**Fate Accelerated Edition**

# 

# Документ с предварительной вёрсткой: [FAE (A4).pdf](https://docs.google.com/file/d/0BwvTkAXMXBdXMnlFcTY4WVg5MTQ/edit?usp=sharing)

# Терминология

* aspect - аспект
  + concept - концепция
  + trouble - неприятности
  + invoke an aspect - обратиться к аспекту
  + compel an aspect - навязать аспект
* challenge - вызов
* contest - состязание
* conflict - сражение
* exchange - раунд
* outcome - исход
  + fail - провал
  + tie - ничья
  + success - успех
  + success with style - блестящий успех
* stunt - приём
* boost - фора
* approach - подход
  + Careful - внимательно и осторожно, аккуратно
  + Clever - умно и расчетливо
  + Flashy - впечатляюще и ярко
  + Forceful - сокрушительно и неудержимо
  + Quick - быстро и ловко
  + Sneaky - коварно и незаметно
* milestone - веха
* fate points - очки судьбы
  + refresh - удача?
* mook - статист
* concession - уступка

## 

## Стили

Термин: аспект, приём, раунд, неприятности, навязывание аспекта.

Аспект: лучший боец в городе, хранитель древней традиции, алкаш и пьяница.

Пример: я выхватываю меч и бросаюсь на зомби, пользуясь тем, что он медлителен.

Дополнения из предрелизной версии FAE: вы можете представить нескольких статистов как один отряд.

# 

# 

# Как приступить к игре

Помнишь книги, в которых юные чародеи противостоят Тёмному лорду? Фильм, рассказывающий о том, как гномы сражаются за свой подгорный дом, захваченный драконом? Мультсериал про мистических рыцарей, поддерживающих порядок в галактике с помощью армии клонов?

Разве они не *великолепны*?

Эта книга даёт тебе возможность почувствовать себя на месте героя одной из таких историй.

*Fate Accelerated Edition* — это настольная ролевая игра, в которой ты и твои друзья собираетесь, чтобы вместе рассказать увлекательную историю, полную опасностей и захватывающих приключений. Возможно, тебе уже доводилось играть в подобные игры: к примеру, *«Dungeons & Dragons»* — одна из самых популярных. Если же нет — не беспокойся, этот буклет поможет разобраться, что к чему.

Чтобы начать играть, тебе понадобится:

* **От трёх до пяти человек**. Один из вас станет ведущим, остальные — игроками. О том, что это означает, читайте дальше.
* **Набор кубиков FATE** — минимум, четыре штуки. Желательно — по четыре у каждого за столом. Кубики FATE — это особые игральные кости, две грани которых помечены плюсом (**+**), две — минусом (**-**), а две пусты (**0**). Их можно приобрести в магазине настольных игр, или сделать самому из обычных кубиков с помощью маркера
* Вместо кубиков можно использовать **колоду FATE**. Карты в ней подобраны по числу и значению таким образом, что каждая вытянутая карта соответствует броску кубиков.
* **Листы персонажа**, по одному на каждого игрока. Их можно скачать с сайта [www.evilhat.com](http://www.evilhat.com).
* **Бумажки для заметок**, клеящиеся или обычные. Или просто небольшие карточки.
* **Жетоны** для подсчёта очков судьбы. Это могут быть покерные фишки, бусины, монеты или другие мелкие предметы. Возьми с запасом: 30-40 должно хватить для игры.

Подготовка закончена? Следующая глава расскажет о том, как использовать *Fate Accelerated Edition*для совместного создания историй.

# Рассказываем истории вместе

Итак, вы собрались с друзьями, запаслись кубиками, приготовили карточки — вы готовы играть в *Fate Accelerated Edition* (в дальнейшем мы будем называть её просто *FAE*). Ну что ж, пора рассказать парочку историй!

## Что значит «рассказывать истории»?

*FAE* целиком и полностью посвящена созданию историй. Вы придумываете персонажей и вместе с ними переживаете воображаемое приключение. И каждый вносит в историю свою лепту.

Считай, что речь идет о нравящемся тебе приключенческом фильме, компьютерной игре или телесериале, герои которого участвуют в увлекательных приключениях. Например, *«Легенде о Корре»*, *«Звёздных Войнах»*, *«Мстителях»*, *«Зельде»*, *«Докторе Кто»*, или *«Властелине Колец»*. А сейчас представь похожую историю, в которой решения за героев принимают не писатели и сценаристы, а ты и твои друзья, собравшиеся за игровым столом. И каким будет следующий поворот сюжета, зависит только от вас.

Порой кто-то из игроков описывает действия и решения персонажей, и ты не знаешь, удастся ли ему задуманное, и чем это обернется. В этом случае просто бросьте кубики, и они подскажут, каков будет результат. Чем выше значение, выпавшее на костях, тем больше шансов на то, что всё пройдёт благополучно.

## И как же нам в это играть?

Прежде всего вы должны решить, какую именно историю вы хотите рассказать. Какой жанр вам интересен? Фэнтези? Научная фантастика? Приключения в современном мире? Будете ли вы играть во вселенной любимого телесериала, комикса или фильма, или вам по душе мир, который вы придумаете сами? Несколько советов о том, как создать основу игрового мира, вы сможете найти в главе *«Создание игры»* в *Fate Core.*

Затем решите, кто из вас станет игроками, а кто — ведущим. Игроки — все, кто собрался за столом, кроме одного человека. Каждый игрок берёт на себя роль одного персонажа в истории, влезает в его шкуру и принимает те решения, который принимал бы этот персонаж игрока. Тот из вас, кто не будет участвовать в игре в качестве игрока, называется ведущим. Ведущий создает препятствия, которые игроки должны преодолеть. Также он изображает персонажей ведущего — то есть всех персонажей, кроме тех, которыми управляют игроки.

Итак, вы решили, кто из вас станет ведущим, и определились с жанром и стилем истории, которую хотите рассказать. Пришла пора создавать персонажей, и этому посвящена следующая глава.

## Что значит рассказывать истории «вместе»?

Все, сидящие за игровым столом, как ведущий, так и игроки, в ответе за то, какой получится их общая история. Когда ты принимаешь решение за своего персонажа (или персонажа ведущего, если тебе досталась эта роль), помни о двух вещах.

Во-первых, попробуй встать на место персонажа и представить, как бы он поступил в этот момент — даже если тебе самому этот поступок представляется не лучшей идеей. Если ты играешь за персонажа, который иногда принимает неудачные решения, не бойся сделать такой выбор за него намеренно.

Во-вторых (и это действительно важно), не забывай об истории, которую вы создаёте. Выбирай поступки, которые сделают её лучше: более интересной, более увлекательной, более забавной. Ты придумал поворот сюжета, при котором другой персонаж сможет раскрыть себя во всем великолепии? Это серьезный аргумент, чтобы выбрать такой поворот.

Так и рассказывают истории *вместе:* не боясь того, что твой персонаж допустит ошибку, и принимая решения, которые сделают историю интересней для всех сидящих за игровым столом, не только для себя.

# Кем бы ты хотел быть?

Как только вы решили, какую именно историю вы будете сочинять, ты решаешь, каким будет твой персонаж: как он выглядит, в чём он хорош, и во что он верит.

## За каких персонажей я могу играть?

Прежде всего подумай об игровом мире, в который тебе вскоре предстоит погрузиться, и выбери свой путь в нём. Кем бы ты хотел стать? Ваша игра о школе волшебства? Сыграй юного чародея. Игра о космической войне со зловещей империей? Создай космического пилота. Не забывай, что твой персонаж должен как-то общаться и действовать заодно с персонажами других игроков. Дай ему причину для этого.

## Как мне создать персонажа?

Пришло время для записей. Ты можешь вести их на распечатанном листе персонажа карандашом или использовать заполняемый pdf-документ на своём планшете или ноутбуке. Главное, чтобы у тебя была возможность изменять и стирать записи.

### В двух словах об аспектах

Аспект — это слово, фраза или предложение, описывающая что-то очень важное для твоего персонажа. Это может быть жизненное кредо, черта характера, описание отношений с другим персонажем, ценный предмет, или любая другая деталь, которая столь же значима для образа персонажа.

Аспекты позволяют тебе влиять на историю в ситуациях, связанных с особенностями, навыками или проблемами твоего персонажа. Ты можешь использовать их, чтобы задавать факты об игровом мире: такие как наличие магии или существование полезных союзников, опасных врагов или тайных организаций.

У твоего персонажа есть лишь несколько (от трёх до пяти) аспектов, включая его концепцию и неприятности. Мы обсудим аспекты более подробно в главе *«Аспекты и очки судьбы»*, но общее представление о них ты уже получил.

### Концепция

В первую очередь определись с концепцией персонажа. Концепция — это короткая фраза, метко описывающая сущность персонажа: каков он, чем занимается, кто он «по жизни». Постарайся при этом учесть две вещи: как она может облегчить персонажу жизнь, и как она может подкинуть ему проблем. Хорошая концепция обеспечит и то и другое.

Примеры: капитан судна «Кошачий ус», заклинатель Солнца из Андралийской пустыни, главный полевой агент IGEMA.

### Неприятности

Теперь реши, что служит источником проблем для персонажа. Это может быть персональная слабость, заклятый враг (непременно пылающий жаждой мести) или важные обязательства — словом, всё, что способно осложнить персонажу жизнь.

Примеры: Стальные убийцы хотят моей смерти, магия есть — ума не надо, я должен присматривать за младшим братом.

