

Свитки судьбы: Моррошинд

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Содержание

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Подсистемы и экстры	4
Болезни	4
Рейтинги оружия и брони	4
Алхимия и зачарование	5
Отложенный вред	5
Бездоспешный и безоружный бой	6
Неживой	6
Без души	6
Магия	6

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Аспекты	8
Навыки	8
Трюки и рефреш	9
Стресс	9
Астрология	9
Змей	9
Воин	9
Маг	10
Вор	10
Леди	10
Конь	10
Лорд	10
Ученик	10
Атронах	11
Ритуал	11
Любовник	11
Тень	11
Башня	11
Расология	12
Редгард	12
Имперец	12
Данмер	12
Босмер	12
Орк	12
Бретон	13
Норд	13
Хаджит	13
Альтмер	13
Аргонианин	14

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МОРРОВИНДУ

Горький берег	15
Эшленд	15
Район Красной горы	16
Грейзленд	16
Западное нагорье	16
Аскадианские острова	18
Вивек	19
Район Молаг Амур	19
Район Шигорад	20

Побережье Азуры	20
Континентальный Морровинд	21
Морнхолд	22

БОГИ И АРТЕФАКТЫ

Боэтия	23
Золотое клеймо	23
Эбеновая кольчуга	23
Малакат	23
Волендранг	24
Бич Даэдра	24
Гирцин	24
Кираса из шкуры спасителя	24
Копье Горькой милости	24
Шеогорат	24
Гамболпудди	25
Ваббаджек	25
Мехрун Дагон	25
Даэдрический полумесяц	25
Бритва Мехруна Дагона	26
Мефала	26
Кольцо хаджита	26
Эбонитовый клинок	26
Ноктюрнал	26
Лук Теней	27
Мастер-ключ	27
Намира	27
Кольцо Намиры	27
Молаг Бал	27
Булава Молаг Бала	27
Вампирическое кольцо	28
Клавикус Вайл	28
Маска Клавикуса Вайла	28
Меридия	28
Рассветное сияние	29
Периайт	29
Разрушитель заклятий	29
Азура	29
Звезда Азуры	29
Вермина	29
Проклятый череп	30
Сангвин	30
Роза Сангвина	30
Нити Сангвина	30
Хермеус Мора	30
Огма Инфиниум	30
Прочие артефакты	31
Хризмер	31
Кольчуга Повелителя	31
Посох Магнуса	31
Кольцо Чернокнижника	31

Символ Элеидона.....	31	Огрим.....	49
Кулаки Рандагульфа.....	32	Даэдрот.....	50
Ледяной клинок Монарха.....	32	Творения Морровинда.....	50
Кольцо Окружения.....	32	Грязекраб.....	50
Ботинки Апостола.....	32	Крыса.....	50
Кольцо Учителя.....	32	Гуар.....	51
Кольцо Ветра.....	32	Кагути.....	51
Посох Хаседоки.....	32	Алит.....	51
Кираса кости Дракона.....	33	Никс-гончая.....	51
Крушитель черепов.....	33	Шалк.....	51
Клык Хайнектнамет.....	33	Силт страйдер.....	51
Меч Умбра.....	33	Скальный наездник.....	51
Шлем Орейна Медвежьего когтя.....	33	Медведь.....	51
Шлем Кровавого Червя.....	34	Нетч.....	52
Правосудие Велота.....	34	Щетиноспин.....	52
ОРГАНИЗАЦИИ МОРРОВИНДА		Квама.....	52
Собственно, зачем?.....	35	Яичная шахта.....	52
Макро-уровень.....	35	Двимерские механизмы.....	53
Параметры организаций.....	36	Гуманоиды.....	53
Аспекты.....	36	Дреуги.....	53
Умения.....	36	Вампиры.....	54
Стресс.....	38	Оборотень.....	54
Трюки организации.....	38	Корпусные твари.....	54
Трюки для членов фракции.....	38	Пепельные твари.....	55
Про-имперские организации.....	38	Нежить.....	55
Восточная имперская компания.....	39	Скелеты.....	55
Имперский легион.....	39	Лич.....	56
Гильдия воров.....	39	Живые трупы.....	56
Гильдия бойцов.....	40	Драугр.....	56
Гильдия магов.....	40	Призрак.....	56
Клинки.....	41	ПРИЛОЖЕНИЕ: ЛИСТ ПЕРСОНАЖА	
Имперский культ.....	41		
Традиционные организации		Исполнение идеи — Евгений Литвин	
Морровинда.....	42	Верстка и дизайн — Евгений Литвин	
Храм трибунала.....	42	Вставки художественного текста — Лим-стим Пайтон.	
Великие дома.....	42	Права на вселенную The Elder Scrolls при-надлежат компании Bethesda Softworks.	
Редоран.....	42	Все использованные в работе иллюстра-ции были найдены в сети и принадлежат своим художникам.	
Хлаалу.....	43	Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.	
Тельванни.....	43	The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.	
Дагот.....	43	Москва, 2014	
Прочие великие дома.....	44	Для лиц, достигших 18 лет	
Каммона тонг.....	44		
Эшлендеры.....	45		
Мораг тонг.....	45		
Две лампы.....	46		
БЕСТИАРИЙ			
Даэдра.....	47		
Атронахи.....	47		
Алчущий.....	48		
Дремора.....	48		
Крылатый сумрак.....	48		
Аурил и Мазкен.....	49		
Ужас клана и скамп.....	49		

Основные положения

Перед вами FATE Core-конверсия игр серии The Elder Scrolls, 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.

