

# Fate Core: Asterion

by Racek et. al.



September 23, 2024



# Contents

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>I</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 . . . . .	6
4.2	Boj na dálku . . . . .	6
4.3	Boj se zbraní . . . . .	6
4.4	Empatie . . . . .	6
4.5	Kondice . . . . .	6
4.6	Kontakty . . . . .	6
4.7	Klam . . . . .	6
4.8	Jezdectví . . . . .	6
4.9	Medicína . . . . .	6
4.10	Mobilita . . . . .	6
4.11	Pozornost . . . . .	6
4.12	Provokace . . . . .	6
4.13	Řemesla . . . . .	6
4.14	Skrývání . . . . .	6
4.15	Učenost . . . . .	6
4.16	Vůle . . . . .	6
4.17	Vyšetřování . . . . .	6
4.18	Vztahy . . . . .	6
4.19	Zlodějina . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Triky</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Jde se na věc</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Speciality</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Postup</b>	<b>10</b>



# 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)  $\Rightarrow$  magie musí být “asterionská”
- v družině je kněz, a ten je navíc lovec nestvůr  $\Rightarrow$  kněžství a nestvůry musí být asterionské
- v družině je sicco (špeh)  $\Rightarrow$  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.



- *Skryvání*

- *Učenost*

- *Vůle*

- *Vyšetřování*

- *Vztahy*

- *Zlodějina*

**4.1 Boj beze zbraně**

**4.2 Boj na dálku**

**4.3 Boj se zbraní**

**4.4 Empatie**

**4.5 Kondice**

**4.6 Kontakty**

**4.7 Klam**

**4.8 Jezdectví**

**4.9 Medicína**

**4.10 Mobilita**

**4.11 Pozornost**

**4.12 Provokace**

**4.13 Řemesla**

**4.14 Skrývání**

**4.15 Učenost**

**4.16 Vůle**

**4.17 Vyšetřování**

**4.18 Vztahy**

**4.19 Zlodějina**

## 5 Triky

## **6 Jde se na věc**

## **7      Speciality**

## 8 Postup