

UMIEJETNOŚCI

Czułość
 Empatia
 Hart
 Inżynieria
 Jeździectwo
 Krzepa
 Magia
 Medycyna
 Okultyzm
 Oszustwo
 Podstęp
 Posłuch
 Przetrwanie
 Sprawność
 Sterowanie
 Strzelanie
 Walka
 Wiedza
 Wredota
 Wyszukiwanie
 Wypytywanie
 Złodziejstwo



WIGOR



DUCH



ASPEKTY

Koncept

Zawada

Mrzonka

Dawne dzieje

PRZEWAGI



URAZY



ŻELAZO

MOCE & WYNAŁAZKI

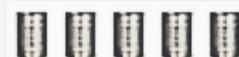


KULKI



KLAMOTY

PROWIANT



BIBELOTY



SZMAL

PD:

Umiejętności

Czułość

Specjalizacje: Inicjatywa fizyczna, Czytanie z ruchu warg, Trzymanie warty, Uważne nasłuchiwanie, Wyczucie zagrożenia, Wykrycie trucizn

Empatia

Specjalizacje: Inicjatywa społeczna, Wyczucie emocji, Występy muzyczne, Snucie opowieści, Uwodzenie

Hart

Specjalizacje: Odwaga (przeciwko zastraszaniu itp.), Odporność na tortury, Odporność na uwodzenie i przekonywanie

Inżynieria

Specjalizacje: Mechanika pojazdów, Mechanika broni, Materiały wybuchowe, Chemia, Fizyka

Jeździectwo

Specjalizacje: Powożenie, Opieka nad zwierzętami, Egzotyczne zwierzęta, Wyścigi

Krzepa

Specjalizacje: Odporność na choroby, Odporność na trucizny, Podnoszenie ciężarów

Magia

Patrz zasady specjalne

Medycyna

Specjalizacje: Biologia, Chirurgia, Choroby, Trucizny, Weterynaria, Koroner, Psychologia

Okultyzm

Specjalizacje: Szamanizm, Dziwna nauka, Mistycyzm Wschodu, Kantowanie, Potwory

Oszustwo

Specjalizacje: Hazard, Kłamstwo, Sztuki iluzjonistyczne, Maskowanie mocy

Podstęp

Specjalizacje: Przygotowanie zasadzki, Ukrywanie przedmiotów, Skradanie, Krycie się w cieniu

Posłuch

Specjalizacje: Dowodzenie, Targowanie się, Przekonywanie

Przetrwanie

Specjalizacje: Miasta, Tropienie w dziczy, Odnajdywanie drogi, Płądrowanie, Łowiectwo, Bezpieczne obozowanie

Relacje

Specjalizacje: Wybrane miasto, Zawód, Grupa społeczna, Saloony i inne jamy nieprawości

Sprawność

Specjalizacje: Unikanie strzałów, Przechwycenie włócznie, Wspinaczka, Skakanie, Bieganie, Pływanie

Sterowanie

Specjalizacje: Parochody, Statki, Sterowce, Żaglowce, Żyrokoptery

Strzelanie

Specjalizacje: Strzelanie z broni (wybierz), Rzucanie

Walka

Specjalizacje: Walka na gołe pięści, Walka bronią (wybierz), Pojedynki

Wiedza

Specjalizacje: Etykieta, Historia, Języki

Wredota

Specjalizacje: Obśmiewanie, Prowokacja, Zastraszanie

Wyszukiwanie

Specjalizacje: Archiwa, Miejsca zbrodni, Szukanie pułapek, Sekretne przejścia, Ukryte przedmioty

Złodziejstwo

Specjalizacje: Otwieranie zamków, Kradzież, Charakteryzacja, Fałszowanie dokumentów

Zasady specjalne

Inicjatywa

Na początku dowolnego konfliktu każdy uczestnik dobiera $X+1$ kart z talii pokerowej. Dla konfliktów fizycznych X równa się Czułości, dla konfliktów mentalnych X równa się Empatii. Każdy z graczy zatrzymuje jedną kartę, a pozostałe odrzuca. Gracz, który zatrzymał Jokera dobiera dodatkowego Sztona.

Gracze i przeciwnicy wykonują akcje według starszeństwa kart (A-K-Q-J-10...-2). Jeżeli kilka osób zatrzymało kartę o identycznej wartości, to gracze ustalają kolejność wykonywania akcji między sobą, a przeciwnicy wykonują akcje jako ostatni. Gracz, który zatrzymał Jokera może wykonać pierwszą akcję w dowolnym momencie. Ustalony porządek obowiązuje do końca sceny.

