

# Fate Core: Asterion

by Racek et. al.



September 25, 2024



# Contents

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Aspekty</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Akce</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Dovednosti</b>	<b>4</b>
4.1	Boj beze zbraně . . . . .	5
4.2	Boj na dálku . . . . .	6
4.3	Boj se zbraní . . . . .	6
4.4	Empatie . . . . .	7
4.5	Jezdectví . . . . .	8
4.6	Klam . . . . .	9
4.7	Kondice . . . . .	10
4.8	Kontakty . . . . .	11
4.9	Medicína . . . . .	11
4.10	Mobilita . . . . .	12
4.11	Pozornost . . . . .	12
4.12	Provokace . . . . .	13
4.13	Řemesla . . . . .	13
4.14	Skrývání . . . . .	14
4.15	Učenost . . . . .	14
4.16	Vůle . . . . .	14
4.17	Vyšetřování . . . . .	15
4.18	Vztahy . . . . .	15
4.19	Zlodějina . . . . .	16
<b>5</b>	<b>Triky</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Jde se na věc</b>	<b>18</b>
6.1	Výzvy, konflikty a střety . . . . .	18
6.1.1	Výzvy . . . . .	18
6.1.2	Konflikty . . . . .	18
6.1.3	Střety . . . . .	18
6.2	Boj . . . . .	18
<b>7</b>	<b>Speciality</b>	<b>19</b>

**8 Postup****20**

# I Úvod

Tento text vzniká pro potřeby skupiny hráčů (“družiny” v nerdovském žargónu) s velmi specifickými požadavky. Tak ponejprv již název tohoto hacku prozrazuje, že tyto pravidla jsou namíru ušita fantasy settingu Asterion. Neznačená to a priori, že je nelze použít *jinde*; ve skutečnosti je Asterion generické fantasy s jen málo odlišnostmi.

Ony odlišnosti však v naší skupině hrají důležitou roli:

- v družině je čarodějník (alchymista, theurg, mág, čaroděj) ⇒ magie musí být “asterionská”
- v družině je kněz, a ten je navíc lovec nestvůr ⇒ kněžství a nestvůry musí být asterionské
- v družině je sicco (špeh) ⇒ společenství a politické struktury musí být asterionské

Dlouhou dobu jsme si vystačili s jinými pravidly, co dal dohromady náš dobrý kamarád. Motivace jejich vzniku byla prakticky totožná s motivací vzniku těchto - poskytnout most mezi Asterionem <sup>1</sup> a pravidly Fate. M16-ova pravidla jsou skvělá, originální a v rozsahu těžko překonatelná; důvodem, proč ale vznikají tyto, je další podivné specifikum naší skupiny: požadavek osvojit si systém pravidel, který:

- dokáže uspokojivě pracovat s charaktery postav - ale ne čistě roleplayově
- zvládne postihnout celou šíři konfliktů, aniž by každý musel mít svá pravidla (fyzický, argumentační, politický, sociální, magický apod.)
- umožňuje postavám růst a vyvíjet se, získávat nové dovednosti
- dokáže jednotně popsat magické a jiné speciální předměty
- umožnit pseudotaktický hodokvas při fyzických soubojích a přitom neunavit jejich dynamiku

*A přitom pravidla nesmí být moc dlouhá a komplexní, protože je dost pravděpodobně nebude číst nikdo jiný než vypravěč.*

Pravidla M16 se ukázala být v těchto kritériích nedostatečná; experiment však ukázal, že nadějným kandidátem na pro-nás vhodný systém se *může* stát **Fate Core**, zejména kvůli jeho vylepšeným zacházením s **Aspekty**. <sup>2</sup> Další kapitoly si proto kladou za cíl sepsat to podstatné z Fate Core, co je ovlivněno asterionským settingem, a přitom text ponechat co nejstručnějším.