### Ещё один аспект

Запиши ещё один аспект. Попробуй придумать что-то важное или интересное, что известно о персонаже. Может быть, он самый сильный парень в городе? Или он владеет мечом, оставившим свой след в истории? Он любит потрепать языком? А может быть, он сказочно богат?

### По желанию: ещё один-два аспекта

Если хочешь, можешь придумать еще один или два аспекта. Они могут описывать отношения с персонажами других игроков или ведущего. Или, как третий аспект, придуманный ранее, они могут рассказывать нечто особенно интересное о твоём герое.

Или если хочешь, отложи выбор, оставив один или оба аспекта пустыми. Тогда ты сможешь определиться с ними позже, уже в ходе игры.

### Имя и внешность

Опиши, как выглядит твой персонаж, и дай ему имя.

#### Создание персонажа (краткая сводка)

1. Впиши два главных аспекта: концепцию и неприятности.
2. Впиши ещё один аспект.
3. Дай персонажу имя и опиши, как он выглядит.
4. Выбери его подходы.
5. Удача равна 3.
6. Можешь записать ещё один-два аспекта и описать приём прямо сейчас или сделать это во время игры.

#### Лестница

В FATE используется «лестница» эпитетов и соответствующих им численных значений. Она описывает то, насколько персонаж владеет разными подходами, результаты бросков, сложности действий и другие вещи.

* +8 Легендарный
* +7 Эпический
* +6 Фантастический
* +5 Превосходный
* +4 Отличный
* +3 Хороший
* +2 Уверенный
* +1 Средний
* 0 Посредственный
* -1 Слабый
* -2 Ужасный

### Подходы

Следующий шаг — определить подходы твоего персонажа.

Подход описывает то, *какими средствами* персонаж добивается своих целей. Существует шесть подходов, которыми обладает каждый персонаж:

* Внимательно и осторожно
* Умно и спланированно
* Впечатляюще и ярко
* Сокрушительно и неудержимо
* Быстро и ловко
* Коварно и незаметно

Каждый подход характеризуется значением. Выбери один хороший (+3) подход, два уверенных (+2), два средних (+1) и один посредственный (+0). Ты сможешь улучшить их в ходе приключений. Что означает каждый из подходов и как их использовать, рассказывается в главе *«Как добиваться своего: действия, методы и исходы»* (страница ХХ).

Подходы твоего персонажа могут многое сказать о нём. Вот несколько примеров:

* Громила: Сокрушительно и неудержимо +3, Внимательно и осторожно +2, Впечатляюще и Ярко +2, Подло и незаметно +1, Быстро и ловко +1, Умно и спланированно +0
* Чемпион: Быстро и ловко +3, Сокрушительно и неудержимо +2, Впечатляюще и Ярко +2, Умно и спланированно +1, Внимательно и осторожно +1, Подло и незаметно +0
* Трикстер: Умно и спланированно +3, Подло и незаметно +2, Впечатляюще и ярко +2, Сокрушительно и неудержимо +1, Быстро и Ловко +1, Внимательно и осторожно +0
* Страж: Внимательно и осторожно +3, Сокрушительно и неудержимо +2, и Умно и спланированно +2, Подло и незаметно +1, Быстро и ловко +1, Впечатляюще и ярко +0
* Вор: Подло и незаметно +3, Внимательно и осторожно +2, Быстро и ловко +2, Умно и спланированно +1, Впечатляюще и ярко +1, Сокрушительно и неудержимо +0
* Сорвиголова: Впечатляюще и ярко +3, Быстро и ловко +2, Умно и спланированно +2, Сокрушительно и неудержимо +1, Подло и незаметно +1, Внимательно и осторожно +0.

### Приёмы и удача

Приём — это особое умение, которым обладает персонаж. Оно используется вместе с одним из подходов, но помогает получить дополнительное преимущество в определённой ситуации (как правило, бонус +2 к броску кубиков). Подробнее о том, как работают приёмы, мы расскажем в отдельной главе. Ты можешь выбрать один приём перед началом игры или же добавить его в процессе. Позднее, при развитии персонажа, ты сможешь вписать в лист своего персонажа новые приёмы.

Удача — это количество очков судьбы, с которым персонаж начинает каждую игровую сессию, если предыдущую сессию он закончил с меньшим количеством удачи. Изначально, оно равно 3, однако каждый новый приём *помимо* первых трёх снижает их количество на единицу — в сущности, первые три трюка бесплатны. Увеличить его можно при развитии персонажа. Ни при каких условиях удача не может падать ниже единицы.

#### Сколько приёмов?

По умолчанию мы предлагаем начинать игру с одним приёмом.

Однако, если ты играешь в FAE первый раз, может оказаться, что первый приём проще выбрать, уже поиграв какое-то время и получив представление о том, какой приём окажется хорошим. В таком случае просто добавь приём во время игровой сессии или в её конце.

С другой стороны, если ты — опытный игрок в FATE, ты можешь заглянуть дальше и прочитать, что, как и в Fate Core, твой персонаж может иметь три бесплатных приёма, прежде чем они начнут стоить удачу. В этом случае, руководствуйся наименее опытным участником группы: если новенький в игре берёт один трюк, то и тебе стоит ограничиться одним; если за столом сидят ветераны FATE, желающие начать с более сильными персонажами, возьми сразу все три приёма.

# Как добиваться своего: подходы, действия и исходы

Пришло время действовать. Нужно перепрыгнуть с крыши одного вагона несущегося поезда на другой? Найти в огромной библиотеке столь необходимое заклинание? Отвлечь стражника, чтобы незаметно проникнуть в крепость? Так как же узнать, добьётся ли персонаж успеха и чего ему это будет стоить?

#### Время действовать! (краткая сводка)

1. Опиши, что хочет сделать персонаж. Посмотри, может ли кто-то или что-то остановить его.
2. Реши, какое действие ты предпринимаешь: *создаешь преимущество*, *преодолеваешь препятствие*, *атакуешь* или *защищаешься*.
3. Выбери свой подход.
4. Брось кубы и добавь к результату значение подхода.
5. Реши, стоит ли использовать аспекты, чтобы улучшить бросок.
6. Определи исход действия.

Ты начинаешь с описания того, что твой персонаж пытается сделать. Выбранные аспекты — это хорошая подсказка к тому, на что он *вообще способен*. Если у героя есть аспект, подразумевающий магические способности, ты можешь применить заклинание. Если аспекты описывают его как мечника, он может выхватить клинок из ножен и ринуться в бой. Такие детали описания не отражаются в игровой механике: бонус от умения владеть мечом или сокрушительного заклинания ты получишь лишь в том случае, если решишь потратить очко судьбы на обращение к соответствующему аспекту. (См. стр. ХХ). Зачастую возможность установить какие-то факты, относящиеся к истории, которую дает аспект, является сильным преимуществом сама по себе.

Но как понять, преуспел ли ты? В некоторых случаях действие оказывается успешным автоматически — просто потому что оно несложное или никто не пытается тебя остановить. Но когда результат не столь очевиден, или же когда провал может привести к интересному сюжетному повороту, в дело вступают кубики.

## Кубики или карты

Какими бы умениями ни обладал персонаж, очень часто исход действия решает случай. Для введения в игру элемента случайности используется два метода: бросок кубиков или вытягивание карты из колоды FATE.

Кубики FATE (иногда называемые кубиками FUDGE по названию игры, в которой они впервые использовались) — один из способов определить исход действия. Кубики FATE всегда кидаются по четыре штуки. На каждом из них выпадает -1, 0 или +1, а чтобы получить результат броска, нужно сложить все выпавшие значения. Например:

* **+ - 0 +** = +1
* **+ - 0 0** = +0
* **+ + + -** = +2
* **- 0 0 0** = -1

*Колода FATE* — это колода карт, воспроизводящая статистическое распределение бросков кубиков FATE. Её можно использовать вместо кубиков — оба метода отлично работают.

Эти правила подразумевают, что используются кубики FATE, но вы с друзьями можете выбрать тот метод, который вам больше нравится. Каждый раз, когда в тексте встречается указание бросить кубики, вместо этого можно вытянуть карту из колоды FATE.

|  |
| --- |
| Если нет кубиков FATE |
| Если у тебя нет набора кубов FATE, это не должно становиться препятствием для игры. Есть несколько способов обойтись обычными кубиками:   * Самый простой, но не самый удобный - просто пересчитывать значения по системе: 1-2 = -1; 3-4 = 0; 5-6 = +1. * Второй вариант чуть сложнее - превратить обычные кубики в кубики FATE (если их, конечно, не жалко). Всё, что для этого потребуется - маркер и следующая схема в качестве руководства:      * В крайнем случае, если с кубами всё совсем плохо, возьми два разноцветных шестигранника, один станет “положительным”, второй - “отрицательным”. Результат их броска — разность от -5 до +5. Это простой, но в то же время очень грубый метод, который даёт совсем другой разброс значений. |

## 

## Исходы

После того, как ты бросил кубики, добавь бонус от подхода (это мы обсудим через секунду) и другие бонусы от аспектов и приёмов. Сравни результат с целевым числом. Это либо фиксированная сложность (страница ХХ), либо результат броска ведущего за своего персонажа. Сравнивая эти значения, ты можешь получить один из четырех исходов:

* **Провал**: твой результат **меньше** результата противника.
* **Ничья**: твой результат **равен** результату противника.
* **Успех**: твой результат **больше** результата противника.
* **Блестящий успех**: твой результат **превосходит** результат противника **на три или больше**.

Теперь, когда мы разобрались в вариантах исхода, самое время поговорить о действиях и том, что при их совершении обозначают разные исходы.

