

Организации Морровинда

Морровинд стал одной из последних провинций, включенных в Империю Уриэля Септима VII по т. н. Договору о Перемирье. По этой причине Морровинд сохраняет исключительные полномочия в области местного права, основанного на древних прецедентах Великих Домов, рабство, запрет на некромантию, невмешательство в дела Трибунала и тому подобные вещи. Конечно, пришлось сдать Нумидий, равно как и учредить марионеточного короля. Впрочем, это все было во вторую эру, сейчас же ни одна сторона не довольна старыми договоренностями, да и обстоятельства изменились...

Эта глава посвящена фракциям — как организовать игру с гильдиями и домами в роли самостоятельных сил, как встроить взаимодействие персонажей игроков с мощностями фракции, и для чего это может быть нужно.

СОБСТВЕННО ЗАЧЕМ?

1. Рано или поздно персонажи игроков выйдут на уровень, когда захотят глобально изменить что-то в провинции: построить новые форты, открыть новые шахты, загнать один из Великих домов и пр. Они почувствуют, что за ними находится целая организация, *сила*, против которой также выступает целая *сила*.
2. Рано или поздно игрок задаст вопрос: «А с фи́га ли мой герой должен этим заниматься? Вон, пусть гастарбайтеры-хаджиты копают этот курган, я им заплачу из казны.» И будет в чем-то прав — правила по организациям позволят без накладок осуществить такую заявку.
3. У каждого свое видение Морровинда. Можно организовать первую сессию в кампании по Свиткам Судьбы, чтобы самим создать политическую обстановку, сфокусировав свое внимание на определенных группах, после чего с удовольствием расхлебывать заваренную кашу на микро-уровне.
4. Что если истинный Нереварин случайно задушил себя ремнем в Доме наслаждений Дезель? Или что один из персонажей игроков договорился с ведущим, что будет Нереваром, но так и погиб в одной из стычек с пепельными тварями? Никто не уничтожил* в 3Э-427 г. сердце Лоркхана... Игра на уровне организаций поможет представить, что стало с Морровиндом при подобном развитии событий.

МАКРО-УРОВЕНЬ

Игра персонажами и фракциями — два разных стиля игры со своими особенностями и даже геймплеем. Прежде всего имеет смысл под макро-уровень отвести отдельное игровое время — интерлюдия или даже целый сеанс: самый первый или после завершения какой-то сюжетной арки, хотя тут игровому коллективу виднее.

Такая игра представляет собой, в рамках ФС, одну конфликтную сцену, в процессе которой стороны конфликта пытаются, естественно, победить друг друга и остаться неповрежденными. Ведущий очерчивает временные рамки: чему равен раунд конфликта (дни, недели, месяцы) и сколько раундов будет отыграно.

Каждый игрок возьмет под контроль одну фракцию (предполагается, что это будет фракция его персонажа), а ведущему предлагается придумать три аспекта, дополняющих ситуацию:

- Событие, влияющее на транспорт, логистику и путешествия: **Сезон штормов; Похолодание; Бандиты на дорогах Грейзленда.**
- Событие разовое: **Ярмарка в Пелагиаде; 2-е Первого Зерна; Какой-то Джиуб убил всех скальных наездников.**
- Событие, способное привести к катастрофе, будучи оставленным без внимания. **Эпидемия в Альдруне; Воровство на шахтах Гниссиса; Убийство Процессуса Вителлиуса.**

* На самом деле сердце Лоркхана не может быть уничтожено, оно просто перенеслось в другую часть Мундуса.

Некоторые из этих аспектов могут быть перенесены из одной категории в другую — что угодно может привести к катастрофе: зарвавшиеся бандиты или пустующая экологическая ниша, ранее занимаемая скальными наездниками.

Собственно, с этим можно начинать макро-игру, которая продолжается, пока:

- не кончатся раунды;
- *Влияние* как минимум двух фракций не упадет настолько, что они будут вынуждены взять последствие — об этом чуть дальше.

После чего игроки подводят итоги, оформляют аспекты, события и зацепки для приключений. Они могут придумать новых NPC, факты, которые будут влиять на статус их героев и возможности для дальнейших исследований.

ПАРАМЕТРЫ ОРГАНИЗАЦИЙ

АСПЕКТЫ

Какими аспектами задается фракция, позиция ее лидеров и мотивация ее агентов.

УМЕНИЯ

Фракции на своем уровне оперируют совсем другими умениями, отличными от навыков PC:

Военная сила — мера боевого потенциала фракции. Ее умение организовывать свои войска, управлять армиями и решать проблемы, громя оппонентов на полях битвы или в городах.