Punkty doświadczenia i osiągnięcia

Każde 3 wydane Punkty Doświadczenia pozwalają zwiększyć dowolną umiejętność o 1.

Każde 5 PD pozwala zdobyć nową Sztuczkę.

Po Punkcie Doświadczenia otrzymujesz na koniec sesji za każde z poniższych osiągnięć:

- jeden z twoich Aspektów zostanie przynajmniej raz wymuszony w czasie sesji
- pokonasz znaczącą przeszkodę lub przeciwnika,
- przeżyjesz,

Punkt Doświadczenia otrzymujesz za każdym razem, gdy:

- zrobisz coś, co jest nie na rękę Mścicielom (zazwyczaj obniżenie Poziomu Strachu)
- przytrafi ci się klęska

Klęska

Porażka przy wyniku -4,-3 na kościach oznacza klęskę. Gracz otrzymuje 1PD, a postaci przytrafia się coś paskudnego.

Klamoty, drobiazgi, prowiant i kulki

Każdy bohater zaczyna grę posiadając następujące Klamoty:

- ubranie podróżne
- konia, uprząż, siodło i sakwy
- podstawowy ekwipunek podróżny (koc, nóż, hubka i krzesiwo, manierka, menażka, lina)
- broń osobista
- \$50 (zachowaj je lub wydaj jak chcesz na Klamoty, Drobiazgi, Kulki)

Drobiazgi to wszelkie zużywalne materiały (olej do lamp, bandaże, gwoździe) i drobne przedmioty, które nie zostały uwzględnione w Klamotach. Gracz zmniejsza poziom Drobiazgi za każdym razem, gdy korzysta z wyżej wymienionych przedmiotów.

Każdy poziom Prowiantu to żelazna racja, która zapewnia wyżywienie na jeden dzień. Gracz zmniejsza poziom Prowiantu za każdym razem, gdy bohater przez dzień obywał się bez jedzenia z innych źródeł (np. obiad w saloonie), albo otrzymuje aspekt Głodny z jednym darmowym wywołaniem dla MG.

Kulki odzwierciedlają ilość amunicji posiadanej przez bohatera. Gracz zmniejsza poziom Kulek za każdym razem, gdy wykorzystuje aspekt typu Ogień Ciągły, Siekanie itp. lub korzysta ze specjalnej broni/amunicji. Gracz może zmniejszyć poziom Kulek, gdy uzyska remis w ataku, żeby zadać obrażenia (nie otrzymuje wówczas okazji)

Siekanie

Używając siekania, bohater może zaatakować wiele celów w jednej akcji, jeżeli posiada broń z aspektem Siekanie. Gracz zmniejsza poziom Kulek o 1, deklaruje ile obiektów chce trafić i wykonuje rzut na Strzelanie z karą równą liczbie wybranych celów (np. 3 cele = -3 do rzutu). Jeżeli wybrane cele traktowane są jako grupa, grupa otrzymuje tyle trafień ile zadeklarowanych celów znajdowało się w niej (np. 3 cele w grupie = 3*poziom sukcesu). W przypadku remisu nie możesz wydać dodatkowej Kulki, by zadać obrażenia.

Konsekwencje i leczenie

Żeby usunąć daną konsekwencję, gracz może:

- wydać odpowiedniego sztona (patrz Sztony)
- wykonać rzut na Krzepę/Hart (konsekwencja zniknie po czasie wskazanym w tabeli)
- poprosić inną postać o rzut na Medycynę

Żeby usunąć daną konsekwencję za pomocą Medycyny, gracz musi zmniejszyć poziom Drobiazgów o 1 i wykonać test Medycyny.

Konsekwencja	Trudność	Naturalna regeneracja	Krzepa/Hart	Medycyna	Medycyna (imponujący sukces)
Łagodna	2	2 dni	1 dzień	Kilka godzin	1 godzina
Umiarkowana	4	2 tygodnie	1 tydzień	4 dni	2 dni
Dotkliwa	6	2 miesiące	1 miesiąc	2 tygodnie	1 tydzień
Ekstremalna	8				1 rok

Magia

Żeby korzystać z dobrodziejstw magii, postać musi posiadać odpowiedni aspekt i sztukę określające go jako Kanciarza, Mistrza Sztuk Walki, Szalonego Naukowca, Szamana lub Świątobliwego.

