

kaduFATE

TEKST **TOMASZ KADUCEUSZ PUDŁO**
SKŁAD I ŁAMANIE **JAROSŁAW BEACON KOPEĆ**

FATE autorstwa Freda Hicksa i Roba Donoghue to jedna z moich ulubionych mechanik uniwersalnych. Nie mogłem jej nie polubić, gdy po raz pierwszy zetknąłem się z jej drugą edycją w dwa tysiące szóstym roku. Wywodziła się z lubianego przeze mnie FUDGE, ale przekształcała go w twórczy sposób, dodając aspekty i punkty FATE, że wymienię tylko dwa elementy. Pozostawała przy tym wierna oryginalnemu duchowi FUDGE; była mechaniką z rodzaju zrób to sam. Nie gotowym, niezmiennym zestawem zasad, a raczej skrzynką z narzędziami do wykorzystania.

Moja wersja drugiej edycji FATE powstała jako mechanika do prowadzenia sesji na konwentach. Początkowo nie miała nazwy, ale po którejś z sesji Jakub Skurzyński (Urko) zatytułował ją kaduFATE i tak już zostało. Moim celem było

takie ułożenie zasad, by nie umknęło nam to, co w drugim FATE najważniejsze, ale jednocześnie, by przygotowania do sesji, włącznie z tłumaczeniem zasad i tworzeniem postaci zajęły nie dłużej niż 15 minut. Zakładałem, że ludzie, którym będę prowadził, nie będą znać FATE, a nie chciałem poświęcać na tłumaczenie zasad więcej czasu, niż jest to niezbędnie konieczne. Ostatecznie zasady nie są same w sobie celem sesji, a jedynie pomocą, do uczynienia jej lepszą.

W przedstawionych poniżej zasadach nie ma zbyt wielu szczegółowych rozwiązań, nie ma zasad na wszystko. Wiele sytuacji na sesji prowadzący będzie musiał rozsądzić w porozumieniu z graczami. Ma to służyć dynamice sesji. Jestem zdania, że nie ma nic gorszego niż zatrzymanie sceny akcji, by sprawdzić jakąś zasadę.

Oficjalna strona FATE / <http://www.faterpg.com/>
Oficjalna strona FUDGE / <http://www.fudgerpg.com/>

SKALA

- +7 / Nadludzki
- +6 / Doskonały
- +5 / Wspaniały
- +4 / Bardzo dobry
- +3 / Dobry
- +2 / Niezły
- +1 / Znośny
- +0 / Słaby
- 1 / Bardzo słaby
- 2 / Fatalny

W każdej wersji FATE testowane cechy rozpisane są na opisowo-punktowej skali. Jej wersja użyta w kaduFATE opiera się o zestawienie opracowane na (nieдоступnym już dziś w sieci) forum Przemysława Kusiakiewicza (Geriona). Priorytetem była czytelność skali – takie dobranie przymiotników, by jasnym było, który określa cechę leżącą wyżej na skali, a który tę, leżącą niżej.

BOHATER

Na bohatera składają się:

- jego imię i dwa słowa o tym, kim jest;
- profesje, określające jego umiejętności, rozpisane w przymiotnikowej skali i wykorzystywane jako podstawa do testów;
- aspekty, dzięki którym widzimy co wyróżnia go z tłumu, wykorzystywane fabularnie lub do poprawiania wyników testu;
- pewien zasób punktów FATE (zwanymi dalej PuFami), które to punkty służą do poprawiania testów i wpływania na fabułę;
- ekwipunek.

Każdy gracz wybiera swojej postaci trzy opisujące ją profesje. Jedną z nich postać zna Dobrze (+3), jedną Nieźle (+2) i jedną Znośnie (+1). Oznacza to odpowiednio 82%, 62% i 38% szansę zdania średnio trudnego testu (podane za FUDGE Expanded Edition). Zawód, profesja lub zajęcie mogą być stworzone w miarę dowolnie, z tym zastrzeżeniem, że jeden zawód może obejmować sobą tylko pewną określoną grupę umiejętności.

Następnie gracz wybiera dla swojego bohatera trzy aspekty. Aspekt to cechy szczególne, coś dzięki czemu bohater odstaje od typowego awanturnika. Są dwa typy aspek-

tów: pozytywne (np. "Silny jak dąb") i negatywne (np. "Dwie lewe ręce"). Więcej o wykorzystaniu aspektów – poniżej.

