

FATE SHOT



Олег Ершов

POWERED BY
FATE



Олег Ершов

автор

Владислав Каминский

редактор

Максим Каланчекаев

Алексей Кулаков

редактура и вычитка

Максим Каланчекаев

верстка

**Алена Жукова, Рыжик Иванова, Вова Вова,
Александр Бреганов, Дарья Топольцева,
Максим Каланчекаев, Никита Морозов,
Алексей Кулаков, Владислав Каминский,
Любовь Бердюгина, Кирилл Волк,
Григорий Сарычев, Иван Уштей,
Максим Солдатов, Лиза Сальникова,
Антон Амелин, Liche Purple,
Кирилл Рогов, Ярослав Алейников,
Станислав Борзов, Александр Кашников,
Александра Хролович, Анна Хролович,
Александра Осинцева, Димон Червяков,
Корней Котов, Максим Шориков,
Екатерина Кудина, Кирилл Дятлов,
Антон Корнаков, Лиза Буйная, Евгений Зенов**

плейтест

Второе издание
Москва, 2018

This work is based on Fate Core System (found at faterpg.com), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБ ИГРЕ	4
Основы основ.....	5
ПОДГОТОВКА	6
Шаг 1. Три ключа.....	6
Шаг 2. Придумайте персонажей.....	11
Шаг 3. Раздайте жетоны судьбы.....	14
ХОД ИГРЫ	15
Когда делать бросок?.....	15
Жетоны судьбы.....	17
Жетоны сцены.....	20
Четыре действия.....	21
ПРАВИЛА МАСТЕРА	26
На что мастер может потратить жетоны.....	26
Тип сцен.....	30
Три акта.....	34
Сложность и броски.....	36
Цена успеха.....	37
Ранения.....	39
Финальная сцена.....	40
Конец игры.....	40
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	41
Быстрая игра.....	41
Игра с одним игроком.....	41
Детектив.....	41
Триллер и ужасы.....	43
Снаряжения и артефакты.....	44
Серия игр.....	45
Игра без мастера.....	46
ГОТОВЫЕ СЦЕНАРИИ	48
Рождение богини.....	48
Ограбление локо-банка.....	50
Дело трех черепак.....	52
Последний шанс.....	54
Ярость Дракулы.....	56
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	59

ОБ ИГРЕ

Fate Shot - это игра на основе правил настольной ролевой игры **Fate Core™**, созданная для коротких игр в формате one-shot. Отличительные черты — простая и быстрая генерация персонажей игроков, самого приключения и новые механики для мастера.

Для тех, кто не знаком с жанром настольных ролевых игр: это похоже на театр импровизации, где вы одновременно сценарист, режиссёр и исполнитель главной роли.

Совместно с другими участниками игры вы придумаете сюжет и возьмете на себя роль одного из главных героев этой истории. Вы можете стать кем угодно — от охотника за сокровищами на пиратской шхуне и благородного рыцаря на службе Ее Величества до десантника межгалактического флота. Исследуйте загадочные планеты, ограбьте пещеру дракона, спасите город от нашествия инопланетян или же станьте правителями объединенной галактики.

Все в ваших руках.

Для ветеранов: Если вы уже знакомы с правилами **Fate Core™**, вам будет проще разобраться в этой системе. Главной особенностью являются три ключа сценария, меняющие правила использования Жетонов Судьбы мастера. Обратите на эти правила особое внимание

ОСНОВЫ ОСНОВ

Сначала решите, кто из вас станет **Мастером** — ведущим игры, рассказчиком, голосом за кадром. Он будет описывать, что происходит вокруг, придумывать противников, расставлять ловушки, создавать целые города, а также помогать остальным игрокам придумать подходящих героев истории.

Игроки примерят на себя роль отважных авантюристов, безумных ученых, могущественных волшебников, ловкачей или отпетых мошенников. Герои могут быть кем угодно — вы ограничены лишь воображением, правилами игры и задумками мастера.

Игроки могут свободно описывать действия своих персонажей и ход истории, пока герои не столкнутся с ситуациями, исход которых никому неизвестен: например, если есть риск промахнуться мечом, не заметить притаившегося бандита или выдать себя, скрипнув половицей. В этом случае вы можете посоветоваться с мастером или воспользоваться правилами игры. Решить конфликтную ситуацию вам помогут кубики: бросив их, вы узнаете, преуспели вы или же должны смириться с поражением.

Каждое действие — это ваш выбор, от которого зависит ход всей истории.

Для игры вам понадобится: несколько небольших листов бумаги (подойдут стикеры или пустые карточки), ручки или карандаши, фишки двух видов и хотя бы один комплект fudge dice (4df).

ГЛАВА 1. ПОДГОТОВКА

ШАГ 1. ТРИ КЛЮЧА

Три ключа — это три карточки, на каждой из которых вам предстоит написать аспекты будущего приключения. Для каждого ключа мы рекомендуем писать не более трех аспектов, однако их количество остается на ваше усмотрение.

Аспекты — это наглядные, лаконичные и понятные всем факты, имеющие важное значение для предстоящей игры. Примеры аспектов для каждой из трех карточек вы встретите ниже.

Первый ключ представляет собой **декорации** вашего приключения. На этом этапе вы определяете жанр игры. Где начнут свое путешествие герои вашей истории? Что это за место? Придумайте и запишите аспекты декораций на первой карточке. Аспекты выбраны удачно, если вы положительно ответили на следующие вопросы:

- Достаточно ли в этих декорациях места для вашего приключения?
- Может ли это место таить опасность для персонажей игроков?
- Это место имеет нечто особенное?

Декорация

*Древний
темный лес
королевы фей*

+1

Проблема

+2

Интрига

+3

- **Да**, это большой и запутанный лес;
- **Да**, здесь легко заблудиться, а еще, поговаривают, здесь живут тролли;
- **Да**, этим лесом правит безумная королева. Это будет интересно.

Вы можете задать уточняющие вопросы, чтобы окончательно внести ясность, чего ждать в этой игре, а чего в ней не будет.

***Пример:** Есть ли магия в этом лесу? Если да, то как она работает?*

Второй ключ — это **проблема**, с которой столкнутся герои истории или же она активно будет мешать их планам. На этом этапе вы определяете **цель** вашего приключения. В этом вам поможет **первый ключ**.

Что интересного могут совершить персонажи? С какой проблемой они могут столкнуться в этом месте? Кто будет противостоять героям? Ответив на эти вопросы, запишите получившиеся аспекты на карточке второго ключа. Придумать подходящие аспекты вам помогут следующие вопросы:

Если на следующие вопросы вы ответили **«да»**, все идет как надо:

- Кто противостоит героям и достаточно ли опасен противник?
- Владеет ли он несколькими способами осложнить ситуацию в игре?
- Есть ли у противников мотив противостоять героям этой истории?

Декорация

*Древний
темный лес
королевы фей*

+1

Проблема

*Племя диких
эльфов*

+2

Интрига

+3

- **Да**, это же племя безжалостных, диких эльфов! Они знают этот лес как свои пять пальцев!
- **Да**, они невероятно опасны. Их сотни, у них есть древняя магия и прирученные опасные твари!
- **Да**, героям предстоит похитить их святыню. Эльфы явно не будут от этого в восторге!

Теперь у игроков есть все, чтобы обдумать, кем они будут в этой игре. Пока они заняты этим, мастер придумывает третий ключ.

Третий ключ. В отличие от первых двух, мастер придумывает сам. Это **интрига**, скрытая от глаз героев. Она лежит в закрытую на столе до тех пор, пока персонажи случайно или намеренно не раскроют ее. Это истина, которая перевернет сюжет с ног на голову — неожиданный поворот или скрытая угроза. Это должно быть опасным открытием для героев истории.

Следующие вопросы помогут мастеру выбрать подходящие аспекты для третьего ключа:

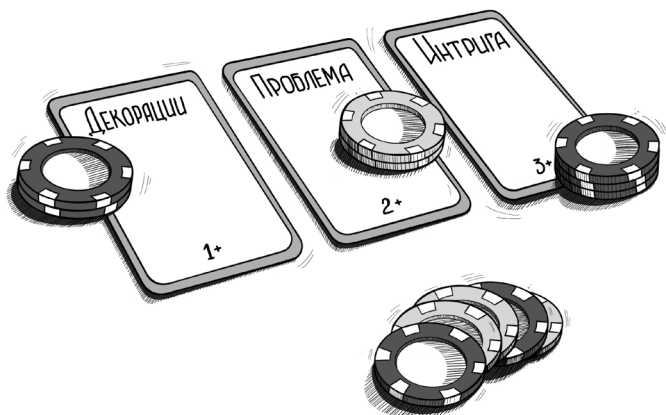
- Удивит ли интрига игроков?
- Несет ли это большую опасность, чем то, что встречали герои раньше?
- У этой угрозы есть уязвимое место?

<p>Декорация</p> <p>Древний темный лес королевы фей</p> <p>+1</p>	<p>Проблема</p> <p>Племя диких эльфов</p> <p>+2</p>	<p>Интрига</p> <p>Святыня эльфов - яйцо дракона Он кружит над лесом</p> <p>+3</p>
---	---	---

- **Да**, с виду святыня выглядит как большой круглый камень. Откуда им знать, что это яйцо дракона?
- **Да**, это же дракон! Сейчас будет жарко.
- **Да**, драконы вымирают. Шантаж яйцом будет коварным поступком.

Помните: третий ключ - венец истории. Эффектная развязка, которая должна запомниться надолго.

Совет: Если вы не можете придумать третий ключ сразу, то просто оставьте карточку пустой. После создания персонажей или даже в процессе игры, ход истории или случайно брошенные предположения игроков подскажут вам долгожданный аспект для третьего ключа. В этом случае немедленно запишите его и переверните карточку.