---

<sup>1</sup>Asterion je setting a jako takový nemá žádný privilegovaný systém pravidel, ve kterých by se měl hrát. Nicméně, autoři podpořili aplikaci pravidel na herní systémy DrD 1.6 a DrD+

<sup>2</sup>Pravidla M16 stavějí na prehistorické verzi Fate Core zvané Fudge. V tomto smyslu lze tento hack brát jako update M16 pravidel na moderní verzi Fate Core.

## **2      *Aspekty***

## **3 Akce**

## 4 Dovednosti

Schopnosti postavy vystihují kromě aspektů zejména dovednosti. Vypovídají o tom, jak je která postava zdatná v oblastech relevantních pro příběh. Seznam dovedností se tedy může značně lišit podle povahy settingu a příběhu. <sup>1</sup>.

Seznam níže je kompromis, na kterém jsme se jako družina shodli. Oproti pravidlům M16 se změny dočkaly zejména sociální a jiné “soft” dovednosti a boj. Konkrétně, v systému M16 je boj rozdělen na velké množství stylů: *Rváč*, *Šermíř*, *Piráta*, *Těžkoodeřec*, *Hrdlořez* a další, přičemž každý styl má přiděleno několik málo zbraní, které dokáže využívat. Tím však vzniká problém s balancováním (všechny styly neměly zdaleka stejně dobře využitelný set zbraní) a pro některé je toto dělení zcela umělé (proč *Hrdlořez* umí používat tesák a nikoli o 10 cm delší meč). Jistým řešením pak bylo stanovit dovednosti podle třídy zbraní: *Jednoruční zbraně*, *Obouruční zbraně*, *Týčové zbraně*, *Vrhací zbraně* etc. Nakonec jsme ovšem udělali ještě větší krok k jednoduchosti <sup>2</sup> a oblast boje rozdělili pouze na boj na dálku/na blízku a se zbraní/bez zbraně.

- *Boj beze zbraně*
- *Boj na dálku*
- *Boj se zbraní*
- *Empatie*
- *Kondice*
- *Kontakty*
- *Klam*
- *Jezdectví*
- *Medicína*
- *Mobilita*
- *Pozornost*
- *Provokace*
- *Řemesla*

---

<sup>1</sup>I v témže settingu je samozřejmě myslitelné používat jiné dovednosti. Jedná-li se například o dobrodružství odehrávající se ve škole šermu, je vhodné postihnout oblast boje více dovednostmi (rapír, fleret, šavle apod.). To stejné pro příběh o magii, kde jednotlivé obory magie mohou představovat oddělené dovednosti

<sup>2</sup>V porovnání se sociálními dovednostmi, kdy v pravidlech M16 všeobjímající dovednost *Zaujmutí pozornosti* zahrnovala *Empatii*, *Kontakty*, *Provokaci* i *Vztahy*, je tento krok spíše obrovský. Skupině toto dělení ale vyhovuje.



- *Skrývání*
- *Učenost*
- *Vůle*
- *Vyšetřování*
- *Vztahy*
- *Zlodějina*

## 4.1 Boj beze zbraně

Dovednost *Boj beze zbraně* pokrývá formy boje, při kterém není útočník jakkoliv vyzbrojen. Může se jednat o improvizovaný boj v hospodském stylu, či např. bojové umění.

Neboť je pro naši skupinu oblast boje podstatná, jsou popisy více rozvedené v kapitole 6, stejně tak jako příklady dobré praxe.

### Překonání



*Boj beze zbraně* se mimo fyzický konflikt prakticky nevyužívá, tedy jeho využití pro akci *Překonání* je minimální.<sup>3</sup> Jedná-li se například o sportovní boj, či turnaj, v němž postavy chtějí na někoho zapůsobit (resp. musí překonat jeho neochotu), lze *Boj beze zbraně* v těchto speciálních situacích použít.

### Vytvoření výhody



Vytváření výhod je vedle útočení nejčastějším použitím *Boje beze zbraně*. Můžete popsat různé chvaty, po kterých bude mít soupeř *Vyražený dech*, využít své judo a hodit protivníka, čímž se ocitne *Na zemi*, nebo se k němu dostat nablízko, spojit ruce a ládovat ho, během toho, co je *V klinči*. Dokonce se lze pokusit odkoukat bojovníkův styl a díky tomu pak *Znám jeho příští krok*. Možností je vskutku mnoho a je hezké, když jsou popisy pestré.