👁: Успеть занять форт или крепость, форсировать местность, обойти противника.

⚙: *Устроить засаду*; повторить сценарий *Битвы за Черную Гавань*; *Отрезать путь к отступлению* вражеской армии.

👁: Ввести войска на территорию противника и устроить там резню. Напасть на аванпост. Выполнимо против вражеской *Военной* или *Магической силы*. В случае успеха наносит Влиянию целевой фракции стресс (как обычно).

👁: Превозмогать и удерживать ключевые позиции. Выполнимо против вражеской *Военной* или *Магической силы*.

Популярность — репутация фракции в обществе, ее способность вещать для большой аудитории, поддержка среди других гильдий и домов.

👁: Убедить народные массы в чем-то, дискредитировать кого-то, вынудить другую фракцию сделать что-то.

⚙: Взять с организации *Обещание*; воспользоваться *Неисчерпаемым доверием*; воспитать *Фанатичных последователей*.

👁: Выполнимо против вражеской *Популярности*.

👁: Выполнимо против вражеской *Популярности*.

Магическая сила — мера волшебного потенциала организации, выражающегося в умении пользоваться тайными знаниями, божественным откровением, теорией и практикой волшебства, алхимическими производственными силами и прочим смежным добром.

👁: Создать что-то, доставить сообщение, создать или найти могущественное заклинание, исследовать аномалию или загадку, пророчить будущее и настоящее.

⚙: Дождаться *Правильного расположения звезд*; *Воззвать к оку Магнуса*; обвинить учение *Еретическим*.

👁: Устроить метеоритный шторм, призвать армии даэдра. Выполнимо против вражеской *Военной* или *Магической силы*.

👁: Возвести над городом щит, деморализовать армию врага. Выполнимо против вражеской *Военной* или *Магической силы*.



Шпионаж — способность фракции к скрытным действиям: собственно шпионажу, контрразведке, теневой экономике, безнаказанно делать какие-то запретные или нелегальные действия (погромы, подставы).

🕵️: Выявить шпиона среди своих, украсть что-то или кого-то, выяснить секрет, найти нужного человека, устранить всех возможных свидетелей инцидента.

🕵️: Найти **Компромат на Курио**; расставить **Своих людей на ключевые позиции**; организовать **Помощь через посредника**.

🕵️: Обычно не используется.

🕵️: Аналогично.

Ресурсы — это умение пользоваться собственными производственными мощностями, кадрами, запасами и основными средствами.

🕵️: Погнать рабов на стройку, провести рекрутский набор, произвести достаточное количество продукции, отправить груз адресату.

🕵️: Провести **Профессиональную подготовку воинов**; спонсировать союзников **Бросовыми запасами эбонита**; обустроить **Склад в Гнисиссе**, за счет которого потом планируется переждать суровую зиму.

🕵️: Не используется.

🕵️: Аналогично.

Коммерция. В отличие от *Ресурсов* это умение распоряжаться деньгами, проводить финансовые махинации и операции, ориентироваться в рыночной конъюнктуре и искать собственную выгоду.

🕵️: Купить что-то или кого-то, заключить торговое соглашение, оценить кредитоспособность клиента.

🕵️: **Подкупить генерала**; начать **Переосмысление ценовой политики**; истребовать **Прошлогодний долг**.

🕵️: Обычно не используется.

🕵️: Аналогично.

Государство — это я

Лидер фракции или иной высокопоставленный чин воплощает в себе все образцовые для этой фракции качества. Что если он захочет лично участвовать в решении возникшей проблемы? Готрен способен в одиночку разгадать загадку, над которой будет думать целый филиал гильдии Магов, проповедь Сарioni способна разжечь в пастве столько ненависти, сколько не под силу даже корпусу демагогов. Игрок захочет использовать навыки своего героя вместо предложенных.

Для этой цели предлагается табличка конвертации:

Навык персонажа*

Ближний бой, Стрельба, Атлетика

Воля, Волшебные дисциплины, Рукоделие

Угрожающе, Красноречие, Обман

Скрытность, Внимательность, Безопасность, Контакты

ОФП, Эшлендер, Рукоделие

Торговля, Контакты, Красноречие

Навык организации

Военная сила

Магическая сила

Популярность

Шпионаж

Ресурсы

Коммерция

*Познания — слишком общий навык, чтобы его можно было отнести к какой-то одной категории

СТРЕСС

Используется интегральный показатель жизнеспособности и устойчивости фракции: единый стресс-трекер **Влияние**. Он не скейлится ни от какого из умений и изначально равен трем боксам. По исчерпанию этого стресса организация может брать последствия (как обычно за 2, 4 и 6 сдвигов).