Роб, мастер: Что ж, раз вы не хотите играть во что-то длинное и сложное, сыграем в **Fate Shot!** Не волнуйтесь, это будет весело, да и правила предельно простые. Для игры нам потребуется придумать три карточки-ключа - декорации, проблему и интригу. Это сюжет нашей будущей игры. Итак, во что бы вы хотели сегодня сыграть?

Алекс: Хм, как насчет того, чтобы сыграть по мирам Лавкрафта?

Макс: Неплохая идея!

Грегори: Поддерживаю!

Роб, мастер: Отлично, у нас есть идея для первой карточки. Давайте попробуем ее раскрыть. Итак... кто предложит декорации нашей истории?

Макс: Давай попробуем. Как насчет современности? Наше время, мрачный город, где трущобы соседствуют с дорогими, пестрящими огнями районами. Что-то такое, в духе Древнего Ужаса. Назовем его Толдвилль.

Роб, мастер: Неплохо. Но как-то сухо. Нужно еще несколько аспектов. Чем опасен этот город для героев? Почему он не так-то прост?

Грегори: Как насчет тайных культов? Окультизм просочился во все сферы города, словно болезнь. Они борются между собой за власть. Кто знает, к чему это может привести?

Роб, мастер: Недурно. Но все еще чего-то не хватает, как думаете? Давайте подумаем, что необычного может быть в этом городе?

Алекс: У меня есть идея. Мне кажется, что это будет интересно, но, боюсь, вам не понравится...

Макс: Расскажи. Не понравится, всегда сможем переделать.

Алекс: Окей. Особенным будет не город, а мы. Давайте сыграем изгоев одного из культа, которые хотят призвать древнее зло? Мы украли древний фолиант, чтобы провести ритуал во время парада планет. И теперь за нами устроили охоту даже свои...

Роб, мастер: А вот это уже интересно...

Роб записывает на первом ключе: Мрачный город Толдвилль, обитель тайных культов. В культах есть изгои.

Можно переходить к следующей карточке...

ШАГ 2. ПРИДУМАЙТЕ ПЕРСОНАЖА

Придумав три ключа истории, вы можете перейти к созданию персонажей. Каждый персонаж состоит из трех элементов, записанных в одну фразу: призвания, черты и изъяна.

Призвание — это то чего ваш персонаж достиг, чему научился или чем зарабатывает на жизнь. Это ваши навыки, влияние и связи.

Черта — это положительное качество вашего персонажа, выделяющего его среди себе подобных.

Изъян — это то из-за чего вы попадаете в неприятности, и то, что вы точно делаете из рук вон плохо.

Призвание <i>Рыцарь</i>	Призвание <i>Шпион</i>	Призвание <i>Гонщик</i>
Черта <i>Влиятельный</i>	Черта <i>Обаятельный</i>	Черта <i>Смелый</i>
Изъян <i>Трусливый</i>	Изъян <i>Вспыльчивый</i>	Изъян <i>Криворукий</i>

Для полноты картины, придумаете ему имя, возраст и добавьте пару деталей.

В итоге у вас должно получиться: «Вильям по прозвищу “Гнус”. **Влиятельный, но трусливый рыцарь в старомодных доспехах**». Остальные игроки должны четко представлять, на что способен ваш персонаж.



Герои не должны затмевать друг друга. В противном случае игра может выйти односторонней, где все лавры достанутся только вам. Задайте себе следующие вопросы:

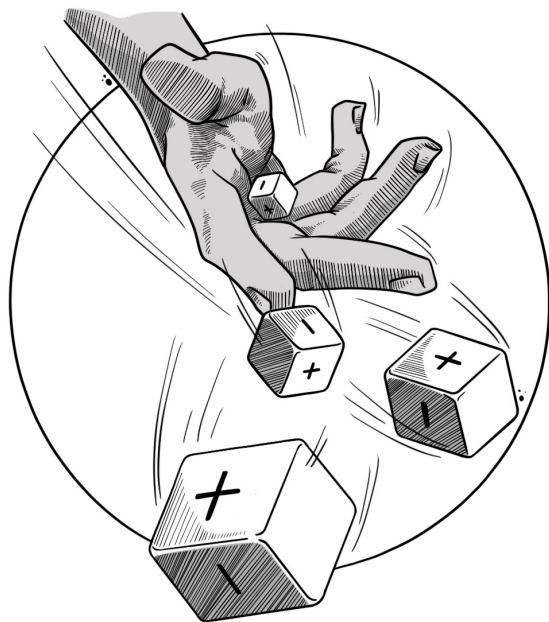
- Ваш персонаж умеет лгать или распознавать ложь?
- Он умеет скрываться от чужого взгляда или распознать засаду?
- Он умеет защищать себя или пользоваться оружием?
- Он может запугивать или договариваться?
- Он обладает богатыми знаниями или умеет создавать вещи собственными руками?

Помните: ваш персонаж умеет только то, что следует из его призвания и черты. Если он может все или почти все из заданных вопросов, скорее всего его способности слишком преувеличены.




Если же его способности ограничены, ему явно понадобятся союзники — это отличный повод для командной игры.

Мастер может задать вам уточняющие вопросы по поводу персонажа — это избавит вас от недопонимания во время игры. Не стесняйтесь сами предлагать варианты и помогать, если кто-то из игроков не может придумать персонажа.

Как и в большинстве настольных ролевых игр, в каждой конфликтной ситуации вы будете бросать кубики, чтобы узнать исход ваших действий. Для этого бросьте четыре кубика fudge dice (4df). На кубиках есть грани со знаком **+**, **-** и **■**. Результат броска — это количество выпавших на кубиках граней со знаком плюс за вычетом кубиков с гранями минус. Результат броска может быть отрицательным, если минусов в броске окажется больше. Таким образом, разброс значений на кубиках равен от 4- до 4+.



Если вы сможете убедить всех, что **черта** или **призвание** вашего персонажа явно связаны с заявленным действием, вы добавляете к этому броску +2. Если в сложившейся ситуации вы можете применить и **черту**, и **призвание**, то к результату броска вы добавляете увеличенный бонус, равный +3. В некоторых случаях, ваш **изъян** может сыграть вам на руку, и тогда вы добавляете к броску бонус, равный +1. Имейте в виду, что бонус, полученный от изъяна не складывается с бонусами от призвания или черты.

***Пример:** Влиятельный **рыцарь** Вильям, желает повергнуть противника в рыцарском турнире имени Белой розы. Он бросает 4 кубика и прибавляет к результату броска +2 за **призвание** «рыцарь». У него выпадает один , два  и . С учетом бонуса результат этого броска равен 1+.*

Если результат вашего броска больше озвученной мастером сложности, действие считается успешным. В противном случае, вам придется согласиться с **последствиями** или потратить **жетоны судьбы** и **сцены**.

ШАГ 3. РАЗДАЙТЕ ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Жетоны Судьбы — ценный ресурс вашего приключения. Мастер, раздайте по три жетона судьбы игрокам. Также, положите по одному жетону за каждого игрока на каждую карточку ключа на столе.

***Пример:** В игре 4 игрока. Раздайте каждому из них по 3 жетона судьбы. Затем, положите по 4 жетона судьбы на каждую из карточек-ключей на столе — по 1 жетону за каждого игрока на каждый ключ.*

Также, позаботьтесь о том, чтобы у вас осталось несколько жетонов в «банке» для вознаграждения игроков. Подробнее об этом вы узнаете в следующей главе “Ход игры”.

ГЛАВА 2. ХОД ИГРЫ





Выполнив три шага подготовки, самое время объяснить, как мы будем в это играть. В основном правила этой главы будут касаться игроков. Все что понадобится мастеру, он найдет в следующей главе **“Правила для мастера”**.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗНАКОМЫ С НАСТОЛЬНЫМИ РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ

Совместно с мастером вы будете участвовать в событиях, описывать ваши действия и продумывать решения, исход которых будет решать бросок четырех fudge dice (4df). Мастер — это рассказчик. Он описывает окружение, действия противников и нейтральных персонажей вашей истории. Он создает угрозы, вплетает их в сюжет и реагирует на ваши действия. Вам же придется выпутываться из череды конфликтов, играя придуманным персонажем.

КОГДА ДЕЛАТЬ БРОСОК?

Обычно игроки бросают кубики в четырех случаях:

- Когда персонаж атакует ;
- Когда персонаж защищается ;
- Когда персонаж создает преимущество ;
- Когда персонаж преодолевает препятствие .

Совет: прежде, чем сделать заявку, опишите ваше действие. Что хочет сделать персонаж? Как он хочет этого добиться? От этого зависит атмосфера всей игры.

Если мастер затрудняется отнести вашу заявку к одному из действий, всегда можно уточнить, что вы намереваетесь сделать перед тем как совершить бросок.

Во всех четырех ситуациях есть свои нюансы, о которых вы прочтете ниже в разделе **Четыре действия**. Результат действия определяется броском кубиков: это может быть **провал**, **ничья**, **успех** и **стильный успех**. Действие успешно, если результат вашего броска будет больше заявленной сложности. Если при этом результат будет превышать заявленную сложность на 3 и более пунктов, то это **стильный успех**. В этом случае вы можете получить дополнительное преимущество в игре. Если же результат ниже заявленной сложности — это **провал**.

Игроки могут помогать друг другу в создании преимущества или при преодолении препятствия: за каждого игрока, предложившего помощь, персонаж получает бонус +1 к броску, но только в том случае, если его аспекты могут помочь в данной ситуации. Последствия от провала в этом случае распространяется на всех, кто участвовал в этом действии.

