

FATE ACCELERATED PL EKRAN MG



DRABINA

+8 legendarny

+7 heroiczny

+6 fantastyczny

+5 wybitny

+4 świetny

+3 dobry

+2 niezły

+1 przeciętny

0 mierny

-1 słaby

-2 fatalny

WYNIK RZUTU (STRONA 13)

Wynik = rzut kostkami + premia z postawy
+ premie za sztuczki
+ premie za wywołane aspekty

ROZSTRZYGNIECIA (STRONA 11)

Porównaj z wynikiem przeciwnika lub poziomem trudności:

- **Porażka:** twój wynik jest niższy
- **Remis:** twój wynik jest taki sam
- **Sukces:** twój wynik jest wyższy o 1 lub 2
- **Imponujący sukces:** twój wynik jest wyższy o 3 lub więcej

USTALANIE POZIOMU TRUDNOŚCI (STRONA 31)

- **Proste zadanie:** słaby (+0) lub sukces bez rzutu
- **Umiarkowanie trudne:** niezły (+2)
- **Ekstremalnie trudne:** świetny (+4)
- **Niewiarygodnie trudne:** ustal tak wysoki poziom trudności, jaki uważasz za odpowiedni. BG będą musieli wydać nieco punktów losu i skorzystać z licznej pomocy, aby uzyskać sukces – i o to chodzi.

POSTAWY (STRONA 16)

- **Podstępna:** gdy stosujesz zmyłkę, działasz ukradkiem lub oszukujesz
- **Pomysłowa:** gdy wymagane jest szybkie myślenie, rozwiązywanie Problemów lub branie pod uwagę złożonych zmiennych.
- **Siłowa:** gdy używasz brutalnej siły.
- **Szybka:** gdy działasz szybko i zręcznie.
- **Uważna:** poświęcasz czas, aby wykonać czynności prawidłowo, przywiązując wagę do szczegółów.
- **Widowiskowa:** gdy działasz ze stylem i polotem.

Wydawanie punktów losu (strona 22):

Wydaj punkty losu, aby:

- wywołać aspekt
- doładować sztuczkę
- odrzucić wymuszenie aspektu
- wpłynąć na opowieść za pomocą aspektu

Zdobywanie punktów losu (strona 22):

Otrzymujesz punkty losu, gdy:

- zgodzisz się na wymuszenie aspektu
- ktoś wywoła twój aspekt przeciwko tobie
- poddasz konflikt

FATE ACCELERATED PL EKRAN MG

AKCJE (STRONA 12)



Uzyskanie przewagi, gdy tworzysz lub odkrywasz aspekty (strona 12):

- **Porażka:** nie tworzysz lub nie odkrywasz aspektu bądź też tworzysz lub odkrywasz aspekt, lecz to przeciwnik (a nie ty) otrzymuje darmowe wywołanie.
- **Remis:** dostajesz okazję, jeśli tworzyłeś aspekt; traktuj wynik jako sukces, jeśli odkrywałeś istniejący aspekt.
- **Sukces:** tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go wywołać za darmo.
- **Imponujący sukces:** tworzysz lub odkrywasz aspekt, możesz go dwukrotnie wywołać za darmo.



Uzyskanie przewagi na znanym aspekcie (strona 12):

- **Porażka:** brak dodatkowych korzyści.
- **Remis:** dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- **Sukces:** dostajesz jedno darmowe wywołanie danego aspektu.
- **Imponujący sukces:** dostajesz dwa darmowe wywołania danego aspektu.



Przewyciężenie (strona 14):

- **Porażka:** porażka lub sukces za wysoką cenę.
- **Remis:** sukces małym kosztem.
- **Sukces:** osiągasz cel.
- **Imponujący sukces:** osiągasz cel i dostajesz okazję.



Atak (strona 14):

- **Porażka:** bez efektu.
- **Remis:** atak nie rani celu, lecz dostajesz okazję.
- **Sukces:** atak trafia i zadaje obrażenia.
- **Imponujący sukces:** atak trafia i zadaje obrażenia. W zamian za zredukowanie obrażeń o 1 zyskujesz okazję.



Obrona (strona 15):

- **Porażka:** ponosisz konsekwencje sukcesu przeciwnika.
- **Remis:** sprawdź opis akcji przeciwnika, żeby ustalić, co się stało.
- **Sukces:** przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał.
- **Imponujący sukces:** przeciwnik nie uzyskuje tego, co chciał, a ty dostajesz okazję.

