



ИНСТРУМЕНТАРИЙ СИСТЕМЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

РОБЕРТ ДОНОХЬЮ

Ведущий разработчик • Текст

**БРАЙАН ЭНГАРД, БРЕННАН ТЕЙЛОР
МАЙК ОЛСОН, МАРК ДИАЗ ТРУМАН**

Текст

ФРЕД ХИКС

Текст • Верстка • Дизайн блока

Арт-директор • Дизайн обложки • Производство

МЭТЬЮ ГАНДИ

Редактура

ПИТЕР ФРЕЙН

Передняя обложка • Иллюстрации

КУРТ КОМОДА

Задняя обложка • Иллюстрации

ТАЦИО БЕТТИН

Иллюстрации

ШОН НИТТНЕР

Менеджмент проекта

КРИС ХАНРАХАН, КЕРРИ ХАРРИС

Бренд-маркетинг

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**АЛЕКСЕЙ ЧЕРНЫХ, ВЛАДИСЛАВ ЗАДУМОВ,
СЕРГЕЙ ТЕН, АРСЕНИЙ ПАВЛОВ,
АНТОН МЕНЬШЕНИН, РОМАН ЧЕРПАКОВ,
ТАМАРА ПЕРСИКОВА**

Перевод

АЛЕКСЕЙ ТРОФИМОВ, ТАМАРА ПЕРСИКОВА

Редактура

ЕЛЕНА СЕРБИНА

Корректурa

ТАМАРА ПЕРСИКОВА

Верстка • Производство

Эта книга переведена
при поддержке проекта

MAKING IT RIGHT

<https://vk.com/miright>

Спасибо вам, ребята!

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

Перевод Fate Core System доступен по 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/>).

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	7	Активируемые эффекты.....	35
Для чего эта книга.....	8	Широкие трюки.....	35
Правила и соглашения.....	8	Совмещенные трюки.....	35
Бронзовое правило.....	9	Цена трюков.....	36
АСПЕКТЫ	11	Настройка стартовых трюков.....	36
Аспекты.....	12	Настройка стартового обновления.....	37
Призыв для эффекта.....	12	Настройка цены трюков.....	37
Многоуровневый призыв.....	13	Где-то посередине.....	37
Подрыв ситуативных аспектов.....	14	БОЛЬШАЯ ИГРА	39
Жанровые аспекты.....	15	Дай мне драмы!.....	40
Ослабленные аспекты.....	15	Опции создания персонажей.....	40
Аспекты приключения.....	15	Профессии и Расы.....	40
Аспекты снаряжения.....	16	Пред-осложнения	
Состояния.....	18	для создания приключений.....	45
НАВЫКИ	21	Аспектные события.....	46
Меняй этот список!.....	22	Уровень силы.....	46
Навыки «как есть».....	23	Навыки.....	47
Добавление и убирание навыков.....	23	Обновление.....	47
«Рескин» и модификация.....	23	Примеры.....	49
Расширение и сужение.....	23	ОСОБЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА	51
Другие решения.....	24	Погони.....	52
Новые списки навыков.....	24	Социальный конфликт.....	54
Профессии.....	24	Мотивации и инстинкты.....	54
Подходы.....	24	Открытие и изменение мотиваций.....	55
Свободные навыки.....	25	Изменение инстинктов.....	55
Аспекты и навыки.....	25	Вызовы, состязания и конфликты.....	55
Структурные изменения.....	26	ВАШ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ	59
Альтернативы пирамиде.....	26	Стресс.....	60
Бóльшие шаги.....	26	Последствия.....	60
Только аспекты.....	26	Зоны.....	62
Другие функции навыков.....	27	Передвижение сквозь зоны.....	62
Модули навыков.....	29	Тесные зоны создают драму.....	62
Уровни.....	29	Опасные аспекты зон.....	62
Усиленные навыки.....	30	Ментальные и социальные зоны.....	62
Улучшение навыков.....	30	Обновление.....	63
Модули с дополнениями.....	31	Крупные изменения сеттинга.....	64
ТРЮКИ	33	Уточнить проблему, затем решать.....	64
Новые виды трюков.....	34	Серия за серией.....	64
Гибкие трюки.....	34	Нам нужен монтаж!.....	65

Другие кубики.....	66	Кибернетика.....	151
D6-D6.....	66	Протезы против улучшений.....	151
Соедините точки.....	66	Виды улучшений.....	152
3d6.....	66	Примеры улучшений.....	152
4d6.....	66	Минусы улучшений.....	153
Масштаб.....	67	Устройства и снаряжение.....	154
Сообщники и союзники.....	68	Функции и недостатки.....	154
Условия и цены.....	68	Трюки.....	154
Стресс и последствия.....	68	Дополнительные недостатки.....	155
Постоянные и временные		Монстры.....	156
союзники.....	68	Аспекты инстинктов.....	156
Богатство.....	69	Способности монстров.....	157
Стресс богатства.....	69	Монстры из нескольких зон.....	158
Альтернативы		Действия в составе отряда.....	159
для оружия и брони.....	70	Навыки отрядов.....	159
Пол и потолок урона.....	70	Снаряжение.....	160
Аспекты оружия и брони.....	71	Разведка.....	161
Красные и синие кубики.....	72	Броски навыков отряда.....	162
Вспомогательные действия.....	73	Сражения отрядов.....	162
МАГИЯ.....	75	Значит, война:	
Введение.....	76	масштабные сражения.....	163
Основы.....	76	Основные понятия.....	163
Что такое магия?.....	77	Действия подразделений.....	163
Магия и Fate.....	80	Качество подразделений.....	165
Системы.....	82	Аспекты подразделений.....	166
Зовущие Бурю.....	82	Создание подразделений.....	166
Шесть Визирей.....	90	Зоны.....	166
Тонкое Искусство.....	101	Лидеры.....	167
Заклинатели Бурь.....	107	Порядок игры.....	167
Зовущие Бездну.....	115	Победа.....	167
Создаём своё.....	128	Лихие дуэли.....	168
Баланс.....	128	Транспорт.....	170
Набор инструментов.....	131	Эпизодический транспорт.....	170
Ограничения.....	131	Личный транспорт.....	170
Эффекты.....	134	Групповой транспорт.....	171
Части силы.....	138	Набросок правил по транспорту.....	172
ПОДСИСТЕМЫ.....	147	Суперсилы.....	173
Кунг-фу.....	148	Истории происхождения.....	173
Использование		Супернавыки.....	174
существующих навыков.....	149	Создание супертрюков.....	174
Навык кунг-фу.....	149	Злодеи и напарники.....	175
Пьяный мастер.....	150	Парадокс ужаса.....	176
		Элементы ужаса.....	176
		ИНДЕКС.....	179

ПРЕДИСЛОВИЕ: СОВЕТЫ, А НЕ ПРАВИЛА

Эта книга — Инструментарий системы FATE. Но он — не высшая инстанция. Что это значит?

Этот Инструментарий зародился как сверхцель для кампании по FATE CORE на Кикстартере. Изначально мы планировали сделать его просто разделом по магии в основной книге. Но кампания росла, с ней — эта книга и список того, что спонсоры хотели бы в ней видеть. Гораздо больше, чем мы когда-либо смогли бы в нее вместить.

Приятно, когда люди считают вас способным раскрыть столько тем. Конечно, это невозможно, но нам хотелось воплотить если не букву, то хотя бы дух этих запросов. Так из дополнения по магии вырос Инструментарий.

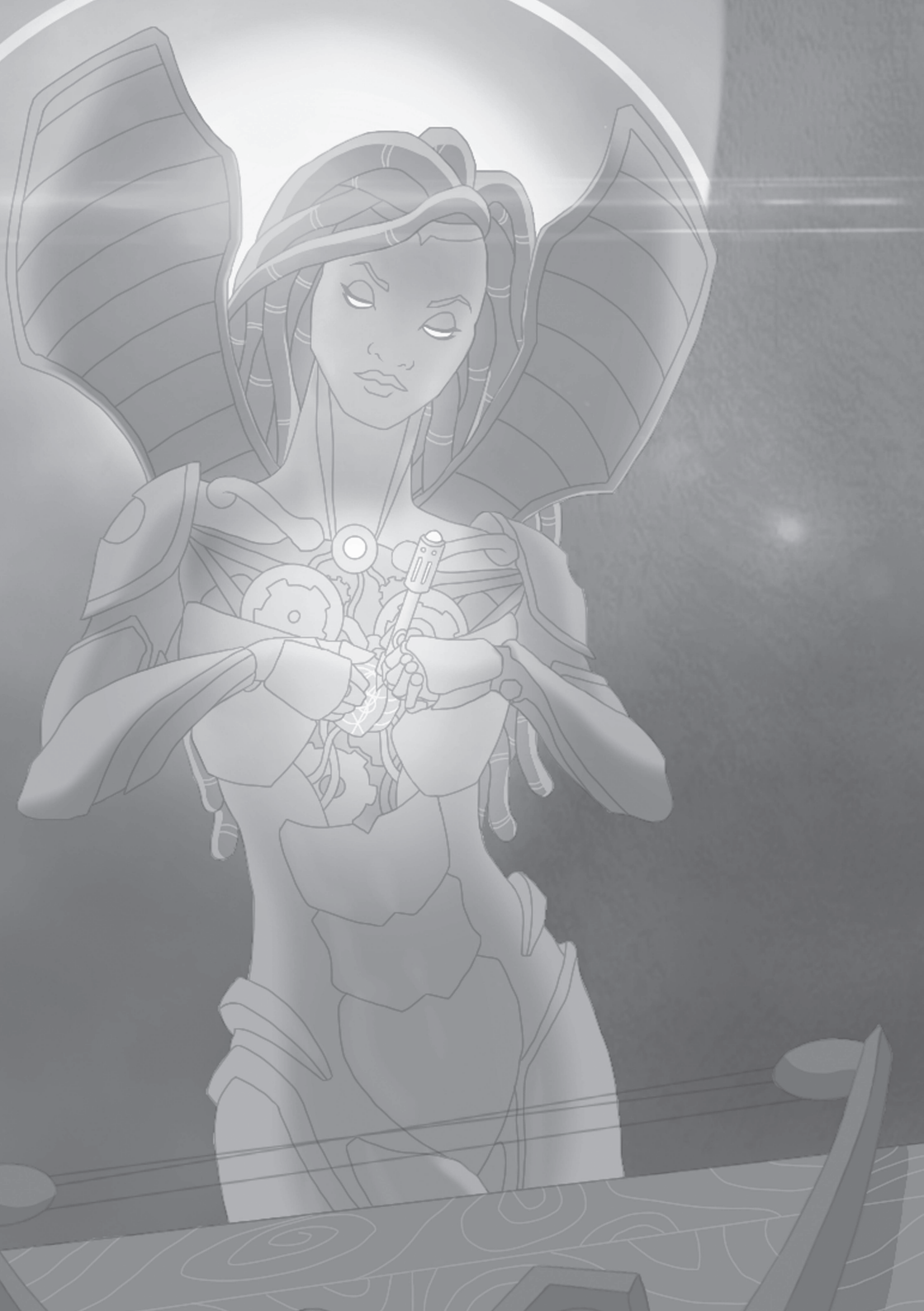
Из названия ясно, что Инструментарий не делает то, что вам нужно, сходу. Это набор идей, подходов и других полезных штук, которые помогут вам дойти до цели. Иными словами, когда спонсоры кампании попросили звезду с неба, мы решили предложить им много разных способов построить ракету. (Мы теперь строим ракеты. Ракеты — это круто.)

Когда вы ищете что-то для своей игры, смотрите глубже поверхности. Допустим, книга предлагает вам представить огромных монстров в виде карт, или набора персонажей, а не просто как одного раскачанного персонажа. На ярлыке написано «вот как можно представить огромных монстров». Но тот же подход подойдет для битв с «боссами» в принципе. Или для перестрелки с орбитальным спутником смерти.

В книге только один раздел носит название «Суперсилы», но советов о том, как сделать игру по супергероям, намного больше.

Конечно, в Инструментарий вошли не все возможные советы обо всём на свете, но тут достаточно идей и трамплинов, от которых можно оттолкнуться, чтобы найти то, что нужно именно вам. А если у вас есть собственные идеи по расширению системы, пожалуйста, не держите их в тайне. В сети куча мест, где им будут рады. Группа FateRPG на Yahoo, сообщество FATE CORE на Google+, форумы о настольных ролевых играх на RPG.net и RPGGeek и т.д. Аудитория FATE исчисляется тысячами и полна умных людей, многие из них — гораздо умнее тех, кто придумал эту систему.

В первую очередь этот Инструментарий — разминка для вашего мозга. Тут описаны десятки способов добавить что-то новое и классное в вашу игру по FATE CORE. В некоторых случаях способ подойдет вам идеально, но гораздо чаще это будет отправной точкой для ваших собственных разработок. Засучите рукава. Перед вами набор инструментов. Поглядим, что вы сможете с ними сотворить!



1

ВСТУПЛЕНИЕ

ДЛЯ ЧЕГО ЭТА КНИГА

Представьте, что FATE — это устройство, созданное для достижения определенного результата. Как и многие другие устройства, FATE можно использовать для получения других результатов; у нее много регуляторов (то есть правил), которые можно двигать вверх, вниз и даже в стороны, чтобы в итоге получилось то, что вам нужно. FATE — крепкая и гибкая система, и, главное, её можно хакнуть.

Что значит «хакнуть» систему? Во-первых, это значит, что можно изменить правила. Это верно для любой игры: в «Монополии» можно разрешить игрокам получать деньги, когда они попадают на клетку «бесплатной парковки», и это будет «хаком». Такое правило изменит экономику игры и сделает её более снисходительной, снизив вероятность раннего проигрыша. Так и с FATE: ее правила можно менять. Хотите, чтобы у ведущего было больше жетонов судьбы? Чтобы навыки игроков были выше? Изменить работу аспектов? Все это возможно, если немного потрудиться.

Во-вторых, «возможность хакнуть FATE» значит, что система не противится вашим изменениям. Более того, она легко адаптируется, поэтому малые изменения встраиваются в систему легко и без риска что-нибудь сломать, а более крупные требуют лишь небольших поправок к прочим элементам системы. То есть дело не просто в том, что FATE *можно* хакнуть, её *легко* хакнуть — если приложить немного усилий.

Чтобы получить именно ту игру, которая вам нужна, возможно, что-то придется поменять. FATE — это система регуляторов, а FATE CORE — значения регуляторов по умолчанию. Возможно, вам понадобится поправить некоторые из них или даже добавить новые, но вы не уверены, с какой стороны подступиться и как это затронет другие части системы. Не волнуйтесь — именно поэтому мы здесь.

FATE: ИНСТРУМЕНТАРИЙ СИСТЕМЫ — книга о том, как хакать FATE, что из этого получится и что можно сделать, когда вы начнете играть с механикой системы. Если это вам интересно, то эта книга для вас.

ПРАВИЛА И СОГЛАШЕНИЯ

Конечно, вы *можете* хакнуть FATE — но стоит ли это делать? Иногда — да. Например, если ваша игра о супергероях, нужно добавить суперспособности. В игре об уличных гонках, скорее всего, потребуются правила по машинам и вождению. Но бывает, что новое правило не нужно. Хватит *соглашения*.

Соглашение — принятое группой (часто с подачи ведущего) решение о том, как что-то работает в игре. Соглашения описывают особые случаи, напрямую не затронутые в правилах, но требующие толкования. Новое *правило* — это изменение одной из подсистем игры или добавление новой. Короче, соглашение — толкование работы системы, а новое правило — изменение самой системы.

Например, когда вы говорите игроку, что его персонаж не может сделать снайперский выстрел на большое расстояние, потому что лодка, в которой он находится, качается, вы создаете соглашение. А когда напрямую заявляете, что никто не может делать снайперский выстрел на большое расстояние, находясь на лодке — вы добавляете правило. Видите разницу?

Первый случай влияет на данную ситуацию и может иметь последствия в дальнейшем, а второй определяет все подобные ситуации.

Так что и когда использовать? Вводите новое правило, когда имеете дело с ситуацией, которая возникнет много раз. Будь то проблемный элемент или желание ввести что-то новое, если ситуация встречается часто, тут подойдет новое правило. А соглашение подойдет, если не уверены, что ситуация повторится.

Если вы начнете создавать новое правило для каждой ситуации, у вас в итоге появится столько правил, что за всеми не уследить. Зато если вы будете принимать соглашения по выдающимся моментам, у вас будет больше свободы для их изменения в дальнейшем. Конечно, вы можете и правило менять, но тогда игроки начнут возмущаться — что неудивительно. Что хуже, из-за этого правила будет еще сложнее запоминать и помнить — особенно если вы их постоянно меняете.

Секрет в том, что соглашение *может стать правилом*. Если вы принимаете соглашение о снайперских выстрелах на лодках, а потом эта ситуация повторяется снова и снова, — превратите это соглашение в правило. Если соглашение применялось много раз, то ваши игроки его, скорее всего, запомнят, а это в свою очередь уменьшит вероятность, что они забудут новое, возникшее на его основе правило.

БРОНЗОВОЕ ПРАВИЛО

Кроме вышесказанного, есть еще один вопрос, который нужно задать себе, прежде чем создавать новое правило для чего-либо: «Могу ли я описать это при помощи Бронзового правила» (FATE Core, стр. 270)?

В FATE вы можете описать как персонажа практически все что угодно. Ваше оружие? Конечно. Шторм за окном? Безусловно. Саму сцену? Почему бы и нет? Вы можете дать чему угодно аспекты, навыки, трюки и маркеры стресса, и вот что делает этот прием действительно крутым — они не обязаны быть такими же, как и у персонажей игроков. Шторму за окном нет смысла иметь драку или телосложение, но как насчет холода и града? Оружью не нужны счетчики физического или ментального стресса, а счетчик «стресса» патронов? А у сцен и так полно очевидных аспектов!

Обычно проще описать что-либо новое как персонажа, чем создавать новое правило с нуля. К сожалению, *далеко не все можно так описать*, или вам может просто не захотеться описывать что-то таким образом, но тем не менее Бронзовое правило — очень полезный инструмент, применимый во многих ситуациях.

Этот прием можно применить и по-другому: например, описать новые правила для персонажа, используя уже имеющиеся его компоненты. Вы можете описать магию через навыки, суперспособности — через аспекты или трюки, а порабощение древней, вводящей в искушение силой — через счетчик стресса.



2

АСПЕКТЫ

АСПЕКТЫ

Аспекты *оживляют* FATE. Это самый понятный и интересный способ описать суть персонажа. Они же формируют основу экономики жетонов судьбы. Призывы дают игроку часть контроля над судьбой своего персонажа, чтобы смягчить капризы кубиков. Навязывания — лучшие друзья ведущего, когда нужно развить историю, добавить драмы или просто помешать игрокам.

FATE CORE дает основные способы использования аспектов. Большинству групп этого хватит. Если же вы хотите выжать максимум из механики аспектов, добавить сложности или просто что-нибудь поменять, читайте дальше.

Призыв для эффекта

FATE CORE вскользь упоминает об этой идее, пояснив лишь, что «призыв для эффекта» — это просто устаревшее название навязывания. Это правда, но, возможно, призыв для эффекта может быть *чем-то большим*.

Делая призыв для эффекта, вы тратите жетон судьбы — или бесплатный призыв — чтобы создать заранее оговоренный механический эффект. Что-то, на что обычный аспект не способен. Когда вы создаете аспект, подумайте, нужно ли связать с ним какой-то особый эффект. Допустим, ваш маг земли может призывать аспект *единство с землей*, чтобы не упасть или не дать сдвинуть себя с места, а ваш детектив-экстрасенс умеет призывать *прослушку разума*, чтобы прочесть чьи-то мысли.

В плане механики эффект аспекта должен стоить жетона судьбы, который вы на него тратите, то есть быть примерно равным двум сдвигам, как и любой другой эффект призыва аспекта. Эффекты аспектов должны *что-то делать*, как в примерах выше, а не давать статичный бонус. Обычный призыв аспекта уже дает бонус, поэтому особый эффект, который делает то же самое, не нужен. Эффект аспекта чем-то похож на создающий исключение из правил трюк, за который надо платить: как в том, что эффект может сделать, так и в плане глубины, который он добавляет персонажу.

СКОЛЬКО ЭФФЕКТОВ?

К слову о глубине персонажа. Ведущим необходимо решить, сколько таких эффектов получит каждый игрок. Самый простой способ использования этого правила — разрешить каждому игроку добавить особый эффект к его или её концепции, поскольку это тот аспект, который, скорее всего, будет самым объемным и определяющим для персонажа. Вы можете дать игрокам больше эффектов аспектов, но если их будет слишком много, получится как со слишком большим числом трюков: их не получится использовать все, а в куче вариантов легко запутаться.

У персонажей ведущего тоже могут быть эффекты аспектов, но лучше давать их только ключевым персонажам ведущего и, *может быть*, какому-нибудь особо важному второстепенному.

В любом случае лучше ограничиться одним или двумя эффектами аспектов на персонажа, не более.

Что касается цены, игроки могут взять один или даже два таких эффекта бесплатно. Они примерно равны по силе обычному призыву и менее применимы, поэтому их вряд ли будут использовать слишком часто. Ведущие, помните: больше двух — и вы вполне можете потребовать у игроков потратить обновление на дополнительные эффекты.

Аспект: Всегда при оружии

Эффект: Потратьте жетон судьбы, чтобы достать небольшое легко скрываемое оружие — например, нож или карманный пистолет, — которое было у вас где-то спрятано, даже если вас недавно разоружили.

Аспект: Ниндзя Клана Змеи

Эффект: Потратьте жетон судьбы, чтобы исчезнуть из виду, даже если кто-то на вас смотрит. Это позволяет вам сделать бросок скрытности, чтобы спрятаться.

Аспект: Остроглазый эльф-разведчик

Эффект: Потратьте жетон судьбы, чтобы получить способность видеть далеко — вплоть до мили (1,6 километра) — очень четко и детально, даже ночью.

Многоуровневый призыв

Призывая аспект, вы получаете бонус +2 либо перебрасываете кубики. В большинстве случаев этого хватает, но такая механика не дает никаких особых бонусов в случае призыва особенно подходящего ситуации аспекта и никак не мешает игрокам призывать аспекты, слабо подходящие к ситуации. Альтернатива — многоуровневый призыв. Он делит аспекты на три типа: слабые, уместные и идеальные.

Слабые призывы с трудом применимы к ситуации — например, призыв аспекта *силён как бык* во время конкурса «кто больше выпьет» или использование *кучи мусора*, чтобы смягчить падение со второго этажа. Если призыв слабый, его можно использовать только для переброса кубиков. То есть использовать его для улучшения результата выше того, что дали вам кубики, нельзя, но он поможет избежать действительно ужасного броска. Это также значит, что использование нескольких слабых призывов вместе обычно не так уж полезно.

Для **уместного призыва** подойдет аспект, который явно подходит к ситуации и не требует особых оправданий. Может быть, вы используете *самый быстрый стрелок Запада* в перестрелке или прячетесь от пуль за *бетонной стеной*. Такой призыв работает как обычно: даёт бонус +2 или переброс.



Идеальный призыв — это тот, от которого все за столом кричат «КРУТО!» или с энтузиазмом кивают, когда вы заявляете его. Такой призыв идеально подходит ситуации, является однозначным выбором. Мало что может вызвать больше усилий из вашего персонажа, чем призыв *Удру Хай убил мою семью*, когда вы бросаетесь на Удру Хая, чтобы не дать ему сбежать. Когда вы делаете идеальный призыв, ваше действие *автоматически удаётся* безо всяких бросков. Если вы делаете призыв после броска, просто проигнорируйте сам бросок. Если же вам нужно узнать, сколько сдвигов вы получили, то считайте, что получили 1. Да, это значит, что вы *можете призвать еще один аспект*, чтобы ваш успех стал стильным, если это уместно.

Единственным исключением тут будет атака. Когда вы призываете идеальный аспект во время атаки, не нужно делать бросок. Вместо этого ваша атака приравнивается к уровню навыка плюс 3. То есть если вы атакуете хорошей (+3) дракой и призываете идеальный аспект, ваш результат станет фантастическим (+6), против чего и будет защищаться ваш оппонент. Если вы уже бросили кубики, а идеальный призыв дал бы вам *результат лучше*, возьмите результат броска и добавьте к нему 1.

Подрыв ситуативных аспектов

Некоторые ситуативные аспекты подразумевают свою разрушаемость или ограниченное число использований: например *цистерны пропана* или *подгнившие опоры*. Они могут иметь влияние на историю, но не обязательно механическое. Если вы хотите сделать такие аспекты механически отличающимися от аспектов вроде *чернильной темноты* или *ни шагу без укрытия*, можете разрешить игрокам подрывать эти ситуативные аспекты.

Для подрыва ситуативного аспекта игрок объявляет о своем намерении и объясняет, каким образом он использует этот аспект так, что никто в дальнейшем не сможет им воспользоваться. Если заявка игрока всех устраивает, то он может один раз призвать этот аспект бесплатно.

После призывы этот аспект уходит и ситуация меняется в худшую сторону; или, как минимум, в более опасную. Подрыв аспекта создает новый ситуативный аспект, отражающий результат уничтожения предыдущего и то, как это усложнило всем жизнь. Второй пункт тут ключевой: подрыв должен портить, усложнять ситуацию. Взорвать *цистерны пропана* и заменить их на *подпалины на стенах* — скучота. Гораздо интереснее заменить их на что-нибудь крупное, яркое и разрушительное, вроде *здания в огне!* или *обваливающегося потолка*. Новый аспект должен быть проблемой для *всех* здесь и сейчас.



ЖАНРОВЫЕ АСПЕКТЫ

Иногда вам может захотеться усилить что-то, связанное с жанром вашей игры. Хорошо работает создание угроз, подчеркивающих темы жанра. И вы сможете получить много пользы, если воодушевите игроков создать персонажей в традициях жанра. Но порой хочется использовать какую-нибудь необычную механику.

Используя жанровые аспекты, вы меняете работу аспектов, чтобы усилить выбранный вами жанр. В одних случаях вы просто наложите эти изменения на все аспекты в игре, а в других — ограничите эти изменения какой-то конкретной группой аспектов или даже одним-единственным аспектом. Вариантов изменений аспектов так много и они настолько разнообразны, что мы решили не приводить их все в этой книге, а просто дать несколько примеров.

Ослабленные аспекты

Это общее изменение для всех аспектов в игре, хорошо подходящее для жанров, где персонажи игроков слабее противостоящих им сил, например хоррора или нуара. Изменение очень простое: когда вы призываете аспект, можете перебросить кубики или получить +2 к броску, но вы не можете выбрать бонус +2 больше одного раза, если вы призываете несколько аспектов. Это значит, что аспект лишь немного увеличивает *максимальное* усилие, которое может осуществить персонаж игрока. Из-за этого провалы будут более частыми, а значит, они всегда должны быть интересными и должны продвигать действие вперед не меньше, чем успехи.

Если вы хотите позволить игрокам в некоторых ситуациях получать бонусы от нескольких аспектов, попробуйте привязать это к трюкам, например:

Отточенные чувства: Когда вы призываете аспекты при броске внимательности, можете призвать любое количество аспектов, если у вас хватает жетонов судьбы.

Аспекты приключения

Это небольшое изменение, но оно может укрепить разделяемые персонажами цели. Оно хорошо работает в сеттингах в жанре фэнтези или в любых других, где игроки действуют группой для достижения какой-то значимой цели, например убийства дракона или освобождения деревни от бандитов.

Когда игроки берут на себя задачу, группа вместе создает хороший аспект, отражающий это приключение. Например, если игроки пытаются спасти деревню от атамана бандитской шайки, они могут создать аспект *Мартина Равнодушного надо остановить*. Любой персонаж в партии может призвать этот аспект, и его можно навязать, как будто он записан на листе каждого персонажа, дав всем игрокам по жетону судьбы.

Если игроки успешно выполняют поручение, то они достигают вехи. Значимость вехи зависит от сложности и длины приключения. Загляните на страницу 256 Fate Core, чтобы узнать больше о вехах.

АСПЕКТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

В Фате снаряжение остается за кадром. Ваши навыки занимают центральное положение в вопросах того, что вы можете сделать, а снаряжение всего лишь позволяет использовать ваши навыки. У вас высокая стрельба? Значит, у вас есть огнестрельное оружие! Вы вложились в Вождение? У вас, скорее всего, есть машина. Такие вещи подразумеваются сами собой и не несут никакого механического эффекта. Глава 10 (Дополнения) в Фате Core рассказывает, как придать вашему снаряжению механической силы, добавив рейтинг оружия или дав элементу снаряжения собственные аспекты или навыки. Но есть и промежуточный вариант, который не требует снижать обновление и позволяет значимому снаряжению быть *значимым*.

Если вы хотите придерживаться этой середины, не уделяя снаряжению большого внимания, но увеличив его механический вес, то вы можете использовать аспекты снаряжения. В этом способе большая часть снаряжения ведет себя как в стандартном Фате — позволяет использовать навыки и является основанием для действий. Однако если элемент снаряжения может стать значимым для повествования, то он становится аспектом.

Аспект снаряжения может быть настолько общим или настолько детальным, насколько вы захотите. Если для вашего персонажа оружие важно, но все-таки заменяемо, то ему может хватить *револьвера* или *снайперской винтовки*. Хотите добавить деталей? Пусть тогда это будет *ухоженный кольт .45* или *XM21 с глушителем*. Можно пойти еще дальше — возьмите *служебный револьвер отца* или *свою проверенную модифицированную XM21*. Суть в том, что если снаряжение значимо, то оно получает аспект. Такие вещи, как ваша куртка, ботинки, солнцезащитные очки, ключи от машины — а может, даже и сама машина, — не нуждаются в аспектах, пока они не важны для повествования.

Аспект снаряжения ведет себя как любой другой аспект — вы можете призывать его, другие игроки могут навязывать его вам или призывать. Вы можете призвать аспект снаряжения в любое время, когда он может принести пользу: призовите свои *золотые часы*, когда хотите покрасоваться и впечатлеть кого-то, или свой *пропуск журналиста*, чтобы пробраться поближе к месту преступления.

Последнее правило, которое касается аспектов снаряжения — Ведущие, вы можете лишить игрока этих аспектов. Если персонаж начинает слишком сильно полагаться на элемент снаряжения или вам просто кажется, что пора устроить встряску, то придумайте причину, по которой этот аспект может пропасть. Такое действие является навязыванием, поэтому игрок вправе отказаться — и это нормально, вы не хотите лишать игроков их любимых элементов игры. Кроме того, лишение игрока аспекта снаряжения ещё не означает, что это снаряжение пропадает навсегда. *Пропуск журналиста* лишается своей силы, когда персонажа временно отстраняют от работы, а *револьвер* может перестать работать, когда в нём кончаются патроны. В обоих случаях есть сюжетный способ вернуть аспект назад, и иногда это может стать началом для своего небольшого приключения!



СЛИШКОМ МНОГО АСПЕКТОВ?

Если у каждого персонажа по 5 собственных аспектов, по 4—5 аспектов снаряжения плюс аспекты сцены, последствия и ещё что-нибудь, не слишком ли тут много аспектов? Вот вам секрет: аспекты снаряжения — это, в сущности, переносные ситуативные аспекты, и они могут взять на себя значительную часть их работы, если в сцене и так слишком много всего. Не нужно *полностью убирать* ситуативные аспекты, но если у каждого персонажа есть аспекты снаряжения, начните сцену с меньшим числом ситуативных аспектов.

Ещё можно ограничить число аспектов снаряжения. Не каждой вещи нужен свой аспект, так что ограничить игроков тремя, двумя или даже одним знаковым элементом снаряжения вполне нормально.

И напоследок, в игре, ориентированной больше на снаряжение, чем на отношения персонажей и их прошлые приключения, аспекты снаряжения могут заменить аспекты трех фаз (стр. 38 **Fate Core**).

СОСТОЯНИЯ

Последствиями хорошо описывать ранения, психические травмы и прочие длительные состояния в рамках игры. Но они хороши не для всех. Некоторым игрокам бывает трудно придумать хорошее последствие на ходу, другим хочется чего-то более точного и определенного. Третьим просто хочется чего-нибудь новенького.

Состояния — это как последствия, просто они предопределены заранее:

СОСТОЯНИЯ

КРАТКИЕ

1  Зол

1  Напуган

Проходит, когда вы можете перевести дух и успокоиться.

ЛИПКИЕ

2  Измотан

2  Голоден

Остается отмеченным, пока не выполнено определенное условие (поест, поспать).

ДОЛГИЕ

4   Сломлен

4   Ранен

Требует действия восстановления, чтобы начать снятие. Второй маркер можно отметить, только если первый снят.

Всего есть три типа состояний: краткие, липкие и долгие. **Краткое состояние** проходит, когда вы можете перевести дух и успокоиться. В примере выше Зол и Напуган — это краткие состояния. **Липкие состояния** остаются отмеченными до тех пор, пока не будет выполнено определенное условие. Если персонаж измотан, то он останется измотанным, пока не выспится. Если он голоден, он будет голодным, пока не поест как следует. Сломлен и ранен — это **долгие состояния**. Такие состояния длятся как минимум одну полную игровую сессию и требуют, чтобы кто-то преодолел препятствие с отличным (+4) пассивным сопротивлением, прежде чем вы сможете начать восстанавливаться от них. У долгих состояний два маркера стресса, и, когда вы получаете такое состояние, вы отмечаете оба. Когда вы начинаете восстанавливаться, снимите с одного из них отметку. Вторая отметка снимается (и, соответственно, вы восстанавливаетесь полностью) после еще одной полной сессии. Вы можете получить долгое состояние, только если *оба* окошка пусты.

Вы получаете состояние, когда вам об этом говорит ведущий — как правило, в результате какой-то сюжетной ситуации, — но вы также можете поглощать ими стресс. Когда вы получаете стресс, можете снизить его на 1, если отметите краткое состояние, на 2, если отметите липкое состояние, и на 4, если отметите долгое состояние. Вы можете отмечать сколько угодно состояний для каждого удара.

Как только вы получили состояние, оно становится аспектом на вашем листе персонажа. В этом они очень похожи на последствия: вы можете призывать их и они могут быть призваны или навязаны вам. Как и с последствиями, когда вы получаете состояние, кто-то может один раз бесплатно навязать его вам.

Если вы будете использовать состояния в своей игре, то можете придумать свои таблицы состояний, чтобы они лучше соответствовали теме или стилю вашей игры. Не обязательно придерживаться такого же распределения, как в примере (два кратких, два липких и два долгих), но стоит сохранить в сумме 14 сдвигов поглощения стресса. Не забывайте придерживаться принципов состояний: краткие проходят быстро, липкие требуют выполнения сюжетного условия, а долгие требуют сторонней помощи. Приведенные выше состояния достаточно общие, чтобы подходить для самых разных сеттингов, но адаптация состояний специально под ваш сеттинг может помочь персонажам полнее ощущать себя его частью.

Как пример альтернативных состояний ниже приведена таблица из FIGHT FIRE Джейсона Морнингстара (которую можно найти в FATE WORLDS: WORLDS ON FIRE):

СОСТОЯНИЯ

КРАТКИЕ

☐ Запыхался ☐ В панике

☐ Ушиблен ☐ дезориентирован

Проходит, когда вы можете перевести дух и успокоиться.

ЛИПКИЕ

☒ Обезвожен

Остается отмеченным, пока не выполнено определенное условие (поест, поспать).

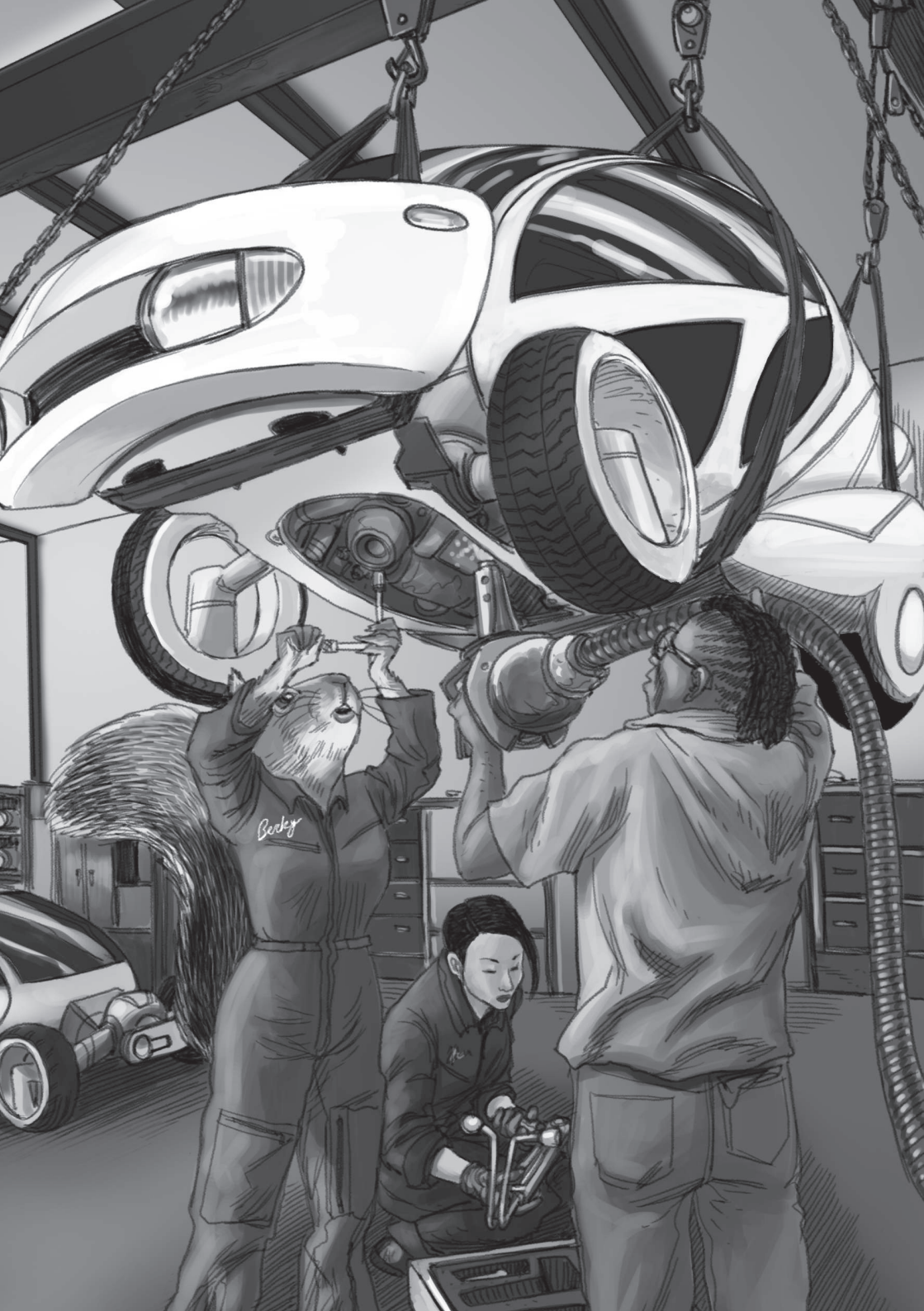
ДОЛГИЕ

☒ ☒ Сломлен

☒ ☒ Ранен

Требует действия восстановления, чтобы начать снятие. Второй маркер можно отметить, только если первый снят.





3

НАВЫКИ

МЕНЯЙ ЭТОТ СПИСОК!

Навыки в FATE CORE подобраны так, чтобы предложить широкий выбор действий, применимый в разнообразных сеттингах. Тем не менее мы считаем, что первое, что вы измените, — это список навыков. Ваши навыки должны быть основаны на вашем сеттинге и должны укреплять его идею. Если базовый список навыков работает — вам повезло! В некоторых случаях он будет *почти* вам подходить, но придется добавить пару навыков, убрать один или переименовать парочку. Если же вы собираетесь внести значительные изменения в список навыков — или даже в саму систему, — то эта глава для вас.



Самым легким решением в таких случаях будет простой подгон списка под нужды вашей игры, и тут есть несколько подходов.

Добавление и убирание навыков

В вашей игре не нужно создавать новые вещи? Выбросите ремесло. Хотите, чтобы игроки передвигались в невесомости? Добавьте навык для этого. Это один из самых простых путей хака списка навыков, потому что вы просто перебираете навык за навыком и решаете, что убрать, а что добавить.

Есть несколько моментов, про которые необходимо помнить. Во-первых, если вы слишком сильно сократите список навыков, то игроки получат доступ к слишком большой части списка. Если есть слишком большое перекрытие навыков персонажей, то ваши игроки могут получать недостаточно «экранного времени». И наоборот, если список слишком раздут, у вас могут появиться персонажи, у которых нет доступа к *достаточно* количеству навыков, из-за чего у них часто не будет критически важного навыка в какой-то ситуации. Легким исправлением этой проблемы будет соответствующее увеличение или уменьшение количества навыков, которые игроки получают на этапе создания персонажа.

В FATE CORE используется 18 навыков. Как общее правило, пирамида позволяет персонажу иметь три выдающихся навыка и доступ еще к семи, оставляя 8 навыков нетронутыми. Это не четкая пропорция, но её стоит придерживаться, когда вы будете думать над изменением пирамиды. Для подробной информации обратитесь к разделу *Структурные изменения* на стр. 26.

И, наконец, помните, что изменения в навыках требуют изменений в счетчиках стресса и в порядке хода.

«Рескин» и модификация

Если все базовые навыки вам подходят механически, но некоторые не совсем вписываются в темы вашей игры, то вы можете просто изменить некоторые детали. Знания могут стать эрудицией или наукой, вождение — пилотированием или верховой ездой, и так далее. Такое изменение может также изменить и поведение навыка. Например если вы переименуете знания в аркану, а затем решите, что этот навык отвечает за колдовство, то логичным продолжением станет возможность использовать его для атаки и защиты.

Расширение и сужение

Еще один полезный трюк для изменения списка навыков — их оценка по сфере применимости и степени важности в вашей игре. Если какая-то конкретная сфера менее важна, можете сжать навыки этой сферы в один — в игре почти без боёв можно сжать стрельбу и драку в один боевой навык. С другой стороны, если какая-то сфера особенно важна в вашей игре, вы можете наоборот разделить навыки на более специфичные. Так, в игре про боевые искусства логично разделить драку на бой с оружием, жесткие стили и мягкие стили. Преимущество этого подхода в том, что общие принципы навыков сохраняются, вы просто смещаете фокус.

ДРУГИЕ РЕШЕНИЯ

Иногда бывает так, что список навыков, который представлен как базовый, просто вам не подходит. Может быть, вы хотите совершенно другой список или вы ищете новый подход. Хорошей новостью для вас будет то, что, даже если вы сделаете что-то радикально отличающееся, принципы существующих навыков все равно могут быть вам полезны, поскольку лежащее в основе действие может работать так же, как и в навыке-первоисточнике. Как бы навык не назывался — Бой, Кунг-фу или Крутой По Жизни, базовая механика «бить кого-то кулаками» останется той же.

Новые списки навыков

Если вы просто хотите создать новый список в стиле базового — просто с новыми навыками, — то принципы его построения будут зависеть от причины замены, которую никто не знает лучше, чем вы. Раздел по добавлению и убиранию навыков — наиболее подходящий для этого случая совет.

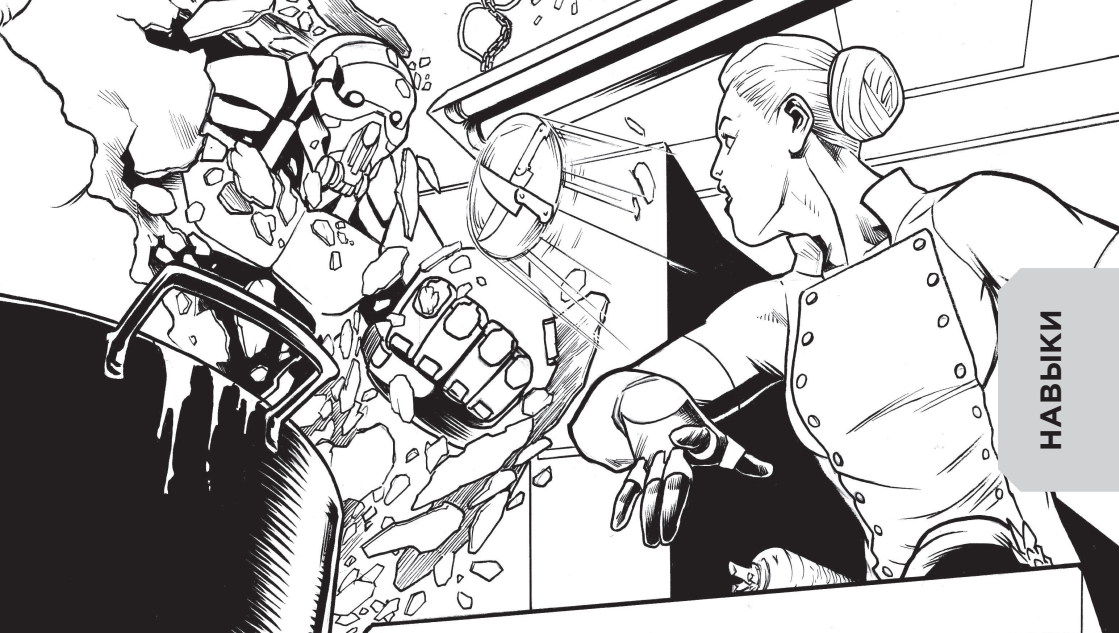
Профессии

Если навыки описывают, *что* вы делаете, то профессии отражают, *кто* ваш персонаж, и из них выводится, что он способен делать. Например, если ваши выбранные профессии — Воин, Богослов, Егерь, Вор, Ремесленник и Дипломат, то вы будете делать бросок Воина в тех случаях, когда бы вы применяли драку или стрельбу, Вора — для скрытности или воровства, и так далее. Списки профессий обычно намного короче и более открытые, чем списки навыков, что может означать заметно уменьшенную пирамиду. Вы можете использовать фиксированный список профессий или же использовать профессии в свободном форме, о которой речь пойдет ниже.

Подходы

Навыки описывают, что вы делаете, профессии — кто вы, а подходы описывают, *как* вы делаете что-либо. То есть, вместо привычных навыков, ваш персонаж может иметь рейтинги в подходах *сильный, ловкий, умный и упорный*, которые он бросает в зависимости от ситуации. В бою на мечах ваш персонаж осыпает противника градом ударов (*сильный!*), проносится мимо него на качающейся люстре (*ловкий!*), маневрирует и делает ложные выпады в поисках щели в защите (*умный!*) или защищается, выжидая, пока противник не сделает ошибку (*упорный!*)?

Игравшие в ФАТЕ МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ узнают этот метод, поскольку именно он используется в той системе, с подходами *аккуратный, эффектный, проворный, сильный, умный и хитрый*.



Свободные навыки

А что, если списка навыков вообще нет и игроки могут вписывать любые навыки? На первый взгляд, такой метод выглядит чересчур хаотичным, но, скорее всего, вы увидите множество знакомых действий с новыми названиями. По такому методу безусловно можно играть, с одним-единственным предостережением — все играющие должны сойтись на том, что значит и может делать каждый навык. Иначе будут ситуации, когда у одного персонажа появляется супернавык, полезный во всех ситуациях, который отбирает «экранное время» у остальных игроков.

Проще всего избежать таких ситуаций, если удостовериться, что все играющие понимают разницу между навыком, профессией и подходом. Чаше всего проблемы возникают, когда один игрок выбирает навыки, а другой — профессии или подходы, поскольку профессии и подходы намного шире отдельных навыков. Подходы и профессии более взаимозаменяемы, но и тут стоит быть осторожным.

Вдобавок к расширению возможностей для творчества игроков эта методика позволяет использовать интересный трюк — использование аспектов как навыков.

Аспекты и навыки

Когда вы используете свободные навыки, один из ваших навыков может быть назван так же, как и один из аспектов. Если ваш персонаж — **Рыцарь Чаши** и у него есть хороший (+3) навык Рыцарь Чаши, то это дает какое-то чувство завершенности. Это далеко не обязательно, но иногда просто может показаться самым верным решением. Также можно использовать аспекты для полной замены навыков, но это уже более трудоемкая модификация, и мы обсудим её позже.

СТРУКТУРНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Все приведенные выше решения подразумевают, что в итоге получится нечто, похожее на базовый список навыков — в виде списка с растущими бонусами. Однако можно выйти за эти границы и создать что-то очень крутое и интересное.

Альтернативы пирамиде

Самым очевидным хаком тут будет замена пирамиды на что-то другое. Это может быть «поинт-бай» в стиле D&D или предопределенные пакеты навыков, зависящие от выбранного происхождения персонажа (например обязательные бой и атлетика у бывшего городского стражника). Этот метод позволяет свободно менять систему навыков на что угодно, однако помните, почему в базе используется пирамида. Её легко создать, она требует от персонажа компетентности (вершина пирамиды), разносторонности (основание), но гарантирует, что персонаж не будет мастером на абсолютно все руки (те навыки, которые не получается взять). Конечно, этот принцип можно опускать, например, в игре про супершпионов у персонажей вполне могут быть очень широкие основания пирамид (ведь супершпионы умеют очень многое), но уточните для себя, какую именно проблему вы решаете, проводя такое изменение.

Бóльшие шаги

Никто не заставляет нас оставлять ступени пирамиды плавными. Допустим что каждый «уровень» навыка представляет собой два шага по лесенке — и теперь ваша пирамида имеет 1 великолепный навык (+5), 2 хороших (+3), и 3-4 средних (+1), а если ваша игра хардкорная, вы можете спустить стартовую ступень до плохой (-1).

Где использовать этот метод? В случае с меньшими списками, например если у вас есть профессии или подходы, вы получаете очень «героическое» распределение, даже более героическое, чем в базовом списке. Еще этот метод четко разделяет «уровни» навыков, что может быть тематически уместным в некоторых сеттингах.

Только аспекты

Если вы хотите радикально отойти от концепции навыков, вы можете их отбросить, и использовать аспекты для решения задач. Для этого нужно добавить одно правило к аспектам. Теперь они, вдобавок к базовым функциям, добавляют +1 бонус к броску в тех ситуациях, где они применимы. Например, если мои аспекты — *акробат, дамский угодник, силач и фехтовальщик*, то я могу рассчитывать на бонус +2 — эквивалент неплохого навыка — в большинстве боев на мечах, в которых требуется сила, который подрастает до +3, если я еще и выполняю какой-то акробатический маневр.

Если вы идете этим путем, то вам нужно как следует продумать и обсудить этап выбора аспектов, чтобы все игроки понимали, где применимы их аспекты. Большинство игроков, скорее всего, первым делом схватятся за очень широкие аспекты вроде Умный или Сильный из-за большого количества ситуаций, где такие аспекты применимы. Однако настоящее преимущество получают те игроки, которые более конкретно продумают свои аспекты и их историю. Например, аспект *рыцарь* описывает довольно многое, но аспект *рыцарь Звезд* — больше, а *рыцарь Звезд, отступник* — еще больше. Как и в большинстве таких случаев, наиболее интересные и продуманные персонажи будут иметь больше механической силы.