Бросок кубиков необходим, если в случае неудачи у сложившейся ситуации есть интересное развитие или мастер может навязать игрокам новую сцену.

***Например:** Сработала тревога при взломе; Магия ритуала вышла из под контроля и демон освобожден.*

Если мастер озвучит заранее, то что может произойти в случае провала, это добавит сцене остроты, особенно когда у игроков осталось совсем мало жетонов.

«Дракон уже близко. Надеюсь, ты хорошо умеешь прятаться.»

Зачастую делать хорошие броски не получается. Чтобы не пасть жертвой неудачных бросков, у игроков есть те самые жетоны судьбы, которые им выдали на третьем шаге подготовки. Для чего же они нужны?

ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ

Каждый раз, когда игрок совершает бросок и выпавший результат его не устраивает, он может потратить свой жетон судьбы и выбрать один из эффектов:

- добавить к броску +2;
- перебросить все кубики;
- озвучить факт.

Игрок может потратить сразу несколько жетонов. Главное сделать это до того, как мастер опишет последствия этого броска. Игрок и мастер могут делать это по очереди или в любом порядке, пока не кончатся жетоны или оба не спасуют, повышая ставки.

Главное правило траты жетона: Игрок может потратить жетоны судьбы только в том случае, если это можно обосновать хотя бы одним аспектом персонажа, сцены или ключей.

Пример аспекта персонажа: Макс играет ловким инквизитором Кристианом. Герой бросается с мечом на ведьму. Бросив кубики, он выкинул плюс, два минуса и пустую грань — результат броска 1-. Добавив бонус +2 от **призвания инквизитор**, результат становится 1+. Сложность броска 2+. Не так хорошо, как хотелось бы. Но Максим обоснованно замечает, что инквизиторы веками сражались с ведьмами, и его персонаж Кристиан отлично знает, как это делать. Отличный повод потратить **жетон судьбы**. Сделав это, Макс добавляет бонус +2 к своему броску. Результат 3+. Значительно лучше.

Пример аспекта сцены: Церковь заполнена дымом из-за пожара. **Старый ветеран** Коул, которым играет Алекс, пытается спрятаться в ней от бандитов. Мастер озвучил сложность - 2+. Алекс бросает кубики. Четыре минуса. Скверно, учитывая, что он даже не может добавить бонус от **призвания**. Тогда Алекс заявляет, что тратит **жетон судьбы**, так как в дыму найти кого-нибудь та еще задача и перебрасывает кубики. Три плюса. Действительно, а почему бы и нет. Фортуна на его стороне.

Пример факта: Черта Вильяма “Гнуса” — Влиятельный. В городе, где он находится у него есть связи среди знати. Грегори тратит жетон, озвучивает этот факт и описывает этого человека, проявляющего благосклонность к герою.

Пополнить запас Жетонов Судьбы довольно сложно. Их можно получить при прохождении приключения и в случаях, когда **один из аспектов** героя разворачивает ситуацию против него. Это называется **осложнение**.



Заработать жетоны судьбы можно двумя способами:

- Когда мастер потратит последний жетон судьбы на одной из карточек, в конце его хода все игроки получают по одному жетону;
- Когда вы соглашаетесь на **осложнение** — ситуация, в которой один из аспектов героя сработает против него.

В приключении, персонажи не просто преследуют общую цель - их объединяет взаимная помощь и **поддержка**. Между сценами каждый игрок может передать один жетон судьбы другому игроку. Это важный момент в игре. Опишите, что при этом происходит: герой помогает товарищу перевязать раны? Или приободряет и утешает его?

Осложнение — это сюжетный поворот, который мешает вам достигнуть поставленной цели или грозит серьезными неприятностями. Если вы согласились с осложнением, то вы никак не можете помешать ему. Вы принимаете это как факт, но вы можете попытаться справиться с последствиями или найти иной выход из сложившейся ситуации. Осложнения делятся на два типа: **это случилось** и **вы это сделали**;

Порой игроки гораздо лучше знают своих персонажей, чем мастер, в том числе как им можно осложнить жизнь. Не стесняйтесь предлагать осложнения для себя или своих друзей. Также, если вы заметили, что ваши прошлые действия смахивают на осложнение, просите жетон судьбы задним числом!

Пример осложнения «это случилось»: *Богатый, но заносчивый торговец оружием Монти двигается в сторону рынка по переулку. Его замечают головорезы. Они бросаются в атаку, так как кошелёк Монти - желанная для них добыча. **Это случилось, и теперь у вас неприятности.***

Пример осложнения «вы это сделали»: Влиятельный, но **трусливый** рыцарь Гнус бросается в атаку, но в небе в языках пламени появляется дракон. Это ужасающее зрелище. Не время бросать кубы. Вильям спасается бегством, так как не может совладать со своим страхом. **Вы это сделали, и теперь у вас неприятности.**


Вы всегда можете **отказаться от осложнения**, зотдав за это жетон судьбы. Это плата за «разрыв шаблона» вашего персонажа в игре.

ЖЕТОНЫ СЦЕНЫ

Теперь, когда вы знаете, что такое жетоны судьбы и как их тратить, нам осталось узнать, что такое жетоны сцены и разобраться в четырех действиях подробнее.

Жетоны сцены — это фишки, которые вы можете получить и потратить в одной сцене. В игре сцена — это событие, которое имеет свое логичное начало, развитие и конец.

Например: конфликт, встреча с новым оппонентом, противником или некое препятствие, которое мешает героям продвинуться дальше по сюжету.

Обычно вы зарабатываете **жетоны сцены** с помощью действия **создать преимущество** , но в некоторых ситуациях вы можете получить их с помощью других действий. Это аналог жетонов судьбы, действующих только в рамках одной сцены — в конце сцены они пропадают. В отличие от жетонов судьбы, жетоны сцены общие и их могут тратить все игроки, помогая друг другу или складывая усилия против опасного противника. Перед тем, как потратить жетон сцены просто озвучьте, как он может вам помочь. В противном случае лучше отложите его в сторону для более подходящей ситуации.

ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ

Как уже было сказано ранее, каждый игрок бросает кубики в четырех случаях: атакуя противника, защищаясь от атаки, создавая преимущество для себя и команды и преодолевая препятствия. Персонажам мастера также доступны все четыре действия подробно.

Атака — это действие призванное вывести противника из сцены. Когда вы бросаетесь с мечом на дракона, спускаете курок пистолета или пытаетесь иным образом справиться с противником, вы совершаете атаку, а он **защищается**. Успех в этом действии вы достигаете в случае, если результат вашего броска больше результата броска противника.



Важно: Если результат вашего броска равен результату броска противника, вы не наносите ему ранение, но получаете **жетон сцены**, так как инициатива на вашей стороне.

***Пример:** Грегори стреляет в противника из арбалета. Тот в свою очередь уклоняется от атаки. Результат вашего броска и броска противника равен 3+. Никто из участников конфликта не добавил к броску бонусы от жетонов сцены или **жетонов судьбы**. Противник увернулся от выстрела, но отвлекся или упал. Грегори получает жетон сцены, так как он находится в выгодной позиции — противнику будет сложно сконцентрироваться и атаковать его. Грегори же будет удобнее атаковать сбитого с толку врага.*

Защита — это действие, которое игроки используют, чтобы уклониться или отбить **атаку** противника. Вы можете защищать себя или персонажей рядом с вами, если они на это согласны. В этом случае вы берете этот удар на себя. Вы так же защищаетесь от **создания преимущества** мастера против вас, если конечно вы способны помешать этому. Бросок кубиков приведет к следующим четырем последствиям:



- Результат вашего броска больше результата броска атакующего на 3+. Это **стильный успех**. **Получите жетон сцены**;
- Результат вашего броска больше результата броска атакующего. Вы смогли беспрепятственно уклониться от атаки;
- Результат вашего броска меньше результата броска противника. Вы получаете «**ранение**». У каждого героя есть одно бесплатное ранение. За каждое последующее ранение мастер получает один **жетон судьбы**. Он выкладывает его на одну из карточек ключей, кроме той, противники, которой нанесли это ранение. Тем самым сюжет становится сложнее;
- Если результат вашего броска меньше результата броска противника на 3+ — это **критическое ранение**. Вы получаете два пункта «**ранения**». В этом случае мастер получает два **жетона судьбы** или один, если вы не зачеркнули бесплатное ранение. Подробнее о ранениях в главе «**Правила для мастера**».

***Пример:** Огнедышащий дракон пытается обрушить сводчатый потолок храма и засыпать героев. Никто из персонажей не может защищаться против **создания преимущества**, поэтому мастер будет бросать против сложности 1+ ключа декораций «Древний храм забытых богов».*

Создание преимущества — это действие необходимо для создания **жетонов сцены**. С помощью этого действия вы облегчаете жизнь себе и вашим соратникам, перехватывая инициативу в свои руки. Для начала определитесь, что вы хотите сделать и в чем будет выражаться преимущество вашей команды перед противниками.



***Пример:** бросить песок в лицо, ослепить противника заклятием, спровоцировать противника на необдуманный шаг, занять выгодную позицию.*

Для того, чтобы создать преимущество, вам нужно выбросить результат равный или выше заявленной мастером сложности. Результат броска может привести к одному из четырех последствий:

- Результат вашего броска выше сложности на 3 и больше пунктов. Это **стильный успех**. Получите два **жетона сцены**.
- Результат вашего броска выше или равен заявленной сложности. Получите один **жетон сцены**.
- Результат вашего броска ниже заявленной сложности. Вы не получаете ничего.
- Результат вашего броска ниже заявленной мастером сложности на 3 и больше пунктов. Это провал. Мастер получает один **жетон сцены**.

