określa się go w oparciu o drabinę umiejętności (np. otworzenie złożonego zamka może mieć trudność na poziomie dobrym (+3) a prosta naprawa to jedynie słaby (0) poziom).

Rzut kośćmi

Gracz rzuca czterema kośćmi FUDGE, po czym dodaje uzyskany wynik do poziomu umiejętności.

Określanie następstw testu

Aby akcja zakończyła się sukcesem należy osiągnąć co najmniej ustalony Poziom Trudności. Różnica pomiędzy trudnością a uzyskanym rezultatem jest miarą powodzenia (lub niepowodzenia) i jest nazywana Przebicciem. Im większy sukces tym czynność została wykonana z lepszym skutkiem, szybciej lub bardziej efektywnie. W przypadku niepowodzenia określa się jak bolesna jest porażka – może to być tylko strata cennego czasu ale zdarzyć się mogą i gorsze sytuacje.

TABELA UPŁYWU CZASU

Niektóre zadania wymagają większej ilości czasu do ukończenia. W takich wypadkach MG określa ile nominalnie potrzeba go bohaterowi do realizacji zadania. Po wykonaniu testu każdy punkt Przebicia pozwala zredukować ten czas o jeden poziom wg poniższej tabeli. Można ją wykorzystać również w innych celach, np. gdy postać dokonuje prowizorycznej naprawy silnika prowadzący określa, że maszyna przestanie działać po 15 minutach – plus jeden poziom na tabeli w dół za każdy Punkt Przebicia, jaki uzyska w teście.

Przykład: Postać zamierza otworzyć zamek za pomocą wytrychów. Mechanizm jest prosty, ale ze względu na to, że to ruchliwe miejsce i naprawę trzeba się spieszyć - MG ustala, że to będzie zadanie o PT dobrym (+3). Postać jest wyszko-

<u>Okres czasu</u>
Natychmiast
Kilka chwil
Pół minuty
Minuta
Kilka Minut
Kwadrans
Pół godziny
Godzina
Kilka godzin
Popołudnie
Dzień
Kilka dni
Tydzień
Kilka tygodni
Miesiąc
Pora roku
Pół roku
Rok
Kilka lat
Dekada
Życie
Wiele pokoleń
Wieki

lonym włamywaczem (Złodziejstwo +2) a na kościach (4kF) wyrzucono +, -, +, + (+2) – odczytujemy ostateczny rezultat jako +4.

Uzyskano 1 punkt Przebicia – więc nie tylko, że udało się postaci otworzyć zabezpieczone drzwi ale zrobiła to wyjątkowo sprawnie. Na zamku nie zostały ślady włamania.

TEST PRZECIWSTRAWNY

Czasami MG musi rozstrzygnąć sytuację, gdy w tej samej akcji bierze udział kilku uczestników, których wszelkie poczynania dzieją się praktycznie jednocześnie – dobrymi przykładami będą: siłowanie się na rękę, uwodzenie, targowanie albo różnego rodzaju wyścigi. Taki test, zwany przeciwnym, przeprowadza się bardzo podobnie do prostego. MG decyduje jakie umiejętności będą wykorzystywane – mogą rywalizować te same (np. Prowadzenie w wyścigu samochodowym albo Sztuka w konkursie recytacji) ale niekoniecznie - np. Błef kontra Spryt, Zastraszanie kontra Opanowanie itd. Różnica tkwi w ustaleniu Poziomu Trudności – dla każdego z uczestników testu jest równy wynikowi przeciwnika. W ten sposób osoba, która uzyska wyższy wynik zakończy rzut sukcesem (z liczbą Punktów Przebicia

równą różnicą między jej rezultatem a rezultatem oponenta), zaś przeciwnik porażką.

Przykład: Postać próbuje obrobić kieszenie wybranemu z tłumu człowiekowi. Postać to doświadczony złodziej (Zwinne dłonie +3) a MG ustala poziom Czujności ofiary na +1. Po rzutach postać osiągnęła rezultat (+4) zaś przeciwnik zaledwie (+2). Oznacza to aż dwa punkty Przebicia postaci – MG proponuje, by oznaczało to większy łup.

Modyfikatory

W pewnych sytuacjach szanse nie będą równe, np. gdy w wyścigu samochodowym jeden z bohaterów będzie miał starego, wysłużonego garbusa a drugi nowoczesne auto wyścigowe. W takich wypadkach MG może dać jednej ze stron modyfikator do umiejętności – w powyższym przykładzie prowadzący mógłby zmniejszyć Prowadzenie postaci jadącej garbusem.

KONFLIKTY

Konflikty to bardziej złożone sytuacje gdzie występują co najmniej dwie przeciwstawne frakcje a jego przebiegu nie da się szybko

i sprawnie odzwierciedlić za pomocą pojedynczego rzutu.

Konflikt jest rozbity na drobniejsze części - rundy - podczas których każda ze stron stara się osiągnąć wyznaczone sobie cele. Konflikt może zakończyć się zwycięstwem poprzez wyłączenie przeciwnika lub jego kapitulację.

Najczęstsze Konflikty to: różne rodzaje walki, zmagania na arenie politycznej, zacięte negocjacje, wymiana morderczych spojrzeń itp.

W momencie, gdy rozpocznie się konflikt, korzystaj z poniższych reguł jako wzorca.

1. Opisz scenę.
2. Ustal inicjatywę.
3. Rozpocznij wymianę.
 - a) Podejmij akcje.
 - b) Rozstrzygnij akcje.
 - c) Rozpocznij nową wymianę.

OPISYWANIE SCENY

W trakcie konfliktu elementy scenografii mogą mieć znaczącą rolę. Opisując scenę MG deklaruje, czy są w niej obecne jakies aspekty – a jeśli tak, oznajmia graczom jakie.

