

KARTA POSTAVY

Hráči, na kartách svých postav máte vše, co o svých PH potřebujete vědět — schopnosti, osobnost, důležité věci z jejich minulosti a všechny další zdroje, které postavy ve hře mají k dispozici. Zde máme ukázkovou kartu postavy ve Fate, na které si můžeme ukázat, z čeho se skládá.

Aspekty (str. 56)

Aspekty jsou fráze, které o postavě říkají něco důležitého. Jsou důvodem, *proč na vaší postavě záleží*, proč chceme vaši postavu vidět ve hře. Aspekty mohou pokrývat širokou škálu věcí, jako třeba osobnost nebo její popis, přesvědčení, vztahy, problémy nebo komplikace nebo cokoliv dalšího, co nám pomůže vykreslit postavu jako osobnost a ne jen jako soubor statistik.

Aspekty do hry vstupují ve spojení s body osudu. Kdykoliv je pro vás aspekt výhodou, můžete utratit bod osudu k jeho **vyvolání** a získat bonus (str. 12). Když aspekty vaší postavě život komplikují, získáváte bod osudu zpět — tomu říkáme přijmout **vy-nucení** (str. 14).

Liliina postava, Cynere, má na své kartě aspekt **Zbožňuju třpytky**, který popisuje její obecný sklon přeceňovat materiální bohatství a činit špatná rozhodnutí, když se na scénu dostanou drahokamy a mince. To postavě přidává zajímavý a zábavný prvek, který ji dostává do spousty problémů a často vnáší její osobnost do hry.

Aspekty popisují věci, které jsou zvýhodňující nebo škodlivé — ve skutečnosti je nejlepší, když popisují obojí současně.

Aspekty nenáleží pouze postavám; své aspekty má i herní prostředí, v němž se vaše postavy nacházejí.

IDENTITA

Jméno

Popis

ASPEKTY

Základní koncept

Problém

DOVEDNO

Vynikající (+5)

Skvělý (+4)

Dobrý (+3)

Slušný (+2)

Průměrný (+1)

SPECIALITY

FYZICKÝ STRES (Kondice)

1 2 3 4

DUŠEVNÍ STRES (Vůle)

1 2 3 4

NÁSLEDKY

2 Drobný

4 Mírný

6 Vážný

Stres (str. 160)

Stres je jedna ze dvou možností, jak se ve hře vyhnout prohře v konfliktu — představuje dočasnou únavu, vyčerpání, povrchová zranění a tak podobně. Máte několik úrovní stresu, které můžete propálit, abyste se udrželi v boji. Obnovují se na konci každého konfliktu, hned, co si najdete chvílku na odpočinek a nabra- ní dechu.

Speciality (str. 269)

Speciality jsou schopnosti, vybavení, dopravní prostředky, organizace a místa, pro která může vaše skupina chtít mít nějaká pravidla (když je aspekty, dovednosti ani triky nepokrývají samy o sobě).

Obnova (str. 80)

Obnova je počet bodů osudu, které dostanete k utracení za vaši postavu na začátku každého herního sezení. Pokud jste jich na konci předchozího sezení neměli více, pak se vám jejich množství obnoví na tuto hodnotu.



STI

TRIKY

2 Drobny

Triky (str. 87)

Triky jsou speciální vychytávky, které vaše postava zná, a které vám umožňují získat u dovedností zvláštní výhody nebo změnit nějaké herní pravidlo ve svůj prospěch. Triky jsou podobné speciálním pohybům ve videohře, umožňují vám udělat něco unikátního nebo odlišného od toho, co mohou udělat ostatní postavy. Dvě postavy mohou mít stejné hodnocení dovedností, ale jejich triky jim mohou dát velice rozdílné výhody.

Landon má trik zvaný „Další rundu?“, který mu dává bonus když se snaží z někoho vymámit informace pomocí dovednosti Vztahy, za předpokladu, že s ním popíjí v hospodě.

Dovednosti (str. 86)

Dovednosti jsou to, co během hry používáte, když házíte kostkami při provádění komplikovaných nebo zajímavých akcí. Každá postava má několik dovedností, které reprezentují její základní schopnosti, včetně věcí jako je pozornost, fyzická zdatnost, profesionální trénink, vzdělání a další.

Na začátku hry má hráčská postava dovednosti odstupňované v úrovních od Průměrných (+1) po Skvělé (+4). Vyšší jsou lepší, což znamená, že je postava schopnější, nebo že dokáže častěji uspět, když dovednost používá.

Pokud z nějakého důvodu potřebujete provést hod na dovednost, kterou vaše postava nemá, můžete si na ni vždy hodit, jako kdyby byla Nevalná (+0). K tomu existuje pár výjimek, třeba u magických dovedností, které většina lidí nemá vůbec. Mnohem detailněji dovednosti popíšeme v jejich vlastní kapitole.

Tajemný Zird má dovednost Učenost na Skvělé (+4) úrovni, což mu dává ideální předpoklady k tomu znát příhodné, málo známé skutečnosti a provádět výzkum. Nicméně nemá dovednost Skrývání, takže když ve hře dojde na to se kolem někoho proplížit (a Amanda se už postará, aby k tomu došlo), bude si muset házet s Nevalným (+0) bonusem. To nejspíš nedopadne moc dobře.

Následky (str. 162)

Následky jsou druhou možností, jak se vyhnout vyřazení z konfliktu, mají ale mnohem trvalejší dopad. Kdykoliv, kdy přijmete některý následek, napíšete na svou kartu nový aspekt popisující vaše zranění. Na zotavení se z následků musíte na rozdíl od stresu věnovat čas, během kterého zůstanou na vaší kartě postavy, což vaši postavu zanechá zranitelnou okolnostmi, nebo těmi, kteří budou chtít její slabosti zneužít.