Каждый раунд игры на макро-уровне Влияние организации, не занятой снижением чужого Влияния или восстановлением своего, повреждается на один пункт — тратятся ресурсы на подготовку, закупается снаряжение, теряется доверие и т. д. Эти потери не страшны — стресс обновляется в начале следующей макро-игры (как обычно). Считается, что не попавшие в фокус игроков фракции заняты какими-то своими делами и проблемами, поэтому их Влияние не изменится к концу игровой сессии.

В связи с этим по умолчанию предполагается 4 раунда боя: фракция, которая всю игру отсиживается, не предпринимая активных действий, в конце будет вынуждена взять хотя бы одно последствие.

Поскольку Влияние у всех одинаковое, в стат-блоках оно не отображено.

ТРЮКИ ОРГАНИЗАЦИИ

Это трюки, к которым может прибегнуть организация на своем уровне, взаимодействуя с другими группами.

ТРЮКИ ДЛЯ ЧЛЕНОВ ФРАКЦИИ

Фактически, это экстра, открываемая необходимым аспектом, зачастую им становится High концепт. Несмотря на то, что формулировка аспекта может быть любой, стартовым персонажам рекомендуется ограничиться 1-4 рангом во фракции, чтобы параметры героя не расходились с выбранным образом.

Экстра открывает от одного до трех трюков, доступных персонажу в дополнение к имеющимся.

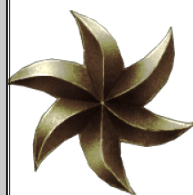
ПРО-ИМПЕРСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Тамриельская империя стремится так или иначе держать ситуацию в провинции под контролем. Для этого Имперский легион основал несколько военных баз на территории Вварденфела и Солтстхейме. Восточная Имперская Компания старается вытеснить местных экспортеров сырья и природных ресурсов с рынка, берет самые дешевые подряды на самые авантюрные и убыточные проекты. Ходят слухи о сети про-имперских шпионов и секретных агентов, т. н. Клинков, собирающих информацию о местной культуре и диспозиции политических сил. Культ Девяти также укоренился в Морровинде, обслуживая в первую очередь интересы гастарбайтеров и иноземцев.

Темное Братство — культ начисто отмороженных контрактных ассасинов, поклоняющихся Ситису, пытается вытеснить с рынка услуг местное традиционное общество убийц — Мораг тонг, впрочем, Братство преследует свои интересы, не связанные с империей напрямую.

Подземный король и Нумидиум

Допустим, ваша партия персонажей хочет играть по-крупному, но на микро-уровне: своими силами зачистить базу Шестого Дома, уничтожить имперский форт, расформировать филиал Гильдии Магов. Нет ничего проще: возьмите стат-блок выбранной фракции в качестве обезличенного оппонента и добавьте ко всем его умениям +4 (получится один большой монстр). Если они хотят своими силами уничтожить фракцию как таковую, то можно точно также взять стат-блок этой фракции, но добавить +8 к ее навыкам и способность игнорировать зоны. Чтобы нанести хоть какой-то ущерб организации, потребуется невероятная подготовка, активация сразу нескольких заблаговременно созданных и не сгоревших преимуществ плюс удача.



Все про-имперские организации имеют аспект *Взаимопомощи на чужбине*, что отражает их отношение друг к другу.

ВОСТОЧНАЯ ИМПЕРСКАЯ КОМПАНИЯ

Восточная Имперская Компания (ВИК) — это монопольное коммерческое образование, получающее привилегии от Императора. У Компании есть эксклюзивное право на торговлю определёнными редкими товарами восточных провинций, включая эбонит, стекло-сырец, артефакты двумеров и т. д. Она также назначает тарифы и регулирует импорт и экспорт других товаров. Ко всему прочему, Имперская Компания имеет право на развёртывание добычи полезных ископаемых из богатых месторождений и оснований колоний на отдалённых от Империи землях. Из-за своего статуса ВИК имеет сильное влияние на местные органы самоуправления.

- **Аспекты**

Венчурный бизнес сопряжен с рисками; Что хорошо для империи, хорошо и для бизнеса; А мы предлагаем дешевле!

- **Умения**

Коммерция +3, Ресурсы +4, Шпионаж +1, Популярность +2

- **Трюки организации**

Имперцы забрали все. Когда ВИК наносит влиянию другой фракции вред, она получает буст *Компенсация и контрибуции*.