Подсистемы и экстры

БОЛЕЗНИ

Большая часть болезней Морровинда носит энзоотный характер и представлена двумя типами: простыми и моровыми. Заболеть можно от укусов местных животных или при неосторожном обращении с ними. Мор также разносится с моровыми поветриями от Красной горы. С точки зрения системы болезни ведут себя как последствия, но не привязаны к счетчикам стресса (физический, духовный, магическая энергия).

Простые заболевания эквивалентны малому последствию, даже если это Кровавая чума или Ведьмина сушь — все дело в способе излечиться, поэтому целевое число для их снятия — +2.

Моровые болезни эквивалентны серьезному последствию, тут аналогично.

Корпрус, *Ликантропию* и *Вампиризм* можно подцепить сразу в качестве экстремально-го последствия или уступки при проигрыше соответствующему разносчику. Обычно, Ликантропия и Вампиризм возникают из более легких и довольно легко диагностируемых простых болезней: *Гнойный люпинус* и *Гемофилия венценосных* соответственно, поэтому при наличии средств исцеления неопасны. А корпрус возникает на фоне ослабленного мором иммунитета.

Такие животные имеют следующие трюки.

Зараженное животное. Существо может *Угрозой* (☠) заразить одну цель в своей зоне. В случае успеха броска цель **Заболевает X**, где X — конкретная патология.

Разносчик мора. Увеличьте *Угрозу* этого существа на 1. Существо может *Угрозой* (☠) заразить одну цель в своей зоне и получает +1 к этому броску. При успехе цель **Заболевает X**, где X — конкретная моровая патология.

РЕЙТИНГИ ОРУЖИЯ И БРОНИ

“Одежда — сблёв, доспехи и оружие — либо позорище, либо стоит целое состояние. Кроме книги и подарить-то нечего.”

— Лимстим Пайтон

1. Weapon Rating (WR)

Ограничения: —

Цена: WR носимого оружия должен соответствовать значению Торговли героя:

WR 1 — Торговля +0. Доступные почти каждому: хитин, сталь, железо;

WR 2 — Торговля +2. Необычное и хипстерское вооружение: двумерское, дреугское, серебряное;

WR 3 — Торговля +4. Оружие для серьезных и состоявшихся людей: эбонит, стекло, адамантин и орихалк;

WR 4 — Торговля +6. Даэдрическое, артефакты.

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.

Зачарованное — в это оружие вложено заклинание и душа монстра со вполне конкретным характером, иногда вырывающимся наружу. Оно способно ранить невосприимчивых к простому вооружению существ. Магическое оружие стоит на 1 больше, чем его простой аналог.

2. Armor Rating (AR)

Ограничения: —

Цена: значения ОФП, пункты рефреша, см. текст дальше.

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

AR 2 — средние доспехи. Чтобы носить средние доспехи, нужно уметь носить легкие доспехи и иметь трюк **Ношение Средних Доспехов**.

AR 3 — тяжелые доспехи. Чтобы носить тяжелые доспехи, нужно уметь носить средние доспехи и иметь трюк **Ношение Тяжелых Доспехов**.

Щиты также относятся к доспехам.

Материал брони также зависит от значения *Торговли* вашего героя, несмотря на то, что прямого игромеханического влияния он не оказывает. Однако аспекты, например, **Дадрические** или **Из кожи нетча**, в некоторых ситуациях могут иметь значение.

Для некоторых экземпляров снаряжения указано количество рук и частей тела, на которые они предназначены. Скажем, шлем Орейна медвежьего когтя дает AR для головы. Уточнение нужно для оценки совмещения бонусов: нельзя одновременно активировать свойства щита и двуручного оружия или двух кирас на одном герое.

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.

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

ОТЛОЖЕННЫЙ ВРЕД

Помимо немедленных повреждающих эффектов есть отложенные и действующие в течение определенного времени (Damage over Time, DOT, ДоТ). Они не являются атаками, а работают как преимущества, создаваемые ☞, но с особыми правилами:

- Вы не получаете преимущества в этот раунд. В следующий раунд вы размениваете обычный эффект аспекта на дополнительную автономную атаку, использующую показатель, применявшийся для наложения аспекта (*Угроза* монстра, значение вашего умения *Школы разрушения* и т. д.) против ОФП жертвы.

