

Fate Core Maximum

Затея проста - объединить в одно целое Fate Core и FAE.

А именно механики подходов и навыков, дабы те могли применяться одновременно, как характеристики и навыки в WoD добавляют кубы в пул.

Но зачем?

Дополнительная конкретика о том КАК ты применяешь навыки, которая идёт теперь не только от вординга аспектов, позволяющих эти навыки применять, но и от используемых подходов.

Это уменьшает время на обсуждение этих вордингов и делает весь процесс прозрачнее и формализованнее. Слабость фейты - необходимость иногда тратить время на обсуждение этих самых вордингов. Прикручивание подходов к навыкам позволяет более подробно описать персонажа через простые понятные цифры и сократить обсуждение.

Меньше требований к синхронизации воображаемого пространства и консенсусу по поводу пермишенов.

Подходы и навыки

Какие у нас есть подходы:

Аккуратный	Быстрый
Умный	Грубый
Скрытный	Яркий

В зависимости от потребностей игры колонку можно взять стандартную из FAE или опустить её на 1. Либо сделать столбик от +3 до -2. Как по мне самым здравым вариантом будет:

+2 один подход

+1 два подхода

+0 два подхода

-1 один подход

Далее идут навыки, у которых стандартная пирамида +3. Лично я считаю что потолок с таким значением на начале игры будет оптимальным.

Атлетика	Воровство
Контакты	Ремесло
Обман	Вождение
Эмпатия	Драка
Расследование	Знания
Внимательность	Телосложение
Провокация	Общение
Ресурсы	Шпионаж
Стрельба	Воля

Когда игрок хочет совершить действие, он выбирает подход, а затем навык.

К примеру **Грубый+Драка**, **Скрытный+Провокация**, **Яркий+Обман**.

Возможных сочетаний полно, а вот их адекватность зависит от контекста. Сможешь ли ты не натягивая сову на глобус, объяснить как выполняешь **Воровство с Грубым** подходом? (да легко, грубо вырываю сумочку из рук, иными словами грабеж).

Золотое правило фейты гласит что лучше идти от нарратива. Если тебе нужно незаметно дать взятку или отмыть деньги, то на что это похоже? **Скрытный+Ресурсы** например.

Если звучит логично и объяснение нормальное - то значит комбинация дозволена. Не следует также забывать о суде прецедентов. Приложения определенной комбинации подхода и навыка к конкретному случаю при неожиданности использования или некоторой мутности объяснения желательно записывать и учитывать этот прецедент когда будет обсуждаться иное приложение этой комбинации.

Пояснение по навыку Шпионаж. В оригинале этот навык называется Stealth и включает все действия связанные с умением незаметно пробираться куда-то. Однако если перевести его как Скрытность то будет тавтология с подходом Скрытный.

Потому был выбран альтернативный вариант, заодно включающий не только умение пробираться, но и умение пользоваться специфическими инструментами, а также теоретическую базу. Думайте о всяких тайных агентах и ниндзя.

Трюки

Одно тянет за собой другое. Трюки также преобразятся.

Трюки как обычно могут давать +2 к определенному навыку за двойное условие или дважды за сессию.

Аналогично и с подходами, но только +1, ибо их меньше и они универсальнее.

Если трюк дает +2 к определенной комбинации подхода и навыка, то достаточно одинарного условия или трижды за сессию.

Трюки как и раньше позволяют заменять один навык другим за одинарное условие или трижды за сессию.

Заменять один подход другим за двойное условие или дважды за сессию.

Ну и трюк полностью заменяющий одну специфическую комбинацию на другую специфическую - за одинарное условие или трижды за сессию.

Трюки которые позволяют делать нечто особенное, получат пополнение в виде иммунитета на комбинацию подхода и навыка.

Например, *Невозмутимость: позволяет всегда игнорировать попытки толстого троллинга или прямых оскорблений через Грубую Провокацию*.

Либо напротив, трюк может позволить игнорировать чужую защиту выполненную определенной комбинацией. К примеру, *Жалящие атаки: позволяет всегда игнорировать комбинацию защиты Грубый+Драка*.

А сколько слотов то?

В зависимости от колонки подходов и навыков, а также потребностей игры — от одного до трех.

Как по мне достаточно и одного трюка с тремя обновлениями, особенно если ориентироваться на массивные трюки которые применяются раз в сессию. Это придаст им особенную ценность.

Стресс и последствия

Количество стартовых боксов стресса зависит от колонки подходов.

Если она заимствована в неизменном виде из FAE, то начинать следует с 3, иначе слишком уж быстро будут персонажи разваливаться от ударов опытных файтеров.

Если подходы подрезаны, то хватит и 2 стресс-бокса.

Восстановление последствий может быть автоматическое, по прошествию времени, если вам и игрокам не хочется над этим заморачиваться. Или же по правилам Fate Core, используя специальные навыки и с позволения аспектов.

Прокачка

Такая же как и в Fate Core, однако подходы увеличению не подлежат. Имеет смысл оставить возможность менять два подхода местами в малую или значимую веху.

Противники

Открываются и новые возможности цифровки противников.

Так например, противникам не обязательно давать и подходы, и навыки одновременно.

Животные и звери могут иметь только подходы, а незначительные персонажи-гуманоиды могут иметь только навыки.

Можно пойти дальше и вместо подходов и навыков по-отдельности, дать персонажу 1-4 готовых комбинации. Например:

Могувх Дуболом

“Большой и тупойogr”, “Воняет за версту”, “Наивное коварство”

Грубая Драка +3

Грубая Провокация +2

Грубый Обман +1

Иными словами все что делает Могувх - делает грубо и напролом, даже его ложь прямая и наивная как он сам.

Следить за внутренней согласованностью между подходами и навыками в случае с НПЦ не обязательно. Пускай у него будет **Грубая Драка +3** и **Быстрая Атлетика +3**, но не будет **Быстрой Драки** и **Грубой Атлетики**, равно как и других комбинаций.

Впрочем, все это касается только вспомогательных НПЦ. Сюжетно важные должны по-прежнему создаваться по тем же правилам что и персонажи игроков.