Jeśli scena ma miejsce na większym obszarze, MG opisuje dodatkowo strefy, w jakich konflikt będzie mieć miejsce.

Każda z nich to luźno opisana przestrzeń, w której bohaterowie mogą wchodzić w bezpośrednią interakcję (co pozwala na rozpoczęcie rozmowy albo cios w twarz). Rozstawienie w danej strefie wpływa na różne rzeczy – to, czy postacie mogą się bezpośrednio atakować czy też muszą korzystać z broni zasięgowej. Określanie startowej pozycji powinno być intuicyjne, jeśli jednak nie jest to jednoznaczne, ostateczne zdanie należy do MG.

Zastanawiając się nad definiowaniem stref warto pamiętać, że postacie znajdujące się na tym samym obszarze mogą „dotknąć” się nawzajem, w obrębie sąsiednich stref są w stanie rzucać w siebie różnymi przedmiotami, zaś dwie (czasami trzy) strefy wymuszają walkę bronią strzelającą. W każdej walce nie powinno się znaleźć więcej, niż kilka stref. Biorąc pod uwagę, że broń palną można z łatwością użyć przez trzy obszary (czasem o kilka dalej) wygodnie byłoby określić od trzech do pięciu stref – nie czuj się jednak zobligowany do wciskania większej liczby, niż potrzeba.

USTALANIE GRUP

Główni przeciwnicy mogą być opisani tak dokładnie, jak bohaterowie graczy, jednak często pomagierzy, bandziory i inni pozbawieni twarzy oponenci będą wspierać stronę przeciwną. W mechanice gry wszystkich nazywani będą pionkami i będą opisani nieco inaczej, niż normalne postacie. Pionków dzieli się grupy – najczęściej tyle, ilu bohaterów uczestniczy w starciu. Jeśli jedna ze stron składa się z bohaterów i pionków, ci pierwsi mogą „podczepiać się” do pomocników, kierując nimi i korzystając w ten sposób z ich pomocy (szczegóły na ten temat znajdziesz w sekcji „Wrogowie”).

USTALANIE INICJATYWY

Kolejność działania uczestników starcia jest określana na początku konfliktu. Kolejność działania jest uzależniona przez Czujność (dla fizycznych konfliktów) lub Empatię (dla społecznych starć), od najwyższej wartości do najniższej. W zasadach określa się to mianem porządku inicjatywy (tzn. „kto ma inicjatywę by zadziałać w danym momencie”).

Remisy są przełamywane na korzyść postaci z wyższym Charakterem. Jeśli nie przyniesie to rozwiązania, ostatecznym

kryterium jest to, który z graczy siedzi bliżej z prawej strony MG.

Jeśli bohater jest „podczepiony” pod grupę pionków, użyj inicjatywy postaci. W innym przypadku inicjatywa pomagierów jest zależna od jej jakości (co zostało wyjaśnione w sekcji „Pionki”).

Kiedy porządek działania został ustalony poproś każdego według kolejności o zadeklarowanie swoich akcji w pierwszej wymianie. Kiedy ostatnia osoba wykona swoje działanie rozpoczyna się nowa wymiana i uczestnicy konfliktu przeprowadzają swoje akcje zgodnie z tą samą kolejnością.

Alternatywa względem umiejętności

Dla niektórych drużyn idea używania konkretnych umiejętności do określania inicjatywy może wydawać się nieodpowiednia jako „burząca równowagę” lub co najmniej nieprzyjemna, jako że promuje wynoszenie niektórych na wysokie miejsca piramidy. Część MG również nie będzie pasowało ściśle śledzenie porządku akcji. Jeśli twoja grupa nie przepada za inicjatywą opartą na umiejętnościach, możesz wykorzystać jedną z alternatyw:

- Na początku każdej wymiany pierwszeństwo będzie przekazywane z gracza na gracza zgodnie ze wska-

zówkami zegara.

- Inicjatywa w trakcie danej wymianie również postępuje zgodnie ze wskazówkami zegara (wliczając MG).
- Z tego powodu osoba, która w jednej wymianie była pierwsza, w kolejnej zadziała jako ostatnia, reszta działa o jeden krok wcześniej.

Ta prosta metoda zapewnia, że każdy będzie miał szansę zadziałać jako pierwszy w trakcie konfliktu i nie wymaga na graczach wyboru konkretnych umiejętności podczas budowania swoich bohaterów.

PODEJMOWANIE AKCJI

Kiedy gracz deklaruje akcję, opisuje co będzie robił jego bohater i, jeśli jest to konieczne, rzuca kośćmi. Każda akcja jest rozstrzygana albo jako test prosty (gdy nikt nie przeszkadza postaci) lub przeciwstawny, którego szczegóły zależą od specyfiki tego działania. Większość akcji w walce będzie albo atakiem albo manewrem.

Ataki

Atak to próba wymuszenia określonego skutku na celu, poprzez zranienie, zastraszenie lub przy użyciu innych środków. Atak jest rozstrzygany jako spór, z atakującym bohaterem (napastnikiem) próbującym przebić wynik broniącego się (defensora) w teście umiejętności.

Nie wszystkie ataki są związane z przemocą. Próba przekonania kogoś lub odwrócenia uwagi również jest formą ataku. Kiedy rozstrzyga się, czy jakaś czynność jest atakiem, wystarczy spojrzeć na bohaterów uczestniczących w starciu, określić skutek (lub „rozkaz”) jaki chce przeforsować działający oraz cel lub barierę przeszkadzającą w zdobyciu tego celu, broniącą (lub „odpowiadającą”) postaci. Umiejętności używane do ataku i obrony zależą od celu napastnika. Poniżej znajduje się kilka przykładów.

