

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, Даздрапоклонник, Большой штраф**, неприятные свойства личности и т. д.);
- 3) Астрологический знак — выражен через аспект. Что самое интересное, описания из книги «Астрология» идеально подходят для оформления в виде аспектов. Список следует далее;
- 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 угар** и пр.). Помимо этого, игрок выбирает **один или два** трюка, обеспеченных происхождением, из списка трюков, приложенного в конце документа. Во-первых, по лору бывают расово неполноценные представители людей и меров, во-вторых, для большей кастомизации;
- 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 — Такое оружие, даже будучи незачарованным, повреждает существ, восприимчивых только к магии. А еще оно адски тяжелое.

Серебряное — Такое оружие, даже будучи незачарованным, повреждает нечисть и оборотней, обычно невосприимчивых к обычному вооружению.

Armor Rating (AR)

Permissions: —

Cost: значения навыков, пункты рефреша, см. текст дальше.

AR1 — легкие доспехи. В отличие от повседневной одежды, легкие доспехи предоставляют какую-никакую защиту. Чтобы их носить без ограничений, нужно иметь ОФП не меньше +1.

AR2 — средние доспехи. Чтобы носить средние доспехи, нужно уметь носить легкие доспехи и иметь трюк **Ношение Средних Доспехов**.

AR3 — тяжелые доспехи. Чтобы носить тяжелые доспехи, нужно уметь носить средние доспехи и иметь трюк **Ношение Тяжелых Доспехов**.

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, **Монашество** или **Храмовое воспитание**)

Cost: некоторое количество пунктов рефреша.

За один пункт рефреша вы можете увеличить AR на единицу, пока не носите никаких доспехов или брони, **или** вы можете поднять WR ваших рук, ног и хвоста на единицу, пока вы не используете оружия.

[итого, например, за 4 рефреша можно получить, WR4 AR0 или WR 1 AR 3 или обоих поровну]

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 Ондузи, 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 стресс-трекер Расходников. Его значение равно 1 + значение Рукоделия /2.

Нанеси Расходникам 1 стресса: перебрось кубики

Нанеси Расходникам 1 стресса: получи буст.

Астрология

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.

Активация: Вы благословенны и получаете неожиданный бонус.

Навязывание: Вы прокляты, и с вами происходит какая-то фигня прямо сейчас. Возможны как события, так и решения: «что-то пошло не так, хотя я все сделал правильно».

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.

Активация: Когда надо продемонстрировать мастерство в обращении с оружием или извлечь выгоды из собственной вспыльчивости: угрожать кому-то.

Навязывание: Со вспыльчивым воином стараются не иметь дел, так как обычная беседа может быстро перерасти в драку — это как события, так и решения

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.

Активация: Когда надо что-то наколдовать и удостовериться, что волшебство сработало эффективно.

Навязывание: Надменность и рассеянность, довольно прямолинейно, относятся к категории решений.

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.

Активация: Когда надо уйти от погони, что-то свистнуть или прокрасться куда-то.

Навязывание: Нехватка удачи может трактоваться широко. Например, постоянное влипание в какие-то неприятности, нехватка денег в нужный момент, проблемы с законом. В основном, события.

Леди

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

Активация: Когда нужно превозмочь неудобство, проигнорировать оскорбление или сделать вид, что оскорбления нет, когда нужно кого-то к себе расположить.

Навязывание: На таких мерах можно пахать, а они и пикнуть не посмеют или даже не догадаются. Их доброта — источник злоупотребления, так как они не откажут в беде.

Конь

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

Активация: Когда нужно куда-то быстро добраться или вообще, что-то сделать раньше остальных.

Навязывание: Нетерпеливость приводит к опрометчивым поступкам и неоправданному риску — в основном это область плохих решений. Еще нетерпеливые люди и меры чем-то раздражают более спокойных гуманоидов.

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.

Активация: Когда предстоит продемонстрировать свою выносливость или здоровье.

