

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

TM

FATE

CORE SYSTEM



ЛЕОНАРД
БАЛЬСЕРА

БРАЙАН
ЭНГАРД

ДЖЕРЕМИ
КЕЛЛЕР

РАЙАН
МАКЛИН

МАЙК
ОЛСОН

FATETM **CORE SYSTEM**

ОРИГИНАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ЛЕОНАРД БАЛЬСЕРА

Ведущий разработчик системы

БРАЙАН ЭНГАРД, МАЙК ОЛСОН

Разработка

РАЙАН МАКЛИН

Разработка • Редактура

ДЖЕРЕМИ КЕЛЛЕР

Редактура • Верстка • Графический дизайн

ФРЕД ХИКС

Арт-директор • Дизайн обложки • Производство

КУРТ КОМОДА

Обложка • Иллюстрации

ШОН НИТТНЕР

Менеджмент проекта

КРИС ХАНРАХАН

Бренд-маркетинг

РОБ ДОНОХЬЮ и ФРЕД ХИКС

Создатели Fate

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**АЛЕКСЕЙ ЧЕРНЫХ, ЮРИЙ СЛИНЬКО,
ВЛАДИСЛАВ ЗАДУМОВ, СЕРГЕЙ ТЕН,
РОМАН КОРОЛЁВ, КИРИЛЛ ПОЛИВКО,
ТАМАРА ПЕРСИКОВА**

Перевод

**ТАМАРА ПЕРСИКОВА, ЮРИЙ СЛИНЬКО,
КОНСТАНТИН БОРДЮГОВ, ТАТЬЯНА АНТИПОВА**

Редактура

ЕЛЕНА СЕРБИНА

Корректурa

ТАМАРА ПЕРСИКОВА

Верстка • Производство

Спасибо Роману Колмакову, Дмитрию Бокку, Андрею «onsamuj» Петрову, Ивану Совиньону, Колеватову Антону Александровичу (PoToP), Плиско Андрею, Александру Кашникову, Роману Rimirel Ильенкову, Андрею Докучаеву, Андарту и Лису, ДВЧ, Евгению Литвину, Андрею Музыченко, Alexei Ksenzov, Стерхову "Ngoroth" Даниилу, Михаилу Гаврикову, Сергеем Щебикову, Павлу "Darthу" Тоневу, Srez (Олегу aka "Zeleniy4elove4ek"), Алексею Ефимову, Николаю Калинин, Юрию иас Слинко, Kenny McCormick, Дмитрию Савину, Константину Lurs_Scotte Лихачеву, Steam Foxу и другим спонсорам Бумстартера Fate Core, оказавшим неоценимую помощь с вычиткой и редактурой перевода книги.

© 2013 Evil Hat Productions, LLC. © ИП Персикова Тамара Эдуардовна
Все права защищены.

Перевод Fate Core System доступен по свободной лицензии Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.ru>).

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/>).

СПОНСОРЫ БУМСТАРТЕРА

Александр Гинглатт, Dekk, Николай Никифоров, Wizzard Rick, Григорий Туманин, Сергій Тен, Александр Бреганов, Шани Сакиф-Сирин, Егор Головин, Аким Губанов, Сыскаев Андрей, Иван Совиньон, Александр Коваленко, iDeBugger Freeman, Михаил "Майндер" Рябов, Сергей Яговкин, Шадриков Андрей Алексеевич, Вундер, Мурышкин Антон Вадимович, Руденко Дмитрий (mr. Possittiff), Дан Коган, Никита Соболев, Леонид Петров, Евгений Галкин, Роман Колмаков, Андрей «onsamuj» Петров, Zerginwan, Freewalkr, Fres, Николай Коршунов, Максим Шориков, Ермолаев Александр Алексеевич, Колеватов Антон Александрович (PoToP), Плиско Андрей, Алифер Axel Алексей, Антон Артемьев, oranged, Ivan_Kravan, Иван Голубев, Visvaldes, Александр Артюхов, Денис furydante Лобазов, Flame Sniper, Алексей Чебыкин, Александр Кашников, Звягин Константин, Ransvind, Тоша Шишкин, Леонид Колдунов, Андрей Глухов, Сноходец, Игорь Барсуков, Никита Коробань, Роман Rimirel Ильенков, Бирюков Никита Александрович, Илья Акулов, Дмитрий Девятников, Антонов Денис, Данил Булатов, Александр Папичев, Виталий Казнин, Андрей Сесюнин, Михаил <W0rm.fl0W> Аблакатов, Bernardinyo i, ScottCawthon, Кай Лешер, 2DICE.RU, Егор "YogiTheWise" Мироненко, Тима Штарев, Дмитрий Воробьев, Павел "Тамаюн" Клевцов, Кучеренков Кирилл, Иван Бубнов, Ahaenu, optimisst, Ермаков Александр, Андрей Докучаев, Тацумаки то Китако, Кислицын Игорь, Глушков Олег, Бельфи, Женя Сухих, Леонид Ярош, Иван Пастухов, Михаил Крикун, Всеволод Скаковский, Алексей Тиньгаев, "Каин" Дмитрий Куксин, MadNazgul, Егоров Алексей, Дмитрий "Эрлинг" Ефимов, Дмитрий Шиллс, Станислав Каздоба, Дарче, Александр Вальков, Кугель, Владимир Жильцов, Михеев Денис, Mr. Skvipers, Иван Аристов, Роман Зайцев, Loire Lab, Виталий Дос Федосеев, Prohan, Чернышевский Матвей, Сергей RuZone Алексеенков, Чудище_и_ведьмочка, Рогожин Максим, Королёв Евгений Вадимович, Баистов Денис, [csd]batman, Барков Антон, Мужичкий Лосось (Manly Salmon), Александр Назаренко, Александр InTeaM Кокоулин, Андарт и Лис, Александр Романов, Moonticore, Александр Семькин, Zmilly, Алексей "Этельбранд" Петавкин, Юданов Данил, Иваненко Дмитрий, Orzov, Sergvolk, YoZ, Ефимов PolnyiA Сергей, Кель, Сергей Кардашов, Таня Худина, Дмитрий "Carpenter" Игумнов, HeadWithWings, Александр Самойлов, GenAcid, Gats & Zoi, Максим Захаров, Bri, ДВЧ, DrKilljoy, Евгений Литвин, Андрей Музыченко, Бирюков Кирилл, Мазыкин Алексей, Петриченко Владимир, Digital Wizard, Дмитрий Лаврухин, Игорь "BlackDraco" Татарников, Dreamer the Night Lion, pushist1y, Стерхов Андрей, Bel, Kinkreu, Ariwch, Пётр Седов, Стерхов "Ngoroth" Даниил, Дмитрий Тёлушкин, Дмитрий Наумов, Ринс, Птахов Денис, Иван (Гайтахан) Ханов, Роман "Реамальд" Ярошевич, Александр Hellsic Иванов, Илья Юсов, Филатов Денис, Птах, Руфан Кирилл Александрович, Владимир Iscariot Куковский, Эльмир, Михаил Гавриков, Петров Дмитрий, Владимир Затолока, ДимаГоргоныч, Потапова Арина, Аррис, Фёдор, Олег "Legch" Ямалов, Игорь Галицкий, Щерба Евгений, Пахольки, Сергей fractal4ik Шебилов, Владимир Март, Петрова Елена, Артем Затолокин, Firkraag, Волчонок Грим, Rathakarna, Zeldrak, Михаил Базылевич, Дмитрий

Савицкий, Валанов А., Маргарита Артёмова, Антон Бахареv, Стерхов Андрей Ogrst, Арсений Морозов, Александр Виноградов, Эпичная мышь, Garkin, Архип Муравский, Ксения Тищенко, Новокшонова Екатерина, Алексей Каратеев, Павел "Darthу" Тонев, Esperon, Александр Туманов, Писпанен Василий, Стародубцев Иван, Масыкин Антон, Поздняков Александр, wtrun, Drakzar, Сергей Лютик, Srez (Олег), Алексей Крещук, Кирилл Черненко, Иван GeraldIstar Герасин, Дмитрий Половенко, Дмитрий Бокк, Артем Вербицкий, Зайцев Павел Олегович, Алексей Ефимов, Кирилл Андрей, Южанин Павел Александрович, Александр Ларионов, Бразза Дали, Flannan, Mr.Laminar, Чикринёв Сергей, Amethyst Bard, Андрей Арчаков, Дмитрий DeemOn Червяков, Усенко Виталий, Afdch, Никита Папушин, Коллеганов Алексей, Мирослав Латуненко, Сергей Копысов, Noobmasser & Krairy, Сергей Ровенков, Torch, Дмитрий "Hoot" Щербинин, Dong-in-dong, Михаил Фуразов, Буткин Сергей, Антон Солдатов, Rucheyok of all Clockworks, Мариус Шимкус, Hatifnatt, Constantine, Шэд, Викторoв Владимир Михайлович, Spektr1297, Галичев А.К., Алексей Корень, Сандро, Александр Anarchasis Овчинников, Денис 'Jack' Виноградский, Xiero&Surnissa, Серегин Виталий, Laurant, Селезнев Влад, Осин Никита Владимирович, Цуканов Лёха, Дмитрий "Цахес" Третьяков, Владимир Левченко, Шаманаев Александр, Глеб "Crazy Sage" Игумнов, Селиванов Паша Дмитриевич, Николай Калинин, Ink visitor, Stormrider, Александр Седых, Захар Бойков, Иванцов Сергей "Космос", Федорцова Анна, Всеволод MorQueleb Воронков, Чесночное Масло, Руслан, Алексей Бушмелёв, Глухов Александр, Александр "Dawnreader" Пушкарёв, Попов Михаил Александрович, Марийко Вячеслав, Павел Гуров aka Миридин, Константин Васильев (Snowtrooper), Антонов Илья, irdis_dm, Танчук Сергей Анатольевич, Юрий "Owl Consular" Алексеев, Ерусланова Анастасия, Анки, Александр InTeaM Кокоулин, Владимир Петиченко, Валанов А., Глеб Воробьев, Михаил Камнев, Волк, Коммуниздий, Морфей де Кореллон, Константин Фаррахов, Траин Траусти aka Акимов Н.В., Александр Иванов, Юрий uac Слинью, Софья Барышева, nekroz, Денис, Денис furydante Лобазов, Зыкин Андрей, Соболевский Александр, Михаил Царев, ZernO, Темиров Иван, Кожевников Дмитрий Анатольевич, Матвеев Александр, Никита Wumarс Холодилов, Андрей Глухов, Полников Андрей, Богдан, Антон Lord05A, Олеся Андреева, Мария Полуказакова, Настя Крутова, Тимур Хаданов, Kenny McCormick, aagronom, Савин Дмитрий Васильевич, Готорн Абендсен, MysterGoN, Антошкин Станислав, Макаров Андрей, Сергей Копысов, Казак Антон, Стас Тюрмин, Иван Рикитикин, Alex Норefire, Константин Lurs_Scotte Лихачев, Роберт Шариков, Кузьмин Леонид Константинович, Федоськин Константин, RIO, Dormilon de Nogal, Дудко Денис, Гуреев Сергей, Steam Foxу, khtd, Евгений Свидерски, Дмитрий Иванов, Кирюхин Александр *RiKSaN*, Андрей Агранов, Евгений Свидерский, zeeblezooble, Ixsl

Эта книга существует благодаря вам. Спасибо!

ОГЛАВЛЕНИЕ

Основы	1
Добро пожаловать в Fate!	2
Что нужно для игры	3
Игроки и ведущий	4
Лист персонажа	6
Действия	8
Жетоны судьбы	12
Пора играть!	15
Создание игры	17
Признаки хорошей игры	18
Подготовка к игре	20
Как создать рабочий сеттинг	20
Масштаб игры	21
Главные угрозы сеттинга	22
Копаем глубже	25
Места и лица	26
Создание персонажей	27
Создание персонажей	29
Создание персонажей как часть игры	30
Идея персонажа	31
Три фазы	38
Навыки	46
Трюки и обновление	48
Стресс и последствия	50
Вы готовы!	52
Быстрое создание персонажей	52
Аспекты и жетоны судьбы	55
Что такое аспекты	56
Что такое жетоны судьбы	56
Типы аспектов	57
Что делают аспекты	59
Создание хорошего аспекта	61
Если вы застряли	64
Призыв аспектов	68
Навязывание аспектов	71
Аспекты в отыгрыше	76
Изменение или удаление аспекта	78
Создание и открытие аспектов в игре	78
Экономика жетонов судьбы	80
Навыки и Трюки	85
Что такое навыки	86
Что такое трюки	87
Создание трюков	88
Создание исключения из правил	91
Как сбалансировать трюк	92
Базовый список навыков	96

Действия и исходы	129
Пора действовать!	130
Четыре исхода	132
Четыре действия	134
Вызовы, состязания и конфликты	145
Детализация действий	146
Вызовы	147
Состязания	150
Конфликты	154
Командная работа	174
Ведение игры	177
Задачи ведущего	178
Что делать в ходе создания игры	182
Что вы делаете во время игры	185
Создание оппонентов	213
Как играть за оппонентов	222
Сцены, сессии и сценарии	225
Ну, и что теперь?	226
Что такое сценарий?	226
Поиск задач	227
Задайте сюжетные вопросы	232
Создайте сопротивление	236
Создание первой сцены	238
Что такое сцены	240
Проведение сценария	246
Завершение сценария	248
Долгая игра	251
Что такое арки	252
Кампании	252
Создание сюжетной арки	253
Создание кампании	254
Развитие и изменение	255
Что такое вехи	256
Развитие мира игры	263
Дополнения	269
Что такое дополнения	270
Бронзовое Правило (фрактал Fate)	270
Создание дополнений	271
Условие и цена	274
Дополнения и развитие	276
Ещё примеры дополнений	277
Шпаргалка	292
Гид для ветеранов	294
Анкеты	296
Примеры персонажей	298
Лист персонажа	301
Индекс	302



1

ОСНОВЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В FATE!

Если вы раньше не играли в настольные ролевые игры (НРИ), суть такова: вы собираетесь с друзьями, чтобы создать интерактивную историю о персонажах, которых сами же и придумаете. Вам решать, с какими препятствиями и вызовами они столкнутся, как отреагируют, что скажут и сделают и что с ними произойдет.

Но игра — не просто разговор. В отдельные моменты вы будете кидать кубики и сверяться с правилами из этой книги, чтобы сделать историю интереснее.

У Fate нет базового сеттинга, но игра подойдет под любую завязку, где персонажи — **инициативные, компетентные люди с жизнью, наполненной драматичными событиями**. В следующей главе мы расскажем подробнее, как наполнить игру таким настроением.

Возможно, вы читаете это, потому что уже знакомы с системой Fate по другим нашим играм, вроде *Spirit of the Century* и *The Dresden Files Roleplaying Game*. Несколько других популярных НРИ (*Bulldogs!* от Galileo Games и *Legends of Anglerre* от Cubicle 7) тоже используют Fate.

Это новая версия Fate, которую мы создали, чтобы сделать систему гибче и современнее. Часть элементов будет вам знакома, но часть правил и терминов окажется в новинку.

Ближе к концу книги есть руководство по всем изменениям.

ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

Если же вы только начинаете играть, всё, что вам нужно, есть в этой главе и на листе персонажа. Ведущий поможет разобраться с остальным. Можете воспользоваться шпаргалкой на странице 292, чтобы сэкономить ему время, но в остальном считайте, что вы готовы.

Если вы — начинающий ведущий, эта глава — лишь верхушка айсберга. Вам нужно прочитать и вникнуть во всю книгу.

ДЛЯ НОВИЧКОВ



Сеттинг —
игровой мир

Признаки
хорошей
игры
стр. 18

Гид для
ветеранов
стр. 294

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Начать играть в Fate очень просто. Вам нужно:

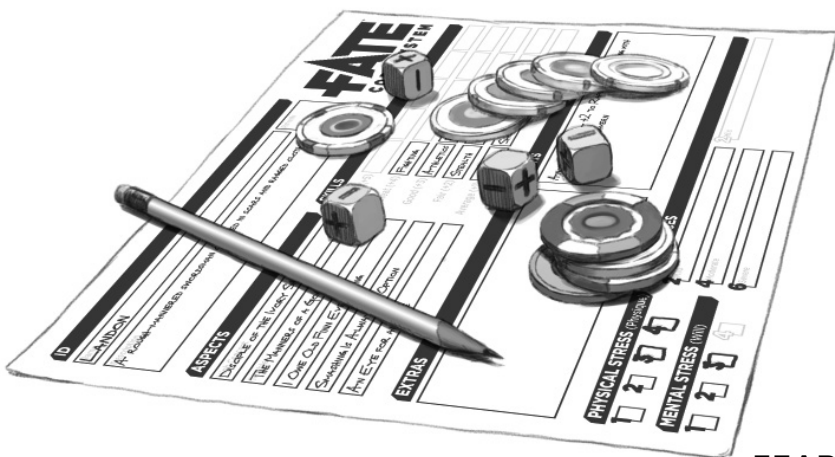
- От трех до пяти человек. Один из вас будет **ведущим**, остальные — **игроками**. Чуть дальше мы объясним, что это значит.
- **Лист персонажа**, по одному на каждого игрока, и несколько листов бумаги для заметок. Что находится на листе персонажа, мы рассмотрим ниже. (Ведущий, у ваших персонажей, важных для игры, могут быть свои листы.)
- **Кубики Fate** (Fate Dice), минимум четыре. Четыре на человека — в самый раз. Это специальные шестигранные игральные кости с символом (⊕) на двух сторонах, символом (⊖) еще на двух, и двумя пустыми гранями (■). Они продаются в некоторых игровых магазинах, часто под своим оригинальным названием (кубики Fudge или Fudge dice). Для простоты мы будем называть их кубиками или кубами Fate, но вы называйте их, как хотите.
- По желанию: **колода Fate** (The Deck of Fate). Это альтернатива кубикам. Можно купить напрямую у издателя оригинальной Fate Core (www.evilhat.com). Это колода карт, которая дублирует функционал кубиков.
- Покерные фишки, камешки, монетки или что-то подобное. Это **жетоны судьбы**, желательно — тридцать штук на игру. Можно, конечно, вести подсчет карандашом, но с физическими жетонами будет веселее.
- По желанию: **пустые карточки**. По нашему опыту, ими очень удобно вести учет **аспектов** в игре.

Лист персонажа
стр. 301

Вы не обязаны использовать именно кубики Fate, сгодятся обычные шестигранные. Читайте грани 5 и 6 как ⊕, грани 1 и 2 — как ⊖, 3 и 4 — как ■.

Жетоны судьбы
стр. 12

Что такое аспекты
стр. 56





ИГРОКИ И ВЕДУЩИЙ

В каждой игре по Fate вы либо **ведущий**, либо **игрок**.

В последнем случае ваша задача — отыгрывать одного из главных героев истории (мы называем их **персонажами игроков** или просто героями). Вы будете принимать решения от лица своего персонажа и описывать другим участникам, что он или она говорит и делает. Вдобавок вы отвечаете за «механику» персонажа: броски кубиков от его имени, выбор подходящих способностей для конкретной игровой ситуации, подсчет жетонов судьбы.

Если вы ведущий, ваша сфера ответственности — мир, в котором живут персонажи игроков. Вам предстоит принимать решения и делать броски от лица всех персонажей, населяющих мир игры (мы называем их **персонажами ведущего**), описывать окружение персонажей, создавать сценарии и ситуации, в которых они будут участвовать. К тому же вы — финальный арбитр правил, которые определяют исход действий персонажей и влияние этих действий на игровой мир и вашу историю в нем.

А еще у всех за столом есть дополнительная задача — **делать так, чтобы все за столом блистало**. В основе идеальной игры по Fate лежит со-творчество, где все участники делятся идеями и ищут возможность сделать процесс как можно приятнее и веселее для группы в целом.

ПРИМЕР ИГРЫ

Все примеры использования правил в книге относятся к одной и той же игре в одном и том же сеттинге. Игра называется «Стальные сердца». Это бесшабашная история в жанре фэнтези про группу персонажей, которые решают за деньги чужие проблемы. Они околачиваются по окрестностям и ввязываются во всякие передеряги, выполняя задания для мелких корольков и лордов.

В игре участвуют Ленни, Лили, Райан и Аманда (ведущая). Ленни играет за грубого мечника по имени Лэндон. Персонаж Лили — гибкая, лихая и опасная Сайнер, которая тоже любит мечи. Райан играет за Зирда Таинственного: волшебника, который, наоборот, начисто лишен теплых чувств к мечам.

Посмотрите раздел «Создание игры», чтобы увидеть, как родилась эта игра. В конце книги есть листы с готовыми персонажами для примера.

Создание
игры
стр. 17

Примеры
персонажей
стр. 298



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

На листах персонажей есть всё, что нужно знать о персонажах — их способности, характер, важные детали предыстории, и прочие ресурсы в их распоряжении. Вот пример листа с разбором компонентов.

Аспекты (стр. 56)

Аспекты — фразы, описывающие что-то значимое о персонаже. Они говорят, *почему персонаж важен* и почему мы хотим видеть его в игре. Аспектом может стать черта характера, убеждение, способность, отношения, проблема — всё, что поможет раскрыть персонажа как личность, а не просто набор цифр.

В игре аспекты и жетоны судьбы работают в связке. Вы можете потратить жетон, чтобы **призвать** потенциально полезный аспект ради бонуса к броску (стр. 12). А если аспект, наоборот, усложняет персонажу жизнь, вы получаете жетон: это называется «принять **навязанный** аспект» или «принять **осложнение**» (стр. 14).

У персонажа Лили, Сайнер, есть аспект **обожает побрякушки**. Он описывает ее склонность переоценивать материальные блага и не думать головой, когда речь идет о драгоценностях. Это добавляет персонажу забавный элемент, который втягивает ее в неприятности и делает игру в целом более живой.

Аспекты могут описывать и полезные, и вредные для персонажа особенности. В идеале они совмещают и то и другое. К тому же аспекты бывают не только у персонажей, но и у их окружения.

ПЕРСОНАЖ

Имя

Описание

АСПЕКТЫ

Концепция

Проблема

НАВЫКИ

Великолеп. (+5)

Отличный (+4)

Хороший (+3)

Неплохой (+2)

Средний (+1)

ДОПОЛНЕНИЯ

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

1 2 3 4

МЕНТАЛ. СТРЕСС (Воля)

1 2 3 4

ПОСЛЕДСТВИЯ

2 Легкое

4 Среднее

6 Серьезное

Стресс (стр. 160)

Стресс — один из двух способов избежать проигрыша в конфликте. Это усталость и загнанность персонажа, поверхностные раны и т. д. Вы можете вычеркнуть один или несколько маркеров стресса, чтобы остаться в бою. После конфликта они обновятся, если у персонажа был шанс перевести дух.

Дополнения (стр. 269)

Дополнения — это умения, экипировка, транспорт, организации и места, для которых вы хотите создать отдельные правила (если аспектов, навыков и трюков не хватает для ваших целей).

Обновление (стр. 80)

Обновление — количество жетонов судьбы, которое вы получаете в начале каждой сессии. Их максимальное количество всегда возвращается к этому значению, кроме случаев, когда в конце последней сессии их осталось больше.



	2 Легкое

Трюки (стр. 87)

Трюки — это особые приемы, которые дают дополнительные бонусы от навыков или других компонентов игры. Как особые приемы в видеоиграх, трюки позволяют персонажу выделиться чем-то уникальным. У двоих может быть одинаковый навык на одном уровне, но разные трюки.

У Лэндона есть трюк **еще по одной**, который дает бонус к броску навыка взаимопонимание при попытке вытянуть из собеседника информацию, но только если они с Лэндоним пьют в таверне.

Навыки (стр. 86)

Навыки нужны, чтобы делать что-то сложное и интересное с помощью бросков кубиков. У каждого персонажа есть набор навыков, отражающий его возможности. Например, внимательность, физическая сила, владение профессией, образованность.

На старте игры навыки персонажа варьируются от среднего (+1) до отличного (+4). Чем выше, тем лучше: то есть чем больше цифра, тем чаще действия с применением этого навыка будут персонажу удаваться.

Если вам нужно применить навык, которого у персонажа нет, можете бросить его с (+0). Хотя тут бывают исключения, вроде магии и других умений, которыми большинство людей просто не обладает. Мы поговорим о навыках подробнее в отдельной главе.

У Зирда отличный (+4) навык знания: заниматься исследованиями и вспоминать нужную информацию в нужный момент — это про него. Зато навыка скрытности у Зирда нет. Если ему придется к кому-то подкрадываться (а ему придется, уж Аманда позаботится), его игрок будет делать бросок с (+0). Не повезло.




Последствия (стр. 162)

Это второй способ остаться в конфликте, но с более длительным эффектом, чем стресс. Выбирая новое **последствие**, вы добавляете персонажу аспект, описывающий его травмы. Пока он не избавится от последствия — а быстро этого не сделать, — он будет уязвим для тех, кто хочет использовать его слабость.

ДЕЙСТВИЯ

Иногда в игре по Fate вам придется кидать кубики, чтобы определить, удалось ли персонажу действие. **Броски необходимы, если ваш персонаж противостоит другому или если перед ним серьезное препятствие.** В других случаях просто скажите, что вам нужно, и считайте, что просто добились этого.

Броски кубиков

Бросок — это четыре Fate кубика. Читая результат, считайте каждый  как +1,  как -1.  — это ноль. Просуммируйте всё, и получите результат от +4 до -4, чаще всего — от -2 до +2.

Вот несколько вариантов:

$$\text{— — + +} = +0$$

$$\text{■ — + +} = +1$$

$$\text{■ + + +} = +3$$

$$\text{— — ■ ■} = -2$$

Самые частые причины бросков в игре по Fate:



преодолеть препятствие (стр. 134)



создать или открыть преимущество для персонажа в виде аспекта (стр. 136)



атаковать в конфликте (стр. 140)



защититься в конфликте (стр. 142)

Но это не финальный результат. Если у персонажа есть подходящий навык, вы добавляете значение навыка к сумме броска. Итак, бросок сделан. Как понять, что значит результат? Отличный вопрос.

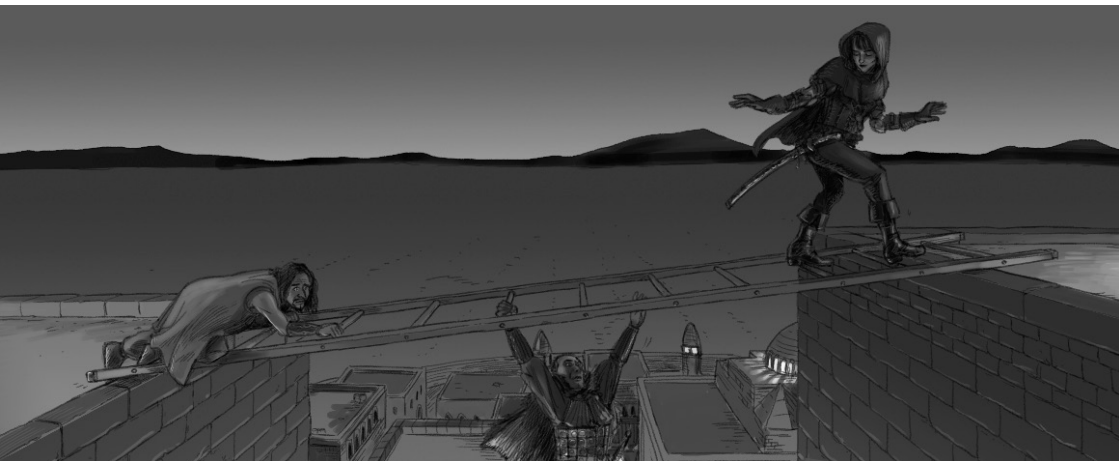
Лестница

В Fate мы используем **лестницу** из цифр и прилагательных, пары которых определяют уровень суммы броска, его общий результат или степень владения навыком. Вот она:

+8	Легендарный
+7	Эпический
+6	Фантастический
+5	Великолепный
+4	Отличный
+3	Хороший
+2	Неплохой
+1	Средний
+0	Посредственный
-1	Плохой
-2	Ужасный

Кто-то лучше запоминает слова, кто-то ориентируется по цифрам: используйте лестницу как вам удобно. Можете сказать: «У меня получилось великолепно!» или «У меня +5» — смысл будет один. Если все в игре понимают, что вы имеете в виду, значит всё в порядке.

Результат броска может уходить выше и ниже порогов лестницы, и мы приветствуем создание новых названий для ступеней выше легендарной, вроде «обладать!» и «невероятный улёт!». Мы сами так делаем.





Интерпретация результата

Ваша цель при броске — получить результат, равный значению сопротивления или превышающий его. Противник может быть буквальным, а его сопротивление — **активным** (кто-то делает бросок против вас), или условным, а сопротивление — **пассивным** (препятствие со сложностью в соответствии с лестницей). Ведущий вправе решить, что его собственные персонажи оказывают только пассивное сопротивление, чтобы не делать за них лишние броски.

Четыре
действия
стр. 134

Несколько упрощая, если вы преодолели сопротивление — ваше действие удалось. Ничья даст эффект, но меньший, чем хотелось. Если вы выиграли с хорошим перевесом, случается что-то особенное (например, вы нанесете противнику больше урона).

Четыре
исхода
стр. 132

Если сопротивление вы не сломали, либо действие не удалось, либо вы победили, но за некую цену, либо случается что-то иное, усложняющее общий исход. У некоторых действий есть особые правила для провала.

В случае удачного броска разницу между вашим результатом и результатом противника (либо значением пассивного сопротивления препятствия) мы называем **сдвигами**. Если ваш бросок равен сопротивлению, у вас ноль сдвигов. На один больше — один сдвиг, на два — у вас два сдвига и так далее. Позже в книге мы расскажем, как сдвиги могут вам помочь.

Лэндон пытается сбежать из древней механической ловушки, которую он случайно запустил во время «заурядного» исследования Катакомб Антари. Десятки крошечных (и несколько не таких уж крошечных) копий летят из стен, перекрывая коридор, через который Лэндону нужно пройти.

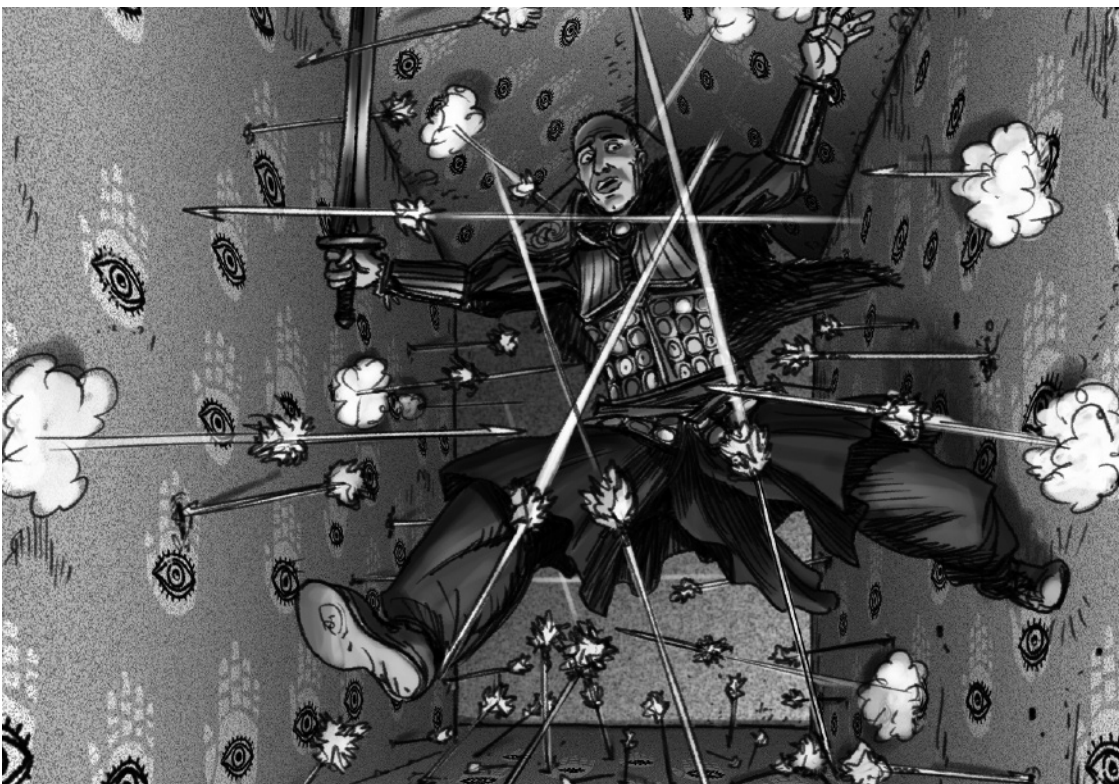
Аманда, ведущая, говорит: «Тут у нас пассивное сопротивление, ведь это просто ловушка. Сопротивление отличное, на (+4). Антари не хотели, чтобы кто-то добрался до их сокровищ».

Ленни вздыхает и говорит: «Ну, у меня хорошая Атлетика (+3), так что я попытаюсь увернуться и проскользнуть между ними, чтобы пересечь коридор».

Он берет кубики и делает бросок на **00000**, в сумме +2. Это увеличивает его общий результат с хорошего (+3) до великолепного (+5). Этого хватает на один сдвиг вдобавок к успешному преодолению сопротивления.

Аманда говорит: «С ловкостью акробата и везением спотыкающегося пьяницы тебе удастся пробраться на другую сторону лишь с парой разрезов на тунике. Только механизм и не думал останавливаться: тебе надо разобраться с ним, прежде чем уйти».

Ленни отвечает: «Еще один день на работе», — и Лэндон продолжает свой путь сквозь катакомбы.



ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Жетоны судьбы — один из ваших самых ценных ресурсов в игре. Это мера влияния на историю и на благоприятный исход событий для вашего персонажа. Используйте монеты, камешки или другие подобные штуки для учета доступных вам жетонов судьбы.

Вы можете тратить их, чтобы **призвать** аспект, заявить о новой детали истории или активировать некоторые мощные трюки.

Вы зарабатываете жетоны, когда соглашаетесь, что вам **навязали** аспект.

Предупреждаем: не используйте что-то съедобное для жетонов, особенно если курьер с пищей придет еще не скоро.

Призыв аспекта

Что такое
аспекты
стр. 56

Когда вы делаете бросок навыка и видите, что аспект может помочь в этой ситуации, вы можете потратить жетон судьбы, чтобы призвать его и таким образом изменить результат броска. **Трата жетона позволяет либо перебросить кубики, либо добавить +2 к результату, смотря что будет полезнее.** (Обычно +2 — хороший вариант, если вы выкинули −2 или выше, но иногда хочется рискнуть и перебросить, чтобы получить заветные +4.) Решение принимается после броска, если вы недовольны результатом.

Также, чтобы получить этот бонус, придется объяснить, как аспект вам помог. Иногда это и так будет очевидно, но если нет — потребуется проявить фантазию.

На бросок можно тратить больше одного жетона судьбы, каждый раз получая +2 или право перекинуть кубики, но только если каждый новый жетон призывает новый аспект.

Сайнер пытается вытянуть из торговца детали охранной системы его хранилища, притворившись заезжим вельможей.

У торговца хорошее (+3) пассивное сопротивление, а у Сайнер неплохой (+2) навык обмана. Лили делает бросок, результат 0, в итоге получается неплохо (+2): этого мало, чтобы получить нужные сведения.

Она смотрит на лист персонажа, потом на Аманду, и говорит: «Знаешь, я уже очень давно **обожаю побрякушки**, и за это время поднаторела определять, какие сокровища ценны. Я поражу торговца рассказом о самых редких экземплярах его коллекции».

Аманда ухмыляется и кивает. Лили отдает один жетон судьбы и добавляет +2 к своему броску, что делает его отличным (+4) и превышает сопротивление. Впечатлённый торговец начинает хвастаться своим хранилищем, и Сайнер внимательно слушает...



Заявка детали истории

Иногда хочется привнести в сцену новый элемент, который поможет персонажу. Создать удачное совпадение, вроде нужных для работы припасов, которые оказались под рукой («Конечно, у меня всё с собой!»), нужного человека, который тут как тут, или общих клиентов, которые внезапно нашлись у вашего персонажа и персонажа ведущего.

Чтобы сделать что-то подобное, потратьте жетон судьбы. Обоснуйте свою задумку, связав ее со своими аспектами. Ведущий, у вас есть право вето на предложения, которые кажутся неуместными, или можете попросить игрока переформулировать их, особенно если группе они не по душе.

Зирда Таинственного и его друзей поймало племя из Дебрей Сагота. Троих героев бесцеремонно кидают на землю перед вожаком, и Аманда описывает, как он обращается к персонажам на незнакомом гортанном языке.

Райан смотрит на свой лист и говорит: «Эй, у меня есть аспект **если я там и не был, то что-то читал**. Могу я заявить, что изучал этот язык, чтобы мы могли общаться?»

Аманда считает это совершенно логичным. Райан отдает жетон и описывает, как Зирд отвечает вожаку на его языке, и все глаза (в том числе самих персонажей) обращаются на волшебника в удивлении.

Райан говорит, что Зирд смотрит на своих друзей и говорит: «Книги полезны для здоровья».

Навязывание аспекта

Иногда (вообще-то довольно часто) аспекты усложняют вашему персонажу жизнь и лихо закручивают сюжет. Когда это происходит, ведущий предлагает потенциальное осложнение. Так выглядит навязывание аспекта.

Иногда это ведет к автоматическому провалу действия или резкому сужению выбора персонажа. В других случаях — вызовет неожиданное и неприятное последствие принятого решения. Вы можете обсудить детали, чтобы найти нечто подходящее и интересное для конкретной ситуации.

Когда вы как игрок принимаете осложнение, вы получаете жетон судьбы. Или вы можете заплатить жетон, чтобы избежать осложнения, но мы не рекомендуем делать это часто — жетон пригодится, а осложнения обогащают игру, делают историю драматичней и веселей.

Навязывание
аспектов
стр. 71

Игроки, вы можете навязать собственный аспект, чтобы добровольно получить осложнение. Ведущий, вы будете навязывать аспекты, когда мир игры в вашем лице решит дать дерзкий ответ на действия персонажей.

Любой участник игры вправе предложить, как можно навязать аспект любому персонажу (в том числе своему), если это уместно в данный момент. Ведущий, за вами последнее слово: навязан аспект или нет. И не молчите, если видите, что навязывание случилось само по себе в ходе игры, но жетонов судьбы никто не получил.

Лэндон — **неотесанный грубиян**. Его с друзьями пригласили на ежегодный Великий Бал в Ихтерии.

Аманда говорит игрокам: «Пока вы осматриваетесь, стильно одетая юная леди замечает Лэндона в толпе. Некоторое время она наблюдает за ним, а затем идет знакомиться, заинтригованная его внешностью, столь отличающейся от вида местной знати». Она поворачивается к Ленни: «Что ты делаешь?»

Ленни говорит: «Эээ, ну, наверное, приглашаю ее на танец и подыгрываю, чтобы понять, что она собой представляет».

Аманда протягивает жетон судьбы: «А не пойдет ли что-то не так, учитывая выдающиеся таланты Лэндона в этикете?» Ленни усмехается и говорит: «Да уж, Лэндон непременно ляпнет что-нибудь оскорбительное и всё усложнит. Принимаю жетон».

Аманда и Ленни какое-то время отыгрывают общение, чтобы выяснить, как именно Лэндон облажается, а затем Аманда описывает, как к нему подходит королевская стража. «Следи за собой, когда говоришь с Великой Герцогиней Ихтерии, чужеземец». Ленни качает головой. На лице Аманды дьявольская улыбка.

ПОРА ИГРАТЬ!

Это основы, которые нужно знать для игры в Fate. В следующих главах мы раскроем в деталях всё, что упоминали выше, и поможем вам поскорее начать играть.



ЧТО ДАЛЬШЕ

- Глава «Создание игры» проведет вас через одноименный процесс, поэтому рекомендуем прочесть ее следующей. Затем глава «Создание персонажей» расскажет, как создать ваших героев по системе Fate.
- Игроки, вам не помешает прочитать главы «Действия и исходы» и «Долгая игра», чтобы лучше разобраться, как развивать своих персонажей на протяжении игры.
- Ведущие, вам лучше ознакомиться со всей книгой, но главы «Ведение игры» и «Сцены, сессии и сценарии» — самые важные для вас.

Создание
игры
стр. 17

Создание
персонажей
стр. 29

Действия
и исходы
стр. 129

Долгая
игра
стр. 251

Ведение
игры
стр. 177

Сцены,
сессии
и сценарии
стр. 225



2

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

ПРИЗНАКИ ХОРОШЕЙ ИГРЫ

С помощью Fate вы можете создавать истории в разных жанрах и на самые разные темы. Здесь нет готового сеттинга: вы создаёте его сами. При этом стоит придерживаться определённых идей, которые, на наш взгляд, лучше всего демонстрируют, для чего предназначена игра.

Играете ли вы в фэнтези, научную фантастику, супергероический боевик или полицейскую драму — Fate лучше всего раскрывается в историях об инициативных и компетентных людях, ведущих драматичную жизнь.

Инициативность

Персонажи в играх Fate должны быть инициативными. У них множество способностей, которые позволяют им активно решать проблемы, и они не должны стесняться их использовать. Они не сидят в уголке и не ждут, когда решение проблем найдёт их само собой — они выходят навстречу опасности, прикладывают все усилия, идут на риск и преодолевают обстоятельства, лишь бы достигнуть поставленной цели.

Это вовсе не значит, что все они беспечны или брезгуют планированием и стратегией. Это лишь значит, что даже самые терпеливые среди них однажды встанут и проявят себя в самой ощутимой и очевидной форме.

Каждая игра по Fate должна давать персонажу возможность проявлять инициативу в решении своих проблем, причём несколькими способами. Игра о библиотекарях, проводящих всё своё время в исследованиях среди пыльных томов, — это не Fate. Игра о библиотекарях, *использующих забытые древние знания, чтобы спасти мир*, — вот это Fate.

Компетентность

Персонажи в Fate хороши во многом. Это не мямлящие идиоты, которые регулярно падают лицом в грязь. Это умелые, талантливые или хорошо обученные личности, способные менять окружающий мир. Они — именно те, кто нужен в данный момент, и часто оказываются в эпицентре событий именно потому, что могут их изменить. Обычно в лучшую сторону.

Это не значит, что у них всегда всё получается или что их действия не вызывают непредвиденных последствий. Просто когда что-то идёт не так, это происходит не из-за глупой ошибки или неготовности рисковать. Каждая игра по Fate должна показывать персонажей как компетентных людей, способных справиться с любыми испытаниями.

Игра про мусорщиков, вынужденных сражаться с суперзлодеями, которые постоянно надирают им задницы, — не Fate. Игра про мусорщиков, *которые создали улетную команду по борьбе с суперзлодеями*, — вот это Fate.



Драма

Персонажи в Fate ведут очень яркую жизнь. Ставки для них всегда высоки, разбираются ли они с проблемами окружающего мира или с теми, что существуют лишь в их черепной коробке. У них, как и у нас с вами, есть сложности в отношениях с другими людьми и с самими собой. Их жизненные обстоятельства гораздо масштабнее тех, к которым привыкли мы, но всё же можем сопереживать и сочувствовать им.

Это не значит, что они проводят всё своё время, утопая в страданиях и боли, или что вся их жизнь — катастрофы, потрясающие мироздание. Это лишь значит, что их жизни требуют от них принятия сложных решений, с последствиями которых им придётся жить дальше. Другими словами, они — *настоящие люди*.

Каждая игра по Fate должна создавать драматические события, которые происходят как с самими персонажами, так и между ними, а также помогать вам воспринимать персонажей как настоящих людей. Игра о героях, бездумно повергающих все более сильных и многочисленных врагов, — это не Fate. Игра о героях, которые *борются с судьбой за право вести нормальную жизнь вместо сражений с великим злом*, — вот это Fate.

СОЗДАНИЕ СВОЕЙ ИГРЫ

- **Сеттинг.** Решите, какой мир окружает героев.
- **Масштаб.** Решите, насколько эпической или приземленной будет игра.
- **Проблемы.** Решите, какие угрозы или обстоятельства, присущие сеттингу, будут побуждать персонажей к действию.
- **Персонажи ведущего.** Решите, какие люди и места будут важны в игре.
- **Навыки и трюки.** Решите, чем, вероятнее всего, будут заниматься персонажи в игре.
- **Персонажи игроков.** Создайте своих героев.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первым делом нужно решить, кем будут главные герои и какой мир их окружает. Эти решения расскажут всё необходимое для дальнейшей игры: что умеют главные герои, что их будет (или не будет) волновать, в каких проблемах они захотят разобраться, какое влияние они оказывают на мир и т. д. Исчерпывающие ответы сейчас не нужны (ради них вы, собственно, и играете), но определённое представление у вас должно сложиться. Именно оно поможет в будущем находить ответы на интересующие вас вопросы.

Сначала мы поговорим о сеттинге, а особенности главных героев оставим на потом, до главы «Создание персонажей».

КАК СОЗДАТЬ РАБОЧИЙ СЕТТИНГ

Создание
персонажей
стр. 29

Решите, какой мир окружает главных героев.

Вы, наверное, знакомы с тем, что такое сеттинг, но если коротко, это всё то, с чем взаимодействуют персонажи: люди, организации и социальные институты, технологии, странные явления и загадки (преступления, интриги, космические или исторические легенды). Это и те события, в которые персонажи с радостью втянутся сами или их насильно втянут туда; это и те, кто ищет их помощи или встаёт у на их пути.

Если вы используете существующий сеттинг, например из фильма, книги или другой игры, в вашем распоряжении будет много готовых идей. Хотя вы наверняка захотите их развить, добавив новые организации или тайны.

Если вы сами придумываете сеттинг, то вас ждет гораздо больше работы. В этой главе мы не пытаемся рассказать, как создавать сеттинг с нуля, поскольку предполагаем, что раз вы за это взялись, то уже знаете, как это делается. (Кроме того, мы живем в мире, насыщенном медиа. Загляните на tvtropes.org, если не верите нам.) Но можем дать совет: не пытайтесь придумать слишком много заранее. Дальше в этой главе вы увидите, как в процессе создания персонажей и игры будут рождаться новые идеи, так что не волнуйтесь: подробности придут сами.

Аманда, Ленни, Лили и Райан обсуждают сеттинг. Их тянет к «низкому» фэнтези, поскольку Ленни и Лили недавно прочитали несколько историй из цикла «Фафхрд и Серый Мышелов». Они сходятся на концепции «два парня и девушка с мечами». Мир — Земля, условное Средневековье со «спиленными номерами».

Райан предлагает вариант «парень и девушка с мечами, и парень без меча», чтобы обозначить разницу между двумя парнями. И потому, что хочет — для контраста — сыграть более интеллектуального персонажа. Все согласны и продолжают обсуждение.

МАСШТАБ ИГРЫ

Решите, насколько эпической или приземленной будет ваша игра.

Сеттинг может быть большим или маленьким, но его размер повлияет на масштаб вашей игры в целом.

В мелкомасштабной игре персонажи разбираются с проблемами города или региона, мало путешествуют, а все их проблемы имеют локальный характер. Крупномасштабные игры подразумевают, что проблемы будут влиять на целый мир, цивилизацию или даже галактику, если жанр вашей игры позволяет такой размах. (Иногда мелкомасштабные игры со временем перерастают в эпические, как бывает с длинными телевизионными сериалами или книжными сериями).

Аманде нравится тема «парня и девушки с мечом»: ей кажется, что она хорошо раскроется в мелкомасштабной игре, где герои будут путешествовать из города в город, а проблемы, с которыми им предстоит столкнуться, будут локальными — например, гильдия воров или гнусные махинации регента.



ГЛАВНЫЕ УГРОЗЫ СЕТТИНГА

Решите, какие опасности или обстоятельства, присущие сеттингу, будут побуждать персонажей к действию.

Каждый сеттинг должен иметь то, что будет волновать персонажей. Часто это будет опасность, которую они хотят устранить или нейтрализовать. Это и есть главные угрозы сеттинга.

Вместе вам нужно придумать две главных угрозы и записать их на карточках или анкете игры. Они станут аспектами, которые можно будет призывать на помощь или во вред на протяжении всей игры.

Угрозы должны отражать масштаб вашей игры и то, с чем будут сталкиваться персонажи. Они должны быть достаточно широкими, поскольку будут касаться не только персонажей игроков, но и многих обитателей мира.

Есть два вида угроз:

- **Насущные угрозы:** это проблемы, которые уже существуют в мире — возможно, давно, — и главные герои разбираются с этими проблемами, чтобы сделать мир лучше. Примеры: коррумпированные власти, организованная преступность, голод и болезни, затянувшаяся война.
- **Назревающие угрозы:** это вещи, которые только начали проявляться в мире, но способны принести ему большое зло, если проявятся полностью или достигнут своих целей. Главные герои борются с этими проблемами, чтобы не дать миру скатиться в хаос или предотвратить его разрушение. Примеры: вторжение соседнего государства, внезапное нашествие орд зомби, введение военного положения.

Обычно для игры достаточно двух угроз: насущных — для истории о том, как сделать мир лучше; назревающих — для истории о борьбе за спасение человечества; или каждой по одной. Последний вариант часто встречается в литературе: отважные герои пытаются предотвратить надвигающуюся катастрофу, но и текущее положение дел их не устраивает.

ИЗМЕНЕНИЕ ЧИСЛА УГРОЗ

Конечно, вам не обязательно использовать именно две угрозы — одна или три тоже подойдут, но это немного скажется на конечном результате. Игра с единственной угрозой будет вращаться только вокруг нее (например, героям нужно будет очистить город от зла или предотвратить его появление). В игре с тремя угрозами героям придется поднапрячься, сражаясь на нескольких фронтах. Если вы думаете, что стоит сфокусироваться на одной проблеме или же расширить границы вашей игры, обсудите с игроками, какое число угроз подойдет лучше всего.

Анкета
игры
стр. 297



Группа думает о том, с проблемами какого рода она хочет столкнуться в мире. Райан немедленно высказывается за «Организованную преступность», и начинается обсуждение. Они приходят к мысли о «Триаде Шрама» — группе бандитов, которые занимаются воровством, вымогательством и прочими грязными делишками, без которых мир мог бы вполне обойтись. Это явно тянет на насущную угрозу.

Лили хочет, чтобы в мире игры должно было вот-вот произойти что-то ужасное. Вместе они придумывают назревающую угрозу: «Злой культ, который хочет призвать нечто жуткое в этот мир». (Теперь сеттинг включает в себя ещё и лавкрафтианских чудовищ.) Ленни даёт угрозе название: «Ужас на пороге». Райану очень нравится эта идея, потому что она даёт его персонажу-интеллектуалу связь с происходящими в мире событиями.

Угрозы

1. Триада Шрама
2. Ужас на пороге

Во время создания игры и персонажей вы также создадите аспекты. Если не знаете, что это, смотрите главу «Аспекты и жетоны судьбы» (стр. 55).

Превращение угроз в аспекты

Как мы упомянули выше, угрозы — те же аспекты. Превратите ваши идеи в аспекты, которые можно будет призывать в любой момент игры (обычно во вред главным героям или на помощь их врагам, хотя сообразительные игроки всегда найдут, как ещё их можно использовать). Запишите их названия, а ниже добавьте краткое пояснение, чтобы не забыть, о чём речь.

Аманда записала **Триада Шрама** и **ужас на пороге** как два игровых аспекта. Она также дополнила первую запись текстом «Занимаются рэкетом и другими гадкими вещами», а вторую подписала как «Ведомый культом Безмятежности».

Если создание аспектов для вас в новинку, отложите пока угрозы и попрактикуйтесь, когда надо будет придумывать аспекты для персонажей. Разобравшись с персонажами, вернитесь к угрозам.

СМЕНА УГРОЗ В ХОДЕ ИГРЫ

В ходе игры угрозы могут меняться. Мы расскажем об этом подробнее в главе «Долгая игра» (стр. 251). Одни угрозы перерастают во что-то новое, с другими главные герои успешно разбираются, а третьи возникают сами собой. То, что вы сейчас создаёте, — лишь заправка для будущей игры.

*Триада Шрама
Занимаются рэкетом
и другими гадкими вещами

*ужас на пороге
Ведомый культом
Безмятежности

КОПАЕМ ГЛУБЖЕ

С помощью угроз вы также можете подчеркнуть важность более мелких, но не менее значимых элементов сеттинга. У важного места (города, страны или даже любимого ресторанчика) или организации (рыцарского ордена, королевского двора или корпорации) могут быть свои насущные или назревающие угрозы.

Мы рекомендуем для начала давать каждому элементу сеттинга по одной угрозе, чтобы не усложнять себе работу, ведь в ходе игры вы всегда сможете добавить еще. И не обязательно делать это прямо сейчас: если какой-то из элементов сеттинга станет важным в процессе игры, тогда и дадите ему собственную угрозу.

В предигровых обсуждениях постоянно всплывает Культ Безмятежности, поэтому все решают, что у него должна быть собственная угроза. Посоветовавшись, группа приходит к мнению, что будет интересно, если в рядах культа назревает раскол, и создает для него насущную угрозу: «Два противоречащих пророчества». Похоже, у разных ответвлений культа свои представления о том, каким именно будет **ужас на пороге**.

*Культ Безмятежности
Угроза: два противоречащих пророчества

FATE CORE SYSTEM Анкета игры

Название игры: Стальные сердца
Сеттинг/масштаб: Низкое фэнтези. Мечи и магия. Изгородь

УГРОЗЫ

Насущные угрозы

* Триада Шрама
(разлет и другие потребности)

Назревающие угрозы

* Ужас на пороге
(ведомый культом Безмятежности)

ЛИЦА И МЕСТА

Имя: Культ Безмятежности
Угроза / Аспект: два противоречащих пророчества

Имя: Город Ривертон
Угроза / Аспект: Культ Безмятежности

Имя: Угроза / Аспект

Имя: Хьюго «Щедрый»
Угроза / Аспект: Триада

Имя: Приммарк
Угроза / Аспект: лидер культа

Имя: Кейт Вестал
Угроза / Аспект: хозяйка магазина в Ривертоне

НАВЫКИ

МЕСТА И ЛИЦА

Решите, какие люди и места будут важны в игре.

Вы уже, вероятно, обозначили все важные угрозы и придумали пару организаций или групп, которые займут видное место в вашей игре.

Теперь нужно связать их с конкретными людьми, чтобы игроки могли с ними взаимодействовать, когда имеют дело с этими элементами сеттинга. Есть ли у них свои представители или воплощенные идеалы? Если у вас появились идеи — запишите их на карточке или листке: имя, отношение к организации или угрозе и аспект, раскрывающий их важность для истории.

Сделайте то же самое для значимых мест сеттинга. Есть ли важные места, в которых происходят события, критичные для всего мира, конкретного вопроса или самих героев? Если есть места, в которых может происходить несколько сцен, обсудите их. В отличие от персонажей ведущего, эти места не нуждаются в аспектах.

Ведущий в любой момент может облаечь плотью своих персонажей и места, если они начнут играть важную роль в истории. А ещё они могут послужить отличным источником идей для ролей главных героев. И уж конечно, по ходу игры новые места и люди будут возникать постоянно.

Если какой-то элемент сеттинга должен оставаться загадкой для главных героев, обозначьте его только в общих чертах: подробности раскроются уже в ходе игры.

Типы
персонажей
ведущего
стр. 213

Тайные или
скрытые
аспекты
стр. 78

После нескольких минут обсуждения группа записывает: Хьюго Щедрый, помощник главаря Триады Шрама. Его аспект — **все в Ривертоне боятся меня**.

Это дает им новое место — город Ривертон. Город стоит на двух реках, что делает его центром торговли.

Аманда придумывает положительного персонажа, Кейл Вестал, которая владеет магазином в Ривертоне. Хьюго вымогает у нее деньги, но она его не боится и отказывается платить, поэтому, вероятно, станет жертвой «несчастливого случая». Её аспект — **непреклонна, потому что права**.

Примарх, лидер Культа Безмятежности, чья личность — загадка. Поскольку эта часть сеттинга — тайна, группа решает не развивать эту тему, оставляя подробности на откуп Аманде.

Игроки могли бы продолжить обсуждение, но понимают, что в процессе создания персонажей и во время игры им придёт в голову ещё много интересных идей. Того, что они придумали, вполне достаточно для начала.



Хьюго Щедрый

Лейтенант Триады Шрама
*Все в Ривертоне боят

Тримарх

Лидер культа Безмятежн
*

Кейт Вестал

Владелица магазина в Ривертоне
*Непреклонна, потому что права

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок создает персонажа.

Вы можете создать своих персонажей после того, как закончите создание игры, или сделать это прямо по ходу — здесь лучше довериться своей интуиции. Если вы понимаете, что больше говорите о персонажах, чем о мире, приступайте к их созданию, а затем вернитесь к тем моментам, которые не успели закончить. Или же сначала завершите создание игры.

Персонажи игроков должны быть как-то связаны с лицами и местами, которые вы придумали на предыдущем этапе. Если создать эту связь не удастся, попробуйте изменить персонажей или, наоборот, пересмотреть концепцию игры и подстроить ее под героев.

По мере проработки игры игроки наверняка будут обсуждать, с кем знакомы их персонажи и чем они занимаются, так что у вас появятся свежие идеи по поводу сеттинга. Запишите самые интересные из них и обсудите их до начала игры.

Создание
персонажей
стр. 29

НАВЫКИ В СЕТТИНГЕ

Возможности персонажей — важная часть сеттинга. Навыки из главы «Навыки и трюки» (стр. 85) покрывают большинство ситуаций, но будьте внимательны. Все ли подойдут для вашей игры? Надо ли что-нибудь добавить или убрать? Создание навыков описано в главе «Дополнения» (стр. 269).



3

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ КАК ЧАСТЬ ИГРЫ

Игра в Fate начинается с момента, когда вы садитесь за стол, чтобы создать персонажей, и на это есть три причины.

Во-первых, процесс создания персонажей **раскрывает часть их истории**, как любая игровая сессия. У по-настоящему живых персонажей есть прошлое, в том числе связывающее их друг с другом. Мы определим, где они побывали, что сделали и почему они противостоят угрозам сеттинга, вместе и по отдельности. С началом игры вы ныряете в историю, которая уже идет, просто самое интересное в ней еще не случилось.

Во-вторых, создание персонажей **готовит почву для следующей части истории**. Каждая арка сюжета в Fate естественным образом перетекает в следующую. Создание персонажей — это первая арка.

В третьих, создание персонажей в Fate, как и создание игры, — **процесс сотворчества всей группы**. Это помогает наладить взаимопонимание между игроками и ведущим и установить связи между персонажами и миром, который их окружает.

Создание игры и персонажей может занять целую сессию — это дает всем возможность познакомиться с персонажами друг друга и с сеттингом. Вы будете обсуждать своих персонажей, их отношения и расширять игровой мир.

Мы советуем конспектировать этот процесс. Можете использовать лист и анкету персонажа в конце этой книги или скачать их с сайта indigogames.ru.

Начните с концепции и проблемы своего персонажа, а потом раскройте его историю через три фазы. Когда закончите, определитесь с навыками и трюками. Всё, вы готовы играть!

СОЗДАВАЯ ПЕРСОНАЖЕЙ:

- **Аспекты:** придумайте концепцию и проблему персонажа.
- **Имя:** придумайте имя.
- **Первая фаза:** опишите первое приключение персонажа.
- **Вторая и третья фазы:** опишите, как встретились пути вашего персонажа и двух других.
- **Аспекты:** запишите один аспект на каждую из трех фаз.
- **Навыки:** выберите навыки и запишите их значения.
- **Трюки:** выберите или придумайте от трех до пяти трюков.
- **Обновление:** определите, сколько жетонов судьбы вы получаете на старте.
- **Стресс и последствия:** определите стойкость вашего персонажа.

ИДЕЯ ПЕРСОНАЖА

Пора определить ключевые аспекты персонажа — концепцию и проблему. Начнем мы именно с концепции. Ее можно слепить по образу вашего любимого героя из фильма или книги или построить вокруг того, чем вам хочется заниматься в игре (пробивать головой стены, превращаться в волка, взрывать всё подряд и т. д.). Как и с угрозами, вам нужно свести свои идеи к двум главным аспектам персонажа — **концепции и проблеме.**

Персонажи игроков должны быть экстраординарными. Они бы с легкостью добились успеха в жизни менее опасной, чем та, что предстоит им в игре. Решите для себя, почему ваш персонаж снова и снова влезает в эти сложные ситуации. Ведущий совершенно не обязан вести вас за ручку, он будет слишком занят с игроками, которые нашли свою мотивацию.

Концепция и проблема связаны, поэтому создать интересного, живого персонажа проще, если воспринимать их как одно целое, а не отдельные сущности. Разобравшись с этим шагом (и придумав имя, конечно!), вы можете двигаться дальше.

Только не волнуйтесь — если образ вашего персонажа позже эволюционирует, отлично! Вы всегда сможете вернуться к первому шагу и что-то поменить.

СТРОЙТЕ СЕТТИНГ

Работая над персонажем, вы будете неизбежно придумывать и мир вокруг него: других персонажей, организации, места и все такое. И это замечательно!

Может быть, вам придет в голову концепция, которая изменит в сеттинге что-то фундаментальное — например, вы скажете, что хотите сыграть мага, хотя о магии в сеттинге речи пока не шло. В таких случаях обсудите всё с группой и внесите изменения, о которых вместе договоритесь.

Концепция
стр. 32

Проблема
стр. 34

НАСТРОЙКА, БОЛЬШЕ НАСТРОЙКИ

Fate Core — не единственный способ играть в Fate. Это лишь точка отсчета, набор правил по умолчанию, которые будут работать как заявлено. Но по мере знакомства с Fate вы, возможно, захотите подстроить систему под конкретный сценарий или ваш стиль вождения. *И это совершенно нормально.*

Эта книга — базовые правила, а не священное писание. Мы предполагаем, что вы будете их менять. Мы даже будем указывать в тексте на хорошие места для индивидуальной настройки. А следующая книга, Fate Инструментарий, вообще полностью посвящена тому, как переделывать систему под себя.

В общем, меняйте правила на здоровье, мы не против.

Что такое
аспекты
стр. 56

Концепция

Концепция — это фраза, которая в целом характеризует вашего персонажа: кто он и чем занимается. Это аспект, первый и один из самых важных.

Это ваша работа, ваша роль в жизни, призвание. Это то, что у вас получается, а также внутренняя потребность, долг и постоянный источник проблем. Иначе говоря, у концепции есть и хорошие и плохие стороны. Вот несколько направлений для концепции, над которыми можно подумать:

- Это ваша работа: *ведущий детектив, рыцарь круглого стола, громилла мелкого пошиба*.
- Можете добавить прилагательное или другое слово, чтобы подробнее раскрыть свою идею: *презираемый регент Ривертон, вынужден быть ведущим детективом, амбициозный громилла мелкого пошиба*.
- Можете совместить занятия, которые обычно не совмещают: *вошебник и частный детектив, рыцарь круглого стола и трубадур, бухгалтер и охотник на монстров*.
- Попробуйте обыграть отношения, важные персонажу, например, с семьей или организацией, с которой он тесно связан (особенно если это известная организация или семья со связями): *белая ворона семьи Томпсонов, громилла мелкого пошиба из Синдиката, марионетка Триады Шрама в Ривертоне*.

Это не единственные подходы к концепции, но с них можно начать. Не переживайте из-за концепции слишком сильно, вам предстоит создать еще четыре аспекта, и не обязательно сразу делать все идеально.

Пересечения между концепциями разных персонажей возможны, пока у них остаются свои уникальные детали. А если концепции должны быть похожими — например, когда ведущий предлагает игру о мечниках, — проблемы персонажей должны обязательно различаться.

Проблема
стр. 34

ЕСЛИ ВЫ ЗАСТРЯЛИ НА АСПЕКТАХ

Золотое правило создания аспектов персонажей — всё можно поменять. Если вы не в состоянии сформулировать что-то, запишите свою идею, неважно в какой форме, просто чтобы она была зафиксирована. Придумали другую фразу позже? Отлично! Или, может, другой участник игры подскажет что-то дельное. А если вы все еще застряли, то всегда сможете отполировать этот аспект в процессе игры.

В конце концов, вы всегда вправе оставить место на листе пустым. Загляните в раздел «Быстрое создание персонажей» (стр. 52), там есть больше информации о том, как с этим работать.

Ленни и Лили остановились на идее «парень и девушка с мечом», а Райан — на «парне без меча», но это лишь фундамент, который надо превратить в настоящую концепцию.

Ленни хочет привязать свою к организации и начинает с «последователь... чего-то». Он представляет персонажа, который прошел тренировку в каком-то мистическом боевом искусстве, и чтобы там были школы-соперники и враги, жаждущие заполучить его секреты. Группа помогает Ленни придумать достаточно таинственное название, и его персонаж становится **последователем Савана слоновой кости**. (И теперь у нас есть новые детали сеттинга: мистическое боевое искусство, Саван слоновой кости и всё, на что они намекают.)

А вот Лили не знает, в какую сторону ей двигаться от «девушки с мечом». Организации ее не интересуют, поэтому она думает о прилагательных и в итоге выбирает **скандально известную девушку с мечом**. (Часть про «девушку с мечом» ее забавляет, и она собирается постоянно вворачивать эту фразу в игре.)