Jeśli napastnik wygra test, jego stopnie mogą być wydane by spowodować presję na defensorze (szczegóły w „Rozstrzygnięciu

Napastnik chce...	Więc używa	Defensor może użyć...
Fizycznie zranić	Pięści, Strzelanie, Broń	Pięści, Broń, Atletyka
Oszukać	Oszukiwanie	Charakter, Empatia
Przestraszyć	Zastraszanie	Charakter, Oszukiwanie
Wymusić ruch	Siła	Siła

Akcji”). Jeśli defensor wygra, atak się nie udaje; gdy zaś obrońca znacząco przebije rzut atakującego, może zdobyć przebicie (szczegóły w sekcji „Test”), które może wykorzystać na swoją korzyść.

Manewry

Manewr to próba zmienienia sytuacji w jakiś sposób poprzez wpływ na środowisko lub uczestników walki, lecz bez zadawania obrażeń lub wymuszania określonego zachowania u celu (jeśli któraś z tych okoliczności ma miejsce, będzie to atak). Kiedy postać stara się skoczyć i chwycić linę, rzucić piachem w oczy wroga, zgromadzić na sobie uwagę w sali balowej lub skierować debatę na inne tory – będzie to manewr.

Rozstrzyga się go jako test prosty lub przeciwstawny, gdzie trudność jest zależna od konkretnego przypadku. Manewr, który nie wpływa na wroga jest prostą akcją. Większość takich czynności polega na rzucie kośćmi przeciw trudności ustalonej przez MG i wykorzystaniu zdobytego Przebicia w konkretnym celu. Manewr może być skierowany przeciw nieprzyjacielowi i, jeśli zakończy się sukcesem, owocować nałożeniem na niego tymczasowego Aspektu. Oba rodzaje da się wyko-

rzystać by nałożyć tymczasowy Aspekt na scenę. Szczegóły znajdują się w sekcji „Rozstrzygnięcie manewrów” w dalszej części tego rozdziału.

Akcje specjalne

Darmowe akcje

Niektóre działania są „darmowe” – nie liczą się jako akcja bohatera w trakcie wymiany, niezależnie od tego czy wymagają rzutu kośćmi. Rzucanie na obronę przeciwko atakowi jest akcją darmową. Podobnie są nimi krótkie działania, jak rzut okiem gdy postać wchodzi do pomieszczenia, wciśnięcie przycisku na ścianie obok bohatera, czy wykrzyczenie krótkiego ostrzeżenia.

Zasadniczo nie ma limitu darmowych akcji jakie bohater może podjąć podczas wymiany; MG musi się po prostu zgodzić na to, że dana czynność jest darmowa – nie powinien opierać się przed wprowadzeniem limitów jeśli uważa, że gracz nagina tą zasadę na swoją korzyść.

Pełna obrona

Bohater może zdecydować nie robić nic prócz bronięcia się w danej wymianie. Opuszczając swoją normalną akcję otrzymuje premię +2 do wszystkich reakcji

i obron na czas tej wymiany. Bohaterowie, którzy koncentrują się na obronie mogą zadeklarować to na początku wymiany zamiast czekać na swoją turę. Podobnie, jeśli nie podejmowali działań w wymianie i zostaną zaatakowani mogą zdecydować się na pełną obronę dopiero w tym momencie, tracąc tym samym swoją akcję w tej wymianie.

Wstrzymanie akcji

Bohater może zdecydować się nie działać w chwili, kiedy obejmie inicjatywę. Wstrzymując akcję, może zdecydować na podjęcie działań w późniejszym czasie, w ramach tej samej wymiany. Musi wyraźnie określić, że rozpoczyna działanie gdy tylko ktoś inny skończy swoją akcję, lecz przed początkiem tury kolejnego gracza. Nie może poczekać, aż ktoś zadeklaruje swoje czynności i potem przeszkodzić mu swoją akcją.

Blokowanie akcji

Kiedy działanie bohatera ma prewencyjny sens – próbuje powstrzymać coś od zaistnienia, zamiast samodzielnie próbować czegoś dokonać – podejmuje próbę zablokowania akcji. Deklaruje co stara się osiągnąć oraz jaką umiejętność wykorzysta do tego. Gracze mogą próbować blokady dowolnego

rodzaju akcji i teoretycznie używać do tego dowolnej umiejętności, jednak o ile blok nie jest prosty i jasny, MG może nałożyć kary na postawie oceny tego, jak ciężkie by to było. Gracze nigdy nie powinni być w stanie „pokryć wszystkich baz” jednym blokiem. Blokująca postać może zadeklarować próbę obrony innego bohatera. Robi to w ciągu swojej tury i rzuca na umiejętność wykorzystywaną do bloku; rezultat określa siłę blokady. Później, w trakcie wymiany, gdy ktoś próbuje zaatakować chronioną postać, może skorzystać ze swojej obrony lub rzutu blokującego bohatera (zależnie od tego, który jest wyższy). Napastnik rzuca na swój atak normalnie, podobnie czyni defensor. Jeśli jego rezultat jest wyższy od siły blokady, używa swojego wyniku; w innym wypadku korzysta z siły blokady. Napastnik zyskuje stopnie normalnie. W przypadku innych rodzajów blokad, blokująca postać deklaruje wykonanie tej akcji w swojej turze i rzuca na wybraną umiejętność uwzględniając ewentualne kary nałożone przez MG. Wynik to siła blokady. Później w trakcie tej wymiany, każdym razem gdy ktoś próbuje dokonać działania, które było blokowane, wchodzi w spór z blokującym. Postać próbująca obejść blokadę rzuca na swoją umiejętność (nie na

umiejętność wykorzystaną do założenia bloku) i porównuje wynik z siłą blokady. Jeśli atakujący zdobędzie choć jeden stopień, skutecznie omija blokadę. Próba obejścia bloku zawsze wymaga wykorzystania akcji, choć MG może pozwolić na pewną dowolność odnośnie umiejętności wykorzystywanej w tym celu. Nawet jeśli akcja normalnie była by darmową, próba przełamania blokady wymusza wiele wysiłki, dlatego MG może zadeklarować, że będzie się to wiązało z wykorzystaniem akcji w danej wymianie. Różne umiejętności mogą być użyte by ominąć blok.