Postać może posiadać tylko jedną zdolność nadprzyrodzoną. Postać posiadająca zdolności nadprzyrodzone może używać Magii do obrony przed skutkami wrogich mocy. Każda nowa moc musi być wykupiona jako Sztuczka. Użycie mocy wymaga wydania Punktu Mocy. Punkty Mocy odnawiają się następnego dnia.

Wyrzebanie

Jeżeli twoja postać zginie, gracz dobierz X kart z talii pokerowej, gdzie X to poziom najwyższej rozwiniętej umiejętności. Jeżeli wśród dobranych kart znajduje się joker, bohaterowi udało się wyrzebać.

Zmień concept główny, aby odzwierciedlał powrót bohatera zza grobu. Bohater otrzymuje naturalny pancerz: 1. Pancerz nie chroni przed obrażeniami zadanymi poświęconą bronią lub świętymi mocami.

Bohatera może ostatecznie zginąć tylko od strzału w głowę albo na skutek Egzorcyzmów. Wszystkie konsekwencje, które przyjmie wygrzebaniec, znikają jak przy imponującym sukcesie w rzucie na Medycynę. Jednakże bohater musi spożyć wystarczającą ilość świeżego mięsa (2kg w przypadku łagodnej konsekwencji, 4kg - umiarkowanej itd.) Dodatkowo za każdym razem, gdy bohater zostanie Wyeliminowany, musi wykonać rzut przeciwstawny na Hart. Porażka oznacza przejęcie władzy nad ciałem bohatera przez manitou i koniec gry.

W stronę zachodzącego słońca

Bohater, który zdobędzie 76 PD, rozgrywa ostatnią przygodę, po zakończeniu której odjeżdża w stronę zachodzącego słońca.

Sztuczki/Przewagi

Dobry doktor (Medycyna 2+): Gdy leczysz, możesz wydać dodatkowy Drobiazg, by zamienić sukces w imponujący sukces udanego rzutu na Medycynę.

Houngan (Okultyzm 2+, Świątobliwy): Kapłan voodoo nie musi przejmować się wykroczeniami, ale musi składać ofiary duchom loa (o wartości przynajmniej 2 dolarów na dzień). Otrzymuje za to dostęp do większej gamy mocy.

Kantujący rewolwerowiec (Strzelanie 3+, Kanciarz): Możesz maskować kanty jako triki strzeleckie. Możesz również wydawać Kulki zamiast Punktów Mocy (1 do 1), żeby rzucać Kanty. Niestety takie zastosowanie wymaga specjalnej amunicji (od tej pory twoje Kulki kosztują 4 razy więcej niż normalne).

Upioryt z odzysku (Inżynieria 3+, Naukowiec): Możesz wydać Drobiazgi zamiast Punktów Mocy (2 do 1). Możesz używać do tego celu także Drobiazgów innych bohaterów.

Ściąga: <http://evilhat.wikidot.com/fate-core-stunts>

Magia

Kanciarze

Korzystanie z Mocy

Kanciarze startowo posiadają trzy moce. By rzucić Kant testują umiejętność Magia (Kanty).

Dostępne Moce

Aura bólu, Bariera, Dar języków, Duperele, Manipulacja żywiołem (tylko powietrze i ogień), Mowa zwierząt, Niewidzialność, Ochrona przed żywiołem, Odbicie, Oplątanie, Oszłołomienie, Światło/ciemność, Pancerz, Pocisk, Przebranie, Przeczucie, Przerazenie, Przewidzenie, Przyspieszenie, Rozproszenie, Rozprysk, Sowi wzrok, Szybkość, Ścianołaz, Telekineza, Teleportacja, Ukrycie/Wykrycie mocy, Wędrowka w głuszy, Władca marionetek, Zakład

Punkty Mocy na dzień

Na początku każdego dnia Kanciarz gra z Diabłem o dostęp do mocy. Kanciarz bierze 5 kart + połowa Magii(Kanty) i stara się ułożyć najlepszą rękę pokerową. Może użyć mocy 1+X razy, gdzie X to bonus z pokerowej ręki.

Ręka	Bonus	Ręka	Bonus
As	1	Strit	6
Para	2	Kolor	7
Para figur	3	Ful	8
Dwie pary	4	Kareta	9
Trójka	5	Poker/piątka	10

Haczyk

Jeżeli Kanciarz nie otrzyma choćby asa lub użyje jokera, otrzymuje konsekwencję o wartości najniższej posiadanej karty. Konsekwencja powinna odzwierciedlać pechowe rozdanie i przewagę manitou. MG otrzymuje jedno darmowe wywołanie.