Идея Райана о «заучке без меча» скучновата, и он думает о тех деталях истории, которые уже заявили: есть злой культ, который может призвать отвратительных тварей в этот мир, и таинственная школа боевых искусств. Он спрашивает: «Слушайте, а можно я буду волшебником?» Группа обсуждает, как красиво вписать это в игру, чтобы не перетягивать внимание с мечников. Затем Райан записывает концепцию — **чародей-наемник**.

ПЕРСОНАЖ		Обновления
Имя		
Описание		
АСПЕКТЫ		
«Последователь Савана слоновой кости»		
Проблема		
ДОПОЛНЕНИЯ		
НАВЫКИ		
Великолеп. (+5)		
Отличный (+4)		
Хороший (+3)		
Неплохой (+2)		
Средний (+1)		
ТРЮКИ		

Проблема

У каждого персонажа помимо концепции есть аспект-проблема, которая составляет часть его жизни и истории. Если концепция говорит нам, кто этот персонаж, то проблема отвечает на вопрос «что усложняет персонажу жизнь?». Это источник хаоса, который толкает его в интересные ситуации. Проблемы бывают двух типов: внутренние конфликты и сложные отношения.

- **Внутренние конфликты раскрывают темную сторону персонажа и его неподвластные контролю импульсы.** То, что искушает его, или то, что он невольно делает в самый неудачный момент. Например: *слишком агрессивен, падок на смазливую внешность, ищет дно бутылки.*
- **Сложные отношения связаны с людьми и организациями, которые портят персонажу жизнь,** будь то группа людей, которые ненавидят его, коллеги, превращающие работу в ад, или даже семья или друзья, которые слишком часто попадают под перекрестный огонь. Например: *семьянин, задолжал мафии, Триада Шрама хочет меня убить.*

Проблема не должна решаться легко (иначе персонаж бы уже это сделал), но и сковывать героя по рукам и ногам она не может — иначе ему придется посвящать все свое время ей, а не другим событиям игры. Нельзя, чтобы персонаж сталкивался со своей проблемой ежеминутно. Исключение: когда часть приключения завязана на этой теме, но не более.

К тому же проблема не должна напрямую соприкасаться с концепцией. Если ваша концепция — *ведущий детектив*, то проблема вроде *преступный мир ненавидит меня* бессмысленна, ведь это и так следует из концепции. (Хотя можно добавить деталей, чтобы сделать проблему более личной, например *дон Джованни ненавидит меня*.)



Прежде чем идти дальше, обсудите свою проблему с ведущим и убедитесь, что вы на одной волне. Приведите по паре примеров, как можно призвать или навязать аспект, чтобы сопоставить ваши видения. Делитесь идеями. Важно, чтобы ведущий понимал, чего вы ждете от своей проблемы.

Ленни хочет создать контраст со всей этой темой про боевые искусства. Он не собирается играть аскетичного монаха или кого-то подобного. Ему хочется проблемы, которая втянет персонажа в социальные передраги, и чтобы она была именно про него, а не про других людей или группы. Он выбирает проблему **неотесанный грубиян**: его персонаж будет невольно садиться в лужу.

Лили хочется, чтобы ее персонаж была своим худшим врагом и тоже выбирает внутренний конфликт. Она давно подумывала сыграть того, кто **обожает побрякушки**, и записывает это.

Взглянув на проблемы остальных, Райан решает привести что-то новое в сеттинг, создав сложные отношения. Он хочет чего-то, связанного с концепцией: оппозиции, с которой он не сможет сражаться напрямую. Ему хочется интриги, поэтому он пишет **противники в Коллегии Арканы** (это также указывает на новую группу людей в сеттинге, к которой Райан принадлежит).

СВЕТЛАЯ СТОРОНА ПРОБЛЕМ

Проблема — это аспект, а значит, ее можно призвать, верно? Мы так сосредоточились на том, как проблема усложняет жизнь персонажа, что легко забыть, что она может принести пользу.

Если коротко, борьба с проблемой делает персонажа сильнее. Внутренние конфликты создают уязвимости и соблазны, но и стержень — вы знаете, каким человеком хотите стать. Сложные отношения — источник тревог, но и ценных уроков: например, они учат маневрировать в потоке препятствий, которые проблема создает.

Проблема Ленни **неотесанный грубиян** может принести пользу группе, например, когда нужно отвлечь внимание от персонажа Лили, которая пытается прокрасться куда-то.

А Лили, которая **обожает побрякушки**, наверняка умеет точно определять стоимость драгоценностей (и сбегать из тюрем, в которые она нередко попадает).

Райан отлично изучил своих **противников в Коллегии Арканы**, и знает, чего от них ждать. К тому же люди, которые их тоже недолюбливают, могут решить помочь Райану в его делах.

Призыв
аспектов
стр. 68

Аспекты
и жетоны
судьбы
стр. 55

Вторая
фаза: пути
пересекаются
стр. 42

Третья
фаза: пути
пересекаются
снова
стр. 44

Быстрое
создание
персонажей
стр. 52

ВВОДНАЯ ПО ВЫБОРУ АСПЕКТОВ

Аспекты, будь то концепция, проблема и другие, — важный компонент процесса работы над персонажем. Все аспекты работают одинаково: они говорят нам, кем является персонаж, и позволяют зарабатывать и тратить жетоны судьбы. Если есть время, мы рекомендуем прочитать главу, посвященную аспектам, прежде чем приступать к созданию персонажа.

Но если времени нет, вот несколько советов.

Если аспект не помогает рассказывать интересную историю, способствуя вашему успеху, когда нужно, и втягивая вас в неприятности, когда сюжет этого требует, — значит, этот аспект не работает. Зато аспект, который толкает вас в конфликт — и помогает одержать в нем верх, — будет всегда востребован.

Аспекты должны быть одновременно полезными и опасными, чтобы творить историю и снабжать вас жетонами; они должны осложнять вам жизнь и помогать выпутываться из неприятностей. Аспекты, которые не делают ни того, ни другого, скорее всего, окажутся просто скучными.

Подчеркнем: если хотите, чтобы аспекты принесли пользу, делайте их максимально интересными.

Когда ведущий скажет, что пора придумывать аспекты, у вас может случиться ступор. В главе «Аспекты и жетоны судьбы» есть раздел с методами создания хороших аспектов как раз на такой случай.

Если ваш персонаж никак не связан с другими, обсудите с группой, как эту связь создать. В этом весь смысл второй и третьей фазы, но это можно делать и в другие моменты.

А если вдруг совсем ничего не придумывается — просто оставьте место под аспекты на листе пустым. Придумаете их потом или в процессе игры, как описано в разделе «Быстрое создание персонажей» ниже.

Лучше не записывать аспект сразу, чем выбрать что-то пресное и унылое. Аспект, который вас не вдохновляет, будет только портить удовольствие от игры.

Имя

Придумайте персонажу имя, если еще этого не сделали.

Ленни называет персонажа Лэндоном. Это имя давно крутилось у него в голове, и он как-то уже использовал его в другой игре, а сейчас решил поностальгировать.

Лили выбирает имя Сайнер, что по-гречески значит «чертополох». В ее воображении Сайнер — прекрасное растение, которое обязательно уколлет, если слишком приблизиться, так что имя отлично вписывается в этот образ.

Райан нарекает персонажа Зирдом. Имя пришло ему в голову и подошло, потому что звучит как типично-нелепое имя для волшебника. Он замолкает на секунду и добавляет «...Таинственный» — ему кажется, что Зирд такой человек, который хочет, чтобы его знали как «Зирда Таинственного».

СОЗДАНИЕ
ПЕРСОНАЖЕЙ

ПЕРСОНАЖ	
Имя	Лэндон
Описание	
АСПЕКТЫ	
Последователь	Савана слоновой кости
Неотесанный грубиян	
НАВЫКИ	
Великолеп.	(+5)
Отличный	(+4)
Хороший	(+3)
Неплохой	(+2)
Средний	(+1)
ДОПОЛНЕНИЯ	
ПОСЛЕДСТВИЯ	

ТРИ ФАЗЫ

Опишите первое приключение своего персонажа. Затем — как вы встречали двух других персонажей. Запишите по одному аспекту на каждую из трех фаз.

Важно: не переходите к этому этапу без концепции, проблемы и имени персонажа.

Три оставшихся аспекта персонажа мы создадим в три фазы. Первая описывает недавнюю предысторию: какое-то интересное приключение, в котором вы участвовали. Вторая и третья фазы рассказывают, как персонажи других игроков оказались в вашей истории, а вы — в их собственных приключениях.

Это шанс рассказать о жизненном пути вашего персонажа. В каждую фазу нужно будет что-то записать; воспользуйтесь для этого анкетой персонажа (она есть в конце этой книги и на сайте *indigogames.ru*).

- **Сначала запишите в общих чертах, что случилось в определенную фазу.** От пары предложений до одного абзаца хватит, и не уходите слишком в подробности, — вы можете решить что-то добавить или уточнить в следующих фазах.
- **Затем запишите аспект, выражающий что-то важное о событиях этой фазы,** будь то общее настроение или конкретный эпизод, который до сих пор имеет значение для персонажа.

Если вы знакомы с прошлыми версиями Fate, то заметите, что аспектов стало меньше. Все-таки пять хороших аспектов создать проще, чем семь или десять. К тому же у вас будут аспекты игры и ситуаций — недостатка возможных призывов и осуждений не предвидится.

Если у вас в игре планируется много дополнений или конкретный элемент, который нужно представить аспектом (например, биологический вид или национальность), число аспектов персонажа можно увеличить. Мы не советуем подниматься выше семи: по нашему опыту, после этой цифры аспекты теряют ценность.

ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

Анкета
персонажа
стр. 296



Первая фаза: ваше приключение

Первая фаза — это первое настоящее приключение вашего персонажа. Первый фильм, роман, эпизод сериала с ним в главной роли.

Вам нужно придумать и записать историю в общих чертах. Много деталей не нужно, хватит и пары предложений, ведь во вторую и третью фазы другие игроки внесут свои детали в ваше приключение, и наоборот.

Если вы в ступоре, обратитесь к своей концепции и проблеме, найдите дилемму, которая вывела бы их на первый план. В какую передрыгю вы ввязались из-за них? Что помогло вам из нее выпутаться?

Задавайте себе следующие сюжетные, а если ответить сложно, поговорите с остальными игроками или ведущим.

- Случилось что-то плохое. Что? Это произошло с вами или кем-то из близких, или кем-то, кому вы были вынуждены помочь?
- Как вы решили поступить? Какую цель преследовали?
- Кто противостоял вам? Вы ожидали, что вам будут противостоять?
- Вы победили? Проиграли? Каковы были последствия вашей победы или поражения?

Когда придумаете приключение, запишите аспект, связанный с чем-то из случившегося.

Примечание о времени: Другие игроки добавляют своих персонажей в вашу историю в следующих фазах, поэтому первое приключение вашего персонажа не должно приходиться на период, когда он слишком молод, чтобы познакомиться с остальными. Если один из вас решит, что присоединился к группе недавно, значит, его история случилась тоже недавно. Если кто-то из вас дружит или враждует давно, такие приключения можно отодвинуть на более ранний период. Лучше всего не уточнять сразу, когда именно случилось приключение того или иного персонажа, а решить это позже, когда станет ясно, как каждый из вас вписан в истории остальных.

Лэндон ввязывается в потасовку в баре с парнями из Триады Шрама. Его избивают и крадут его меч. Ветеран по имени старый Финн спасает Лэндону жизнь, помогает встать на ноги и вступить в городское ополчение.

* Всем обязан старому Финну

Ленни проходит первую фазу, смотрит на вопросы и решает, что произошло вот что:

Лэндон вечно ввязывался в драки в местной таверне. Он вырос несдержанным, грубым и вечно наезжал на ребят крупнее и сильнее себя.

Один амбал, которого оскорбил Лэндон, работал на Триаду Шрама, и как-то раз приятели того амбала избили Лэндона до полусмерти.

Его окровавленное тело нашел Финн, солдат и ветеран, который выходил Лэндона и уговорил его присоединиться к городскому ополчению, чтобы научиться дисциплине и боевой чести.

Теперь Ленни надо придумать аспект для этой части истории. Он пишет: **всем обязан старому Финну**. Теперь у Лэндона есть друг, а у Аманды — новый интересный персонаж.

ФАЗЫ И КАРТОЧКИ

В первой фазе вы все придумали свое первое приключение. В следующих фазах вам предстоит поделиться этими историями с остальными, чтобы решить, как ваши пути пересеклись. Наш совет — используйте для этого карточки (или листочки бумаги, не важно), это удобнее, чем передавать свои анкеты по кругу.

В первую фазу запишите на карточку имя своего персонажа и приключение в паре предложений. Затем, во вторую и третью фазы, вы передадите карточку, чтобы другие могли дополнить ваше приключение. Так вы сможете продолжать заполнять свою анкету, а другие смогут спокойно придумать, как познакомить ваших персонажей.

Аспекты этой и последующих фаз, как и концепция с проблемой, помогают расширить сеттинг.

Вторая фаза: пути пересекаются

В этой и следующей фазах вы свяжете группу воедино: персонажи игроков сыграют роли второго плана в историях друг друга.

Когда все записали свои приключения из первой фазы (для которой мы предлагали использовать карточки), вы готовы ко второй фазе. Передайте карточки налево или направо или просто перемешайте их — главное, чтобы у каждого в руках оказалась карточка с чужим приключением.

Ваш персонаж сыграет второстепенную роль в истории другого, и вам предстоит эту роль придумать. Обсудите свои идеи с хозяином персонажа, карточку которого держите, и добавьте к ней предложение, описывающее ваше участие. Оно бывает трех типов: вы либо усложняете ситуацию, либо разрешаете ее, либо и то, и другое.

- **Усложнение:** Ваш персонаж внес неопределенность в сюжет приключения (возможно, из-за своей проблемы). Само собой, раз событие уже случилось, значит, все остались целы (и в основном невредимы, смотря какой аспект вы создадите). Описывая свою роль, не пытайтесь сразу сказать, чем всё закончилось. Можете оставить финал открытым или позволить другому его придумать. Описания уровня «Лэндон мутит воду, хотя Сайнер надо, чтобы он помалкивал» и «Зирд попадает в плен к таинственной шайке» хватит для начала.
- **Разрешение:** Ваш персонаж помог другому найти выход из передряги или разрешить главный конфликт приключения (тут может отлично сыграть ваша концепция). Не обязательно придумывать, как ситуация возникла, главное — ваш персонаж её решил. Описания вроде «Сайнер задерживает погоню, чтобы Лэндон мог сбежать» и «Зирд использует магию, чтобы допросить призрака» вполне хватит.
- **Усложнение и разрешение:** Либо ваш персонаж сначала помог с одной ситуацией, а потом создал другую, либо наоборот. Поиграйте с этими идеями, используя слово «позже», например: «Лэндон затевает бой с Триадой Шрама, хотя Зирд старался не отвечивать. Позже он помогает Зирду сдержать нежить, пока тот готовит заклинание».

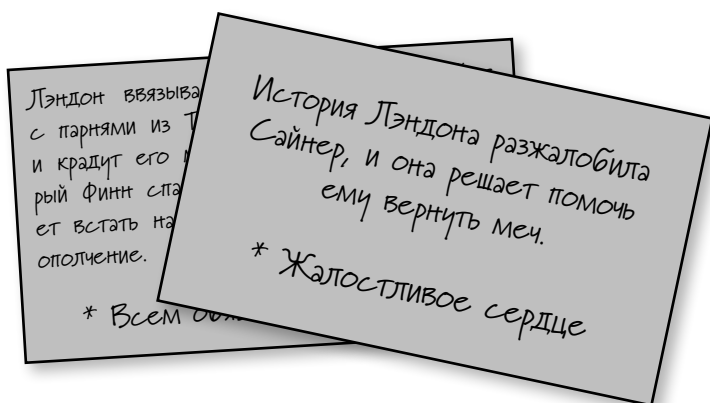
Тут важно быть немного эгоистичными. Смысл именно в том, чтобы направить внимание на вашего персонажа и получить из этого аспект: чем вы знамениты, что вы умеете или имеете, с кем вас связывают отношения (к счастью или к несчастью).

Наконец, запишите, какую роль сыграл ваш персонаж в приключении другого, у себя в анкете. Это важно, ведь вы получаете за это аспект. Игрок, в истории персонажа которого вы поучаствовали, тоже может записать результат, если найдет место на листе.

В руках у Лили карточка Лэндона, и ей надо решить, как Сайнер туда впишется.

Она решает, что помогла разрешить ситуацию. Даже вступив в ополчение, Лэндон продолжал держать зло на членов Триады Шрама, избивших его. К тому же они украли его фамильный меч. Сайнер узнала о проблемах Лэндона и решила помочь вернуть меч хозяину. Она берет аспект **жалостливое сердце**, из-за которого она и решила вмешаться.

Базовый вариант трех фаз ставит делает упор на связи между персонажами, поскольку это способствует сотворчеству и коммуникации, но есть и другие варианты. Например, когда каждая фаза рассказывает о важном событии из предыстории персонажа, или о его прошлом, настоящем, и надеждах на будущее. В *Инструментари* Fate есть другие примеры альтернативных фаз.



Третья фаза: пути пересекаются снова

Когда вы покончите со второй фазой, обменяйтесь карточками, чтобы каждый получил приключение, в котором пока не участвовал. Вы готовы к третьей фазе, которая, по сути, повторяет вторую: придумайте, какую роль вы сыграли в чужой истории.

Лили получает приключение Зирда, где он вступает в схватку с соперником из Коллегии в попытке завладеть магическим артефактом, чтобы вернуть его на законное место.

Она решает, что нарушила его планы, прикарманив артефакт, но поскольку Райан уже утвердил тот факт, что Зирд в итоге вернул артефакт куда положено, Сайнер владеет им лишь временно.

Лили решает добавить себе аспект **всегда прикрою Зирда**, чтобы отразить готовность Сайнер помочь магу даже с риском для себя. Чем он заслужил такую преданность группа пока не знает, но все решили, что рано или поздно это выяснится.

МЕНЬШЕ ТРЕХ ИГРОКОВ

Три фазы предполагают минимум три игрока. Если игроков у вас два, вот несколько идей:

- Пропустите третью фазу и придумайте новый аспект сразу или в игре.
- Придумайте общую третью историю и опишите, как ваши персонажи себя в ней проявили.
- Пусть ведущий придумает третьего персонажа и руководит им сам. Такой персонаж станет отличным сюжетным инструментом. Например, если этот человек — друг персонажей игроков, связанный с ними через фазы, его исчезновение послужит идеальным топливом для драмы.

Если у вас один игрок, пропустите вторую и третью фазы. Пусть он придумает эти аспекты в игре.

Что ж, у вас уже есть по пять аспектов и большой кусок предыстории!

Сайнер крадет артефакт Зирда, но в конце концов он возвращается к нему, и персонажи обретают уважение друг к другу.

** Всегда прикрою Зирда*

ИДЕЯ ПЕРСОНАЖА

 Концепция *Последователь Савана слоновой кости*

 Проблема *Неотесанный рубиан*

 Имя *Лэндон*
ТРИ ФАЗЫ

Первая фаза: ваше приключение

Лэндон ввязывается потасовку в баре с парнями из Триады Шрама. Его избивают и крадут его меч. Ветеран по имени старый Финн спасает Лэндону жизнь, помогает встать на ноги и выступить в городское ополчение.

 Аспект первой фазы *Всем обязан старому Финну*

Вторая фаза: пути пересекаются

Зирд Таинственный нанимает Лэндона, чтобы тот тихо проник в Башню Смиты в Коллегии. Когда их план вскрывают, Лэндон рушит опорные колонны башни, и они с Зирдом убегают, спасаясь из-под летящих вниз обломков.

 Аспект второй фазы *Ломать не строить*

Третья фаза: пути пересекаются снова

Сайнер втягивает Лэндона в потасовку с сёстрами-воинями Динан, где ему ранят лицо и чуть было не лишают зрения. Позже Сайнер даёт ему шанс отомстить (они крадут у сестер артефакт).

 Аспект третьей фазы *Глаз за глаз*
НАВЫКИ

- Один отличный (+4)
- Два хороших (+3)
- Три неплохих (+1)
- Четыре средних (+1)

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

- Три трюка = обновление 3
- Четыре трюка = обновление 2
- Пять трюков = обновление 1

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

- Телосложение от среднего до неплохого дает маркер физического стресса на 3.
- Телосложение от хорошего до отличного дает маркеры физического стресса на 3 и 4.
- Великолепное телосложение дает маркеры физического стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.
- Воля от средней до неплохой дает маркер ментального стресса на 3.
- Воля от хорошей до отличной дает маркеры ментального стресса на 3 и 4.
- Великолепная воля дает маркеры ментального стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.

НАВЫКИ

Выберите навыки и их значения.

После фаз и аспектов можно переходить к навыкам. Их описания вы найдете в главе «Навыки и трюки».

Навыки образуют пирамиду с одним отличным (+4) навыком на вершине (мы еще называем его высшим навыком) и остальными ниже вплоть до среднего (+1) уровня:

- Один отличный (+4) навык
- Два хороших (+3) навыка
- Три неплохих (+2) навыка
- Четыре средних (+1) навыка

Любой навык, который вы не взяли, считается посредственным (+0), не считая навыков, где специально указано, что если персонаж его не взял, то пользоваться им он не может.

Примечание: некоторые навыки влияют на количество последствий и маркеров стресса у персонажа. Если вы хотите получить эти бонусы, распределите соответствующие навыки в пирамиде в первую очередь.

Стресс и
последствия
стр. 50

ПОЧЕМУ ПИРАМИДА?

Если вы играли в *The Dresden Files RPG*, то знаете, что там были столбцы, а не пирамида. Мы хотели сделать создание персонажа в Fate Core как можно быстрее и проще, и пирамида для этого подходит лучше, но если хотите вернуться к столбцам — пожалуйста, в вашем расписании 20 точек навыков. Кстати, столбцы в Fate Core не исчезли совсем, мы используем их в продвижении персонажей (стр. 258).

ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

ПОТОЛОК НАВЫКОВ

Персонажи игроков по умолчанию начинают с самым большим навыком на отличном уровне (+4). По мере продвижения можно подняться выше, но сделать это сложнее, чем дотянуть остальные навыки до этого потолка (см. «Большие вехи» на стр. 260).

Если вы начинаете игру о супергероях, существах из других измерений, мистических богах и других сверхлюдях, спокойно поднимайте верхушку пирамиды и потолок навыков до великолепного (+5) и фантастического (+6).

Количество навыков, которые вы получаете на старте, соотносится с длиной списка навыков. В нашем базовом списке 18 навыков, и пирамида с отличной (+4) верхушкой дает ненулевой уровень в 10 из них. То есть каждый персонаж в какой-то степени компетентен больше чем в половине возможных областей, и до шести персонажей могут выбрать свои три высших навыка, ни с кем не пересекаясь. Все эти переменные можно менять, особенно если вы переместите потолок. Только помните, что чем больше пирамида, тем больше будет пересечение, если только вы не увеличите список навыков пропорционально.

Райан знает, что Зирд не похож на персонажей остальных игроков в плане навыков, и хочет еще сильнее акцентировать эту разницу. Группа решила, что магия Зирда будет работать от знаний, поэтому Райану кажется логичным сконцентрироваться именно на этом навыке.

Так знания становятся его высшим навыком, затем идет ремесло и взаимопонимание — для волшебника Зирд довольно коммуникабелен. Еще Райан берет атлетику, волю и расследование, поскольку они могут пригодиться Зирду в работе, и несколько других навыков, потому что их больше ни у кого не будет, или чтобы иметь их на случай, если группа разделится. Этими навыками становятся драка, ресурсы, контакты и внимательность.





ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

Выберите или придумайте от трех до пяти трюков. Определите, сколько жетонов судьбы вы получаете на старте.

Что такое
трюки
стр. 87

Трюки модифицируют работу навыков персонажей. Выбор и создание новых трюков описаны в главе «Навыки и трюки».

Заполнение
навыков в
процессе
игры
стр. 53

Вы получите три бесплатных навыка на старте и можете взять еще два за счет обновления по курсу один к одному. (Короче, чем больше у вас крутых трюков, тем чаще вам придется принимать осложнения от навязанных аспектов, чтобы заработать жетоны судьбы.) Выбор трюков может занять время, поэтому можете взять один сразу, а остальные — уже в игре.

Лили решает взять трюк **искусный воин**, который дает +2 к броскам драки на создание преимущества против оппонента, если у него есть боевой стиль или слабость, которые можно эксплуатировать.

Ее оставшиеся два бесплатных трюка — это **чувство опасности** и **девушка-паук**. Их описание можно посмотреть в ее листе персонажа.

Лист Сайнер
стр. 299

Изменение обновления

Персонажи игроков в Fate начинают игру с обновления 3, то есть в начале каждой сессии они получают не меньше 3 жетонов судьбы.

Если вы взяли четыре трюка, ваше обновление равно двум. Пять трюков — обновление равно единице.

Примечание: в некоторых играх под Fate это соотношение будет другим, но как бы ни работали трюки в вашей игре, обновление не может быть меньше единицы.

Вы можете изменить эти значения, если хотите дать персонажам побольше крутых трюков и бонусов. Обновление тоже можно менять: большее обновление значит больше жетонов и меньше необходимости навязывать аспекты (представьте себе атмосферу старых четырехцветных комиксов), а меньшее обновление значит, что игрокам придется принять несколько осложнений от аспектов на ранних этапах, чтобы запастись жетонами (в стиле «Крепкого орешка»). Плюс, чем больше обновление, тем вероятнее, что игроки возьмут больше трюков.

Что такое
жетоны
судьбы
стр. 56

СОЗДАНИЕ
ПЕРСОНАЖЕЙ



СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

Определите стойкость вашего персонажа.

Когда персонажи в Fate встречаются с опасностью — а это не редкость, ведь мы имеем дело с инициативными, компетентными людьми, ведущими драматичную жизнь, — у них есть два способа остаться на ногах: через **стресс** и через **последствия**.

Раздел о конфликтах в главе «Вызовы, состязания и конфликты» рассказывает о них подробнее, но, если коротко, стресс — краткосрочный эффект конфликта, а последствия — долгосрочные и порой весьма травмирующие эффекты от полученного урона.

У персонажей игроков есть два отдельных **счетчика стресса**. **Физический счетчик** отвечает за телесный урон, **ментальный** — за психологический, и чем больше у каждого счетчика маркеров, тем устойчивей персонаж к тому или другому типу урона. По умолчанию у персонажей по два маркера урона в каждом счетчике.

Также у каждого персонажа есть три **строки последствий**: одного *легкого*, одного *среднего* и еще одного *серьезного*. Они не делятся на физические и ментальные, и могут отражать любой тип урона. Как мы уже говорили, последствия — это ранения и травмы, которые не исчезнут просто так.

Некоторые навыки и трюки могут повлиять на количество стресса и последствий (подробности ищите в главе «Навыки и трюки»), мы упоминаем их в описаниях из кампании «Стальные сердца».

Вот несколько примеров:

Телосложение помогает с физическим стрессом, **воля** — с ментальным. Каждый из этих навыков на среднем (+1) или неплохом (+2) уровне даст один дополнительный маркер соответствующего типа стресса, на хорошем (+3) и выше — два дополнительных маркера. На великолепном (+5) уровне и выше они также дают ещё одну ячейку последствий, но в отличие от обычных последствий это привязано к физическому (от телосложения) или ментальному (от воли) типу урона.

Примечание: в зависимости от сеттинга, в котором вы играете, навыки, влияющие на стресс и последствия, могут поменяться. Учтите это при создании персонажей.

Если в вашей игре персонажи подвержены какому-то специфическому типу урона, например, «урону» их финансам в очень политизированной игре (см. стр. 285), можете создать под это отдельный счетчик стресса. А изменение количества маркеров в счетчиках повлияет на темп конфликта, что может быть актуальным в авантурной, насыщенной драками игре, где персонажи должны быть крепкими.

Конфликты
стр. 154

Стресс
стр. 160

Последствия
стр. 162

Навыки
и трюки
стр. 85

У Лэндона хорошее (+3) телосложение, что дает ему два дополнительных маркера физического стресса. Его воля всего лишь средняя (+1), но этого хватит на один дополнительный маркер ментального стресса.

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

МЕНТАЛЬНЫЙ СТРЕСС (Воля)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

У Сайнер неплохое (+2) телосложение, дающее третий маркер физического стресса. Её счетчик ментального стресса не меняется, поскольку воля у нее посредственная (+0).

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

МЕНТАЛЬНЫЙ СТРЕСС (Воля)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Зирд Таинственный, будучи ученым, обладает посредственным (+0) телосложением, и остается при своих двух маркерах физического стресса. Зато воля у него неплохая (+2), и это дает ему один бонусный маркер ментального стресса.

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

МЕНТАЛЬНЫЙ СТРЕСС (Воля)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Поскольку ни у одного из них нет телосложения или воли на великолепном (+5) уровне или выше, у каждого персонажа сохраняется количество последствий по умолчанию: одно легкое, одно среднее и одно серьезное.

ВЫ ГОТОВЫ!

К текущему моменту у вас должен быть персонаж, у которого есть:

- Имя
- Пять аспектов и немного предыстории
- Один отличный, два хороших, три неплохих и четыре средних навыка
- От трех до пяти трюков
- Счетчик ментального и физического стресса на 2–4 маркера каждый
- Обновление на 1–3 жетона судьбы

Вы готовы играть!

Ведущему стоит заглянуть в главу «Сцены, сессии и сценарии», там есть советы, как использовать аспекты персонажей и самой игры, чтобы с их помощью создавать захватывающие истории для игроков.

Игроки могут прочитать следующую главу, чтобы лучше вникнуть в работу с аспектами, или перейти к главе «Действия и исходы» для дополнительной информации о том, как использовать навыки и добиваться поставленных целей в рамках игры.

Сцены,
сессии и
сценарии
стр. 225

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Действия
и исходы
стр. 129

Если вы хотите поскорее начать играть, можете пропустить детальную работу над персонажем и заполнить большую часть параметров уже в игре.

Вот минимальный набор для начала:

- концепция;
- лучшие навыки;
- имя.

Можно начать с примерной концепции и конкретизировать ее потом. Парень с мечом — вполне достаточно для этого метода, а когда в процессе игры ваш персонаж раскроется, перепишите или уточните аспект, чтобы это отразить.

Также вам нужно сразу знать свой лучший навык, это важная деталь персонажа. Если у вас есть идеи относительно других навыков персонажа, высоких или низких, запишите их тоже. (Поскольку обычно навыки меньше среднего (+1) на лист не записывают, можете обозначить те навыки, которые вы намеренно отказываетесь брать.)

И, разумеется, вам нужно имя! Или прозвище персонажа. Без фамилии можно пока обойтись. (А еще есть такая хитрость: выбираете имя, а в процессе игры оказывается, что вы в бегах, или под прикрытием, или у вас амнезия, и вы записываете свое настоящее имя).

Начало игры

С таким подходом вы начнете игру с обновлением 3 и получите 3 жетона судьбы в начале сессии.

После нее, если вы планируете снова играть этим персонажам, уделите время созданию остальных аспектов, навыков и трюков.

Заполнение аспектов в процессе игры

Если у вас нет идей относительно проблемы сходу, можете ее пока отложить. И, поскольку мы пропускаем три фазы, придумайте любые аспекты, которые кажутся интересными. Обычно это стоит делать, когда аспект мог бы помочь в персонажу достичь чего-то важного в текущей ситуации или когда есть хороший повод навязать аспект самому себе.

Не напрягайтесь на этом этапе, как и с концепцией. Когда сессия закончится, подумайте, что вы хотите поменять в аспектах, которые выбрали.

Заполнение навыков в процессе игры

Если в какой-то момент вы используете навык, которого нет на листе вашего персонажа, происходит одно из двух: либо вы считаете этот навык посредственным (+0), либо записываете в свободную строку и бросаете на соответствующем уровне. Такой выбор сохраняется, пока все строки под навыки не будут заполнены.

Даже если вы решили бросать навык с (+0), в будущем вы сможете записать его в свободную строку на более высоком уровне. Например, когда вам впервые нужно сделать бросок знания, вы делаете его с (+0), но в следующий раз решаете записать себе знание на неплохом (+2) уровне.

Удачный бросок посредственного навыка может на такое вдохновить.

Вы также можете взять навык на определенном доступном вам уровне, чтобы получить ассоциирующиеся с ним бонусы в виде дополнительных маркеров стресса и ячеек последствий. Но до этого момента посредственный навык таких бонусов не дает.

Заполнение трюков в процессе игры

Вы можете вписать свои три бесплатных трюка на лист персонажа в любой момент, равно как и добавлять сверх того, но за дополнительные нужно заплатить жетон судьбы. Ведь от вашего обновления зависит, сколько жетонов вы получаете в начале сессии, и будь у вас на один трюк больше, вы получили бы меньше жетонов.

Если жетонов у вас нет, но появилась идея отличного трюка, запишите его, но пользоваться им, пока жетон не уплачен, нельзя.

К тому же если вы все-таки взяли новый трюк, в начале следующей сессии значение обновления вашего персонажа снижается на единицу по обычным правилам.



4

**АСПЕКТЫ
И ЖЕТОНЫ
СУДЬБЫ**

ЧТО ТАКОЕ АСПЕКТЫ

Аспект — это фраза, которая описывает уникальное или заслуживающее внимания свойство чего- или кого-либо. В первую очередь с их помощью тратят и зарабатывают жетоны судьбы. Также они влияют на течение истории: дают персонажу получить преимущество, усложняют ему жизнь, суммируются с результатом броска или значением пассивного сопротивления.

ЧТО ТАКОЕ ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

У ведущего и каждого из игроков есть свой запас **жетонов судьбы**, которые нужны, чтобы влиять на течение игры. Жетоны, как мы уже упоминали в главе «Основы», обычно представлены в игре чем-то физическим, вроде фишек. Игроки начинают каждую сессию с количеством жетонов, равным **обновлению**. Запас жетонов всегда возвращается к этому значению, если в конце предыдущей сессии их осталось меньше. Ведущий получает определенный запас жетонов на каждую сцену. Когда аспекты играют активную роль в истории, вы, как правило, получаете или тратите жетон судьбы.

Жетоны
судьбы
стр. 12

Экономика
жетонов
судьбы
стр. 80

ПЕРСОНАЖ

Эдмунд Гамбургский

Ученый с черной треугольной бородой и острыми чертами лица

АСПЕКТЫ

Чародей-наемник

Противники в Коллегии Аркан

Если я там не был, то что-то читал

Только не по лицу!

Не терпит птиц

ДОПОЛНЕНИЯ

НАВЫКИ

Великолеп. (+5)

Отличный (+4)

Хороший (+3)

Неплохой (+2)

Средний (+1)

Знания

Взаимопон.

Атлетика

Драка

ТРИУКИ

Чародей и целитель.
Дружелюбный лжец.
премиущества.
Сила дедукции. Мо-
особый брос-
привлечь оди-
Если я так и не
Можете ис

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

1 2 3 4

ПСИХ. СТРЕСС (Воля)

ПОСЛЕДСТВИЯ

2 Легкое

4 Среднее

6 Серьезное

У каждой игры по Fate есть разные типы аспектов: аспекты игры, аспекты персонажей, ситуативные аспекты, последствия и усиления. Они различаются в первую очередь своим объектом и временем действия.

Аспекты игры

Из названия ясно, что такие аспекты — константы вашей истории. Они могут меняться, но никогда не исчезнут. Если вы уже прошли процесс создания игры, насыщенные и назревающие угрозы сеттинга — это и есть аспекты игры. Они описывают проблемы, которые лягут в основу вашего сценария.

Все участники вправе призывать и навязывать аспекты игры или создавать через них преимущества в любой момент.

Аспекты персонажей

Эти аспекты такие же постоянные, как аспекты игры, но меньшего размаха, и привязаны они к персонажу ведущего или игрока. Они могут описывать любую особенность персонажа, например:

- Яркую грань личности или убеждение (*падок на смазливую внешность, своих в беде не бросаю, хороший цинтавианец — мертвый цинтавианец*).
- Прошлое или профессию персонажа (*обучался в Академии Клинков, прирожденный звездолетчик, кибернетический уличный вор*).
- Важную вещь или черту (*обгаженный кровью меч моего отца, одет с иголки, зоркий ветеран*).
- Отношения с людьми и институтами (*заодно с Искривленной Дланью, милость короля, горд состоять в сообществе лордов*).
- Проблему или цель персонажа (*цена за мою голову, король должен умереть, страх высоты*).
- Титул, репутацию или обязательства персонажа (*напыщенный глава гильдии торговцев, красноречивый пройдоха, поклялся честью отмстить за брата*).

Призывайте и навязывайте любой аспект собственного персонажа, когда это уместно. Ведущий и игроки также могут предлагать осложнения другим, но последнее слово в этом вопросе всегда за ведущим.

Создание
преимущества
стр. 136

Ситуативные аспекты

Ситуативные аспекты временные. Они существуют сцену или столько, сколько нужно, но не дольше одной сессии. Они могут быть привязаны к окружению, в котором происходит сцена, и влиять на всех, кто там находится, но вы также можете привязать их и к определенным персонажам, когда создадите преимущество.

Ситуативный аспект описывает важную деталь игровой ситуации, например:

- Физическое свойство среды (*густой подлесок, плотный снегопад, планета с пониженной гравитацией*).
- Положение объекта или сцены (*снайперская позиция, на деревьях, на заднем дворе*).
- Непосредственное препятствие (*горящий сарай, сложный замок, зияющий провал*).
- Детали, важные в текущем контексте (*недовольные местные жители, камеры наблюдения, громкие механизмы*).
- Резкие изменения в положении персонажа (*песок в глазах, обезоружен, загнан в угол, покрыт слизью*).

Кто может использовать ситуативные аспекты, зависит от контекста: иногда это будет очевидно, а иногда потребует объяснения. За ведущим, как обычно, последнее слово.

Преодоление
стр. 134

Порой ситуативные аспекты служат препятствиями, которые персонажам надо преодолеть, либо, наоборот, дают им шанс проявить активное сопротивление против оппонента.

Последствия

Последствия остаются в игре дольше ситуативных аспектов, но не так долго, как аспекты персонажей. Они описывают ранения и проблемы, которые персонаж получил в конфликте (*вывих плеча, кровь носом, изгой*).

Конфликты
стр. 154

Вы берете последствия, чтобы не выбыть из конфликта, и они остаются с вашим персонажем на какой-то срок: от пары сцен до целого сценария, смотря насколько они серьезны. Формулировка у последствий всегда негативная, и вам их наверняка будут часто навязывать или, наоборот, призывать, чтобы получить преимущество против вас.

Усиления

Это самый непостоянный тип аспектов. Вы получаете усиление, когда пытаетесь создать преимущество, но не вполне преуспели, или когда какое-то действие удастся вам особенно хорошо. Вы можете призвать усиление один раз бесплатно, затем оно исчезает.

Если хотите и видите в этом смысл, можете позволить другому персонажу воспользоваться вашим усилением.

ЧТО ДЕЛАЮТ АСПЕКТЫ

В Fate аспекты делают две важные вещи: **говорят о том, на чём нужно акцентировать внимание** в вашей игре, и помогают **определить, когда нужно использовать систему**.

Что важно

Ваш набор аспектов игры и персонажей расскажет, на чем держать фокус. Рассматривайте их как подсказки или ориентиры на пути к лучшей игре.

Ведущие: при создании сценария используйте аспекты и связи между ними, чтобы создать проблемы, с которыми столкнутся игроки. Игроки: ваши аспекты — это то, что делает вашего персонажа непохожим на всех остальных, имеющих те же навыки.

Навык драки есть у многих, но только Лэндон — *последователь Сава-на слоновой кости*. Когда последний проявляет себя или статус Лэндона становится важен для сюжета, игра приобретает новые оттенки, которых иначе бы не было.

Аспекты игры делают то же самое, но масштабнее: они говорят, почему мы играем именно в эту игру, что определяет ее и чем она интересна. Можно сказать: «Мы любим космооперы», — но пока мы не решим, что в этой вселенной люди *пойдут на всё, чтобы выжить*, а *Империя вездесуща*, нам будет не за что зацепиться.

Ситуативные аспекты добавляют глубины и яркости сиюминутным взаимодействиям, которые в ином случае были бы скучными. Драка в таверне — это просто драка в таверне, но добавьте ей аспект *огромная бронзовая статуя дьявола*, и, когда игроки это используют, сцена превратится в: «А помните ту самую драку у “Бронзового Дьявола”, я еще разможжил голову парню, долбанув ей в статую?» Уникальные детали будят интерес и способствуют вовлечению в игру.



Когда использовать систему

Поскольку аспекты указывают, что важно в игре, они также помогают понять, когда стоит использовать механику, чтобы разрешить ситуацию, а не просто дать игрокам описать происходящее.

Это важно, когда ведущий решает, требовать от игрока бросок или нет. Если игрок говорит: «Я взбираюсь по лестнице и хватаю идола,» — и ни в лестнице, ни в идоле нет ничего особенного, то преодолевать игроку нечего.

Но если ситуативные аспекты говорят, что это не просто лестница, а *прогнившая веревочная лестница*, а идол *защищен гневом богов*, ситуация гораздо серьезней, и возникший риск оправдывает необходимость броска.

Игроки обычно используют систему, когда призывают или навязывают свои аспекты. Аспекты показывают, почему ваш персонаж уникален, и вы хотите это обыграть, ведь так?

Когда подворачивается случай призвать аспект, чтобы показать вашего персонажа во всем блеске — сделайте это! Когда вы видите возможность предложить осложнение своему персонажу, чтобы повлиять на историю — дерзайте! Благодаря этому игра станет только глубже и богаче.



СОЗДАНИЕ ХОРОШЕГО АСПЕКТА

Аспекты — важная часть игры, и над ними надо потрудиться. Как понять, что аспект хорош? Лучшие аспекты — **обоюдоострые, четко сформулированные и сообщают несколько вещей.**

Обоюдоострые аспекты

Хорошие аспекты не только дают персонажам преимущества, но и потенциально усложняют их жизнь. Обоюдоострый аспект будет гораздо чаще всплывать в игре, нежели чисто позитивный или негативный, ведь вы сможете не только блистать с его помощью, но и заработать побольше жетонов судьбы, когда его навязывают.

Попробуйте такой тест: назовите два способа призвать аспект и два способа, которыми кто-то другой может его призвать или навязать. Если примеры рождаются сходу, отлично! Если нет, добавьте аспекту контекста или отложите и придумайте другой.

Взглянем на аспект **компьютерный гений**. Бонусы тут очевидны: вы призываете его, когда взламываете компьютерную систему или имеете дело с технологиями. Но как аспекту работать против вас — непонятно. Повысим градус.

Что, если переформулировать аспект как **Ботан фон Сисадмин**? Умение работать с компьютерами остается, но есть и минус — неумение общаться. Значит, кто-то может навязать аспект, чтобы скомкать вам социальное взаимодействие, или призвать, чтобы вы отвлеклись на интересный гаджет в нужный момент.

Для ведущих действуют те же принципы. Дайте игрокам и их противникам равный шанс применить ситуативные аспекты в интересах драмы. Аспекты игры создают сложности, это верно, но пусть они одновременно дают игрокам шанс использовать статус-кво себе на пользу.

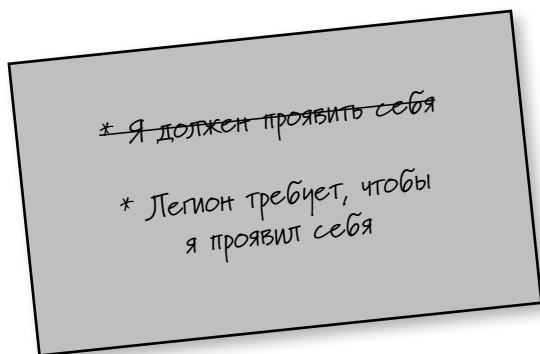
Аспекты, которые сообщают несколько вещей

Выше мы перечислили, что может описывать аспект персонажа: черту личности, его прошлое, отношения, проблемы, имущество и так далее. Лучшие аспекты затрагивают две или больше из этих категорий, так их проще задействовать в игре.

Вот простой аспект солдата: **я должен проявить себя**. Его можно призвать, когда персонаж хочет произвести хорошее впечатление или показать себя компетентным. Другой может навязать его, чтобы втянуть солдата в драку, которой тот хотел бы избежать, или заставить его взвалить на себя тяжкую ношу ради сохранения репутации. Двойное острие есть, вроде неплохо.

Какое-то время такой аспект будет работать, но рано или поздно он «выдохнется», потому что сообщает о персонаже что-то одно. Либо солдат пытается выделиться, либо аспект не играет. Но что, если связать это с какой-то организацией: **Легион требует, чтобы я проявил себя**. Сразу видны новые грани. В дополнение ко всему вышесказанному некий Легион вправе что-то от вас требовать, сделать козлом отпущения или натравить на вас начальство. Плюс вы можете призывать аспект, взаимодействуя с Легионом или теми, кому репутация Легиона небезразлична. Такой аспект сыграет намного ярче.

Ведущим не обязательно так напрягаться в отношении ситуативных аспектов, которые «живут» лишь сцену. Зато аспекты игры отлично работают, когда их можно применять в разных контекстах.



Аспекты, сформулированные четко

Аспекты — это фразы, и они подвержены всем обычным двусмысленностям языка. Если никто не понимает, что означает аспект, им не будут пользоваться.

Это не значит, что надо всеми силами избегать витиеватости — *дитя сельской пасторали* звучит совершенно иначе, чем *простой мальчик с фермы*, — и если вашей игре пойдет такой стиль, на здоровье. Главное, чтобы форма не шла в ущерб смыслу. Попробуйте обойтись без метафор и намеков там, где можно выразиться прямо. Тогда другим не придется прерывать игру для уточняющих вопросов о том, что вы имели в виду.

Пример: аспект **воспоминания, желания и сожаления**. Звучит красиво и с нотками меланхолии, но что с этим делать? Какие воспоминания? Какие желания? И как вам всё это поможет? Без конкретики призывать или навязывать этот аспект невозможно.

Допустим, мы это обсудили, и вы уточнили, что хотели создать персонажа, травмированного событиями последней великой войны сеттинга. Он убивал тех, кого не хотел убивать, видел то, чего не хотел видеть, и лишился надежды на нормальную жизнь.

Я говорю, что всё это классно, и предлагаю сформулировать аспект как **шрамы войны**. Да, это не так лирично, но напрямую указывает на всё, что вы перечислили, и подсказывает, каких людей из прошлого персонажа я мог бы включить в игру.

Если вы сомневаетесь в формулировке, посоветуйтесь с остальными.



ЕСЛИ ВЫ ЗАСТРЯЛИ

Теперь вы знаете, как создать хороший аспект, но перед вами миллионы тем и идей для возможных аспектов. Если определиться пока тяжело, вот несколько советов.

Иногда лучше не выбирать

Если придумать действительно цепляющий аспект не выходит, лучше просто оставить строку под него пустой (или написать на полях несколько идей) и заполнить ее уже в игре, когда персонаж раскроется. Так будет проще подобрать нужные слова.

Сомневаетесь, не можете сформулировать или у вас вообще ноль идей — оставьте место пустым. Не переживайте: вы всегда сможете проявить это по ходу игры.

Тот же подход работает, когда у вас две одинаково вкусные идеи, которые плохо сочетаются друг с другом. Запишите обе на полях, понаблюдайте, какая лучше сыграет, и впишите ее.

Всегда спрашивайте, что важно и почему

Как говорилось выше, аспекты показывают, что в игре важно и почему это важно именно вашей группе. Это компас для выбора лучших аспектов. Когда сомневаетесь, спросите себя: «Что тут важнее всего и почему?»

События, произошедшие в трех фазах создания персонажей, натолкнут вас на идеи для аспектов — только не пытайтесь аспектами обобщить эти события как таковые. Помните: смысл в том, чтобы раскрыть что-то важное о персонаже. Спросите себя:

- Каков был итог фазы? Это важно?
- Создал ли персонаж новые и важные связи или отношения?
- Говорит ли эта фаза что-то о характере или убеждениях персонажа?
- Наделила ли эта фаза персонажа какой-то репутацией?
- Возникла ли у персонажа в эту фазу новая проблема?

Считайте, что каждый вопрос оканчивается словами «во благо или во вред», ведь все эти особенности — новые отношения, репутация — совершенно не обязаны быть положительными. Отношения с новым врагом так же интересны, как и с лучшим другом.

Если вы мечетесь между вариантами, спросите других игроков и ведущего. Помните: ваша задача — помогать и вдохновлять друг друга.

Так Fate работает лучше всего.



Лили говорит, что во время **третьей фазы** Сайнер усложнила историю Зирда, украв артефакт, который тот сам украл у своих соперников. Но в итоге артефакт вернулся к Зирду.

Она пытается вытащить из этой ситуации хороший аспект, но информации маловато. Пройдясь по вопросам выше, она видит массу возможностей: Сайнер проявила коварство, их с Зирдом, возможно, что-то связывает, а у его врагов теперь может быть зуб и на нее.

Лили опрашивает группу, и все приходят к выводу, что лучший в этой ситуации аспект — это аспект через отношения. В конце концов, Зирд и Сайнер выросли в одной деревне. Лили записывает аспект **всегда прикрою Зирда**. Он достаточно конкретный, поэтому его легко навязать или призвать, но и достаточно абстрактный, чтобы раскрыться шире в дальнейшей игре.

Третья
фаза: пути
пересекаются
снова
стр. 44

Внесите разнообразие

Разные аспекты не должны описывать одни и те же вещи. Пять аспектов-отношений играют, только когда «на сцене» присутствуют объекты этих отношений. А пять аспектов в виде черт характера говорят, что у персонажа нет связей с внешним миром. Если вы застряли при выборе аспектов, посмотрите на то, что у вас уже есть, и решите, чего не хватает.

В итоге у Ленни есть концепция **последователь Савана слоновой кости** и проблема **неотесанный грубиян**. Получился довольно прямолинейный персонаж: агрессивный тип, чьи язык и поведение вечно стоят ему неприятностей.

Ленни проходит первую фазу и говорит нам, что Лэндон рос подлецом, уличной крысой и, по сути, сиротой: у него были родители, но они никак его не контролировали и всегда были на периферии. Однажды в таверне Лэндона чуть не избили, и тот, кто спас его, намекнул, что неплохо бы взяться за ум. Лэндон так и сделал, вступив в городское ополчение.

Аманда спрашивает, что для него важнее всего в этой фазе. Ленни задумывается. Первые два аспекта Лэндона говорят о его характере и личности, а об отношениях — нет. Поэтому Ленни решает добавить их через связь с человеком, который вдохновил персонажа вступить в ополчение.

Они называют его старым Финном, и теперь у Лэндона есть новый аспект **всем обязан старому Финну**, а у Аманды — новый персонаж ведущего.

Аспект первой фазы

Всем обязан старому Финну

Вторая фаза: пути пересекаются

Зирд Тайнственный нанимает Лэндона, чтобы тот тихо проник в Башню Смуты в Коллегии. Когда их план вскрывают, Лэндон ринет опорные колонны башни, и они с Зирдом убегают, спасаясь из-под летящих вниз обломков.

Пусть решает группа

Мы уже говорили (и еще не раз скажем), что совместное творчество — сердце Fate. Игра работает лучше всего, когда все за столом поддерживают инициативу друг друга.

Вы всегда можете попросить ведущего и других игроков придумать что-то за вас, особенно когда речь идет об аспектах. Придумайте события одной из фаз создания персонажа, озвучьте свой вариант группе, и пусть они ответят на тот же вопрос, что и вы: «Что здесь важно для меня? Что меня интересует?» У них есть идеи, как сделать фазу драматичней и ярче? Какие аспекты лучше всего туда лягут?

Не воспринимайте это как потерю контроля: аспекты в любом случае выберете вы. Просто у вас есть группа поддержки, с которой можно посоветоваться и использовать ее идеи чтобы подстегнуть собственное воображение. Ваша история только выиграет от такого сотворчества.



ПРИЗЫВ АСПЕКТОВ

Что такое
жетоны
судьбы
стр. 56

В первую очередь аспекты нужны, чтобы призывать их в ситуациях, где это может быть выгодно персонажу. Объясните, почему аспект актуален и полезен, потратите жетон и выберите одно:

- Получите +2 на бросок навыка (после броска).
- Перебросьте все кубики.
- Передайте бонус +2 другому персонажу, если можете объяснить, как ваш аспект ему поможет.
- Добавьте +2 любому источнику пассивного сопротивления, если можете объяснить, как ваш аспект усложнил ситуацию. Либо создайте новый источник пассивного сопротивления на +2.

Вы можете призвать аспект когда угодно, но лучше делать это после броска, чтобы понять, нужно ли вам преимущество. Призывать несколько аспектов в один бросок допустимо, но *не один и тот же аспект дважды*. Поэтому если вы перебросили кубики, но это не помогло, вам придется призвать новый аспект (и снова потратить жетон), чтобы еще раз их перебросить или получить +2.

Нужно, чтобы все за столом согласились с уместностью призыва аспекта (последнее слово — за ведущим), и ваша задача — творчески обосновать свой выбор. *Как именно* — дело ваше. Иногда и объяснять ничего не придется: вы просто отдадите жетон и не встретите возражений. В других случаях придется как-то по-особому описать действия персонажа.

Вот почему мы советовали привести всех участников к одному пониманию аспектов — так их проще вводить в игру.

Лэндон пытается выиграть в интеллектуальном состязании в таверне и использует навык взаимопонимание, что в данном контексте значит «пристыдить второго максимально культурно».

Один из бросков у Ленни вышел неудачным, и он говорит: «Я призываю аспект **неотесанный грубиян**». Аманда косится на него: «А как же “максимально культурно”?»

Ленни отвечает: «Ну, я думал отпустить фривольную шуточку о происхождении оппонента. Но без откровенной пошлятины. Чтобы толпа невольно над ним посмеялась. По-моему, вот так «опускать» людей — это как раз про Лэндона».

Аманда кивает. «Окей, принято». Ленни тратит жетон.

ПЕРЕБРОСИТЬ ИЛИ ПОЛУЧИТЬ +2

Перебросить все кубики рискованней, чем взять +2, но может принести лучший результат, если повезет. Наш совет — перебрасывать только когда на первом броске -3 или -4. Так шансы получить выгоду выше.

Призыв аспектов — настолько ключевая часть Fate, что примеры призывов раскиданы по всей книге, например на страницах 135, 149 и 152.

Если аспект, который вы призываете, принадлежит другому персонажу (включая привязанные к нему ситуативные аспекты), вы не тратите жетон судьбы, а передаете его игроку этого персонажа. Правда, воспользоваться жетоном он сможет только начиная со следующей сцены.

ТРЮК С МНОГОТОЧИЕМ

Если хотите легко вписать аспект в бросок, можете описать действие с многоточием в конце, сделать бросок, а затем дополнить аспектом, если захотите его призвать. Вот так:

Лили говорит: «Итак, я замахиваюсь и...» (делает бросок, недовольна результатом) «...и кажется, что я промахнусь, но на самом деле это ложный выпад и удар: классический приём из арсенала **скандально известной девушки с мечом**». Лили тратит жетон.

Райан говорит: «Я пытаюсь расшифровать руны и...» (делает бросок, недоволен результатом) «...и, **если я тут и не был, то что-то читал**. Поэтому я без проблем вспоминаю их происхождение». Райан тратит жетон судьбы.



Бесплатный призыв

За призыв аспекта не всегда надо платить жетоном. Когда вы успешно создаете преимущество, вы «цепляете» один бесплатный призыв к аспекту. Если получаете стильный успех — два призыва. Некоторые другие действия дают бесплатные усиления.

Вы также навешиваете бесплатный призыв на все последствия, причиной которых стали в конфликте.

Бесплатный призыв работает как и обычный, кроме двух моментов: вы не платите жетон судьбы и можете складывать эффект бесплатного призыва с эффектом обычного. То есть вы можете сделать бесплатный призыв и потратить жетон, чтобы получить +4 вместо +2, чтобы перебросить кубики дважды, или чтобы добавить +4 к броску другого персонажа или к пассивному сопротивлению. Вы также можете складывать несколько таких бесплатных призывов. Если аспект после бесплатного призыва все еще актуален, вы можете продолжать его призывать как обычно, с тратой жетона.

Сайнер успешно атаковала противника, который получает последствие **рана поперек живота**. В следующий обмен Сайнер снова атакует и может призвать этот аспект бесплатно ради бонуса +2 или повторного броска, потому что сама его и создала.

Создание
преимущества
стр. 136

Если хотите, можете передать свой бесплатный призыв другому персонажу для слаженной работы группы. Это особенно полезно, если вы хотите нанести противнику сокрушительный удар в конфликте: пусть каждый создаст преимущество и передадут свои бесплатные призывы одному персонажу, чтобы тот атаковал врага с огромным бонусом.

Атака
стр. 140

В других играх по Fate бесплатные призывы назывались метками (tagging). Мы решили, что этот термин лишний, но вы можете называть их как хотите, лишь бы всем было удобно.

ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

НАВЯЗЫВАНИЕ АСПЕКТОВ

Навязывание
ситуативных
аспектов
стр. 74

АСПЕКТЫ
И ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Другой способ использовать аспект в игре — **навязать** его. Если вы в ситуации, где наличие определенного аспекта делает жизнь персонажа (или персонажей) сложнее и драматичнее, кто-то может навязать этот аспект, будь то аспект персонажа, сцены, места, игры в целом или любого другого игрового элемента. Вначале мы пройдемся по навязыванию аспектов персонажа, а потом перейдем к ситуативным.

Чтобы навязать аспект, объясните, почему он актуален, и предложите осложнение. Можете обсудить условия осложнения, пока не придете к консенсусу. Тот, кому навязывают аспект, выбирает из двух вариантов:

- Принять осложнение и получить жетон судьбы.
- Заплатить жетон и предотвратить осложнение.

Осложнение, если его приняли и получили за это жетон, происходит независимо от обстоятельств и попыток его предотвратить: ни навыки, ни другие средства не помогут. Вам предстоит участвовать в том сюжетном повороте, который образовался благодаря осложнению.

Если же вы заплатили жетон и предотвратили осложнение, вам с группой надо рассказать, как именно вы это сделали. Иногда неприятное событие просто не происходит, а иногда вам придется описать активное вмешательство со стороны персонажа. Сгодится любое логичное объяснение, с которым все согласны.

За ведущим, как всегда, последнее слово в том, как навязанный аспект сыграет и сыграет ли вообще. Думайте об этом так же, как и о призывах: если всё выглядит логично и не требует витиеватых объяснений, значит, аспект может вызвать осложнение.

Наконец, и это очень важно: **если один игрок навязывает аспект другому, предложить осложнение стоит ему жетона**. Ведущий навязывает аспекты бесплатно, а игроки всегда могут бесплатно предложить осложнение своему персонажу.

В других играх по системе Fate мы называли аспекты, навязанные самими игроками, «призыв для эффекта» (invoke for effect), но здесь решили использовать термин «навязывание» и «навязывать», вне зависимости от того, кто инициатор.

ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

Типы навязывания

Навязанные аспекты бывают двух типов: **события** и **решения**. Эти типы помогут вам описать навязанный аспект и преодолеть творческий кризис.

События

Навязанные события происходят против воли персонажа, когда мир вокруг отвечает на один из его аспектов и создает сложную ситуацию. Это выглядит так:

- У вас есть аспект _____, и вы попали в _____ ситуацию, и, к сожалению, логично, что _____ случится с вами. Не повезло.

Несколько примеров:

Сайнер — **скандально известная девушка с мечом**, решившая посетить гладиаторское состязание, и, к сожалению, логично, что в толпе найдется почитатель, который узнает ее и поднимет шум, так что все глаза обратятся к ней. Не повезло.

Лэндон **всем обязан старому Финну**, и, вернувшись в родную деревню, он выясняет, что ее недавно разгромили варвары. К сожалению, логично, что варвары захватили старого Финна в плен и уволокли в горы. Не повезло.

У Зирда есть **противники в Коллегии Арканы**. К сожалению, логично, что, когда Зирд попытается получить аудиенцию у Внутреннего Совета, эти противники вынудят Коллегию потребовать у мага результаты его тайных экспериментов. Якобы «для поддержания крепкой связи с организацией». Не повезло.

Как и с навязанными решениями, весь смысл таких событий в осложнениях. Без них не будет игры, ведь череда сложных, драматичных ситуаций в жизни персонажей и делает их главными героями истории.

Для ведущих навязанные события — шанс как следует повеселиться. Вы контролируете мир вокруг персонажей, и отвечать на их действия неожиданно — неотъемлемая часть вашей работы.

А игроки получают награду просто за *присутствие* в навязанном событии. Правда, вам может быть тяжело самим навязать событие, ведь это требует от вас взять под контроль ту часть игры, которой обычно заведует ведущий. Попробуйте, но помните, что за ведущим последнее слово в том, что касается мира игры, и он вправе наложить вето на ваше предложение, если уже задумал для этой сцены что-то другое.

Решения

В отличие от событий, навязанные решения исходят от персонажа (ведь это его решения). Выглядят они так:

- У вас есть аспект _____ в _____ ситуации, и логично, что вы решите _____. Это кончается плохо, когда происходит _____.

Несколько примеров:

Лэндон — **неотесанный грубиян**, и логично, что, когда он попытается впечатлить вельможу на королевском балу, то ляпнет какую-то пошлятину. Это кончается плохо: вельможа вообще-то принцесса этой страны, и слова Лэндона равнозначны преступлению. (Пример со страницы 14.)

Сайнер **обожает побрякушки**, и логично, что во время прогулки по древнему музею она решит, кхм, реквизирировать несколько безделиц себе в коллекцию. Это кончается плохо, ведь артефакты прокляты, и теперь она во власти Хранителей Музея, которые единственные могут снять проклятие.

У Зирда есть аспект **только не по лицу!**, и, когда его провоцируют на драку в баре, логично, что он вызов не примет. Это кончается плохо, когда остальные посетители бара решают, что Зирд — трус, и вышвыривают его на улицу.

Как видите, источник драмы таких решений — не столько само решение, сколько его последствия. Первое предложение (как в примерах) может предварять бросок навыка или просто быть отыгрышем. Именно наличие осложнения делает решение навязанным.



Решение должно быть самоочевидным. Тем, что игрок и так мог планировать. Тот же принцип работает для игроков, которые навязывают решения персонажам ведущего или друг другу: важно иметь четкое представление о том, что этот персонаж мог бы сделать в текущей ситуации.

Когда игроки предлагают ведущему навязать им некое решение, они по сути говорят: «А давай я сделаю вот так, и это закончится плохо». Это отличный способ заработать жетон судьбы. Вам даже не обязательно самим придумывать осложнение: просто начните разговор.

Ведущий: если игрок предлагает вам навязать ему решение, и оно не слабое (иначе говоря, оно предполагает интересные последствия), соглашайтесь. А если решение кажется вялым, попросите остальную группу придумать что-то посерьезней.

Напоминаем ведущим, что в конечном итоге за персонажа, его слова и действия отвечает игрок. Вы вправе предлагать навязанные решения, но если игрок считает, что его персонаж никогда бы так не сделал, не пресуйте и не отбирайте жетон.

Лучше обсудите условия навязывания, постарайтесь найти решение, которое *устроит игрока*, и последствие, связанное с этим решением. Если вы не можете найти компромисс, оставьте эту ситуацию и двигайтесь дальше.

Если вы навязываете решение, но не можете договориться с остальными, какое именно решение примет персонаж, отказ от этого решения не должен ничего стоить: персонаж просто его не принимает. Отказ от уже навязанного решения оплачивается жетоном только чтобы отменить его неприятные последствия.

Навязывание задним числом

В игре будут моменты, когда ваш персонаж выполнил все условия навязанного аспекта, но жетонов вы не получили, потому что произошло это само собой. Например, вы просто так, на автомате, отыграли обратную, неприятную сторону своего аспекта и попали в переделку или описали какое-то безумное событие, произошедшее с персонажем и завязанное на его аспект.

Вы можете сказать об этом и получить жетон задним числом, если ведущий согласится. Чтобы понять, полагается ли вам жетон судьбы, достаточно пройти по критериям навязанных решений и событий выше и сравнить их с тем, что произошло. Если все совпадает, игрок получает жетон.

Навязывание ситуативных аспектов

Ситуативные аспекты и аспекты игры можно навязывать как любые другие, хотя из-за их внешней по отношению к персонажам природы это чаще будут навязанные события, чем навязанные решения. Персонаж или персонажи, которым навязали аспект, получают жетон судьбы как обычно.

Вот несколько примеров:

Сарай **горит**, персонажи застряли в нем, и, к сожалению, логично, что бандит, за которым они гнались, убежит. Не повезло.

Пол в поместье, по которому рыщет Сайнер, **завален хламом**, поэтому, к сожалению, логично, что стража прибудет до того, как она найдет, что искала. Ей придется придумать какое-то объяснение своему присутствию. Не повезло.

В древней библиотеке, где работает Зирд, всё **покрыто слоем пыли**, и, к сожалению, логично, что даже если он найдет нужную информацию, идущий за ним по пятам охотник поймет, что Зирд там был. Не повезло.



* Пол завален хламом

АСПЕКТЫ В ОТЫГРЫШЕ

Наконец, аспекты — вечный источник вдохновения для отыгрыша. Кажется очевидным, но мы решили все равно это озвучить: аспекты отражают правду о вашем персонаже всегда, а не только когда их навязывают или призывают.


