

Процесс игры

Начало сессии: перезагрузка

В начале сессии все кратко вспоминают события предыдущей серии и получают фэйт-пойнты. Каждый персонаж получает 5 фэйт-пойнтов, и корабль тоже получает их 5.

Между сессиями они не хранятся.

Если по сюжету была возможность отдохнуть и полечиться, то снимаются все Тяжёлые последствия, с которыми персонаж прожил целиком предыдущую сессию (т.е. полученные на позапрошлой), полностью очищаются стресс-треки Здоровья и Самообладания, может быть очищен стресс-трек Богатства (подробнее про это будет ниже).

Если по сюжету была возможность починиться и заправить корабль, он делает бросок на Техобслуживание (используя соображения по торговле и прочему из предыдущей сессии).

Иногда восполнение потраченного происходит в середине сессии, а бывает, что мастер оборвал предыдущую серию на клиффхангере - тогда обновления может и не быть.

Прогресс

Если хотите, можно в этой фазе улучшить какой-то навык за счёт другого. Вы поднимаете один навык на следующую, более высокую ступень (улучшив его на 1) и уменьшаете другой с той ступени (тоже на 1). Предполагается, что вы, например, проводили много времени, играя на бирже через Кортекс и повысили свои Средства с 2 до 3, но при этом у вас оставалось меньше времени на тренировки, и навык Атлетики упал с 3 до 2.

Можно изменить любой свой Аспект - уточнить существующий либо отказаться от него и взять другой.

Можно изменить один Трюк (с согласия группы и основываясь на событиях приключения).

Всё правильно, никакой раскачки персонажа по сумме характеристик нет. Но это не значит, что он не изменяется.

Хоумрул: вы можете сбросить навык уровня 1 и взять новый на уровне 1. То есть, состав навыков может изменяться, хоть и не слишком быстро.

Уточнение: нельзя понижать или повышать навыки на 2 и более, нельзя понизить 1 навык на 2 балла и повысить 2 других на 1 балл каждый (или наоборот). Можно только “поменять местами” навыки, стоящие на соседних ступенях пирамиды, либо сбросить навык уровня 1 и взять новый на уровне 1.

Восстановление стресс-треков

После любого длительного отдыха и любой фазы восполнения ресурсов можно полностью очистить стресс-треки Здоровья и Самообладания.

Стресс-трек Богатства очищается в конце каждой сессии, во время которой персонаж не получил повреждений стресс-трека Богатства или связанных с ним Последствий.

Снятие Последствий

Лёгкие последствия бесследно (для игромеханики) исчезают, если у персонажа был шанс сесть и отдохнуть, или по окончании сцены, в которой они появились. Исключение - если из одной сцены персонаж немедленно впрыгнул в другую, без возможности перевести дух.

Для снятия Средних последствий нужен более длительный отдых - выспаться, приятно провести время (стресс-трек Самообладания восстановят танцы или прогулка под парусом, стресс-трек Здоровья может потребовать нескольких дней постельного режима).

И Лёгкие, и Средние последствия снимаются в фазе восполнения ресурсов.

Тяжёлые последствия требуют ещё больше времени: обычно они исчезают, также в фазе восполнения ресурсов, после того, как персонаж прожил с ними хотя бы одну сессию.

Хоумрул: правило "...и не получал повреждений соответствующего стресс-трека в эту сессию" пока отменяется за слабой применимостью в смысле фана. С богатством ещё ладно, а вот не получать по морде стресс-треку Здоровья всю сессию - это надо сидеть дома. А мы вроде как играем в приключения (хотя в них и не обязан непрерывно происходить мордобой).

В целом, мастер говорит "а сейчас фаза восполнения, обновилось то-то и то-то".

А теперь играем

Вернёмся к началу. Как играть в Fate и Diaspora.

Что кидаем

В основе механики лежит бросок 4DF - это так называемые Fudge-дайсы, каждый из которых выдаёт значения -1, 0 и +1. Значения суммируются. Таким образом, результат броска может быть от -4 до +4.