Некоторые воздействия магической школы разрушения и спецспособности (в частности, яд) могут быть выражены именно так.

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.

НЕЖИВОЙ

Ограничения: разрешение ведущего, отражение в аспектах (одного будет достаточно). Не так уж много в Тамриэле обретаются неживых существ, способных самостоятельно принимать решения. Самый тривиальный пример, это вампиры.

Цена: для РС один пункт рефреша.

Неживой не дышит, не устает, не чувствует боли, не травится и не болеет. Физический стресс неживого существа не восстанавливается, а последствия физических повреждений не снимаются естественным путем.

БЕЗ ДУШИ

Ограничения: — Эта экстра не предназначена для персонажей игроков

Цена: —

Существо без души невосприимчиво к воздействиям социальных умений и магии школы иллюзии (будь то бонусы или штрафы), оно также неспособно участвовать в социальных конфликтах. У него отсутствует духовный стресс.

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.

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 Сопротивления X.

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 элементарных 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.

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.

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

☸: При помощи Развеивания можно отправлять призванные объекты и существ в Обливион, Заключением 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**, используя Поглощение на противнике;

☸: Не используется;

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

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 Запираания 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.

* Сложности и эффекты призывания

Сложность	Призванное оружие	Призванные доспехи	Призванное существо
0	WR2	AR2	Ничего не умеет, 1 стрессбокс, не берет последствия
1	WR2	AR2	Угроза +1, 2 стрессбокса, не берет последствия
2	WR3	AR3	Угроза +2, 3 стрессбокса,
3	WR3	AR3	Угроза +3, 4 стрессбокса, берет малые последствия
4	WR4	AR4	Угроза +4, 4 стрессбокса, берет малые и серьезные последствия

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.

Создание персонажа

АСПЕКТЫ

1. **Концепция** — без изменений, возможно, упоминание класса или должности в одной из организаций или комбинации раса-класс, раса-род занятий;
2. **Проблема** — без изменений (сеттингоспецифчные: *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. Athletics = Атлетика и акробатика (обычно обозначена просто как *Атлетика*);
2. Burglary = Безопасность и воровство;
3. Contacts = Контакты;
4. Crafts = Рукоделие;
5. Deceive = Обман;
6. Fight = Бой;
7. Lore = Познания;
8. Notice = Внимательность;
9. Physique = ОФП — добавляется к счетчику физического стресса;
10. Rapport = Красноречие. Добавляется к духовному стрессу в социальных конфликтах и отвечает за чутье подвоха;

11. Эшлендер — см. врезку;
12. Provoke = Оскорбительно, Угрожающе;
13. Resources = Торговля;
14. Shoot = Стрельба и Метание;
15. Stealth = Скрытность;
16. Will = Воля, также отвечает за терпение. Добавляется к счетчику магии;
17. [школы магии] См. соответствующую *экстру*.

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*.

АСТРОЛОГИЯ

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

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».

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.

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.

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 флакке не отражено, но рожденные под знаком Лорда имеют «троллеподобие» и сильно уязвимы к огню. Они постараются избегать 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 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.

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.

- **Сопrotивление 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 получают 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.

- **Сопrotивление 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.


- **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.

*“Смрад как... в поместье Гораков! Ну точно — орки. Срут прямо в помещении, пот не хуже отравленного касания. Конечно, кто-то спишет срач на нестерпимый холод, но не надо п****, мой дорогой орк: расшоркивать говно по полу не подстрекает даже лютая зима Скайрима. А я побывал не в одном оркском домишке и прекрасно знаю, что суть в вашем тупом обонянии и природном скотстве, уж простите за прямоту.”*

— Лимстим Пайтон



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 манатрекерере.

