



КЛАРК ВАЛЕНТАЙН
АВТОР · КОРРЕКТОР

ЛЕОНАРД БАЛЬСЕРА
РАЗРАБОТКА ДВИЖКА СИСТЕМЫ

ФРЕД ХИКС
КОНЦЕПЦИЯ · АВТОР · ВЕРСТАЛЬЩИК

МАЙК ОЛСОН
РЕДАКТОР СИСТЕМЫ

АМАНДА ВАЛЕНТАЙН
ПРОЗРАЧНОСТЬ ПРАВИЛ · РЕДАКТОР

КЛАУДИЯ КАНЬИНИ
ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ

СИСТЕМА FATE БЫЛА СОЗДАНА
РОБОМ ДОНОХЬЮ И ФРЕДОМ ХИКСОМ

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ
ISBN 978-5-9905271-1-9

КИРИЛЛ РУМЯНЦЕВ
ПЕРЕВОДЧИК

АНДРЕЙ ВОСКРЕСЕНСКИЙ
РЕДАКТОР

ТАМАРА ПЕРСИКОВА
ВЕРСТАЛЬЩИК

ЕЛЕНА СЕРБИНА
КОРРЕКТОР

БОРИС ФЕДЮКИН
СОЗДАТЕЛЬ ТЭМИ ФИНК

В РОССИЙСКОМ ИЗДАНИИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ИЛЛЮСТРАЦИИ ОТ
SHAMAN'S STOCKART · SKORTCHED URF' STUDIOS

Перевод © Кирилл Румянцев

Верстка © ИП Персикова Тамара Эдуардовна

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

ПОЕХАЛИ!	7
СОЧИНЯЯ ИСТОРИИ	8
Что значит «рассказывать истории»?	8
Как это делается?	8
Вместе рассказывать истории?	9
КЕМ ТЫ ХОЧЕШЬ БЫТЬ?	10
Каким персонажем я могу играть?	10
Как я создам персонажа?	10
Аспекты в двух словах	10
Проблема	11
Другой аспект	11
Вариант: один-два дополнительных аспекта	11
Имя и внешность	11
Подходы	11
Трюки и обновление	12
КАК ДЕЛАТЬ КРУТЫЕ ШТУКИ:	
ИСХОДЫ, ДЕЙСТВИЯ И ПОДХОДЫ	14
Кости или карты	15
Исходы	15
Действия	16
Создать преимущество	16
Преодолеть	19
Атака	20
Защита	20
Помощь	21
Выбери свой подход	21
Брось кости, добавь бонус	22
Реши, будешь ли менять бросок	22
ВЫЗОВЫ, СОСТЯЗАНИЯ И КОНФЛИКТЫ	23
Вызов	23
Состязание	23
Конфликт	24
Создание сцены	24
Очередность ходов	25
Размены	25

АЙ! УРОН, СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ	26
Что такое стресс?.....	26
Что такое последствия?.....	27
Что происходит, когда я выбываю из боя?.....	28
Сдаваясь.....	28
Восстановление после стресса и последствий.....	29
 АСПЕКТЫ И ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ	30
Какие бывают аспекты?.....	30
Что делать с аспектами?.....	32
Призвать аспект на помощь.....	32
Призвать аспект во вред.....	33
Установить факт.....	35
Что такое «хороший аспект»?.....	35
 ТРЮКИ	37
 СТАНЬ ЛУЧШЕ: РАЗВИТИЕ	39
Веха.....	39
Малая веха.....	39
Значительная веха.....	40
Крупная веха.....	41
 БЫТЬ ВЕДУЩИМ	42
Помогая строить кампанию.....	42
Создавать сценарии и вести игровые встречи.....	43
Сценарий.....	43
Вести игру.....	43
Установка сложности.....	44
Общий ориентир.....	45
Злодеи.....	45
 ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	48
Бобер Семи Морей.....	48
Ария.....	49
Коля Селезнев.....	50
Серж Михайлов.....	51
Тэми Финк.....	52
 ПРИЛОЖЕНИЕ	53

ПОЕХАЛИ!

Помнишь книгу, где юные волшебники противостоят козням Повелителя Тьмы? Или фильм о гномах, которые пытаются изгнать дракона из своих пещер? Может быть, мультфильм о космических рыцарях и их армии клонов, сражающейся с несправедливостью на просторах галактики? Правда, они классные? Знаешь, у тебя есть шанс примерить их костюмы.

Fate Максимальное ускорение (Fate Accelerated Edition)— это настольная ролевая игра, где ты и твои друзья рассказываете друг другу истории о захватывающих приключениях, полных опасностей и удивительных открытий. Возможно, когда-то ты уже играл в похожие игры (например, *Dungeons & Dragons* — довольно популярная игра). Но не стоит переживать, если нет, — эта книга послужит тебе гидом в мир настольных ролевых игр.

Вот что нужно для игры:

- **От трех до пяти друзей.** Один из вас будет **Ведущим**, остальные — **игроками**. Что это означает, я расскажу позже.
- **Fate Dice™**, минимум четыре, максимум — по комплекту у каждого игрока и Ведущего. Это специальные игральные кости, где вместо цифр расположены два плюса , два минуса  и две пустые грани . Эти кости можно найти в специализированных магазинах.
- **Листы персонажей**, по одному для каждого игрока. Их можно скачать с сайта (indigo-games.ru) или сделать копию с последней страницы этой книги.
- **Блокнот, стикеры** или что-то удобное для записей.
- **Фишки для Жетонов Судьбы.** Это могут быть монетки или что-то подобное. 30—40 штук будет более чем достаточно.

Если ты не хочешь использовать специальные кости, можно обойтись обычными. Считай 5 и 6 как , 1 и 2 как , а 3 и 4 как . Зачем это нужно, ты узнаешь на страницах этой книги.

Теперь давай поговорим о том, как *Fate Максимальное ускорение* может вам рассказывать захватывающие истории.

СОЧИНЯЯ ИСТОРИИ

Итак, ты собрал друзей, раздобыл игральные кости и все необходимое, и вы готовы начать игру в *Fate Максимальное ускорение* (я буду для краткости называть ее *FAE* от *Fate Accelerated Edition*, хорошо?). Пришло время рассказывать истории!

ЧТО ЗНАЧИТ «РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ»?

FAE — игра об историях. Вы с друзьями создаете группу персонажей и с их помощью отправляетесь на поиски придуманных приключений.

Представь себе художественный фильм, видеоигру или мультик о героях, странствующих в поисках приключений, например, *Легенда о Корре*, *Звездные Войны* или игра из цикла *Zelda*.

Теперь вообрази похожую историю, но в которой ты и твои друзья, сидящие за столом, решают, как герои будут справляться с возникающими на их пути трудностями.

Иногда ты будешь не до конца уверен в успехе того или иного решения. В таком случае на помощь придут кости, которые покажут, что же произошло в итоге. Чем выше результат, выпавший на костях — тем выше шанс, что у героя все получилось.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ?

Ну, сначала ты должен определиться, что за историю ты будешь рассказывать. Выбери жанр. Фэнтези? Научная фантастика? Современная мистическая драма о вампирах? Это будет мир из известного фильма или рассказа или ты придумаешь его сам?

Определившись с этими вопросами, переходи к распределению ролей. Кто из игроков станет Ведущим, а кому достанутся персонажи? **Игроки, управляющие своими персонажами**, станут главными действующими лицами в истории, а **Ведущему** достанется весь остальной мир, населенный другими, так называемыми **неигровыми персонажами**, чудовищами и злодеями.

Как только вы определились с ролями, а заодно выбрали жанр игры, время перейти к следующей главе.

ВМЕСТЕ РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ?

И Ведущий, и игроки ответственны за то, что происходит в истории, которую они создают. Когда ты принимаешь решение за своего персонажа (или, как Ведущий, за населяющего мир игры неигрового персонажа), подумай о двух вещах.

Во-первых, поставь себя на место персонажа и представь, как бы он поступил в сложившейся ситуации. Даже если это не самая хорошая идея, помни, что персонаж может ошибаться, и в этом нет ничего плохого.

Во-вторых (и это действительно важно), подумай об истории, которую ты рассказываешь. Подумай о выборе, который сделает ее еще более захватывающей, веселой, интригующей. Может быть, твой выбор даст другому персонажу шанс выделиться? Такой выбор стоит сделать.

Так и создаются классные, *совместные* истории — не боясь допускать ошибки и делая игру более интересной и насыщенной для всех, а не только для себя.



КЕМ ТЫ ХОЧЕШЬ БЫТЬ?

Раз ты определился с историей, пришла пора придумать персонажа – кто он, как выглядит, в чем он хорош и к чему стремится.

КАКИМ ПЕРСОНАЖЕМ Я МОГУ ИГРАТЬ?

Подумай о мире игры, в котором предстоит жить твоему персонажу. Сыграй юного волшебника, если ваша история про школу волшебников! Возьми на себя роль звездного пилота, если вы играете в космическую оперу. Убедись, что твой персонаж обладает причинами сотрудничать с персонажами других игроков в мире игры.

КАК Я СОЗДАМ ПЕРСОНАЖА?

Теперь пришло время записывать. Возьми карандаш и один из листов персонажа (я говорил о них чуть раньше). Некоторые, правда, предпочитают использовать заполняемые PDF-файлы на планшете или компьютере, но тебе определенно нужно будет что-то, где ты сможешь исправлять написанное.

АСПЕКТЫ В ДВУХ СЛОВАХ

Аспект — это слово, фраза или предложение, четко и хлестко характеризующее что-то важное для твоего персонажа. Это может быть девиз, забавная причуда, отношение к кому-то, интересная вещь или что угодно еще.

Аспекты позволяют тебе влиять на историю там, где она затрагивает твоего персонажа, его особенности или умения. С их помощью ты можешь изменять детали мира игры, как, например, присутствие магии и волшебства, опасных злодеев или секретных организаций.