<http://invisiblecastle.com> и <http://dungeonmaster.ru/>, к сожалению, не поддерживают Fudge-дайсы в виде 4DF, но можно кидать их как 4d3-8, результат будет идентичный.

Лестница успешности

В Fate сложность задач и уровень успеха измеряется по специальной шкале, которую также называют лестницей. Вот она:

- +8 Legendary (Легендарный)
- +7 Epic (Эпичный)
- +6 Fantastic (Фантастический)
- +5 Superb (Огромная сложность или Превосходный успех)
- +4 Great (Значительная сложность или Отличный успех)
- +3 Good (Большая сложность или Хороший успех)
- +2 Decent (Заметная сложность или Неплохой успех)
- +1 Average (Умеренная сложность и Умеренный успех)
- +0 Mediocre (Низкая сложность и Слабый успех)

-1 Poor (Едва заметная сложность и Плохой результат)

-2 Terrible (Ничтожная сложность и Ужасный результат)

В принципе, значение может быть меньше -2 или больше +8.

Например, навык 5 и бросок +4 дают в сумме 9.

Для множества бросков важно не абсолютное значение, а разница со сложностью задачи.

Например, сложность 5, навык 4, бросок +3: результат получился +7 (Epic), но превышение над сложностью всего +2 (Decent).

Аспекты и фэйт-пойнты

Аспекты - это короткие фразы, которые описывают то, что важно для персонажа, корабля, локации, ситуации и т.п. Сцены, карты, планеты и города могут иметь свои Аспекты. В общем, Аспект назначается объекту, когда у объекта есть некое важное свойство, с которым не связано никакой другой игромеханической реализации (а как правило, с большинством объектов её и не связано; в качестве примера исключения можно привести Навыки персонажей или стресс-треки персонажей и кораблей). Вместо этого мы объявляем, что оно важное, и оставляем игрокам решать, как именно это проявляется.

Как использовать аспекты

Правило звучит так:

Когда мы кидаем дайсы, можно включать в игру Аспект.

Будет ли это тест Навыка или бросок во время боя; если у нас есть конфликт, который решается броском, это значит - можно использовать Аспекты.

Свой собственный Аспект можно *активировать* (invoke) сразу после броска, потратив фэйт-пойнт и описав, как Аспект влияет на бросок. Это даёт либо +2 к броску, либо переброс. Но тут важно стараться, чтобы использование Аспекта было классное.

NB: это именно ваш Аспект, записанный у вас в листе персонажа.

Можно *указать* (tag) существующий Аспект, принадлежащий кому-то или чему-то **другому**, что существенно для события, моделируемого броском. Это может быть аспект NPC ("Невнимателен"), аспект союзника ("Щас прикрою!"), аспект карты или объекта ("Скользкий пол", "Большая люстра под потолком") - что угодно, если оно относится к броску, не записано у вас в листе персонажа, но записано где-то ещё в описании чего-либо.

Точно так же, за 1 фэйт-пойнт вы при этом получаете +2 к броску или переброс.

У Аспектов есть источник - то, к чему он "привязан". Это может быть ваш персонаж, его противник, сцена, область, корабль, кампания, планета, союзники.

Правило:

Для одного броска можно *указать* не более 1 Аспекта из каждого источника.

Исключение:

Бывают “**бесплатные**” Аспекты, которых можно *указывать* сколько угодно, в том числе из одного источника, они не “оплачиваются” фэйт-пойнтами и не учитываются при подсчёте количества Аспектов, указанных для источника. То есть, можно указать для оппонента несколько “**бесплатных**” аспектов и ещё 1 обычный.

Подробнее о них будет рассказано ниже.

А также, на этот раз до броска дайсов, Аспект, принадлежащий оппоненту, можно *вызвать* (compel), предложив ему сделку и фэйт-пойнт.

Он может принять сделку и фэйт-пойнт, либо отказаться от сделки.

Хоумрул: правило “*отказаться от вызова означает отдать свой фэйт-пойнт*” не действует. Можно отказаться бесплатно.