***Пример:** Макс пытается отвлечь культистов от ритуала, сбивая люстру со свечами на них. Это сложность 1+, так как культисты заняты ритуалом, а люстра относится к первому ключу декораций. Результат его броска 2+. Люстра с грохотом падает рядом с ритуальным кругом. Герои получают **жетон сцены**. Концентрация культистов теперь явно под угрозой.*

Преодоление препятствия. Когда вам нужно приложить усилие, чтобы дальше: перелезть через стену, убедить стражника пропустить вас, взломать сейф с уликами — вы преодолеваете препятствие. Результат такого действия может привести к одному из четырех вариантов развития событий:



- Результат вашего броска выше сложности на 3 и больше пунктов. Это **стильный успех**. Договоритесь с мастером о дополнительной выгоде. У вас получилось преодолеть препятствие;
- Результат вашего броска выше сложности. Вы все сделали как надо и миновали препятствие;
- Результат вашего броска равен заявленной сложности. Мастер предлагает вам «малую цену». В противном случае вы потерпели неудачу;
- Результат вашего броска ниже заявленной мастером сложности. Мастер может предложить вам «большую цену» за успех. В противном случае вы потерпели неудачу. Вас ждут большие неприятности. Отличный повод мастеру навязать вам новую сцену.

Пример стильного успеха: Макс пытается взломать сейф с ценными уликами. Сложность 1+. Результат броска 4+. Разница между заявленной мастером сложностью и результатом броска Макса 3. Это стильный успех. Он с легкостью вскрывает сейф и забирает улики. Так как это стильный успех, помимо этого, он подменяет их ненужными бумагами и закрывает сейф, не оставив следов взлома. Никто даже не догадается, что улик в нем давно уже нет.

Пример успеха с «малой ценой»: Грегори перебирает провода, пытаясь запустить боевые турели на космической станции. Сложность 2+. Результат броска Грегори равен 2+. Увы, он не так хорош в технике, но когда на кону жизнь, выбирать не приходится. Так как Грегори не может никак исправить ситуацию — у него нет ни подходящих аспектов, ни необходимых знаний — мастер предлагает ему успех с малой ценой: он починит турели, но ценой отключения защитного поля. Стреляйте метко, друзья. Второй попытки может и не быть.

Пример провала: Алекс пытается перебраться через высокий забор на охраняемую территорию. Сложность 2+. Результат броска 2-. Так случилось, что в этой ситуации он не может ни добавить бонусы к броску, ни потратить жетон судьбы. Разница равна 4. И далеко не в пользу Алекса — увы, это провал. Он спрыгнет в кусты на охраняемой территории достаточно шумно, чтобы привлечь сторожевых псов. Раздается лай, охранники скидывают оружие и светят фонарями, поймав нарушителя. Секунда и они откроют огонь на поражение.

ГЛАВА 3. ПРАВИЛА ДЛЯ МАСТЕРА

Задача мастера — создание сцен, конфликтов, вызовов и состязаний. В отличие от классических правил Fate Core™, ваш сюжетный ресурс ограничен жетонами судьбы на трех ключах. Вы можете использовать эти жетоны, только если это обосновано аспектами этого ключа.

Грегори: Отлично! Нам удалось уйти от погони. Наконец-то можно передохнуть.

Роб, мастер: Не спешите. Результат моего броска 1-. Хм, пожалуй, я попробую исправить ситуацию. Я использую аспект первого ключа «весь город как на ладони», потрачу жетон судьбы и переброшу кубики.

Макс: Он определенно настроен серьезно, парни. Может хватит уже нас преследовать?

Роб, мастер: Кажется, вам повезло. 2-. Все стало только хуже. Но не советую вам расслабляться, я до вас еще доберусь!

Расскажите игрокам, почему вы тратите жетон, и что за этим следует.

На что мастер может потратить жетоны:

- Переброс кубиков;
- Бонус +2 к броску или к сложности;
- Навязывание сцены;
- Эффектную атаку;

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Зачастую это единственная надежда мастера в ситуации, где у него недостаточно жетонов сцены или жетонов судьбы на карточках ключей. Не стесняйтесь этим пользоваться, если не можете перекрыть бонусами +2 значение атаки или защиты игроков.

БОНУС +2 К БРОСКУ ИЛИ К СЛОЖНОСТИ

Верное решение при удачном броске, если у игроков достаточно жетонов сцены, чтобы вам помешать. Не переживайте, но и не тратьте их бессмысленно. Если игроки не успели создать жетоны сцены, это отличный способ пощекотать им нервы и заставить тратить жетоны судьбы. Особенно хорошо это работает, когда все игроки пытаются преодолеть одно и то же препятствие. Потратьте жетон судьбы на увеличение сложности, и игрокам придется сильно постараться, чтобы не пострадать.

НАВЯЗЫВАНИЕ СЦЕНЫ

В этом случае сцена начинается **не по инициативе персонажей игроков, а по желанию мастера**. На запуск такой сцены вы тратите жетон судьбы и ходите первым. Если игроки зазевались или долго спорят, самое время создать им непредвиденные неприятности. Если же игроки все хорошо продумали и обходят проблемы стороной, самое время навязать им сцену.

Сцену можно навязать игроку бесплатно, например, во время преодоления препятствия. Провал в проверке преодоления яркий пример бесплатного навязывания сцены.

«Древний ритуал сорвался и демон освобожден. Готовьтесь спасать свои жизни».

Грегори: ...Отличный план, Алекс! Мы отключили сигнализацию, и нас никто не заметил. Охранник спит на посту. Теперь мы сможем без труда проникнуть в зал древностей. Осталось только взломать дверь.


Макс: Я нашел ключи в офисе. Нам не нужно ничего взламывать.

Алекс: Молодчина! Заходим в зал древностей.

Роб, мастер: Что ж, похоже у вас все идет по плану. Но я потрачу жетон судьбы второго ключа за аспект великолепное оснащение ключников. Вы не знали о том, что эта комната оснащена автономной лазерной сигнализацией. Сработала сирена. Вы слышите звук приближающихся к вам шагов, а на окнах опустились решетки.

Грегори: Вот черт!

ЭФФЕКТНАЯ АТАКА

Летающая в героев граната, разящие молнии разозленного божества, шквальный огонь из всех орудий — это действие атаки  против всех персонажей игроков в сцене. Один бросок мастера против броска защиты каждого игрока.

В этом случае мастер может:

- Получить сразу несколько **жетонов сцены**, за каждого персонажа, результат броска защиты которого равен вашему броску эффективной атаки;
- Нанести **ранения** сразу нескольким персонажам, если они не смогли защититься от вашей атаки.

За эффективную атаку вы должны потратить **жетон судьбы** ключа, вызвавшего эту атаку. Не злоупотребляйте этим. Если герои и так не справляются, лучше не заставляйте страдать их еще больше. Если же они слишком удачливы и набрали много ресурсов, можно смело использовать **эффектную атаку** даже вкупе с дополнительным **жетоном судьбы**, добавив +2 к вашему броску или же перебросив кубики, если результат этой атаки вас не устраивает.

Алекс: ...Грегори, давай, мы почти прорвались! Надо поднажать.

Грегори: Знаю я! Мы бежим от главы культа по коридору к лестнице. Пора сваливать отсюда!

Роб, мастер: Хм, ну уж нет. Я вас так просто не отпущу! Магистр культа хватается за тяжелый амулет, висящий у него на шее и делает необычные пассы руками. Он бросает короткую фразу, которая звоном отдается в ваших ушах. Голова раскалывается, ноги становятся ватными. В ушах будто-бы зазвенели тысячи колоколов. Я трачу жетон судьбы первого ключа и совершаю эффектную атаку, от которой защищается каждый из вас. Так как это магистр вашего культа - а это первый ключ - я бросаю с +1 и в сумме мой результат 2+, но у меня есть жетон сцены, так как вас застали врасплох. Пожалуй, увеличу-ка я сложность до 4+. Защищайтесь!

Макс: Вот ведь...

Примечание: Эффектная атака — одно действие мастера в его ход.



ТИПЫ СЦЕН

Существует три основных типа сцен: **конфликт**, **состязание** и **вызов**.

КОНФЛИКТ

Конфликт — это сцена, где персонажи игроков намерены или вынуждены сражаться со своими врагами. Перестрелка в салуне, дуэль на мечах или сражение в космосе на космических кораблях — все это яркие примеры конфликта. В этой сцене игроки и мастер действуют по очереди.

Противники, созданные мастером — единая сторона конфликта. Не важно, сколько у него персонажей, будь то толпа крестьян или огромный дракон — это все одна сторона конфликта, вызванная одним ключом. Если защищаясь, противники получают хотя бы одно ранение — они выбывают. Игроки победили: пусть они опишут то, что произошло или вместе обсудите их триумф.

В некоторых конфликтах против игроков могут выступить противники, представленные двумя разными ключами. Это сильно осложнит ситуацию, так как мастер получает вдвое больше действий в этой сцене, а игрокам придется ликвидировать обе стороны конфликта отдельно. Однако, чтобы навязать этот конфликт Мастер должен потратить один или несколько жетонов соответствующих ключей, если изначально эта сцена не была навязана бесплатно.

Помните: Персонажи не могут оказывать друг другу помощь во время боя, так как их действия разделены ходами.

В свой ход помимо атаки, преодоления и создания преимуществ персонажи могут делать заявки, не требующие бросков. Назовем их свободными действиями. Например, достать меч, или выйти в коридор не будет стоить вам действия. Не злоупотребляйте этим. Вполне можно ограничиться двумя свободными действиями за ход.