Ваша коллекция аспектов — это как расклад таро или чайные листья на дне чашки: то, что дает общую картину личности персонажа, в которой, если приглядеться, можно найти много интересных деталей. Решая, как поступит ваш персонаж в определенной ситуации, взгляните на аспекты. Что они говорят о его характере, целях и желаниях? Не намекают ли они на то, как персонаж мог бы поступить? Если да — вперед, действуйте.

Отыгрывая аспекты, вы также помогаете ведущему придумать, как вам их навязать, ведь у него будет живой пример работающего аспекта перед глазами. Остается только придумать осложнение.

Ведущие используют аспекты своих персонажей точно так же, и дополнительно могут ориентироваться на аспекты персонажей игроков, чтобы решить, как мир на них реагирует. У кого-то есть аспект **самый сильный человек в мире**? Такая репутация зачастую опережает носителя. Его могут заметить и узнать. Он может собрать толпу зевак.

Плюс такой аспект намекает на определенное телосложение персонажа. Такого человека будут опасаться и обходить стороной или, наоборот, намеренно провоцировать.

Но игнорировать этого персонажа не будут точно. Добавление таких вдохновлённых аспектами деталей в повествование сделают игру более живой и последовательной, даже когда жетоны никто не использует.



* Самый сильный
человек в мире



На очередной сессии «Стальных сердец» Лэндон возвращается в родную деревню, Винфелд, и выясняет, что варвары недавно ее разграбили и захватили его учителя, старого Финна, в плен.

Аманда говорит, что жители деревни искренне рады появлению Лэндона, а старейшины хотят, чтобы он остался и помог восстановить Винфелд.

Ленни смотрит на свои аспекты: **последователь Савана слоновой кости, всем обязан старому Финну, неотесанный грубиян** и **ломать не строить**. Его впечатление от этого списка такое: Лэндон — прямолинейный (до грубости), агрессивный и склонный решать проблемы с помощью насилия человек, который очень дорожит «своими». Поэтому скорее ад замерзнет, чем он останется в деревне, пока есть шанс, что старый Финн жив. Более того, старейшины не отправили никого на помощь Финну, и Лэндон скажет им всё, что думает об этом. Скорее всего, он использует слова вроде «бесхребетные» и «никчемные». Слова, которые ну очень-то располагают людей.

Аманда говорит, что старейшины в бешенстве и думают, не изгнать ли Лэндона навсегда за такое нахальство. Она берет жетон судьбы и расплывается в улыбке, что как бы намекает — это навязанное событие и осложнением будет изгнание из Винфелда.

Ленни берет жетон, принимая осложнение. «Да пошли они, — говорит он. — Я сам спасу Финна».

ИЗМЕНЕНИЕ ИЛИ УДАЛЕНИЕ АСПЕКТА

Что такое вехи
стр. 256

Аспекты игры и персонажей меняются через процесс, который мы называем продвижением. Посмотрите соответствующий раздел в главе «Долгая игра», чтобы узнать подробности.

Избавиться от ситуативного аспекта можно двумя путями: сделать бросок преодоления именно для этого или бросить кубики на другое действие, которое в случае успеха логично отменяло бы ситуативный аспект. Например, если вы **в захвате** и сделали успешный бросок, чтобы убежать, логично, что вы не можете и дальше быть **в захвате**, и аспект исчезает.

Если вашим действиям противостоит другой персонаж, он может сделать бросок активного сопротивления как обычно. В остальных случаях задача ведущего — либо выставить значение пассивного сопротивления, либо позволить игроку избавиться от ситуативного аспекта без броска, особенно если в этом нет никакого риска.

Наконец, если наличие ситуативного аспекта в игре больше не имеет смысла, можете спокойно избавиться от него.

СОЗДАНИЕ И ОТКРЫТИЕ АСПЕКТОВ В ИГРЕ

Перемещение
стр. 169

Помимо аспектов персонажей, игры и ситуативных аспектов, которые создает ведущий, вы можете создавать, открывать или получать доступ в новым аспектам в процессе игры.

Обычно новые аспекты вводят в историю через создание преимущества. Когда вы описываете действие, дающее персонажу преимущество, из контекста будет ясно, нужен ли новый аспект или хватит существующих.

Если вы вводите новое обстоятельство — например, бросаете песок кому-то в глаза, — это намекает на новый ситуативный аспект.

Создание
преимущества
стр. 136

Иногда прицепить преимущество на уже существующий аспект другого персонажа будет логичнее, хоть и потребует чуть больше усилий со стороны игрока. В этом случае персонаж игрока или ведущего сможет оказать активное сопротивление, чтобы никто не воспользовался его аспектом просто так. Но если вам не нужны бесплатные призывы и вы просто хотите ввести новый ситуативный аспект в игру, **не надо бросков**. Просто предложите аспект и, если все согласны, запишите его — теперь он в игре.

Тайные или скрытые аспекты

Некоторые навыки позволяют создать преимущество, чтобы проявить скрытые аспекты персонажей ведущего или окружения. В случае успеха или ничьей ведущий просто назовет вам искомый аспект. Можете так «выуживать» аспекты, когда ищете что-то, но не знаете, что именно. Удачный бросок — достаточная причина, чтобы найти источник преимущества.

В обычных обстоятельствах считается, что все аспекты, задействованные в игре, находятся на виду у игроков: аспекты персонажей написаны на листах, лежащих на столе, и к персонажам ведущего это чаще всего тоже относится. Только знания игроков и знания персонажей — не одно и то же. Одна из причин, зачем вообще нужно создание преимущества, — чтобы объяснить, как одни персонажи узнали что-то о других.

Не забывайте также, что аспекты обогащают игру, только когда их используют. Если аспект никто не нашел, его будто и не было. Поэтому большую часть времени игрокам должны быть видны все аспекты в игре, а если встает вопрос, знают ли персонажи об этих аспектах, кубики в помощь.

Мы понимаем, что ведущему может быть выгодно скрыть определенные аспекты персонажей или ситуаций, чтобы нарастить напряжение. Когда персонажи игроков расследуют череду убийств, будет неловко, если на столе у всех на виду окажется карточка персонажа ведущего с аспектом *серийный убийца-психопат*.

В таких случаях советуем создавать аспекты не напрямую из тех фактов, которые вы хотите скрыть, а из контекста, который возникнет, когда эти факты вскроются.

Аманда создает главного злодея сценария, констебля в том городе, куда придут игроки. Еще он вампир; факт, который Аманда не хочет раскрывать сразу.

Поэтому вместо аспекта *тайный вампир* она дает ему аспекты *хронический полуночник*, *загадка внутри ребуса* и *сильнее, чем кажется*. Если игроки их увидят, а персонажи — раскроют, они могут что-то подозревать о констебле, но тайную подоплеку сценария это не раскроет.

УБЕРТЕХНИКА ХИТРОГО ВЕДУЩЕГО

Если вы не заготовили аспектов для своих персонажей или к началу определенной сцены, просто спросите игроков, которые делают бросок на создание преимущества, наличие какого аспекта в игре им бы помогло. Если у них выпадет успех или ничья, запишите аспект вроде того, что они называли, и скажите, что так и было. А если у них провал, либо сделайте как при успехе, либо запишите совершенно другой аспект, невыгодный игрокам, для контраста с их ожиданиями.

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ЭКОНОМИКА ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

Использование жетонов судьбы в основном вращается вокруг аспектов. Количество жетонов определяет набор покерных фишек, камешков или других маркеров на столе.

В идеале на каждой сессии должна быть постоянная текучка жетонов. Игроки будут тратить их, чтобы блеснуть в важный момент, и получать новые, когда их жизнь примет сложный и драматичный поворот. Поэтому если у вас жетоны судьбы перетекают туда-сюда, это говорит о наличии циклов триумфов и проблем, которые и создают интересную историю.

Дальше поговорим о механике этого процесса.

Обновление

Запас жетонов судьбы, который каждый персонаж получает в начале сессии, называется **обновлением**. Для нового персонажа запас обновления обычно равен трем, хотя вы можете пожертвовать двумя из них в обмен на дополнительные трюки на старте. Запас обновления растет, когда ваш персонаж достигает больших вех (мы говорим об этом в главе «Долгая игра»), после чего вы можете снова обменять его на трюки или оставить как есть. Обновления меньше, чем один жетон судьбы, быть не может.

Если игровая сессия закончилась и у вас на руках жетонов больше, чем значение обновления, вы не теряете лишние жетоны в начале следующей сессии, но и новых не получаете. А в начале нового сценария количество ваших жетонов возвращается к стартовому значению обновления.

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

- Три трюка = обновление 3
- Четыре трюка = обновление 2
- Пять трюков = обновление 1

Трюки и
обновление
стр. 48

Большие вехи
стр. 260

Трата жетонов судьбы

Вы можете тратить жетоны, чтобы:

- **Призвать аспект:** вы тратите один жетон на один призыв, кроме бесплатных призывов.
- **Активировать трюк:** некоторые трюки очень мощные — их использование требует траты жетона.
- **Отказаться от осложнения:** когда вам навязывают аспект, вы можете заплатить жетон и отказаться от связанного с аспектом осложнения.
- **Заявить деталь истории:** потратьте жетон, чтобы привести в историю что-то, связанное с вашими аспектами.

Трюки на
жетонах
судьбы
стр. 92



Как заработать жетоны судьбы

Вы зарабатываете жетоны, когда:

- **Принимаете осложнение:** вы получаете жетон, когда принимаете осложнение от навязанного аспекта. Как мы говорили выше, это иногда можно сделать задним числом.
- **Ваш аспект призывает кто-то другой:** если кто-то заплатил жетон, чтобы призвать аспект вашего персонажа, вы забираете себе этот жетон в конце сцены (это касается как последствий, так и преимуществ).
- **Вы принимаете поражение:** вы получаете один жетон за то, что сдались, плюс один за каждое последствие, полученное в конфликте. (Это не то же самое, что выбыть из конфликта, но об этом позже).

Принять поражение в конфликте
стр. 167

Выбыть из конфликта
стр. 168

Ведущий и жетоны судьбы

Ведущий тоже использует жетоны судьбы, но немного по иным правилам, чем у игроков. Вы раздаете жетоны за осложнения и принятие поражения из отдельного, бесконечного запаса. К тому же вы сами навязываете аспекты бесплатно.

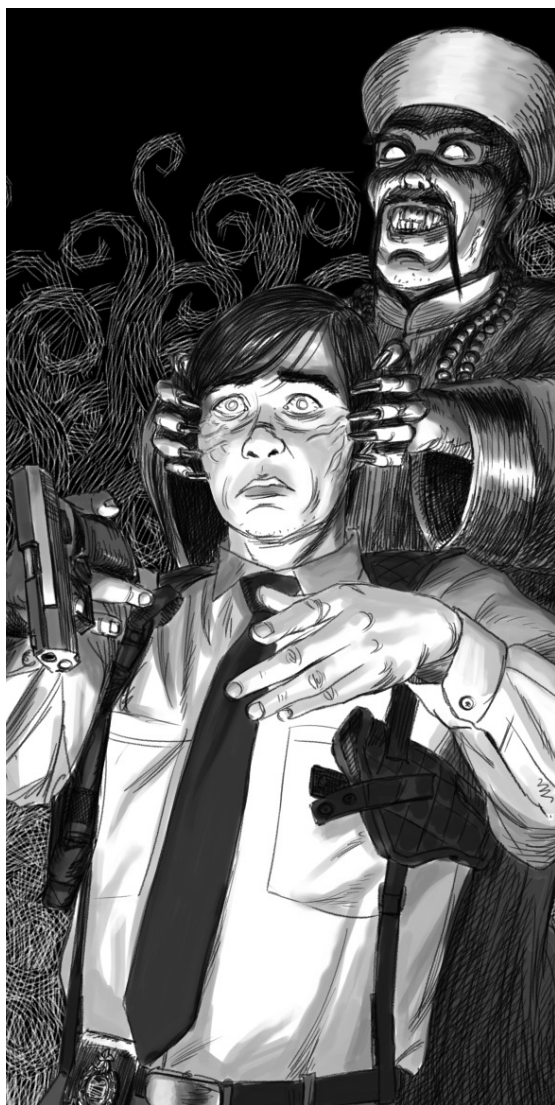
Вашим персонажам не так повезло. Запас жетонов, который вы можете использовать от их имени, ограничен. **Когда начинается сцена, вы получаете по одному жетону за каждого участвующего в ней персонажа игрока.** Это и есть «запас» всех ваших персонажей на сцену (и вы можете использовать жетоны за любого из них), хотя они могут заработать вам дополнительные, если примут навязывание аспекта по обычным правилам.

Этот запас обновляется в начале каждой сцены, по количеству персонажей игроков.

Есть два исключения:

- Вы приняли осложнение, которое, по сути, закончило текущую сцену и начало новую. В этом случае в новой сцене возьмите дополнительный жетон.
- В предыдущей сцене вы приняли поражение в конфликте персонажами игроков. В этом случае прибавьте жетоны, которые получили за это, к запасу новой сцены.

Если сцена, которая идет сразу за той, где вы сдались, никак с ней не связана, отложите жетоны за принятие поражения до следующей сцены, где такая связь будет.



Аманда ведет кульминационный конфликт, где персонажи игроков сражаются с противником, которого пытаются обезвредить уже не первый сценарий. В сцене присутствуют:

- Баратар, королева контрабандистов предела Синдрал, главный персонаж ведущего
- Ог Могучий, один из ее главных боевиков, второстепенный персонаж ведущего
- Теран Быстрый, старый враг игровой группы, нанятый Баратар, второстепенный персонаж ведущего
- Два безымянных сержанта тоже под контролем ведущего
- Лэндон
- Сайнер
- Зирд Таинственный

У Аманды всего 3 жетона судьбы на сцену — по одному за каждого из персонажей игроков. Если бы Зирд пропустил этот бой (скажем, занимался исследованиями где-то еще), жетонов было бы 2, за Лэндона и Сайнера.

Под конец конфликта Баратар вынуждена принять поражение, чтобы выйти из боя, сохранив голову на плечах. Она взяла два последствия в конфликте и получает три жетона судьбы за то, что сдалась. Эти жетоны перейдут в следующую сцену.



5

НАВЫКИ И ТРЮКИ

ЧТО ТАКОЕ НАВЫКИ

Лестница
стр. 9

Словом **навык** мы обозначаем широкий набор сфер компетенций вашего персонажа (например, атлетика, драка, или обман), которыми он мог обзавестись в результате тренировок, методом проб и ошибок или в силу природного таланта. Навык, в сущности — основа всех действий героя игры, которые требуют умения и удачи (и броска кубиков).

Навыки строятся по лестнице прилагательных: чем выше навык, тем лучше герой им владеет. В сумме ваш список навыков дает представление о возможностях персонажа: в чём он хорош, в чём так-сяк, а в чём не очень.

В Fate навык — это и *действие*, которое он дает возможность совершить, и *контекст* использования. В игре лишь несколько возможных действий, но диапазон ситуаций, где навык можно применить, бесконечен.

Базовые игровые действия

Мы разбирали их подробно в главе «Действия и исходы», но вот краткое напоминание, о чем там речь, чтоб вы не листали книгу прямо сейчас.



Преодолеть: Как и следует из его названия, вы преодолеваете некую преграду, сопротивление, или сложность, относящуюся к навыку, который используете



Создать преимущество: Не важно, выясняете ли вы что-то, уже существующее касательно оппонента, или создаете ситуацию, которая поможет вам преуспеть, это действие позволяет вам открывать и создавать новые аспекты, которые вы сможете бесплатно призвать себе на помощь.



Атаковать: Вы пытаетесь нанести кому-то урон в конфликте. Это может быть физический, психологический, эмоциональный или социальный ущерб.



Защитить: Вы пытаетесь воспрепятствовать чужим попыткам навредить вам, пройти туда, куда вы не хотели бы, или создать преимущество против вас.

Кроме того, ряд навыков дает особые эффекты вроде дополнительных маркеров стресса. Ищите телосложение и волю дальше в этой главе.

Несмотря на то, что действий у каждого из навыков не больше четырех, навык ситуативно влияет на действие. К примеру и взлом, и ремесло позволяют создавать преимущества, но в очень разных обстоятельствах. Взлом работает, когда вы разнюхиваете что-то о месте, куда собираетесь вломиться, а ремесло — когда вы изучаете неких механизм. Различные навыки позволяют дифференцировать между собой умения игроков, чтобы каждый мог внести в игру свой уникальный вклад.

Четыре
действия
стр. 134

Стресс
стр. 160

Телосложение
стр. 124

Воля
стр. 99

ЧТО ТАКОЕ ТРЮКИ

Трюк — это особое умение, которое меняет принцип работы навыка. Это некий особый, отдельный способ его применения, доступный лишь владеющему трюком. Это довольно распространенный в массе сеттингов штамп — особые тренировки, выдающийся талант, знак судьбы, генные модификации, врожденная крутизна и масса других причин могут объяснить, почему одни используют определенный навык лучше, чем другие.

В отличие от навыков, которые доступны всем, трюки — это способности конкретных персонажей. Поэтому мы посвятим несколько страниц тому, как придумать для вашего персонажа уникальные трюки. А в списке базовых навыков вы найдете готовые примеры.

Трюки позволяют вам создавать различия между персонажами, у которых есть одинаковые навыки.

И у Лэндона, и у Сайнер есть навык драки, но у последней также есть трюк **искусный воин**, который помогает ей создавать преимущества этим навыком. В этом отличие персонажей: Сайнер обладает уникальной способностью вычислять и анализировать слабости своих противников, которой нет у Лэндона.

В игре можно представить, что Сайнер начинает бой, пробуя противника маневрами и выпадами, перед тем как нанести решающий удар. Лэндон же просто врывается в гущу врагов и прорубает сквозь них свой путь.

Вы также можете использовать трюки, чтобы сделать определенную способность отличительной чертой группы людей, если это нужно для сеттинга. Например, в современном сеттинге вы можете запретить персонажам лечить других общим навыком (вроде знаний), если, конечно, это не игра про докторов. Если же кто-то из игроков захочет поиграть медика, попросите его взять трюк, расширяющий область применения знаний.

Трюки и обновление

Каждый последующий трюк после первых трех уменьшает ваше обновление на единицу.

Базовый
список
навыков
стр. 96

Лист
персонажа
Сайнер
стр. 299

Обновление
стр. 80



СОЗДАНИЕ ТРЮКОВ

Заполнение
трюков
в процессе
игры
стр. 53

Образцы
персонажей
стр. 298

Дополнения
стр. 269

В Fate игроки могут брать трюки во время создания персонажа или же оставить себе возможность взять их во время игры. Мы привели примеры трюков для каждого из базовых навыков. Это не жесткий список, а примеры для создания собственных (хотя вы, конечно, можете взять и их).

Мы также привели список того, что трюки могут *делать*, чтобы помочь вам придумывать свои применения. Если у вас возникают сомнения, посмотрите на примеры в тексте и у образцов персонажей.

Ведущие, если вы хотите выделить какую-то группу способностей как особенно важную или уникальную в вашей игре, то, возможно, будет не лишним создать список трюков, на который смогут ориентироваться игроки во время создания персонажей. Обычно это делается на этапе создания дополнений.

Добавление нового действия к навыку

Самый простой вариант трюка — разрешить использовать навык с целью, с которой его нельзя использовать по базовым правилам. Такой трюк добавляет навыку новое доступное действие в определенном контексте. Это действие может быть доступно другому навыку (позволяя в ряде ситуаций заменять один навык другим) или же может быть недоступным ни одному навыку. Несколько примеров трюков действия:

- **Удар в спину.** Вы можете использовать скрытность для физических атак при условии, что цель не знает о вашем присутствии.
- **Мал, да удал.** Вы можете использовать провокацию в тех видах состязаний на телосложение, где ваша способность сломить волю соперника может быть решающим фактором.
- **Тебе не скрыться.** Вы можете использовать воровство для ментальных атак и создания преимуществ, организовав ограбление так, чтобы оно лишало объект трюка чувства безопасности.

То, что у вас есть трюк, еще не значит, что вы обязаны его использовать во всех актуальных ситуациях. Вы всегда вправе отказаться применять трюк, если не считаете контекст подходящим, или просто не хотите.

Допустим, у вас есть трюк, дающий использовать драку вместо атлетики, защищаясь от стрел и других атак летящими снарядами. Когда вас атакует лучник, решите — использовать доступную вам драку или же атлетику, как все остальные. Выбор за вами.

ТРЮКИ

Удар в спину: Можете использовать скрытность для физических атак, если цель не знает о вашем присутствии

Стильный
успех
стр. 132

Добавление бонуса к действию

Трюки могут добавлять к навыку автоматический бонус в определенном контексте, по сути, позволяя персонажу взять специализацию. Условие применения должно быть более узким, чем то, что навык и так позволяет делать, а также относиться к одному действию, максимум — двум.

Обычно, размер бонуса составляет +2 к значению навыка. Также можно выразить бонус как два дополнительных сдвига к эффекту при успешном броске, если это логичнее. Помните, что в определенных ситуациях больше сдвигов дают более эффективное действие.

Вы можете выразить бонус как дополнительный эффект стоимостью в два сдвига, который проявляется при успешном броске. Это может быть неплохое (+2) пассивное сопротивление, удар на 2 единицы урона, легкое последствие или преимущество с неплохим (+2) сопротивлением.

Вот несколько примеров добавления бонуса к действию:

- **Маг-эксперт.** Получите бонус +2 к созданию преимущества с помощью знаний, если применение связано с чем-то оккультным или сверхъестественным.
- **Шквальный огонь.** Вы большой любитель опустошать обоймы. Каждый раз, когда вы стреляете из автоматического оружия, вы создаете неплохое (+2) пассивное сопротивление любому перемещению в этой зоне до начала вашего следующего хода. Пули свистят! (Обычно нужно отдельное действие, чтобы создать подобную помеху, однако с трюком это происходит автоматически).
- **Прирожденный дворянин.** Вы получаете +2 к попыткам преодоления с помощью навыка взаимопонимания, если находитесь на светском рауте.

Перемещение
стр. 169

Игроки, создавая трюки с бонусом к действиям, избегайте условий, которые будут слишком редкими. Трюк слева **маг-эксперт** будет бесполезен, если вам не придется часто сталкиваться с мистикой. **Прирожденный дворянин** не подойдет для кампании, где отношения между знатью не в фокусе. Если вам кажется, что трюк нельзя будет применить и пары раз в большинстве сессий, смените условие для получения бонуса.

Ведущие, ваша задача — помочь игрокам создать полезные трюки. Рассматривайте условия срабатывания трюков как чеклист того, что вам стоит раскрыть на игре.

СОЗДАНИЕ ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЗ ПРАВИЛ

И, наконец, трюк может позволить вам в определенном узком контексте использовать навык в обход другого игрового правила, которое не совсем подходит под категорию действия. Глава «Вызовы, состязания и конфликты» полна различных небольших правил, описывающих ситуации, где навык может использоваться, и что происходит, когда вы его используете. Трюки могут нарушать эти правила, позволяя вашему персонажу размыывать границы возможного.

Единственное ограничение таких трюков в том, что они не могут изменять базовые правила аспектов в том, что касается их призыва, навязывания и экономики жетонов судьбы. Эти правила остаются неизменными.

Вот несколько примеров трюков, создающих исключения:

- **Знатор ритуалов.** Вы можете использовать знания вместо любого другого навыка во время вызова, что позволяет использовать знания в одном и том же вызове дважды.
- **Связать с головы до пят.** Когда вы используете ремесло, чтобы создать над кем-то преимущество *связан* (или подобное), вы всегда можете активно сопротивляться (тоже используя ремесло) любым попыткам преодоления, цель которых — снять путы, даже если вас нет рядом. (Обычно, если вас рядом нет, спасающийся персонаж делает бросок против пассивного сопротивления, при котором снять путы намного легче.)
- **Ответный удар.** Если вы получили стильный успех на защите дракой, вы можете нанести удар на два сдвига вместо получения усиления.

Вызовы,
состязания
и конфликты
стр. 145

Аспекты
и жетоны
судьбы
стр. 55

Вызовы
стр. 147



КАК СБАЛАНСИРОВАТЬ ТРЮК

Если вы внимательно посмотрите на трюки из примеров, то заметите, что ситуации, где их можно применить, гораздо уже, чем у навыков, которые трюки модифицируют. Это та золотая середина, в которую мы советуем целиться при создании трюков — вам нужно сделать их достаточно ограниченными в применении, чтобы каждое их использование ощущалось крутым, но не настолько ограниченными, чтобы сделать их бесполезными.

Если трюк *вбирает в себя все базовые действия* навыка, то он недостаточен и ограничен. Нельзя, чтобы трюк заменял навык, который он улучшает.

Трюк можно ограничить в двух основных областях — привязав его эффекты к одному или двум типам действий (только к созданию преимуществ, или только на бросках атаки и защиты), либо ограничив ситуации, где вы сможете его использовать (только среди аристократии, только когда ситуация связана с сверхъестественным, и т. д.)

Для наилучшего баланса мы рекомендуем использовать оба метода — привяжите трюк к конкретному действию, и позвольте ему срабатывать только в очень узком контексте. Если вам кажется, что сфера слишком узка, попробуйте немного отойти от процесса и представить, в каких ситуациях навык будет использоваться в игре. Если вы видите ситуации, где ваш трюк будет полезен — вы на верном пути. Если же нет, возможно, вам стоит подправить ограничения, чтобы сделать трюк более применимым.

Также вы можете ограничить трюк в количестве применений, разрешив использовать его лишь раз за определенный промежуток игрового времени, например, раз в конфликт, раз в сцену или даже раз в сессию.

ТРЮКИ ЗА ЖЕТОНЫ

Еще один способ ограничить частоту использования трюка — добавить ему цену в виде жетона судьбы. Это хорошее решение для случаев, когда эффект трюка очень силен или когда вы не видите способа изменить описание трюка так, чтобы уменьшить частоту его применения в игре.

Лучшее, что мы можем посоветовать для определения силы трюка — проверить, превосходит ли он приведенные нами выше рамки (дает ли он и новое применение, и бонус) и как сильно он влияет на конфликты. Любой трюк, позволяющий наносить дополнительный урон в конфликте должен требовать траты жетона для использования.

Ленни размышляет над трюком для Лэндона под названием **мой клинок бьет без промаха**. Он хочет, чтобы этот трюк добавлял два сдвига к любой успешной атаке дракой, для которой он использует свой уникальный фамильный меч.

Аманда обдумывает это. Трюк подходит под все ограничения, но есть проблема — ни Аманда, ни Ленни не могут представить достаточно ситуаций, где Лэндон *не использовал бы* свой наследный меч. То есть он будет использовать этот трюк для каждой атаки, по сути заменяя им обычный бросок драки. Аманда решает, что это слишком, и просит Ленни внести изменения.

Он думает и говорит: «А как насчет такого варианта: я могу делать это, только когда сражаюсь с членом враждебного клана своим наследным мечом?»

Аманда спрашивает: «А разве мы собирались ввести в игру враждебные семьи, противостоящие Дарквудам? Вроде идея была в том, что ваши персонажи будут путешествовать по миру и немного потеряться в нем».

Ленни соглашается, что в таком случае трюк будет всплывать очень редко, и думает дальше.

Тут у него возникает идея. «Другой вариант — когда противник использует свой маркер на две единицы урона, чтобы поглотить одну из моих атак дракой с использованием меча, я могу заставить их использовать вместо этого легкое последствие?»

Аманде нравится этот вариант. Он будет встречаться практически в каждом конфликте с участием Лэндона, однако воспользоваться им он сможет далеко не в каждом обмене ударами. Она просит добавить дополнительное ограничение в виде одного использования за конфликт, и на этом они заканчивают.

На листе Лэндона Ленни записывает:

- **Мой клинок бьет без промаха.** Один раз за конфликт вы можете заставить противника использовать легкое последствие вместо маркера на две единицы урона после успешной атаки дракой с вашим фамильным мечом.

Линейки трюков

Если вам интересен определенный вид умений, можете сделать **линейку** — группу трюков, которые связаны или происходят друг от друга.

Это позволит создать стиль боевых искусств и отразить принадлежность героя к элитной школе со всеми причитающимися бонусами. Линейки трюков помогают конкретизировать области компетенций, доступные в вашей игре, и как бы позволяют персонажу взять «класс». Например, в игру можно ввести линейки вроде «вор-домушник» или «пилот-ас».

Создавать линейки трюков просто. Вы делаете один трюк, который является необходимым условием для других в линейке. Затем вы придумываете последующие трюки, которые и либо усиливают его эффект, либо создают ветки развития с другими эффектами.

Усиление эффекта

Самый простой способ создать новый трюк в линейке — сделать его эффект усилением базового трюка:

- Если трюк добавлял навыку новый тип действия, сузьте область применения и добавьте к действию бонус. Следуйте тем же правилам, что и при обычном добавлении бонуса к действию. Ситуации, где бонус применим, должны быть более узкими, чем у базового действия.
- Если трюк давал бонус к действию, добавьте ему еще один бонус +2 при тех же условиях *или* дополнительный эффект на два сдвига.
- Если трюк позволял создать исключение из правил, сделайте его еще более исключительным. (Это может быть весьма нетривиальной задачей, в зависимости от того, какое исключение лежало в основе трюка. Не волнуйтесь, у вас есть другие варианты.)

Помните, что усовершенствованный трюк заменяет базовый. Вы можете рассматривать его как один супертрюк, который сильнее других, но занимает две ячейки трюков (или две единицы обновления соответственно).

Вот несколько примеров:

- **Особо искусный воин** (требует **искусного воина**, стр. 299). Когда вы деретесь с противником, вооруженным мечом, вы получаете еще +2 бонуса на создание преимуществ с помощью трюка **искусный воин**.
- **Потомственный дворянин** (требует **прирожденного дворянина**, стр. 90). Когда вы преодолеваете препятствие с помощью трюка **прирожденный дворянин**, можете создать ситуативный аспект, который отражает расположение окружающих к вам. Тот, кто хочет убрать этот аспект, должен преодолеть неплохое (+2) сопротивление.
- **Мастер ритуалов** (требует **знатока ритуалов**, стр. 91). Вы получаете +2, когда заменяете знаниями другой навык во время вызова. Этот трюк позволяет использовать знания дважды в одном и том же вызове.

Ветвящиеся эффекты

Разветвляя трюки, вы создаете новый трюк, который связан с предыдущим через тему или объект воздействия, но дает абсолютно иной эффект. Если усиление эффекта — это развитие по вертикали, то разветвление — это расширение по горизонтали.

Если ваш базовый трюк добавлял действие к навыку, то последующий трюк в линейке может добавить другое действие, или же бонус к уже имеющемуся действию, или даже может создать исключение из правил. Механический эффект совсем не связан с эффектом базового трюка и дает дополняющий элемент крутости.

Такой подход позволяет вам сделать персонажа круче несколькими способами, которые вытекают из одного и того же трюка. Это можно использовать для демонстрации разных возможностей одного и того же навыка, и чтобы помочь персонажам с высоким уровнем одного навыка отличаться друг от друга, следуя разным линейкам трюков.

Давайте для примера рассмотрим навык обмана. В описании навыка есть несколько ключевых областей: обман, ловкость рук и дезориентация, маскировка, создание легенд и социальный конфликт, — и любую из них можно усилить трюками.

Давайте сделаем наш первый трюк следующим:

- **Бла-бла-бла.** Вы получаете +2 на преодоление препятствий обманом при условии, что вы говорите объекту обмана буквально пару-тройку фраз, прежде чем пролететь мимо.
А вот несколько вариантов, которые могут ветвиться от этого трюка:
- **Моментальная маскировка** (требует **бла-бла-бла**). Вы можете соорудить убедительную личину за пару мгновений, используя лишь подручные предметы. Вы можете сделать бросок обмана для создания личины без времени на подготовку в практически любой ситуации.
- **Мгновенная легенда** (требует **бла-бла-бла**). Вы можете выдумать невероятно надежную легенду за несколько секунд, даже если не потрудились установить ее заранее. В любой ситуации, когда вы успешно преодолеваете препятствие на публике при помощи обмана, вы можете автоматически добавить ситуативный аспект (вашу легенду) и прикрепить к нему один бесплатный вызов.
- **Эй, что это?** (требует **бла-бла-бла**). Получите бонус +2, когда используете обман, чтобы отвлечь кого-то на пару-тройку секунд при условии, что вы должны что-то для этого сказать.

Каждый из этих трюков тематически относится к очень быстрому, спонтанному использованию обмана, но каждый из них привносит свой особый элемент крутости.

БАЗОВЫЙ СПИСОК НАВЫКОВ

Дополнения
стр. 269

НАВЫКИ И ТРЮКИ

Здесь приведен базовый список навыков, которые вы можете использовать в своих играх по Fate. У каждого навыка есть несколько трюков, которые можно использовать как образцы. Мы используем их для всех примеров в данной книге. Они закладывают хорошую основу для создания ваших собственных списков, а также добавления и удаления навыков в зависимости от нужд сеттинга. Чтобы узнать больше о создании навыков, смотрите главу «Дополнения».

Каждый навыка дополнен списком действий, для которых он применим. Это не исчерпывающий список. Чтобы лучше понимать, как справляться с нестандартными ситуациями, смотрите рекомендации на стр. 202.

СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА С ПОМОЩЬЮ НАВЫКОВ

Навыки — это основной игромеханический способ подкрепить сеттинг, который вы используете или создаете для игры. Навыки в базовом списке (как и их трюки) специально созданы так, чтобы их можно было использовать в самых разных сеттингах.

Когда вы создаете свой сеттинг для Fate, вам также нужно создать собственный список навыков. Базовый список может послужить хорошей отправной точкой, однако создание особых навыков специально для вашего сеттинга может обогатить его, подкрепляя повествование механикой. Трюки также должны отображать способности, доступные в вашем сеттинге.

НАВЫКИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Некоторые навыки, вроде стрельбы или ремесла, подразумевают использование снаряжения. Мы предполагаем по умолчанию, что если у вас есть навык, то у вас есть и необходимое снаряжение. Эффективность снаряжения встроена в результат применения навыков. Если вы хотите сделать снаряжение особенным, обратитесь к главе «Дополнения».

Список навыков

Навык	Преодолеть	Создать преимущ.	Атаковать	Защитить
Атлетика	X	X		X
Взаимопонимание	X	X		X
Внимательность	X	X		X
Вожделение	X	X		X
Воля	X	X		X
Воровство	X	X		
Драка	X	X	X	X
Знания	X	X		
Контакты	X	X		X
Обман	X	X		X
Провокация	X	X	X	
Расследование	X	X		
Ремесло	X	X		
Ресурсы	X	X		
Скрытность	X	X		X
Стрельба	X	X	X	
Телосложение	X	X		X
Эмпатия	X	X		X

Атлетика

Этот навык отражает уровень физподготовки персонажа, приобретенный благодаря тренировкам, таланту или более специфичным для жанра вещам, вроде магии или генетического улучшения. В целом он описывает, насколько вы хорошо управляете своим телом. Атлетика — хороший выбор для любого персонажа, ведущего жизнь, полную опасностей и приключений.

Атлетика подходит практически любому жанру, который поддерживает Fate. Без нее можно обойтись только в играх, полностью посвященных социальным взаимодействиям без каких-либо физических конфликтов.



Преодолеть: Атлетика позволяет преодолевать любые препятствия, требующие движения — прыжков, бега, лазания, плавания и т. д. Если задача похожа на что-то из десятиборья — вы кидаете атлетику. Можете использовать ее, чтобы перемещаться между зонами в конфликте, если вам мешает ситуативный аспект или другое физическое препятствие. Атлетику применяют в вызовах и состязаниях, включающих погони и соревнования на скорость.



Создать преимущество: Создавая преимущество атлетикой, вы взбираетесь на более выгодную позицию, не даете сопернику вас догнать или делаете безумные акробатические трюки, чтобы сбить с толку врагов.



Атаковать: Атлетика не предназначена для атак.



Защитить: Атлетика — универсальный защитный навык для физических конфликтов. Ее используют для защиты как от ближних, так и дистанционных атак. Вы также используете атлетику, чтобы помешать кому-то пройти мимо вас в физическом конфликте.

Вы можете решить, что у вас в сеттинге атлетикой нельзя защищаться от огнестрельного или другого высокотехнологичного вооружения. По большому счету, в системе нет других навыков, которые бы давали такую защиту, поэтому ваше решение сделает эти типы оружия крайне опасными. Вы также можете назначить другой навык для защиты.

Трюки атлетики

- **Спринтер.** В конфликте вы можете без броска передвинуться на две зоны вместо одной, если вам не мешают ситуативные аспекты, ограничивающие движение.
- **Хардкорный паркур.** Вы получаете +2 к преодолению препятствий атлетикой, если участвуете в погоне по крышам и подобным местам.
- **Оглушающая контратака.** Когда вы защищаетесь от чужого навыка драки и получаете стильный успех, вы автоматом наносите оглушающий контрудар и накладываете на врага ситуативный аспект *оглушен* с одним бесплатным призывом.

Взаимопонимание

Взаимопонимание призвано налаживать отношения с другими людьми и вызывать положительные эмоции. Это умение нравиться и быть тем, кому можно доверять.



Преодолеть: Пользуйтесь этим навыком, чтобы очаровывать других, убеждать их действовать в ваших интересах и налаживать отношения с людьми. Уболтать стражника, втереться к кому-то

в доверие или устроить свою пятиминутку славы в ближайшей таверне — всё это входит в данный навык. Для безымянных персонажей ведущего такие действия могут быть простым преодолением, но, чтобы добиться расположения у именного персонажа, игрокам, возможно, придется вступить в состязание.



Создать преимущество: Используйте взаимопонимание, чтобы привести цель в хорошее расположение духа, поднять настроение в сцене или убедить кого-то довериться вам. Вы можете подбодрить кого-то для *большей уверенности*, взбаламутить толпу до *радостного задора* или сделать собеседника *болтливей* или *отзывчивей*.



Атаковать: Взаимопониманием нельзя нанести урон, поэтому его нельзя использовать для атак.



Защитить: Взаимопонимание защищает от любых навыков, которыми пытаются испортить вашу репутацию, созданную вами атмосферу или опозорить вас. Однако оно не защищает от ментальных атак, для этого нужна воля.

Воля
стр. 104

Трюки взаимопонимания

- **С козырей.** Дважды за сессию вы можете превратить усиление, полученное с помощью взаимопонимания, в полноценный ситуативный аспект с бесплатным призывом.
- **Демагог.** Вы получаете +2 к взаимопониманию, когда выступаете с воодушевляющей речью перед толпой. (Если в сцене есть именные персонажи ведущего или персонажи игроков, вы можете воздействовать на них всех сразу одним броском, не распределяя сдвиги).
- **Популярный.** Будучи там, где вы популярны и любимы, можете использовать взаимопонимание вместо контактов. Введите факт своей популярности в игру (как деталь истории), потратив жетон судьбы, если для него нет уже существующего сюжетного обоснования.

Воздействие
на несколько
целей
стр. 205



Внимательность

Навык внимательности соответствует своему названию — его используют, чтобы замечать что-либо. Это аналог расследования, отражающий общее восприятие персонажа, его способность выхватывать детали с первого взгляда и прочие способности к наблюдению. Обычно использование внимательности занимает намного меньше времени, чем расследование, поэтому информация, которую вы получите, будет более поверхностной, но и усилий вы потратите меньше.



Преодолеть: Внимательность редко используют для преодоления препятствий, а если используют, то почти всегда реактивно: например, чтобы обратить внимание на что-то в сцене, расслышать неясный звук, заметить припрятанный за поясом ствол у вон того парня.

Помните, что это не дает права ведущему требовать постоянных бросков внимательности — это скучно, надоедает и не вносит ничего ценного. Лучше всего делать броски тогда, когда и успех, и провал могут создать интересные ситуации.



Создать преимущество: Вы используете внимательность для создания аспектов, основанных на прямом наблюдении — осмотре комнаты на предмет бросающихся в глаза деталей, поиске пути отхода в заваленном грудями мусора и обломков здания, обнаружении кого-то, выделяющегося из толпы, и т. д. Когда вы наблюдаете за людьми, внимательность покажет, что с ними происходит внешне; для внутренних изменений вам нужна эмпатия. Также вы можете с помощью внимательности объявить, что ваш персонаж заметил нечто полезное в ситуации, например удобный *отходной путь*, когда вы пытаетесь выбраться из здания, или *неочевидную уязвимость* во вражеской обороне. В барной потасовке вы можете сделать бросок внимательности, чтобы сказать, что видите под ногами противника лужу, которую можно использовать, чтобы он поскользнулся.



Атаковать: Внимательность не используется для атак.



Защитить: Вы можете использовать внимательность, чтобы защититься от применений скрытности, направленных на то, чтобы заставить вас врасплох, или чтобы вычислить слежку.



Трюки внимательности

- **Чувство опасности.** У вас почти сверхъестественная способность чувствовать опасность. Вашему навыку внимательности не препятствуют ни полная маскировка, ни темнота, ни прочие факторы, ограничивающие чувства, в ситуациях, когда кто-то или что-то вам угрожает.
- **Невербальное чтение.** Вы можете использовать внимательность вместо эмпатии, чтобы выявить аспекты цели через наблюдение.
- **Ответная стрельба.** Вы можете использовать внимательность вместо стрельбы, чтобы совершать выстрелы от бедра в ответ на какие-либо действия. Поскольку ваши реакции инстинктивны, вы не можете четко опознать цель перед использованием трюка. Поэтому вы можете выстрелить в кого-то, шуршащего в кустах, но не можете опознать, друг это или враг, прежде чем нажмете на курок. Будьте осторожны!

Вождение

Вождение — это навык, отвечающий за управление машинами и прочей техникой, которая быстро передвигается.

Ремесло
стр. 116

Как и с ремеслом, востребованность вождения в ваших играх зависит от того, как часто транспорт и его использование будут в фокусе, а также от технологического уровня вашего сеттинга.

Атлетика
стр. 98

Например, в низкотехнологичном сеттинге (таком, как «Стальные сердца») вождение может заменить верховая езда, потому что основной вид транспорта в этой игре — ездовые животные. А в футуристичной космоопере о военных может быть целый набор: вождение (для машин), пилотирование (для космолетов) и управление (для танков и т. д.).



Преодолеть: Вождение — аналог атлетики для транспорта. Используйте его для движения в сложных ситуациях, вроде пересеченной местности, недостаточного клиренса, выполнения каскадерских трюков или фигур высшего пилотажа. И конечно, вождение идеально подходит для состязаний, например гонок или погонь.



Создать преимущество: Вы можете использовать вождение, чтобы определить, как лучше всего добраться до места назначения на транспорте, а достаточно успешный бросок к тому же позволит узнать или вспомнить особенности маршрута, которые выражаются аспектами (например, вы можете заявить, что *знаете, как срезать путь*, или что-то подобное).

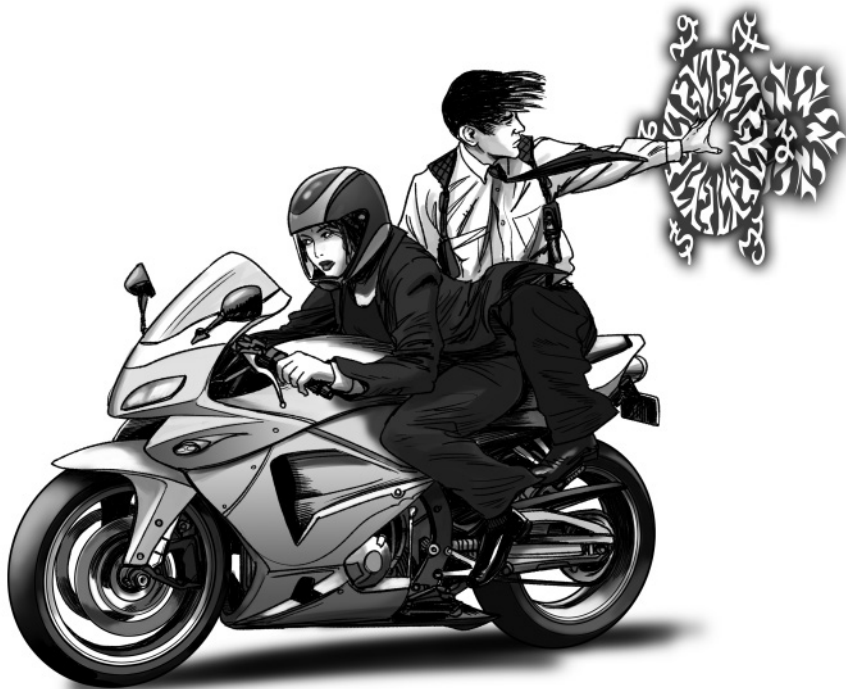
Также вы можете взять описание действия для атлетики, и подставить его сюда. Преимущества, которые создают вождением, обычно связаны с лучшей позицией для вас, худшей позицией для вашего оппонента или выполнением особых маневров (как *насчет сделать бочку?*).



Атаковать: Обычно вождение не используется как атакующий навык (хотя, конечно, трюки могут это изменить). Если вы хотите протаранить кого-то, можете использовать вождение, но учтите, что вы получите столько же сдвигов урона, сколько вы нанесете цели.



Защитить: Здесь вождение пригодится, в основном, чтобы избежать повреждения транспорта в физических конфликтах. Вы также можете использовать его для защиты от преимуществ, созданных против вас, или для преодоления действий тех, кто пытается обойти вас на каком-либо транспорте.



Трюки вождения

- **Не сбросить с хвоста.** Вы получаете +2 к вождению, когда преследуете другой транспорт в сцене погони.
- **Педаль в пол.** Вы можете выжать больше скорости из вашего транспорта, чем кажется возможным. Когда вы участвуете в состязании, где скорость — главный фактор (например, погоня или любая гонка), и вы получаете ничью на броске вождения, она считается успехом.
- **На таран!** Когда вы тараните другой транспорт, то игнорируете два сдвига урона. Например, если вы успешно протаранили цель и нанесли ей четыре сдвига урона, то сами получаете лишь два.

РАЗНАЯ ТЕХНИКА, РАЗНЫЕ НАВЫКИ

Для вождения совет такой же, как и для ремесла, — не ударяйтесь в создание для него «новых оберток», кроме случаев, когда это по-настоящему меняет вашу игру. Лучше присмотритесь к варианту, когда один навык модифицируется и специализируется трюками (см. «Создание трюков», стр. 88).

Воля

Телосложение
стр. 124

Этот навык отражает уровень ментальной выносливости персонажа, точно так же, как телосложение описывает его физическую стойкость.



Знания
стр. 108

Преодолеть: Вы можете использовать волю, чтобы преодолевать препятствия, требующие умственных усилий. Сюда относятся загадки и головоломки, наряду с любыми другими задачами, требующими сосредоточенного умственного труда, вроде расшифровки кодов. Используйте волю, если преодоление — это всего лишь вопрос времени. Если для задачи требуется нечто большее, чем «грубая умственная сила», нужно использовать знания. Многие задачи, которые вы будете решать волей, могут быть частью вызовов и отражать объем приложенных усилий. Примерами состязаний воли могут быть особенно сложные игры, вроде шахмат, или попытки сдать сложный экзамен. В сеттингах, где распространены магические или псионические способности, состязания воли — частое явление.



Создать преимущество: Волю можно использовать, чтобы накладывать на себя ситуативные аспекты, отражающие состояние глубокой концентрации на задаче.



Атаковать: Воля обычно не используется для атак. При этом в сеттингах, где есть псионика, этот навык вполне применим для полномасштабных конфликтов, но обычно для такого использования воли требуется трюк или даже дополнение.



Добавление
нового
действия
к навыку
стр. 89

Защитить: Воля — основной навык для защиты от ментальных атак, типа провокаций. Она отражает ваш самоконтроль.

Особенность: Воля может дать вам новые маркеры ментального стресса или ячейку последствия. Средняя (+1) или неплохая (+2) воля даст маркер ментального стресса на 3 единицы урона. Хорошая (+3) или отличная (+4) — маркеры ментального стресса на 3 и 4 единицы урона. Великолепная (+5) воля дает дополнительную ячейку легкого последствия (но только ментального) вместе с положенными маркерами стресса.

Стресс и
последствия
стр. 50

Трюки воли

- **Сила в уверенности, брат.** Позволяет использовать волю вместо телосложения для бросков преодоления с применением физической силы.
- **Крут, как яйца.** Вы можете игнорировать легкое или среднее последствие на протяжении одной сцены. Его нельзя ни навязать, ни призвать против вас. В конце сцены это последствие усугубляется: легкое превращается в среднее, а среднее — в тяжелое.
- **Неустрашимый.** +2 к броскам защиты против атак навыком провокации, основанных на страхе и запугивании.

Воровство

Этот навык описывает умение вашего персонажа присваивать чужое и проникать в недоступные места.

В жанрах, где используются высокие технологии, этот навык также включает умение взламывать системы безопасности, отключать тревогу и подобные вещи.



Преодолеть: Как было сказано выше, воровство позволяет вам преодолевать любые препятствия, связанные с кражей или проникновением. Взлом замков, обход ловушек, карманничество, замечание следов — все это попадает под данный навык.



Создать преимущество: Вы можете оценить место при помощи воровства, и определить, насколько сложно в него попасть, с какой охраной вы можете столкнуться и какие у него могут быть уязвимости. Вы также можете осматривать сцены преступления других воров, чтобы определить, как именно было проведено конкретное ограбление, а также создавать или открывать аспекты, связанные с уликами и следами, которые оставил грабитель.



Атаковать: Воровство не используется для атак.

Защитить: Воровство само по себе — не особо конфликтный навык, поэтому возможностей использовать его для защиты мало.

Трюки воровства

- **Всегда готов смыться.** Вы получаете +2 на бросках воровства для создания преимущества, когда вы пытаетесь сбежать.
- **Спец по безопасности.** Вам не нужно находиться в сцене, чтобы создавать активное сопротивление тому, кто пытается преодолеть системы безопасности, которые вы установили или над которыми работали. (Обычно в таких случаях персонаж делает бросок против пассивного сопротивления.)
- **Ботать по фене.** Вы можете использовать воровство вместо контактов, когда вы имеете дело с другими ворами и грабителями.



Драка

Стрельба
стр. 122

Конфликты
стр. 154



Преодолеть: Поскольку драка обычно не актуальна вне конфликта, она нечасто применяется для преодоления, но вы можете использовать её для демонстрации своего воинского мастерства, или чтобы поучаствовать в спортивном бою в контролируемых условиях. Это будет примером использования драки в состязании.



Создать преимущество: Вы, скорее всего, будете использовать драку для создания почти всех преимуществ в физическом конфликте. Любой особый прием может быть описан преимуществом: точный удар для оглушения, «грязный» трюк, обезоруживание и т. д. Вы даже можете использовать драку, чтобы оценить боевой стиль оппонента и уязвимости, которыми можно воспользоваться.



Атаковать: Тут всё ясно. Вы проводите физические атаки при помощи драки. Помните, этот навык используется для ближнего боя, вы должны быть в одной зоне со своей целью.



Защитить: Вы используете драку для защиты от любой другой атаки и попыток получить над вами преимущество при помощи драки, а также от любого действия, которое можно предотвратить насильственным вмешательством. Защищаться дракой от атак стрельбой нельзя, кроме случаев, когда ваш сеттинг достаточно фантастичен, чтобы персонажи ловили и ударами сбивали на землю ракеты или отражали бластерные выстрелы лазерным мечом.

Зоны
стр. 157



Трюки драки

- **Тяжелая рука.** Когда вы получаете стильный успех на атаке дракой и решаете уменьшить результат на один, чтобы взять усиление, вместо него вы получаете ситуативный аспект с бесплатным призывом.
- **Запасное оружие.** Когда кто-то накладывает на вас ситуативный аспект *обезоружен* или другой, с тем же эффектом, вы можете потратить жетон судьбы и заявить, что у вас есть запасное оружие. Вместо ситуативного аспекта ваш противник получает усиление, которое отражает, что вам пришлось отвлечься на смену оружия.
- **Смертельный удар.** Раз в сцену, когда вы заставляете противника взять последствие, можете потратить жетон судьбы, чтобы усилить последствия (легкое станет средним, а среднее — тяжелым). Если ваш противник и так получает тяжелое последствие, то он должен либо взять его *и еще одно* дополнительно, либо выбыть из конфликта.

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

В большинстве игр по Fate вас ждет множество боевых сцен и конфликтов. Это важная область для конкретизации, как ремесло (см. ниже), поскольку навыки, которые вы выберете для ведения боя, скажут многое о вашей игре.

В наших примерах драка и стрельба стоят отдельно, чтобы дать базовое разделение на виды боя, без детализации. Однако это предполагает, что безоружный бой и бой с оружием ничем друг от друга не отличаются — ни у первого, ни у второго нет никакого встроенного преимущества. Зачастую ведущие решают разделить драку на безоружный и вооружённый бой — например, на кулаки и оружие как отдельные навыки.

Вы можете ввести специализацию еще уже, если хотите, чтобы у каждого вида оружия был свой навык (мечи, древковое, топоры, плазмаганы, огнестрел и т. д.), но мы не рекомендуем такой подход, кроме случаев, когда это важно для вашего сеттинга или несёт игромеханический вес. Специализированное оружие также можно смоделировать через дополнения (стр. 227).

Знания

Навык знаний отвечает за осведомленность и образованность вашего персонажа. Мы назвали его именно так, чтобы соответствовать особому стилю наших примеров, но в других играх он может стать образованием, эрудицией или чем-то подобным.

Если в вашей игре есть реальная потребность разделить области знаний, вы можете создать несколько навыков, которые следуют одному шаблону. Например, навык оккультизма может отвечать за всё сверхъестественное и тайное, а познания — за более традиционное образование.



Преодолеть: Знания используют для решения любых задач, которые требуют учёности персонажа. К примеру, вы можете использовать знания, чтобы понять древние надписи на стене гробницы, подразумевая, что ваш персонаж изучал их в прошлом.

Если незнание сопряжено с риском, а вам нужно решить, знает ли персонаж ответ на сложный вопрос — используйте знания.



Создать преимущество: Как и расследование, знания дают много возможностей создавать преимущества на основе предварительного анализа и исследований. Вы будете часто использовать этот навык, чтобы открывать сюжетные детали и неочевидную информацию, которую ваш персонаж уже знал или выяснил в процессе. Если эта информация даст вам преимущество в грядущих сценах, она может стать аспектом.

Также знания позволяют создавать преимущества на основе любых предметов и тем, которые ваш персонаж мог изучать. Это интересный способ добавлять детали в сеттинг.



Атаковать: Знания не используются в конфликтах.

(В наших примерах Зирд Таинственный использует магию от знаний, но это исключение из правил. Он может использовать знания для атак и защиты. Чтобы узнать больше о создании магических сил и способностей смотрите главу «Дополнения».)



Защитить: Знания не используются для защиты.

Дополнения
стр. 269

Трюки знаний

- **Я читал об этом!** Вы прочли сотни, если не тысячи книг на самые разнообразные темы. Можете потратить жетон судьбы, чтобы использовать знания вместо *любого другого навыка* на один бросок или обмен, если вы обоснуете наличие у вас данного умения чтением книг.
- **Холодный рассудок.** Вы вправе использовать знания, чтобы защищаться от попыток провокации, если сможете обосновать преодоление страха рациональным мышлением.
- **Эксперт.** Выберите область специализации, к примеру, гербологию, криминалистику или зоологию. Вы получаете +2 на все броски знаний, относящиеся к данному предмету.



Контакты

Контакты — навык, описывающий вашу способность находить людей и налаживать с ними связи. Он предполагает владение всеми способами поиска полезных знакомств, доступных в вашем сеттинге.



Преодолеть: Вы можете использовать контакты для преодоления любого препятствия, связанного с поиском нужного человека. Это может быть обычный опрос прохожих, проверка по сети информаторов или поиски в архивах и базах данных — так или иначе, вы можете выследить свою цель и получить к ней доступ.



Создать преимущество: Контакты позволяют узнать, кто будет лучшим человеком для задачи, или заявить, что вы его уже знаете. Скорее всего, вы будете создавать детали сюжета (и соответствующие аспекты) при помощи этого навыка. («Эй, ребята, мои контакты говорят, что *Стальной Джо — лучший механик в округе*, нам стоит с ним поговорить».)

Вы также можете создать преимущество в виде слухов о конкретном человеке, месте или объекте, опираясь на информацию от ваших контактов. Эти аспекты всегда относятся больше к репутации, чем к фактической информации, например *отъявленный грубиян* или *известный кидала*. Правда это или нет, никто сходу не знает, однако это не делает аспект менее значимым — зачастую у людей бывает обманчивая репутация, осложняющая им жизнь.

Кроме того, контакты можно использовать для создания аспектов, отражающих работу с вашей сетью информаторов, чтобы подбросить или добыть определенные данные.



Атаковать: Контакты не используются для атаки — тяжело кому-то навредить простым знанием людей.



Защитить: Контакты можно использовать для защиты от людей, создающих социальные преимущества над вами при условии, что вы можете задействовать свою сеть информаторов в этой ситуации. Вы также можете использовать этот навык, чтобы не дать кому-то «уйти с радаров» через обман или контакты, или помешать чьим-то попыткам найти вас через расследование.

Трюки контактов

- **Ухо востро.** Когда против вас затевают конфликт в местах, где у вас есть налаженная информационная сеть, можете использовать навык контактов вместо внимательности для определения порядка хода, потому что вас вовремя предупреждают об опасности.
- **Сплетник.** Вы получаете +2 на создание преимуществ, когда вы распространяете о ком-либо грязные слухи.
- **Вес репутации.** Вы можете использовать контакты вместо провокации, чтобы создавать преимущества, основываясь на устрашающей репутации вас и ваших подельников. Чтобы взять этот трюк, необходим соответствующий аспект.



Обман

Обман — навык, позволяющий врать и дурачить людей.



Преодолеть: Используйте обман, чтобы блефовать в опасной ситуации, заставить кого-то поверить вашей лжи или выманить что-то обманом. Если перед вами безымянный персонаж ведущего, это простой бросок преодоления, но для персонажей игроков или именных оппонентов потребуются состязание, в котором они будут сопротивляться эмпатией. Если тот факт, что вам поверили, будет в дальнейшем полезен, победа в состязании может оправдать создание подходящего ситуативного аспекта на цели.

Обман также используют, чтобы определить, насколько удачно вы замаскировали себя или других. Вам понадобятся материалы, вроде грима, чтобы создать нужный образ. (На заметку: такое использование навыка оправдано в «Стальных сердцах»; в других играх это может требовать соответствующего трюка.)

Вы также можете использовать обман, чтобы проделывать мелкие трюки, вроде исчезновения монетки или игры в наперстки.



Создать преимущество: Обман используют, чтобы создания фальшивые впечатления, отвлечь внимание и выдумать что-то на ходу. Обманом можно провести ложный выпад, который заставит оппонента *оступиться* и даст вам окно для удара. Можете провернуть старый, как мир, трюк «Ой, что это там!» и заработать *неплохую фору*, когда нужно сбежать, или создать себе *образ богатого дворянина* на королевском балу. Вы даже можете обманом выведать у кого-то его аспекты или другую ценную информацию.



Атаковать: Обманом можно создавать условия для более удачных атак, но сам по себе он не наносит урона.



Защитить: Вы можете защищаться обманом от расследования, запуская дезинформацию, а также от попыток узнать ваши настоящие намерения с помощью эмпатии.

Трюки обмана

- **Ложь на лжи.** У вас есть бонус +2 на создание преимуществ с помощью обмана против тех, кто уже поверил в вашу ложь на текущей сессии.
- **Игры разума.** Вы можете использовать обман вместо провокации для ментальных атак, если вы при этом изобретательно лжете.
- **Одна личность, много лиц.** Когда вы встречаете кого-то нового, можете потратить жетон судьбы, чтобы сказать, что вы уже виделись с этим человеком, но под другим именем и личиной. Создайте ситуативный аспект, отражающий эту ситуацию. Можете использовать обман вместо взаимопонимания, когда общаетесь с этим персонажем.



ДЕЙСТВИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ НА ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Многие социальные навыки могут воздействовать на эмоциональное состояние других персонажей или заставлять их принимать что-то на веру (вроде ваших рассказов).

Успех в броске социальных навыков не дает вам права заставлять чужого персонажа совершать что-то противоестественное или противоречащее видению создавшего его игрока. Когда другой герой истории подвергается влиянию одного из ваших навыков, его игрок имеет право описать случившееся. Он не может отменить ваш успех, но он определяет, как это будет выглядеть.

Вы можете успешно создать преимущество провокацией, крича на другого персонажа, и таким способом заставляя его колебаться. Но если другого игрока не устраивает такая реакция, вам следует вместе поискать альтернативный вариант. Может быть, вам удастся разгневать его до белого каления или смутить его, делая из ситуации представление на публику.

Это нормально — вы всё еще получаете свое преимущество. Используйте его как способ сделать повествование более интересным для других игроков, а не для того, чтобы затыкать им рты.

Провокация

Этот навык позволяет выводить людей из себя и вызвать у них другие отрицательные эмоции — страх, стыд и т. д. Это умение быть засранцем.

Использование провокации нужно обосновать. Иногда хватит контекста текущей ситуации, иногда пригодится один из ваших аспектов, преимущество, которое вы создали ранее другим навыком (например, взаимопониманием или обманом), или же аспект вашей жертвы, который вы обнаружили эмпатией.

Провокация требует, чтобы ваша цель могла испытывать эмоции — роботов и зомби обычно нельзя спровоцировать.



Преодолеть: Вы можете спровоцировать кого-то на нужное вам действие, совершенное в порыве. Запугать для получения информации, разозлить так, что они психанут, или напугать, чтобы они убежали, — вот спектр применения навыка. С безымянными персонажами ведущего и в тех ситуациях, где конкретные детали и действия не так важны, достаточно вашего броска. Однако, если вы имеете дело с именными оппонентами и персонажами игроков, нужно победить их в состязании, где атакуемые защищаются волей.



Создать преимущество: Вы можете создавать преимущества, отражающие кратковременные состояния, вроде *взбешен*, *шокирован* или *в замешательстве*. Цель противостоит этому волей.



Атаковать: Вы можете проводить ментальные атаки провокацией, чтобы нанести противнику эмоциональный урон. Ваши отношения с целью и контекст ситуации помогут определить, можете вы использовать это действие или нет.



Защитить: Умение провоцировать других не делает вас более устойчивыми к провокациям. Для этого нужна воля.

Трюки провокации

- **Защита страхом.** Вы можете использовать провокацию для защиты от атак дракой, но только пока вам не нанесли урон в конфликте. Можете запугать противников так, что они не решатся на вас напасть, но как только кто-то продемонстрирует, что вы такой же человек, как и все, — их нерешительность пропадет вместе с вашим преимуществом.
- **Вызвать агрессию.** Когда вы создаете преимущество над целью провокацией, можете использовать бесплатный призыв, чтобы стать целью следующего действия вашей жертвы (если контекст позволяет), отвлекая её внимание от кого-то другого.
- **Ладно, ладно!** Вы можете использовать провокацию вместо эмпатии, чтобы узнать аспекты цели, прессуя их, пока они не «расколются». Цель защищается волей. (Если ведущий считает, что ваша цель особо уязвима к такой тактике, то вы получаете бонус +2.)

Расследование

Используйте расследование, чтобы что-то найти. Это аналог внимательно-сти, но она отвечает за ситуативное восприятие и поверхностное наблюдение, а расследование — за глубокий, сосредоточенный поиск.

Внимательность
стр. 100



Преодолеть: Препятствия для расследования — это всё, что не дает раскрыть нужную информацию. Анализ места преступления в поиске улик, обыск захлавленной комнаты ради нужной вещи, вычитывание ветхого гроссбуха ради абзаца, где сокрыт ключ к пониманию всей ситуации, — типичные применения навыка.

Вызовы
стр. 147

Спешный поиск доказательств до прибытия полиции, чтобы избежать ужасных последствий, — классический пример использования расследования в вызовах.



Создать преимущество: Расследование — это, скорее всего, самый универсальный навык для создания преимуществ. Потратив достаточно времени, вы можете узнать что угодно о ком угодно, достать любые сведения о любом месте или предмете и вообще придумать аспект к любому элементу игрового мира (в разумных пределах), который ваш персонаж может изучить.

Если это звучит слишком широко, то вот несколько конкретных примеров данного действия: подслушивание разговора, поиск улики на месте преступления, копание в архивах, проверка информации на правдивость, слежка или проверка легенды.



Атаковать: Расследование не используется для атак.

Защитить: Аналогично.

Трюки расследования

- **Внимание к деталям.** Вы можете использовать расследование вместо эмпатии, чтобы защищаться от попыток вас обмануть. То, что другие определяют шестым чувством и интуицией, вы раскрываете через пристальное наблюдение за микровыражениями лица и поведением.
- **Длинные уши.** Успешный бросок расследования на создание преимущества через подслушивание разговора позволяет вам раскрыть или создать дополнительный аспект (но не дает бесплатного призыва).
- **Сила дедукции.** Раз за сцену вы можете потратить жетон судьбы (и несколько минут на наблюдение и размышление), чтобы провести особый бросок расследования, который олицетворяет ваши развитые способности к дедукции. За *каждый* сдвиг на этом броске вы можете создать или раскрыть аспект на ситуации или цели броска, однако вы можете призвать бесплатно только один из них.

Ремесло

Ремесло описывает умение работать с механизмами, станками и прочим производственным оборудованием.