Давайте ускоримся. +2 к 🕒 *Ресурсами* при восстановлении Влияния и последствий.

- **Трюки для членов фракции**

Полагаю это мой долг, помогать тем, кто менее удачлив чем я. Агенты ВИК +2 🕒 *Красноречием*, когда убеждают стороннего бизнесмена вложиться в акции их компании.

Бездонные склады. Для приобретения предмета можно использовать *Ресурсы* компании.

ИМПЕРСКИЙ ЛЕГИОН

- **Аспекты**

Империя найдет путь; По мелочам не беспокоить; Император, король и правосудие, граждан.

- **Умения**

Военная сила +4, Популярность +1, Ресурсы +3, Шпионаж +2

- **Трюки организации**

Вы мне не соперник. Легион получает +4 к 🗣️ *Популярностью* против попыток запугать его или подорвать репутацию. Потратив ОС, этот бонус можно передать другой лояльной империи фракции.

- **Трюки для членов фракции**

Где ваша кираса? Доспехи имперского дизайна не создают при использовании аспектов, которыми могли бы воспользоваться противники. Например, враг не сможет активировать аспект *Тяжелой имперской брони* на легионера, чтобы разорвать с ним дистанцию.

Имперское снабжение. Легионер всегда вооружен оружием ближнего боя с WR 2 и оружием дальнего боя с WR 2, если он в состоянии носить легкую или среднюю броню, то он ее также получает нахаляву.

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ

Что касается теневой экономики, то Гильдия Воров имеет связи и договоренности с имперскими и не-данмерскими инвесторами и капиталами. Она продвигает интересы иноземных бизнесменов, устраняя и выводя из дела местных дельцов и торговцев. Также распространяет лунный сахар и продукты его переработки, контрабандный алкоголь.

- **Аспекты**

Собрание просто хороших людей; Просто бизнес, ничего личного; Регулятор криминала.

- **Умения**

Коммерция +3, Шпионаж +4, Ресурсы +1, Популярность +2

- **Трюки организации**

Добрый день. Поторгуюемся? Когда гильдия подвергается непосредственной агрессии, она может использовать *Коммерцию* для ☹.

Ты срежешь много кошельков. При успехе со стилем на *Шпионаже* против другой фракции, ГБ может вместо обычного буста на один раз позаимствовать ее значение *Ресурсов* или *Коммерции*.

- **Трюки для членов фракции**

Награда за вашу голову. Вор может использовать *Контакты* вместо *Торговли*, чтобы не платить за штрафы или снять с себя все судимости. Естественно, это не помогает против обвинений в диссидентстве и ереси.

Откуда у тебя это?! Член гильдии получает +2 к *Торговле* на получение желаемого предмета, но при этом целевой предмет будет иметь **Сомнительное прошлое**.

ГИЛЬДИЯ БОЙЦОВ

Гильдия бойцов — тамриельская гильдия, объединяющая наемных воинов. Учреждена Императором для урегулирования вопросов, связанных с наймом и тренировкой наёмников, для оказания военной помощи организациям и частным лицам, а также для укрепления порядка и законности в Тамриэле.

- **Аспекты**

Защищать простых людей; Подстрекательство против гильдии Воров; У наемников тоже есть честь.

- **Умения**

Военная сила +4, Популярность +2, Ресурсы +1, Коммерция +3

- **Трюки организации**

Сражайся храбро! Силы ГБ охотнее сражаются, когда финансово мотивированы. Премущества вида **Жалование**, **Контракт** или просто **Подкуп**, могут быть активированы бесплатно на один раз больше.

Наемники. Для восстановления Влияния, утерянного в связи с военными конфликтами, ГБ может использовать *Коммерцию*.

- **Трюки для членов фракции**

Тактика смешанных отрядов. Богатый опыт тренеров и учителей гильдии позволяет научиться любому приему. До конца игровой сессии боец может поменять один свой боевой трюк на любой другой (кроме расовых), втч. из указанных в этом разделе.

Ваша цена, агент? *Торговлей* можно получить себе в услужение наемника из гильдии до конца игровой сессии, сложность броска определит компетентность воина. Наемник обладает стат-блоком призванного существа из экстры Магия — Колдовство (стр. 4) и экипирован Средними доспехами и оружием с WR 2.

ГИЛЬДИЯ МАГОВ

Гильдия магов — тамриэльская организация изучения волшебных феноменов и поиска утерянных артефактов. Согласно пакту, имеет монополию на предоставление магических услуг населению, оставив Тельванни глубоко в заднице. Впрочем, у последних есть эксклюзивное право на левитацию.