У персонажей игроков и у противников, созданных мастером по одному действию в ход. Однако, если в игре больше трех игроков, мастер может позволить себе два действия в свой ход вместо одного. Это поддержит накал, но если игроки чувствуют себя неуверенно или вы играете в первый раз, это правило можно оставить для игр с более опытными игроками.

Очередность хода в конфликте определяется из следующим образом:

- Игроки ходят первыми, если сцена не навязана мастером и началась по их инициативе;
- Если сцена навязана мастером, первый ходит он.

Если защищаясь противники получают хотя бы одно ранение — они выбывают. Игроки победили: пусть они опишут то, что произошло или вместе обсудите их триумф.

СОСТЯЗАНИЕ И ВЫЗОВ

Иногда возникают ситуации, когда сюжет приводит к сцене, где необходимо много действий, чтобы разрешить конфликт в чью-либо пользу. Множество действий предполагает множество бросков. Это чревато тем, что динамика игры может упасть, а сама сцена затянуться.

***Пример:** погоня на автомобиле по оживленным улицам за скрывающимся преступником.*

Чтобы разрешить такую ситуацию, в оригинальных правилах Fate Core™ существуют **состоязания** и **вызов**. В **Fate Shot** эти правила тоже используются.

СОСТЯЗАНИЕ

Состязание — это сцена, в которой побеждает сторона конфликта, набравшая 3 победных очка в гонке. Победное очко получает та сторона, результат броска которой больше с учетом добавления бонусов и траты жетонов судьбы. Перед этим броском игрок может создать преимущество, но в случае провала в этом раунде вместо соревновательных бросков противник получает победное очко. Персонажи, не участвующие в сцене напрямую, тоже могут создавать преимущества для участника сцены, но не могут атаковать противника.

Если вы чувствуете, что это состязание не имеет большого значения для сюжета или у игроков мало ресурсов, то лучше сделать один бросок преодоления препятствия. Это отнимет меньше времени и жетонов сюжета у игроков.

Состязания могут быть разными. Любая сцена, где герои соревнуются с персонажами мастера подходит для состязания. Это могут быть гонки, перетягивание каната, бег с препятствиями, одновременный взлом сервера или сборка автомата Калашникова на время.

ВЫЗОВ

Вызов — это сцена, где успеха игроки могут достичь, действуя по одному плану, но выполняя разные задачи. Обычно для хорошего вызова достаточно решения трех задач, то есть выполнения трех разных проверок преодоления. Игроки, не участвующие в этой сцене, могут помочь или **создать преимущество** для участников вызова. Провал в **создании преимущества** дает жетон сцены мастеру, который тот сможет потратить на увеличение сложности одной из поставленных задач. Если кто-то из игроков потерпел неудачу в преодолении, в этой сцене все идет не по плану. Если же участникам вызова не удалось решить две из трех задач, то затея вовсе не удалась. Мастер решает к чему это приведет.

Если кто-то из игроков потерпел неудачу в преодолении, все идет не по плану в этой сцене. Если же участникам вызова не удалось решить две из трех задач, то затея вовсе не удалась. Мастер решает к чему это приведет.

Роб, мастер: Что ж, кажется, у вас все готово к ритуалу. Осталось его провести. Это вызов для ваших героев. Нужно без ошибок произнести древнее заклинание, правильно начертив при этом магический круг. Но к вам уже пытаются вломиться адепты культа Ключников. Для того, чтобы справиться с Ключниками и произнести заклинание, вам нужно преодолеть сложность 2+ — все это связано с ключом проблемы. Начертить магический круг — сложность 1. Однако, сдерживать такого могущественного демона простым магическим кругом слишком просто. Я потрачу жетон ключа декораций и увеличу сложность создания магического круга — теперь она 3+.

Алекс: Хм, пожалуй, я займусь заклинанием. Я неплохо разбираюсь в древних текстах.

Грегори: Круг. Я буду чертить круг.

Макс: Ну, тогда я займусь культистами.

Роб, мастер: Хорошо, бросайте кубики.

ТРИ АКТА

Fate Shot — это короткая, насыщенная динамичной и событиями игра. Жетоны судьбы на карточках ключей — это тот самый запас времени в распоряжении мастера для этого приключения, на который следует обратить внимание, чтобы не растянуть игру или не закончить слишком быстро. Разберем подробнее:

1. Аспекты судьбы на ключе **декорации** — это то, от чего мастер может отталкиваться описывая героям окружающее их пространство. Это ключевые моменты для погружения игроков в мир, который вы только, что придумали. Первый ключ самая длинная часть вашего приключения, насыщенная описанием окружающей местности, персонажей, диалогов и планов решения поставленных задач. Потратив жетонов судьбы этого ключа, вы можете подтолкнуть игроков, если они находятся в замешательстве или вовлечь героев в события, которые продвинут их дальше по сюжету. Если на этой карточке не останется жетонов к середине игры, то все идет как надо. Дальше все начнет нарастать как снежный ком.
2. Жетоны судьбы на ключе **проблема** понадобятся, чтобы вмешаться в планы героев. Также, эти жетоны пригодятся, когда мастер решит показать злодеев во всей красе. Персонажи игроков уже знают что делать, составили свой план и готовы действовать — самое время ставить палки в колеса. Потратив эти жетоны, вы быстро приведете героев к **интриге** этого сценария. Не дайте игрокам опомниться. Если вы потратили вдвое меньше времени на зачистку второго ключа, то финал игры уже близко.
3. Третий ключ — **интрига** — это финал. Венец вашей истории. Обычно все жетоны судьбы этого ключа вы тратите в финальной сцене. Не стесняйтесь использовать эффектные атаки.

Этот бой игроки должны запомнить надолго. Перед финальной сценой дайте игрокам передышку — вы же не хотите прослыть «злым» мастером. Эта часть приключения длится не дольше решения **проблемы** второго ключа, а то и еще меньше. Конец игры уже близко.

Три акта нашего представления — это классический вариант развития сюжета. Переходя от ключа к ключу, вы ведете персонажей игроков к развязке, которую они заслужили. Если вы опытный и уверенный в себе рассказчик, способный создавать удивительные и запутанные истории, вы можете тратить жетоны второго и третьего ключа раньше, чем они закончатся на первом ключе. Здесь нам пригодятся два приема:

- **Выбиваем землю из-под ног.** Используйте жетоны второго ключа еще в начале приключения, чтобы показать, что враги перешли к активным действиям. Они знают о персонажах и их планах. От такого сложно оправиться, но это подстегнет игроков активно думать. Не увлекайтесь этим приемом. Достаточно одного или двух жетонов. Остальное оставьте для реванша.
- **Приоткрываем завесу.** Третий ключ — это зловещая загадка. Навяжите сцену со сложностью третьего ключа, но не открывайте интригу. Дайте понять игрокам, что не все так просто, что истина где-то рядом. Таким трюком можно ослабить финальную сцену, но зато это поддержит напряжение и запустит дедукцию игроков.

СЛОЖНОСТЬ И БРОСКИ

Мастер не придумывает сложность действий из головы. Сложность определенного действия и бонус, который мастер добавляет к броску кубиков равны номеру ключа.

Алекс: Черт! Черт! Ключники лезут из всех щелей! Надо что-то сделать!

Грегори: Алекс, статуя! Завали проход!

Алекс: Точно! Я сталкиваю статую с пьедестала!

Роб, мастер: Что ж. Эта статуя часть декораций. Так, что сложность действия 1+.

Исключение: слабое место ключа **интрига**. Третий ключ, имеет одно или два уязвимых места. Они могут быть явными или нет. Сложность создания игроками преимущества, используя эти слабые места будет равна 1+.

Важно: Не делайте много бросков. Защищайтесь только от **атак**. При **создании преимущества** игроками против вашей стороны конфликта, просто назначайте сложность. Не сопротивляйтесь этому активно.

Слабые места интриги имеет смысл добавлять только тогда, когда игроков мало или герои из рук вон плохо справляются с поставленными задачами.

Третий ключ — это самый сложный этап в приключении для игроков, особенно если их мало и им не везет. Непробиваемая сложность +3 в создании преимуществ, не оставит в таком случае героям шансов на успех и здесь вы можете наделить третий ключ явными или неявными слабыми местами.

ЦЕНА УСПЕХА

Иногда игрокам не хватает совсем немного, чтобы их действие было успешным. В этом случае предложите им цену.

Малая цена — это ситуация, когда игрок, преодолевая препятствие, выбросил вровень с заявленной сложностью. Он может обратить ситуацию в свою пользу, но ценой непредвиденных обстоятельств. Посоветуйтесь с игроком или сами предложите ему цену — это может быть неприятная мелочь, вроде оставленных явных следов взлома двери или скрип половицы, выдавший присутствие оплошавшего героя.

Если же игроку не хватает 1-2 пунктов до успеха, вы можете предложить **Большую цену**. Это может быть ранение, начало конфликта или осложнение ситуации.

Грегори: ... Я выпрыгиваю через окно на пожарную лестницу.

Роб, мастер: Да, но заклинание удерживает тебя. Придется сопротивляться. Сложность 1+.

Грегори: Вот ведь... 1-. У моего персонажа черта юркий... итого 1+. Уф, пронесло.

Роб, мастер: Не все так просто. У нас поровну. За успех мне нужна малая цена.

Грегори: Малая цена? Хм, что-то ничего на ум не приходит...

Роб, мастер: Фолиант все еще при тебе?

Грегори: Ну конечно!

Роб, мастер: Великолепно! Что ж, тебе удастся выпрыгнуть через окно на пожарную лестницу. Ты улизнул от преследователей. Вот только незадача — фолиант выпал у тебя из сумки. Как раз в тот момент, когда ты выпрыгнул на улицу. Он там, в коридоре.

Грегори: Да ты шутишь...

