Základné pravidlá rolovej hry FATE, 2. vydanie

skrátená verzia úplných pravidiel

autori FATE: Fred Hicks a Rob Dohoghue, http://www.faterpg.com

slovenský preklad pravidiel: členovia RPGFóra, http://rpgforum.jinak.cz

Úvod – Aspekty a schopnosti – vysvetlenie funkcií a použitia

Rolová hra FATE sa od iných rolových hier odlišuje najmä prvkami, zvanými **aspekty**. Je to pojem, ktorý vyjadruje určitú vlastnosť herného objektu alebo postavy, ich kvalitu alebo nedostatok, ich odlíšenie od ostatných objektov alebo postáv v hre. Primárne v definícii aspektu rezonuje **odlíšenie**, pretože ak sa daný objekt alebo postava v hre odlišujú od ostatných, sú pre hru niečím zaujímavé a výnimočné. Ak majú aj iné bežné schopnosti alebo vlastnosti, ktoré pre hru nemajú až taký význam (alebo sú samozrejmé aj pre ostatné podobné objekty), nie je potrebné ich nazývať aspektami. *Ak totiž vo vašej hre krokodíly plávajú a majú veľké zuby, nespočíva v týchto vlastnostiach výnimočnosť a odlíšenie jedného z nich. Ak ale má niektorý železnú náhradu chvosta (o ktorý prišiel v dávnom súboji) a vie si ňou pomôcť z nejednej šlamastiky, je niečím zaujímavý. A už máme krokodíla s aspektom Železný chvost, ktorý vám môže poskytnúť výhodu nad súpermi napríklad počas boja. Ako, to uvidíte neskôr.*

Práve odlíšenie jednotlivých objektov v hre a ich jedinečnosť prispievajú k väčšej palete možností pre hráčov a lepšiemu celkovému zážitku z hry. Musíte však vedieť rozlíšiť, kedy je možné sa na daný Aspekt vašej postavy (alebo daného objektu v hre) spoliehať a použiť ho. A musíte tiež vedieť zdôvodniť spôsob, akým daný aspekt prispeje k vyriešeniu problému vo váš prospech. Jednoducho povedané, aspekt môžete úspešne využiť len vo vhodnej situácii, inokedy bude pravdepodobne len zbytočne vyplytvaný. Konečné posúdenie vhodnosti aspektu a zdôvodnenia jeho použitia je na Pánovi hry. *Viac o použití aspektov sa dozviete v oddieli Riešenie konfliktov.*

Dalšou úrovňou definovania postavy alebo objektu vo FATE sú **schopnosti**. Sú akoúsi podmnožinou aspektov a súvisia s nimi (*viď tvorba postavy*). Sú univerzálnejšie a bývajú pre dané prostredie, príbeh alebo hru vytvorené či už dohodou medzi hráčmi alebo tvorcom príbehu. Na rozdiel od aspektov vyjadrujú porovnateľné kvality a schopnosti postáv, teda to, čo môžu mať postavy spoločné a čo môžu ovládať rovnako alebo podobne. Všetky postavy sa napríklad môžu naučiť bojovať s mečom a niektoré z nich aj kyjakec. Preto budú mať okrem svojich jedinečných aspektov aj tieto všeobecnejšie schopnosti – Boj s mečom a Kyjakec. Schopnosti sú postavám priradované jednak počas tvorby postavy a jednak počas rozvíjania a zlepšovania postáv *(ďalšie viď nižšie).*

Stupnica a hodnotenie

Hodnoty a hodnotenia vo FATE nebývajú zvyčajne uvádzané v číselnej podobe, ale v slovnej. Preto tu bežne neexistujú veci ako *Meč +2, Sila 5*, ale

Hodnota	Popis	Hodnota	Popis
+6	legendárny	0	vsádzny
+5	hrdinský	-1	slabý
+4	vynikajúci	-2	chabý
+3	výborný	-3	bídny
+2	dobrý	-4	mizerný
+1	obstojný		

služí *Dobrý meč, Hrdinská sila*. Tieto hodnotenia sa používajú aj na určenie úrovní aspektov a schopností, napríklad aspekt *Verný až po hrob* na úrovni *dobrý (čiže dve zaškrtávacie políčka)*, alebo schopnosť *Boj s mečom* na úrovni *výborný (čiže +3).*

Tvorba postavy

Je vo FATE špecifická. Nepreberá stanovením jednotlivých štatistík a schopností postáv (ako je to pri väčšine iných hier), preto je tu v podstate žiadne štatistiky nie sú, ale je vykonávaná vývojom postavy v niekoľkých obdobiach. Je to aj prvá príležitosť vzájomnej interakcie hráčov a ich postáv pred samotnou hrou, pretože im dáva možnosť spoznať svoju aj ostatné postavy počas obdobia pred samotným herným dejom. Dohodou alebo Pánom hry je stanovený počet období (napríklad päť), počas ktorých sa vystriedajú hráči a po kratšom úvodnom udalosti aktuálneho obdobia Pánom hry povedia krátky súhrn toho, čo ich postava v danom

čase robila.