Базовый навык назван ремеслом, потому что мы используем соответствующие примеры, однако контекст может сильно отличаться в зависимости от технологического уровня сеттинга и того, насколько технологии в нём доступны. В современном или научно-фантастическом сеттинге этот навык вполне может называться инженерией или механикой.



Преодолеть: Ремесло позволяет строить, чинить и ломать механизмы при наличии инструментов, времени и материалов. Зачастую использование ремесла является частью других, более сложных ситуаций, что делает этот навык популярным для вызовов. Например, если вы просто чините дверь, ни успех, ни провал не сулят ничего интересного; получите успех автоматом и двигайтесь. Но если вы пытаетесь завести машину, когда за вами охотится стая оборотней...



Создать преимущество: Используйте ремесло, чтобы создавать аспекты, отражающие свойства механизмов или указывающие на преимущества (*бронированный, прочная конструкция*) и уязвимости (*поврежденная балка, сделано наспех*), которые вы можете использовать. Создание преимуществ ремеслом — это также саботаж и сборка на скорую руку. Например, вы можете сделать *кустарный блок*, чтобы забраться на площадку над вами, или бросить что-то в баллисту, чтобы ее *заклинило* и в вас не смогли попасть.

СЛИШКОМ МНОГО РЕ- МЕСЕЛ...

Если работа с разными видами технологий важна у вас в игре, можете расширить список доступных навыков этого типа. В футуристичной игре у вас может быть набор из инженерии, кибернетики и биотехнологий, которые позволяют выполнять похожие действия с разной техникой. В такой игре персонаж не сможет быть широким специалистом во всех этих навыках, не вложившись по полной.

Если вы решите использовать такой подход, убедитесь, что на это есть причина, кроме обычного затрудства. Если разделение навыка даст вам одни и те же эффекты в разных обертках с разными названиями — возможно, лучше оставить один навык и делать специализацию через трюки.

Если создание вещей и конструкций — значимая часть вашей игры, то вам стоит взглянуть в «Дополнения» (стр. 269), где есть больше информации о том, что можно получить с помощью ремесла.



Атаковать: Вы, скорее всего, не будете использовать ремесло в конфликте, кроме случаев, когда конфликт конкретно опирается на использование механизмов, например осадных орудий. Вашей группе стоит обсудить вероятность таких конфликтов, если кто-то из игроков хочет сосредоточиться на этом навыке. Обычно оружие, которое вы создаете ремеслом, требует другого навыка, чтобы им атаковать, — умение выковать меч не гарантирует умения им драться.



Защитить: Так же, как и в случае с атакой, вы не можете защищаться ремеслом, кроме тех случаев, когда вы каким-то образом управляете механизмом, чтобы защитить себя от атаки.

Трюки ремесла

- **Инструмент всегда под рукой.** Вам больше не нужно тратить жетон судьбы, чтобы объявить, что у вас есть подходящий инструмент для ремесленной задачи, даже в экстремальных ситуациях (например, когда вас посадили в тюрьму и отобрали все вещи). Такое сопротивление теперь просто невозможно применить против вас.
- **Лучше нового!** Когда вы получаете стильный успех на броске преодоления для починки механизма, можете вместо усиления сразу же дать ему ситуативный аспект (с бесплатным призывом) для отражения улучшений, которые вы успели внести.
- **Снайперская точность.** Когда вы используете ремесло в конфликтах с использованием техники, вы можете отфильтровать нежелательные цели из атак по зонам без разделения сдвигов (обычно вам необходимо распределять результаты броска по целям).

Воздействие
на несколько
целей
стр. 205



Ресурсы

Ресурсы описывают как уровень финансов персонажа, так и его способность использовать деньги с умом. Это не всегда наличные, есть разные формы богатства — в средневековом сеттинге ресурсы привязаны не только к золоту, но и к землям и вассалам; в современном мире это может быть доступ к выгодным кредитам.

Мы добавили этот навык в базовый список, чтобы у вас был простой способ работы с богатством как с абстрактной категорией без излишнего счетоводства. Кому-то может показаться странным описание чего-то, что мы привыкли считать ограниченным, в виде статичного числа. Если это вас напрягает, обратитесь к врезке на следующей странице — там описаны варианты ограничения ресурсов.



Преодолеть: Используйте ресурсы, чтобы решить проблемы, которые можно «завалить деньгами» — взятками или покупкой редких и дорогих вещей. Аукционы и торги — типичный пример вызовов и состязаний с использованием ресурсов для преодоления.



Создать преимущество: Ресурсы можно использовать как социальную смазку и чтобы расположить других, например, взяткой (*ты — мне, я — тебе*), или просто проставившись (*In Vino Veritas*). Также с помощью ресурсов вы можете объявить, что у вас уже есть под рукой какой-то нужный предмет или вы можете быстро его достать (и получить соответствующий аспект).



Атаковать: Ресурсы не используются для атак.

Защитить: Аналогично.



Трюки ресурсов

- **Деньги решают все.** Вы можете использовать ресурсы вместо взаимопонимания в любой ситуации, где щеголянье статусными вещами и демонстрация богатства может помочь.
- **Грамотный инвестор.** Вы получаете дополнительное бесплатное преимущество при условии, что оно описывает доход от вложенных вами в предыдущих сессиях средств. (Иными словами, вы не можете заявить, что сделали вклад, задним числом и получите проценты, только если вложились во время игры.)
- **Трастовый фонд, детка.** Дважды за сессию вы можете получить усиление, отражающее непредвиденные доходы.

ОГРАНИЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Если кто-то использует ресурсы слишком часто или вы просто хотите показать, что постоянное «доение» источника дохода его истощает, можете использовать следующие подходы:

- Каждый раз, когда персонаж делает бросок ресурсов и получает успех (но не стильный успех), можете дать ему ситуативный аспект, отражающий временную потерю богатства, например *исхудавший кошелек* или *на мели*. Если это случится снова — переименуйте аспект во что-то хуже — так *на мели* станет *банкротом*, а *банкрот* превратится в *должника по кредитам*. Этот аспект не является последствием, но может стать отличной целью для навязывания против персонажей-транжир. Его можно убрать в конце сессии или когда персонаж перестанет на время разбрасываться деньгами.
- Каждый раз, когда персонаж делает успешный бросок ресурсов, уровень этого навыка падает на 1 до конца сессии. Если результат броска посредственный (+0), то персонаж больше не может пользоваться ресурсами во время текущей сессии.

Если вы хотите сделать еще жестче, можете превратить богатство в категорию конфликта и дать каждому персонажу счетчик богатства, добавляя маркеры стресса за высокий уровень ресурсов. Однако мы не советуем этот метод, если вы не планируете делать богатство значимой частью вашей игры.

Воровство
стр. 105

Скрытность

Скрытность позволяет избежать обнаружения как прячась на одном месте, так и будучи в движении. Этот навык хорошо работает в паре с воровством.



Преодолеть: Вы можете использовать скрытность, чтобы справиться с любой ситуацией, где важно, обнаружат вас или нет. Пробраться сквозь стражу, спрятаться от преследователя, пройти, не оставив следов, и т. д. — все это делается с помощью скрытности.



Создать преимущество: Используйте скрытность, чтобы создать аспекты, отражающие идеальную позицию для атаки или подготовленную вами засаду. Вы можете *хорошо спрятаться* и воспользоваться этим, чтобы напасть на проходящих мимо охранников. Или вас может быть *трудно окружить*, пока вы держитесь в темноте.



Атаковать: Скрытность не используют для атак.

Защитить: Используйте скрытность, чтобы противостоять навыку внимательности или помешать расследованию.

Трюки скрытности

- **Лицо в толпе.** Вы получаете бонус +2 на попытки раствориться в толпе. Определение «толпы» зависит от контекста — на станции метро для создания толкучки должно быть больше людей, чем в небольшом баре.
- **Исчезновение в стиле ниндзя.** Один раз за сцену, потратив жетон судьбы, вы можете исчезнуть у всех на виду, используя дымовую шашку или аналогичный прием. Это даст вам усиление *пропал из виду*. Пока вы в этом состоянии, никто не может атаковать вас или создать преимущества против вас, пока они не определят, где вы находитесь. Для этого нужно сделать бросок внимательности, что подразумевает трату хода. Усиление пропадает, когда вы призываете его либо если противнику удалось его преодолеть.
- **Размытый силуэт.** Вы можете использовать скрытность, чтобы защищаться от стрельбы, если находитесь в тени или в темноте и на расстоянии как минимум одной зоны от врага.

Зоны
стр. 157



Драка
стр. 106

Стрельба

Аналог драки, стрельба — это умение использовать стрелковое оружие как в конфликте, так и по целям, которые не сопротивляются вашим попыткам их подстрелить (вроде мишени или стены сарая).

Как и в случае с дракой, если для вашего сеттинга важно разделение видов оружия, можете распиливать этот навык на варианты вроде луков, огнестрела, энергетического оружия и других. Не перегибайте с этим, если пушки не являются ключевой частью вашей игры.



Преодолеть: Кроме случаев, когда вам зачем-то нужно продемонстрировать меткость в неконфликтной ситуации, вы, скорее всего, не будете использовать этот навык для преодоления. Конечно же, состязания в стрельбе — это популярная штука в приключенческих историях, и мы рекомендуем вам попробовать что-то подобное, если в вашей игре есть персонаж-стрелок.



Создать преимущество: В физических конфликтах стрельбу можно использовать для создания кучи разных преимуществ, вроде удачных рикошетов, подавления огнем и т. д. В кинематографичных играх вы даже можете обезоруживать противника и прибить его одежду к стене стрелами — вы, наверное, видели подобное в фильмах. Вы также можете попробовать создать преимущество, объяснив его своим знанием огнестрельного оружия (например, создав аспект *постоянно заклинивает* на пистолете противника).



Зоны
стр. 157

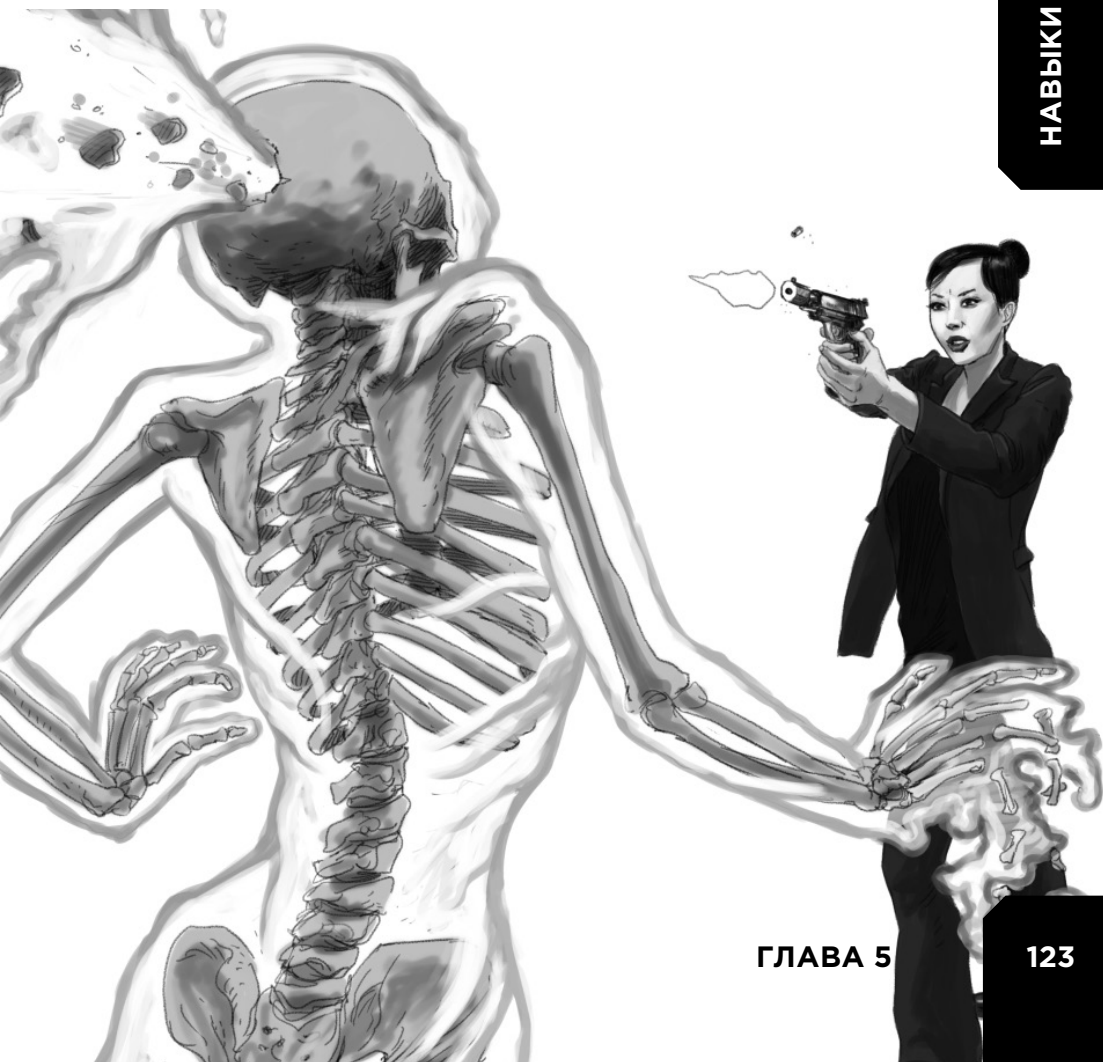
Атаковать: Стрельбой проводят физические атаки на расстоянии до двух зон от своей, в отличие от драки. (Иногда дистанция может быть другой, зависит от оружия.)



Защитить: Особенность стрельбы в том, что ее не используют для защиты — в перестрелках вы скорее будете защищаться атлетикой. Конечно, вы можете прикрыть огнем своих союзников, что работает как защита для них или как источник сопротивления для перемещения оппонентов, но то же самое легко сделать через создание преимущества (*прикрывающего огня* или *града пуль*, например).

Трюки стрельбы

- **Прицельный выстрел.** Во время атаки стрельбой вы можете потратить жетон судьбы, чтобы заявить какое-то конкретное последствие, которое вы хотите причинить цели, например *прострелена кисть*. Если ваш бросок успешен, вы накладываете это последствие на цель как ситуативный аспект вдобавок к нанесенному урону.
- **Первый выстрел.** Вы можете использовать стрельбу вместо внимательности, чтобы определить порядок хода в физическом конфликте, где способность быстро стрелять может быть полезной.
- **Необычайная меткость.** Раз за конфликт вы можете добавить дополнительный бесплатный призыв к созданному вами преимуществу (например, *на мушке*), которое отражает прицеливание.



Телосложение

Телосложение — навык, дополняющий атлетику. Он описывает природные физические данные персонажа, его силу и выносливость. Мы разделили эти навыки, чтобы показать различия между двумя типами физически одаренных персонажей — ловкача (для атлетики) и силача (для телосложения).

В вашей игре такое разделение может быть лишним, хотя вы всегда можете дать игрокам выделиться с помощью трюков и аспектов.



Преодолеть: Телосложение нужно для преодоления любых преград с помощью грубой силы. Чаще всего это ситуативные аспекты зоны конфликта или другие физические препятствия, вроде решеток и запертых дверей. Телосложение применяется в поединках армрестлинга и других силовых состязаниях. Это же относится к марфонскому бегу и прочим вызовам на выносливость.



Создать преимущество: У телосложения большой потенциал для создания преимуществ в физических конфликтах. Этим навыком вы можете *прижать к полу* или *взять в захват* противника. Телосложение также поможет вычислить физические недостатки врагов — к примеру, схватив старого наемника, вы можете понять, что у него *хромая нога* или что-то в этом роде.



Атаковать: Телосложение нельзя использовать для нанесения прямого урона. Для этого есть драка.



Защитить: Телосложение нельзя использовать напрямую для защиты от атак, зато им можно создавать активное сопротивление чужо-му перемещению, если, конечно, вы находитесь в достаточно тесном пространстве, чтобы использовать свое тело как преграду. Вы также можете поставить вместо себя и подпереть что-нибудь массивное, чтобы остановить врага.

Особенность: Навык телосложения добавляет вам новые маркеры физического стресса или ячейку последствия. Среднее (+1) или неплохое (+2) телосложение дает вам маркер физического стресса на 3 единицы урона. Хорошее (+3) или отличное (+4) — маркеры на 3 и 4 единицы урона. Великолепное (+5) телосложение дает дополнительную ячейку легкого последствия вместе с положенными маркерами стресса. Эту ячейку можно использовать только для физического урона.

Зоны

стр. 157

Состязания

стр. 150

Вызовы

стр. 147

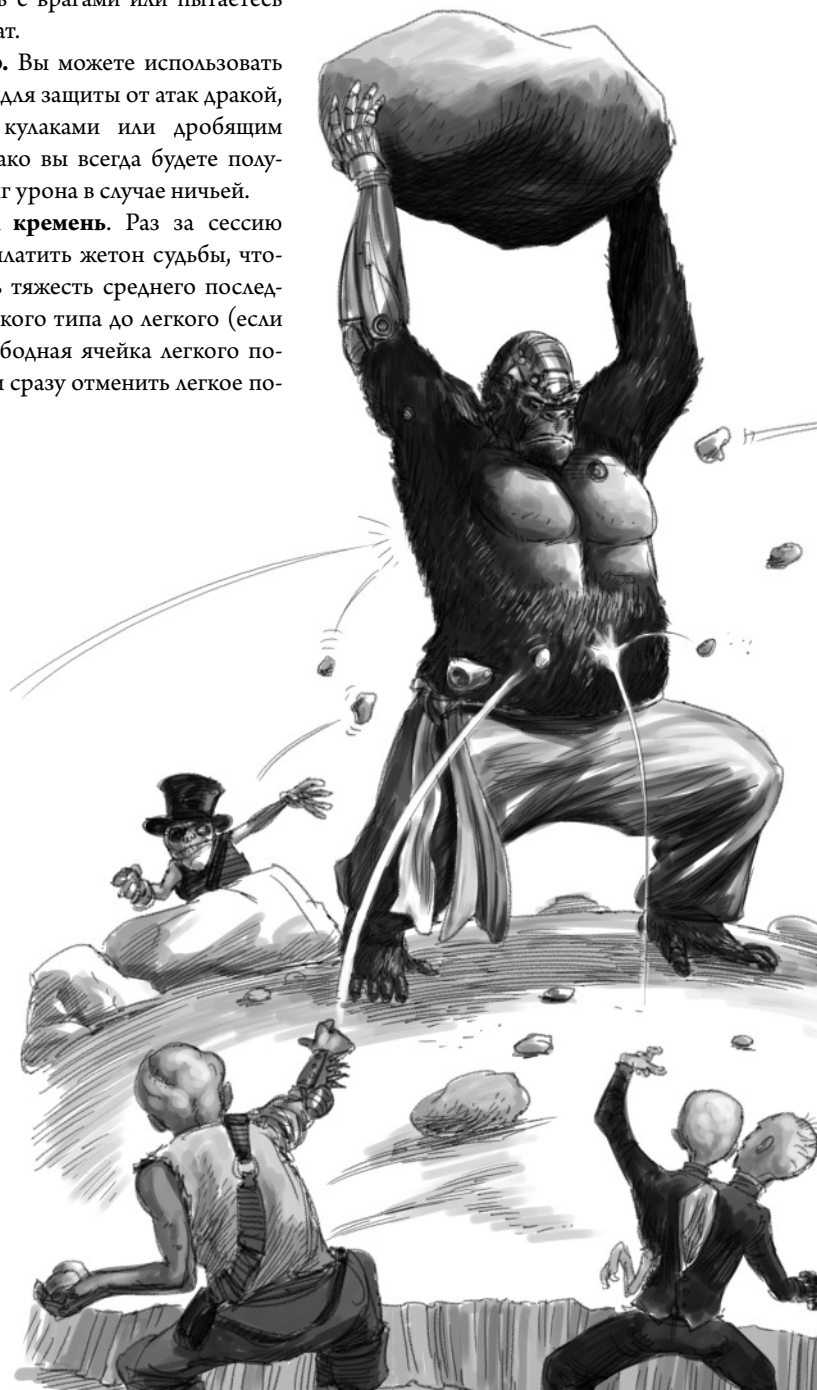
Стресс и

последствия

стр. 50

Трюки телосложения

- **Борец.** Вы получаете +2 на броски телосложения для создания преимущества, когда боретесь с врагами или пытаетесь провести захват.
- **Держать удар.** Вы можете использовать телосложение для защиты от атак дракой, проведенных кулаками или дробящим оружием, однако вы всегда будете получать один сдвиг урона в случае ничьей.
- **Крепкий как камень.** Раз за сессию вы можете заплатить жетон судьбы, чтобы уменьшить тяжесть среднего последствия физического типа до легкого (если у вас есть свободная ячейка легкого последствия) или сразу отменить легкое последствие.



Эмпатия

Эмпатия — умение видеть и интерпретировать изменения в настроении и поведении человека. По сути это эмоциональный аналог внимательности.



Преодолеть: Обычно эмпатию не используют для преодоления препятствий напрямую, но она поможет получить информацию, чтобы потом эффективно воспользоваться другим навыком. Однако в некоторых случаях вы можете использовать эмпатию как внимательность, чтобы проверить, заметили ли вы смену настроения или намерений у объекта.



Создать преимущество: Используйте эмпатию, чтобы считать эмоциональное состояние цели и получить о ней общее представление при условии наличия какого-то межличностного контакта. Чаще всего вы таким способом искать существующие аспекты цели, но иногда сможете даже создавать, особенно если цель — персонаж ведущего. Правда, если цель поймет, что вы ее «читаете», то сможет защищаться обманом или взаимопониманием.

Вы также можете использовать эмпатию, чтобы определить уязвимые для ментальных атак места в психике цели, её точки надлома.



Атаковать: Эмпатию нельзя использовать для этого действия.



Защитить: Используйте эмпатию, чтобы разглядеть истинные намерения цели, а также защититься от попыток вас обмануть или создать над вами социальное преимущество.

Особенность: Эмпатия — основной навык, который вы будете использовать, чтобы помочь другим избавиться от ментальных последствий.

Трюки эмпатии

- **Обмани меня.** Вы получаете +2 ко всем броскам эмпатии на распознавание лжи, кому бы она ни была предназначена.
- **Чутье на неприятности.** Вы можете использовать эмпатию вместо внимательности для определения порядка хода в конфликте при условии, что у вас была возможность пообщаться с участниками конфликта или понаблюдать за ними в течение нескольких минут в этой сцене.
- **Психолог.** Раз за сессию вы можете уменьшить чье-то последствие на один уровень тяжести (с тяжелого до среднего, со среднего до легкого, с легкого до отсутствия последствия), если вы успешно кинете эмпатию: неплохо (+2) для легкого последствия, хорошо (+3) — для среднего и великолепно (+4) — для тяжелого. Чтобы трюк подействовал, нужно поговорить с целью минимум полчаса, и вы не можете использовать этот трюк на себя. (Обычно такой бросок лишь начинает процесс восстановления, а не снижает тяжесть последствия моментально.)





6

ДЕЙСТВИЯ И ИСХОДЫ




ПОРА ДЕЙСТВОВАТЬ!

Вы кидаете кубики, **только когда на пути к цели встанёт интересное препятствие**. Если препятствие неинтересное, то и кидать незачем: вы просто достигаете цели.

Как мы уже говорили в предыдущих главах, персонажи игроков в Fate действуют активно. В ходе игры вам предстоит многое: штурмовать крепости злодеев, проводить космические корабли сквозь минные поля, созывать людей на акции протеста и собирать от осведомителей последние новости о том, что происходит на улицах.

Когда вы совершаете действие, скорее всего, кто-то или что-то встанет у вас на пути. Вряд ли будет интересно, если злодей просто сдастся без боя: он наверняка сделает всё, чтобы обезопасить от вас своё логово. Минное поле, через которое вы ведете корабль, оказывается нестабильно — мины уже начинают взрываться вокруг корабля. Протестующие боятся полиции, а ваши осведомители молчат, потому что кто-то уже успел их подкупить.

Вот когда пора браться за кубики.

- Выберите подходящий навык.
- Бросьте четыре кубика Fate.
- Сложите выпавшие значения:  — это +1,  — это -1, а  — это 0.
- Прибавьте к броску значение своего навыка: итоговая сумма — ваш результат соответственно лестнице успехов.
- Если вы призываете аспект, прибавьте +2 к результату или перебросьте кубики.

Действия
стр. 8

Сайнер хочет подкупить стражников, которые не пускают ее в город Таалар. Аманда решает, что это будет преодоление сопротивления, поскольку у стражников даже имен нет и ситуация не тянет на полноценный конфликт.

Конфликты
стр. 154

Лили просматривает навыки Сайнер и выбирает ресурсы в надежде наскрести достаточно денег на взятку. Ресурсы у неё на средние (+1), так что к результату броска она добавит всего +1.

Лили кидает кубики:



Итоговый результат броска: +2 (+1 на кубиках и ещё +1 за навык), что соответствует неплохому уровню по лестнице успехов.

Сопротивление

Как уже говорилось в главе «Основы», вы сравниваете результат броска с силой сопротивления. Сопротивление может быть активным или пассивным. В первом случае это будет другой персонаж и его встречный бросок. Во втором — фиксированное значение согласно лестнице прилагательных, которое отражает влияние обстоятельств или сложность ситуации. Ведущий, ваша задача — подобрать уместный для ситуации тип сопротивления.

Аманда решает, что сопротивление будет активным и что навык воли тут подходит лучше всего, ведь стражники борются с искушением. Стражники — безымянные персонажи ведущего, которые не отличаются большой силой воли, поэтому их навык будет посредственным (0). Аманда кидает кубики:



... и получает +3 — вот это везение! Результат её броска по лестнице — хороший (3+), что на один больше результата Лили.

АКТИВНОЕ ИЛИ ПАССИВНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ?

Если персонаж игрока или ведущего по логике может помешать происходящему, пусть окажет активное сопротивление. Это не считается действием, тут работает обычный механизм разрешения конфликтов. Персонаж всегда вправе активно сопротивляться, если он присутствует и способен вмешаться. В случае сомнений подходящие ситуативные аспекты подскажут, как именно персонаж кому-то противостоит.

Если никто из персонажей не вмешивается, взгляните на ситуативные аспекты сцены. Может, какой-то из них объясняет наличие препятствия. Или оцените обстоятельства (пересечённая местность, хитроумный замок, время поджигает и т. д.). Нашли что-то интересное? Делайте сопротивление пассивным и назначайте сложность согласно лестнице.

Если у вас пограничный случай, например, когда источник сопротивления не является персонажем, но автономен (автоматическая турель), или когда персонаж ведущего не в состоянии оказать активного сопротивления (скажем, он просто не знает о том, что делает персонаж игрока), доверьтесь интуиции. Выберите то, что лучше всего отразит обстоятельства или сделает ситуацию интереснее.

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ЧЕТЫРЕ ИСХОДА

Четыре
действия
стр. 134

Успех
за цену
стр. 189

Результатом броска может быть провал, ничья, успех и стильный успех.

Каждый бросок кубиков приводит к одному из четырёх исходов. У отдельных действий бывают свои нюансы, но в целом все они укладываются в одну и ту же схему.

Провал

Если результат вашего броска меньше сопротивления — это провал.

Провал провалу рознь. Возможно, вы не получаете то, что хотели. Или получаете, но дорогой ценой. А может вас ждут некие отрицательные игромеханические последствия. Иногда провал приводит к нескольким из этих проблем — цену конкретного броска определяет ведущий (см. ниже).

Ничья

Если вы выкинули столько же, сколько противник, — это ничья.

Вы получаете меньше, чем хотели, либо всё, но за малую цену.

Успех

Если вы выкинули на 1 или 2 больше, чем противник, — это успех.

Вы получаете то, что хотели, и вам это ничего не стоит.

Стильный успех

Если обошли противника на 3 или больше — это стильный успех.

Вы получаете то, что хотели, и даже немного больше.

ЦЕНА УСПЕХА

Прикидывая цену успеха, берите в расчёт как сюжетные, так и игромеханические последствия заявленного действия.

Успех дорогой ценой должен осложнять ситуацию: можете создать новую проблему или усугубить имеющуюся. Введите нового противника в текущей, либо следующей сцене (будь то новый персонаж ведущего или препятствие), предложите игроку принять последствия или дайте одному из противников преимущество над персонажем игрока, которое он может призвать бесплатно.

Успех малой ценой добавляет в игру обстоятельство, которое может обернуться бедой для персонажа игрока, но не обязательно ставит под угрозу успех его действий. Или можете предложить игроку получить стресс или дать его противнику усиление.

Не страшно, если у малой цены будет лишь описательный эффект, показывающий, что персонаж еле-еле достиг цели.

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО



СЛОЖНОСТЬ БРОСКОВ НАВЫКОВ

Если сопротивление активное, о сложности можно не беспокоиться: просто бросьте кубики, добавьте навык персонажа ведущего и положитесь на удачу. Подробнее об уровнях навыков персонажей ведущего смотрите в главе «Ведение игры» на стр. 215.

Если сопротивление пассивное, решите, какому уровню лестницы успехов оно соответствует. Оценка сложности скорее искусство, чем точная наука, но мы дадим некоторые ориентиры.

Всё, что хотя бы на две ступени выше навыка персонажа — например, неплохой (+2) навык против отличного (+4) сопротивления, — означает, что действие, скорее всего, обернется провалом или игроку придется призывать аспекты, чтобы преуспеть.

Всё, что хотя бы на две ступени ниже навыка персонажа — например, неплохой (+2) навык против посредственного (+0) сопротивления, — означает, что у персонажа есть хороший шанс на стильный успех и призывать аспекты, вероятно, не понадобится.

Между этими двумя полюсами шансы игрока на успех или ничью примерно равны, как и шансы на то, что ему придется (или не придется) призывать аспекты.

Из этого следует, что низкую сложность лучше назначать, когда хочется дать персонажам шанс блеснуть и показать свою крутизну, среднюю — чтобы создать напряжённую ситуацию с надеждой на успех, а высокую — чтобы подчеркнуть, насколько сложна или необычна ситуация, и заставить группу выложиться по полной.

Ещё пара простых истин напоследок.

Средний уровень лестницы назван так неспроста: если сопротивление не отличается ничем особенным, нет причин назначать сложность выше +1.

Если у сопротивления есть хоть какая-то особенность, но вы не можете определиться со сложностью, назначайте неплохую (+2). Такая сложность примерно соответствует средним значениям навыков персонажей игроков и будет достойным вызовом героям с любым уровнем навыков, кроме отличных (+4) — а таким профессионалам тоже иногда давать блеснуть своими умениями.

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Базовый
список
навыков
стр. 96

ДЕЙСТВИЯ И ИСХОДЫ

Кидая кубики, вы должны выбрать тип действия, которое хотите совершить: преодоление, создание преимущества, атака или защита.

В игре есть четыре типа действий. При броске навыка решите, что именно пытаетесь сделать. Описание навыка подскажет, какие действия подходят этому навыку и в каких условиях они применимы. Обычно тип действия будет понятен из описания используемого навыка, ваших намерений и игровой ситуации, но иногда придется обсудить с остальными игроками, какое действие подойдет лучше.

Всего типов действий четыре: **преодоление, создание преимущества, атака или защита.**

Преодоление

Используйте это действие, чтобы достичь соответствующих навыку целей.

Каждый навык имеет свою область применения и охватывает разнообразные ситуации, для которых подходит лучше всех. Например, персонаж с навыком воровства может открыть фомкой окно, персонаж с навыком эмпатии может попытаться успокоить толпу, а персонаж с навыком ремесла — починить ось повозки, сломанную в результате отчаянной погони.

Когда ваш персонаж оказывается в одной из таких ситуаций и что-то стоит между ним и его целью, используйте преодоление. Можете считать его «универсальным» действием для всех навыков: если никакой другой тип действий не подходит, значит, пора преодолевать.

Оказываемое вам сопротивление может быть активным или пассивным, по ситуации.

Когда вы преодолеваете и:

- **...выпадает провал**, есть два варианта: вы можете просто согласиться на провал и не достичь своей цели, или достичь цели дорогой ценой.
- **...выпадает ничья**, вы достигаете цели или получаете то, чего хотели, но за малую цену.
- **...выпадает успех**, вы достигаете своей цели без проблем.
- **...выпадает стильный успех**, вы достигаете цели и к тому же получаете усиление.

Усиления
стр. 58



Бывают случаи, когда указанные преимущества и штрафы уместнее заменить другими. Можете перечитать описание четырех действий и взять из них что-то более подходящее.

Например, при стильном успехе вы не только достигаете цели, но и получаете усиление. Но если бросок приведёт к завершению сцены или у вас не получается придумать подходящий усиление, можете просто добавить описательный эффект в качестве преимущества.



Лэндон рыскает вокруг осадной башни крепости Красного Императора в надежде вывести из строя имперские баллисты. Если он преуспеет, армия, которая наняла его, получит шанс победить в завтрашней битве.

Аманда говорит: «Итак, ты пробрался на вершину башни и приступил к работе. Но тут ты слышишь эхо шагов — похоже, патруль начал свой обход раньше, чем положено».

«Чёрт, — говорит Ленни. — Похоже, я нарвался на единственный дисциплинированный патруль в крепости. Мне нужно вывести баллисты из строя и смыться. Если меня засекут, мне конец...»

Аманда пожимает плечами. «Будешь работать быстро? Хорошо. Тут пассивное сопротивление. Нехватка времени плюс сложный механизм дают (+4)».

У Лэндона средний (+1) навык ремесла. Ленни ворчит, что надо было отправить на это дело Зирда, и кидает кубики: выпадает +2, что в сумме с навыком дает хороший (+3) результат. Маловато.

Ленни тратит жетон судьбы и призывает один из аспектов Лэндона: «Ну, ты знаешь, как я обычно говорю... **ломать — не строить**». Аманда усмехается и кивает: с помощью аспекта Лэндон получает великолепный (+5) результат. Этого вполне хватит для обычного успеха, так что Лэндон достигает своей цели без каких-либо последствий.

Ленни описывает, как Лэндон, раскурочив баллисту, ныряет в укромное место прежде, чем патруль поднимается вверх.

Призыв
аспектов
стр. 68

Тайные или
скрытые
аспекты
стр. 79

Защита
стр. 142

Создание преимущества

Используйте это действие, чтобы создать выгодный ситуативный аспект или обернуть себе на пользу любой аспект, уже доступный вам.



Создание преимущества покрывает широкий диапазон действий, при которых ваши навыки помогают извлечь преимущество из сложившихся обстоятельств.

В одних случаях вы активно меняете ситуацию сами (например, швыряя в глаза врагу песок или что-нибудь поджигая), в других — получаете новую полезную информацию (скажем, узнаете о слабости чудовища, проведя исследование), в третьих — пользуетесь слабостью противника, о которой узнали раньше (к примеру, провоцируете, зная о его взрывном характере).

Создавая преимущество, вы должны указать, создаете ли новый ситуативный аспект или пользуетесь существующим. В первом случае укажите также, чему вы добавляете аспект — персонажу или окружению.

В зависимости от обстоятельств сопротивление может быть активным или пассивным. Если ваша цель — другой персонаж, его бросок всегда считается действием защиты.

Когда вы создаете преимущество, чтобы добавить новый аспект, и:

...выпадает провал, вы либо не добавляете аспект, либо добавляете, но его бесплатно призывает кто-то другой: то есть что бы вы не делали, это идет на пользу кому-то другому. Этим кем-то может быть ваш противник в конфликте или другой персонаж, который может нанести вам ощутимый ущерб. Возможно, вам придется переименовать аспект, чтобы лучше отразить тот факт, что он пошел на пользу другому персонажу, — обсудите этот момент с остальными и назовите аспект подходящим образом.

Усиления
стр. 58

Ситуативные
аспекты
стр. 58

- **...выпадает ничья**, вы получаете не ситуативный аспект, а усиление. Это значит, что вам надо переименовать этот аспект, чтобы отразить его временную природу (например, *пересечённая местность* превращается в *камни на пути*).
- **...выпадает успех**, вы создаете ситуативный аспект, который один раз можно призвать бесплатно.
- **...выпадает стильный успех**, вы создаете ситуативный аспект, который можно дважды призвать бесплатно.

Глубоко в пещерах Ярзарука Сайнер «посчастливилось» столкнуться с ожившими охранными големами.

Первые **обмены** бросками были не особо успешны — Сайнер пропустила пару серьёзных ударов. Лили спрашивает у Аманды: «Ты говорила, в комнате полно ковров, штор и мебели, да?»

Аманда кивает, и Лили продолжает: «Могу я опрокинуть что-нибудь, чтобы замедлить големов? Я так понимаю, они довольно здоровые и неуклюжие — за мной им не угнаться».

Аманда отвечает: «Вполне. Похоже, ты хочешь создать преимущество при помощи атлетики. Один из големов рядом с тобой, так что может помешать тебе. Поэтому он кинет свою защиту».

Атлетика у Сайнер развита отлично (+4). На кубиках у Лили выпадает +1, что в сумме даёт великолепный (+5) результат. Ближайший голем кидает защиту, но получает только неплохой (+2) результат. Это значит, что у Сайнер стильный успех! Лили добавляет сцене аспект **пол завален хламом** и делает пометку, что она может дважды призвать этот аспект бесплатно.

Аманда описывает, что големам стало сложнее перемещаться, и теперь у Сайнер есть преимущество в предстоящем обмене...

Обмен
стр. 159



Когда вы создаете преимущество на существующем аспекте и:

- **...выпадает провал**, вы даете возможность бесплатно призвать этот аспект кому-то другому. Этим кем-то может быть ваш противник в конфликте или любой другой персонаж, который может нанести вам ощутимый ущерб.
- **...выпадает ничья или успех**, вы или ваши союзники можете один раз призвать этот аспект бесплатно.
- **...выпадает стильный успех**, призвать аспект бесплатно можно дважды.



Султан Ванира нанял Зирда шпионить за неким местным купцом. Зирд отправляется на знаменитый базар столицы Ванира, чтобы подобраться поближе к цели.

Райан говорит: «Я хочу использовать взаимопонимание, чтобы создать преимущество и вызвать у этого парня доверие к себе. Не знаю пока, какой аспект мне нужен — просто хочу узнать про него что-нибудь интересное, чтобы использовать это позже или передать Сайнер». У Зирда есть трюк — **приветливый обманщик**, — так что он может обойтись без использования обмана, хотя очевидно скрывает свои истинные намерения.

Аманда отвечает: «Лады. Он купец, так что обман у него развит прилично. Думаю, это пассивное сопротивление: у него пока нет повода тебя в чем-то подозревать. Попробуй перекинуть (+4)».

Райан кидает кубики: выпадает +1. Контакты у него хорошие (+3), так что в сумме выходит ничья.

Аманда заглядывает в свои записи, ухмыляется и говорит: «Вот что ты замечаешь. Купец весьма общителен. Он бойко расхваливает свои товары перед покупателями и перешучивается с другими лавочниками. Причём при общении с молодыми людьми его манера, похоже, непроизвольно меняется на более... игровую».

Она выкладывает на стол карточку с надписью **падок на смазливых мужчин** — этот аспект купца больше не является тайной. Райан делает пометку, что может бесплатно призвать его.

«Падок на смазливых мужчин? — говорит он. — А меня он считает красивым?»

Аманда ухмыляется: «Тебя он точно считает *приветливым...*»

Райан закатывает глаза: «Чего не сделаешь для заказчика».



Атака

Используйте это действие, чтобы причинить вред участнику конфликта или вывести его из сцены.



Защита
стр. 142

Этот тип действия самый простой: используйте его, когда хотите причинить вред во время конфликта. Атака не обязательно должна быть физической: некоторые навыки позволяют наносить ментальный вред.

Чаще всего цель будет активно сопротивляться атаке. Пассивное сопротивление в этом случае будет означать, что вы застали цель врасплох и она не может полноценно защититься. Или же цель — малозначимый персонаж ведущего, который не стоит броска кубиков.

Кроме того, и пассивное, и активное сопротивление всегда считается действием защиты, так что эти действия неразрывно связаны друг с другом.

Когда вы атакуете и:

- **...выпадает провал**, вы не наносите цели урон. (Более того, это значит, что цель успешно защитилась и вам, вероятно, придётся иметь дело с другими эффектами.)
- **...выпадает ничья**, вы не наносите урон, но получаете усиление.
- **...выпадает успех**, вы наносите цели удар, сила которого равна числу сдвигов, превысивших сопротивление. Цель должна отметить соответствующее силе удара последствие или маркер стресса. Если она не может этого сделать, то выбывает из конфликта.
- **...выпадает стильный успех**, вы наносите цели удар как при обычном успехе, но можете снизить силу своего удара на один, чтобы дополнительно получить усиление.

Усиления
стр. 58

Сайнер сошлась в бою с Дризбаном — членом знаменитой Алой Двадцатки, элитной стражи Антаруса. В своей неподражаемой манере она пытается рассечь его стремительным клинком.

Стресс
стр. 160

У Сайнер хороший (+3) навык драки, у Дризбана — отличный (+4). Лили выкидывает +2, что дает великолепный (+5) результат.

Аманда кидает кубики за Дризбана: -1, и результат его защиты — (+3). Лили побеждает со сдвигом 2 и наносит свой удар.

Однако ей этого мало. «Призываю аспект **скандально известная девушка с мечом**, — говорит она. — Видят боги, сейчас я этого красавца распишу!»

Лили тратит жетон судьбы, повышая свой результат до эпического (+7). Теперь она впереди на 4 сдвига, получает стильный успех и стремительно атакует врага. Она решает нанести удар на 4 (хотя при желании могла бы разменять его на 3 с усилением).

Если Дризбан хочет продолжить бой, он должен принять стресс или последствия.



Защита

Используйте это действие, чтобы избежать атаки или помешать противнику создать преимущество против вас.

Когда вас кто-то атакует или создаёт преимущество против вас, вы всегда можете защититься. Как и в случае с атакой, речь идёт не только о физическом нападении — некоторые навыки позволяют защищаться от попыток навредить разуму или подорвать решимость.



Усиления
стр. 58

Спротивление в случае с защитой почти всегда активное, ведь вы кидаете кубики в ответ на чье-то действие. Если вы столкнулись с пассивным сопротивлением, значит, вы оказались во враждебной среде (например, рядом с бушующим пламенем) или напавший на вас персонаж ведущего не настолько важен, чтобы кидать из-за него кубики.

Когда вы защищаетесь и:

- **...выпадает провал**, на вас обрушиваются последствия того, что вы пытались предотвратить. Возможно, противник наносит вам удар или получает над вами преимущество.
- **...выпадает ничья**, вы даете противнику усиление.
- **...выпадает успех**, вы удачно избегаете атаки или не даете противнику получить преимущество над вами.
- **...выпадает стильный успех**, вы защищаетесь как и при обычном успехе, но вдобавок, воспользовавшись моментом, получаете усиление.



МОЖНО ЛИ ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ ПРЕОДОЛЕНИЯ?

Технически — нет. Действие защиты нужно для того, чтобы предотвратить создание ситуативных аспектов или получение стресса и последствий — то есть, по сути, чтобы защитить вашего персонажа от любых негативных игромеханических факторов.

Однако, как говорилось на странице 131, вы всегда можете оказать активное сопротивление любому действию. Так что если кто-то хочет совершить действие преодоления, которому вы в силах помешать, можете смело говорить: «Эй! Я встаю у него на пути!» — а потом кидать кубики, оказывая активное сопротивление. Правда, при этом вы не получите дополнительных преимуществ, которые даёт действие защиты, но зато можете не беспокоиться и о негативных последствиях провала защитного броска.

Зирд Таинственный защищает некий магический тезис перед советом Коллегии Арканы. К несчастью, Вокус Скротч, один из членов Коллегии и давний соперник Зирда, имеет на него зуб. Он не просто желает Зирду поражения — он хочет, чтобы Зирд оступился и усомнился в собственной правоте. Игроки решают, что Скротч знает Зирда достаточно хорошо, чтобы провернуть такой трюк, поэтому они разыгрывают конфликт.

Когда Зирд заканчивает вступительную речь, Аманда описывает, как Скротч атакует Зирда с помощью навыка провокации, указывая на слабые места в его построениях и заставляя его пересмотреть свои позиции. Провоцирует Скротч хорошо (+3).

Зирд защищается волей, которая развита у него неплохо (+2). На кубиках у Аманды выпадает +1: итого у Скротча отличный (+4) результат. Райан кидает свои кубики неплохо (+2), что в сумме даёт отличный (+4) результат — у них ничья! Зирд не получает «удара», но дает Скротчу усиление, который Аманда решает называть **минутным замешательством**.

ЭФФЕКТЫ НЕ СУММИРУЮТСЯ!

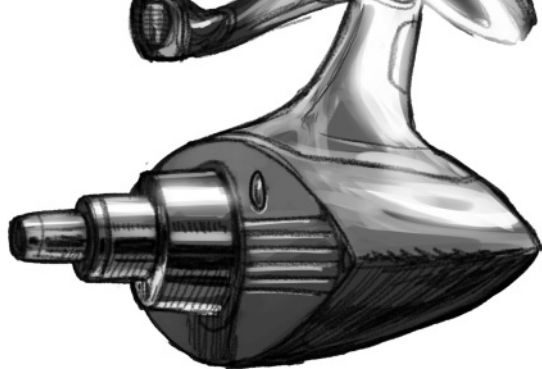
Вы, наверное, заметили, что защита отчасти повторяет исходы атаки и создания преимущества. Например, ничья на защите дает усиление вашему противнику, а ничья на атаке — нападающему.

Это не значит, что нападающий получает сразу два усиления — мы просто описываем один и тот же результат с точки зрения нападающего и защищающегося так, чтобы не возникало разночтений при обращении к правилам, о каком бы действии вы ни читали.





ВЫЗОВЫ, СОСТЯЗАНИЯ И КОНФЛИКТЫ



ДЕТАЛИЗАЦИЯ ДЕЙСТВИЙ

Чаще всего для разрешения исхода игровых ситуаций хватает одного броска. Вам не нужно каждый раз вдаваться в детали временных рамок или конкретику применения навыка. Вы можете сделать бросок атлетики, чтобы определить, удалось ли вам покорить отвесный утёс, взбираясь на него в течение нескольких дней, или чтобы выяснить, смог ли ваш герой увернуться от падающего дерева в эту секунду.

Иногда тем не менее персонаж игрока может оказаться в необычайно драматической и захватывающей ситуации, как в кульминации фильма или приключенческого романа. В этом случае неплохой бы детализировать сцену и разрешить её исход несколькими бросками — сменяющие друг друга успехи и провалы добавят происходящему динамики и эффекта неожиданности. Чаще всего детализируют сцены боя, но при желании вы можете разнобразить таким образом любой критически важный для повествования момент — погоню на автостраде, судебное заседание, партию в покер с высокими ставками и так далее.

Мы предлагаем три способа детализации взаимодействий:

- **Вызовы** — их применяют, когда один или несколько персонажей вместе пытаются добиться какой-то непростой и важной цели.
- **Состязания** описывают ситуации, где два или более персонажей соревнуются в попытке добиться желаемого.
- **Конфликты** разворачиваются, когда два или более персонажа пытаются напрямую навредить друг другу.

Большинство стоящих перед героями препятствий можно преодолеть «в одно действие» — например, когда персонаж пытается взломать замок, обезвредить бомбу, разузнать важные сведения и т. д. Также одного броска хватит, когда конкретный путь достижения цели не имеет особого значения, либо когда детализация процесса займёт слишком много времени, а также если важно понять только одно — удастся ли героям добиться цели без последующих осложнений или лишних усилий с их стороны.

Иногда, однако, ситуация усложняется. Порой недостаточно просто взломать замок — нужно еще и отбиваться от полчищ зомби, а также очертить круг магической защиты. Мало обезвредить бомбу — добавок к этому герой должен посадить подбитый дирижабль и при посадке уберечь лежащего без сознания ученого, спасение которого является целью задания.

Вызов — это череда действий преодоления, цель которых — разрешить исход особо сложной или динамичной ситуации. На каждом этапе вызова используется **навык, отличающийся от уже использованных**, после чего отдельные результаты соотносят для определения общего исхода.

Ведущим, которые сомневаются, можно ли считать разворачивающуюся ситуацию вызовом, стоит задать себе следующие вопросы:

- Может ли каждая стоящая перед героем задача считаться испытанием, не связанным с другими? Если все препятствия ведут к достижению одной цели, например «отключить детонатор», «остановить таймер» и «избавиться от заряда взрывчатки» во время обезвреживания бомбы, то это можно сделать одним действием преодоления, используя детали для описания исхода.
- Нужны ли для разрешения ситуации разные навыки? Оттеснить зомби (драка), разгрести завалы (телосложение) и починить сломанную повозку (ремесло) с целью сбежать — хороший пример вызова.

Для создания вызова просто выделите все составляющие испытания и разрешите каждое из них отдельным броском преодоления (иногда — в очень определенном порядке, и это нормально). В зависимости от ситуации совершение нескольких проверок может лечь на плечи одного персонажа, либо же в вызове смогут поучаствовать сразу несколько героев.



Зирд Таинственный пытается провести обряд освящения, чтобы боги Кирика взяли придорожный трактир под защиту. На первый взгляд ничего особенного, но Зирд хочет успеть завершить ритуал, прежде чем таверна захлебнётся в полчищах зомби, которым он по незнанию дал волю в предыдущем приключении.

Аманда видит несколько ключевых компонентов сцены. Во-первых, нужно провести ритуал, во вторых — забаррикадировать трактир, в третьих — воодушевить постояльцев, чтобы они не паниковали. Для этих целей подойдут знания, ремесло и какой-то социальный навык — Райан выбирает взаимопонимание.

Итак, Райан использует все три навыка — по одному броску для каждого компонента вызова, которые озвучила Аманда. Она решает задать сопротивление на хорошем (+3) уровне — таким образом у Райана будут шансы победить, но исход не предрешен. Теперь они готовы начинать.

Для проведения вызова совершайте действия преодоления в том порядке, какой сочтёте наиболее интересным, но не спешите выносить вердикт об исходе, пока не получите все результаты. Трактуйте результаты всех бросков в том порядке успехов и провалов, который покажется вам наиболее драматичным и логичным. Совет игрокам — получив усиление на одном из бросков, не стесняйтесь использовать его в другом действии — только придумайте этому красивое объяснение.

Когда броски сделаны, ведущий должен сопоставить успехи, провалы ихцены всех действий, после чего описать итог сцены. Возможно, результаты приведут героев к новым вызовам, состязаниям или даже конфликтам.

Райан вздыхает, берет кубики и говорит: «Ну что ж, поехали».

Сперва он решает разобраться с баррикадированием входов, используя свой хороший (+3) навык ремесла, и получает в общей сложности 0. Итог — ничья, поэтому он достигает цели малой ценой. Аманда говорит: «Пожалуй, сделаем так: я получаю усиление **работа наспех**, которым воспользуюсь против тебя, если потребуется, — в конце концов, тебе пришлось работать второпях».

Райан вздыхает и кивает, после чего принимается за вторую цель вызова — ему нужно успокоить местных с помощью хорошего (+3) навыка взаимопонимания. Он бросает кубики и получает чудовищно низкие -3! Либо его попытка обернётся провалом, либо успехом, но дорогой ценой. Райан склоняется в пользу успеха, и теперь Аманде нужно придумать эту цену.

Какое-то время она думает. Как же может выйти боком попытка успокоить селян?

Затем Аманда ухмыляется: «Это скорее элемент истории, а не правил игры, но, знаешь... ты используешь взаимопонимание, поэтому сейчас Зирд, вероятно, толкнёт вдохновляющую речь. По-моему, ты мог случайно убедить часть фермеров и крестьян, что зомби ничуть не опасны, и сейчас люди выйдут на бой без страха. Ведь твоя магия их убережёт, верно?»

Райан отвечает: «Но ведь для этого они должны быть в трактире!» Аманда лишь молча улыбается, и Райан опять вздыхает. «Ладно, я понял. Кто-то из местных поймёт меня неправильно, бросится на рожон и, наверное, умрет. Я уже слышу их голоса... Зирд, почему ты позволил моему мужу погибнуть? Гррр».

Аманда продолжает ухмыляться.

Райан готовится решить последнюю задачу — сам ритуал, для которого он использует свои отличные (+4) знания. Аманда призывает усиление, которое получила ранее: «Тебя отвлекают зомби, рвущиеся через хлипкие баррикады. Очень отвлекают». Сложность последнего броска становится великолепной (+5).

Райан получает +2, его итог — фантастический (+6), и этого хватает, чтобы преуспеть без какой-либо цены.

Аманда кивает, после чего вместе с Райаном они описывают сцену — Зирд завершает ритуал как раз вовремя, и священная сила богов Кирика наполняет трактир. Некоторые из ломящихся внутрь мертвецов начинают шипеть и дымиться в божественном свете, и Зирд выдыхает с облегчением... но тут из-за стен трактира до его ушей доносятся крики объятых паникой горожан.

Однако это уже следующая сцена.

Если по окончании вызова у вас остались неистраченные усиления, вы вправе использовать их в следующих сценах, если события вызова напрямую к ним привели.

Преимущества в вызове

Во время вызова вы можете создавать преимущества для себя или других. Это не засчитается завершением одной из задач вызова, но провал может иметь цену или осложнить другую задачу. Будьте осторожны: преимущества могут быть полезны, но их создание сопряжено с риском.

Атаки во время вызова

Во время вызова вы боретесь только с пассивным сопротивлением, поэтому действие атаки вам не пригодится. Если в какой-то момент вам покажется разумным атаковать цель, возможно, вам стоит перейти к разрешению конфликта вместо вызова.

СОСТЯЗАНИЯ

Когда два или более персонажа противостоят друг другу, не пытаясь напрямую нанести вред, — это состязание. Типичные примеры состязаний — дебаты, армрестлинг, гонки и другие спортивные соревнования.

Ведущим, решившим устроить состязание, стоит спросить себя:

- Каковы «стороны»? В противоборство ввязались группы или отдельные персонажи? Если на одной из сторон несколько участников, они делают бросок по правилам командной работы.
- На какой местности происходит состязание? Есть ли вокруг особые элементы, которые можно использовать как ситуативные аспекты?
- Как участники противостоят друг другу? Они вступают в схватку напрямую (в гонках на короткой дистанции или покерном матче) или же пытаются преодолеть факторы, не связанные ни с одной стороной (дорожку с препятствиями или скепсис беспристрастного судьи)?
- Какие навыки могут быть полезны в состязании? Каждый участник должен кидать один и тот же навык или нескольких разных?

Зирд Таинственный был повержен в бою с загадочной группой наемных убийц, напавших на него и Сайнер из засады на окраине города! Сайнер удалось добить последнего из них, завершив конфликт, и сейчас она бежит к своему павшему другу.

В тот же миг главарь банды, карманник, известный Сайнер под именем Теран Быстрый, появляется из ниоткуда рядом с телом Зирда с помощью заклинания телепортации! Он тут же начинает творить новое заклинание и явно собирается телепортироваться вместе с Зирдом. Сайнер бежит изо всей мочи. Успеет ли она добраться до врага до того, как Теран закончит ритуал?

Аманда хочет устроить состязание и сверяется с вопросами.

В предыдущем конфликте она ввела ситуативный аспект **скользящая мостовая** и решает его использовать.

Очевидно, что Теран и Сайнер напрямую противостоят друг другу, поэтому они будут оказывать активное сопротивление.

Во время состязания Теран использует навык знаний, потому что он колдует. Поскольку Сайнер нужно просто быстро преодолеть расстояние, Аманда и Лили считают, что тут нужна атлетика.

Теперь можно начинать.

Состязание представляет собой последовательность **обменов**. Во время обмена каждый участник должен совершить один бросок навыка, чтобы определить, насколько хорошо они справились на этом этапе состязания. По сути, всё это сводится к действиям преодоления.



Игроки, совершающие бросок во время состязания, должны сопоставить свой результат со всеми остальными.

- Если у вас самый высокий результат, вы победили в обмене. Если вы открыто противостояли другим участникам, значит, вам удалось занять самую выгодную позицию. Если вы боролись с нейтральной стороной — вы совладали с ней лучше других. Высший результат в обмене дает вам **победное очко** (которое можно отобразить штрихом или крестиком на бумаге), и вы можете описать, как добились такого успеха.
- Если вы (и больше никто) получаете стильный успех, вам положено два победных очка.
- Если сравнение наивысших результатов закончилось ничьей, победное очко не получает никто, и ситуация получает неожиданный поворот. В зависимости от обстоятельств может произойти одна из нескольких вещей (а то и все сразу): местность или нейтральная сторона претерпевают изменения либо на всех участников влияет внезапно возникший фактор. Ведущим стоит создать новый ситуативный аспект, отражающий эту перемену.
- Первый участник, получивший три победных очка, выигрывает состязание.

У Сайнер отличный (+4) навык атлетики. Навык знаний Тера-на — хороший (+3). В первом обмене Лили не везет с броском, результат Сайнер средний (+1). Аманда получает 0 на кубиках и хороший (+3) итог, поэтому Теран побеждает в этом обмене и получает победное очко. Аманда описывает, как Теран завершает первую руну заклинания и что воздух полыхает зелёным.

Сайнер
Теран I

Начинается второй обмен. Лили наносит ответный удар, удачно бросив кубики и получив отличный (+4) результат. Результат Терана неплохой (+2). Успех у Сайнер, и Лили получает очко победы. Лили заявляет, что Сайнер несется в сторону Терана.

Сайнер I
Теран I

Третий обмен заканчивается ничьей на (+3), и теперь Аманда должна ввести неожиданный фактор. Пораздумав, она решает: «Похоже, чародейская атрибутика на поясе Зирда странным образом реагирует на заклинание Терана и в воздухе появляются **магические помехи**». Она записывает этот ситуативный аспект на карточке и кладет её на стол.

В четвертом обмене оба участника получают ничью с великолепным (+4) результатом. Лили говорит: «К чёрту. Я призываю два аспекта — **всегда прикрою Зирда**, записанный у меня на листе, и **магические помехи**. По-моему, они больше повредят Терану, чем мне». Она передаёт Аманде два жетона судьбы.

Это легендарный (+8) результат и стильный успех. Лили получает два победных очка и побеждает в состязании три к одному!

Сайнер III
Теран I

Аманда и Лили описывают, как Сайнер хватается Зирда за мгновение до того, как Теран завершит ритуал, и тот исчезает несо-лоно хлебавши.



Создание преимуществ в состязании

Во время обмена вы можете создать преимущество, заявив попытку до броска состязания. Если это преимущество против другого участника, он может защищаться как обычно. Если цель к тому же может вмешаться в вашу попытку, то она оказывает активное сопротивление по всем правилам.

С этим сопряжен дополнительный риск — **провал в попытке создать преимущество отменяет ваш бросок состязания**, и продвинуться в текущем обмене вы не сможете. Если результатом создания преимущества стала хотя бы ничья, то вы можете участвовать на данном этапе как обычно.

Если вы пытаетесь помочь другому по правилам командной работы, провал при создании преимущества значит, что в этом обмене основной персонаж не получает от вас помощи.

Спеша на помощь Зирду, Сайнер пытается бросить горсть пыли в глаза Терану Быстрому. Лили заявляет, что хочет создать преимущество, её цель — Теран, и новый аспект будет называться **пыль в глаза** (не слишком оригинально, мы знаем).

Она использует атлетику и получает великолепный (+4) результат. Теран тоже кидает атлетику, итог хороший (+3).

Сайнер запорошила Терану глаза, как собиралась, и Лили отмечает, что она может бесплатно призвать этот аспект.

Поскольку Лили преуспела, она может участвовать в текущем обмене. Аманда решает, что частичная слепота не помешает Терану колдовать, поэтому он тоже будет кидать кубики.

Командная
работа
стр. 174

Атаки в состязании

Если кто-то пытается совершить атаку во время состязания, то этот участник пытается напрямую навредить другим. Вам нужно немедленно прервать процесс состязания и перейти к разрешению конфликта.

Конфликты
стр. 154



КОНФЛИКТЫ

В конфликте персонажи активно стремятся навредить друг другу. Это может быть кулачный бой, перестрелка и дуэль на мечах, а также жесткий допрос, магическая атака или ссора с любимым человеком. **Если участники могут и хотят причинить друг другу вред — это конфликт.**

Конфликты бывают физическими и ментальными в зависимости от природы наносимого вреда. Синяки, порезы и другие раны — результат физического конфликта. В ментальных вы рискуете потерять уверенность, самоуважение, выдержку и получить психологическую травму.

Разыграть конфликт чуть сложнее, чем вызов или состязание. Вот что вам нужно сделать:

- Опишите сцену: где происходит конфликт, каковы ситуативные аспекты и доступные **зоны**, кто участвует и на какой они стороне.
- Определите порядок хода.
- Начните первый обмен:
 - Совершите выбранное действие в свой ход и разрешите его.
 - Во время чужих ходов защищайтесь или отвечайте иным подходящим образом на их действия.
 - Когда все сделают ход, начните новый обмен.

Вы поймете, что конфликт завершен, когда все участники одной из сторон **примут поражение** или **выйдут** из конфликта.

Определение
сторон
стр. 158

Порядок хода
стр. 158

Обмен
стр. 159

Завершение
конфликта
стр. 173



Описание сцены

Всем участникам стоит обсудить обстоятельства сцены перед началом конфликта. Это процесс в основном сводится к ответам на четыре вопроса:

- Кто участвует в конфликте?
- Как они расположены относительно друг друга?
- Когда происходит конфликт? Это важно?
- Как выглядит место, где происходит конфликт?

Исчерпывающие детали вроде точных расстояний тут не нужны. Решите только самое необходимое, чтобы все понимали, что к чему.

Ведущие, вам нужно создать ситуативные аспекты на основе этих данных, чтобы точнее представить сцену конфликта.

Лэндон, Зирд и Сайнер вламываются на портовый склад, чтобы найти контрабанду по поручению своего заказчика. К сожалению, кто-то предупредил контрабандиста, и теперь его лейтенант по имени Ог ждет их на складе с четырьмя друзьями.

Участники конфликта тут очевидны: персонажи игроков, Ог и четыре безымянных персонажа под контролем Аманды. Дело происходит на складе, и ребята обсуждают его обстановку: повсюду открытые коробки и ящики, есть второй этаж, и Аманда говорит, что дверь, через которую проходят грузы, открыта — на складе ждали прибытия корабля.

Ситуативные аспекты

Придумывая сцену, ищите интересные детали, которые можно превратить в ситуативные аспекты, особенно если кто-то сможет творчески ими воспользоваться в конфликте. Не переборщите — достаточно трех-пяти интересных элементов сцены. Сделайте из них аспекты и хватит.

Интерес представляет всё, что...

- ...касается общей атмосферы, погоды и освещения — в сцене темно или, наоборот, слишком светло, атмосфера пугает, идет шторм и т. д.
- ...влияет на движение — грязный, скользкий, захламленный пол и т. д.
- ...можно использовать как укрытие — машины, мебель, детали конструкции здания и т. д.
- ...можно опрокинуть, разбить или использовать как оружие — полки, статуэтки и т. д.
- ...можно поджечь.

Аманда думает о складе в поисках подходящих ситуативных аспектов. Она решает, что там достаточно ящиков, чтобы осложнить передвижение, и создает аспекты **тяжелые ящики** и **тесно**.

Загрузочные двери открыты, а значит снаружи есть причал и доступ к воде, поэтому она прописывает еще один аспект — **открытая вода**. Вдруг кто-то решит сбросить оппонента с причала.

В процессе отыгрыша сцены игроки могут сами предложить отличные аспекты. Если ведущий описал плохое освещение в сцене, игроки могут призвать **тени** на помощь в броске скрытности, даже если ведущий не озвучивал тени как аспект. Если использование детали сцены таким образом предполагает прямое вмешательство персонажа, то это однозначно создание преимущества. Обычно сараи не загораются сами по себе, и нужно, чтобы кто-то опрокинул лампу. Обычно.

СИТУАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ И ЗОНЫ В МЕНТАЛЬНЫХ КОНФЛИКТАХ

Использовать аспекты и зоны в ментальных конфликтах так же, как и в физических, не всегда логично. В допросе, например, место действия имеет значение и может внушать страх, а в дикой ссоре с любимым человеком — скорее нет.

К тому же когда люди пытаются причинить друг другу эмоциональные страдания, они обычно давят на слабости оппонента — то есть собственные аспекты цели.

Поэтому в ментальных конфликтах ситуативные аспекты и зоны могут вообще не понадобиться, и вы не обязаны их использовать.

Зоны

Если конфликт происходит на большой территории, ведущим лучше для простоты разбить ее на зоны.

Зона — абстрактная единица физического пространства. Проще всего описать зону так: все, находящиеся в ней, расположены достаточно близко для прямого взаимодействия (например, чтобы подойти и дать в лицо).

Для большинства конфликтов, кроме самых масштабных, хватит двух-четырех зон. Это не игра в миниатюрки — зоны должны хорошо описывать обстановку, но если карта зон не влезает на салфетку, вы перегнули.

- Если место действия больше загородного дома (кафедральный собор, стоянка перед супермаркетом), его, скорее всего, можно разделить на две зоны и больше.
- Если в месте действия есть лестница, забор или стена, его тоже можно поделить на зоны (например, этажи).
- «Выше X» и «ниже X» могут быть отдельными зонами, особенно если перемещаться между этими местами не так просто (например, между разными сторонами дирижабля).