У твоего персонажа будет несколько аспектов (обычно от трех до пяти), включая **концепцию** и **проблему**. Я подробно расскажу об этом позже, а пока просто ухвати идею.

КОНЦЕПЦИЯ

Сначала определись с **концепцией** персонажа. Это фраза или слово, которое максимально описывает то, кем является твой персонаж. Думая о концепции, держи в голове вот что: как концепция может помочь персонажу и как она может усложнить ему жизнь. Хорошая концепция сочетает и то, и другое.

ПРИМЕР: Капитан «Небесного Первопроходца», Полевой агент ИГЕМА, Звездочет пустыни Андрал

ПРОБЛЕМА

Затем придумай, что является главным источником **проблем** для твоего персонажа. Это может быть твоя слабость, или вечный противник, или серьезное обязательство — что угодно, что делает твою жизнь сложнее.

ПРИМЕР: Стальной Убийца идет по моему следу, Чары есть — ума не надо, Должен присматривать за младшим братом

ДРУГОЙ АСПЕКТ

Теперь придумай другой аспект. Подумай о чем-нибудь важном или интересном в твоём персонаже. Может быть, он самый сильный в городе? Владеет древним родовым мечом? Много болтает? Он, наверное, чрезвычайно богат?

ВАРИАНТ: ОДИН-ДВА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ АСПЕКТА

Если хочешь, можешь придумать еще один или два дополнительных аспекта. Эти аспекты также будут описывать персонажа или его отношения с другими игровыми и неигровыми персонажами. Или это может быть еще одна интересная деталь его личности или окружения. Впрочем, если не хочешь — оставь пока их незаполненными, придумаешь по ходу игры.

ИМЯ И ВНЕШНОСТЬ

Опиши внешность своего персонажа и придумай ему имя.

ПОДХОДЫ

Выбери свои **подходы**. Они описывают то, *как* ты предпочитаешь решать



те или иные проблемы. У каждого персонажа есть шесть стандартных подходов:

- Аккуратный
- Эффектный
- Проворный
- Сильный
- Умный
- Хитрый

У каждого подхода есть бонус. Выбери один Хороший (+3), два Уверенных (+2), два Средних (+1) и один Обычный (+0). В будущем эти бонусы могут расти. О том, как работает каждый подход, я скоро расскажу.

Подходы могут многое сказать о персонаже. Например, если ты...

- Варвар: Сильный +3, Аккуратный и Эффектный +2, Хитрый и Проворный +1, Умный +0
- Вор: Хитрый +3, Аккуратный и Проворный +2, Умный и Эффектный +1, Сильный +0
- Звезда: Проворный +3, Сильный и Эффектный +2, Умный и Аккуратный +1, Хитрый +0
- Пройдоха: Умный +3, Хитрый и Эффектный +2, Сильный и Проворный +1, Аккуратный +0
- Сорвиголова: Эффектный +3, Проворный и Умный +2, Сильный и Хитрый +1, Аккуратный +0
- Хранитель: Аккуратный +3, Сильный и Умный +2, Хитрый и Проворный +1, Эффектный +0

Лестница Успеха

FAE использует иерархическую «лестницу» прилагательных и чисел для оценки подходов, результатов броска костей и сложности проверок.

+8	Легендарно
+7	Эпично
+6	Фантастически
+5	Супер
+4	Великолепно
+3	Хорошо
+2	Уверенно
+1	Средне
0	Обычно
-1	Плохо
-2	Ужасно

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

Трюк — это особенный талант, благодаря которому один из твоих подходов работает лучше. Как правило, трюк дает бонус +2 для определенного подхода в определенной ситуации. Мы поговорим о трюках

Трюки. Сколько?

По умолчанию, FAE предлагает один трюк на старте, но если это твоя первая игра, можешь выбрать трюк уже в процессе игры, когда станет понятно, какие классные фишки могут быть у персонажа.

С другой стороны, если у тебя есть опыт игры в *Fate*, можно придумать все три бесплатных трюка сразу, но тут стоит ориентироваться на игрока с наименьшим опытом. Если кто-то начинает игру с одним трюком, остальным лучше поступить так же.

чуть позже. В любом случае, запомни: ты можешь выбрать один трюк на старте, а можешь пока оставить место вакантным. Со временем персонаж может обучиться новым трюкам.

Обновление — это количество жетонов судьбы, которым ты располагаешь на начало каждой игры, если во время прошлой ты вдруг не заработал больше. По умолчанию, обновление равно трем и уменьшается на единицу за каждый трюк, который знает персонаж, *кроме первых трех*. Первые три трюка — бесплатно. В будущем у персонажа будет шанс увеличить свое обновление. Обновление никогда не опустится ниже единицы.



Персонаж

30-секундная версия

1. Запиши два аспекта: концепцию и проблему
2. Запиши еще один аспект
3. Назови персонажа и опиши его внешность
4. Выбери подходы
5. Обновление равно 3
6. Можешь записать еще два аспекта и трюк или сделать это позже, во время игры.

КАК ДЕЛАТЬ КРУТЫЕ ШТУКИ: ИСХОДЫ, ДЕЙСТВИЯ И ПОДХОДЫ

Теперь пришло время сделать что-то. Перепрыгнуть с несущегося поезда на крышу автомобиля. Обыскать библиотеку в поисках нужного фолианта. Отвлечь охранника, чтобы проскользнуть в крепость. Как ты поймешь, получилось ли?

Действия

30-секундная версия

1. Опиши, что твой персонаж хочет сделать. Проверь, не мешает ли тебе что-то или кто-то.
2. Реши, что ты делаешь: *создаешь преимущество, преодолеваешь, атакуешь или защищаешься.*
3. Выбери подход.
4. Брось кости и прибавь бонус подхода.
5. Реши, будешь ли ты призывать аспект.
6. Выясни, что в итоге получилось.

Сначала ты описываешь, что персонаж собирается сделать. Аспекты могут оказаться отличной подсказкой о том, что от него можно ожидать. Если у тебя есть аспект, говорящий, что персонаж — колдун, сотвори заклинание. Если аспект описывает тебя как непревзойденного мечника, выхватывай оружие и в бой! Эти элементы истории не имеют механического эффекта. Ты не получишь бонуса от магии или меча, пока не захочешь потратить жетон судьбы, чтобы **призвать** специальный аспект. Часто

способность применить тот или иной аспект на благо истории является наградой сама по себе.



Как ты узнаешь, получилось ли? Обычно, у тебя просто получается, когда тебе никто не мешает и дело не слишком сложное. Но если неудача может привести к интересным последствиям или может произойти что-то неожиданное, придется воспользоваться костями.

КОСТИ ИЛИ КАРТЫ

Чтобы определить результат, нужно для начала бросить кости или вытянуть из колоды случайную карту.

Кости: Специальные кости (Fate Dice) — один из способов получить случайное число. Всегда бросается четыре кости. Каждая может дать результат +, – или 0, и ты складываешь результаты. Например:

$$\ominus \oplus \blacksquare \oplus = +1$$

$$\oplus \ominus \blacksquare \blacksquare = +0$$

$$\oplus \oplus \oplus \ominus = +2$$

$$\ominus \blacksquare \blacksquare \blacksquare = -1$$

Колода: Колода Судьбы (The Deck of Fate) — это альтернативный способ определить случайное число. Просто вытяни из нее одну карту и получишь результат.

Правила написаны так, будто ты используешь кости, но карты — тоже вариант. Везде, где написано бросить кости, просто тяни вместо этого карту из колоды.

ИСХОДЫ

Брось кости и прибавь бонус подхода (сейчас мы это обсудим) и любые другие бонусы, которые ты мог получить от аспектов и трюков. Сравни результат и сложность действия, которая может быть фиксированной, а может быть результатом броска другого персонажа. В результате может получиться:

- **Провал**, если результат *ниже сложности*.
- **Ничья**, если результат *равен сложности*.
- **Успех**, если результат *выше сложности*.
- **Стильный успех**, если результат *больше сложности на 3 и выше*.

С исходами разобрались, теперь поговорим о самих действиях.

ДЕЙСТВИЯ

Итак, ты описал, что пытается сделать твой персонаж, и есть шанс, что он не справится. Для начала определи, какое действие наиболее точно подойдет под твое описание. Существует четыре базовых действия, которыми можно описать все, что будет происходить в игре.

СОЗДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО

Создание преимущества — любое действие, призванное помочь тебе или твоим соратникам. Потратить драгоценные секунды и точнее прицелиться из протонного бластера, провести несколько часов за исследованием школьной библиотеки или обездвигнуть разбойника, который пытается тебя ограбить, — все это создает преимущество. Цель твоего действия может попробовать защититься, чтобы помешать тебе.



Созданное преимущество позволяет тебе сделать одну из следующих вещей:

- Создать новый аспект ситуации
- Обнаружить существующий аспект ситуации или аспект персонажа, о котором ты не знал
- Воспользоваться преимуществом существующего аспекта

Когда ты создаешь новый аспект или находишь существующий:

- **Провал:** Ты либо не смог создать или обнаружить аспект, или смог, но *противник* получит право на один бесплатный призыв этого аспекта. Второй вариант прекрасно подходит в ситуациях, когда аспект затрагивает нескольких персонажей (например, *Пересеченная местность*). Можешь подстроить название аспекта, чтобы оно лучше отражало это свойство. Ты тоже сможешь призвать этот аспект, но не бесплатно, а за жетон судьбы.
- **Ничья:** Если ты создаешь аспект, ты получаешь **усиление**. Назови аспект, и ты можешь призвать его бесплатно один раз – после этого усиление исчезнет. Если ты пытаешься обнаружить аспект, расценивай этот как успех (смотри ниже).
- **Успех:** Ты создал или обнаружил аспект, и ты или твои соратники

могут один раз призвать его бесплатно. Запиши аспект на стикере и положи на стол.