- **Аспекты**

Общественная деятельность; Тайное станет явным; Сила в единстве.

- **Умения**

Магическая сила +4, Популярность +2, Ресурсы +2, Коммерция +2



- **Трюки организации**

Проводник гильдии. Между филиалами коллегии можно переноситься моментально, так что ГМ может сосредоточить в одном месте весь свой контингент. +2 🌀 против военной или магической агрессии.

Монополист волшебных услуг. Когда ГМ теряет Влияние, она может изменить цены на магические товары. Сложность бросков *Ресурсов* (связанных с волшебным обеспечением) или *Волшебной силы* других организаций поднимается на 2.

- **Трюки для членов фракции**

Публичный магический сервис. Любой клиент гильдии магов может использовать *Торговлю* вместо соответствующего волшебного умения для получения необходимых свитков.

Архив знаний Тамриэля. +2 к проверкам 🌀 *Познаний*, касающихся запретных в Морровинде тем (некромантия, Аэдра и Даэдра, легенды и цивилизации меретической эры, восприятие орденом Псиджиков сущности Ану и т. д.).

КЛИНКИ

- **Аспекты**

Нас мало, но мы — сила! Лояльны только императору; Давайте не будем афишировать это.

- **Умения**

Шпионаж +4, Военная сила +2, Популярность +3, Ресурсы +1

- **Трюки организации**

У меня для вас направление... Куда угодно может быть внедрен агент Клинков. За очко судьбы Клинки могут позаимствовать на один раз трюк любой другой силы Морровинда кроме Шестого дома.

Куда он подевался? Клинки могут 🌀 при помощи *Шпионажа* от военной и магической агрессии (🌀).

- **Трюки для членов фракции**

Кровь дракона. Члены клинков защищены исключительным покровительством, входящим ко временам акавирской Драконьей гвардии. **Вскрытый** агент Клинков может снять с себя обвинения в ереси и шпионской деятельности, для чего получает +2 🌀 *Контактами*.

Я чувствую, что за мной кто-то наблюдает. Клинки могут использовать *Внимательность*, чтобы вовремя заподозрить неладное и не выдать себя (🌀), чтобы сохранить свои аспекты втайне). Стильный успех на этом броске позволит скормить преследователям ложную информацию.

ИМПЕРСКИЙ КУЛЬТ

- **Аспекты**

9 божеств на все случаи жизни; Добро с кулаками; Здесь рады каждому

- **Умения**

Популярность +4, Волшебная сила +3, Торговля +2, Ресурсы +1

- **Трюки организации**

Давайте послушаем. Для сбора информации (фактов, сведений о людях, секретов и пр.) Культ может пользоваться *Популярностью* вместо *Шпионажа*.

Благословение девяти. +2 🌀 *Магической силой* на союзные войска, своих мирян и агентов, отправляющихся на войну.

- **Трюки для членов фракции**

Убежище. Успешно потребовавший убежища (🌀 *Красноречием* или *Контактами*) не может быть официально выдан властям и Храму, пока находится на территории святилища.

Божественное вмешательство. Во время уступки персонаж может не получить очко судьбы, вместо этого он моментально перенесется в ближайшее святилище культа.

ТРАДИЦИОННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ МОРРОВИНДА

ХРАМ ТРИБУНАЛА

Среди коренного населения принято поклонение предкам, аэдра и живым богам Трибунала — АЛЬМСИВИ (Альмалексия, Сота Сил и Вивек соответственно). Национальная данмерская церковь так и называется: Храм трибунала, или просто Храм. Помимо культурной функции храм трибунала следит за порядком в своих вотчинах, преследует еретиков и вампиров, контролирует даэдрапоклонников. Особый статус имеет вотчина Призрачных Врат, где несут свое дежурство Вечные Караульные, защищающие периметр Призрачного предела от вторжения пепельных монстров.


- **Аспекты**

Молиться, поститься и слушать проповеди Сарioni; Мы следим за тобой, ничтожество; Тройное благословение, сэра.

- **Умения**

Волшебная сила +4, Популярность +3, Шпионаж +2, Военная сила +1

- **Трюки организации**

Отдайся троем, духам и повелителю. +2  *Шпионажем*, когда храм оценивает греховность и порочность другой фракции или ее представителя. Потратив ОС, в случае успеха этого броска Храм может определить еретичность сам.

Святыни трибунала. Данмерский народ очень трепетно относится к разрушенным святыням. Когда Храм получает последствия в результате военных или магических конфликтов, он может один раз активировать их бесплатно, как аспект, в течение игрового сеанса.