РАНЕНИЯ

В **Fate Shot** персонажи игроков не имеют показателей здоровья, стресса или ячеек последствий. Если игроку нечем сравнить счет в защите от вашей атаки и ему нужно поглотить урон — его персонаж получает **ранение**

Свое первое ранение игрок отмечает на листе персонажа — оно бесплатно и никак не осложняет ситуацию. Однако, каждое следующее ранение позволяет мастеру получить жетон судьбы из банка и положить на любую карточку ключа, кроме той из-за которой персонаж получил это ранение.

Мастер не может положить **жетоны судьбы** на пустые карточки — если на карточке они кончились, игроки справились с угрозой и продвинулись по сюжету.

Таким образом, в конце игры, когда останется последний ключ, полученные жетоны судьбы за ранения положить будет некуда. Чтобы этого не случилось, самое время объявить финальную сцену.



Алекс: ... Выглянув из-за угла, я швырнул в коридор дымовую шашку. Создаю преимущество!

Роб, мастер: Бросай кубики, сложность 2+, так как это солдаты “Ключников”.

Алекс: 3+! Ха-ха!

Роб, мастер: Ладно, ты получаешь жетон сцены.

Макс: Тем временем поправив кастеты, я с ухмылкой ринулся на противника. Атакую противника.

Роб, мастер: Бросай. У меня выпало 3+.

Макс: Уф, 2+. Трачу жетон судьбы за свой аспект бывший боксер. Добавлю-ка я +2 к броску. Итого, 4+.

Роб, мастер: Что ж, ты не оставляешь мне выбора. Трачу последний жетон судьбы второго ключа. Это Ключники. Их много, они хорошо вооружены и подготовлены. Добавляю к броску +2, итого у меня 5+. Что ты на это скажешь?

Макс: Отлично. Я скажу отлично. Трачу жетон сцены. Дымом заволокло коридор. Я беспрепятственно пробираюсь от одного солдата к другому и меткими ударами отправляю их в нокаут. У меня 6+.

Роб, мастер: Сдаюсь, мне нечем крыть. Вы зачистили карточку проблемы и получаете по одному жетону судьбы. Вы победили. Однако, есть в этом коридоре что-то зловещее. Вы слышите подозрительные хлюпающие звуки, доносящиеся с лестницы....

Грегори: О нет. Эта тварь...

Макс: ... нас нашла.

Роб, мастер: Вы видите, как одно из ужасных щупалец показалось из-за угла. Итак, господа, у меня не осталось жетонов судьбы на первом и втором ключе. Время приступить к финальной сцене...

ФИНАЛЬНАЯ СЦЕНА

Когда игроки очистили два ключа от жетонов судьбы и подошли к финалу, где должны сразиться с главным злодеем, выбраться с тонущей подводной лодки или обезвредить ядерную бомбу, самое время запускать финальную сцену. Объявите это игрокам.

Правила финальной сцены меняют правила получения **ранений**, а именно:

- Если ранее персонаж игрока не получал ранений, первое ранение для него бесплатно — он продолжает участвовать в сцене;
- Если же до этого он был ранен, то персонаж выбывает из игры — его убили, он потерял сознание или был схвачен;
- Если персонаж за одну атаку получает сразу два ранения (так называемое, критическое ранение), то здесь его уж точно ничто не спасет.

Совет: Дайте игроку возможность описать как его персонаж выбывает из игры. Это действительно драматичный момент.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все жетоны судьбы мастера потрачены и из финальной сцены игроки вышли победителями или же потерпевшими поражение.

ГЛАВА 4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этой главе описаны дополнительные правила для игр в разных жанрах, с использованием снаряжения и даже правил для серии игр. Это необязательные правила, однако они могут значительно разнообразить ваши игры по системе **Fate Shot**.

БЫСТРАЯ ИГРА

Fate Shot рассчитан на игру в 3-4 часа, но случается так, что времени у вас еще меньше. В этом случае на карточки ключей вы можете положить на один жетон судьбы меньше, но оставьте на карточках хотя бы по два жетона. Эта игра будет значительно легче. Если вас это не устраивает, вы можете забрать по одному жетону судьбы и у игроков, чтобы было все честно.

ИГРА С ОДНИМ ИГРОКОМ

Такое тоже бывает. С одним игроком вы кладете по два жетона судьбы на каждую карточку ключа, а взамен разрешаете игроку за ход совершать по два действия, чтобы он мог создавать себе преимущество и атаковать. Так, у игрока будет простор для действий.

ДЕТЕКТИВ

Если вы решились на такой сложный жанр, то для раскрытия преступления вам понадобятся три ключевые улики.

Разместите две улики на карточках первого и второго ключа, но на тыльной стороне так, чтобы игроки их не видели и одну улику на лицевой стороне третьего ключа.

В этой игре третья карточка это **преступник** — его имя будет на тыльной стороне, а улика на лицевой стороне. Это единственная известная улика на начало игры. Ниточка для начала расследования.

Доступ к уликам на первой и второй карточке игроки смогут получить только после их зачистки от жетонов судьбы, перевернув карточки. Задача мастера - подвести героев к этим открытиям.

Иногда это может произойти раньше, чем кончатся жетоны на карточке. Это нормально. В этом случае переверните карточку и навяжите героям сцену, чтобы быстрее потратить на ней жетоны судьбы.

Кейт и Алекс решили поиграть в нуарный детектив. Действие происходит в городе антропоморфных животных. Кейт примерила на себя роль инспектора ленивца, а Алекс стал судмедэкспертом черепахой. В городе, в преддверии выборов мэра, начали происходить убийства видных чиновников - похоже кто-то убирает конкурентов на своем пути.

Роб взял на себя роль ведущего. Он выложил на столе три карточки-ключа. На тыльной стороне он написал по одной улике на первой и второй карточке. На третьей карточке он описал преступника. Выложив на столе карточки так, чтобы игроки не видели написанного, он записывает на третьем ключе улику **“Место преступления: парадный вход отеля. Жертва: репортер лиса”**.

Кейт: Что ж. Мы нашли у жертвы фотографии. Кажется, я узнаю этого льва рядом с коршуном.

Роб, мастер: Безусловно, это один из воротил местной мафии.

Алекс: Похоже, у нас появилась зацепка...

Играя в рамках этого жанра, **не** давайте персонажам призвание **детектив**. Лучше разделите его навыки между всеми игроками с помощью черт или других призваний.

Пример: *Внимательный, Судмедэксперт, Криминалист, Следопыт, Проницательный.*

Совет: Хороший детектив требует подготовки. Если у вас не времени на подготовку, здесь вы найдёте правила по импровизации в этом жанре.

Оставьте место для улики на первой и второй карточке и имя преступника пустыми. Придумайте с игроками, какую улику они нашли на месте преступления. Запишите ее.

Каждый раз, защищая первый и второй ключ от жетонов судьбы, вы переворачиваете карточку и пишете улику, которая лучше всего впишется в сюжет и укажет на предполагаемого преступника. В этом случае последнее слово остается за мастером, так как в середине игры он уже будет знать, кто преступник. Как только он это поймет, он в закрытую записывает его имя на тыльной стороне третьего ключа и кладет карточку обратно. Не пишите имя главного злодея сразу. Выждите и заполните третий ключ в какой-нибудь малозначительной сцене — так вы создадите интригу и не раскроете его личность.

Обязательно спрашивайте игроков о ходе их расследования. Кого они подозревают? Почему? Это отличное подспорье в импровизации мастера в детективном жанре.

ТРИЛЛЕР И УЖАСЫ

Ещё один сложный жанр. Главная его черта — это напряжение и безысходность. С точки зрения механики, жетоны судьбы персонажей в этом жанре защищают их рассудок от помутнения. Чем жетонов меньше, тем сложнее героям контролировать себя.

Если у игрока нет жетонов судьбы, то он **не может атаковать** сторону конфликта третьей карточки, которая в этой игре будет названа **монстр**. Потраченный последний жетон во время атаки монстра, ее не отменяет.

Придумывая персонажа, избегайте черт **смелый, уверенный, решительный** и подобные им. Вместо этого акцентируйте внимание на изъянах, фобиях и маниях, записав их через предлог «с» — это поможет нагнать ужаса, так как психика героев уже нестабильна.

Игра в этом жанре — отличный повод показать уязвимых персонажей, чьи изъяны обостряются, перед неотвратимым ужасом. Игрокам придется полагаться на **осложнения**, если к финальной сцене в схватке с **монстром** у них закончатся жетоны судьбы. Не забудьте напомнить игрокам о **поддержке** между сценами, для передачи жетонов судьбы нуждающимся и возможности самим предлагать своим персонажам осложнения.

СНАРЯЖЕНИЕ И АРТЕФАКТЫ

В некоторых играх артефакты или высокотехнологичное снаряжение имеет большое значение. Если вы хотите отразить это в вашей игре, то эти правила для вас.

Для создания персонажа, помимо призвания, черты и изъяна, вы будете использовать аспект **артефакт**. Сам по себе он не дает бонусов к броску, но в сочетании с призванием или чертой он увеличивает бонус до +3.

***Пример:** Известный, но тщеславный рыцарь на боевом коне; незаметный, но зависимый хакер с тяжелой кибердекой.*

Вы можете допускать бонус к броску +4, в случае, если в заявке уместны и призвание, и черта, и артефакт. Это поможет вам сделать героический жанр и добавит в вашу игру масштабности и эпичности.

Внимание: Если вы используете снаряжение и артефакты то вы вправе не вознаграждать игроков жетонами судьбы за зачистку ключей.

Джейд: Я быстро подключаюсь к терминалу. Огни кибердеки загораются и я без труда обхожу систему защиты. Взламываю терминал.