- **Стильный успех:** Ты создал или обнаружил аспект, и ты или твои соратники могут *дважды* применить его бесплатно. Обычно ты не можешь призвать один и тот же аспект дважды за один бросок, но этот случай — исключение; стильный успех — это очень круто!

Когда ты пытаешься воспользоваться преимуществом существующего аспекта:

- **Провал:** Ты не получаешь преимуществ. В будущем ты сможешь призвать этот аспект, но не бесплатно.
- **Ничья или успех:** Ты или соратник получаете возможность призвать этот аспект бесплатно. Ты можешь нарисовать круг на стикере с аспектом, чтобы потом зачеркнуть его, когда воспользуешься полученным преимуществом.
- **Стильный успех:** Ты или твои соратники могут *дважды* воспользоваться этим преимуществом совершенно бесплатно.



Действия и Последствия 30-секундная версия

Получая преимущество, создав или обнаружив аспект:

- **Провал:** Не создал/не обнаружил или создал/обнаружил, но противник может бесплатно применить.
- **Ничья:** Получи усиление, если создавал новый аспект, или считай успехом, если обнаруживал существующий.
- **Успех:** Создал/обнаружил, бесплатно призови один раз.
- **Стильный успех:** Создал/обнаружил, можно бесплатно призвать два раза.

Создавая преимущество уже известного аспекта:

- **Провал:** Нет преимущества.
- **Ничья:** Создал одно бесплатное применение.
- **Успех:** Создал одно бесплатное применение.
- **Стильный успех:** Создал два бесплатных применения.

Преодолевая:

- **Провал:** Провал или успех, но серьезной ценой.
- **Ничья:** Успех небольшой ценой.
- **Успех:** У тебя все получилось.
- **Стильный успех:** У тебя все получилось, и ты получил усиление.

Атакую:

- **Провал:** Нет эффекта.
- **Ничья:** Атака не нанесла урона, но ты получаешь усиление.
- **Успех:** Атака причинила урон противнику.
- **Стильный успех:** Атака причинила урон противнику. Можешь понизить урон на один и получить усиление.

Защищаясь:

- **Провал:** Ты ощущаешь эффект действия противника.
- **Ничья:** Посмотри на действие противника, чтобы определить результат.
- **Успех:** Противник не смог получить что хотел.
- **Стильный успех:** Противник не получил своего, зато ты получаешь усиление.

ПРЕОДОЛЕТЬ

Ты используешь это действие, когда тебе нужно прорваться через препятствие, стоящее между тобой и твоей целью: взломать замок, освободиться из наручников, перепрыгнуть через провал, провести корабль через поле астероидов. Если ты пытаешься обойти или изменить ситуационный аспект, это почти всегда выливается в **преодоление**. Цель твоего действия может попробовать защищаться в процессе.



- **Провал:** Тебе предстоит сделать нелегкий выбор. Ты можешь просто не справиться с задачей — дверь остается закрытой а космический корабль пиратов все еще *Преследует тебя*. Или ты можешь справиться, но большой ценой — может, ты уронил что-то ценное в процессе или поранился. Ведущий поможет тебе определиться с ценой.
- **Ничья:** Ты достиг цели, и цена оказалась не такой большой. Ведущий может ввести какое-то осложнение или поставить тебя перед выбором — например, спасти только одного друга, а не обоих. Подробнее об успехе малой кровью мы поговорим дальше.
- **Успех:** У тебя получилось задуманное. Замок вскрыт, наручники на полу, а пираты остались далеко позади.
- **Стильный успех:** Как и успех, но ты также получаешь усиление.



АТАКА

Ты прибегаешь к **атаке**, когда пытаешься навредить кому-то физически или психологически — ударить мечом, пристрелить или напугать до смерти. Подробнее мы поговорим позже, но главное правило здесь — если кто-то получает много урона, он выбывает из игры. Объект атаки обычно может попробовать защититься.



- **Провал:** Ты промахнулся. Противник парировал выпад, уклонился от выстрела и высмеял твои попытки запугать его.
- **Ничья:** Ты не смог причинить урон, но зато получил усиление.
- **Успех:** Ты попал и нанес урон противнику.
- **Стильный успех:** Ты попал и нанес урон противнику. Плюс ты можешь понизить урон на один и получить усиление.

ЗАЩИТА

Ты используешь **защиту**, когда пытаешься активно противостоять кому-то, кто применяет против тебя любое из трех предыдущих действий, — парируешь удар мечом, загораживаешь проход, пытаешься устоять на ногах и так далее. Обычно это действие применяется, когда очередь действовать *перешла к кому-то другому*.



Ты можешь защищаться, когда ты способен объяснить, каким образом это возможно. Если большинство за столом пришло к мнению, что это приемлемо, — бросай кости. Но если ты начинаешь защищаться, ты также принимаешь риски от проваленной защиты.

- **Провал:** Оппонент получает то, чего хотел, а ты получаешь причитающиеся неприятности.
- **Ничья:** Не все так плохо. Посмотри, что предпринял противник, и вместе с ведущим реши, что же произошло.
- **Успех:** Действие оппонента не удалось.
- **Стильный успех:** Противник не смог достичь желаемого, а ты получаешь усиление.

ПОМОЩЬ

Твои соратники могут помочь тебе справиться с задачей. Когда тебе помогают, они отказываются от своих действий и описывают, как помогают тебе. Ты получаешь бонус +1 на бросок за каждого соратника, который помогает тебе. Обычно только один-два соратника могут оказать помощь одновременно — чем их больше, тем больше вероятность, что они начнут мешать. Ведущий расскажет, какое максимальное количество помощников приемлемо для каждой конкретной ситуации.

ВЫБЕРИ СВОЙ ПОДХОД

Как я уже говорил, существует шесть **подходов** к действиям:

- **Аккуратный:** Отключить сигнализацию в банке. Прицелиться в противника, который находится очень далеко от тебя. Стоять на страже. Эти примеры требуют размеренного, аккуратного подхода.
- **Эффектный:** Воодушевить войско своей речью. Вывести противника из себя. Устроить волшебное шоу. Тут не обойтись без привлечения внимания и работы на публику.
- **Проворный:** Увернуться от стрелы. Обезвредить бомбу на 3... 2... 1... Надо действовать четко, но быстро, не теряя ни секунды драгоценного времени.
- **Сильный:** Сломать лавку об голову. Приподнять камень. Побороть медведя. Тут не обойтись без грубой физической силы.
- **Умный:** Обнаружить слабое место в боевом стиле противника. Починить компьютер. Обнаружить дефект в конструкции. Такие действия требуют крепкой работы ума, а также смекалки и быстрого мышления.
- **Хитрый:** Избежать ареста. Пошарить в карманах у прохожего. Применить финт в дуэли. Кто-то может назвать это подлостью, но на самом деле это ловкость рук и никакого мошенничества.



Каждый персонаж имеет определенный бонус к каждому подходу, от +0 до +3. Ты прибавляешь бонус к броску, чтобы определить, насколько хорошо ты справился с действием.

Конечно, твоим первым стремлением может оказаться желание выбрать тот подход, который имеет максимальный бонус. Но это так не работает. Ты должен выбирать подход исходя из описания своих действий, и ты не можешь описать невозможное действие. Ты будешь Сильно прокрадываться по темной комнате? Будешь Проворно отодвигать огромный валун, преграждающий дорогу? Вряд ли. Обстоятельства будут диктовать, какой подход необходимо применить в каждой ситуации, поэтому иногда ты будешь вынужден выбирать не тот подход, который ты бы хотел.

БРОСЬ КОСТИ, ДОБАВЬ БОНУС

Пришло время бросить кости. Бонус от выбранного подхода ты добавляешь к результату броска костей. Если твой персонаж знает подходящий трюк, добавь и его бонус тоже. Это твой результат. Сравни его со сложностью.

РЕШИ, БУДЕШЬ ЛИ МЕНЯТЬ БРОСОК

Наконец, реши, хочешь ли ты призвать аспект для модификации результата броска. О том, как это работает, я расскажу дальше.



ВЫЗОВЫ, СОСТЯЗАНИЯ И КОНФЛИКТЫ

Мы обсудили четыре вида действий (создать преимущество, преодолеть, атаковать и защищаться) и четыре вида исходов (провал, ничья, успех и стильный успех). Но как все это работает?

Обычно, когда персонаж пытается сделать что-то прямолинейное — переплыть реку, взломать сотовый телефон — все, что требуется, это бросить кости и сравнить результат со сложностью задания. Но иногда все несколько сложнее.

ВЫЗОВ

Вызов — это серия, состоящая из созданий преимуществ и преодолений, нацеленная на решение какой-то крупной или комплексной проблемы. Каждое преодоление решает конкретную задачу в рамках всей ситуации, и успехи каждого отдельного действия складываются, чтобы определить общий результат вызова.

Чтобы отыграть вызов, ты должен определить, какие задачи составляют этот вызов, и считать каждую как отдельное преодоление препятствия.

В зависимости от ситуации один персонаж может сделать несколько бросков или группа персонажей совместно решает параллельные задачи. Ведущий, ты не обязан заранее оглашать все ступени вызова — у тебя будет возможность вносить корректировки в зависимости от того, как будет развиваться ситуация.

ПРИМЕР: Персонажи — экипаж попавшего в шторм корабля. Они решают прорываться к порту невзирая на погоду, и Ведущий решает, что из этого получится отличный вызов. Этапами такого вызова могут стать: попытка успокоить паникующих пассажиров, починить порванные снасти и удержать судно на верном курсе.

СОСТЯЗАНИЕ

Когда два и более персонажей стремятся получить одно и то же, но не стараются причинить при этом вред друг другу, — это **состязание**. Например, это может быть погоня, публичные дебаты или футбольный матч.

