

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 здоровым 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 | Вожделение |
| 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, получают 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 прошествии 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:

Могуvx Дуболом

“Большой и тупой огр”, “Воняет за версту”, “Наивное коварство”

Грубая Драка +3

Грубая Провокация +2

Грубый Обман +1

Иными словами все что делает Могуvx - 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.