Причина: игрок не должен “покупать” право управлять **своим** персонажем за игровой ресурс - оно у него и так есть.

Вне сражений *вызов* Аспекта происходит в свободной форме - игрок высказывает утверждение, связанное с неким Аспектом оппонента, тот либо соглашается с ним (и получает фэйт-пойнт), либо не соглашается (и в оригинале Диаспоры отдаёт фэйт-пойнт, в данном случае нет).

Во время боя эффекты обычно более конкретные: “не может действовать” или “получает -2 к броску”.

Можно *вызвать* Аспект области, сцены и т.п., чего угодно, если оно существенно в данной ситуации. Тогда вы предлагаете сделку ГМу: либо он соглашается с заявкой и берёт у вас фэйт-пойнт, либо не соглашается и отдаёт фэйт-пойнт.

Примеры:

- У области есть аспект “**Приставная лестница**”, по этой лестнице только что персонажи влезли на крышу. Игрок предлагает: “Лестница падает на землю” (и фэйт-пойнт), и если ГМ примет это предложение, то противнику понадобится поднимать её, чтобы залезть следом; а если он откажется, то выдаёт игроку фэйт-пойнт.

- У сцены есть аспект “**Сильный дождь**”. Игрок предлагает “Из-за дождя толком ничего не видно, следы размыло, преследователи потеряли нас”. ГМ соглашается и берёт фэйт-пойнт. Дальше он может предложить, вызывая тот же аспект: “Вы заблудились” - и игроки решают, хотят ли они отыграть фэйт-пойнт обратно и заблудиться, или предпочитают не заблудиться несмотря на ливень.

Откуда берутся Аспекты

Вы получаете 10 аспектов при генерации персонажа.

Корабль получает 5 аспектов при генерации.

NPC, сцены, зоны, кампании и предметы получают Аспекты от ГМа, у которого их бесконечный

запас, как и фэйт-пойнтов.

Последствия повреждений (которые не совсем аспекты, но механика сходная) возникают, когда что-то повреждает тот или иной ваш стресс-трек.

Вы можете назначить Аспект персонажу, предмету или сцене при помощи Манёвра.

Манёвр

Манёвр - это ваше действие в некоторой ситуации. Обычно это действие, предпринятое, чтобы изменить состояние чего-либо, и это изменение отражается в игре как Аспект.

Например, ваш персонаж собирается поджечь куртку противника при помощи баллончика с лаком для волос и зажигалки. Чтобы не тащить в систему правила для огнеопасности куртки, распыляемости баллончика и зажигаемости зажигалки, ГМ решает, что это будет бросок против фиксированной сложности или против встречного броска оппонента. Если вы выиграли бросок, ура! - манёвр был успешен, и на противника навешен Аспект "Ты горишь!"

Это и само по себе приятно, и даёт ещё один бонус: этот Аспект можно один раз *указать* бесплатно. Причём сделать это может не только тот, кто его создал.

Далее его можно указывать сколько угодно раз, пока он действует (обычно это одна сцена, но могут быть варианты), но уже за фэйт-пойнт.

Хоумрул: бесплатное *указание* Аспекта не обязательно должно быть первым. Вы можете навесить на противника Аспект, *указать* его за фэйт-пойнт несколько раз, потом *указать* его бесплатно (но только 1 раз), и потом ещё сколько угодно *указывать* его за фэйт-пойнты.

Результат

Итак, вы хотите что-то сделать - выстрелить из пистолета, взломать замок, прочитать лекцию. Если есть шанс неудачи, не позволяющий вашему ГМу просто сказать "да, получилось", или элемент состязательности, то вы кидаете дайсы.

Все проверки, включающие бросок, делаются одинаково.

Сначала игрок заявляет действие и, если есть, его цель. После этого ГМ спрашивает, желает ли кто-то *вызвать* какой-либо Аспект этого игрока.

Если желающий нашёлся, он может предложить фэйт-пойнт и заявить свой вариант событий.

Действующий игрок может отказаться, либо он может согласиться и принять фэйт-пойнт.