Pozostaje tylko zanotować ilość posiadanych przez postać PuFów (domyślnie wynosi ona 3) oraz ekwipunek (domyślnie – Niezły).

WARIANT

Oczywiście, jeżeli chcesz możesz dowolnie manipulować poziomem umiejętności bohaterów. Mniej doświadczeni herosi będą np. znać dwie profesje na Znośnie i jedną na Nieźle. Kiedy korzystałem z takiego rozwiązania na swoich sesjach, to zawsze bohaterom o mniejszych umiejętnościach dawałem większą ilość PuFów, jako pewnego rodzaju rekompensatę fabularną.

Można także rozważyć stworzenie postaci o wysokich poziomach profesji, ale starych, a przez to tracących siły. Wtedy do każdej profesji takiej postaci stosują się zasady jak do magii – jej poziom spada z każdym testem, by odzwierciedlić wysiłek utrudniający starcowi przewyciężenie stojących przed postacią wyzwań.

TESTY PROSTE

W sytuacjach, gdy postać gracza podejmuje działanie, które może się nie powieść, i jest to znaczące dla fabuły, prowadzący zarządza test. Podstawą do testu jest pasująca do sytuacji profesja, a trudność zostaje wyznaczona przez prowadzącego.

Typowy test jest średnio trudny – by go zdać gracze muszą uzyskać wynik co najmniej Niezły (+2). W wyjątkowych przypadkach prowadzący może zarządzić test łatwy (wystarczy wynik Znośny, +1), trudny (Dobrze, +3) lub nawet bardzo trudny (Bardzo dobrze, +4). Jeżeli nie zostanie powiedziane inaczej – dany test jest średnio trudny.

Testy w FATE wykonujemy czterema kostkami do FUDGE'a. Są to specyficzne kości k6 – każda z nich dwie ścianki ma oznaczone plusem, dwie minusem, a dwie pozostałe oznaczają zero. Jeżeli dysponujecie takimi kośćmi, to świetnie, ale w innym wypadku wystarczą zwykłe k6.

Rzucamy zatem 4k6 i odczytujemy

5, 6 na k6 jako +1,
4, 3 na k6 jako 0,
2, 1 na k6 jako -1,

otrzymując wynik przedziału -4 do +4.

Poziom profesji zmodyfikowany przez wynik rzutu 4k6 pokazuje nam jakie były rezultaty akcji postaci. Jeżeli są one co najmniej równe poziomowi trudności – działanie kończy się powodzeniem. Różnica pomiędzy poziomem trudności a rezultatem pokazuje jak bardzo powiodło lub nie powiodło się postaci gracza.

W przypadku, gdy postać nie posiada zawodu pasującego do sytuacji podstawą do wykonania testu jest poziom Słaby (+0).

Wynik -4 w rzucie kośćmi oznacza krytyczną porażkę, a +4 pełny, automatyczny sukces. Wyniku -4 nie można już zmodyfikować aspektem ani PuFem.

Przykładowo w sytuacji, kiedy postacie graczy są zmuszone przeskoczyć z budynku na budynek, prowadzący zarządza średnio trudny test wysportowania. Pierwszy gracz wybiera profesję złodziej. Drugi: wojownik. Postać trzeciego gracza ma zawody dyplomata, szuler, truciciel – żaden z nich nie kwalifikuje się do testu. Gracze z odpowiednimi profesjami wykonują test w oparciu o nie. Trzeci gracz za podstawę testu ma poziom Słaby [0].

TEST PRZECIWSTRAWNY

Test, w którym postać gracza konkuruje z inną postacią, w większości przypadków można rozegrać jako zwykły test, którego stopień trudności jest równy odpowiedniej profesji przeciwnika. Np. przy targowaniu się z Ralfem, znośnym handlarzem test będzie łatwy.

Czasami MG może uznać, że woli zwiększyć rozrzut wyników. W takiej sytuacji gracz testuje swoją profesję, a prowadzący – profesję strony przeciwnej.

WSPOMAGANIE TESTÓW

Jeżeli dwójka graczy wspólnie podejmuje się jakiegoś działania lub jeden bohater pomaga drugiemu wykonuje się dwa testy. Pierwszy test, to średnio trudny test wspomagający – jeżeli zakończy się powodzeniem, postać wykonująca test właściwy otrzymuje do niego modyfikator +1.