Akcje równoczesne

Czasami postać chce zrobić coś bardziej skomplikowanego niż zwykła, prosta akcja. Niekiedy jest to tylko nieco bardziej złożone, jak wyjęcie broni i atak; innym razem o wiele bardziej skomplikowane, jak komponowanie sonetu podczas pojedynku. Kiedy bohater podejmuje prostą akcję robiąc coś innego, jak wyjęcie oręża i zadanie ciosu lub wystrzelenie flary sygnalizacyjnej podczas zastraszania watahy wilków czających się na granicy światła ogniska, będą to akcje równoczesne, co przekłada się po prostu na karę -1 do rzutu na główną

czynność (efektywnie powodując wydanie z góry jednego stopnia). Kiedy są wątpliwości która z akcji będzie główną, a która uzupełniającą, tą drugą będzie działanie normalnie nie wymagające rzutów kośćmi. Czasem MG może zdecydować, że akcja uzupełniająca jest bardziej skomplikowana lub trudna do przeprowadzenia i nałożyć wyższą karę do testu.

Poruszanie

Ruch jest jedną z najpowszechniejszych akcji równoczesnych. Gdy przemieszczenie się z jednej strefy do drugiej jest proste, bohaterowie mogą uczynić to w ramach akcji równoczesnych. Jeśli chcą się przemieścić dalej, muszą zadeklarować normalną (nie uzupełniającą) akcję sprintu, co wiąże się z rzutem na Atletykę. Bohater może pokonać tyle stref, ile stopni sukcesu wygeneruje.

Czasami przemieszczanie się między strefami nie będzie tak proste, jak normalnie, np. w przypadku istnienia jakiejś bariery (jak ogrodzenie lub gruzowisko) lub z innego powodu (jak próba zejścia z dachu na ulicę poniżej i vice versa). Taką komplikację poruszania się nazywa się granicą. Wartość liczbowa znajdująca się przy niej określa karę do

wszystkich akcji ruchu i zmniejsza liczbę stopni generowanych w trakcie sprintu.

ROZSTRZYGANIE AKCJI

Rozstrzyganie Ataków

Skuteczny atak powoduje presję na celu równą Przebiciu (różnicy między wynikiem napastnika a rezultatem uzyskanym przez defensora). Presja reprezentuje niespecyficzne problemy, z jakimi postać może się zetknąć podczas konfliktu.

W walce są to otarcia, lekkie skaleczenia, zmęczenie i tego typu rzeczy. W konflikcie społecznym to frustracja lub nie nadażanie za dyskutantem. W mentalnym starciu, presja może oznaczać utratę koncentracji lub bieganie w kółko.

Presja zwykle może być zniesiona gdy tylko bohater znajdzie chwilę, by się pozbierać, co zwykle ma miejsce pomiędzy scenami.

Rodzaj presji odbieranej przez postać w konflikcie powinien odpowiadać jego typowi. Każdy bohater ma dwa tory presji. Pierwszym jest tor Żywotności, używany do odzwierciedlenia fizycznej presji, jak rany i zmęczenie. Drugim jest Opanowanie, reprezentujące zdolność do „zachowywania twarzy” w obliczu socjalnych i mentalnych urazów.

Postać może przyjąć tylko tyle punktów presji, zanim zostanie pokonany, ile pomieści odpowiedni tor. Każdy z nich składa się domyślnie z pięciu kratek, może jednak być ich więcej dzięki konkretnym umiejętnościom: Wytrzymałość może podnieść Żywotność, zaś Charakter zwiększa Opanowanie. By określić liczbę dodatkowych kratek, należy podzielić poziom tych umiejętności przez dwa (zaokrąglając w górę).

Kiedy ilość presji zostanie określona, na karcie postaci trzeba zakreślić stosowną liczbę kratek. Przykładowo, jeśli postać otrzyma w fizycznym konflikcie trafienie warte trzy punkty, gracz powinien zaznaczyć trzy kratki z lewej na torze Żywotności.

Na końcu sceny, o ile MG nie zarządzi inaczej, tor stresu zostaje wyczyszczony; pomniejsze zadrapania i otarcia, trywialne gafy i źle dobrane słowa oraz chwilowy strach mijają. Poważniejsze problemy będące wpływem ataków, zwane konsekwencjami, mogą pozostać na dłużej.

Konsekwencje

Presja jest nietrwała, czasem jednak konflikty będą miały długotrwałe następstwa – obrażenia, żenujące

wspomnienia, fobie, itd. Zbiorczo nazywa się je konsekwencjami i są Aspektami specjalnego typu.

Gdy bohater otrzymuje punkty presji, może zdecydować się nie zaznaczać kratek i zamiast tego przyjąć konsekwencję. Jeśli otrzyma trafienie, dla którego nie ma wolnej kratki lub, ze względu na to że atak powoduje więcej presji, niż wynosi wartość odpowiedniego toru lub z powodu niewystarczającej liczby wolnych kratek, bohater musi przyjąć konsekwencję.

