

Свитки судьбы

FATE-Core-конверсия игр серии TES, рассматривающая события в провинции Морровинд времен 5-го столетия третьей эры. Будучи хаком, эта игра ссылается на терминологию FATE и оригинальных правил системы не содержит.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

АСПЕКТЫ

1. **High concept** — без изменений, возможно, упоминание класса или должности в одной из организаций или комбинации раса-класс, раса-род занятий;
2. **Trouble** — без изменений (сеттингоспецифичные: **Скуумный наркоман, Н'вах, Раб, Даздрапоклонник, Большой штраф**);
3. **По выбору игрока** или **Астрологический знак** — выражен через аспект. Перечень созвездий покровителей указан в разделе Астрология;
4. **По выбору игрока** или **Раса** — Раса включает в себя менталитет и навыки, характерные для представителей, потому-то и записана в аспекты. В случае отдельного обозначения расы помните, что вы можете потерять ее экстремальным последствием, таким как **Корпрус, Черное Сердце, Сахарный угар** и пр.
5. **По выбору игрока.**

Для игры необходимо обозначить первые два аспекта, все остальное можно заполнить уже в процессе приключений. Вне зависимости от расположения расы в аспектах, игрок должен взять один или два трюка, обеспеченных происхождением, из соответствующего списка расовых способностей. Во-первых, по лору бывают расово неполноценные представители людей и меров, во-вторых, расовые способности могут не интересовать игрока настолько.

НАВЫКИ

Распределение навыков оставлено без изменений: у героев есть «пирамидка скиллов» с пиком +4 и основанием в 4 навыка. Всего существует 16 умений плюс 6 опциональных школ магии:

1. Атлетика и акробатика = Athletics;
2. Безопасность и воровство = Burglary;
3. Контакты = Contacts;
4. Рукоделие = Crafts;
5. Обман = Deceive;
6. Эшлендер — см. врезку;
7. Бой = Fight;
8. Познания = Lore;
9. Внимательность = Notice;
10. ОФП = Physique — добавляется к счетчику физического стресса;
11. Красноречие = Rapport. Добавляется к духовному стрессу в социальных конфликтах и отвечает за чутье подвоха;
12. Оскорбительно; Угрожающе = Provoke;
13. Торговля = Resources;
14. Стрельба и метание = Shoot;
15. Скрытность = Stealth;
16. Воля = Will, также отвечает за терпение. Добавляется к счетчику магии;
17. [школы магии] См. соответствующую экстру.

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;

☞: Найти защиту от неприятных погодных условий (непел, дождь, заморозки) или голода.



ТРЮКИ И РЕФРЕШ

Согласно умолчаниям FATE Core: до трех трюков бесплатно, 4 — за 1 рефреш, 5 за 2 рефреша. Максимум рефреша не более 3.

СТРЕСС

Все стресс-трекеры начинаются с двух клеточек:

- Физический — без изменений. Его увеличивает умение *ОФП*: +1 стрессбокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх.
- Духовный — это фактически ментальный стресс из FATE Core, просто имеющий другое название. Он применим в исключительно психических конфликтах и социальных. В последнем прибавляется бонус от *Красноречия*: +1 бокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх.
- Магия — тратится на магию, исчерпание магии не приводит к последствиям. Ее увеличивает *Воля* героя: +1 стрессбокс за каждые два значения навыка, с округлением вверх. См. дальше соответствующую *экстру*.

ЭКСТРЫ

РЕЙТИНГИ ОРУЖИЯ И БРОНИ

1. Weapon Rating (WR)

Ограничения: —

Цена: WR носимого оружия должен соответствовать значению Торговли героя.

WR1 — доступные почти каждому: хитин, сталь, железо;

WR2 — необычное и хипстерское вооружение: двумерское, дреутское, 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. Боевые качества такого оружия оставляют желать лучшего.

2. Armor Rating (AR)

Ограничения: —

Цена: значения *ОФП*, 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**.

Щиты также относятся к доспехам.

Даэдрические, Стекланные 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.

БЕЗДОСПЕШНЫЙ И БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ

Ограничения: отражение в аспектах соответствующего обучения или архетипа (*Нордуха-борцуха*, для примера, *Монашество* или *Храмовое воспитание*)

Цена: 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.

МАГИЯ

Ограничения: отражение в аспектах связи с магией (*Студент Гильдии магов, Агент Тельвани, Мирянин Культа* и т.д.)

Цена: наличие соответствующего умения, обозначающего школу магии, возможность траты счетчика магии. Ниже перечислены собственно школы магии.

Иллюзии — взаимодействие с органами чувств, мыслями и эмоциями цели.

☞: Избежать обнаружения при помощи Невидимости или Хамелеона, подсветить комнату Светом

☛: Научиться **Видеть во тьме** при помощи Кошачьего Глаза, свистнуть что-то **Под хамелеоном**, парализовать цель, **Ослепить** или заставить **Заткнуться**.