### Útok



To je všeříkající. *Boj beze zbraně* je ideální dovednost (a prakticky jediná) na způsobení zranění ve fyzickém konfliktu, pokud není útočící postava ozbrojena. Neboť se jedná o boj zblízka, je ovšem třeba se nacházet ve stejné zóně jako protivník.

<sup>3</sup>Hody na *Překonání* jsou totiž nejčastější ve střetech, viz sekce 6.

## Obrana

Obrana pomocí *Boje beze zbraně* je jeden ze způsobů, jak se vyhnout zranění ve fyzickém konfliktu. Stejně tak tuto akci lze použít k překažení soupeřova pokusu o Vytvoření výhody, pokud se jedná o pokus, při kterém *kopání do žeber nepomůže*.

## 4.2 Boj na dálku



Základem fyzického konfliktu na dálku (střelecký souboj např.) je dovednost *Boj na dálku*. Jako konflikt na dálku se považuje situace, kdy protivníci nejsou ve stejné zóně. Běžné střelné zbraně umožňují pálit do vedlejší zóny, existují ovšem výjimky. Samosebou, pro použití dovednosti *Boj na dálku* je taková zbraň potřeba; pro diskuzi, kam se řadí vrhací zbraně (oficiální i improvizované), viz sekce 6.

## Překonání



Ve speciálních případech jako je lukostřelecký turnaj či jiná sportovní střelba je možné použít *Boj na dálku* pro hod na Překonání. Ve většině případů se ovšem tato dovednost používá ve fyzickém konfliktu, tedy nikoli ve střetech.

## Vytvoření výhody

Základní dovedností pro vytváření výhod popsanych jako obtížné střelecké manévry je právě *Boj na dálku*. Může se jednat o *Krycí palbu*, odstřelovačské zalehnutí a s ním spojené *Zamíření*, nebo jen snaha protivníka vystresovat množstvím *Šípů ve vzduchu*. Stejně jako v konfliktu nablízko, je pěkné, když jsou popisy pestré.

## Útok



Jako předchozí bojové dovednosti, *Boj na dálku* se používá, když postava chce jinou fyzicky zranit a nenachází se přitom ve stejné zóně. Jestliže se postavy nachází ve stejné zóně, nelze (s klasickou zbraní) útočit pomocí *Boje na dálku*.

## Obrana

Narozdíl od jiných bojových dovedností, tato se příliš nehodí k obraně proti nepřátelské střelbě (k čemuž typicky slouží *Mobilita*). Lze ji ovšem použít v případech, kdy se jiná postava pokouší o akci Překonání nebo Vytvoření výhody a příběhově dává smysl mu bránit střelbou.

## 4.3 Boj se zbraní



Tato dovednost je základní ve fyzických konfliktech, pokud je postava vybavena zbraní. Co se dá ještě (už) považovat za zbraň je věcí narativu a settingu; pro férovost je ovšem dobré,

aby tasení/přezbrojení nebylo automatické (bez příslušného triku), neboť pak dovednost *Boj beze zbraně* ztrácí význam.

Stejně jako u *Boje beze zbraně* se lze o použití této dovednosti více dozvědět v sekci 6.

## Překonání



Totožné jako u dovednosti *Boj beze zbraně* 4.1.

## Vytvoření výhody

Vytvářet výhody pomocí *Boje se zbraní* lze velmi pestře. Může se jednat o sérii rychlých útoků, po kterých protivník *Neví, odkud přijde další*, šermířskou finesu, co protivníka zanechá *Beze zbraně*, a nebo třeba snahu odpozorovat soupeřův styl a mít ho tak *Úplně přečteného*.

