

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, Даздрапокклонник, 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: **Корпус, Черное Сердце, Сахарный коматоз** 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 16+ скиллов:

1. Атлетика и акробатика = Athletics
2. Безопасность и воровство = Burglary
3. Контакты = Contacts
4. Рукоделие = Crafts
5. Обман = Deceive
6. Эшлендер

: найти путь по звездам, оседлать гуара, найти листья хальклоу и болотный тростник.

: создавать **Оптимальные маршруты**, заручаться **Поддержкой племени Зайнаб**, атаковать **С позиции всадника**.

: Обычно нет.

: От всякого мора, болезней, голода и неуютных погодных условий (пепел, дождь, заморозки)

7. Бой – Fight
8. Lore
9. Внимательность = Notice
10. ОФП = Physique — добавляется к **физ. стрессу**
11. Красноречие, Чутье подвоха = Rapport
12. Оскорбительно; Угрожающе = Provoke
13. Торговля = Resources
14. Стрельба и метание = Shoot
15. Скрытность = Stealth
16. Воля и терпение = Will. Добавляется к **ментальному стрессу**
17. [школы магии]

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 умения, обозначающего Школу магии:

- Иллюзии — Взаимодействие с органами чувств и эмоциями цели.
- Разрушение — Дамак и защиты от стихий
- Восстановление — всевозможные отхилы, баффы, выздоровление
- Мистицизм — Взаимодействие с божественным и сущностями
- Колдовство — Призыв предметов и даэдра
- Изменение — Искажение гравитации, физико-химических свойств окружения

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

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

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

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

Заклинания, поставляемые школой магии, просты, доступны новичкам и, в общем, малоэффективны и малозатратны. Чтобы купить и эффективно применять новые заклинания, надо изучить волшебную дисциплину чуть сильнее: необходимо взять соответствующий трюк: **Адепт школы иллюзий** или **Разрушение 50**, например.

Если у вас есть необходимый трюк, то вы можете колдовать мощные и манозатратные заклинания, возможно, разработанные самостоятельно: При колдовстве потратите 1 пункт ментального стресса, чтобы:

☞: Получить +2 на этот бросок

☞: получить +2 к этому броску

☞: Оружие будет иметь WR2

☞: Защита получит AR2

4. Алхимия и зачарование

Permissions: —

Cost: Наличие умения Рукоделие

Вы открываете для своего умения новое поле деятельности:

☞: придать снаряжению энчант, сварить зелье, заточить душу в камень

☞: баффнуться **Зельем замедления падения**, активировать **Кольцо Мары**, использовать **Очищенный горьколистник**

☞: Отравить ядом, активировать **Кинжал ледяных осколков**.

☞: выпить **Зелье Грозового щита**, и т.д.

У вашего героя есть запас собственно зелий, реторт и камней душ, выраженный через стресстрекер Расходников. Его значение равно значению навыка **/2**.

Нанеси Расходникам 1 стресса: перебрось кубики

Нанеси Расходникам 1 стресса: получи буст.

Список №1. Созвездия (under construction: сделать примеры)

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 получает +1 к Драке, ОФП и Атлетике до конца сцены.

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. Эта способность также работает против атак ближнего и дальнего боя.
- 2) Дух предков. За трату ОС данмер может призвать *Духа предков*, защищающего хозяина от нежити и агрессоров до конца сцены. За активацию *Духа предков* хозяин получает +3

Орк

- 1) Магическое сопротивление. У орков есть AR1 при  от магии
- 2) Ярость берсерка. За трату ОС Орк получает +2 к физическому стресстрекеру и +1 ко всем действиям, связанным с проявлением грубой силы. Когда орк выходит из ярости, на него тут же накладывается одно малое последствие. Если слот малого последствия занят — то занимается следующий уровень и т.д.

Бретон

- 1) Магическое сопротивление. У Бретонов есть AR2 при  от магии
- 2) Шкура дракона. За трату ОС бретон может моментально восстановить 2 пункта стресса в своем физическом трекаре. При этом он восстанавливает один пункт ментального стресса, если он был потрачен на применение заклинания.

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 после его бесплатной активации*

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 после его бесплатной активации .*

* 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.