☞: Применима, обычно, в духовных конфликтах: Очаровать, Усмирить, Деморализовать или Разъярить гуманоида.

☞: Избежать атаки Светочем.

Разрушение — урон живому и неживому.

☞: Разрушить дверь или баррикады при помощи Уничтожения

☛: **Ослабить** оппонента при помощи Отнять X или Уменьшить X, можно **Износить снаряжение** врага, применив Уничтожения доспехов или оружия.

☞: Несколько элементных воздействий есть в этой школе: Ударами холода, огня и молниями, а также отравлениями можно наносить физический вред оппоненту. При помощи Заморозки магии можно лишать врага магии.

☞: Обычно не применима.

Восстановление — укрепление телесных свойств и способностей, лечение болезней, заживление ран.

☞: Снять с себя негативное воздействие при помощи Восстановить X или Снятия проклятий / болезней;

☛: Можно сделать себя **Сильным, Ловким или Умным** при помощи Увеличения характеристик или Увеличить максимум X;

☞: Не используется;

☞: Заклинанием Излечения можно интерпретировать уменьшение вреда в рамках одного раунда боя. Также с этой целью могут использоваться различные версии Сопроотивления X.

Мистицизм — взаимодействие с божественным, меньшими силами иного мира и сущностями.

☞: При помощи Развеивания можно отправлять призванные объекты и существ в Обливион, Закланием можно поместить душу существа, находящегося на пороге смерти, в камень душ. Телекинезом можно дотянуться до удаленного предмета;

☛: Получить **Представление о силах врага** или **Всегда настороже** при помощи Обнаружения X. Также можно получить **Высасывание сил**, использовав Поглощение на противнике;

☞: Не используется;

☞: Не используется, хотя Отражение позволит отвести часть ударов, а при защите со стилем — вернуть часть повреждений обратно агрессору.

Поскольку храм
Трибунала следит
за вами, ничто-
жества, вы лише-
ны благосклонно-
сти АЛЬМСИВИ
и их вмешатель-
ства.



Колдовство — призыв предметов и обитателей из другого мира. Помните, что некромантия в Морровинде запрещена, а за призванного даэдру в приличном обществе и побить могут.

☞: При помощи Колдовства призываются оружие и доспехи;*

☞: **Отпугивать Нежить** или **Призвать существо**;

☞: В социальных и психических конфликтах можно использовать Приказ в качестве атаки по духовному стрессу;

☞: Обычно не используется.

Изменение — искажение возможностей природы, гравитации и физико-химических свойств окружения.

☞: Добраться до какого-то места при помощи Прыжка, Левитации, Хождения по воде и Открытия замков. Как вариант, иногда полезно забаррикадироваться при помощи Запирания замка. Заклинание Перышко позволяет снять с себя нагрузку;

☞: Изменениями можно получить фору за счет **Быстрого плавания** и **Водного дыхания**, можно **Медленно, но безопасно** спуститься Замедлением падения или все той же краткосрочной Левитацией или Прыжком **Занять высокую позицию**.

☞: Чисто теоретически можно нагрузить оппонента так, что он упадет без сил, будучи обремененным Обузой, но это весьма нетривиальная заявка.

☞: Заклинания категории Щитов помогут снизить повреждения в физических конфликтах.

Базовые заклинания и волшебные техники, присущие школе магии, не имеют дополнительных требований: они просто позволяют делать то, что не доступно обычному меру или человеку. У любого мага есть также магическая энергия (или просто магия), — ресурс, который можно тратить на воспроизведение эффекта, либо на манифестацию более сложного и эффективного заклинания:

- 1 — реролл заклинания или его буст;
- 2 — задействовать все цели в пределах одной зоны, втч. удаленной, но видимой. Помните, что у магии нет селективности и она ударит по всем целям, находящимся в зоне: и союзникам, и врагам;
- n — увеличить длительность заклинания на n раундов (это касается в основном призванного снаряжения, исцелений, отравлений и иных заклинаний, используемых для ☞ или ☞, чтобы освободить руки и голову мага для других задач);
- 2 — перенести созданный волшебный эффект, если он не был Развеян или отменен, в следующую сцену.