Во время боя *вызывающий* игрок может потребовать одно из двух: либо бездействие, либо перемещение в указанную точку. Подробнее написано в разделе про бой.

ГМ может вызывать Аспекты когда угодно, и он не ограничен в том, какие будут эффекты, даже во время боя.

Когда все *вызовы* разрулены, кидаются дайсы. Обычно к ним прибавляется значение соответствующего Навыка (-1, если такого Навыка у персонажа нет).

После этого можно *активировать* свои Аспекты и *указывать* чужие, тратя фэйт-пойнты, описывая эффект и получая за каждый +2 к броску либо переброс дайсов.

Здесь же можно использовать любые бонусы, полученные от финтов (spin, см. ниже), они дают +1 за каждый, и их можно добавлять к броску сколько угодно - описывая свои действия.

(что это такое и как работает, будет объяснено ниже)

Против чего кидаем

Сложность задачи можно получить одним из нескольких способов.

Фиксированная сложность - ГМ назначает сложность броска (число) и говорит требуемый Навык. Игрок кидает дайсы и добавляет значение Навыка. Если в сумме получилось больше или равно сложности, это успех. Если получилось меньше, можно *активировать* свой Аспект, *указать* Аспект сцены и т.п. и получить +2 к броску либо переброс. Если и тогда не прокатило, берём следующий Аспект, и так пока не кончатся Аспекты, фэйт-пойнты или препятствие. Разница между сложностью задачи и броском называется “сдвиг” и может использоваться для определения конкретного результата.

Пример: Пятачок стреляет в шарик, на котором летит Винни-Пух, чтобы помочь Винни-Пуху приземлиться. Мастер считает, что сложность задачи 7. У Пятачка есть навык Огнестрельное оружие (3), он выбрасывает 2, итого 5. Если у Пятачка нет фэйт-пойнтов (или ему жалко их тратить), то он не попал в шарик, а сдвиг -2 означает, что куда-то он всё же попал... Винни-Пух кричит “Ой!”

Если у Пятачка есть фэйт-пойнты, он может активировать свой Аспект “Винни - мой лучший друг” и описать, как он тщательно целится в шарик, чтобы не попасть в Винни даже случайно. Пятачок тратит фэйт-пойнт, получает +2 к броску, результат 7, успех, сдвиг 0. Не слишком впечатляющий успех, но шариков много и не надо.

Или он указывает Аспект сцены “Старый дуб” и говорит, что целится в синий шарик на фоне зелёных листьев - конечно, ему так проще попасть.

Если Пятачок применил оба аспекта (и заплатил 2 фэйт-пойнта), то он получил результат 9, успех, сдвиг 2 (в данном случае бесполезно, но в других могло дать дополнительный эффект).

Встречный бросок - используется при состязании персонажей (PC или NPC). Один игрок заявляет действие (он “нападает”, даже если это не атака в точном смысле слова), второй ему противодействует - он “обороняется”.

Второй игрок кидает дайсы на Оборону (и добавляет к ним Навык), первый должен выкинуть столько же или больше, в сумме со своим Навыком, чтобы победить. Они могут использовать одинаковые или разные Навыки.

Можно *активировать* и *указывать* Аспекты и добавлять бонусы от финтов, с той разницей, что делать это могут оба участника.

Разница определяет количество финтов (см. ниже).

Результат броска и финт

Число, на которое ваш бросок превзошёл сложность задачи (или бросок оппонента) - это *сдвиг* (shift). У них есть несколько видов использования. При атаке сдвиг определяет число повреждений. Но если вы защищались (не нанося повреждений противнику) и выиграли бросок, то, помимо того факта, что вас никак не повредили, за каждые 3 балла сдвига вы или ваши союзники получают +1 бонус - это *финт*, временное преимущество, полученное вашей

стороной, или какое-то неудобство для противника. Его нужно использовать до момента, когда ход вновь вернётся к тому, чей бросок его создал (и он последний может их использовать). В настольной игре обычно перед игроком выкладываются фишки, которые может взять его союзник, а по окончании его хода они “сгорают”.