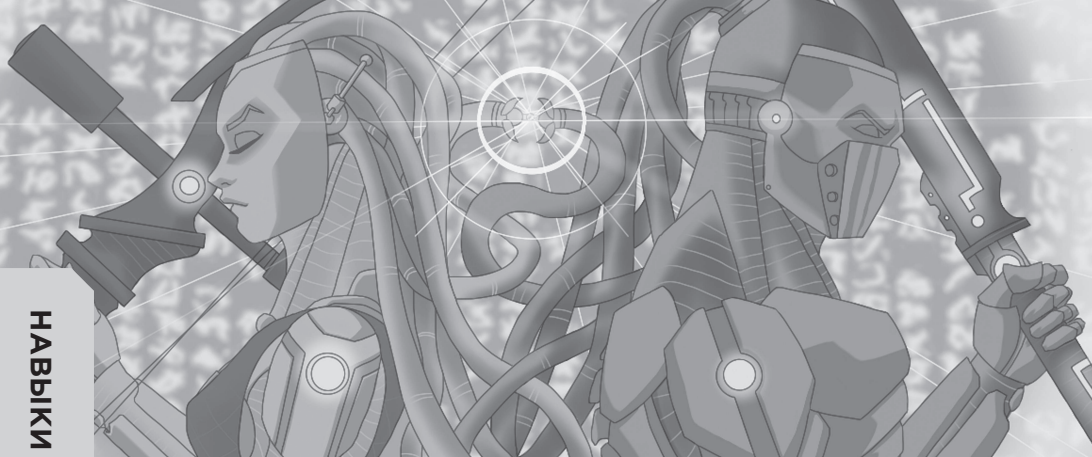
ДРУГИЕ ФУНКЦИИ НАВЫКОВ

Навыки сами по себе позволяют игрокам делать многое, но они намного более широки в применении, чем кажется на первый взгляд. Если посмотреть на список навыков, вы увидите, что у каждого навыка имеются использования для преодоления и создания преимуществ. Это открывает множество возможностей, даже для тех навыков, которые на первый взгляд имеют не так уж и много интересных применений.

Если у персонажа достаточно высокий уровень навыка, хороший (+3) или лучше, это значит, что он — эксперт в данной области. Персонаж обладает глубокими знаниями в узкой области, описанной навыком. Эти знания включают владение инструментами и прочими принадлежностями данного навыка, а также знание других людей, владеющих этим навыком на таком же высоком уровне.

Три навыка атаки — драка, стрельба и провокация — чаще всего используются в бою, но это не значит, что бой это единственная ситуация, где эти навыки полезны. Персонаж с навыком стрельбы сможет опознавать стрелковое оружие, будет знать, как за ним ухаживать и поддерживать в рабочем состоянии и где и как их можно достать. То же самое можно сказать про драку и оружие ближнего боя.





Это раскрывает много возможностей для преодоления или создания преимущества. Эксперт в стрельбе, например, может использовать этот навык в преодолении, чтобы найти торговца оружием в незнакомом месте, или для создания преимущества, когда по звуку выстрела определяется оружие и его слабости (количество патронов, дальность выстрела и т.д.) или что противник не ухаживал за оружием как следует, и это может привести к осечке.

Провокация, на первый взгляд, может показаться более трудной для разворачивания, однако, как пример, эксперт в провокации может создать преимущество, раскрыв блеф оппонента или определив наиболее опасного из группы противников.

Вы можете использовать другие навыки подобным образом. Эксперты в воровстве могут найти инструменты или других мастеров своего дела, или даже определить «фирменные» приемы знакомых им воров по оставленным ими следам. Эксперты в вождении могут определять транспортные средства и создавать преимущество, обсуждая неявные плюсы и минусы одной модели по сравнению с другой.

Навыки, которые обычно не используются для атаки или защиты — воровство, ремесло, расследование, знания и ресурсы, — имеют множество вариантов дополнительных действий, и в подходящих ситуациях ими даже можно атаковать или защищаться. В определенных случаях ремесло можно использовать для атаки через создание опасной ловушки. А воровством можно защищаться, если персонаж подготовил контрмеры, основываясь на своем знании систем безопасности. Эти применения должны быть конкретными и ограниченными, но разрешить игрокам использовать навыки в слегка выходящих за рамки ситуациях может быть выигрышным шагом.

В целом творчество важнее всего. Высокий уровень мастерства в любом навыке открывает возможности. Ведущий, позвольте логике и гибкости руководить вами, поскольку игроки гарантированно преподнесут вам сюрпризы. Важно, чтобы у них была возможность почувствовать себя крайне компетентными в избранной ими области мастерства. Если игрок пробует найти какое-то новое применение для навыка, стоит тщательно обдумать этот вариант, но и быть открытым к творческим интерпретациям. А будучи игроком, не бойтесь пробовать новое. Если возникает ситуация, где вы, как вам кажется, можете использовать навык необычным способом, — попробуйте! Игра в ФАТЕ тем интереснее, чем больше возникает неожиданных ситуаций и чем больше игроки предлагают их неожиданные решения.

МОДУЛИ НАВЫКОВ

Модуль навыков — это группа из нескольких навыков, отражающих широкую область компетентности. Модули подходят для ускорения создания персонажа, еще большего, чем уже позволяет FATE CORE. Вместо выбора и прокачивания 10 навыков, игроки делают это с тремя модулями, навыки которых оцениваются все скопом.

Посмотрите на список навыков вашей игры, представьте себе архетипы, которые вы бы хотели видеть в своем сеттинге, и выберите пять-шесть связанных с каждым архетипом навыков. Каждая из этих групп навыков будет модулем. Ничего страшного, если одни и те же навыки повторяются, однако будьте осторожны — если какой-то навык настолько распространен, что появляется практически во всех модулях, то это приведет к некоторой «клонированности» между персонажами.

В идеале у вас должно получиться от четырех до восьми модулей — достаточно для разнообразия выбора, но не слишком много, чтобы выбор был быстрым.

Бен собирается проводить классическую фэнтези-игру, в которой игроки будут шататься по подземельям, хапать сокровища и побеждать драконов. Он выбрал следующие навыки для этой игры: атлетика, воровство, контакты, обман, эмпатия, запугивание, ближний бой, стрельба, телосложение, взаимопонимание, скрытность, выживание и воля. Исходя из этого списка он составил четыре модуля:

БИТВА	РАЗГОВОР	ВОРОВСТВО	ЛЕСНИЧЕСТВО
Атлетика Запугивание Ближний бой Стрельба Телосложение	Контакты Обман Эмпатия Взаимопонимание Воля	Атлетика Воровство Обман Внимательность Скрытность	Атлетика Знания Внимательность Скрытность Выживание

Атлетика есть во всех модулях, кроме одного, но это широко применимый навык, и Бен не может себе представить ни одного из этих модулей без него. Кроме того, расхитителям гробниц он все равно понадобится.

Уровни

Обычная для FATE CORE пирамида навыков неприменима к навыкам в модулях. Вместо неё каждый игрок выбирает три модуля и распределяет уровни — хороший (+3), неплохой (+2) и средний (+1). Уровень модуля становится базовым уровнем каждого из его навыков. Навыки на уровне модуля — **тренированные**. На уровень выше модуля — **сфокусированные**, на два уровня выше — **специализированные**.

Один из игроков Бена, Уилл, хочет играть вором, поэтому он выбирает хорошее (+3) воровство. Значит, атлетика, воровство, обман, внимательность и скрытность у него по умолчанию тренированные и хорошие (+3).

Усиленные навыки

Если два или все три из модулей персонажа содержат один и тот же навык, то он становится **усиленным**. Когда такое случается, запишите его только под своим самым развитым модулем. Навык не должен появляться на листе персонажа дважды. Если навык усилен один раз — то есть присутствует в двух модулях, — улучшите его с тренированного до сфокусированного. Если он усилен дважды (появляется во всех трех модулях), улучшите его со сфокусированного до специализированного.

Вдобавок к хорошему (+3) воровству Уилл взял неплохой (+2) разговор и среднюю (+1) битву. Поскольку и в битве, и в воровстве есть атлетика, она улучшается с тренированного навыка до сфокусированного — с хорошего (+3) до отличного (+4). То же самое происходит с обманом, который есть и в разговоре, и в воровстве. В итоге модули Уилла выглядят так:

	ХОРОШЕЕ (+3) ВОРОВСТВО	НЕПЛОХОЙ (+2) РАЗГОВОР	СРЕДНЯЯ (+2) БИТВА
+5			
+4	Атлетика, воровство		
+3	Обман, внимательность, скрытность		
+2		Контакты, эмпатия, взаимопонимание, воля	
+1			Запугивание, ближний бой, стрельба, телосложение

Улучшение навыков

После этого игроки получают 7 очков для дальнейшего улучшения навыков.

Улучшить навык выше специализированного нельзя.

УЛУЧШЕНИЕ	ЦЕНА
Сфокусироваться на тренированном навыке	1
Специализироваться в сфокусированном навыке	2
Специализироваться в тренированном навыке	3

Уилл хочет быть особенно скрытным, поэтому он тратит 3 очка на специализацию скрытности, с хорошего (+3) до великолепного (+5). Он также хочет уметь неплохо драться, поэтому он тратит еще 3 очка, чтобы специализировать ближний бой, с среднего (+1) до хорошего (+3). Своим последним очком он фокусирует контакты с неплохих (+2) до хороших (+3), чтобы он имел связи получше.

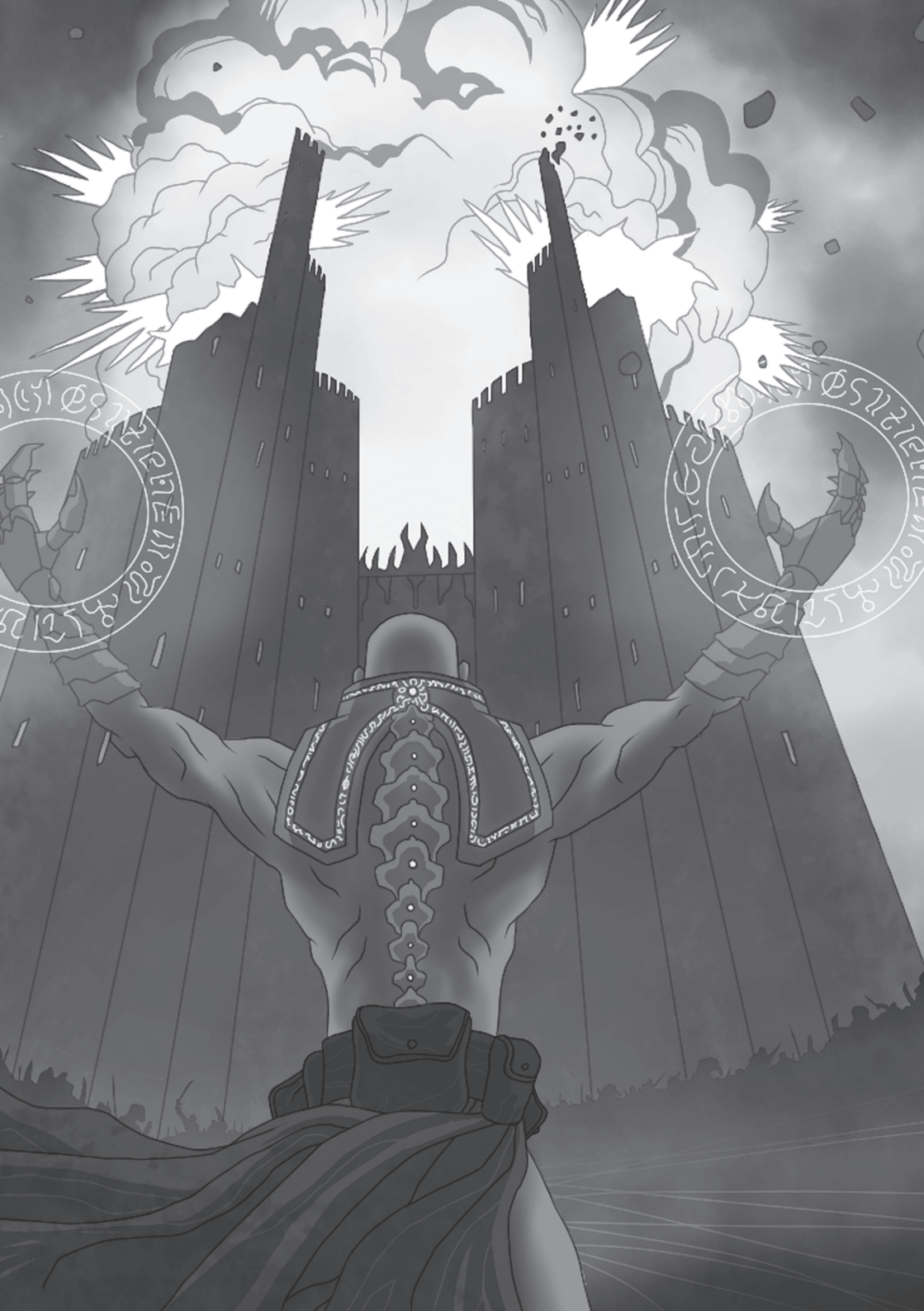
	ХОРОШЕЕ (+3) ВОРОВСТВО	НЕПЛОХИЕ (+2) РАЗГОВОРЫ	СРЕДНЯЯ (+2) БИТВА
+5	Скрытность		
+4	Атлетика, обман		
+3	Воровство, внимательность	Контакты	Ближний бой
+2		Эмпатия, воля, взаимопонимание	
+1			Запугивание, стрельба, телосложение

Модули с дополнениями

Некоторые модули предоставляют доступ к дополнениям — либо потому, что в нем есть дополнительный навык, либо потому, что он открывает дополнительный аспект. За каждое такое дополнение в модуле становится на один навык меньше, чем обычно. Например, если в обычном модуле в вашей игре будет пять навыков, то модуль с дополнением будет иметь лишь четыре. Дополнительные аспекты идут в плюс к обычному числу аспектов в вашей игре.

Бен добавляет еще четыре модуля в свой список. Таинства и Боги описывают два разных вида магии, а Дварф и Эльф — дварфов и эльфов. В первых двух есть по два дополнения — навык и аспект, оба связанные с магией, а у последних двух лишь одно — аспект.

ТАИНСТВА	БОГИ	ДВАРФ	ЭЛЬФ
Знания Магия Воля Доп. навык Доп. аспект	Благоволение Знания Воля Доп. навык Доп. аспект	Запугивание Знания Ближний бой Телосложение Доп. аспект	Атлетика Знания Стрельба Внимательность Доп. аспект



4

ТРЮКИ

НОВЫЕ ВИДЫ ТРЮКОВ

Трюки в том виде, в котором они представлены в FATE CORE, дают значительные возможности настройки вашего персонажа, добавляя в игру интересные механики. Выбрав трюки, вы получаете немного больше от каждого навыка, и это очень весело. Хотите настроить трюки ещё тоньше? Этот раздел для вас.

Гибкие трюки

Это самая простая опция. Она просто меняет ваше понимание трюков. В FATE CORE трюки привязаны к навыкам, но вдруг вы хотите, чтобы трюки были независимы от навыков, или привязаны к нескольким навыкам, или привязаны к чему-то ещё: аспекту, экипировке или счетчику стресса? Вот несколько примеров:

Щит для союзников: Вы можете призвать аспект *гном-щитоносец*, когда рядом с вами атакуют союзника. Это, перенаправит атаку на вас. Ваша защита против этой атаки средняя (+1).

Ярость берсерка: Когда вы получаете физическое последствие, вы можете бесплатно призвать это последствие во время вашей следующей атаки. В случае нескольких физических последствий получите бесплатный призыв для каждого.

Полезности: Ваши карманы набиты полезностями. Когда вам что-то нужно, считайте, оно у вас есть. Исключения: слишком необычные вещи (вроде карты к телу Джими Хоффа) и вещи, которые не влезут в карман, поясную сумку или рюкзак. Когда вы говорите, что у вас что-то есть, ведущий, скорее всего, согласится.

Это даже не изменение механики, а другой подход к дизайну трюков. Каждый пример выше можно привязать к навыку — провокации, драке и ресурсам, — но отсутствие привязки даст вам больше творческой свободы в создании трюков, которые не просто дают +2 или позволяют заменить один навык другим.

Аспектные трюки

Некоторые эффекты трюков, привязанных к аспектам, можно сделать узкоспециализированными бесплатными призывами. Другие аспектные трюки могут требовать призыва, как, например, *щит для союзников* (выше), но при этом давать нечто большее или что-то необычное, когда аспект призывают. Такие эффекты должны быть более мощными, чем «простой» призыв. Можно даже придумать трюк, который активируется при определенных осложнениях — только проследите, чтобы полученный бонус не обнулял негативный эффект.

Бычий натиск: Вы *сильны как бык*, поэтому раз за сцену вы можете за одно действие переместиться на две зоны по прямой и сделать физическую атаку.

Как с гуся вода: Когда ваш аспект *не могу держать язык за зубами* навязывают, чтобы спровоцировать атаку против вас, можете немедленно отменить легкое последствие вместо получения жетона судьбы.

Активируемые эффекты

Здесь вы создаете трюки, которые активируются в определенных условиях, требуют броска навыка и дают конкретный эффект. Эти трюки — отличный способ вдохновить игроков на те действия, которые вам нужны, потому что они напрямую вознаграждают такие действия.

Друг в каждом порту: Когда вы прибываете в поселение, можете заявить, что вы здесь уже были, и сделать бросок контактов против неплохого (+2) сопротивления. В случае успеха в поселении есть друг, который должен вам услугу, но ничего дорогого или угрожающего жизни. В случае стильного успеха друг сделает для вас одну вещь, приложив для этого все возможные усилия.

Не шути со мной: Когда вы даете понять, как вы опасны, сделайте бросок провокации против воли цели. В случае успеха цель не будет атаковать вас или приближаться по собственной воле, если вы сами не предпримете действий против неё. При стильном успехе эффект распространится на всех, у кого воля ниже цели.

Ураганный шаг: Когда вы принимаете стойку урагана, сделайте бросок атлетики против неплохого (+2) сопротивления. В случае успеха вы можете бегать по вертикальным поверхностям и прыгать на невероятные расстояния без бросков до конца вашего следующего хода (при стильном — до конца сцены).

Вы, наверное, заметили, что в этих трюках нет описания последствий ничьей или провала. Так и задумано. Эти трюки дают сильные эффекты, поэтому недостатки должны быть под стать. Ничья должна быть похожа на успех, но с малой ценой. В случае провала свободно выдавайте подходящие последствия.

Широкие трюки

Если вам нужно больше разнообразия в трюках, чем бонус +2 или его эквиваленты, рассмотрите вариант широкого трюка, который дает +1 для двух или трех действий. Они могут затрагивать три разных действия в рамках одного навыка или же разветвляться по связанным навыкам. Только следите за перекрывающимися комбинациями трюков: не нужно, чтобы два широких трюка давали суммарный эффект трех бонусов +2 по цене двух трюков.

Совмещенные трюки

Если вы хотите предложить игрокам особо мощные трюки, подумайте над совмещением эффектов нескольких трюков. Например, вы можете создать трюк, который производит огромный эффект сдвига на 4, но это является комбинацией двух трюков и стоит два очка обновления. (Вы можете узнать метод создания сверхъестественных способностей из *The Dresden Files RPG*.) Однако такой вариант сфокусированного преимущества может легко сломать баланс игры. Подумайте над ограничением доступа к таким супертрюкам по количеству — например, «каждый может взять только один двойной трюк», или по выбору и разрешению — «только такие трюки доступны оборотням».

В FATE CORE вы получаете три бесплатных трюка, три обновления и можете купить до двух дополнительных трюков по цене одного обновления за каждый. Это стандартный способ выдачи трюков, но это ни в коем случае не *единственный*. Каждый из этих компонентов: число стартовых трюков, начальное обновление и цена каждого трюка — может регулироваться в любую сторону, делая трюки более или менее доступными. То, как вы произведете эти настройки, будет частично определять тип игры, в которую вы играете, а также иметь влияние на вехи.

Больше трюков означает более мощных персонажей игроков. Персонаж игрока с большим количеством трюков может получить большие бонусы к броскам, использовать свои лучшие навыки и нарушать правила чаще. Это приводит к более авантурным, героическим, даже фантастическим ощущениям. Если это то, чего вы хотите, отлично! Однако помните, что выдача персонажам игроков большего количества трюков также дает им больше ситуационных бонусов и исключений из правил, что делает персонажей более сложными. Если игроки не привыкли к такой сложности, это может замедлить игру и сделать ее *менее* захватывающей, а не более.

С другой стороны, выдача персонажам игроков меньшего количества трюков делает их персонажей проще и удобнее для игры за столом, однако также делает их менее компетентными. Персонаж игрока только с одним трюком, например имеет только одну «фишку», на которую он может положиться, один коронный прием. Это может означать более суровую игру или игру, в которой персонажи игроков имеют четко определенные роли и значительную защиту ниш, но это также может навевать скуку на игроков, которые любят много правил, или разочаровывать игроков, которые хотят быть хороши во многих вещах. Персонажи игроков все еще будут компетентными, но не настолько.

Настройка стартовых трюков

Это самый простой способ выдать персонажам игроков больше или меньше трюков. Уменьшение их количества до нуля означает, что персонажи игроков начинают без трюков и будут вынуждены заплатить дорогую цену за каждый трюк, которые хотят получить. Это может сделать трюки более дорогими по ощущениям, но может также сделать отдельные трюки более важными для персонажей игроков. Настройка в другом направлении — выдача персонажам игроков большего количества начальных трюков — дает игрокам больше интересных выборов в отношении их персонажей в самом начале без какой-либо цены. Это также повышает стартовый уровень силы каждого персонажа игроков, приводя к тому, что ваши персонажи игроков будут, скорее всего, высоко компетентны в широком диапазоне задач или особенно хороши в одной или двух. К тому же это создает впечатление, что трюки менее дорогие, и вдохновляет игроков взять еще больше.

При настройке стартовых трюков важно следить за тем, чего хотят игроки. Все ли ваши игроки согласны с менее мощными стартовыми персонажами, или более сложными? Не все хотят отчаянно бороться за каждую победу или принимать десяток решений до начала игры.

Настройка стартового обновления

Из этих трех опций настройка обновления производит, возможно, наиболее существенный эффект на процесс игры, потому что напрямую влияет на экономику жетонов судьбы, которая питает игру. Выдача игрокам большего количества жетонов судьбы каждую сессию означает, что они будут чаще сопротивляться навязыванию аспектов и будут чаще призывать их. Это дает игрокам больше контроля над историей, что может быть хорошо, но также усложняет подбор испытаний для них.

Уменьшение обновления приводит к противоположному эффекту — игроки имеют меньше контроля над историей, так как у них на руках меньше жетонов судьбы. Они вынуждены принимать больше осложнений и не могут так часто призывать свои аспекты. Это также означает, что они будут больше полагаться на бесплатные призывы от создания преимуществ, что может удлинить большие боевые сцены.

Настройка цены трюков

Цена трюков в одно обновление является только одним вариантом, но не единственным. Вы можете производить настройку, увеличивая или уменьшая количество обновлений, которые игрок платит за трюк. Может быть, трюки стоят два обновления, или же за одно обновление игрок покупает два трюка.

Однако есть и другие варианты махинаций с ценами трюков. Может быть, игроку нужно пожертвовать очком навыка для покупки трюка, снижая хороший (+3) навык до неплохого (+2), чтобы выбрать трюк, который он хочет. Может быть, он должен отдать аспект или посвятить аспект этому трюку, чтобы его получить. Необходимость привязывать аспект к новому трюку может произвести трюки, к которым игроки более расположены, и устанавливает хороший верхний порог на количество трюков, которые они могут иметь.

Другой способ — это сделать трюки бесплатными или очень дешевыми, но встроить цену внутрь каждого трюка. Может быть, каждая активация трюка стоит жетон судьбы или вносит стресс, или требует действия для активации, или выдает противнику усиление. Вы можете встроить любые цены в использование трюка.

Помните, что изначально трюки оценены так, как они есть, за те выгоды, которые они дают, потому что они стоят персонажу *постоянный* жетон судьбы за счет снижения обновления. Это жетон судьбы, который не может быть свободно потрачен, чтобы получить +2 или похожий бонус во время игры. Так что если вы планируете поменять цену трюков, следует подумать об изменении получаемых бонусов для соответствия потере из-за цены.

Где-то посередине

Большинство решений будут требовать настройки на нескольких уровнях для нахождения золотой середины для конкретной группы. Это абсолютно нормально. Это ваша игра, и только вам и вашей группе определять, что работает для вас.

5

БОЛЬШАЯ ИГРА

ДАЙ МНЕ ДРАМЫ!

Иногда малого изменения достаточно, но все-таки иногда нет.

Иногда вам нужны большие серьезные перемены в системе. То, что действительно её встряхнет.

ОПЦИИ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Система генерации персонажей в FATE CORE использует особый стиль создания персонажа, который дает много свободы, но также предоставляет структуру и направляет игроков на создание слаженной группы личностей. Возможно, вы хотите чего-то менее открытого или чего-то более направленного.

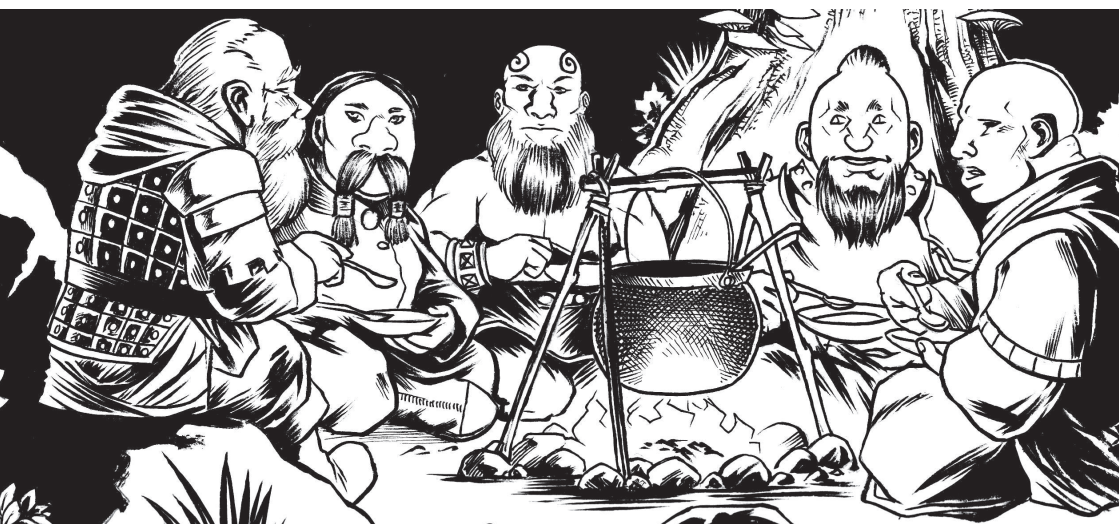
Профессии и расы

Всякий, кто играл в фэнтезийные ролевые игры, хотя бы вскользь знаком с этими идеями. Для тех, кто не знает, что мы имеем в виду, профессия — это широкая группа навыков и способностей, организованная вокруг определенной концепции персонажа, часто связанная с тем, чем вы *занимаетесь* в мире. Раса описывает, *кто вы есть* — откуда вы родом, кем является ваш народ, каковы ваши природные таланты.

СЛОВО «РАСА»

Термин «раса» одновременно неточный и проблемный в данном контексте. Мы не описываем расы в том понимании, какое вкладывают в это слово современные люди; то, что мы описываем, больше сродни биологическому виду. Когда вы создаете расу в *Fate*, на самом деле вы создаете правила для существа, отличного от человека, а не для национальности или народности. Так почему мы используем слово «раса»?

Оно знакомо в контексте ролевой игры. Люди понимают его значение, потому что многочисленные игры использовали его раньше. Лучшее ли это слово? Нет. Но более подходящего, с такой же историей использования в хобби у нас нет, поэтому здесь мы используем его с пониманием, что это проблемный термин.



В ФАТЕ профессия показывает набор навыков, организованных в пирамиду, с определенными значениями. Некоторые позиции оставлены открытыми, некоторые предопределены. При выборе профессии вы получаете предоставленную пирамиду. Заполните пустые места тем, чем пожелаете. Профессии также включают в себя несколько аспектов; выберите хотя бы один из них или создайте новые, ориентируясь на тему, заданную предоставленными аспектами. Не берите более двух аспектов от вашей профессии. Наконец, профессии имеют лист доступных трюков. Они являются трюками, эксклюзивными для данной профессии: если вы представитель профессии, вы можете брать ее трюки, если нет — эти трюки недоступны.

Раса в ФАТЕ предоставляет несколько аспектов. Выберите хотя бы один, но не больше двух. Как и с профессией, вы можете сделать собственные. Ваша раса также дает расовый навык в нескольких вариантах (см. пример ниже). Поместите свой расовый навык в подходящую ячейку пирамиды и выберите интересный вам вариант, он подскажет, как можно использовать ваш расовый навык. Вы можете брать дополнительные варианты расового навыка в качестве трюков.

ПРОФЕССИЯ: БОЕЦ

АСПЕКТЫ

Закаленный Наемник, Рыцарь Королевства, Мастер Оружия, Стойкий Защитник, Ветеран Войны

НАВЫКИ

Отличные (+4): Драка

Хорошие (+3): Атлетика или телосложение, любой другой

Неплохие (+2): Стрельба или провокация, два других

Средние (+1): Четыре любых навыка

НАВЫКИ

Броненосец: Когда вы принимаете физическое последствие, можете вместо этого уничтожить вашу броню или щит, если вы, конечно, используете подходящий предмет. Если ваша броня или щит уничтожены, вам нужно будет их починить или приобрести новые.

Гни прутья, поднимай ворота: Можете потратить жетон судьбы, чтобы автоматически преодолеть препятствие посредством грубой силы и навыком телосложением, даже если вы уже сделали бросок.

Доска объявлений: Когда вы приходите в поселение, можете поискать работу. По прошествии часа вы находите работу, которая либо высокооплачиваемая, но опасная, или не особо опасная, но и оплачивается не так хорошо. Если вы потратите жетон судьбы, она будет и высокооплачиваемой, и не очень опасной.

Защита слабых: Когда кого-то физически атакуют в вашей зоне, вы можете потратить жетон судьбы, чтобы перенаправить атаку в себя. Вы можете защищаться от этой атаки на уровне +1.



ПРОФЕССИЯ: ВОР

АСПЕКТЫ

Спец по присвоению, хитрый жулик, вор гильдии, нож во тьме, форточник

НАВЫКИ

Отличные (+4): Обман или скрытность

Хорошие (+3): Атлетика или провокация, любой другой

Неплохие (+2): Драка или стрельба, два других

Средние (+1): Четыре любых навыка

НАВЫКИ

Удар в спину: Когда вы застаете противника врасплох или атакуете из засады, можете атаковать скрытностью. В случае успеха вы создаете усиление. При стильном успехе можете призвать его бесплатно дважды.

Прикрытие: У вас есть тайная личность. Опишите её, выберите ей концепцию, проблему и максимальный навык. Можете принять эту личность, должным образом подготовившись и потратив жетон судьбы. Пока вы «носите» эту личность, ее концепция и проблема заменяют ваши, и вы можете использовать обман вместо её максимального навыка. Вы потеряете эти преимущества, как только вас раскроют. Для создания новой тайной личности потребуется время.

Преступная прослойка: Впервые посещая поселение, вы можете потратить жетон и заявить, что местные преступники знают вас. Выберите одно: у них есть наводка на многообещающую работу, они обещают вам и вашим друзьям бесплатные кров и стол на несколько недель или помогут вам с чем-то прямо сейчас, но вы можете остаться в долгу.

Не представляю угрозы: Выберите обман или скрытность, когда берете этот трюк. Когда вы создаете преимущество с выбранным навыком, чтобы выглядеть настолько не опасным и скромным, насколько возможно, противники будут выбирать другие цели, пока аспект существует. Как только вы успешно атакуете кого-то, аспект пропадает.



РАСА: ЭЛЬФ

АСПЕКТЫ

Вековой опыт, я знаю эти леса, долгая игра, магия в крови, перфекционизм

РАСОВЫЙ НАВЫК (ЭЛЬФ)

Используйте навык эльф для распознавания полезных растений и животных, навигации в лесу и обнаружения скрытых опасностей. Вдобавок выберите одну из специализаций ниже; можете взять больше по цене трюка или обновления за каждую.

Эльфийская высокая магия: Используйте навык эльф для сотворения заклинаний, связанных с природой или ростом, даже если у вас нет других магических способностей.

Превосходство в битве: Выберите стрельбу или драку. Когда вы используете традиционное оружие своего народа, можете использовать навык эльф вместо выбранного навыка.

РАСА: ОРК

АСПЕКТЫ

Кровь и слава, все боятся Орду, боль для слабаков, духи ведут меня, воин Семи Кланов

РАСОВЫЙ НАВЫК (ОРК)

Используйте навык орк, чтобы терпеть боль, вызывать к помощи духов или полагаться на грубую силу. Вдобавок выберите одну из специализаций ниже; можете взять больше по цене трюка или обновления за каждую.

Кровавая ярость: Когда вы используете навык орк для создания преимущества, отражающего всепоглощающую боевую ярость, получите дополнительный бесплатный призыв этого аспекта при любом успехе.

Толстая шкура: Вы можете использовать навык орк вместо телосложения для определения вашего физического стресса и последствий, и вы получите одно дополнительное легкое физическое последствие.

История происхождения

История происхождения — это метод быстрого создания персонажей в процессе игры с помощью коротких врезок для каждого игрока. Для такой истории персонажу нужно всего две черты: концепция и наивысший навык. У большинства игроков будет хотя бы общая идея, кем бы они хотели играть, но без деталей. Концепция и наивысший навык определяют персонажа в широком смысле, дают отправную точку.

Когда вы отыгрываете историю происхождения, это как обычная игра, но с фокусом на личности персонажа. Начинайте *in medias res* — когда вы начинаете с действия, вы даете игрокам возможность выбора относительно их персонажей.

Персонаж начинает историю происхождения с одним жетоном судьбы.

Выбор новых навыков

Во время истории происхождения требуйте много бросков навыков. Уделите внимание высшему навыку, но и другим тоже. Когда игрок должен сделать бросок навыка и не хочет бросать его посредственным (+0), он может разместить этот навык в одну из пустых ячеек. После размещения навык становится частью персонажа.

Выбор новых аспектов

Поместите игрока во множество различных ситуаций, ставьте различные преграды. Когда игрок в беде, например, ему нужно добавить +2 или перебросить, предложите ему аспект. Если он принимает ваше предложение или придумывает свой аспект, дайте ему один раз призвать этот аспект бесплатно и выдайте жетон судьбы!

Выбор новых трюков

Вы можете предложить игроку новые трюки так же, как предлагаете аспекты — предложите то, что может помочь в сложной ситуации или позволит сделать что-то необходимое. Так же, как в FATE Core персонажи получают три бесплатных трюка и могут брать дополнительные за счет обновления (при условии, что вы не изменили эти настройки). Если это трюк с ограниченным количеством применений или он стоит жетона, позвольте один раз использовать его бесплатно.

Вовлечение других игроков

Отыгрывание истории происхождения — общее дело! Другие игроки могут включиться в качестве персонажей ведущего (предложите это сами, если вам нужно, чтобы кто-нибудь отыграл конкретного персонажа) или своими собственными персонажами (не важно, завершили они свою историю происхождения или нет). Другие игроки также могут предлагать аспекты, но только если эти аспекты определяют отношения между персонажами. Если два игрока определили взаимоотношения во время истории происхождения, оба получают аспект и жетон судьбы, которые другой игрок может применить в своей истории.

Окончание истории происхождения.

Ведите историю происхождения до логичного завершения, но постарайтесь не дать ей затянуться более, чем на 15—20 минут, прежде чем вы перейдете к следующей. Смысл в том, чтобы отыграть историю происхождения каждого игрока за столом за одну сессию.

ПРЕД-ОСЛОЖНЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если вам не приходят в голову идеи для приключений, не нужно искать дальше, чем в аспектах персонажей игроков! Вот изящный трюк, чтобы быстро начать приключение, а также дать игрокам несколько жетонов судьбы на старте.

Сначала взгляните на все аспекты персонажей игроков и посмотрите, не выделяется ли какой-нибудь. Если вы видите тот, который кажется интересной зацепкой для приключения, особенно связанный с миром или организацией в мире, скажите игроку, что вы хотите использовать его как завязку для приключения и предложите ему жетон судьбы. Большинство игроков примут навязывание без необходимости их уговаривать, но если игроку это неинтересно, не требуйте с него жетон судьбы за отказ — просто выберите другой аспект для навязывания.

Когда у вас есть завязка, расскажите ее игрокам. Предложите другие аспекты и попросите предложений у игроков. Обсудите с ними, что может появиться в приключении и выдайте жетоны судьбы за хорошие предложения. Эти предложения *не обязательно* должны быть привязаны к аспектам, но лучше, чтобы они были. В конце концов, если вы привяжете к истории много аспектов, вы можете продолжать навязывать их потом!

Если вы принимаете предложения, не основанные на существующих аспектах, *превратите* эти предложения в аспекты. Они могут быть ситуативными аспектами или даже аспектами всего приключения.

Как только вы получили хорошую отправную точку, начинайте играть! У вас уже есть стартовая ситуация, которая нравится игрокам, а у игроков есть несколько лишних жетонов судьбы, так что они могут быть очень крутыми с самого начала!



АСПЕКТНЫЕ СОБЫТИЯ

Это способ для создания каркаса приключения — вы даже можете совмещать его с предыдущим, чтобы вставить события, основываясь на идеях игроков.

Аспектное событие содержит два компонента: список аспектов-событий и аспект-крещендо. Список событий — это серия вещей, которые приведут к аспект-крещендо. Думайте об аспекте-крещендо как о том, что произойдет, если игроки не вмешаются. Хорошее событие содержит 3—6 аспектов плюс аспект-крещендо.

В начале приключения отметьте первый, стартовый аспект и введите его в историю, чтобы он привлек внимание персонажей игроков. Это такой же аспект, как и все остальные — вы и игроки можете навязывать или призывать его в подходящих случаях. Он остается в игре, пока не потеряет актуальность. Тогда просто зачеркните его.

Когда история предполагает развитие событий, или когда действие затягивается, отметьте следующий аспект и введите его в историю. Теперь это аспект, который можно призывать и навязывать, и новый элемент истории. Продолжайте делать так всякий раз, когда вам это нужно. Ускоряйте темп выдачи аспектов, если игроки отвлекаются или не вовлекаются, и замедляйте его, если они действительно проактивны.

Если настало время аспекта-крещендо, все пошло очень, очень плохо. Это обычно означает, что злодеи уже на грани победы и игрокам нужно активизироваться!

Если вы не отметили все аспекты к тому времени, как персонажи игроков завершили приключение, это прекрасно! Это лишь означает, что персонажи игроков были в своей игре, они были крутыми и выиграли по-крупному. Если вы отметили все аспекты, и для персонажей игроков все обернулось печально, это тоже хорошо! Вы можете развить то, что случилось в этой истории, в следующую и поднять ставки.

Например:

- *Взрывы и пожары!*
- *Серия убийств*
- *Паника по всему городу*
- *Под угрозой террористов*
- *Три часа до детонации*
- *Дымящийся кратер*

УРОВЕНЬ СИЛЫ

FATE CORE по умолчанию задает уровень силы, который соответствует конкретному типу действия. Он ориентирован на героизм и боевик, но он также довольно суров, с героями, которые достаточно хрупки, чтобы получить серьезные ранения после нескольких удачных попаданий, но и достаточно крепки, чтобы оставаться в живых довольно долго. Он также задает определенный уровень компетентности в форме уровней навыков и получаемых жетонов судьбы.

Но этот уровень силы подходит не для каждой игры. Иногда вы хотите отыграть авантурные насыщенные действием приключения, или, наоборот, суровый нуар, и обычный настройкой не совсем подходят для этого. Что ж, нет проблем — просто поменяйте эти настройки!

Навыки

В FATE CORE у персонажей есть десять навыков в пирамиде на уровне от среднего (+1) до отличного (+4). Это отображает высококомпетентных личностей с небольшим количеством областей, в которых они очень хороши, и более широким диапазоном ситуаций, в которых они просто хороши. Есть два показателя, которые можно настроить в навыках: количество навыков и потолок навыков.

Когда вы увеличиваете количество доступных навыков, вы делаете персонажей компетентными в большем диапазоне ситуаций. Когда вы увеличиваете потолок навыков, вы позволяете персонажам игроков быть очень способными в некоторых вещах, возможно, достигая сверхчеловеческого уровня. Уменьшение этих показателей приводит к смещению в более суровые области; меньшее количество навыков означает, что у героев сильнее выражена защита ниш, но также увеличивает шансы на то, что в группе не будет важного конкретного навыка. Уменьшение потолка навыков делает персонажей игроков менее компетентными, что может быть полезным, если вы хотите отобразить группу из обычных людей.

Большинство игр увеличивают или уменьшают оба показателя сразу; изменение только одного без изменения другого может привести к раздуванию навыков или к тому, что верхние пределы способностей останутся неиспользованными.

Обновление

Увеличение или уменьшение обновления напрямую влияет на компетентность и разносторонность персонажей игроков. Что более важно, это также влияет на то, как часто персонажам игроков придется принимать навязывания. Большее обновление значит, что у игроков будет больше жетонов судьбы в начале каждой сессии, и они смогут чаще отказываться от навязываний. Меньшее обновление делает навязывания более весомыми, и увеличивают зависимость игроков от милости ведущего.

Обновление также влияет на количество дополнительных трюков, которые может приобрести игрок, что напрямую влияет на специализацию, защиту ниш и компетентность.

Трюки

Должно быть, не удивительно, что выдача большего количества бесплатных трюков делает персонажей игроков более сильными, а выдача меньшего количества — менее сильными. Это также влияет на обновление — меньшее количество бесплатных трюков означает, что игрокам может понадобиться потратить некоторую часть их драгоценного обновления на большее количество трюков, и наоборот.

Другой способ отрегулировать уровень силы с помощью трюков, не трогая при этом количество трюков, которое получают персонажи игроков — это настроить мощность самих трюков. В FATE CORE трюк соответствует приблизительно 2 сдвигам. Увеличение этого значения до 3 или 4 означает, что каждый трюк дает больший вклад в уровень силы, тогда как уменьшение делает трюки менее слабее.



Стресс

ФАТЕ CORE устанавливает счетчики стресса на 2, повышая их в зависимости от определенных навыков. Вы можете увеличить их, делая персонажей более крепкими, если хотите, чтобы они выдерживали больше ударов, тогда как уменьшение стресса делает их более уязвимыми. Это изменение напрямую влияет на продолжительность битв. Больше стресса означает, что персонажи игроков могут игнорировать больше попаданий, что делает битвы менее рискованными и, скорее всего, более частыми. Меньший стресс означает, что битвы более опасны, так что игроки подумают дважды перед тем, как их начинать. Это также означает, что они будут вынуждены чаще думать о принятии поражения, чтобы избежать выбывания из конфликта.

Аспекты

Увеличение или уменьшение числа аспектов от пяти не имеет такого большого влияния на уровень силы, как другие настройки. Зато это влияет на разносторонность персонажей. Больше аспектов означает большее количество уловок, с помощью которых игроки могут выкрутиться из сложной ситуации, а уменьшение количества аспектов дает меньше таких уловок. Но будьте осторожны: чем больше аспектов, тем менее важным становится каждый из них и тем более вероятно, что он будет забыт. Уменьшение количества аспектов, напротив, означает, что каждый аспект становится важнее, а шанс, что он выпадет из внимания — меньше. При этом вам нужно будет каким-то образом компенсировать уменьшение количества аспектов персонажей за счет ситуативных аспектов. В общем, больше семи аспектов приводит к их «распылению», меньше трех делает персонажей слишком поверхностными.

Если вы настраиваете количество аспектов, стоит подумать также о настройке обновления. Если у вас много аспектов, но мало обновления, большинство из них не будут призываться.

Примеры

Вот несколько примеров уровня силы, которые вы можете использовать:

СУРОВЫЙ НУАР	НАСЫЩЕННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ	СУПЕРГЕРОИКА
Восемь навыков: 3 средних (+1) 3 неплохих (+2) 2 хороших (+3) (15 очков навыков) Потолок навыков хороший (+3) Обновление 2 1 бесплатный трюк 2 стартовых маркера стресса 5 аспектов	Пятнадцать навыков: 5 средних (+1) 4 неплохих (+2) 3 хороших (+3) 2 отличных (+4) 1 великолепный (+5) (35 очков навыков) Потолок навыков великолепный (+5) Обновление 4 5 бесплатных трюков 4 стартовых маркера стресса 7 аспектов	Восемнадцать навыков: 5 средних (+1) 4 неплохих (+2) 3 хороших (+3) 3 отличных (+4) 2 великолепных (+5) 1 фантастический (+6) (50 очков навыков) Потолок навыков фантастический (+6) Обновление 6 5 бесплатных трюков Каждый трюк равен трем сдвигам 4 стартовых маркера стресса, трюки могут давать больше 5 аспектов

Эти распределения начальных навыков — предложения, сделанные на основе стандартного списка 18 навыков в FATE CORE. Если вы используете более длинный список, относительная ширина стартового набора навыков меняется. Взгляните на таблицу. Восемь навыков сурового нуара покрывают около 45% доступных навыков, стандарт FATE CORE покрывает около 55%, Насыщенное приключение — около 80%, а супергероика — все 100%.

Это настройка компетентности. Она измеряет не только, как хороши персонажи игроков в определенных типах задач, но и в скольких различных типах задач персонажи игроков могут блистать.

URANIUM CHEF!



6

ОСОБЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Погоня. Какой приключенческий сюжет обходится без нее? Это приключенческий троп, а FATE CORE нацелена на приключенческий жанр. И вы наверняка хотите сделать погоню захватывающей. Неинтересно — и угнетает драму, — когда один бросок определяет, кто победит. Есть два разных подхода к этой части жанра.

Используя стандартные правила, можно отобразить погоню в виде вызова (FATE CORE, стр. 147). Это вполне подходит для стандартной погони, на которую вы не хотите тратить много времени. Установите препятствия для бросков навыков, которые нужно совершить игрокам, и дайте им разобраться с этими препятствиями. Если они преуспеют в достаточном числе бросков, они либо уйдут от погони, либо, если они преследуют, настигнут свою добычу. Просто, но не очень интересно.

Если есть более активные противники, следующим вариантом являются правила состязания (FATE CORE, стр. 150), и они могут работать довольно хорошо. В них есть доля напряжения, и чтобы каждый персонаж игроков не был вынужден делать броски индивидуально, нужно организовать состязание между двумя командами. Команда, первой достигшая своих трех побед, выигрывает. Если они — убегающая группа, они ускользают, и если они — преследующая группа, они ловят, со всеми вытекающими последствиями. Поимка зачастую приводит к конфликту.

Правила на состязания работают нормально, но три победы обычно довольно легко получить, если у вас достаточно большая группа персонажей, и иногда вы хотите добавить больше драмы в вашу сцену погони. Вот альтернативный метод, называемый счетчиком погони. Это гибрид правил состязаний и конфликтов.

Для начала установите счетчик стресса для погони. Это ваш таймер на сцену. Убегающая партия пытается очистить счетчик, тогда как догоняющие пытаются его заполнить. Длина счетчика стресса определяет длительность сцены, а начальное положение задает сложность побега.

Сперва нужно решить, насколько длинной вы хотите видеть вашу сцену погони. Если вы ориентируетесь на сцену средней длины, следует ориентироваться на счетчик стресса величиной 10. Если вы хотите сделать его меньше 10, возможно, будет лучше сделать погоню обычным состязанием. Если вы хотите сделать погоню длиннее или важнее, добавьте больше стресса. 14-стрессовая сцена погони является важным событием сессии, а 18- или 20-стрессовая сцена может быть основным фокусом для всей сессии игры. Скорее всего, вам не нужно заходить дальше, иначе вы рискуете затянуть сцену погони так далеко, что игроки заскучают.

Количество изначально заполненных маркеров стресса определяет, как близки преследователи к поимке убегающих. Обычно вам захочется установить начальный стресс в середине (5 на 10-стрессовом счетчике). Можете усложнить ускользание для убегающей партии, установив стресс ближе к верху диапазона, например, 7 на 10-стрессовом счетчике. Аналогично, можете сделать побег проще, установив начальный стресс на меньшем уровне. Скорее всего, лучше избегать этого, если только персонажи игроков не являются партией преследователей. Если погоня менее сложная, просто используйте вызов или состязание вместо счетчика стресса погони.

После установки счетчика стресса, определите, кто ходит первым. Вы можете просто определить это субъективно или на основе того, у какого персонажа с каждой из сторон выше соответствующий навык. Каждая сторона будет совершать ходы, поэтому начинающий имеет небольшое преимущество, но на этом оно и заканчивается.

В свой ход каждая из сторон делает броски навыков в попытке увеличить или снизить счетчик стресса. Это действие преодоления, которому может противостоять пассивное сопротивление или, что более вероятно, активное сопротивление с другой стороны погони. Эти действия могут быть совершенно любыми, и погоня будет более захватывающей, если они будут разнообразными и изобретательными. Например, броски вождения для погонь на транспорте должны описывать, как персонаж лавирует между препятствиями и встречными машинами, а броски атлетики для пешеходных погонь соответствуют залезанию персонажей на крыши и паркуру через опасные угрозы. Множество других навыков может использоваться в разных видах действий. Можно использовать обман, чтобы запутать вашего противника, драку, чтобы опрокинуть кого-то, наблюдательность, чтобы заметить угрозы и избежать их, оставляя вашего противника запутанным, телосложение, чтобы сталкивать препятствия на пути противников. Если игрок придумает хорошее действие практически для любого навыка, вам следует его разрешить.

Исход броска игрока определяет, что случится со счетчиком стресса погони.

- В случае вашего провала у противника есть выбор: создать усиление, работающее против вас, или сдвинуть счетчик стресса на один маркер в их направлении.
- При ничьей вы можете сдвинуть счетчик стресса на один маркер в вашем направлении, но в этом случае противник получит +1 к своему следующему броску.
- При успехе вы сдвигаете счетчик стресса на один маркер в вашем направлении.
- В случае стильного успеха можете сдвинуть счетчик на два маркера в вашем направлении или на один маркер и получить усиление, которое вы сможете использовать во время следующего броска.

Каждая сторона ходит по очереди, совершая действия и броски соответствующих навыков. Удостоверьтесь, что каждый персонаж игроков получает возможность внести свой вклад в попытку побега. Иногда броски пойдут действительно хорошо или совсем плохо, и у вас не получится вовлечь всех, но это нормально. Держите напряжение при помощи хороших описаний, детализируя каждый ход и его результаты. Когда та или иная сторона либо заполнила, либо опустошила счетчик стресса, погоня окончена. Кто-то либо пойман, либо сбежал.

СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ

Социальные навыки в FATE CORE (обман, эмпатия, провокация, взаимопонимание) уже дают группам несколько различных подходов к социальным конфликтам, но ваша группа может также использовать систему мотиваций и инстинктов, чтобы дать игровым персонажам больше возможностей вовлечь персонажей ведущего в социальные взаимодействия.