Роб, мастер: У тебя получается. В зале начинается перестрелка. Вы под обстрелом. Джейд, я предлагаю тебе осложнение.

Джейд: Очень не вовремя. Что там?

Роб, мастер: Твоя кибердека слишком тяжелая. Ты не успеешь увернуться от атаки солдат корпорации.

Джейд: Так и знала, что не стоило ее брать! Я отказываюсь, возьми мой жетон судьбы. Я не могу здесь погибнуть.

СЕРИЯ ИГР

Иногда после короткой игры в **Fate Shot** остается жгучее желание продолжить, особенно если концовка получилась открытой. В этом случае можно сделать серию коротких игр, связанных между собой общим сюжетом или персонажами.

Если вы решились на сериал, то в конце первой игры вам следует придумать четвертый ключ. Четвертая карточка — **угроза** — одна на весь сезон вашего сериала. Если персонажи знают о ней, вы смело можете заполнить ее и показать игрокам. Если же нет, то пусть это останется тайной. В сезоне не должно быть больше 3-5 серий, после чего вы можете начать новый сезон с новой угрозой

Пример: *Охотники на вампиров идут по следам Дракулы. Угроза — Дракула.*

Иногда у игрока появляется желание изменить аспекты персонажа или вовсе создать нового героя. По сути это можно обыграть по-разному: от развития персонажа до его смерти.

Правила финальной сцены тоже меняются. В случае, когда персонаж должен быть убит, мастер кладет жетон судьбы на карточку угрозы, а персонаж продолжает свое участие в сцене. За счет полученных жетонов в следующей игре мастер может увеличить запас любого из трех ключей на один, усложнив героям задачу — так он отразит последствия их неудачи. Или же он может оставить их на четвертой карточке — тем самым он покажет, что угроза в их истории набирает силы и становится по-настоящему опасной.

Важно: Если игрокам не везет с самого начала и количество жетонов на угрозе растет, не копите их. Сбрасывайте их на ключи декораций и проблем в следующих сериях. Не забудьте списать это на происки главного злодея.

Также на четвертом ключе мастер помечает каждый пройденный сценарий. Это понадобится в **гранд-финальной сцене**.

Гранд-финальная сцена — это заключительная сцена последней серии в сезоне. В этой игре после финальной сцены игроки вступают в схватку с **угрозой**. Перед тем, как столкнуться с ней, они получают по одному жетону судьбы за каждую игру в сезоне, включая эту. Также, герои могут сразу же потратить жетон судьбы, чтобы избавиться от бесплатного ранения или два жетона судьбы, если персонаж в финальной сцене должен был погибнуть.

Так как **угроза** — это четвертая карточка, это значит, что заявленная мастером сложность равна 4+. Также, он добавляет бонус +4 ко всем своим броскам. Кроме того у угрозы есть одно бесплатное ранение. Это действительно опасная сцена.

В серии игр хорошо использовать правила «снаряжения и артефактов» — это сильно разнообразит приключение.

Совет: Гранд-финальная сцена не наступает мгновенно. Вам решать, подводить героев к финалу постепенно или сделать это внезапно. Так или иначе, эта сцена должна органично вписываться в сюжет.

ИГРА БЕЗ МАСТЕРА

Этот тип игры — пример совместного творчества.

Все игроки по очереди будут принимать на себя роль мастера, но в то же время будут управлять своим персонажем. Первым начинает игрок, имеющий опыт проведения игр.

Правила передачи мастерских прав следующие: мастер передает свои права следующему игроку в конце навязанной им сцены (конфликт, состязание или вызов) или раньше, если он потратит жетон судьбы во время этой же сцены. В таком случае он передает мастерские права в конце хода.

Вместо одной карточки с третьим ключом, каждый игрок придумывает свою интригу. После чего из этих карточек получается закрытая колода, на которой будут лежать жетоны судьбы. Мастер, раздающий жетоны судьбы игрокам за зачистку второго ключа, смотрит колоду, выбирает подходящую интригу и вскрывает ее.

Задача всех участников такой игры придумать интересную историю. Не принимайте сомнительные решения единолично. Посоветуйтесь с друзьями. Каждый раз принимая права мастера не забывайте о том, что сделали другие игроки. Развивайте сюжет в подходящем направлении, словно вы все вместе пишете общий сценарий для фильма или художественного произведения.

ГЛАВА 5. ГОТОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Иногда возникают трудности придумать сюжет приключения на ходу. Эта проблема возникает как у начинающих мастеров, так и у тех, кто давно проводит игры. В этой главе приведены готовые сценарии и персонажи, которые вы можете использовать, чтобы быстро начать игру. Также, они могут натолкнуть вас на мысли и позволить на их основе придумать собственную историю.

РОЖДЕНИЕ БОГИНИ

Жанр: фэнтези

Королевство в упадке. Некогда прекрасные дворцы поросли лианами и скрылись в болотах. Топи ширятся, поглощая все вокруг. Должна же существовать причина этому? Ходят слухи, что где-то в болотах засело страшное зло. Время дать ему бой.

Декорация

Королевство в упадке

Разрастающиеся болота

+1

Проблема

Культ богини утопленников

Топи, полные страшных чудовищ

+2

Интрига

Наследник трона — аватар богини утопленников

+3

Призвание

Дипломат

Черта

Богатый

Изъян

Нервный

Призвание

Егерь

Черта

Ловкий

Изъян

Вспыльчивый

Призвание

Волшебница

Черта

Умная

Изъян

Невнимательная

Завязка

По просьбе старого вояки — капитана королевской стражи по имени Крю — герои собираются в трактире “Балык”. Он рассказывает им о странных событиях на болотах. Кто-то видел людей в красных одеяниях, рыскающих по округе. Некоторые из них подбирались слишком близко к городу, что-то разнюхивая. Как знать, что они задумали?

Сцены: трудности на болотах; нападение утопленников; болотные огоньки; шпионы культа в городе

Развитие

“Чем дальше мы углублялись в болото, тем смрад чудищ усиливался. Культисты близко, мы чувствовали это. Мы напали на их след. Среди искореженных деревьев и зловонных топей будто насмешка над светлыми богами возвышался нечестивый храм. Гнусные песнопения возвещали, что нечестивцы уже начали свое темное дело. Чутье старого Крю не подвело”.

Сцены: гнездо культа в старом затопленном храме в сердце болот; древний ритуал, порождающий мерзких чудовищ; битва с жрецами культа.

Финал

“Умирая, жрецы культа богини утопленников предрекли всем гибель. Они возвестили, что аватар богини возродился. Мы были слепы и глупы, а потому не придали значения предсмертным речам мерзких еретиков. Но что это? Почему бьют в набат? Город затоплен? И что это за фигура мелькает вдалеке у входа во дворец?” Аватар, о котором твердили жрецы культа, вырвался из тела наследника трона, повергнув город в пучину хаоса. Время предотвратить его бесчинства.

Сцены: затопленный дворец; утопленники на улицах города; ядовитый дождь; битва с аватаром темной богини.

ОГРАБЛЕНИЕ ЛОКО-БАНКА

Жанр: стимпанк, экшн

Запад прогнил. Мало того, что мы, честные... кхем-кхем... люди обираемы до нитки, так еще и эти чертовы индейцы со своими ручными рептилиями и вообще делают жизнь невыносимой! Трясемся в этих поездах в надежде, что переезжая с место на место мы найдем лучшую жизнь. Пропади оно пропадом! Если власти не дадут нам безбедно жить, значит мы сами возьмем удачу за хвост и изменим все и сразу. Только бы проникнуть в локо-банк, разжиться деньжатами и успеть смыться.

Декорация

Локо-тауны — города-поезда

Краснокожие, приручившие динозавров

+1

Проблема

Стим-маршалы

Защищенный вагон-хранилище

+2

Интрига

Опасная банда Черепа — не только герои собираются обчистить хранилище

+3

Призвание

Вор-домушник

Черта

Хитрый

Изъян

Неуклюжий

Призвание

Бывший стим-маршал

Черта

Меткий

Изъян

Пьющий

Призвание

Проводница локо-банка

Черта

Обаятельная

Изъян

Легкомысленная

Завязка

Герои планируют ограбить банк. Их локо-таун должен скоро прибыть к локо-банку. Что может пойти не так спросите вы? У индейцев другое мнение на этот счет. Время менять декорации.

Сцены: засада индейцев; побег из локо-тауна; локо-таун торгующий солью — новый способ попасть в локо-банк.

Развитие

Попасть на локо-банк — задача не из легких. Соляной локо-таун уже прибыл к месту назначения. Время действовать. Главное не попасться на глаза стим-маршалам.

Сцены: погрузочный док локо-банка; вагоны охраны; крыша локо-банка.

Финал

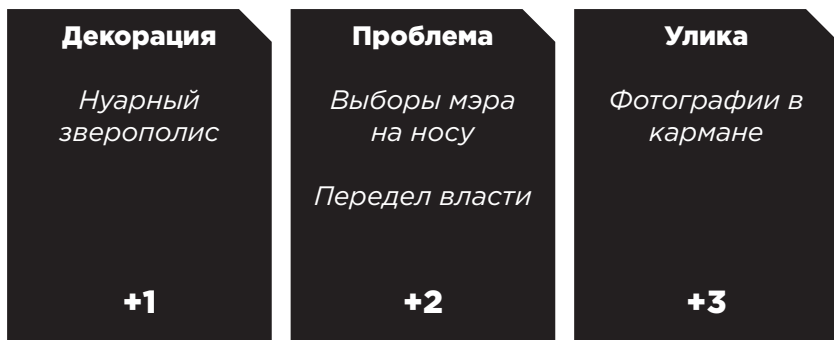
“Чертовы ублюдки!” — воскликните вы. И будете правы. Стоило героям только добраться до хранилища, как они наткнулись на уже орудовавшую там банду Бородатого Черепя. Преимущество явно не за героями — с одной стороны безжалостные убийцы, с другой — заряжающие пулеметы стим-маршалы. Что же им делать оказавшись меж двух огней?