## Útok



Prakticky kdykoliv, kdy se postava snaží jinou postavu zranit zbraní při fyzickém konfliktu, bude se jednat o hod na *Boj se zbraní*, pokud se samozřejmě nachází obě postavy ve stejné zóně.

## Obrana

Bránit se zbraní lze proti většině pokusům o útok (jak zbraní tak beze zbraně) vedeným zblízka. Stejně tak lze akci Obrana využít, když postava tvoří aktivní opozici nepříteli proti akci, při které protivníkovi nepomáhá být *bit jako pes*.

## 4.4 Empatie



Empatická postava dokáže číst nálady ostatních, objevit, jací jsou, a prokouknout snahu o neupřímnost. V jistém smyslu se jedná o emocionální obdobu dovednosti *Pozornost*, neb umožňuje zachytit změny v náladách.

## Překonání



Primární využití *Empatie* na Překonání je v situacích, kdy se postava snaží zachytit změnu nálad, přístupu, záměru či postoje jiné postavy (nebo když dává smysl, aby toto postava mohla zjistit bez aktivní snahy). Příkladem budiž zrada spojence, nával vzteku berserka a další. Ve většině případů se ovšem *Empatie* nepoužívá na překonávání přímo; pouze připravuje půdu pro použití jiných sociálních dovedností jako jsou *Vztahy* či *Klam* (například odhalení aspektu na kartě postavy).

## Vytvoření výhody



Empatie vytváří výhody přečtením duševního stavu jiné postavy. Díky tomu může například odhalit aspekty jiných postav, typicky povahové jako *Násilník*, *Labilní bipolárník*, *Nízké sebevědomí* a ty pak dále využít pro jiné akce jinými dovednostmi. Jinou možností je přečíst okamžitý stav postavy po nějaké události, která na ní mohla mít vliv - např. odhalit, že *Toble mě fakt vzalo*, či že *Nevím, co dál*.

Cílová postava může použít akci **Obrana** dovedností *Klam*, *Vztahy*, aby ztěžovala postavě přečíst její duševní stav.

## Útok



Empatií nelze ostatní zraňovat. V sociálním či argumentačním konfliktu však lze výhodně touto dovedností vytvořit výhodu a tu pak použít například na útok *Provokací*.

## Obrana

Tato dovednost je stěžejní při obraně o pokusu o oklamání, skrývání postranních záměrů útočníka. Je tedy stěžejní, jestliže je třeba argumentační spory vyřešit mechanicky.

## 4.5 Jezdectví



Název dovednosti *Jezdectví* je všefákající. V našem hraní není používání této dovednosti příliš rozšířené, i tak ale dává smysl ji zde uvést. Kupříkladu v dobrodružství, kde se hodně cestuje a družina si přeje cestování nepřeskakovat, či například spěchají, však dává smysl

*Jezdectví* ovládat.

## Překonání



Pro akci Překonání vyjadřuje dovednost *Jezdectví* obdobu dovednosti *Mobilita* pro případy, kdy k pohybu dochází na koni (praseti, kočáře, dostavníku aj.) Umožňuje tak překonávat *Zatarasenou cestu*, dostat se z *Naprostého obklíčení* nebo snížit nepřítelův *Náskok*.

## Vytvoření výhody



I zde je použití poměrně pestré: při jízdě lze využít *Nejkratší cesty*, v honičce si bravurní jízdou získat *Náskok* či na hřbetu předvádět *Kousky hodné cirkusáka*.

## Útok

V základním případě se *Jezdectví* nepoužívá k způsobování zranění. Jedná-li se například o souboj ze sedla a obě postavy mají alespoň elementární dovednost jízdy, používá se k útoku nějaké bojové dovednosti. Nicméně, v případě velmi specifické situace (např. rytířské klání) lze o ofenzivním použití uvažovat. Situaci však samozřejmě může zcela měnit vhodný trik...

## Obrana



Tato dovednost je základní pro obranu před pokusy ostatních vytvořit si proti vám výhody při jezdeckých konfliktech, například při pokusu o předjetí, natlačení do překážky atd. V situacích, kdy je smyslem protivníkovu útoku zranit osedlaného oře, lze použít *Jezdectví* přímo na Obranu proti takové snaze.