Вы могли заметить, что большинство мотиваций также являются ситуативными аспектами, которые могут призываться или навязываться с применением жетонов судьбы. Помните Бронзовое Правило!

МОТИВАЦИИ И ИНСТИНКТЫ

У любого персонажа ведущего — даже у безымянный стражника — есть два компонента социальной логики: мотивация и инстинкт, который следует из этой мотивации. Например, учитель может хотеть защитить своих учеников (**мотивация: защищать своих учеников**), запрещая персонажам игроков допрашивать определенного ученика (**ин-**

стинкт: презграждать доступ персонажам игроков). Любые попытки изменить их поведение требуют от персонажей игроков либо изменить мотивацию персонажа ведущего, или убедить его, что другой инстинкт лучше служит самой мотивации.



Открытие и изменение мотиваций

Конечно, иногда мотивации сложно обнаружить. Тогда как некоторые персонажи ведущего четко заявляют, почему они противостоят персонажам игроков: «Я пришел отомстить за моего отца!» — большинство людей не будет бегать вокруг, выкрикивая миру свои внутренние монологи. Чтобы открыть мотивации персонажей ведущего, персонажам игроков нужно создать преимущества, используя подходящий социальный навык. Персонажи могут искать зацепки (эмпатия), раздражать персонажей ведущего насмешками или провокационными заявлениями (провокация) или даже притворяться теми, кому персонажи ведущего могут доверять (обман), чтобы обнаружить их мотивацию.

Когда персонажи игроков узнают мотивацию персонажей ведущего, они могут попытаться ее изменить, используя социальные навыки: заменить мотивацию срочным делом, основанным на новых данных (взаимопонимание), или попытаться убедить цель, что ее мотивация основана на ложных предпосылках (обман). Например, лояльного стражника (**мотивация: следовать приказам босса, инстинкт: убить персонажей игроков**) можно отпугнуть достаточно внушительной угрозой (провокация), направленной на изменение его мотивации на **спасти свою шкуру**.

Изменение инстинктов

Вместо попыток поколебать мотивацию персонажей ведущего персонажи игроков могут создать ситуации, которые требуют немедленного вмешательства и предполагают, что другой инстинкт лучше послужит изначальной мотивации. Например, персонажи могут устроить бучу (провокация) в фойе отеля, чтобы отвлечь консьержа (**мотивация: отель должен работать как часы**), или попытаться убедить наркобарона расстаться с наркотиками за меньшие деньги (взаимопонимание) на условиях дальнейших поставок, которые возместят потери объемом (**мотивация: делать больше денег**). Такие попытки могут сменить у персонажа ведущего **инстинкт: не пускать персонажей игроков на потушить огонь!** или **инстинкт: продавать наркотики по рыночным ценам на продавать наркотики дешево**. Эти взаимодействия опираются на умение персонажей игроков подать новый инстинкт как более соответствующий мотивации, вместо полного изменения этой мотивации.

Вызовы, состязания и конфликты

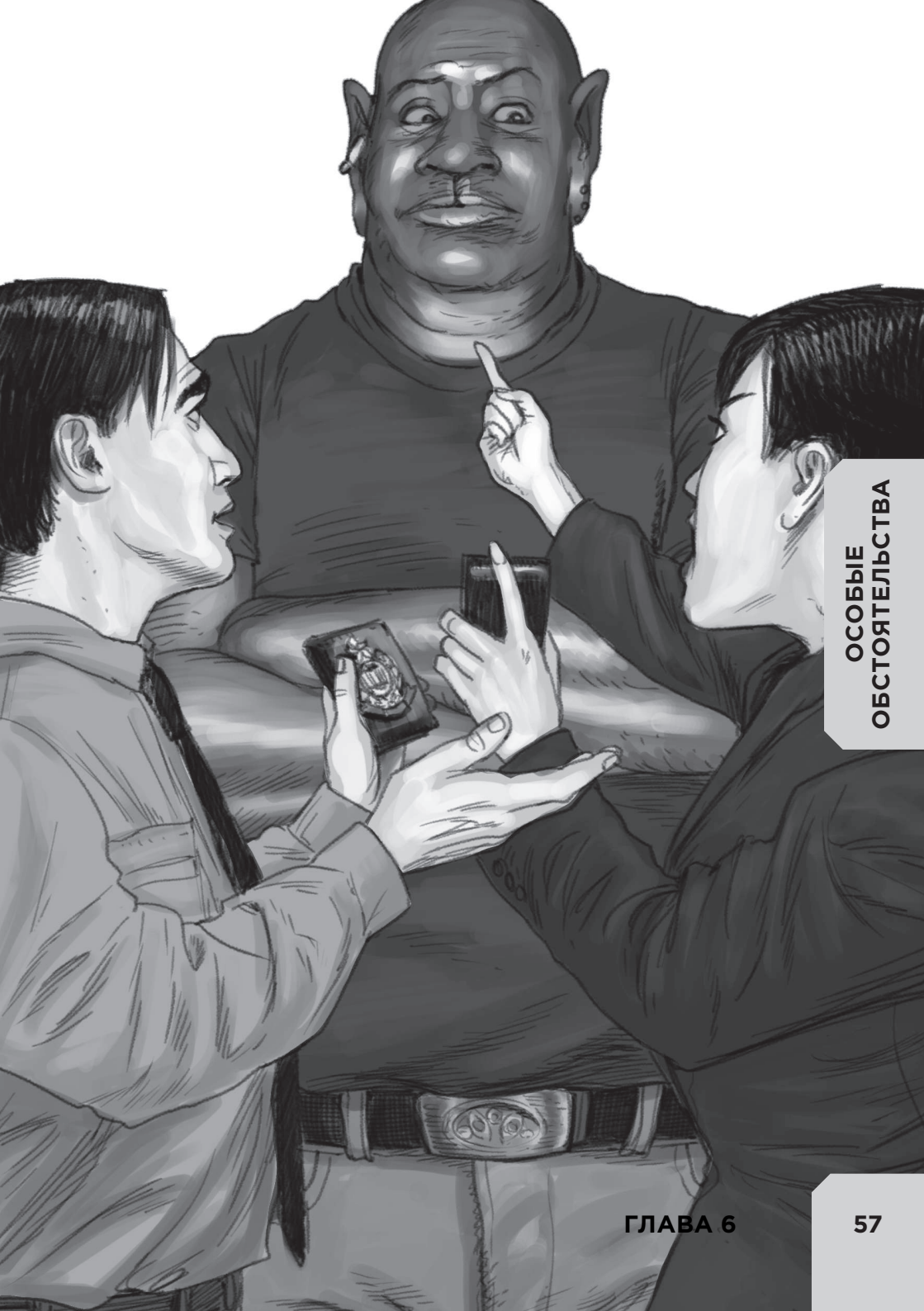
Для большинства попыток изменить мотивации или инстинкты персонажей ведущего персонажи игроков должны сделать броски преодоления против активного сопротивления, тогда как персонаж ведущего делает бросок подходящего социального навыка, чтобы распознать обман или противостоять заговариванию зубов. В некоторых случаях логично использовать механику состязания — попытки убедить судью выпустить кого-то из тюрьмы перед тем, как судья перейдет к следующему делу, — или механику конфликта — представители профсоюза и правления проводят напряженные переговоры, которые оставляют обе стороны истощенными. Игрокам также следует помнить, что их противники имеют сильные социальные стороны и слабости: легче убедить недалекого, но лояльного стражника со средней (+1) эмпатией и отличной (+4) волей, что его босс хочет, чтобы он впустил вас на секретное собрание (обман для модификации инстинкта), чем убедить его, что он должен совсем покинуть своего босса (взаимопонимание, чтобы изменить мотивацию).

Майкл Ромеро и Амарика Дэвис — детективы Лос-Анджелеса из отдела убийств, расследующие убийство богатого светского льва, Ричарда Бентли. После тщательного изучения дела они понимают, что жена Бентли, Сандра Орастин, — убийца. Но когда они появляются, чтобы арестовать ее, один из ее охранников преграждает им путь к закрытию дела (**ИНСТИНКТ: не дать копам арестовать моего босса**).

Зная, что физический конфликт даст Орастин шанс ускользнуть, Амарика пытается заговорить охранника, начав с броска провокации, чтобы узнать его мотивацию (создание преимущества посредством провокации). У нее хорошая (+3) провокация и она выбрасывает хорошо (+3), что дает в сумме фантастический (+6) результат. Охранник, безымянный персонаж мастера со средним (+1) обманом, бросает неплохо (+2), но не может не раскрыть свою мотивацию: он не хочет быть уволенным за то, что позволил арестовать своего босса. Ведущий добавляет аспект **мотивация: сохранить свою работу** с двумя бесплатными призывами, так как у Амарики был стильный успех. Амарика спрашивает его, почему он хочет защищать убийцу, и охранник гневно отвечает, что он всего лишь делает свою работу, даже если она ему не нравится.

Майкл, ухватившись за аспект, открытый Амарикой, решает попытаться изменить инстинкт охранника. Он предполагает, что, если охранник хочет сохранить свою работу, ему следует помочь полиции арестовать Орастин. В конце концов охранник определенно потеряет работу, если Майклу и Амарике придется арестовать и его тоже.

У Майкла навык взаимопонимания (+3) выше, чем провокация (+1), поэтому он решает убеждать охранника, а не запугивать его (преодоление при помощи взаимопонимания). Майкл бросает средне (+0), но он использует бесплатный призыв на **мотивации: сохранить свою работу**, чтобы повысить общий результат до великолепного (+5). Охранник с неплохой (+2) волей бросает плохо (-2), и Майкл убеждает его, что сотрудничество с полицией — лучший способ следовать его мотивации. Майкл получает дополнительное усиление **проводник из охраны** за стильный успех.







ВАШ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ

СТРЕСС

Назначение и применение маркеров стресса в FATE CORE довольно специфично, но это едва ли единственный способ. Вот несколько других вариантов:

Маркеры на один сдвиг: каждый маркер стресса поглощает только один сдвиг урона, но можно заполнить сколько угодно за раз. Эта опция делает персонажей значительно более хрупкими.

Два маркера: отметьте сразу два маркера, сложите их значения и уменьшите попадание на это количество сдвигов. Эта опция делает персонажей значительно крепче — персонаж с пятью маркерами стресса может получить до 9 сдвигов урона за сцену без принятия последствий.

Шаг вниз: стресс уходит постепенно, а не весь сразу. Вместо автоматической очистки маркеров стресса в конце сцены сотрите каждый маркер и отметьте маркер слева от него (если он там есть).

Только бонус: Персонажи начинают без маркеров стресса, но все-таки получают бонусные маркеры от таких навыков, как телосложение и воля. Это делает персонажей более хрупкими, а последствия — более частыми.

Сверхусилие: Можете в любой момент по своему желанию зачеркнуть маркер, чтобы получить бонус к броску. Бонус равен значению зачеркнутого маркера. Это может вызвать непредсказуемые последствия в вашей игре. Это может не только привести к нескольким размашистым броскам, но также частично заместить экономику жетонов судьбы. При совмещении с одной из вышеуказанных опций, однако, эта становится более разумной.

Без стресса: У персонажей нет маркеров стресса и они не получают бонусных маркеров от навыков. Вместо этого навыки дают одно легкое последствие (физическое или ментальное) на хорошем (+3) уровне или два на отличном (+4). Это наиболее опасная и динамичная опция — каждое попадание приводит к последствиям и имеет сюжетное значение, но может потенциально привести к неуправляемому количеству аспектов в игре.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Так же, как и стресс, последствия могут выполнять разные роли в вашей игре, помимо тех, что по умолчанию даны в FATE CORE.

Экстремальное усилие: по собственному желанию можете принять последствие в любой момент, чтобы получить бонус к броску, равный значению последствия: легкое дает +2, среднее — +4, тяжелое — +6. Это может быть опасно как для игровых персонажей, так и для экономики жетонов судьбы, как и *сверхусилие* выше.

Групповые последствия: Вместо индивидуального отслеживания второстепенные и ключевые персонажи ведущего разделяют запас **групповых последствий**. Это дает возможность пожертвовать второстепенным персонажем ведущего, чтобы впоследствии сделать главного персонажа более сложным. За каждого двух второстепенных персонажей ведущего, которые ожидаются в сценарии, добавьте два легких и одно среднее групповое последствие, до максимума в три средних групповых последствия. За каждого ключевого персонажа ведущего добавьте еще одно легкое, среднее и серьезное групповое последствие. Если второстепенный или ключевой персонаж ведущего сдается, установите за это награду по сумме последствий, которые этот персонаж использовал в сцене.

Все антагонисты в супергеройской игре Уилл принадлежат одной и той же террористической группировке под названием ХИМЕРА. Минотавр и Сцилла — ключевые персонажи ведущего, Цербер, Талос и Гадюка — второстепенные. Это дает Уиллу запас из четырех легких, трёх средних и двух последствий на всю группу.

В одной из ранних сцен персонажи игроков вступают в бой с Цербером, Талосом и Минотавром. В ходе конфликта Цербер и Минотавр используют каждый по легкому последствию, затем Цербер выбывает, Талос сдается, а Минотавр сбегает. Уилл мог бы использовать больше последствий, чтобы продержать Цербера и Минотавра в бою подольше, но решил придержать их на потом. К тому же он получает жетон судьбы за Талоса, который сдался, но всего один — Талос не использовал последствий.

К моменту решающего сражения у Уилла осталось одно легкое, одно среднее и два серьезных последствия на группу из Сциллы, Минотавра и Гадюки, — его трех персонажей в сцене.

Побочные последствия: В дополнение к собственным наборам последствий игроки могут также воспользоваться общими последствиями, по одному на каждый уровень серьезности. Они отражают ущерб их окружению или новые осложнения в истории, вроде *раненых прохожих* или *антимутантской истерии*. Игроки могут по сути использовать их, чтобы отвести от себя вред в окружающий мир. **Побочное последствие** можно убрать как обычное — используя преодоление с подходящим навыком. Но есть два исключения. Во-первых, это нужно сделать в той же сцене, где последствие возникло. Во-вторых, нет никакой задержки — при удачном броске последствие уходит сразу. Такой подход лучше всего подойдет жанрам, где игрокам очень безразлична судьба мира, вроде игр про супергероев.

ЗОНЫ

Использование зон в физическом конфликте разбирает пространство и дает возможность персонажам с высокой атлетикой и телосложением доминировать на поле боя. Вот несколько идей, как можно разнообразить зоны в вашей игре:

Передвижение сквозь зоны

В играх, где зон много, вы можете позволить игрокам пожертвовать своим ходом, чтобы переместиться на количество зон, равное их уровню в атлетике, или устранить количество физических препятствий, равное их телосложению. Быстрые и сильные персонажи хотят это продемонстрировать, но броски кубиков — не всегда лучший способ это сделать в FATE.

Тесные зоны создают драму

Обычно на зоны разбирают большие пространства, вроде футбольного поля или парковки, чтобы отразить, как тяжело пересечь такое пространство быстро, но вы можете делать то же самое с небольшими пространствами, и это тоже будет интересно. Например, бой на корабле может идти в тесноте. Это потребует от персонажей пересечь несколько зон, чтобы помочь друзьям беде. Вы даете игрокам выбор — действие или передвижение. Так зоны добавляют конфликту драмы.

Опасные аспекты зон

Зоны могут создавать драму, затрудняя передвижение и создавая угрозы, которые игрокам придется преодолеть. Например, у одной из зон на поле боя может быть аспект **иквальный огонь**, который вынудит персонажей делать броски атлетики, чтобы избежать урона от града пуль. Некоторые зоны могут исчезать после определенного количества ходов. Рушащийся мост, тонущий корабль, закрывающиеся двери вынуждают персонажей шевелиться, чтобы адаптироваться под меняющиеся условия, и дают им шанс вынудить персонажей ведущего войти в опасные зоны.

Ментальные и социальные зоны

Не все конфликты происходят в материальном мире. Персонажи FATE часто втягиваются в социальные и ментальные конфликты, которым тоже можно нарисовать «карту». Например, психический хирург может продвигаться по сну своего пациента, делая броски преодоления расследованием и эмпатией, чтобы обойти блоки ситуативных аспектов. Зоны в этом случае могут описывать какие-то препятствия на пути к старым воспоминаниям, следы травм или насилия, и персонаж игрока должен пробиться через них, чтобы помочь пациенту разобраться со своим прошлым. По тому же принципу ведущий может обозначить ряд социальных групп (читай: зон) в школе, показав, какие из этих групп персонажи должны впечатлеть, чтобы получить доступ к элите. Такие ментальные и социальные зоны должны сдерживать персонажей игроков и направлять их в сторону конфликтов, ограничивая их перемещение.

ОБНОВЛЕНИЕ

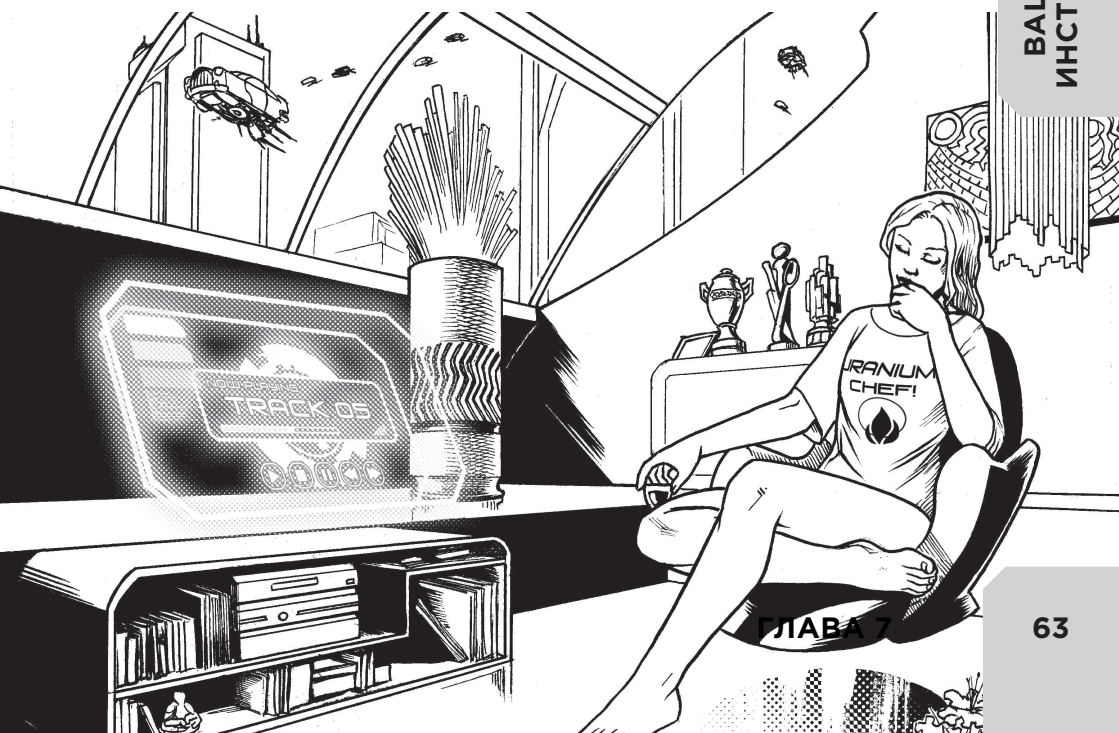
Если вы хотите встроить в свою игру больше возможностей для развития персонажей, можете посвятить сцену активации их обновления, чтобы добавить драмы между сценами активного экшена. Сцены обновления могут выглядеть так:

Сцены-флэшбэки: В подходящий момент игрок может заявить, что происходящие события вызывают флэшбэк. С помощью других игроков он описывает этот флэшбэк, раскрывая кусок прошлого своего персонажа с какой-то интересной или неожиданной деталью, которая связывает его с настоящим. Это дает персонажу силы и фокус, чтобы двигаться дальше.

Сцены восстановления: С разрешения ведущего группа персонажей может на время отойти от дел, чтобы отдохнуть и восстановиться. Они могут разойтись каждый по своим делам, чтобы уделить время своим интересам и «проветрить» мозги. С помощью таких сцен очень легко вводить в игру новых персонажей ведущего.

Сцены размышления: Один игрок заявляет сцену-размышление, и другие персонажи задают ему вопросы, которые открывают важную и интересную информацию о прошлом размышляющего. Такие сцены созданы для полных экшена приключений, где реальный отдых от приключения не вписывается в историю.

Такие сцены могут дать персонажам игроков дополнительные жетоны прямо посреди сессии, чтобы история была более увлекательной или чтобы полностью заменить принцип обновления в начале сессии. Можете использовать в своей игре только один тип таких сцен или дать игрокам возможность поучаствовать во всех.



КРУПНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ СЕТТИНГА

Персонажи FATE и так всегда являются главными героями истории, но иногда игроки решают, что хотят изменить сам сеттинг, очистить улицы преступного города или завладеть военной базой, чтобы защититься от будущих нападений.

Уточнить проблему, затем решать

Для начала героям нужно собрать необходимую для работы информацию. Может, им придется систематизировать уже известные вещи — «Разве Бастион не главный наркоторговец города?» — или сделать броски контактов, расследования и знаний, чтобы стереть пыль со старых связей и потерянных знаний. В любом случае группе нужно расписать ряд **аспектов сеттинга**, которые представляют проблему.

Чтобы очистить улицы, группа составляет список:

- **Местные торгаши наркотой**
- **Наркокурьер среднего уровня**
- **Наркокапиталисты**
- **Продажные полицейские**
- **Криминальный авторитет, Марти О'Баннер**

Серия за серией

За каждый аспект сеттинга, который нужно привести в порядок, группа должна сделать бросок по адекватной проблеме сложности. Например, чтобы арестовать **местные торгаши**, может потребоваться бросок ресурсов, чтобы мобилизовать местную полицию, или телосложения — чтобы самим разобраться с преступниками. Персонажи могут призывать собственные аспекты, а ведущий может заплатить жетон судьбы, чтобы призвать аспект сеттинга (вроде **продажных полицейских**), чтобы усложнить игрокам задачу.

Используйте исход каждого броска, чтобы поместить персонажей в ситуацию, которая отразит итог исход (вроде эпизода сериала). При провале **местные торгаши** исчезли с радаров, и чтобы отыскать их, придется постараться. При успехе группе удалось найти преступников, но их еще надо заставить говорить. Если персонажи так или иначе разбираются с ситуацией, измените **местных торгашей наркотой на несколько чистых улиц**.

По мере прогресса позвольте группе свободно призывать уже разрешенные аспекты сеттинга, если это уместно, ведь чем дальше они продвинулись, тем проще станет задача.



Нам нужен монтаж!

Если вам не интересно играть в то, как персонажи день за днем очищают город от преступности или укрепляют замок, можете создать «монтаж» прогресса персонажей. Установите лимит — определенное количество действий, — который будет отражать время и ресурсы в распоряжении персонажей для разрешения ситуации, прежде чем приключение продолжится полноценно.

Каждым броском подходящего навыка персонажи попробуют разрешить один из обнаруженных ранее аспектов сеттинга. Они могут работать сообща или разделиться, чтобы попытаться решить несколько проблем сразу. Если вы используете этот стиль для крупных изменений сеттинга, опишите прогресс группы как монтаж в кино, делая паузы только для совершения бросков, чтобы увидеть, получилось ли у группы улучшить ситуацию или нет.

ДРУГИЕ КУБИКИ

Нет кубиков или колоды FATE? Вот несколько альтернатив для вашей игры.

D6-D6

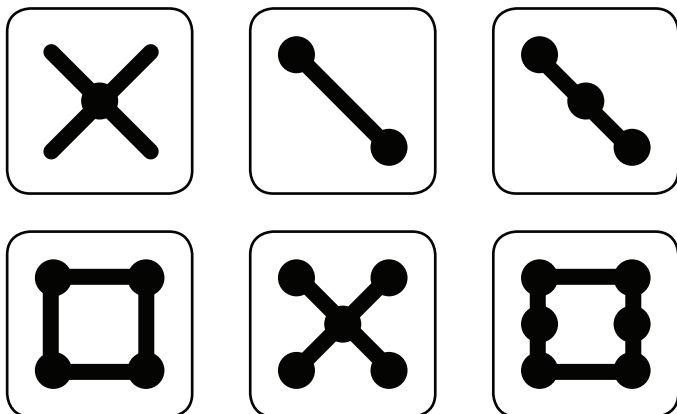
Возьмите два шестигранника разных цветов. Решите, какой из них положительный, а какой — отрицательный, и сделайте бросок. Вычтите результат негативного кубика из позитивного, и получите результат от -5 до +5. Дубли означают ноль. Это более размашистый вариант, чем четыре кубика FATE, и диапазон шире, но сойдет.

Соедините точки

Эту технику впервые упомянул Джонатан Уолтон в статье «Мои первые кубики Fudge». Можете погуглить более подробное описание этой идеи — ищите ссылку, которая ведет на sinisterforces.com.

Берёте перманентный маркер и шестигранники с точками, и делаете *свои* кубики FATE, соединяя эти точки. Стороны 2 и 3 превращаются в , 4 и 6 — в , а 5 и 1 становятся  (сторону с одной точкой надо нарисовать от руки).

И вуаля! Кубики FATE готовы!



3d6

Если вы любите таблицы (или у вас хорошая память), можете кидать три шестигранника и определять результат по сумме выпавшего на всех трёх кубиках.

3	4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17	18
-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

4d6

Это вариант требует меньше всего работы, но он не особо интуитивный: кидаете четыре шестигранника и считаете 1 и 2 за , 3 и 4 за , а 5 и 6 за .

МАСШТАБ

Если темы и угрозы вашей игры предполагают конфликты между сущностями разного размера и масштаба — дракон против рыцаря, одинокий истребитель против космической станции или стартап против мегакорпорации, например, — правила ниже могут вам пригодиться. Если нет, можете пропустить этот раздел.

Во-первых, решите, сколько **ступеней масштаба** вам нужно. Обычно трех или четырех хватает. Что эти ступени будут олицетворять, зависит от природы вашего сеттинга и историй, которые вы хотите рассказать, но чем выше ступень, тем крупнее или сильнее будет сущность, и она, как правило, будет завязана в каком-то конфликте.

Игра Майка — о враждующих тайных обществах разного размера и влияния, и в ней три ступени масштаба: локальная (в пределах города), региональная (много городов) или повсеместная (все города).

Когда две сущности конфликтуют, разница масштабов играет важную роль. Примените оба эффекта ниже к большей сущности за каждую ступень, на которую ее масштаб превышает меньшую:

- +1 к броскам атаки *или* защиты
- +2 сдвига урона при успешной атаке, *или* снизьте полученный урон на 2

Как применять эти эффекты, зависит от контекста.

Если Банда Топора (масштаб: локальный) организует дерзкий рейд против Благостного Сообщества Небесных Путников (масштаб: региональный), то у Банды будут сложности с тем, чтобы поднять нужное количество ресурсов и людей против Сообщества, ведь оно намного богаче. Логично дать Сообществу бонус +1 к защитным броскам драки.

Разумеется, если сущности в конфликте примерно равны, никаких бонусов нет. Они появляются только при *разнице* масштабов.

Масштаб как дополнение: У большинства вещей в вашем сеттинге будет какой-то логично вытекающий из их описания масштаб — например, все мелкие банды Локальны, но вы можете дать возможность игрокам менять масштаб их персонажей, личных вещей, недвижимости, представив это как дополнение, если это подходит к их концепции.

СООБЩНИКИ И СОЮЗНИКИ

У игроков могут быть как сообщники, так и союзники в качестве дополнений, но как провести грань между мальчиком-гением и группой профессиональных агентов? Вот несколько способов обособить **сообщников**, которые работают в связке с персонажами игроков, от тренированных **союзников**, которых можно позвать на помощь в конкретной ситуации.

Условия и цены

И сообщники, и союзники могут быть дополнениями (см. Дополнения, стр. 269 FATE Core), но первые чаще всего вырастают из личных связей персонажей игроков, а последние — через организации или условия, завязанные на ресурсы. Например, Шерлок Холмс может выбрать аспект *хороший друг доктора Ватсона*, чтобы добавить Ватсона на свой лист как сообщника, а выбор аспекта *присматриваю за гостями Бейкер стрит* позволит добавить местных беспризорников, которых сыщик использует как шпионов и курьеров, в качестве союзников. Что касается цены, сообщники чаще всего требуют какой-то социальной цены (сообщникам может понадобиться помощь или содействие в важных им делах), тогда как союзники чаще просто стоят денег, услуг или других ресурсов.

Стресс и последствия

Стресс и последствия — отличный способ обособить сообщников от союзников. Сообщники — это как персонажи второго плана: дайте им урезанную линейку стресса, одно легкое (или, может, среднее) последствие и одно экстремальное последствие, которое изменит этого персонажа в драматичный момент.

Союзники — это, как правило, безмянные персонажи с одним маркером стресса у каждого. Полученный стресс обычно не дает союзникам последствий, которые они перенесут в следующую сцену, а просто выводит их из боя. Из-за этого разобратся с союзниками одной атакой сложнее. Зато сообщники более гибкие и выносливые. Они могут принять вызов во многих социальных и физических конфликтах, и использовать ячейки последствий, чтобы защитить персонажей игроков.

Постоянные и временные союзники

Сообщники почти всегда являются постоянной частью листа персонажа игрока, а союзники могут быть временными, в зависимости от нужд игроков. Например, офицер разведки может взять аспект *приехал по поручению федералов* и получить группу федеральных агентов ценой одного пункта обновления. Но тот же самый персонаж может отказаться от такого постоянного союзника и просто создавать преимущества в сценах, пользуясь контактами и ресурсами. Конечно, постоянные союзники будут сильнее, у них будет больше маркеров стресса, аспектов, трюков, чем у временных. Временные — это скорее безликая толпа.

Важность денег в игре сильно зависит от ее жанра. FATE CORE предлагает простое решение — навык «ресурсы», но для жанров, где *приобретение* богатства является одной из важнейших мотиваций (вроде киберпанка и классического данженкроула), вам может понадобиться более гибкое решение.

Стресс богатства

Один вариант — добавить новую линейку стресса — линейку **богатства**. Когда вы пробуете сделать что-то и понимаете, что щедрое вливание налички будет очень кстати, можете отметить маркер этой линейки ради бонуса к броску (см. вариант для стресса *Сверхусилие* на стр. 60).

Скажем, если вы торгуетесь о цене хOVERKRAFTA, используя взаимопонимание — или провокацию (если вы ведете себя как козёл), — и проваливаете бросок, можете отметить маркер богатства, чтобы переплатить. Или, допустим, вы планируете кражу, но проваливаете бросок воровства — отметьте маркер богатства, чтобы получить (можно задним числом) дорогое оборудование, с помощью которого авантюра всё-таки удалась. Не можете найти наемного убийцу, используя контакты? Возможно, отмеченный маркер богатства освежит память вашим информаторам. И так далее.

Другими словами, это успех дорогой ценой. Буквально.

Начальное богатство

Этот момент будет варьироваться от игры к игре. Персонажи игроков — профессионалы со стабильным доходом или живут от одной работенки до другой? Но в целом начать с двух маркеров стресса в этой линейке — золотая середина. Персонажи получают +1 маркер за каждый аспект, который отражает их дополнительные накопления или источники дохода. Максимум — +3 маркера стресса.

Приобретение богатства

Стресс богатства сам собой не уходит. Вы сможете очистить маркер, только получив доход — золото, кредиты, бартер, что работает для вашей игры. Получение единицы богатства (или нескольких) очищает столько маркеров, на сколько хватит полученного. И если у вас есть отмеченные маркеры богатства уровня выше, чем полученная сумма, ничего не делайте — этих денег недостаточно, чтобы изменить ситуацию. Например: если вы получаете 3 единицы богатства, можете очистить первый, второй или третий маркер стресса, но не четвертый (если у вас он есть).

Добавить новые маркеты стресса богатства можно только во время достижения вехи, поменяв существующий аспект на другой, ассоциирующийся с богатством.



АЛЬТЕРНАТИВЫ ДЛЯ ОРУЖИЯ И БРОНИ

По умолчанию оружие, броня и снаряжение в целом в ФАТЕ достаточно абстрактно. Наличие пистолета позволяет вам пользоваться навыком стрельбы, но не более. Если вы хотите придать оружию и броне большее значение, в главе «Дополнения» в ФАТЕ CORE (стр. 277) есть правила по рейтингу того и другого. Но если *и эти* правила вам не по душе, вот еще пара альтернатив.

Пол и потолок урона

В ФАТЕ CORE оружие становится *опасно*, если использовать правила из главы «Дополнения». Относительно бездарный мечник, которому повезло попасть по противнику двуручником, может легко разрубить человека пополам, и это пугает. Игра получается жесткой и смертоносной, и если это не для вас, лучше использовать менее летальные (но не теряющие при этом смысла) рейтинги для оружия и брони.

По этим правилам рейтинг оружия всё еще начинается с 1, но идут дальше обычного (скажем, до 5 или 6 для самого смертельного оружия). К тому же вместо того чтобы просто добавлять рейтинг оружия к сдвигам попадания, рейтинг определяет *минимальное* количество сдвигов стресса, которое вы можете внести с этим оружием в руках. Например, меч с рейтингом Оружие:3 вносит 3 сдвига стресса на ничьей и на успешном броске атаки с результатом 1, 2 и 3. То есть даже если вы еле-еле попали, вы всё равно нанесете врагу как минимум 3 сдвига стресса. Выкинули больше успехов, чем рейтинг оружия? Столько сдвигов вы и сделали, оружие роли не играет.

С рейтингом брони всё наоборот: он определяет *максимальное* количество сдвигов стресса, которое вам можно внести. Рейтинг брони начинается с 4 (легкая броня) и доходит до 1 (для самых тяжелых лат и аналогов). Но есть исключение. Если у атакующего стильный успех, рейтинг брони игнорируется, *атака проходит полностью*.

Рейтинг брони бьет рейтинг оружия. Кто-то с Оружием:5, атакующий кого-то с Броней:3, нанесет максимум 3 единицы стресса (если это не стильный успех).

Аспекты оружия и брони

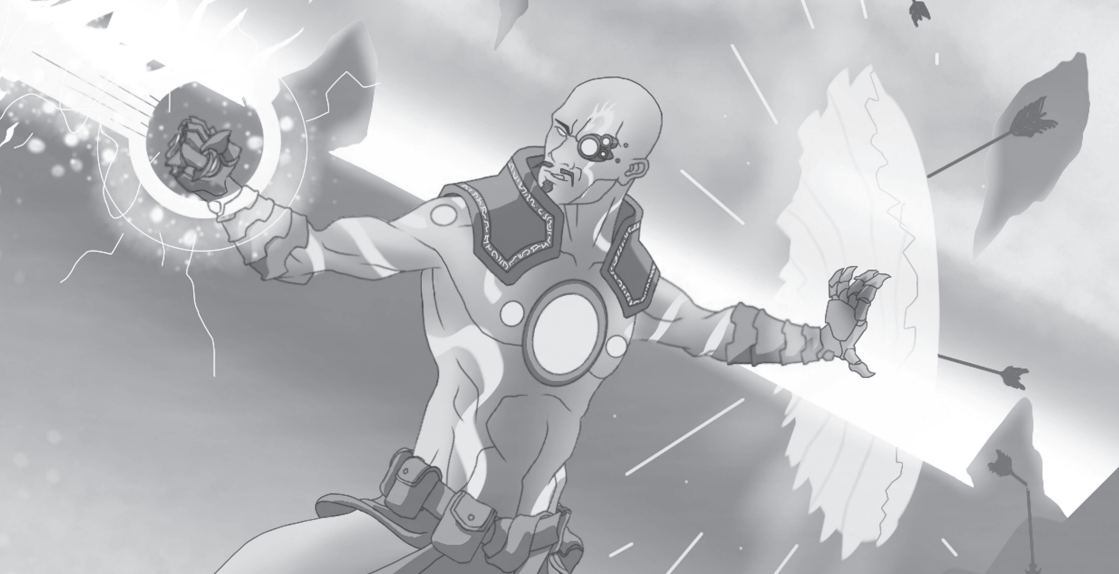
Ранее в этой книге (стр. 16) мы сказали, что можно моделировать важные предметы снаряжения как аспекты. Это работает для любых предметов, но, возможно, вам хочется сделать что-то особенное для оружия и брони. Эта модификация правил накладывается поверх модификации «снаряжение как аспект», но вы можете использовать его отдельно, если хотите. Это всего лишь будет означать, что *только* оружие и броню можно ввести в игру в виду аспектов, а прочее снаряжение — нет.

Оружие делится на **легкое, обычное и тяжелое**. Легкое — это нож или дубинка, обычное — меч или пистолет, тяжелое — дробовик, снайперская винтовка или здоровый двуручный меч.

Когда вы успешно атакуете оружием, можете сделать им особый призыв. Это, как обычно, стоит жетона судьбы, но не дает ни +2, ни права перебросить кубики. Зато вы вправе вынудить оппонента принять последствие вместо стресса: легкое оружие вносит легкое последствие, обычное — среднее последствие, а тяжелое — серьезное последствие. В случае стильного успеха сдвиньте последствие на уровень выше: легкое превращается в среднее, среднее — в серьезное, а серьезное — либо в экстремальное, либо оно заставляет противника выбыть из конфликта (на выбор защищающегося). Если нужная ячейка последствия уже занята, двигайтесь на уровень выше.

Этот особый призыв работает почти как навязывание. Когда вы призываете оружейный аспект таким образом, предложите оппоненту жетон судьбы. Если он его примет, то он принимает последствие. Он может *отказаться* от жетона и заплатить один вам, чтобы не получать последствия, но в этом случае он принимает стресс, который ему изначально предназначался.

Аспекты брони похожим образом делятся на **легкие, средние и тяжелые** и тоже дают право на особый призыв. Можете призвать легкую броню, чтобы поглотить одно легкое последствие; стресса вы тоже не получаете. Средняя броня поглощает среднее последствие. Тяжелая — серьезное последствие или два легких/средних в любой комбинации. Вы можете использовать броню, чтобы поглотить количество последствий, выходящее за описанные пределы, но это сразу меняет аспект, чтобы отразить поломку брони и тот факт, что она больше не поглощает атаки. Её нужно будет починить; это будет вам чего-то стоить и займет время (от нескольких часов до нескольких дней), смотря что это за броня и кому вы ее отдадите в починку.



Красные и синие кубики

Если у вас есть кубики **ФАТЕ** хотя бы трех разных цветов и вы хотите сделать что-нибудь эдакое с оружием и броней в вашей игре, можете использовать Красные и Синие кубики вместе рейтинга. «Красный» и «синий» — условность, цвета кубиков могут быть любыми, при условии, что вы не используете их ни для чего другого.

Красный для оружия: Чем больше Красного у вашего оружия, тем оно больше или смертоносней. Красное Оружие:1 — это кинжал, когти гоблина, мелкокалиберный пистолет, а Красное Оружие:4 может быть двуручным мечом, укусом дракона или выстрелом в упор из дробовика.

Когда вы атакуете, за каждый пункт Красного рейтинга вашего оружия замените один из своих обычных кубиков **ФАТЕ** на Красный. Если исход вашей атаки — ничья или лучше, каждый Красный кубик с  увеличивает попадание на +1 сдвиг урона.

Синий для брони: Чем больше Синего у вашей брони, тем лучше она защищает. Легкая броня типа дубленой кожи или толстой шкуры — это Синий:1. Тяжелая броня, вроде кольчуги или лат — это Синий:2 или 3.

Когда вы защищаетесь, за каждый пункт Синего рейтинга вашей брони замените один из своих обычных кубиков **ФАТЕ** на Синий. Если исход вашей защиты — провал или ничья, каждый Красный кубик с  поглощает 1 сдвиг урона.

Поскольку вы всегда кидаете по четыре кубика **ФАТЕ**, максимальное количество Красных или Синих кубиков на один бросок — тоже четыре.

Будет еще веселее, если вы дадите защитному оружию (вроде посоха или даги) Синий рейтинг, а «оффенсивной» броне вроде электрического силового поля или лат с острыми шипами — Красный. Ещё можно создать трюк, который позволит менять Синие кубики на Красные, когда вы защищаетесь (для фехтовальщика со смертоносной контратакой или для волшебного огненного щита, например).

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы не найдете информации о вспомогательных действиях в FATE CORE, хотя в предыдущих версиях FATE они были. Мы убрали их по двум причинам. Во-первых, нам больше нравится оперировать бонусами, а не штрафами, а вспомогательные действия подразумевают штрафы. Во-вторых, вспомогательные действия обычно включают, чтобы игра была более «реалистичной», но увлекательности и удовольствия игре они, как правило, не добавляют. С ними делать крутые штуки сложнее, а не проще.

Тем не менее концепция не лишена смысла, и если вам хочется использовать вспомогательные действия в своей игре, можете использовать их, как это описано в прошлых версиях FATE: выполнение того, что отвлечет вас от основного действия в ваш ход, накладывает на последнее штраф -1. По-умолчанию в FATE CORE большинство таких действий «бесплатны». Мы оставляем вам на откуп, какие именно действия будут считаться вспомогательными.

Если вам нужно решение, которое больше соответствует духу FATE CORE и не содержит штрафов, попробуйте это.

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Когда вы совершаете какое-то небольшое действие в дополнение к основному — передвигаетесь на зону, достаете оружие, ныряете в укрытие или что-то еще, что ведущий пропустит как дополнительное действие, — вы создаете усиление (*отвлекается, плохой обзор, неровный прицел*), которое остается до начала вашего следующего хода. Вы можете сделать только одно такое действие и создать лишь одно такое усиление. Любой, действующий против вас (или защищающийся от вас), может использовать это усиление, после чего оно исчезает как обычно. Также ведущий может один раз навязать вам его бесплатно — то есть не предлагая вам за это жетон судьбы, но вы можете заплатить жетон, чтобы защититься от навязывания. После этого усиление также исчезает.





Когда ваш персонаж совершает действие в игре, вы понимаете, что именно он делает (мы надеемся). Вы можете представить себе его действия с достаточной ясностью, у вас есть понимание того, как всё работает, — и это позволяет вам получать удовольствие от игры, не отвлекаясь. Только представьте себе, какое количество вещей в противном случае надо принять в расчет, если вы пытаетесь ударить кого-то: свободны ли ваши руки? Можете ли вы двигать ими? Не слишком ли велика дистанция между вами? Сложили ли вы свои пальцы в кулаки?

Нам нет нужды останавливаться и обсуждать эти вещи в ходе игры, поскольку мы по умолчанию думаем о них как о части действия — удара. Эта ясность постепенно исчезает по мере того, как мы заходим в области, лежащие вне нашего общего опыта, но в целом мы ещё можем представить последовательность действий персонажа.

Магия ставит всё с ног на голову. Когда мы начинаем разить направо и налево громом и молнией, мы лишаем себя возможности опираться на опыт. Из-за этого мы пытаемся найти какую-то логику и какой-то набор правил, которые сделали бы магию понятнее, а вот это уже своеобразный парадокс. Магия — порождение вымысла, и писатели и прочие творцы больше заинтересованы в том, как она помогает им создавать сюжет, а не в её внутренних правилах.

Любое достаточно непонятное действие неотличимо от магии.

Игры же, с другой стороны, нуждаются в правилах. Внутренняя непротиворечивость

правил создает поведение, уберечь эту логику — и результатом будет безумие.

Хорошая новость — есть оптимальное состояние правил, к которому стоит стремиться. Авторы любят магию, но те, кто подходит к ее созданию спустя рукава, создают бездушное, бесформенное фэнтези. Создание правил для магии важно не только для игры, но и для истории. И если мы найдем ту область, где эти два приоритета совпадают, то получим заготовку отличной магической системы.

Основы

Простейший способ проверить это — прикинуть, сохраняет ли смысл магическая система вне игры. В большинстве игр всё наоборот. Придумывать механику для магии весело, и это часто первое, что мы делаем с новой системой, но обычно всё сводится к копированию из других игр. Идеи и правила не переплетаются.

Самый яркий пример — «Вэнсова» магия, названная так, потому что основана на книгах великого Джека Вэнса. В них волшебники запоминают заклинания, а сотворив их — забывают. Знакомо? Да, это основа магии D&D, и что бы мы не думали о её воплощении в D&D и родственных играх, она установила свои правила: книги заклинаний, количество заклинаний на уровень и так далее, — чтобы отразить изначальную идею. Если мы хотим построить магическую систему по мотивам произведений Вэнса, у нас есть первоисточник. Но мы должны не попасться в ловушку и не строить свою магическую систему на основе чьей-то интерпретации Вэнса.

Иными словами, магия — это не только повод добавить заклинания в игру. Магия говорит очень важные вещи о нашей игре, нашем сеттинге, и, если не продумать магическую систему, у нас будет лишь тонкий налет магии, который быстро осыпается.

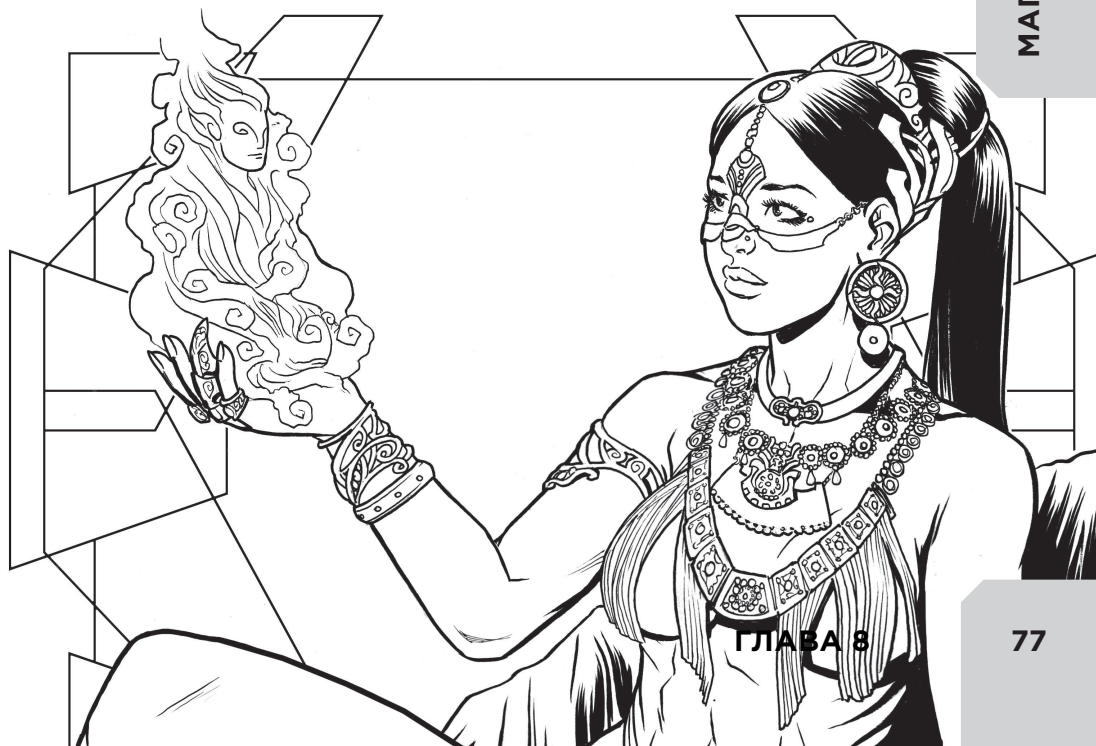
Что такое магия?

Итак, что же такое магия и как она работает?

На этот вопрос нет единого ответа, что, собственно, понятно — и вдобавок очень раздражает. Можно сказать, что магия — это способ делать вещи, которые невозможно сделать другими способами. Или что это альтернативный способ делать вещи, которые возможно делать — и этого будет недостаточно. Можно извлечь на свет кое-что из Артура Кларка и просто обращаться с магией так, как будто это другая разновидность науки. Можно относиться к магии как к системе цен, рисков и наград. Можно представить, что источником магии является кто-то другой, ужасный или чудесный в зависимости от того, что нам хочется.

Мы всё равно что-то упустим, но, чтобы получить удобный инструмент, мы возьмём несколько ключевых вещей — и упарим их до следующих пяти факторов:

- **Тон:** магия — это нейтральная сила, у неё есть определённые оттенки, или у неё есть своё мнение, своя воля?
- **Цена:** магия требует заплатить цену, — рискнуть — или ничего не требует?
- **Пределы:** магия следует чётким правилам? Магия гибкая и нестеснённая рамками? Что магия не может сделать?
- **Доступность:** магия доступна всем и любой персонаж в сеттинге может владеть ею? Или она достаточно редка, чтобы ею владели только некоторые, возможно, все персонажи игроков? Или она настолько редка, что только один-два персонажа игроков имеют доступ к ней?
- **Источник:** откуда берётся магия?



Тон

Первый фактор сам по себе говорит о природе магии. *Нейтральная* магия — это сила природы, вроде электричества или гравитации, которую маг просто использует как инструмент. Магия, имеющая *оттенки*, либо отвечает на вполне определенные вещи, либо склонна к определенным исходам и результатам. Самый часто встречающийся пример — магия, которая склоняется либо к тьме, либо к свету и, возможно, работает по-разному на разных концах этого спектра. В таком случае магия — это сила, лишённая разума, но не лишённая наклонностей. Например, огонь склонен гореть, земля склонна быть недвижимой и стабильной. Магия, имеющая *мнение*, приходит от кого-то. Это может быть бог, ангел, может быть невыразимый ужас из-за пределов пространства и времени. Кто бы это ни был, у них есть свои замыслы, а магия для них — инструмент воплощения этих замыслов. На самом деле у нас есть большой простор для различных нюансов: магия может быть нейтральной при использовании, но её источник может иметь свои замыслы и цели. Но если магия таки призывает это существо или напрямую использует силы этого существа, то конечная манифестация магии может зависеть от желаний и целей этого существа.

Цена

Второй фактор говорит нам о цене, которую надо платить за пользование магией. Некоторым очень важно, чтобы магия имела *цену*, чтобы сила давалась в обмен на что-то. Цена может быть символической, может быть реальной, но во всех этих случаях подтекст — сила не достаётся бесплатно. Сравним это с магией, которая подразумевает определенный *риск* при использовании. Так же как и цена, риск создает естественное ограничение применению магии, но обозначает совершенно другой набор приоритетов, особенно если магию достаточно легко творить. Риск может быть недвусмысленным, когда имеется шанс, что заклинание взорвётся в лицо самому магу. Риск может быть закамуфлированным, вроде постепенно накапливающегося яда. Любые варианты делают применение магии вопросом осознанного выбора. Заметим, впрочем, что цена хорошо работает с магией, имеющей оттенок или мнение, а риск лучше работает, когда магия нейтральна или имеет свои цели — в таком случае имеется риск «привлечь внимание существостей, имеющих свои цели».

«Без *цены*» — интересный вариант, но такой, какой не следует воспринимать слишком буквально. Обычно есть хоть какая-то цена, даже если это стоимость островерхой шляпы с полями и упущенная возможность получить этот МВА, а не потратить время на изучение магии. Это знакомые, привычные нам цены. По этой причине такой подход лучше всего работает для строго регламентированной системы нейтральной магии. Он отлично сочетается с магией типа «магия как наука» или четкими списками заклинаний или эффектов — или правилами для вещей типа киберимплантов, которые по сути — лишь перекрашенная система магии. Как бы то ни было, если магия не предполагает ни риска, ни цены, вместо них имеются какие-то другие ограничения, даже если магия относительно вездесуща. Например, ограничение на количество типов магии, которые может использовать персонаж.