#### Вкратце о действиях

Создание преимущества (создание или обнаружение аспекта):

* Провал: нулевой результат, или создание аспекта, бесплатный вызов которого получает противник
* Ничья: фора при создании; аналогично успеху при обнаружении
* Успех: создание и обнаружение аспекта с одним бесплатным вызовом
* Блестящий успех: создание и обнаружение аспекта с двумя бесплатными вызовами

Создание преимущества (использование известного аспекта):

* Провал: нулевой результат.
* Ничья: бесплатный вызов известного аспекта.
* Успех: бесплатный вызов известного аспекта.
* Блестящий успех: два бесплатных вызова известного аспекта.

Преодоление препятствия:

* Провал: неудача или успех за высокую цену.
* Ничья: успех за невысокую цену.
* Успех: достижение цели.
* Блестящий успех: достижение цели и получение форы.

Атака:

* Провал: нулевой результат.
* Ничья: получение форы.
* Успех: нанесение урона.
* Блестящий успех: нанесение урона; можно уменьшить урон на 1, чтобы получить фору.

Защита:

* Провал: испытываешь последствия успеха противника.
* Ничья: посмотри на тип действия противника, чтобы узнать что произошло.
* Успех: противник не достигает желаемого.
* Блестящий успех: противник не достигает желаемого; ты получаешь фору.

## Действия

Итак, ты описал, что пытается сделать твой персонаж, и ведущий решил, что успех ему не гарантирован. Ещё раз подумай, какое действие лучше всего описывает то, чего персонаж желает достичь. Есть четыре варианта действий, и они охватывают все, что можно попытаться сделать.

### Создание преимущества

Создание преимущества — это все, что должно помочь тебе или твоим товарищам. Потратить несколько драгоценных секунд, чтобы точно прицелиться из протонного бластера, провести несколько часов за исследованиями в библиотеке или сбить с ног бандита, пытающегося ограбить вашего героя — всё это отличные примеры. Тот, против кого направлено это действие, может попытаться препятствовать ему, используя действие защиты. Игромеханически создание преимущества выражается в одной из трех вещей: ты создаешь новый аспект ситуации, узнаёшь об уже существующем, но ранее неизвестном тебе аспекте ситуации или персонажа, либо используешь существующий аспект себе во благо. (Подробнее об аспектах см. стр. ХХ).

Если ты создаёшь новый аспект или пытаешься узнать существующий:

* Провал: либо у тебя вообще не получилось создать или узнать аспект, либо же ты сделал это, но бесплатный вызов аспекта получает не твой герой, а его *противник*. Второй вариант используется, если аспект, который ты пытался создать или выявить, является чем-то, чем могут воспользоваться другие (например, «пересеченная местность»). Аспект может понадобиться переименовать, чтобы отразить, что помогает он противнику — решите, как он будет называться вместе с участником игры, управляющим твоим соперником. Созданный аспект можешь вызвать и ты, но по обычным правилам — потратив очко судьбы.
* Ничья: если ты пытался создать новый аспект, ты получаешь фору — одноразовый аспект. Назови его и используй — после этого он пропадает (очки судьбы при этом не тратятся). В случае выявления существующего аспекта, ничья считается успехом.
* Успех: ты создаешь или обнаруживаешь аспект и можешь бесплатно вызвать его один раз. Ты можешь передать бесплатный вызов своему союзнику. Запиши название аспекта на листе бумаги и выложи его на стол.
* Блестящий успех — всё то же самое, но ты или твой союзник можешь вызвать аспект *дважды*, не тратя очков судьбы.

Если ты пытаешься воспользоваться известным тебе аспектом:

* Провал: тебе не удалось извлечь дополнительное преимущество из аспекта, так что, если ты хочешь воспользоваться им, придётся заплатить очко судьбы.
* Ничья или успех: ты получаешь один бесплатный вызов аспекта, которым ты или твой союзник можете воспользоваться позднее. Чтобы отразить это, на заметке с аспектом можно нарисовать круг, и отметить его, когда вызов будет использован.
* Блестящий успех: помести *два* бесплатных вызова на аспект. Ты можешь использовать их сам, или передать союзнику.

### Преодоление препятствий

Преодоление используется, когда тебе нужно справиться с чем-то, что стоит между тобой и твоей целью: взломать замок, перепрыгнуть через пропасть, избавиться от наручников или провести космолет через пояс астероидов. Попытка убрать неудобный аспект ситуации или повлиять на него обычно тоже является преодолением препятствия; о том, как это работает, мы поговорим в главе "Аспекты и очки судьбы" (страница ХХ).

Если в действие вовлечены другие персонажи, у них есть возможность помешать тебе, используя действие защиты.

* Провал: перед тобой встает сложный выбор: ты можешь просто потерпеть неудачу — дверь остаётся закрытой, бандит всё ещё преграждает тебе путь, вражеский звездолёт продолжает висеть на хвосте. Или твой герой можете преуспеть, заплатив за это высокую цену — потерять нечто важное для себя, получить ранение и т.д. Определить соответствующую цену тебе поможет ведущий.
* Ничья: ты получаешь желаемое, но за это придется заплатить определенную цену — к счастью, не слишком большую. Ведущий может добавить осложнение или поставить перед тобой сложный выбор (ты можешь спасти одного из своих друзей, но не другого), или придумать какой-то другой сюжетный поворот. Смотри главу «Успех, имеющий цену» в Fate Core.
* Успех: ты добился поставленной цели. Замок с щелчком открывается, ты проскальзываешь мимо бандита в дверях, тебе удаётся оторваться от инопланетного преследователя.
* Блестящий успех: то же самое, но вдобавок ты получаешь *фору*.

### Атака

Атака — это любое действие, направленное на причинение урона, телесного или психологического: взмах меча, выстрел из бластера или оскорбительная насмешка, выводящая жертву из себя (мы обсудим это в главе «Урон, стресс и последствия» на странице ХХ). Если кто-то получает слишком много урона, он перестаёт участвовать в сцене. Цель твоей атаки получает шанс использовать действие защиты, чтобы тебе помешать.

* Провал: атака не прошла. Противник парирует удар твоего клинка, выстрел уходит мимо цели, жертва смеется над оскорблением.
* Ничья: ты не нанес урона, но получаешь фору.
* Успех: удар достиг цели, ты наносишь урон, равный разнице между твоим атакующим броском и защитой противника.
* Блестящий успех: то же самое, но вдобавок ты можешь получить фору, снизив наносимый урон на единицу.

### Защита

Защита используется, когда ты активно пытаешься кому-то помешать: парируешь удар, стремишься удержаться на ногах после подсечки противника, удерживаешь проход и все в таком роде. Обычно это действие совершается *в чужой ход*, в качестве ответной реакции на действия других персонажей. Ты можешь использовать защиту и для того, чтобы помешать другим персонажам совершить небоевое действие или принять на себя атаку, направленную на другого персонажа, если способен это обосновать. Обычно для этого хватит простого согласия игровой группы, но ты можешь и указать на соответствующий аспект. В случае неудачного результата, последствия от него будешь испытывать ты.

* Провал: ты становишься жертвой того, что противнику дал его успех.
* Ничья или успех: для тебя не всё так плохо; посмотри на описание действия противника, чтобы узнать, чего он добился.
* Блестящий успех: твой противник не добивается желаемого, а ты получаешь фору.

### Помощь

Ты можешь помогать союзникам в их действиях. Когда ты пытаешься помочь другому герою, ты не совершаешь действия в раунде и описываешь, в чём именно проявляется твоя помощь. Твой союзник получит +1 за каждого помогающего ему. Обычно помогать таким образом могут только один-два человека, большее число начинает мешать друг другу. Количество возможных помощников определяет ведущий.

## Выбери подход

Как упоминалось в главе "Кем быть?", характер действий персонажа описывается одним из шести подходов:

* **Внимательно и осторожно:** такие действия требуют методичности, терпения и тщательного внимания к деталям. Прицеливание для снайперского выстрела, отключение сигнализации банка или несение ночной стражи.
* **Умно и спланированно:** действие требует быстрого мышления, решения сложных головоломок или учета множества переменных факторов. Примеры: восстановить работу компьютерной системы, уловить изъян в фехтовальном стиле противника или найти уязвимое место в крепостной стене города.
* **Впечатляюще и ярко**: цель такого действия — привлечь как можно больше внимания, придать вес своим словам и действиям. Оно полно стиля и зрелищности. Этот подход прекрасно описывает такие действия, как воодушевляющую речь перед солдатами своей армии, едкую насмешку над противником в поединке или создание красочной магической иллюзии.
* **Сокрушительно и неудержимо:** такое действие лишено всякого изящества и тонкости. В его основе — грубая сила и мощь любого характера. Примеры: одолеть в схватке медведя, внушить ужас головорезу или обрушить на головы врагов сокрушительное заклинание.
* **Быстро и ловко:** всё, что требует высокой реакции и координации движений. Уклониться от удара, поймать на лету стрелу, разоружить бомбу, отсчитывающую последние секунды до взрыва.
* **Коварно и незаметно:** действие, основанное на скрытности, уловках и обмане. Примеры: обчистить чужой карман незаметно для его обладателя, бросить песок в глаза противнику в бою, убедить стражей порядка в своей добропорядочности.

В начале игры каждому подходу персонажа соответствует число от 0 до +3 (в ходе истории этот показатель можно улучшить). Прибавь его к броску кубиков, чтобы понять, насколько успешным оказалось описанное тобой действие.