* Сложности и эффекты призывания

Сложность	Призванное оружие	Призванные доспехи	Призванное существо
0	WR1	AR1	Ничего не умеет, 1 стрессбокс, не берет последствия
1	WR2	AR1	Умение +1, 2 стрессбокса, не берет последствия
2	WR3	AR2	Умение +2, 3 стрессбокса, берет малые последствия (-2)
3	WR4	AR2	Умение +3, 4 стрессбокса, берет малые последствия (-2)
4	WR5	AR3	Умение +4, 4 стрессбокса, берет серьезные последствия (-2, -4)

АЛХИМИЯ И ЗАЧАРОВАНИЕ

Ограничения: —

Цена: наличие умения Рукоделие

Вы открываете для своего умения новое поле деятельности:

☞: Придать снаряжению зачарование, сварить зелье, заточить душу в камень;

☞: Баффнуться Зельем замедления падения, получить **Благословение Мары** от Кольца Мары, использовать **Очищенный горьколистник** для отравления цели;

☞: Обычно напрямую не используется, но в некоторых условиях алхимик может попробовать отравить цель смертельным ядом, а зачарователь — прочесть Свиток ледяных осколков;

☞: Выпить Зелье грозового щита или потерять Кольцо Фаргота.

Зачарованное оружие — такое оружие считается магическим и способно ранить невосприимчивых к простому вооружению существ.

Активация: Каждое зачарование обладает вполне конкретным эффектом, которым можно добиться вышеперечисленных выше эффектов через соответствующие действия, а можно и втупую активировать по правилам аспектов, исходя из контекста.

Навязывание: В зачарованное оружие вложена душа создания, которое сохранило часть своей квинтэссенции. Она не может прямо влиять на окружение, но может влиять на владельца. Душа никс-гончей будет рваться вперед и делать все быстро, душа Золотого святоши будет шептать владельцу запретные мысли и секреты, душа шалка будет одержима только пожиранием.

У любого героя, даже если он не кузнец и не алхимик, обычно есть запас собственно зелий, пергамента, чернил и камней душ, (некоторые хранят их про запас, некоторые пытаются их сбавить кому-нибудь) и этот запас можно расходовать, чтобы сдвинуть результат применения рукоделия в свою пользу:

Этот запас выглядит как виртуальные очки судьбы, которые можно без дополнительных условий потратить на переброс кубиков *Рукоделия* или получить +2 к результату. Запас зависит от величины умения:

1 очко — *Рукоделие* 0 или +1

2 очка — *Рукоделие* +2 или +3

3 очка — *Рукоделие* +4 или +5

АСТРОЛОГИЯ

Здесь приводятся выдержки из книжки «Астрология» и комментарии по использованию знаков, если вы планируете их вписать в качестве самостоятельного аспекта.

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 — интерпретация довольно широкая.

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 флаffe 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 флакке, 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 быют 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 утаить свое обличье.

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

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 неверные решения: «что-то пошло не так, хотя я все сделал правильно».



РАСОЛОГИЯ

Большая часть расовых способностей сведена к двум позициям, игрок выбирает своему герою одну или обе. Среди этих талантов вы не найдете некоторых, присутствующих в оригинальном Morrowind, но они встречаются в следующих играх франшизы.

РЕДГАРД

Редгарды — самые одаренные воины Тамриэля. Помимо природной склонности ко многим типам оружия и стилям доспехов, они обычно крепко сложены и обладают иммунитетом к болезням и ядам, а также их темная кожа защищает от жары. Их мастерство компенсируется плохой дисциплиной и тягой к проявлению индивидуальности. Их увлеченность оружием и войной граничит с нездоровым задротством.

- **Сопротивление ядам и болезням.** +2 к ОФП 🛡️ против ядов и болезней.
- **Прилив адреналина.** За трату ОС редгард получает +1 к *Драке*, ОФП и *Атлетике* до конца сцены.

ИМПЕРЕЦ

Это жители цивилизованной, многонациональной провинции Сиродил, из них получаются искусные дипломаты и торговцы. Также они искусны в ремёслах, а в военном деле им ближе тяжёлые доспехи. Известны своей образованностью и учтивостью, прославлены своей воинской дисциплиной. В Морровинде имеют дурную славу оккупантов, коррупционеров, шарлатанов и понаехавших наглых иноземцев, думающих, что им тут все можно.

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

ДАНМЕР

Темные эльфы характером непреклонны, недоверчивы и ксенофобны. Разбираются в магии разрушения, предпочитают легкое вооружение и обеспечивающие подвижность доспехи. Мужчины данмеры — агрессивное традиционалистское быдло, а женщины — шлюхи. Некоторые общины данмеров — эшлендеры — считаются дикарями даже по меркам самих темных эльфов.

- **Защита от огня.** +2 к ОФП или *Волевой* 🛡️ против огня. Эта способность также работает против атак ближнего и дальнего боя.
- **Дух предков.** За трату ОС данмер может призвать *Духа предков*, защищающего хозяина от нежити и агрессоров до конца сцены. *Дух предков* — ситуационный аспект, за активацию которого данмер получает +3.

БОСМЕР

К Лесным Эльфам относят разнообразные варварские кланы эльфов из Западного Валенвуда. Эти сородичи Высоких и Темных эльфов, живущие на природе, быстры и легки телом и разумом, славятся своим искусством обращения с луками. Чрезмерно любопытны и от природы атлетичны — из них получаются разведчики, агенты и воры. За последнее их и не любят. В Морровинд приезжают на заработки, но они неисполнительны и ленивы, поэтому к ним относятся, как к гастарбайтерам.