Пределы

Третий фактор немного жульнический, поскольку он также говорит о порядках и предпочтениях за вашим игровым столом. Строгие магические системы, содержащие списки заклинаний и прямых эффектов, нравятся одним игрокам, в то время как другие предпочитают более свободные в плане интерпретации системы. Между этими двумя полюсами — куча пространства для систем с открытыми, гибкими эффектами, ограниченными тем или иным способом, например, сферами магии или стихийными элементами.

Чтобы понять, какие пределы есть у нашей магии, мы должны ответить на вопрос, что наша магия не может сделать. Несложно, чисто с точки зрения игровой механики, сделать систему, в которой магия может делать всё что угодно: создать магический навык, затем позволить игрокам делать его броски для *чего угодно*, если они могут описать свои действия магически. Но очень скоро станет очень скучно. Пределы очень важны, они во многом делают магию... магической, и они могут быть очень красочно задействованы в ходе игры.

Доступность

Четвёртый фактор говорит нам кое-что о сеттинге, да, но заодно отвечает на ключевой вопрос о балансе игры и спотлайте. Магическая система, доступная всем игрокам, может быть сконструирована иначе, чем та, которая будет доступна всего лишь одному игроку. Если только один персонаж имеет доступ к магии, очень важно сделать так, чтобы магия не была слишком сильной, и этот персонаж не затмевал собой остальных и не крал всё внимание за столом. В то же время магия не должна быть бесполезной, чтобы игроки таких персонажей не пожалели о своем выборе. С другой стороны, если у всех персонажей есть магия, руки у нас развязаны. Когда каждый получает возможность быть крутым, призрак «баланса» меньше пугает.

Источник

Последний фактор самый важный и неважный одновременно. Не имеет значения, *каким* будет ответ на вопрос об источнике магии — важно, чтобы он *был*. Чем лучше понимание того, откуда приходит магия, тем лучше можно понять, что она может делать и — иногда это важнее — чего она делать *не может*.

Ничто не заставляет вас делиться этим объяснением с игроками, на деле мы даже советуем не информировать их подробно касательно источника магии. Не то чтобы вы не могли доверять такую информацию игрокам, но ваша магическая система будет ощущаться значительно менее магической, когда вы всё объясните. Небольшая толика тайны — необходимый компонент ощущения магичности.

Обратим внимание: ни один из пяти факторов не содержит вопроса «Что делает магия?», поскольку ответом будет другой вопрос — «Что *должна* делать магия?». Будем надеяться, что вы уже это поняли, поскольку в противном случае ничто не будет работать. «Потому что мне нужна магическая система» — недостаточно хороший ответ на этот вопрос.



Магия и Fate

Смысл существования правил — дать нам возможность превратить плоды нашего воображения в систему, которой могут пользоваться другие. Это предполагает, что у нас есть что-то, чем мы *хотим* поделиться.

ФАТЕ — это «изобразительная» игра. Если в голове есть идея, ФАТЕ дает нам инструменты, чтобы воплотить её в игре. Нужно, чтобы персонажи могли делать что-то определённое? Создадим для этого навык. Нужно, чтобы они могли использовать определённое ухищрение? Создадим трюк. Нужно придать вес тематическому элементу? Создадим для него аспект.

Те же инструменты доступны, когда надо добавить в игру магию. Но, как и в остальных случаях, нет единственного правильного инструмента. В зависимости от того, как выйдет магия в конкретной игре, правильным образом её смогут отразить различные игровые механики.

Приведённые ниже магические системы имеют два назначения. Во-первых, каждая представляет собой функционирующую магическую систему, которую вы можете сразу включить в игру или модифицировать для каких-то собственных целей. Это важно, но почти не так важно, как второе назначение: каждая из этих систем — это пример, как использовать механики игры для получения определённого эффекта.

И вот теперь мы вернулись к работе кулаками. Если вы хорошо знаете правила ФАТЕ, вам легко будет решить исход кулачного боя и лишь чуть сложнее — создать свою систему для отыгрыша рукопашных схваток. Когда вы дочитаете до конца эту главу, в идеале, вы сможете с той же лёгкостью воплощать в правила свои магические идеи.

Навыки как магия

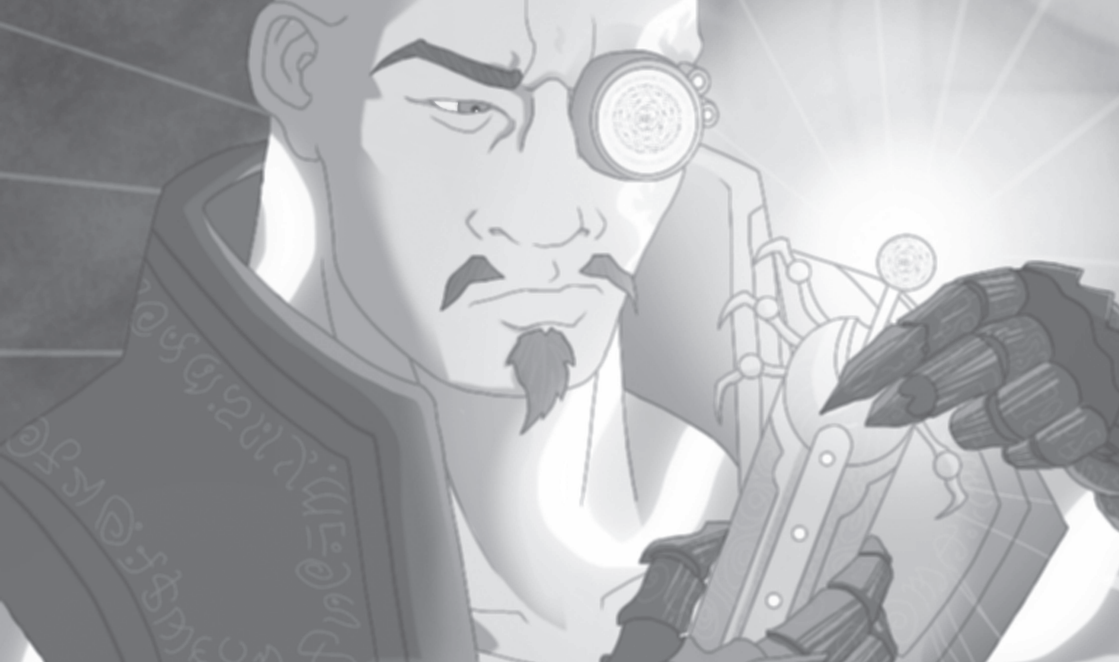
Навыки — лёгкий способ сконструировать магию, какие бы навыки ни использовались. Главный вопрос в этом случае — будет ли это модификация уже существующего навыка или система требует создания нового магического навыка. Каждый подход имеет свои специфические преимущества, которые стоит оценить, когда вы будете создавать магическую систему. Если вы хотите дополнить существующие навыки, будет непростое сделать так, чтобы были задействованы все навыки. Можно, конечно, сделать магическими только определённые навыки, но тогда надо быть осторожными, чтобы не превратить их в супернавыки.

Появление нового навыка может решить множество проблем, ведь можно создать несколько навыков, если стоит задача сделать магические дисциплины различными. К тому же появляется невидимая цена за такую магию, поскольку, когда игрок берет такой навык, персонаж не может взять один из «настоящих», базовых навыков.

Пусть правильный ответ на вопрос — как делать магическую систему? — отсутствует; усомнившись, создавайте новый навык. «Переоборудование» базовых навыков под магию требует больше работы, и вообще к этому варианту надо прибегать, когда есть чёткое видение, которое вы стремитесь донести до участников игры.

Аспекты как магия

Аспекты для большинства магических систем играют две важные роли: открывают доступ к магии и описывают её.



Что касается доступа: почти любая магическая система будет требовать, чтобы персонаж имел хотя бы один аспект, отражающий его/её магическую традицию или источник силы. Да, есть исключения, например, когда «магия» всего лишь камуфляж для технологии — но обычно магия достаточно важна для персонажа, чтобы быть отражённым аспектом.

Аспекты — отличный способ описать эффекты магии. На самом простом уровне очень легко создать магическую систему, которая только расширяет пределы аспектов, которые может создать персонаж.

Трюки как магия

Трюки безусловно могут служить основой магической системы, особенно если они просто делают точно определённые вещи. Но чаще это будет хорошей моделью для системы **сверхспособностей**. Это важное различие: сверхспособности больше подходят супергероям или монстрам. Но трюки могут помочь оживить магическую систему, только нужно как следует обдумать их цену. Нередко магическая система имеет собственную цену в пунктах обновления, что делает приобретение дополнительных трюков делом дорогим и опасным. В таком случае либо стоимость этих трюков должна быть подправлена, либо сами трюки должны быть очень полезны.

Дополнения как магия

Дополнения — они сами по себе уже магические системы. Магическая система может объяснять и оправдывать существование некоторых дополнений, но принципы создания дополнений подойдут для воплощения в жизнь любых эффектов.

Хотите магий? Их есть у нас!

Зовущие Бурю

Заметки дизайнера

Фанаты The Dresden Files RPG обратят внимание на сходство между правилами этой магической системы и правилами Эвокации из DFRPG. Это не случайно.

Данная система достаточно строго структурирована, но оставляет некоторую свободу интерпретаций в рамках этой структуры. В её основе находятся навык «Призыв Бури» и как минимум один аспект. Источник силы в этой системе точно известен, но использование этой силы ограничено. Собственно, система была сбалансирована таким образом, чтобы работать, даже если только один игрок решает отыгрывать Зовущего Бурю, но поддержит и группу с несколькими Зовущими.

По умолчанию предполагается, что персонажи, не являющиеся Зовущими, используют опциональные правила для оружия и брони (FATE CORE, стр. 277). Если возникает необходимость сбалансировать Зовущего Бурю и группу «обычных» персонажей, Зовущий не имеет доступа к бонусам оружия и брони. Если в вашей игре не используются дополнительные правила для оружия и брони, стоимость этой магии в очках обновления повышается с 1 до 2.

Описание

Пять Великих Бурь бушуют в сердце творения. Каждая из них настолько велика и сильна, что способна разбивать светила, но этого не происходит, ведь Бури уравнивают друг друга в тонком танце создания и разрушения. Землетрясение, Потоп, Ледник, Инферно и Гром — это неисчерпаемые источники силы, и смертные чародеи нашли способы черпать из Бурь магию для своих амбициозных целей.

Краткая версия

Не хотите читать правила? Вот краткая выжимка из них:

- Если ваша игра использует правила по рейтингам оружия и брони, уменьшите обновление на 1. Если не использует — уменьшите обновление на 2.
- Выберите Бурю, например Землетрясение, Потоп, Ледник, Инферно или Гром, и сделайте один из аспектов персонажа соответствующим источнику его силы — *Зовущий [Бурю]* — то есть *Зовущий Гром*, *Зовущий Инферно* и т.д.
- Возьмите для персонажа навык «Призыв Бури».
- Используйте навык Призыв Бури, чтобы атаковать, защищаться и создавать преимущества, если описание действий персонажа включает элемент его Бури.

Механика

Создавая персонажей, способных дотянуться до силы Бури, сделайте следующее:

- Если ваша игра использует правила по рейтингам оружия и брони, уменьшите обновление на 1. Если нет — уменьшите обновление на 2.
- Пропишите один из аспектов персонажа так, чтобы он отражал, из какой Бури тот черпает мощь: Землетрясения, Потопа, Ледника, Инферно или Грома. Этот аспект может быть очень простым, типа *связан с Землетрясением*, но вы не ограничены такими рамками. Пока этот аспект чётко указывает на конкретную Бурю, с которой связан персонаж, формулировка зависит только от вас.
- (Опционально) «Купите» рейтинг в навыке Призыв Бури.

АСПЕКТЫ БУРИ

Аспекты Бури очевидно уместны, когда вы делаете броски навыка Призыв Бури, но помимо этого они несут с собой влияние своих Бурь. Это влияние проявляется как пассивный эффект, а также в виде конкретных вещей, для которых аспект может быть призван, и ситуаций, в которых он может быть навязан.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Землетрясение обрушивает горы — и воздвигает их до самых небес. Чтобы черпать магию из этой Бури, чародей в глубине души должен быть спокоен и стабилен. Такой внутренний стержень может давать силу, но, с другой стороны, мешать быстро адаптироваться к меняющейся обстановке.

- **Пассивный эффект:** Персонаж никогда не теряет опоры под ногами, какой бы ненадёжной она ни была, если его не пытаются активно сбить с ног.
- **Призыв:** Превозмогание — любое действие, полагающееся на терпение, стойкость или выносливость, получает бонус от Землетрясения.
- **Навязывание:** Промедление — когда нужно действовать быстро, эта Буря может навязывать персонажу промедление.

ПОТОП

Потоп невозможно сдержать. Он атакует со всех сторон неодолимой силой, тихим коварством или бесконечным терпением, всегда приспосабливаясь к ситуации. Ничто не может противостоять Потопу, и единственная надежда — плыть по его течению и надеяться на удачу. Те, кто черпает из этой Бури мощь, перенимают некоторую часть её гибкости.

- **Пассивный эффект:** Если плавание вообще возможно, персонаж может плыть и оставаться на плаву так долго, как захочет; может даже спать на воде.
- **Призыв:** Гибкость — когда персонаж делает что-нибудь нестандартно, например, применяет навык для чего-то странного, необычного.
- **Навязывание:** Небрежность — вода тиха и могуча, но помимо этого оставляет после себя следы; в самые неуместные моменты персонаж оставляет следы своего присутствия.

ЛЕДНИК

Пусть земля стоит неподвижно — Ледник вечно напирает, давит, неизбежный и не сдающийся, разбивая себя тысячу раз, пока то, что стоит на его пути, не будет снесено. Магия Ледника даёт Зовущему часть этой мощи.

- **Пассивный эффект:** Холод в пределах нормального диапазона температур не мешает персонажу.
- **Призыв:** Давление — открывая ли дверь, сдвигая ли с пути подручного, персонаж получает бонус, когда движется вперёд, снося всё со своего пути.
- **Навязывание:** Попадание в колею — Ледник плохо умеет поворачивать, и Зовущий Леды может слишком долго придерживаться выбранного пути действия.

ИНФЕРНО

Инферно пожирает. Его голод бесконечен, и нет ничего, что не послужило бы топливом для его бушующего пламени.

- **Пассивный эффект:** Высокие температуры, в пределах нормального диапазона температур, не мешают персонажу.
- **Призыв:** Разрушение — не причинение боли, не победа в бою, чистое разрушение. Инферно не удовлетворится меньшим.
- **Навязывание:** Поглощение — ресурсы, пища, хорошая репутация, удача — у Зовущих Инферно есть плохая привычка бездумно тратить всё это.

ГРОМ

Люди, уверенные, что Гром и молния — разные вещи, демонстрируют глубину своего непонимания. Гром — это внезапная, могучая сила, будь то сверкающая линия, что разрезает небо пополам, или грохот, от которого гулко звенит в ушах. Зовущие Гром перенимают эту мощь.

- **Пассивный эффект:** Голос Зовущего разносится далеко. Если Зовущий может видеть кого-то достаточно хорошо, чтобы идентифицировать, он может крикнуть ему — и будет услышан целью и всеми, кто будет стоять между ними.
- **Призыв:** Решительность — когда нужно быстро совершить нужное действие из-за меняющихся обстоятельств — не в каждый обмен в конфликте, нет — аспект может быть призван для получения бонуса.
- **Навязывание:** Чрезмерность — иногда необходимы осторожность, сдержанность и точность; иногда Зовущие Гром не понимают этого.



Навык: призыв Бури

Навык призыва Бури вызывает к мощи одной из Бурь для всяческих — часто разрушительных — дел. Какую конкретно форму принимает сила, зависит от природы Бури, призванной чародем. Обычно Зовущие Бурю призывают силу в свою реальность, а затем придают ей конечный вид усилием воли. Формой для силы может быть сеть из молний, летящий во врага шип из материализованного холода, волна силы, проходящая через землю, или любая другая форма, которую может придумать игрок.

Да, есть конкретные правила и ограничения для призыва Бури, зависящие от того, какую из Бурь призывает персонаж, но основные принципы едины для всех.

В каждом случае призванная магия Бури должна проявляться как нечто **внешнее** по отношению к чародею. **Буквально** внешнее. Это означает, что призыв Бури не позволяет даровать персонажу «Силу Земли» для нанесения более сильного удара, но позволяет персонажу **ОЧЕНЬ** сильно ударить кого-то/что-то камнем. Любое описание эффекта должно объяснять, как призыв силы Бури, придание ей грубой формы и направление её волей персонажа могут создать такой эффект.



Преодоление: Призыв Бури — слишком грубый навык, чтобы его можно было использовать для чего-то иного, кроме самых примитивных действий преодоления препятствия (сломать что-то, например). Но как раз для этого он отлично подходит.



Создание преимущества: Создание преимущества — обычный эффект призыва Бури. Персонажи могут, например, призывать стены из огня или раскалывать землю глубокими провалами. Более стабильные Бури — Землетрясение и Ледник — обычно лучше пригодны для этого, так как их материя более стойкая.

Большинство эффектов можно отыграть по правилам обычного броска создания преимущества, при этом новый аспект сцены будет отражать это преимущество, но есть и особые случаи. Говоря конкретнее, с помощью призыва Бури можно создавать барьеры из соответствующих элементов. Для этого действующий игрок выбирает две зоны и делает бросок навыка против сложности 0. Результат броска становится сложностью броска преодоления, возникшего между зонами барьера.

Другие эффекты преимущества зависят от конкретной Бури, элементы которой были призваны.



Атака: Все Бури отлично справляются с этой задачей. Согласно общим правилам, атака в пределах той же зоны выполняется без штрафов, штраф за каждую последующую зону накапливается и равен -1. Это нормальные атаки, но в зависимости от Бури они могут иметь дополнительные эффекты.



Защита: Элементы также могут служить защитой от атак: парировать оружием, сделанным из льда, сбивать удар моментально выросшей стеной рушащейся воды. Конкретные подробности зависят от призванной Бури.



БАРЬЕРЫ

Барьер — краткое обозначение какого-либо препятствия между зонами, вроде стены льда. Когда персонаж пытается пробить, обойти или уничтожить барьер, значение барьера становится сложностью броска.

Обычно барьер существует между двумя зонами, но он может быть длиннее, даже полностью окружать зону. Создание барьера — особый случай создания преимущества с помощью навыка призыва Бури. Это действие создаёт барьер, чей рейтинг равен результату броска Зовущего Бурю. Так, если персонаж выбросил хороший (+3) результат, рейтинг барьера равен 3. Персонаж, чей результат меньше +1, не сумел создать сколь-нибудь существенный барьер. Отдельные Бури могут модифицировать этот бросок или давать дополнительные опции.

Когда персонажа пытаются атаковать через барьер, тот может использовать рейтинг барьера вместо результата броска защиты. Защищающийся должен решить это до броска защиты, и, положившись на барьер, он лишает себя возможности получить стильный успех. Если атака включает попытку обойти барьер — например, перепрыгнуть через него, — тогда атакующий использует меньший из двух навыков (навык для обхода барьера и навык для атаки), чтобы попытаться это сделать (если, конечно, не был создан подходящий аспект, позволяющий обойти барьер).

Например, прочная стена из льда (отличный барьер, +4) воздвигнута между Зовущим Бурю и агрессивным Зовущим Пустоту, находящимся в соседней зоне. Если Зовущий Пустоту атакует, метнув сгусток тени, Зовущий Бурю может решить не делать бросок защиты и получить отличный (+4) результат для защиты. Если же Зовущий Пустоту перемахивает через барьер и атакует своим мечом, то он делает бросок меньшего из своих навыков атлетики (перепрыгивание барьера) и драки (атака), и Зовущий Бурю по-прежнему может использовать отличную (+4) защиту от барьера.

Важное замечание: барьеры работают в обе стороны, и у создателя барьера нет никаких преимуществ, когда он атакует цели на другой стороне своего барьера, — они получают те же бонусы от барьера, что и он.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ



Преодоление: Если Зовущий преодолевает физический барьер и результат броска больше рейтинга барьера на 2 и более, барьер может быть устранён.



Создание преимущества: Персонаж получает +1 к броскам создания любых барьеров с помощью Землетрясения. Создавая такой барьер, участник может взять штраф -4 к броску (в итоге штраф будет -3), чтобы создать барьер, который полностью окружает зону. Штраф получает ещё -1, если надо создать барьер, закрыв зону сверху.



Атака: Атаковать можно только цели, которые стоят на земле или находятся рядом с землёй: низколетящие цели по-прежнему можно задеть осколками, так что приемлемой целью будет любой объект, который стоящий на земле человек может ударить рукой. Штраф -1 к броску атаки позволяет атаковать всё в своей зоне (за исключением самого Зовущего). Штраф -2 позволяет атаковать всё в своей и одной соседней зоне. Этот эффект можно растягивать, покуда между зонами нет разрыва и за каждую новую персонаж получает штраф -2.



Защита: Земля медленно отвечает на команды, так что штраф -1 ко всем броскам защиты.

ПОТОП



Преодоление: Бонус +1 ко всем броскам преодоления физических барьеров.



Создание преимущества: Любой барьер, состоящий из воды, теряет 1 из своего рейтинга за каждый обмен, если только Зовущий не сосредотачивается на его поддержании, получая штраф -1 ко всем действиям, пока барьер поддерживается.



Атака: Урон от атак игнорирует любую броню. Штраф -2 к броску атаки позволяет атаковать всё в пределах зоны (исключая самого Зовущего).



Защита: Нет особых правил.

ЛЕДНИК



Преодоление: Если Зовущий преодолевает физический барьер и результат броска больше рейтинга барьера на 2 и более, барьер может быть устранён.



Создание преимущества: Бонус +1 ко всем броскам создания любых барьеров с помощью Ледника. Когда персонаж создаёт барьер, он может создавать длинные барьеры. Каждая дополнительная единица длины барьера («единица» — это сегмент барьера между двумя зонами) снижает рейтинг барьера на 1. Так что, если персонаж получает результат +6 при броске создания барьера и хочет создать барьер длиной 3 единицы, конечный рейтинг барьера будет 4 (6 минус 2, так как первый сегмент барьера «бесплатный»).



Атака: Вы можете выбрать нанести только половину урона, округлённую в большую сторону, чтобы заморозить цель. Это создаёт барьер перемещения цели с рейтингом, равным нанесённому урону.



Защита: Если вы получаете стильный успех в броске защиты, вы можете отказать от усиления и повысить рейтинг любого из своих активных барьеров на 1.

ИНФЕРНО



Преодоление: Если вы преодолеваете физический барьер, уменьшите его рейтинг на 1.



Создание преимущества: Любой барьер, созданный с помощью Инферно, теряет 2 из своего рейтинга, если Зовущий не сосредотачивается на поддержании барьера, что даёт ему штраф -1 на все действия, пока Зовущий поддерживает барьер. Любой провалившийся бросок преодоления барьера Инферно может просто пройти сквозь него, получив урон, равный недостающим до успешного преодоления барьера сдвигам.



Атака: Штраф -1 позволяет атаковать всё в зоне (за исключением самого Зовущего).



Защита: Нет особых правил.

ГРОМ



Преодоление: Нет особых правил.



Создание преимущества: Любой барьер, созданный с помощью Грома, исчезает после 1 обмена, если Зовущий не сосредотачивается на поддержании барьера, получая штраф -1 ко всем действиям, пока он поддерживает барьер.



Атака: У Грома есть два типа атак:

Цепная молния: Плетни молнии перескакивают от цели к цели. За каждую следующую цель Зовущий получает -1 к броску. Штраф за дистанцию высчитывается по самой дальней цели, по -1 за каждую следующую зону после первой.

Удар молнии: Когда Зовущий атакует одну цель, оглушающий раскат грома сопровождает удар молнии. Если атакующий получает усиление в результате атаки, персонаж получает дополнительное усиление **оглушен**.



Защита: Нет особых правил.



Варианты и опции

ГЛУБОКОЕ ПОНИМАНИЕ

Может быть так, что каждой Буре соответствует Покой — Вспышка, Гора, Море, Снегопад и Ветер. Те, кто достиг мастерства во владении Бурей, могут со временем получить новый аспект — который стоит 1 пункта обновления, — что отражает связь с этим Покоем. Эта связь позволяет обратить силу Бури внутрь, чтобы усилить себя различными способами, а также создавать более тонкие эффекты.

НЕСКОЛЬКО БУРЬ

Ничто не мешает Зовущему иметь связь с несколькими Бурами; просто уменьшите обновление на 1 за каждый дополнительный аспект/Бурю.

РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ

Персонаж может иметь навык Призыв Бури, но не иметь связи с ними. Это справедливо для многих деревенских заклинателей. Преимущество — они могут работать с любой Бурей. Недостаток — у них уходит несколько минут на то, что истинный Зовущий может сделать в рамках одного обмена.

ПРИЗЫВАНИЕ

Бури — это не Бездна. Они населены различными существами, которые могут быть призваны на службу тому, кто знает, как звать и подчинять их. Чтобы узнать подробности, смотрите *Заклинателей Бурь* на странице 107.

СВЕТЛЫЕ И ТЁМНЫЕ ЗОВУЩИЕ

Те, кто изучают подобные вещи, предполагают, что есть прогрессия, переход между Бурами. Родившись в виде почти чистой энергии (Гром), они сливаются (Инферно), конденсируются (Потоп), затем кристаллизуются (Ледник) во что-то твёрдое (Землетрясение). Или, возможно, всё наоборот — процесс начинается с материи и движется к энергии. В любом случае предполагается существование шестой и седьмой Бурь, которые замыкают цепь с каждой стороны. Энергия и Свет на одном конце, и Стазис и Тьма — на другом. Есть те, кто заявляют о своей способности черпать силу из этих состояний так же, как её черпают из Бурь, но такие чародеи — большая редкость. Даже те, что есть, значительную часть своих сил тратят в постоянных конфликтах, где главный вопрос — что есть начало цепи и что есть конец.

ЗОВУЩИЕ БЕЗДНУ

При всей своей разрушительной ярости Бури — часть нашей реальности, поскольку они одновременно и разрушение, и созидание. На космическом уровне они противостоят Бездне, небытию, которое хочет поглотить всё. Зовущие Свет и Тьму склонны таким же образом описывать своих противников, и невозможно сказать, есть ли в этих словах крупица правды и в чём она состоит. Бездна — это разрушение, и пусть она сама не злонамеренна, но обитают в ней демоны и чудовища, которые больше всего хотят пожрать Бури и наш мир вместе с ними. Чтобы узнать подробности, смотрите *Зовущих Бездну* на странице 115.

Шесть Визирей

Заметки дизайнера

Система магии Шести Визирей — это система магии, имеющей оттенки, поскольку у каждого Визиря есть свои приоритеты и наклонности, но они не манифестируют как отдельные существа с личным мнением. В целом, магия ничего не стоит, но у неё есть социальные последствия. Отсутствие цены уравнивается тем, что магия Визирей довольно редкая штука (но она без проблем доступна персонажам игроков), и тем, что она сильна, но не слишком гибка. Благословения Визирей — чётко структурированная магическая система, эффекты которой ограничены темой каждого Визиря (это выражается через навыки персонажа).

Источник магии — Шесть Визирей. Чем они являются на самом деле — интересный вопрос, ответ на который может определять направление целой кампании. В данном сеттинге Шесть Визирей — это шесть созвездий, которые служат Императрице, и они наделяют своей силой тех, кто несёт их печати.

Игромеханически система в основном зависит от навыков персонажей, и магия проявляет себя, усиливая эти навыки. Есть и другие элементы системы — аспекты, которые открывают доступ к силе; магические эффекты, которые ближе к механике трюков — но модель системы всё равно строится на улучшенных навыках.

Описание

Народы Бескрайней Степи не принимают над собой никакой власти, кроме власти неба. Разные племена Степи разбросаны так далеко друг от друга, что некоторые сплетники заявляют, что это единственное, что у них есть общего. И возможно, что они правы — от куполов-луковиц Речных Городов, до Земель Всадников, родины Народов Шатров, до бродячих городов южных джунглей, Люди Звёзд посылают свои мольбы и проклятия одним и тем же созвездиям.

Чаще всего они взывают к Шести Визирям — созвездиям, что окружают Двор Императрицы, чьё положение на небе неизменно. Каждый Визирь наделён своими обязанностями, и каждый передаёт достойные прошения самой Императрице.

Несмотря на то, что форма созвездий-Визирей и их титулы не являются предметом споров, есть много мнений о прочих их сторонах. В зависимости от места, Гиганта могут изображать как великана, высеченного из камня, как деву, чья секира несёт ярость зимы, или даже как слона. Истории о Визирях — даже этот термин в некоторых местах вызывает споры — много скажут о народе, который их рассказывает.

Иногда кто-то из Визирей благословляет своей силой смертного. Это благословение внешне принимает форму метки, узора на коже, по форме повторяющего нужное созвездие. Благословения посылаются по-разному. Среди народа Ахинста в определённой семье первая девочка, родившаяся в очередном поколении, всегда отмечена Гигантом. На западе есть монастырь, настоятель которого избран Солдатом, и говорят, что благословение переходит к любому, кто одолеет настоятеля в бою. Есть слишком много историй — и с них слишком мало правды.

Мы точно знаем, что каждый благословлённый получает силу, соответствующую власти Визиря, который благословение дал. Избранный обычно хорошо подходит по темпераменту своему Визирю, но неясно, причина это или следствие избранности.

Краткая версия

Хотите сразу перейти к действию, не читая всю систему? Тогда сделайте следующее:

- Замените навык вождения навыком верховой езды.
- Уменьшите значение обновления на 1.
- Выберите Визиря, отметившего вашего персонажа (Око, Гигант, Тень, Солдат, Сенешаль, Крестьянин), и возьми персонажу аспект **отмечен [Визирем]** (например, **отмечен Гигантом**).
- Опишите, где на теле вашего персонажа располагается отметка Визиря.
- Когда вы используете навык, ассоциированный с меткой, ваши действия становятся магическими. Вы совершаете то, что по силам герою легенд, а не простому смертному. Это не означает, что вы получаете бонус. Это означает более крутой результат действий, в зависимости от ситуации.
 - **Око:** Расследование, знания, внимание
 - **Гигант:** Атлетика, телосложение, воля
 - **Тень:** Взлом, обман, скрытность
 - **Солдат:** Драка, верховая езда, стрельба
 - **Сенешаль:** Провокация, взаимопонимание, ресурсы
 - **Крестьянин:** Контакты, ремесло, эмпатия



Механика

НАВЫКИ

Эта система предназначена для игры с уклоном в фэнтези, но скорее не стандартное европейское фэнтези. По замыслу создателей, мир этого фэнтези ближе по духу к России — всей России, — а не чему-то из «классической» Европы.

В любом случае, система требует, чтобы навык вождения был заменён навыком верховой езды, который работает в целом так же, но с другими типами транспорта.

ОТМЕТКА ВИЗИРЯ

Если ваш персонаж отмечен Визирем, уменьшите обновление на 1.

Персонажи, отмеченные Визирями, должны иметь аспект, который отражает это: например, *избранный Сенешалю*, *отмеченный Крестянином*. Конкретная формулировка аспекта — дело игрока, и если тому захочется показать наличие сложных отношений с Визирем, то вот отличный способ описать это.

Значение аспекта зависит от печати Визиря, но все такие знаки имеют несколько общих черт. Во-первых, персонаж получает физическую метку где-то на теле, по форме повторяющую созвездие Визиря. Характер и место печати различаются: это может быть шрам, родимые пятна, серебристая татуировка, почти всё что угодно, но форма печати у каждого Визиря одна и та же. Косметические и временные отметки популярны среди неизбранных, но носитель настоящей печати может опознать настоящую с первого взгляда.

Отмеченный также всегда знает, где находится созвездие Визиря-покровителя, даже если на улице день, даже если оно за горизонтом. Само по себе это не слишком помогает навигации, но если добавить чуточку знания, это позволяет иметь почти сверхъестественное чувство направления.

Наличие метки имеет социальные последствия, которые варьируют от места к месту. Обычно это хорошие последствия, но если персонаж отмечен Визирем, имеющим плохую репутацию в вашем регионе, он может столкнуться с проблемами.

МЕТКИ

Ниже приведены описания каждого Визиря. Часть информации — чисто описательная (другие имена Визиря, его иконография). Часть влияет на механику игры.

У каждой метки есть добродетель и порок, которые помогают понять, как работает аспект метки. Например, добродетель Гиганта — сила, порок — ярость. Аспект *отмечен Гигантом* может быть использован как будто это аспект *сила* или *ярость*.

У каждой метки также есть три «домена» — это навыки, которые привязаны к данному Визирю. Они очерчивают рамки, в пределах которых Визирь даёт свои дары. Они не имеют жёсткого механического значения, а лишь очерчивают пределы покровительства Визиря и помогают сориентироваться, если ваша игра использует другой набор навыков.

Дары Визирей — самостоятельные блоки правил. Персонажи выбирают два дара «их» Визиря. Эти дары не стоят дополнительных пунктов обновления, но помните — обновление персонажа уже снижено на 1, потому что он избран.



Око

- **Добродетель:** Наблюдательность
- **Порок:** Бездействие
- **Иные имена:** Аудитор, Инквизитор, Мудрец, Шпион, Наблюдатель.
- **Часто изображается как:** Облачённая в плащ фигура неизвестного пола, мужчина-магистрат, женщина-знахарка, женщина-библиотекарь, сова, глаз.
- **Домены:** Расследование, Знания, Внимание.

Око наблюдает и докладывает Императрице. Око видит всё и даёт другим знания и озарения, нужные для совершения надлежащих поступков. Око редко действует само и напрямую. В некоторых историях это потому, что Око — представитель закона, следовательно, расследование которого позволяет действовать представителям властей. В других историях Око парализовано своим стремлением поддерживать нейтралитет или знанием о потенциальном вреде собственных действий.

ДАРЫ

РАССЛЕДОВАНИЕ

Части головоломки: Когда персонаж тратит несколько минут, чтобы изучить отдельно взятый предмет и его расположение, вы можете адекватно реконструировать последовательность событий, в результате которой этот предмет оказался здесь. Эта реконструкция будет достаточно точной, но не даст ничего, кроме минимально необходимых деталей. Например, она может сообщить, что предмет переносили в руках, но не сообщит, кто это делал.

Чертоги разума: Вы можете посмотреть на сцену и запомнить её в мельчайших деталях. На практике это позволяет вам задавать ведущему вопросы об этой сцене спустя много времени после неё и не спешить с бросками Расследования. Воспоминания включают *всё*, что вы могли бы спросить, если бы по-прежнему были в то же время в том же месте, например, содержимое контейнеров. Если ответ на вопрос потребовал бы броска навыка (например, воровства, чтобы узнать, что содержится в сундуке), вы можете попробовать это сделать так, как будто вы всё ещё там.

Вы можете хранить в памяти более чем одну сцену, но это стоит один жетон судьбы за каждую уже запомненную сцену.

ЗНАНИЯ

Дар тысячи языков: Вы можете выучить любой язык очень быстро. Если у вас есть учитель, это занимает только один день. Если вы можете только читать или слушать — неделю. Если источников очень мало, это может занять до месяца.

Око видит все пути: Вы можете не знать всего, но всегда знаете, как найти нужное знание. Когда вы ищете вполне конкретную информацию, можете дать ведущему жетон судьбы и получить от него указание, где находится ближайшее место, в котором вы найдёте эту информацию. Неважно, пусть она даже секретна или утеряна. Другими словами, вы никогда не заходите в тупик, когда пытаетесь что-то выяснить.

Дар не гарантирует, что вам будет легко заполучить требуемое знание, но ведь в этом суть приключений.

ВНИМАНИЕ

Око смотрит во все стороны: Вас нельзя застать врасплох. Пусть это будет за секунду до, но вы всегда получаете предупреждение о неожиданном.

Звёзды озаряют ночь: Пока есть хотя бы самое небольшое количество света, вы видите, как будто вокруг ясный день. В редких случаях полной темноты вы видите, как будто у вас есть светильник.

Гигант

- **Добродетель:** Сила
- **Порок:** Ярость
- **Иные имена:** Сотрясатель Земли, Работник, Опора, Титан.
- **Часто изображается как:** каменная статуя, морозная дева, огр, слон, бык.
- **Домены:** Атлетика, телосложение, воля.

Гигант олицетворяет сильные руки, занятые полезным делом, но также и силу, не знающую ограничений. Чаще всего эта сила — физическая, но природа Гиганта гораздо глубже. Говорят, именно Гигант двигает небеса по велению Императрицы. В историях Гигант часто предстаёт могучим и добрым, но он не всегда способен контролировать силу своих рук. Он часто помогает другому Визиру — часто Сенешалю или Оку — и стоит на службе высшей мудрости.



ДАРЫ

АТЛЕТИКА

Моя рука движет миром: Благодаря комбинации скорости, ловкости и сверхъестественного чувства времени вы всегда находите путь вперёд. Если ваше окружение неподвижно, это означает, что вы способны двигаться подобно сумасшедшему паркурщику, забираясь почти в любое место, куда можно физически забраться. Если ваше окружение более подвижно, это означает, что вас нельзя зажать или загнать в угол, вы всегда найдёте возможность ускользнуть.

Поступь Гиганта: Вы способны прыгать вверх на высоту своего роста и бежать со скоростью лошади целые сутки без отдыха — правда после этого вам придётся как следует отдохнуть и наесться.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Аппетит Гиганта: Вы можете есть всё, что угодно, без вреда для себя. Не только пищу — если это можно прожевать, проглотить или выпить, то вы можете употреблять это без вреда для себя и даже насыщаться этим. Вы можете беззаботно игнорировать яды, гниль, осколки стекла и прочие мелкие неудобства. Вдобавок, ваше чувство вкуса становится очень чутким, вы начинаете очень хорошо запоминать то, что попробовали на вкус, так что можете проворачивать отвратительные трюки — например, пробовать на вкус образцы крови, чтобы выяснить, принадлежат ли они одному существу, а также совершать более полезные вещи, например, определять наличие знакомого яда.

Никто не может сковать Гиганта: Если вы связаны или закованы, вы можете разорвать свои оковы, если они природного происхождения или созданы кем-то. Ни одна дверь или замок не выдержат больше одного вашего удара. Барьеры, не имеющие проходов, требуют больше времени, но по сути с голыми руками вы представляете собой целую сапёрную команду.

ВОЛЯ

Разум — величайшая гора: Когда в ход идут социальные навыки, вы не существуете. Вас нельзя переубедить, заручиться вашей дружбой, угрожать вам или другим способом повлиять на ваши решения. Ваша речь не выдаёт ничего о вас или о правдивости ваших слов. Для применения способностей Крестьянина ваше значение навыка обмана больше, чем значение эмпатии Крестьянина.

Несломленный: Вы получаете -8 физическое последствие. Оно исцеляется так же, как -2 последствие.



Тень

- **Добродетель:** Тайна
- **Порок:** Алчность
- **Иные имена:** Ассасин, Шпион, Охотник, Вор, Трикстер.
- **Часто изображается как:** облачённая в плащ фигура любого пола, ночной ветер, человеческая тень, змея, крыса, ворон.
- **Домены:** Воровство, обман, скрытность.

В зависимости от места и времени Тень изображают либо плутом и трикстером, либо зловещей угрозой, и оба этих изображения отчасти правдивы. Незримая рука Императрицы, Тень олицетворяет необходимые деяния, о которых лучше не говорить. До поры до времени таким вещам не находится ни места, ни благодарности, но однажды в них возникает необходимость, и совершающий их получает свою награду.

ДАРЫ

ВОРОВСТВО

Учёт маленьким вещам: Когда вам удастся удачно украсть что-то небольшое, что может поместиться в карман, этот предмет исчезает до тех пор, пока вы не решите его извлечь обратно. Никакой обыск, даже раздевание догола, не сможет обнаружить спрятанный предмет. Только один предмет одновременно может быть скрыт подобным образом.

Псалом замков: Вам надо всего лишь прошептать своё имя в замок, чтобы попытаться его взломать, как будто у вас есть полный набор нужных инструментов. Если вы преуспели, взлом занимает всего секунду. Если вы потерпели неудачу, можете попробовать взломать замок по старинке.

ОБМАН

Подкрепление совпадениями: Судьба помогает вашей лжи, подстраивая небольшие совпадения и косвенные свидетельства, которые делают враньё более убедительным. Вы можете создать усиление до того, как сделаете бросок обмана, описав, как совпадения помогают вашим словам звучать правдивее. Если бросок успешен, усиление превращается в аспект сцены.

Имя — это маска, обращённая к миру: Когда вы слышите, как человек сам про-

износит своё имя, вы можете принять его/её облик, скопировав лицо, голос и манеры, покуда солнце не взойдёт дважды. Вы не можете принять облик одного и того же индивида дважды.

СИЛА ИМЁН

Даже те, кто не понимают до конца природу Тени, вполне понимают, что открыть своё имя незнакомцу — это знак доверия. Насколько люди осторожны в этом отношении, варьирует от одной культуры к другой, но обычно это как минимум повод задуматься.

СКРЫТНОСТЬ

Только ветер узнает о моём уходе: Заплатив жетон судьбы, вы можете покинуть сцену, скрывшись от глаз.

Украсть слова у ветра: Вы не производите никакого шума, если не хотите, чтобы вас слышали. Вы можете двигаться абсолютно бесшумно, или применять этот дар более хитро, например, говорить так, чтобы только кто-то один вас слышал.

Солдат

- **Добродетель:** Дисциплина
- **Порок:** Подневольность
- **Иные имена:** Всадник, Меч, Военачальник.
- **Часто изображается как:** Подходящий данной культуре воин любого пола, оружие, лев, тигр.
- **Домены:** Драка, верховая езда, стрельба.

Солдат служит войной и насилием, несёт добродетели стали. Солдат ценит хитрость, смелость и верность, но, возможно, слишком легко следует за лидером. Героические истории про Солдата повествуют о битвах и победах, но в других историях он противостоит героям просто по причине слепой верности приказам.

ДАРЫ

ДРАКА

Армия на лезвии моего клинка: Вы не получаете штрафов — и не гарантируете бонусов, — если вас превосходят числом, вне зависимости от того, насколько абсурдно численное превосходство.

Копья со свежими древками: Вы можете тренировать отряд бойцов — безымянных персонажей в составе группы до 100 человек — в течение недели и повысить их навык драки до +1. Вы можете повторять это несколько раз на нескольких отрядах, пока не повысите навык отряда до величины, равной вашей драке -2.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Только ветер под нашими копытами: Пока вы поддерживаете хороший аллюр, любой ваш верховой зверь может скакать по воде, как будто это земля, и даже может проскакать по воздуху несколько сотен метров — после чего начинает спускаться, как будто скачет по пологому склону.

Мы скачем как единое целое: Вы сражаете и действуете верхом без штрафов, и ничто не может выбить вас из седла. Каждый раз, когда вы должны получить физическое последствие, вы можете выбрать, чтобы его получил ваш скакун (он имеет такой же набор последствий, как и вы).

СТРЕЛЬБА

До горизонта: Всё, что вы можете видеть, эффективно считается находящимся в соседней с вами зоне для целей стрельбы.

К звёздам: Любой снаряд, который вы выстреливаете в небо, по вашему желанию может упасть в любое место, которое вы знаете, или рядом с любым персонажем, которого вы можете назвать. Таким путём можно доставить послания и небольшие предметы. Этот дар нельзя использовать, чтобы напрямую атаковать цель, но, если ваши намерения не были добрыми, вполне возможно убить коня или безымянного персонажа ведущего, находящегося рядом с целью.

Сенешаль

- **Добродетель:** Лидерство
- **Порок:** Упрямство
- **Иные имена:** Дедушка или Бабушка.
- **Часто изображается как:** мудрый старик или старуха, мастифф, змея.
- **Домены:** Провокация, взаимопонимание, ресурсы.

Сенешаль — это ухо, внимающее всем, и голос, к которому все прислушиваются. Императрица правит звёздами, но ведь именно благодаря Сенешалю всё работает так, как должно. В историях Сенешаль — чаще советник или лидер, а не герой, хотя иногда он предстаёт в роли мудрого странника, который учит людей вещам, которые те и без него должны были бы знать.

ДАРЫ

ПРОВОКАЦИЯ

Венец угрозы: Вы внушаете слишком большой ужас, чтобы на вас напали. Покуда вы не атакуете физически в ходе сцены, персонажи с волей меньше хорошей (+3) просто не могут на вас напасть. Те, чья воля достаточно крепка, всё равно инстинктивно вздрагивают и автоматически проваливают свою первую атаку.

Прогулки под руку с грозой: Настроение населения города (или подобной по числу жителей местности) всегда такое, какое вы хотите.

ВЗАИМОПОНИМАНИЕ

Всякая вещь на своём месте: Вы всегда знаете динамику власти, когда входите в комнату, и можете встроить себя в любое желаемое место в этой структуре. Будьте осторожны: этот дар влияет на то, как люди общаются с вами, но не даёт никакой власти. Стоит поместить себя слишком высоко — особенно выше тех, кто привык лишь к самому высокому положению, — и вы рискуете получить неприятности.

Истина о том, кто ты есть: Каждые две минуты разговора с кем-нибудь открывают вам один из аспектов собеседника. Однако за каждые два аспекта, узнанные таким способом, вы открываете один из своих аспектов собеседнику и любому слушателю. Округляйте вниз, так что первый аспект вы узнаете бесплатно.

РЕСУРСЫ

Реки золота: Для вас деньги — это всего лишь мелочи. Оставили без одежды на необитаемом острове? Очень скоро вы будете снова жить в комфорте. Бросили в тюрьму? Дайте немного времени, и вы будете подкупать охрану направо и налево. Ни одна ситуация не может ограничить ваш доступ к навыку ресурсов.

Война бумаг: Против организаций вы можете действовать непрямими методами. С точки зрения правил, вы можете сражаться с любой организацией, размерами меньшей чем нация, без необходимости собирать союзников или создавать свою собственную организацию. Да, это означает, что вы можете «убить» город или даже армию, если вам дать достаточно времени.

Крестьянин

- **Добродетель:** Стойкость
- **Порок:** Недалёковидность
- **Иные имена:** Пеон, Гражданин.
- **Часто изображается как:** фермер, доярка, гребец, молот, плуг, мул, обезьяна.
- **Домены:** Контакты, ремесло, эмпатия.

В то время как Сенешаль воплощает образ мудрого лидера, Крестьянин воплощает мудрость и добродетели простого человека. Истории о нём полны сюжетов, в которых прикидывающийся дурачком герой в конце побеждает с помощью простых, общепонятных ценностей. Его сила — сила простых людей.

ДАРЫ

КОНТАКТЫ

Связи тянутся за горизонт: Нет такого места, где бы вы не знали хоть кого-нибудь, включая места, где вы никогда не были. Вы найдёте друга, куда бы ни отправились.

Сила одного становится силой многих: Стоит вам попытаться воспользоваться своими контактами, дальше можно не напрягаться: те люди, к кому вы обратились, обратятся к другим людям, те — к третьим... Иными словами, вы всегда получите ответ. Вопрос только, как много времени это займёт.

РЕМЕСЛО

Соединение форм: Вы можете комбинировать материалы невозможным образом, придавать одному свойства другого. Вы можете делать бумагу, прочную как сталь, или сталь, лёгкую как бумага. Чтобы это сделать, надо одновременно призвать два аспекта — один для материала, один для желаемого дополнительного свойства — при одном броске ремесла, в результате чего вы получите готовый предмет.

Инструменты не так важны, как руки: Вы можете производить шедевры с помощью примитивнейших инструментов. При наличии адекватной мастерской вы можете создавать невозможные, удивительные вещи в духе лучших проектов Да Винчи.

ЭМПАТИЯ

Архитектура сердца: Узнать чувства и настроение окружающих для вас — тривиально просто. Более того, вы можете идентифицировать ключевые эмоциональные точки присутствующих, и легко понимаете, как ваши действия повлияют на настроение других. Если вы совершаете бросок эмпатии, чтобы «прочитать» присутствующих — сложность посредственная (+0), — подсчитайте, сколько сдвигов вы получили. В ходе сцены вы можете спрашивать ведущего, как присутствующие отреагируют на любые гипотетические события. Вы можете делать это столько раз, сколько сдвигов вы получили в броске.

Внутреннее око узрит истину: Вы можете без броска понять, врёт ли другой персонаж, если его/её навык обмана равен или ниже вашего навыка эмпатии. В случае большего значения обмана, вы будете знать, что не можете определить ложь, но никогда не получаете «ложно положительного» результата.

Развитие персонажей

Если персонаж совершает масштабное деяние, привлекающее благосклонность Визиря, — не маленькое свершение, такие задачи вполне могут быть в центре целых кампаний, — персонаж может взять второй аспект, связанный с Визирем. Обновление снижается ещё на 1, и персонаж получает ещё два дара.

Варианты и опции

В представленном виде это довольно мифическая модель магических сил. Отмеченные Визирями — это герои легенд. Конечно, есть несколько способов изменить систему для достижения других эффектов.

УРОВЕНЬ СИЛЫ

Простейший способ сделать дары Визирей менее мощными — просто потребовать тратить жетон судьбы на активацию дара. Если вы хотите увеличить их силу, избавиться от цены в пунктах обновления и просто позвольте игрокам брать персонажам больше даров — или даже больше, чем одну метку.

СТРУКТУРА

Шесть — это очень произвольное число Визирей. Те же дары/трюки могут быть распределены согласно другой схеме. Возможно, например, есть восемнадцать Больших Арканов, каждый из которых связан с одним навыком. Персонажи, имеющие связь с Арканами, могут получать дары для этих навыков. С другой стороны, можно вообще избавиться от Визирей и позволить игрокам самим выбирать определённое количество даров.

АКТИВНЫЕ ВИЗИРИ

Если Визирь на самом деле — активные, мыслящие силы, — тон игры полностью меняется. Визирь не только будут взаимодействовать со своими избранными, они будут заниматься своими политическими играми. Активные Визирь могут быть мощной движущей силой в игре.

ДРУГИЕ ВИЗИРИ

Быть может, на свете есть другие Визирь, тайные созвездия, чьи силы и секреты неизвестны широкому миру. Может быть, они — тайные враги или утраченные союзники. Может быть, они и то, и другое.

ТЁМНЫЕ ВИЗИРИ

Визирь представлены здесь как преимущественно положительные силы, их плохие стороны преимущественно являются продолжением их сильных сторон. Но может быть и так, что у каждого Визиря есть тёмное отражение, тот, кто следует тёмной части своей природы и имеет лишь несколько положительных черт, являющихся продолжениями этой природы. Тёмные Визирь могут иметь свои собственные цели, своих собственных избранных, и может оказаться так, что носителям меток даже неизвестна разница.