Вероятно, первое, что приходит тебе в голову — в любой ситуации выбирать подход, который даёт наибольший бонус. Не всё так просто. Выбор должен быть основан на описании действия, быть краткой его характеристикой. По меньшей мере он не должен выглядеть полной бессмыслицей. *Сокрушительно* ползти через тёмную комнату, прячась от стражи? Нет, это проверка того, насколько *незаметным* ты можешь быть. *Быстро и ловко* столкнуть с пути гигантский валун, преградивший дорогу повозке? Нет, для этого тебе потребуется *сокрушительная* сила.

Обстоятельства неизбежно будут накладывать ограничения на твои действия, так что порой тебе придется использовать подход, который не является сильной стороной твоего героя.

## Брось кубы и добавь бонус

Самое время бросить кубики. Добавь к полученному результату бонус от выбранного подхода. Если ты использовал один из своих приёмов, добавь бонус ещё и за него. Полученное значение — это твой результат. Сравни его с результатом противника (в роли которого обычно выступает ведущий или — куда реже — персонаж другого игрока).

## Реши, влиять ли на бросок

И последнее действие — реши, попытаешься ли ты улучшить бросок за счет аспектов. О том, как это сделать, подробно рассказано в главе «Аспекты и очки судьбы» (страница ХХ).

# Вызовы, состязания и сражения

Мы описали четыре действия (создание преимущества, преодоление, атаку и защиту) и четыре возможных исхода конфликта (провал, ничья, успех и блестящий успех). В этой главе рассказывается о том, как использовать их в игре.

Большая часть конфликтов, с которыми сталкивается персонаж вполне очевидны: переплыть бушующую реку, взломать сотовый телефон, суметь заметить важную улику. Всё, что необходимо сделать для проверки успеха, — это одно действие преодоления против установленного ведущим уровня сложности. Бросаешь кубики, сравниваешь результат со сложностью, продолжаешь игру.

Однако иногда всё куда сложнее.

## Вызовы

Вызов — это особенно сложная ситуация, которая требует череды действий преодоления и создания преимуществ. Каждое из них решает часть проблемы, с которой ты столкнулся. Успех всего вызова зависит от того, насколько успешным было каждое действие в цепочке. Как правило, для победы необходимо набрать определенное число успехов.

Если проблема, с которой столкнулись персонажи, достаточно сложная и ты считаешь, что её можно превратить в интересный вызов, попытайся разбить её на отдельные части или этапы, и считай каждый из них отдельным действием.

В зависимости от ситуации, в вызове может принимать участие как один персонаж, так и несколько. Это определяется из логики происходящего. Чтобы сделать вызов по-настоящему увлекательным, ведущий вовсе не обязан объявлять все этапы (и даже их количество) вызова заранее. Более того, он может изменять шаги с развитием ситуации, если это сделает её увлекательней.

Персонажи — экипаж корабля, попавшего в шторм. Невзирая на опасность, они решают продолжить путь и во что бы то ни стало добраться до места назначения. Звучит как вызов. Этапами в его разрешении могут стать: ремонт поврежденной оснастки судна, попытки успокоить паникующих пассажиров и сохранение правильного курса с учетом сложности навигации.

## Состязания

Когда несколько персонажей стремятся достичь одной и той же цели, но не пытаются при этом причинить вред друг другу, перед нами состязание. Общественные дебаты, стрелковый турнир или напряженная погоня — прекрасные примеры такого рода конфликтов.

Подобно вызову состязания проходят в несколько этапов-раундов. На каждом из них участники совершают действие преодоления, однако на этот раз цель — не преодолеть заданный мастером уровень сложности, а показать лучший результат. Если тебе это удалось, ты становишься победителем раунда (отметь это фишкой, или сделай пометку у себя в записях) и описываешь, как именно твой герой сумел обойти соперников. Если успех был не простым, а блестящим — отметь сразу две победы.

В случае ничьей, никто не получает победных очков: вместо этого происходит какой-то неожиданный поворот, который может изменить баланс сил — внезапно меняется местность или окружение, меняются условия состязания, или происходит влияющий на всех участников неожиданный поворот. Что это будет — решает ведущий, он создаёт новый аспект ситуации и вводит его в игру.

Первый участник, отметивший три победы, выигрывает состязание.

## Сражения

Сражение — это ситуация, в которых персонажи стремятся причинить друг другу вред. Не только физический (схватка на мечах, перестрелка или магическая дуэль), но и вред для рассудка (сверхъестественная атака на разум, жёсткий допрос или перебранка).

#### Сражение (краткая сводка)

1. Опиши сцену
2. Определи очерёдность ходов
3. Начни первый раунд:
   * В свой ход ты описываешь действия персонажа и разбираешься с их последствиями.
   * В ход других участников конфликта ты защищаешься или как-то иначе реагируешь на действия остальных.
   * После того, как каждый из участников совершил ход, начинается новый раунд. Либо же конфликт исчерпан, если одна из сторон не может продолжать действовать.

### Описание сцены

Опишите, что происходит: обстановку, детали окружения, положение каждого из участников. Кто выступает противником? На этом этапе ведущий должен записать на карточках пару аспектов ситуации и выложить их на стол. Игроки могут предлагать и свои варианты, но решающее слово остается за ведущим.

Кроме аспектов ведущий определяет зоны, на которые делится воображаемое пространство сцены. Это примерно задаваемые области, которые определяют положение персонажей и помогают следить за их перемещениями.

Ведущий определяет зоны, руководствуясь описанием цены и следующими дальностями: персонажи могут свободно взаимодействовать в пределах одной зоны, персонажи в соседних — только при наличии средств, делающих это возможным (например, стрелкового оружия или магии).

В свой ход ты можешь перейти из одной зоны в другую, однако если на твоем пути встречается преграда, чтобы преодолеть её, потребуется соответствующее действие: например, перелезть через завал, перегородивший проход или ускользнуть от противника, который пытается тебя остановить. Перемещение на две зоны и более также считается полноценным действием.

Зачастую очень полезно набросать примерную карту, чтобы игроки и ведущий одинаково представляли расположение зон.

На дом, в котором находятся персонажи, нападает отряд бандитов. Теперь им придется держать оборону. Ведущей решает разбить сцену на зоны следующим образом: первая зона — гостиная, вторая — кухня, третья — веранда, внутренний дворик — четвертая. Персонажи в одной зоне могут свободно обмениваться ударами. Из гостиной в кухню можно свободно кидать предметы или перейти, если дверь не заблокирована. Чтобы выйти из гостиной на веранду или во внутренний дворик, потребуется действие.

### Определение очередности ходов

Порядок, в котором персонажи совершают свои действия, определяется их подходами и тем, в каком сражении они участвуют. Если речь идет о дуэли на пистолетах или рукопашной схватке, первым ходит тот, кто привык действовать быстро и ловко. В случае поединка умов право первого хода получает более внимательный и осторожный персонаж.

Если уровни подходов оказались равными, воспользуйтесь любым способом разрешить вопрос: бросьте кубики, монетку или просто исходите из логики происходящего. Последнее слово остается за ведущим.

Совет ведущему: проще всего выбрать одного из своих персонажей с самым высоким показателем подхода для определения очередности ходов. Все остальные персонажи ведущего будут действовать сразу вслед за ним. Но если у тебя есть причина, по которой ты хочешь определять очерёдность отдельно для каждого из своих персонажей, ты вполне можешь действовать и так.

### Раунды

После того, как разобрались, кто в каком порядке ходит, пришло время действовать. В свой ход персонаж может предпринять одно из четырех действий, которые мы подробно разбирали раньше. Всё происходит по той же схеме: бросок кубиков, сравнение результатов и определение исхода. После этого ход переходит следующему персонажу и так — до тех пор, пока одна из сторон не выбывает из боя.

# Урон, стресс и последствия

Если персонаж пропустил атаку, он получает урон, который равен итоговой разнице между бросками защиты и атаки. К примеру, если противник выкинул +5 на атаке, а защита твоего героя после всех модификаций равна +3, он получает две единицы урона.

У персонажа есть две возможности справиться с полученным уроном: стресс и последствия. Если он не может воспользоваться ни одной из них, он выбывает из боя. В последнем случае ты оказываешься вне игры (хотя бы на какое-то время).

#### Стресс и последствия (краткая сводка)

* Каждый персонаж начинает с тремя ячейками стресса.
* Единицы полученного урона = бросок атаки - бросок защиты
* Получив урон, ты должен учесть, как твой персонаж перенёс его. Первый способ перенести урон - отметить *одну* из ячеек шкалы стресса, чтобы поглотить его. Номер ячейки соответствует числу единиц урона, которое они способны “впитать”: одно - для первой, два - для второй, три - для третьей.
* Кроме этого, ты можешь взять одно или несколько последствий, отметив ячейку последствия на листе персонажа и записав его название. Незначительное последствие = 2 урона, умеренное последствие = 4 урона, серьёзное последствие = 6 урона.
* Если ты не можешь поглотить весь урон (или решаешь не поглощать его), твой герой выбывает из сцены. Он проиграл, и теперь его судьба в руках победителя.
* Уступка противнику до начала его хода позволяет определить, как именно твой персонаж покинет сцену. Делая уступку, ты получаешь очки судьбы!
* Стресс и незначительные последствия пропадают в конце сцены, если у твоего персонажа была возможность отдохнуть. От других последствий избавиться куда сложнее.

## Стресс

Если твой персонаж получил урон, и ты не хочешь, чтобы он покинул сцену, ты должен взять стресс.

Стресс описывает усталость, раздражение, синяки и царапины и прочие негативные состояния, которые быстро проходят.