To, czym konkretnie będzie konsekwencja zależy od konfliktu – fizyczny uraz będzie odpowiedni dla walki, stan emocjonalny dla społecznej debaty. Niezależnie od tego, czym jest, konsekwencja jest zapisywana pod torem presji. Każdy bohater może posiadać tylko trzy w danej chwili. Jeśli posiada już tyle, jedyną opcją jaka mu pozostała po otrzymaniu presji jest wyeliminowanie (patrz niżej). Pierwsza otrzymana konsekwencja będzie lekka, druga średnia, zaś trzecia poważnego typu (więcej na ten temat znajdziesz w sekcji „Usuwanie konsekwencji”).

Zwykle osoba przyjmująca konsekwencję opisuje, co konkretnie stało się jej bohaterowi. MG pełni funkcję arbitra przy określaniu rodzaju otrzymanych obrażeń,

możliwe są więc negocjacje zanim zostanie wpisana na kartę. Prowadzący jest władny podjąć decyzję odnośnie akceptacji propozycji gracza – biorąc pod uwagę okoliczności i rodzaj otrzymanej konsekwencji.

Specjalną cechą konsekwencji jest to, że są normalnymi Aspektami: tak długo, jak pozostają na karcie postaci, mogą być przywoływane, wymuszane oraz aktywowane jak inne aspekty. Oznacza to, że przeciwnicy będą przywoływać je bardzo łatwo, jako że nie jest dla nich sekretem to, że znalazły się na karcie postaci!

Wyliminowanie

Gdy bohater otrzyma cios, który przebiję poważną konsekwencję, zostaje wyliminowany. Zdecydowanie przegrał konflikt i w odróżnieniu od określania konsekwencji, jego los jest teraz w rękach przeciwnika. Wynik starcia musi pozostać w granicach zdrowego rozsądku – naprawdę niewiele osób ginie ze wstydu, dlatego śmierć w wyniku debaty raczej się nie zdarzy, ale zrobienie z siebie głupca i ucieczka z zawstydzienia mogą mieć już miejsce. Opcja określania sposobu przegranej jest bardzo potężna, posiada jednak kilka ograniczeń.

Po pierwsze, efekt jest ograniczony do wyliminowanej postaci. Zwycięzca może zdecydować, że przegrany zrobił z siebie głupa przed królem, nie może jednak zdecydować jaka będzie reakcja władcy (oraz, czy króla w ogóle będzie obchodziła ta debata).

Po drugie, sposób wyliminowania musi być związany z zasięgiem konfliktu. Po tym, jak wygrany zwycięży w debacie, nie może zdecydować, że przegrany jest posłuszny do tego stopnia, że daje mu wszystkie posiadane pieniądze – kasa nigdy nie była częścią konfliktu, więc to nieodpowiedni rodzaj rozstrzygnięcia.

Po trzecie, efekt musi być sensowny. Ludzie (normalnie) nie eksplodują, gdy zostaną zabici, dlatego nie może być to częścią opisu wyliminowania. Podobnie, dyplomata nie da zwycięzcy kluczy do swojego królestwa po przegranej debacie – przekroczyłoby to zapewne jego uprawnienia, a nawet jeśli nie, to nie jest coś, co postać by zrobiła niezależnie od okoliczności. Mógłby co najwyżej przyjąć ugodę, która byłaby bardzo po myśli zwycięzcy i być może jeszcze podziękować za nią.

Gracze nie zawsze czują się w porządku będąc po biernej stronie, dlatego (jeśli chcą), mogą wydać wszystkie posiadane Punkty

Losu (minimum jeden) i zażądać innego rozstrzygnięcia. MG (lub zwycięski bohater) powinien zrobić wówczas wszystko, co w ich mocy, by pozwolić im przegrać w stylu bardziej im odpowiadającym. Jeśli liczy się to dla kogoś bardzo, przegrany może spróbować dogadać się zanim sprawy dotrą do momentu wyliminowania jego postaci.

Ugody

Za każdym razem, gdy postać przyjmuje konsekwencję ma również możliwość zaoferować ugodę. Jest to odpowiednik poddania się i to w zasadzie najlepszy sposób zakończenia walki przed wyliminowaniem. Postać zadająca presję zawsze może się nie zgodzić na przyjęcie ugody, jest to jednak mocny do wód na to, że potyczka będzie bardzo krwawa (metaforycznie lub dosłownie). Jeśli MG uzna, że uгода była sensowna, postać która ją zaoferowała otrzymuje jeden Punkt Losu a odmawiający traci jeden ze swoich.

Uгода to warunki zgodnie z którymi postać zostaje wyliminowana. Jeśli zostanie zaakceptowana, poddający się bohater natychmiast zostaje wyliminowany, jednak zamiast pozwalać zwycięzcy określić sposób jego przegranej, ponosi porażkę

zgodnie z wcześniej ustalonymi warunkami.

Wiele konfliktów kończy się gdy jedna ze stron nie chce ryzykować średnich lub poważnych konsekwencji albo kiedy żaden z uczestników starcia nie będzie chciał zaryzykować wyeliminowania jako zbyt wysokiej ceny.

Usuwanie konsekwencji

Konsekwencje z czasem będą blaknąć – postacie zostaną wyleczone, plotki ucichną, dystans zmieni perspektywę. To, jak długo czasu zajmie usunięcie konsekwencji zależy od jej typu, co z kolei zależy od okoliczności jej otrzymania.

Łagodne konsekwencje są usuwane, gdy tylko postać ma chwilę czasu by odetchnąć. Pozostają do końca aktualnej sceny i zwykle są wymazywane po jej zakończeniu. Jedynym wyjątkiem jest przypadek, gdy nie ma przerwy pomiędzy scenami – jeśli postać nie ma czasu na pięć minut relaksu, konsekwencja pozostanie.