Тонкое Искусство

Заметки дизайнера

С точки зрения механики, эта система — вариация на тему создания преимущества. Да, именно, она просто расширяет когда, где и какого типа преимущества можно создавать. Поскольку эта система гораздо более неброская по сравнению с другими, описанными здесь, она не отвечает на ряд важных вопросов, и поэтому больше подходит для игры, не сфокусированной на магии как таковой. Где есть сомнения, существует ли магия вообще. В других играх она может стать «малым» путём магии.

Описание

Когда мы представляем магические сообщества, первое, что приходит на ум, — древние логи и секретные ордена. Действительно, они существуют, но в них почти не осталось магии — их собственный успех задушил её. Подумайте: плоды магии эфемерны, в то время как преимущества сотрудничества, совместного планирования и партнёрства вполне осязаемы. Для таких всех из себя важных, успешных людей, которые собираются в тайне в наполненных дымом комнатах с мебелью из тёмного дерева и толстыми коврами на полу, магия — всего лишь показуха. Им больше нет нужды верить, и в большинстве случаев у них уже очень давно не было причин верить.

Есть исключение. Большинство из этих организаций начинали с настоящей верой в магию, но эта вера таяла под весом их собственных успехов. Легко верить, что ваши талисманы процветания помогают в игре на фондовом рынке, но по мере того, как вы становитесь всё более успешным — и учитесь, — всё легче объяснять свой успех собственным талантом и правильным выбором акций. Это означает, что чем опытнее вы становитесь, тем меньше вам помогает магия.

В результате большинство практикующих магию групп весьма неформальны. Сообщества друзей, друзей друзей или слабо связанных друг с другом людей, у которых есть общие интересы. Встречи подобных групп обычно крутятся вокруг распития алкоголя, случайных связей и кауч-сёрфинга в дешёвых арендованных квартирах.

Истина в том, что магия пускает сильные корни в тех, у кого нет корней. Умные и способные люди, лишённые мотивации, обращаются к магии за быстрым решением проблем. Это андерграунд. Для некоторых магия — лучшее доступное оружие.

МАГИЯ И РЕАЛЬНОСТЬ

Вот что важнее всего — не существует никаких «реальных» доказательств, что магия работает. Создание этих аспектов не меняет реальность ощутимым, проверяемым способом. Конечно, они склоняют чаши весов, но в пределах пространства возможных исходов. Для внешнего наблюдателя эта «магия» чересчур похожа на предвзятость подтверждения. Если вы накладываете на кого-либо проклятие и с этим человеком происходит что-то плохое, то легко поставить это себе в заслугу. Но циник может заметить, что плохие вещи происходят с людьми постоянно.

Осознавать это тяжело, и в результате те, кто верит в магию, склонны собираться в группы с такими же. Они создают субкультуры, где они могут похвалиться тем, что они сделали, обмениваться советами и в целом укреплять свою веру в то, что их магия стоит того. Во многом эти группы даже более важны, чем сама магия, но они не то, что можно было бы ожидать.



Краткая версия

Не хотите всё это читать? Просто сделайте следующее:

- Приобретите навык, который называется «магия».
- Пусть персонаж проведёт полчаса в тёмной комнате, вооружившись куклой вуду, именем другого персонажа, ну или другими подобными «инструментами». Сделайте бросок магии, чтобы создать преимущество против цели заклинания.
- Создайте подходящий (для проклятия или благословения) аспект на цели. Он существует три дня. Семь — если выпал стильный успех.

Механика

Эта система добавляет один навык: магия. Вот его описание.

Навык: магия

Магия — это навык, позволяющий накладывать благословения или проклятия на человека или место. Сам по себе это типичный навык, но конкретное его воплощение у персонажей — нет. Практикующий магию должен придерживаться набора правил и внешних атрибутов, чтобы использовать магию. Эти правила могут быть основаны на реально существующих практиках, быть выдуманы от начала и до конца или занимать любую позицию между этими полюсами. При этом они должны быть логичны и всегда требовать времени, усилий и ритуальной составляющей. Есть и другие ограничения, они перечислены ниже.



Преодоление: Препятствий, для преодоления которых полезна магия, немало, хотя ряд практикующих считает иначе. То, что навык магии может быть использован для обнаружения последствий воздействия магии, — типичное заблуждение. С тем же успехом можно просто угадывать.

Одно конкретное применение для навыка — преодоление скептицизма других людей. Этот навык также показывает, насколько хорошо вы «подаёте» саму идею магии, ну или по крайней мере вашу веру в неё. Это работает как очень узкое использование навыка обмана, даже если персонажу не кажется, что он кого-то обманывает.



Создание преимуществ: Главное применение навыка магии — это создание преимуществ. При наличии одной цели — человека или объекта, возможно, размером с дом, — получаса свободного времени и подходящих ритуальных атрибутов, бросок делается против средней (+1) сложности. Если персонаж получает успех в броске, цель получает аспект благословения или проклятия (детали смотрите ниже) в течение следующих трёх дней и трёх ночей. Дополнительно сложность броска модифицируется:

- Если цель не присутствует при проведении ритуала, сложность броска увеличивается на +1 — +3. Если цель просто поименована — +3. Если имеется мощная символическая репрезентация (кровь цели, важный для цели предмет) — +1. Если неясно, что больше подходит — +2.
- Если цель большая — группа людей, численностью меньше дюжины, или большое место, вроде парка или офисного здания, — сложность увеличивается на +3. Это максимальный размер цели, с которым заклинания вообще могут работать, хотя большинству практикующих это неизвестно. Каждый год часы магических ритуалов тратятся впустую, когда целью служат Республиканская партия, футбольная команда Dallas Cowboys и хипстеры.
- Некоторые заклинания имеют вторую цель, например, заклинание, которое заставит вашего босса разозлиться на кого-то. Отсутствие второй цели при проведении ритуала таким же образом влияет на сложность: +0, если цель присутствует, +3, если у вас есть только имя, точно так, как указано выше. Одно уточнение — если вы сумеете сделать так, чтобы вторая цель приняла какой-то символ заклинания — зелье, побрякушку, — она считается «присутствующей». Такие символы должны быть использованы в течение трёх дней.
- Стильный успех увеличивает длительность заклинания до семи суток.
- На одну цель не может быть наложено более одного заклинания одновременно. Более «свежее» заменяет более старое.
- Некоторые благословения или проклятия имеют свои дополнительные эффекты.
- Заклинание, наложенное на область, создаёт аспект сцены, который может быть использован всеми персонажами в этой области.

Атака: Нет такой вещи, как магическая атака.

Защита: Нет такой вещи, как магическая защита.



ЗАКЛИНАНИЯ

Аспекты, наложенные на цель, обычно называют благословлениями или проклятиями, в зависимости от предполагаемого эффекта, но все они считаются заклинаниями. Перед вами не постоянно дополняемый список — это окончательный список заклинаний, и их знание служит своеобразной валютой магического сообщества. Заклинания достаточно сложны, чтобы их было очень трудно запомнить и правильно воспроизвести по памяти, так что их записывают в блокноты, базы данных и другие формы архивов. Кража книги заклинаний другого мага может принести полезную информацию — или от неё может быть столько же толку, сколько от кражи конспектов по органической химии, поскольку даже если хозяин не пытался их зашифровать, может быть почти невозможно понять, что в них написано. И конечно, нет никакого надёжного способа отличить заклинание-пустышку от настоящего, работающего заклинания.

Для пущей ясности: **цель** заклинания — это индивидуум, место или предмет, на которое накладывается заклинание. Иногда у заклинания также есть **субъект** — индивидуум, место или предмет, который будет фокусом эффекта заклинания, наложенного на цель. Например, приворотное заклинание, которое должно заставить Джейка влюбиться в Энди: оно накладывается на Джейка (цель), сфокусировано оно на Энди (субъект).



Раздражение: Цель действует на нервы другим людям. Если заклинание имеет субъект, цель заклинания гораздо негативнее реагирует на субъект.

Харизма: Хотя это заклинание близко к приворотному (любовь), оно работает наоборот, повышая привлекательность цели и улучшая манеры. Иногда это заклинание является объектом насмешки — особенно насмешкам подвергаются те, кому нужно такое заклинание — но тем не менее его часто используют втихую.

Ясность: Популярно среди тех, кто считает себя искушёнными магами. Для многих это заклинание — их утренняя чашка кофе, которая обостряет их чувства и проясняет мысли. Также это популярное «контрзаклинание» для снятия проклятий.

Неуклюжесть: Все помнят тот день, когда вы последовательно уронили стакан, пролили кофе себе на штаны и порвали рубашку о дверную защёлку? Это заклинание превращает текущий день в такой же.

Замешательство: Люди плохо или неправильно понимают цель. Если это место, в нём легко потеряться.

Любовь: Одно из самых спорных заклинаний, особенно когда накладывается с учётом субъекта. Без субъекта оно просто делает цель более дружелюбной к окружающим, но если субъект есть, оно склоняет цель к субъекту. Многие считают это заклинание стрёмным в лучшем случае, а в худшем — изнасилованием на свидании. Это деликатная тема, и некоторые маги обходят её, намеренно накладывая заклинания-пустышки.

Здоровье: Магический эквивалент шипучих таблеток с витамином С и цинком.

Удача: Одно из самых часто накладываемых заклинаний, может призывать удачу и неудачу.

Незаметность: Цель можно легко проглядеть — субъекту, если это уместно. Благословление это или проклятие — зависит от вашей перспективы.

Процветание: Ещё одно популярное заклинание, финансовые дела разрешаются в пользу цели. Оно редко приносит большой доход, но может проявиться как отсрочка по кредиту или бесплатное пиво.

Гнев: Мелочи гораздо сильнее, чем обычно, раздражают цель, как будто они встали с утра не с той ноги. Если у заклинания есть субъект, тогда гнев цели направлен на этот субъект.

Безопасность: Делает цель или область менее опасной, чем она должна быть.

Это не все доступные заклинания, но они послужат хорошим примером, какого тона следует придерживаться, расширяя этот список.

МАГИЧЕСКИЕ ТРЮКИ

Наизусть: Вы можете выбрать три заклинания, которые персонаж знает настолько хорошо, что ему не надо заглядывать в свои записи, чтобы сотворить их.

Сглаз: Вы можете попробовать наложить *сглаз* на цель, для этого вам нужно всего лишь сделать некий жест. Проклятие длится одни сутки.

Декоратор интерьеров: Можете записать это как *фэн шуй* в счете за свои услуги, но на самом деле это всего лишь декор. Если вы накладываете заклинание на место, можете разместить мебель и предметы декора особым образом. Если вы это делаете, ваше заклинание может продержаться целый сезон — или пока кто-то не сделает перестановку.

Варианты и опции

А ЭТО ВООБЩЕ РАБОТАЕТ?

Вполне возможно, что эта «система» — всего лишь ложь. Магия на самом деле не делает ничего, это всего лишь воображение и предвзятость подтверждения. Мастер даже может проделать этот трюк с игроками, тихонечко «забывая» учитывать аспекты, которые они вроде как создают. Это, по большому счёту, ужасная идея. Это по-настоящему подкашивает игрока и подрывает концепт персонажа — если, конечно, игроку самому не нравится идея, что вся «магия» — не настоящая.

Если вам хочется сделать акцент на этой идее, даже если вы не собираетесь воплотить её в полном объёме, то вещи, которые делают невозможным доказать наличие магии, создают отличные поводы для навязывания аспектов.

ПОДДАТЬ ЖАРУ

Также можно превратить это в более явную магическую систему. В таком случае можно ввести странные, невероятные или очень причудливые эффекты. Это потребует расписать список заклинаний, чтобы включить в него более конкретные вещи вроде «пища портится, когда персонаж прикасается к ней», а также делает так, что заклинания можно воспринимать с помощью навыка Магии. В таком случае длительность эффектов заклинаний должна быть увеличена до лунного месяца.

БОЕВЫЕ ПРОКЛЯТИЯ

Если в вашей игре будет более явный тип магии, этот вариант будет позволять использование проклятий и благословлений как «боевых заклинаний». Это очень отличается от традиционного образа мага, метящего молнии, но хорошо подходит для сеттингов с неявной магией. В этом случае заклинания могут накладываться на любую цель, которую видит маг, и создавать интересные преимущества.

По умолчанию это должны быть невидимые эффекты, но они всё равно будут побуждать сделать неправильный выбор, промахнуться и т. д. Однако, если Мастеру кажется это уместным, можно позволить сделать эффекты заклинаний явно магически — например, жрец огня будет создавать преимущества, основанные на пламени.

ДУЭЛИ МАГОВ

Если разрешены боевые проклятия, то разрешены и дуэли. Дуэль магов происходит, когда два чародея сходятся и по своей воле встречаются взглядами. В поединке магия заменяет драку и наносит ментальный урон, пока один из дуэлянтов не будет выведен из игры. Всё, что видит внешний наблюдатель, — как двое смотрят друг другу в глаза, затем один из падает, возможно мёртвым, в зависимости от кровожадности победителя. Для двух чародеев-дуэлянтов битва может принять любую форму.

Иногда могущественные существа могут быть втянуты в дуэль с помощью магии смертных. Это требует от практикующего соответствующей подготовки, например, создания объекта-фокуса. Такие столкновения по-прежнему происходят преимущественно в эфире, но могут сопровождаться более ярким обменом энергиями или другими такими же эффектами. Если в таком случае могущественное существо проигрывает, то результат дуэли редко фатален, однако это существо может получить последствие на будущее.

Заклинатели Бурь

Заметки дизайнера

Это расширение системы «Пяти Бурь», описанной в разделе *Зовущие Бурю* (стр. 82). Это самостоятельная система, так что её можно использовать в отдельной игре, но она без проблем будет работать с другими магическими системами Пяти Бурь, создавая более разностороннюю магическую систему.

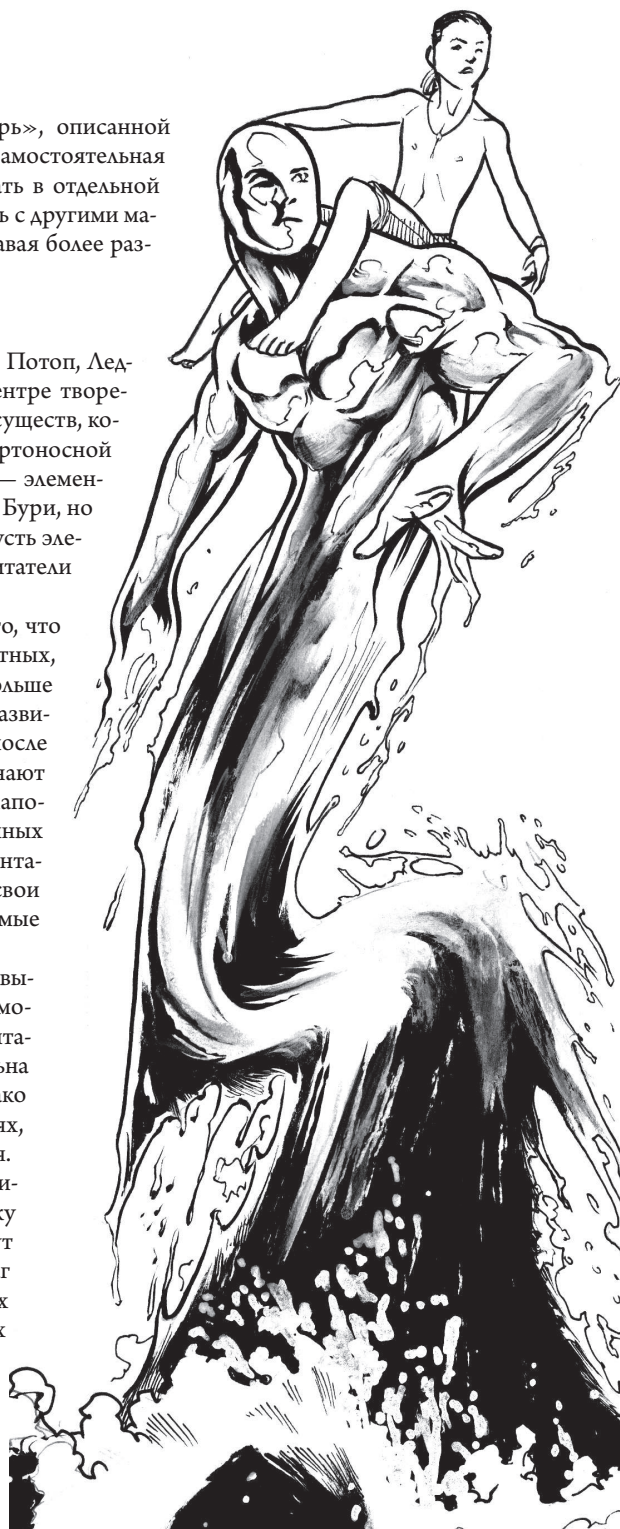
Описание

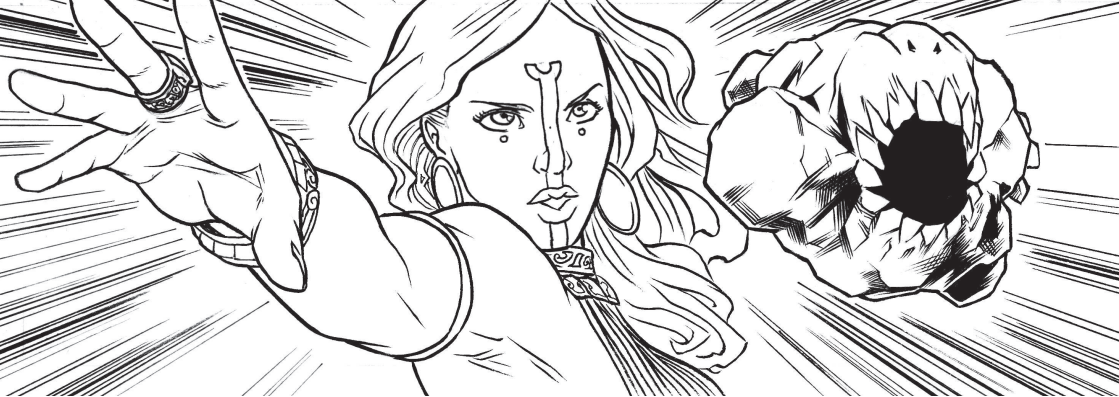
Каждая из Пяти Бурь (Землетрясение, Потоп, Ледник, Инферно, Гром), бушующих в центре творения, — это дом для миллионов живых существ, которые прекрасно себя чувствуют в смертоносной среде Бури. Для непосвящённых они — элементы, существа, состоящие из элемента Бури, но обладающие интеллектом и волей. И пусть элементы — самые многочисленные обитатели Бурь, но ими дело не ограничивается.

Элементали составляют основу того, что для Бурь заменяет экосистему. Крохотных, неразумных низших элементалей больше всего. Каждая следующая ступень развития мощнее, но малочисленней, пока после некоего порога элементали не начинают принимать чёткие формы. Они часто напоминают фантастические версии обычных живых существ, а самые сильные элементали похожи на людей. Среди них есть свои принцы и королевы, и говорят, что самые сильные могут соперничать с богами.

Вооружившись подходящими навыками и инструментами, заклинатель может призывать себе на службу элементалей. Опасность прямо пропорциональна мощи призываемого существа. Однако высшие существа, обитающие в Бурях, вне досягаемости рядового заклинателя.

Призыватели отличаются от заклинателей тем, что они заключили сделку с одним из великих элементалей и могут использовать этот договор как рычаг воздействия на более могущественных обитателей Бурь. Но у всех подобных сделок есть цена.





Краткая версия

Не хотите читать правила целиком? Используйте эту сокращённую версию:

- Приобретите навык заклинателя.
- Совершите какой-нибудь ритуал, чтобы призвать элементаря Земли, Огня, Льда, Молнии или Воды, сложность призыва от средней (+1) до отличной (+4). Это одновременно сложность, которую надо побить для призыва, и величина навыков призванного элементаря. Призванный элементарь служит вам неделю. Одновременно вы можете иметь не более одного элементаря-слуги.
- Элементаря бывают 4 размеров:
 - **Сгусток** (средний (+1), 0 стресса, нет последствий) — это маленький, размером с кулак, шаровидный сгусток элемента. Они не слишком яркие, но зато быстрые и скрытные, способны следовать простым инструкциям.
 - **Раб** (неплохой (+2), 0 стресса, 1 легкое последствие) — размером с собаку, сильнее, чем выглядят, могут переносить тяжести и выполнять простую работу.
 - **Слуга** (хороший (+3), 2 стресс, 2 легких последствия) — размером с человека, примерно гуманоидной формы, неплохо исполняют приказы, из них выходят адекватные солдаты.
 - **Спутник** (отличный (+4), 3 стресс, 1 легкое и 1 среднее последствие) — могущественные существа, которые воплощают аспекты Бури, выглядят... круто.
- Если вы заключили сделку с одним из элементарных принцев, тогда:
 - Уменьшите обновление на 1.
 - Возьмите аспект **договор с Принцем [Бури]**.
 - Замените навык заклинателя навыком призывателя.
 - Теперь при удачном броске вы можете вызывать великолепного (4 стресс, 2 брони, -2/-4/-6 последствия) элементаря. Опишите его сами. Вы по-прежнему можете заклинять «обычных» элементарей этого элемента, но зачем?

Механика

Эта магическая система добавляет два навыка и ряд аспектов, которые отражают магию призыва. Помимо этого, она добавляет ряд аспектов, которые отражают сделки с могущественными обитателями Бури.

Навык: заклинатель

Этот навык позволяет призывать элементарей из глубин Пяти Бурь. Эта практика требует времени и создания круга призыва, а также принесения подобающих жертвоприношений, чтобы заполучить себе на службу одно из этих существ.

Любой персонаж может взять навык заклинателя без траты пунктов обновления.



Преодоление: Заклинатель может быть использован вместо навыка знания, если речь идёт о существах, происходящих из Пяти Бурь. С его помощью также можно возобновить связь с уже призванным элементом без траты времени и сил, понаволившихся для первоначального призыва. Для этого достаточно броска преодоления препятствия против рейтинга элемента (смотрите итоговую таблицу по элементам на следующей странице).

- **Провал:** Элементаль немедленно вырывается на свободу и пытается сбежать или вступить в бой, смотря какая ситуация и как с ним обращались.
- **Ничья:** Связь не возобновлена и разорвётся по истечении срока.
- **Успех:** Связь возобновлена ещё на неделю.
- **Стильный успех:** Связь возобновлена на месяц.



Заклинатель может изгнать связанного элемента, если тот находится рядом.

Создание преимущества: Призыв элемента — специфический вариант создания преимущества. Нужен круг призыва и жертвоприношение, соответствующее призываемому элементу. Сгустку хватит пригоршни привлекательного для него материала, Спутник потребует намного большего.

Сделайте бросок против сложности, в соответствии с типом призываемого элемента (смотрите следующую страницу).

- **Провал:** Элементаль призван, но немедленно вырывается на свободу. Сгустки и рабы обычно сбегают — и вызывают проблемы где-нибудь в другом месте — а Слуги и Спутники могут напасть на заклинателя, если они получают такую возможность.
- **Ничья:** Элементаль появляется, но только чтобы выполнить одну задачу, требующую меньше, чем один день.
- **Успех:** Элементаль появляется и служит заклинателю в течение недели.
- **Стильный успех:** Как при успехе, но вместо недели — месяц.



Атака: Навык заклинателя можно использовать для атаки против призванных существ. «Урон» представляет собой прогресс в направлении изгнания.

Защита: Навык заклинателя можно использовать для защиты от атак призванных существ. Эту защита можно усилить, если персонаж остаётся в пределах защитного круга: от +1 к защите, если круг начерчен в грязи впопыхах или насыпан пригоршней соли, до +4, если это геометрически совершенный круг из драгоценного металла, испещренный древними рунами силы.

Значение навыка заклинателя — это также ограничение на число элементарей, которые персонаж может держать связанными одновременно. Суммарный рейтинг этих элементарей не может превышать значение навыка, то есть персонаж с навыком +4 может контролировать четыре Сгустка, один Сгусток и одного Слугу и любую другую комбинацию с общим рейтингом меньше или равным 4. Иметь несколько призванных элементарей одновременно — обычное дело для заклинателя, хотя хлопот с ними не оберешься.

Элементали

ЭЛЕМЕНТАЛИ, КРАТКО

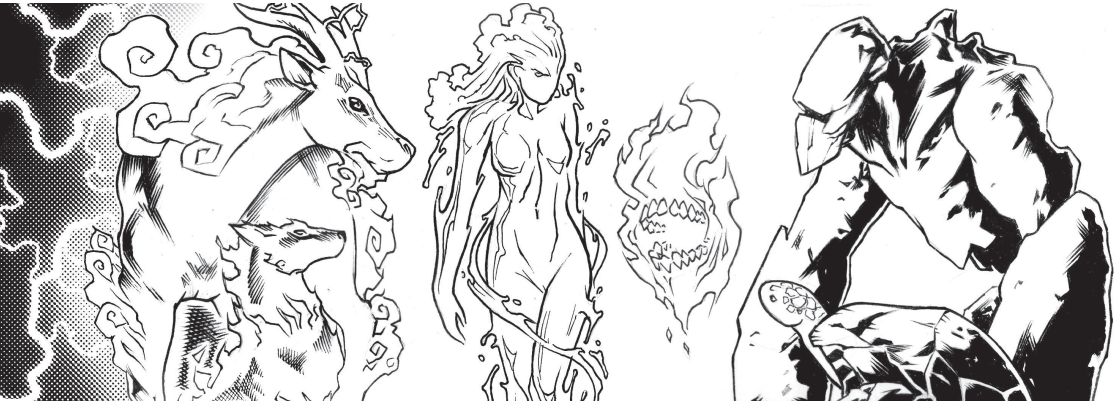
ЭЛЕМЕНТАЛЬ	РЕЙТИНГ	СТРЕСС	ПОСЛЕДСТВИЯ
Сгусток	Средний (+1)	0	Нет
Раб	Неплохой (+2)	0	-2
Слуга	Хороший (+3)	2	-2/-2
Спутник	Отличный (+4)	3	-2/-4
Носящий имя	Великолепный (+5)	4	-2/-4/-6

БОНУСЫ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

ЭЛЕМЕНТ (БУРЯ)	СГУСТОК	РАБ, СЛУГА, СПУТНИК	НОСЯЩИЙ ИМЯ
Земля (Землетрясение)	Нет	+2 стресса	+4 стресса
Лёд (Ледник)	Нет	Броня:1	Броня:2
Огонь (Инферно)	Нет	Оружие:1	Оружие:2
Вода (Потоп)	Нет	+ Легкое последствие	+ Легкое последствие, Броня:1
Молния (Гром)	Нет	Радиус атаки 1 зона	2 зоны

Для большинства действий у элементарей есть только один навык: [X] Элементаль, а его уровень равен рейтингу элементаля, так что у сгустка огня навык по умолчанию будет «Сгусток Огня: Средний (+1)». Некоторые элементали имеют другие специфические навыки, но в отсутствие оных элементаль использует либо значение своего ключевого навыка, либо это значение -2 для неуместных действий.

Все элементали способны сливаться со своим родным элементом, получая бонус +4 к скрытности, покуда есть достаточно элемента, чтобы элементаль в нём растворился. Помимо этого они получают бонусы в зависимости от их родного элемента (смотрите таблицу Бонусы для элементарей).





СГУСТОК

Выглядят как сгусток своего элемента размером с кулак (отсюда название). Сгустки обделены и силой, и умом, но это самые простые для призыва элементали, и они прекрасно справляются с простыми задачами, особенно требующими атлетики и скрытности (+4 к обоим навыкам). Однако они почти бесполезны в бою, так как лишены счётчика стресса и не могут брать последствия.

Различия между Сгустками разных элементов в основном косметические, но отдельные особи бывают крайне необычными. Сгустки чаще всех встречаются в природе. Тех, кто сумели долго выжить вне Бури, адаптировались, перенимая черты местной флоры и фауны. Такие «местные» Сгустки можно связать так же, как любые другие.

РАБ

Элементали размером с собаку, Рабы не умнее Сгустков, а иногда даже тупее, но заметно сильнее и более терпеливы. У них +2 к стойкости и к броскам телосложения, связанным с тасканием тяжестей. Они годятся для долгой, скучной работы, но в отсутствие счётчика стресса и только с одним последствием на -2, бойцы из них так себе.

СЛУГА

Слуги — элементали размером с человека и часто имеют приблизительно человеческую форму, приблизительно человеческое количество рук и ног, но часто не имеют ничего похожего на голову. Они не гении, но умны и способны следовать сложным инструкциям, а при необходимости и драться на стороне хозяина. У слуг счётчик стресса с 2 маркерами стресса, также они могут брать два -2 последствия.

СПУТНИК

Спутники — это то, что представит себе большинство людей, услышав слово «элементаль». Часть Бури, наделённая жизнью. Они крупнее человека и выглядят как блуждающий вихрь элемента «родной» Бури. Они разумны, и способные бойцы. У Спутников счётчик стресса с 3 маркерами, они могут брать -2 и -4 последствия.

Сделки с Элементалими

Заклинатель может заключить сделку с одним из могущественных обитателей Бури. Эта сделка дарует ему гораздо большую власть над элементами этой Бури, но цена её велика. Заклинатель становится Призывателем, ограниченным только этой Бурей, и оказывается в долгу перед очень могущественным и чуждым существом, чьи мотивы в лучшем случае неизвестны. Несмотря на такую цену, власть, которую чародей получает взамен, велика, и поток желающих не иссякает (не все, правда, способны пережить процесс). Будьте осторожны, когда имеете дело с Принцами Пяти Бурь.

С точки зрения механики игры, сделка обозначается соответствующим аспектом персонажа. Он может быть призван, чтобы получить бонус для призыва и заклятия элементов, а также для того, чтобы обронить имя принца в нужное время перед сведущими людьми. Он может быть навязан, когда это служит интересам другой стороны договора. Эффекты аспекта могут варьировать от произвольных условий (необходимости носить с собой предмет, обозначающий сделку) до полноценных табу (Принц Магмы ненавидит бани!) или права посещения. Игрок может по своему желанию нарушить сделку, при этом он теряет все её плюсы, а связанный элементаль нападает на персонажа. Такой поступок создаёт персонажу врага — и, кстати, аспект **враг Принца Грома** будет отличной заменой **сделке с принцем грома!**

Игрок и ведущий должны вместе проработать, с кем же персонаж заключил договор. Обычно это будет Принц или Королева Бури, с титулами вроде «Принц Магмы», «Леди Айсбергов» или «Герцогиня Грозových Небес», но на деле вариантов сколь угодно много.

Сделка снижает обновление персонажа на 1. Теоретически возможно заключить больше одной сделки, но это практически гарантирует, что персонаж станет эпицентром прокси-войн между этими двумя Дворами Бури.

Навык: Призыватель

Навык Призыватель заменяет собой навык Заклинатель, когда персонаж заключает сделку. У него тот же уровень, и работает он так же, за некоторыми исключениями:

- Призыватель может призывать существ только из Бури, с принцем которой заключил договор.
- Призванные элементы более не требуют жертвоприношения.
- Проваленный призыв всегда приводит к бегству элементаля.
- Навык персонажа считается на 4 большим для целей подсчёта числа элементов, которые он может одновременно связать.
- Персонаж может призывать и связывать элементов, носящих имена. Природа этих существ зависит от природы патрона сделки. Носящие имена — различные фантастические существа — фениксы, громовые броненосцы и так далее, в зависимости от достигнутой между игроком и ведущим договорённости.
- Эти носящие имена элементы имеют великолепный (+5) рейтинг, счётчик стресса с 4 маркерами и -2/-4/-6 последствия, а также соответствующий элементальный бонус (смотрите таблицу выше).

Элементали в бою

Отыгрывать одного элементаля вдобавок к персонажу — не слишком обременительно, но опытный Призыватель или Заклинатель может быть окружён свитой из нескольких элементалей, и контролировать всех не слишком удобно. Поэтому Заклинателю доступен следующий вариант правил групповых действий:

- Базовая атака и защита определяются самым могучим элементом, который контролирует персонаж. Он получает дополнительно +1, потому что персонаж управляет им.
- Создание преимуществ и преодоление препятствий по-прежнему используют навык персонажа, но он получает бонус +1 за каждого элементаля, больше, чем Сгусток, если этот элементаль может помочь ему с действием.
- Элементали действуют как дополнительный пул последствий для игрока. Каждый раз, когда он должен получить урон, он может потерять элементаля, как будто он берёт последствие:
 - Раб: -2
 - Слуга: -4
 - Спутник: -6
 - Носящий имя: любое значение

Варианты и опции

ЗАЁМНАЯ СИЛА

Призыватель, заключивший сделку с Бурей, может приобрести навык Призыва Бури (как будто он/она — Зовущий Бурю) и использовать мощь, взятую в займы у покровителя. Но есть ограничения. Нельзя Призывать Бурю, пока призван носящий имя элементаль, каждый раз при использовании Призыва Бури игнорируется бонус +4 к числу одновременно связанных элементалей. С другой стороны, персонаж может принести в жертву любого своего элементаля крупнее Сгустка, чтобы получить +1 к броску Призыва Бури. Этот бонус не суммируется!

Такое использование сделки не снижает обновление персонажа.

ПОВЕЛИТЕЛИ СГУСТКОВ

Возможно, что некоторые Заклинатели отказываются от более широкого спектра возможностей Заклинания в пользу специализации на Сгустках ради полезных способностей последних — и андерграундной культуры боёв Сгустков, которая стала так популярна в последние годы.

В этом случае замените навык Заклинатель навыком тренер Сгустков, который по-прежнему определяет, как много Сгустков персонаж может контролировать, но не позволяет их призывать. Вместо этого с помощью навыка можно связывать «диких» Сгустков, которые были в мире смертных достаточно долго, чтобы приобрести форму, подобную различным живым существам. Персонаж-тренер Сгустков находит и ловит таких элементалей, затем приручает их и тренирует до Боевых Сгустков, которые умеют сражаться.

В соответствии с Бронзовым Правилom, Боевые Сгустки — это по-прежнему средние (+0) существа, лишённые маркеров стресса и последствий, когда речь идёт о взаимодействии с миром, но в пределах своей группы они вполне себе различаются между собой. Иными словами, каждый Боевой Сгусток может иметь полный набор навыков, способностей и трюков, которые можно использовать в битвах с другими Сгустками, и в рамках этих битв различия в навыках и силах имеют большое значение. Однако для внешнего наблюдателя самый сильный и самый слабый Боевые Сгустки примерно одинаковы по силе.

ТРЕНИРОВКА БОЕВЫХ СГУСТКОВ

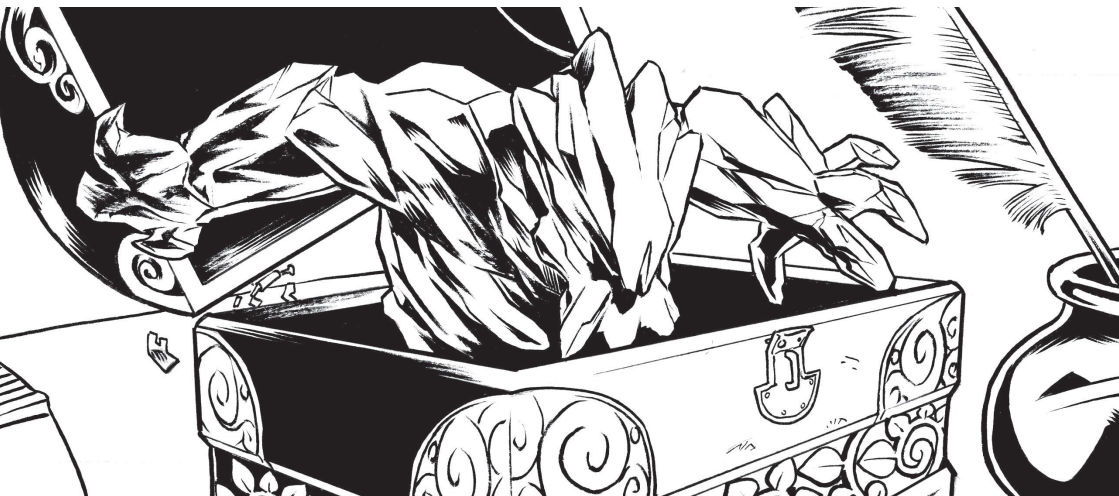
Боевые Сгустки начинают с 2 маркерами стресса, одним лёгким последствием и 4 навыками среднего (+1) уровня: силой, скоростью, умением и стойкостью (да, у них есть навык под названием «умение»; смиритесь с этим). Эти навыки используются, соответственно, для атаки, преодоления препятствия, создания преимущества и защиты в боях Сгустков.

Сгустки могут «зарабатывать» опыт благодаря победам в битвах или с помощью тренировки. Конкретные обстоятельства, позволяющие получить опыт, зависят от ситуации, но каждая единица опыта может использоваться для следующего:

- **Повысить навык.** Все навыки могут быть увеличены до хороших (+3). Один навык может быть усилен до отличного (+4) и ещё один — до великолепного (+5).
- **Повысить стойкость.** Опыт можно потратить, чтобы добавить -2 последствие, повысить последствие -2 до -4, или от -4 до -6. Максимальное количество последствий для боевого Сгустка: -2/-4/-6.
- **Приобрести улучшение.** Улучшения включают:
 - **Панцирь:** +1 Броня.
 - **Прочный панцирь:** + 1 Броня (требует панциря и +3 стойкости).
 - **Атака дыханием:** может атаковать две цели одновременно.

Существует много возможных улучшений. Расценивайте их как простые трюки.

В любой другой ситуации, кроме боев с другими Сгустками, Сгусток по-прежнему имеет средний (+1) навык, лишен счетчика стресса и ячеек последствий. Это остаётся так, сколько бы улучшений ни получил Сгусток.



Зовущие Бездну

Заметки дизайнера

Эта система, как и система Призывателей Штормов, номинально связана с магической системой Пяти Бурь, и точно так же она сконструирована, чтобы без проблем работать одной. Хотя система Зовущих Бездну стоит немного в стороне от других двух систем Пяти Бурь. Она описывает магию тёмных и страшных вещей, которые пребывают за границами нашей реальности. В классических источниках это место, где обитают невообразимые, но совершенно точно снабжённые щупальцами ужасы. В этой системе мы надеемся сделать ужасы из-за пределов нашей реальности чуть более приземлёнными. Черпая вдохновение из источников, подобных серии романов Двадцать дворцов Гарри Коннолли, мы хотим показать, что не нужно так сильно полагаться на костыль «непознаваемого», чтобы создать что-то пугающее.

Легко сделать ошибку и навесить на эту систему ярлык «магии для злодеев», но это окажет вам медвежью услугу и будет несправедливо по отношению к злодеям. Это магия, за которую платят жуткую, почти нечеловеческую цену. Почти. Члены культов, которые призывают существ из Бездны, — это не просто психи, желающие уничтожить мир. Они хотят чего-то, и они готовы за это заплатить, и это порой не слишком отличает их от некоторых героев.

Описание

Никто точно не знает, что такое Бездна. Есть тексты, авторы которых предполагают, что это всё за пределами вселенной. Другие считают, что это — конец вселенной, если рассматривать последнюю в масштабах, где пространство и время неотличимы друг от друга. Для некоторых это просто ад. Чем бы Бездна ни была, это плохое место. Тёмное во всех смыслах этого слова. Порой некоторые люди попадают за её границу — и если прогулка в Бездну не убивает их, то оставляет страшные отметины.

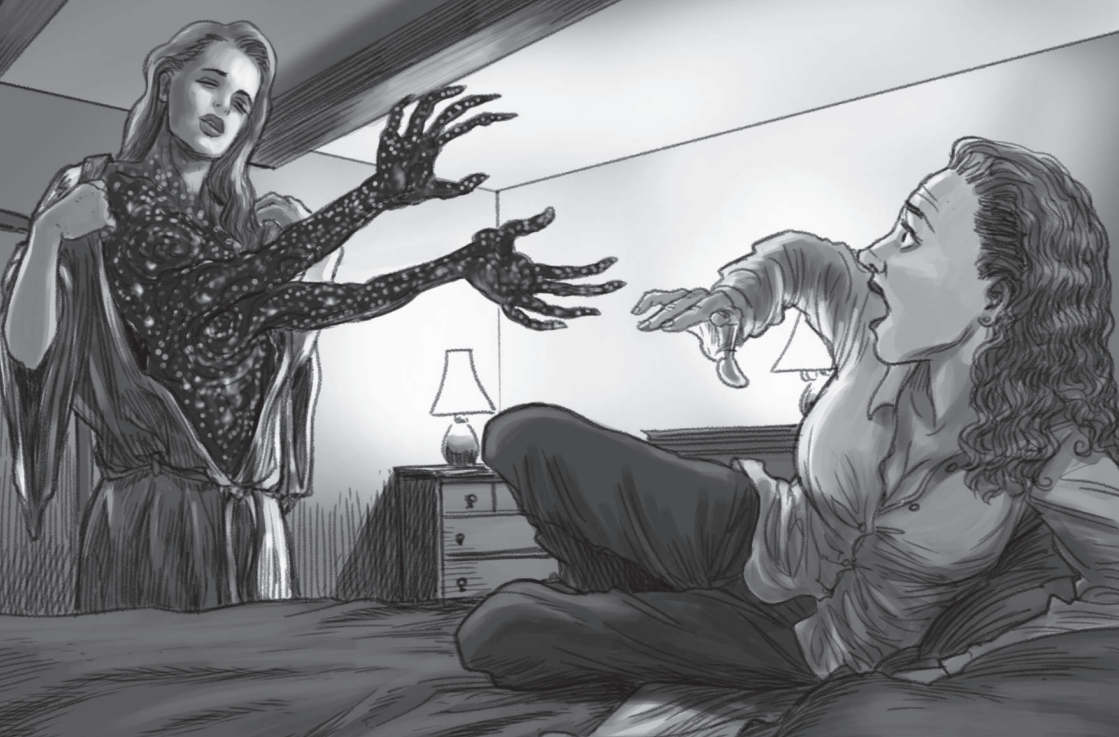
К счастью, такие случаи редки. Бездна не взаимодействует с нашим миром, пока кто-то не прикладывает к этому больших усилий. Вероятно, пустить Бездну в наш мир не вышло бы в принципе, если бы не один опасный факт — некоторые её обитатели очень хотят попасть к нам.

Описать таких существ и их мотивы в общих чертах невозможно. Некоторые из них — не более чем животные, но животные, обладающие пугающими силами. Другие обладают интеллектом, меньшим, равным или превосходящим человеческий.

Умные обитатели Бездны — очевидная угроза. Они ищут способы облегчить людям контакт с Бездной, предлагают сделки и стараются распространить знания, которым лучше бы остаться тайной. Их цели различаются. Некоторые явно стараются перейти через границу в наш мир, другие ищут способы затянуть кого-то из нашего мира к себе. Мотивы третьих — тайна.

Однако не стоит недооценивать угрозу, которую могут представлять даже «животные» обитатели Бездны. Это нередко угроза экологии и биосфере. Одно существо из Бездны может не создавать особых проблем, но дайте ему время размножиться и распространиться — и мы можем оказаться перед лицом очередного большого вымирания.

Но, чёрт возьми, иногда они так полезны.



Сила, приходящая из Бездны, может принимать ряд форм. Чаще всего она представляет собой призыв и подчинение какого-либо полезного существа. Покуда соблюдаются необходимые предосторожности, этих существ можно содержать без особого риска для себя и окружающих, но предосторожности часто имеют свои пределы. Это вдвойне справедливо для очень могущественных существ. Их сложнее призвать (подчинение такого существа воле призывающего — другое дело), и они активно ищут способы обойти любые наложенные на них ограничения.

Иногда силу можно получить в результате сделки с Бездной. Это может быть просто знание (заклинания или трюка) или что-то более прямолинейное, часто передаваемое в виде инфекции. Звучит отталкивающе. На деле всё ещё опасней. Нет никакой гарантии, что полученная сегодня сила не превратит ваше тело в облако плотоядных летающих червей завтра.

Краткая версия

- Найдите инструкции, как провести ритуал призыва сущностей из Бездны.
- Сделайте бросок Знания против сложности призыва. В случае провала вы добавляете бонус любой величины, который был бы вам нужен, чтобы сделать бросок успешным. Ведущий получает 1 Рок за каждый +1, в котором вы нуждаетесь.
- Вы используете призванный ужас с пользой для себя и с вредом для окружающих и мира.
- Ведущий использует Рок, чтобы сделать вашу плохую идею ещё хуже.

Механика

Когда мы говорим о механике, правилах взаимодействия с порождениями Бездны, нам нужно разрешить два вопроса. Первый — как выйти на контакт с Бездной, как призвать её обитателей и т. д. Второй — как отразить способности этих существ.

Призыв

Звучит скучно, но призвать что-то из Бездны примерно настолько же сложно, насколько собрать большой предмет мебели. У вас есть подробная инструкция, и если вы будете следовать ей в точности, имея все нужные инструменты, в итоге вы должны получить указанный в ней результат. К несчастью, даже в самой лучшей ситуации инструкция может быть написана ... непонятно. Автор вряд ли был опытным составителем технических текстов, по вполне понятной причине — это ведь был человек из тех, что пишет книги типа «Как призывать богопротивных чудовищ».

По этой причине все мало-мальски сведущие люди скептически относятся к «книгам заклинаний». Мотивы автора, который пытается сделать из такого материала книгу, как минимум подозрительны, и нет гарантии, что хоть что-то оттуда будет работать. Есть несколько известных книг заклинаний, они обращаются в кругах посвящённых, и умение отличить настоящие от фальшивых — полезный для выживания навык. И даже в этом случае нужно быть осторожным — часто практики намеренно вписывают в свои книги «плохие» ритуалы.

Настоящее сокровище — это рабочие записки, журналы. Причина проста: небрежные практики — мёртвые практики. Те, кто выживает, документируют вообще всё — успехи, провалы. Всё. К несчастью, рабочие журналы в лучшем случае написаны неразборчиво, а в худшем — зашифрованы. Да, ничто никогда не даётся легко.

Иными словами, часто понять, как вызвать какое-то существо, сложнее, чем провести сам ритуал его призыва. Призыв зачастую — не слишком сложная задача, другое дело — получить набор надёжных и понятных инструкций для этого. Это ограничение — основная причина, по которой даже успешно практикующие магию обычно имеют только несколько тузов в рукаве. Каждый новый призыв, который они изучают, требует от них в течение некоторого времени по сути играть в «русскую рулетку» с постоянно повышающимися ставками.

Итак, сам акт призыва — это бросок Знания, нужный, чтобы выяснить, насколько хорошо вы следуете инструкциям, соблюдаете предосторожности, учитываете все факторы, ну и в целом действуете разумно, рационально и с оглядкой. Если предположить, что ритуал, который вы использовали, правильный — нет никакой гарантии этого, — тогда имеют значение два рейтинга сложности: сложность самого ритуала и сложность расшифровки инструкций из текста. Для наших целей они представлены как **сложность призыва** и **сложность расшифровки**.

Золотое правило в данном случае такое: сложность призыва обычно довольно низкая, даже для могущественных существ. Помните, они *хотят* попасть сюда, и единственный серьёзный вызов — сделать это безопасно. Сложность расшифровки инструкций обычно намного выше.

Сложности призыва обычно довольно последовательны по уровню, но сложность расшифровки полностью зависит от исходного источника информации. Самая простая сложность расшифровки может быть равной сложности призыва. В любом случае обе сложности неизвестны игрокам.

Чтобы призвать что-то, персонажи должны поочерёдно выполнить все шаги, описанные в инструкции, а затем сделать один бросок Знания против обеих сложностей одновременно.

После броска:

- Если результат броска меньше обеих сложностей, заклинание либо не срабатывает, либо работает, но без должных ограничений и механизмов безопасности, и то существо, которое вы призвали, вырывается на свободу. По какому варианту будут развиваться события — на совести ведущего. Он решает, что в данной ситуации будет веселее.
- Если результат броска превосходит сложность призыва, но не превосходит сложность расшифровки, заклинание работает! Точно так, как должно! Вроде бы.

Запишите, сколько сдвигов не хватило для того, чтобы побить сложность расшифровки. Это значение — число очков Рока, которые получает ведущий. Обратите внимание на формулировку — *превзойти* сложность расшифровки. В случае ничьей ведущий всё равно получает 1 очко Рока. Рок — это ресурс ведущего, копилка, в которой лежит всё то, что может пойти не так с этими существами. Это может быть что-то незначительное и незаметное, это может быть что-то очень масштабное и болезненное, но игроки не знают об этом до поры до времени. Ведущий может открыть игрокам эту информацию тогда, когда посчитает нужным.

Вот пример: Дейв решает предпринять ритуал призыва, чья сложность призыва неплохая (+2), а сложность расшифровки — фантастическая (+6). Результат броска Дейва — хороший (+4), так что заклинание срабатывает, но ведущий получает 3 очка Рока, поскольку Дейву понадобилось бы выбросить на 3 больше, чтобы побить сложность расшифровки.

Если вы зарабатываете стильный успех в броске ритуала, вы не только не позволяете ведущему получить Рок — сложность расшифровки для этого ритуала снижается на 1 для всех последующих попыток призыва с помощью этого же ритуала. Таким образом нельзя снизить сложность расшифровки до величины, меньшей, чем сложность призыва, и этот бонус получаете только вы. Все остальные должны по-прежнему делать бросок против сложности расшифровки оригинальных записей — или ваших записей, если это уместно.

Но почему же призыв так «безопасен» для персонажей игроков? Это базовые правила игрового дизайна. Не надо делать магическую систему, заклинания которой могут убить мага, но полезны, если тот сделает успешный бросок. Такой подход может показаться вполне разумным с точки зрения «реализма», но с точки зрения игры он ужасен. Магия — это пресловутое чеховское ружьё. Если вы вводите её в игру, кто-нибудь обязательно ею воспользуется, и затем вам придётся попытаться заставить её «работать» так или иначе. В данном конкретном случае гораздо интереснее заставить персонажей разбираться с последствиями их же успешных ритуалов. Это может быть хуже смерти, и никому не понадобится создавать нового персонажа. Не сразу, по крайней мере.

МАСШТАБНЫЕ РИТУАЛЫ

Приведённые выше правила подразумевают призыв маленьких или средних по размерам/масштабу существ Бездны. Но в ней живут и твари гораздо больших размеров — и их тоже можно вызвать и подчинить. Собственно, правила и сложности не меняются, но требования к самому ритуалу обычно гораздо более... экстравагантные. Одинокие горные вершины, круги из уложенной золотой цепи, тысяча бумажных журавликов, чьи крылья смочены менструальной кровью убийцы, — вот это всё. Как и при «обычных» призывах, бросок не является ключевой частью процесса. Гораздо важнее — суметь всё подготовить для ритуала.

Это кажется странным: если крупные существа Бездны сами пытаются попасть к нам, почему ритуалы их призыва требуют больше компонентов? Это вопрос практических соображений. Представьте себе ритуал как строительные леса. Чем больше существо, которое с их помощью вы хотите призвать, тем прочнее должны быть сами леса. И это мы ещё не говорили о подчинении и связывании гостя из Бездны.

Конечно, многие из этих существ достаточно большие, умные и могущественные, чтобы найти лазейки в ритуале. Некоторые из них создали (или поспособствовали созданию) артефактов — зеркал, статуй, обезьяньих лапок, шкатулок-головоломок и так далее — которые могут открывать для них путь. К счастью, такие артефакты обычно имеют какие-то ограничения, в противном случае существа уже были бы тут. Но всё равно, они представляют из себя отличные приманки для ловли оккультистов.