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

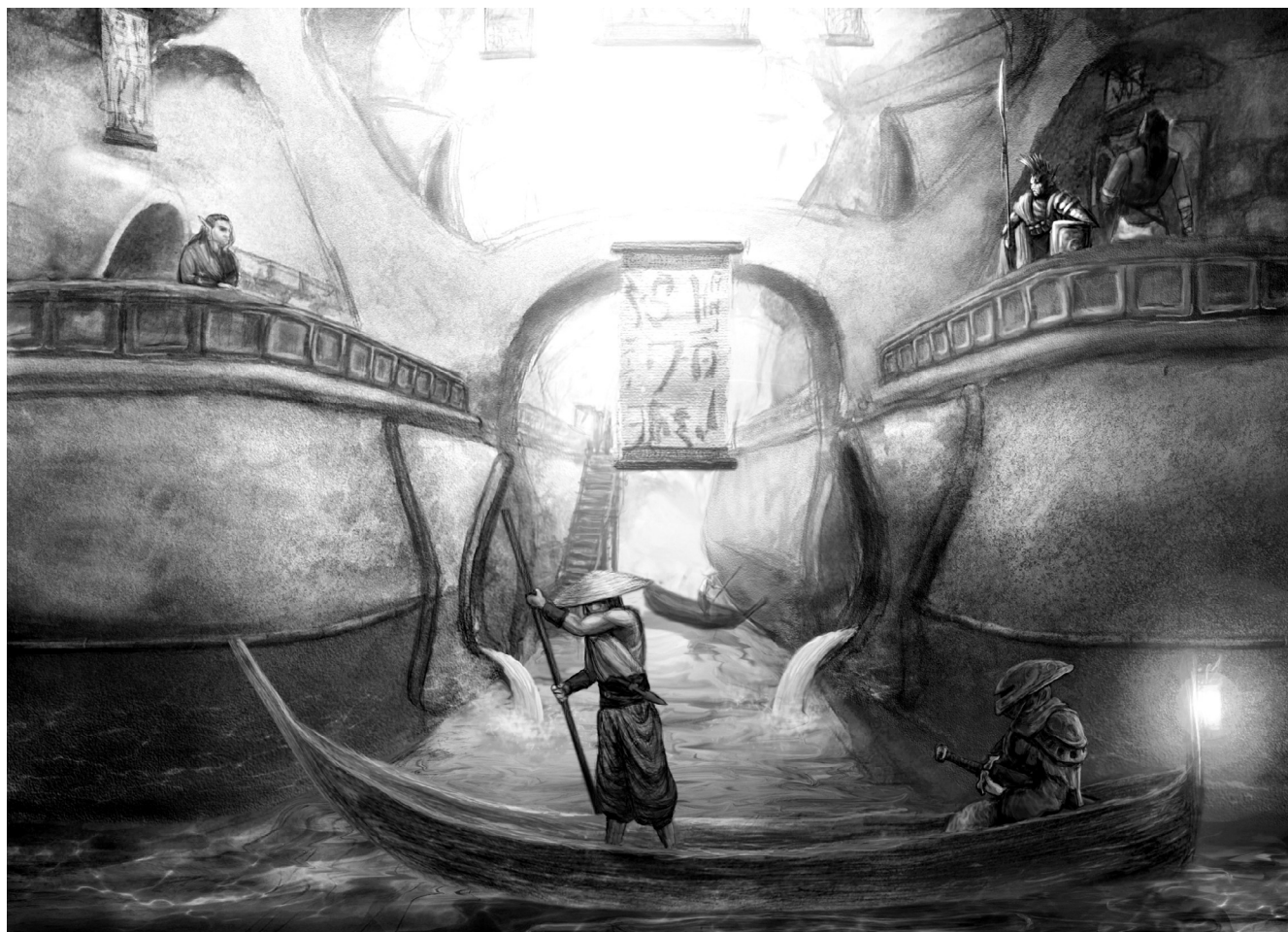
Высокие Эльфы относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Тамриэля; общий для Империи язык, Тамриэльский, основан на речи и письменности Альтмеров, и большинство искусств, ремесел, наук Империи происходят из культурной традиции Высоких Эльфов. Альтмеры прекрасно разбираются во всевозможных магических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



Путеводитель по Морровинду

ГОРЬКИЙ БЕРЕГ

«Вода здесь горька, да и жизнь, в принципе, не сахар...»

— Райнаса Ретан, меч ночи.

Горький берег — это регион болот и рыбацких деревушек вдоль юго-западного побережья, назван так из-за соляных копей. Береговая линия вдали от протоптанных дорог и населенных пунктов утыкана пирсами и схоронами пиратов и контрабандистов, скрытых в мангровых зарослях и утесах. В трясине можно увязнуть и утонуть, кругом летают насекомые-кровососы, на дорогах попадаются ускоренные бандиты и упарыши-контрабандисты, местное население в гробу видало городских и уж тем более приезжих, хотя в Хла Оуд живут представители совершенно разных наций.

Среди всех достопримечательностей горького берега можно отметить порт Сейда Нин: имперское поселение, имеющее станцию силт страйдеров и склад Восточной Имперской Компании. Сюда привозят товары с материка при высоком грузопотоке в Эбенгарде.

К северо-западу от деревни Гнаар-Мок находится утес Хартаг — примечательное место, с которого местные орки прыгают в море, заканчивая свой жизненный путь. Недалеко-видное дурачье пытается заниматься мародерством и плавает за пожитками утопших, но их съедают дреуги, популяция которых за последние несколько десятилетий сильно выросла в области.

Между Хла Оуд и Гнаар-Мок расположены даэдрические святилища Ашурнибиби и Ашаламимилкала, постепенно сползающие в море — примечательное зрелище, особенно для туристов, предпочитающих корабельные экскурсии.