S tým je úzko spätý aj výber aspektov a schopností postáv. V každom období tvorby postavy. Body osudu sa počas tvorby postavy hráči sportovo hrajú a obnovujú sa až na konci hry. Použitie bodov osudu je bližšie objasnené v *Riešení konfliktov.*

Počet bodov osudu stanovuje Pán hry a je zvyčajne na úrovni polovice počtu období v tvorbe postavy. Body osudu sa počas tvorby postavy hráči a obnovujú sa na úrovni bodov osudu. Bodov osudu je v každom období tvorby postavy rovnaký. Každý jeden **aspekt** postave priradí. Tento aspekt musí jednak súvisieť s opísanými zážitkami postavy v danom období a jednak musí zapadať do celkovej atmosféry nesekvenčnej hry. *Asi by bolo zbytočné postave priradiť aspekt Poštáckovi obdobia, aj keď z poštármi priamo pracuje, ale Pán hry vie, že príbeh postavy zasadne na ďalší a do odtiahlejšieho kraja bez elektriny. Aspekt by tak osral počas celej hry nevyužitý a hráč by bol oproti ostatním v nevýhode.* Hráč si môže zvoliť aj aspekt, ktorý už postava má, a tým zvýši jeho hodnotenie. **Základné hodnotené aspekty** je na úrovni *obstojný* (čo znamená jedno zaškrtávacie políčko, vyselfene neskôr), ďalšie investovanie do aspektu jeho hodnotenie zvyšuje podľa stupnice. Maximálna úroveň aspektu je stanovená Pánom hry, zvyčajne ako trojnásobok polovice počtu období tvorby postavy.

V danom období hráč tiež používa **4 body schopností**, či už na výber nových schopností pre svoju postavu, alebo na zlepšenie hodnotenia existujúcich podľa stupnice. Nové alebo zlepšené schopnosti musia nejako súvisieť so zvoleným aspektom (teda s tým, čo postava v práve prebiehajúcom období robila). *Nemalo by sa teda stať, že postava, ktorá počas celého obdobia meditovala v kláštore, si vyberie ako novú schopnosť Pilotovanie lietadla, alebo zlepší svoj Šerm.* **Nové schopnosti** začínajú po investovaní 1 bodu na úrovni *všednej*, s ďalšími bodmi sa ich úroveň môže zvýšiť. Za každé zlepšenie **existujúcej schopnosti** o 1 stupeň sa platí 1 bodom schopností. Na konci každej fázy (obdobia) vývoja postavy je dôležité dodržať následovné pravidlo tzv. **Pyramídy schopností: Schopností s nižším hodnotením musí byť viac, ako schopností s vyšším hodnotením (minimálne o 1).** *To znamená, že ak máte jednu schopnosť s hodnotením dobrý, musíte mať minimálne dve schopnosti na úrovni obstojný a ďalej minimálne tri schopnosti na úrovni všedný.*

Súčasťou tvorby postavy je tiež pridelenie **bodov osudu.** Body osudu slúžia ako dramaturgická pomôcka pre hráčov najmä v situáciách, ktoré môžu byť pre ich

boja v danej hre potrebný alebo nie.

Výsledky boja

Miera úspechu		Efekt
0		**Škrabnutie** – zanedbateľný výsledok. Tesné minutie alebo zásah, ktorý nemá žiadny skutočný dopad.
+1	□□	**Otrasenie** – viditeľný výsledok. Zásah alebo manéver, ktorý útočníkovi dáva momentálnu výhodu, ako napríklad odvrátenie protivníkovej čepele, alebo malé zatlačenie súpera. Otrasenie vo všeobecnosti znamená aplikáciu postihu -1 k ďalšej akcii.
+2 - +4	□□	**Lahké zranenie** – zreteľný výsledok. Zásah alebo manéver, ktorý dáva útočníkovi trvalú výhodu, ako napríklad škrabnutie alebo odzbrojenie. Lahké zranenie obvykle znamená aplikáciu postihu -1 na všetky ďalšie akcie po dobu trvania scény.
+5 - +6	□□	**Ťažké zranenie** – podstatný výsledok. Zásah alebo manéver s účinkom, presahujúcim danú udalosť – najlepším príkladom je krvácajúce zranenie. Zranenia znamenajú aplikáciu postihu -1/políčko na väčšinu akcií, pokiaľ nie je zranenie zahojené.
+7 a viac	X	**Vyradenie** – konečný výsledok. Zásah alebo manéver, ktorý v danom okamihu boj ukončí, či už zrazením na zem alebo napríklad aj smrťou (kvôli zraneniam). Nemusí to ale nutne znamenať priamu smrť – to závisí od rozhodnutia mimo boja.