- **Трюки для членов фракции**

Вмешательство АЛЬМСИВИ. Во время уступки персонаж может не получить очко судьбы, вместо этого он моментально перенесется в ближайшее святилище Трибунала.

36 уроков Вивека. За очко судьбы можно использовать *Мистицизм* вместо своего любимого другого броска на один раз — но такое действие должно быть обосновано лором.

ВЕЛИКИЕ ДОМА

Власть в Морровинде распределена между Великими домами, восходящими к клановому обществу кимеров. Дома, защищая интересы ассоциированных семей, обладают своей спецификой и ценностями.

РЕДОРАН

Великий дом Редоран — это стражи пустошей, великие воины и защитники Вварденфелла, живущие в панцирях гигантских членистоногих. Дом известен своими связями с Трибуналом, довольно славной историей и строгими кодексами поведения для членов дома. Контингент Редорана также размещен в Призрачных Вратах.

- **Аспекты**

Только путь воина достоин почтения; Связи с храмом; Преданность, серьезность и набожность.

- **Умения**

Ресурсы +3, Военная сила +4, Популярность +2, Волшебная сила +1

- **Трюки организации**

Боевые разъезды и дозоры. Дом всегда знает, когда *Враги приближаются* к его владениям, его первая активация бесплатна. Эта способность работает на всех уровнях.

А теперь ты умрешь! Воины дома получают +2 к  *Военной силой* против *Еретиков* и прочих целей, обозначенных Храмом (обычно через ).

- **Трюки для членов фракции**

Дуэль по-редорански. Член дома может прибегнуть к услугам чемпионов Редорана, вместо того, чтобы отстаивать свою честь самостоятельно. Потратив ОС перед поединком, он может на время дуэли призвать Чемпиона дома Редоран — см. врезку.



Чемпион дома Редоран

Аспекты: Аспекты фракции

Угроза: +3

Хорошо: сражается один на один (+2 🎯 Ближним боем или Стрельбой)

Трюки: Чемпион может использовать ОС игрока и его снаряжение, если оно лучше, чем его собственное, Расовые трюки данмеров.

Экстры: Оружие с WR 2, Средние доспехи

Стресс: Все по 3

- **Умения**

Популярность +3, Коммерция +4, Ресурсы +2, Шпионаж +1

- **Трюки организации**

Сокровищница Хлаалу. Два раза за сессию призвать буст денег. Эта способность открыта на обоих уровнях игры.

Договоры и пакты. +2 к 🎯 Коммерцией в форме *Должников Дома, Торговых соглашений* и т. д.

Не хотите ли немного потратиться? Когда дом Хлаалу теряет Влияние в конфликтах, он может ввести санкции. Потратив ОС, он может заставить своего агрессора потерять двухшифтовую отметку в своем Влиянии.

ТЕЛЬВАННИ

Великий дом Тельванни — покровители традиционных волшебных искусств, весьма разобщены и выступают за отделение от империи, да и в общем смысле, воплощая эту идею на себе: члены дома полагают, что в изоляции достигают невероятного мастерства. Живут в гигантских грибах, изучают магическую теорию и практику.

- **Аспекты**

Власть определяет стандарты добродетели; Погрязли в междоусобицах; Уходите, вы мешаєте моему уединению.

- **Умения**

Волшебная сила +4, Ресурсы +3, Коммерция +2, Военная сила +1

- **Трюки организации**

Еще один день, еще одна порция руды. +2 🎯 Ресурсами при создании немагических предметов, строений, коммуникаций и пр. задач, выполнить которые под силу не квалифицированному рабскому труду.

Сила в изоляции. Если дом Тельванни ничего не предпринимает, он не теряет свое Влияние.

- **Трюки для членов фракции**

Загадка двумеров. Любой двумерский артефакт (оружие, когереры, доспехи, филименты, механизмы, гироскопы и пр.) в руках мага Тельванни получает аспект **Изученный артефакт**. Его первая активация бесплатна.

Тельванийские волшебные грибы. Находясь *Под грибами*, маг Тельванни может сдвинуть результат броска любой из своих магических дисциплин в положительную сторону на 1 шаг (т. е. провал становится ничьей, успех — стильным успехом и т. д.).