Mistrzowie Sztuk Walki

Korzystanie z Mocy

Mistrz startowo posiada dwie moce. Każda moc traktowana jest jako osobna umiejętność.

Dostępne Moce

Aura bólu, Grom, Kret, Latanie, Leczenie, Manipulacja żywiołem (tylko powietrze), Mowa zwierząt, Ochrona przed żywiołem, Odbicie, Oplątanie, Pancerz, Pocisk, Przyspieszenie, Rozprysk, Szybkość, Wędrowka w głuszy, Zakład

Punkty Mocy na dzień

Nieograniczona

Haczyk

Moce traktowane są jak umiejętności.

Szaleni Naukowcy

Korzystanie z Mocy

Naukowiec startowo posiadają jedną moc, która zaklęta jest w odpowiednim wynalazku. By użyć wynalazku testują umiejętność Magia (Dziwna nauka). Inne osoby używające wynalazku testują umiejętność najlepiej nawiązującą do działania wynalazku np. Strzelanie w przypadku miotacza piorunów albo Czujność w przypadku noktowizora.

Dostępne Moce

Bariera, Czytanie w myślach, Dar języków, Grom, Kret, Latanie, Leczenie, Mowa zwierząt, Manipulacja żywiołem, Niewidzialność, Ochrona przed żywiołem, Odbicie, Oplątanie, Oszłomienie, Światło/ciemność, Pancerz, Pocisk, Przebranie, Przerazenie, Przewidzenie, Przyspieszenie, Rozproszenie, Rozprysk, Sokoli wzrok, Sowi wzrok, Szybkość, Ścianołaz, Telekineza, Teleportacja, Ukrycie/Wykrycie mocy (tylko wykrycie mocy), Uśpienie, Uzdrawienie, Wędrowka w głuszy, Władca marionetek, Zombie

Punkty Mocy na dzień

Na początku każdego dnia Naukowiec gra z Diabłem o dostęp do mocy. Naukowiec bierze 5 kart + Magia (Dziwna nauka) i stara się ułożyć najlepszą rękę pokerową. Może użyć mocy 1+X razy, gdzie X to bonus z pokerowej ręki.

Haczyk

Naukowiec nie może używać Magii (Dziwna nauka) do obrony przed innymi mocami.

Szamani i Świątobliwi

Korzystanie z Mocy

Świątobliwy i Szaman mogą od razu korzystać ze wszystkich mocy wyszczególnionych na ich listach. By użyć mocy Świątobliwy i Szaman testują umiejętność Magia (Wiara/Rytuały).

Dostępne Moce

Świątobliwy

Bariera, Dar języków, Egzorcyzm, Grom, Klątwa (voodoo), Leczenie, Manipulacja żywiołem (tylko powietrze i woda, kapłani voodoo mogą manipulować również ogniem), Mowa zwierząt, Natchnienie, Ochrona, Ochrona przed żywiołem, Odbicie, Oszłomienie, Światło/ciemność (tylko światło), Pancerz, Podkręcenie/Przykręcenie, Przerazenie (voodoo), Przewidzenie (voodoo), Przyspieszenie, Rozproszenie, Spowolnienie (voodoo), Uderzenie mocy, Uśpienie (voodoo), Uświęcenie, Uzdrawienie, Wizja przyszłość (voodoo), Władca marionetek (voodoo), Wyssanie magii, Zakład, Zombie (voodoo).

Szaman

Dar języków, Dematerializacja, Egzorcyzmy, Grom, Klątwa, Kret, Leczenie, Manipulacja żywiołem (tylko powietrze i ziemia), Mowa zwierząt, Ochrona, Ochrona przed żywiołem, Odbicie, Oplątanie, Pancerz, Oszłomienie, Przebranie, Przerazenie, Przewidzenie, Przyspieszenie, Rozproszenie, Sokoli wzrok, Sowi wzrok, Szybkość, Teleportacja,

Ukrycie/Wykrycie mocy, Uśpienie, Uświęcenie, Uzdrawienie, Wędrowka w głuszy, Wizja przyszłości, Zmiana kształtu

Punkty Mocy na dzień

Świątobliwy i Szaman mogą użyć dziennie dziennie tyle mocy ile wynosi ich Magia (Wiara/Rytuały).