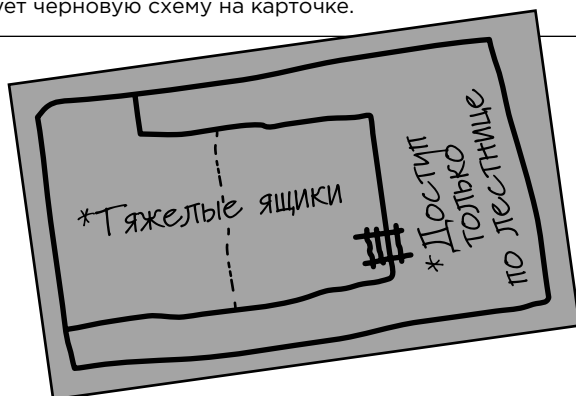
Поищите ситуативные аспекты, которые могут усложнить перемещение между зонами. В конфликте они сыграют важную роль. Если таких аспектов нет, придумайте.

Аманда решает, что на складе будет несколько зон, две из них — на первом этаже (он достаточно большой) и перемещаться между ними тяжело из-за лежащих повсюду **тяжелых ящиков**.

К тому же Аманда помнит о втором этаже, идущем по периметру помещения. Он становится третьей зоной, плюс она добавляет ему аспект доступ **только по лестнице**.

Если кто-то решит выбежать наружу, это станет четвертой зоной, но аспекты там пока не нужны.

Аманда рисует черновую схему на карточке.



Определение сторон

Перед началом конфликта важно понимать цели всех участников. Люди дерутся ради чего-то, и раз уж они готовы рвать и метать, это что-то важное.

Обычно персонажи игроков будут сражаться против персонажей ведущего, но не всегда — они могут драться друг с другом с союзниками в лице персонажей ведущего или без.

Важно, чтобы все за столом понимали цели сторон конфликта, кто на чьей стороне, и как расположены участники (кто в какой зоне) на старте.

Ведущему неплохо бы заранее продумать, как разделятся оппоненты. Враги героев попробуют атаковать всех или нападут толпой на одного? Вы всегда вправе передумать в процессе, но лучше, чтобы у вас была какая-то отправная точка.

Продолжим пример с боем на складе. Со сторонами всё ясно — Ог с подручными хотят раскатать персонажей игроков, которые этих планов не разделяют.

Райан спрашивает Аманду о той самой контрабанде, и она отвечает: «Хочешь по-тихому их поискать, пока все отвлеклись на бой? Давай. Посмотрим, что будет».

Конфликт разгорается на первом этаже склада. Аманда решает, что Ог с одним из своих дружков набросится на Лэндона, двое других нападут на Сайнера, а последний погонится за Зирдом.

Порядок хода

Порядок хода в конфликте определяют по навыкам. В физическом конфликте сравните внимательность участников, а в ментальном — эмпатию. Участник с наибольшим навыком ходит первым, и далее в убывающем порядке.

В случае ничьей сравните вторичный и третичный навыки. Для физических конфликтов это атлетика и телосложение соответственно. Для ментальных — взаимопонимание и воля.

Ведущий вправе взять максимальное значение нужного навыка среди своих персонажей и пустить их всех в эту очередь.

У Сайнера хорошая (+3) внимательность, лучше всех, и она ходит первой. У Зирда — средняя (+1), он ходит вторым.

У Лэндона и Ога вообще нет внимательности, но у Лэндона есть хорошая (+3) атлетика, а у Ога она неплохая (+2), поэтому Лэндон ходит третьим, Ог — последним.

Обмен

Обмены в конфликтах не особо отличаются от обменов в состязаниях. Каждый персонаж игрока совершает действие в свой ход, а ведущий действует за всех своих персонажей.

Вам предстоит по большей части атаковать других персонажей и создавать преимущества. В этом смысл конфликта — победить оппонента или хотя бы облегчить себе эту задачу. Если у вас есть побочная цель (например, переместиться из зоны в зону), вы также будете использовать действие преодоления против ситуативных аспектов, которые вам мешают.

В любом случае вы сможете сделать бросок навыка только один раз за обмен, не считая бросков защиты — защищаться можно сколько угодно. Защищать других, кстати, тоже, но при условии, что ваше вмешательство в обмен между атакующим и его целью можно логично объяснить и что вы готовы принять последствия провала на броске.

Ведущий, если у вас собралось много безымянных персонажей в одной сцене, можете представить их в форме пассивного сопротивления, чтобы поменьше делать броски. А еще вы можете использовать правила по толпам (стр. 216).

Полная защита

Если хотите, можете отказаться от своего действия, чтобы сосредоточиться на защите. У вас не будет возможности проявить инициативу, зато вы получите бонус +2 на все броски защиты текущего обмена.

В первом обмене во время боя на складе Сайнер ходит первой.

Лили решает, что Сайнер будет атаковать громилу, который сверлит ее взглядом. Атака — её действие в этот обмен. Кроме этого, до следующего обмена она вправе делать только броски защиты, но не более.

В свой ход Райан от лица Зирда заявляет полную защиту ради бонуса +2 до своего следующего хода, отказываясь от обычного действия и возможности защищаться без бонуса.

Ленни заявляет создание преимущества от лица Лэндона. Он хочет наложить на Ога аспект **загнан**, чтобы зажать его между ящиками. Это действия Ленни в текущий обмен.

Аманда ходит последней, и её персонажи атакуют свои цели.

Принятие
поражения
в конфликте
стр. 167

Разрешение атак

Успешная атака вносит количество урона, равное количеству сдвигов на броске. Три сдвига на атаке — три единицы урона.

Если вам пробил атаку, случится одна из двух вещей: либо вы поглощаете урон от атаки, либо выбываете из конфликта.

К счастью, у вас есть два способа поглотить атаку — стресс и последствия. Вы также можете принять поражение до того, как вас выбьют, чтобы сохранить контроль за судьбой персонажа.

Стресс

Один из способов смягчить эффект атаки — принять стресс.

Стресс — это, по сути, вся совокупность причин, по которым атака не прошла по вашему персонажу в полную силу. Может, вы удачно увернулись от удара, или рана выглядит серьезной, но не задето ничего важного, или вы выдохлись, но смогли отскочить в последний момент.

А ментальный стресс значит, что вы стиснули зубы, но проглотили оскорбление, сдержали эмоциональный порыв или что-то в этом духе.

Маркеры стресса также демонстрируют потерю инерции и удачи — сколько раз вы сможете сделать что-то «в последний момент», прежде чем наступит расплата?

На вашем листе персонажа есть несколько маркеров стресса, каждый со своим значением сдвигов. Все персонажи получают маркеры на один и два сдвига по умолчанию, остальные зависят от навыков (обычно, воли и телосложения).

Телосложение
стр. 124

Воля
стр. 99

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)



МЕНТАЛЬНЫЙ СТРЕСС (Воля)



Приняв стресс, отметьте маркер со значением, равным или превышающим количество сдвигов атаки, которую по вам провели. Если этот маркер уже отмечен, отметьте следующий. Если свободных маркеров выше уже не осталось и свободных последствий тоже, ваш персонаж выбывает из конфликта.

Если вы хотите отказаться от защиты по любой причине (например, чтобы встать на пути стрелы, которая летит в вашего друга) — ваше право.

Поскольку вы не защищаетесь, атакующий будет делать бросок против посредственного (+0) сопротивления, и, скорее всего, вас сильно ранит.

Отметить можно только один маркер стресса на каждую атаку по вам.

Помните, у вас два счетчика стресса, один для физических атак, другой — для ментальных, минимум на два маркера (на один и два сдвига) каждый. Приняв стресс от физического источника, отметьте физический маркер, а если источник ментальный — отметьте ментальный маркер.

После конфликта, когда у вас будет возможность отдохнуть, все отмеченные маркеры стресса снова освобождаются.

Ог дубасит Лэндона своей огромной шипастой дубиной на целых три сдвига в последний обмен.

Взглянув на лист своего персонажа, Ленни видит, что у него осталось только два маркера, на два и четыре сдвига.

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)



Маркер на три уже отмечен, поэтому Ленни с неохотой отмечает квадратик на четыре сдвига.

ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС (Телосложение)



Аманда и Ленни описывают исход — Лэндон поднимает меч и еле-еле отклоняет удар, который разбивает ближайший ящик в щепки. Еще чуть-чуть, и щепки остались бы от лица Лэндона.

У него остался маркер только на два сдвига, а это значит, что его силы на исходе, и следующий удар будет очень неприятным.





Последствия

Другой способ поглотить атаку — принять последствие. Последствия опаснее стресса, это раны и другие долгосрочные негативные эффекты конфликта. То, что будет портить персонажу жизнь и после конфликта.

У последствий три уровня — легкий, средний и серьезный. Каждый уровень эквивалентен определенному количеству сдвигов — двум, четырем и шести. На листе персонажа у вас есть несколько доступных ячеек последствий, это выглядит так:

ПОСЛЕДСТВИЯ	
2	Легкое
4	Среднее
6	Серьезное

Используя ячейку (можно несколько за раз), вы уменьшаете количество сдвигов атаки на значение ячейки. Если после этого сдвиги еще остались, вам придется использовать стресс, чтобы не выбыть из конфликта.

Но у всего своя цена. Записанное в ячейку последствие — это аспект, отражающий влияние событий конфликта на вашего персонажа. Оппонент, ответственный за полученное вами последствие, получает бесплатный призыв этого аспекта, а сам аспект остается, пока вы от него не избавитесь.

Это аспект работает как любой другой с той лишь разницей, что благодаря своей негативной окраске его будет легче использовать против вас.

В отличие от стресса, последствия с вами надолго, и у вас нет отдельных счетчиков для ментального и физического урона. Это значит, что если вам нужно взять легкое последствие для поглощения ментальной атаки, а ячейка уже занята физическим последствием, у вас нет выбора — придется использовать ячейку для среднего или серьезного последствия, чтобы принять этот удар. Единственное исключение из этого правила — ячейка, которую вы получили бы за счет великолепных (+5) воли или телосложения. Они предназначены для ментальных и физических последствий соответственно. Но всё равно это лучше, чем выбыть из конфликта совсем, так?

Выбывание
из конфликта
стр. 168

В последнем обмене Сайнер окружили трое головорезов, которые удачным броском с помощью ситуативных аспектов вломили ей атаку 6 сдвигов. До сих пор она не получала урона, и все ее маркеры стресса и ячейки последствий свободны.

Она может принять удар двумя способами. Первый — взять серьезное последствие на 6 сдвигов, второй — взять среднее последствие (4 сдвига), плюс использовать маркер стресса на 2.

Она решает, что вряд ли снова получит такой удар, поэтому берет серьезное последствие, чтобы приберечь маркеры стресса для атак послабее. Аманда и Лили придумывают название последствию — **чуть не вспороли брюхо**: один из бандитов сильно порезал Сайнер, которая аж зубы сжала от боли...

ПОСЛЕДСТВИЯ

2	Легкое
4	Среднее
6	Чуть не вспороли брюхо

2 Легкое

Название последствия

Вот несколько советов о том, как придумывать названия последствиям:

Легкие последствия не требуют немедленно медицинского вмешательства. Да, больно, да, неудобно, но постельный режим не обязателен. А с точки зрения ментального урона это небольшие социальные конфузы и перемены в поверхностных эмоциях. Например: **фингал, ушиб руки, устал, запыхался, раздражен, временная слепота**.

Средние последствия — это ощутимый ущерб. Чтобы восстановиться, нужны время, усилия и, возможно, внимание медика. Это также эмоциональные проблемы и удары по репутации, от которых просто так не отмахнуться и не проспаться. Например: **глубокий порез, ожог первой степени, истощён, пьян в стельку, в ужасе**.

Серьезные последствия отправят вас прямиком в машину скорой помощи (или ее эквивалент в вашей игре). Это очень неприятные раны, которые надолго уложат вас в постель и ограничат в действиях, или психологические травмы, которые могут повредить даже крепким отношениям и рассудку. Например: **ожог второй степени, сложный перелом, кишки наружу, жгучий стыд, фобия**.

Как восстановиться от последствия

Чтобы освободить ячейку последствия, вам нужно от него восстановиться. У этого процесса два компонента: нужно преуспеть в действии, которое оправдывает ваше исцеление, а затем прождать соответствующее полученному последствию время.

Преодоление
стр. 134

Попытка восстановиться — это по сути действие преодоления, где сопротивление — это ваше последствие. В случае физической травмы, нужно сделать бросок на медицинскую помощь или эквивалент. Для эмоционального урона потребуются психотерапия или, например, веселый вечер с друзьями, чтобы развеяться.

Сложность сопротивления равна значению последствия в сдвигах: легкое последствие дает неплохое (+2) сопротивление, среднее — отличное (+4) сопротивление, а серьезное последствие означает фантастическое (+6) сопротивление. Если вы совершаете это действие сами на себе, сложность возрастает на две ступени по лестнице.

Имейте в виду, что обстановка, в которой вы приходите в себя (и совершаете бросок), должна быть спокойной — очистить и забинтовать рану в пещере, по которой за вами рыщут огры, не выйдет. Ведущий, за вами тут последнее слово.

Если вам удалось сделать бросок восстановления (или кто-то сделал его за вас), можете переименовать последствие, чтобы отразить начавшийся процесс исцеления. Так *сломанная нога* станет *ногой в гипсе*, *скандал* превратится в *слухи*, и так далее. Это пока не освобождает ячейку последствия, а просто показывает, что вы пошли на поправку, и меняет контекст использования аспекта, пока он у вас есть. Измените вы название последствия или нет (а в ряде случаев это будет не вполне уместно), отметьте его звездочкой, чтобы было ясно — процесс пошел.

КАКИМ НАВЫКОМ «ЛЕЧИТЬ» ПОСЛЕДСТВИЕ?

В «Стальных сердцах» физическое восстановление происходит с помощью трюка знаний (он есть у Зирда), что делает бои весьма опасными и намекает, что в этом сеттинге познания в медицине — редкость. А для ментального восстановления есть эмпатия.

Если в своей игре вы хотите упростить физическое исцеление, можете добавить его в базовые действия какого-то навыка. Знания — хороший вариант, но и ремесло может подойти. А если в вашей игре исцеление станет важным элементом, возможно, есть смысл добавить медицину или выживание к списку навыков.

Если же вы хотите, наоборот, ограничить возможности ментального исцеления, сделайте его трюком на эмпатию или взаимопонимание.

Дальше остаётся ждать:

- Для легкого последствия дождитесь конца следующей за броском восстановления сцены. Затем можете стереть аспект и освободить ячейку.
- Для среднего последствия нужно прождать до конца сессии после броска (если бросок пришелся на середину сессии, ячейка освободится в середине следующей).
- Серьезное последствие исчезнет только в конце сценария, следующего за броском.

Сцены, сессии
и сценарии
стр. 225

В последнем бою Сайнер **чуть не вспороли брюхо**. Это серьезное последствие. По возвращении в гостиницу Зирд пытается ее заштопать и использует трюк **ученый и целитель**, который позволяет ему делать броски знаний для восстановления. Он кидает кубики по фантастической (+6) сложности, и получает успех.

Это позволяет Сейнер переименовать последствие в **наложенные швы** и начать процесс восстановления. Через сценарий она сможет стереть этот аспект и снова использовать ячейку серьезного последствия в конфликтах.

ЗЕЛЬЯ И ПРОЧИЕ ЛЕЧИЛКИ

Многие жанры предполагают различные способы быстрого исцеления. В фэнтези это зелья и заклинания лечения, а научной фантастике — биогели и разнообразные регенераторы. В играх такие механизмы используют, потому что ранения в них часто представлены в виде цифрового штрафа, который резко урезает эффективность персонажа.

Но в Fate последствие, как любой аспект, играет, только когда кто-то навязывает его или тратит жетон, чтобы призвать (не считая первого бесплатного призыва).

В лучшем случае, мощное зелье исцеления либо отменяет необходимость броска восстановления, либо меняет категорию последствия на уровень или больше. То есть такое зелье может превратить серьезное последствие в среднее, или заметно сократить время на восстановление. Пусть персонаж проведет хотя бы одну сцену с последствием, прежде чем избавиться от него.

Экстремальное последствие

Помимо обычного набора из легкого, среднего и серьезного последствий у каждого персонажа игрока есть последний шанс остаться в бою — **экстремальное последствие**.

Что такое вехи
стр. 256

Его можно использовать один раз между большими вехами, и оно поглощает 8 сдвигов урона, но дорогой ценой — **вы должны будете заменить один из своих аспектов (только не концепцию) на экстремальное последствие**. Да, оно настолько страшное, что буквально вас меняет.

Большие вехи
стр. 260

В отличие от других последствий, восстановиться полностью в этом случае нельзя, но на следующей большой вехе вы можете переписать последствие, чтобы отразить тот факт, что худшее позади и вы уже не так уязвимы. Только не возвращайте старый аспект. Экстремальное последствие — это навсегда, отнеситесь к нему соответственно.



Принятие поражения в конфликте

Когда других вариантов нет, вы можете просто сдаться. Может, вы переживаете, что не сможете принять следующий удар, или решили, что этот бой не стоит таких страданий. Так или иначе, вы вправе прервать любое действие до броска и объявить, что вы принимаете поражение в конфликте. Запомните, это очень важно: если кубики брошены — назад не отмотать. Что сделано — то сделано, и вы получите весь причитающийся стресс и последствия, или выйдете из конфликта (см. ниже).

Принятие поражения дает вашему оппоненту то, что он от вас хотел, или убирал вас с поля, если в бою было больше двух сторон. Этот конфликт для вас закончен. Точка.

Но всё не так уж плохо. Во-первых, вы получаете жетон судьбы за принятие поражения и еще один за каждое последствие, которое получили в этом конфликте. Их можно использовать, когда конфликт закончится.

Во-вторых, худший исход вам больше не грозит. Да, вы проиграли, и должны отразить это в описании — не пытайтесь приуменьшить победу своего оппонента и убедитесь, что ваша интерпретация всех устраивает. Но враги могут, например, принять вас за мертвого и оставить в покое, вместо того, чтобы взять в плен, посадить в тюрьму или сделать что похуже (как в случае выбывания из конфликта). Это уже что-то.

Справиться с Огом оказалось сложнее, чем Лэндон думал. В драке на складе ему пришлось принять несколько мощных атак, и перед следующим ходом Аманды Ленни говорит: «Сдаюсь. Принимаю поражение. Не хочу больше последствий».

У Лэндона уже есть легкое и среднее последствие. Он получает жетон судьбы за принятие поражения, и еще два за последствия этого боя, всего три.

Аманда спрашивает: «Чего ты хочешь избежать?»

Ленни отвечает: «Ну, для начала, не хочу, чтобы меня убили или взяли в плен».

Аманда смеется и говорит: «Ладно. Будем считать, что Ог вырубил тебя, но добивать не стал — ему еще с Сайнер и зирдом надо разобраться. Может, он решил, что убил тебя. Но тут чего-то не хватает...»

«Может, он забирает его меч в качестве трофея?» — вставляет Райан. Аманда кивает: «Ага, отлично. Он вырубает тебя, плюется и берет меч». Ленни говорит: «Ублюдок. Я ему этого не прошу»

Выбывание из конфликта

Если у вас больше не осталось стресса или последствий, чтобы поглотить все сдвиги от попадания, вы **выбываете** из конфликта.

Выбывание — вещь неприятная. Мало того, что вы не можете дальше сражаться, так ещё и выбивший вас персонаж будет решать, какие потери вы понесли, и что случится по окончании конфликта. Очевидно, победитель не сможет описать ничего такого, что выходило бы за рамки изначального конфликта (например, что вы умерли от стыда), но он всё же получает значительную власть над судьбой вашего персонажа, и сделать вы с этим особо ничего не можете.

Смерть персонажа

Если подумать, мало что удерживает победителя, выбившего вас, от того, чтобы объявить вашего персонажа мёртвым. Если мы говорим о физическом противостоянии с использованием колюще-режущего оружия, то летальный исход очень даже возможен.

Однако на практике такие решения бывают весьма спорными, так как зависят от стиля игры, принятого у вас в группе. Некоторые игроки считают, что риск смерти всегда присутствует в игре, и если кубики говорят «мёртв», значит, мёртв.

Другие более чувствительны, и потерю персонажа, в которого они вкладывались на протяжении многих часов игры, воспринимают весьма болезненно, особенно если это случилось потому, что кто-то потратил больше жетонов судьбы или на кубиках выпала полная лажа.

Мы придерживаемся второго подхода, и вот почему: зачастую внезапная смерть персонажа куда скучнее тех мучений, которые выпадут на его долю, случись ему выжить. А сверх того, все сюжетные связи этого персонажа просто оборвутся, и вам придётся потратить много времени и сил, вписывая нового персонажа в гущу уже развернувшихся событий.

Впрочем, это не значит, что для смерти нет места в игре. Мы рекомендуем приберечь эту возможность для напряжённых конфликтов, которые крайне важны и значимы для персонажей игроков — иными словами, для конфликтов, где персонажи готовы сознательно рискнуть жизнью ради победы. Если вы оказались на пороге такого конфликта, обсудите риск смерти персонажей перед тем, как начинать сцену, и оцените реакцию друг друга.

Даже если ваша игровая группа спокойно относится к тому, что персонажи могут умереть, лучше заранее обозначить вероятность летального исхода. Ведущие, особенно это касается вас: давайте игрокам понять, когда ваши персонажи настроены играть жёстко и пленных брать не будут.

Перемещение

В ходе конфликта важно понимать, как располагаются участники по отношению друг к другу. Поэтому мы разделяем места событий на зоны. Персонажи перемещаются внутри зон и между ними, чтобы достать своих оппонентов, или добиться иной цели.

Обычно перемещение из зоны в зону не представляет проблемы: **если ничто не мешает вам это сделать, вы перемещаетесь на одну зону параллельно с действием, которое совершаете в ходе обмена.**

Если вы хотите переместиться дальше, чем на одну зону (даже в любое другое место на карте), и есть мешающие этому ситуативные аспекты, или у вас на пути другой персонаж, то придется сделать бросок преодоления при помощи атлетики. В ходе обмена это считается отдельным действием.

Ведущий, вам, как и всегда в случаях с преодолением, нужно назначить сложность. Подсказкой к уровню пассивного сопротивления тут может служить число зон, которые проходит персонаж, или ситуативные аспекты, мешающие ему. Если дорогу преграждает другой персонаж, это будет активное сопротивление, на помощь которому вы можете свободно призывать подходящие ситуативные аспекты.

Если бросок неудачен, вы не смогли переместиться. Если выпала ничья, вы продвигаетесь, но противник получает некое временное преимущество. Если бросок успешен, вы продвигаетесь без помех. На стильном успехе вы не только продвигаетесь, но получаете усиление.

Продолжим разбирать пример боя на складе. Сайнер хочет добраться до одного из бандитов Ога, который открыл стрельбу из лука со второго этажа. Ей потребуется пересечь одну зону, чтобы добраться до лестницы на второй этаж, затем взобраться по ней. Значит, враг в двух зонах от неё.

Сейчас она сцепилась с одним из бандитов, который неплохо (+2) умеет драться. Лили объясняет Аманде свой план, и та отвечает: «Лады. Но бандит, с которым ты дерешься, постарается тебе помешать, создавая активное сопротивление».

Атлетика у Сайнер отличная (+4). Она кидает кубики, выпадает 0. Результат: отлично. Бандит делает свой бросок и получает -1. Итог посредственный (+1). Сайнер получает три сдвига и стильный успех.

Лили с Амандой описывают, как Сайнер ускользает от своего врага, добирается до лестницы, прячась за ящиками, и взлетает по ней, перемахивая по две ступени за раз. Лили решает взять усиление, которое называет **импульсом**.

Застигнутый врасплох стрелок нервно сглатывает и поднимает свой арбалет...

Преодоление
стр. 134

Преимущества в конфликтах

Помните, что аспекты, которые вы создаете как преимущества, подчиняются тем же правилам, что и ситуативные аспекты: ведущий может использовать их для преодоления, они существуют, пока не потеряют актуальности или не закончится сцена, и в некоторых случаях они могут представлять для вас такую же угрозу, как и настоящие враги.

Создавая преимущество в конфликте, подумайте, на какое время вам нужен этот аспект и кто может иметь к нему доступ. Преимущество, которое вы накладываете на персонажа, легко использовать вам самим или вашим друзьям, но не врагам, однако лишиться такого преимущества довольно легко — одно успешное действие преодоления может его снять. Избавиться от аспекта, данного окружению (серьезно, кому придется в голову возиться с этим здоровенным шкафом, который вы только что уронили?) сложнее, но при этом любой участник сцены потенциально способен извлечь из него выгоду.

ПРИКРЫТИЕ И ЗАЩИТНЫЕ МАНЁВРЫ

Если вам нужно защитить кого-то от атаки, лучше всего это сделать, создав преимущество. Вы можете передать своему другу право на призыв созданного аспекта и тем самым осложнить попадание по нему.

Кроме того, вы можете сами встать на «линии огня» между целью и источником атаки, так что врагу сначала придется разобраться с вами. В этом случае вы просто кидаете защиту по обычным правилам.

Если вы хотите защитить других, не закрывая их своим телом, придется сделать трюк.



Полет вашей фантазии никак не ограничен: любой ситуативный модификатор можно превратить в преимущество. Вот несколько примеров:

- **Временная слепота:** Можете бросить врагу в глаза горсть песка или сделать что-то с аналогичным эффектом. Это наложит на него аспект *ослеплен*, от которого придется избавиться преодолением, чтобы совершать любые действия, требующие зрения. Такой аспект также даст много возможностей для навязывания, и ваш оппонент может воспользоваться ими, чтобы заработать жетонов.
- **Разоружение:** Тут похожая история. Можете выбить оружие из рук врага. Ему потребуется сделать бросок преодоления, чтобы снова им завладеть.
- **Дислокация:** Преимущество за счет выгодной позиции можно выразить по-разному (*возвышенность, загнан в угол*) и призвать ради бонуса, когда контекст это позволяет.
- **Усталость и другие мелкие сложности:** Есть атаки, которые не столько опасны, сколько болезненны и неприятны, вроде ударов по болевым точкам, в промежность и других грязных трюков. Можете создать преимущество такого плана и наложить на противника аспекты вроде *искры из глаз* и *оглушен*, а затем использовать их для атаки.
- **Укрытие:** Можете создать преимущество, символизирующее укрытие, и призвать для собственной защиты. Например, вы стоите за *широкой барной стойкой*, или просто-напросто *нашли укрытие*.
- **Изменение окружения:** Вы можете создать преимущество, внося изменения в место, где происходит бой, чтобы затруднить передвижение. Например, разбросать повсюду *всякий хлам* или что-нибудь поджечь. Последний вариант — излюбленное преимущество в Fate.



Другие действия в конфликте

Как мы говорили выше, вы можете оказаться в ситуации, когда ваши друзья сражаются, а вот вам нужно сделать что-то еще. Может, вы обезвреживаете ловушку, ищете какие-то сведения или врагов, которые пока прячутся.

Чтобы такое отыграть, мы советуем ведущему провести альтернативную версию вызова, где в первую очередь вам нужно будет защищаться — ведь чтобы сделать любое другое действие в бою во время обмена, вам надо вначале отразить все целившие в вас атаки и попытки создать против вас преимущество. Если ни того, ни другого врагам сделать не удалось (то есть пока вы успешно защищаетесь), можете использовать другое действие, чтобы сделать бросок по целям вызова.

Сайнер пытается отпереть дверь, чтобы ей с друзьями удалось скрыться в древнем хранилище, а не сражаться бесконечным потоком стражей храма.

Аманда говорит: «Так, будем считать, что нужен неплохой (+2) бросок ремесла чтобы отпереть дверь и такой же на телосложение, чтобы её открыть достаточно широко. Это массивная дверь, вам бы только протиснуться. И еще тебе надо защищаться.»

В этот обмен Сайнер успешно отражает атаку и в своё действие пытается отпереть дверь. Бросок она проваливает, и выбирает успех за цену. Аманда считает, что самый очевидный вариант — дать последствие, так что Сайнер вскрывает замок, но не раньше, чем один из стражей **ранит** ее **в ногу**.

В следующий обмен ей не удастся защититься от атаки, поэтому бросок действия она теряет, зато в следующий обмен она не только защищается, но и получает стильный успех на телосложение. Она сигналил друзьям и берет усиление **фора**, потому что сейчас будет погоня...

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Иногда совершенно логично, что вы успеваете сделать что-то в свой ход обмена помимо, собственно, действия. Вы можете выхватить оружие перед атакой, крикнуть предупреждение, выбивая дверь, или осмотреть комнату перед боем. Всё это — просто яркие описания, смысл которых в том, чтобы добавлять в сцену атмосферу.

Ведущие, не надо рассматривать под микроскопом каждую заявку игроков в поисках намеков на действия. Помните, что если перед героями нет серьезных препятствий, они добиваются своего без бросков.

Перезарядить пистолет или выудить что-то из рюкзака — это часть действия, система здесь не нужна.

Завершение конфликта

В большинстве случаев когда все участники одной из сторон либо приняли поражение, либо выбыли из конфликта, это значит, что конфликт окончен.

Когда это станет ясно, ведущий может раздать причитающиеся жетоны судьбы. Игроки берут жетоны, которые заработали, принимая осложнения, записывают полученные последствия и стирают маркеры стресса.

После долгой схватки и суматохи конфликт на складе наконец завершен. Ог сотоварищи принимают поражение, а значит персонажи игроков могут наконец найти ту самую контрабанду, за которой пришли.

Поскольку поражение приняли не только их противники, но и Ленни в примере выше, Ог выжил и скрылся с мечом Лэндона. Ленни получает три жетона судьбы — один на то, что принял поражение, и еще по одному легкое и среднее последствие. Все призывы против него были бесплатными.

Райан получает два жетона — один из головорезов навязал ему аспект **только не по лицу!** целых два раза.

Все призывы преимуществ и усиления против Лили были бесплатными, и поражения она не принимала, поэтому жетонов (в том числе за последствие) ей не положено.

Переход к состязанию или вызову

В конфликте может наступить момент, когда обстоятельства вынуждают некоторых участников перестать атаковать. Если такое случилось, но ситуация пока не исчерпана, вы можете перевести сцену в состязание или вызов. Не раздавайте положенные за конфликт жетоны, пока вызов или состязание не закончатся.

В предыдущем примере (стр. 172) Сайнер удалось открыть дверь хранилища, чтобы все трое персонажей игроков могли сбежать от полчищ стражей. Они решают попробовать скрыться, и теперь у стражей и персонажей игроков противоположные цели, но навредить друг другу напрямую они не могут. Так конфликт переходит в состязание, и вместо следующего обмена Аманда готовится отыгрывать погоню.

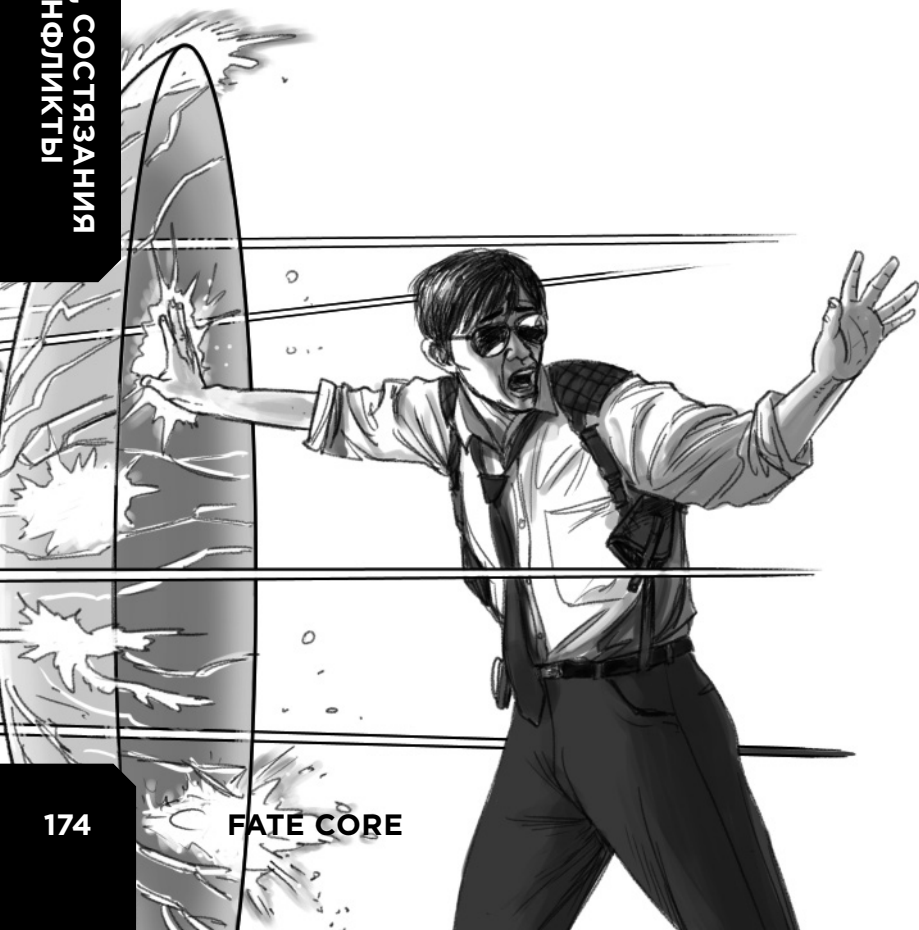
Да, персонажи заработали как последствия, так и некоторое количество жетонов, но они не получают их, пока не станет ясно, удалось им сбежать или их догнали и бой продолжился.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Персонажи могут помогать друг другу в действиях. В Fate есть два способа командной работы — объединить навыки (например, когда все используют телосложение, чтобы обвалить хлипкую стену) или объединить преимущества, чтобы помочь одному персонажу преуспеть (например, все вместе отвлекают стражников, чтобы один персонаж хорошо кинул скрытность и пробрался в крепость).

Объединяя навыки, вначале найдите персонажа, у которого он самый высокий в группе. Все, у кого этот навык хотя бы средний (+1), добавляя ему +1, и игрок этого персонажа делает бросок. Например, если у вас самый высокий навык и три помощника, вы кидаете кубики с бонусом +3.

Если такой бросок неудачен, все участники принимают результат исхода, каким бы он ни был — последствия и осложнения достаются всем, а не только тому, кто делал бросок. Если речь о цене за провал, можно придумать такую цену, которая заденет всех одинаково.



Продолжаем пример с погоней в храме. Поскольку там группа сражается с группой, все решают, что проще будет объединить навыки. У Сайнер отличная (+4) атлетика, у Лэндона — хорошая (+3), а у Зирда — средняя (+1), поэтому Сайнер делает бросок состязания с +2, по единице за каждого помощника, всего (+6).

У стражников храма под контролем Аманды средняя (+1) атлетика, но их пятеро, поэтому они делают составной бросок так, будто навык у них великолепный (+5).

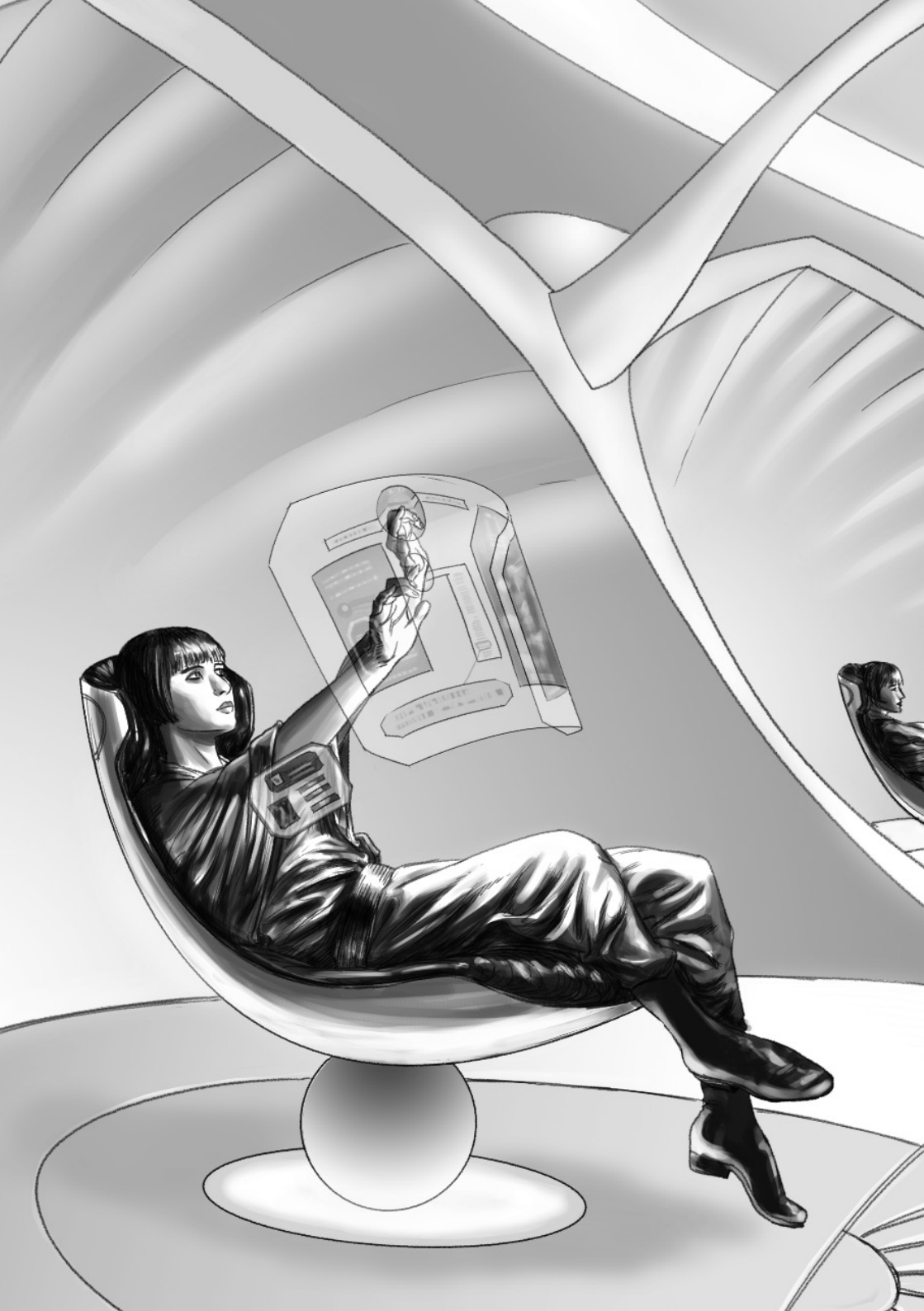
Когда вы складываете не навыки, а преимущества, каждый помощник делает бросок на создание преимущества и отдает все бесплатные призывы, который сумел создать, одному персонажу. Помните — бесплатные призывы на одном аспекте можно складывать.

Зирд и Сайнер хотят помочь Лэндону пробить мощную атаку по Тремендору, жуткому великану Северных пустошей.

Они кидают кубики на создание преимущества и получают три бесплатных призыва — Зирд получил успех на броске, создав магический фейерверк, а у Сайнер стильный успех (и два призыва) на град легких, но быстрых ударов. Вместе они создают аспект **блеск и мишура**, которым надеются отвлечь врага.

Лэндон берет эти призывы и в свой ход использует их все, чтобы провести атаку с огромным бонусом +6.





8

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

ЗАДАЧИ ВЕДУЩЕГО

Задачи ведущего во многом отличаются от задач игроков. Эта глава дает целый набор инструментов, которые облегчат эту работу.

Мы уже касались этой темы в главе «Основы». Рассмотрим ее ближе.

Начало и конец сцен

Одна из ключевых обязанностей ведущего — решать, когда заканчивается одна сцена и начинается другая. Это кажется пустяком, но получается, что вы больше остальных ответственны за темп игры в каждой сессии. Начнете сцену слишком рано в повествовании — будете долго добираться до ее сути. Закончите слишком поздно — сцена растянется впустую, не приблизив игроков ни к чему важному.

Игроки могут сами подталкивать вас закончить сцену, когда им невтерпех перейти к следующему событию, но они могут и застревать на месте, отыгрывая чересчур длинные диалоги и закапываясь в деталях. В таких случаях ваша задача — вмешаться и «включить» редактора: «По-моему, мы выжали из этой сцены всё возможное. Что мы будем делать теперь?»

В следующей главе «Сцены, сессии и сценарии» мы припасли еще много советов по созданию и завершению сцен.

Сцены,
сессии и
сценарии
стр. 225



ДРАМАТИЗМ ЛУЧШЕ РЕАЛИЗМА

В Fate не нужно фанатично соблюдать последовательность мира игры или держаться драконовских законов реализма. Игра работает по правилам драмы, правилам художественного произведения — пользуйтесь этим. Постарайтесь свести к минимуму сцены, где персонажи игроков не вовлечены в конфликт и не стоят перед проблемой, пусть даже более «реалистичным» было бы дать им долгую передышку.

Когда вы решаете, что произойдет дальше, и самый реалистичный вариант кажется скучным, смело выбирайте менее рациональный, но более увлекательный. Вы всегда сможете обосновать свой выбор потом.



Создание
игры
стр. 17

Отыгрыш мира и персонажей ведущего

Работа ведущего — решать, как всё, что окружает персонажей игроков, реагирует на их действия. Если игрок провалил бросок, последствия определяете вы. Ваш персонаж пытается убить друга персонажа игрока — вам же и придумывать, как это произойдет. Когда персонаж игрока подходит к торговцу на рынке, вы решаете, каким для торговца был минувший день, какой у него характер, что у него на прилавке. Даже погоду определяете вы.

К счастью, делать это на пустом месте не придется: есть много игровых инструментов, которые помогут решить, что уместно, а что нет. Процесс, который мы описали в «Создании игры», уже дает достаточно подробный контекст, от которого можно отталкиваться, будь то аспекты, описывающие актуальные проблемы мира игры, отдельные локации, которые могут посетить игроки, или персонажи ведущего со своими задачами.

Аспекты персонажей также помогают ведущему решать, как мир игры реагирует на героев. Как мы уже говорили в главе «Аспекты и жетоны судьбы», лучшие аспекты — обоюдоострые. Вы можете на этом сыграть, навязывая персонажам игроков события. Так вы сможете убить одним выстрелом двух зайцев: сделать мир игры более детальным и непредсказуемым, но и оставить персонажей игроков в центре истории.

Эта сторона работы ведущего также означает, что вы говорите и принимаете решение за своих персонажей точно так же, как игроки — за своих. Вы решаете, когда их действия требуют броска, и по результатам этого броска следуете тем же правилам, что игроки. Ваши персонажи, однако, будут несколько отличаться от персонажей игроков в зависимости от того, насколько они важны для сюжета игры.

Обоюдоострые
аспекты
стр. 61

Навязывание
событий
стр. 72

Создание
сопротивления
стр. 213

ПОЗВОЛЬТЕ ИГРОКАМ ВАМ ПОМОЧЬ

Ничто не заставляет вас тащить эту ношу — создание деталей игрового мира — в одиночку. Помните, чем больше игроки участвуют в создании мира, тем больше им понравится результат.

Если у персонажа есть аспект, который отражает его связь с кем-то или чем-то в мире игры, пусть игрок этого персонажа станет вашим «экспертом» в этом вопросе. Например, если у персонажа аспект шрамы после Великой войны, обращайтесь к его игроку каждый раз, когда Великая война всплывает в разговоре. «Ты замечаешь, что этот сержант носит ветеранский знак отличия, редкую награду, полученную на Великой войне. Что такого нужно совершить, чтобы заслужить ее? У тебя она есть?» Некоторые игроки будут возвращать такие вопросы вам, что тоже хорошо, но важно, чтобы вы постоянно предлагали игрокам самим ответить и поддерживали атмосферу совместного творчества.

Кроме того, создание преимущества (стр. 136) — один из лучших способов дать игрокам возможность добавлять детали в мир игры через их персонажей. Пользуйтесь этим, когда ничего не приходит в голову или когда вам просто хочется отдать больше контроля игрокам. Хороший способ это сделать в процессе игры — отвечать вопросом на вопрос игрока, когда тот хочет получить информацию.

Райан: «А можно сломать этот магический конструкт, не убивая тех, кто находится внутри?»

Аманда: «Ну, ты знаешь, что конструкт использует их жизненную силу как источник энергии. Если есть способ сделать то, что ты хочешь, каким должен быть этот способ? Ты же у нас опытный чародей, ты мне и скажи».

Райан: «Ммм... Я думаю, что должно быть какое-нибудь контрзаклинание, что-то вроде механизма аварийного отключения на случай, если что-то пойдет не так».

Аманда: «Звучит неплохо. Делай бросок знаний, чтобы определить, есть ли эта штука у конструкта».

Вы решаете, как использовать правила игры

Время от времени вы будете определять, что можно и что нельзя сделать в рамках правил игры. Чаще всего вам придется решать, что в игре требует броска, какая у него сложность и какой тип действия (преодоление, атака и т. д.) отвечает заявке игрока. В ходе конфликта эта задача станет еще сложнее: например, вам решать, вынуждает ли ситуативный аспект игрока преодолевать сопротивление или может ли игрок создать какое-то преимущество.

Вы также решаете, уместны ли призыв и навязывание аспекта (мы говорили об этом в главе «Аспекты и жетоны судьбы»), и следите за тем, чтобы все участники одинаково хорошо понимали, что происходит в игре. В случае призыва аспектов это довольно легко: пока игрок может объяснить, чем аспект помогает персонажу, проблем нет. В случае навязывания аспектов ситуация сложнее, потому что вы должны четко и недвусмысленно объяснить, на какие сложности для персонажа соглашается игрок.

Ниже мы дадим несколько советов о том, как принимать решения по поводу использования правил.

Вы создаете сценарии (и почти всё остальное)

Ну и наконец, на вас ответственность за создание всего, с чем персонажи игроков сталкиваются и взаимодействуют в игре. Это не только персонажи ведущего с их навыками и аспектами, но и аспекты сцен, окружения, различных объектов, а также проблемы и вызовы для персонажей, которые составляют сценарий в Fate. Вы создаете поводы и причины для действий группы: какие проблемы стоят перед персонажами, какие противоречия они должны разрешить, кому они противостоят и как им одержать победу.

Этой части работы посвящена отдельная глава — «Сцены, сессии и сценарии».

ВЫ КООРДИНАТОР, А НЕ БОГ

Рассматривайте свою роль арбитра правил так: вы — «первый среди равных», а не абсолютный авторитет. Когда возникают разногласия по поводу правил, не выносите решение единолично, а старайтесь способствовать обсуждению вопроса. Пусть участники свободно высказывают свое мнение. Вы увидите, что игроки часто сами стараются устанавливать какие-то ограничения: если один из них пытается призвать аспект в совсем уж неуместной ситуации, скорее всего, другой игрок укажет на это раньше вас.

Ваша задача — быть тем, кто говорит последнее слово в споре о правилах, а не диктовать их интерпретацию с высоты своего трона. Помните об этом.

Как принимать
решения
по поводу
навыков
и трюков
стр. 202

Сцены,
сессии и
сценарии
стр. 225

ЧТО ДЕЛАТЬ В ХОДЕ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

Создание игры
стр. 17

Как мы говорили в главе «Создание игры», решение использовать существующий сеттинг или создание нового — это чаще результат ваших совместных с игроками усилий. Лучшее, что вы можете сделать как ведущий в этом процессе, — быть открытым для идей извне и щедрым на собственные идеи, как и остальные. Отталкивайтесь от чужих предложений, создавайте новое на их основе. Игроки сильнее вовлекаются в игру, в создании которой активно участвовали.

Конечно, если игроки достаточно доверяют, вы можете следовать своему четкому видению. «Окей, это будет игра про холодную войну 60-х, но только всё кругом — стимпанк и мехи. Поехали!» Только убедитесь, что все участники согласны. Даже один игрок, которого ваша идея не зажигает, может сильно повлиять на ход игры.

Там или здесь

Если говорить о паровых мехах в Советском Союзе 1960-х, то неплохо бы сначала прикинуть, насколько фантастичной вы хотите сделать игру. Абстрактные концепции могут быть веселыми, но часто не вызывают эмоционального отклика: игроки могут не понять, во что именно вы предлагаете играть. Где пролегает эта граница, зависит от группы (и от конкретных игроков), так что универсальных правил тут нет. Просто помните, что любое отклонение от знакомого — будь то реальный мир или общепринятые условности жанра — может стать преградой для игроков. Обсудите такие вопросы заранее и придите к взаимопониманию.

Противоположный подход — вести игру в нашем, реальном мире, добавив одно или два заметных отклонения, масштабные последствия которых вы будете исследовать в игре. Самый легкий способ представить игрокам сеттинг такого типа — назвать временной период и место, с которым все знакомы, а затем обозначить отличия от реальности. Например: «Мы играем будто бы в современном Лондоне, но роботы стали чем-то привычным» или «Это Лос-Анджелес после Второй мировой войны, но некоторые из вернувшихся с фронта ветеранов обрели сверхспособности».



От общего к частному и от частного к общему

Решите, каким будет масштаб игры. Кому-то нравится начинать с общей картины, а потом переходить к деталям. Другие любят начать здесь и сейчас и строить общую картину игры на ходу. Эти подходы часто называют «сверху вниз» и «снизу вверх» соответственно. Ни один из них не лучше другого, у каждого есть свои плюсы и минусы.

При подходе «от общего к частному» вы определите большую часть сеттинга заранее: кто главные игроки в мире, где находятся важные города, что собой представляют важные для игры организации и так далее. Плюс здесь в том, что сразу есть ясная картина того, как устроен мир игры. Например, если вы решили, что Королевство Талуа находится в постоянном конфликте между пятью могущественными Домами, борющимися за власть, то сразу знаете, что любая заметная фигура в Королевстве Талуа, скорее всего, принадлежит к одному из этих Домов. А если нет, на то есть веская причина.

Недостаток, конечно, в том, что если вы не работаете с уже существующим сеттингом (из фильма, сериала, книги, компьютерной игры и т. п.), то вам предстоит *много* работы перед игрой. Этот подход также требует от игроков досконального понимания мира игры на старте, а это может пугать. Но если все ориентируются в сеттинге, у вас может получиться очень интересная и веселая игра.

Если же вы используете подход «от частного к общему», то начнете с того, что важно для персонажей игроков. Это может быть что угодно, начиная с пары-тройки важных персонажей ведущего в их родном городе, заканчивая именем коллеги, который работает в соседнем кабинете. А новые детали вы создадите дальше по сюжету. Не нужно заранее продумывать, как те или иные элементы укладываются в мир игры, потому что вы будете придумывать это на ходу. Мир игры вырастает из того, с чего вы начинали.

Потенциальный недостаток такого подхода в том, что он требует импровизации. Это касается и ведущего, и игроков. Для вас как для ведущего это может быть не так уж и сложно — когда ведешь игру, все равно порой приходится действовать по наитию, — но, возможно, не все игроки к такому готовы. Вдобавок, если ваши игроки любят погружаться в образы своих персонажей и смотреть на мир их глазами, такой подход может выбивать их из образа: например, когда им придется на ходу придумывать имя для зачарованной секиры, которую они только что нашли, или рассказывать вам, что же произошло с последним Теневым Директором ЦРУ.

Для Fate подойдут оба варианта, но возможность игроков влиять на повествование через создание аспектов и деталей сюжета, поддерживаемая на уровне системы, делает подход «от частного к общему» выдающимся. Если это ваш любимый подход к игре — замечательно! Если нет — никого не принуждаем, но попробуйте его как-нибудь.

Малый или большой масштаб

Мы уже немного обсуждали масштаб в главе «Создание игры». Пора рассказать об этом подробнее.

Истории малого масштаба посвящены событиям, имеющим близкое отношение к персонажам игроков и, возможно, происходящим в ограниченном пространстве. Игры большого масштаба — это эпические истории, вовлекающие целые нации, планеты, галактики, с последствиями, сотрясающими мир(ы). Истории обоих типов бывают одинаково интересными — завладеть рукой и сердцем самой красивой девушки в деревне может быть не менее приятно, чем получить титул Верховного Императора галактики.

Однако не думайте, что эти два масштаба взаимоисключающие.

Вот пара способов свести их вместе:

- **Начать с малого и расти:** это классическая история «из грязи в князи», в которой персонаж без каких-либо претензий на величие втягивается в события, превосходящие по масштабу всё, что он когда-либо знал. Вспомним Люка Скайуокера из «Звездных войн». Он начинает как простой фермер-влагодобытчик, гоняет на Т-16 и дурачится на станции Тош. Затем пара дроидов сваливаются ему на голову, и возникает тайна — а кто такой Оби-Ван Кеноби? Люк еще ни в чем не успел разобраться, а уже якшается с контрабандистами, спасает принцессу и помогает повстанцам нанести удар. Это классический пример, когда история малого масштаба переходит в большой.
- **Подъёмы и спады:** В этом случае вы чередуете большой масштаб с малым, часто используя последний как передышку. Обычно сегменты в большом масштабе — это решение проблем страны, завоевание планет, изгнание немислимых внеземных существ и тому подобное. А сегменты в малом масштабе посвящены более личным событиям, без или почти без связи с событиями мирового масштаба. Например, вы можете провести одну-две сессии в борьбе с пресловутым Великим Императором, затем сменить фокус, переключившись на то, как персонаж воссоединяется с отцом или приходит на помощь другу, попавшему в беду. Сессии в малом масштабе служат своеобразной паузой между подвигами и дают игрокам изучить ранее неизвестные стороны их персонажей. Плюс, если вы хотите свести вместе нити историй, развивавшихся в малом и большом масштабах, вы можете это сделать — и развязки таких событий будут интереснее для игроков.

Дополнения: нужны ли они вам?

Требуется ли ваш сеттинг сверхспособностей, магии, высокотехнологичных гаджетов или еще чего-то необычного? Решите это до начала игры. Обратитесь к главе «Дополнения», чтобы узнать больше о том, что такое дополнения и как использовать их в игре.

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Теперь, когда вы вместе с игроками закончили создавать мир своей будущей игры, давайте детально рассмотрим, как вам лучше подходить к своим многочисленным обязанностям в ходе игровой сессии.

Золотое правило

Прежде чем мы перейдем к конкретике, вот золотое правило Fate:

- **Сначала решите, чего вы хотите добиться, а потом обратитесь к правилам, которые подскажут, как это сделать.**

Кому-то это правило покажется очевидным, но мы его озвучиваем, потому что важен порядок решений. Не рассматривайте правила игры как шоры или жесткие ограничения на возможные действия. Работайте с ними как с набором потенциальных инструментов для моделирования действий. Ваши намерения, какими бы они ни были, всегда важнее механики.

В большинстве ситуаций само определение действия снимает любые вопросы: если вы хотите причинить кому-то вред, понятно, что это — атака. Каждый раз, когда вы пытаетесь избежать урона, это, очевидно, защита.

Но случаются ситуации, в которых подходящий тип действия неочевиден. Будучи ведущим, не пытайтесь разрешить такую ситуацию запретом. Лучше попробуйте определить конкретную цель, чтобы найти одно или несколько подходящих базовых действий.

СЕРЕБРЯНОЕ ПРАВИЛО

Это естественное продолжение золотого правила: не позволяйте правилам вставать на пути логичного сюжетного поворота. Если вы или игроки описываете что-то и понимаете, что сюжет требует применить определенное правило вне обычного для него контекста — применяйте его всё равно.

Самый частый пример — правила последствий (стр. 162). По умолчанию последствие — аспект, который добровольно берет игрок, когда его персонаж получил урон от атаки в конфликте.

Но представим, например, что вы играете сцену, где, пытаясь угрожать кому-то, персонаж для пущей убедительности пробирует голым кулаком стеклянную столешницу.

Всем эта идея нравится, все считают ее клевой, и всем безразлично, что будет, если игрок этого персонажа провалит бросок. Однако все участники согласны, что персонаж повредит руку в процессе (от того это действие так угрожающе и выглядит).

Тут вполне уместно дать персонажу легкое последствие осколки стекла в руке, потому что это согласуется с сюжетом, даже если конфликта не было и персонажа никто не атаковал.

Как и в случае золотого правила, убедитесь, что все участники согласны, прежде чем делать что-то подобное.

Сайнер провалила бросок в попытке заполучить идол Карлон-кара, древнего бога разрушения, и случайно привела в действие смертоносную магическую ловушку. Аманда описывает зал: шквал огненных стрел, летящих во все стороны абсолютно хаотично, и пьедестал с идиолом в дальнем от Сайнер конце зала.

Лили говорит: «Что ж, ничего не поделаешь. Я пытаюсь достать идол. Пробираюсь к пьедесталу, стараясь избежать стрел».

Аманда задумывается, ведь тут явно понадобится бросать кубики. Если Сайнер бежит по залу, то это похоже на преодоление. Но по залу летают смертоносные стрелы, поэтому, похоже, Лили вынуждена защищаться. Плюс она может разобраться с ловушкой как минимум двумя способами: формально это всего лишь пассивное сопротивление для Лили, чтобы помешать ей без опаски пересечь зал, но, поскольку стрелы наносят урон, сопротивление выглядит скорее как атака.

Аманда спрашивает: «Лили, нам придется бросать кубики, но что конкретно ты хочешь сделать в этой ситуации? Прежде всего пытаешься избежать стрел или сломя голову несешься по залу, чтобы завладеть идиолом?»

Лили не колеблется: «О, несусь за идиолом, конечно».

Аманда спрашивает: «То есть ты готова получить урон?»

Лили отвечает: «Ага. Как обычно лезу на рожон».

Аманда подводит итог: «Окей, мы можем разрешить это одним броском. Ты кидаешь атлетику против фантастического (+6) сопротивления. На успехе ты проскакиваешь ловушку и не получаешь вреда вообще. На провале ты застряла в преддверии зала, и придется попробовать снова. Плюс мы будем считать провал еще и проваленным броском защиты, так что ты получишь урон. Потому что стрелы смертоносные, огненные, и всё такое».

Лили морщится, но кивает и берет кубики.

В этом примере Аманда объединила эффекты преодоления и защиты, чтобы определить, что же произойдет с Сайнер. Это хорошо, поскольку соответствует намерениям участников и уместно в описанной ситуации. Аманда могла предложить сделать оба броска по отдельности — и это тоже нормально, — но она хотела уместить всё действие в один бросок.

Если в ходе игры вы сомневаетесь, просто обратитесь к золотому правилу и помните, что у вас есть простор для маневра, если нужно делать что-то подобное примеру выше. Только убедитесь, что вы с игроками понимаете ситуацию одинаково.

Когда бросать кубики

Бросайте кубики, когда успех или провал действия могут привести к интересным последствиям в игре.

Это достаточно просто понять, когда речь об успехе: персонажи игроков преодолевают значимое препятствие, побеждают в конфликте, добиваются цели — что дает толчок дальнейшим событиям. С провалом сложнее, потому что проще рассматривать провал строго негативно: вы провалили бросок, вы проиграли, не получили того, что хотели. Если провал не дает толчка сюжету, игра может быстро застрять на месте.

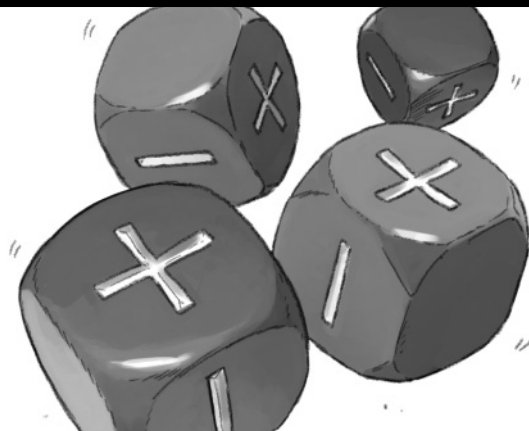
Самое-самое худшее, что вы можете сделать — это решить, что провал не дает ничего: ни новых сведений, ни смены вектора действий, ни изменения ситуации. Это ужасно скучно, и отбивает у игроков охоту «вкладываться» в провалы — а вам необходимо, чтобы они это делали, ведь возможность навязывать аспекты и принимать поражение в конфликте — важные части механики игры. Пусть каждый провал что-то значит.

Если вы не видите интересного развития ситуации ни для успеха, ни для провала — не просите делать бросок. Если провал подразумевает неинтересный результат, просто позвольте персонажам игроков получить желаемое и попросите их сделать бросок позже, когда сможете придумать интересный исход для провала. Если скучным выглядит успех, попробуйте превратить свою идею для провала в навязывание аспекта. Это хорошая возможность дать игрокам заработать жетоны судьбы.

СИТУАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ — ВАШИ ДРУЗЬЯ

Когда вы определяете, стоит ли просить игроков сделать бросок преодоления препятствия, обратите внимание на аспекты в сцене. Если наличие аспекта подразумевает, что перед персонажем стоит проблема или препятствие — пусть преодолевают. Если нет и интересное последствие для провала в голову не идет, не парьтесь.

Например, если персонаж пытается быстро пересечь комнату и в сцене есть ситуативный аспект пол завален хламом, уместно попросить игрока вначале сделать бросок. Если такого аспекта нет — просто позвольте персонажу сделать это и двигаться дальше к чему-то более интересному.



Сделайте провалы классными

Если игрок провалил бросок и непонятно, как сделать этот провал интересным, воспользуйтесь следующими идеями.

Обвините во всем обстоятельства

Персонажи игроков — чрезвычайно компетентные люди (это один из столпов Fate Core). Они не должны выглядеть дураками регулярно или даже периодически, поэтому от вас может потребоваться описание, превращающее провал броска во что-то динамичное. Вместо того чтобы расписывать, как персонаж игрока всё испортил, перенесите вину на нечто вне его контроля. У простого на вид замка оказался скрытый механизм (взлом), контакт не явился вовремя (контакты), манускрипт слишком ветхий, не прочитывать (знание), сейсмический толчок сбил персонажа с ног (атлетика).

Так персонажи игроков выглядят компетентными и крутыми, даже если не добились своего. Что еще важнее, этот подход поможет сохранить фокус на задаче и дать персонажам новое направление действий, чтобы их провал продвигал сюжет. Контакт не явился? Где он? Кто следовал за ним к месту встречи? Манускрипт слишком ветхий? Вдруг кто-то сможет его восстановить. Поступая так, вы будете меньше думать о самом провале и больше — о том, что случится дальше.



Успех за цену

Вы также можете предложить игрокам получить то, что они хотят, но не бесплатно. В этом случае провал означает, что они не смогли добиться поставленных целей без последствий.

Малая цена должна усложнять жизнь персонажа. Подобно варианту выше, этот подход использует провал как повод немного изменить ситуацию, вместо того чтобы просто не дать персонажам игроков желаемого. Вот несколько рекомендаций:

- Намекните на грядущие неприятности. *«Замок открывается с тихим щелчком, чего нельзя сказать о двери хранилища. Если они не знали о том, что ты здесь, то теперь точно в курсе».*
- Обозначьте новое осложнение. *«Да, Гильдмейстер может свести тебя с магом, способным перевести ветхий манускрипт, — его зовут Бертольд. Ты, кстати, его знаешь, но последний раз видел несколько лет назад. Он тогда еще застал тебя со своей женой».*
- Поставьте игрока перед сложным выбором. *«Ты удерживаешь падающий потолок достаточно долго, чтобы два человека смогли пробраться. Два, но не все. Кто это будет?»*
- Создайте аспект для персонажа игрока или сцены. *«Ты умудряешься приземлиться на ноги, но теперь у тебя подвернутая лодыжка в качестве сувенира».*
- Дайте персонажу ведущего усиление. *«Николай, как ни странно, соглашается на твоё предложение. Но делает он это с кривой усмешкой на губах, и ты чувствуешь подвох. Очевидно, что у Николая есть план».*
- Поставьте один маркер стресса персонажа игрока. Будьте внимательны — такой ход сойдет за малую цену, только если вероятно, что персонаж получит урон в ходе текущей сцены. Если это вряд ли произойдет, выберите что-нибудь другое.

Дорогая цена не просто усложняет жизнь персонажам или намекает на неприятности в будущем, она подразумевает серьезные и, возможно, необратимые последствия прямо сейчас.

Один из способов придумать дорогую цену — начать с малой цены и поднять ее на следующую ступень. Стражи не просто подозревают, что кто-то открыл хранилище, — они с оружием на изготовку врываются в помещение. Персонаж не просто отрезан от союзников рухнувшим потолком — один или несколько союзников погребены под обломками. Персонажу предстоит не просто неловкая беседа с Бертольдом — тот ничего не забыл и жаждет крови.



Используйте
сюжетное
время
в успехах
и провалах
стр. 196

Вот еще несколько вариантов:

- Усиьте противников. Вы можете очистить у своего персонажа один из маркеров стресса, улучшить его навык на одну ступень, дать новый аспект с одним бесплатным призывом.
- Добавьте новый источник сопротивления или новое препятствие: новых врагов или ситуативный аспект, который усугубит положение.
- Отсрочьте успех. Задача потребует гораздо больше времени.

Дайте персонажам игроков последствие, которое логически следует из обстоятельств: легкое — если под него есть место, среднее — если нет.

Если не можете определить цену, ориентируйтесь по сдвигам. Например, при открытии хранилища в примере выше, где стража врывается в помещение, если игрок провалил бросок взлома на 1 или 2 сдвига, персонажи численно превосходят стражников. Не слишком сложный бой, но все-таки бой. Если бросок провален на 3–5, это будет равный бой, где игрокам, скорее всего, придется тратить жетоны и получать последствия. Провал на 6 и больше — персонажи игроков в меньшинстве и в настоящей опасности.