У твоего персонажа есть шкала стресса с тремя ячейками. Когда герой получает урон, тебе придется отметить одну из ячеек на шкале стресса. В листе персонажа их три, каждая - со своим номером, который соответствует числу единиц урона, которое ячейка способна поглотить: первая - одну, вторая - две, третья - три.

За одну атаку ты можешь отметить лишь *одну* ячейку стресса, однако ты можешь отметить и стресс, и одно или несколько последствий. Два раза одну ячейку стресса отметить нельзя!

## Последствия

Последствия — это особая категория аспектов, которая отражает серьёзный урон, нанесённый персонажу. На твоём листе персонажа есть три строки, которые ты можешь использовать для их записи. Каждому из них соответствует число: 2 (незначительное), 4 (умеренное) и 6 (серьёзное). Как и в случае со стрессом, это число соответствует количеству шагов урона, которое поглощает последствие.

Чтобы поглотить урон, ты можешь отметить несколько последствий одновременно, но только если соответствующие им ячейки являются пустыми. Если у твоего героя уже есть умеренное последствие, тебе придётся избавиться от него, прежде чем записать новое.

Опасность последствий состоит в том, что каждое из них является новым аспектом персонажа, который противник может использовать против тебя. Чем больше последствий, тем более уязвим персонаж. И, как и в случае аспектов ситуации, заставивший тебя взять последствие противник получает одно свободное обращение к нему, которое может использовать сам или передать союзнику.

Допустим, твой персонаж пропустил опасный удар и получил 4 единицы урона. Ты заштриховал вторую ячейку стресса, поглотив половину, но этого мало. Если не избавиться ещё от двух единиц, персонаж выйдет из боя. Поэтому ты берешь незначительное последствие - растянутая лодыжка - и герой, прихрамывая, продолжает сражение!

Если ты не можешь поглотить весь полученный урон (закончились ячейки стресса или заняты все строки последствий), персонаж выбывает из сцены, сражение для него закончено.

## Что делать, если персонаж выбыл?

Если герой выбывает из сцены, ты больше не можешь действовать в ней. Что происходит с твоим героем, описывает победитель. Это должно иметь смысл с учетом характера конфликта: возможно, персонаж потерял сознание, а может, выбежал из комнаты, сгорая от стыда.

## Уступка

Если твои дела совсем плохи, ты можешь уступить (или сдаться) - но ты должен сказать об этом, прежде чем твой противник сделает очередной бросок.

От выбывания это отличается тем, что ты сам решаешь свою судьбу, а не твой противник. Обычно это оборачивается какой-нибудь значительной уступкой или потерей со стороны героя - решите это вместе с игроком или ведущим, играющим за противника, но если уж дело дошло до бегства, выбирать не приходится.

Когда ты уступаешь, ты получаешь одно очко судьбы, и по одному очку за каждое из последствий, которые есть у твоего героя. Это твоя возможность сказать “Пусть этот раунд за тобой, но я ещё вернусь!”, и подкрепить это стопкой очков судьбы.

## Восстановление после стресса и последствий

Все ячейки стресса очищаются в конце сцены. Избавиться от последствий несколько сложнее: нужно описать, как именно ты собрался с ними справляться. Персонажу может помочь визит к травматологу, чтобы выправить сустав, или долгая прогулка, чтобы успокоиться, а то и визит к психиатру, если дело обстоит совсем плохо, — все зависит от характера последствий. Кроме этого нужно выждать определенное время:

* *Незначительные последствия* пропадают после сцены, если у героя есть хоть немного времени на отдых.
* *Средние последствия* исчезают в конце следующей игровой сессии, если это допускает логика происходящего.
* *Серьезные последствия* исчезают по окончании *сценария*, если это допускает логика происходящего.

#### Переименование последствий

Средние и серьезные последствия будут долго сопровождать твоего героя. Поэтому со временем ты, возможно, захочешь изменить формулировку соответствующего аспекта, если это лучше отражает происходящее в игре. К примеру, в бою персонаж получил болезненный перелом ноги, однако в ходе истории он нашел знахаря, который сумел ему помочь. Вполне логично, что после этого аспект будет называться “Хромает, опираясь на костыль”.

# Аспекты и очки судьбы

Аспект — это слово или фраза, которая точно описывает особенности человека, предмета, места или ситуации. Практически всё, что ты можешь представить, можно описать с помощью аспектов. Девушка-воитель носит звание величайшего фехтовальщика Облачного моря. Комната может оказаться охваченной пламенем после того, как твой герой опрокинет масляную лампу. А если ему удалось побывать в прошлом и встретиться с динозаврами, вполне вероятно, что он будет испуган до ужаса. Аспекты дают тебе возможность влиять на ход истории в ситуациях, которые связаны с особенностями персонажа, его умениями и личными проблемами.

Чтобы использовать силу аспектов и обратить их себе на пользу, ты *тратишь* очки судьбы, за количеством которых удобно следить с помощью монеток, бусин, фишек или другой подобной мелочи. Ты *получаешь* очки судьбы, когда позволяешь использовать аспект для того, чтобы усложнить жизнь своему персонажу. В конце сессии отметь, сколько очков судьбы у тебя осталось. Если это число превышает твою удачу, то именно с таким количеством очков ты начнёшь следующую сессию.

Пример: На прошлой сессии ты получил целую кучу очков судьбы, закончив её с пятью. Твоя удача два, так что новую сессию ты начнёшь с 5 очками судьбы. Но другой игрок завершает сессию лишь с одним очком. Его удача 3, так что следующую сессию он начнёт с тремя очками, а не одним оставшимся.

## Какие бывают аспекты?

Существует бесчисленное множество аспектов, но, независимо от их названия, работают все они примерно одинаково. Единственное их различие в том, как долго они оказывают влияние на игру.

* *Аспекты персонажа*: это аспекты, которые записаны в твоём листе персонажа - такие как концепция и неприятности (страница ХХ). Они описывают черты личности, детали биографии, отношения с другими персонажами, важные предметы или титулы, проблемы, с которыми он борется, цели, которых стремится достичь, или репутация, которая преследует героя. Эти аспекты меняются лишь при весьма необычных обстоятельствах; большая их часть не изменится никогда.

Примеры таких аспектов: капитан небесного корабля “Нимб”; в бегах от Рыцарей Круга; крайне внимателен к деталям; Я должен защищать своего брата.

* *Аспекты ситуации*: это аспекты, которые описывают воображаемое пространство, создаваемое во время игры. Сюда же входят те аспекты, которые ты придумываешь, используя действие создания преимущества. Аспект ситуации обычно пропадает по завершению сцены, частью которой он выступал, или когда кто-то предпринимает действие, чтобы изменить или избавиться от него. Проще говоря, они существуют столько же, сколько и описываемые ими элементы ситуации.

Примеры: обезумевшая толпа на площади; комната, охваченная огнём; слепящее солнце.

Чтобы устранить аспект ситуации, твой персонаж может использовать действие преодоления, если ты можешь придумать, как справиться с ним: вылить ведро воды на разгорающееся пламя, использовать манёвр уклонения, чтобы сбить противника с твоего хвоста. Учти, что противник может защитить аспект с помощью действия защиты, если найдёт способ.

* *Последствия*: эти аспекты описывают ранения, травмы или другие продолжительные последствия того, что по вам попала атака. Они медленно исчезают с течением времени, как описано в главе “Урон, стресс и последствия" (страница ХХ).

Примеры: контузия; боязнь пауков; растяжение лодыжки; подавляющая неуверенность в себе.

* *Фора*: временный аспект, воспользоваться которым можно лишь единожды, после чего он пропадает (смотри главу “Как пользоваться аспектами" дальше). Если персонаж не воспользовался полученной форой, она пропадает по окончанию сцены, в которой была создана, или даже раньше - если преимущества, за счет которого персонаж получает фору, больше не существует. Фора отражает мимолётные и недолговечные преимущества в противостоянии.

Примеры: держу его на мушке; противник отвлёкся; потерял равновесие; камешек в ботинке.

## Как пользоваться аспектами?

Существует три возможных способа использования аспекта: к нему можно *обратиться*, его можно *навязать*, а ещё аспект можно использовать для *описания особенностей* игрового мира.

### Обращение к аспекту

Ты *обращаешься* к аспекту, когда хочешь получить дополнительное преимущество или когда стремишься осложнить действия противника. Для этого должно выполняться два условия: а) ты должен знать об этом аспекте, и б) ты должен суметь объяснить, как твой персонаж намерен им воспользоваться. Это в равной степени касается как аспектов твоего героя, так и аспектов других персонажей и окружения.

Как правило, обращение к аспекту требует траты одного очка судьбы — передай фишку (ну, или что-то еще, чем вы отмечаете их количество) ведущему.

Я выхватываю меч и бросаюсь на зомби. Я знаю, что зомби медлителен, и использую это, чтобы получить преимущество в скорости.

Я очень хочу напугать этого парня. Слышала, что он до ужаса боится мышей. Думаю, будет весело, если он найдет одну из них в своей спальне.

Пользуясь тем, что стражник отвлёкся, я могу с легкостью пробраться мимо него.

Могущественное и невероятно сложное заклинание? Ха! Да я же архимаг древнего ордена, такие заклинания - мой конёк!

В чем же выгода от обращения к аспекту? Когда ты описал, как именно ты его использовал, ты можешь выбрать один из четырех вариантов воздействия на игру:

* Добавить +2 к результату броска.
* Перебрось все кубы. Это наилучший вариант, если на броске тебе действительно не повезло (выпало -3 или -4).
* Осложнить действие другого персонажа. Если тебе кажется, что существующий аспект может осложнить заявленное действие, ты можете воспользоваться этой возможностью. При этом сложность действия противника увеличивается на два.