ЭШЛЕНД

Эшленд, это безжизненная земля, где почти ничего не растет, все засыпано пеплом от Красной горы и постоянно дуют ветры, взмывая в воздух тучи из все того же пепла. Фактически, эшлендом называется вся пустошь Вварденфела, кроме Призрачного заповедья и юго-востока Вварденфелла — это регион Молаг Амур, хотя технически он почти ничем не отличается.

В эшленде стоит посетить Альд'рун — столицу Великого дома Редоран (туда ходят силт страйдеры), особое внимание следует уделить местной архитектуре и в частности поместьям знати, находящимся внутри панциря колоссального краба — Скара. Что характерно, входом в Скар служит некогда анальное отверстие краба. В Альд'руне есть филиалы гильдий магов, воинов и воров. К югу от поселения находится военная база империи — Форт Пестрой бабочки, где иноземец найдет услуги культа и покровительство легиона.

Маар Ган — небольшое поселение к северу от Альд'руна прямо у фояды Бани-Дад. Примечательно для паломников, стремящихся постичь храбрость Вивека, принявшего удар Волшебным Камнем Маар Гана на себя вместо невинных граждан Морровинда. Помимо своих ритуальных функций дремора Анхаэдра предоставляет услуги для любителей очень жестких сексуальных развлечений — после уплаты настоятелю, конечно же.

В северной части острова неподалеку от крепости Валенварион находятся знаменитые даэдрические руины Эбернанит, где данмерский герой Рангидил сокрушил хитростью неуязвимого темного эльфа Траса из дома Дагот.

Сами данмерские фортификации лучше исследовать издали: форты Когорун и Валенварион заброшены и населены сбродом, если не чем-то похуже. Даже патрули Ордinatorов пропадают в этих местах.

У моря Призраков к северу от фояды Бани-Дад расположился лагерь эшлендеров Уршилаку: здесь туристы могут посмотреть на уклад кочевников и искупаться в вонючем горячем источнике. Трогать эшлендеров запрещено, равно как и оставлять свои вещи без присмотра.

РАЙОН КРАСНОЙ ГОРЫ

Красная гора — центр Вварденфела, гигантский действующий вулкан, на склонах которого в далеком прошлом состоялось решающее сражение в войне Первого Совета. Регион поражен мором, поэтому силами АЛЬМСИВИ огорожен Призрачным пределом, непроницаемым для пепельных тварей барьером, впрочем, моровые скальные наездники легко его перелетают. Внутри Призрачного предела смотреть не на что и весьма небезопасно.

Интерес может представлять разве что оплот Вечных Караульных и воинов дома Редоран — Призрачные Врата, где паломник может постичь благодетель Гордости, возложив на алтарь камень душ.

Шахта Яссу — единственный цивилизованный пункт внутри Призрачного предела и одновременно символ мощи империи. Это самый крупный источник стекла-сырца, охраняемый имперскими гвардейцами. Шахта работает в штатном режиме, несмотря на адские условия.

ГРЕЙЗЛЕНД

Регион равнин и пастбищ на северо-востоке острова называется Грейзлендом. Эшлендеры откармливают здесь стада гуаров, чтобы отправиться в пустоши со сменой сезонов.

Из достопримечательностей следует отметить прибрежную деревню Вос с весьма самобытной архитектурой и влиянием дома Тельванни. На холме рядом с деревней находится заброшенный имперский форт, превращенный Господином Арионом в свою резиденцию. Внутри башни работает музей двумерской культуры и продаются сувенирные двумерские поделки. Некоторые из флигелей форта находятся в аварийном состоянии, вероятно, ввиду разрастания мицелия тельваннской башни.

Два племени эшлендеров избрали эту часть острова своим более-менее постоянным местом обитания. Племя Ахеммуза не принимает туристов ввиду обострившейся эпидемиологической обстановки. Племя Зайнаб, наоборот, радо посетителям, а у его гулханов и менял можно выторговать немыслимые товары и диковинки, как подозревают некоторые, все дело в теневых экономических связях с великим домом Тельванни.

ЗАПАДНОЕ НАГОРЬЕ

Западное нагорье — район к западу и юго-западу от Красной горы, куда не залетает пепел вулкана и куда не распространились болота Горького берега. Климат здесь умеренный, а ландшафт богат природными каменными арками, торосами причудливой формы, скалами и живописными каньонами. Регион западного нагорья в основном населен малыми племенами эшлендеров, они поддерживают в исправном состоянии веревочные мосты и прокладывают тропы, также устраивают засады на малочисленные караваны и путников. Ни культурное, ни экономическое влияние этих варваров в регионе все же невелико.