ДАГОТ

Шестой дом — на первый квартал 427 года почти никому неизвестная, но очень давно действующая организация сепаратистов. Устраивает террористические акты в городах, агрессия в первую очередь направлена против иноземцев. Натравливает на понаехав-

ХЛААЛУ

Великий дом Хлаалу — торговцы и агитаторы, среди всех домов активно сотрудничают с империей и постепенно распиливают национальное достояние, стремятся жить в мире со всеми людьми и мерами. Их вотчины в самых плодородных землях Вварденфелла. Текущий король Морровинда, Хелсет, происходит именно из этого дома. Его мать — женщина с весьма интересным прошлым, а сам он купировал уши на людской манер.

- **Аспекты**

Свой среди чужих, чужой среди своих; Репутация важнее денег; Ну вот, вы уже торгуетесь.

ших коренное население посредством промывки мозгов. Восходит к расформированному великому дому Дагот, имеющему непростое прошлое с АЛЬМСИВИ и современными структурами власти. В основном прячется за периметром Призрачного предела, но, судя по активности, имеет доступ ко всему острову. Заинтересованы в распространении мора и копруса в частности.


- **Аспекты**

Шестой Дом не может быть восстановлен без войны; Мы говорим со стульями, но они не отвечают; Убей н'ваха!

- **Умения**

Военная сила +3, Ресурсы +1, Волшебная сила +3, Шпионаж +3

- **Трюки организации**

Пробуждение спящих. +2 к  Волшебной силой при наложении одноименного аспекта на целевую фракцию или поселение (национальная принадлежность не важна, предполагается, что в любой фракции есть достаточное количество данмеров, восприимчивых к психогипнотическим снам Даготов). Если этот аспект будет проигнорирован к концу игры на макро-уровне, то он разовьется в **Ночные беспорядки**.

Нашествие корпусных тварей. Успешная  Военной силой наносит на 2 пункта стресса больше.

- **Трюки для членов фракции**

Приди в моей плоти. Если у персонажа есть **Корпус**, то его активация (и всех связанных с этим аспектов) дает дополнительно +2.

Танец сердца Луны-и-Луны. Проигравший бой агент шестого дома за трату ОС будет воскрешен на ближайшей базе шестого дома за счет энергии Лоркхана.

ПРОЧИЕ ВЕЛИКИЕ ДОМА

Великий дом Индорил — ортодоксальные сторонники Храма и его авторитета. Дом Индорил открыто враждебен культуре и религии Империи и сохраняет много данмерских устоев и практик вопреки имперским законам. Именно из них комплектуются инквизиторы храма, Ординаторы и Вечные Караульные.

Великий дом Дрес занимается работоторговлей и легкой промышленностью. Изначально империю не принял и был готов к кровопролитию. На 427 год третьей эры расколот: часть семей Дрес ведет партизанскую войну на материковой части Морровинда, часть подонков прогнулась под Империю и помогает великому дому Хлаалу воровать в масштабах бюджета провинции.

Эти два дома не имеют влияния и собственных штаб-квартир в Варденфелле. Они оба отчаянно цепляются за Храм: первые, потому что **Консерваторы, что с них взять?**, вторые — поскольку **Религия благоприятна для работоторговли**.

МОРАГ ТОНГ

Это традиционная организация наемных убийц Морровинда. Члены коллектива, хоть и стараются не светиться, все же известные в обществе люди: как-никак к ним обращаются официально, а правительство спонсирует их деятельность. Их убийства всегда санкционированы и сопровождаются всей необходимой бухгалтерией и налоговыми сборами; скорее, их следует воспринимать как благородные казни.


- **Аспекты**

Никому не уйти от Мефалы; Профессионалы имеют свои стандарты; Известные не значит уважаемые.

- **Умения**

Шпионаж +4, Военная сила +2, Популярность +3, Магическая сила +1


- **Трюки организации**


Маленькая кровавая баня. Мораг тонг может  при помощи **Шпионажа** вместо **Военной силы**, посылая своих ассасинов для устранения руководящих должностей целевой фракции.



Безупречная репутация. Морг тонг получает +2  *Популярностью* от вражеских попыток создать преимущества при помощи *Популярности* (провокации, подрыв авторитета, дискредитация и пр.)

- **Трюки для членов фракции**

Приказ. Обозначьте цель: мера или человека. Не чаще одного раза за игровой сеанс сделайте  при помощи *Торговли* против сложности +4. В случае успеха или ничьи выбранная цель погибает.

Серый приказ. Есть меры, фальсифицирующие приказы и неплохо на этом зарабатывать. Чтобы получить такой приказ, нужно пройти проверку  *Контактами* с +2. В случае успеха у вас окажется на руках **Серый приказ** на благородную казнь (естественно, внимательные стражи могут ощутить разницу).