Wsparcie (strona 15):

- Sprzymierzeniec może wesprzeć cię podczas twojej akcji.
- Jeśli sprzymierzeniec cię wspiera, w zamian rezygnuje z wykonania swojej akcji oraz opisuje, w jaki sposób ci pomaga.
- Otrzymujesz +1 za każdego wspierającego cię w ten sposób sojusznika.
- MG może ograniczyć liczbę pomagających ci sprzymierzeńców.

FATE ACCELERATED PL EKRAN MG

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ (STRONA 19)

- **Konflikt fizyczny:** porównaj wartości Szybkiej postawy – osoba z lepszym refleksem działa jako pierwsza.
- **Konflikt psychiczny:** porównaj wartości Uważnej postawy – osoba przywiązująca największą uwagę do szczegółów wyczuwa niebezpieczeństwo.
- **Pozostali działają w porządku malejącym.** Remisy rozstrzyga się w dowolny rozsądny sposób, przy czym MG ma ostatnie słowo.
- **MG może zdecydować, że wszyscy BN działają w turze** w tym samym momencie, co najlepszy z nich.

PRESJA I KONSEKWENCJE (STRONA 20)

- **Dotkliwość trafienia (w przebiaciach) = rzut ataku - rzut obrony**
- **Pola presji:** możesz zaznaczyć jedno pole presji, aby skierować tam część lub całość trafienia – wolno ci przyjąć liczbę przebić równą numerowi zaznaczonego pola. Zmniejsz obrażenia o wartość zaznaczonego pola: o 1 dla Pola 1, o 2 dla Pola 2, o 3 dla Pola 3.
- **Konsekwencje:** możesz wziąć jedną lub więcej konsekwencji, aby przyjąć obrażenia. Odznaczyć jedno lub więcej pól konsekwencji i wpisać nowy aspekt w każdym z nich.
 - **Łagodna** = 2 przebięcia
 - **Umiarkowana** = 4 przebięcia
 - **Dotkliwa** = 6 przebić
- **Wychodzenie z Konsekwencji:**
 - **Łagodna konsekwencja:** usuń ją na koniec sceny.
 - **Umiarkowana konsekwencja:** usuń ją na koniec kolejnej sesji.
 - **Dotkliwa konsekwencja:** usuń ją na koniec scenariusza.
- **Eliminacja:** jeśli nie możesz (lub nie chcesz) przyjąć całości otrzymanych obrażeń, zostajesz wyeliminowany. Przeciwnik decyduje, co się z tobą stanie.
- **Poddanie:** poddaj się przed rzutem przeciwnika, a zachowasz kontrolę nad tym, w jaki sposób opuszczasz scenę. Za poddanie się otrzymujesz jeden lub więcej punktów losu (strona 21).

ASPEKTY (STRONA 22)

- **wywołanie (strona 23):** wydaj punkt losu, aby otrzymać premię +2, wykonać przerzut lub zwiększyć trudność przeciwnikowi o 2.
- **wymuszenie (strona 24):** otrzymujesz punkt losu, gdy aspekt komplikuje ci życie.
- **ustanowienie faktu (strona 25):** aspekty odzwierciedlają rzeczywistość. Użyj ich do potwierdzenia szczegółów na temat postaci lub świata.

RODZAJE ASPEKTÓW

Aspekty postaci (strona 22)

- Zapisywane podczas tworzenia bohatera.
- Można je zmienić dzięki osiągnięciom (strona 29).

Aspekty sytuacyjne (strona 22)

- Ustalane na początku sceny.
- Mogą być tworzone za pomocą akcji uzyskania przewagi.
- Mogą zostać usunięte za pomocą akcji przewycięzania.
- Znikają wraz z zakończeniem sytuacji.

Okazje (strona 23)

- Mogą zostać wywołane jednokrotnie (za darmo), potem znikają.
- Mogą zostać usunięte przez przeciwnika za pomocą akcji przewycięzania.
- Nieużyte okazje znikają na koniec sceny.

Konsekwencje (strona 23)

- Po użyciu przyjmują przebięcia z udanego ataku.
- Mogą zostać wywołane przez twoich przeciwników tak jakby były aspektami sytuacyjnymi.