Состязание состоит из серии разменов. Во время размена каждый участник совершает преодоление препятствия, результат которого определяет место персонажа в турнирной таблице. Если ты получил наивысший результат, ты выиграл размен. Если ты получил стильный успех — ты получил двойную победу. При ничьей не выиграл никто, и может случиться что-то непредвиденное. Это может быть неожиданное изменение параметров состязания — на футбольном поле оказалась яма, погоня выехала на оживленное шоссе. Ведущий может создать новый ситуационный аспект, чтобы отразить это изменение.

Первый персонаж, который в совокупности получит три победы, выигрывает состязание.

КОНФЛИКТ

Конфликты нужны, чтобы определить исход ситуации, в которой персонажи стараются причинить вред друг другу. Это может быть физический (дуэль, драка или перестрелка) или психологический (допрос, телепатическая дуэль) вред.

СОЗДАНИЕ СЦЕНЫ

Определи, что происходит, где располагаются персонажи и каково окружение. Кто является противником? Ведущий должен придумать несколько ситуационных аспектов, записать их на стикерах и положить на стол. Игроки могут предложить свои ситуационные аспекты.

Ведущий также обозначает примерные **зоны**, где происходит конфликт. Для определения зон можно воспользоваться следующими подсказками.

Обычно персонажи, расположенные в одной зоне, могут свободно взаимодействовать друг с другом. Атаковать кого-нибудь, находящегося в более отдаленных зонах, можно, если есть чем — заклятьем, дистанционным оружием и тому подобным.

Конфликт

30-секундная версия

1. Создай сцену.
2. Определи очередность ходов.
3. Начни первый размен:
 - В свой ход, сделай действие;
 - В чужой ход защищайся или реагируй по обстоятельствам;
 - Когда все закончили свои ходы, начни новый размен.

Ты можешь бесплатно перейти из своей зоны в соседнюю. Если какое-то препятствие мешает тебе свободно перемещаться или ты хочешь переместиться сразу на две зоны вперед, от тебя потребуется действие — преодоление препятствия. Иногда, кстати, можно просто сделать набросок карты на бумаге, чтоб разобраться, где какая зона.

ПРИМЕР: Разбойники атакуют персонажей, засевших в доме. Гостиная — это одна зона, кухня — еще одна зона, крыльцо — третья зона и задний двор — четвертая. Находящиеся в одной зоне могут свободно обмениваться ударами. Из гостиной можно свободно перейти в кухню, если дверь не заблокирована. Выйти из гостиной на крыльцо потребует действия.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

Твоя очередь зависит от твоего подхода. Во время физического противостояния первым действует персонаж, у которого самый большой бонус к Проворному подходу. Если у нас психологический конфликт, старшинство определяется Аккуратным подходом — внимание к деталям поможет справиться с опасностью. Персонаж с наибольшим бонусом действует первым, затем, в порядке уменьшения бонуса, действуют все остальные. Ничьи можно разрешить по ситуации — тут поможет Ведуший.

Ведуший: просто выбери самого крутого из своих персонажей, и все твои злодеи, монстры и просто случайные свидетели будут действовать в его ход. Впрочем, это не мешает тебе выделить кого-то в отдельный ход, если на то есть свои причины.



РАЗМЕНЫ

Теперь каждый персонаж в конфликте может в свою очередь совершить одно из четырех действий. Конфликт продолжается до тех пор, пока на ногах останется только одна сторона конфликта.

АЙ! УРОН, СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда ты получаешь урон от атаки, величина урона — это разница между результатом броска атаки и результатом твоего броска защиты. Давай считать эту разницу в **сдвигах**. Например, если противник получил +5, а ты +3, атака нанесет тебе два сдвига урона ($5 - 3 = 2$). Затем происходит одна из двух вещей:

- Ты получаешь **стресс** или **последствие**, но остаешься в бою.
- Ты **выбываешь из боя**, и для тебя эта схватка закончена.



ЧТО ТАКОЕ СТРЕСС?

Если ты стал целью атаки и не хочешь, чтобы урон вывел тебя из строя, ты получаешь стресс.

Стресс означает, что ты вымотан, устал, получил незначительное ранение или ушиб, который сойдет довольно скоро.

Лист твоего персонажа имеет специальные **ячейки стресса**, которые ты заполняешь, получая стресс. Всего их три, и номер ячейки определяет, как много стресса она может вместить. Первая ячейка способна при-

Стресс и последствия 30-секундная версия

- Каждый персонаж имеет три ячейки стресса.
- Урон (в сдвигах) = бросок атаки – бросок защиты
- Когда ты получаешь урон, ты определяешь, что ты делаешь с этим уроном.
- Ты можешь поглотить урон за счет ячейки стресса. Количество урона, способного поглотиться ячейкой, зависит от номера ячейки: первая ячейка может поглотить 1 сдвиг, вторая – 2 сдвига, третья – 3 сдвига.
- Ты можешь создать последствие, к которому привел полученный урон. Легкое последствие способно поглотить 2 сдвига урона, среднее последствие – 4 сдвига и серьезное последствие – 6 сдвигов урона.
- Если ты не можешь тем или иным способом поглотить весь полученный урон, ты выбываешь из конфликта. Противник решает, что с тобой случилось.
- Ты можешь сдаться до того, как противник бросит кости. В этом случае у тебя есть шанс повлиять на исход конфликта и ты даже получаешь один-два жетона судьбы за это.
- Стресс и легкое последствие исчезают в конце сцены конфликта, если у тебя есть шанс перевести дух. Остальные последствия исчезают не сразу.

нять один сдвиг стресса, вторая ячейка — два сдвига стресса, третья ячейка — три сдвига стресса.

Каждый раз, получая урон, ты можешь использовать только одну ячейку (любую), но если стресс не влезает, можно использовать ячейку и последствия (хоть все сразу). Естественно, ячейка, в которой уже есть стресс, не может быть повторно использована для поглощения стресса.

ЧТО ТАКОЕ ПОСЛЕДСТВИЯ?

Последствия—это аспекты, которые отражают серьезную травму, полученную персонажем. На листе персонажа есть три ячейки для записи последствий, и каждая ячейка отмечена цифрой: 2 — легкое, 4 — среднее и 6 — серьезное. Это число отражает количество сдвигов

стресса, которое может это последствие поглотить. Но каждое последствие может быть взято только один раз, и ты не можешь получить второе легкое последствие, пока не избавился от первого.

Главная беда последствий в том, что это аспекты, которые могут и будут использованы твоими противниками против тебя. Чем больше на тебе последствий, тем более ты уязвим. К тому же, заставивший тебя взять последствие противник получает бесплатное использование этого аспекта, которое он может использовать сам или передать соратникам.

Если ты не можешь поглотить полученный урон — ты выбываешь из боя.

ПРИМЕР: Давай представим, что персонаж получил серьезный удар на четыре сдвига урона. Ты отмечаешь ячейку стресса за номером 2, и теперь тебе надо еще деть куда-нибудь два оставшихся сдвига. Если ты их никуда не денешь — ты выбываешь из боя. Или ты можешь взять легкое последствие (как раз 2 сдвига). Пусть это будет **Вывихнутое плечо** — твой новый аспект, который ты получил в результате пропущенной атаки.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА Я ВЫБЫВАЮ ИЗ БОЯ?

Когда ты выбыл из боя, ты больше не можешь принимать участие в событиях этой сцены. Тот, кто вывел тебя из боя, описывает, что с тобой произошло. Тут главное иметь в виду, как именно персонаж был выведен из строя — возможно, ты со стыда решил сбежать из зала, где шли дебаты, или потерял сознание в результате эффектного хука.

СДАВАЯСЬ

Если дела выглядят совсем не радужно, ты можешь **сдаться**, но ты должен сделать это *до того*, как твой противник кинет кости. Сдача отличается от выбывания из боя, потому что это ты решаешь, как она произошла. Противник получает большую уступку с твоей стороны — подумай, что будет в данном конкретном случае иметь смысл, но это лучше, чем отдаться на волю победителя бессловесной жертвой.

Тем более что ты получаешь один жетон судьбы за факт сдачи, а также еще один за каждое последствие, полученное в ходе конфликта. Это твой шанс сказать: «Эту битву ты выиграл, но война не закончена!»

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕ СТРЕССА И ПОСЛЕДСТВИЙ

В конце каждой сцены ты опустошаешь все заполненные ячейки стресса. Восстановление после последствий немного сложнее, и ты должен объяснить, как именно ты намерен от них избавляться — поездка на карете скорой помощи, прогулка для успокоения нервов или что-то еще, что имеет смысл в данной ситуации.

Ты также должен подождать определенное количество времени:

- **Легкое последствие:** В конце сцены, если у тебя есть шанс перевести дух.
- **Среднее последствие:** В конце следующей игровой встречи, если ход истории позволит.
- **Серьезное последствие:** В конце сценария, если это будет иметь смысл.



Переименовать среднее и серьезное последствие

Средние и серьезные последствия остаются с персонажем некоторое время. Тем не менее, у тебя может возникнуть желание в какой-то момент переименовать аспект последствия, чтобы он лучше вписывался в историю. Например, после получения медицинской помощи, *Открытый перелом ноги* может превратиться в *Ковыляя на костылях*.

АСПЕКТЫ И ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Аспект — это слово или фраза, сообщающая что-то важное о персонаже, предмете, месте, ситуации или группе. Почти все, что ты придумываешь, может иметь аспекты. Персонаж может быть *Величайшим бойцом Облачного Моря*. Комната может оказаться *В огне*, после того как разбили масляную лампу. После встречи с живым динозавром ты можешь быть *В ужасе*. Аспекты позволяют тебе изменять историю в соответствии с ситуациями, в которых побывал твой персонаж.

Ты можешь потратить **жетон судьбы** (ты хранишь их в виде монеток или покерных чипов), чтобы раскрыть всю силу аспекта. Их можно **заработать**, когда аспекты применяются против тебя, усложняя тебе жизнь. Обязательно следи за количеством жетонов, особенно в конце игровой встречи, ведь все заработанные и не потраченные жетоны останутся у тебя в начале следующей встречи.