## 4.6 Klam

Klamání je o matení, lhaní, zatajování, zkreslování skutečnosti a dezinterpretování. Jedná se o velmi univerzální dovednost, kterou lze použít ve fyzických konfliktech, argumentačních i sociálních.

### Překonání



Snaha oblafnout strážce, odvést pozornost od skutečného záměru, přesvědčit někoho o lži či naopak využít někoho k získání informace, protože už nějaké vaší lži věří, jsou všechno hody na Překonání pomocí *Klamu*. Stejně tak lze *Klamem* odstraňovat aspekty vytvořené protivníkovým Vytvářením výhodmařit vyšetřování: (odstraňovat tak aspekty jako *Jsou mi na stopě*), roznášet nepravdivé informace a ztěžovat tak snahu o vedení politické kampaně (odstranit *Znám jako křivák*) apod. Možností je vskutku mnoho, je ale třeba mít na paměti, že s použitím *Klamu* je vždy třeba v nějakém významu neříkat či zastírat pravdu; jinak by se měl použít hod na jiné dovednosti, jako jsou *Provokace*, *Kontakty*, *Vztahy*.

### Vytvoření výhody



Při fyzických konfliktech lze *Klam* využít např. při šermířských a chodeckých manévrech využívající plášť a fingovat tak útok odjinud (aspekty jako *Neví odkud přijde*), předstírat nějaké zranění či neúspěch a protivníka přesvědčit, že jsem *Zcela bezbranný* a jiné. Důležité je rozlišovat, kdy se stále jedná o fyzický konflikt a kdy spíš o střet (viz kapitoly 6) - například snaha protivníka zcela přesvědčit, že bojuje s tím nesprávným typkem je ve většině případů solidní střet a nikoli rozhovor při vyměňování úderů.

Mimo fyzický konflikt je *Klam* též velmi užitečný. Díky němu si může hráč vytvořit zástěrky jako *Znám jako důvěrník*, objevit aspekty na kartě jiných postav tím, že vám sdělí nějaké informace poté, co podlehnou vašim lžím nebo třeba roznášet dezinformace (v kombinaci např. s *Kontakty*).

## Útok



Pouhá lež nemůže být použita k útoku. Je to však výhodná dovednost, díky které lze využít řadu výhod a ty pak vytěžit při útoku pomocí *Provokace*.

## Obrana

Efektivním klamáním se lze bránit pokusům ostatních postav o přečtení vašich úmyslů pomocí *Empatie*, zametání stop zase umožňuje bránit se proti následným pokusům o *Vyšetřování*. Stejně jako v předchozích akcích, použití *Klamu* je potenciálně velmi široké, vždy je ale třeba dodat patřičný narativ a nějakým způsobem lhát/zastírat pravdu.

## 4.7 Kondice



Fyzické schopnosti vedle *Mobility* nejlépe vyjadřuje právě *Kondice*. Postava s vysokou kondicí má velkou výdrž, houževnatost a taky hrubou fyzickou sílu.

## Překonání



*Kondice* nachází uplatnění při překonání libovolných překážek, které vyžadují fyzickou sílu - odvalení ***Stromu přes cestu***, vyrazení ***Dveří z oceli*** nebo rozmlácení ***Ochranného silového pole***.

## Vytvoření výhody

Vytvářet výhody pomocí *Kondice* je snadné; ve fyzickém konfliktu ji lze využít na provádění silových triků, jako je sražení postavy, která se stane ***Uzemněnou*** či umístění nepřítele do wrestlerského chytu ***Body lock*** a další. Mimo fyzický konflikt lze *Kondicí* poškodit konstrukci, dokud není ***Těsně před kolapsem***, nanosit pytle písku a vytvořit tak ***Provizorní krytí***.