Среди всех достопримечательностей региона, пожалуй, стоит отметить город Балмору — один из самых крупных населенных пунктов Вварденфела, выросший на берегах реки Одай. В Балморе находится зал совета Хлаалу, где каждый может записаться в великий дом после внесения членского взноса. Гильдия бойцов и гильдия магов также основали здесь свои филиалы, также ходят слухи о логове воров и подозрения о присутствии Камоны тонг — по крайней мере в Балморе есть кварталы, где чужеземцев ждет теплый прием в виде стального страпона, украденных денег и тайком подложенного пакетика с сахаром, на который слетаются все стражники, как мухи на мясо. Впрочем, обстановка в городе весьма спокойна, если сознательно не искать приключений, — без ведома вышеуказанных криминальных группировок никто не посмеет украсть ни единого септима даже у самого последнего бомжа. Впрочем, ходят слухи о вигилантах и загадочных фигурах, по ночам рыскающих в темноте: может, это имперские агенты, а может, торговцы скуумой и флином.

В Балморе есть приемная Мораг Тонг, где можно оформить контракт или подписаться на его выполнение — последнее для членов организации.

С южной стороны поселения находится порт силт страйдеров, река Одай же не пригодна для крупного судоходства: к тому же, ввиду отсутствия канализации, все нечистоты местные сливают прямо в реку — найдется мало желающих плыть в этот город с товарами, так как они провоняют дерьмом за несколько километров до места прибытия.

Через реку и дальше на восток у самой фояды Мамея имперцы основали форт Лунной Бабочки, где иноземец вправе получить услуги культа Девяти и имперских легионеров. А если пойти на север из Балморы, то через некоторое время на горизонте появится имперский город Кальдера — грязный, пыльный и засыпанный пустой породой, ссыпающейся от ближайшей эбонитовой выработки — самой крупной на острове. В Кальдере есть ячейка гильдии магов, а также офисы Восточной Имперской Компании и Горнодобывающей Компании Кальдеры. Среди достопримечательностей города можно отметить Зал Правительства компании, оформленный в бретонском стиле, и поместье Гораков.

“Я заглянул в магазин бюджетного шмотья, где прикупил свежую белую рубашу и черные брюки. Кожаные мокасины, хоть и поношенные, тоже купил. Сердито и никто не поймет, дорого одет или дешево. То, что надо. Вдалеке пьяный норд ковал кривую броню, напротив бретон, явный гомогей, бабьим голоском нахваливал кучу хлама. Окончательно убедившись, что название Кальдера пошло от слова «кал», я увидел крупную вывеску «Поместье Гораков».”

— Лимстим Пайтон

На северо-восток от форта через древний мост расположены руины двумеров Арнгтанд, где можно побывать в хорошую погоду. Местными руины давно растащены на стройматериалы, железо и полезности, поэтому насладиться получится далеко не всем; также желательно избегать нелегалов, поселившихся тут от безысходности.

На самой северо-западной части Вварденфелла расположено самое древнее данмерское поселение: Альд Велоти, ныне от него остались только сторожевая башня и аванпост в традиционном редоранском стиле. Аванпост оброс рыбацкими лачугами.

Западный мыс острова — даэдрические руины Яссамидан, столь же величественные, как и Ашурнибиби, что на Горьком берегу. Нецелесообразно ходить туда пешком, но даэдрапоклонников опасности и неподконтрольные даэдра не пугают.

Пилигримов наверняка заинтересует городок Гниссис, куда проще и дешевле всего будет добраться на силт страйдере, так как пешком предстоит сделать огромный крюк через Хуул. Гниссис, несмотря на свои размеры, весьма густонаселен. Во-первых, тут расположен пункт призыва в легион империи и форт Дариус. Каждый совершеннолетний и свободный житель Морровинда и любой другой провинции вправе вступить в ряды легиона именно здесь. Во-вторых, это самый крупный на острове источник яиц квама. На яичные шахты постоянно требуются новые забойщики, рукоятчики, охранники, ветеринары и погонщики квама. Рой квама постоянно смещается вглубь земли, поэтому старые стволы и ходы используются для обустройства бюджетного жилья. Также ходят слухи, что под яичными шахтами скрывается что-то более интересное. Самый простой и самый цивилизованный способ досуга для простых работяг — это танцы. С этой целью профсоюз шахтеров устроил самую большую в Варденфеле танцевальную площадку.

Касаемо пилигримов: через реку от Гниссиса в пещере Коала установлено святилище АЛЬМСИВИ, где каждый верующий может постичь добродетель Чести. Там лорд Вивек сражался. Голый залез в море и сражался с друзьями. В самом храме города установлен алтарь справедливости и одно из проявлений высшей справедливости Вивека — Пепельная маска, оставшаяся после того, как его слезы прожгли слой пепла, покрывшего беженцев, бежавших от гнева Красной горы.

С танцевальной площадки Гниссиса видна древняя данмерская крепость Берандас, расположенная на юге через реку. Крепость заброшена, там не живут даже изгои, а несколько рейдов имперских легионеров, отправленных туда, так и не вернулись.