ПРИМЕР: Сегодня ты заработал кучу жетонов, и на конец встречи у тебя их осталось 5. Твое обновление равно 2, поэтому следующую встречу ты начнешь с 5 жетонами. Другой игрок закончил встречу с 1 жетоном, но его обновление равно 3, поэтому он начнет следующую встречу с 3 жетонами.

КАКИЕ БЫВАЮТ АСПЕКТЫ?

Существует множество видов аспектов, но все они работают одинаково. В основном они отличаются тем, сколько времени они имеют значение.

Аспекты персонажа: Эти аспекты записаны на твоем листе персонажа, например как концепция или проблема. Они описывают персональные особенности, уникальные предметы во владении, отношения с другими персонажами, титулы, звания, навыки, таланты и так далее. Эти аспекты изменяются очень редко, и большинство останется неизменным до самого конца игры.

ПРИМЕР: Капитан «Небесного Тихохода», Скрываюсь от рыцарей Круглого Стола, Внимание к деталям, Я должен защищать брата



Ситуационные аспекты: Такие аспекты описывают окружение персонажей прямо сейчас. Сюда входят аспекты, которые ты **создал или открыл** с помощью действий. Обычно ситуационный аспект исчезает после окончания сцены или когда кто-то специально удаляет его — то есть такой аспект присутствует до тех пор, пока в его присутствии есть смысл.

ПРИМЕР: Охвачен пламенем, Яркий солнечный свет, Разъяренная толпа, Сбит с ног

Чтобы избавиться от такого аспекта, необходимо преодолеть его (естественно, если ты можешь придумать, как действия персонажа позволят избавиться от этого препятствия). Можно залить водой *Пылающий костер*, применить хитрость, чтобы ускользнуть от *Погони*. Конечно, твой противник может защищаться, чтобы помешать тебе совершить задуманное.

Последствия: Эти аспекты отражают травмы, полученные персонажем во время приключений. Они исчезают со временем, как описано в предыдущей главе.

ПРИМЕР: Поврежденная спина, Страх пауков, Контузия, Неуверенность в себе

Усиление: Это временный аспект, который можно использовать только один раз, а затем он сам по себе исчезает. Неиспользованные усиления исчезают сами собой, как только в них пропадает смысл.

ПРИМЕР: В поле зрения, Отвлечен, Шаткий пол, Камень в ботинке

ЧТО ДЕЛАТЬ С АСПЕКТАМИ?

Ты можешь сделать с аспектом одну из трех вещей: призвать аспект на помощь, призвать аспект во вред и установить факт.

ПРИЗВАТЬ АСПЕКТ НА ПОМОЩЬ

Ты **призываешь** аспект, чтобы облегчить себе жизнь или сделать жизнь противника чуточку сложнее. Ты можешь призвать аспект, который: а) тебе известен и б) ты можешь объяснить, как ты это делаешь. Обычно призыв аспекта стоит один жетон судьбы — ты отдаешь его Ведущему. Чтобы призвать аспект, ты должен описать, как он помогает тебе в данной ситуации.

- Я атакую зомби своим мечом. Зомби ведь **Медленные**, так что это мне на руку.
 - Я хочу страшно напугать этого парня. Я слышал, он **Бойтся мышей**, так что я запущу парочку ему в кровать.
 - Теперь, когда охранник **Отвлекается**, я проскользну мимо него.
 - Это заклинание должно быть очень сильным, но я — **Архимаг Вечного Ордена**, так что для меня это тривиальная задача.
-

Игрок против игрока

Ведущему не достается жетонов судьбы, если конфликт происходит между персонажами игроков. Если в такой ситуации ты призываешь себе на помощь аспект чужого персонажа, в конце сцены именно хозяин персонажа получает жетон.

Что дает тебе призыв аспекта в помощь? Выбери один из эффектов:

- Получи +2 на бросок — это стоит жетон судьбы.
- Перебрось кости (ценно, если ты выкинул -3 или -4) — это стоит жетон судьбы.
- Противопоставить аспект противнику. Например, инопланетный захватчик хочет достать психобластер, но его *Завалило мусором*. Ты тратишь жетон судьбы, и сложность для захватчика вырастает на +2.
- Помоги соратнику. Если твой аспект может реально помочь ему, потратить жетон судьбы, и твой соратник получит бонус +2.

Важно: Ты можешь призвать аспект только один раз, ты не можешь потратить десять жетонов судьбы, чтобы призвать один и тот же аспект десять раз на один бросок. Но ты можешь призвать десять разных аспектов...

Если ты хочешь призвать аспект для добавления бонуса или переброски костей, ты можешь сделать это после броска. Нет смысла тратить жетон, если все и так хорошо.

Бесплатный призыв: Иногда ты получаешь возможность призвать аспект бесплатно. Если ты **создал или открыл** аспект в результате действия, первой призыв (тобой или соратниками) не будет требовать траты жетона судьбы. Если ты причинил следствие своей атакой, ты или



союзники можете призвать его бесплатно. **Усиление** — это специальный аспект, который дает один бесплатный призыв, а затем исчезает.

ПРИЗВАТЬ АСПЕКТ ВО ВРЕД

Если ты находишься в ситуации, где аспекты могут сделать жизнь еще более сложной, кто-то может **призвать аспект во вред**. Это даже можешь быть ты сам. Призыв во вред является самым часто используемым способом зарабатывать жетоны судьбы.

Существует два типа таких призывов:

Решения: Такой призыв обеспечивает принятие не очень полезного решения. Например, если твой персонаж *Принцесса Этернии*, тебе придется встать на защиту родного замка вместо того, чтобы ударить. Или, если у тебя *На все свое мнение*, ты можешь высказать декану все, что о нем думаешь, несмотря на последствия.

События: Другой тип характеризует какое-то событие, которое делает жизнь персонажа интересней. Если тебе *Везет как покойнику*, неудивительно, что тщательно созданное заклинание вдруг окрасило волосы преподавателя Зельеваренья в оранжевый цвет. Если ты *Должен услугу лорду Валдеону*, он может вдруг потребовать от тебя сделать что-то неприятное в самый неподходящий момент.

А сколько жетонов у Ведущего?

В качестве Ведущего тебе не нужно отслеживать, сколько жетонов есть в распоряжении каждого из твоих персонажей, но это не значит, что запас жетонов в твоих руках неограничен. Ты берешь один жетон за каждого игрока, чей персонаж принимает участие в сцене. Ты тратишь эти жетоны, когда призываешь аспекты. Если у тебя нет жетонов, ты не можешь этого делать.

Как тебе увеличить свой запас жетонов? Когда игрок призывает во вред аспект неигрового персонажа, добавь жетон в свой запас. Если этот призыв завершает сцену, возьми этот дополнительный жетон в начале следующей. Жетоны, которые ты даешь игрокам, идут не из твоего запаса. Так что не беспокойся: оплачивать игрокам их невыгодные решения можно до бесконечности.



В любом случае, когда кто-то призывает аспект во вред тебе, он предлагает тебе получить жетон судьбы, приняв условия, продиктованные аспектом. Ты можешь обсудить это, предложив какие-то изменения в условия, но ты должен принять решение — отказаться или следовать новым условиям. Если ты согласен — получи жетон и положенные неприятности. Если ты отказываешься, *придется заплатить жетон*. Ну а если жетонов у тебя уже нет, выбирать не приходится.

УСТАНОВИТЬ ФАКТ

Последнее, что можно сделать аспектом — это **установить факт** во время игры. Для этого не нужно тратить жетоны судьбы. Просто сам факт, что твой персонаж — *Пилот «Рубиновой утки»*, означает, что он летает на чем-то, что называется «*Рубиновая утка*». Наличие аспекта *Смертный враг: Красные ниндзя* означает, что в мире игры есть организация под таким названием и они сильно недовольны персонажем. Твой аспект *Колдун Мистического Круга* означает, что в мире *присутствует магия и ты можешь колдовать*.

Когда ты устанавливаешь факт, убедись, что остальные с ним согласны. Если они не хотят игры с магией, не надо привносить магию в мир. Обязательно следи за тем, чтобы факты делали игру интересней для всех.

ЧТО ТАКОЕ «ХОРОШИЙ АСПЕКТ»?

Когда тебе нужно придумать хороший аспект (а мы говорим обычно об аспектах персонажей или ситуационных), подумай вот о чем:

- Как аспект может помочь тебе, когда ты его призовешь?
- Как аспект может помешать тебе, когда его призовут во вред тебе?

Например:

Я доберусь до тебя, фон Стендалы!

- Призови аспект, чтобы увеличить свои шансы в схватке с Вон Стендалем.
- Получи жетон судьбы, когда ненависть к Вон Стендалю заставляет тебя действовать неразумно.

Нервы на пределе

- Призови, когда требуется быть предельно аккуратным и осторожным.
- Получи жетон, когда это заставляет тебя нервничать и отвлекаться на проблемы, которых на самом деле нет.

Естественно, твоя проблема призвана осложнять тебе жизнь и делать ее более интересной, заодно позволяя зарабатывать жетоны судьбы. Поэтому нормально, если этот аспект получится несколько однобоким. Но остальные аспекты должны по возможности всегда быть двухуровневыми.



ТРЮКИ

Трюк — это маневр, уловка или навык, способный поменять подход, который ты используешь в специфической ситуации. В целом это значит, что ты получаешь бонус в определенной ситуации, но иногда это может давать тебе какие-то дополнительные качества. Трюк также отражает специализацию персонажа или наличие особого снаряжения или репутации.

Здесь нет устоявшегося списка трюков на выбор — как и аспекты, ты должен сам придумать свои трюки. Существует два базовых шаблона, которые могут помочь тебе с этим.