Średnie konsekwencje potrzebują nieco czasu i przestrzeni. Całonocny odpoczynek lub inna forma dłuższego relaksu jest potrzebna by się jej pozbyć. Dopiero, gdy bohater ma okazję odetchnąć przez minimum sześć godzin konsekwencja może

zostać wymazana. Może to oznaczać noc w wygodnym łóżku, spędzenie wieczoru z uroczym przedstawicielem przeciwnej płci, czytanie przy kominku czy cokolwiek innego w tym stylu, tak długo jak pasuje do otrzymanej konsekwencji. Popołudnie na skałkach może pasować do Złamanego serca, ale nie bardzo jeśli bohater chce się pozbyć Zwichniętej kostki.

Poważne konsekwencje potrzebują większej ilości czasu, mierzonych zwykle w dniach lub tygodniach. Oznacza to, że taka konsekwencja pozostanie do końca bieżącej przygody, ale zniknie zanim rozpocznie się następna.

W przypadku, gdy bohater znajduje się w „ciągłej” kampanii, gdzie pomiędzy przygodami nie ma większej ilości wolnego czasu (albo np. w trakcie wieloczęściowej przygody), otrzymuje pewną korzyść – wszystkie konsekwencje, z którymi rozpoczyna sesję są traktowane o jeden poziom niżej w kwestii tego, jak szybko znikną.

WROGOWIE

Na drodze bohaterów staną zapewne całe dziesiątki postaci tła. Jedne będą pełnić jedynie rolę tła, inne będą mało znaczącymi przeszkodami, zaś jednostki pełno-

prawnymi oponentami o porównywalnych (lub nawet większych) możliwościach i wyszkoleniu. W FATE wszystkie postacie kontrolowane przez MG dzieli się na trzy kategorie: postacie nieznaczące, pionki oraz przeciwników.

POSTACIE NIEZNACZĄCE

To wszyscy bohaterowie niezależni, którzy nie wchodzi w interakcję z postaciami graczy. Sklepiarz, z którym gracz będzie się targował o cenę paliwa do drużynowego jeepa, tancerka zainteresowana spędzeniem z jedną z postaci popołudnia, czy też siostra jednej z bohaterek, namawiająca ją na każdej sesji na wypad na zakupy to przykłady takich właśnie bohaterów. Żadna z nich nie jest opisana w mechanice gry, zaś testy wykonywane przeciw nim najlepiej rozstrzygać jako proste.

PIONKI

Każdy mroczny władca posiada horde lojalnych, głupawych sług czekających tylko na to, by otrzymać rozkaz, ruszyć do walki z bohaterem i upaść po otrzymaniu pojedynczego ciosu. Nimi właśnie są pionki – to mało znaczące postacie, których zadaniem jest wspieranie głównego przeciwnika drużyny. Ich charakterystyka

składa się z dwóch elementów:

Jakość: określa ile punktów presji może przyjąć każdy pionek zanim zostanie wyeliminowany (pionki nie mogą przyjmować konsekwencji) oraz ogólny poziom jego umiejętności. Pionki mogą mieć jakość na poziomie +1 (Przeciętny), +2 (Nieźły) lub +3 (Dobry). Gdy ma to znaczenie trzeba pamiętać o ograniczeniach w umiejętnościach pionków: grupa korsarzy może się nieźle bić, żeglować i zastraszać, ale nie będzie się znała na magii lub dworskiej etykietce. Pionki mogą posiadać aspekty, jednak nie mają PuF, dlatego wykorzystywać je będą prędzej ich zwierzchnicy lub bohaterowie graczy.

Liczebność: determinuje ile jednostek wchodzi w skład grupy pionków. Im większa grupa, tym większą premię do swoich umiejętności posiadają pionki (szczegóły znajdziesz w tabeli „Premie za liczebność”, poniżej).

Liczba pionków	Premia
2 lub 3	+1
Od 4 do 6	+2
Od 7 do 9	+3
10 lub więcej	+4

PRZECIWNICY

To znaczące postacie, które mogą stanowić poważną przeszkodę na drodze bohaterów. Buduje się je identycznie, jak postacie graczy – z aspektami, umiejętnościami, Punktami FATE oraz torami presji. Mogą przyjmować tyle samo konsekwencji, co bohaterowie graczy, choć MG może zdecydować się na zmniejszenie tej liczby (np. gdy chodzi o postać wspierającą głównego bossa) lub zwiększenie (np. w przypadku, gdy opisuje współczynniki gigantycznego smoka). Zwykle jednak przeciwnicy będą mogli przyjąć jedną lekką, jedną średnią oraz jedną poważną konsekwencję.

MIESZANE GRUPY

Przeciwnik, który ma do pomocy grupę pionków może zdecydować się na skorzystanie z ich pomocy. W takim przypadku otrzymuje premię do swoich testów zależną od liczebności grupy pomagierów (zgodnie z tabelą „Premie za liczebność”), z uwzględnieniem jego samego. Ponadto może decydować się na „przyjmowanie” ciosów właśnie na nich zamiast na swój tor presji.

Przykład: Haakon to krasnoludzki czarnoksiężnik, jakiego przez kilka przygód

poszukiwali bohaterowie graczy. Gdy dochodzi do ostatecznego starcia, ma ze sobą swoją gwardię – sześciu lojalnych strażników o Nieźłych (+2) umiejętnościach. Oznacza to, że wszystkie testy w walce (za wyjątkiem magii) będzie wykonywać z premią +3 (liczba ta będzie się zmniejszała wraz z ubywaniem pionków). Ponadto może skorzystać z ich ochrony – każdy gwardzista może przyjąć dwa punkty presji przed wyeliminowaniem (co daje łącznie dwanaście punktów buforu, zanim będzie musiał przyjąć otrzymany cios na swój tor Żywotności).

