

## Свитки судьбы

FATE-Core-конверсия серии TES, в особенности посвященная провинции Морровинд эпохи 5-го столетия третьей эры.

### Создание персонажа

#### Аспекты.

- 1) High concept — без изменений, возможно, упоминание класса или должности в одной из организаций
- 2) Trouble — без изменений (сеттингспецифичные: **Скуумный наркоман, Н'вах, Раб, Даэдрапоклонник, Большой штраф**, неприятные свойства личности и т.д.)
- 3) Астрономический знак — выражен через аспект. Что самое интересное, описания из книги «Астрология» идеально подходят для оформления в виде аспектов. **См. Список №1**
- 4) Раса — Раса включает в себя менталитет и навыки, характерные для представителей, потому-то и записана в аспекты (а еще ее можно потерять экстремальным последствием: **Корпрус, ЧИМ, Черное Сердце** и пр.). Помимо этого, игрок выбирает один или два трюка, обеспеченных происхождением, из **списка №2**.
- 5) На усмотрение игрока

#### Скиллы.

Без изменений. +4, +3, +3, +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1.

Всего 24 скилла:

1. Атлетика и акробатика = Athletics
2. Безопасность и воровство = Burglary
3. Контакты = Contacts

Crafts, только применимые к своим типам предметов

4. Крафт: алхимия — Варка и применение зелий, лечащих, дамажащих и улучшающих потребителя
5. Крафт: ремонт — Починка снаряжения
6. Крафт: зачарование — Перезарядка волшебных предметов, создание зачарований
7. Обман = Deceive
8. Вождение и навигация = Drive
9. Бой – Fight (имеет ли смысл разбивать его на ХтХ и вооруженный?)
10. Расследования, чутье подвоха = Investigation

Lore, касающегося каждого отдельного направления магии.

11. Знание: Иллюзии — Взаимодействие с органами чувств и эмоциями цели.
12. Знание: Изменение — Искажение гравитации, физико-химических свойств окружения
13. Знание: Разрушение — Дамак и защиты от стихий
14. Знание: Восстановление — всевозможные отхилы, баффы, выздоровление
15. Знание: Мистицизм — Взаимодействие с божественным и сущностями
16. Знание: Колдовство — Призыв предметов и даэдра
17. Внимательность = Notice
18. ОФП = Physique — добавляется к **физ. стрессу**
19. Красноречие = Rapport
20. Оскорбительно; Угрожающе = Provoke
21. Торговля = Resources
22. Стрельба и метание = Shoot
23. Скрытность = Stealth
24. Воля и терпение = Will. Добавляется к **ментальному стрессу**

## Трюки.

Как обычно, до трех бесплатно, 4 — за 1 рефреш, 5 за 2 рефреша. Максимум рефреша не более 3.

## Стресс.

Начинается с двух клеточек, плюс показания ОФП и Воли X/2

**Физический** — без изменений

**Ментальный** — тратится на магию помимо своих обычных функций. См. дальше соответствующую экстру.

## Экстры

### 1. Рейтинги оружия и брони

Weapon Rating (WR)

Permissions: —

Cost: WR носимого оружия должен соответствовать значению Торговли героя.

WR1 — доступные почти каждому: хитин, сталь, железо

WR2 — небыдло-стайл: двумерское, дреугское, серебряное

WR3 — оружие для серьезных и состоявшихся людей: эбонит, стекло, орочье

WR4 — даэдрическое

**Даэдрическое** —аспект. Такое оружие, даже будучи незачарованным, повреждает существ, восприимчивых только к магии. А еще оно адски тяжелое.

Armor Rating (AR)

Permissions: —

Cost: AR носимой брони не должен быть ниже значения ОФП владельца

AR1 — легкие доспехи

AR2 — средние доспехи

AR3 — тяжелые доспехи

Даэдрические, стеклянные и эбонитовые доспехи стоят целое состояние, на всем Вварденфеле найдется максимум десять людей или меров, у кого наберется тот или иной комплект, и это точно не вы.

### 2. Бездоспешный и безоружный бой

Permissions: отражение в аспектах соответствующего обучения или архетипа (*Борцуха*, для примера, или *Храмовое воспитание*)

Cost: некоторое количество слотов под трюки.

Пока вы не носите никаких доспехов или брони, ваш AR равен цене этой экстры.

Пока вы не используете оружия и сражаетесь при помощи рук, ног и хвоста, ваш WR равен цене этой экстры.

### 3. Магия

Permissions: отражение в аспектах связи с магией (*студент гильдии Магов, агент Тельвани, мирянин Культа* и т.д.)

Cost: Наличие соответствующего Знания, трата ментального стресса.

☞: Использовать Знание X, чтобы распознавать чужое заклинание и всевозможные ауры. Также преодолевать препятствия жабой Тинура, вскрывать замки Ондужи, возвращаться Возвратом на Пометку и пр.

☞: Использовать Знание X, чтобы кастовать Обузу, Деморализацию, Ободрение, Вытягивание характеристик, Благословение Мары, Сердечное пламя, Разрушение доспехов и пр.

☞: Использовать Знание X, чтобы дамажить стихиями, отравлять, наносить Вред и бить Призванным оружием пр.

☞: Использовать Знание X, чтобы Отпугивать нежить, возводить Преграды и Щиты, Призывать доспехи и пр.