Первый тип трюков дает тебе бонус +2, когда ты применяешь выбранный подход в особой ситуации. Используй такой шаблон:

[Опиши какую-то специфическую особенность персонажа], поэтому я получаю бонус +2, когда я [выбери одно: Аккуратно, Эффектно, Проворно, Сильно, Умно, Хитро] [выбери одно: атакую, защищаюсь, преодолеваю, создаю преимущество], [опиши условия].

Например:

-
- У меня **Хорошо** **подвешен язык**, поэтому я получаю +2, когда **Хитро** **создаю преимущество во время разговора**.
 - Я **Любитель** **головоломок**, поэтому я получаю +2, когда **Умно** **преодолеваю препятствие, связанное с загадками и головоломками**.
 - Я **Чемпион по фехтованию**, поэтому я получаю +2, когда **Эффектно** **атакую противника в дуэли один на один**.
 - У меня есть **Черный** **ростовой щит**, поэтому я получаю +2, когда **Сильно** **защищаюсь, используя свой щит в ближнем бою**.
-



Иногда, когда условия поставлены очень узко, ты можешь применить трюк и к преодолению, и к созданию преимущества.

Второй тип трюков позволяет тебе сделать что-то крутое, игнорируя обычные правила.

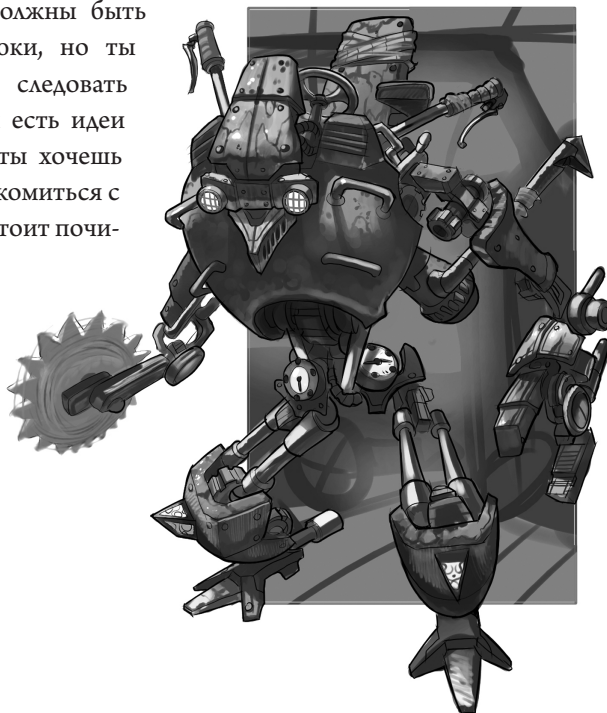
Используй этот шаблон:

Я/у меня [опиши специфическую особенность персонажа], поэтому один раз за игровую встречу я могу [опиши что-то крутое, что ты можешь сделать].

ПРИМЕР:

- У меня **Хорошие связи**, поэтому один раз за игровую встречу я могу встретить нужного человека в нужном месте.
 - У меня **Быстрая реакция**, поэтому один раз за игровую встречу я могу действовать первым во время физического конфликта.
 - Я **Могу обогнать гепарда**, поэтому один раз за игровую встречу я могу вовремя добежать куда нужно, если я вообще могу добраться туда на своих двоих.
-

Смысл этих шаблонов — показать, как должны быть составлены трюки, но ты можешь и не следовать им, если у тебя есть идеи получше. Если ты хочешь подробнее ознакомиться с трюками, тебе стоит прочитать *Fate Core*.



СТАНЬ ЛУЧШЕ: РАЗВИТИЕ

Люди меняются. Твои навыки становятся лучше с каждым применением. Твой жизненный опыт изменяет твоё восприятие окружающего мира. В этой игре эти процессы отражены с помощью **развития персонажа**, которое позволяет изменять аспекты, добавлять или менять трюки, увеличивать бонусы подходов. Ты можешь делать это, когда твой персонаж достигает вехи.

ВЕХА

Сериалы, комиксы, фильмы и видеоигры обычно продолжают от одного эпизода к другому, от сезона к сезону. Фродо потребовалось три огромные книги, чтобы достичь Ородруина. Три сезона Аанг сражался с Хозяином Огня. Наша игра позволяет рассказывать похожие истории, от встречи к встрече играя одним персонажем. Это называется **кампания**. Но внутри этой длинной истории присутствуют более короткие отрезки, как выпуски комикса или эпизоды телесериала.

Мы разделяем эти отрезки **вехами**. Они могут быть небольшими для коротких историй, или могут отражать значительные события в результате нескольких игровых встреч. *FAE* выделяет три типа вех, и каждая позволяет персонажу измениться особым образом.

МАЛАЯ ВЕХА

Малая веха наступает в конце игровой встречи, где подошла к концу некоторая часть общей истории. Эта веха не делает персонажа более сильным, вместо этого позволяя ему адаптироваться под новые условия. Вообще, использовать малую веху не обязательно, но иногда наличие такой возможности может быть полезно.

Достигнув малой вехи, выбери один вариант из списка:

- Поменяй местами бонусы двух подходов.
- Переименуй один аспект, но не трогай концепцию.
- Заменяй один трюк на другой.
- Выучи новый трюк (и уменьши обновление, если ты уже знаешь три бесплатных трюка).

Также, если у тебя есть среднее последствие, проверь, не получил ли ты его две и более игровые встречи назад. Если так, сотри его.

ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ВЕХА

Значительная веха происходит в конце сценария или большого куска истории (или, если есть сомнения, в конце каждой второй-третьей игровой встречи). В отличие от малой вехи, которая больше про изменения, значительная веха о познании нового — действия персонажа позволили ему знать больше, уметь лучше и приобрести бесценный опыт.

Кроме эффектов малой вехи, ты получаешь *оба* преимущества ниже:

- Если у тебя есть серьезное последствие, которое было получено две и более игровые встречи назад, сотри его.
- Увеличь бонус одного из своих подходов на один.

КРУПНАЯ ВЕХА

Крупная веха может произойти только в том случае, если в истории произошло какое-то очень важное событие — финал долгой истории, падение главного злодея или что-то эпического масштаба. Эта веха получения новых способностей. Опыт, полученный персонажем, в значительной степени меняет его.

В дополнение к эффектам малой и значительной вехи, крупная веха позволяет тебе сделать следующее (*оба варианта*):

- Увеличить обновление на 1 (и тут же потратить его на новый трюк).
- Переименовать свою концепцию (по желанию).

Увеличение бонуса подхода

Когда ты увеличиваешь бонус подхода, есть одно правило: он не может превысить +5.



БЫТЬ ВЕДУЩИМ

У Ведущего много обязанностей, таких как предоставлять конфликт для игроков, контролировать NPC и помогать игрокам справляться с правилами игры. Давай обсудим работу Ведущего.

ПОМОГАЯ СТРОИТЬ КАМПАНИЮ

Кампания — это серия игр, объединенных одними персонажами и историей, которая развивается на протяжении этих игр. Все игроки совместно с Ведущим должны планировать, как будет развиваться эта история. Обычно это строится из обсуждения того, какие персонажи будут принимать участие в игре, что за мир будет окружать их и какие злодеи будут строить свои козни. Обсудите, насколько серьезной должна быть история и как долго вы планируете играть.

- Человекоподобные кошки на борту летающего корабля, скрывающиеся от Королевского флота, охотящегося за ними.
- Племя песчаных волшебников, сражающихся против захватчиков из Стальной империи.
- Студенты школы волшебства, разгадывающие загадки прошлого таинственной и древней академии.

Учись быть Ведущим

Поначалу роль Ведущего может показаться сложной. Этот навык требует некоторой практики, так что не бойся — со временем ты будешь справляться с ролью все лучше и лучше. Если ты хочешь лучше понять азы, можешь прочитать соответствующую главу в *Fate Core*.





СОЗДАВАТЬ СЦЕНАРИИ И ВЕСТИ ИГРОВЫЕ ВСТРЕЧИ

Сценарий — это одна короткая история, влезающая в один-два эпизода телевизионного сериала. Это может быть часть более длинной истории. Обычно сценарий играется в течение одной-трех игровых встреч, учитывая, что одна игра длится около четырех часов. Но как построить сценарий?

СЦЕНАРИЙ

В сценарии должны быть две вещи: злодей с целью, и причины, по которым персонажи не могут игнорировать его.

Злодей с целью: Наверное, ты уже сам понял. Главный противник в истории, скорее всего, и есть этот самый злодей.

Причины, которые нельзя игнорировать: Теперь ты должен дать персонажам причину, почему история должна их волновать. Убедись, что планы злодея затронут персонажей, и, если не помешать этим планам, с ними или их близкими случится что-то скверное.

ВЕСТИ ИГРУ

Теперь, когда злодей готовится сделать что-то, на что персонажи обязательно обратят внимание, время начинать игру. Иногда, особенно в начале первой встречи, хорошим шагом будет поместить персонажей сразу в гущу событий. Как только они поймут, с чем имеют дело, ты можешь предоставить им свободу самим справляться с обстоятельствами.

Есть несколько вещей, которые Ведущий должен делать во время игры:

- **Вести сцены:** Игра состоит из сцен. Определи, где начинается сцена, кто присутствует в ней и что происходит. Когда все интересное закончилось, закончилась и сцена.
- **Модерировать правила:** Когда возникает вопрос, как применять правила, за тобой остается последнее слово.
- **Определять сложность:** Ты определяешь сложность действий.
- **Играть за неигровых персонажей:** Каждый игрок контролирует своего персонажа. Ты контролируешь всех остальных, включая злодеев и просто случайных людей.
- **Двигать историю:** Когда игроки не знают, что делать дальше, твоя работа — подтолкнуть их. Не позволяй группе скучать просто потому, что персонажи знают слишком мало.
- **Давать каждому шанс блеснуть:** Твоя цель состоит не в победе над игроками, а в создании вызова для них. Обеспечь каждому персонажу побывать в лучах софитов, и неважно, могучий это варвар или пронырливый вор.