Pri boji je možné tiež použiť rozšírenia ohľadne bonusov za použité zbrane, za efekty v boji, rozličné modifikátory a podobne. Podrobný rozpis nájdete v pravidlách FATE.

Zlepšovanie

Postavy hráčov sa medzi jednotlivými hernými sedeniami môžu vylepšovať. Po každej hre (ak sa Pán hry nerozhodne inak, alebo nepredĺži či neskráti toto obdobie) dostane hráč jeden schopnostný bod, ktorý môže buď použiť na novú schopnosť, vylepšiť existujúcu schopnosť alebo si ho ponechať a použiť neskôr.

Po uplynutí 4 herných sedení (alebo po získaní 4 schopnostných bodov, znova v závislosti od dĺžky obdobia podľa Pána hry) získa postava ďalší aspekt (alebo môže zvýšiť úroveň už existujúceho aspektu). Pri vylepšovaní postavy musí však stále byť dodržaná Pyramída schopností *(viď Tvorba postavy).*

Body osudu je možné okrem už spomenutého spôsobu využiť aj na **ovplyvnenie časti deja** podľa predstavy hráča; napríklad zabezpečiť, že má postava práve k dispozícii kresadlo, ktoré nájde v batohu. Pán hry má samozrejme právo zvážiť, či je takýto zásah prípustný (z hľadiska príbehu alebo danej situácie) a nemusí ho povoliť. Hráč môže tiež použitím bodu osudu pri hode (pred ním alebo po ňom) **získať +1 k výsledku**. Dodatočné použitia bodov osudu sú uvedené v kompletných pravidlách FATE.

Boj

Boj vo FATE môže prebiehať tromi spôsobmi – tromi druhmi „rýchlosti“. Je možné vyriešiť celý boj jedným hodom, ak nie je príliš podstatný a slúži len ako vsuvka v príbehu – vtedy je to **boj na scény**. Alebo je možné viesť boj na viacero tzv. „výmen“, čiže jednotlivých stretov medzi protivníkmi. Vtedy hovoríme o **boji na výmeny**. Poslednou možnosťou je začlenenie iniciatívy, podľa ktorej bojovníci jednajú a tento detailný boj sa nazýva **bojom na ťahy**.

Boj na scény – každý hráč hodí na svoju relevantnú schopnosť. Výsledky dvojíc protivníkov (alebo hráča oproti nejakej obťažnosti) sa porovnajú a ten protivník, ktorého výsledok je vyšší, daný stret vyhral. Následne môže víťaz z dvojice (alebo Pán hry) popísať daný stret a jeho výsledok. *Harold a Sten bojujú proti sebe pāsťami. Harold má schopnosť Pāstný súboj* výbornú (+3), *Sten len* dobrú (+2). *Harold hodí +1, 0, -1, -1, Sten hodí -1, 0, +1, +1. Výsledkom je pre Harolda stupeň* dobrý (+3-1= +2) *a pre Stena stupeň* výborný (+2+1= +3). *Sten stret vyhrá.*

Boj na výmeny – je štandardne určený pre FATE a prebieha podobne, ako boj na scény s tým rozdielom, že úderov medzi Haroldom a Stenom bude v boji viacej. Akcie v jednotlivých výmenách by mali byť len krátke, ako úder alebo zohnutie. Miera úspechu víťaza potom určí zranenie pre protivníka a príslušné efekty k ďalším výmenám podľa nižšie uvedenej tabuľky.

Boj na ťahy – je ešte detailnejší, ako boj na výmeny. Je doň začlenená iniciatíva, podľa ktorej jednotliví účastníci jednajú a vzhľadom k detailnosti sa môže neúmerne natiahnuť. Preto je na rozhodnutí hráčov a Pána hry, či je tento spôsob

postavy nepriaznivé, alebo vtedy, ak chce hráč určitým spôsobom ovplyvniť dej.