Навязывание: Во флаффе не отражено, но рожденные под знаком Лорда имеют «троллеподобие» и сильно уязвимы к огню. Они постараются избежать его и любых манипуляций с этой стихией, а будучи пораженными силой огня, могут неадекватно на это среагировать.

Ученик

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

Активация: Так же, как и у мага.

Навязывание: Ученик проявляет большую осторожность, произнося и разрабатывая заклинания; **иногда волшебство выходит из-под его контроля**. Волшебные воздействия могут оказывать на самого ученика непредсказуемый эффект.

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.

Активация: Атронах способен извлекать выгоду из ситуаций, когда он становится целью вражеских заклинаний — они придают ему новые силы и полезные свойства.

Навязывание: События — внезапно оказывается, что Атронаху не хватает нужного количества маны, и заклинание, которое должно изменить ситуацию, проваливается.

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.

Активация: Традиционно считается, что рожденный под знаком Ритуала способен проявлять чудеса целительства и обращения нежити (также не отражено во флаffe, но так можно интерпретировать милость богов).

Навязывание: В основном решения, которые связаны с вероисповеданием персонажа. Боги могут требовать от героя различных странных вещей, за которые в приличном обществе бьют или порицают.

Любовник

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

Активация: Когда следует соблазнить кого-то, очаровать или впечатлить до потери сознания.

Навязывание: Страстный Любовник — натура увлекающаяся, импульсивная и плохо соотносящая свои представления [о предмете страсти] с действительностью, что приводит его к недопониманию, и попаданию во всякие дурацкие истории.

Тень

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

Активация: Когда нужно исчезнуть с глаз, притвориться кем-то или просто спрятаться.

Навязывание: Тень могут не заметить даже когда она хочет обратного: зовет о помощи, прибегает к старым связям и проверенным контактным лицам, задает вопросы.

Башня

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

Активация: Когда нужно найти ключи, ценности, потайные двери, ниши и клады, определить удаленность живых существ.

Навязывание: Мелочность и дотошность башен приводят частой потере времени на обдумывание действий, собственно поиск чего бы то ни было. Возможно также обыграть как жадность.

Расология

Редгард

- 1) **Сопrotивление 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** данмер получает +3.

Орк

- 1) **Магическое сопротивление.** У орков есть AR1 при  от магии.
- 2) **Ярость берсерка.** За трату ОС Орк получает до конца сцены две виртуальных ячейки к физическому стресстрекеру, рассчитанные на 1 и 2 сдвига, а также +1 ко всем действиям, связанным с проявлением грубой силы.

Бретон

- 1) **Магическое сопротивление.** У Бретонов есть AR2 при  от магии.
- 2) **Шкура дракона.** Один раз за сцену бретон может моментально восстановить одношифтовую отметку в своем физическом стресстрекере. При этом он восстанавливает один пункт ментального стресса, если он был потрачен на применение заклинания.

Норд

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

Альтмер

- 1) **Наследие айледов.** Ментальный стресс увеличен на 2 пункта, взамен, все элементные воздействия на альтмера имеют WR2.
- 2) **Высокорожденный.** Один раз за игровую сессию, потратив 1 ОС, альтмер полностью восполняет весь ментальный стресс, либо переводит одно последствие на ступень ниже (после его бесплатной активации).

Хаджит

- 1) **Ночное зрение.** Все проваленные броски Внимательности в темноте считаются ничьей.
- 2) **Когти.** Неотчуждаемое оружие, которое имеет WR на один выше, чем рейтинг безоружного боя (не больше 4). Т. е. Если хаджит не качал ближний бой, оно имеет WR1.

Аргонианин

- 1) **Водное дыхание.** +2 к ОФП , когда аргонианин перемещается под водой
- 2) **Хист регенерация.** Один раз за игровую сессию, потратив 1 ОС, аргонианин восстанавливает себе весь физический стресс, либо переводит одно последствие на ступень ниже (после его бесплатной активации).