

# PŘEHLED

## Žebříček (str. 9)

+8	Legendární
+7	Velkolepé
+6	Fantastické
+5	Vynikající
+4	Skvělé
+3	Dobré
+2	Slušné
+1	Průměrné
+0	Nevalné
-1	Mizerné
-2	Příšerné

## Herní čas (str. 194)

- **Výměna:** čas, ve kterém všichni vykonají svou akci
- **Scéna:** čas k vyřešení situace
- **Sezení:** jedno herní sezení.
- **Scénář:** jedna epizoda
- **Příběhový oblouk:** jedna sezóna
- **Kampaň:** celá hra v daném herním prostředí

## Hod na dovednost (str. 130)

Hodte čtyřmi **Fate kostkami** a přičtete hodnocení **dovednosti**. Porovnejte s opozicí. Za každý stupeň který proti ní máte na žebříčku navíc získáváte jeden **posun**.

## Druhy opozice (str. 131)

- **Aktivní:** jiná postava si hází proti vám
- **Pasivní:** neměnná hodnota na žebříčku

## Čtyři výsledky (str. 132)

- **Selhání:** V akci jste selhali nebo uspěli za výraznou cenu
- **Remíza (posun 0):** uspěli jste za drobnou cenu
- **Úspěch (posun 1-2):** uspěli jste zdarma
- **Úspěch se stylem (posun 3+):** uspěli jste s dodatečným benefitem

## Čtyři akce (str. 134)



**Překonání:** překonává překážku



**Vytvoření výhody:** zdarma vyvolá aspekt



**Útok:** ubližuje jiné postavě



**Obrana:** brání vás před útoky nebo výhodami

## Zmírňování poškození (str. 160)

Proškrtněte jeden čtvereček stresu větší nebo rovný hodnotě útoku, přijměte jeden nebo více následků, nebo proškrtněte čtvereček stresu a přijměte následky – pokud nic z toho nemůžete učinit, jste vyřazeni.

## Následky (str. 162)

- **Drobné:** -2 od hodnoty útoku
- **Mírné:** -4 od hodnoty útoku
- **Vážné:** -6 od hodnoty útoku
- **Extrémní:** -8 od útoku a trvalý aspekt postavy

## Zotavování se (str. 164)

- **Drobné:** Slušná (+2) obtížnost, jedna celá scéna
- **Mírné:** Skvělá (+4) obtížnost, jedno celé sezení
- **Vážné:** Fantastická (+6) obtížnost, jeden celý scénář

## Typy aspektů (str. 57)

- **Aspekty hry:** trvalé, vytvořené během tvorby hry
- **Aspekty postavy:** trvalé, vytvořené během tvorby postavy
- **Situační aspekty:** trvají jednu scénu, dokud nejsou překonány, nebo přestanou mít význam
- **Posílení:** trvají dokud nejsou vyvolány
- **Následky:** trvají do zotavení

## Vyvolávání aspektů (str. 68)

Utraťte bod osudu nebo volné vyvolání. Vyberte si jedno:

- +2 k vašemu hodu na dovednost
- Přehození všech hozených kostek
- Týmový spolupráce: +2 na hod jiné postavy
- Překážka: +2 na pasivní opozici

Volná vyvolání lze vzájemně skládat nebo přidávat k zaplacenému vyvolání.

## Vynucování aspektů (str. 71)

Přijměte komplikaci za bod osudu.

- **Událostí:** Máš \_\_\_\_ aspekt a jsi v \_\_\_\_ situaci, takže bohužel dává smysl, aby se ti stalo \_\_\_\_\_. Ksarku, ty máš ale smůlu.
- **Rozhodnutím:** Máš \_\_\_\_ aspekt v \_\_\_\_ situaci, takže dává smysl, že se rozhodneš k \_\_\_\_\_. Což se obvykle zvrhne, když \_\_\_\_\_.

## Obnova (str. 80)

Na začátku nového sezení si obnovte své body osudu na úroveň obnovy. Pokud jste předchozí sezení skončili s více body osudu, tak vám zůstanou. Na konci scénáře se vrátíte na hodnotu své obnovy bez ohledu na okolnosti.

## Utrácení bodů osudu (str. 80)

Utraťte bod osudu abyste:

- Vyvolali aspekt
- Aktivovali trik
- Odmítli vynucení
- Vytvořili příběhový detail

## Výzvy (str. 147)

- Hodí se na překonání za každou překážku nebo cíl, které vyžadují hod na odlišnou dovednost.
- Selhání, cenu a úspěch každého hodu interpretujte až po posledním hodu.

## Střety (str. 150)

- Postavy ve střetu si hodí patřičnými dovednostmi.
- Ta, která získá lepší výsledek, obdrží vítězství.
- Pokud jako jediní uspějete se stylem, získáte dvě vítězství.
- Pokud dojde k remíze nejvyšších výsledků, nikdo nezíská vítězství a nastane nečekaná změna.
- Střet vyhrává první účastník, který dosáhne tří vítězství.

## Konflikty (str. 154)

- Vykreslete scénu, popište prostředí, v němž se konflikt odehrává, vytvořte situační aspekty a zóny a ujasněte, kdo se konfliktu účastní a na jaké je straně.
- Určete pořadí jednání.
- Zahajte první výměnu
  - Ve svém tahu proveďte akci a vyhodnoťte ji.
  - V tazích ostatních se braňte, nebo na jejich akce reagujte, jak je potřeba.
  - Po ukončení jednání všech postav začnete znovu s novou výměnou
- Konflikt končí, když všichni z jedné strany odstoupí nebo jsou vyřazeni.

## Získávání bodů osudu (str. 81)

Získáte body osudu, když:

- Přijmete vynucení
- Jsou vaše aspekty vyvolány proti vám
- Odstoupíte z konfliktu