

ZRYCHLENÝ FATE: RYCHLÝ PŘEHLED 1

SOUČTY HODŮ (STRANA 18)

Výsledek = Hod kostkami + bonus za Přístup
+ Bonus za Triky
+ Bonusy za vyvolané Aspekty

VÝSLEDKY (STRANA 13)


Proti protivníkovi součtu nebo hodnotě obtížnosti:

- **Selhání:** Váš výsledek je nižší
- **Remíza:** Váš výsledek je stejný
- **Úspěch:** Váš výsledek je vyšší o 1 nebo 2
- **Úspěch se stylem:** Váš výsledek je vyšší o 3 a více


URČOVÁNÍ OBTÍŽNOSTÍ (STRANA 37)

- **Jednoduchý úkol:** Nevalná (+0) - nebo úspěch bez hodu
- **Náročnější úkol:** Slušná (+2)
- **Velmi obtížný úkol:** Skvělá (+4)
- **Nemožně náročné:** jděte tak vysoko, jak vám to dává smysl. PH budou muset utratit nějaké body osudu a sehnat dostatek pomoci, aby uspěly, ale to je v pořádku.

AKCE (STRANA 14)

 **Vytvoření výhody při tvorbě nebo objevení aspektu (strana 14):**

- **Selhání:** Nic nevytvoříte ani neobjevíte, nebo ano, ale váš protivník (nikoliv vy) získá volné vyvolání
- **Remíza:** Při tvorbě nového získáte posílení, jinak jakoby jste uspěli
- **Úspěch:** Vytvořte nebo objevte aspekt a vezměte si na něj volné vyvolání
- **Úspěch se stylem:** Vytvořte nebo objevte aspekt a vezměte si na něj dvě volná vyvolání

 **Vytvoření výhody z aspektu, který již znáte (strana 15):**

- **Selhání:** Žádné dodatečné výhody
- **Remíza:** Získáte na aspekt jedno volné vyvolání
- **Úspěch:** Získáte na aspekt jedno volné vyvolání
- **Úspěch se stylem:** Získáte na aspekt dvě volná vyvolání

 **Překonání (strana 16):**

- **Selhání:** Neuspějete, nebo uspějete za výraznou cenu
- **Remíza:** Uspějete za drobnou cenu
- **Úspěch:** Dosáhnete svého cíle
- **Úspěch se stylem:** Dosáhnete svého cíle a získáte posílení

ŽEBŘÍČEK

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

 **Útok (strana 17):**

- **Selhání:** Žádný efekt
- **Remíza:** Útok cílí neuškodí, ale získáte posílení
- **Úspěch:** Útok zasáhne a způsobí poškození
- **Úspěch se stylem:** Útok zasáhne a způsobí poškození. Můžete snížit poškození o jedna, abyste získali posílení

 **Obrana (strana 17):**

- **Selhání:** Utrpíte následky úspěchu vašeho protivníka
- **Remíza:** Podívejte se na akci svého protivníka, abyste zjistili, co se stalo
- **Úspěch:** Váš protivník nedosáhne toho, o co mu šlo
- **Úspěch se stylem:** Váš protivník nedosáhne svého a vy získáte posílení

Získání pomoci (strana 17):

- Jakýkoliv spojenec vám s vaší akcí může pomoci
- Pokud vám spojenec pomůže, vzdá se své akce ve výměně a popíše, jak vám pomáhá
- Za každého spojence, co vám takto pomáhá, dostanete +1
- Vypravěč může omezit počet lidí, kteří vám mohou pomáhat

ZRYCHLENÝ FATE: RYCHLÝ PŘEHLED 2

POŘADÍ JEDNÁNÍ (STRANA 21)

- **Fyzický konflikt:** Porovnejte Rychlý přístup – ten s nejrychlejšími reflexy jedná první.
- **Duševní konflikt:** Porovnejte Pečlivý přístup – ten nejpozornější k detailu si všimne ohrožení.
- **Všichni ostatní pokračují v sestupném pořadí.** Porušte pořadí, kdykoliv to dává smysl, DM v tom má poslední slovo.
- **Vypravěč se může rozhodnout nechat jednat všechna svá PV podle své nejvýhodnější PV.**

STRES & NÁSLEDKY

(STRANA 22)

- **Závažnost zásahu (v posunech) = Hod na Útok - hod na Obranu.**
- **Čtverečky stresu:** Můžete si proškrtnout jeden čtvereček stresu, abyste se vypořádali s částí nebo se všemi posuny jednoho zásahu. Můžete pohltnout tolik posunů, jaká je hodnota proškrtnutého čtverečku: jeden pro první, dva pro druhý, tři pro třetí.
- **Následky:** Můžete přijmout jeden nebo více následků, abyste se vypořádali se zásahem, tím, že jednu nebo více dostupných kolonek následků proškrtnete a napíšete do nich nové aspekty.
 - **Drobný** = 2 posuny
 - **Mírný** = 4 posuny
 - **Vážný** = 6 posunů
- **Zotavování se z následků:**
 - **Drobný následek:** Odstraňte jej na konci scény.
 - **Mírný následek:** Odstraňte jej na konci dalšího sezení.
 - **Vážný následek:** = Odstraňte jej na konci scénáře.
- **Vyřazení:** Pokud nemůžete zvládnout celý zásah (nebo se rozhodnete tak neučinit), jste vyřazení a váš protivník rozhodne, co se s vámi stane.
- **Vzdání se:** Vzdejte se dříve, než váš protivník hodí kostkami a můžete kontrolovat, jak scénu opustíte. Za vzdání se získáte jeden nebo více bodů osudu (strana 24).

PŘÍSTUPY (STRANA 18)

- **Pečlivý:** Když věnujete plnou pozornost detailu a dáváte si na čas, abyste práci odvedli pořádně.
- **Chytrý:** Když přemýšlíte rychle, řešíte problémy, nebo berete v úvahu mnoho proměnných.
- **Oslivý:** Když jednáte se stylem a elegancí.
- **Rázný:** Když používáte hrubou sílu.
- **Rychlý:** Když se pohybujete rychle a obratně.
- **Lstivý:** Když odvádíte pozornost, jednáte kradmo nebo někoho matete.

ASPEKTY (STRANA 25)

- **Vyvolání (strana 27):** Utraťte bod osudu, abyste pro sebe získali +2 nebo přehození, nebo abyste o 2 zvýšili obtížnost nepříteli.
- **Vynucení (strana 28):** Získejte bod osudu, když vám aspekt zkomplikuje život.
- **Ustanovování skutečností (strana 29):** Aspekty jsou skutečné. Užijte je k popsaní detailů o sobě i o světě.

DRUHY ASPEKTŮ

Aspekty postavy (strana 25):

- Napište je, když si tvoříte svou postavu.
- Mohou se změnit, když dosáhnete milníku (strana 33).

Situační aspekty (strana 26):

- Jsou vyhlášeny na začátku scény.
- Mohou být vytvořeny pomocí akce vytvoření výhody.
- Mohou být odstraněny pomocí akce překonání.
- Zmizí, když situace skončí.

Posílení (strana 26):

- Mohou být vyvolány právě jednou (pak zmizí)
- Mohou být eliminovány protivníkem pomocí akce překonání.
- Nevyužitá posílení zmizí na konci scény.

Následky (strana 23):

- Používají se k pohlčení posunů z úspěšného útoku.
- Mohou být vyvolány vašimi protivníky, jakoby šlo o situační aspekty.