СВЯЗЫВАНИЕ И ПОДЧИНЕНИЕ

Призванное существо не может ничего делать. Причина — связывание, являющееся частью ритуала призыва (по крайней мере, если он успешен). Чтобы получить пользу от способностей существа, призвавший должен выпустить его или хотя бы его часть. Для неразумных и тупых существ это значит просто разорвать круг призыва и позволить порождению Бездны действовать сообразно своей природе. Более разумным существам нужно дать свободу действий в рамках чётко обозначенных правил.

Технически эти существа включают полного Мефистофеля, когда дело касается сделок и ограничений/склонны рассматривать любые ограничения и сделки как фаустовские. Обычно они не могут торговаться с призывателем — за исключением тех, кто может это делать, — но они попытаются использовать любую лазейку в условиях сделки, любую неопределённость в ограничениях. Однако ничто не портит веселье так, как необходимость придумывать точные формулировки договорённостей и ограничений — поэтому не будем требовать этого. Ведущий должен спросить игроков об их намерениях и следовать им. Очки Рока и естественные стечения обстоятельств по ходу игры должны дать достаточно поводов для неприятностей.



ОЧКИ РОКА

Очки Рока — это такой ресурс, который позволяет отслеживать всё то, что персонаж не сумел учесть. Думайте о них как о вышеупомянутых лазейках, обо всех тех вещах, которые могут пойти не так в результате призыва. По сути дела, Рок даёт ведущему карт-бланш сделать ситуацию хуже. Не то чтобы ведущий не мог сделать это просто так ... но трата очка Рока — прекрасная отмазка. Вот некоторые вещи, которые можно обосновать тратой очка Рока:

- Позволить существу использовать свои силы вне ограничений связывания, пусть и очень недолго.
- Позволить существу призвать других существ.
- Позволить существу наладить контакт с кем-то, кто готов на более выгодную для существа сделку.
- Простое присутствие существа накладывает аспект сцены на окружение существа, радиус этого эффекта постепенно растёт.

РИТУАЛЫ И АСПЕКТЫ

Может создаться впечатление, что аспекты — отличный способ гарантировать безопасное проведение ритуала и избежать всех пакостей, вызванных Роком в руках ведущего. Технически это так. Но есть несколько нюансов.

Когда вы проводите один из этих ритуалов, вы делаете нечто ужасное. Любое существо, которое вы призовете, — порождение кошмара, ходячая угроза миру. Когда вы призываете аспект для такого ритуала, вы как бы заражаете этот аспект скверной.

Мы все понимаем, что можно делать плохие вещи ради хороших целей, и именно такая мотивация может заставить кого-то заняться призывом. Но, когда вы принимаете такое решение, вы пересекаете определённую границу, и вы одновременно говорите что-то очень важное про этот аспект. Ваш поступок говорит что-то важное о вашем персонаже, и он же говорит что-то важное о том, как и когда этот аспект будет проявляться в игре. Стоит вам начать делать страшные вещи во имя любви — и вы практически приглашаете ведущего проверить, как далеко вы готовы зайти.

И может быть это — очень круто. Может быть, вы именно это хотите увидеть в игре. Это отличная, мощная тема для развития в ходе игры. И мы говорим о ней сейчас, чтобы вы знали, на что идёте, когда всё-таки перейдёте черту.

Существа и силы

Вот вам неутешительная истина — невозможно полностью описать и каталогизировать все возможные проявления этих жутких существ. Мы приведём множество примеров, но полагаем, что вам следует изучить *все возможные* игры на основе FATE CORE в поисках идей. Они обычно эдакие «вещи в себе», но даже если правила для какого-то создания не соответствуют каким-то правилам, в контексте *Зовущих Бездну* такие несоответствия **допустимы**. Это ваш шанс оторваться по полной.

Единственное ограничение — вам следует сделать так, чтобы все персонажи игроков не погибли скорострительно сразу же, как опасная тварь вырвется на свободу. Это может означать, что придётся ограничить свою фантазию теми страшными вещами, с которыми можно справиться. Это может означать, что персонажи должны иметь определённые средства защиты. Это что-то, о чём следует помнить.



ПРИМЕРЫ СУЩЕСТВ ИЗ БЕЗДНЫ

ЖУКИ-ПОЖИРАТЕЛИ РАН

Сложность призыва: Неплохая (+1)

Чуть длиннее большого пальца среднего мужчины, эти жуки покрыты белым, мягким хитином, как будто они только что закончили линьку — но этот хитин никогда не отвердевает и не темнеет. Чтобы использовать жука, позвольте ему ползать по вашей коже. Ощущение отвращения проходит через несколько секунд, после чего вы просто перестанете замечать жука. Буквально. Пока вы не прилагаете усилий для поиска, вы просто игнорируете присутствие жука, где бы он ни полз. В худшем случае вас изредка беспокоит ощущение гадливости, которое быстро проходит.

Жуки получили своё название от способности пожирать раны. Жук делает своё дело потихоньку, и с точки зрения правил его способность имеет очень сильный эффект: один раз за день инфицированный жуком может устранить одно физическое последствие, по сути избавляясь от раны или травмы. После того как жук съел три раны, он откладывает небольшое яйцо где-то на теле (инфицированный не замечает его так же, как самого жука). Через неделю из него вылупится новый жук, который точно так же будет незаметно ползать по телу — и поедать дополнительные раны.

Если жук в течение недели не получает питания в виде новой раны, он съедает один из аспектов персонажа. Это не приводит к буквальным изменениям — персонаж не забывает ничего и ничего не теряет. Просто эти вещи становятся несущественными. Когда все аспекты съедены, персонаж впадает в апатию с редкими вспышками активности, включая причинение себе вреда (который быстро устраняется), когда персонаж пытается ухватиться за то, что потерял и не смог найти.

Инфицированный жуками перестаёт следить за собой и за порядком дома, который быстро превращается в мусорное гнездо, где относительно чистые тропки разбегаются от призрачного света телевизионного экрана. Это не случайно — весь этот хлам представляет отличную среду для жуков, где они могут прятаться и безопасно перемещаться, не боясь хищников... или человеческих ног, и находить новых хозяев, желательно спящих, которые не обратят внимания на своих новых сожителей.

Жуки сами по себе не представляют большой угрозы, ведь даже неконтролируемая инфекция редко распространяется за пределы одного здания. Однако в симбиозе с ними живёт довольно много более агрессивных паразитов и инфекций. Человек, превратившийся в чудовищную машину убийства, опасен, но он же, покрытый с ног до головы пожирателями ран, — проблема совершенно иного уровня.

ЧЕРВИ-МОЛНИИ

Сложность призыва: Хорошая (+2)

У этих тварей есть формальное более длинное имя, но об него можно язык сломать. Выглядят они как нечто среднее между молнией и сороконожкой, которая всё время передвигается, так что её не рассмотреть. Они не могут самостоятельно выживать долгое время в условиях спячки, зато их можно хранить в специально подготовленных стеклянных банках. Выпустить тварь из банки — это всё равно что выпустить на свободу молнию: грохот, вспышка, разрушения — и червь исчезает.

Однако, если выпустить тварь в какой-нибудь проводник, вроде электрического провода, она может обитать в нём сколько угодно. В этом случае червь может ограниченно управлять электроприборами, нападать, словно кобра, из любых оголённых проводников (патроны для ламп освещения, розетки). У червя-молнии великолепная (+5) атака против внимательности и Оружие:7. То есть она очень опасна, но в результате тварь рассеивается без следа. Многие практики используют червей в качестве «самонаводящегося» оружия (по типу «выстрелил — и забыл»).

Сбежавший от практика червь обычно старается устроиться в «гнезде» различных проводов — в доме, в офисе. Судя по всему, у тварей сложности с перемещением по электросети на большие расстояния. Единственный явный признак наличия червя — странные проблемы с электропроводкой, но это пока червь не размножится. Молодой червь-молния размером с обычную многоножку; расселяясь, эти черви выползают из розеток и проникают в любую доступную электронику (обычно — небольшие гаджеты), где они в состоянии покоя ждут подходящего момента, чтобы переползти в другой участок сети, чтобы там свободно жить и размножаться. Если червь лишен такого шанса, он будет расти, пока его «жильё» не станет ему маловато, а потом убьёт первого попавшегося человека.

Даже если забыть об угрозе для инфраструктуры, у червей есть ещё одна гадкая особенность: свежие трупы для них выглядят как очень привлекательные сплетения проводников. До живых им нет дела, а вот свежеумершее тело со сложной нервной системой? Это просто праздник! Праздник шатающихся, стреляющих искрами, бьющих током при контакте ходячих мертвецов — пока не перегорят остатки нервов.

Червей непросто заметить, но полное отключение электроэнергии их убивает.





ГЛАЗА ЛАЗАРЯ

Сложность призыва: Хорошая (+2)

Эти существа выглядят как белые сферы, размером примерно с яйцо, и большую часть времени они инертны и абсолютно безопасны. Однако, если поместить такой глаз в пустую глазницу недавно умершего человека, глаз выпустит щупальца, которые проникнут в мозг трупа и восстановят тело. Если тело, а главное — мозг, не слишком пострадали, то в течение следующих 12 часов человек оживёт. Если мозг был повреждён, тело оживёт и будет бесцельно двигаться, пока не умрёт снова, уже от голода. Жутковато, но почти безвредно. Если же мозг нетронут, человек воскресает по-настоящему: личность, воспоминания, вот это всё. Одно отличие — гетерохромия: глаз Лазаря никогда точно не соответствует по цвету глазу реципиента.

Беда в том, что глаза Лазаря живут, питаются тканями мозга, и есть только два источника: мозг реципиента или мозги кого-нибудь другого. Их основной способ обеспечить себя пищей — заставить хозяина есть мозги или, в крайнем случае, потихоньку есть мозг самого хозяина. Этот специфический голод начинается с животных, но рано или поздно глаз заставит хозяина есть и человеческие мозги. Некоторое время им будет хватать мозгов недавно умерших людей, но ничто не удовлетворяет голод глаз так, как мозг свежеебитого, а лучше — ещё живого человека.

Однако глаз не меняет природу человека-хозяина. Носитель глаза делает чудовищные вещи, прекрасно понимая, что они чудовищны, но деваться некуда. Он не может остановиться. Может, разве что, сделать всё возможное, чтобы жертвами не стали друзья и близкие. Глаза Лазаря «разгоняют» надпочечники своих хозяев, что улучшает их рефлексы и в целом помогает им стать хищником на вершине пищевой пирамиды. Носитель глаза получает +1 ко всем физическим навыкам, -1 ко всем ментальным навыкам, кроме связанных с органами чувств. Глаза также откладывают яйца в желудках своих хозяев. Те могут отрыгнуть такое яйцо через рот в случае необходимости, скажем, чтобы спасти любимого человека или помочь любимому человеку присоединиться к хозяину, а не сдать его с потрохами.

Если глаз регулярно не кормить (раз в месяц, и затем всё чаще), он будет использовать тело хозяина как единственный доступный источник пищи. Глаз поедает мозг хозяина, обычно начиная с воспоминаний и высших функций. Когда это происходит, хозяин превращается в первобытную машину убийства — +3 ко всем физическим навыкам, -3 ко всем ментальным, не связанным с органами чувств, — которая голыми руками раскалывает человеческие черепа и выгребает в рот их содержимое. Если на этой стадии глаз не получает пищи, то и глаз, и хозяин погибают от истощения.

ФРИИТ

Сложность призыва: Отличная (+3)

Искажённые подобия истинных ифритов, эти твари выглядят как жабы, состоящие из огня, но их огонь, в отличие от очистительного пламени ифритов, заставляет чернеть и гнить всё, чего касается. Фрииты — существа, состоящие из энергии, поэтому им сложно причинить физический вред, но чистая вода наносит им урон или вообще развеивает. Фриит лишён маркеров стресса, но игнорирует любой урон, кроме погружения в чистую воду или хорошего поливания ею (например, из пожарного шланга). Это примерно как тушить костёр, который пытается при этом сожрать твоё лицо, и в случае успеха место «гибели» фриита будет сильно загрязнено его скверной. Фриитов обычно вызывают, чтобы убить кого-то. В рамках правил у фриитов отличные (+4) навыки драки и скрытности. Если фриит успешно атакует цель, он накладывает на неё аспект *жгучая гниль*: страшную инфекцию, сопровождающуюся сильными болями, которая постепенно поглощает цель. Пока персонаж не избавился от аспекта, он получает 1 стресс каждый день и не может обычным путём избавиться от стресса или восстанавливать последствия. Единственный способ устранить аспект — уничтожить фриита и его отродье.

Кстати, об отродье. Фрииты откладывают яйца в огонь, маленькие искры, которые придают дыму пламени дурной запах. По прошествии трёх часов пламя гаснет, а на свет появляются один или больше не связанных призывом фриитов (количество зависит от размеров пламени). Пылающий камин может породить одного, а лесной пожар — несколько дюжины.



ЩЕГОЛЬ

Сложность призыва: Плохая (-1)

У него множество имён, и, чтобы призвать его, нужно просто сказать подходящее случаю имя в правильных обстоятельствах. Он появится, когда сам сочтёт нужным, и с этого момента может посещать вас в любое время, когда вы одни.

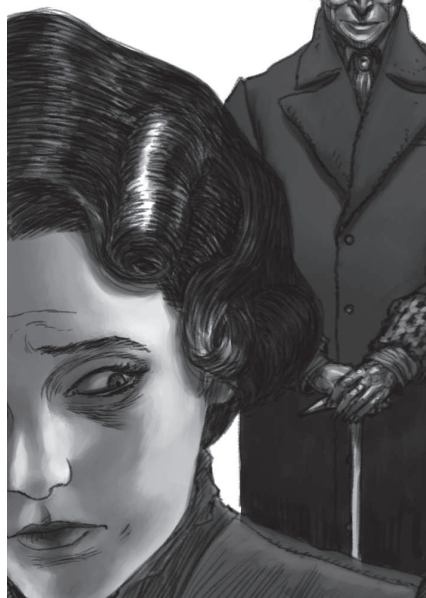
Щеголь — персонаж множества историй, и во всех этих историях имеются общие мотивы. Щеголь не всегда появляется во плоти, иногда он присутствует только в отражениях, иногда только как тень — он манифестирует множеством невозможных способов — в тех случаях, когда не посещает практика в материальном облике. Он худой, но цвет его кожи и волос является предметом спора. Он всегда прекрасно, хоть и странно, одет. Щеголь посещает призвавшего, когда тот/та оказывается в одиночестве, хотя иногда это не буквальное одиночество, а отсутствие чужого внимания. Известны случаи, когда он посещал призвавших на вечеринках или других больших мероприятиях, где можно затеряться в толпе, однако никто, кроме призвавшего, его не видит.

Щеголь всегда рад помочь. Сам он не может ничего *сделать* для этого, учтите, но он много знает. Щеголь — бездонный кладёзь секретов, обыденных и мистических, и он с удовольствием ими делится. И он не скрывает, что в уплату потребует иногда оказывать ему услуги.

Эти услуги обычно кажутся... добродетельными, хотя умудрённые опытом практики заметили, что они обычно касаются сохранения информации о Бездне и ритуалов призыва, которые иначе были бы утрачены. При этом только в редких случаях Щеголь прямо информирует призвавшего об этой информации или ритуалах, вероятно потому, что ему выгоднее держать практика в неведении. Частая услуга — «представить» Щеголя кому-то, научив этого человека одному из имён. Вы всегда можете отказать ему в услуге, и Щеголь вежливо откланяется — и не вернётся. До тех пор, пока вы, возможно, спустя какое-то время не окажетесь в очень сложной ситуации и не обнаружите, что цена спасительной тайны сильно поднялась.

Для некоторых призыв Щеголя этим и исчерпывается — «ты поможешь мне, я помогу тебе», не более. Но для тех, кого Щеголь находит интересными, всё становится... сложнее. Если вы заинтересовали Щеголя, он станет гораздо любезнее и будет стремиться помочь вам — и его помощь открывает важные двери, за которыми вас ожидают большие проблемы. И эти проблемы становятся всё серьёзнее и серьёзнее, пока у вас не останется одно-единственное желание — избавиться от них.

И Щеголь с радостью поможет вам в этом. Никто не знает, что случается потом.



ГРИБ-САНИТАР

Сложность призыва: Хорошая (+3)

Это существо выглядит как на удивление уродливая поганка, покрытая гнойниками и вырастающая примерно до 30 сантиметров, может быть чуть больше. Положите руку на шляпку этого гриба — и точно такой же гнойник появится на ней, безболезненный, но отвратительный на вид. Прикоснитесь этой рукой к больному человеку или к себе, если вы больны, — и болезнь исчезнет, гнойник заживёт, а на его месте появится точно такой же гриб, только маленький. Его можно удалить (это болезненно) и посадить в подходящем месте, где он спустя какое-то время вырастет до размеров первого гриба. Покуда «гриб» растёт себе и остаётся здоровым и неповреждённым, болезнь остаётся в ремиссии. Благополучие всех «дочерних» «грибов» зависит от изначального гриба.

Одна неприятная особенность — болезнь по-прежнему развивается, только внутри гриба, и её внезапное возвращение включает всё прогрессирование, накопленное за это время. Эффект часто завораживающий и ужасный.

Гриб также может лечить повреждения, в том числе травмы, но в этом случае возникает ещё больше проблем. Исцелённый таким образом персонаж внешне выглядит нормально, но внутри «лечение» происходит благодаря разрастанию жёлтых губчатых масс мякоти гриба, которые заменяют собой повреждённые ткани. Прямого вреда от этого нет, если, конечно, грибная губка не заменила собой повреждённые участки мозга. Тогда результаты непредсказуемы и редко хороши. Те, кто исцелён подобным образом, постоянно выбрасывают споры. Грибы начинают расти там, где они спят. Это обычные, правда ядовитые, грибы, но они ускоряют гниение, которое с собой приносит гриб-санитар.

Само присутствие гриба не несёт с собой ничего здорового, если не для призвавшего, то для окружения. Один гриб не так уж страшен: эпидемия гриппа может в этот раз оказаться чуть более тяжёлой, чем в прошлый, но в целом — ничего примечательного. Каждый новый гриб ухудшает ситуацию. И в качестве бесплатного приложения: если умирает человек, исцелённый грибом (тот, чья болезнь была на стадии ремиссии, например), новый гриб вырастает на его могиле.



Варианты и опции

КАК ДЕРЖАТЬ ВСЁ ПОД КОНТРОЛЕМ

Если Бездна так опасна, почему мы до сих пор существуем? Рано или поздно *что-то* должно просочиться, размножиться в геометрической прогрессии и стереть всё живое с лица земли. Это простая математика.

Есть парочка возможных ответов на этот вопрос, каждый может быть правдой.

Во-первых, наш мир сам пытается вытолкнуть из себя Бездну. Провалы со временем зарастают, старинные ритуалы призыва становятся бесполезны из-за слишком частого использования, и вообще мир устроен так, что постоянно пытается воспрепятствовать проникновению Бездны так же, как Бездна пытается проникнуть сюда.

Во-вторых, мир — это не только люди. В магической вселенной это может означать, что фэйри, духи или даже боги предпринимают действия, чтобы остановить самые опасные попытки вторжения. Даже в более-менее современном мире это будет справедливо. Наши огромные и сложные мозги — это в том числе причина нашей уязвимости ко всему подобному. Тварь, способная высосать цвет из вашей души и оставить на его месте неутолимый голод до человеческой плоти, может оказаться страшной и разрушительной для небольшого городка — а для койота она будет всего лишь закуской. Животные меньше раздумывают над экзистенциальными угрозами, и можно только с содроганием представить, сколько раз мир был спасён крысами — или пауками.

В конце концов, могут существовать люди, которые активно борются со всем этим. Уничтожать опасную информацию непросто, но не невозможно, и ситуация представляет собой просто идеальный пример хорошей тайной войны. Необходимость выявлять и уничтожать запретное знание — и в то же время ухитряться быть в курсе этих тайн и быть способным что-то им противопоставить... Из таких противоречий рождаются отличные истории.



Теперь, когда вы увидели множество примеров, у вас есть возможность сделать игру своей. Этот процесс должен даваться легко, хоть и не сразу — он кажется сложным поначалу, но становится все проще и проще с каждым разом. В конечном счете, он станет интуитивно понятным настолько, что будет трудно представить, как это вообще могло вызывать сложности. Как далеко бы вы не зашли на этом пути, надеемся, здесь найдется что-то, что вам поможет.

Баланс

Первым делом забудьте свои представления о балансе. Это важное понятие, но не в привычном значении. Баланс не существует в абстракции — это определенный элемент игрового процесса, и его всегда следует рассматривать сквозь призму конкретной игры. Ничто не может быть несбалансированно само по себе, только контекст создает дисбаланс. Сила, которая делает персонажа всемогущим богом, может показаться несбалансированной, но когда она есть у каждого из персонажей — это основа замечательной игры. Всё дело в контексте.

Если так, как сбалансировать силы? Стоит задуматься о трёх вещах — балансе группы, сеттинга и игрового процесса.

Баланс группы

Когда вы создаёте систему сил, нужно сделать одно из следующих предположений:

- Лишь некоторые персонажи будут её использовать.
- Каждый персонаж будет её использовать.

Если вы разрабатываете силу, которую будут использовать лишь некоторые, тогда вам стоит подумать о том, как эта сила сравнивается с другими вещами, которые могут делать персонажи, и чем персонажи платят за обладание этой силой. Проще говоря, вам необходимо дать исчерпывающий ответ на вопрос «Почему я не стану брать эту силу?»

Зовущие Бурю созданы по этому принципу. Причина, по которой вы не выберете Призыв Бури – вам придется взять для этого лишний навык и потратить аспект. Поскольку Призыв Бури в основном применим в бою, это вполне справедливый обмен. Также предполагается, что в игре реализованы правила по рейтингу оружия и брони. Если их нет, Призыв Бури это попросту наилучший боевой навык и нет никаких причин его не брать.

Обратите внимание, что использованный приём баланса взят из другой части самой игры. Это иллюстрирует важный нюанс баланса группы — задача в том, чтобы каждый игрок оставался активен и вовлечен в игровой процесс. Если вы делаете одну часть игры круче, чем все остальные, тогда вам следует ожидать, что она будет привлекать игроков. Придется либо поддерживать это, либо дать игрокам другие способы быть крутыми.

Если вы пошли другим путем и предположили, что у каждого персонажа будут силы, пределов нет. Вы уменьшили риск того что один персонаж затмит других. *Шесть Визирей* разработаны таким образом и иллюстрируют опасности и преимущества такого подхода. Способности в этой системе необычайно могущественны и привлекали бы слишком много внимания, если бы ими владели лишь некоторые. Но поскольку у всех есть сходные возможности, этого не происходит. Однако, раз силы столь могущественны и разнообразны, нужно позаботиться чтобы ни одна из них не доминировала в игре.

Один подход не лучше и не хуже другого — логика вашей системы сил подскажет должны ли ей пользоваться все или только некоторые. Но при разработке системы следует четко выбрать одно из двух. Систему, которая пытается сделать и то и другое, будет легко сломать, а выдавать она будет неравномерные результаты.

Баланс сеттинга

Может показаться странной затея балансировать сеттинг, но это необходимо, чтобы грамотно прописать силы, потому что они — часть сеттинга. Правила по силам определяют, как работает мир, и вам нужно продумать их исходя из этого.

Стоит принять во внимание следующее:

- Кто может использовать систему сил?
- Сколько всего у нее пользователей?
- Насколько они могущественны?
- Как эта сила влияет на роль того, кто ей владеет?
- К чему приводит использование силы в этом сеттинге?
- Каковы крупномасштабные изменения в мире, вызываемые этой силой?

Очевидно, что чем сильнее вы ограничиваете силы, тем меньше придется беспокоиться об этих вещах, но это создает риск того, что силы станут простым придатком к сеттингу, а не его полноценной частью. Вдобавок, чем лучше вы продумываете логические последствия использования силы, тем лучше вы сможете сбалансировать ее — во всех смыслах этого слова.

Зовущие Пустоту — это прекрасный пример силы, сбалансированной с сеттингом. Заметьте, что у *Зовущих Пустоту* очень мало механических проверок магии. Эффекты сил и поведение владеющих ими — это почти полностью элементы сеттинга. Каждый может использовать силы, поэтому те, кто ими владеет, препятствуют в этом остальным, а потому скрывают информацию о своей численности и своих способностях. Последствия применения сил могут быть ужасны, но пока что все под контролем — благодаря добрым намерениям или же счастливой случайности. Измените это и вы измените силы.

Совет: Хотите разнообразить игру? Возьмите ответы на вопросы по балансу сеттинга и поменяйте один из них. К примеру, в *Зовущих Пустоту* по умолчанию нет крупномасштабных последствий применения сил, но что, если это изменить? Что, если что-то сожрало Манхэттен? Нечто настолько большое и ужасное, что это невозможно спрятать? Что изменится?



Баланс игрового процесса

Это, по большому счету, расширение баланса группы, но оно вращается вокруг вопроса о том, как силы приводят игру в движение. Некоторые игры в целом посвящены магии, например игры про супергероев или игры про магов в стиле *Ars Magica*. В других играх — классических приключениях или ужастиках, магия — просто одна из частей игры. Определите, что из этого делает ваша система, и настройте магию соответственно. Проще говоря, обращайте внимание на то, как ваша система работает непосредственно в игре. Если механика требует больше внимания — например потому что заставляет делать больше бросков — то велика вероятность, что силы перетягивают на себя внимание с игроков, не владеющих ими. С этим может справиться грамотный ведущий, но лучше, чтобы это вовсе не было проблемой.

Ниже описано несколько компонентов незавершенных систем магии. Некоторые из них позволяют создавать силы, другие описывают возможные эффекты и результаты применения магии. Возьмите их целиком, по частям, или используйте их, чтобы создать собственную систему.

Пределы

Заряд

Для магии, основанной на навыке, добавьте «заряжающий» навык. Когда вы хотите сделать что-нибудь магическое, вы используете заряжающий навык, чтобы призвать силу и затем выпустить ее. Чтобы сделать это, создайте преимущество. В этом случае, преимущество, которое вам следует создать, — это аспект *призванная сила*. Когда приходит время произнести заклинание — скорее всего, при вашем следующем действии, — сделайте посредственный (+0) бросок, но используйте все бонусы, которые получили на шаге создания преимущества. Вы можете получить +2, +4 или +6 при помощи накопленных бесплатных призывов и, возможно, траты жетона судьбы. Пока всё просто — создаете магию, создаете эффект. Теперь немного усложним.

- Если вы хотите применить заклинание *одним действием*, вам нужно применить аспект — бесплатно или же с тратой жетона судьбы, — не получая дополнительных +2. Это делает быстрое колдовство ненадежным делом. Может пригодиться трюк, позволяющий быстрое колдовство без затрат жетонов.
- Сложность заряда — посредственный (+0), сложность самого колдовства зависит от заклинания. В любом случае, результат ниже среднего означает, что сила вышла из-под контроля. Персонаж получает ментальный стресс, равный разнице между броском и нулем.
- Дополнительное правило (Выгорание): Заклинатели могут решить предварительно получить последствие как часть броска. В этом случае помечается поле последствия, а бросок колдовства получает бонус, равный стрессу, который обычно закрывает последствие.
- Другое дополнительное правило: Если вы хотите рискнуть на стадии заряда, а не во время колдовства, сделайте следующее. Пусть заряжающий игрок заявит уровень успеха между неплохим (+2) и эпическим (+7), затем сделает бросок на преодоление препятствия против заявленной сложности. Если бросок провален, персонаж получает стресс, равный разнице между броском и заявленной сложностью. Если бросок успешен, то заявленный уровень успеха можно использовать для колдовства. Правило, требующее наличия аспекта или трюка для быстрого колдовства, действует и здесь, поэтому игроку захочется создать усиление, приобрести трюк или иметь в запасе жетон судьбы для этого.



Пункты маны в Fate

Для системы, требующей траты жетонов судьбы для использования магии, изменить принцип их работы. Каждый раз, когда обновление уменьшается, выдайте игроку один пункт маны. Эти пункты обновляются по тому же принципу, что и жетоны, но могут быть использованы для колдовства или усиления магических способностей, но их нельзя применять как обычные жетоны. «Магические» аспекты могут создавать пункты маны вместо жетонов, когда применяются как ритуальные ограничения. Конкретные свойства этих ограничений зависят от вида магии, но они могут выглядеть как произнесение ежедневной молитвы или сбрасывание доспехов. Если магическая система использует больше маны, можно легко сменить соотношение обмена, чтобы одно уменьшение обновления давало два или три пункта маны.

Магия крови

Каждое очко физического стресса, которое получает персонаж, создает один пункт маны. Каждое физическое последствие увеличивает число пунктов маны на свое значение сдвига — так, легкое последствие создает два пункта маны, если последствие описано, как подходящая кровавая рана. Пункты маны сохраняются, пока они не используются для магии или пока стресс или последствия не восстанавливаются.

Сила в долг

Люди способны управлять магией, но не могут создавать ее. Силы имеют другие источники, такие как предметы, места или существа, но у каждого из них особые требования. В такой схеме термин «маг» в общем смысле означает любого, кто использует магические силы. Это могут быть и священники, святые воины, мистики, друиды и прочие, если это уместно в сеттинге.

Во всех нижеперечисленных случаях, объединение источника магии с аспектом укрепляет его. Источники силы без аспекта больше подвержены прихоти мастера.

Предметы силы могут содержать небольшое количество маны, но их нужно держать в руке и использовать для колдовства. Большинство таких предметов — расходные безделушки или ингредиенты, которые отдают свой заряд и становятся бесполезны. Их создание занимает день и требует соответствующего окружения, вроде лаборатории для алхимика, леса для друида и так далее, умеренную плату и бросок с отличной (+4) сложностью. Успех наполняет предмет одним пунктом маны, а успех со стилем — двумя. Персонаж может иметь лишь ограниченное число таких предметов — не больше, чем его значение магического навыка. Это означает, что украсть и запереть средоточие силы врага — отличный способ ослабить его магию. Возможно также создать более мощный магический предмет. Это потребует месяц работы и огромных затрат при соответствующей сложности. У мага может быть лишь один такой предмет, и будет ужасно, если этот предмет украдут.



Места силы дают ману тем, кто настроен на них, согласно особым правилам. Чаще всего на восходе каждого дня они дают один пункт маны, который должен быть использован за сутки, а иначе пропадает. Впрочем, некоторые места силы могут иметь уникальные свойства (давать дополнительные пункты маны, позволять магу накапливать до трех пунктов, или, скажем, давать магу способность дышать под водой). Могут быть также и дополнительные ограничения (ману можно использовать только для огненной магии, вся мана пропадает, если вы убиваете чайку, и так далее).

Как только персонаж настроится на локацию, её эффект остается с ним навсегда, однако многие места дают дополнительные эффекты, если персонаж находится рядом. Как правило это увеличенный прирост маны. Однако настроиться на место и сохранить это состояние может быть непросто.

Места силы горячо желанны магами и другими магическими существами, поэтому обычно у таких мест есть хозяин, владеющий им. Тем более, что на места силы, как правило, может настроиться лишь ограниченное число людей. Но даже без хранителя не всегда очевидно, как настроиться на определенное место, поэтому могут потребоваться знания и исследования.

Вы потеряете вашу связь с силой, если кто-то другой настроится и займет ваше место или просто разрушит эту связь. Нюансы зависят от самой локации.

Как таковые, места силы высоко ценятся магами, а также играют роль в политике и торговле. Никто не хочет проводить все свое время, защищая свои источники силы, но каждый желает получить столько связей с источниками, сколько возможно. Поддержание этого баланса создает множество интриг и заговоров.

Существа силы во многом похожи на места силы, но с ними можно взаимодействовать непосредственно. Маг договаривается с существом силы, соглашается действовать по его правилам, и получает определенное могущество, а возможно, и что-то сверху. Взамен существо получает постоянный надзор над тем, как используется его сила через постоянную связь с магом. Эту связь оно может использовать в дальнейших переговорах.

Природа существ может быть разной — боги, духи, тотемные животные, властители фей, предвечные вселенские конструкты или практически все что угодно может быть существом силы. Сложность здесь в том, что нужно понять, как сойтись с ним. Для некоторых это несложно, но для других может понадобится раскрыть множество секретов.

Ничто не мешает магу договориться с несколькими существами, по крайней мере покуда они не конфликтуют. В этом случае придется иметь в виду, что нарушение договора также несет последствия.

Эффекты

Многие из них относятся к проверкам магического навыка, но не воспринимайте это слишком серьезно — вы не обязаны вводить магический навык. Скорее, это означает, что при проверке стоит применять тот навык, который вы назначили отвечать за магию.

Что в шляпе?

Неважно — шляпа это магическая или же ее хозяин — чародей. Главное, что хозяин сует руку в шляпу и что-то достает. Правила для этого просты:

Эффект 1: Не тратя маны, персонаж может достать бесполезные цветные предметы. Если он тратит действие на то, чтобы доставать их, он получает +1 к любому броску, относящемуся к заклинанию во время следующего действия.

Эффект 2: За один пункт маны персонаж может создать что-то полезное, но вполне обычное, например оружие или подходящий инструмент. Для этого не нужны броски, это просто позволяет сделать проверку соответствующего навыка.

Эффект 3: За два пункта маны персонаж может достать что-то большое, странное или опасное и кидать магический навык вместо какого-то другого, если игрок сможет описать, почему этот объект позволяет особый бросок. К примеру, молотом можно провести атаку, пружина позволяет совершить прыжок, облако дыма поможет в скрытности и т. д. Если вы уже использовали такой трюк, получите -2 к броску.

Эффект 4: За три или более пункта маны персонаж может вытащить существо или робота, способных к независимому действию. Это дополнение, основанное на навыке — чародей выбирает вид существа и его основной навык, а мастер заполняет второстепенные навыки по мере необходимости. За три пункта маны существо получит максимальный навык на неплохом (+2) уровне. Затем это значение можно увеличить за ману по цене один к одному. Как только уровень существа установлен, чародей делает бросок со сложностью, равной этому уровню. Если бросок провален, то существо все равно призвано, но у него появляется определенное число неожиданных осложнений, равное разнице между результатом броска и сложностью. Одно или два осложнения могут доставить неудобства, а три или более, вероятно, породят неконтролируемую угрозу или другую серьезную проблему.

Эффект 5: Персонаж также может потратить все оставшиеся пункты маны (минимум один) и достать что-то «вслепую». Снаружи окажется нечто большое, драматически важное так или иначе, и это закончит текущую сцену. Мастер определит конкретные детали. Когда это происходит, мастер бросает одну кость взакрытую. Если выпадает , магия разрешается в пользу игрока — вихрь уносит его в безопасное место, его враги превращаются в лягушек или что-то подобное. Если выпадает , происходит нечто нежелательное для игрока — магия ловит его самого или иначе ухудшает ситуацию. Если выпадает , ситуация драматически меняется, но результат нельзя назвать хорошим или плохим — враги превращаются в других врагов, местность превращается в конфету и так далее.



ТОНКАЯ НАСТРОЙКА

Хотя обычно это шляпа, в ее роли может быть плащ, сумка или что-то подобное.

Эту модель можно также использовать для описания огромных сияющих энергетических конструкторов в стиле комиксов. В этом случае следует убрать эффект 5, бонус от эффекта 1 и увеличить трату маны на провал эффекта 4 один к одному.

Чтобы придать этому больший масштаб, можно уменьшить цену эффектов 2 и 3 на одну ступень. Это приближает чародейство к универсальному навыку, но в некоторых жанрах — например в играх про супергероев — это может быть уместно.

Слегка поменяв декорации, это можно также применить для описания некоторых научно-фантастических гаджетов, особенно непонятных многозадачных устройств, издающих какие-то звуки. В этом случае, физическое обоснование заменяется на псевдонаучную болтовню. Эффект 0 — это набор случайных электронных эффектов, эффект 1 по большому счету не меняется, а эффект 3 позволяет заменить «магию» суперхакингом, делая всё, что только может позволить местное снаряжение. Эффект 4 применяется, только если уже есть что-то, над чем можно получить контроль, — робот или грузовой кран. Эффект 5 сюда не подходит, если только мастер не фанат сценариев в духе «что будет, если я стану жать на все кнопки?».

Шесть богохульств

Вопреки первому предположению, шесть богохульств — это имена шести величайших демонов ада. Они не могут быть в полной мере описаны языком или на письме, но у каждого есть определенный образ, способный даровать часть их темной силы. Эту силу легко использовать — ее всего лишь нужно навеки запечатлеть на живой коже при помощи тату, клейма или шрамирования, но знания об этих знаках покрыты тайной. Ходят слухи, что только сами демоны знают секрет и принимают форму смертных, чтобы поделиться им, надеясь поймать души в ловушку. У Богохульств множество имен, большая часть из них непечатна — бы будем использовать самые распространенные, но это не гарантирует, что все будут называть демонов так же.

Стрела позволяет персонажу телепортироваться по прямой на расстояние не большее ста футов (3 или 4 зоны). Тело персонажа должно иметь возможность преодолеть дистанцию, так что он может перемещаться вверх или через яму, но не может пройти сквозь стену или решетку. Перемещение в этом случае остановится при столкновении с преградой. Для применения силы нужно только сделать шаг, поэтому персонаж может проходить огромные расстояния, «прыгая» несколько раз подряд. Каждый прыжок стоит один пункт маны.

Железная кожа дает защиту от физического вреда. Когда персонаж получает физический урон, он может потратить ману задним числом, чтобы получить защиту, эквивалентную потраченной мане. Дополнительно, если персонаж знает, что его ждет удар хотя бы за секунду до него, он может потратить три пункта маны, чтобы укрепить себя и проигнорировать весь урон. Это неприменимо в бою, но это может спасти от жесткой посадки или от удара палача. Защита длится всего одно биение сердца. Персонаж может выжить при столкновении с поездом, но это не гарантирует его выживания если его сбивает с путей или, еще хуже, — затаскивает под колеса.

Насос дарует силу за один пункт маны заставить мертвое тело, если оно в достаточно хорошем состоянии, говорить. Добиться, чтобы труп произносил слова, а не кричал — совершенно иная задача.

Всадник позволяет персонажу потратить пункт маны, чтобы «прыгнуть» в разум любого млекопитающего в поле зрения. Находясь в его сознании, персонаж не может читать мысли хозяина или контролировать его действия, но может чувствовать через него и перемещаться с ним в течение пары минут. Игрок также может потратить дополнительный пункт маны, чтобы «прыгнуть» в другую цель в поле зрения. Это также увеличивает длительность пребывания в разуме на две минуты. Каждый дополнительный период в две минуты стоит пункта маны. Пока это происходит, тело персонажа стоит беспомощно, глядя в пространство, являясь легкой добычей.

Взгляд позволяет видеть сверхъестественное, хотя это не всегда четко. Когда магия действует, персонаж чувствует покалывание и может потратить пункт маны, чтобы узнать больше подробностей о том что происходит. Взгляд также может давать пророческие видения или сны, но обычно они скорее мешают, чем помогают.



Ужас создает ауру страха вокруг персонажа за 1 пункт маны. Она активна до конца сцены, и атаки персонажа могут наносить как физический, так и ментальный стресс. Животные, обладающие инстинктом самосохранения, не войдут в эту зону и сделают всё, чтобы её покинуть. За отдельный пункт маны персонаж может посмотреть в глаза разумной цели, чтобы, угрожая, создать у нее аспект *страх перед [персонажем]*. В случае успеха он может бесплатно призывать этот аспект до конца сцены.

Если у персонажа недостаточно пунктов маны для применения силы, он все еще может ее использовать, рискуя своей душой. Выберите аспект и подчеркните его. Персонаж получит необходимую ману, но его аспект окажется испорчен. С точки зрения описания это означает, что он искажается в темную сторону всякий раз, когда применяется. С точки зрения механики аспект больше не приносит жетонов судьбы когда навязан, вместо этого давая пункт маны. Такие испорченные аспекты иногда вызывают непреодолимые темные позывы, так что могущество, которое приносит порча, сопряжено с огромным риском.

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА

У каждого знака может быть более мощная форма, но лучше не обсуждать то, каким образом ее можно получить.

Стрела: За два пункта маны дистанцию можно увеличить до пределов видимости.

Железная кожа: Удары руками теперь считаются ударами металлическим оружием, и персонаж может добавить +2 к любому броску с использованием физической силы за каждый потраченный пункт маны.

Насос: За три пункта маны персонаж может на сцену оживить любое тело в достаточно хорошей форме. Оно будет выполнять простейшие инструкции и выглядит весьма пугающе, хоть и почти бесполезно в бою.

Всадник: Заплатив три пункта маны за каждый прыжок, персонаж может заставить свое тело исчезнуть. Он появляется позади последней из целей.

Взгляд: За один пункт маны персонаж может узнать секрет о своей цели. Нет гарантий, что он узнает то, что хочет узнать, и применить способность можно лишь один раз на одну цель.

Ужас: За дополнительный пункт маны (всего 2) персонаж может усилить свою ауру страха. Теперь он наносит столько же ментального стресса, сколько нанес физического своей атакой.

Предположим, у вас есть идея системы магии и сама по себе она имеет смысл. Её можно объяснить обычным языком, и у вас есть общее представление о том, как она будет работать в вашей игре. Теперь настало время подумать о механиках и о том, как ввести свою систему в игру.

Для начала предупредим, что вы не обязаны решать все проблемы механикой. Если вашу систему магии легко описать и понять, вам может хватить всего лишь навыка или двух, чтобы её ввести. Не торопитесь сходу заниматься механикой — убедитесь, что проблема действительно существует, прежде чем решать ее механикой. Тогда конечный результат получится гораздо лучше.

Что касается механик, то есть две вещи, которые они должны описывать или хотя бы затрагивать, — результат и ограничения.

С результатом всё ясно — вы хотите кидаться огненными шарами, поэтому нужно описать, как выбирать для них цели, насколько они велики, какой урон они наносят, и так далее. Ограничения не столь привлекательны, но более важны: они отвечают на вопрос, зачем вам бросать что-нибудь, кроме огненных шаров.

Важно отметить, что описание эффекта не обязательно затрагивать лишь одну часть правил. Зачастую он описан несколькими правилами, и это кажется очевидным, если вы ищете описание именно этого эффекта, но может остаться незамеченным, если вы о нём не думаете.

Системы магии обычно разрабатывают, используя ограничения как рамки для результатов. Это включает широкий набор правил, управляющих тем, когда и как может быть использована магия — какие заклинания известны, кто может их использовать и так далее. Правила же для результатов — как, например, для взрыва огненных шаров, — обычно ограничиваются короткими отрывками текста, описывающими конкретное заклинание и ему подобные.

Это может показаться очень неудобным, но если вы разрабатываете свою систему магии, то вам следует принять этот принцип. Вторая настройка способна дать большую власть и гибкость при разработке, поскольку позволит вам выбирать направление изменений.

В качестве примера рассмотрим классическую систему, где нужно запоминать заклинания, чтобы колдовать. Память, и в целом — наибольший ограничитель — управляет тем, сколько заклинаний может сколдовать персонаж, в то время как результаты — это отдельные заклинания. Это дает определенную гибкость настройки. Вы можете изменять ограничения, не меняя результаты, — например вводя новый класс персонажа, который получает те же заклинания с другой скоростью, — или изменять результаты, не меняя ограничения, добавляя или убирая заклинания.

Изменять результаты несложно. Заклинание легко заменить, легко исправить, и это отличный способ делать крутые вещи. Изменение ограничений — *намного* более серьезное дело, со множеством неожиданных возможных исходов. В этом великое мастерство «хакинга». Если вы понимаете, в чем разница, вы, возможно, сумеете построить совершенно новую систему магии, изменяя одно или другое, вместо того чтобы переделывать всё с нуля.

Ограничения

Ограничения обычно принимают одну из двух форм — применения и ситуации.

Ограничения применения определяют, *кто* может использовать магию, а **ограничения ситуации** показывают, *как и когда* можно колдовать.

Первое, что нужно понять о системе магии, — это кто ей владеет. С точки зрения описания ответ может звучать как «кто угодно», но даже в этом случае потребуются уточнения. Независимо от описательных ограничений, использование магии обычно принимает форму одного или нескольких пунктов списка:

- Новый навык
- Особый аспект
- Трюк
- Цену в обновлении
- Ситуации
- Цену в ресурсах

ТРЮКИ И ОБНОВЛЕНИЕ

Обратите внимание, что мы относимся к трюкам и обновлению, как к двум совершенно различным вещам. Они представляют собой разные блоки, и хотя система по умолчанию говорит, что трюк требует один пункт обновления — это лишь один из вариантов. Если вы разрабатываете собственную систему, вы вольны разделять их. Такой подход позволяет множество разночтений в понимании трюков. Фактически, трюк — это отдельное маленькое правило или исключение из правил. Их число и природа ограничены обновлением в базовых правилах, но вы можете освободиться от этого ограничения. К примеру, *Призывающие Бурю*, как и *Шесть Визирей*, предлагают набор трюков за один пункт обновления, по сути давая скидку на несколько товаров одной группы.

Новый навык

Несмотря на то, что добавление «магического» навыка кажется наименее дорогим вариантом для введения магии, помните про ситуационную цену — персонаж оказывается от другого навыка, чтобы овладеть магией, так что все справедливо. Можно также добавить магию в один или более существующих навыков, но если вы поступите так, то вам, скорее всего, потребуется еще какая-то цена.

Особый аспект

Требование особого аспекта довольно тривиально, и в то же время дает очень много возможностей. Очевидно, аспект многое говорит о персонаже, но если только требуемый аспект не окажется скучным — а зачем вам это? — это не слишком серьезная цена. Это не значит, что в требовании аспекта нет смысла. В магии зачастую есть составляющая сеттинга, так что аспект может усиливать описательную часть. Аспекты также могут иллюстрировать выбор в сеттинге с различными видами магии, особенно если вы ожидаете, что все персонажи будут владеть какой-то магией. В этом случае аспект требуется не для уплаты цены, а скорее для дифференциации, что довольно здраво.

Трюк

Трюки — простой и очевидный способ ввести систему магии. Так же как и аспекты, различные трюки могут вводить различные стили магии. К примеру, если вы используете магическую систему, которая требует жетоны магии, различные трюки могут представлять собой различные способы получения этих жетонов.

Конечно, трюки также могут являться результатами в магической системе, что открывает возможность для некоторых сложных взаимодействий. Вполне возможно создать «древopodobную» систему магии, используя только трюки, которые зависят от предшествующих трюков. Использовать такие системы весело, но потребуются много бухгалтерии, чтобы их правильно прописать.

Обновление

Обновление, вероятно, — наиболее серьезная цена. Потеря обновления потенциально имеет огромное значение — но что конкретно она значит?

Когда мы ввели идею потери обновления в *The Dresden Files RPG*, она служила двум целям. Она позволяла персонажам иметь широкий выбор сил, обменивая на эти силы свою свободу, но также подчеркивала, что грань между человеком и чудовищем тонка, и ваша сила способна поглотить вас — когда обновление упадет до нуля. Совсем не обязательно, чтобы нулевое обновление выглядело именно так, но важно, чтобы нулевое обновление означало потерю контроля. С точки зрения механики персонаж после этого по сути не способен делать что-либо, кроме того, что ему диктуют аспекты.

Неочевидная часть системы магии — это различный смысл, который может иметь потеря контроля. Нулевое обновление, разумеется, может означать смерть персонажа, но часто куда интереснее, если это означает поглощение его магической природой, поскольку из таких персонажей получаются великолепные злодеи или те, кто хорошо оттеняет персонажей игроков.

Фокус в том, что, хотя цена в виде обновления должна *ощущаться* как опасная скользкая дорожка, в действительности она ей не является. Падение до нулевого обновления, по сути, это решение игрока отправить персонажа на покой, что редко случается в действительности. Если вас это устраивает, то круто, но если вы действительно хотите сделать потерю обновления угрозой в игре, то вам нужно создать условия, в которых игроки будут делать такой выбор чаще.

В системе, в которой каждый магический аспект понижает обновление на один, но дает магические жетоны, вы можете указать, что персонаж всегда может «продать» один из своих аспектов, превращая его в магический, тем самым увеличивая объем маны. Вдобавок, когда это происходит, пусть маркеры стресса и мана персонажа восстановятся полностью. Так у вас появится повод, чтобы это случилось в игре, когда персонаж откажется от своей силы, чтобы победить в проигранной схватке.

Ситуации

Интересная возможность ограничить эффекты магии — сделать их не постоянно применимыми, а зависимыми от определенной ситуации. Ситуации могут быть определены по-разному, но в основном разделяются на две категории.

Ситуации мира полагаются на элементы игрового сеттинга. Заклинания могут быть использованы только в определенных местах и в определенное время, или только в ответ на определенные события. Это классический прием для многих ужасов, где магия происходит, «когда звезды сошлись».

Ситуации мира работают в первую очередь как сюжетные зацепки. Если мертвых можно воскресить в Петле Шиаллы, то это превосходная причина отправиться туда. Если Тёмную Сущность можно призвать только во время лунного затмения на Кровавых Равнинах — считайте, приключение готово.

Однако ситуации мира довольно сильно ограничивают игроков. Это очень высокая стоимость магии и, если это единственный вариант, то вам, скорее всего, не понадобится использовать другие. Нельзя сказать, что это неиграбельно — это может прекрасно работать в сочетании с персонажами с высоким показателем знаний, но вносит очень серьезные ограничения.

В качестве альтернативы, мировые ситуации могут сочетаться с другой системой магии, чтобы преодолеть обычные ограничения. Так, более могущественные или даже невозможные заклинания можно использовать в определенных ситуациях. Это будет использованием магии в качестве сюжетных зацепок, и это нормально.

Игровые ситуации — совершенно иной подход. Нечто, описанное в правилах, должно произойти, прежде чем магия станет возможной. Это может быть сделано нарочно, как например тратой действия на призыв силы, или случайно, как например способность, которая заставляет усиления делать что-то необыкновенное.

Нарочные ситуации по сути выполняют роль ограничителей скорости для магии, и в таком виде они очень популярны в качестве инструмента баланса. Идея в том, что если магию можно использовать не так часто, то ее можно сделать более мощной. К сожалению, у этого подхода есть множество скрытых недостатков. На частоту использования трудно положиться в плане баланса потому что ее бросает в крайности. Чаще всего это приводит к тому, что игрок за колдуна скучает, не делая ничего, кроме накопления силы, или, наоборот, перегружается. Если вы хотите использовать такую модель, попробуйте сделать не-колдовскую часть колдовства интересной и увлекательной. Например приемом, позволяющим «заряжаться», набираясь сил, параллельно с другими более интересными действиями.

В качестве альтернативы магия может стать красочным дополнением к существующим правилам. Попробуйте использовать магию чтобы расширить обычные исходы. Если вы атакуете Земляным Кунг-Фу, то усиление может дать вам аспект, но оно также выбивает вашего оппонента на зону назад. Это может показаться контринтуитивным, если игрок думает «я хочу оттолкнуть его назад», но в этом куда больше смысла, если подумать с позиции расширения обычных возможностей.