## Útok



Kondici *nelze použít* k fyzickému ublížení jiných postav - k tomu slouží bojové dovednosti. Lze ji však výhodně použít k umístění situačních aspektů na protivníka a ty pak těžit při útocích pomocí např. *Boje beze zbraně*.

## Obrana

Stejně jako v případě útoku, *nelze kondici použít* k obraně před akcí Útok nějakou bojovou dovedností. Nachází ovšem uplatnění, kdy hrubá síla může zamezit protivníkovy pokusy o akci Překonání - držení dveří před vyražením, zalehnutí při pokusu o útek atp.



## 4.8 Kontakty

Dovednost *Kontakty* hovoří o tom, jak dobré znalosti postava má a jak dobře je dokáže získávat. Roli hraje jak pasivní úroveň dovednosti, tak výsledný hod na kostkách.

### Překonání



Typickým využitím *Kontaktů* při akci *Překonání* je naleznutí hledané postavy/společnosti v herním prostředí, typicky ve městě, na vesnici. Na odhalení skrývajících postav se samozřejmě využívají jiné dovednosti, typicky *Pozornost*, *Vyšetřování*. To může obnášet optávání se lidí na ulici, vyvěšení plakátu, hledání v databázích a další.

### Vytvoření výhody



Znalost lidí a schopnost je vyhledat bezesporu umožňuje vytvářet mnoho výhod. Tak například lze při pokusu o verbování žoldáků nalézt ***Nejlepšího šermíře ve městě***, nebo od svých kontaktů zjistit, že osoba zájmu je ***Pověstný lhář***. Zde je dobré podotknout, že tyto aspekty *nemusí odrážet pravdu* - ve skutečnosti mluví o reputaci tak, jak vám ji vaše kontakty popsaly. Obdobně lze *Kontakty* využít v rámci sociálního konfliktu, kupříkladu k využití své informační sítě pro roznesení pomluvy (***Podvádí svoji ženu***) a z ní pak vytěžit maximum použitím *Provokace*.

### Útok



Tohle není dobrá dovednost pro vedení útoku. Na druhou stranu, v dlouhodobém konfliktu je nepostradatelná pro vytváření výhod.

### Obrana

Použití *Kontaktů* pro obranu (samozřejmě v sociálním konfliktu) je možné s trochou důvtipu. Lze je například použít pro obranu proti roznesení nepravdivé informace (vytvoření výhody *Klamem*) s tvrzením, že vaše informační síť tyto informace neroznáší. Dále se lze bránit proti přímému pokusu o oklamání, neboť vás vaše kontakty dobře informují. V neposlední řadě, maření hodů na *Vyšetřování* lze též efektivně docílit použitím kontaktů.

## 4.9 Medicína



### Překonání



### Vytvoření výhody

**Útok**



**Obrana**



**4.10 Mobilita**

**Překonání**

**Vytvoření výhody**



**Útok**



**Obrana**

**4.11 Pozornost**

**Překonání**



**Vytvoření výhody**



**Útok**



**Obrana****4.12 Provokace****Překonání****Vytvoření výhody****Útok****Obrana****4.13 Řemesla****Překonání****Vytvoření výhody****Útok****Obrana**

## 4.14 Skrývání

Překonání



Vytvoření výhody



Útok

Obrana

## 4.15 Učenost

Překonání



Vytvoření výhody



Útok

Obrana



## 4.16 Vůle

Překonání



Vytvoření výhody



**Útok**



**Obrana**



**4.17 Vyšetřování**

**Překonání**

**Vytvoření výhody**



**Útok**



**Obrana**

**4.18 Vztahy**

**Překonání**



**Vytvoření výhody**



**Útok**

## Obrana



## 4.19 Zlodějina



### Překonání



### Vytvoření výhody

### Útok



## Obrana



## 5 Triky

## **6 Jde se na věc**

### **6.1 Výzvy, konflikty a střety**

#### **6.1.1 Výzvy**

#### **6.1.2 Konflikty**

#### **6.1.3 Střety**

### **6.2 Boj**

## **7      Speciality**

## **8 Postup**