УСТАНОВКА СЛОЖНОСТИ

Когда другой персонаж противостоит персонажу игрока, его бросок определяет сложность в состязании или конфликте. Но когда нет активного сопротивления, ты должен решить, какой будет сложность задачи.

Низкая сложность хорошо подходит, когда ты хочешь дать персонажу шанс блеснуть и показать свою крутость. **Сложность, сравнимая с бонусом** подхода персонажа, хороша, когда нужно создать напряжение, но не ошеломить непомерной тяжестью испытания. **Высокая сложность** подойдет, когда необходимо показать всю тяжесть свалившейся на плечи героев задачи и подтолкнуть их к тому, чтобы выложиться по полной.

Вариант: Сложность

в зависимости от подхода

Порой Аккуратный подход делает задачу проще, но решение — дольше. Ведущий может изменить сложность на 1 или 2 в зависимости от подхода, используемого персонажем. Это делает игру чуть сложнее, но иногда оно того стоит.

ОБЩИЙ ОРИЕНТИР

- Если задача совсем не сложная, поставь +0 или просто скажи, что они справились.
- Если ты можешь придумать хотя бы одну причину, почему это сложно, ставь сложность +2.
- Если это очень сложно, ставь +4.
- Если это невозможно, ставь такую высокую, какую хочешь. Все равно персонажам понадобится уйма жетонов судьбы и помощь всех, до кого они смогут дотянуться.

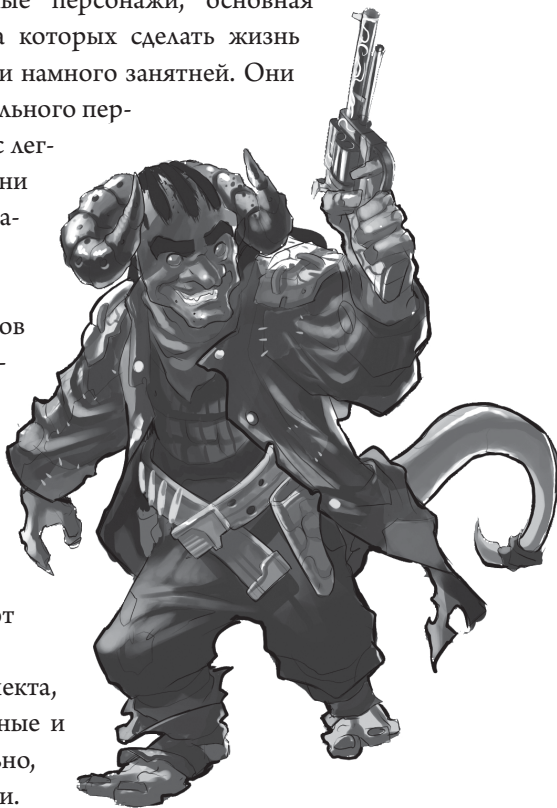
ЗЛОДЕИ

Создавая злодея, ты можешь поступить так же, как если бы делал обычного персонажа, выбрав подходы, аспекты и трюки. Это стоит сделать для важных персонажей, например, главного злодея истории. Но таких вам нужны единицы, а в других ситуациях отлично подойдут миньоны.



Миньоны: Это безымянные персонажи, основная (точнее, единственная) задача которых сделать жизнь персонажей немного сложнее и намного занятней. Они не представляют угрозы для сильного персонажа и в принципе должны с легкостью сметаться с поля боя. Они создаются по специальным правилам:

1. Запиши список навыков миньонов. Они получают бонус +2, когда делают что-то из этого списка.
2. Запиши лист того, что миньоны делают плохо. Они получают штраф -2, когда делают это.
3. Все остальное они делают Обычно (+0).
4. Дай миньонам один-два аспекта, чтобы подчеркнуть их сильные и слабые стороны. Нормально, если аспекты будут простыми.
5. Миньоны имеют одну, две или совсем не имеют ячейки стресса, в зависимости от их крутости.
6. Миньоны не могут получать последствия. Если у них кончились ячейки для стресса, следующий удар выводит их из строя.



ЗАДИРА ИЗ КОМАНДЫ «ЦИКЛОПЫ»

Задир из команды «Циклопы», Труслив в одиночку

Умеет Хорошо (+2): запутывать других студентов, выпутываться из неприятностей, ломать чужие вещи

Умеет Плохо (-2): планировать, учиться

Стресс: нет, попал — убил

СТАЛЬНОЙ УБИЙЦА

Стальной убийца, Ночь принадлежит нам

Умеет Хорошо (+2): красться, нападать из засады

Умеет Плохо (-2): оказывать решительное сопротивление

Стресс: ☐

ЛЕТАЮЩАЯ АКУЛА

Я — акула, Уязвимое брюхо

Умеет Хорошо (+2): летать, кусать

Умеет Плохо (-2): все, что не связано с полетом и кусанием

Стресс: ☐ ☐

Группы миньонов: Если у тебя много слабых миньонов, противостоящих персонажам, ты можешь облегчить себе задачу, собрав их в группу или несколько групп. Вместо отслеживания дюжины плохих парней ты будешь следить за тремя группами по четверо плохих ребят в каждой. Группы создаются по похожим правилам, что и миньоны:

1. Запиши несколько вещей, которые получаются у них Хорошо (+2). Ты можешь добавить туда «наваливаться толпой».
2. Запиши несколько вещей, которые получаются Плохо (-2).
3. Дай им один-два аспекта.
4. Дай им одну ячейку стресса за каждого двух миньонов в группе.

УЛИЧНАЯ БАНДА

Рукоятки от топоров и монтировки

Умеет Хорошо (+2): наваливаться толпой, пугать местных жителей

Умеет Плохо (-2): думать наперед, сражаться с более сильным противником

Стресс: ☐ ☐ (4 бандита)

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вот тебе четыре примера персонажей, которые ты можешь использовать как есть или как пример для создания собственного персонажа.

БОБЕР СЕМИ МОРЕЙ

Когда-то юнга по имени Бобер нашел древнее сокровище, обладающее волшебной силой. Бобер стал сильным и проворным, с легкостью побеждая своих соперников. Вскоре он уже стал уважаемым капитаном. Однако сокровище оказалось проклято — спустя десять лет Бобер стал превращаться в выдру. Теперь, если не найти способ снять проклятие, он навсегда останется несуразной, но опасной смесью человека и зверя.



БОБЕР СЕМИ МОРЕЙ

Концепция: Лихой пират — капитан «Бродяги»

Проблема: Проклятие превратило меня в выдру

Другие аспекты: Как рыба в воде; Звериное проворство; Древний волшебный амулет

ПОДХОДЫ

Аккуратный: (Обычно) +0

Эффектный: (Средне) +1

Проворный: (Хорошо) +3

Сильный: (Уверенно) +2

Умный: (Средне) +1

Хитрый: (Уверенно) +2

ТРЮКИ

У меня есть Звериное проворство, поэтому я получаю +2, когда я проворно преодолеваю препятствие с помощью своей ловкости и подвижности.

(Может выучить еще 2 трюка)

СТРЕСС ☐☐☐

ОБНОВЛЕНИЕ: 3

ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое (2):

Среднее (4):

Серьезное (6):

АРИЯ

Ария — одна из учениц в академии волшебства Хрустальной Горы. Ее учителя считают ее одной из лучших, и со временем она могла бы стать великой волшебницей, но ей мешает ее жажда справедливости — если рядом обижают слабого, Ария никогда не пройдет мимо.

АРИЯ

Концепция: Волшебница Хрустальной Горы

Проблема: Это несправедливо!

Другие аспекты: Я — повелительница волшебства, но еще учусь; Мерзкая Грейдина мне завидует; Я знаю страшный секрет

ПОДХОДЫ

Аккуратный: (Уверенно) +2

Эффектный: (Средне) +1

Проворный: (Уверенно) +2

Сильный: (Обычно) +0

Умный: (Хорошо) +3

Хитрый: (Средне) +1

ТРЮКИ

Я повелительница волшебства, поэтому один раз за игровую встречу мое заклинание обязательно сработает именно так, как я задумала.

(Может выучить еще 2 трюка)

СТРЕСС ☐☐☐

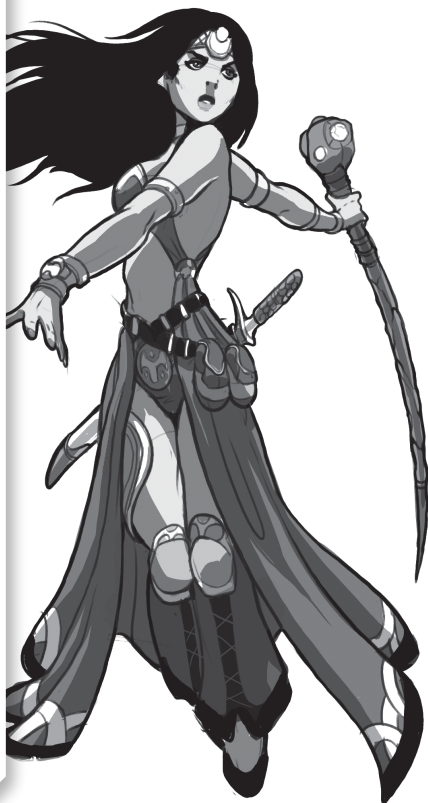
ОБНОВЛЕНИЕ: 3

ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое (2):

Среднее (4):

Серьезное (6):



КОЛЯ СЕЛЕЗНЕВ

Коля стал первым школьником, которого пригласили в настоящую научную экспедицию на Марс. А все потому, что Коля — талантливый изобретатель и уже в четыре года построил своего первого робота. Правда, иногда Коля с головой уходит в работу, полностью забывая об окружающем мире.