PRZYKŁADOWI WROGOWIE

Poniżej znajdziesz opis kilku przykładowych wrogów, rozpisanych z użyciem powyższych reguł. Liczba dostępnych przeciwnikom PuFów jest równa liczbie posiadanych aspektów (MG może jednak zdecydować, że mają ich więcej – mogą dysponować taką samą liczbą jak bohaterowie graczy).

Gobliny

Małe, wredne, zielonoskóre stworzenia, których masa kryje się po lasach, wzgórzach i innych, niezamieszkałych przez ludzi

obszarach. Są niesamowicie tępe – potrafią wykorzystywać narzędzia i zdobyczną broń, ale same niezdolne są do jakiegokolwiek kreatywności.

Jakość: Przeciętna (+1)

Liczebność: 6 (+2)

Aspekty: Zaginione ogniwo teorii Darwina

Zwierzoludzie

Przerażająca mieszanka człowieka i zwierzęcia, dzikie bestie stworzona przy użyciu potężnej magii. Służą druidom oraz innym stworzeniom lasu. Nie są złe, choć ludzie mają o nich diametralnie inne zdanie.

Jakość: Niezła (+2)

Liczebność: 3 (+1)

Aspekty: Zwierzęcy spryt, Bezlitości

Orki

Potężne, owłosione niczym małpy istoty, nienawidzące człowieka i wytworzonej przez niego cywilizacji. Mówi się, że to orki rządziły światem przed ludźmi – patrząc na te prymitywne istoty ciężko w to jednak uwierzyć.

Jakość: Niezła (+2)

Liczebność: 5 (+2)

Aspekty: Krwiożerczy szal, Ludojady

Ogr-wódz

Mierzący niemal trzy metry stwór o sile byka i inteligencji dorównującej ludzkiej. Szczęśliwie dla ludzi rasa ta wymiera – częściej można je spotkać w roli przywódców plemion orków, czy goblinów, niż w większych grupach.

Umiejętności: Przeciętne (+1): Czujność, Dowodzenie, Perswazja, Przetrawianie; Niezłe (+2): Atletyka, Walka wręcz, Zastraszanie; Dobre (+3): Broń biała, Wytrzymałość; Świetna (+4): Siła.

Aspekty: Diabelska inteligencja, Potwornie umięśniony, Olbrzymi, „Na pal z nimi!”

Żywotność

Opanowanie

Punkty FATE: 4

Ekwipunek: Dwuręczny miecz (Obrażenia +3, aspekt: Dwumetrowe ostrze)

Skrytobójca

Fachowiec w swojej dziedzinie, mający za sobą tuzin udanych misji. Do tej pory zabijał jednak wyłącznie kupców, kapłanów i polityków – jeszcze nigdy nie przyszło mu stanąć na drodze kogoś równego sobie, jak

bohaterowie graczy.

Umiejętności: Przeciętne (+1): Charakter, Empatia, Kontakty, Oszukiwanie, Zastraszanie; Niezłe (+2): Atletyka, Strzelanie, Śledztwo, Złodziejstwo; Dobre (+3): Czujność, Broń biała, Zwinne dłonie; Świetna (+4): Krycie się.

Aspekty: Cichy niczym śmierć, Bezszelestny krok, Jedność z cieniem, Mistrz sztyletu

Żywotność

Opanowanie

Punkty FATE: 4

Ekwipunek: Sztylet (aspekt: Przebijający pancerz), narzędzia złodziejskie

---- TWORZENIE POSTACI ----

Kreacja własnego bohatera w FATE jest bardzo prostym procesem, opiera się na czterech podstawowych krokach: określeniu koncepcji postaci, wyboru jej Aspektów oraz umiejętności. Na końcu trzeba jeszcze ustalić wartość kilku współczynników zależnych od wyborów podjętych we wcześniejszych etapach. Jest to, jak sam zobaczysz, bardzo proste - nie powinno to zająć więcej, niż kwadrans.

OKREŚLANIE KONCEPCJI

Pierwszym krokiem w procesie tworzenia swojej postaci jest określenie jej koncepcji. Wystarczy kilka zdań, cech charakterystycznych jakie chcesz podkreślić na sesjach. Przykładowo, możesz zagrać „nieustraszonym kowbojem o błyskawicznym refleksie”, „doświadczonym weteranem, który nie chce już oglądać wojny” albo „spaloną agentką wywiadu, próbującą rozpocząć nowe życie na jednej z odległych od centrum galaktyki planet”. Na tym etapie nie trzeba dokładnie opisywać bohatera – istotne jest tylko, by

wiedzieć jakie będą motywacje, możliwości oraz zachowanie postaci.

WYBÓR ASPEKTÓW

Jak opisano w sekcji „Aspekty”, są to kluczowe elementy opisu postaci, pokazujące jej silne i słabe strony. Reprezentują zarówno wrodzone talenty, jak również powiązanie z innymi bohaterami, organizacjami czy też czymkolwiek innym, na czym postaci zależy. Nie ma zamkniętej listy Aspektów - tworząc postać wymyślasz dla niej własne (choć możesz skorzystać z listy znajdującej się w ramce obok). Każdy bohater rozpoczyna grę z ośmioma Aspektami.