Пример: космический пират пытается выхватить бластер, однако ты видишь, что он погребён под обломками. Решив воспользоваться этим, ты тратишь очко судьбы и сложность действия для пирата возрастает на два.

* Помочь союзнику. Ситуация, обратная предыдущей: аспект используется для того, чтобы облегчить какое-либо действие союзнику, нуждающемуся в помощи. В этом случае он получает +2 к броску.

Это важно: в одном броске отдельный аспект можно использовать лишь раз - ты не можешь потратить кучу очков судьбы на обращение к одному аспекту и получить огромное преимущество. Вместо этого, ты можешь одновременно обратиться к разным аспектам.

Помни, что ты можешь обращаться к аспекту уже после того как сделал бросок. Дождись результата, и тогда уже реши, нужно тебе это или нет. Не стоит тратить очко судьбы, если вы этом нет нужды.

#### Игрок против игрока

Единственная ситуация, в которой очко судьбы передаётся не ведущему - это когда ты противостоишь персонажу другого игрока. В этом случае, когда ты вызываешь аспект его персонажа, чтобы себе помочь, именно он, а не ведущий, получит очко судьбы по завершению сцены.

|  |
| --- |
| **Свободное обращение к аспекту**: существуют ситуации, в которых обращение к аспекту не требует траты очков судьбы. Например, если аспект был введен в игру действием “*создать преимущество*", у тебя есть возможность обратиться к нему бесплатно, но лишь один раз (два - если успех был блестящим).  Второй случай - это *последствия*. Если противник вынужден был взять одно из них после твоей успешной атаки, первое использование его уязвимости не требует траты очка судьбы.  Последний вариант - использование *форы*, оно всегда бесплатно, но этот аспект исчезает сразу после использование. |

### Навязывание аспектов

Это тот случай, когда аспект работает “против тебя”. Если персонаж оказался в ситуации, в которой один из его аспектов может осложнить ему жизнь или добавить в неё немного драматичности, любой участник игры может навязать ему аспект. Ты можешь навязать аспект даже собственному персонажу! Навязывание аспектов является основным источником очков судьбы для игроков.

Существует два вида навязывания аспекта:

* **Навязывание решения**: аспект используется, чтобы предложить персонажу следовать сложным путём в ситуации трудного выбора. К примеру, персонаж — принцесса Аларии, её замок находится в осаде и безопаснее для неё было бы сбежать через потайной ход. Однако её аспект предписывает остаться и возглавить оборону. Другой пример: если персонаж вызывающе дерзок, вряд ли он сумеет удержаться и не оскорбить декана факультета, когда тот допрашивает героя.
* **Навязывание события**: аспект приводит к событию, осложняющему жизнь героя. К примеру, если персонаж обладает странной удачей, то, разумеется, заклинание, над которым он работал в классе, случайно окрасит волосы сурового преподавателя зельеварения в оранжевый цвет. А если ты должен услугу дону Вальдеону, можешь быть уверен, что в самый неподходящий момент его люди выйдут на тебя, чтобы напомнить о старом соглашении.

Независимо от того, какой из этих способов используется, ведущий (или другой игрок) предлагает очко судьбы и описывает, что должно пройти с твоим персонажем. Ты можешь уточнить детали, посоветоваться, но так или иначе решить — принимаешь ли ты навязывание или нет. Если ты соглашаешься, то получаешь очко судьбы, персонаж совершает навязанное действие, а событие происходит. Если ты отказываешься, ты *отдаешь* очко судьбы ведущему. Если очков судьбы не осталось, избежать навязанного действия не удастся!

#### Очки судьбы у ведущего

Если ты - ведущий, тебе нет нужды отслеживать количество очков судьбы для каждого из своих персонажей отдельно, но это не значит, что их количество у тебя бесконечно. Ты начинаешь сцену с количеством очков судьбы, равным числу персонажей, участвующих в сцене. Ты можешь тратить очки судьбы из этого набора, чтобы вызывать аспекты (и последствия) против персонажей игроков. Когда очки заканчиваются, ты теряешь эту возможность.

Как же восполнить этот запас? Когда игрок навязывает аспект твоему персонажу, добавь очко судьбы в свой набор. Если это навязывание завершило сцену или твой персонаж сделал уступку, перенеси это очко в следующую сцену.

Очки судьбы, которыми ты награждаешь игроков за навязывание, берутся не из этого набора, так что тебе не придётся беспокоиться, что, когда игроки активно навязывают своим персонажам аспекты, очки могут закончиться.

### Описание особенностей

Последний способ использования аспектов, о котором мы расскажем, это описание особенностей игрового мира. Для этого не нужно бросать кубики или тратить очки судьбы. Достаточно самой формулировки аспекта: если твой персонаж - пилот “Румяной утки”, тем самым ты объявляешь, что он умеет управлять воздушным судном, и у него есть самолёт с гордым именем “Румяная утка”. Если твой заклятый враг - красные ниндзя, это значит, что где-то в игровом мире существует орден красных ниндзя, которые по какой-то причине охотятся за персонажем. А создавая волшебника Тайного круга, ты не только утверждаешь, что в этом мире есть соответствующая организация, но и постулируешь, что в мире есть магия, а твой герой способен её использовать.

Задание деталей — очень мощный инструмент создания игрового мира, поэтому убедись в том, что ты используешь его совместно с другими сидящими за игровым столом. Если остальные хотят играть в мире без магии, не стоит единолично вводить её в игровую реальность через аспект. Убедись в том, что факты, которые ты задаёшь, не вызывают отторжения у других игроков, а делают игру более интересной для всех.

## Как придумать удачный аспект

Когда тебе нужно создать новый аспект (в основном это касается аспектов персонажей и ситуаций), подумай о двух вещах: как этот аспект может помочь тебе, когда ты к нему обратишься, и то, как он может подкинуть тебе проблем - когда его вызывают против тебя. Примеры:

На этот раз тебе не уйти, фон Стендаль! Обращение к этому аспекту поможет улучшить свои шансы, когда ты выступаешь против барона фон Стендаля. Однако ненависть к нему толкает тебя на безрассудные и опасные поступки, ты готов на что угодно, лишь бы добраться до него. Всякий раз как это используют против тебя, ты получаешь очко судьбы.

Нервное напряжение. Обращение к этому аспекту может помочь, когда от персонажа требуется внимательность и осторожность. Однако нервозность заставляет героя впадать в паранойю и отвлекаться на несуществующие угрозы, - за это можно получить очко судьбы.

Один из аспектов персонажа - *неприятности* - специально создается для того, чтобы делать его жизнь труднее и интереснее, что позволяет тебе пополнять запас очков судьбы. Так что всё в порядке, если он будет несколько однобоким. Однако остальные аспекты лучше создавать обоюдоострыми.

# Приёмы

Приёмы — это трюки, манёвры, техники и уловки, которыми владеет персонаж. Обычно они используется вместе с одним из подходов и помогают получить дополнительный бонус в определённой ситуации. Иногда приём даже позволяет нарушить обычные правила игры в заранее оговоренных случаях.

Кроме этого приёмы помогают отразить специализированную, высококачественную или экзотическую экипировку или оснащение, которым обладает персонаж, и которое предоставляет ему преимущество над остальными.

Как и в случае аспектов, не существует какого-то фиксированного списка приёмов, из которого ты можешь выбирать умения по своему вкусу. Ты сам придумываешь, что именно даёт преимущество персонажу. В качестве руководства ниже приведены шаблоны для описания двух основных типов приёмов.

Приёмы первого типа добавляют к броску бонус +2, когда ты используешь определенный подход в определенной ситуации. Воспользуйся этим шаблоном:

Поскольку я **[опиши что-то, что делает тебя исключительным: особое умение, качество, обладание необычной вещью, короче, что-нибудь крутое]**, я получаю +2, когда я **[подход]** **[действие]** в **[обстоятельства]**.

Например:

Поскольку я **обаятельный мошенник**, я получаю +2, когда, используя **коварный** обман, **создаю преимущество во время разговора**.

Поскольку я **любитель тайн и загадок**, я получаю +2, когда **Умно и спланированно преодолеваю препятствие**, связанное с **какой-нибудь головоломкой.**

Поскольку я **дуэлянт мирового уровня**, я получаю +2, когда **впечатляюще и ярко атакую**, участвуя **в поединке один-на-один**.

Поскольку у меня есть **большой каплевидный щит**, я получаю +2 **к защите**, когда **использую щит** **в ближнем бою,** действуя **сокрушительно и неудержимо**.

Если созданные обстоятельства загоняют персонаж уж в слишком узкие рамки, приём может быть использован и для преодоления препятствий и для создания преимущества. Такие моменты обсуждаются с ведущим.

Приёмы второго типа позволяют тебе создавать исключения из игровых правил для того, чтобы сделать нечто по-настоящему крутое и необычное. Используй этот шаблон:

Поскольку я **[опиши что-то, что делает тебя исключительным: особое умение, качество, обладание необычной вещью]**, раз в сессию я могу **[опиши действие]**.

Поскольку я — **человек со связями**, раз в сессию я могу **найти неожиданного союзника в нужном месте**.

Поскольку я — **самый быстрый стрелок на Диком Западе**, раз в сессию я могу **действовать первым в любом физическом столкновении**.

Поскольку я **способен обогнать даже гепарда**, раз в сессию я могу **оказаться в любом месте, в которое можно добежать, и не имеет значения, откуда я стартовал**.

Эти шаблоны приведены здесь лишь для примера того, как можно создавать приёмы для своего персонажа. И они не должны ограничивать твою фантазию, если тебе пришла в голову интересная идея.