WYKORZYSTANIE ASPEKTÓW

Gracz może wywołać pozytywny aspekt w celu poprawienia wyniku ważnego dla niego testu. Aspekt wywołuje się już po rzucie kośćmi, by podnieść wynik o dwa stopnie.

W porozumieniu z prowadzącym gracz może także użyć aspektu fabularnie. Przykładowo gracz używa aspektu „Silny jak dąb”, by jego postać wywalając barkiem drzwi wpadła do wnętrza pomieszczenia w chmurze pyłu i drzazg (bez żadnego testu).

Aspekt negatywny może zostać wywołany przez gracza lub prowadzącego. Daje on analogicznie -2 do testu lub odpowiedni efekt fabularny. Jeżeli to gracz proponuje wykorzystanie swojej ułomności – dostaje za nią jednego PuFa. Jeżeli to prowadzący zaproponuje użycie aspektu – gracz może się zgodzić lub nie. Jeżeli się zgadza – otrzymuje jednego PuFa. Jeżeli nie – musi zapłacić jednego PuFa. Gracz bez PuFów nie może zablokować negatywnego użycia aspektu.

Raz użyty aspekt jest skreślany i pozostaje nieaktywny do końca sesji.

Odpowiednio obmyślony aspekt może być w różnych sytuacjach wywoływany negatywnie lub pozytywnie. Np. aspekt „Wyglądam jak potwór” można użyć pozytywnie do zastraszania lub negatywnie do wywołania niechęci ze strony innych postaci.

PUF!

Punktu FATE'a można użyć w celu:

- otrzymania modyfikatora +1 do dowolnego rzutu (już po rzucie kośćmi)
- fabuлотworzenia.

Fabuлотworzenie oznacza określenie przez gracza jednego faktu dotyczącego świata gry – na chwilę przejmuje on rolę prowadzącego i dodaje do opowieści jakiś element wedle swojego upodobania.

OPIS BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Prowadzący może opisywać kontrolowane przez siebie postacie (bohaterów niezależnych) w sposób mniej lub bardziej szczegółowy, w zależności od potrzeby. Nic nie stoi na przeszkodzie, by opisać karczmarza w następujący sposób:

Karczmarz: Niezły

Targowanie się: Dobre

EKWIPUNEK

Każdy gracz powinien mieć wpisaną na karcie postaci cechę ekwipunek. Określa ona zawartość jego plecaka, torby lub sakwy. Gracz może zażyczyć sobie wyciągnięcia z plecaka dowolnego przedmiotu. Prowadzący ustala wtedy trudność testu ekwipunku (na podstawie zgrubnie oszacowanego prawdopodobieństwa posiadania przez postać tej szczególnej rzeczy).

Jeżeli test jest udany – poziom ekwipunku postaci spada o jeden, a gracz wyciąga przedmiot z plecaka. Jeżeli jest nieudany – przedmiotu nie ma plecaku, ale poziom cechy ekwipunek nie zmniejsza się.

Oprócz magicznego plecaka bohaterowie mogą wpisać dwa przedmioty, które noszą ze sobą na stałe. Np. zestaw wytrychów, topór ojca, 10m liny z hakiem.

Dynamiczny ekwipunek działa na tej samej zasadzie co czarowanie.

MAGIA

Profesja maga działa nieco odmiennie od pozostałych. Przy jej wykorzystaniu posługujemy się poniższym schematem działania:

1. Gracz wymyśla efekt czaru.
2. Prowadzący określa jego trudność gracz wykonuje test profesji maga.
 - 3.1 Jeżeli test jest udany – efekt czaru jest zgodny z zamierzeniem czarującego.
 - 3.2 Jeżeli test jest nieudany – nic się nie dzieje.
4. W przypadku udanego testu poziom profesji maga spada o jeden.

Gdy poziom profesji maga spadanie do Słabego – mag nie może rzucać czarów. Poziom profesji maga odnawia się pomiędzy sesjami.

WALKA I ŚMIERĆ

Walka rozgrywana jest jako test przeciwstawny odpowiednich profesji. Pojedynczy test przeciwstawny w walce nazywam jednym zwarcie. Remis oznacza (wyjątkowo) nierozstrzygnięte zwanie.