КАММОНА ТОНГ

Каммона тонг. Самая крупная ОПГ в Морровинде. Члены группировки занимаются рэкетом, работоторговлей, взятками, наркотиками. Они защищают интересы местных производителей и торговцев. Национальная гильдия воров (Бал Молагмер) в современном Морровинде отсутствует.


- **Аспекты**

Мы ненавидим всех, но деньги не пахнут; ОПГ, ключевое слово «организованная»; Связи с местными властями.

- **Умения**

Шпионаж +3, Военная сила +1, Коммерция +2, Популярность +4


- **Трюки организации**

Не лезь в неприятности и будешь цел. Организация славится своими безотказными методами рэкета, что выражено в виде +2  *Популярностью* против организаций, пытающихся наладить легальный бизнес в Морровинде.

Чужестранец! Каммона тонг получает +2 к атакам против н'вахов.

- **Трюки для членов фракции**

Недекларированные ценности. Члены организации могут использовать *Скрытность* вместо *Торговли*, чтобы оценить возможность владения дорогими предметами.

Туристы как дети. Бандиты из Каммона тонг трепетно относятся к появлению новых н'вахов на районе и получают +2 к  при помощи *Скрытности*, чтобы узнать аспекты цели. При успехе со стилем на этом броске член ОПГ может подложить н'ваху **Пакетик с сахаром** или еще какую-то гадость.

ЭШЛЕНДЕРЫ

Это племена дикарей-данмеров, живущие вне цивилизации и инфраструктуры. Ограниченно занимаются земледелием, в основном кочуют с места на место, перегоняя стада скотины, укрывают у себя беглецов и уклонистов от налогов, не брезгают нападениями на караваны. Есть четыре крупных племени: Эрабенимсун, Ахеммуза, Уршилаку и Зайнаб, а также несколько мелких: Ахинанапал, Бенсибериб, Коштабаби, Массакхануд, Эла-ниус. В континентальном Морровинде эшлендеры также присутствуют, например племя Мабригаш. Островные эшлендеры-мужчины обязательно делают себе обрезание.


- **Аспекты**


Уважение только среди своих; Хозяева необжитых земель; Дикие, но сговорчивые.

- **Умения**

Все умения по +2

- **Трюки организации**

Можно грабить гуарованы. Эшлендеры могут ослабить позиции другой организации, полагающейся на торговые пути в пустошах, Ограбив их караваны, что выражено в виде +2  *Военной силой*.

Игра торговли. Менялы и торговцы эшлендеров славятся своей упертостью и неадекватным бартером. Фракция получает +2  к *Коммерции*, чтобы избежать накладывания на себя аспектов, ограничивающих их торговую деятельность.

- **Трюки для членов фракции**

Вечно в движении. Эшлендер с малых лет учится все делать на ходу. Он не создает преимуществ при спешке и перемещении, которые мог бы использовать оппонент.

Дети пепла. [справедливо для Вварденфельских аборигенов] Пепельные бури не дают штрафов к *Внимательности*, *Стрельбе* и собственно умению *Эшлендер*.

ДВЕ ЛАМПЫ

Две лампы — аболиционисты. Поскольку условия присоединения этой провинции к империи были исключительны, Морровинд оставил за собой рабовладельческое право. Две лампы занимаются организацией потоков нелегалов, беглых рабов, проводят образовательные программы и агитацией. Сложно поверить, что такая деятельность остается безнаказанной — заинтересованных в работорговле немало. Возможно, кто-то во властных структурах благоволит аболиционистскому движению.


- **Аспекты**

Бутафорское подполье; Никакого насилия; Ненависть к Тельванни.

- **Умения**


Шпионаж +3, Популярность+4, Торговля +2, Магическая сила +1

- **Трюки организации**

Поднять восстание. Если две лампы успешно организуют *Рабские волнения* (что выражено  *Популярностью*), то вместо активации аспекта они могут снизить значение *Ресурсов* целевой организации на 2 (на 4 при успехе со стилем).

Палка о двух концах. Когда Две лампы получают стресс в своем счетчике в результате проигранного по *Популярности* конфликта, дома Хлаалу и Тельванни теряют по одному пункту своего Влияния.

- **Трюки для членов фракции**

Откуда этот раб? Он здесь недавно. Попад в тюрьму или на плантации, персонаж может сократить срок своего пребывания в местах принудительного труда, выйдя на нужных людей через сеть рабов при помощи  *Контактами*. Каждая градация успеха сокращает срок заключения на 25%.

Что хаджит может сделать для тебя? Все, что хаджит может сделать за дозу лунного сахара или скуумы, он сделает для члена организации бесплатно.