Если хочешь узнать больше о создании приёмов, ты можешь обратиться к главе «Приёмы и навыки» в книге правил FATE Core, бесплатно доступной на сайте [www.evilhat.com](http://www.evilhat.com).

# Развитие персонажа

Люди меняются. С практикой ты оттачиваешь свои умения и навыки, накопленный жизненный опыт меняет твою личность. В Fate Accelerated Edition это отражается через развитие персонажа, которое позволяет тебе изменять его аспекты, добавлять и изменять приёмы, увеличивать бонусы, предоставляемые подходами. Всё это происходит, когда персонаж достигает *вехи*.

## Вехи

Сюжеты телесериалов, комиксов, фильмов и даже компьютерных игр обычно развиваются от эпизода к эпизоду, от сезона к сезону. Чтобы донести кольцо к вулкану, у Фродо ушло три книги. Чтобы победить Лорда Огня, Аангу потребовалось три сезона. В общем, ты понял идею. С помощью FAE ты с остальными игроками сможешь рассказывать такие же истории: несколько сессий подряд вы играете за одних и тех же персонажей (как правило, это называется “кампанией”), на ходу создавая сюжет. Но в рамках этой “главной” истории развивается множество более мелких сюжетов: подобно эпизодам в телесериале или отдельным выпускам комикса. С помощью FAE вы можете создавать и такие истории, даже во время длительных кампаний.

В FAE мы называем завершение истории вехой — неважно, был ли это отдельный “эпизод сериала”, или финал кампании, растянувшейся на множество сессий. Правила различают вехи трёх типов. Достижение каждой позволяет тебе по-разному менять своего персонажа.

Малая веха обычно достигается в финале игровой сессии, или же когда завершен один из фрагментов сюжета. Обычно этого недостаточно, чтобы сделать твоего персонажа сильнее, однако этот опыт позволяет иначе взглянуть на способности персонажа и при желании - изменить их. Порой у тебя нет никакой необходимости что-то менять, но если она возникнет помни, что всякий раз, достигнув малой вехи, ты можешь сделать одно (и только одно) из следующего:

* Поменять местами значения двух любых подходов.
* Переименовать любой аспект, кроме концепции персонажа.
* Заменить один приём другим.
* Приобрести новый приём (уменьшив при этом Удачу на 1, если у героя уже есть три приёма).

Если ты успел получить умеренное последствие, проверь, как давно это случилось. По истечении двух сессий ты можешь его убрать.

Значимая веха обычно достигается в конце сценария (страница ХХ) или по завершению крупного фрагмента сюжета. Если сомневаешься, считай, что это происходит каждые две-три игровые сессии. В отличии от малых, значимые вехи отмечают развитие героя: он справился с выпавшими на его долю испытаниями, стал сильнее и опытнее. Вместе с возможностями малой, значимая веха позволяет увеличить значение бонуса от любого подхода на 1

Кроме того, если твой персонаж страдал от серьёзного последствия (которое было с ним на протяжении хотя бы двух сессий), можешь избавиться от него.

|  |
| --- |
| Развитие подходов  Когда ты будешь улучшать значение подходов персонажа, помни лишь одно важное правило - значение подхода не может превышать +5. |

Судьбоносные вехи достигаются, только когда в кампании происходит нечто столь значительное, что это событие полностью меняет дальнейшее развитие сюжета. Это может быть завершение основной сюжетной ветки, окончательное поражение главного злодея или другое событие, поколебавшие основы игрового мира.

Такие вехи меняют судьбу персонажей, выводят их на новый уровень. То, что раньше выглядело настоящим испытанием, сейчас не представляет особых проблем. А новым противникам придётся быть гораздо хитрее, сильнее и организованнее, чтобы бросить вызов героям.

Достижение судьбоносной вехи даёт все возможности малой и значимой, вдобавок к этому ты можешь увеличить свою Удачу на 1, взять дополнительный трюк (заплатив соответствующую цену) и (при желании) изменить концепцию персонажа.

# Роль ведущего

У ведущего в игре множество обязанностей: таких как создание напряженных ситуаций для игроков, правление своими персонажами, с которыми взаимодействуют герои, а также помощь в применении правил к сложившейся ситуации.

Это непростые задачи, и сейчас мы постараемся рассказать о каждой из них.

## Ведение кампаний

Кампания — это серия игр, в которых вы играете за одних и тех же персонажей, и последовательно — от сессии к сессии — развиваете сюжет истории. Как правило, хотя бы перед началом такой кампании игроки с ведущим собираются вместе и обсуждают, о чём будет эта игра. Какими героями вы хотите играть, в каком мире будет разворачиваться действие, какие именно “плохие парни” станут вашими противниками. Не забудьте обсудить ещё и то, насколько серьёзной планируется игра, и сколько примерно сессий она может занять.

Примеры кампаний:

Герои — небесные пираты, принадлежащие к расе человекоподобных кошек. За их головы назначена награда, и их небесный корабль преследует добрая половина королевского флота.

Персонажи — хранители древней магической традиции, чьим домом стал затерянный в песках город. Город под угрозой вторжения солдат зловещей стальной империи, и кто-то должен дать им отпор.

Игроки берут на себя роли студентов частной школы для юных чародеев. Помимо занятий магией им приходится разгадывать тайны и раскрывать темные секреты прошлого их школы.

## Построение сценариев и проведение сессий

Сценарий — это короткая история с полноценным и законченным сюжетом, вроде той, что раскрывается за один-два эпизода телесериала. Даже если она включает в себя элементы основного сюжета кампании, она остаётся самостоятельной историей. Как правило, сценарий занимает от одной до трёх игровых сессий (из расчёта на то, что на каждую вы тратите три-четыре часа). Но что такое сценарий, и как его создать?

#### Обучение практике ведущего

Поначалу роль ведущего и его обязанности могут показаться сложными и пугающими. Это умение приходит только с опытом и практикой — чем больше ты будешь водить, тем лучше у тебя будет получаться. Если хочешь больше прочесть о практике вождении игры в FATE, в основной книге правил “FATE Core System” есть несколько глав, посвященных этому: "Ведение игры", "Сцены, сессии и сценарии", и "Длинная игра”. Сама книга правил бесплатно доступна на сайте www.evilhat.com.

### Сценарии

Сценарий нуждается в двух вещах: плохом парне с целью, и причине, по которой персонажи игроков не могут его проигнорировать.

Плохой парень с целью: ты, скорее всего, уже решил, кто им станет. Главный злодей в вашей кампании или один из его подручных отлично подходят на эту роль.

Что-то, что нельзя проигнорировать: теперь нужно дать игрокам убедительные причины забеспокоиться по поводу планов злодея. Цель противника должна напрямую угрожать игрокам или тому, что для них дорого. Они должны быть вынуждены что-то сделать, иначе им, их близким или тому, что они ценят, грозит страшная участь.

### Вождение игровых сессий

Теперь, когда злодей делает что-то, на что игроки обязательно обратят внимание, пора дать им завязку. Порой лучший способ это сделать - особенно это касается первой сессии - поместить их прямо в центр действия. Как только персонажи игроков осознают, почему их должно беспокоить происходящее, ты просто уходишь с пути и даёшь им позаботиться об этом.

Во время игровой сессии перед мастером стоит ряд задач, который он должен выполнять:

* Ведение сцен — сессия состоит из отдельных сцен. Реши, где начинается сцена, кто в ней участвует и что происходит. Когда всё интересное заканчивается - сцена завершена.
* Суждение правил — когда в ходе игры возникает вопрос о применении правил, твоё слово является решающим.
* Задание сложностей - ты решаешь, насколько сложными будут действия, которые пытаются совершить герои.
* Отыгрыш персонажей ведущего — у каждого игрока — свой персонаж, у тебя — все остальные, в том числе и злодеи.
* Поддержание темпа — если игроки не знаю, что делать дальше, твоя задача - подтолкнуть их, подсказать решение или действие. Никогда не позволяй игре зайти в тупик просто из-за недостатка информации или нерешительности игроков. Когда чувствуешь, что это происходит, вводи новое событие, которое заставит персонажей действовать.
* Создание возможностей для каждого игрока сделать что-то *потрясающее*. Твоя задача как ведущего — не победить игроков, а предоставить им вызов, дать возможность проявить себя. Убедись, что в твоём приключении есть шанс стать звездой для каждого: от огромного громилы-воина, до проворного и скрытного вора.

#### Задание уровня сложности

Когда герою противостоит другой персонаж, победа в конфликте определяется броском кубиков с каждой из сторон. Однако если герою никто активно не препятствует, тебе как мастеру, нужно принять решение, насколько трудной для него окажется поставленная задача.

При определении сложности, отталкивайся от подходов, которые персонаж будет использовать. Если уровень сложности существенно ниже бонуса от подхода, он отлично подходит для случаев, когда ты хочешь дать возможность игроку проявить себя, сделать что-то крутое. Если уровни примерно равны, то ситуация становится напряженной, но не чрезмерно. Высокая сложность подходит тогда, когда нужно подчеркнуть опасность и необычность ситуации. Это настоящий вызов для игроков, который заставляет идти их на крайние меры.

### Правило большого пальца

* Если задача не слишком сложная, считай что у неё Посредственный уровень (+0) или просто автоматически засчитай успех, не требуя броска.
* Если можешь придумать хоть одну причину, по которой персонаж может не справиться, считай, что это Неплохое (+2) испытание для него.
* Если это по-настоящему трудное задание, считай, что герой должен показать Великолепный (+4) результат, чтобы с ним справиться.
* Если испытание, которое выпадает персонажу, на самой грани выполнимого, установи настолько высокую сложность, насколько имеет смысл. Чтобы справиться с ним, героям, вероятно, понадобится несколько очков судьбы, помощь союзников и нестандартные решения. И это просто замечательно.