Postacie drugoplanowe zostają wyłączone z potyczki po jednym przegranej teście walki. W zależności od okoliczności oznacza to ich śmierć, ogłuszenie lub ucieczkę.

Ważniejsi Bohaterowie Niezależni przy pierwszym przegranej teście otrzymują ranę i dalej wykonują wszystkie testy z karą -1. Drugie przegrane zwanie wyłącza ich z gry, jak wyżej.

Bohaterowie graczy mają jedną ranę buforu. Przy pierwszym przegranej zwarcie – nic im się nie dzieje. Przy drugim są ranni (modyfikator -1 do wszystkich testów). Trzecia rana oznacza dla nich zbliżającą się śmierć.

Umierający bohater musi wykonać średnio trudny test swojej umiejętności odpowiedzialnej za walkę. Jeżeli test jest udany – pada nieprzytomny, ciężko ranny. Jeżeli jest nieudany – postać umiera. Możesz pozwolić dalej walczyć bohaterom którzy zdali test na poziomie Dobrym. Są oni traktowani jako ciężko ranni, co oznacza, że kolejne przegrane zwanie jest dla nich równoważne automatycznej śmierci.

Wielkie potwory mogą mieć więcej ran w buforze. Jeżeli chcesz możesz potraktować grupę słabszych przeciwników jako jednego wielkiego potwora.

W trakcie jednego zwarcia dana postać może otrzymać jedynie jedną ranę, bez względu na to z iloma przeciwnikami przegra sporny test walki.

Rana (kara -1 do wszystkich testów) znacznie obniża szanse powodzenia wszelkich akcji bohatera. Przy tak krótkiej skali ta jedynka może decydować o życiu i śmierci.

UWAGI KOŃCOWE

W kaduFATE nie ma żadnych modyfikatorów do testów, oprócz aspektów, PuFów oraz ewentualnego -1 wynikającego z faktu, że postać jest ranna. Prowadzący powinien modyfikować trudność testów w zależności od okoliczności. Zamiast mówić „to średnio trudny test, ale masz -1 ze względu na ciemności” powinien zdecydować „w tych warunkach jest to trudny test”.

Nietypowo dla gier fabularnych nie rozpiłem żadnego systemu doświadczenia, gdyż kaduFATE miał służyć do jednostrzałów. Na tej samej zasadzie nie ma możliwości leczenia ran – bohater, który wychodzi ze starcia ranny będzie cierpieł modyfikator -1 do testów do końca sesji. Gracze, których postacie zginą, mogą uczestniczyć w sesji aż do wykorzystania wszystkich swoich PuFów. Możesz także rozważyć przydzielenie im któregoś z dotychczasowych Bohaterów Niezależnych, ale bez PuFów.

Zasady kaduFATE powstały za czasów drugiej edycji FATE. Trzecia edycja wprowadziła wiele zmian, ale nie odnoszą się do niej w żaden sposób w powyższym tekście. Osobiście nie korzystam już z tych zasad, a ten PDF jest czymś w rodzaju hołdu dla mechaniki, która w pewnym okresie mojego grania była dla mnie bardzo ważna.

LINKI DO POLSKICH STRON, NA KTÓRYCH ZNAJDZIECIE MATERIAŁY DO FATE

- zuhar.wordpress.com/
SIX – blog Zuhara, na którym (w boksie) znajdziecie polskie tłumaczenie drugiej edycji FATE
- faterpg.net/
polska strona poświęcona grom wykorzystującym mechanikę FATE
- wieloswiat.blog.pl/tag/planefate/
planeFATE – wersja FATE do wykorzystania z settingiem Planescape
- bala-gan.blogspot.com/search/label/FATE
FATE edycja broszurowa oraz inne materiały na blogu gana
- oddtail.polter.pl/
oddtail bloguje (m.in.) o FATE
- kbender.blog.com/category/materialy-na-sesje/moje-fate/
wersja FATE kbendera

TEKST KADUFATE JEST TWOREM ZALEŻNYM OPARTYM O LICENCJĘ OGL NASTĘPUJĄCEGO BRZMIENIA

Appendix I: Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark

owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied

to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every

copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 **COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Additional Materials available on fudgerpg.com Copyright 2010 or as otherwise noted by individual authors or companies as indicated in the articles, posts, comments, blogs, podcasts, files, and other material made available through fudgerpg.com.