Haczyk

Bazowa trudność użycia każdej mocy jest większa o 2. Świątobliwy i Szaman muszą także przestrzegać odpowiedniego kodeksu (patrz tabela)

Wykroczenia (Świątobliwy)	Wykroczenia (Houngan)	Wykroczenia (Szaman)	Trudność
wzywanie imienia Pana nadaremno, nadużycie alkoholu, kłamstwo, odmowa pomocy potrzebującemu, pożądanie rzeczy, która należy do kogoś innego	nie przeprowadzenie rytuału poprzedniej nocy	spożywanie jedzenia niesporządzonego według dawnych zwyczajów, podróżowanie dylizansem	+1
kradzież, nieudzielenie pomocy osobie w poważnych tarapatach, zignorowanie dnia świętego	nie przeprowadzenie rytuału przez cały tydzień	użycie narzędzia produkowanego fabrycznie, picie wody ognistej, mieszkanie w nowoczesnym domu	+2
cudzołóstwo, odebranie życia nie w samoobronie, błuźnierstwo, zaparcie się wiary	nie przeprowadzenie rytuału cały miesiąc	użycie dziwnego wynałazku, podróżowanie koleją	+3

Moce

Moce działają natychmiast albo całą scenę. Jeżeli czas działania nie wynika jasno z opisu mocy, MG decyduje. Użycie mocy zawsze wymaga przewyższenia minimalnej trudności (także gdy działanie mocy opiera się na teście przeciwnym). Jeżeli bohater chce wykorzystać silniejszą wersję mocy (o wyższym stopniu trudności) musi zadeklarować to przed rzutem.

Nazwa	Trudność	Opis
Aura bólu	4	Aura bólu zadaje 1 obrażenie każdemu, kto zrani w Walce bohatera korzystającego z mocy. Przy imponującym sukcesie bohater zadaje także 1 obrażenie przy remisie, gdy używa Walki w ataku i w obronie.
Bariera	2 +2 za odgrodzenie każdej kolejnej strefy	Bariera tworzy litą, nieruchomą ścianę w wybranej strefie, chroniącą użytkownika mocy przed atakami lub odgradzającą od przeciwnika. Bariera posiada X kratak presji, gdzie X to połowa poziomu Magii (poziom Magii przy imponującym sukcesie). Przeciwnik może próbować pokonać barierę wykonując rzut na Sprawność o trudności 3. Kanciarz, Naukowiec: Bariera ognia zadaje 2 obrażenia każdemu, kto próbuje się przez nią przedrzeć.
Czytanie w myślach	4 rzut przeciwny Hart	Czytanie w myślach pozwala zajrzeć do umysłu celu, który broni się przeciwnym rzutem na Hart. Sukces pozwala uzyskać jedną prawdziwą informację. Przy imponującym sukcesie, cel nie jest świadom mentalnej inwazji.
Dar języków	2 +1-4 dla języków tajemnych, starożytnych albo martwych	Dzięki Darowi języków postać może mówić, czytać i pisać w zwykłym języku, którego normalnie nie zna. Moc zapewnia wyłącznie znajomość prawdziwych języków, a nie sposobów komunikacji zwierząt.
Dematerializacja	6	Ciało celu staje się niematerialne. W niematerialnej postaci nie można oddziaływać na świat fizyczny i vice versa. Niematerialna postać jest nadal wrażliwa na ataki magiczne. Szaman: ciało zostanie przeniesione do Krainy Wiecznych Łowów
Duperele	0 zapałka, cent 2 szalik, losowa karta do gry, dziesiątek 4 derringer, nóż, półdolarówka 6 rewolwer, moneta 5\$, konkretna karta do gry	Dzięki Duperelom postać może zmaterializować pospolity przedmiot. Przedmiot znika na koniec sceny.
Egzorcyzmy	4	Egzorcyzmy dają się we znaki demonom i duchom.