Есть также вопрос **ситуации доступа**, более актуальный в момент создания персонажа. Магия может требовать магический навык или соответствующий магический аспект, что уже обсуждалось ранее.



Ресурсы

Ресурсы назначают цену за колдовство в более буквальном смысле. Классические варианты включают ману, очки магии или расходные заклинания, но этим не ограничиваются. Использование заклинания может потребовать призыва аспекта без бонуса +2, получения стресса или даже получения последствия. Очевидно, «ценник» будет определять, насколько часто используется магия.

Ресурсы также могут добавить больше разнообразия системе магии. Допустим, ресурсы не всегда нужны, но их можно применить, чтобы сделать магию сильнее. Стресс и последствия отлично подходят к этому, представляя могущественную и опасную магию. Впрочем, одно предостережение — постарайтесь не превратить это в откровенно боевую магию. Когда это превращается в «я могу получить X стресса, чтобы нанести Y стресса противнику», это уже не кажется столь волшебным.

Ресурсы и ситуации могут накладываться друг на друга в том, что касается навыков игроков. Бросок на вторичный навык, чтоб создать ману, требует и ресурса (маны) и ситуации (бросок вторичного навыка). Это может показаться неясным, но связывать вместе различные части персонажа — это хорошо.

Еще один очевидный вид ресурса — это жетоны судьбы. Разумно, что они запускают магию так же, как они призывают аспекты. Вы даже можете сделать «ману» разновидностью жетонов судьбы.

Эффекты

Мы обсудили все вещи, которые контролируют использование магии, но что магия может делать, когда вы ее используете? С точки зрения красочных описаний возможности действительно широки, но в данный момент мы ищем механические инструменты, чтобы выразить механический эффект. Несмотря на то, что можно создать абсолютно новые механики для этого, лучше всего начать строить из модулей, которые у нас уже есть. Как и с ограничениями, предлагаем список ключевых элементов, из которых мы можем собрать систему:

- Указы
- Аспекты
- Навыки
- Трюки
- Стресс и последствия
- Дополнения

Указы

Это красивое слово, означающее «вы описываете что-то и это происходит». Этим можно покрыть гигантские куски магии. В некоторых случаях это может все, что необходимо, особенно если все за столом согласны, но это может стать причиной неудобств, если ожидания не сходятся. Всё же многие эффекты лучше всего описывать как указы, даже если они важны с точки зрения механики. Магический эффект может задействовать другие правила.



К примеру, если магия позволяет персонажу дышать под водой — это эффект-указ. Он просто действует. Нет нужды отводить аспект или навык, чтобы отразить это, если только не проявляется другой элемент заклинания — например способность дышать вне воды. Вы можете ввести аспект, который никогда не призывают и не навязывают, но от этого ничего не изменится. При этом, как только персонаж попадает в воду, другие механики (навык атлетики, например) всё еще действуют.

Магия с *механически* тривиальными эффектами-указами может быть чрезвычайно сильной или важной для *сеттинга*. Рассмотрим что-нибудь вроде вечной юности — здесь почти не участвует механика, но это эффект, на котором может держаться целая кампания. Тот факт, что эффекты-указы не требуют внимания к механике значит, что стоит получше продумать немеханические элементы магии.

Аспекты

Аспекты во многом похожи на указы, но чуть более весомы. Если все, что делает аспект, — это придает указу «официальность», то всё в порядке, но вы также можете добавить ему механические эффекты.

Многие из этих эффектов можно реализовать обычными правилами призывов и принуждений. Магия лишь придает применению аспекта большую красочность и гибкость в плане логики. Этого можно не заметить на бумаге, но это станет совершенно очевидно во время игры.

При этом весьма разумным будет добавить дополнительные эффекты призыву или принуждению аспекта. Эти эффекты могут быть указами или отражаться в механике. Такой аспект как *шаг сквозь тень* может быть призван, чтобы пересекать несколько зон за раз. *Броня света* может быть призвана и использована вместо получения последствия.

Следует обратить внимание на то, создает ли магия новый аспект или добавляет новый эффект к существующему. Иногда логика эффекта делает ответ очевидным, но если сомневаетесь — лучше расширяйте существующий аспект. Это не только уменьшит путаницу, но и дополнительно замотивирует применять имеющиеся аспекты.

Навыки

Магию можно использовать вместо навыков. На самом деле один из наиболее простых и доступных способов ввести магию — это использовать магический навык вместо другого навыка, например бросая волшебные стрелы как функциональный эквивалент навыка стрельбы. Это работает неплохо до определенных пределов, если применяется для решения общих задач.

Куда интереснее, что магию можно использовать для расширения существующих навыков, сдвигая их в сторону сверхъестественного. Это могут быть дополнительные возможности, как например когда навык внимательности позволяет видеть в инфракрасном спектре или в мире духов, или же механические дополнения. Например, «Молот Ужаса», изменяющий боевой навык так, что когда вы создаете усиление, вы также наносите ментальный стресс.

Трюки

Магия может добавлять или изменять существующие трюки, но самое обычное применение — это введение магических трюков. Такие трюки имеют магические эффекты и, как правило, сильнее обычных, но имеют больше ограничений или требуют большую цену.

Наиболее очевидным примером является трюк, который позволяет делать что-то волшебное, скажем, телепортироваться в пределах видимости или превращаться в крысу, но за определенную цену. Цена может быть простой, как в случае с тратой пунктов маны, или чем-то более сложным, как при ритуалах. Поскольку трюки — довольно самостоятельные элементы правил, параметры цены и баланса здесь куда ближе к поверхности, чем в других подходах, поэтому о них стоит думать с самого начала.

Стресс и последствия

Легкий и очевидный эффект магии — игра со стрессом и последствиями. Исцеление может восстанавливать их, а защитная магия — увеличивать объем маркеров. Главное — будьте осторожны, чтобы ваши маги не превратились в пуленепробиваемых сокрушителей — разве что вы этого и добиваетесь.

Дополнения

Магия — отличный повод получить разрешение на дополнение. Будь это призыв огненной гончей или вызов молнии в клинок вашего меча, дополнения могут отлично справиться с этим.

Этот подход великолепно показывает, как «подключить» систему магии. Правила по дополнениям довольно четкие, но в то же время открытые. Если вся система магии заключалась бы в способности создавать дополнения, то они бы быстро вышли из-под контроля, поэтому некоторые ограничения необходимы. Используемые ограничения должны быть достаточно постоянны, чтобы ощущаться как последовательная система магии. Если вы позаботитесь о том, чтобы каждое новое дополнение имело смысл в контексте существующих, вы обнаружите, что логика вашей системы магии выстроится весьма органично.



9

ПОДСИСТЕМЫ

Навык драки вполне покрывает обычное кунг-фу из реальной жизни. Здесь мы будем говорить о кинематографичном кунг-фу в стиле гонконгских фильмов о боевых искусствах с их высокими прыжками, акробатическими трюками и мелодрамой.

Этот вид кунг-фу настолько драматичен, что не подходит играм в более реалистичном стиле. Он меняет тон даже сеттингам в стиле приключенческого палп-экшна. Это может быть немного чересчур. Если вы хотите включить в свою игру этот шальной и гипертрофированный вид боевых искусств, обязательно дайте игрокам четко понять перед игрой, что это доступно не только им, но и *вашим персонажам*.

В этом разделе используется всеобъемлющий термин «кунг-фу», но это лишь один из многих стилей боевых искусств. Правила из этого раздела подходят как для французского бокса или ниндзюцу, так и для какого-нибудь странного боевого искусства, которое практикуют на Марсе.

В фильмах про кунг-фу те, кто практикуют боевые искусства, изначально находятся на уровне выше всяких простаков. Если ваша игра будет вращаться вокруг мастеров кунг-фу, то всем или почти всем персонажам игроков стоит иметь такие способности. Если в партии только один из персонажей практикует кунг-фу, убедитесь, что

у остальных есть что-то выдающееся, чем они могут блеснуть. Плохо, когда один персонаж оттягивает на себя все внимание в сцене, прыгая туда-сюда. Если у всех есть такая возможность — это становится нормой. Вы также можете умерить тон некоторых способностей, описанных в этом разделе. Киношное кунг-фу — сильная штука. Оно может полностью переключить ваш сеттинг под себя.

Мастера кунг-фу могут бегать по стенам, прыгать на невероятные расстояния, ловить стрелы в полете или отбивать их оружием, драться на самой неустойчивой поверхности, а иногда даже ходить по воде. Практически каждый тренированный боец может такое делать. Для персонажей, владеющих кунг-фу, такие действия считаются обычным перемещением или прыжками. Игрок может описывать, как его персонаж делает это без каких-либо сложностей. Ведущий все равно может попросить сделать бросок, но в таких действиях нет чего-то особенно сложного или необычного для персонажей. Просто, добавив эти детали, вы уже можете создать в игре атмосферу настоящего кино про кунг-фу.

В Фате есть два подхода реализации кунг-фу. Первый — использовать существующие навыки для отображения способностей кунг-фу и драк. Второй подход — создать отдельный навык кунг-фу. Выбор подхода зависит от сути вашей игры. Если в вашей игре есть только один мастер кунг-фу, то можно отразить его исключительность отдельным навыком кунг-фу. Если кунг-фу владеют все, то лучше обойтись существующими навыками и трюками. При таком подходе каждый владеющий кунг-фу обязан иметь аспект, отражающий это: что-то вроде *обучался в Уданском монастыре* или *мастер стиля богомола*.

Использование существующих навыков

Драка применяется в подавляющем большинстве случаев, если вы решили использовать существующие навыки. Любые атаки, с оружием или без, используют драку. Дракой также можно защищаться от атак, включая стрелы и метательное оружие, так как мастера кунг-фу умеют их отбивать. Если ваша игра происходит в современном мире или у вас просто есть огнестрельное оружие, то вам нужно решить, как защита кунг-фу работает с ним. Боец кунг-фу, отбивающий или даже ловящий пули, не выходит за рамки жанра, особенно если он при этом использует меч или любое другое металлическое оружие.

Хождение по стенам и прыжки выполняются атлетикой. Любые виды физических приемов, кроме сражений, выполняются атлетикой или, возможно, телосложением. Мастера кунг-фу также могут сопротивляться урону и переживать падения с большой высоты, что отражается телосложением. Знания можно использовать чтобы определять школу боевых искусств или приемы оппонента. Бросок на знания может создать преимущество, если вы правильно определите учителя своего врага или его боевой стиль.

Навык кунг-фу

Если вы вводите в игру отдельный навык кунг-фу, то все способности, которые не покрывают обычные драка и атлетика, требуют броска кунг-фу. К таким относятся хождение по стенам и вышеупомянутые невероятные прыжки в длину. Это полезно, если вы хотите сделать особый акцент на способностях кунг-фу в отличие от обычных действий.

Мастера кунг-фу часто имеют в своем арсенале особые приемы и секреты, известные только им и их наставникам. Такие специальные приемы хорошо подчеркивают уникальность персонажей среди многих адептов боевых искусств и создают ощущение того, что существует множество разных стилей. Особые приемы можно отразить через аспекты и трюки.

У большинства приемов кунг-фу есть свои названия, но настоящий мастер кунг-фу имеет один-два знаковых приема, которые создают его личный стиль. Это могут быть аспекты, вроде *прикосновения Дим Мак* или *стиля Скрытого Лезвия*. Игрок может в полной мере описать мистическую или выдающуюся природу действия при призыве таких аспектов. Такие аспекты должны показывать нереальную крутизну персонажей. Вы можете показать, что персонажи ведущего узнают персонажа и его стиль, например: «Не приближайтесь к ней! Она мастер стиля Скрытого Лезвия!» Они также могут быть навязаны, если противник знает контрприемы, а персонаж может использовать своё знание кунг-фу, чтобы прочитать стиль противника и придумать контрприем сам.

Если вам хочется больше игровой механики, для отображения приемов можно использовать трюки. Вы можете создавать целые школы кунг-фу, используя трюки. Те, что попроще, будут открывать доступ к более сложным трюкам. Используйте крутые названия и описания трюков, чтобы придать им нужный дух настоящего кунг-фу и отразить суть вашего боевого стиля.

Пьяный мастер

Это пример линейки трюков кунг-фу для стиля Пьяного мастера.

Шатающийся пьяница: Вы плохо держитесь на ногах и шатаетесь, уходя от ударов врага как бы случайно. Когда вы успешно защищаетесь атлетикой, вы получаете +1 на следующую атаку по противнику, который пытался по вам попасть. На стильном успехе вы получаете +2.

Пьяный тычок: Ваш простой и грубый тычок намного более силен, чем могло бы показаться. Вы получаете +2 на попытки выбить противника из равновесия с помощью телосложения.

С горла: Между первой и второй перерывчик небольшой. Таким образом вы готовите себя к битве. Когда вы выпиваете посреди боя, очистите свой самый малый маркер стресса. Для этого вам необходимо потратить целое действие на питье.

Падающий пьяница: (требует «Шатающегося пьяницу») Когда враг атакует, вы теряете равновесие и падаете на землю, мгновенно поднимаясь обратно на ноги и заставляя врага открыться для удара. Совершите бросок атлетики, чтобы уклониться. На успехе можете создать на враге усиление, например, *открыт для удара* или *потерял равновесие*, которое любой может использовать против него. На стильном успехе вы создаете два усиления.

Пьяный размах: (требует «Пьяный тычок») Ваши удары очевидные и грубые, но, уклоняясь, ваш противник как бы невзначай ударяет ваше колено или локоть. Проведите обычный бросок драки. Если вы попадаете по оппоненту, вы наносите обычное количество физического стресса. Если вы промахиваетесь или у вас ничья, ваш противник все равно получает единицу физического стресса.

Налить винишко: (требует «С горла») Вы достаете стакан и наливаете себе выпить из вашей бутылки. Это трудоемкое и сложное дело приостанавливает бой. Никто не может вас атаковать, пока вы наполняете стакан. Вы также очищаете самый малый маркер стресса. Этот процесс занимает целое действие, и вы не можете совершать его два раза подряд.

Пьяница оступается: (требует «Падающего пьяницу») Вы бесконтрольно шатаетесь и оступаетесь, но ваши враги всегда промахиваются по вам, попадая вместо этого по разным предметам и нанося вред себе. Когда вы уклоняетесь от удара атлетикой, ваш враг получает единицу физического стресса или две единицы, если у вас стильный успех.

Поддержки пьяницу: (требует «Пьяный размах») Вы словно вот-вот упадете и хватаетесь за руку врага, чтобы устоять. Этот с виду безобидный жест блокирует ци и парализует оппонента. Вы можете создать на враге ситуативный аспект *блокировка ци* с одним бесплатным призывом. Ваш противник не может использовать трюки кунг-фу до тех пор, пока не избавится от этого аспекта.

Самый легкий способ добавить в Гате кибернетические улучшения — использовать существующие инструменты. Хотите быть киборгом? Создайте один-два аспекта, которые будут отображать природу ваших улучшений. Кибернетические конечности делают вас нечеловечески сильным? Сделайте телосложение или драку вашими основными навыками. В ваши глаза встроен тепловизор? Возьмите подходящий трюк.

Но если вы хотите отдельный инструментарий для кибернетических улучшений, который будет не просто новой оберткой для существующих механик или оправданием для способностей, которые вы и так собирались взять, — этот раздел для вас.

Протезы против улучшений

Кибернетическая имплантация не проходит даром, у нее есть своя цена. У многих людей есть кибер-протезы: простые конечности, заменяющие отсутствующую часть тела. Их цель — компенсировать недостающее после потери или травмы. Немного денег, немного времени в клинике реабилитации, и вы будете сиять своими запчастями почти как новенький. Если это всё, что вам нужно — не тратьте на это обновление. Можете даже не отражать ничего в аспектах, если не хотите.

Улучшения — совсем другое дело. Если протезы созданы, чтобы имитировать естественные функции тела, то улучшения нужны, чтобы сделать вас *лучше*, сильнее, быстрее, выносливее, превратить вас в ходячий арсенал и дать возможности, недоступные простым людям. Протезы устанавливают, чтобы вернуть утраченное, а ради улучшений люди порой готовы *вырезать лишнее*, чтобы прикрутить новое.

Улучшениям требуется источник питания побольше, чем обычные биотоки человеческого тела. Поэтому первым шагом на пути к улучшениям становится кибер-сердце. Оно не является сердцем в буквальном смысле и не заменяет ваше человеческое сердце, хотя и является неплохим запасным вариантом. Прежде всего кибер-сердце — это источник питания. Его конденсаторы постоянно заряжаются от ваших собственных биотоков, но его также можно подключить к розетке. Такое сердце позволяет вам запитать несколько улучшений.

В рамках правил это значит две вещи. Во-первых, вы *должны* привязать как минимум один из ваших аспектов к тому факту, что вы — киборг. Вы добровольно решили отказаться от ограничений человеческого тела. Это основная отличительная черта тех, кто выбрал такой путь. Во-вторых, вы должны понизить свое обновление на единицу в обмен на следующее улучшение.

Кибер-сердце: Вы можете установить и использовать другие кибернетические улучшения. Кибер-сердце также может дублировать функции обычного сердца и фильтрует вашу кровь от загрязнений и токсинов. Если вы попадаете под воздействие яда или токсина, можете потратить жетон судьбы, чтобы игнорировать это воздействие. Если ваше кибер-сердце может спасти вас от смерти, потратьте жетон судьбы, чтобы принять поражение вместо того, чтобы выйти из конфликта.

Виды улучшений

Есть два вида улучшений: малые и большие. Оба вида требуют времени, денег, а также иногда могут стоить вам обновления.

Малые улучшения — это небольшие изменения, которые не нагружают тело слишком сильно и не требуют изменений фундаментальных биологических систем. Новый глаз, кисть руки, кожный имплант или прокачка существующего улучшения. Если вы покупаете и устанавливаете малое улучшение, это требует броска ресурсов на среднем (+1) уровне, +1 за каждое малое улучшение, что вы приобретаете вместе с этим. Вам также потребуется время на восстановление после хирургической операции. Это означает, что вы получаете среднее последствие, от которого можете избавиться обычным путем. Каждые три малых улучшения будут стоить вам единицу обновления, независимо от того приобретаете ли вы их при создании персонажа или по ходу игры. Как только вы получаете первое малое улучшение, снизьте обновление на один. При четырех улучшениях — еще на один, и так далее. Установка протезов приводит к таким же тратам ресурсов и последствию, но не расходует обновление.

Большое улучшение требует серьезного хирургического вмешательства и заменяет большой кусок вашего тела. Замена конечностей или органов — это всегда большое улучшение, как и всё, что вживляется непосредственно в мозг. Если по ходу игры вы хотите приобрести большие улучшения, вам нужно совершить хороший (+3) бросок ресурсов за *каждое* из них. Хирургическая операция сама по себе вызывает тяжелое последствие, от которого вы можете избавиться по обычным правилам. Также *каждое* новое большое улучшение обойдется вам в единицу обновления как при создании персонажа, так и по ходу игры.

Примеры улучшений

Кибер-глаз (малое): Вы получаете бонус +1 к броскам внимательности, которые зависят от зрения. Также выберите один из следующих аспектов. Добавление еще одного аспекта — это дополнительное малое улучшение.

Фильтры изображения, улучшенное сумеречное зрение, встроенный сонар, интерфейс прицеливания, тепловизор, визуальный сетевой интерфейс, оптическое увеличение изображения.



Кибер-ноги (большое): Обе ваши ноги заменены на более мощные, кибернетические. Вы можете перемещаться на две зоны, не тратя действие, и получаете +2 к броскам атлетики, связанным с бегом или прыжками. Также вы можете установить одно расширение. Дополнительные расширения можно приобрести как малые улучшения.

- **Скрытый отсек:** У вас есть отсек, где вы можете прятать всякие вещи, вроде пистолета или пакета с кокаином.
- **Магнитный зацеп:** Если вы стоите на металлической поверхности, вас нельзя сбить с ног. Также вы можете идти вверх по крутым или даже отвесным металлическим поверхностям, пусть и неуклюже.
- **Пневмо-удар:** Если вы бьете кого-то ногой, у этого удара рейтинг Оружия:2.

Нейроинтерфейс (большое): Вы можете войти в Сеть откуда угодно силой мысли и взламывать слабые защитные системы автоматически — они просто делают то, что вы прикажете. Даже сложные защитные системы не представляют проблемы — вы получаете +2 на броски навыка компьютеров, чтобы их взломать.

Ногти-бритвы (малое): В ваших пальцах спрятаны трехсантиметровые бритвенно-острые лезвия. Они выскакивают и убираются по вашему желанию. У этих лезвий рейтинг Оружия:1.

Подкожная броня (большое): Вы можете противостоять большинству физических атак с помощью телосложения. Кулаки, ножи, палки и малокалиберное стрелковое оружие слабо справляется с вашей подкожной броней. Один раз за сцену можете проигнорировать легкое или среднее последствие, вызванное такими атаками.

Термооптический камуфляж (малое): Можете потратить жетон судьбы, чтобы стать невидимым в видимом и тепловом спектре, пока вы не двигаетесь.

Минусы улучшений

У каждого улучшения есть свои минусы, хоть это и не указано напрямую. Нейроинтерфейс можно взломать, что дает хакеру прямой доступ к вашему мозгу. Термооптический камуфляж может закоротить в воде, что обернется для вас неприятным разрядом тока. Именно поэтому у вас есть аспект, связанный с тем, что вы — киборг.

Ведущие, в вашей власти использовать негативные стороны улучшений, которые определила ваша игровая группа. Таким образом вы навязываете аспект киборга, то есть игрок может отказаться от него или принять навязывание и получить жетон судьбы за все те неприятности, которые вы на него свалили.

УСТРОЙСТВА И СНАРЯЖЕНИЕ

Экипировка в FATE Core может быть просто аспектом, вроде *пушки с магнитным крюком*, или трюком, вроде «*Пушка с магнитным крюком: +2 к преодолению препятствий атлетикой, когда вы карабкаетесь или раскачиваетесь и поблизости есть металлический ухват*». Но для большей механической глубины вы можете совместить оба подхода в одно дополнение: **устройство**.

Функции и недостатки

Устройства имеют два бесплатных аспекта — **аспект функции** и **аспект недостатка**. Функция описывает предназначение устройства, а недостаток говорит, что с ним не так. Вы можете считать функцию концепцией устройства, а недостаток — его проблемой или непроходящим последствием. Они не занимают слоты аспектов вашего персонажа.

ПУШКА С МАГНИТНЫМ КРЮКОМ

Функция: *мощный электромагнитный захват*

Недостаток: *все еще работаем над багами*

Трюки

Добавьте устройству один или несколько трюков, чтобы отразить постоянные бонусы, которые оно дает. Каждый из этих трюков стоит единицу обновления.

ПУШКА С МАГНИТНЫМ КРЮКОМ

АСПЕКТЫ

Функция: *мощный электромагнитный захват*

Недостаток: *всё еще работаем над багами*

ТРЮКИ

КЛАЦ: Потратьте жетон судьбы, чтобы зацепить магнитный крюк за металлический объект в драматичной ситуации: зацепить машину на полном ходу, падающую импульсную винтовку или отвесную стену на другом конце пропасти посреди странной космической станции.

Хитрый выстрел: +2 на создание преимущества стрельбой, когда вы используете пушку, чтобы перемещаться, обезоружить врага или создать барьер.

СТОИМОСТЬ: 2 ОБНОВЛЕНИЯ



Устройства не обязаны быть техническими устройствами в буквальном смысле. Вы также можете использовать эти правила, чтобы создавать магические вещи в фэнтезийных сеттингах.

КОЛЬЦО ПРАВДЫ

АСПЕКТЫ

Функция: *магический детектор лжи*

Недостаток: *носящий обязан говорить правду и только правду*

ТРЮКИ

Разорвать паутину лжи: Потратьте жетон судьбы. Вы можете три раза за сцену спросить ведущего о том, лжет ли кто-то. Ведущий обязан ответить честно.

СТОИМОСТЬ: 1 ОБНОВЛЕНИЕ

Дополнительные недостатки

Вы можете придумывать своим устройствам дополнительные недостатки, чтобы снизить их цену обновления. Один недостаток равен единице обновления. Минимальная стоимость устройства с любыми трюками — единица обновления, вне зависимости от количества недостатков.

Ведущие, не допускайте слабых недостатков, вроде *слегка барахлит на дне морском*. А если вы все же пропускаете такое, дайте игроку понять, что ему предстоит провести немало времени под водой. Очень, очень глубоко под водой.

Дополнительным недостатком для Пушки с магнитным крюком может быть *тяжелая и неудобная*. Кольцо правды может иметь дополнительный недостаток вида *за ним охотятся слуги Сзаска, бога лжи*.

МОНСТРЫ

Стандартные правила FATE CORE для персонажей ведущего хорошо описывают людей, чьи действия приводят их к конфликту с персонажами игроков. Тем не менее ведущий может захотеть добавить в свою игру монстров. Данный инструментарий позволит вам создать сложных и нечеловеческих существ, которые потребуют от игроков проявить находчивость, чтобы одолеть такого чудовищного противника.

Аспекты инстинктов

Чтобы создать интересного монстра, начните с его основных стремлений, которые побуждают его к действию. Ради чего монстр может пойти на риск? О чём они беспокоятся настолько, что готовы ради этого сражаться с персонажами игрока? Вполне вероятно, они будут иметь нечеловеческие стремления, которые никогда не возникнут у обычного человека.

Выразите придуманную вами мотивацию в аспекте инстинкта. Монстры используют этот аспект как и любой другой, но при этом также могут добавять к броску бонус +3 вместо +2, когда призывают его. Зачастую монстры полностью сосредоточены на достижении этой цели, и игрокам нужно потрудиться, чтобы победить их.

Рэй ведет игру в жанре городских ужасов. Когда он описывает зомби, он даёт им аспект-инстинкт **поедать мозги**. Каждый раз, когда он призывает этот аспект, зомби получают +3 к своему броску.



СПОСОБНОСТИ МОНСТРОВ

Монстры отличаются от обычных персонажей ведущего тем, что их способности склонны нарушать обычные правила и менять ход конфликтов. Многие монстры сами по себе могут создать целую боевую сцену, в которой игрокам придется подумать, как победить противника, ставящего их в необычные условия. Вот примеры интересных способностей монстров:

- **Трудно убить:** Монстр может выдерживать урон куда больше нормального, либо с помощью более длинных счетчиков стресса, как чудовище Франкенштейна, либо за счет регенерации, подобно Гидре.
- **Иммунитет к повреждениям:** Монстры часто игнорируют повреждения от всех источников, кроме одного, вроде уязвимости к серебру, или до выполнения каких-то условий, вроде уничтожения конкретного магического предмета.
- **Склонность к переменам:** Монстр во время боя может трансформировать либо себя, как вампир, который превращается в летучую мышь для побега, либо окружение, например, призвав подмогу прямо посреди схватки.

Способности такого вида довольно похожи на трюки, при этом они слишком мощны, чтобы подобный трюк можно было использовать без траты жетона судьбы. Тем не менее, если вы добавите им такую цену, игроки, скажем, смогут взять Гидру измором, просто подождав, пока у ведущего закончатся жетоны. Кроме того, что подобный подход сделает монстров слабыми, он также сделает сражения с ними скучными: ну кому хочется сидеть и ждать, пока ведущий потратит все жетоны судьбы?

Вместо добавления цены, ведущий может придумать для монстра **уязвимость**, позволяющую использовать такие трюки без уплаты цены. Если вы добавляете **небольшую уязвимость**, вам все равно нужно потратить жетон судьбы в самом начале сцены, в которой монстр будет пользоваться своей силой. Но если вы дадите ему **крупную уязвимость**, трюк будет полностью бесплатен.

Если персонажи игроков обнаружат и воспользуются небольшой уязвимостью, то монстр все равно сможет пользоваться трюком, но будет вынужден платить по жетону судьбы за каждую следующую активацию. Однако, если персонажи используют крупную уязвимость, монстр вообще не сможет пользоваться трюком.

Рэй решает создать демона по имени Масабра. Он даёт Масабре трюк, который позволяет демону игнорировать физический стресс за трату жетона судьбы. Рэй хочет, чтобы Масабра был крайне опасен, а потому дает ему крупную уязвимость к освященному оружию, позволяя демону использовать трюк без траты жетонов судьбы. Если персонажи игроков когда-нибудь смогут раздобыть такое оружие, Масабра уже не сможет воспользоваться этим трюком против них.

МОНСТРЫ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ЗОН

Для очень больших монстров (ОБМ) вы можете пойти ещё дальше, сделав самого монстра полем боя из множества зон. Чтобы победить такого противника, персонажам понадобится победить каждую зону по отдельности, преодолевая препятствия, чтобы перемещаться между ними. Дав свои собственные характеристики каждой части монстра, вы можете разделить персонажей игроков и дать монстру множество действий — по одному за каждую зону, — чтобы отразить его чудовищный размер и сделать конфликт интереснее.

Древний Дракон Ормулто — ОБМ в игре Рэя. Дракон настолько огромен, что состоит сразу из четырех отдельных зон: двух когтистых лап, головы и хвоста. Когда персонажи попытаются не дать ему разрушить жилой дом, им понадобится нанести достаточно повреждений голове дракона, чтобы одолеть его. Тем не менее, если они не сделают ничего с его лапами и хвостом, их противник очень быстро перебьет всех людей, которых герои пытаются защитить. Им потребуется разделиться, чтобы сдерживать такого врага.

Кроме размера ОБМ, вы также можете дать ему трюки, которые позволяют лучше отразить тему и образ этого монстра. Многие из них включают в себя трансформации, то есть трюки, которые кардинально меняют самого монстра или условия боя, такие изменения будут знакомы тем, кто уже сражался с боссами в видеоиграх. Как и в случае с монстрами поменьше, вы можете связать эти трюки со слабостями, если вы хотите, чтобы монстр мог пользоваться ими бесплатно.

Чтобы отразить важность промежуточных этапов в победе над гигантским монстром, вроде уничтожения одной из его частей или закрытия портала, из которого он черпает силы, вы можете дать ему ещё один трюк, связанный с его частичным поражением.

Так как лапы и хвост куда слабее головы, у Древнего Дракона Ормулто есть дополнительный трюк трансформации, связанный с уничтожением этих зон, который называется огненное дыхание. Если персонажи разрушат одну из его конечностей, дракон активирует этот трюк, чтобы причинить по две единицы стресса каждому персонажу на карте, а также добавить ситуативный аспект (**Имя**) *пылает!*, где (Имя) — это важная личность или постройка неподалёку от боя.

Эти же правила можно использовать, чтобы добавить интересные черты нечеловеческим персонажам, которые не являются антагонистами. Скажем, вы можете дать фамильяру одного из персонажей трюк и связанную с ним слабость, о которой попытается узнать персонаж ведущего, или составить из нескольких зон духа-защитника, которого призывают игроки.

ДЕЙСТВИЯ В СОСТАВЕ ОТРЯДА

Что, если вы хотите сыграть отрядом персонажей, которых призвали штурмовать пляжи Нормандии в День Д? Можете ли вы использовать правила FATE, чтобы отыграть отряд космодесантников? Да, сэр! Да, вы можете.

Эти правила, как и принято в **Fate**, являются достаточно гибкими, чтобы описывать множество схожих образов: от современных войск до отрядов времен Второй мировой, от фэнтезийных армий до футуристических мехов.

Создание отрядов

Во-первых, создайте персонажей по обычным правилам (FATE CORE, страница 30). Пока вы придумываете их, дайте отряду имя и определите роль, которую он играет в более крупном соединении. Может, это шайка бывших преступников? Или это элитный отряд отлично обученных и снаряженных профессионалов? Что бы вы ни решили, превратите полученное описание в два аспекта: **концепцию отряда** и **проблему отряда**, которая вечно преследует его. Эти аспекты могут призываться или быть навязаны любому члену отряда.

Лара, Антонио и Мишель решили, что их отряд — спонтанно собравшаяся группа выживших, которые отбиваются от сил пришельцев, почти уничтоживших Новый Орлеан. Создав персонажей, они называют свой отряд «Защитники девятого района», давая ему концепцию **псы войны**, отражающую их упорное сопротивление, и проблему отряда **прыгнули выше головы**, говорящую о превосходстве пришельцев.

Навыки отрядов

В отличие от индивидуальных навыков, навыки отряда могут воздействовать на всё поле боя. Например, ваш солдат может возглавить атаку на позиции врага или вызывать подкрепления, чтобы пробиться через крепкую оборону. После выбора аспектов отряда, дайте ему:

- Один неплохой (+2) навык отряда
- Две средних (+1) навыка отряда
- Один отрядный трюк

Если вы хотите увеличить роль отряда в сравнении с отдельными персонажами, снизьте количество трюков и обновление ваших персонажей до двух вместо трёх, а максимальное значение навыков — до хорошего (+3) вместо отличного (+4).

Операции

Навык Операций отражает способность вашего отряда к слаженным действиям на поле боя, направленным на уничтожение противника и занятие ключевых позиций.



Преодоление: Операции позволяют преодолевать препятствия как отряд, например, при обеспечении огневого прикрытия, чтобы добраться до раненого, или если вы координируете усилия, чтобы перебраться через стену.



Создание преимущества: Когда вы создаёте преимущество с помощью операций, ваш отряд готовит ловушки (*засада!*) или бросается прямо на баррикады (*паникующая пехота*).



Атака: Операции позволяют вам скоординированно атаковать цели, бросок операций заменяет броски драки или стрельбы отдельных персонажей, если они действуют как отряд.



Защита: Броски операций совершаются, если отряд пытается отступить из крупной зоны поля боя или как-то иначе избегает атаки всем отрядом.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ ДЛЯ ОПЕРАЦИЙ:

Тяжело прижать: У вас есть бонус +2 на бросок операций для отступления из зоны боевых действий.

Блицкриг: Ваш отряд стремителен и смертоносен. Получите бонус +2 для бросков Операций, если ваша атака основана на том, чтобы застать противника врасплох.

Снаряжение

Навык Снаряжение показывает, какими ресурсами располагает отряд для достижения своих целей.



Преодоление: Подобно навыку ресурсов, снаряжение может использоваться в ситуации, где отряду могут пригодиться какие-то дополнительные приспособления. Отряд может вызвать транспорт, чтобы пересечь труднопроходимую местность или даже запросить поддержку с воздуха.



Создание преимущества: Ваш отряд может использовать снаряжение, чтобы получить сильное оружие для конкретного задания (*огнёмёты!*) или добыть критически важные средства навигации (*топографические карты*).



Атака/Защита: Снаряжением нельзя атаковать или защищаться.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ ДЛЯ СНАРЯЖЕНИЯ

Высокие технологии: Вы можете использовать снаряжение вместо операций в том случае, когда чистое технологическое превосходство сыграет решающую роль.

Хорошее снабжение: Вы получаете бонус +2 для создания преимущества с помощью снаряжения, когда используете ваши заранее заготовленные припасы.

Разведка



Преодоление: Разведка нечасто используется для преодоления препятствий, однако может быть, подобно внимательности, использована, чтобы дать отряду шанс заметить ловушку или засаду.



Создание преимущества: Ваш отряд может использовать разведку в бою, чтобы заглянуть за туман войны и получить информацию о чём-то не находящемся в непосредственной близости.



Атака/Защита: Разведка не используется для атаки или защиты.

ПРИМЕРЫ ТРЮКОВ ДЛЯ РАЗВЕДКИ

Дешифровщики: При успешном броске разведки для создания преимущества с помощью перехвата вражеской связи, вы можете создать или обнаружить один дополнительный аспект, однако это не даёт вам дополнительный бесплатный призыв.

Контрпрограммирование: Вы можете использовать разведку вместо операций, когда вы используете систему связи противника против него самого, чтобы заманить его в ловушку.



Броски навыков отряда

Чтобы использовать навык или трюк отряда, один из игроков должен пожертвовать своим личным действием, чтобы координировать группу. Природа подобного действия зависит от ситуации — военные обычно исполняют приказы, — но игроку наверняка понадобится поддержка большей части игроков в отряде.

Если ему удастся сплотить отряд, сложность действия снижается на 1 за каждого следующего члена отряда, который вкладывает свое следующее личное действие в общую цель. Кроме уменьшения сложности, действия отряда несут за собой последствия для всей группы: навыки отряда могут изменить картину боя, став решающим фактором, но возможные проблемы также обрушатся не всех. К примеру, весь урон, полученный отрядом, применяется отдельно к каждому его члену.

Вместо того чтобы пытаться прорвать барьер пришельцев в одиночку, Лара решает сплотить Защитников Девятого Района и сделать это вместе. Сложность задачи снижается с фантастической (+6) до отличной (+4). Если она преуспеет, результат будет общим: другим членами отряда не потребуется повторять тот же бросок. Если же она провалится, весь отряд пострадает от контратаки пришельцев.

Сражения отрядов

Чтобы провести увлекательный бой отрядов, используйте Операции, чтобы попасть сразу в самую гущу боя. Вместо того чтобы играть сражение с самого начала — когда оно довольно скучное, — пускай отряд придумает план атаки и совершит бросок Операций как действие преодоления с соответствующей цели сложностью, чтобы понять, как будут развиваться события.

Если бросок успешен, игроки могут описать по одному благоприятному результату за каждый сдвиг выше сложности. Если бросок провален, ведущий описывает по одному негативному результату за каждый сдвиг ниже сложности. Так или иначе, переходите сразу к интересной части. Вы можете повторить это действие, если в какой-то момент бой начинает слишком сильно затягиваться.

После прорыва через барьер Лара уверена, что персонажи игроков подобрались достаточно близко, чтобы атаковать и прикончить королеву пришельцев, прежде чем противник успеет перегруппироваться. Она собирает Защитников Девятого Района для атаки вражеских позиций, совершая бросок их неплохого (+2) навыка Операций с назначенной ведущим отличной (+4) сложностью. На кубиках выпадает +2, но она решает призвать аспект **псы войны**, чтобы получить фантастический (+6) результат. За первый сдвиг она описывает, как отряд разгромил защитников, а за второй — как её персонаж смогла подобраться достаточно близко, чтобы убить королеву.

ЗНАЧИТ, ВОЙНА: МАСШТАБНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Подходящий для любой игры по Fate Core или отдельной мини-игры в ожидании доставки пиццы, этот хак даст вам простой инструментарий для описания масштабных конфликтов. Он несовместим с правилами по отрядам (см. выше), поскольку оперирует куда большими группами людей.

ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

- Учётные карточки для листов подразделений и отслеживания зон.
- Жетоны или миниатюры для обозначения подразделений и лидеров.
- Друзья, кубики Fate и всё, что обычно нужно для игры в **Fate Core**.

Основные понятия

В сражении участвуют **подразделения**, размещенные на **поле боя**, состоящем из **зон**. Все три понятия достаточно абстрактны, а потому их легко приспособить под вашу конкретную игру и конфликт.

Подразделения описываются как персонажи, со своими навыками, аспектами и последствиями, но без маркеров стресса или трюков. Подразделение может состоять из нескольких боевых кораблей, дюжины бипланов или тысячи вопящих орков, но в бою они действуют по одинаковым правилам.

Обозначьте каждую зону поля боя с помощью карточки зоны. Обозначьте каждое подразделение с помощью какого-нибудь жетона или миниатюры, после чего положите его на карточку зоны, чтобы обозначить его место на поле боя.

Каждое подразделение может иметь закрепленного за ним **лидера** — персонажа игрока или ведущего. Лидеры повышают эффективность своих подразделений, а также могут атаковать друг друга лично в ходе схватки.

Действия подразделений

Активированное подразделение может бесплатно переместиться на одну зону, если в точке назначения нет препятствия, например вражеского подразделения или непроходимой местности. Оно также может совершить одно действие: атаку, создание преимущества или преодоление, которые будут описаны ниже.

Если за подразделением закреплен лидер, то он может пожертвовать собственным действием, чтобы дать *второе действие* своему подразделению. Игрок также может потратить жетон судьбы, чтобы дать второе действие подразделению *без лидера*.

Несмотря на это, подразделение не может использовать одинаковые действия в течение одного хода, а атака всегда заканчивает ход.

Если за подразделением закреплен лидер, но может переместиться на одну зону и атаковать, создать преимущество и атаковать и так далее, но не может атаковать дважды, дважды создать преимущество или сначала атаковать, а *потом* создать преимущество или переместиться.



Создать преимущество

Может представлять собой разведку местности, устрашение другого подразделения, использование окружения или что-то ещё, имеющее смысл в бою. Здесь приведены несколько примеров использования этого действия, для того чтобы сделать ваши сражения более динамичными:

Засада: Подразделение может использовать скрытность, чтобы ввести в игру создать ситуативный аспект вроде *это ловушка!* Засаду нельзя устроить, если в одной зоне с подразделением находится противник.

Устрашение: Подразделение может использовать провокацию для создания ситуативного аспекта, такого как *разъяренные берсеркеры, мощь Имперского флота* или *колеблющийся*.

Прижатие: Используйте стрельбу, чтобы наложить ситуативный аспект *прижат* на одно из подразделений врага. Оно не может перемещаться, пока не получит успех в действии преодоления против сложности, равной навыку стрельбы атакующего. Аспект исчезает, если защитник успешно перемещается или атакующий в свой следующий ход не использует действие для поддержания этого аспекта.

Разведка: Подразделение может использовать внимательность, чтобы проявить новый аспект в соседней зоне, где не находится другое подразделение. У этого действия неплохая (+2) сложность, увеличивающаяся на +2 за каждый аспект, который зона уже имеет. Например, если у зоны уже есть аспект *непроходимая чаща*, то сложность присвоения ей ещё одного аспекта будет отличной (+4).

Окружение: Подразделение может создать аспект *в окружении*, если в одной зоне с ним больше союзников, чем противников. Каждое союзное подразделение в этой зоне получает +1 к атакам, пока этот аспект остается в игре.



Преодолеть

Используйте навык, чтобы переместиться в зону с препятствием или вражеским подразделением:

Если у зоны есть аспект, мешающий перемещению, такой как *густой лес* или *астероидное поле*, сложность действия равна удвоенному количеству таких аспектов. Например, у перемещения в зону со *скалистой местностью* и *бурной рекой* будет отличная (+4) сложность.

Если в зоне назначения имеется одно или несколько вражеских подразделений, одно из них может активно препятствовать перемещению с помощью действия защиты, обычно используя атлетику, вождение или пилотирование. Каждое союзное защитнику подразделение в той же зоне даёт ему бонус +1 на этот бросок.

В любом случае для определения результата используются обычные правила по преодолению.

Используйте навык, чтобы переместиться ещё на две зоны без препятствий:

При ничьей или успехе подразделение перемещается на одну зону (за малую цену в случае ничьей). Получив стильный успех, подразделение может пожертвовать усилением, чтобы переместиться на ещё одну зону.



Атаковать

Если в вашем бою используются как драка, так и стрельба, то для атаки противника в той же зоне используется драка, а в соседней — стрельба. Если в бою подразделения только стреляют, что имеет смысл, например, в воздушном бою, то все атаки, независимо от расстояния, используют навык стрельбы. При атаке подразделения, находящегося в двух зонах от атакующего, защитник получает бонус +2 на свой бросок.

Провокация не может быть использована для атаки, только для создания преимущества, смотрите *Устрашение* на предыдущей странице.

В зависимости от конкретного сражения, вам может захотеться изменить принцип работы защиты. Например, в средневековом сражении против стрельбы можно защищаться только волей — вы не *уклоняетесь* от стрел, а стоите на месте и держите себя в руках. Такое решение несколько сузит функционал атлетики, но, так как оно в равной степени применимо ко всем подразделениям, никто не должен пострадать от этого особенно сильно.

Качество подразделений

Качество подразделений — среднее, неплохое или хорошее — определяет количество доступных ему навыков, аспектов и последствий.

- **Среднее:** Призывники. Один средний (+1) навык. Один аспект. Последствий нет — любое попадание выводит из строя подразделение среднего качества.
- **Неплохое:** Солдаты. Один неплохой (+2) навык, два средних (+1) навыка. Два аспекта. Одно лёгкое последствие.
- **Хорошее:** Элита. Один хороший (+3), два неплохих (+2) и три средних (+1) навыка. Три аспекта. Одно легкое и одно среднее последствие.

НАВЫКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Вот примерный список навыков, взятых из **Fate Core**, которые могут иметь подразделения.

- | | |
|--------------------------|--------------|
| • Атлетика | • Провокация |
| • Вождение/Пилотирование | • Стрельба |
| • Драка | • Скрытность |
| • Внимательность | • Воля |

Конечно же, не все из этих навыков подходят для каждого подразделения в каждом конфликте. Скажем, вы не найдете много возможностей применить драку или вождение в бою космических кораблей, а в подземном сражении между гномами и нежитью, скорее всего, не пригодится пилотирование. Используйте здравый смысл.

Аспекты подразделений

Первый аспект любого подразделения — его название, также являющееся его концепцией: *звездолёты повстанцев, гренадеры гномов, 27 полк тяжелой пехоты* и так далее. Если подразделение неплохого или хорошего качества, остальные аспекты могут быть какими угодно.

Создание подразделений

Каждый игрок получает «военный бюджет» очков на сражение — чем больше очков, тем больше подразделений и масштабнее сражение. Очки тратятся на создание подразделений или покупку дополнительных жетонов судьбы для использования в сражении. При бюджете в пять очков у вас получится небольшая стычка подразделений сравнительно невысокого качества, в то время как 20 очков придадут сражению эпический размах, а 10-12 очков окажутся золотой серединой. Оставшиеся очки можно по-

Среднее подразделение: 1 очко
Неплохое подразделение: 2 очка
Хорошее подразделение: 3 очка
Жетон судьбы: 3 очка

тратить уже в ходе сражения, но в конце сражения оставшийся бюджет сгорает, как и все купленные на него дополнительные жетоны судьбы.

Запишите описание каждого подразделения на отдельной карточке. Если подразделение разбито — переверните её, но не выбрасывайте: вы всегда сможете использовать её снова в будущих сражениях.

Зоны

Зона может представлять собой один холм, сотню метров открытой поляны или сектор космоса. Всё зависит от специфики вашей игры и масштаба конфликта.

Количество зон

В общем случае, количество зон поля боя должно на одну превышать количество участвующих игроков, включая ведущего. Это значит, что игра, в которой участвуют три игрока и ведущий, будет иметь пять зон. Впрочем, если вам кажется, что этого мало для вашего количества подразделений, вы всегда можете добавить ещё.

Добавление аспектов зон

Потратив жетон судьбы, игрок может добавить аспект на пустую карточку зоны после того, как она была расположена на поле боя, но до начала сражения. Затем он кладет её обратно *лицом вниз*. Когда подразделение переместится в эту зону или проведёт её разведку, переверните карточку лицом вверх, чтобы раскрыть этот аспект.

Если игрок добавляет аспект уже в ходе сражения с помощью действия создания преимущества, запишите его на карточке зоны, чтобы все его видели.

Создание поля боя

Игроки по очереди выкладывают карты зон, начиная с того игрока, у которого больше всего жетонов судьбы в его военном бюджете. Каждая карточка зоны должна прилегать к уже размещенной карточке. Избегайте слишком линейных полей боя — у вас получится более интересное сражение, если каждая зона будет иметь множество входов и выходов.

Лидеры

Любой персонаж игрока или ведущего может быть лидером. Используйте миниатюру или любую другую отметку, чтобы обозначить каждого лидера — что-нибудь, что можно как прикрепить к карточке подразделения, так и поместить на поле боя отдельно, если их подразделение будет разбито или они будут действовать самостоятельно каким-то другим причинам. Поражение подразделения не означает поражения лидера — только лидер может атаковать и вывести из боя другого лидера.

Прикрепление лидера к подразделению или открепление от него не требует действия, но лидер не может сделать и то и другое в один ход.

Прикрепленный лидер совершает своё действие в тот же ход, что и его подразделение. Они могут передать это действие подразделению или сделать что-нибудь ещё, например вступить в бой с другим лидером или снять с подразделения последствие.

Прикрепленный к подразделению лидер даёт ему много других преимуществ:

- Все навыки подразделения, которые меньше воли лидера, получают бонус +1, пока лидер прикреплен к этому подразделению. Если в вашей игре есть навык, более подходящий для этого, вы можете использовать его.
- Лидер может призывать свои аспекты, давая бонусы подразделению.
- Лидер может использовать своё действие, чтобы совершить бросок воли для снятия последствия со своего подразделения. Типичная сложность такого броска описана в правилах FATE CORE.
- Лидер может использовать своё действие, чтобы дать подразделению усиление, например **в атаку!** Это не требует броска, если у подразделения нет последствий. Если они есть, то лидер должен совершить бросок воли, сложность которой равна удвоенному количеству последствий.

Порядок игры

1. Выберите одного из ваших лидеров и совершите бросок его воли. Получивший наибольший результат ходит первым, следующий — вторым и так далее. В случае равенства бросков, побеждает лидер с большей волей. Если здесь тоже ничья, раньше ходит игрок с большим количеством подразделений.
2. Когда наступает ваш ход, активируйте одно из ваших подразделений или независимых лидеров. Если вы выбираете подразделение с прикрепленным лидером, этот лидер тоже может совершить действие. Если вы выбираете независимого лидера, то он не может влиять на подразделения, но может взаимодействовать с другими лидерами (скорее всего, с применением насилия). Все подразделения и лидеры одной стороны должны походить, прежде чем эта сторона сможет активировать то же самое подразделение или лидера снова.
3. Когда противники теряют все подразделения или сдаются, сражение окончено.

Победа

Каждый представитель победившей стороны получает один жетон судьбы. Каждый игрок, который вывел из строя вражеского лидера, одолев его в бою, уговорив сдать-ся, сменить сторону или каким-либо другим образом, получает ещё один жетон судьбы за каждого побежденного им лидера.

Кинематографичное, героическое действие, столь характерное для боевиков, лежит в самом сердце FATE CORE — эта игра как раз об этом. Тем не менее в кульминационной дуэли героя и злодея чаши весов долго склоняются то в одну, то в другую сторону, пока одному из них не удастся нанести решающий удар. А в это время участники могут обмениваться едкими оскорблениями и остроумными фразочками, раскачиваться на люстрах, прыгать с балконов, сбивать оппонента с толку броском в него своего плаща или делать ещё тысячи разных крутых штук. Вспомните Д'Артаньяна и Жюссака в романе Три мушкетёра, Эррола Флинна и Бэзила Рэтбоуна из фильма Приключения Робин Гуда 1938 года. Вспомните наполненную поэзией дуэль Сирано и Вальвера в пьесе СИРАНО ДЕ БЕРЖЕРАК или встречу Люка Скайуокера и Дарта Вейдера в Империя наносит ответный удар.

Действие создания преимущества в FATE CORE довольно хорошо моделирует подобные случаи, но большинство игроков все равно предпочтут более эффективные способы расправиться с противником, особенно если рядом нет персонажей других игроков, которые дали бы повод создавать ситуативные аспекты. Этот хак заставляет игроков пользоваться в бою не только дракой и стрельбой, достигая красочных результатов.

Эти дуэльные правила основаны на новом понятии — **превосходстве**. Только имеющий превосходство дуэлянт может использовать навык с действием атаки, чтобы нанести урон. Его оппонент может предпринять *что-то другое*, но не может атаковать. Конечно же, пока *он сам* не получит превосходство.