- **Сопротивление ядам и болезням.** +2 к ОФП 🛡️ против ядов и болезней.
- **Животный язык.** Босмер может использовать все социальные умения на животных без каких либо штрафов.

Этот мудрый варварский народ эльфов прославился непоколебимой храбростью в бою и стойким сопротивлением трудностям. Воины-орки, облаченные в тяжелые доспехи,

признаны одними из самых замечательных бойцов авангарда во всем Тамриэле. Оркам не знаком сексизм, хотя женщины чаще становятся кузнецами, нежели воительницами, однако их дикость дает знать, когда орсимер попадает в цивилизованный строй. Например, в Имперском легионе орки устраивают жуткую дедовщину, срут, где живут и демонстрируют свою силу по любому поводу.

- **Магическое сопротивление.** У орков есть AR1, когда он ☹ от магии.
- **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

Вспыльчивые и эксцентричные, поэтичные и импульсивные, умные и своенравные, Бретонцы чувствуют врожденную инстинктивную связь с подвижными силами магии и сверхъестественного, интуитивно понимают магию, зачарование и алхимию. Бретоны не обладают богатым воображением и не амбициозны, несмотря на вышеперечисленные качества. Бретоны любят вести летописи, собирать фольклор, путешествовать ради впечатлений. Короче говоря, наивные туристы.

- **Магическое сопротивление.** У Бретонов есть AR1 при ☹ от магии, вдобавок их трекер маны увеличен на 1.
- **Шкура дракона.** Один раз за сцену бретон может моментально восстановить одношифтовую отметку в своем физическом стресстрекере. При этом он восстанавливает крайнюю отметку в своем манатрекере.

НОРД

Сильные, упрямые и дерзкие граждане Скайрима жестоки и бесстрашны на поле боя и предприимчивы в исследованиях и торге. Насилие — принятый и распространенный аспект культуры у Нордлингов. Чем бы Нордлинг ни занялся, он непременно будет знать многое об оружии и доспехах. Норды национально сознательны и считают весь мир будто бы своей вотчиной, устраивая повсеместно пьяные дебоши, драки и расправы над инородцами. Норды умеют работать своим голосом, криками вселяя страх в своих врагов, некоторые развивают особую форму голосовой магии — ту'ум.

- **Защита от холода.** Когда норд ☹ ото льда или холодных условий, он считает провалы на своих бросках как ничью.
- **Покровительство.** У нордов есть AR1 на ☹ против физических атак.

ХАДЖИТ

Кошколюдей существует много разных типов, но самая распространенная их разновидность — это сутай-рахты. Хаджиты умны, быстры и подвижны, но испытывают слабость к сладкому, особенно к лунному сахару и его дериватам. Поэтому, хаджиты либо барыжат ими, либо сидят на наркоте. Из них выходят отличные воры, благодаря их врожденной подвижности и склонности к акробатике. В Морровинде обычно содержатся в рабстве.

- **Ночное зрение.** Все проваленные броски *Внимательности* в темноте считаются ничьей.
- **Когти.** Неотчуждаемое оружие, которое имеет WR на один выше, чем рейтинг безоружного боя (не больше 5). Т. е. Если хаджит не качал ближний бой, то оно имеет WR1.

АЛЬТМЕР

Высокие Эльфы относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Тамриэля; общий для Империи язык, Тамриэльский, основан на речи и письменности Альтмеров, и большинство искусств, ремесел, наук Империи происходят из культурной традиции Высоких Эльфов. Альтмеры прекрасно разбираются во всевозможных магических дисциплинах,



хорошо переносят болезни, однако стараются избегать контакта со стихиями. Альтмеры живут закрытыми коммунами, а к ним относятся как к обществу заговорщиков и интриганов, стремящихся захватить мир.

- **Наследие Салачи.** Магия альтмера увеличена на 2 пункта, взамен все элементные и магические атаки по высокому эльфу наносят на два шифта больше, чем обычно.
- **Высокорожденный.** Один раз за игровую сессию, потратив 1 ОС, альтмер полностью восполняет всю свою ману.

АРГОНИАНИН

Аргониане — раса разумных холоднокровных яйцеживородящих рептилоидов, отлично приспособленная к жизни в воде, родом из Чернотопья. В Морровинде обычно содержатся в рабстве. Встречающиеся там аргониане (саксхлил и лукайул в основном) ловки, быстры, предпочитают не носить (или не могут) доспехи, разбираются в зельеварении. Доверчивы.

- **Водное дыхание.** +2 к ОФП 🐡, когда аргонианин перемещается под водой.
- **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).