Каждое использование магии наносит ментальному стрессу героя 1 пункт некомпенсируемого вреда. Потратьте 2 пункта ментального стресса, чтобы:

☞: Получить +2 на этот бросок

☞: получить +2 к этому броску

☞: Оружие будет иметь WR2

☞: Защита получит AR2

#### 4. Алхимия

#### 5. Зачарование

## Список №1. Созвездия

### Воин

Воин — созвездие хранителя, он защищает своих подданных во время своего сезона (от месяца Первого зерна до месяца Второго зерна). Его подданные — это Леди, Конь и Лорд. Рожденные под знаком воина хорошо владеют всеми видами оружия, но обладают вспыльчивой натурой.

### Маг

Это созвездие хранителя, чей сезон длится от месяца Заката солнца до месяца Утренней звезды. Его подданные: Ученик, Атронах и Ритуал. Рожденные под знаком Мага имеют предрасположенность к магии, но часто надменны и рассеянны.

### Вор

Вор — это последнее созвездие-хранитель. Его время: темные месяцы от месяца Заката солнца до месяца Утренней звезды. Подданные: Любовник, Тень и Башня. Рожденные под знаком Вора не обязательно являются ворами, но они чаще ими становятся и очень редко попадают. Они, однако, порой будут ощущать нехватку удачи, поэтому они будут жить меньше, чем рожденные под другими знаками.

### Змей

Змей путешествует по небу. У него нет своего сезона, но передвижения его можно предсказать с определенной долей вероятности. Никаких определенных качеств нельзя выделить у рожденных под этим знаком. Они могут быть как благословенными, так и проклятыми.

### Леди

Леди — одна из подданных Воина, ее время — месяц Огня очага. Рожденные под знаком Леди всегда очень приятные люди, обладающие большим терпением.

### **Конь**

Это один из подданных Воина, его сезон — месяц Середины года. Рожденные под знаком Коня очень нетерпеливы, все время куда-то торопятся.

### **Лорд**

Его сезон — месяц Первого зерна, он следит за всеми в Тамриэле во время посева. Рожденные под знаком Лорда сильнее и здоровее рожденных под другими знаками.

### **Ученик**

Сезон Ученика — месяц Высокого солнца. Рожденные под знаком Ученика предрасположены к магии любого рода, но также и более уязвимы для нее.

### **Атронах**

Атронах (очень часто его называют Голем) — один из подданных Мага. Его сезон — месяц Заката солнца. Рожденные под этим знаком — прирожденные маги, однако, они не могут генерировать свою магическую энергию.

### **Ритуал**

Это один из подданных Мага. Его сезон — месяц Утренней звезды. Рожденные под этим знаком обладают различными способностями в зависимости от положения лун и богов.

### **Любовник**

Любовник — один из подданных Вора, его сезон — месяц Восхода солнца. Рожденные под знаком Любовника очень привлекательны и страстны.

### **Тень**

Сезон Тени — месяц Второго зерна. Рожденные под знаком Тени умеют прятаться в тени.

### **Башня**

Это один из подданных Вора. Ее сезон — месяц Начала морозов. Рожденные под знаком Башни умеют находить золото, а также могут открывать любые замки.

## **Список №2. Расы**

### **Редгард**

- 1) Сопротивление ядам и болезням. +2 к ОФП  против ядов и болезней
- 2) Прилив адреналина. **За трату ОС редгард может перенести одно последствие на одну категорию легче.**

### **Имперец**

- 1) Имперская удача. +2 к Внимательности  на поиск ценных предметов и монет\*
- 2) Голос Императора. +2 к Красноречию,  когда надо успокоить или очаровать цель

### **Данмер**

- 1) Фаеррезист. +2 к ОФП или Волевому  против огня
- 2) **Дух предков. За трату ОС данмер может призвать духа предков, защищающего хозяина от нежити и агрессоров до конца сцены. Призыв Духа предков дает бонус в виде +3**

### Орк

- 1) Магическое сопротивление. У орков есть AR1 при  от магии
- 2) Ярость берсерка. За трату ОС Орк получает +2 к физическому стрессрекеру до конца сцены и +1 ко всем действиям, связанным с проявлением грубой силы

### Бретон

- 1) Магическое сопротивление. У Бретонов есть AR2 при  от магии
- 2) Шкура дракона. За трату ОС получить +2 к защите от физухи до конца сцены. Пока бретон находится в этом состоянии, когда он становится целью заклинаний, он восполняет свой ментальный стресс на один пункт.

### Норд

- 1) Когда норд  ото льда или холодных условий, он считает провалы на своих бросках как ничью.
- 2) Покровительство. У нордов есть AR1 на  против физухи

### Босмер

- 1) Сопротивление ядам и болезням. +2 к ОФП  против ядов и болезней
- 2) Животный язык. Босмер может использовать все социальные умения на животных

### Альтмер

- 1) Ментальный стресс увеличен на 2 пункта, взамен, все элементные воздействия на альтмера имеют WR2.
- 2) Высокорожденный. За ОС альтмер полностью восполняет весь ментальный стресс, либо списывает малое последствие.\*

### Хаджит

- 1) Ночное зрение. Все проваленные броски Внимательности в темноте считаются ничьей.
- 2) Когти. Неотчуждаемое оружие с WR1\*

### Аргонианин

- 1) Водное дыхание. +2 к ОФП , когда аргонианин перемещается под водой
- 2) Хист регенерация. За ОС аргонианин восстанавливает себе весь физический стресс, либо списывает малое последствие.\*

\* Этих способностей в Моррошинде нет, они появляются в следующих играх серии. Все же я считаю, что они интереснее и динамичнее, чем то, что было раньше.