	6 odesłanie	Wszystkie takie istoty otrzymują -1 do wybranej akcji (atak, obrona, przewyciężenie, uzyskanie przewagi) Potężniejsza wersja mocy pozwala odesłać istotę w zaświaty. Istota musi wykonać przeciwstawny rzut na Hart, by się bronić przed odesłaniem. Szaman: potężniejsza wersja mocy wymaga dodatkowo udanego rzutu na Krzepę o trudności 4
Grom	3 +1 za każdą kolejną broń	Gromu używa się na broni, także dystansowej. Moc zapewnia zaklętej broni lub amunicji premię +1 do zadawanych obrażeń. Imponujący sukces daje bonus +1 do ataków.
Kłątwa	4 rzut przeciwstawny Hart	Ofiara Kławy wykonuje przeciwstawny rzut na Hart. Sukces czarownika oznacza, że ofiara otrzymuje aspekt Przeklęta. Dopóki ofiara jest Przeklęta, pierwsza kratka toru presji jest zawsze zajęta. Imponujący sukces powoduje, że ofiara otrzymuje także łagodną konsekwencję Choróbsko.
Kret	4	Dzięki Kretowi mag może dosłownie zapaść się pod ziemię. Gdy zdolność działa, postać może albo pozostawać pod powierzchnią, albo przekopać się w dowolne miejsce w zasięgu 2 stref. Szaman: może przemieścić się tylko do sąsiedniej strefy, szaman nie może wykonywać innych akcji
Latanie	6 połowa umiejętności	Korzystający z tej mocy bohater może latać. Latając można wykonywać inne akcje, rzucając odpowiednio na połowę lub pełne umiejętności (imponujący sukces). Mistrz: szybowanie i potężne skoki
Leczenie	3	Leczenie pozwala bohaterowi oczyścić najniższą, zajętą kratkę presji. Imponujący sukces pozwala oczyścić dowolną kratkę presji.
Manipulacja żywiołem	2 + inne	Posiadacz tej mocy musi określić, jaki żywioł potrafi kontrolować: ogień, wodę, powietrze czy ziemię (można wykupić moc kilkukrotnie, dla różnych żywiołów). Dzięki temu potrafi uzyskiwać drobne przewagi jak rozpalenie ognia, oczyszczenie wody, wywołanie podmuchu powietrza, stworzenie niewielkiej rozpadliny w ziemi itp.
Mowa zwierząt	2 + różnica skali +2 mała grupa +4 średnia grupa +6 duża grupa	To zaklęcie pozwala magowi porozumiewać się ze zwierzętami i skłaniać je do działania. Moc działa jedynie na stworzenia obdarzone zwierzęcą inteligencją i nie ma wpływu na stworzenia magiczne, przyzwane za pomocą czarów i inne istoty „nienaturalne”.
Natchnienie	2	+2 do rzutów na Posłuch/Empatię, gdy bohater próbuje

		obniżyć Poziom Strachu
Niewidzialność	6	Postać staje się przezroczysta, choć ciągle można dostrzec nikły zarys sylwetki. Czućny obserwator może spróbować wykryć niewidzialnego bohatera, o ile ma przesłanki by go wypatrywać – wykonuje rzut na Czućność o trudności 4. Po odkryciu niewidzialnej osoby można ją zaatakować, atakowana postać otrzymuje +2 do obrony. Imponujący sukces podnosi trudność wykrycia do 5 i obronę do +3
Ochrona	4 przeciwny test Hartu	Wszystkie nadnaturalne istoty muszą wykonać przeciwny rzut na Hart, żeby przebywać w tej samej strefie co użytkownik mocy.
Ochrona przed naturalnymi żywiołami	2 trudne warunki 4 woda 6 lawa 8 próżnia	Ochrona pozwala normalnie oddychać, mówić i poruszać się w danym środowisku.
Odbicie	4	Odbicie zmienia tor nadchodzącego ciosu lub nadlatującego w kierunku bohatera pocisku. Sukces w teście Magii oznacza +1 do obrony, imponujący sukces +2. Mistrz: jeżeli osiągnie imponujący sukces w obronie przed pociskiem, mistrz może wykonać darmowy atak dystansowy za pomocą Sprawności
Oplątanie	2 osoba 4 strefa rzut przeciwny Sprawność	Ofiara broni się przed Oplątaniem wykonując rzut przeciwny (Magia vs. Sprawność). W przypadku sukcesu bohatera, przeciwnik zostaje częściowo opleciony i otrzymuje karę -1 do wszelkich testów, imponujący sukces daje karę -2. Ofiara nie może opuścić strefy, w której się znajduje dopóki nie wykona udanego rzutu na Sprawność/Krzepę o trudności 3.
Oszłamienie	2 osoba 4 strefa rzut przeciwny Krzepa	Każda ofiara musi wykonać rzut przeciwny na Krzepę. W przypadku porażki ofiara otrzymuje aspekt Oszłamiony. Do póki ofiara posiada aspekt Oszłamiony, za każdym razem gdy otrzyma obrażenia musi wykonać rzut na Krzepę o trudności równej liczbie zajętych kratek presji. Nieudany rzut oznacza Wyeliminowanie.
Pancerz	3	Pancerz tworzy wokół postaci magiczną lub fizyczną osłonę. Udana rzut na Magię zapewnia 1 punkt Pancerza. Premię dolicza się do ewentualnej zwykłej zbroi, którą postać nosi. Imponujący sukces zapewnia także dodatkową kratkę presji o wartości 2.
Pocisk	3 +1 każdy dodatkowy pocisk (max. 3)	Pocisk pozwala na atak dystansowy, który zadaje 2 obrażenia (3 w przypadku imponującego sukcesu)
Przebranie	4 +1 różnica skali	Przebranie pozwala przybrać dowolny wygląd. Nie można wcielić się w istotę o różnicy skali większej niż .