Сцены: хранилище локо-банка; привязанные дрезины на соседних путях; взорванный мост; дирижабль Бородатого Черепя.

ДЕЛО «ТРЕХ ЧЕРЕПАХ»

Жанр: нуарный детектив

Полиция города зверей молчит, несмотря на то, что газеты и новостные программы разрываются от новостей: “Три видных политика- черепахи были зверски убиты накануне выборов мэра города”. Кто-то убирает конкурентов? Или кто-то пытается дискредитировать лидера избирательной гонки — нынешнего мэра города?



На обратной стороне:



Завязка

Закусочная “У Пигги”. Хозяйка подбрасывает на поднос записку от неизвестного о том, что он хочет встретиться с героями в пятизвездочном отеле “Рояль” на углу пятой и третьей авеню. Там герои попадают на место преступления. Убитая — известная журналистка. В кармане пальто герои находят три фотографии. На первой изображена встреча видных “воротил” города, на второй — мэр города жмет руку тигру-мафиози, на третьей — фотография лисы и ее коллеги медведя на фоне здания новостной службы.

Сцены: место преступления — парадный вход в отель “Рояль”, казино мафиози-тигра, злачное место — стрип-клуб “Золотой Койот”.

Развитие

Герои узнают адрес друга лисы — оператора-медведя. Увы, они прибывают на место слишком поздно — он уже мертв. В комнате они находят ключ от рабочего стола убитого и несколько снимков, на которых изображен кандидат-оппонент на выборах мэра. Попав в рабочий кабинет медведя в здании новостной компании, герои найдут пленку и блокнот — материал разоблачающего репортажа, над которыми работали убитые журналисты. Скоро у главы медиахолдинга должна быть встреча с видными мафиози города и подкупленным кандидатом в мэры города.

Сцены: встреча мафиози в тайном месте, квартира медведя, офис в здании новостной компании

Финал

Встреча в ресторане “Гранд Каньон” с мафиози на крыше одного из небоскребов. Время взять преступников с поличным и раскрыть это дело. Но так ли это будет просто? Их запросто можно спугнуть...

Сцены: холл небоскреба, подручные мафиози, вооруженная до зубов охрана пентхауса, вертолетная площадка

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Жанр: мистика, хоррор

Город, полный неоновых огней и грязных подворотен. Где величавые и вычурные строения соседствуют с убогими хибарами и многолюдным гетто. Город, где люди двуличны, а помыслы их порочны. Толдвилль. Это место давно уже лишилось всякого шанса на искупление. Тень древних богов покрыла его, выжидая своего часа. Наблюдая как в руки горстки глупцов попала древняя книга ритуалов. И зло уже предвкушает, когда кто-нибудь из них не впустит его в этот мир.

Декорация

*Мрачный город
Толдвилль*

*Культисты
повсюду*

+1

Проблема

*Культ
Ключников*

*Парад планет
завтра*

+2

Интрига

*Ритуал не
исполняет
желание, а
призывает
древнее
божество*

+3

Призвание

Боксёр

Черта

Могучий

Изъян

Неуклюжий

Призвание

Военный врач

Черта

Незаметный

Изъян

Инсектофобия

Призвание

Археолог

Черта

Шустрый

Изъян

Нервный

Завязка

Их обманули. Герои вступили в культ Ключников, надеясь обрести могущество, побороть болезни и справиться с жизненными неурядицами. Взамен же они получили лишь сладкие речи и бездействие группы стариков. Устав от этого, они украли древнюю книгу с письменами на неизвестном им языке. Из того, что можно было разобрать, они выяснили, что в книге описан ритуал. Он наделяет того, кто провел его невероятной силой, буквально исполняя любое желание. Однако, кто-то их сдал и ключники уже висят у них на хвосте. К тому же, для того, чтобы все получилось, нужно понять что нужно для ритуала. Парад планет уже завтра. Стоит поторопиться.

Сцены: квартира одного из героев; нападение Ключников, погоня по улицам города.

Развитие

Герои сумели уйти от погони и выяснить где найти того, кто переведет им написанное. Это старый археолог и антиквар мистер Олдбридж, директор археологического музея Толдвилля. Однако, из его кабинета раздается столь знакомый героям голос — лидер Ключников лично пришел к археологу. Нужно во что бы то ни стало узнать, что необходимо для ритуала!

Сцены: археологический музей; засада ключников; подготовка ритуала.

Финал

Узнав, что для ритуала понадобится артефакт, запертый в хранилище Коллекционера под мэрией, герои начали приготовления к ритуалу. Парад планет совпал с праздником по случаю дня города.

Лишив Ключников главы, их не составило труда переманить на свою сторону. Вызволить артефакт из подвалов мэрии оказалось не так-то просто — назойливая охрана и сложная система безопасности не то, с чем сталкиваешься каждый день. Слова заклинания произнесены. Но что это за рев вместо исполнения желаний?

Сцены: подвалы мэрии и хранилище; центральная площадь; проведение ритуала; битва с Пожирателем Миров.

ЯРОСТЬ ДРАКУЛЫ

Жанр: сериал, детектив, боевик

Вот уже много лет мы охотимся за ним, но лишь несколько месяцев назад мы наконец-то поймали след. Дракула, это нечестивое отродье ночи, допустил оплошность. Теперь у нас появился реальный шанс его остановить.

Декорация

*Туманная
Трансильвания*

*Старинные
замки,
полные тайн*

+1

Проблема

*Вампиры
заключили
союз с
оборотнями*

+2

Интрига

*Дракула не
повинен в
происходящем
— его сковали
древней магией*

+3

Угроза

*Истинный
противник —
оборотень,
впитавший
в себя часть
силы Дракулы.*

+4

<p>Призвание <i>Охотник на Вампиров</i></p> <p>Черта <i>Властный</i></p> <p>Изъян <i>Жестокий</i></p>	<p>Призвание <i>Ученый</i></p> <p>Черта <i>Крепкий</i></p> <p>Изъян <i>Трусливый</i></p>	<p>Призвание <i>Доктор</i></p> <p>Черта <i>Спокойный</i></p> <p>Изъян <i>Беспечный</i></p>
<p>Артефакт <i>Многозарядный арбалет</i></p>	<p>Артефакт <i>Набор алхимических реагентов</i></p>	<p>Артефакт <i>Освященный крест</i></p>

Завязка

Трансильвания таит много тайн. Все указывает на то, что Дракула обосновался где-то в горах и замышляет что-то поистине ужасное. Следы привели героев в небольшую деревню, где был обнаружен след одного из подручных вампира. Время отыскать его.

Сцены: постоялый двор; старая часовня; засада упырей

Развитие

Упыри. Подручный Дракулы явно один из его “детей”. Он уже подчинил себе деревню. Лишь маленькая горстка выживших все еще сопротивляется, скрывшись в местной часовне. Умный ход — вампирам явно не проникнуть сюда... пока. Нужно действовать быстро.

Сцены: родовые склепы семьи помещика; недавно проведенный ритуал; нападение оборотней.

Финал

Оборотни встали на сторону вампиров. Неслыханно! Здесь творится что-то неладное. Ритуал явно проведен не вампиром — слишком грязно и не аккуратно. Либо альфа-самец этой стаи замечает следы, либо... он и есть тот, кого мы ищем.

Сцены: ритуал оборотней — одна из печатей, сдерживающая своей магией невероятную силу; логово оборотней; таинственные послания; альфа-самец оборотней, обладающий потусторонней силой.

Это первая серия сезона. Секрет всего сценария заключается в том, что оборотни нашли способ заточить древнего вампира и впитать его силу. Сейчас они проводят оккультные ритуалы и эксперименты, стремясь создать гибрид двух видов. Дракула же скован магией ритуальных печатей и заточен в одном из старинных склепов в замке. Только героям решать: освободят ли они древнего вампира и договорятся с ним, либо найдут способ уничтожить все зло разом.

Продолжение следует...

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- Атака 22
Аспект 7
- Большая цена 38
Бросок кубиков 14
Быстрая игра 42
- Вызов 34
- Декорации 7, 35
Детектив 42
Действие 22
- Жетон Сцены 21
Жетон Судьбы 18
- Защита 23
- Изъян 12
Интрига 9, 35
- Ключ 7
Конфликт 31
Критическое ранение 23
Малая цена 38
- Навязывание сцены 27
- Осложнение 20
- Поддержка 19
Помощь 17
Преодоление препятствия 25
Призвание 12
Проблема 8, 35
Провал 17
- Ранение 39
- Серия игр 46
Сложность броска 37
Снаряжение и артефакты 45
Создание преимущества 24, 36
Состязание 33
Стильный успех 17
Сцена 21
- Триллер и ужасы 44
- Угроза 46
Улика 42
Успех 17
- Финальная сцена 41
- Цена 38
- Черта 12
- Эффектная атака 29

Icon made from <http://www.onlinewebfonts.com/icon> is licensed by CC BY 3.0

All CC licenses require that others who use your work in any way must give you credit the way you request, but not in a way that suggests you endorse them or their use. If they want to use your work without giving you credit or for endorsement purposes, they must get your permission first.

You let others copy, distribute, display, perform, and (unless you have chosen NoDerivs) modify and use your work for any purpose other than commercially unless they get your permission first.

You let others copy, distribute, display, perform, and modify your work, as long as they distribute any modified work on the same terms. If they want to distribute modified works under other terms, they must get your permission first.