Каким же образом дуэлянт может получить превосходство? Чтобы сделать это, нужно получить стильный успех, используя *какой-то другой навык*, кроме наносящего физического урона (драки, стрельбы или ещё чего-то похожего). Как только один из участников преуспевает в этом, он завладевает превосходством. Это заменяет обычный эффект стильного успеха, вроде получения усиления или дополнительного бесплатного призыва. Вы можете получить либо превосходство, либо стандартную награду за стильный успех, но не оба эффекта вместе.

Вам стоит использовать какой-нибудь жетон, обозначающий превосходство. Чем бы он ни был, эту вещь должно быть удобно часто передавать из рук в руки: он может быть монетой, маленьким пластиковым мечом, листком бумаги с нарисованной рукой, перчаткой или чем-то ещё, что понравится вашей группе.

В начале физического конфликта между двумя (и только двумя) участниками определите порядок действий обычным способом. Если для этого нужен бросок навыка и один из участников получает стильный успех, он сразу же начинает с превосходством — он смог заставить противника врасплох.

Затем каждый участник конфликта может в свой ход сделать что-то из списка:

- Атаковать, если у него есть превосходство.
- Попытаться захватить превосходство.
- Сделать что-нибудь ещё: создать ситуативный аспект, попытаться сбежать и т.д.

Вместе с этим хакom настоятельно рекомендуется использовать правила по *игре без стресса* (стр. 60), иначе сражение рискует очень сильно затянуться.



Декка, Имперский Законник Портоса V, противостоит своему заклятому врагу Хорену, коварному киборгу, желающему узурпировать Небесный Трон, прямо во время церемонии коронации. Они мастера фотонного клинка, в чём каждый из них мог убедиться уже множество раз. Их высокотехнологичное оружие ярко вспыхивает, издавая защищённое авторским правом гудение. Началось.

Декка выигрывает инициативу с броском +5 против +3 Хорена — успех, но этого недостаточно, чтобы захватить превосходство. Она решает начать с болтовни, надеясь выявить один из аспектов своего врага с помощью эмпатии. «Что с тобой не так, Хорен? В твою нейронную матрицу затесался злодейский алгоритм? Или ты правда думаешь, что твоя затея сработает?» Она получает +6 против +2 её противника. Стильный успех!

«Злодейский? — ответил он. — Попробуй прожить один день в киборгом в этом гнусном подобию империи, и узнаешь, что такое настоящее зло!»

Она обнаруживает аспект **вы все ответите за мою боль!** и выбирает получение превосходства вместо дополнительного бесплатного призыва.

Теперь ходит Хорен. Будучи злобным киборгом, он хватается случайного прохожего и швыряет его в Декку, надеясь создать преимущество с помощью телосложения. Он побеждает с четырьмя сдвигами — достаточно для захвата превосходства — но Декка использует бесплатный призыв **вы все ответите за мою боль!**, чтобы снизить разницу до двух сдвигов. Её игрок говорит, что праведный гнев Хорена сделал его следующий шаг предсказуемым. Ведущий соглашается с этим. Хорен создаёт ситуативный аспект **гражданские в опасности** с одним бесплатным призывом.

У Декки всё ещё имеется превосходство, и она собирается им воспользоваться. Отпихнув в сторону бедного зеваку, она бросается на Хорена с фотонным клинком наперевес и атакует, используя драку и получая результат +4, преодолевая его защиту +3. Оппонент отмечает, что **гражданские в опасности** отвлекли её, увеличивая свой результат до +5. После траты нескольких жетонов судьбы с каждой стороны, Декка всё же побеждает с одним сдвигом. Поскольку в этой игре не используется стресс, Хорен получает лёгкое последствие — **пошатнувшуюся уверенность**.

В игре, вращающейся вокруг личной деятельности персонажей, транспорт занимает довольно странное место. Он расширяет возможности персонажа, так же как инструменты или оружие, но при этом является внешним относительно него, подобно союзникам и ресурсам. Об этом месте довольно легко забыть, но оно может быть невероятно важным для определенных персонажей и кампаний.

Говоря о транспорте, эта секция имеет в виду прежде всего автомобили и грузовики, но изложенные здесь идеи можно легко применить и к лошадям, колесницам, звездолётам и так далее.

Эпизодический транспорт

Во многих играх транспорт играет важную роль лишь *эпизодически*. О нём вспоминают, когда ситуация этого требует, но в остальное время не замораживаются этим. В этом случае, транспорт обычно играет роль обоснования для использования навыка вождения. Когда плохие парни начинают удирать на машине, вы запрыгиваете в другую, чтобы устремиться в погоню, и дальше всё решает навык.

Если в таком контексте вам важны различия между ними, вы можете отразить это с помощью аспектов. Одна машина, скорее всего, будет иметь от одного до трёх аспектов, а их специфичность будет сильно зависеть от того, насколько знакома эта тема вашей группе. Аспекты *большая, быстрая, внедорожник* или *драндулет* вполне подойдут, так же как и *двигатель с полусферической камерой сгорания, наклонные колёса, пятиступенчатая коробка передач* или *инжекторный двигатель*.

Для большинства игр этого хватит, но для игры, важной частью которой является вождение, такой транспорт может оказаться слишком уж одноразовым.

Личный транспорт

Скорее всего, личный транспорт будет представлен аспектом, однако дальнейшие детали будут сильно зависеть от конкретной игры. В более реалистичных играх это может быть просто характерный транспорт, вроде спортивной машины детектива, но некоторым играм больше подойдут напичканные гаджетами суперкары.

Для базовых правил по транспорту обычно нет нужды придумывать что-то сложнее правил по эпизодическому транспорту, в более же сложных случаях можно воспользоваться дополнениями.

Ремонт

Представленный как аспект транспорт обычно нельзя уничтожить, но слишком неправдоподобно будет делать его полностью невосприимчивым к урону. В общем случае пусть транспорт получает урон как обычно, но позволяйте без проблем ремонтировать его между сессиями.

Если, конечно, игрок не *хочет* возиться с повреждениями. Необходимость починки машины может создать интересную сцену или мотивацию — возможно, для этого нужна какая-то конкретная деталь. Если игрок готов считать свою машину поврежденной, то в первый раз за сессию, когда он касается необходимости ремонта — например, говорит с кем-то, копясь в двигателе, — это считается навязыванием и даёт игроку жетон судьбы.

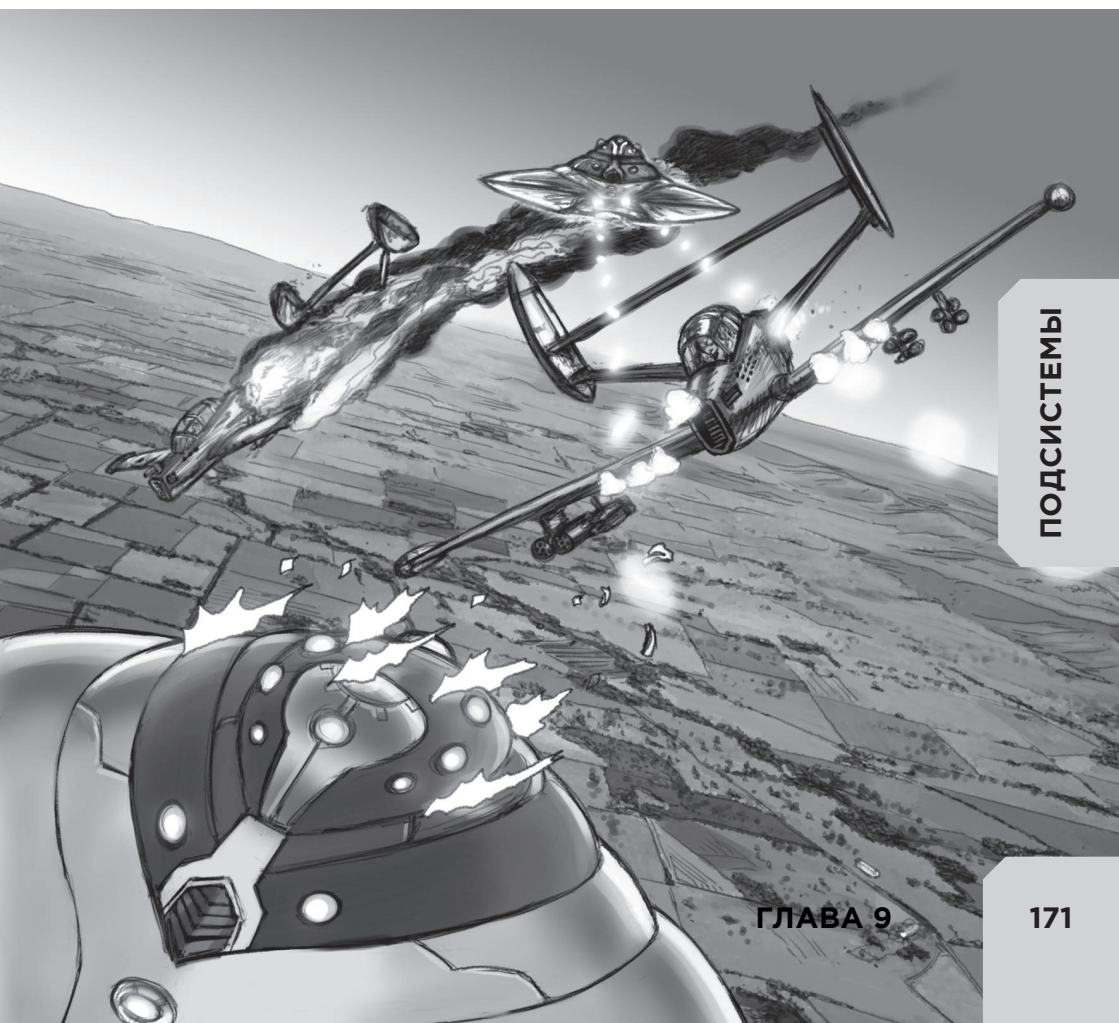
Групповой транспорт

В художественных произведениях довольно часто фигурирует какой-то общий для персонажей транспорт, обычно что-то вроде корабля, грузовика или машины, служащий для них средством перемещения и мобильной базой операций.

В качестве простого выхода можно сделать это транспортное средство аспектом для каждого члена группы — или для каждого связанного с ним. Такой вариант ярко отразит важную роль этого транспорта для всей игры.

Более тонким подходом будет взятие персонажами таких аспектов, которые отражают их личную связь с этим транспортом. Скажем, капитан космического корабля и его инженер могут иметь совершенно разные взгляды на его сущность.

Как бы то ни было, общий транспорт, также как и эпизодический, может иметь свои аспекты. Тем не менее в этом случае рамки возможных аспектов куда шире. Каждый аспект персонажа игрока, связанный с транспортом, даёт этому игроку возможность выбрать для него один аспект. Это позволит игрокам внести различный вклад в формирование транспорта, объем которого будет органично вытекать из их заинтересованности этой темой.



Набросок правил по транспорту

Различия в скорости

Простой вариант скоростных категорий для транспорта выглядит так:

- Пешеход
- Велосипед/Лошадь
- Автомобиль/Мотоцикл
- Вертолёт
- Самолёт

Когда в погоне участвует транспорт различных категорий, более быстрый участник получает бесплатные призывы аспектов своего транспорта в количестве, равном разнице между категориями. Иногда это может быть компенсировано обстоятельствами — пешеход или мотоцикл могут оказаться быстрее машины в пробке, а машина может догнать самолёт, пока он находится на земле, — но этого должно хватать, чтобы покрыть исключительные ситуации.

Угон машины

Попытка угнать или каким-то ещё образом заполучить машину считается действием преодоления, использующим соответствующий навык — обычно воровство или ресурсы — против сложности, зависящей от ситуации, включающей как уровень безопасности, так и широту выбора. В случае успеха, создаваемые аспекты становятся аспектами полученного транспорта. Эта проверка подразумевает, что персонаж хватается то, что плохо лежит — попытка украсть конкретную машину будет проверкой преодоления против особенностей именно этого случая.

Тюнинг машин

Тюнинг осуществляется с помощью навыка ремесла и требует деталей и инструментов. Базовая сложность данной проверки равна 0, +2 за каждый аспект транспортного средства. В случае успеха, к машине можно добавить аспект или убрать его, если это уместно. У транспорт не может быть более 5 аспектов одновременно.

Повреждение транспорта

У транспорта нет стресса, но они могут брать последствия, обычно чтобы превратить проваленный бросок Вождения в успешный с помощью правила по дополнительным усилиям (стр. 60). Средний транспорт — до 3 аспектов — может принять одно лёгкое последствие. Выдающийся — от 4 до 5 аспектов — одно лёгкое и одно среднее последствие. Аспекты вроде *укрепленный* или *военный* могут дать транспорту возможность брать ещё и серьезное последствие.

Трюки

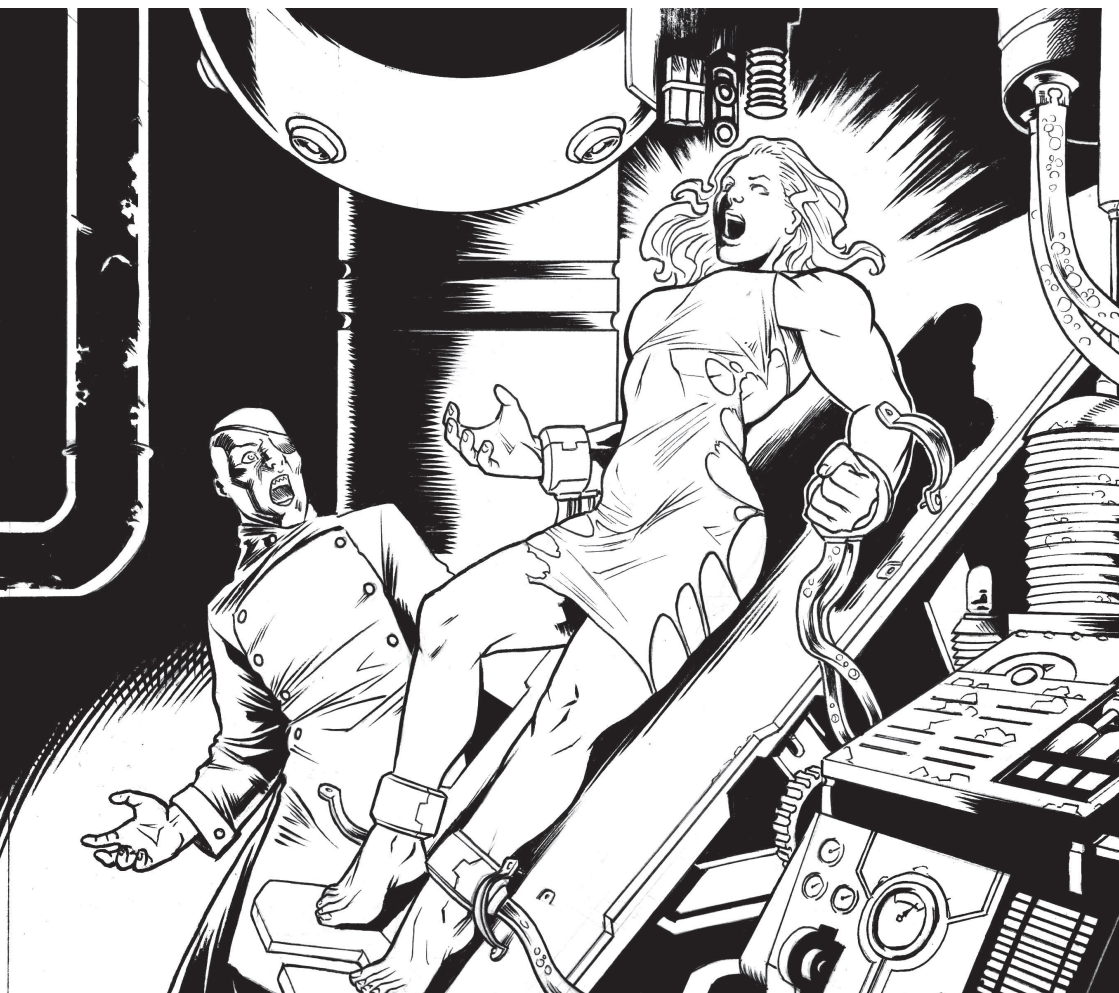
Автоугонщик: Вы можете использовать вождение вместо воровства при попытке угнать машину.

СУПЕРСИЛЫ

Персонажи FATE уже являются невероятно компетентными и успешными людьми. Но ваша группа может захотеть пойти ещё дальше, чтобы рассказать историю о настоящих супергероях, борющихся с преступностью, и суперзлодеях, стремящихся захватить мир. В этой секции представлены правила, которые помогут вашей группе описать супергероев.

Истории Происхождения

Супергерои в FATE похожи на обычных персонажей, но на этапе создания персонажа они могут заменить проблему историей происхождения: аспектом, который кратко рассказывает, откуда у персонажа суперсилы и/или какие они причиняют ему неудобства. Помните, что хороший аспект — это обоюдоострый меч, он выражает в себе как силу, так и слабость персонажа. Например, герой может иметь концепцию *генетически модифицированный суперсолдат*, объясняющую его сверхчеловеческие силу и ловкость, и историю происхождения *межпространственный путешественник*, говорящую о том, что в этом мире он словно рыба на суше.



Супернавыки

Как один из способов создания суперсил в FATE, вы можете разрешить игрокам делать суперсилами навыки вместо взятия трюков. Герой, рожденный на развитом мире чужих, может иметь суперзнания. Подросток, прикоснувшийся к силе древнего, первоуродного бога, может иметь суператлетику. Герои, использующие технологические устройства или магические предметы, могут вкладывать свои навыки в сами эти предметы как в навыки-дополнения, владея Копьями Судьбы (телосложение) или строя фантастических заводных роботов (стрельба).

Герои могут использовать эти навыки либо обычным способом, либо, потратив жетон судьбы, в качестве суперсилы. Будучи активирован, супернавык позволяет герою попытаться совершить невероятный подвиг, при этом значение навыка удваивается на один бросок. После этого значение навыка уменьшается на единицу. Если после этого навык не равен нулю, то он может восстановиться сам по себе к следующей сцене. Однако, если сила была истощена, герою понадобится найти какой-то другой способ её восстановления, прежде чем её можно будет использовать вновь.

Максин, Валькирия с великолепным (+5) телосложением, может потратить жетон судьбы, швырнув в суперзлодея автомобиль, добавляя к своему броску пять сдвигов — но после этого её телосложение станет отличным (+4). Если она продолжит использовать свои суперсилы и её телосложение окажется полностью истощено, ей придется вернуться обратно в Вальхаллу и испить из Рога Могущества, чтобы восстановить свои силы.

Эта система склоняется к образу героев в стиле Золотого века комиксов, способных на невероятные вещи почти без побочных эффектов кроме усталости и истощения сил. Она также помогает ведущему создавать интересные сцены обновления (см. *Обновление*), когда героям нужно восстановиться, вернуться к человеческой жизни или просто отдохнуть перед сражением со злодеем. Например, герою-подростку может понадобиться вернуться домой к родителям, а меняющему форму ночному охотнику — укрыться в логове и проспать день, чтобы ночью продолжить охоту.

Создание супертрюков

Если ваша группа предпочитает более конкретные суперсилы, вы можете разрешить покупать их как трюки, возможно, выдав им один-два дополнительных трюка бесплатно. Для персонажей низкого уровня силы, в духе суровых антигероев 1980-х, обычные трюки из FATE Core могут неплохо подойти — эти герои являются не могущественными идеалами, а просто неординарными людьми в костюмах.

Если вы хотите эпической истории о супергероях, можете написать трюки, дающие доступ к ещё большей силе, но требующие делать ставку в жетонах судьбы при активации. Статичные препятствия преодолеваются тратой всего одного жетона, но противники со своими суперсилами могут принять, отменить или перебить действие, поставив свои жетоны судьбы и описав сопротивление. Ставки повторяются, пока один из участников не отступит. В случае ничьей все жетоны забирает ведущий. Если кто-то остался в явном выигрыше, все поставленные жетоны получает проигравший. Учтите, что это может сильно раскатать экономнику жетонов судьбы, потому что один из участников в конце конфликта окажется просто завален жетонами.

Серджио — герой с трюком Гнет прутья, Поднимает ворота, позволяющим ему разрушать физические преграды, поставив жетон судьбы. Если ему не противостоит что-либо, обладающее суперсилами, это действие автоматически успешно. Однако, если Максин использует свои силы, чтобы ударить его током через металлические прутья, которые он пытается погнуть, она может поставить один жетон судьбы, чтобы отменить его действие, или два жетона судьбы, чтобы поразить его своей силой (Грозовой Шторм) вдобавок к противодействию его трюку. Серджио может поднять свою ставку, чтобы отменить или перебить заявку Максина, а может согласиться, получив два жетона судьбы, которые она поставила.

Сеттинг **Wild Blue** из **Fate Worlds** предлагает несколько замечательных идей по созданию сил, имеющих нарративную цену, вроде путешествий во времени, которые герой не полностью контролирует, или телепатии, которая постоянно вскрывает не ту информацию, которая нужна. Там вы найдете ещё один способ создания крутых сил для FATE! Кроме того, суперсилы, как ни крути, можно считать магией. Прочтение предыдущей главы может натолкнуть вас на мысль, как можно описать более сложные и изящные суперсилы, представив их как магическую систему.

Злодеи и напарники

В FATE уже есть замечательные правила по созданию персонажей ведущего (начало на 213 странице FATE CORE). Проводя игру в жанре супергероики, ведущий может назвать их приспешниками, злодеями и суперзлодеями, чтобы точнее отразить опасность представителей каждой группы. Обратите особое внимание на предложенный в FATE CORE вариант со сбором приспешников в группы и представлением их в виде препятствий. Иногда единственный бросок или использование суперсилы лучше всего расскажут о том, как герой разделался с толпой бандитов. Злодеи будут выглядеть более похожими на героев, возможно даже имея пару суперсил. В идеале вы хотите получить группу злодеев, которые смогут продержаться против героев достаточно долго, чтобы конфликт был интересным, но, вероятно, при этом они не будут настоящей угрозой.

Суперзлодеи, однако, могут быть полноценными персонажами, со своей концепцией, историей происхождения, набором суперсил и дополнений. Не скупитесь на хорошую историю происхождения для суперзлодея: это замечательная возможность создать у ваших игроков запоминающийся образ. Скажем, культистка может иметь предысторию *я потеряла свою единственную любовь*, а демон-суперсолдат — *обреченный силами Ада бродить по земле*.

В ходе развития истории, герои могут найти своих собственных напарников (смотрите *Сообщники и союзники*) и приспешников, приобретая их как дополнения при достижении вех.

На самом деле FATE плохо подходит для жанра ужасов. Это прямо указано в начале FATE CORE: «...лучше всего работает для игры про инициативных и компетентных персонажей, ведущих драматичную жизнь». Жанр ужаса делает свое черное дело, помещая персонажей в смертельные, безвыходные, выходящие из-под контроля ситуации. В жанре ужаса персонажи чаще должны реагировать на окружающие действия, нежели действовать проактивно. Несмотря на их возможности, персонажи встречают угрозу, превосходящую их. Их компетентности не хватит для победы. Проигрыш кажется неминуемым, а победа приходит лишь очень дорогой ценой. Куда чаще, чем просто «взять и сделать свой день», персонажи фокусируются на выживании в ближайшие минуты и возможности хотя бы просто сбежать.

Как же примирить эти две концепции? Как взять систему, построенную для инициативных, компетентных персонажей, и сделать её подходящей для нужд жанра ужасов? Это и есть парадокс ужаса FATE. И вот так мы его решаем.

Элементы ужаса

Жанр ужаса — игра, сфокусированная на внутреннем мире и переживаниях игроков. Система прекрасно может вести такую игру, с некоторой вашей помощью. По нашему определению, ужас — это комбинация **гнетущей атмосферы, непреодолимых обстоятельств и болезненного отчаяния**.

Гнетущая атмосфера

Постоянное навязывание: Навязывание не является инструментом для *получения результата*, это инструмент для того, чтобы *что-то пошло не так*. Поэтому используйте его постоянно. Поместите аспекты в сцену, в историю, в кампанию — и навязывайте их, чтобы не так что-то шло у всех. Постоянно. Просто впишите **смерть приходит за каждым!** в историю, и навязывайте его именно тогда, когда дела у игроков идут хуже всего, чтобы они стали ещё хуже. Да, игроки получают несколько жетонов — которые будут им в дальнейшем жизненно необходимы — но также они смогут прочувствовать, как их кишки в животе закручиваются узлом от безысходности и будут уже представлять, как следующее навязывание их похоронит. Заставьте их страдать. Заставьте их нервничать.

Все пути ведут во тьму: Аспекты — не единственный способ нагнетания атмосферы. Вы можете сделать это с помощью зон и препятствий. Спаситься от преследующего ужаса и так-то непросто, но вы еще и забаррикадируете путь к спасению многочисленными препятствиями (больше о препятствиях — ниже)! Когда вы рисуете карты зон, сделайте их теснее обычного — больше зон на меньшей площади. Хотя физические расстояния не имеют значения, из опасных мест в жанре ужаса сбежать просто сложнее — в нормальном доме дверь к выходу будет как правило в соседней зоне. Но в проклятом? Хорошо если вам удастся добраться до выхода за пять зон. Или десять? И никогда не давайте персонажам перемещаться на полной скорости!



Непреодолимые обстоятельства

Ситуации не должны быть простыми для персонажей только потому, что они — главные герои. Поставьте сложность любого препятствия как минимум на два сдвига выше навыка персонажей, и, чтобы его преодолеть, гарантированно понадобится призыв. Если лучшие навыки персонажей — хорошие и отличные, это значит, что минимальный уровень сложности препятствий должен быть примерно в этом диапазоне ... и идите дальше вверх по лестнице. Не смущайтесь, затяните гайки по полной!

Чем выше сложность, тем больше шанс провала. Однако, вместо того, чтобы ввергнуть игроков в беспомощное уныние, используйте чаще «успех дорогой ценой» — и заставляйте их при каждом слове «цена» вздрагивать, как от зубной боли. Сделайте цену действительно высокой. Платя по своим долгам, игроки почувствуют ужас на собственной шкуре. Каждый шаг вперед будет высасывать их кровь. Это смерть — но смерть постепенная.

В сражениях с невероятно жестокими противниками, игроки будут склонны принять поражение, чтобы получить минимальный контроль над ситуацией. Конечно, нет ни одной реальной причины не принять их сдачи, но вы всегда должны стараться форсировать такое поражение, которое причинит настоящие мучения. Чтобы игроки соглашались, сжимая зубы. Все это ведет к ощущению тотальной безнадёги. И...

Болезненное отчаяние

Отчаяние — это следствие из постоянных угроз, нехватки ресурсов и тяжелых выборов, совершаемых под давлением. Ограниченные ресурсы персонажей — их жетоны судьбы, маркеры стресса и последствия. Урежьте доступ ко всему!

- **Малое обновление:** Если жетонов судьбы у игроков будет меньше, каждый жетон будет намного ценнее. Игроки будут вынуждены отдавать все жетоны ради одного успеха — всё, или ничего. Напряженные размышления при каждом выборе усилят тревогу и опасения.
- **Минимум маркеров стресса:** Не давайте им больше одного или двух маркеров, если они вообще будут. В жанре ужаса между «здоров» и «сломлен и истекает кровью» не должно быть ощутимого буфера. Кроме того, если вы используете счетчик ментального стресса, опасность получить травму, фобию или сойти с ума должна быть буквально за поворотом.
- **Слабые последствия:** Уменьшите поглощающую способность последствий. Хотя изначально последствия дают -2/-4/-6 очков стресса, в жанре ужаса попробуйте уменьшить эти цифры в два раза. Ну или хотя бы до -1/-2/-4. Это приведет к тому, что персонажи будут получать тяжелый ущерб практически сразу, делая любой конфликт на порядок опаснее.

Сделайте основой своих зарисовок выборы, которые персонажи игроков будут вынуждены делать под давлением. Это лишит их возможности чистой и легкой победы. Кроме того, сами персонажи игроков — ограниченный ресурс, они не могут быть в двух местах одновременно. С ограничением времени давление нарастает, а время — ресурс, который вы, как ведущий, можете контролировать. В жанре ужаса времени всегда должно не хватать. Заставьте игроков решать множество задач, не давая им для этого достаточного времени.

Другие персонажи и связи с ними — тоже ограниченный ресурс, и ведущему куда проще угрожать им, чем непосредственно персонажам игроков. Кого вы попытаетесь спасти, мужа или ребенка? Обоих сразу не получится, есть лишь один персонаж и две бомбы на противоположных концах дома.

Игроки будут вас ненавидеть за это. Но если они пришли на игру, чтобы почувствовать этот ужас, — они также будут вам благодарны... пусть и рыдая в отчаянии.

ИНДЕКС

(Имя) пылает!, 158
27 полк тяжелой пехоты, 166
3d6, 66
4d6, 66
Ars Magica, 130
D6-D6, 66
Fate Worlds, 175
Fate Максимальное ускорение, 24
Fate, 80
Fight Fire, 19
The Dresden Files RPG, 140
Wild Blue, 175
XM21 с глушителем, 16

Автогонщик, 172
Акробат, 26
Активируемые эффекты трюков, 35
Антимутантская истерия, 61
Аппетит Гиганта, 95
Армия на лезвии моего клинка, 97
Артур Кларк, 77
Архитектура сердца, 99
Аспект-крещендо, 46
Аспект(ы), 12, 144
Бури, 83
выбор новых, 44
дополнения, 31
магия, 81
навыки, 25
ритуалы, 120
события, 46
создание приключений, 45
только аспекты, 26
уровень силы, 48
эффект, 12
эффект, ограничения, 12
эффект, цена, 13
Аспектные трюки, 34
Аспекты приключения, 15
Астероидное поле, 164
Атака

барьеры, 86
бури, 85
гром, 88
заклинатель, 109
землетрясение, 87
идеальный призыв, 14
инферно, 88
ледник, 87
магия, 103
масштабные сражения, 165
навыки, 27
отряд, 160
потоп, 87
Атлетика, 95, 149

Баланс группы, 128-29
Баланс, 128
в игре, 130
группы, 128-29
сеттинга, 129

Барьер, 86
Без стресса, 60, 169
Бездна, 89, 115
Бетонная стена, 13
Блицкриг, 160
Блокировка ци, 150
Богатство, 69
начальное, 69

приобретение, 69
Боевые искусства, 148-50
Боевые проклятия, 106
Боевые Сгустки, 113-14
Боец (профессия), 41
Болезненное отчаяние, 176, 178
Большой, 170
Бронзовое Правило, 9, 54, 114
Броня
альтернативы, 70
аспекты, 71
рейтинг, урон, 70
синие кубики, 72
Броня света, 144
Бурная река, 164
Буря(и)
аспекты, 83
несколько, 89
Быстрый, 170
Бычий натиск, 34
Бэзил Рэтбоун, 168

В окружении, 164
Вальвер, 168
Ведущий
аспекты снаряжения, 16, 17
ограничение эффектов, 12
Венец угрозы, 98
Верховая езда, 97
Ветер, 89
Взаимопонимание, 98
Взгляд, 136, 137
Визирь(и), 90
активные, 100
варианты и опции, 100
другие, 100
краткая версия, 91
механика, 92
развитие, 100
темные, 100

Внедорожник, 170
Внимательность, 94
Внутреннее око узрит истину, 99
Вода, 110
Военный, 172
Война бумаг, 98
Воля, 95
Вор (профессия), 42
Воровство, 96
Враг Принца Грома, 112
Всадник, 136, 137
Все пути ведут во тьму, 176
Всегда при оружии, 13
Вспомогательные действия, 73
Вспышка, 89
Всякая вещь на своем месте, 98
Вы все ответите за мою боль!, 169
Выгорание, 131
Вызовы, 55
Высокие технологии, 160
Вэнсова магия, 76

Гарри Коннолли, 115
Генетически модифицированный
суперсолдат, 173
Гибкие трюки, 34
Гигант, 90, 91, 94-95
Глаза Лазаря, 123
Гнетущая атмосфера, 176

Гном-щитоносица, 34
Гора, 89
Гражданские в опасности, 169
Гренадеры гномов, 166
Гриб-санитар, 126
Гриб-санитар, 126
Гром, 82, 83, 84, 88, 107
Групповой транспорт, 171
Групповые последствия, 61
Густой лес, 164

Д'Артаньян, 168
Дай мне драмы!, 40
Дамский угодник, 26
Дар тысячи языков, 94
Дарт Вейдер, 168
Два маркера, 60
Двадцать двorcов, 115
Двигатель с полусферической
камерой, 170
Действие, 76
Действия отрядов, 159
Декоратор интерьеров, 105
Делать больше денег, 55
Дешифровщики, 161
Джейсон Морнингстар, 19
Джек Вэнс, 76
Джонатан Уолтон, 66
До горизонта, 97
Договор с Принцем [Бури], 108
Долгое состояние, 18, 19
Дополнения, 145
магия и, 81
Доступность магии, 77, 79
Драка, 27, 97, 149
Драндулет, 170
Друг в каждом порту, 35
Дуэли магов, 106

Единство с землей, 12

Жанровые аспекты, 15
Жгучая гниль, 124
Железная кожа, 136, 137
Жуки-пожиратели ран, 121
Журналы, рабочие записки, 117
Жюссак, 168

За мной охотятся слуги
Сзаска, бога лжи, 155
Заёмная сила, 113
Закливание безопасности, 105
Закливание гнева, 105
Закливание замешательства, 105
Закливание здоровья, 105
Закливание любви, 105
Закливание незаметности, 105
Закливание неуклюжести, 105
Закливание процветания, 105
Закливание раздражения, 105
Закливание удачи, 105
Закливание харизмы, 105
Закливание ясности, 105
Закливание(я), 104-5
Наизусть, 105
цель, 103
Заклинатели Бури(ы), 89, 113
варианты и опции, 113
заметки дизайнера, 107

краткая версия, 108
механика, 108
описание, 107
Заклинатель, 107, 113
сделки с элементами, 112
Заряд, 131
Засада, 164
Засада!, 160
Защита
Бури, 85
гром, 88
заклинатель, 109
землетрясение, 87
инферно, 88
ледник, 87
магия, 103
отряд, 160
потоп, 87
Защищать своих учеников, 54
Звездолёты повстанцев, 166
Звезды озаряют ночь, 94
Здание в огне!, 14
Землетрясение, 82, 83, 85, 87, 107
Земля, 110
Злодеи, 175
Знания, 94
Зовущие бездну, 89, 129
барьеры, 86
варианты и опции, 127
заметки дизайнера, 115
краткая версия, 116
масштабные ритуалы, 119
механика, 117
описание, 115–16
призыв, 117–19
связывание, 119
Зовущие Бурю(и), 82, 128
барьеры, 86
варианты и опции, 89
краткая версия, 82
механика, 83
навык, 85
описание, 82
Зовущие Свет, 89
Зовущий Гром, 82
Зовущий Инферно, 82
Золотые часы, 16
Зона(ы), 62, 163, 166
аспекты, 166
карточки, 163
Игровые ситуации, 141
Идеальный призыв, 14
Иммунитет к повреждениям, 157
Империя наносит
ответный удар, 168
Имя — это маска,
обращенная к миру, 96
Инстинкт, 54, 56
аспекты, 156
изменение, 55
Инструменты не так
важны, как руки, 99
Инферно, 82, 83, 84, 88, 107
Истина о том, кто ты есть, 98
История происхождения, 44, 173
окончание, 44
Источник, магия, 77, 79
Исход, 138
гром, 88
действие, Бури, 85
заклинатель, 109

землетрясение, 87
инферно, 88
ледник, 87
магия, 103
масштабные сражения, 164
отряд, 160
потоп, 87
разведка, 161
снаряжение, 160

К звездам, 97
Как с гуся вода, 34
Кибер-глаз, 152
Кибер-ноги, 153
Кибер-сердце, 151
Кибернетика, 151
Книги заклинаний, 117
Коллеблющийся, 164
Кольцо правды, 155
Контакты, 99
Контрпрограммирование, 161
Конфликты, 55
Копья со свежими древками, 97
Краткое состояние, 18, 19
Крестьянин, 91, 99
Кубики
другие, 66
красные и синие, 72
Кунг-фу, 148
существующие навыки, 149
трюки, 150
Куча мусора, 13

Легкая броня, 71
Легкое оружие, 71
Лёд, 110
Ледник, 82, 83, 84, 85, 87, 107
Лидер(ы), 163, 167
Липкое состояние, 18, 19
Лихие дуэли, 168
Личный транспорт, 170
Люк Скайуокер, 168

Магические сообщества, 101
Магия крови, 132
Магия, 76–77
аспекты, 81
варианты и опции, 106
дополнения, 81
заметки дизайнера, 101
и реальность, 101
краткая версия, 102
механика, 102
навык, 80, 102
система, 76
трюки, 81, 105
эффекты, 106

Магия, имеющая мнение, 78
Магнитный зацеп, 153
Малые улучшения, 152
Малые улучшения, 152
Ментальные зоны, 62
Маркеры на один сдвиг, 60
Маркеры стресса, 52
другие варианты, 60
Мартина Равнодушного надо
остановить, 15
Мастер стиля богомола, 148
Масштаб, 67
как дополнение, 66
ступени, 67
Масштабные сражения, 163–67

победа, 167
порядок игры, 167
Межпространственный
путешественник, 173
Места силы, 133
Местные торгоши наркотой, 64
Молния, 110
Монстр(ы), 156
способности, 157
Монстры из нескольких зон, 158
Монтаж, создание, 65
Море, 89
Мотивация, 54, 56
открытие, изменение, 55
Мощь Имперского флота, 164
Моя проверенная
модифицированная XM21, 16
Моя рука движет миром, 95
Мы скачем как единое целое, 97

Навык Заклинатель, 109
Навык тренер Сгустков, 113
Навязывание
гнетущая атмосфера, 176
создание приключений, 45
Наклонные колёса, 170
Налить винишко, 150
Насос, 136, 137
Насыщенное приключение, 49
Не дать копам арестовать
моего босса, 56
Не могу держать язык за зубами, 34
Не пускать персонажей игроков, 55
Не шути со мной, 35
Небольшая уязвимость, 157
Тяжелая и неудобная, 155
Нейроинтерфейс, 153
Нейтральная магия, 78
Непреодолимые
обстоятельства, 176, 177
Непроходимая чаща, 164
Неровный прицел, 73
Несколько чистых улиц, 64
Несломленный, 95
Ни шагу без укрытия, 14
Навык(и), 22, 25, 144
аспекты и, 25
выбор новых, 44
дополнительные, 31
кунг-фу, 149
магия, 80, 102–3
модули, 29–31
новые, 139
призыв Бури, 85
призыв, 112
супернавыки, 174
улучшение, 30
улучшения, 114
уровень силы, 47
уровни, 29
функции, 27–28
Никто не может сковать Гиганта, 95
Ниндзюцу, 148
Ниндзя Клана Змеи, 13
Ничья
преодоление, 109
создание преимущества, 109
Ногти-бритвы, 153

Обваливающийся потолок, 14
Обман, 96
Обновление, 63, 140

настройка стартового, 37
слабые, 178
трюки и, 139
уменьшение, 37
уровень силы, 47
Обреченный силами Ада
бродить по земле, 175
Обучался в Уданском
монастыре, 148
Обычное оружие, 71
Оглушен, 88
Огнеметы!, 160
Огонь, 110
Ограничение(я), 138, 139
 применения, 139
 ситуации, 139
Око видит все пути, 94
Око смотрит во все стороны, 94
Око, 91, 93-94
Опасные аспекты зон, 62
Орк (раса), 43
Оружие
 альтернативы, 70
 аспекты, 71
 красные кубики, 72
 рейтинг, урон, 70
Ослабленные аспекты, 15
Основные понятия
 подразделений, 163
Особый аспект, 139
Остроглазый эльф-разведчик, 13
Отвлёкся, 73
Отель должен работать как часы, 55
Отметка Визиря, 91, 92
Отмечен (Визирем), 91
Отмечен Гигантом, 91, 92
Отмечен Крестьянином, 92
Отмеченный Крестьянином, 92
Отряд
 броски навыков, 162
 концепция, 159
 навыки, 159
 операции, 160
 примеры трюков, 160
 проблема, 159
 снаряжение, 160
 создание, 159
Оттенки магии, 78
Отточенные чувства, 15
Очень Большие Монстры, 158
Очки подразделений, 166
Очки рока, 119, 120

Падающий пьяница, 150
Паникующая пехота, 160
Передвижение сквозь зоны, 62
Персонаж
 опции создания, 40
 создание, 9
Персонажи ведущего
 история происхождения, 44
Пирамида навыков, 26
Плохой обзор, 73
Пневмо-удар, 153
Побочные последствия, 61
Погони, 52-53
Подгнившие опоры, 14
Поддержки пьяница, 150
Подкожная броня, 153
Подкрепление совпадениями, 96
Подпалины на стенах, 14
Подразделение(я), 163

аспекты, 166
действия, 163
качество, 165
навыки, 165
Подходы, 24, 25
Поедать мозги, 156
Покой, 89
Поле боя, 163
 создание, 166
Полезности, 34
Последствия, 18, 60-61, 145
 слабые, 178
 сообщники, союзники, 68
Поступь Гиганта, 95
Потоп, 82, 83, 87, 107
Потушить огонь!, 55
Пошатнувшаяся уверенность, 169
Правила, 8, 9
Превосходство, 168, 169
Пределы, 131
 магии, 77, 79
Предметы силы, 132
Приехал по поручению
 федералов, 68
Прижатие, 164
Призванная сила, 131
Призыв для эффекта, 12
Призыв, 112
 Зовущие Бездну, 117-19
 Бурь, 89
Призыв, многоуровневый, 13-14
Приключения Робин Гуда, 168
Прикосновения Дим Мак, 149
Присматриваю за гостями
 Бейкер стрит, 68
Провал
 преодоление, 109
 создание преимуществ, 109
Проводник из охраны, 56
Провокация, 27, 28, 98
Проглуки под руку с грозой, 98
Продавать наркотики дешево, 55
Продавать наркотики
 по рыночным ценам, 55
Продажные полицейские, 64
Пропуск журналиста, 16
Прослушка разума, 12
Протезы, 151
Профессии, 24, 25, 40, 41, 42
Прыгнули выше головы, 159
Псалом замков, 96
Псы войны, 159, 162
Пункты маны, 132-33
Пушка с магнитным
 крюком, 154, 155
Пьяница оступается, 150
Пьяный мастер, 150
Пьяный размах, 150
Пьяный тычок, 150
Пятиступенчатая коробка передач,
 инжекторный двигатель, 170

Рабы, 108, 110, 111
Разведка, 161
 примеры трюков, 161
Разведка, 164
Развитие, Шесть Визирей, 100
Разминка для мозга, 5
Разум — величайшая гора, 95
Разъяренные берсеркеры, 164
Раненые прохожие, 61
Расследование, 93

Расы, 40, 41, 43
Револьвер, 16
Реки золота, 98
Ремесло, 99
Ресурсы, 98, 142
Риск, магия, 78
Ритуал(ы), 119
 аспекты, 120
 магия, 89
Рыцарь Звезд, 26
Рыцарь Звезд, отступник, 26
Рыцарь Чаши, 25
Рыцарь, 26

С горла, 150
Самый быстрый стрелок Запада, 13
Свернули, 60
Свет, 89
Свободные навыки, 25
Связи тянутся за горизонт, 99
Связывание, 119
Сглаз, 105
Сглаз, 105
Сгусток(и), 108, 110, 111
 повелители, 113
 тренировка, 114
Сенешаль, 91, 98
Сеттинг, 143
 аспекты, 64
 изменение, 64
Сила в долг, 132-33
Сила одного становится
 силой многих, 99
Сила, 92
Сила(ы), 81
 Бездна, 116
 заёмная, 113
 имена, 96
 существа, 120
 части, 138
Силач, 26
Силён как бык, 13, 34
Сирано де Бержерак, 168
Ситуативные аспекты, 54, 158
 подрыв, 14
Ситуации доступа, 141
Ситуации мира, 141
Ситуации, 141, 142
Скалистая местность, 164
Склонность к переменам, 157
Скрытность, 96
Скрытый отсек, 153
Слабый призыв, 13
Слегка барахлит
 на дне морском, 155
Следовать приказам босса, 55
Сложность призыва, 117, 118
 глаза Лазаря, 123
 гриб-санитар, 126
 жуки-пожиратели ран, 121
 фриит, 124
 черви-молнии, 122
 Щеголь, 125
Сложность расшифровки, 117, 118
Слуга, 108, 110, 111
Служебный револьвер отца, 16
Смерть приходит за каждым!, 176
Снайперская винтовка, 16
Снаряжение
 отряд, 160
 примеры трюков, 160
Снаряжение, 154-55

аспекты, 16
Снегопад, 89
Совмещенные трюки, 35
Соглашения, 8-9
Соединение форм, 99
Соедините точки, 66
Создание игры, баланс, 128-29
Создание преимуществ
бури, 85
гром, 88
заклинатель, 109
землетрясение, 87
инферно, 88
ледник, 87
магия, 103
масштабные сражения, 164
отряд, 160
потоп, 87
снаряжение, 160
Создание приключений, 45
Солдат, 90, 91, 97
Сообщники, 68, 175
Состояние, голоден, 18
Состояние, зол, 18
Состояние, измотан, 18
Состояние, напуган, 18
Состояние, ранен, 18
Состояние, сломлен, 18
Состояния, 18-19
Состязания, 55
Сотворение заклинаний, 131
Сохранить свою работу, 56
Социальные зоны, 62
Социальный конфликт, 54
Союзники, 68
 постоянные и временные, 68
Спасти свою шкуру, 55
Специализированный навык, 29
Список навыков
 большие шаги, 26
 добавление, убирание, 23
 новые, 24
 подгон, 23
 расширение, сужение, 23
 «рескин», модификация, 23
 структурные изменения, 26
Список событий, 46
Спутники, 108, 110, 111
Сражения отрядов, 162
Средняя броня, 71
Стазис, 89
Стартовые трюки, 36
Стиль Скрытого Лезвия, 149
Стильный успех
 преодоление, 109
 создание преимуществ, 109
Стойкость, повышение, 114
Страх перед [персонажем], 137
Стрела, 136, 137
Стрельба, 27, 28, 97
Стресс, 145
 уровень силы, 48
Стартовое обновление, 37
Структура, Визирь, 100
Субъект заклинания, 104
Супергероика, 49
Супергерой, 173-74
 навыки, 174
Супертрюки, 174-75
Суровый нуар, 49
Существа
 примеры, 121-26

силы и, 120
Существа силы, 133
Сфокусированный навык, 29
Сцены восстановления, 63
Сцены размышления, 63
Сцены-флэшбэки, 63
Счетчик(и) стресса, 52-53
 богатства, 69
 минимум, 178
 сообщники, союзники, 68
Телосложение, 95, 149
Тёмные визирь, 100
Тёмные зовущие, 89
Тень, 91, 96
Термооптический камуфляж, 153
Тесные зоны, 62
Только бонус, 60
Только ветер под нашими
 копытами, 97
Только ветер узнает
 о моем уходе, 96
Тон, магия, 77, 78
Топографические карты, 160
Транспорт, 170
 правила, 172
 различных категорий, 172
 ремонт, 170
 трюки, 172
 урон, 172
Тренированный навык, 29
Три мушкетера, 168
Трудно убить, 157
Трюк(и), 34, 140, 145
 выбор новых, 44
 кунг-фу, 150
 магия, 81, 105
 настройка стартовых, 36
 настройка цены, 37
 обновление и, 139
 супертрюки, 174-75
 транспорта, 172
 уровень силы, 47
 цена, 36
Тьма, 89
Тюнинг машины, 172
Тяжелая броня, 71
Тяжело прижать, 160
Тяжелое оружие, 71
Угон машины, 172
Удар молнии, 88
Удру Хай убил мою семью, 14
Ужас, 137
Ужас, 176-78
 элементы, 176
Указ, 143
Украсть слова у ветра, 96
Укрепленный, 172
Улучшение, атака дыханием, 114
Улучшение, панцирь, 114
Улучшение, прочный панцирь, 114
Улучшения, 114, 151
 виды, 152
 минусы, 153
 примеры, 152-53
Уместный призыв, 13
Ураганный шаг, 35
Уровень силы, 47-48
 Визирь, 100
 примеры, 49
Усиление открыт для удара, 150

Усиление потерял равновесие, 150
Усиление, 73
Условия, сообщники, союзники, 68
Успех
 преодоление, 109
 создание преимуществ, 109
Устрашение, 164
Устройства, 154
 дополнительные недостатки, 155
 трюки, 154
 функции и недостатки, 154
Ухоженный кольт .45, 16
Учёт маленьким вещам, 96
Уязвимость, 157
Фехтовальщик, 26
Французский бокс, 148
Фриит, 124
Фэн шуй, 105
Хакинг системы, 8
Хорошее снабжение, 160
Хороший друг доктора Ватсона, 68
Цель заклинания, 104
Цена(ы)
 магия, 77, 78
 сообщники, союзники, 68
Цепная молния, 88
Цистерны пропана, 14
Части головоломки, 93
Черви-молнии, 122
Чернильная темнота, 14
Чертоги разума, 93
Шаг вниз, 60
Шаг сквозь тень, 144
Шатающийся пьяница, 150
Шерлок Холмс, 68
Шесть богоульств, 136-37
Шесть визирей, система, 90
Широкие трюки, 35
Шквальный огонь, 62
Щеголь, 125
Щит для союзников, 34
Экстремальное усилие, 60
Элементаль(и), 107, 108
 бонусы, 110
 в бою, 113
 кратко, 110
 сделки, 112
Эльф (раса), 43
Эмпатия, 99
Энергия, 89
Эпизодический транспорт, 170
Эррол Флинн, 168
Это ловушка!, 164
Эффекты шляпы, 134
Эффекты, 134, 143
 настройка, 135
Я потеряла свою
 единственную любовь, 175
Ярость берсерка, 34
Ярость, 92

ID

Имя

Обновление

Описание

FATETM

CORE SYSTEM

АСПЕКТЫ

НАВЫКИ

Концепция									
Проблема									

ТРЮКИ

ФИЗ. СТРЕСС (Телосложение)

МЕНТАЛЬН. СТРЕСС (Воля)

1 1 2 3 4	КРАТКИЕ	ЛИПКИЕ	ДОЛГИЕ
1 2 3 4	1 3ол	2 2змотан	4 4Сломлен
1 2 3 4	1 2апуган	2 2Голоден	4 4Ранен

Проходит, когда вы можете перевести дух и успокоиться.

Остаётся отмеченным, пока не выполнено определенное условие (поеть, поспать).

Требуется действия восстановления, чтобы начать снятие. Второй маркер можно отметить, только если первый снят.

ISBN 978-5-9905271-4-0

Подписано в печать 15.06.2017 г.
Формат 70х100¹/₁₆. Бумага офсетная.
Печать цифровая. Тираж 200 экз.
Заказ № 67963.

Отпечатано в типографии «OneBook»
ООО «Сам Полиграфист»
129090, г. Москва, Протопоповский пер., д. 6.
www.onebook.ru