Пускай поработают игроки

Вы можете переадресовать вопрос игрокам и позволить им определить контекст собственного провала. Это отличный способ поддержать дух совместного творчества. Вы удивитесь, как охотно некоторые игроки будут подставлять собственных персонажей, чтобы продвинуть сюжет, ведь контроль над образом персонажа остается за ними.

Это отличная палочка-выручалочка, когда вы в ступоре. «Окей, ты провалил взлом на 2 сдвига. Ты возишься с замком, и что-то идет не так. Что?» «Ты провалил бросок внимания. Чего ты не заметил, когда крался через покой королевы?» Лучше, когда вопрос конкретный, как в примерах, потому что, сказав «Окей, теперь расскажи, как ты провалил бросок!», вы затормозите сюжет, поставив игрока в трудное положение без необходимости. Позволяйте игрокам делать вашу работу, а не заставляйте.

Определение сложности броска

Когда вы создаете пассивное сопротивление действию игрока, помните о сложности броска. Мы уже говорили об этом в главе «Действия и исходы» — любое сопротивление на две и более ступени выше навыка персонажа, скорее всего, будет стоить игроку жетонов. А любое сопротивление на две и более ступени ниже навыка будет легко преодолено.

Вместо того чтобы «моделировать мир» или стремиться к «реализму», корректируйте сложность в соответствии с драматической целесообразностью: чем выше ставки — тем выше сложность, и наоборот.

(По сути, это то же самое, что использовать стандартную сложность, но поставить штраф к броску, чтобы отразить спешку или другие неблагоприятные условия. Однако не стоит недооценивать психологическую разницу между высокой сложностью и низкой, но со штрафом. Высокую сложность игрок часто воспринимает как настоящий вызов, но тот же игрок, увидев назначенный ведущим большой штраф, может быть демотивирован.)

Низкая сложность нужна в основном, чтобы показать крутизну персонажей игроков, позволить им блеснуть и напомнить нам, почему этот персонаж оказался в центре внимания. Еще низкая сложность пригодится, когда запасы жетонов судьбы у игроков истощились — у них будет шанс заработать больше, приняв осложнения. Также низкая сложность хороша для препятствий, которые стоят на пути к главным событиям сцены. Никому не надо, чтобы игроки застряли на разводном мосту у замка Злого Властелина, если смысл сцены — встретить Злого Властелина лицом к лицу!

Наконец, некоторые действия персонажей должны по умолчанию быть простыми, особенно если никто им не противостоит. Сложность создания преимущества в конфликте без активного сопротивления никогда не должна быть выше средней (+1) или неплохой (+2). Это же справедливо для попыток создать аспект для объекта или места. Помните, сопротивление — это не только персонажи ведущего лично: если злой гений спрятал доказательства у себя в кабинете подальше от любопытных глаз, можете расценивать это как сопротивление, даже если самого гения в сцене нет.

В то же время не стесняйтесь поднять сложность всех бросков, если у персонажей карманы трещат от жетонов, или наступил важный момент сюжета, и на карте чья-то жизнь или судьба многих людей, или если персонажи наконец собираются скрестить клинки с врагами, которых преследовали не один сценарий. Еще стоит поднять сложность, если нужно показать подготовленность оппонента или обстоятельства, далекие от идеала: персонажи сами не готовы, у них нет нужной экипировки, время поджимает и т. д.

Сложность, равная актуальному навыку персонажа, как вы понимаете, дает что-то вроде компромисса между двумя крайностями. Поступайте так, чтобы создать небольшое напряжение или когда ситуация складывается скорее в пользу персонажей игроков, но хочется добавить риска.

Сложность
бросков
навыков
стр. 133

Начало
сцены
стр. 241

ВАЖНОЕ: ОБОСНОВЫВАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР

Единственное ограничение в вопросе сложности броска связано с серебряным правилом — ваше решение должно соответствовать контексту общей истории. С одной стороны, не нужно сходиться с ума и сковывать себя по рукам и ногам бессмысленным набором ограничений, моделируя мир игры («замки в деревне Гленвуд обычно хорошего (+3) качества, потому что вблизи есть богатый железом рудник»), но и, с другой, это не просто арифметическое упражнение. Если *единственная* причина установить сложность на великолепном (+5) уровне в том, что это на два выше навыка персонажа и вы хотите вытянуть из него жетоны судьбы, — вы испытываете его доверие на прочность.

В этом смысле определение сложности похоже на призыв аспектов: вашему выбору нужна веская причина в повествовании, и не важно, придумали вы ее заранее или только что. Ситуативные аспекты вам в помощь: если игроки уже знают, что в пещере **темно, хоть глаз выколи, и жутко тесно**, объяснить, почему по ней так сложно скрытно пробраться, будет легко. Если вы увеличите сложность на два за каждый актуальный ситуативный аспект, никто не посмотрит на вас косо, ведь эта цифра зеркально отражает бонус от призыва аспекта персонажем.

Так или иначе, не забывайте обосновывать свои решения — либо сразу, при объявлении сложности, либо, таинственно пожав плечами, позвольте им выяснить это позже (как раз когда придумаете подходящую причину).

Вы также можете попробовать назначить «неуместные» сложности, чтобы намекнуть на что-то в ходе игры: по какой-то странной причине на дверях конюшни висит эпический (+7) замок. Что же такого важного там внутри, о чем никто пока не знает?

Или, быть может, кто-то пытается пройти знаменитое испытание инициации в схоластический Аметистовый Орден, а испытание — только неплохой (+2) сложности бросок знания. Что за дела? Они дают вам фору? Ваше вступление в Орден — дело политической необходимости? Кто-то пустил в ход свое влияние? Или репутация Ордена — липа?

Что делать с исключительным успехом

Иногда результаты игроков будут превышать сложность на много сдвигов. У части базовых действий уже есть встроенные эффекты для очень хороших бросков, как, например, большой урон от хорошего броска атаки.

В других случаях ситуация менее ясная. Что будет, когда есть много сдвигов на броске ремесла или расследования? Такой результат надо вознаграждать и показывать, насколько компетентны персонажи игроков. Вот несколько вариантов для выбора.

- **Описывайте результат «по полной»:** это может показаться избыточным, но все-таки важно наградить отличный бросок соответствующим описанием. Хороший повод взять то, что мы предложили в разделе «Сделайте провалы классными» выше, и применить это здесь. Пусть успех принесет игроку еще что-нибудь эдакое вдобавок к заявленной цели. Втяните в это игрока, пусть сам придумает какие-нибудь интересные детали. «Три сдвига на броске взлома — скажи мне, кто-нибудь вообще сможет теперь запереть этот склеп?» «Пять сдвигов на броске контактов — скажи, куда Никки “Финка” обычно идет, когда ссорится с женой, и что ты ему говоришь, когда находишь его там?»
- **Добавьте аспект:** можете превратить сдвиги очень хорошего броска в аспект на персонаже игрока или сцене — это по сути бесплатное создание преимущества. «Итак, твой бросок ресурсов на подкуп охранницы дал четыре сдвига. Она пропустит тебя через ворота без вопросов и будет на подхвате, если что».
- **Уменьшите время:** если важно сделать что-то как можно быстрее, используйте сдвиги, чтобы уменьшить время, которое персонаж тратит на действие.

Сделайте
провалы
классными
стр. 188

Что делать
со временем
стр. 194

Что делать со временем

В Fate мы различаем два типа времени: игровое и сюжетное.

Игровое время

Игровое время — это то, как мы организуем игру с точки зрения реальных игроков, сидящих за столом. Каждая единица игрового времени отражает определенный промежуток реального. Вот они:

Главные
персонажи
ведущего
стр. 220

Малые
вехи
стр. 256

- **Обмен:** количество времени, которое требуется, чтобы все участники конфликта сделали свой ход, что включает совершение действия и реакцию на любые действия, направленные против них. Обычно обмен не занимает больше нескольких минут.
- **Сцена:** количество времени, которое требуется, чтобы разрешить конфликт, разобраться с конкретной ситуацией, добиться поставленной цели. Продолжительность сцены варьируется от минуты-двух, если сцена — это краткое описание и немного диалогов, до получаса или более в случае ключевой для сюжета битвы против важного персонажа ведущего.
- **Сессия:** совокупность сцен, которые вы разыгрываете за одну игровую встречу. Сессия заканчивается, когда вы и ваши друзья сворачиваетесь и расходитесь по домам. У большинства групп сессия занимает от 2 до 4 часов, но тут нет теоретического предела: если никаких дел нет, вы ограничены только потребностью в пище и сне. По завершении сессии обычно наступает малая веха.
- **Сценарий:** одна или несколько сессий, обычно не больше четырех. Чаще всего сессии, составляющие сценарий, ведут к окончательному решению конфликта, предложенного ведущим, или завершают сюжетную линию (смотрите главу «Сцены, сессии и сценарии», чтобы узнать больше). После завершения сценария обычно происходит значимая веха. Вы можете рассматривать это как эпизод телесериала — число сессий, которые нужны, чтобы рассказать одну историю.

Что такое
сценарий
стр. 226

Значимые
вехи
стр. 258

- **Сюжетная арка:** несколько сценариев, обычно от одного до четырех. Арка обычно завершается событием, выросшим из результатов предыдущих сценариев, которое значительно меняет мир игры. Арка — это как сезон сериала, где отдельные эпизоды ведут к большой кульминации. Арка не всегда четко очерчена: у сериалов тоже есть сюжеты, которые разрешаются на протяжении целого сезона, и скачут от одной ситуации к другой без определенной структуры. По завершении сюжетной арки обычно наступает большая веха.
- **Кампания:** всё то время, что вы играли в эту игру по Fate — каждая сессия, каждый сценарий, каждая арка. Нет верхнего предела длины кампании. Некоторые группы играют годами, некоторые завершают арку и останавливаются. Мы предполагаем, что типичная группа сыграет несколько сюжетных арок (около десяти сценариев), прежде чем добратся до масштабного финала и перейти к следующей игре (надемся, что тоже по Fate!). Вы можете построить свою кампанию как своеобразную «суперарку», с одним большим конфликтом как совокупностью всего в игре, или сделать ее состоящей из маленьких историй, которые вы расскажете в отдельных сценариях.

Сюжетное время

Сюжетным временем мы называем время, которое воспринимают персонажи игроков изнутри сюжета: время, которое им нужно, чтобы выполнить заявки ведущего и игроков. Чаще всего вы будете определять это время между делом («Окей, добраться до аэропорта на такси займет у тебя час») или обозначать его как часть броска навыка («Отлично, после 20 минут обыска комнаты ты находишь следующее...»).

В большинстве случаев сюжетное время не имеет никакого отношения к реальному. Например, обмен в бою может отыгрываться несколько реальных минут, но опишет только первые несколько секунд конфликта. Вы можете проматывать большие промежутки времени, просто объявляя, что это происходит («Контакту потребуется две недели, чтобы добраться к тебе — ты что-нибудь делаешь в это время или мы можем сразу промотать до вашей встречи?»). Это всего лишь удобный прием, сюжетный механизм, чтобы добавить правдоподобия в сюжет.

Но использовать сюжетное время можно и творчески, чтобы создать напряжение и добавить неожиданности в игру. Вот несколько способов это сделать.

Создайте дедлайн

Ничто так не создает напряжения, как старый добрый дедлайн. У героев есть лишь несколько минут, чтобы обезвредить смертельную ловушку, или вполне определенное время, чтобы пересечь город, прежде чем что-нибудь взлетит на воздух, или чтобы доставить выкуп раньше, чем дорогих им людей прикончат злодеи, — и так далее.

Вызовы
стр. 147

Некоторые базовые элементы игры созданы с расчетом на дедлайн, такие как вызовы или состязания: в обоих случаях есть ограничение на количество бросков, которые может совершить игрок, прежде чем произойдет что-то плохое или хорошее.

Состязания
стр. 150

Однако вы не должны ограничивать себя только этими двумя элементами. Попробуйте установить срок, после которого в сценарии происходит что-то плохое, и считайте, сколько времени займут действия, а потом используйте это как способ накалить обстановку. «О, ты хочешь просмотреть все исторические архивы города? Ну, у тебя три дня до ритуала... Я могу дать один бросок знания, но даже простая попытка, скорее всего, займет один из этих дней». Помните, почти всё требует времени. Даже создание преимущества с помощью эмпатии требует провести некоторое время в общении с целью, и, если каждое действие персонажей игроков требует драгоценного времени, может оказаться, что времени-то у них и нет.

Используйте сюжетное время в успехах и провалах

Конечно, если персонажи ничего не могут сделать, чтобы купить себе еще немного времени, и если движение к дедлайну будет предсказуемым — это совсем не весело. Поэтому не стесняйтесь непредсказуемых скачков во времени, когда игроки делают сильно провальные или успешные броски.

Увеличить время, нужное для действия, — отличный способ сделать провал интересным, особенно если это вариант «успеха за цену»: персонаж получит, что хочет, но теперь это займет больше времени — вдруг будет слишком поздно! Другой вариант — сдвинуть дедлайн: вроде всё еще не безнадежно, но теперь перед игроками стоят новые проблемы.

По той же схеме можно наградить крайне успешные броски, уменьшая время, нужное для действия. Историческое исследование (знание), которое заняло бы целый день, готово за несколько часов. В поисках торговца (контакты) для покупки снаряжения персонаж ухитряется найти другого, который доставит всё сегодня, а не через неделю.

Также можно призывать и навязывать аспекты, чтобы манипулировать временем, усложняя или, наоборот, упрощая задачу. «Эй, у меня же золотые руки, ремонт этой машины не должен занять много времени, так?» «Знаешь что? На твоем листе персонажа написано страсть как люблю веселиться и играть. Если ты ищешь нужного человека в казино, то вполне можешь отвлечься, так? Все эти игровые автоматы и прочее...»

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ «СТОИТ» ОДИН СДВИГ?

Как и с другими бросками, количество сдвигов успеха (или провала) подскажет, каким должен быть «прыжок» во времени. Но как конкретно оштрафовать или наградить бросок? Смотря сколько времени по решению ведущего требует изначальное действие.

Обычно люди обозначают время сочетанием двух слов: первое — конкретное или абстрактное обозначение количества, второе — единицы измерения времени, например «пара дней», «двадцать секунд», «три недели» и так далее.

Мы же рекомендуем использовать абстрактные обозначения — половина, одна/один/одно, пара, несколько — в каждом случае для каждой единицы времени. То есть, если, по-вашему, какое-то действие требует шесть часов, думайте — «несколько часов». Если что-нибудь требует двадцати минут, говорите либо «несколько минут», либо округляйте до «получаса», смотря что вы посчитаете ближе к истине.

Это дает точку отсчета. Каждый сдвиг «стоит» смещения на одну абстрактную единицу относительно этой стартовой точки. Если на старте у нас «несколько часов» и персонажу выгоднее закончить быстрее, то дальше делайте так: один сдвиг успеха уменьшает время до «пары часов», два сдвига — до «одного часа», а три сдвига — до «получаса».

Если выйти за пределы абстрактной численной шкалы на текущую единицу времени, нужно переходить к «нескольким» или «половине» следующей единицы, в зависимости от направления, в котором вы движетесь. Например, четыре сдвига на упомянутом броске могут превратить «несколько часов» в «несколько минут». Один сдвиг провала в таком случае может превратить «несколько часов» в «полдня».

Этот подход позволяет быстро разбираться с сокращением и увеличением требуемого времени вне зависимости от точки, с которой вы начинаете, и неважно, требуют ли задуманные действия секунд или поколений.

Сюжетное время и масштаб действия

Легко прийти к выводу, что большинство действий персонажей игроков будут ограничены событиями, на которые они могут напрямую повлиять, и игра будет идти в масштабе «человек против человека». Чаще всего так и будет: в конце концов, Fate — это игра о блистательно компетентных личностях перед лицом драмы и опасностей.

Но представьте на секунду, что персонаж игрока может сделать, если при его компетентности у него будет неограниченный запас времени. Вообразите бросок взаимопонимания продолжительностью в месяц — это переговоры, в которых персонаж получает возможность подробно обсудить всё с каждым участником, вместо того чтобы ставить всё на один общий раунд переговоров. Представьте бросок расследования длиной в неделю — это пристальное наблюдение за целью, выяснение ее предпочтений, привычек и распорядка дня.

Если позволить отдельному броску отражать длительный период времени, можно «взглянуть шире» и отыграть больше, чем просто конкретные действия конкретного персонажа, а события, которые сильно влияют на сюжет и мир игры в целом. Тот бросок взаимопонимания, который отражал месяц переговоров, может привести к формированию нового политического курса страны, за который выступал персонаж. Тот бросок расследования может запустить операцию, благодаря которой поймают самых отъявленных преступников игрового мира, которые не давали жизни игрокам в течении всей кампании.

Это отличный способ сделать длинные промежутки сюжетного времени во время перерывов интерактивными, вместо того чтобы затягивать игру подробными описаниями или пытаться задним числом придумать, что же произошло за этот срок. Если у персонажей игроков есть долгосрочные цели, подумайте, не сможете ли вы превратить их в состязание, вызов или конфликт, занимающий весь «перерыв», или отыграть их как простой бросок навыка и выяснить, не произошло ли чего-нибудь неожиданного. Если персонаж провалит бросок, придуманные ведущим последствия этого провала послужат ценным материалом для дальнейшего развития игры.

Помните, что в случае состязания или конфликта вам надо масштабировать каждый обмен соответственно: если конфликт происходит в течение года, то каждый обмен может занять месяц или два, и все участники конфликта должны описывать свои действия и их результаты в этом контексте.

В ходе кампании на большой вехе Лэндон изменил свой аспект концепции на **бывший последователь Савана слоновой кости**, поскольку раскрыл заговор в рядах ордена, цель которого — захватить власть в небольшом королевстве.

Аманда хочет «промотать» время кампании на шесть месяцев вперед и предлагает: если уж Лэндон покинул орден, то бывшие соратники попробуют выследить его. Она видит возможный материал для следующей части сюжета и поэтому говорит: «Думаю, нам надо выяснить, не попал ли Лэндон в их руки к началу следующего сценария».

Участники решают отыграть это как конфликт, где каждый обмен — это одна стычка между Лэндоном и охотниками из Савана. Конфликт развивается неудачно для Лэндона, и его игрок принимает поражение, получив среднее последствие, которое останется до следующей сессии. Аманда считает, что охотники хотят вернуть Лэндона в ряды ордена, а не покалечить или убить его, так что Ленни решает взять последствие я **больше не знаю, где правда**, которое отражает сомнения, посеянные в Лэндоне.

Когда мы снова увидим Лэндона, он будет в руках Савана, пытаясь решить, на чьей же он стороне.





Монтаж

Нет никаких правил, которые требовали бы бросков в полном соответствии с сюжетным временем. Вот вам классный трюк — пусть результат одного броска плавно перетекает в другой бросок, который занимает намного меньше (или, наоборот, больше) времени. Это отличный способ начать новую сцену, состязание или конфликт, или просто сменить темп игры.

В течение упомянутого шестимесячного перерыва Сайнер изучала демонических сородичей жуткого Арк'ита, который подпалил ее душу в последней арке кампании. Она решает работать в одиночку, несмотря на предложение помощи со стороны Зирда, и должна сделать бросок преодоления с помощью новоприобретенного среднего навыка знания (+1).

Бросок отличный, и Аманда описывает, как Сайнер с головой ушла в работу на несколько месяцев. Затем Аманда говорит: «Круто. Ты возвращаешься домой вся в пыли с дороги, смертельно уставшая, пальцы измазаны чернилами — но зато ты нашла убежище правой руки Арк'ит, члена Круга Тринадцати, малого демона по имени Тан'шаэль (ох уж эти апострофы!). Ты падаешь на кровать, думаешь, как с утра начнешь искать убежище... и по-среди ночи просыпаешься от грохота и шума из кабинета».

Лили говорит: «Так, блин, я вскакиваю и со всех ног бегу туда, прихватив меч!»

Аманда: «Отлично. Ты видишь, что твои записи исчезли, а окно выбито. Ты слышишь шаги, кто-то убегает в темноту».

Лили отвечает: «Нет, чёрт возьми. Я следую за ним. За ней. За ними. Плевать».



Аманда говорит: «Прекрасно! Это бросок атлетики, и пусть это будет состязание, чтобы увидеть, сумеешь ли ты поймать вора».

Обратите внимание, действия развиваются во времени непрерывно: мы перешли от бросков на несколько месяцев к броскам действий, требующих секунды, вроде погони.

Состязание проходит не в пользу Сайнер, и преступник скрывается. Лили сразу же говорит: «К чёрту всё. Кто-то в городе должен что-то знать, или он оставил улики, или еще что-нибудь. Я хочу сделать бросок расследования».

Лили делает бросок и получает стильный успех. Аманда говорит: «Неделей позже ты в деревне Санлофт, стоишь перед таверной „Неподкованная лошадь“, где, по слухам, остановилась преступница (это преступница, кстати)... Да, и у тебя есть несколько сдвигов, так что я просто скажу — ее зовут Коратия, она представилась кому-то в твоём родном городе, когда пыталась узнать, где ты живешь. Это тянет на аспект — **я знаю твоё имя** — можешь использовать его, чтобы поколебать ее уверенность».

(Видите, что происходит? Один бросок, чтобы отыграть целую неделю, но Аманда и Лили не прервали игру ни на секунду.)

Лили говорит: «Я выбиваю дверь, выкрикивая ее имя».

Аманда говорит: «Посетители таверны расступаются вокруг стройной женщины у барной стойки, которая усмехается, извлекает из ножен меч, соскакивает со стула — и готовится расцезать твоё лицо отточенным ударом».

«Поехали!» — говорит Лили и сгребает кубики для броска защиты. (Теперь это конфликт, и всё происходит за секунды.)

Вопросы применения навыков и трюков

Навыки
и трюки
стр. 85

К этому моменту вы знаете всё, что нужно для применения навыков и трюков: есть отдельные описания всего в главе «Навыки и трюки», описания базовых действий в главе «Вызовы, состязания и конфликты» и советы в этой главе по определению сложности и работе с провалами и успехами.

Вызовы,
состязания
и конфликты
стр. 145

Единственная серьезная проблема, о которой стоит беспокоиться, — это «пограничный случай» применения навыка: игрок хочет использовать навык для действия, и это кажется несколько притянутым за уши, или возникает ситуация, где кажется уместным использовать навык для чего-то, что обычно не входит в его описание.

Столкнувшись с подобным, обсудите ситуацию с группой. В итоге вы придете к одному из трех решений:

- Это притянуто за уши. Подумайте над созданием нового навыка.
- Это не притянуто за уши, и отныне все могут использовать навык таким способом в таких обстоятельствах.
- Это не было бы притянуто за уши, будь у персонажа определенный трюк.

Многие критерии таких решений будут полагаться на работу со списком навыков, которую вы с игроками проделали при создании игры. Обратитесь к главе «Навыки и трюки» за советами по ограничениям для навыков и границам между навыком и трюком.

Если вы решаете, что конкретное использование навыка требует трюка, дайте шанс игроку, оказавшемуся в такой ситуации, заплатить жетон судьбы, чтобы временно «взять займы» этот трюк для броска. Потом, если игрок решит сохранить этот трюк, ему придется сразу же потратить пункт обновления (если есть свободный) или подождать до большой вехи.

Аспекты и детали: обнаружить или создать

У игроков почти нет способов узнать, какие аспекты ведущий подготовил заранее, а какие придумывает на ходу, особенно если он из тех ведущих, которые не показывают свои записи и не сверяются с ними за столом. Таким образом, когда игрок пытается обнаружить что-то, еще не придуманное вами, можете считать, что он создает новый аспект или деталь сюжета. Если игрок успешен, он находит то, что искал. Если бросок провален, используйте заявку игрока как отправную точку, чтобы придумать, что на самом деле является правдой.

Если вы умеете импровизировать, можете свести подготовку перед сессией к минимуму и позволить реакциям и вопросам игроков строить всё за вас. Возможно, придется задать несколько наводящих вопросов, чтобы конкретнее понять, что же игрок ищет, но это единственное ограничение.

Зирд Таинственный ищет древнее ритуальное место: оно идеально подойдет, чтобы снять проклятие с близлежащей деревни Белвич, мэр которой хорошо раскошелится за эту работу.

Райан говорит: «Я собираюсь провести некоторое время в местной библиотеке, изучая историю этих земель. Я бы хотел использовать знание, чтобы создать преимущество».

Аманда задумывается. Она не заготовила ничего особенного для места силы, потому что вся ее энергия ушла на детализацию проклятья и способа его снять (проклятие держит намного более мощная сила, чем персонажи игроков думают на данный момент).

«Какую информацию ты ищешь? — спрашивает Аманда. — Просто исторические записи и сообщения или...?»

Райан говорит: «Ну, на самом деле я хочу узнать, не использовал ли кто место силы для темной или нечестивой магии... нет ли в деревне истории про призрака, чудовище, злодея, в которой говорилось бы об этом месте».

Аманда говорит: «Ух ты, здорово. Давай, делай бросок знания, сложность неплохая (+2)». Неожиданно Райан выбрасывает -4 и получает посредственный (+0) результат, то есть провал. Тратить жетон на этот бросок Райан не хочет.

Аманда решает сделать этот провал классным и объявляет: «Ну, ты не создаешь аспект, который хотел, но обнаруживаешь прямо противоположное тому, что искал, — у места силы чистейшая репутация, оно святое, и найденные записи говорят о ритуалах исцеления и плодородия, которые приносили изобилие и удачу этим землям».

Райан говорит: «Если место силы такое могущественное, как тогда вышло, что деревня проклята?»

Аманда отвечает: «Видимо, придется продолжить расследование». В своих записях она кратко отмечает, что место силы теперь магически осквернено и что деревенский священнослужитель держит это в тайне, немного изменив таким образом предложенное Райаном и добавив информацию для него, если он решит опрашивать местных.

Навыки и точные величины

В описаниях навыков вы увидите, что в нескольких местах мы даем абстрактные оценки того, что в реальной жизни требует точных измерений. Телосложение и ресурсы — хорошие примеры. Тот, кто занимается силовыми тренировками, может довольно точно сказать, какой вес может взять в становой тяге. Когда люди что-то покупают, они тратят вполне конкретные суммы денег из вполне конкретного запаса.

Ну и сколько же сможет выжать от груди персонаж с отличным (+4) телосложением? Сколько денег может потратить персонаж с неплохими (+2) ресурсами, прежде чем его карманы опустеют?

Честно говоря, мы понятия не имеем и не горим желанием искать точный ответ на такие вопросы.

Это прозвучит контринтуитивно, но мы считаем, что углубляться в такие мелочи, значит вредить достоверности игры. Решив, что «отличное телосложение позволяет выжать от груди вес машины на пять секунд», вы оставляете за бортом всё разнообразие реальной жизни. Адреналин и другие факторы позволяют людям выходить за границы своих обычных физических возможностей — или, наоборот, не достигать их. Вы не сможете учесть все эти факторы, не сместив на это внимание. Участникам игры придется обсуждать и спорить, вместо того чтобы отыгрывать сцену.

Кроме того, это скучно. Если вы решили, что неплохие (+2) ресурсы позволяют купить всё, что стоит 200 золотых и меньше, — вы только что выкинули изрядное количество поводов для напряжения и драмы. Теперь при каждом использовании ресурсов всё будет крутиться вокруг вопроса, стоит ли это больше или меньше 200 золотых, и о смысле самой сцены все забудут. Вдобавок теперь всё сводится к простой ситуации успех/провал, а значит, бросок уже не очень-то и нужен. И опять же, это нереалистично — когда люди тратят деньги, речь идет не просто о денежной сумме, а о том, сколько денег кто-то может себе позволить *потратить сейчас*.

Помните, что бросок навыка — это *сюжетный инструмент*, который должен ответить на вопрос: «Могу ли я решить проблему X с помощью Y прямо сейчас?» Когда вы получаете неожиданный результат, используйте свое чувство реализма и драмы, чтобы объяснить и оправдать его в соответствии с нашими советами. «Что, ты провалил бросок ресурсов, пытаясь подкупить охранника? Похоже, тем вечером ты потратил в таверне несколько больше, чем собирался... подожди, куда делся с пояса твой кошелек? И кто этот сомнительный тип, который как-то чересчур быстро проходит мимо охранников? Он только что подмигнул тебе? Вот подонок... Что ты делаешь теперь?»

Что делать с конфликтами и другими странными вещами

Без сомнения, самое сложное в работе ведущего — это конфликты. В них за короткий промежуток времени используются почти все правила игры. Вам придется отслеживать множество вещей: расположение участников относительно друг друга, кто действует против кого, сколько стресса и какие последствия получили персонажи ведущего и т. д.

Конфликты — это время, когда ваш напичканный фильмами мозг будет крайне востребован, особенно если в игре ожидается много бурных схваток. Правда, зрелищные сцены из массмедиа не всегда следуют структурированной последовательности ходов, как в Fate: соотнести и представить их может быть непросто. Иногда вам будет тяжело придумать ответ на безумную идею игрока, которая вам даже в голову не приходила.

Вот несколько инструментов, которые помогут вам справиться со всем быстро и элегантно.

Воздействие на несколько целей

Если играть в Fate достаточно долго, кто-то неизбежно попробует воздействовать сразу на несколько целей в конфликте. Взрывы — частый спутник физических конфликтов и далеко не единственный пример подобных ситуаций: есть и слезоточивый газ, и всякие высокотехнологичные станнеры. К ментальным конфликтам это тоже относится. Например, можно использовать провокацию, чтобы повлиять на целую комнату людей, или взаимопонимание, чтобы произнести речь и вдохновить всех, кто слушает.

Самый легкий способ сделать что-то подобное — создать преимущество в сцене, а не на отдельной цели. **Заполненная газом** комната может воздействовать на всех, кто в ней находится, и вполне можно предположить, что **воодушевляющая атмосфера** бывает заразной. В таком контексте аспект дает повод потребовать броска навыка (это будет преодоление препятствия) от любого персонажа, который пытается обойти этот аспект. Короче, этот подход не приводит к нанесению урона, но осложняет ситуацию для тех, кто находится под влиянием аспекта.

Лэндон идет по полю битвы в поисках достойного противника. «Кто тут самый большой, самый сильный враг?» — спрашивает Ленни у Аманды.

«Это легко увидеть, — отвечает Аманда. — Ты сразу же замечаешь возвышающегося над всеми двух-с-лишним-метрового воина, совершенно точно не чистокровного человека, вооруженного топором со слишком вычурно изогнутым лезвием. С ним три бойца. Его зовут Горлок Демонорожденный».

«Отлично, — говорит Ленни — Я собираюсь убить его».

«Чудно. Трое телохранителей преграждают тебе путь. Они сами, конечно, не здоровенные полудемоны, но, похоже, знают свое дело».

Ленни вздыхает: «У меня нет времени на этих шестерок. Я хочу ясно показать им, что у них нет шансов. Ну, знаешь, угрожающе помахать мечом, показать, что я еще круче, чем кажусь. Я хочу, чтобы эти ребята поняли — это бой между мной и Горлоком».

«Звучит так, как будто ты пытаешься создать аспект зоны. Сделай-ка бросок провокации».

Ленни выбрасывает -3 и добавляет свой неплохой (+2) навык провокации, получив плохой (-1) результат, а нужен хотя бы посредственный (+0). Получился провал. Но Аманде нравится идея поединка между Лэндоном и Горлоком без постороннего вмешательства, так что она решает дать Ленни, что он хочет, но за цену.

«Хорошо, что же это будет за цена?» — спрашивает Аманда.

Ленни не медлит. Он записывает легкое ментальное последствие **этот парень больше, чем я думал...**

«Отлично. Они смотрят на тебя, потом на Горлока. Тот взмахом руки прогоняет их. «Найдите и убейте кого-нибудь другого! — рычит Горлок. — Этот — мой».

Ситуация осложняется, когда вы хотите исключить отдельные цели, а не подействовать на целую зону или сцену сразу. В этом случае поделите сдвиги своего броска между целями, которые выбрали. Все цели могут защищаться обычным образом. Любой, кто проваливает бросок защиты, получает стресс или аспект, смотря что вы пытались сделать. (Примечание: если вы создаете преимущество и даете множеству целей аспект, вы получаете бесплатный призыв аспекта для каждой цели).

Зирд Таинственный обрушивает пылающую погибель на своих врагов с помощью магии, как обычно. Врага у него три, и они бегут к нему. Зирд решает, что во всей этой ситуации виноват, разумеется, Лэндон.

Магия Зирда работает через навык знания, и бросок выходит эпический (+7).

Зирд знает, что хочет как следует поджарить одного из врагов, и делит свои сдвиги на один великолепный (+5) и два средних (+1) результата. В сумме это +7, по результату броска — всё по правилам. Теперь Аманда должна кидать защиту за своих трех персонажей.

Первый враг выдает посредственный (+0) результат и получает 5 единиц стресса. Это безымянный персонаж ведущего (смотрите ниже), поэтому Аманда решает, что он вышел из строя, и описывает, как он кричит и пытается сбить огонь.

Бросок второго врага неплохой (+2), что больше сдвигов атаки. Враг смело устремляется на Зирда.

Третий враг выбрасывает посредственный (+0) результат, получив таким образом 1 пункт стресса. Аманда отмечает его единственный маркер и описывает, как тот пожертвовал своим щитом, чтобы отразить магическую атаку.

Атаки на целые зоны или всех участников сцены — это ситуации, которые вы будете разрешать по обстоятельствам, как любой спорный вопрос использования навыков (смотрите стр. 202 выше). В зависимости от сеттинга это может быть обыденностью (например, потому что все используют гранаты и взрывчатку), чем-то немислимым или требовать трюка. Пока вы можете обосновать свое решение, нет нужды использовать какие-то особенные правила: бросок атаки — и все в зоне действия защищаются как обычно. В зависимости от контекста, вам может потребоваться защищаться от своего собственного броска, если вы сами оказались в зоне поражения.

НАВЯЗЫВАНИЕ НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ

Персонажи, которые хотят избежать конфликта, навязав противникам аспектов, не получают бесплатных «плюшек» за воздействие на несколько целей, даже если для одного этого действия годятся сразу несколько аспектов. Игрок должен потратить один жетон судьбы на каждую цель, которой он навязывает аспект. Один жетон судьбы навязывает аспект одному персонажу. Точка.

Опасности окружающей среды

Не каждый участник конфликта — это персонаж игрока или ведущего. Есть множество вещей, не имеющих разума, которые могут угрожать героям или мешать им добиться поставленных целей, будь то природные катастрофы, хитрые механические ловушки или системы безопасности.

Итак, что делать, когда персонажи противостоят чему-то подобному?

Ответ простой: представьте угрозу как персонажа. Это — бронзовое правило Fate Core: *все, что угодно, можно представить как персонажа*.

Дополнения
стр. 269

Мы рассмотрим много различных способов сделать это в главе «Дополнения», но пока не будем отвлекаться.

- Может ли угроза причинить вред персонажу игрока? Если да, дайте ей нужный навык, и пусть она атакует, как обычный противник.
- Является ли угроза скорее препятствием, отвлекающим фактором, а не источником прямого вреда? Позвольте ей создавать аспекты.
- Есть ли у угрозы сенсоры, которыми она может обнаруживать аспекты персонажей игроков? Дайте ей навык для этого.

Взамен позвольте персонажам игроков использовать свои навыки против угрозы точно так же, как против обычных оппонентов. Автоматическая система безопасности может быть уязвима к «атакам» с помощью навыка взлома, персонажи игроков могут ускользнуть из ловушки, выиграв состязание с помощью атлетики. Если сюжет требует, чтобы угроза была сложной, дайте ей маркеры стресса и возможность взять одно-два легких последствия. Другими словами, оставайтесь верными сюжету игры: если пожар слишком велик, чтобы персонаж игрока мог его потушить, пусть фокус сцены будет на попытках избежать ожогов или спастись от огня, и работает как вызов.

Состязания
стр. 150

Вызовы
стр. 147



Сайнер, Лэндон и Зирд исследуют пещеры Казак-Торна в поисках одного из демонических врагов, которые так увлекли Сайнера. Конечно, искомая демоническая принцесса не рада тому, что за ней охотятся эти назойливые приключенцы, поэтому призвала силы тьмы, чтобы преградить им путь. Такие дела.

Герои спускаются на нижний уровень системы пещер и попадают в тоннели, полные извивающихся как змеи сгустков чернильной тьмы, которые поглощают свет. Зирд делает бросок знания, и Аманда говорит, что это магические духи голода (не отдельные существа, а скорее чистая суть голода, готовая сожрать всё, чего коснется). Он кидает камень и видит, как щупальца тьмы превращают его в пыль.

«Я думаю, что выражу мнение всей команды, сказав «Бррр!» — говорит Райан.

Он спрашивает, можно ли изгнать чудовищ. Аманда качает головой. «Вы находитесь в месте силы Асахандры, и этих штук тут полным-полно. Чтобы разрушить такие сильные чары, понадобятся дни. Зато ты можешь сдерживать их своей магией, пока вы ищете Асахандру».

Лили говорит: «Да, я хочу попробовать. Давай сделаем это».

Аманда решает, что, пусть даже она может превратить ситуацию в прямолинейный конфликт, будет легче и быстрее разрешить ее как вызов. Чтобы пройти мимо сущностей и сопротивляться их магии, каждому из персонажей придется использовать два навыка — скрытность и волю. Зирд может бросить знание, чтобы попытаться проредить ряды теней магией. «Вдобавок, — говорит Аманда, — духи могут оказать активное сопротивление броскам персонажей, и проваленный бросок воли будет расцениваться как атака». Троица, стиснув зубы, начинает прокладывать себе путь через пещеры...

Что делать с аспектами

Есть глава целиком про навыки и трюки, и точно так же целая глава «Аспекты и жетоны судьбы» написана, чтобы помочь ведущему принимать решения о применении аспектов в ходе игры. Ведущий обременен очень важной задачей: поддерживать движение жетонов судьбы к игрокам и от них, давая им возможность тратить их по своему усмотрению, чтобы преуспеть и выглядеть крутыми, и предлагать возможные осложнения, чтобы пополнять их запасы.

Призыв аспектов

Мы не рекомендуем следовать чересчур строгим стандартам, когда персонаж игрока хочет призвать себе на помощь аспект. Для вас же лучше, чтобы игроки тратили жетоны, поддерживали их текучку. Будете слишком жесткими — отобьете у них охоту.

С другой стороны, не стесняйтесь спрашивать, просить разъяснений, когда не понимаете, что подразумевает игрок и какое отношение данный аспект имеет к происходящему. Иногда то, что очевидно одному человеку, не очевидно другому, и вы не обязаны жертвовать логикой ради чьего-то желания бросаться жетонами. Если игроку сложно обосновать призыв, попросите разъяснить само действие, раскрыть его смысл.

Другой проблемой будут игроки, которые с непривычки теряются перед неограниченной природой аспектов. Они не призывают аспекты, потому что боятся притягивать их за уши. Чем лучше вы заранее разъясните, что такое аспекты и зачем они, тем реже будете наткаться на такое. Чтобы мотивировать игроков призывать аспекты, всегда спрашивайте их, довольны ли они результатом броска навыка («Итак, результат отличный. Он тебя устраивает? Или хочешь сделать еще круче?»). Дайте понять, что призыв аспекта возможен почти всегда, почти в любом броске, и таким образом побуждайте игроков к обсуждению возможностей. Со временем, когда у вас наладится диалог, всё будет идти гладко.

Навязывание аспектов

В ходе игры следите за возможностью навязать аспекты в подходящие для этого моменты:

- Когда простой успех на броске обещает быть скучным.
- Когда у игрока остался один жетон судьбы или их не осталось вообще.
- Когда кто-то пытается что-то сделать, и у вас возникает идея, как всё может пойти наперекосяк, если здесь сыграет определенный аспект.

Помните, что в игре есть два способа навязать аспект: через событие, когда проблемы возникают, потому что персонаж просто оказался не в то время не в том месте, или через решение, когда проблемы возникают в результате действий персонажа.

Решения
стр. 73

Из этих двух типов чаще всего используются навязанные события: вы и так отвечаете за то, как мир игры реагирует на персонажей игроков, так что у вас достаточно свободы действий, чтобы насытить их жизнь неудачными обстоятельствами. Чаще всего игроки будут соглашаться с вашими решениями, с минимальными затруднениями и особо не торгуясь.

События
стр. 72

С навязанными решениями сложнее. Постарайтесь не предлагать их игрокам напрямую; лучше сосредоточьтесь на том, чтобы реагировать на их собственные решения, предлагая возможные осложнения. Важно, чтобы игроки сохранили ощущение самостоятельности в том, что их персонажи говорят и делают, и лучше таких вещей не диктовать. Если игроки отыгрывают персонажей в соответствии с их аспектами, привязать к ним осложнения не составит труда.

В ходе игры вы должны ясно давать понять, что, когда аспект навязан, — он навязан, пути назад отрезаны, можно только откупиться жетоном судьбы. Когда игроки предлагают навязать себе свой же аспект, этой необходимости не возникнет, ведь они сами выпрашивают жетон. Но когда это предлагаете вы, давайте игрокам возможность поторговаться с вами относительно конечной формы осложнения, прежде чем принимать окончательное решение. Изясняйтесь четко и дайте им знать, когда фаза переговоров закончена.

Слабенькие навязывания

Чтобы навязывание работало эффективно, осложнения должны быть достаточно драматичными. Избегайте поверхностных идей, которые по-настоящему не влияют на персонажа, а только оттеняют сцену. Если вы не видите конкретного, осязаемого влияния, которое осложнение окажет на игру, вам, пожалуй, надо подумать еще. Если никто из участников не говорит «вот чёрт!» или не проявляет другой подобной непроизвольной реакции, возможно, стоит поддать жару. Недостаточно просто обозначить, что кто-то зол на персонажа игрока — кто-то зол и намерен что-то сделать на глазах у всех. Мало того, что партнер по бизнесу разорвал отношения с персонажем — он разорвал их и попросил других своих партнеров включить персонажа в черный список.

Также помните, что некоторые игроки склонны предлагать слабые осложнения, когда просят у ведущего жетоны, потому что хотят дать своему персонажу поблажку. Не стесняйтесь развивать идею дальше, если первоначальное предложение не прибавит драмы.

Как мотивировать игроков навязывать аспекты

Когда у каждого персонажа игрока по пять аспектов, тащить на себе всю ответственность за их навязывание очень тяжело. Вам нужно, чтобы игроки сами включились в эту работу и искали подходящие осложнения.

Наводящие вопросы могут значительно ускорить развитие этой привычки у игроков. Если вы видите возможность навязать аспект персонажу, не говорите об этом в лоб, а задайте вопрос. «Итак, ты на королевском балу, и ты — **неотесанный грубиян**. Ленни, всё ли сложится удачно для твоего персонажа?» Позвольте игроку самому придумать осложнение и выдайте ему жетон судьбы.

Также напоминайте игрокам, что они могут навязывать аспекты персонажам ведущего, если эти аспекты всем известны. Снова делайте подсказки, когда ваш персонаж готовится принять решение, и предложите игрокам заполнить пробелы. «Ну, ты знаешь, что герцог Орсин **прискорбно самоуверен**... Как думаешь, выйдет ли он из турнира невредимым? Что может пойти не так? Хочешь заплатить жетон, чтобы ответить на этот вопрос?»

Ваша цель как ведущего — не быть единственным источником драмы, а привлечь к ее созданию игроков как партнеров.

СОЗДАНИЕ ОППОНЕНТОВ

Одна из главных задач ведущего — создание персонажей, которые будут стоять на пути персонажей игроков и мешать им достигать целей. Из таких противостояний получаются по-настоящему интересные истории. Как далеко персонажи игроков готовы зайти? Какую цену заплатить? И как события игры их изменят?

Вам нужно балансировать между своими персонажами и чужими: чтобы игроки чувствовали напряжение и неуверенность, но при этом их проигрыш не был предрешен. Пусть они постараются как следует, но и надежды не теряют. Вот как это сделать.

Быстрое
создание
персонажей
стр. 52

Берите только самое необходимое

Во-первых, помните, что ведущий не обязан создавать каждому своему персонажу полноценный список способностей, как у игроков. Чаще всего вам не понадобится столько информации, потому что персонажи ведущего не будут в центре внимания, в отличие от героев истории. Лучше сосредоточиться на том, чтобы записать самые нужные характеристики для задуманного вами столкновения, а пробелы при необходимости заполняйте на ходу (точно так же, как это могут делать игроки), если какой-то из ваших персонажей в ходе игры становится важнее.

Типы персонажей ведущего

Персонажи ведущего бывают трех типов: **безымянные, второстепенные и ключевые.**



Безымянные персонажи ведущего

Такими будут большинство ваших персонажей: они настолько не важны для сюжета, что игрокам даже имя их знать не надо. Случайный хозяин магазина, мимо которого они проходят по улице, архивариус в библиотеке, третий слева завсегдатай в баре, стража на воротах. Роль второстепенных персонажей в сюжете временная и преходящая, и персонажи игроков, скорее всего, встретят их один раз и больше никогда не увидят. Вы будете создавать таких безымянных статистов рефлексивно, описывая окружение персонажей в игре. «Полуденная площадь красива и полна покупателей, топящихся тут и там. Городской глашатай чрезвычайно резким и высоким голосом выкрикивает местные новости».

Сами по себе безымянные персонажи чаще всего не опасны для героев. Они — что-то вроде эквивалента броска с низкой сложностью: дают возможность для персонажей игроков показать свою компетентность. В конфликтах они нужны, чтобы отвлечь персонажей игроков или задержать их, вынуждая прилагать больше усилий, чтобы добиться желаемого. Приключенческие романы и боевики часто изображают главных злодеев окруженными армией приспешников. Безымянные персонажи ведущего — это те самые приспешники.

Такому персонажу нужны два или три навыка в зависимости от роли. Обычный охранник может иметь драку и стрельбу, в то время как обычный клерк — только знание. Эти персонажи никогда не получают больше одного-двух аспектов: много чести. Они имеют один или два маркера стресса (если вообще имеют), чтобы поглощать и физический и ментальный урон. Другими словами, они и рядом не стояли с типичным персонажем игрока.

Безымянные персонажи ведущего бывают трех разновидностей: **средние, неплохие и хорошие.**



Средние

- **Компетенция:** Рядовые исполнители приказов, местные ополченцы и тому подобное. Когда вы сомневаетесь, делайте безымянного персонажа средним.
- **Назначение:** Преимущественно нужны, чтобы персонажи игроков выглядели еще круче.
- **Аспекты:** Один или два.
- **Навыки:** Один или два средних (+1).
- **Стресс:** Нет счетчика стресса, один сдвиг урона выводит их из игры.

Неплохие

- **Компетенция:** Обученные профессионалы, такие как солдаты, элитная стража, или другие персонажи, сама роль которых в сцене говорит об их опыте, например талантливый вор или острый на язык придворный.
- **Назначение:** Вытянуть из игроков часть их ресурсов (один или два жетона судьбы, маркера стресса, возможно — легкое последствие).
- **Аспекты:** Один или два.
- **Навыки:** Один неплохой (+2) и один или два средних (+1).
- **Стресс:** Один маркер стресса — одного удара на два сдвига хватит, чтобы вывести их из игры.

Хорошие

- **Компетенция:** Серьезные противники, особенно в группах.
- **Назначение:** Вытянуть из игроков ресурсы; как в случае с неплохими, только больше. Служат препятствием (особенно если их несколько) для персонажей на пути к более важной цели.
- **Аспекты:** Один или два.
- **Навыки:** Один хороший (+3), один неплохой (+2), один или два средних (+1).
- **Стресс:** Два маркера стресса — одного удара на три сдвига хватит, чтобы вывести их из игры.

Толпы

Когда это возможно, одинаковые безымянные персонажи ведущего сбиваются в группы или **толпы**. Это не только повышает их шансы выжить, но и снижает нагрузку на ведущего. С точки зрения механики вы можете считать толпу единым персонажем, и вместо того, чтобы бросать кубики за каждого в толпе, бросьте один раз за всех.

Смотрите раздел «Командная работа» в предыдущей главе, чтобы понять, как толпы могут координировать свои усилия.

Урон и его избыток

Когда толпа получает урон, сдвиги сверх тех, которые нужны, чтобы вывести из игры одного из персонажей в толпе, «передаются» следующему по очереди. Таким образом, герой вполне может обезвредить толпу из четырех-пяти безымянных персонажей (или больше!) всего за один обмен.

Когда от толпы остается единственный персонаж, пусть он присоединится к другой толпе в сцене, если это уместно. Если нет, пусть он просто сбежит. Безымянные персонажи это умеют.

На Лэндона и Сайнер нападают полдюжины не слишком сведущих уличных бандитов, просто потому что эти двое свернули не на ту улицу. Бандиты — безымянные персонажи ведущего, их навыки — внимание и драка, оба средние (+1).

В обычных обстоятельствах хорошее (+3) внимание Сайнер позволило бы ей действовать первой, но Аманда объясняет, что бандиты быстрее, поскольку окружили игроков. Системно благодаря тому, что в группе аж шесть противников, их среднее (+1) внимание превращается в фантастическое (+6) с бонусом +5.

Когда они нападают, Аманда разделяет их на две толпы по трое: одна нападает на Лэндона, другая — на Сайнер. Обе толпы атакуют хорошо (+3) (средний (+1) навык драки и бонус +2 от помощников), но ни одна из толп не наносит урона.

Очередь Сайнер. Лили говорит: «В ту же секунду меч Сайнер оказывается у нее в руке — и она прорубается через этих босяков!» Бросок драки дает отличный (+4) итог. Первая толпа бандитов, защищаясь, получает хороший (+3) результат (+0 на кубиках, средний (+1) навык и бонус +2 за командную работу), так что Сайнер наносит им один сдвиг урона: достаточно, чтобы вывести из игры одного. Толпа теперь состоит только из двух персонажей, и в следующий раз они атакуют с бонусом +1.

Ленни ходит следующим и наносит два сдвига урона противостоящей ему толпе: хватит, чтобы вывести из игры двух бандитов и превратить толпу из трех безымянных персонажей в одного.

Безымянные персонажи ведущего как препятствия

Совсем простой способ использовать безымянных персонажей — расценивать их как препятствия: установите сложность в зависимости от угрозы, которую представляют безымянные оппоненты, и пусть игроки делают бросок преодоления. Так вы управитесь со всем за один бросок. Не надо ничего записывать, просто установите сложность, пользуясь советами из этой главы и главы «Действия и исходы».

Если ситуация чуть сложнее, превратите ее в вызов. Это удобно, если безымянные персонажи нужны вам скорее как антураж, чем как личности.

Зирд хочет убедить группу магов, что их исследование Темной бездны неизбежно приведет к гибели их самих, а возможно, и всего мира. Аманда не хочет возиться, заставляя Зирда убеждать каждого мага отдельно, и превращает ситуацию в вызов.

Этапы вызова таковы: показать чистоту намерений (знание), натравить их друг на друга (обман) и запугать мрачными предсказаниями до полного подчинения (провокация). Аманда решает, что отличного (+4) пассивного сопротивления тут хватит.

Сначала персонаж, имя — потом

Безымянным персонажам не обязательно *оставаться* такими. Если игроки решат поближе узнать бармена, глашатая, главу безопасности или еще кого, превратите безымянного персонажа в личность. Это не значит, что его надо усложнять с точки зрения механики. Если хочется — пожалуйста: повысьте его во второстепенные. Просто если вы даете такому-то придворному имя и мотивацию, это еще не значит, что он не выйдет из игры с одного удара.

Хозяин таверны (средний)

Аспекты: *в моей таверне без глупостей*

Навыки: средние (+1) контакты

Опытный бандит (неплохой)

Аспекты: *школа улиц; жестокий преступник*

Навыки: неплохая (+2) драка, средние (+1) атлетика и телосложение

Придворный маг Коллегии Арканы (хороший)

Аспекты: *вальжные манеры; посвятил себя тайным искусствам*

Навыки: хорошие (+3) знания, неплохой (+2) обман, средние (+1) воля и эмпатия

Второстепенные персонажи ведущего

Лица
и места
стр. 26

У ваших второстепенных персонажей есть имена, и они чуть более детализированы, чем безымянные. В вашей истории им отведены роли второго плана (отсюда название). У них могут быть черты, выделяющие их из толпы: связь с другими персонажами, умения и уникальные способности или просто тот факт, что они часто мелькают в сюжете. Во многих историях фигурируют «лейтенанты» главных злодеев — персонажи, которые служат им правой рукой. С точки зрения механики это второстепенные персонажи ведущего. Те, кого вы назначите олицетворять определённые места в ходе создания игры — тоже второстепенные персонажи, как и любой персонаж, названный по имени в одном из аспектов персонажей игроков.

Второстепенные персонажи — отличный инструмент для привнесения драматизма в сюжет, потому что они часто связаны с персонажами игроков: это друзья, помощники, члены семьи, контакты и примечательные противники. Пусть они могут не сыграть центральной роли в разрешении главного противоречия сценария, все же они — важная часть игры и либо помогают персонажам игроков, либо представляют для них проблему, либо фигурируют в ответвлениях сюжета.

Создают таких персонажей во многом так же, как безымянных, за тем исключением, что у них больше стандартных элементов персонажей: у них есть своя концепция (аспект), проблема (аспект), один или несколько дополнительных аспектов, один трюк и оба стандартных счетчика стресса с двумя маркерами в каждом. У них должно быть несколько навыков (скажем, от четырех до пяти). Если у них есть навык, дающий дополнительные маркеры стресса, — дайте им их. У этих персонажей есть одно легкое последствие и, если вы хотите сделать их особенно прочными, одно среднее последствие.

Столбцы
навыков
стр. 258

Навыки второстепенных персонажей должны быть распределены по принципу столбца. Если у такого персонажа есть отличный (+4) навык, дайте ему по навыку на каждую позитивную ступень ниже этой: то есть один хороший (+3), один неплохой (+2) и один средний (+1).

- **Уровни навыков:** лучший навык второстепенного персонажа ведущего может на один или два уровня превышать лучший навык персонажей игроков, но только если этот оппонент должен быть серьезным препятствием. Союзные игрокам второстепенные персонажи должны быть примерно равными им. (Другой классический прием жанра — сделать «лейтенанта» лучшим бойцом, чем главный злодей, подчеркивая таким образом контраст между его мощью и интеллектом злодея.)
- **Принятие поражения:** второстепенные персонажи ведущего не должны сражаться до последнего, если могут этого не делать. Позвольте им часто сдаваться в конфликте, особенно в начале истории, и особенно если выглядит это как «они умудрились сбежать».

Такой вариант служит нескольким целям. Во-первых, он предвещает будущие более важные столкновения с этим персонажем ведущего. Поскольку принять поражение значит получить один или больше жетонов судьбы, это также делает из второстепенного персонажа большую угрозу при следующей встрече. Более того, это почти гарантирует, что следующее появление второстепенного персонажа окупится для игроков вдвойне. «Вот мы и встретились снова, Лэндон! Но в этот раз ты не отделаешься так легко!»

Наконец, это прямо показывает игрокам, что когда всё безнадежно, принять поражение — приемлемая тактика. Если персонаж игрока изредка сдаётся в конфликте, это может повысить ставки и естественным образом ввести в сюжет новые осложнения.

Старый Финн, наставник Лэндона

Аспекты: *капитан ополчения Винфилда в отставке; слишком стар для всего этого дерьма; наставник Лэндона*

Навыки: отличная (+4) стрельба, хорошая (+3) драка, неплохая (+2) воля, средняя (+1) атлетика

Трюки: **Опытный ветеран.** Может использовать драку для создания преимущества в масштабных тактических ситуациях.

Теран Быстрый, выдающийся вор

Аспекты: *вор и жулик; ничего не могу с собой поделат*

Навыки: великолепное (+5) воровство, отличная (+4) скрытность, хорошее (+3) знание, неплохая (+2) драка, среднее (+1) телосложение [примечание: 3 физических маркера стресса]

Трюки: **Домушник.** +2 к броскам скрытности в помещениях и в городской среде.

Ог Сильный

Аспекты: *Ог крушить!; Ог не очень умный*

Навыки: фантастическая (+6) драка, великолепное (+5) телосложение [примечание: 4 физических маркера стресса, дополнительное легкое последствие для физических конфликтов], отличная (+4) атлетика

Трюки: нет

Ключевые персонажи ведущего

Ключевые персонажи ведущего ближе всего к персонажам игроков из того, что вам как ведущему предстоит отыгрывать. У них есть полноценные листы с пятью аспектами, полным набором навыков и трюков. Они — самые важные люди в жизни персонажей игроков: это их самые заклятые враги и ценнейшие союзники. Поскольку у них есть полный набор аспектов, с ними можно взаимодействовать самыми разными способами, и они дают больше всего вариантов для призыва и навязывания аспектов. Ваши «главные злодеи» и другие критически важные для сценария личности — это всегда ключевые персонажи.

Поскольку у ключевых персонажей есть полноценные листы, вам придется уделить им больше внимания, чем остальным. Всё зависит от того, сколько у вас времени: если хотите, вы можете пройти через весь процесс создания персонажа и выстроить по фазам всю предысторию, оставив незаполненными только места для «приглашенных звезд».

Но можете делать ключевых персонажей и на лету, частично заполнив лист аспектами, насчет которых уверены, необходимыми навыками и трюками по желанию. Пробелы можно заполнить по ходу дела. Почти как при создании второстепенных персонажей, только здесь вы можете дописывать нужное по мере развития игры.

Ключевые персонажи ведущего будут драться до последнего, если потребуется, заставляя персонажей игроков платить за каждый шаг.

По уровню навыков ключевые персонажи бывают двух видов: те, кто равны персонажам игроков и растут вместе с ними по ходу кампании, и те, кто превосходит персонажей игроков, но сами не меняются, пока герои набираются сил, чтобы бросить им вызов. Если это персонаж первой разновидности — дайте ему то же самое распределение навыков, которое сейчас есть у персонажей игроков. Если второй — дайте ему достаточно навыков на два выше текущего максимального уровня навыков в игре.

То есть если максимальный навык персонажей игроков сейчас отличный (+4), ваш главный злодей должен иметь пару фантастических (+6) столбцов навыков или пирамиду с фантастической вершиной.

К тому же особенно важному персонажу ведущего можно дать пяти аспектов, чтобы отразить его важность для сюжета.

Если хотите, можете повысить одного из своих второстепенных персонажей до ключевого с помощью этого метода. Это отлично подходит, когда второстепенный персонаж внезапно или постепенно (обычно благодаря игрокам) становится важным для истории вопреки вашим изначальным планам.

Баратар, королева контрабандистов Синдральского пограничья

Аспекты: *Королева контрабандистов Синдральского пограничья
преимущественно верная команда
сострадание — удел слабых
«Зирд, когда ты наконец умрешь?»
мой корабль «Торговец Смертью»
гарем головорезов
правосудие у меня в кармане*

Навыки: фантастические (+6) обман и драка
великолепные (+5) стрельба и воровство
отличные (+4) ресурсы и воля
хорошие (+3) контакты и внимательность
неплохие (+2) ремесло и скрытность
средние (+1) знания и телосложение

Стресс: 3 физических и 4 ментальных маркера
стресса

Трюки: **Рыбак рыбака видит издалека.** Может использовать обман вместо эмпатии для создания преимуществ в социальных ситуациях.

Мастерский финт. +2 к использованию обмана для создания преимущества в физическом конфликте.

Контрудар. Если у вас стильный успех на защите с помощью драки, можете нанести 2 сдвига урона взамен усиления.





КАК ИГРАТЬ ЗА ОППОНЕНТОВ

Вот несколько советов, как отыгрывать созданных вами оппонентов.

Выбирайте оптимальный масштаб

Ваша задача — баланс между тотальным уничтожением персонажей игроков и тотальным уничтожением их оппонентов (если это не орда приспешников, конечно; орды приспешников как раз для такого и нужны). Важно учитывать не только уровни навыков ваших персонажей в сценах, но и количество и степень важности этих персонажей.

Подбор правильного масштаба оппонентов для персонажей игроков — это скорее искусство, чем наука, но всё же можно дать несколько советов.

- Не бросайте на персонажей игроков численно превосходящие силы, кроме случаев, когда у ваших персонажей сравнительно низкие навыки.
- Если персонажи игроков наваливаются скопом на одного большого врага, убедитесь, что лучший навык этого врага на два уровня выше лучшего боевого навыка среди персонажей игроков в конфликте.
- Ограничьте себя одним ключевым персонажем на сцену, если, конечно, это не масштабный конфликт в конце сюжетной арки. Помните, у второстепенных персонажей тоже бывают высокие навыки.
- Большинство оппонентов, которых персонажи игроков встречают в ходе сессии, должны быть безмянными, плюс один-два второстепенных и ключевых персонажа по ходу действия.
- Безмянные и второстепенные персонажи ведущего означают более короткие конфликты, потому что они выходят из игры раньше; ключевые персонажи означают более длинные конфликты.

Создание преимуществ для персонажей ведущего

Легко впасть в рутину, по умолчанию заставляя оппонентов вставать на пути персонажей игроков, втягивая их в череду конфликтов, пока кто-нибудь не проигрывает.

Имейте в виду, что персонажи ведущего тоже могут создавать преимущества. Не стесняйтесь с помощью своих персонажей создавать сцены, которые не преследуют цель помешать персонажам игроков напрямую, а, например, помогают собрать информацию о них и накопить бесплатных призывов. Позвольте своим злодеям и персонажам игроков встретиться за чаем и по максимуму используйте навык эмпатии. Или вместо сцены с боем в темном переулке позвольте своим персонажам появиться, оценить возможности персонажей игроков, а затем сбежать.

Также помните, что персонажи ведущего имеют домашнее преимущество в конфликте, если персонажи игроков заходят на их территорию. Когда вы создаете аспекты ситуации, можете сразу дать своим персонажам несколько бесплатных призывов, если логично предположить, что у них было время на подготовку. Но используйте этот прием честно — два или три «заряженных» таким образом аспекта уже могут стать выходом за границы уместного.

Меняйте характер конфликтов

Созданные вами оппоненты будут намного интереснее, если конфликты между ними и персонажами игроков будут иметь разный характер вместо одного, самого прямолинейного, подхода. Помните: есть много способов напасть на кого-то, и ментальный конфликт ничем не хуже физического. Если умения оппонентов резко отличаются от умений одного или нескольких персонажей игроков, учитывайте это и выбирайте стратегию конфликта, которая даст вашим персонажам наибольшее преимущество.

Например, тот, кто охотится за Лэндоном, вряд ли захочет нападать на него напрямую: драка и атлетика — его самые высокие навыки. Однако противостоять хитроумному обману или магической атаке ему особо нечем. С другой стороны, отличной угрозой Зирду станет самый огромный и злой амбал из имеющихся в наличии. Тот, кто способен выбить из него дух, прежде чем Зирд успеет воспользоваться своей магией.





СЦЕНЫ, СЕССИИ И СЦЕНАРИИ

НУ И ЧТО ТЕПЕРЬ?

К этому моменту вы вместе создали персонажей и мир, в котором они живут, а также определили, о чем будет ваша игра. У вас на руках куча аспектов и персонажей ведущего, готовых ожить в любой момент и оживить игру.

Что с ними делать? Пора перейти к самой сути: созданию и разыгрыванию сценариев.

ЧТО ТАКОЕ СЦЕНАРИЙ?

Значимые
веки
стр. 258

Как уже говорилось в главе «Ведение игры», сценарий — это отрезок игрового времени (обычно от одной до четырех сессий), состоящий из некоторого числа отдельных сцен. Завершение сценария должно быть значимой вехой, позволяющей персонажам игроков стать лучше.

В сценарии героям предстоит столкнуться лицом к лицу с большой, неотложной и непростой задачей (или задачами) и попытаться её решить. Ведущий обычно начинает сценарий с представления этой задачи игрокам, а последующие сцены будут вращаться вокруг того, что герои делают, чтобы её решить, будь то поиск нужной информации и ресурсов или удар прямо по источнику проблемы.

Персонажи ведущего, чьи цели противоположны целям героев, будут мешать попыткам решить задачу. Это может быть как пара громил с пушками, которые в стиле Рэймонда Чандлера вламываются в дверь, чтобы убить героев, так и персонаж со своими интересами, который хочет вступить в переговоры, чтобы подтолкнуть игроков к другому пути решения.

У хорошего сценария не должно быть одной-единственной «правильной» концовки. Может, персонажи игроков не смогут разобраться с задачей вообще или сделают это так, что последствия окажутся печальными. А может, они добьются успеха одной левой. Может, найдут способ обойти проблему или изменить ситуацию так, чтобы угроза стала минимальной. Заранее такие вещи знать нельзя — можно только взять и сыграть.

Когда задача решена (или её больше нельзя решить), сценарий заканчивается. На следующей сессии вы начнёте новый сценарий, который может быть либо напрямую связан с предыдущим, либо поставит перед игроками совершенно новую задачу.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ: ШАГ ЗА ШАГОМ

- Придумайте задачи
- Задайте сюжетные вопросы
- Создайте сопротивление
- Создайте первую сцену

ПОИСК ЗАДАЧ

Создание сценария начинается с поиска трудностей, которые героям придется преодолеть. Хорошая задача **затрагивает персонажей игроков, не может быть разрешена без их вмешательства и не может быть проигнорирована без катастрофических последствий.**

Это кажется сложным, но, к счастью, у вас есть отличный инструмент, который поможет подобрать наиболее подходящие для вашей игры задачи, и имя ему — аспекты.

Аспекты персонажей могут многое рассказать о будущем сюжете — они говорят, что важно в персонажах (и для персонажей), указывают на связанные с ними элементы игрового мира и описывают уникальные грани личности каждого героя.