		Znajomi celu wykonują przeciwstawny rzut na Czujność, by zdemaskować przebierańca – z karą -2 przy imponującym sukcesie. Osoby nieznające osoby, której postać została przyjęta, otrzymują modyfikatory odpowiednio -2 i -4.
Przeczcucie	6	Moc zapewnia wiedzę o historii przedmiotu lub osoby.
Przerażenie	2 osoba 4 strefa	Postać musi wykonać rzut na Hart o trudności 2 (4 - imponujący sukces). Porażka oznacza otrzymanie 2 punktów presji mentalnej. Postać musi powtarzać rzut w każdej turze aż odniesie sukces lub zostanie wyeliminowana.
Przewidzenie	4	Przewidzenie pozwala używać zmysłów innej osoby. Ofiara wykonuje przeciwstawny rzut na Hart, przy imponującym sukcesie nie jest świadoma inwazji.
Przyspieszenie	6	Przyspieszenie pozwala wykonać dwie różne (imponujący sukces - dowolne) akcje w jednej turze.
Rozproszenie	2 osoba 4 strefa rzut przeciwstawny Magia	Rozproszenie może przerwać działanie dowolnej mocy. Moc nie może rozproszyć wrodzonej zdolności, na przykład smoczego zionięcia ogniem, ale może zostać użyta do uzyskania przewagi utrudniającej użycie naturalnej mocy.
Rozprysk	4	Wszyscy w wybranej strefie muszą wykonać rzut na Sprawność o trudności 2 (4 - imponujący sukces). Porażka oznacza 4 obrażenia. Mistrz: porażka oznacza 2 obrażenia
Sokoli wzrok	0	Sokoli wzrok pozwala atakować dystansowo przeciwników w strefie o 1 (2 - imponujący sukces) dalej niż zasięg broni
Sowi wzrok	2	Sowi wzrok pozwala widzieć w ciemnościach Kanciarz: świecące oczy
Szybkość/Spowolnienie	2 rzut przeciwstawny Hart	Moc pozwala przesunąć postać o jedno pole na torze inicjatyw. Przeciwnik może się bronić wykonując przeciwstawny rzut Hart vs. Magia
Ścianolaz	2	Moc pozwala poruszać się po ścianach bez potrzeby wykonywania dodatkowych rzutów.
Światło/Ciemność	2 4	Moc pozwala manipulować światłem, tworzyć nowe źródło światła lub sprowadzać magiczną ciemność. Dzięki mocy można próbować także stworzyć przewagi pozwalające oślepić przeciwnika
Telekineza	2 +1 za każde dodatkowe 10kg	Telekineza pozwala manipulować niewielkimi (do 10kg) przedmiotami na odległość. Ewentualne rzuty wykonywane są za pomocą Magii.
Teleportacja	6	Teleportacja pozwala natychmiast przenieść się w wybrane miejsce.