АСКАДИАНСКИЕ ОСТРОВА

Аскадианские острова — самый плодородный регион Вварденфелла, защищенный от пепла горной грядой и фоядами. Острова заняты плантациями, поместьями и пастбищами нетчей, где трудятся рабы, они также добывают речные дары и ловят рыбу.

Прежде всего следует отметить оплот Империи в Варденфелле — крепость Эбенгард, названная в честь Эбонхарта, расположенного через пролив на континенте. Из Сиродила в эту крепость привезли статую Акатоша, поставленную прямо в порту — образец искусства, недостижимого темнолицыми эльфами. В Эбенгарде находятся штаб-квартира Восточной Имперской Компании и ее центральный склад, верховная часовня культа Девяти, дворец герцога, гарнизон легиона и собственно порт, откуда можно попасть в Блэклайт, Некром и Эбонхарт, а также любой порт Вварденфелла. Здесь расположены посольства и миссионерства иных провинций Тамриеля.

Империи также принадлежит военная база Пелагиад, построенная к северу от Сейда Нин и на запад от Вивека. Базу окружают пасторальные домики буквально в две улицы, где живут местные фермеры и иноземцы. Таверна «Полпути» — самый крупный пункт употребления спиртных напитков Вварденфелла. Сюда съезжаются со всей провинции отведать киродиильский бренди, разливаемый за копейки, и флин, благо национальных напитков и так хватает. Вопреки распространенному мнению, что бренди не оказывает последствий, бухло и есть бухло. Нажравшиеся посетители «Полпути» заблевают и загаживают все вокруг таверны, провоцируя гвардейцев на вооруженные конфликты — а офицеры имперских органов правопорядка здесь злые и коррумпированные: злые, потому что нельзя пить, а коррумпированные из-за низкого жалования. Военная база же не имеет недостатка в бесплатной рабочей силе, отбывающей свой срок на рудниках и исправительных работах, да и от бедности не разваливается.

Там, где река Набия впадает в озеро Масоби, раскинулся город Суран — жемчужина Аскадианских островов, поделенная на два района: Верхний и Нижний город. Город не знает нехватки туристов и паломников. Последних интересуют поля Кумму — алтарь Смирения Вивека, некоторые берут паром и по реке отправляются на север к даэдрическому святилищу Бал Ур, а часть паломников уходит на восток через холмы и горы к Молаг Мару.

В Суране настоятельно рекомендуется посетить Дом Земных Наслаждений госпожи Хельвиан Дезель: место, где накормят, напоят и предоставят сексуальные услуги. В штате Дезель есть не только мерки всех национальностей, хаджитки, аргонианки и бретонь-гомосексуалисты (этим сейчас никого не удивишь), но и даэдра. Впрочем, последнее открыто не афишируется. Естественно, такого рода заведение невозможно без стабильной крыши и подслащивания властей во всех смыслах этого слова. С кем Дезель делится выручкой — остается загадкой.

Дом Наслаждений выходит на центральную площадь нижнего города, где расположены торговые ряды и можно посмотреть отметки затоплений за последние двести лет.

Крупный рабовладелец Дранас Саратрам, всю свою жизнь построивший на проклятых рабах, готов продать рабочую силу каждому желающему. Рынок рабов Сурана — центр работорговли Аскадианских островов. Крупнее — только в Тель'Аруне или уже на континенте.

Суран знаменит своими городскими сумасшедшими, по крайней мере один данмер ныне ходит по улицам Сурана и утверждает, что является реинкарнацией Нереварина — древнего национального героя темных эльфов. Это все неспроста: на волне роста ксенофобских настроений в Морровинде такой человек может наломать дров в нужное время в ненужном месте.

Среди плантаций Аскадианских островов следует отметить угодия Дрен, состоящего в родстве с Ведамом Дреном, герцогом Вварденфельским. Туристов туда не пускают, но судя по протяженности стен и стадах нетчей, ревуших на многие мили вокруг, можно представить масштабы деятельности Орваса. Большая часть менее примечательных плантаций принадлежат семьям Великого дома Хлаалу и богатым н'вахам.

На острове к северу от Вивека находятся даэдрические руины Альд Соты — все, что осталось от древнего кимерского города, где родился и жил Сота Сил. Архитектурный ансамбль Альд Соты один из самых крупных в Морровинде. По иронии судьбы Мехруну Дагону, ответственному за разрушение этого города, поклоняются в этих руинах, а среди всего его святилищ в Вварденфеле это — самое посещаемое. На территории Альд Соты растет весьма редкий вид золотого канета — Слез Роланда.

Город Вивек заслуживает отдельного упоминания.