У вас также есть аспекты, связанные самой игрой: насущные и назревающие угрозы, аспекты мест, любые другие аспекты, которыми обладают действующие лица кампании. Опираясь на них, вы можете усилить ощущение целостного, динамичного мира и удержать исходную задумку игры на первом плане.

Все эти аспекты могут дать вам массу интересного материала — нужно только ими воспользоваться.

Можно рассматривать связанную с аспектами задачу как одно большое навязанное персонажам событие. Подготовка потребует больше времени, но структура останется принципиально такой же: наличие аспекта предполагает, что произойдёт нечто нежелательное для одного или нескольких персонажей игроков, но, в отличие от навязывания аспекта, персонажи игроков не смогут разобраться с возникающей задачей на ходу.

События
стр. 72

СЦЕНЫ, СЕССИИ
И СЦЕНАРИИ

УНИЧТОЖАТЬ МИР НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО

Как будет видно из примеров, далеко не все задачи должны угрожать судьбе мира или хотя бы части сеттинга. Простые человеческие отношения — например, попытка добиться чьего-то уважения или разрешить спор между друзьями — могут быть не менее важны для героев, чем необходимость остановить главного злодея, и вокруг них можно точно так же выстроить сценарий.

Если вам хочется сыграть классический приключенческий боевик, возьмите за основу две задачи: одну — связанную с внешними по отношению к персонажам событиями (план главного злодея), вторую — про личные отношения. Эта вторая задача послужит ответвлением основного сюжета и даст персонажам лучше раскрыться на фоне разборок с первой.

Задачи и аспекты персонажей

Придумывая задачу на основе аспектов персонажа, постарайтесь уместить её в одно предложение.

- У вас есть _____ аспект, что подразумевает _____ (здесь, кстати, может быть целый список). Поэтому _____ наверняка станет большой проблемой для вас.

Придумать, чем заполнить второй пропуск, сложнее, чем создать навязанное событие: тут надо как следует подумать над различными потенциальными последствиями конкретного аспекта.

Вот несколько вопросов, которые могут в этом помочь:

- Кого может не устраивать, что у персонажа есть этот аспект?
- Указывает ли аспект на потенциальную угрозу для персонажа?
- Описывает ли аспект связи или отношения, которые могут стать проблемой для персонажа?
- Описывает ли аспект элемент предыстории персонажа, который может сейчас всплыть и создать трудности?
- Описывает ли аспект нечто важное для персонажа, что можно было бы поставить под удар?

На место третьего пропуска можно вписать что угодно: главное, чтобы оно соответствовало критериям хорошей задачи, описанным выше.

Сайнер — **скандально известная девушки с мечом**. Это подразумевает, что её репутация опережает её. Поэтому подражательница, совершающая преступления под её именем и вызывающая гнев (и даже желание её убить) у жителей следующего на пути Сайнер города, наверняка станет проблемой для нее.

У Лэндона есть аспект **всем обязан старому Финну**, подразумевающий, что он чувствует себя обязанным помогать Финну с любыми его личными проблемами. Поэтому необходимость выкупить карточный долг сына Финна у одних очень неприятных людей наверняка станет большой проблемой.

У Зирда есть аспект **противники в Коллегии Арканы**, подразумевающий, что кто-то постоянно строит козни против него. Поэтому серия покушений на жизнь Зирда, устроенных людьми, прекрасно знающими, как пробиться сквозь его магическую защиту, наверняка станет большой проблемой для него.

Задачи и аспекты игры

Задачи, которые вы создадите на основе имеющихся в мире игры насущных и назревающих угроз, будут шире и масштабнее, чем те, что основаны на аспектах персонажей: они будут вовлекать всех персонажей игроков и, возможно, многих персонажей ведущего. Они менее «личные», но это не значит, что они должны быть менее интересными.

- Поскольку _____ — одна из угроз, можно предположить, что _____. Поэтому _____ наверняка станет большой проблемой для персонажей. Спросите себя:
- Какие опасности для персонажей игроков порождает угроза?
- Кто является движущей силой угрозы и какие мерзости он готов совершить, чтобы добиться своей цели?
- Кто ещё хочет устранить угрозу и как его «решение» может выйти боком персонажам игроков?
- Какие действия будут способствовать устранению угрозы и какие при этом могут возникнуть сложности?

ПРОБЛЕМЫ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

Не обязательно в каждом сценарии делать задачу из конкретного персонажа ведущего — такого главного злодея, которого герои должны одолеть, — но зачастую это просто удобно. По крайней мере, в этом случае вы сможете точно сказать, кто больше всех выиграет, если герои не справятся задачей.

Поскольку **Триада Шрама** — одна из угроз, можно предположить, что Триада принялась захватывать власть в стране. Поэтому подчинение Триаде правительства города, в который направляются герои, наверняка станет для них большой проблемой.

Поскольку **ужас на пороге** — одна из угроз, можно предположить, что Культ Безмятежности постоянно пытается воплотить в жизнь часть древних пророчеств, которые знаменуют пришествие ужаса. Поэтому серия ритуальных убийств для пробуждения демона, спящего под городом, в который направляются герои, наверняка станет для них большой проблемой.

Поскольку **два противоречащих пророчества** — одна из угроз, можно предположить, что в Культе возникли внутренние распри о том, какое из пророчеств верное. Поэтому открытая война между фракциями Культа, в которой пострадают невинные жители города, куда направляются герои, наверняка станет большой проблемой для персонажей игроков.

Задачи из пары аспектов

А вот здесь начинается самое интересное: вы можете создавать задачи не из одного аспекта, а из *связей между двумя аспектами*. При этом задачи остаются чем-то личным для персонажей, но их масштаб расширяется — они охватывают сразу несколько персонажей или же позволяют вплести в сюжет историю конкретного персонажа игрока.

Объединить аспекты в пары можно двумя путями: связать аспекты разных персонажей или аспект одного персонажа с одной из главных угроз.

Два аспекта персонажей

- Поскольку у _____ есть аспект _____, а у _____ есть аспект _____, можно предположить, что _____. Поэтому _____ наверняка станет большой проблемой для них.

Спросите себя:

- Могут ли эти аспекты поссорить персонажей или создать напряжение?
- В какие неприятности оба персонажа скорее всего ввяжутся из-за наличия у них этих двух аспектов?
- Есть ли у одного из персонажей связи или отношения, которые могут создать проблему для второго?
- Указывают ли аспекты на элементы предыстории персонажей, которые могут вызвать столкновение в настоящем?
- Может ли успех одного из персонажей обернуться бедой для другого из-за этих аспектов?

Поскольку Лэндон — **последователь Савана слоновой кости**, а у Зирда **противники в Коллегии Арканы**, можно предположить, что эти фракции будут иногда враждовать из-за пересечения целей. Поэтому указ местного монастыря Савана захватить или убить членов местной ветки Коллегии в наказание за какой-то неведомый проступок наверняка станет большой проблемой.

Поскольку Сайнер **обожает побрякушки**, а Лэндон — **неотесанный грубиян**, можно предположить, что эти двое — худшие напарники для кражи под прикрытием. Поэтому контракт, по которому они должны под видом послов соседнего государства проникнуть на бал в Ихтерии и скрыться с драгоценностями короны, явно станет большой проблемой.

Поскольку Зирд **если там и не был, то что-то читал**, а Сайнер — **неизвестная сестра Баратар**, может случиться так, что доказательство родства Баратар и Сайнер однажды попадёт в руки Зирда. Поэтому неожиданно получив генеалогический документ, который Баратар и её люди стремятся вернуть любой ценой, герои наверняка столкнутся с большой проблемой.

Аспекты персонажей и угрозы

- Поскольку у вас есть аспект _____, а в игре есть угроза _____, можно предположить, что _____. Поэтому _____ наверняка станет для вас большой проблемой.

Спросите себя:

- Представляет ли угроза опасность для отношений персонажа игрока?
- Повлияет ли следующий шаг в устранении угрозы лично на одного из персонажей игроков, поскольку у того есть определённые аспекты?
- Есть ли у кого-то, связанного с угрозой, причины действовать против одного из персонажей игроков из-за аспекта последнего?

Поскольку Сайнер — **неизвестная сестра Баратар**, а деятельность **Триады Шрама** — одна из угроз игры, можно предположить, что у Триады есть компромат на Сайнер. Поэтому для неё наверняка станет большой проблемой ситуация, когда Триада наймёт её для опасной и этически сомнительной работы, угрожая раскрыть её секрет и превратить во врага народа.

Поскольку Зирд **если там и не был, то что-то читал**, а **Куль Безмятежности** никак не может разобраться с двумя противоречащими пророчествами, можно предположить, что Зирд — единственный, кто может найти ответ. Поэтому когда Примарх предложит ему изучить Ритуалы Безмятежности и вычислить истинное пророчество, это будет большой проблемой для Зирда, так как сделает его мишенью для обеих фракций Культа.

Поскольку Лэндон исповедует принцип **«глаз за глаз»**, а будущее омрачает **ужас на пороге**, можно предположить, что вред, который Культ причинит близким Лэндона, спровоцирует жажду мести. Поэтому если его родной город наводнят приспешники культа, вербующие людей для подготовки к Последним Дням, для Лэндона это станет большой проблемой.

СКОЛЬКО НУЖНО ЗАДАЧ?

Для одного сценария одной-двух задач вполне хватит, можете нам поверить. Как будет видно дальше, даже одна задача (и сопряженные с ней проблемы) может дать достаточно материала для двух или трёх сессий. Не думайте, что обязаны нагрузить задачами каждого персонажа игрока в каждом сценарии: меняйте персонажей в центре внимания, чтобы все успели побыть на первом плане, а затем, когда вам захочется обратиться к главным темам игры, разыграйте сценарий, посвященный им.

ЗАДАЙТЕ СЮЖЕТНЫЕ ВОПРОСЫ

Теперь, когда у вас есть интересная, цепляющая задача, вы можете уделить больше внимания собственно сюжету сценария — иными словами, решить, какие же ключевые вопросы будут находиться в центре внимания.

На этом этапе вам нужно создать несколько вопросов, на которые вы хотите получить ответы во время игры. Мы называем их сюжетными вопросами, потому что сюжет сценария будет естественным образом проистекать из ответов, которые дадут на них игроки.

Чем больше у вас сюжетных вопросов, тем длиннее будет сценарий. Один, два или три вопроса, вероятно, займут целую сессию. На четыре-восемь вопросов может потребоваться две или три сессии. Если вопросов более девяти, вам, возможно, стоит приберечь часть из них для следующего сценария, что на самом деле совсем неплохо.

Мы рекомендуем задавать сюжетные вопросы так, чтобы ответ имел форму «да/нет», а общий формат был приблизительно таким: «Сумеет/захочет ли (персонаж) добиться (цель)?» Впрочем, никто не заставляет вас строго следовать этой формуле — её можно даже изменить несколькими способами, о которых мы расскажем дальше.

Каждую придуманную вами задачу будет сопровождать один очевидный сюжетный вопрос: «Смогут ли персонажи игроков решить задачу?» Да, в конце концов на этот вопрос надо будет ответить, но не стоит торопиться, ведь это будет финалом вашего сценария. Вместо этого задайте дополнительные вопросы, которые добавят истории глубины и нюансов и постепенно подведут к финальному вопросу. Подумайте, что может помешать решить задачу.

Обдумывая сюжетные вопросы, вы наверняка станете добавлять подробности к придуманной задаче: кто, что, где, когда, почему, как. Так и должно быть, продолжайте.

Мистический заговор: задача и сюжетные вопросы

Поскольку Сайнер **обожает побрякушки**, а у Зирда есть **противники в Коллегии Арканы**, можно предположить, что Сайнер заинтересуется сокровищами Коллегии в неподходящий для Зирда момент. Поэтому выгодный заказ на одну из реликвий Коллегии, пришедший, когда враги Зирда пытаются предать его суду за преступления против мироздания, может создать большие проблемы для них обоих.

Сразу же всплывают два очевидных сюжетных вопроса: «Завладеет ли Сайнер сокровищем? Оправдает ли суд Зирда?» Но Аманда хочет приберечь эти вопросы до конца сценария, так что она начинает мозговой штурм в поисках новых вопросов.



Во-первых, она даже не знает, захотят ли эти персонажи по своей воле ввязаться в такую историю, так что начинает с вопросов: «Возьмёт ли Сайнер контракт? Позволит ли Зирд арестовать себя или будет сопротивляться решению Коллегии?»

Затем Аманде надо понять, что мешает главным героям сразу решить поставленную задачу. Она вводит в игру неизвестного (пока) соперника Сайнер в охоте за сокровищем (которое мы назовём Жемчужиной Этерии — красиво звучит, правда?): заказчик Сайнер будет очень зол, если соперник оставит его ни с чем.

Зирду тем временем надо заручиться помощью адвоката, который бы не принадлежал к заговору в Коллегии Арканы, а также выяснить, кто конкретно строит ему козни.

Таким образом, Аманда получает еще три вопроса: «Сможет ли Сайнер вычислить конкурента, прежде чем тот вычислит её? Сумеет ли Зирд найти союзника в рядах Коллегии, чтобы тот выступил в его защиту? Сможет ли Зирд вычислить организатора заговора без дальнейших последствий?»

Аманда также хочет создать некоторое напряжение между персонажами, а потому задаёт еще один вопрос: «Бросит ли Сайнер Зирда в беду ради собственных целей?»

Обратите внимание: каждый из этих вопросов может значительно повлиять на ход сюжета. Возьмите самый первый вопрос: если Зирд не захочет подчиниться аресту, ситуация будет развиваться совсем не так, как если бы он мирно сдался. А если его арестуют во время расследования в рядах Коллегии, решение суда может быть совсем неоднозначным. Если Сайнер решит помочь Зирду, вместо того чтобы гоняться за Жемчужиной, то у них появится новый источник проблем: наниматель Сайнер.

Также обратите внимание, что некоторые сюжетные вопросы могут менять основную формулу «Сможет ли X добиться Y?». Причина тут та же, что и в случае отказа от броска: простой вариант «успех/провал» не всегда привлекателен, особенно если провал не обещает ничего интересного.

Если у вас набралось много сюжетных вопросов (например, больше семи), помните — вы не обязаны отвечать на них в рамках одного сценария. Можете просто обозначить их в игре без дальнейшего развития или подготовить с их помощью почву для следующего сценария. На самом деле, именно так и делаются хорошие сюжетные арки (стр. 252): у вас есть целый ворох связанных между собой сюжетных вопросов и возможность ответить на них в ходе двух-трёх сценариев.



Посмотрите на один из вопросов Сайнер: «Сможет ли Сайнер вычислить своего соперника, *прежде чем тот вычислит её?*» Без второй части вопрос был бы скучным: если Сайнер не сможет выяснить личность соперника, то целая побочная линия сюжета отправляется в никуда, а игра начнёт буксовать. Что тут хорошего?

Сформулировав вопрос именно таким образом, мы оставили себе задел на будущее: пусть Сайнер не удалось выяснить, кто её соперник, зато соперник вычислил её. Чем бы ни закончилась охота за Жемчужиной, соперник Сайнер может еще не раз досадить ей в будущем. Или мы можем решить, что в конце концов Сайнер раскроет личность соперника, но этот процесс взаимного «знакомства» будет не пройдет гладко.

Кроме того, мы можем припасти материал этого сценария на будущее. Может, в этой сессии личность соперника Сайнер так и не станет известна, но это не страшно, поскольку эту деталь Аманда всегда может вернуть в игру в следующих сессиях.



СОЗДАЙТЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Возможно, вы уже придумали персонажа или целую группу персонажей, которые ответственны за актуальность задачи для героев, но если вы до сих пор этого не сделали, то теперь самое время. Вам нужны персонажи, которые спровоцируют получение ответов на поставленные вами сюжетные вопросы. Вам также надо определиться с их мотивами и целями: почему они противостоят целям персонажей игроков и чего хотят.

Для каждого имеющего имя персонажа ведущего вы должны ответить по крайней мере на следующие вопросы:

- Что *нужно* этому персонажу? Как персонажи игроков могут помочь или помешать ему получить желаемое?
- Почему этот персонаж не может получить желаемое обычными способами? (Другими словами, почему его мотивы усугубляют проблему?)
- Почему этого персонажа нельзя проигнорировать?

Старайтесь по возможности «группировать» своих персонажей, чтобы вам было легче их отслеживать. Если один из персонажей-оппонентов служит только одной цели в сценарии, подумайте, нельзя ли от него избавиться и передать его роль другому. Это не только уменьшит объём подготовки, но и позволит глубже проработать личности каждого из персонажей, сделать их более объёмными и увязать вместе их мотивации.

Решите, какие из имеющихся персонажей будут ключевыми, а какие — второстепенными. Распишите их характеристики согласно правилам из главы «Ведение игры».

Мистический заговор: сопротивление

Аманда перебирает сюжетные вопросы и думает, какие персонажи ей понадобятся, чтобы на них ответить. Она составляет список главных кандидатов.

- Таинственный наниматель Сайнер (остаётся за кадром)
- Верховный судья Коллегии Арканы (второстепенный)
- Тайный соперник Сайнер (второстепенный)
- Адвокат, который не состоит в заговоре (второстепенный)
- Продажный адвокат, состоящий в заговоре, которого враги Зирда хотят ему навязать (второстепенный)
- Волшебник из Коллегии Арканы, который организовал заговор, чтобы уничтожить Зирда (ключевой)

Итого шесть персонажей ведущего: четыре второстепенных, один ключевой и один, оставшийся за кадром (Аманда пока не хочет раскрывать, кто же нанял Сайнер). Ей также не хочется отслеживать пять персонажей за раз, так что она прикидывает, как их можно «сгруппировать».

Один вариант приходит в голову сразу: сделать соперника Сайнер и нейтрального адвоката одним лицом (Аманда даёт этому персонажу имя Анна). Анна, может, и не вовлечена в заговор, но совершенно ясно, что её мотивы не так уж просты. Чего же она хочет? Аманда в конце концов решает, что мотивы Анны благородны: она хочет спрятать Жемчужину подальше от нечистых на руку членов Коллегии. Она ничего не знает о Сайнер и ошибочно будет считать её агентом одного из таких нечисто-плотных господ, пока не выяснится истина.

Затем Аманда решает, что верховный судья и организатор заговора — одно и то же лицо. Он не мог доверить никому другому вогнать последний гвоздь в гроб Зирда, поэтому сделал всё, чтобы быть стать судьёй в этом процессе. Аманде это нравится, поскольку политический вес делает этого персонажа достойным оппонентом, а также даёт ему компетентного приспешника в лице продажного адвоката. Но почему судья так ненавидит Зирда?

Подумав, Аманда решает, что судья не преследует личных мотивов. Он готовится потрясти основы Коллегии и знает, что Зирд, будучи паршивой овцой в их «стаде», станет одним из первых, кто воспротивится. Так что заговор по сути — упреждающий удар.

Что касается продажного адвоката, первый образ, который приходит на ум, — жалкий и трусливый прихвостень, который полностью подконтролен арбитру. Но Аманда хочет добавить персонажу глубины и решает, что у судьи есть компромат на продажного адвоката — это-то и обеспечивает лояльность последнего. Она пока не знает, что это за компромат, но надеется, что персонажи игроков, всюду сующие свой нос, помогут ей выяснить это, добавив подробностей.

Аманда даёт персонажам имена: судью зовут Лантус, а продажного адвоката — Пайт. Теперь у неё есть все нужные персонажи, и она начинает заполнять их листы.

ПРЕИМУЩЕСТВА УМЕНЬШАЮТ НАГРУЗКУ

Когда вы создаёте своих персонажей для сценария, ничто не обязывает вас полностью и окончательно их расписывать к началу сессии. Все недостающие кусочки вы можете получить, позволяя персонажам игроков создавать преимущества и обращать их в аспекты своих персонажей. Советы о том, как это делать в ходе игры, вы найдёте на стр. 239.

СОЗДАНИЕ ПЕРВОЙ СЦЕНЫ

Начинайте игру как можно более прямолинейно, в лоб: возьмите один из сюжетных вопросов, придумайте ситуацию, в которой этот вопрос встаёт ребром, — и нещадно бейте им своих игроков по голове. Отвечать на него сходу не обязательно (хоть и не возбраняется), но вы должны показать, что этот вопрос требует ответа.

Поступая так, вы задаёте тон всей сессии и даёте ей импульс, который не позволит игрокам мешкать. Помните: их персонажи — инициативные и компетентные люди. Так дайте им повод быть таковыми.

Если вы играете длительную кампанию, первые сцены вполне можно оставить на разрешение вопросов, ответ на которые не был получен в предыдущей сессии. Нет ничего страшного в такой трате времени, поскольку это поддерживает ощущение целостности игры. Но как только наступает затишье, заходите с козырей — своей первой подготовленной сцены.

Мистический заговор: первая сцена

Аманда смотрит на свои сюжетные вопросы и решает, на каком из них она хочет построить первую сцену. На ум приходит пара очевидных вариантов:

Стражники Коллегии появляются на пороге жилища Зирда и предъявляют ему бумаги, требуя пройти с ними.

Сайнер получает контракт и описание работы от неизвестного нанимателя и должна решить, браться за контракт или нет.

Аманда решает начать со второй сцены, потому что если Сайнер, откажется от контракта, а потом узнает, что Зирд находится под арестом в Коллегии, будет забавно наблюдать за её попытками уговорить таинственного нанимателя всё же дать ей работу. И даже если Сайнер останется верной своим принципам, эта сцена решит, будут ли прислужники нанимателя беспокоить Сайнер и Зирда по дороге в Коллегию.

Это не значит, что Аманда просто отбросит сцену с Зирдом: она станет продолжением для первой сцены.

Мощное тайное дзюцу начала сцены

Есть отличный способ вовлечь игроков в события первой сцены: пусть они помогут вам в её создании. Если в завязки сцены есть пробелы, попросите игроков их заполнить. Умные игроки используют этот шанс и навяжут себе несколько аспектов, чтобы подзаработать жетонов. Мы считаем, это круто.

Давайте посмотрим на примеры выше. Наши описания не говорят о том, где персонажи игроков находятся, когда делают первый выбор действия. Так что Аманда может начать с вопроса Райану: «Где именно находится Зирд, когда силовики Коллегии находят его?»

Теперь даже если Райан просто ответит: «В своем убежище», — он всё равно поучаствовал в создании сцены. Но Райан отыгрывает Зирда интересно, поэтому говорит: «Ну, наверное, в общественных банях, где Зирд отмокает после долгого дня исследований».

«Прекрасно!» — говорит Аманда и предлагает Райану жетон судьбы: «И, наверное, твои **противники в Коллегии Арканы** знали, где ты будешь, и застали тебя без магических инструментов и прочего, так?»

Райан ухмыляется и берёт жетон судьбы. «Да, похоже на то».

Конечно, вы можете просто выдать несколько жетонов судьбы персонажам игроков сразу в начале сессии, и оправдать этим «запрограммированные» осложнения, чтобы столкнуть их с проблемами, которые надо решить немедленно. Это поможет игрокам с низким обновлением и может запустить круговорот жетонов судьбы. Убедитесь только, что группа дает вам карт-бланш на «впихивание» своих персонажей в сложные ситуации. Некоторые игроки могут быть против такой потери контроля.

Аманда хочет начать сценарий так, чтобы у каждого персонажа сразу был запас жетонов, поэтому в начале сессии она говорит игрокам:

«Зирд, плохо, когда **противники в Коллегии Арканы** строят тебе козни, но когда они под видом крестьян, сидящих в местной забегаловке, спаивают тебя и начинают драку, чтобы уволочь тебя в какое-нибудь укромное место, — это гораздо хуже. Ты просыпаешься с жутким похмельем и фингалом под глазом — кто-то дал тебе по лицу!» (два жетона судьбы — за **противников** и за **только не по лицу!**).

«Лэндон, я знаю, что **ломать не строить**, но как ты объяснишь то, что случилось, когда ты пытался в отсутствие других починить телегу?» (один жетон судьбы за **ломать не строить**).

«Сайнер, твой новый заказчик хорошо тебя знает. Вместе с контрактом идут несколько драгоценных камней. Ты знаешь, у какого дворянского дома они украдены, и тебя ждут проблемы, если ты не подпишешь контракт. Плюс твоя репутация достаточно известна, чтобы никто не поверил, что ты не крала эти драгоценности». (два жетона за **скандально известную девушку с мечом**, которая **обожает побрякушки**).



ЧТО ТАКОЕ СЦЕНЫ

Сцена — это единица игрового времени, которая может занимать от пары минут до получаса и более. В ходе сцены игроки пытаются добиться поставленной цели или совершить что-нибудь значимое в рамках сценария. Все сцены, которые ваша группа отыгрывает за одну встречу, составляют сессию, и можно сказать, что в целом из сцен состоят все сценарии, сюжетные арки и кампании.

Сцену можно рассматривать как основную единицу игрового времени, и вполне вероятно, что вы уже понимаете, что она из себя представляет. Она не сильно отличается от сцены в кинофильме, телесериале или романе: герои совершают некие действия в рамках определённого временного отрезка, и обычно всё это происходит в одном месте. Как только действие переходит к новой цели, в новое место, связанное с этой целью, или перемещается во времени, начинается новая сцена.

Одна из главных обязанностей ведущего — начинать и заканчивать сцены. Лучший способ контролировать темп действия в ходе сессии — строго следить, когда начинаются и когда заканчиваются сцены. Пусть сцена длится, пока игроки вовлечены в игру и получают удовольствие, но как только темп начинает падать, пора переходить к следующей сцене. Такой подход в чём-то сродни видеомонтажу: вы монтируете сцену, «обрезаете» её и начинаете новую, чтобы история шла гладко и бесшовно.

Начало сцены

Когда вы начинаете сцену, установите как можно точнее две вещи:

- Какова цель сцены?
- Вот-вот произойдет что-то интересное. Что?

Ответ на первый вопрос чрезвычайно важен, потому что чем точнее определена цель, тем легче понять, когда сцена заканчивается. Хорошая сцена вращается вокруг конкретного конфликта или конкретной цели. Как только персонажи игроков добились успеха или провалились, сцена закончена. Если задуманная сцена не имеет ясной цели, вы рискуете затянуть её дольше, чем нужно, замедлив тем самым темп сессии.

Чаще всего игроки сами подсказывают цель сцены, потому что они всегда говорят, что хотят сделать прямо по ходу игры. Так что если они говорят: «Ну, мы отправляемся в логово вора, чтобы накопать на него компромат», — вы уже знаете цель следующей сцены, и она закончится, когда герои найдут компромат или когда лишатся этой возможности.

Однако игроки не всегда могут точно сказать, чего хотят. Если вы интуитивно не понимаете их целей исходя из контекста игры, задавайте вопросы, пока не получите прямых ответов. Так, если игрок говорит: «Окей, я отправляюсь в таверну, чтобы встретиться со своим связным», — его цель может показаться несколько туманной. Можете спросить его: «А что ты собираешься там узнать? Ты уже договорился о цене за информацию?» Или задайте другой вопрос, который поможет понять цель игрока.

Иногда вам придётся придумывать цель сцены самому: например, в начале нового сценария или при продолжении сцены, которая оборвалась на драматичном моменте в прошлый раз. Старайтесь при этом обращаться к придуманным ранее сюжетным вопросам и создавать ситуации, которые напрямую помогают в поисках ответа на них. Таким образом, создавая сцены, вы каждый раз будете продвигать сюжет игры.

Аманда закончила предыдущую сессию на драматичном моменте: таинственный наниматель Сайнер оказался агентом Культа Безмятежности, а Жемчужина — важным компонентом ритуала. Вдобавок к этому Зирд предстаёт перед самым важным судом в своей жизни, а Коллегия обнаруживает пропажу Жемчужины.

Теперь Аманда думает, с чего бы начать следующую сессию. Вся эта ситуация изрядно напрягла игроков, и Аманда хочет использовать это на всю катушку. Она решает, что Анна должна вернуться готовой к бою, потому что она винит в краже Сайнер. Первая сцена новой сессии будет посвящена попыткам убедить Анну, что все они на одной стороне.

Мощное
тайное
дзюцу для
начала
сцены
стр. 239

Второй вопрос о начале сцены не менее важен: она должна начинаться *как раз перед тем*, как произойдет что-то интересное. Телесериалы и фильмы это умеют: обычно не более чем через тридцать секунд после начала сцены в них случается то, что меняет всю ситуацию и оживляет действие.

«Монтажная склейка», сразу после которой начинается новое активное действие, помогает поддерживать живой темп сессии и удерживать внимание игроков. Вряд ли вам захочется отыгрывать подробно каждый момент жизни персонажей: как они покидают свою комнату в гостинице, как двадцать минут идут через весь город к жилищу вора... Это большой отрезок игрового времени, в котором не происходит ничего важного. Лучше начать сцену, когда они уже на месте и проклинают свое невезение, разглядывают систему замков, которую установил вор на дверях.

Если не знаете, как ответить на вопрос, просто подумайте, что может добавить проблем. Или используйте тайное дзюцу, упомянутое выше, и задать наводящие вопросы игрокам — пусть они помогут вам придумать, что же такого интересного сейчас произойдёт.



Аманда начинает сцену с того, что Сайнер и Лэндон возвращаются домой поздно вечером, увлеченные разговором о сегодняшних событиях. Ленни предложил съехать из гостиницы — после кражи жить там небезопасно, потому что все, начиная с Коллегии волшебников и заканчивая Культom Безмятежности, будут искать Сайнера, — и они переехали в более надежное место.

Представьте себе их удивление, когда трое вооружённых незнакомцев нападают на них, стоит им перешагнуть порог.

Лили говорит: «Эй! Как они узнали, что мы здесь будем?»

«Трудно сказать, — отвечает Аманда и даёт Лили и Ленни по жетону, — но этот город — **центр торговли и преступности**».

«Логично», — соглашается Ленни. Оба игрока принимают предложение. Аманда продолжает: «Сайнер, как только ты переступаешь порог, неизвестный в капюшоне приставляет лезвие меча к твоему горлу. Неизвестный снимает капюшон... это Анна! И она вне себя: "Где Жемчужина, ты, культистское отродье?"»

Если для каждой сцены у вас будет четкая цель, и начнёте вы её как раз перед тем, как случится что-нибудь важное, успех почти гарантирован.

Завершение сцены

Вы можете заканчивать сцены так же, как и начинали, только в обратном порядке: разобравшись с целью, двигайтесь дальше и старайтесь завершить сцену, как только интересное действие закончится.

Этот подход работает, потому, что помогает вам удерживать интерес до *следующей* сцены. Опять же, в фильмах это используют сплошь и рядом: показали эпизод, где разрешился какой-то напряжённый момент, оставили небольшую недосказанность и перешли к следующей сцене.

Многие из ваших сцен будут заканчиваться подобным образом. Персонажи игроков могут победить в конфликте или добиться цели, но они наверняка захотят сделать что-нибудь еще: обсудите с ними результаты их действий, выясните, что они собираются делать дальше и т. д., но вместо того, чтобы затягивать текущую сцену, предложите перейти к новой и уже в ней разрешить один из оставшихся вопросов.

Постарайтесь сделать так, чтобы они сами сказали вам, что хотят делать дальше, а затем снова задайте себе два главных вопроса: какова цель новой сцены и что интересного должно произойти дальше?

Единственный случай, когда не стоит слишком уж «гнать коней», это когда вы видите, что игроки по-настоящему наслаждаются отыгрышем сцены и взаимодействием персонажей. Иногда люди просто хотят потренироваться от лица своих персонажей, и если они увлечены беседой, не мешайте, а когда разговор себя исчерпает, предлагайте следующую сцену.



Используйте «столпы» (компетентность, инициативность, драма)

Придумывая, что должно произойти в сцене, помните о базовых идеях Fate Core, о которых мы говорили в главе «Основы»: компетентность, инициативность, драма. Другими словами, всегда спрашивайте себя: удовлетворяет ли сцена хотя бы одному из следующих требований?

- Персонажи игроков могут блеснуть своими навыками либо в противостоянии с более слабыми оппонентами, либо в конфликте с достойными соперниками.
- У персонажей игроков есть шанс сделать что-то такое, что можно описать конкретным действием. Например, «попытаться найти информацию» звучит слишком размыто. «Проникнуть в офис мэра» — гораздо конкретней. Действие не обязательно должно быть физическим: «расколоть информатора» тоже звучит вполне четко.
- Персонажей игроков ждет непростой выбор или осложнение ситуации. Лучший способ выполнить этот пункт — навязать аспекты, но если ситуация и без того сложная, можно обойтись и без этого.

Первый порыв Сайнер — выяснить, о чём говорит Анна. Но Аманда знает, что реакция Лэндона будет несколько... агрессивнее.

«Хватит болтовни!» — кричит Ленни.

«Но... мы только-только начали говорить», — возражает Лили.

«Тем более! **Ломать не строить!**» — Ленни протягивает руку, и Аманда кладет в неё жетон за осложнение.

Цельте в аспекты

Другой хороший способ придумать интересную сцену — обратиться к аспектам персонажей игроков и создать на их основе осложнение или навязанное событие. Это особенно полезно делать персонажами, на аспекты которых вы не завязывали задачи текущего сценария — так вы сможете дать им немного больше «экранного времени» несмотря на то, что изначально не акцентировали сюжет на них.

Сцена начинается с большого судебного заседания. Зирд стоит перед советом волшебников в Большом Зале Коллегии Арканы. Пока члены совета забрасывают его вопросами, кто-то из волшебников на галерее комментирует происходящее, отпускает оскорбления и колкости. Выглядит это как типичное заседание в британском Парламенте. Сайнер и Лэндон стоят на балконе и, как могут, следят за процессом.

Аманда поворачивается к Лили: «Слышишь, как они обращаются с твоим другом? Ты позволишь, чтобы это сошло им с рук?»

«Ты права! Я этого не потерплю! — говорит Лили. — **Я всегда прикрою Зирда!**»

Сайнер встаёт и кричит Судье: «Эй, хочешь кого-то осудить за преступления против мироздания? Начни со своей мамочки, урод!» Аманда протягивает Лили жетон судьбы: «Шикарно».



ПРОВЕДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Итак, кажется, можно начинать игру: у вас есть задача, которую персонажи не смогут проигнорировать; набор сюжетных вопросов, которые приведут к решению этой задачи тем или иным образом; группа ключевых персонажей ведущего и их мотивации; и наконец, динамичная первая сцена, которая заведёт игру с пол-оборота.

С этого момента всё должно пойти гладко, так? Вы ставите вопросы, игроки постепенно отвечают на них, и сюжет вашего сценария без заминок продвигается к кульминации.

Ага, конечно. Поверь нашему опыту — так не бывает никогда.

Самое важное, о чём следует помнить, когда вы наконец запустите свой сценарий: *всё пойдет не так, как вы ожидали*. Персонажи игроков будут ненавидеть персонажей ведущего, предназначенных им в друзья. Они будут совершать невообразимо успешные броски, раскрывая тайны главного злодея раньше времени. Их будут преследовать непредвиденные неудачи, из-за которых им придётся менять свои планы. И так далее, и тому подобное. Вы столкнётесь с сотней различных ситуаций и проблем, которые направят ход игры совсем не в то русло, которое вы ожидали.

Заметьте: мы не рекомендуем заранее определять, какие сцены и места будут присутствовать в сценарии. Это потому, что активность игроков и принятые ими решения, скорее всего, всё равно обесценят большую часть такой подготовки.

Однако не всё потеряно: тот материал, который вы подготовили, послужит отличным подспорьем, когда игроки сделают что-нибудь совершенно неожиданное. Ваши сюжетные вопросы будут достаточно расплывчатыми, чтобы на каждый из них можно было ответить разными способами. При необходимости вы можете быстро избавиться от вопроса, который окажется не важен в игре, и заменить его новым прямо на ходу — причём для этого не понадобится выбрасывать все остальные свои заготовки.

Аманда ожидала, что сцена с Лэндоном, Сайнер и Анной будет выглядеть так: сначала вспышка агрессии со стороны Лэндона, а потом персонажи игроков станут убеждать Анну, что не принадлежат к Культуре Безмятежности. И в конце концов все поймут, что находятся на одной стороне.

Так и вышло? А вот и нет.

Первый же взмах меча Лэндона убивает Анну на месте. Убивает персонажа, который был бы для игроков первой ниточкой к Обществу Солнца и Луны — важной секретной организации, противостоящей Культуре. Спутники Анны теперь убеждены, что Лэндон и Сайнер — отъявленные культисты.

Ну что ж... небольшое отклонение, бывает. Аманда видит несколько путей для дальнейшего развития:

- Воины Солнца и Луны отбрасывают всякую осторожность и с криками «Мсть!» вступают в смертный бой.
- Один из воинов берёт на себя роль ныне покойной Анны и продолжает разговор.
- Оставив тело Анны, воины бегут (признавая поражение) и сообщают об убийстве вышестоящим членам Общества.

Аманда решает выбрать третий вариант. Эти двое может и нормальные парни, но не герои: ни один из них не хочет связываться с Лэндонам после такой демонстрации силы. А шансы, что они захотят продолжать беседу над остывающим трупом Анны, в лучшем случае, призрачны.

Кроме того, Аманда предполагает, что Лили и Ленни захотят обыскать тело, что даёт хороший повод сообщить персонажам игроков какую-то информацию об Обществе Солнца и Луны. Это также повод подключить Зирда к действию — возможно, он уже знает что-то про Общество, и сможет наладить с ними связь.

Помимо прочего, знание мотивов и целей своих персонажей позволит вам легче перестроить линию их поведения, чем если бы вы просто создали статичную сцену и ждали появления персонажей игроков. Когда игроки ломают ваши планы, отыгрывайте своих персонажей как можно более активно и динамично. Пусть они ведут себя спонтанно, преследуя свои собственные цели.

Аманда до сих пор не знает, что делать с неожиданной гибелью Анны. Она была ключевым персонажем, начинающим целую сюжетную арку. Может быть, не сильным персонажем, но тем не менее важным. И раз уж Анна навсегда покинула игру, Аманда хочет хоть как-то использовать её смерть.

Она решает: да, смерть члена Общества Солнца и Луны пройдёт незамеченной для большинства жителей Ривертон, но человек вроде Хьюго Щедрого определённо о ней услышит. Он уже обратил внимание на Лэндона после того, как тот отбил от нескольких громил Триады. А теперь ещё и это. Этот приезжий определённо опасен и, возможно, представляет угрозу. Хуже того, не похоже, чтобы он работал на кого-нибудь.

Концепция Хьюго — **все в Ривертоне боятся меня**, и он считает, что Лэндон будет неплохим пополнением в рядах Триады Шрама. Если не можешь одолеть кого-то, найми его.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Сценарий заканчивается, когда вы сыграли достаточно сцен, чтобы ответить на большую часть сюжетных вопросов, которые придумали во время подготовки. Иногда, если у вас достаточно времени и не много вопросов, вы управитесь с этим за одну сессию. Если же вопросов много, вам, вероятно, потребуется две-три сессии, чтобы разобраться с ними всеми.

Не старайтесь непременно ответить на все сюжетные вопросы, если сценарий естественным образом подошёл к концу. Вы можете использовать неразрешённые сюжетные вопросы для следующих сценариев или просто забыть про них, если они не вызвали у игроков интереса.

Завершение сценария обычно знаменуется **значимой вехой**. Когда это происходит, подумайте, не должно ли произойти при этом развитие игрового мира.







10

ДОЛГАЯ ИГРА

ЧТО ТАКОЕ АРКИ

Когда вы садитесь за Fate, вы можете сыграть одну-единственную сессию, и это ваше право, но давай представим, что вам хочется поиграть подольше. Для этого нужна сюжетная **арка**.

Арка — это полноценная сюжетная линия со своими ситуациями, противниками, массовой, кульминацией и финалом, — на отыгрыш которой уйдет несколько сессий (обычно от двух до пяти). Планировать всё заранее не обязательно (на деле это даже вредно — ни один тщательно расписанный сюжет не выдерживает встречи с игроками), но вам нужно понимать, с чего всё началось, чем закончится и что может произойти в середине.

По аналогии с художественной литературой, сюжетная арка очень похожа на роман. Она рассказывает свою отдельную историю, когда эта история подходит к концу, придумывает тот или иной финал и двигается дальше. Иногда вы сразу начнете новый сюжет, иногда ваша «книга» — это всего лишь первый из множества томов. Если так, то вы создаёте кампанию.

КАМПАНИИ

Когда у вас есть несколько арок, связанных между собой в определенном порядке с общим сюжетом или тематикой, которая проходит через каждую арку, тогда у вас есть **кампания**. Кампании длинные и требуют нескольких месяцев или даже лет для завершения (если вообще завершаются).

Конечно, не так страшен черт, как его малюют. Да, кампания — дело небystрое, её сюжет масштабен и сложен, но вы не обязаны придумывать всю кампанию сразу. Как и с аркой, вы можете начать с общего представления о старте и финише истории (это вам пригодится), но планировать детально только текущую арку.

Видите ли, игроки любят переворачивать всё с ног на голову и ломать заготовки ведущего, поэтому планировать дальше, чем на одну арку вперед, часто бессмысленно и грустно. А вот планировать вторую арку кампании, отталкиваясь от событий первой — как она закончилась, что делали игроки, — вот из такого можно сделать очень увлекательную игру.

СОЗДАНИЕ СЮЖЕТНОЙ АРКИ

Самый простой способ создать сюжетную арку — не создавать её. На странице 234 мы советовали приберечь часть сюжетных вопросов для следующего сценария, если их накопилось слишком много, а затем, в следующем сценарии, добавить пару новых вопросов к тем, что остались без ответа. Повторите такое несколько раз — и в результате у вас материал на три-четыре сценария, и вы сэкономили массу времени. Вдобавок, этот подход позволит учитывать изменения аспектов персонажей, а не планировать всё загодя и потом сокрушаться, когда ваши планы пропадут.

При этом мы знаем, что некоторые ведущие любят расписывать длительным играм четкую структуру. Мы рекомендуем использовать для создания арок тот же метод, который рекомендовали в предыдущей главе для создания сценариев, только изменить масштаб сюжетных вопросов. Вместо того чтобы концентрироваться на насущных задачах, придумайте более глобальную задачу, для решения которой игрокам придется сначала разобраться со множеством частных, меньших трудностей.

Создавая завязки для арок, лучше всего отталкиваться от насущных и назревающих угроз, исходящих от организаций или мест, которые вы придумали при создании игры. Если вы пока ничего такого не придумали, самое время это сделать. Это материал для вашей арки.

Аманда решает придумать по одной большой арке для каждого из персонажей игроков. Аспект Зирда **противники в Коллегии Арканы** сразу дает завязку: возможно, за кознями этих недоброжелателей стоит нечто более зловещее, вроде темного культа, который пытается изнутри захватить контроль над Коллегией и использовать её в своих низменных целях.

Аманде нужны сюжетные вопросы, на которые будет непросто ответить. Вот что она пишет:

- Сумеет ли Зирд выяснить личность лидера культа, прежде чем он захватит контроль над Коллегией? (Эта угроза дает почву для отдельных сценариев о попытках захвата власти.)
- Вступят ли враги Зирда в союз с культом? (Задел для сценариев про каждого ключевого противника Зирда.)
- Сумеет ли Зирд промириться со своими противниками?
- Сумеет ли культ добиться своего и навсегда изменить Коллегию? (Ответ на этот вопрос закрывает арку.)

Затем вам нужно пройти через знакомый процесс создания персонажей-оппонентов игроков, не забывая, что их влияние в рамках арки должно простираться дальше, чем в рамках отдельного сценария.



СОЗДАНИЕ КАМПАНИИ

Опять же, самый легкий способ создать кампанию — не заморачиваться. Пусть сюжет вырастет сам по себе из ваших сценариев и арок. Люди от природы склонны искать взаимосвязи, и, скорее всего, вы сами по ходу дела осознаете, какие элементы сюжета нужны кампании, глядя на оставшиеся нетронутыми угрозы ваших сценариев и арок.

Однако, если вам хочется более глубокого планирования, наш совет будет таким же, как и при создании арок, только масштабнее. Выберите *один* сюжетный вопрос, который персонажи будут разрешать на протяжении нескольких сценариев и арок, а затем набросайте несколько шагов, которые приведут к его разрешению, чтобы у вас был материал для работы.

Лучшие аспекты для «строительства» вопросов уровня кампании — это насущные и назревающие угрозы сеттинга (из-за их масштаба).

Аманда знает, что её кампания будет вращаться вокруг **ужаса на пороге**. Из этого очевидным образом следует вопрос: «Смогут ли персонажи игроков предотвратить или смягчить злой рок?»

Она знает, что сначала им придется выяснить, какая из фракций культа Безмятежности правильно трактует пророчество (если такая фракция есть). Их личные враги из **Триады Шрама** будут мешать, и с этим тоже надо что-то делать. Всё это даёт Аманде представление, о чем будут арки кампании.

РАЗВИТИЕ И ИЗМЕНЕНИЕ

Ваши персонажи не останутся неизменными в течение кампании. По мере развития истории они смогут расти и меняться в ответ на события игры. Конфликты, в которые они ввяжутся, препятствия, которые преодолеют, изменят ваше представление о них и подтолкнет их к новым вызовам.

Сеттинг тоже будет меняться. По ходу игры вы будете устранять угрозы, менять лица и места и, возможно, окажете такое сильное влияние на мир, что вам придется поменять одну из ключевых угроз сеттинга. О том, как развивать мир игры, мы поговорим позже.

Развитие персонажей в Fate происходит двумя способами: вы либо меняете что-то на листе персонажа (или делаете что-то эквивалентное этому), либо добавляете туда что-то новое. Общее название для моментов, когда вы можете развивать персонажа, — **вехи**.

Лица
и места
стр. 26

Развитие
мира игры
стр. 263



ЧТО ТАКОЕ ВЕХИ

Сцены,
сессии и
сценарии
стр. 225

Веха — это момент в ходе игры, когда вы получаете возможность изменить или развить своего персонажа. Мы называем такие моменты вехами, потому что обычно они происходят в переломные точки сюжета игры: в конце сессии, сценария или сюжетной арки.

Обычно эти переломные точки следуют сразу за разными важными событиями сюжета игры, в ответ на которые персонажи эволюционируют. Может, вы открыли важную деталь сюжета, закончили сессию клиффхэнгером, одолели важного злодея или разрешили большую сюжетную ветку.

Понятно, что не всегда всё будет гладко, так что, ведущий, у вас есть определённая свобода решать, когда происходит веха определённого уровня. Если вам кажется уместным дать веху в середине сессии, дайте, но старайтесь всё же придерживаться наших советов и не давайте игрокам слишком много возможностей для развития персонажа слишком часто.

Вехи бывают трёх уровней важности: малые, значимые и большие.

Малые вехи

Малые вехи обычно происходят в конце игровой сессии или когда один фрагмент сюжета отыгран. Эти вехи в первую очередь дают возможность изменить персонажа, скорректировать его в ответ на происходящие в игре события, а не сделать сильнее. Иногда пользоваться преимуществом малой вехи не имеет особого смысла, но возможность есть всегда, на тот случай, если она потребуется.

В ходе малой вехи выбираете что-то одно (и только одно):

- Поменять величины любых двух своих навыков местами или заменить один средний (+1) навык на другой, которого у вас пока не было.
- Поменять один трюк на любой другой трюк.
- Приобрести персонажу новый трюк, при условии, что у вас есть нужное для этого обновление (помните, обновления ниже 1 не бывает).
- Переписать один аспект персонажа, кроме концепции.

Вдобавок, вы можете переименовать любые средние последствия, которые у вас есть, чтобы начать избавляться от них, если нужно.

Малая вежа — это хороший способ немного подправить персонажа, если вас что-то в нём не устраивает: вы не используете какой-то трюк так часто, как предполагали, или вы разобрались с **кровной мстостью Эдмунда**, и этот аспект больше не уместен. Внесите любые изменения, которые отвечают событиям игры.

Соответствие событиям игры — важный момент. Нельзя взять и заменить **вспыльчивый характер** на **непреклонного пацифиста**, если в игре не случилось ничего, что могло так сильно изменить персонажа. Зато если ваш персонаж встретил святого человека или получил психологическую травму, из-за которой он решил сложить оружие — другое дело. Ведущий остается финальным арбитром, но не будьте слишком строги к игрокам и не приносите веселье в жертву дотошному соответствию истории.

Сайнер прошла малую вежу, и Лили смотрит на лист персонажа в поисках того, что ей хочется поменять. Ей бросается в глаза, что на последней сессии Зирд что-то мутит и подставлял её.

Лили смотрит на Райана и говорит: «Знаешь что? У меня есть аспект **всегда прикрою Зирда**. Думаю, я изменю его в свете последних событий на **Зирд что-то замышляет**».

Райан говорит: «Серьёзно? Он же не делает этого постоянно».

Лили ухмыляется: «Вот когда перестанет, тогда и верну старый аспект». Аманда одобряет изменение, и Лили переписывает один из аспектов Сайнер.

Тем временем Лэндон тоже прошел малую вежу. Ленни смотрит на свой лист и замечает, что Лэндон гораздо чаще обманывает людей, чем пытается с ними подружиться. Он спрашивает Аманду, может ли он поменять местами обман и взаимопонимание, так чтобы у Лэндона были хороший (+3) обман и неплохое (+2) взаимопонимание. Аманда соглашается, и Ленни вписывает новые значения навыков на лист персонажа.

Значимые вехи

Обычно значимые вехи происходят в конце сценария или после завершения большого сюжетного события (если сомневаетесь — каждые две-три сессии). В отличие от малых вех, которые в основном позволяют персонажу изменяться, значимые вехи — это изучение персонажем чего-то нового. Персонаж разбирался с проблемами, преодолевал вызовы — и стал более способным.

Вдобавок к возможностям малой вехи вы также получаете обе следующие возможности:

- Одно очко навыков, на который вы можете купить новый средний (+1) навык или повысить имеющийся навык на единицу по лестнице (например, превратить хороший (+3) навык в отличный (+4)).
- Если у вас есть тяжёлые последствия, можете переименовать их, чтобы начать избавляться от них, если еще этого не сделали.

Столбцы навыков

Создавая персонажа, вы выстроили свои навыки в виде пирамиды, но вы не обязаны придерживаться того же принципа, когда персонаж развивается.

Правда, есть ограничение — **столбцы навыков: у вас не может быть больше навыков определённого ранга, чем у вас есть навыков рангом ниже**. Например, если у вас три столбца хороших (+3) навыков, значит должно быть как минимум три средних (+1) навыка и как минимум три неплохих (+2), «подпирающих» три хороших (+3).

Пирамида уже следует этому правилу, поэтому когда вы добавляете навыки, убедитесь, что не нарушаете это ограничение и что у вас достаточно «поддерживающих» навыков уровнем ниже.

Предположим, у вас есть один хороший (+3), два неплохих (+2) и три средних (+1) навыка. Распределение выглядит примерно так:

Хорошо (+3)	Воля			
Неплохо (+2)	Провокация	Взаимопон.		
Средне (+1)	Обман	Контакты	Ресурсы	

На малой вехе вы хотите улучшить неплохой (+2) навык до хорошего (+3). Это даст два хороших (+3), один неплохой (+2) и три средних (+1) навыка:

Хорошо (+3)	Воля	Взаимопон.		
Неплохо (+2)	Провокация			
Средне (+1)	Обман	Контакты	Ресурсы	

Видите, как нарушается структура? Не хватает второго неплохого (+2) навыка, чтобы соответствовать правилам.

Когда такое происходит, у вас есть два варианта. Можете купить новый навык на самом низком возможном уровне — в данном случае среднем (+1) — и затем улучшать его с на следующих вехах, пока не поднимите до нужного уровня. Или можете отложить очко навыка «про запас», пока не накопите достаточно, чтобы купить нужный уровень, не нарушая правил.

В приведённом примере вы можете купить средний (+1) навык, улучшить один из существующих средних (+1) навыков до неплохого (+2), а затем улучшить желаемый навык до хорошего (+3). Это потребует трёх значимых или больших вех. Или вы можете подождать, накопить три очка навыков, приобрести новый навык на неплохом (+2) уровне, а затем улучшить его до хорошего (+3). Всё зависит только от того, хотите ли вы немедленно внести на лист персонажа что-то новое или нет.

В конце сценария в значимую веху Зирд получает очко навыка. Райан просматривает лист персонажа и решает, что хочет улучшить внимательность с неплохой (+2) до хорошей (+3). Он знает, что не может нарушить правила игры, поэтому берёт средние (+1) ресурсы — недавние приключения персонажей игроков оказались прибыльными, и Райану кажется, что это шанс для него создать себе стабильный доход.

Если он подождет еще две вехи, то сможет улучшить один из средних (+1) навыков до неплохого (+2), а затем улучшить внимательность до хорошей (+3), как изначально и хотел.

Он также может использовать одну из опций малой вехи. К этому моменту игры Зирд побывал во множестве боев, и Райану кажется, что аспект **только не по лицу!** уже неуместен (особенно если учесть, сколько раз персонаж получал по лицу). Он меняет этот аспект на **ударишь — хуже будет**, чтобы отразить, как меняется отношение Зирда к насилию.

Вы, наверное, заметили, что при таком подходе чем выше навык по лестнице, тем сложнее его улучшить. Это сделано намеренно — никто из персонажей не сможет стать абсолютно крутым во всём и всегда. И это хорошо. Такие персонажи скучны.

Строгое соблюдение этих правил о навыках иногда может быть настоящей головной болью для ведущего. Если кто-то из ваших игроков очень хочет улучшить один из навыков в обмен правил — позвольте ему это сделать и попросите игрока потратить несколько следующих вех, корректируя распределение навыков. Это нормально. Никто вас не накажет.

Большие вехи

Большая веха должна случаться только когда в ходе кампании происходит нечто, *сильно* меняющее мир игры: конец сюжетной арки (или приблизительно трёх сценариев), смерть ключевого персонажа ведущего или любые другие события, влияние которых ощущается в сеттинге.

Большая веха — это момент обретения персонажем силы. Вызовы вчерашнего дня больше не угрожают героям, а новым врагам придётся стать хитрее, организованней и упорней, чтобы помешать им.

По достижении большой вехи игроки получают все «плюшки» значимой и малой вех, а также все пункты из следующего списка:

- Если у персонажа игрока есть экстремальное последствие, переименуйте его, потому что самые тяжёлые его эффекты остались в прошлом. Это позволит игроку при необходимости взять новое экстремальное последствие в будущем.
- Получите дополнительный пункт обновления, который можно немедленно потратить на новый трюк (или не тратить и получать больше жетонов судьбы в начале сессии).
- Улучшить навык до уровня выше текущего потолка (если такая возможность есть). Это повышает потолок навыков в кампании.
- Изменить по своему желанию концепцию персонажа.

Достижение большой вехи — это круто. Большое количество трюков даст персонажам разнообразный выбор бонусов, а их навыки будут по умолчанию более эффективными. Возросшее обновление обеспечит их большим запасом жетонов судьбы в начале сессии, и в результате игроки будут меньше полагаться на осложнения для получения жетонов.

Ведущий, когда персонажи игроков преодолеют потолок навыков, вам придётся изменить подход к созданию оппонентов, ведь игрокам нужны достойные соперники, способные бросить им вызов. Это произойдёт не в один миг, поэтому вы сможете постепенно вводить в игру мощных противников. Однако, если ваша игра будет достаточно длинной, в конце концов персонажи игроков dorастут до эпических и легендарных навыков — нетрудно представить, каких оппонентов вам придётся создавать.

Прежде всего большая веха должна быть сигналом, что многое в мире вашей игры поменялось. Часть этих изменений, вероятно, будет отражена в развитии мира, но, учитывая, сколько у игроков было возможностей переписывать аспекты своих персонажей в ответ на события истории, к очередной большой вехе перед вами может оказаться группа с совершенно другим набором приоритетов и проблем, чем та, с которыми вы начинали.

Потолок
навыков
стр. 46

Создание
оппонентов
стр. 213

Сайнер дошла до конца длинной сюжетной арки и получает в награду большую вежу. В игре персонажи игроков только что сумели свергнуть Баратар, королеву контрабандистов Синдральского Пограничья, создав мощный вакуум власти.

Лили просматривает лист персонажа. Она взяла экстремальное последствие в прошлой сюжетной арке и позволила заменить один из своих аспектов на **душу, выжженную демоном Арк'йетом**. Теперь у неё есть возможность переименовать этот аспект снова, и Лили решает назвать его **я должна убить братьев Арк'йета**. Сайнер не вполне оправилась от травмы, но по крайней мере она готова взять инициативу в свои руки.

Лили вдобавок берет пункт обновления. Она спрашивает Аманду, может ли Сайнер вынести из боя с Арк'йетом что-то, что поможет ей сражаться с демонами. Аманда не видит причины возразить, поэтому Лили сразу же приобретает новый трюк:

«Убийца демонов: +2 к использованию трюка **искусный воин** против любого демона или слуги демонов.»

Лили записывает новый трюк на листе персонажа и переименовывает соответствующий аспект.

Зирд Таинственный также заработал большую вежу. Райан изучает его лист и обнаруживает, что может поднять свой лучший навык, знания, до великолепного (+5). Он делает это, а Аманда отмечает, что теперь все чародейские оппоненты Зирда должны стать сильнее, просто чтобы привлечь его внимание.

Наконец, Лэндон также достигает большой вехи. Недавно он узнал, что Саван слоновой кости — больше чем общество мастеров боевых искусств. Оказывается, они уже давно являются важными закулисными фигурами в политике, а в последнее время помогали Баратар в её попытках подчинить себе Пограничье.

В ответ на это Ленни решает изменить концепцию Лэндона — теперь он **бывший последователь Савана слоновой кости**, ведь Лэндон больше не хочет быть членом ордена. Аманда предупреждает Ленни, что Саван дезертирство Лэндона не оценит.

Итак, мы получили Сайнер, жаждущую убивать демонов, Зирда, достигшего ранее невиданного могущества, и Лэндона, который потерял веру в свой единственный источник дисциплины. Аманда делает кучу пометок о том, как эти изменения повлияют на нескольких следующих сценариев.

НАЗАД К СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

Один из подходов к большой веке — рассматривать её как эквивалент завершения сезона сериала. Как только начнется следующая сессия, ваша игра может потенциально стать фундаментально иной: действие сфокусируется на новых проблемах, изменятся аспекты нескольких персонажей, появятся новые угрозы в мире игры и так далее.

В таких случаях будет полезно потратить целую сессию, чтобы пересмотреть всех персонажей игроков, как при их создании, изменяя и корректируя всё, что требуется: новые конфигурации навыков, новые наборы трюков, изменения аспектов и т. д. Вы также можете решить пересмотреть угрозы игры и убедиться, что они остаются адекватными ситуации, поменять аспекты мест и всё, что считаете нужным, чтобы игра двигалась дальше.

Пока уровень обновления и навыков остается прежним, подобный просмотр может быть именно тем, что обеспечит взаимопонимание относительно игры между её участниками. И да, ведающие, помните — чем больше у игроков возможностей активно вкладываться в мир игры, тем проще вам будет её водить.

ИДЕЯ ПЕРСОНАЖА

Сюжетная линия

Описание

Имя

ТРИ ФАЗЫ

Первая фаза: что происходит?

Вторая фаза: что происходит?

Третья фаза: что происходит?

НАВЫКИ

- Опытный (+4)
- Адаптивный (+3)
- Три навыка (+1)
- Четыре навыка (+1)

ТРИКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

- Три трика = обновление 3
- Четыре трика = обновление 2
- Пять триков = обновление 1

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

- Три трика от среднего до высокого дают угрозы физического стресса на 3.
- Величайшие трика от среднего до высокого дают угрозы физического стресса на 3 и 4.
- Величайшие трика от среднего до высокого дают угрозы физического стресса на 3 и 4 и угрозы психического стресса на 3.
- Величайшие трика от среднего до высокого дают угрозы физического стресса на 3 и 4 и угрозы психического стресса на 3 и 4.
- Величайшие трика от среднего до высокого дают угрозы физического стресса на 3 и 4 и угрозы психического стресса на 3 и 4 и угрозы психического стресса на 3 и 4.

ПЕРСОНАЖ

Имя

Описание

АСПЕКТЫ

Сюжетная линия

Описание

Имя

НАВЫКИ

Величайший (+4)

Отличный (+3)

Хороший (+2)

Неплохой (+1)

Средний (+1)

ДОПОЛНЕНИЯ

ФИЗ. СТРЕСС (физический)

1 2 3 4

МЕНТАЛ. СТРЕСС (психический)

1 2 3 4

ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3 4 5 6

Персонажи — не единственные, кто меняется в ответ на события игры. Игроки оставят свой отпечаток на местах (и их лицах). Кризисы и угрозы, существовавшие на начало игры будут устранены или примут новый облик. Вещи, которые раньше не представляли проблемы, обретут вес. Старые не-други выйдут из игры, а новые займут их место.

Ведущий, когда игроки меняют своих персонажей во время вех, вам также следует решить, нужно ли поменять аспекты игры, которые вы назначили во время её создания, в ответ на действия персонажей игроков или, наоборот, потому что ими никто не занимался.

Вот некоторые общие рекомендации для каждой вехи.

Малые вехи

Нужно ли добавлять новое место в игру, основываясь на действиях персонажей игроков? Если да, придумайте пару-тройку своих персонажей, чтобы сделать место более живым, а также создайте для него угрозу.

Персонажи игроков разрешили угрозу места? Избавьтесь от аспекта или измените его, чтобы отразить, как именно была решена проблема (*в тени некроманта* станет *воспоминаниями о тираннии*, например).

Группа достигает малой вехи, поскольку спасла сына лорда Варендепа от подручных Баратар, королевы контрабандистов. Эта небольшая победа может принести приятные дивиденды, ведь теперь лорд Борнхольд, правитель Варендепа — союзник героев.

Аманда прикидывает, что могло измениться в связи с этой победой. Добавлять новое место в игру не нужно, но теперь, похоже, Баратар точит зуб на Варендеп, выскользнувший из-под её контроля. Аманда решает изменить угрозу для Варендепа с **тайной присяги королеве контрабандистов** на **войну с Баратар**, чтобы отразить изменения в соотношениях сил и готовность лорда Борнхольда постоять за своих.

Лица
и места
стр. 26



Значимые вехи

Персонажи игроков разрешили угрозу, касавшуюся всего мира игры? Если да, то избавьтесь от аспекта или измените его.

Персонажи игроков навсегда изменили место? Если да, создайте новую угрозу (во благо или во вред), чтобы отразить это.

Позднее персонажи игроков изгоняют Холлистера, соратника Баратар, из Синдральского Пограничья. Баратар по-прежнему представляет угрозу, но её власть значительно пострадала. Изгнание Холлистера — большая победа для партии. Сайнер продырявила его насквозь в схватке один на один, так что он больше не опасен. Это событие разрешает угрозу всего мира игры — **все боятся Холлистера** — поэтому Аманда вычёркивает её. Она пока не знает, чем заменить этот аспект, и подумает над этим.

Персонажи также навсегда изменили Синдральское Пограничье: Баратар больше не властвует над этой территорией. Большинство жителей благодарны персонажам, но в Пограничье остались подручные Баратар, которые будут строить козни персонажам. Аманда меняет угрозу **центр власти Баратар** на новую, **улыбки в лицо, ножи в спину**, чтобы отразить новую реальность.

Большие вехи

Персонажи игроков навсегда изменили что-то в мире игры? Если да, создайте новую угрозу (во благо или во вред), чтобы отразить это.

Герои наконец сошлись с Баратар в эпическом сражении и одолели её. Королева контрабандистов обладала большой властью в преступных кругах всего мира, и её поражение неизбежно вызовет изменения. Кто-нибудь захочет занять её место (вероятно, желающих будет много), поэтому Аманда создаёт угрозу **вакуум власти в преступном мире**, чтобы отразить это.

Никто не заставляет вас вносить эти изменения так же часто и точно, как это делают игроки. Наоборот, ваши изменения должны быть в первую очередь реактивными. Другими словами, сосредоточьтесь на работе с теми аспектами, с которыми персонажи игроков напрямую взаимодействовали, и на которые они больше всего повлияли.

Если у вас есть аспекты, которых до сих пор не коснулось действие игры, и вам кажется, что они ещё выстрелят, — приберегите их или измените, чтобы они стали более адекватны сложившейся в игре ситуации или просто чтобы игроки почувствовали себя частью развивающегося мира.

Баратар — не единственная цель персонажей игроков. Король Черепов скрывается где-то на севере, а лорд Винтрепа затевает войну на востоке. Аманде нравится идея противостояния героев и могущественного некроманта в ближайшем будущем, так что она оставляет на месте угрозу **тьма ползёт с Севера**.

Другая проблема, **звон сабель на Востоке**, тоже интересна, но Аманде кажется, что вся эта борьба с Баратар, вероятно, дала лорду Винтерпа возможность для эскалации конфликта. Она меняет **звон сабель на Востоке** на **войну на востоке!** Теперь персонажи игроков стоят перед интересным выбором.

Также не забывайте, что если персонажи игроков устраняют актуальную угрозу, другая должна занять её место. Не беспокойтесь об этом прямо сейчас — нужно же дать игрокам ощущение, что их действия навсегда меняют игровой мир. Но спустя какое-то время, если вам покажется, что насущных угроз стало не хватать, пора, пожалуй, создать новую, связанную либо со всем миром игры, либо с конкретным местом.