#### Дополнительное правило: зависимость сложности от подхода

Иногда внимательность и осторожность полезны, иногда полагаться на них - значит напрасно потратить драгоценное время. Ведущий, пользующийся этим правилом, может изменить сложность на 1-2 пункта в любую сторону в зависимости от того, насколько подход соответствует действию. Хотя это правило несколько усложняет игру, некоторые группы могут найти его стоящим.

## Плохие парни

Когда ты создаешь противника для своих игроков, ты можешь описать его точно так же, как и их персонажей: через аспекты, приёмы, подходы и последствия. Так стоит поступать для по-настоящему важных неприятелей: заклятых или возвращающихся врагов, главных злодеев и т.д. Их задача — предоставить игрокам сложный вызов, и обычно в сценарии редко участвует больше одного или двух таких персонажей.

Остальные антагонисты — безымянные бандиты, наёмники или чудовища — называются статистами. Они встречаются на пути персонажей, в попытке остановить их, но создаются они в основном для того, чтобы герои могли более-менее быстро от них избавиться и продолжить путь к своей цели.

Для описания статистов хорошо подходит следующий метод:

1. Составь список того, в чём статист хорош. Когда он имеет дело с одним из пунктов списка, добавьте +2 к броску.
2. Составь список того, в чём статист плох. В таких случаях он получает -2 ко всем броскам.
3. Во всех остальных случаях его бросок остаётся неизменным (0).
4. Дай статисту один или два аспекта, которые подчеркнут его сильные и слабые стороны. Совершенно нормально, если это будут совсем простые аспекты.
5. Если хочешь, чтобы статист был чем-то большим, чем обычный громила, дай ему приём, или даже два — для по-настоящему интересных противников. Но, если ты хочешь сделать его ещё сильнее, лучше расписать его как полноценного персонажа.
6. У статиста может быть одна или две ячейки стресса (или даже не быть вовсе) — в зависимости от того, насколько опасным противником он должен стать.
7. Статист не получает последствий. Он выбывает из боя после первой удачной атаки, которую не удалось поглотить ячейками стресса.

**Хулиган с факультета Циклопа**

**Аспекты:** Хулиган с факультета Циклопа, Труслив в одиночку.

**Умения** (+2): ломать вещи, запугивать других учеников, выкручиваться из неприятностей.

**Слабости** (-2): планирование, учёба.

**Стресс**: нет (первое попадание выбивает)

**Стальной убийца**

**Аспекты**: Стальной убийца; “Ночь — наша!”

**Умения (**+2): скрываться в ночи, устраивать засады

**Слабости** (-2): бой лицом к лицу

**Стресс**: ⬜

**Небесная акула**

**Аспекты**: Я — акула, Уязвимый живот

**Умения (+2)**: летать, кусать

**Слабости (-2)**: всё остальное

**Стресс**: ⬜ ⬜

## Отряды

Если твоим игрокам противостоит целая куча слабых противников, ты можешь облегчить себе жизнь, считая их отрядом - или несколькими отрядами. Вместо того, чтобы одновременно следить за двенадцатью бандитами, можно обойтись четырьмя отрядами. Каждый отряд действует как отдельный персонаж и имеет те же характеристики, что и статист:

1. выбери сильные стороны отряда. “Воспользоваться численным преимуществом” почти наверняка будет одной из них.
2. выбери слабости отряда
3. дай им пару аспектов
4. за каждых двух состоящих в отряде дай отряду отметку стресса

Банда громил

Топорища и монтировки

Умения: навалиться числом, запугивать рядовых горожан

Слабости: планирование, сражение с превосходящим числом

Стресс: 00 - четыре бандита

Альтернативой отрядам являются толпы из “Ядра FATE” (смотри “Создание противников” в главе “Ведение игры”). Если этот вариант тебе придётся по душе, можешь использовать его, но учти, что он делает толпы серьёзной угрозой, если они состоят не из совсем уж слабых статистов. Хотя, если ты хочешь представить игрокам вызов, толпы отлично для этого подойдут.

## Примеры персонажей

Эта глава содержит четыре персонажа-примера, которых ты можешь использовать как есть или в качестве источника вдохновения для собственных героев.

### Рет, Андралийский повстанец

Рет - темнокожий четырнадцатилетний подросток. Свои чёрные волосы он заплетает в дреды, а одет обычно в лёгкую свободную одежду и сандалии. Рет не только владеет боевыми искусствами, но и является одним из могущественнейших за последние несколько поколений Заклинателей Солнца - магов, которым подвластна сила огня.

Родом из небольшого городка в обширной Андралийской пустыне, Рет вынужден жить в бегах, поскольку он и его друзья осмелились бросить вызов вторгнувшейся Стальной Империи.

Концепция: Заклинатель Солнца из Андралийской пустыни

Неприятности: За мной охотятся Стальные убийцы

Другие аспекты: моё кунг-фу круче твоего; влюблён в Авасу; опыт Серио может многому меня научить

Подходы: внимательно и осторожно +2, Умно и спланированно +1, впечатляюще и ярко +0, сокрушительно и неудержимо +3, быстро и ловко +2, коварно и незаметно +1.

Приёмы:

Стойка несокрушимого солнца: поскольку я в совершенстве овладел стойкой несокрушимого солнца, я получаю +2, когда защищаюсь в бою, действия сокрушительно и неудержимо.

Может взять ещё два трюка, не уменьшая удачу.

Стресс: 000

Удача: 3

### Вольтера

Вольтера - капитан “Кошачьего уса”, небесного корабля, бороздящего неисследованные просторы облачных морей. Как и у других девушек-кошек, в её облике сочетаются человеческие и кошачьи черты. Вольтера обычно носит броский пиратский костюм: длинный коричневый плащ, высокие сапоги, шляпу с пером и саблю с корзинчатой гардой. Её слабость - кошачья манера засыпать, иногда в самый неподходящий момент.

Концепция: капитан “Кошачьего уса”

Неприятности: Соня

Другие аспекты: “Это? Всего лишь приманка”; Мартин - большой пройдоха; Санчез - лучший первый помощник, которого можно пожелать кораблю.

Подходы: внимательно и осторожно +1, Умно и спланированно +1, впечатляюще и ярко +3, сокрушительно и неудержимо +0, быстро и ловко +2, коварно и незаметно +2.

Приёмы:

Безбашенная фехтовальщица: поскольку я - безбашенная фехтовальщица, я получаю +2, впечатляюще и ярко сражаясь с противником в фехтовальной дуэли.

Может взять ещё два трюка, не уменьшая удачу.

Стресс: 000

Удача: 3

### Эбигейл Жао

Эбигейл - одна из учениц магического Колледжа, принадлежащая к дому Гиппогрифа. На вид она - светлокожая девушка с длинными чёрными волосами с розовой прядью. Эби пренебрегает правилами колледжа, дополняя предписанные рубашку, брюки и галстук украшениями, декоративными ремнями и узорами. Особенно хорошо ей удаётся зачарование. Хотя она любит выставлять громил из дома Циклопа дураками, ей самой свойственно сначала действовать, а потом думать.

Концепция: чародейка из дома Гиппогрифа

Неприятности: колдуй сразу, спрашивай - потом

Другие аспекты: “Ненавижу проклятых Циклопов”, “Сара всегда меня прикроет”, “Декстер Фицвильям ещё поплатится!”

Подходы: внимательно и осторожно 0, Умно и спланированно +2, впечатляюще и ярко +1, сокрушительно и неудержимо +2, быстро и ловко +1, коварно и незаметно +3.

Приёмы:

Любимая ученица: поскольку я пользуюсь благосклонностью учителей, раз за игру я могу заявить, что в сцене появляется готовый помочь учитель.

Может взять ещё два трюка, не уменьшая удачу.

Стресс: 000

Удача: 3

### Доктор Бетезда Флашинг

Доктор Флашинг - одна из сотрудниц института гравитационных и электромеханических технологий (IGEMA), и одна из его лучших испытателей и полевых агентов. IGEMA часто вступает в противостояние с агентами различных международных организаций, пытающихся похитить их технологии, захватить мир, или добиться второго при помощи первого. Особенной занозой для неё является Густав фон Штендаль, глава таинственного шпионского агенства с неопределённой лояльностью. Рыжеволосая доктор Флашинг практически никогда не расстаётся со своими устройствами, включающими и вертолётный ранец.

Концепция: ведущий полевой агент IGEMA

Неприятности: “На этот раз тебе не уйти, фон Штендаль!”

Другие аспекты: “Мои изобретения почти всегда работают. Почти.”, “Мои студенты добиваются успеха, пускай и неожиданным способом”, “Я верю в гений доктора Альмейды”.

Подходы: внимательно и осторожно +2, Умно и спланированно +3, впечатляюще и ярко +1, сокрушительно и неудержимо +2, быстро и ловко +1, коварно и незаметно +0.

Приёмы:

Экспериментальный лётный ранец: используя прототип вертолётного ранца, я получаю +2, преодолевая препятствия или создавая преимущество. когда полёт как возможен, так и может помочь.

Изобретатель: поскольку я - изобретатель, раз в сессию я могу объявить, что у меня есть при себе полезное устройство, позволяющее без броска убрать один из аспектов ситуации.

Может взять ещё один приём, не уменьшая удачу.

Стресс: 000

Удача: 3