КОЛЯ СЕЛЕЗНЕВ

Концепция: Талантливый изобретатель

Проблема: Иногда я слишком увлекаюсь работой

Другие аспекты: Директор экспедиции за мной приглаждает; Я дружу с техникой; Я мечтаю увидеть марсианина

ПОДХОДЫ

Аккуратный: (Уверенно) +2

Эффектный: (Средне) +1

Проворный: (Уверенно) +2

Сильный: (Средне) +1

Умный: (Хорошо) +3

Хитрый: (Обычно) +0

ТРЮКИ

Я Талантливый изобретатель, поэтому один раз за игровую встречу я могу собрать из подручных материалов робота, который мне нужен.

(Может выучить еще 2 трюка)

СТРЕСС ☐☐☐

ОБНОВЛЕНИЕ: 3

ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое (2):

Среднее (4):

Серьезное (6):



СЕРЖ МИХАЙЛОВ

Серж — известный спортсмен-гонщик. Он победил во многих соревнованиях, и любая команда мечтает сделать его своим пилотом. Но такая слава привлекла к нему много завистников.

СЕРЖ МИХАЙЛОВ

Концепция: Самый быстрый человек на планете

Проблема: Кто-то пойдет на все, чтобы я проиграл

Другие аспекты: Я сам проверяю свои автомобили; Трехкратный чемпион гонок; Если у нее есть руль, я могу ею управлять

ПОДХОДЫ

Аккуратный: (Хорошо) +3

Эффектный: (Уверенно) +2

Проворный: (Уверенно) +2

Сильный: (Средне) +1

Умный: (Обычно) +0

Хитрый: (Средне) +1

ТРЮКИ

Я Самый быстрый человек на планете, поэтому один раз за игровую встречу я могу вовремя доехать куда нужно, если туда в принципе можно добраться за рулем автомобиля.

Я Трехкратный чемпион гонок, поэтому я получаю +2, когда эффектно создаю преимущество при общении с поклонниками гонок.

(Может выучить еще 1 трюк.)

СТРЕСС ☐☐☐

ОБНОВЛЕНИЕ: 3

ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое (2):

Среднее (4):

Серьезное (6):



ТЭМИ ФИНК

Вступив в отряд охотников за приведениями доктора Тревора, мисс Финк стала настоящим подарком для всей команды — одаренная Тэми доработала доску уиджа, составила «эктоплазмический» каталог отловленных призраков и вывела видео-блог охотников в мировые топы.

Благодаря «новой публичности» Тэми превратила странную и жутковатую профессию охотника в привлекательное призвание, и новые отряды стали формироваться по всему миру. К сожалению, активность Тэми заметила и призрачная мафия, Мрачная Консорция, объявившая награду за поимку девушки.



ТЭМИ ФИНК

Концепция: Новое лицо охоты за призраками

Проблема: Призраки Консорции не дремлют. Не получается!

Другие аспекты: Сомнения? Обратись к каталогу; Все мы любим Тревора; Встретимся в сети

ПОДХОДЫ

Аккуратный: (Уверенно) +2

Эффектный: (Уверенно) +2

Проворный: (Средне) +1

Сильный: (Обычно) +0

Умный: (Хорошо) +3

Хитрый: (Средне) +1

ТРЮКИ

Я Королева гиков, поэтому один раз за игровую встречу я могу получить любую помощь от многочисленного сообщества сетевых поклонников.

(Может выучить еще 2 трюка)

СТРЕСС ☐☐☐

ПОСЛЕДСТВИЯ

Легкое (2):

Среднее (4):

Серьезное (6):

ОБНОВЛЕНИЕ: 3

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЛЕСТНИЦА

БРОСОК (СТРАНИЦА 22)

Результат = сумма на костях
+ бонус подхода
+ бонус трюка
+ бонусы призванных аспектов

ИСХОДЫ (СТРАНИЦА 15)

Против фиксированной сложности
или результата чужого броска

- **Провал:** результат ниже сложности.
- **Ничья:** результат равен сложности.
- **Успех:** результат выше сложности.
- **Стильный успех:** результат выше на 3.

+8	Легендарно
+7	Эпично
+6	Фантастически
+5	Супер
+4	Великолепно
+3	Хорошо
+2	Уверенно
+1	Средне
0	Обычно
-1	Плохо
-2	Ужасно

ДЕЙСТВИЯ (СТРАНИЦА 16)



Создать преимущество, создав или обнаружив аспект (стр. 16)

- **Провал:** не создал/не обнаружил, или противник получает бесплатное использование.
- **Ничья:** если создаешь аспект, получи усиление, а если пытался обнаружить, считай как успех.
- **Успех:** Создал/открыл аспект, плюс один бесплатный призыв.
- **Стильный успех:** Как успех, только бесплатных призывов два.

- **Стильный успех:** получи два бесплатных призыва.



Преодолеть (стр. 19)

- **Провал:** действие не удастся, или удастся, но с неприятными последствиями.
- **Ничья:** действие успешно с незначительными последствиями.
- **Успех:** все получилось.
- **Стильный успех:** как успех, плюс ты получаешь усиление.



Воспользоваться преимуществом существующего аспекта (стр. 17)

- **Провал:** без результата.
- **Ничья/Успех:** получи один бесплатный призыв этого аспекта.



Атака (стр. 20)

- **Провал:** без результата.
- **Ничья:** атака не нанесла вреда, но ты получаешь усиление.
- **Успех:** успешное попадание с нанесением урона.

- **Стильный успех:** как успех, плюс ты можешь снизить урон на один, чтобы получить усиление.



Защита

(стр. 20)

- **Провал:** оппонент выиграл, со всеми сопутствующими последствиями.
- **Ничья:** взгляни на действие оппонента, чтобы определить результат.
- **Успех:** оппонент не достиг желаемого.
- **Стильный успех:** как успех, плюс ты получаешь усиление.

Помощь

(стр. 21)

- Союзник может помочь тебе справиться с задачей.
- Чтобы помочь, союзник отказывается от своего обычного действия.
- Ты получаешь +1 за каждого помощника.
- Ведущий может ограничить количество помощников.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

(СТРАНИЦА 25)

- **Физический конфликт:** самый Проворный ходит первым.
- **Ментальный конфликт:** первенство за самым Аккуратным.
- **Остальные ходят в порядке убывания соответствующего подхода.** Решайте Ничьи так, как

считаете нужным. Последнее слово за Ведущим.

- **Ведущий вправе решить, что все неигровые персонажи ходят вместе с самым быстрым из них.**

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

(СТРАНИЦА 26)

- **Урон (в сдвигах) = бросок атаки - бросок защиты**
- **Ячейки стресса:** Ты можешь поглотить часть или весь урон от атаки, зачеркнув одну ячейку стресса (первая поглотит 1, вторая – 2, третья – 3).
- **Последствия:** Вы можете принять одно или больше последствий, чтобы поглотить удар. Отметьте соответствующую ячейку и напишите новый аспект.
 - **Легкое** = 2 сдвига
 - **Среднее** = 4 сдвига
 - **Серьезное** = 6 сдвигов
- **Восстановление:**
 - **Легкое последствие** уходит в конце сцены.
 - **Среднее** — в конце игровой встречи.
 - **Серьезное** — в конце истории.
- **Выход из боя:** Если ты не можешь (или не хочешь) поглощать удар, ты выбываешь из боя так, как решит противник.
- **Сдаваясь:** Ты можешь добровольно сдаться до того, как противник сделает бросок. В этом случае, ты сам решаешь, как пер-

сонаж покинул сцену. Так можно заработать один или несколько жетонов судьбы (стр. 28).

ПОДХОДЫ (СТРАНИЦА 21)

- **Аккуратный:** Ты внимателен к деталям и стараешься действовать тщательно и без спешки.
- **Проворный:** Ты действуешь быстро и ловко.
- **Сильный:** Ты используешь большую силу.
- **Умный:** Ты быстро соображаешь, решаешь сложные задачи и учитываешь множество факторов.
- **Хитрый:** Ты сбиваешь с толку, используешь обман и скрытность.
- **Эффектный:** Ты действуешь с помпой и стилем.

АСПЕКТЫ (СТРАНИЦА 30)

- **Призвать на помощь** (стр. 32): Потратить жетон судьбы, чтобы получить +2 или перебросить самому, или чтобы поднять сложность врагу на 2.
- **Призвать во вред** (стр. 34): Получи жетон судьбы, когда аспект портит тебе жизнь.
- **Установить факт** (стр. 35): Аспекты равносильны фактам. Используй это, чтобы насыщать мир игры нужными деталями.

ТИПЫ АСПЕКТОВ

Аспекты персонажа (стр. 30)

- Создаются вместе с персонажем.

- Их можно менять по мере достижения вех (стр. 39).

Ситуационные аспекты (стр. 31)

- Создаются в начале сцены.
- Их можно создавать с помощью действия «Создать преимущество».
- Их можно устранять с помощью действия «Преодолеть».
- Исчезают с разрешением ситуации.

Последствия (стр. 31)

- Используются, чтобы поглощать сдвиги от успешных атак.
- Враги могут призывать из как ситуационные аспекты.

Усиления (стр. 32)

- Их можно призвать один раз бесплатно, после чего усиление исчезает.
- Противник может «стереть» твое усиление с помощью действия «Преодолеть».
- Неиспользованные усиления пропадают в конце сцены.

ПЕРСОНАЖ

Имя

Описание



Обновление

Жетоны судьбы

АСПЕКТЫ

Концепция

Проблема

ПОДХОДЫ

АККУРАТНЫЙ

УМНЫЙ

ЭФФЕКТНЫЙ

СИЛЬНЫЙ

ПРОВОРНЫЙ

ХИТРЫЙ

ТРЮКИ

СТРЕСС

1

2

3

ПОСЛЕДСТВИЯ

2

Легкое

4

Среднее

6

Серьезное