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Kolejnym krokiem po wybraniu aspektów jest określenie poziomów posiadanych umiejętności. W tym wypadku obowiązuje ustalona, zamknięta lista. Nazwy poszczególnych umiejętności znajdziesz w ramce obok, zostały opisane szerzej w

Przykładowe Aspekty

Silny jak byk
Potwornie umięśniony
Smocza krew
Stary a głupi
Urodzona pod szczęśliwą gwiazdą
Głupota heroiczna
Rycerz zakonu Stalowej Rękawicy
Kobieta w każdym porcie
„Senat to ja!”
Mól książkowy
Wynalazca
Zabójca maszyn
„Spalić wszystkich heretyków!”
Siódmy syn siódmego syna
Ninja
Urodzony kierowca
Opętany
Królewski bękart
„Bez rodziny jesteśmy niczym”
„Oddam życie za swój klan”

sekcji „Umiejętności”. Każdy bohater rozpoczyna grę z jedną umiejętnością na poziomie +4 (Świetny), dwoma na

+3 (Dobry), trzema na +2 (Nieźły) oraz czterema na +1 (Przeciętny). Przyjmuje się, że pozostałe przyjmują domyślnie wartość 0 (Słaby).

OSTATNIE SZLIFY

Czwartym, finalnym etapem kreacji bohatera jest doprecyzowanie kilku istotnych szczegółów. Na początku trzeba wyznaczyć wartość torów presji. Jak zostało to opisane w sekcji „Rozstrzygnięcie Ataków”, istnieją dwa tory: Żywotność oraz Opanowanie. Postać posiada w każdym z nich tyle kratek, ile wynosi pięć plus połowa poziomu umiejętności Wytrzymałość (dla Żywotności) lub Charakteru (dla Opanowania), w obu przypadkach zaokrąglone w górę. Przykładowo, jeśli bohater ma Wytrzymałość na +2 i Charakter na +3, posiada sześć krater Żywotności oraz siedem na torze Opanowania. Po ustaleniu wartości torów presji należy wpisać na kartę Tempo odświeżania Punktów FATE – jest równe liczbie posiadanych aspektów, czyli 8. Z taką samą aktualnych PuFów bohater rozpocznie grę.

Doprecyzowanie tych detali w zasadzie

Lista umiejętności

Poniżej wymieniono ogólną listę umiejętności, bez wyróżnienia ze względu na specyfikę świata gry. Nie trzeba umieszczać wszystkich – przykładowo, w świecie fantasy pilotowanie może być zupełnie nieprzydatne.

Atletyka	Przetrwanie
Bronń biała	Prowadzenie
Charakter	Siła
Czułość	Sekrety
Dowodzenie	Sztuka
Empatia	Strzelanie
Hazard	Śledztwo
Inżynieria	Walka wręcz
Kontakty	Wykształcenie
Krycie się	Wytrzymałość
Nauka	Zasoby
Oszukiwanie	Zastraszanie
Perswazja	Złodziejstwo
Pilotowanie	Zwinne dłonie

kończy proces kreacji bohatera. Jedyne, co trzeba jeszcze zrobić to ustalić z prowadzącym szczegóły, jak posiadany ekwipunek, czy opisanie w kilku zdaniach celów bohatera (o ile nie określiły tego jego aspekty). Pozostaje teraz tylko nadać postaci imię i można już rozpoczynać grę!

ROZWÓJ BOHATERA

Po każdej przygodzie każdy z bohaterów, który w niej uczestniczył otrzymuje jeden Punkt Doświadczenia (PD). Może go wydać by podnieść o jeden jedną ze swoich umiejętności lub wybrać nową na poziomie Przeciętnym (+1). Obowiązuje przy tym pewne ograniczenie, zwane Piramidą umiejętności. Postać musi mieć co najmniej jedną umiejętność więcej na poziomie X, niż na X+1. Oznacza to przykładowo, że jeśli postać posiada cztery umiejętności na poziomie Przeciętnym (+1), może mieć maksymalnie trzy Nieźłe (+2).

Przykład: Po zakończeniu pierwszej przygody postać otrzymała Punkt Doświadczenia. Ma 4 Przeciętne (+1) umiejętności, 3 Nieźłe (+2), 2 Dobre (+3) oraz jedną Świetną (+4). Gracz chciałby rozwinąć jedną z Dobrych na poziom Świetny, jednak w takim wypadku zostałby z jedną na poziomie +3 i dwoma na +4 – Piramida byłaby niezbalansowana. W tym wypadku jedyną opcją jest wybranie nowej umiejętności na poziomie Przeciętnym (+1).
Przykład 2: Doświadczony bohater, o ośmiu umiejętnościach na poziomie Przeciętnym (+1), pięciu Nieźłych (+2), dwóch Dobrych

(+3) oraz jednej Świetnej (+4) ma więcej możliwości. Może rozwinąć jedną z Przeciętnych na poziom Niezły – zostanie mu wówczas siedem Przeciętnych oraz sześć Niezłych. Może również zwiększyć jedną z +2 na +3 – będzie miał cztery Niezłe oraz trzy Dobre. Wciąż jednak nie może podwyższyć jednej z Dobrych na poziom Świetny.

Prócz PD gracz może zdecydować się na podmianę jednego z posiadanych Aspektów na inny, jeśli uważa, że nie pasuje do koncepcji bohatera lub rozgrywanej kampanii. W wyjątkowych przypadkach MG może pozwolić na wymianę dwóch lub trzech aspektów po jednej sesji, jednak nie powinno być to normą (przekonania i związki bohatera nie zmieniają się ot tak, potrzeba do tego czasu).

----- LEGAL INFORMATION -----

Permission to copy, modify and distribute this file is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material. More information on the Open Game License can be found at www.opengamingfoundation.org or www.wizards.com/d20.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with

every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.
FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.
Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.
Starblazer Adventures © 2008, Cubicle 7 Entertainment Ltd.
Legends of Anglerre © 2010, Cubicle 7 Entertainment Ltd.
Free FATE © 2009 R Grant Erswell.

END OF LICENSE

Open Content

The text of the Legal Information section of this document and the "Open Game License version 1.0a" itself are not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. All of the rest of the text in this document prior to the Legal Information, above, is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

Product Identity

This publication contains no Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a.