Если ваша защита наносит повреждения, она не генерирует финт.

Заявить факт

Игрок может в любой момент заплатить фэйт-пойнт и заявить некий факт о мире, относящийся к его наивысшему Навыку.

ГМ может вернуть фэйт-пойнт и отказать игроку, хотя постарается этим не злоупотреблять

NB: такая заявка не делает этот факт Аспектом.

NB2: не надо пытаться передавать мастера.)

Взаимодействие Навыков

Некоторые навыки могут влиять один на другой, это происходит двумя способами.

Навык А ограничен Навыком Б

Это значит, что навык А при использовании не может быть выше значения навыка Б.

Пример: Персонаж работает в скафандре на планете с высокой гравитацией. У него есть навыки Скафандр (5) и Выносливость (3). Если использование скафандра ограничено Выносливостью, то он кидает проверки, в которых участвует навык Скафандр, как Скафандр (3).

Навык А усилен Навыком Б

Если навык Б больше навыка А, и при проверке используется навык А, то к нему даётся бонус +1.

Пример: Навык “Профессия: Следопыт” (2) усилен Внимательностью (4), при броске на навык Следопыт персонаж получает бонус +1 и кидает его как Следопыт (3).

Шкала времени

Если успех означает не только “действие получилось”, но и “оно заняло столько-то времени”, то используется шкала времени.

ГМ задаёт сложность действия и базовый интервал, необходимый для его выполнения. Каждый позитивный сдвиг, полученный при броске, перемещает интервал на 1 ступень вверх (например, с полчаса на 15 минут). Каждый негативный сдвиг перемещает

Шкала времени

- * Мгновение
- * Несколько секунд
- * Полминуты
- * Минута
- * Несколько минут
- * 15 минут
- * Полчаса
- * Час
- * Несколько часов
- * Полдня
- * День
- * Несколько дней
- * Неделя
- * Несколько недель
- * Месяц
- * Несколько месяцев
- * Квартал
- * Полгода
- * Год
- * Несколько лет
- * Десятилетие
- * Вся жизнь

интервал на 1 ступень вниз (например, если при сложности 5 бросок получился 3, а длительность оценивалась как день, то на выполнение задачи уйдёт неделя). Или же ГМ может решить, что неудача означает, что действие не получилось вовсе (и при этом либо “не получилось” сразу, либо всё-таки отняло время, на его усмотрение).

Разные замечания с <http://rpggeek.com/>

Наиболее эффективный бросок - тот, который подкреплён множеством Аспектов. Понятно, что, чем больше бесплатных *указаний* Аспекта, тем лучше бонусы к броску.

Лучший способ их получить - манёвры. Поэтому в сложной ситуации наилучший тактический подход - взаимодействие и “подготовка” сцены для ключевого действия кого-то из партии.

Пример: Алиса, используя навык Огнестрел для манёвра, назначает области Аспект “Огневое прикрытие”. Боб, используя свой навык Связь, навешивает “Все комманы вырубались”. Крис атакует - навык Рукопашный бой, бросок дайсов, он *указывает* “Огневое прикрытие” (и говорит “морпехи укрылись за ящиками и не видят, что я зашёл сбоку”), потом “Все комманы вырубались” (и говорит “тот, который с краю, не может предупредить остальных, потому что радио не работает”), потом он *активирует* собственный Аспект “Громила” и заявляет “я хватаю его и ломаю ему шею”. Он получает +6 к броску и, вероятнее всего, убивает морпеха, потому что его команда эффективно сработала.

Аспекты удобно записывать прямо на карте или в описании сцены, отмечая “бесплатные” точкой или кружком и вычёркивая/удаляя отметку, как только он был бесплатно *указан*.

Продолжительность действия аспектов определяется здравым смыслом и решением ГМа. Обычно это одна сцена (как в случае с вырубившейся связью) или пока создавший его персонаж не сделает что-то другое (“Огневое прикрытие” будет снято, как только персонаж перестал прикрывать товарищей и делает что-то ещё).