Работа с персонажами ведущего

Ведущий, помните: когда вы добавляете новое место в мир игры, лучше добавить ему как минимум одного своего персонажа. Иногда, это может означать, что персонажа нужно переместить из другого места, которое вы больше не будете использовать.

Точно так же, когда угроза, связанная с каким-то местом или миром игры в целом, значительно меняется, нужно подумать, достаточно ли оппоненты игроков отражают эти изменения. Если нет, вам, наверное, придётся добавить новых персонажей или заметно модифицировать существующих: добавить или пересмотреть их аспекты, чтобы персонаж соответствовал новой ситуации.

Чаще всего будет очевидно, когда месту нужно новое лицо: когда старое лицо погибает или другим способом навсегда выведено из игры, или когда оно стало скучным.

Когда герои спасли Карриса, сына лорда Борнхольда, из плена королевы контрабандистов, лорд стал их должником. Чтобы обозначить это, Аманда меняет некоторые его аспекты, что делает лорда более дружелюбным по отношению к игрокам и менее склонным исполнять волю Баратар.

Когда герои одолели Баратар, Аманда решает, что игре нужен кто-то другой, кто возьмёт власть в подпольном мире. Каррис и Баратар стали любовниками во время плена Карриса, и сын лорда не рад гибели королевы контрабандистов. Настолько не рад, что решает занять её место и стать **королем контрабандистов Синдральского Пограничья**. Поскольку он поклялся подчинить себе подпольный мир во имя погибшей любовницы (и потому что у Аманды нет никаких готовых характеристик для Карриса), Аманда заполняет новый лист персонажа ведущего для сына лорда и превращает его в нового злодея на пути героев. Это грозит превратиться в традицию!



Сквозные персонажи ведущего

Есть два способа повторно использовать персонажей ведущего: либо чтобы показать игрокам, *насколько выросли их герои за прошедшее время*, либо чтобы показать, *как мир игры отвечает на их развитие*.

В первом случае вам не надо менять своего персонажа, поскольку в этом вся суть — когда герои игры встречаются его снова, они значительно его превосходят, или заботятся о совершенно других вещах, или «переросли» его иным образом. Возможно, вам даже придётся перенести этого персонажа в другую категорию: когда-то он был ключевым персонажем, а стал второстепенным, потому что герои теперь его превосходят.

Во втором случае надо позволить персонажу развиваться так же, как и героям, — добавлять ему новые навыки и трюки, менять аспекты, — делать всё, что нужно, чтобы персонаж ведущего вышел вровень с персонажами игроков. Такой персонаж может играть роль заклятого врага группы на протяжении нескольких арок или хотя бы поддерживать ощущение последовательности в мире, где персонажи игроков становятся всё сильнее.

Баратар развивалась вместе с персонажами игроков. Она была главным злодеем, и Аманда хотела, чтобы она составила достойную конкуренцию для персонажей игроков. Каждый раз, когда они проходили веху, Баратар тоже её проходила. Аманда также сносила мелкие коррективы тут и там (меняла аспекты, навыки), реагируя на то, что персонажи игроков делали с миром игры по ходу своих приключений.

Сэр Хэнли, рыцарь, который пытался помешать персонажам игроков войти в Варендеп, когда те впервые достигли его, был на тот момент довольно серьезным противником. Он был ключевым персонажем ведущего, а бой с ним должен был стать кульминацией всей сессии. Персонажи игроков убедили Сэра Хэнли пропустить их и попали в Варендеп, после чего рыцарь стал менее важен для сюжета. Сэр Хэнли затаил обиду и мешал персонажам игроков несколько раз, но он не развивался так, как они, и персонажи игроков вскоре превзошли его. В последний раз, когда герои пересеклись с Сэром Хэнли, они вытерли об него ноги, и рыцарь был вынужден бежать, чтобы зализать раны.



11

ДОПОЛНЕНИЯ

ЧТО ТАКОЕ ДОПОЛНЕНИЯ

В Fate **дополнения** — достаточно широкий термин. Мы используем его, чтобы обозначить всё, что является частью персонажа или контролируется персонажем, но имеет свои дополнительные правила. Грубо говоря, если бы ваша игра по Fate была фильмом, то дополнения — это то, куда уйдет бюджет на спецэффекты (и не только).

Вот несколько примеров дополнений:

- магия и другие сверхъестественные силы;
- специализированное оборудование и снаряжение вроде зачарованного оружия и доспехов в фэнтези или передовой техники в научно-фантастическом мире;
- транспортные средства персонажей;
- организации или локации, которыми управляют персонажи (или в которых они имеют большое влияние).

Условие
и цена
стр. 274

Инструменты, которые мы дадим в этой главе, позволят вам создать дополнения, подходящие именно для вашей игры. А любые примеры вы можете сразу же утащить себе. Это нормально. Мы не возражаем.

Мы считаем дополнения продолжением листа персонажа и его характеристик, поэтому тот, кто контролирует персонажа, контролирует и его дополнения. Чаще всего это будут игроки, но некоторые персонажи ведущего также могут иметь дополнения — ими будет распоряжаться ведущий.

У дополнения может быть **условие** и **цена**.

БРОНЗОВОЕ ПРАВИЛО (ФРАКТАЛ FATE)

Прежде чем мы продолжим, обратите внимание на одну важную вещь:

Fate Core позволяет вам представить всё что угодно в мире игры в виде персонажа. Всё может иметь аспекты, навыки, счётчики стресса и последствия, если вам это нужно.

Ситуативные
аспекты
стр. 58

Мы называем это бронзовым правилом, но в интернете вы могли встретить другое название — фрактал Fate. Мы уже видели несколько примеров работы бронзового правила в предыдущих главах книги: при создании игры вы назначаете ей собственные аспекты, создаёте ситуативные аспекты для персонажей и их окружения и так далее.

Опасности
окружающей
среды
стр. 208

В этой главе мы разберем дополнения подробнее.

СОЗДАНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ

Создание дополнений начинается с обсуждения. Оно должно состояться во время фазы создания игры или создания персонажей.

Вашей группе нужно договориться об ответах на следующие вопросы:

- Какие компоненты сеттинга лучше отобразить в виде дополнений?
- Что должны делать эти дополнения?
- Какие компоненты персонажа вам нужны, чтобы целиком отобразить возможности, которые даёт дополнение?
- Какова цена и условия дополнения?

Когда вы найдете нужные ответы, можете обратиться к примерам из книги, чтобы уточнить подробности и создать ёмкие описания наподобие приведённых нами. И вот у вас всё готово!

Компоненты сеттинга

Скорее всего, после работы над созданием мира игры у вас уже есть идеи для дополнений: например, почти любой фэнтези-сеттинг имеет какую-нибудь систему магии, а игра про супергероев подразумевает наличие суперсил. Если игра будет вращаться вокруг некоего важного места — наподобие космического корабля персонажей, их базы, их любимой таверны — подумайте, не стоит ли расписать это место в виде дополнения.

По своей природе введенные в игру дополнения значительно перетягивают на себя фокус игры — игроков неотвратимо влекут крутые возможности дополнений, так что будьте готовы, что им будет уделяться много внимания. Когда вы обсуждаете различные варианты дополнений, имейте в виду, что выбранное станет одним из фокусов внимания игры.

Аманда и её группа обсуждают дополнения для «Стальных сердец». Магия Зирда (и магия Коллегии Арканы) всплывает сразу же, как очевидный первый элемент, за ней следуют боевые искусства Лэндона. И Ленни и Райан заявляют, что им не интересны длинные списки заклинаний или боевых приёмов. Также, поскольку это будет игра в жанре фэнтези и магия в ней будет, несомненно, важна, группа решает, что им надо поразмыслить над зачарованными предметами.

Обратившись к угрозам и местам игры, участники решают, что не стоит возиться и делать из них дополнения — подразумевается, что персонажи всё равно будут путешествовать из одного места в другое, и ни одна из организаций сеттинга не играет для них слишком важной роли.

Что делают дополнения

Набросайте в общих чертах, что могут делать ваши дополнения в сравнении навыками, трюками и аспектами. Еще подумайте, как дополнение выглядит «на экране». Что видят люди, когда дополнение используется? Какие ощущения оно производит? Особенно подумайте над этими пунктами:

- Влияет ли дополнение на сюжет? Если да, то как?
- Позволяет ли оно делать вещи, недоступные другим навыкам?
- Делает ли оно существующие навыки персонажа полезнее и сильнее?
- Как бы вы описали использование дополнения?

Это важный этап, потому что в ходе разговора может выясниться, что дополнение на деле не так интересно, как казалось, и вы сможете быстро отказаться от «пустышек» в пользу более интересных вариантов.

По части магии Зирда группа решает, что им хочется чего-то простого и абстрактного: это всего лишь ещё один метод решения проблем вроде боевых искусств Лэндона или фехтоворства Сайнер (Лили продолжает настаивать, что это реальный термин), и опытного чародея будут опасаться так же, как и опытного мечника, но не более.

Группа соглашается, что это дополнение влияет на сюжет с разных сторон. Они видят себе кучу возможных магических эффектов и сюжетных коллизий, в которые Зирд будет совать нос, а также стремление Коллегии контролировать тайные знания.

Они решают, что магия Зирда позволит ему взаимодействовать со сверхъестественными способами, которые попросту недоступны большинству. Она может влиять на людей, причинять им вред, но опять же магия не должна перевешивать другие навыки. Базовые эффекты будут работать через четыре действия, а ритуалы — через вызовы, состязания или конфликты, что уместнее.

Отдельно группа запрещает «высокую» магию, способную менять целый мир, создание предметов из ничего, заклинания, сносящие города, и тому подобное. Если такое и существует, то это основа для целого сценария и результат работы нескольких людей, приносящих огромные жертвы.

Группа считает, что магия не будет сильно влиять на другие навыки: это подчеркнет её особую природу.

Колдовство Зирда — странная штука. Райан уже представляет, как будет составлять списки причудливых условий и ингредиентов, которые на деле не следуют никакому чёткому принципу. Что-то Зирд сможет сделать быстро, что-то не сможет вообще, но в каждом случае важно лишь то, насколько драматичным и увлекательным будет исход. Группу это устраивает.

Распределение элементов персонажа

Определившись с общей идеей дополнения, разберитесь, какие компоненты персонажа вам нужны для его создания. Если дополнение:

- ...влияет на сюжет, оно должно использовать аспекты.
- ...создает новый контекст для действий, оно должно использовать навыки.
- ...улучшает существующие навыки, оно должно включать трюки.
- ...можно повредить или израсходовать, оно должно включать стресс и последствия.

Дополнение может использовать аспект как условие, то есть требовать его наличия у персонажа для применения особых возможностей. Может случиться, что персонаж должен иметь некую врожденную особенность или статус, чтобы пользоваться дополнением. А если для сюжета важно само дополнение, оно может давать персонажу доступ к новому аспекту.

Навыки как части дополнений можно воплотить разными способами. Например, дополнение может быть новым навыком не из базового списка, или менять существующий навык, добавляя новые функции его базовым действиям. Или оно может стоять ячейки навыка при создании персонажа или его развитии. Оно может даже включать несколько существующих навыков и давать персонажу доступ к ним, пока он контролирует дополнение.

Создание дополнения как трюка с точки зрения механики выглядит так же, как создание нового трюка. Дополнение может иметь несколько закрепленных за ним трюков, или даже иметь навыки, которые модифицируются этими трюками. Дополнения, содержащие трюки, часто имеют цену в пунктах обновления (как и сами трюки).

Дополнение, которое описывает какую-то неотъемлемую способность персонажа, может дать ему новый счетчик стресса. Дополнение, которое описывает отдельный от персонажа объект, вроде места или транспортного средства, может иметь собственный физический счётчик стресса. Вы также вправе дать дополнению навык, который будет влиять на размер счётчика (по аналогии с навыком телосложения).

Вооружившись чётким пониманием того, что делает то или иное дополнение, вы сможете выбирать, какие элементы персонажей наилучшим образом отобразят ваши идеи в ходе игры, и как вы будете их использовать.

Что касается магии Зирда, группа решает, что это дополнение точно должно использовать аспекты и навыки: ясно, что магия будет влиять на сюжет и позволит решать проблемы новыми способами. Группа хочет, чтобы магия была отдельным компонентом игры, а не усиливала другие навыки, так что они отказываются от трюков. Они не хотят вводить «запас маны» или другой ресурс магии, поэтому не будут использовать стресс или последствия.

Условие
и цена
стр. 274

Создание
трюков
стр. 88

Телосложение
стр. 124

УСЛОВИЕ И ЦЕНА

Условие — это сюжетное обоснование, которое даст персонажу доступ к дополнению. Обычно таким условием станет один из аспектов персонажа. При этом вы всегда вправе просто согласиться дать персонажу дополнение, руководствуясь здравым смыслом.

Цена — то, чем вы платите за дополнение. Ей могут быть ресурсы на листе персонажа: пункты навыков и обновления, ячейка трюка или аспекта.

К счастью, дополнения опираются на уже знакомые вам компоненты персонажа, и разрешить вопрос с ценой довольно просто — вы платите ресурсами, доступными при создании персонажа. Если дополнение — новый навык, вы просто встраиваете его в пирамиду навыков. Если это аспект, вы делаете его одним из пяти аспектов персонажа. Если это трюк, вы платите за него пункты обновления.

Ведущий, если вы хотите заставить игроков выбирать между дополнениями и обычными опциями, доступными начинающему персонажу, без колебаний увеличьте число доступных всем игрокам ячеек при создании персонажей, чтобы они могли брать дополнения. Только пусть все получают одинаковое количество дополнительных ячеек.

Аманда решает, что Зирду следует в качестве условия иметь аспект, объясняющий, что он был обучен магии в Коллегии. Такой аспект у Зирды уже есть, так что вопрос снимается.

Что касается цены, поскольку его магия будет основана в первую очередь на навыках, Аманда просит игрока взять навык использования магии и поставить его в пирамиду навыков. Более того, чтобы снизить нагрузку, она решает, что этим навыком будут старые добрые знания, и заявляет, что любой соответствующим образом обученный человек с высоким значением знаний может пользоваться магией. Магия не является прерогативой имеющих такой талант от рождения. Райану это нравится, потому что это просто и практично, так что он соглашается.

Описание

Как только все необходимые компоненты учтены, вы можете наконец сделать описание для своего дополнения. Поздравляем!

Дополнение: магия Коллегии Арканы

Условия: один аспект, говорящий о том, что персонаж обучался в Коллегии.

Цена: уровни знаний. Обычно следует потребовать вдобавок уплаты очками обновления, поскольку навыку добавляется новое действие, но группа Аманды ленива, и они махнули на это рукой.

Люди, прошедшие обучение в Коллегии, могут использовать полученные знания, чтобы создавать сверхъестественные эффекты. Они добавляют следующие действия навыку знаний.



Преодолеть: знания можно использовать для подготовки и проведения магических ритуалов, или чтобы получать ответы на вопросы, связанные с магическими феноменами.



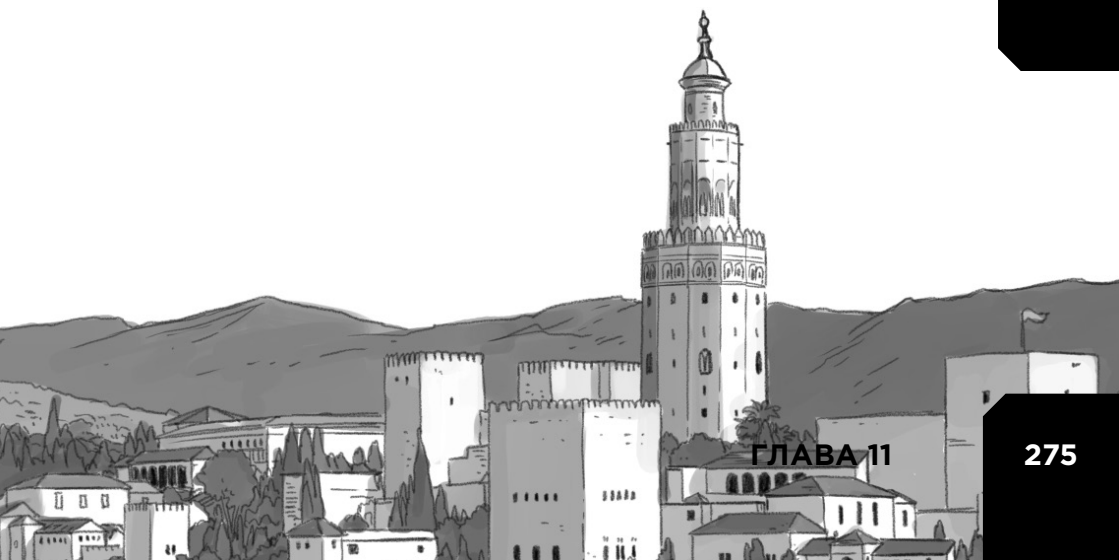
Создать преимущество: знания можно использовать, чтобы менять окружение с помощью магии или создавать сложности и препятствия для цели, такие как замедленное движение или туман в голове. Персонажи могут защищаться от этих атак с помощью воли.



Атаковать: знания можно использовать, чтобы напрямую нанести вред кому-либо с помощью магии. Ущерб может быть вызван воздействием стихий или ментальной атакой. Цель магической атаки может защищаться от этих атак с помощью атлетики или воли соответственно. Если цель сама обучена магии, она может защищаться с помощью знаний.



Защитить: знания можно использовать для защиты от враждебной магии или других сверхъестественных эффектов.



ДОПОЛНЕНИЯ И РАЗВИТИЕ

Что такое
вехи
стр. 256

Дополнения по ходу игры развиваются во многом так же, как компоненты персонажа, на которых они основаны — в соответствии с вехами, описанными в главе 10. Следовательно, у нас уже есть ряд основных принципов:

- Аспект дополнения может быть изменён на любой малой или на большой, если он завязан на концепции персонажа.
- Навык дополнения может быть развит на любой значимой или большой вехе, при условии, что его улучшение допустимо правилами. На тех же вехах персонаж может получить новый навык дополнения. Также можно обменять ранги другого навыка и навыка дополнения на малой вехе, как и в случае с обычными навыками.
- Трюк дополнения можно улучшить на большой вехе, когда персонаж получает пункт обновления. Это может означать получение нового эффекта трюка для существующего дополнения или приобретение нового дополнения, основанного на трюке. Также на малой вехе можно поменять основанное на трюке дополнение на новое (как обычный трюк).

Конечно, многие дополнения состоят из нескольких компонентов. Мы советуем разрешать игрокам развивать отдельные компоненты на разных вехах, чтобы вносить меньше путаницы в игру.



ЕЩЁ ПРИМЕРЫ ДОПОЛНЕНИЙ

Вот ещё несколько примеров заранее прописанных дополнений с разными уровнями детализации. Они отражают наиболее часто встречающиеся концепций в настольных ролевых играх.

Рейтинги оружия и брони

Несколько параграфов в этой главе ссылаются на рейтинги оружия и брони. В более жестких играх их можно использовать не в виде дополнений, а как фундаментальный элемент игры: от удара вооружённого противника урона будет больше, а наличие брони снизит этот урон.

Значение рейтинга оружия добавляется к сдвигам успешной атаки. То есть, если у персонажа есть Оружие:2, его успешная атака нанесет на 2 сдвига ущерба больше, чем обычно. Это работает и при ничьей в броске атаки/защиты, так что персонаж с оружием даже при ничьей наносит стресс вместо получения усиления. Это делает оружие очень опасным.

Броня снижает число сдвигов атаки. То есть Броня:2 уменьшает урон на 2 сдвига. Если вы успешно атакуете, но броня цели сбивает сдвиги до 0 и ниже, вы получаете усиление против этой цели, но не наносите ей вреда.

Мы советуем установить шкалу для рейтинга оружия от 1 до 4. Это решение учитывает, что в случае ничьей Оружие:4 выведет из игры четырёх средних безымянных персонажей. Затем установите рейтинги брони на основе величин, нужных для полной защиты от оружия на каждом уровне.

Аманда обсуждает с группой вопрос добавления в игру рейтингов брони и оружия. Все соглашаются, и теперь ей надо создать ряд примеров оружия с рейтингами. Это мир в жанре фэнтези, и довольно жесткий, поэтому для рейтинга «Оружие:4» Аманда решает, что любое большое двуручное оружие (меч, алебарда или другое древковое оружие) даже при не слишком ловком ударе способно укокошить группу безымянных персонажей.

Исходя от этого она получает примерно следующий список:

Оружие:1 — это что-то вроде кастета, небольшой дубинки или импровизированному оружию. Броня:1 — это стёганный доспех.

Оружие:2 — это короткое клинковое оружие и дубинки (например, кинжал или лёгкая палица). Броня:2 — это кольчуга поверх стеганого поддоспешника.

Оружие:3 соответствует большинству мечей, булав и почти всему, что можно использовать в одной руке. Броня:3 — это кольчато-пластинчатый доспех вроде бехтерца.

Оружие:4 — это большое двуручное оружие. Броня:4 — это полные латы.

ИГРА С НУЛЕВОЙ СУММОЙ — ЭТО СКУЧНО

Прежде чем вы зареетесь по уши в создание списков оружия и брони для своей кампании, остановитесь и подумайте, как повлияет их наличие на ваши конфликты.

Мы говорим об этом, поскольку первое, чего захотят ваши игроки, — лишить своих оппонентов эффективности, закрывшись броней по самое не могу. Если вы не хотите, чтобы персонажей ведущего размазывали по стенке в любом столкновении, вам придётся сделать то же самое. В результате у вас получится игра с нулевой суммой, и от правил по оружию и броне можно с тем же успехом отказаться.

Один из способов избежать этого — создать намеренный дисбаланс между рейтингами оружия и брони, позволяя одному превышать другое. В этом случае история нашего мира на вашей стороне: большая часть существовавших доспехов не могла полностью защитить от оружия, применявшегося на поле боя в ту же эпоху. Кольчуга с поддоспешником могла неплохо выдержать рубящий удар мечом, но от неё было мало толку, если враг лупил булавой. Полный латный доспех мог отразить удар меча и булав, но колющий удар копья мог пройти через щель между пластинами и капитально испортить день человеку внутри доспеха.

Другой способ — сделать действительно хорошую броню необычайно редкой, доступной только очень знатным или очень богатым. Так, меч с рейтингом Оружие:3 персонаж найдет без особых проблем, но доспехи под стать ему сможет выковать только великий кузнец королевской стражи Кармелиона. Игроки потратят много времени в попытках купить, захватить или украсть такой доспех, но от этого их жизнь будет только интересней.

Просто помните, что, делая броню и оружия абсолютно равными, вы рискуете лишить их присутствие в игре всякого смысла.

Сверхспособности

Большая часть сеттингов, где есть сверхспособности, имеют общие черты: цель способности — сделать персонажа круче (улучшить его навыки); наличие сверхспособностей — это базовое допущение игры.

Такой формат подходит для множества сеттингов. Условия не обязательны, ведь любой может иметь эти способности (ну, может быть, нужен аспект истории персонажа, откуда взялись его силы). Возьмите любую интересную вам сверхспособность и превратите её в трюк. Если вам надо выйти за пределы обычных ограничений трюка, чтобы отразить способность полноценно, потратьте дополнительное обновление, по одному пункту за каждые два сдвига (или дополнительное действие, или исключение из правил). Если хотите сделать суперсилы с несколькими уровнями мощности, разрешите тратить на них различное количество пунктов обновления.

И дайте каждому персонажу игрока несколько дополнительных пунктов обновления конкретно на сверхспособности.

Вот вам целый список сверхспособностей! (Этот подход работает также в магическом сеттинге, где каждый персонаж знает небольшой набор очень жёстко ограниченных заклинаний, или в сеттинге с очень простыми, узко направленными кибернетическими улучшениями.)

Примеры взяты из игры «Город Хрома», в которой живёт Саймон, Кибернетическая Обезьяна. Это игра про классических супергероев, приправленная толикой киберпанка, а Саймон происходит из общества разумных, кибернетически улучшенных обезьян, которые практикуют кунг-фу.

Дополнение: энергетический снаряд

Цена: 2 пункта обновления.

Вы можете использовать стрельбу, чтобы атаковать врагов сгустками энергии, не пользуясь при этом оружием или другими гаджетами. Решите сами, что это за снаряды: сгустки какой-нибудь стихии, энергии или лучи света (этот компонент не стоит обновления, потому что вы и так можете атаковать с помощью стрельбы).

Вы получаете +2 к броску, когда атакуете или создаете преимущество своими энергетическими снарядами. Они также являются Оружием:2. Если в вашем сеттинге обычное оружие обладает рейтингом, эта сверхспособность имеет рейтинг на 2 выше, чем самое сильное обычное оружие, доступное персонажам.

Дополнение: суперсила

Цена: 2–6 пунктов обновления.

Когда вы атакуете дракой, ваши атаки имеют рейтинг Оружие:2. Кроме того, при использовании телосложения как грубой силы вы получаете +2 к броску. Каждый дополнительный пункт обновления, который вы тратите на эту способность, добавляет +2 ко всем бонусам.

Дополнение: суперстойкость

Цена: 1–3 пункта обновления.

У вас есть Броня:2 против любого физического урона. Каждый пункт обновления, потраченный на этот трюк, добавляет к броне 2.

Дополнение: суперскорость

Цена: 3 пункта обновления.

В конфликте вы всегда начинаете обмен первым. Если у другого участника есть суперскорость, вы сравниваете навыки как обычно.

Вы получаете +2 ко всем броскам защиты с помощью атлетики, или ко всем состязаниям, которые требуют только скорости.

Вы игнорируете все ситуативные аспекты, которые мешают перемещению, кроме абсолютных барьеров вроде сплошных стен. В начале каждого обмена в конфликте вы можете встать в любую зону.

Дополнение: рентгеновское зрение

Цена: 2 пункта обновления.

Вам не нужно делать бросков внимания или расследования, если предмет, который вы ищете, скрыт за непрозрачным препятствием. Просто считайте, что получаете автоматический успех.

Эта способность также помогает оставаться незамеченным: вы видите, когда другие ищут вас и где они находятся. У вас есть бонус +2 к броскам скрытности, когда пытаетесь избежать обнаружения.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ И ИХ УРОВНИ

Как видите, поиск баланса между сверхспособностями в Fate — скорее искусство, чем точная наука. Есть достаточно общие ориентиры, вроде «1 жетон судьбы = 1 осложнение или 1 трюк», но, когда вы создаете исключения из правил (как для рентгеновского зрения, например), нет никаких четких критериев, чтобы решить, способность уже слишком сильная или еще нет. Всё зависит от вашего вкуса и чувства меры. К тому же Fate достаточно сложно «сломать».

Не надо слишком заморачиваться «балансом» способностей: если получилась крутая штука — отлично, а если она оказалась слишком мощной, всегда можно отредактировать её позже.

Игроки, относитесь с пониманием, если ведущий решит немного ослабить ваши способности — в этом нет ничего страшного. Более полно эта тема будет раскрыта в Инструментарии Fate.

Особое снаряжение

Как и сверхспособности, снаряжение обычно усиливает то, что персонаж уже может сделать, так что использование трюков для отображения снаряжения на первый взгляд подходит лучше всего (ветераны, игравшие в *Spirit of the Century*, вспомнят трюк **личный гаджет**).

Однако снаряжение может иметь большую ценность и в рамках сюжета. У зачарованного меча может быть собственная легенда и личность; проклятая драгоценность может обрести черты семьи, которая была обречена хранить её много поколений. Чтобы описать эти свойства снаряжения, дайте ему аспекты, которые можно было бы навязывать или призывать. Можете придать призывам аспектов специфический характер, например, добавить им одноразовый бонус-трюк.

Аспект снаряжения может подсказать, в какой ситуации его лучше использовать, или чем этот предмет отличается от других подобных ему (вроде снайперского ружья, предназначенного для **стрельбы на большие расстояния**, или пистолета, который вообще **никогда не заклинивает**).

Мы не рекомендуем злоупотреблять таким подходом и давать каждому предмету снаряжения аспект или трюк. Это игра про вашего персонажа, а не про принадлежащее ему имущество. В большинстве случаев считайте, что если персонаж имеет какой-либо навык, у него есть нужные инструменты, чтобы эффективно его применять. Оставьте дополнения для уникальных предметов, которые вы не будете постоянно менять.

СОЗДАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ НА СКОРУЮ РУКУ

Если вы не хотите оцифровывать снаряжение как дополнения, есть способ проще: пусть оно автоматически даёт аспекты, уместные для текущей сцены. Как ведущий, вы и так уже создаете аспекты вроде **узких переулков** или **пересеченной местности**, так что вполне можете добавить к ним аспекты, описывающие ситуативные преимущества, полученные от снаряжения.

Так, если у персонажа игрока автомат, и он ввязался в перестрелку с кем-то, вооруженным пистолетом, добавьте ему аспект **огневое превосходство** с одним бесплатным призывом в начале сцены — как если бы игрок создал такое преимущество броском.

Так вы можете привязывать преимущества к игровой ситуации: например, если персонаж вынужден сражаться в **очень узком переулке**, его меч может оказаться гораздо менее полезен, чем нож, которым вооружён враг. В результате враг получает бесплатный призв аспекта **плохой выбор оружия**.

В редких случаях, когда в вашем распоряжении оказывается абсолютно идеальный инструмент для данной ситуации, аспект, который вы получаете, может считаться созданным со стильным успехом и иметь два бесплатных призыва.

Дополнение: Погибель демонов, зачарованный меч

Условие: найти этот меч в ходе игры.

Цена: нет.

У меча есть аспект **убийца демонов**. Если вы владеете этим мечом, то можете призвать этот аспект, когда сражаетесь с демонами или противостоите им. Аспект может быть навязан вам самим из-за чар, лежащих на оружии: меч постоянно подталкивает владельца уничтожать демонов без оглядки, может заставить вас забыть о других делах, дать демону понять, что вы рядом, и осложнить вам жизнь как-то еще.

Помимо этого, призыв аспекта меча дает два дополнительных эффекта: меч может немедленно изгнать любого безымянного демона без конфликта или состязания, а также может выявить присутствие скрывающегося демона в любых обстоятельствах.

Дополнение: дуэльный пистолет Брейса Йовановича

Условие: наличие аспекта **наследие Брейса**.

Цена: одна ячейка аспекта (для аспекта-условия) и один пункт обновления.

Брейс Йованович — самый известный, самый уважаемый стрелок, которого знал мир Эдеанн. Его пистолет известен повсюду, он убил и покалечил сотни жертв, и он теперь ваш. Только вы знаете, почему до сих пор не выкинули его в реку и не избавили себя от проблем, вызванных его репутацией.

Будьте готовы к тому к осложнениям, когда встречные будут узнавать пистолет и заставляя вас доказывать, что вы достойны владеть этим оружием. Готовьтесь к попыткам возмездия за злодеяния, совершённые с помощью пистолета, и к другим проявлениям нежелательного внимания. С другой стороны, помимо очевидных преимуществ в бою, вы можете призывать этот аспект, когда используете репутацию Брейса себе на пользу.

Пистолет дает +2 к любой атаке при стрельбе в поединке один на один. Мы говорим о формальных дуэлях, и не стычках в рамках обычной перестрелки. Вы должны бросить вызов другому или получить вызов от него, у вас должны быть секунданты — всё как полагается. Если в своей игре вы используете рейтинги оружия, этот пистолет имеет рейтинг, равный другим пистолетам.

Кибертехника и супернавыки

Чаще всего вы можете создавать кибер-оборудование так же, как и сверх-способности выше: это будут мегатрюки, которые стоят несколько пунктов обновления, смотря насколько они крутые.

Однако, в ряде сеттингов у кибертехники есть роль на грани с магией: она позволяет людям выходить в киберпространство, создавая новый контекст для действий, связанных с техникой. Для таких случаев нужен особый навык, который описывает новую арену действий и что на ней происходит.

Другое возможное применение для спецнавыков — создание очень узких ниш, чтобы только один герой мог действовать в конкретной ситуации. Вместо драки, доступной любому, вы, например, можете сделать навык воина, и только персонаж-воин сможет его применять. Истории про грабителей очень хороши для такого, поскольку ниши уже определены сюжетом (мозг, водела, инфильтратор). Просто убедись, что все участники понимают, что попытка действовать вне своей ниши может закончиться плохо.

Дополнение: интерфейс

Условие: наличие установленного интерфейс-пакета (подразумевается, если у вас есть навык).

Цена: уровни навыков.

Навык интерфейса позволяет вам взаимодействовать с компьютерами и подобной техникой на особом уровне. Вы можете взлезть в мозги машины, разговаривать с ней, как большинство людей говорят с друзьями, драться с ней так, как дрались в барной потасовке. Естественно, это означает, что машина может делать с вами то же самое.



Преодолеть: используйте интерфейс, чтобы починить компьютер, обойти систему безопасности и другие препятствия с помощью хакерства; заставить машину выполнять запрограммированные действия или помешать ей их выполнить.



Создать преимущество: используйте интерфейс, чтобы узнать о характеристиках конкретной машины (читайте: её аспекты), обнаружить неполадки, создать ложные сигналы в системе или помешать её работе.



Атаковать: используйте интерфейс, чтобы напрямую повредить компьютерную систему.



Защитить: используйте интерфейс, чтобы защищаться от атак со стороны компьютерных систем. Проваленные броски защиты приводят к получению физического стресса и последствий — установленный интерфейс означает угрозу вашему настоящему, физическому мозгу.

Дополнение: массмедиа

Условие: выбрать архетип «Медиа» при создании персонажа.

Цена: уровни навыков и обновления для соответствующих трюков.

Другие могут распространять сплетни и слухи, но вы держите руку на пульсе массмедиа. По вашему слову события дня становятся новостями — на телевидении, радио или в интернете.



Преодолеть: используйте массмедиа, чтобы распространять информацию, какую бы интерпретацию вы ей не дали. Развить о менее заметных и локальных событиях и предложить свою интерпретацию, если новость уже сообщена другими СМИ, будет сложнее. Успех означает, что общество в целом верит тому, что вы говорите, однако именные персонажи ведущего могут иметь более сложные взгляды.



Создать преимущество: используйте массмедиа, чтобы создать аспекты события или персонажа, отражающие репутацию, которую они получили благодаря вашим историям.



Атаковать: если у вас достаточно информации, которую можно использовать, чтобы нанести другому персонажу психологический ущерб (кампания компромата и/или очернения в прессе), используйте этот навык для атак.



Защитить: используйте массмедиа, чтобы предотвратить ущерб своей репутации или своему спокойствию со стороны кого-либо, использующего навык массмедиа.

Трюки: Рекрутинг. Вы можете использовать массмедиа для тех же бросков преодоления, что и контакты, когда ищите нужных людей через частные объявления.

Суд Линча. Вы можете побудить толпу к физическому насилию, используя навык массмедиа, и получить в свое распоряжение двух средних (+1) безымянных персонажей ведущего для текущей сцены. Они будут атаковать людей, на которых вы укажете.

Богатство

В некоторых играх важно отслеживать финансы персонажей: феодальных лордов, борющихся за власть, коммерческих директоров, использующих деньги как оружие, даже азартных игроков в Гангстерленде. Fate очень просто относится к числам в целом, и обычно мы рекомендуем не пытаться точно отслеживать, сколько монет оттягивает кошелек персонажей.

Но если вам хочется, чтобы ресурсы героев были не бесконечны, можно использовать для него специальный счётчик стресса. Так вы создадите новый контекст для конфликтов и возможность атаковать новый счетчик так же, как ментальный или физический.

Этот подход также можно использовать, чтобы отразить честь или репутацию в сеттингах, где они важны (например, в феодальной Японии).

Дополнение: ресурсы (альтернатива)

Условие: нет; кто угодно может взять этот навык.

Цена: уровни навыка.

При создании все персонажи получают особое легкое (*взял займы у друга*), среднее (*висящий кредит*) и тяжёлое (*кредиторы хотят сломать мне ноги*) последствие, которое могут брать в конфликтах, связанных с деньгами.

Добавьте следующие действия к навыку ресурсов:



Атаковать: используйте навык, чтобы истощить чужие финансы или заставить оппонента чрезмерно потратиться на борьбу с вами, и таким образом нанести ему ущерб в виде финансового стресса и последствий. Если вам удалось выбить кого-то из конфликта таким способом, это означает перманентные негативные перемены в финансовых делах цели.



Защитить: используйте навык, чтобы противостоять тем, кто пытается уничтожить ваш капитал.

Особенность: навык ресурсов добавляет новый счётчик стресса на лист персонажа, финансовый. Возможно, вам придется поглощать финансовый стресс при провале броска (когда вы используете свои финансы — это атака). Финансовый стресс не восстанавливается так быстро, как ментальный или физический — счётчик очищается каждую сессию, а не сцену.

Интересный вариант развития персонажа: вы можете разрешить перманентно снижать уровень навыка ресурсов в обмен на улучшение некоторых дополнений в тех случаях, когда их можно купить за деньги.

Транспортные средства, места, организации

Эти дополнения собраны в одну категорию: раз уж вы решили, что они важны в игре, значит, их влияние, скорее всего, будет достаточно значимо, чтобы прописать для отдельные листы «персонажей».

Конечно, если вы просто хотите попробовать привязать к транспортному средству пару трюков, используя правила для сверхспособностей или особого снаряжения, без проблем! То, что мы предлагаем в этом разделе, пригодится, когда нужно, чтобы транспортное средство получилось индивидуальным, уникальным и стало одним из ключевых элементов игры — как культовый «Энтерпрайз» или «Тысячелетний Сокол».

Если вы даёте дополнению собственные навыки, подразумевается, что оно способно действовать само по себе, и вам придётся как-то обосновать это. Иногда также может понадобиться изменить контекст различных навыков или придумать список новых, соответствующих дополнению.

В этом примере персонажи игроков получают несколько дополнительных пунктов обновления, уровней навыков и ячеек аспектов, которые они вкладывают в создание парусных кораблей. Группа решила вложиться в один очень крутой корабль.

Дополнение: «Оседлавший бурю»

Условие: нет; изначально считается частью игры.

Цена: уровни навыков, пункты обновления, ячейки аспектов, всё вложено несколькими участниками.

Аспекты: *самый быстрый корабль флота; потайные грузовые отсеки; Лорд Тамарин хочет его потопить*

Навыки: (представляют команду корабля; персонажи игроков могут использовать свои собственные навыки, если те выше)
Хорошее (+3) внимание
Неплохие (+2) стрельба и мореплавание (эквивалентно вожждению)

Трюки: **На всех парусах.** «Оседлавший бурю» даёт +2 ко всем броскам мореплавания в состязаниях на скорость.

Ловушки. Заплатив 1 жетон судьбы, персонаж игрока может получить Оружие:2 или добавить 2 к рейтингу оружия любой своей атаки дракой, если дело происходит на борту. Считается, что при этом он активирует одну из коварных ловушек, которые установлены по всему кораблю.

В этом примере каждый персонаж игрока — правитель одного из государств-наций в фэнтезийном мире, а действие игры во многом сосредоточено на международной политике. Игроки получают возможность создать своё государство в виде дополнения.

Дополнение: «Оседлавший бурю»

Условие: нет; изначально является частью игры.

Цена: особый набор аспектов, уровней навыков и трюков.

Это маленькое государство известно своей обширной сетью шпионов и законами, которые защищают богатых и облеченных властью, обычно в ущерб бедным. Поздравляем, вы его правитель. Когда вы действуете против других государств, используйте навыки на этом листе, а не навыки своего персонажа. В этом случае навыки автократии отражают усилия ваших шпионов, дворян, ремесленников и военных, соответственно.

Аспекты: *мы следим за тобой; кто богаче, тот и прав; острые умы, тупые мечи*

Навыки: Отличное (+4) расследование

Хорошие (+3) ресурсы

Неплохое (+2) ремесло

Средняя (+1) драка

Трюки: **Контрразведка.** Автократия может использовать расследование, чтобы защищаться от попыток других наций узнать аспекты автократии. Стильный успех в этом действии позволяет Гиролу дезинформировать оппонента, сообщив ему ложный аспект.





Магия

Когда вы создаёте магическую систему, обязательно обсудите ее подробно, потому что всем участникам нужно чётко определиться со своими ожиданиями. Все участники должны понимать, что может и не может магия, и насколько масштабными бывают её эффекты. В популярной культуре нет двух фэнтезийных миров, которые бы имели одинаковую магию, и зачастую определение границ сверхъестественного в игре во многом определяет сам мир игры. По этой причине примеры ниже довольно подробны и используют весь перечень компонентов персонажа.

Лукас, маг-полицейский — герой игры «Дела предков», вдохновлённой гонконгскими боевиками в духе Джона Ву, в которой персонажи работают сотрудниками спецотдела полиции по расследованию сверхъестественных преступлений выдуманного города Сан Цзян, Калифорния. Чтобы творить магию в этом сеттинге, нужно стать проводником силы полубожественных духов предков. Вы получаете ограниченные по спектру силы, связанные с природой соответствующего духа: дух воды даёт отличные от духа удачи способности. Помимо этого у персонажей есть счётчик кармического стресса, который отражает целостность их собственной души.

Дополнение: магия Лукаса

Условие: нет; любой персонаж может обращаться к духам за магической силой.

Цена: ячейки аспектов, уровни навыков, стресс/последствия.

При создании каждый персонаж получает три дополнительных ячейки аспектов, которые участник может использовать, чтобы описать взаимоотношения персонажа с духом предка. Аспект должен включать контекст, так что уместны аспекты вроде *Суджан всегда подставит мне плечо* или *Даммар и я уважаем друг друга*.

Чтобы пользоваться силами духов предков, персонаж должен иметь специальный навык спиритизма.

Спиритизм

Это навык, позволяющий стать одним целым с духом предка и манипулировать его энергией.



Преодолеть: используйте, чтобы нейтрализовать энергию бесформенных малых духов (читай: безымянных персонажей ведущего) или навязать свою волю духу предка, с которым вы в данный момент не связаны. Провал броска, скорее всего, приведет к получению кармического стресса или последствий.



Создать преимущество: используйте, чтобы бесплатно призывать свои спиритические аспекты или менять энергию миста себе на пользу.



Атаковать: используйте, чтобы на время развеять враждебных духов и демонов. (Примечание: вы не можете напрямую атаковать людей и других материальных существ).



Защитить: используйте, чтобы защищаться от сверхъестественных воздействий. Провал броска защиты от таких атак приводит к получению кармического стресса. (Примечание: вы не можете напрямую защищаться этим действием от сверхъестественно усиленных атак, проводимых людьми или другими материальными сущностями).

Особенность: спиритизм добавляет маркеры кармического стресса и ячейки последствий по тем же правилам, что используются для телосложения и воли. Последствия от кармических атак буквально меняют мир вокруг персонажа, так что последствия вроде *полоса неудач* или *охвачен скорбью* будут вполне к месту.

Каждый из духов предков получает описание, в котором содержатся сведения о силах духа, его философии и тех преимуществах, которые он даёт. Ваш персонаж получает эти преимущества, 2 жетона судьбы или бесплатный призыв, созданный броском спиритизма. Одно преимущество будет всегда давать бонус, просто по желанию, без броска.

Суджан, дух преград и защиты

Силы: защита и предотвращение вреда

Философия: всякая жизнь достойна того, чтобы защищать и беречь её, несмотря на опасность.

Преимущества:

- Вы можете предотвратить любое обычное происшествие раз в сцену: помешать автокатастрофе, не дать кому-то сорваться с обрыва, унести человека за пределы зоны поражения взрыва. Броски не нужны: всё происходит по вашему слову. Вы не можете «отменить» действие, только изменить его исход.
- Вы можете создать отличный (+4) энергетический щит, чтобы защитить себя и любого, кого назовёте. Эффект щита складывается с любым активным сопротивлением, которое вы или избранная вами цель способны оказать. Как только оппонент преодолевает сопротивление, щит исчезает. (Да, вы можете накопить бесплатные призывы и создать щит невероятной прочности, есть сущности духи, чьи силы способны разорвать даже такой щит).

А вот пример правил для игры со строго ограниченными школами магии.

Дополнение: школы магии

Условие: аспект, говорящий о принадлежности к ордену.

Цена: ячейка аспекта (для условия), уровни навыка (или вроде того), пункты обновления.

Этот аспект позволяет вам быть членом мистического ордена. У каждого ордена есть свой небольшой лист с аспектами, навыками и трюками. Будучи членом, вы можете использовать часть способностей с листа ордена для собственных нужд.

Персонаж может принадлежать только к одному ордену одновременно; бросить орден, чтобы вступить в другой, — дело практически неслыханное (читай: интересный вариант для персонажей игроков, которым они могут заинтересоваться в ходе кампании).

Чёрная Лига

Аспекты: *единственная правда — ложь; мёртвые внимают нам; убей ближнего своего, прежде чем он убьёт тебя*

Навыки: Отличное (+4) познание
Хорошее (+3) созидание
Неплохое (+2) разрушение
Среднее (+1) изменение

Трюки: **Некромантия.** Вы получаете +2 к любым попыткам использовать навыки Чёрной Лиги для воздействия на трупы.
Секреты под замком. Один раз за сцену вы можете перебросить любой бросок обмана и выбрать лучший результат.
Игра теней. Используя навык созидания, добавьте дополнительный бесплатный призыв к любым созданным вами ситуативным аспектам, которые включают в себя тьму.

Магические навыки в этом сеттинге — созидание, разрушение, познание и изменение. В соответствии с важностью для конкретного ордена им присваиваются значения от отличного (+4) до среднего (+1). Когда вы творите магию, используйте навыки ордена или свой навык знаний, *что ниже*.

Вы получаете один бесплатный трюк с листа ордена, и можете получить ещё, тратя пункты обновления. Аспекты ордена можно использовать (призывать и навязывать) так, будто это ваши собственные аспекты.

Вы можете воспользоваться своими магическими навыками, когда применение обычных не представляется возможным. Например, если вы больше не можете допрашивать подозреваемого, потому что он умер под пытками, сделайте бросок преодоления с навыком познания, чтобы добыть нужные сведения магией. Если кто-то страдает от тяжёлой депрессии и обычные способы лечения не помогают, создайте преимущество с помощью изменения, чтобы улучшить эмоциональное состояние цели.

ШПАРГАЛКА

Лестница (стр. 9)

+8	Легендарный
+7	Эпический
+6	Фантастический
+5	Великолепный
+4	Отличный
+3	Хороший
+2	Неплохой
+1	Средний
+0	Посредственный
-1	Плохой
-2	Ужасный

Игровое время (стр. 194)

- **Обмен:** каждый делает ход
- **Сцена:** отыгрыш ситуации
- **Сессия:** сели за стол — разошлись
- **Сценарий:** эпизод сериала
- **Арка:** сезон сериала
- **Кампания:** одна полная игра

Бросок навыка (стр. 130)

Бросьте четыре кубика **Fate**, добавьте **навык**, сравните с **сопротивлением**. За каждую ступень по лестнице выше сопротивления вы получаете **сдвиг**.

Типы сопротивления (стр. 131)

- **Активное:** другой персонаж делает бросок против вас
- **Пассивное:** бросок против статичного значения по лестнице

Четыре исхода (стр. 132)

- **Провал:** провал или успех дорогой ценой
- **Ничья (0 сдвига):** успех малой ценой
- **Успех (1–2 сдвига):** просто успех
- **Стильный успех (3+ сдвига):** успех с дополнительными бонусами

Четыре действия (стр. 134)

- **Преодолеть:** обойти препятствие
- **Создать преимущество:** бесплатно призвать аспект
- **Атаковать:** навредить другому
- **Защитить:** предотвратить атаку или преимущество против вас

Урон (стр. 160)

Отметьте один маркер стресса со значением, равным или превышающим количество полученных сдвигов урона, возьмите следствие, или и то, и другое. Если вы не можете сделать ни того, ни другого, вы выбываете из конфликта.

Последствия (стр. 162)

- **Легкое:** –2 к сдвигам атаки
- **Среднее:** –4 к сдвигам атаки
- **Серьезное:** –6 к сдвигам атаки
- **Экстремальное:** –8 к атаке и аспект

Восстановление (стр. 164)

- **Легкое:** преодолите (+2), целая сцена
- **Среднее:** преодолите (+4), целая сессия
- **Серьезное:** преодолите (+6), целый сценарий

Типы аспектов (стр. 57)

Аспекты игры: постоянные, придумываются во время создания игры

Аспекты персонажей: постоянные, придумываются во время создания персонажей

Ситуативные аспекты: остаются на сцену, пока не их не преодолеют или пока они актуальны

Усиления: остаются, пока их не призовут

Последствия: остаются, пока от них не восстановятся

Призыв аспектов (стр. 68)

Потратьте жетон (если не бесплатный призыв). Выберите одно:

- +2 к броску навыка
- перебросить все кубики
- Командная работа: +2 к броску другого персонажа против пассивного сопротивления
- Препятствие: +2 к пассивному сопротивлению

Бесплатные призывы складываются с платными и друг с другом.

Навязывание аспектов (стр. 71)

Примите осложнение за жетон.

- **События:** У вас есть аспект _____, и вы попали в _____ ситуацию, и, к сожалению, логично, что _____ случится с вами. Не повезло.
- **Решения:** У вас есть аспект _____ в _____ ситуации, и логично, что вы решите _____. Это кончается плохо, когда происходит _____.

Обновление (стр. 80)

В начале сессии ваше количество жетонов возвращается к значению обновления. Лишние, заработанные на прошлой сессии, остаются. В конце сценария лишние жетоны сгорают.

Вызовы (стр. 147)

- Каждое препятствие или цель, требующая другого навыка, преодолевается отдельно.
- Интерпретируйте провал, цену или успех каждого броска и определите общий исход.

Состязание (стр. 150)

- Участники делают броски навыков.
- За высший результат получите победное очко.
- За единственный стильный успех — два победных очка.
- На ничьей очков не получает никто, и происходит что-то неожиданное.
- Первый с тремя победными очками — победитель.

Конфликт (стр. 154)

- Начните сцену, опишите окружение, создайте ситуативные аспекты и зоны, определите стороны.
- Определите порядок хода.

Начните обмен:

- Действуйте в свой ход.
- В чужой ход защищайтесь или отвечайте иным способом.
- Когда все отходили, начните новый обмен.
- Конфликт закончен, когда одна из сторон выбыла или приняла поражение.

Трата жетонов (стр. 80)

Потратьте жетон, чтобы:

- Призвать аспект
- Сделать трюк
- Отказаться от осложнения
- Заявить деталь истории

Получение жетонов (стр. 81)

- За принятие осложнения
- За призыв вашего аспекта против вас
- За принятие поражения

ГИД ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ

Это новая версия Fate, в которой мы постарались обновить систему и сделать её более простой. Вот перечень основных изменений, которые мы внесли в систему со времён игр *Spirit of the Century* и *The Dresden Files Roleplaying Game*.

Создание игры и персонажей

- Создание игры — это сильно упрощенная версия создания города из *The Dresden Files Roleplaying Game*. Основную суть игры определяют, как правило, два аспекта, называемые угрозами, но у вас есть возможность расширить и углубить её, добавив новые аспекты действующим лицам и местам.
- По сравнению с предыдущими играми мы сократили число аспектов, а также снизили число фаз до трёх, что даст вам один аспект за само приключение и два — за участие других персонажей. Все-таки придумать пять интересных аспектов проще, чем семь или десять. А поскольку в вашем распоряжении будут аспекты игры и ситуативные аспекты, недостатка в их призывах и навязывании не будет.
- Если вы планируете использовать в игре много дополнений или добавить особенности персонажей, которые нужно описывать аспектами (такие как видовая принадлежность или национальность), можно просто увеличить число аспектов. Мы не советуем делать более семи аспектов персонажей: наш опыт говорит, что многие из них просто не раскрываются в игре.
- Если вы играли в *The Dresden Files Roleplaying Game*, то помните, что там была не пирамида, а столбцы навыков. В текущем варианте Fate мы решили упростить и ускорить создание персонажей, поэтому вернули пирамиду и начинается она с отличного (+4) уровня. Если столбцы вам милее, считайте, что у вас есть 20 пунктов навыков. Кроме того, столбцы по-прежнему используются в развитии персонажей (стр. 258).
- 3 пункта обновления и 3 бесплатных трюка. Уровни стресса работают точно так же, как в *The Dresden Files Roleplaying Game*.

Аспекты

- В ранних версиях игр по Fate бесплатные призывы аспектов назывались метками (tagging). Мы решили, что это слишком жаргонное словечко. Впрочем, если вам так удобнее, пользуйтесь старой терминологией.
- Возможно, вам встречалось навязывание игроками аспектов, которое мы называли «призывом для эффекта». Мы решили, что понятнее будет назвать это просто навязыванием, не важно, кто навязывает аспект — игрок или ведущий.

- Бесплатные призывы теперь суммируются с обычным призывом или с другими бесплатными призывами, относящимися к одному и тому же аспекту. Более того, у одного аспекта может быть больше одного свободного призыва за раз.
- Навязывание аспекта другого персонажа даёт ему жетон судьбы в конце сцены.
- Аспекты сцен мы переименовали в ситуативные аспекты, чтобы внести ясность в то, когда и как их можно применять.

Действия и всё такое

- По сравнению с прежними играми по Fate список действий был сокращён всего до четырёх: преодолеть, создать преимущество, атаковать и защитить. Перемещение теперь зависит от действия преодоления, создание преимущества объединяет в себе действия оценки/объявления/манёвров из предыдущих игр, а блок теперь можно реализовать несколькими способами.
- Игра больше не завязана на принципе «успех/провал». Теперь есть четыре варианта исходов: провал или успех большой ценой, ничья (успех малой ценой), успех и стильный успех. У каждого из исходов есть игромеханический или контекстуальный эффект, зависящий от действия, результатом которого он стал. Стильный успех — это по сути спин (spin) из предыдущих версий Fate с более широким спектром применения.
- Сильно переработаны и упрощены правила вызовов и состязаний.
- Вместо границ зон теперь используются ситуативные аспекты: они определяют, стоит ли вообще кидать кубики для перемещения. Перемещение на одну зону всегда происходит бесплатно, если на это тратится действие и ничто не мешает движению.
- Добавочные действия и модификаторы навыков мы упразднили совсем. Кубики стоит кидать, только когда происходит что-то интересное.
- По сравнению с предыдущими играми сильно упрощена командная работа: любой, у кого есть хотя бы посредственный (+1) навык, даёт +1 к броску персонажа с наивысшим значением навыка.

Создание сценариев

- Секция с советами стала лучше.

Дополнения

- Дополнения в игре есть. Если в каждой предыдущей игре по Fate были свои методы работы с суперспособностями, снаряжением и прочими наворотами, то теперь мы унифицировали этот механизм и дали вам множество вариантов на выбор (как и положено приличной модульной системе).

ИДЕЯ ПЕРСОНАЖА

Концепция

Проблема

Имя

ТРИ ФАЗЫ

Первая фаза: ваше приключение

Аспект первой фазы

Вторая фаза: пути пересекаются

Аспект второй фазы

Третья фаза: пути пересекаются снова

Аспект третьей фазы

НАВЫКИ

- Один отличный (+4)
- Два хороших (+3)
- Три неплохих (+1)
- Четыре средних (+1)

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

- Три трюка = обновление 3
- Четыре трюка = обновление 2
- Пять трюков = обновление 1

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

- Телосложение от среднего до неплохого дает маркер физического стресса на 3.
- Телосложение от хорошего до отличного дает маркеры физического стресса на 3 и 4.
- Великолепное телосложение дает маркеры физического стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.
- Воля от средней до неплохой дает маркер ментального стресса на 3.
- Воля от хорошей до отличной дает маркеры ментального стресса на 3 и 4.
- Великолепная воля дает маркеры ментального стресса на 3 и 4 и ячейку легкого последствия.

Название игры

Сеттинг/масштаб

УГРОЗЫ

Насущные угрозы

Назревающие угрозы

ЛИЦА И МЕСТА

Имя

Угроза / Аспект

Имя

Угроза / Аспект

Имя

Угроза / Аспект

Имя

Угроза / Аспект

Имя

Угроза / Аспект

Имя

Угроза / Аспект

НАСТРОЙКИ

Количество аспектов

Количество фаз

Потолок навыков

выки пирамидой или столбцами

Количество столбцов

Базовое обновление

Базовое количество трюков

Типы стресса

ое количество маркеров стресса

е количество ячеек последствий

НАВЫКИ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ТРЮКИ И ДОПОЛНЕНИЯ

ПЕРСОНАЖ

Уэндэн

Гриббаватый мечник, покрытый шрамами, в потертой одежде

Обновление

3

АСПЕКТЫ

Известодователь Савана слоновой кости

Птеотесантний грибиянт

Всем обязан старому Финну

Ломать не строить

Глаз за Глаз

НАВЫКИ

Великолеп. (+5)

Отличный (+4)

Хороший (+3)

Неплохой (+2)

Средний (+1)

Драка

Артистика

Скрытность

Ремесло

Телослож

Провокац.

Стрельба

Взаимопорт.

Обман

Воля

ДОПОЛНЕНИЯ

ТРЮКИ

Еще по одной: +2 к взаимопониманию, когда пьете с кем-то в таверне.
Запасное оружие: один раз за конфликт, когда кто-то пытается навесить вам ситуативный аспект *безоружен, можете сказать, что у вас есть запасное оружие. Враг полирует центсене вместо аспекта (вы отвлеклись).
Крепкий как камень: раз за сессию заплатите жетон, чтобы уменьшить среднее последствие физического типа до легкого (если есть свободный маркер легкого последствие), или сразу отменить легкое последствие.

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

1 2 3 4

МЕНТАЛ. СТРЕСС (Воля)

1 2 3 4

ПОСЛЕДСТВИЯ

2 Легкое

4 Среднее

6 Серьезное

2 Легкое

ПЕРСОНАЖ

Киайнер

Очестная воровка с быстрым клинком

Обновление

3

FATETM

CORE SYSTEM

АСПЕКТЫ

Скандально известная девушка с мечом

Обожает побуждать

Всегда прикрою Зирда

Жалостливое сердце

Неизвестная сестра Баратар

НАВЫКИ

Великолеп. (+5)

Отличный (+4)

Хороший (+3)

Неплохой (+2)

Средний (+1)

Агитация

Вниматель.

Драка

Обман

Расслед.

Телослож.

Знания

Воровство

Эмпатия

ДОПОЛНЕНИЯ

ТРЮКИ

Искусный воин: +2 к броскам драки на создание преимуществ против оппонента с заметным стилем боя или изысканностью

Девушка-панк: Используйте этикетку вместо воровства для преодоления, если не нужно вскрывать замки или обходить системы безопасности

Чувство опасности. У вас почти сверхъестественная способность чувствовать опасность. Вашему навыку внимательности не препятствуют ни полная маскировка, ни темнота, когда кто-то или что-то вам угрожает

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

1 2 3 4

МЕНТАЛ. СТРЕСС (Воля)

1 2 3 4

ПОСЛЕДСТВИЯ

2 Легкое

4 Среднее

6 Серьезное

ПЕРСОНАЖ

Эдмунд Тэмплстоун

Ученый с черной треугольной бородой и острыми чертами лица

Обновление

2

FATE

CORE SYSTEM

АСПЕКТЫ

Чародей-наемник

Противники в Коллегии Арканов

Если я там не был, то что-то читал

Только не по лицу!

Не терпит глупцов

НАВЫКИ

Великолеп. (+5)

Отличный (+4)

Хороший (+3)

Неплохой (+2)

Средний (+1)

Знания

Взаимопомог.

Ремесло

Атлетика

Воля

Драка

Ресурсы

Контакты

Вниматель.

ДОПОЛНЕНИЯ

ТРЮКИ

Чародей и целитель. Можете восстанавливать(ся) от последствий знаниями Држеловный лжец: Можете использовать взаимопомощение вместо обмена, создавая преминисства, основанные на лжи

Сила дедукции: Можете потратить жетон (и несколько минут наблюдения) раз в сцену и сделать особый бросок расследования, чтобы создать или открыть по аспекту на каждый сдвиг, и призвать один из них бесплатно

Если я так и не был, то что-то читал: Вы читали сотни, тысячи книг на все возможные темы! Можете использовать знания вместо любого навыка, если можете объяснить это эрудицией.

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

1 2 3 4

МЕНТАЛ. СТРЕСС (Воля)

1 2 3 4

ПОСЛЕДСТВИЯ

2 Легкое

4 Среднее

6 Серьезное

2 Легкое

ПЕРСОНАЖ

Имя

Обновление

Описание

FATETM

CORE SYSTEM

АСПЕКТЫ	НАВЫКИ
Концепция	Великолеп. (+5)
Проблема	Отличный (+4)
	Хороший (+3)
	Неплохой (+2)
	Средний (+1)

ДОПОЛНЕНИЯ	ТРЮКИ

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)	ПОСЛЕДСТВИЯ
1 2 3 4	2 Легкое
МЕНТАЛ. СТРЕСС (Воля)	4 Среднее
1 2 3 4	6 Серьезное

ИНДЕКС

- активное сопротивление 10, 131, 133
- арки 195, 252, 298
- аспекты 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44, 53, 56, 68, 76, 202, 210, 273
- аспекты игры 24, 57, 229
- аспекты персонажей 57, 228, 245, 256
- атака 140, 149, 153, 160
- безымянные персонажи ведущего 214
- бесплатный призыв 70
- бронзовое правило 270
- броня 277
- ведущий 3, 4, 82
- вехи 248, 255, 256, 263, 276
- восстановление 164
- второстепенные персонажи ведущего 218
- выбывание 168
- вызовы 147, 172, 173, 196
- движение 169
- действия 86, 134, 174
- дополнения 6, 184, 270
- жетоны судьбы 3, 12, 48, 53, 56, 68, 71, 80, 82, 167
- защита 142, 159
- золотое правило 185
- зоны 157, 169
- игровое время 194
- игроки 3, 4
- кампании 195, 252, 298
- ключевые персонажи ведущего 220
- командная работа 174
- конфликты 154, 205, 223
- концепция 32, 52
- кубики Fate 3, 8, 130, 187
- лестница 9, 46, 86
- лист персонажа 3, 292, 293, 294, 295
- лица 26, 229
- масштаб 21, 184
- места 26
- навыки 7, 46, 53, 86, 96, 130, 202, 256, 258, 273, 283
- навязанные решения 73
- навязанные события 72
- навязывание аспектов 6, 12, 14, 71, 75, 81, 207, 211
- несколько целей 205
- ничья 132
- обмены 150, 159, 194
- обновление 7, 49, 53, 56, 80, 87, 260
- опасности окружающей среды 208
- оружие 277
- пассивное сопротивление 10, 131, 133, 191
- персонажи ведущего 4, 26, 82, 179, 213, 222, 236, 260, 266
- персонажи игроков 4, 27, 30
- пирамида навыков 46
- полная защита 159
- попадание 140, 216
- порядок хода 158
- последствия 7, 47, 50, 58, 162, 258, 260, 273
- потолок навыков 46, 260
- преодоление 134, 147, 169
- призыв 6, 12, 68, 80, 210, 299
- принятие поражения 81, 167, 299
- проблема 34, 53
- провал 132, 188
- сдвиги 10, 132, 140, 193
- серебряное правило 185
- сессии 194, 298
- сеттинг 20, 182
- ситуативные аспекты 58, 75, 136, 156, 170, 187
- сложности 227
- смерть 168
- создание игры 17, 182, 297
- создание персонажей 29, 262, 296
- создание преимущества 70, 78, 136, 149, 153, 170, 175, 205, 223
- состязания 150, 173, 196
- стильный успех 132
- столбцы навыков 258
- стресс 6, 47, 50, 86, 160, 273
- сценарии 181, 194, 226, 246, 298
- сцены 155, 178, 194, 238, 240, 298
- сюжетное время 194, 200
- сюжетные вопросы 232
- толпы 216
- трюки 7, 48, 53, 80, 87, 202, 256, 273, 299
- угрозы 22, 57, 229
- усиления 58
- условие 274
- успех 132
- успех за цену 132, 189
- фазы 38, 40, 42, 44
- цена 274

ISBN 978-5-9905271-3-3

Подписано в печать 07.09.2016 г.
Формат 70х100¹/₁₆. Бумага офсетная.
Печать цифровая. Тираж 500 экз.
Заказ № 62374.

Отпечатано в типографии «OneBook»
ООО «Сам Полиграфист»
129090, г. Москва, Протопоповский пер., д. 6.
www.onebook.ru

ВАШИ ИСТОРИИ ОЖИВУТ С FATE CORE

Высшая жрица орд варваров, зомби-стрелок с Дикого Запада и Второй Лейтенант Межгалактической армии совсем непохожи, но у них есть нечто общее — чтобы вдохнуть в их истории жизнь, нужен особый инструмент.

Fate Core — этот инструмент.

Fate Core — последняя ступень эволюции взявшей множество наград настольной ролевой системы **Fate** от **Evil Hat Productions**. Мы сделали правила чище и понятнее, сохранив знаковую гибкость системы. Решите, во что вы хотите сыграть, — **Fate Core** сделает это реальностью.

Внутри вы найдете:

- Подробные правила для создания персонажей и мира игры.
- Множество конкретных, надежных советов игрокам и ведущему.
- Понятные механики для новичков и ветеранов игры.
- Новый подход к действиям, работе с аспектами и многому другому!

**РАССКАЖИТЕ СВОЮ ИСТОРИЮ
БРОСАЙТЕ КУБИКИ
СЛЕДУЙТЕ ЗА СВОЕЙ СУДЬБОЙ!**



ISBN 978-5-9905271-3-3
evilhat.com • indigogames.ru