Samotné riešenie konfliktov je následovné: **hráč hodí kockami** (predpokladajme použitie 4kF), **prípočíta si k bodu vhodnú schopnosť a musí dosiahnuť alebo presiahnuť stanovenú obťažnosť**. Všetkých kociek 4kF je v rozmedzí -2 až +2, stupnica slovných hodnotení má tiež čiselné vyjadrenie a preto je jednoduché sčítať výsledok a porovnať podľa stupnice s obťažnosťou (alebo naopak podľa výsledku 4kF akoby „posunúť“ úroveň schopnosti o výsledok hodu kocky). *Peter má napríklad schopnosť Šerm z príslušnej úrovne na úrovni Výborný (čiže +3) a snaží sa zasiahnuť vzdialený cieľ. Pán hry stanoví obťažnosť na úrovni Vynikajúci (čiže +4). Peter hodí kockami a padne mu -1, +1, 0, +1, čo je celkový výsledok +1. Hod mu teda zvýši jeho schopnosť strelby na úroveň Vynikajúci (+4) a potom ju Peter porovná s obťažnosťou. Cieľ, aj keď tesne, zasiahol.*

Často je dôležitá aj **miera presiahnutia (alebo neodsiahnutia) obťažnosti**, ktorá sa potom nazýva Mierou **úspechu** (MÚ) alebo **Mierou neúspechu** (MN). Vyjadruje „kvalitu“ úspechu alebo neúspechu v danom konflikte. Môže slúžiť napríklad pri porovnaní výsledkov dvoch postáv v rovnakej úlohe – tá, ktorá má väčšiu mieru úspechu, môže mať následne určitú výhodu. Iným spôsobom použitia MÚ alebo MN môže byť napríklad obsah zistených informácií pri špionáži, väčšia alebo menšia rýchlosť pri prebehnutí voľného priestranstva alebo zaneckanie lepšieho alebo horšieho dojmu z javiskového predstavenia.

Nasledujú príklady určenia obťažnosti úlohy:

Obťažnosť	Lezenie	Medicína	Sofŕovanie	Prežitie
stĺbká	vyliezť po rebríku	obviazať poranenie	sofŕovať auto	založiť oheň
všedná	vyliezť do lane s uzlami	zastaviť krvácanie	sofŕovať v daždi	prežiť dážďom
obstojná	vyliezť po kamennej stene s úchytmi	zastať hlboké poranenie	sofŕovať v búrke	nájsť v lese pitnú vodu
dobrá	vyliezť po kamennej stene s úchytmi pre prsty	chirurgicky odstrániť zavalenú bodnú ranu	sofŕovať v búrke vysokou rýchlosťou	nájsť v púšti pitnú vodu

výborná	vyliezť bez pomôcok na útes	chirurgicky ošetriť pľúca	šofŕovať v automobilových pretekoch	týždeň žiť v púšti bez zásob
vynikajúca	vyliezť v daždi bez pomôcok na útes	prišiť oddelenú končatinu	automobilové kaskadérstvo v akčnom filme	žiť medzi vlkmi ako člen svorky

Pri riešení konfliktov (na ovplyvnenie výsledku) alebo aj počas hry je možné použiť **Aspekty** alebo **Body osudu**.

Pomocou **aspektu** (**zaškrtnutím jedného jeho políčka na karte postavy**) je možné vziať všetky kocky a **prehodiť (hodiť znovu)**, alebo **zmeniť výsledok** niektorej z kociek **na +1**. Je tiež možné aspekt použiť na príbuznú situáciu, ak chce ním hráč ovplyvniť dej. *Filip použije (a zaškrtne) aspekt Bohráč svojej postavy a získa luxusnejšie ubytovanie, ako jeho druhovia.*

Aspekty je možné tiež vyvolať **nedobrovoľne** (čo môže spraviť buď Pán hry, alebo iný hráč). Vtedy sa prejaví vlastnosť postavy (súvisiaca s aspektom) spôsobom, ktorý nemusí byť hráčovi zrovna po vôli. Tu sa aspekty nezaškrtávajú. Hráč môže následne toto prejavenie aspektu prijať a získať za to bod osudu – tým postava vykoná niečo, k čomu ju jej aspekt „prinútil“ – alebo ho prijať nechce a vtedy musí za to bodom osudu zaplatiť. Pán hry (alebo iný hráč) môže na to zareagovať ďalším ponúknutím bodu osudu, čím zneguje pôvodnú hráčovu snahu a situácia sa opakuje. *Príkladom môže byť, ak má postava Marka aspekt Pijan. Sedí práve v krčme, ale nepije. Pán hry sa rozhodne, že aspekt vyvolá nedobrovoľne a povie hráčovi, že Markovi vyschlo v hrdle a chce sa stoj-čo-stoj napiť. Hráč však vie, že musí ostať triezvy, pretože sa má stretnúť s miestnym šľachticom a chce naňho urobiť dojem. Preto nesúhlasí a ponúkne jeden bod osudu ako protihodnotu. Pán hry môže súhlasiť, alebo môže konflikt naťahovať ešte ďalej a ponúknuť hráčovi za vyvolanie aspektu ďalší bod. Ak sa hráč podvolí prvý, je aspekt vyvolaný a od Pána hry dostane príslušné body osudu. Ak odolá a podvolí sa Pán hry, musí hráč príslušné body osudu zaplatiť (a tým ich stratí).*