		Kanciarz: tylko z cienia do cienia Szaman: wędrówka po Krainie Wiecznych Łowów
Uśpienie	2 osoba 4 strefa	Ofiary Uśpienia wykonują rzut na Hart o trudności 2 (4 - imponujący sukces) albo zasypiają. Obudzić je może hałas (rzut na Czułość o trudności 2)
Uświęcenie	6	Złe istot, które wchodzą na uświęconą strefę muszą wykonać w każdej turze rzut na Hart o trudności 4 albo otrzymują 1 obrażenie, przed którym nie chroni żaden pancerz. Szaman: rysunek na ziemi
Uzdrowienie	2 lekka konsekwencja 4 umiarkowana 6 poważna 8 ekstremalna	Uzdrowienie pozwala bohaterowi zmniejszyć konsekwencję o jeden poziom (jeżeli niższy poziom nie jest zajęty).
Wezwanie sojusznika	2 pospolite zwierzę 4 weteran 6 żywiołak, golem 8 anioł, manitou	Moc sprowadza istotę posłuszną woli maga. Istota działa w tej samej rundzie co mag.
Wędrówka w głuszy	0	+2 do Podstępu w głuszy
Widzenie przyszłości	4 drobna sprawa 6 ważna sprawa 8 palący problem	Moc pozwala zapytać duchy o najbardziej prawdopodobny przebieg wydarzeń
Władca marionetek	6	Władca marionetek przejmuje kontrolę nad przeciwnikiem, któremu nie powiedzie się przeciwstawny rzut na Hart. Ofiara może nawet zaatakować swoich przyjaciół lub, w skrajnym przypadku, popełnić samobójstwo (wówczas otrzymuje ponowną szansę na wyrwanie się spod uroku (rzut na Hart przeciwko trudności 3).
Wróżenie	6	Wróżenie pozwala zasięgnąć rady istot z zaświatów. Sukces pozwala bohaterowi zadać jedno pytanie, na które odpowiedź brzmi „tak”, „nie” lub „może” (nawet duchy nie wiedzą wszystkiego na pewno). W wypadku imponującego sukcesu odpowiedź może mieć do pięciu słów.
Wykrycie/ukrycie magii	2	Wykrycie/ukrycie mocy pozwala bohaterowi rozpoznać wszystkie nadnaturalne istoty, przedmioty lub efekty w zasięgu (w niektórych wypadkach może być wymagany przeciwstawny rzut na Magię). Dostrzeże zatem niewidzialnych przeciwników, rozpozna zakłète osoby, przedmioty i twory niesamowitej nauki itp. Ta moc może również działać na odwrót, ukrywając magiczną naturę pojedynczej osoby, przedmiotu, czy efektu.
Zakład	4	Sukces oznacza otrzymanie dodatkowego Sztona, zaś porażka utratę Sztona. Nie można wydawać Sztonów, by

		poprawić wynik rzutu na Magię.
Zmiana kształtu	4 Orzeł, zając, kot 5 Pies, wilk, jeleń 6 Lew, tygrys 7 Niedźwiedź, rekin 8 Żarłacz biały	Bohater przemienia się w wybrane zwierzę. Bohater otrzymuje Krzepę, Sprawność i Sztuczki zwierzęcia.
Zombie	4 pierwsze zwłoki +2 każde kolejne zwłoki +skala	Moc przywraca do "życia" dowolne zwłoki. Sukces pozwala żywić trupa na scenę, imponujący sukces - na cały dzień.

Skala:

- 0 małe gryzonie, roje owadów
- 1 koty, psy
- 2 ludzie
- 3 wendigo, bydło
- 4 smok

Bestiariusz - ściągą: http://inkwellideas.com/fate_creatures
<http://fatesf.blogspot.co.uk/p/fate-bestiary.html>

Sztony



Biały

- wywołanie aspektu (+2 albo przerzut)
- negacja wymuszenia
- korzyść fabularna
- usunięcie łagodnej konsekwencji



Czerwony

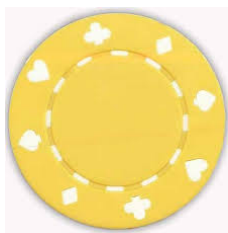
- jak Biały
- +1 do rzutu bez wywołania aspektu
- +3 przy wywołaniu aspektu
- usunięcie umiarkowanej konsekwencji

Gdy zagrasz czerwonego Sztona, Szeryf dobiera dodatkowego Sztona



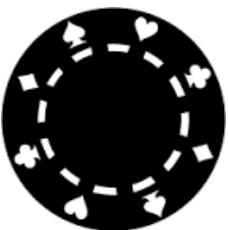
Niebieski

- jak Czerwony, ale Szeryf nie dobiera Sztona
- usunięcie dotkliwej konsekwencji



Złoty

- jak Niebieski
- automatyczny imponujący sukces
- usunięcie ekstremalnej konsekwencji
- 2 PD, jeśli nie został użyty w czasie sesji



Czarny

- jak Czerwony
- gracz, który dobrał Czarnego może odrzucić pozostałe Sztony
- jeżeli nie ma innych Sztonów lub nie chce odrzucić swoich

Sztonów, pozostali gracze odrzucają po jednym Sztonie