ВИВЕК

Вивек — центр данмерской религии, самый крупный город Вварденфелла, искусственный архипелаг циклопических пирамидальных строений — кантонов, где живут и работают люди и меры. Он назван так в честь живого бога Вивека, проживающего здесь же в собственном дворце, ему же здесь поставлено два гигантских памятника и несколько алтарей, представляющих интерес для паломника. Несложно догадаться, какой величествен член у живого бога, если ему приходится так компенсировать.

Город состоит из девяти кантонов, плюс застывшая в воздухе луна Баар Дау, остановленная от падения волей все того же Вивека. В кантонах работают водонапорные башни, есть центральная канализация, поэтому в квартирах и коридорах довольно чисто; сообщение между пирамидами осуществляется по мостам и гондолам. Гондольеры иногда убивают одиноких путников по ночам: бьют их веслами и стаскивают тела в воду, прикармливая ценности.

Баар Дау обустроена и выдолблена изнутри, превратившись в Министерство Правды: место, где гниют еретики и политические преступники Морровинда. По понятным причинам, ординаторы левитируют на работу. Ординаторы в Вивеке поддерживают и данмерский, и имперский законы.

Высокий собор — сосредоточение алтарей святых Трибунала и АЛЬМСИВИ, предоставляет платные услуги по освящению подношений, гуаров, новорожденных, также проводит праздничные молебны и ритуалы. Часть помещений собора перестроена под нужды Зала Справедливости, а другая часть — под зал Мудрости.

Дворец Вивека — месторасположение Каналов Загадок, где каждый паломник может попробовать подышать водами Его славы, также там установлен алтарь щедрости, установленный по случаю отказа бога-Вивека от строительства монумента в честь победы над Дагот Уром. За сто монет каждый может ощутить добродетель Щедрости.

Среди прочих кантонов Вивека трое заняты великими домами (поселения Редоран, Хлаалу и Тельванни соответственно), где член дома найдет себе убежище и даже рабочее место, два жилых блока с бюджетными квартирами: округа Св. Олмса и Св. Делина, есть и Квартал Чужеземцев, но сейчас н'вахи могут селиться где угодно, если им хватит денег. Все же большая часть приезжих остается внутри своего квартала.

Арена Вивека — увеселительное заведение, где проходят дуэли и гладиаторские бои. В этом районе обретаются большое количество убийц-контрактников, среди которых обитатели узнают и гладиаторов.

РАЙОН МОЛАГ АМУР

Молаг Амур почти ничем не отличается от эшленда, разве что тут еще негостеприимнее из-за озер и рек лавы, выступающей на поверхность. Молаг Амур — умозрительная административная единица, на севере она граничит с Грейзлендом.

Смотреть в Молаг Амуре не на что. Достопримечательности региона представляют интерес разве что пилигримам: даэдрическое святилище Бал Ур на севере от Сурана, гора

Канд, где путник может сыграть с даэдра в загадки. Гора Ассарнибиби — место, где согласно верованиям Трибунала была зачата и рождена Альмалексия в групповухе Молаг Бала и 99 любовников Боэтии.

“Есть два плана Обливиона. На одном дремора разозленные, на другом крылатые сумраки благословленные. Куда сам пойдешь, куда ординатора пошлешь?”

— Огненный атронах святилища Канд

Оплотом цивилизации в Молаг Амуре выступает Молаг Мар — вотчина храма Трибунала, гарнизон Вечных Караульных, собственно храм и рынок рабов. Молаг Мар выглядит как кантон Вивека, поэтому ориентироваться в нем достаточно просто.

Далеко в пустошах основалось племя эшлендеров Эрабенимсун, самое консервативное и самое агрессивное из всех по отношению к приезжим. Местные жители не страдают от их набегов, все таки свои люди как-никак, к тому же лагерь расположен достаточно далеко от паломнических маршрутов.

РАЙОН ШИГОРАД

Это регион малых островов на севере Вварденфелла, характеризующийся умеренным климатом, даже весьма холодным.

Дагон Фел — единственный городок Шигорада, куда ходят паромы и грузовые суда. Основан беглыми переселенцами-нордами, сбежавшими из Скайрима, местные промышляют рыбой и практикуют некрофилию, благо дамнеры составляют тут абсолютное меньшинство, а имперским солдатам только дай повод унижить коренных. Если вы приехали сюда за новыми ощущениями, то обратитесь к Сорквильду Ворону — его тут все знают, а он и не скрывает о своих экспериментах.

На юг от Дагон Фела расположена данмерская крепость Ротеран, привлекающая к себе всякий сброд и горе-гладиаторов, которых выгнали из арены Вивека — администратор Ротерана Ллерен Терано работает с любыми воинами, готовыми сражаться на арене.

Самая древняя во всем Морровинде башня, возможно, самая первая, также расположена на одном из островов Шигорада. Это Альд Рейдания, ныне заброшена и в основном наблюдаема туристами с воды.

Для паломника представляет интерес храм Санктус далеко к западу от Дагон Фела, где Толер Сариони, действующий архиканоник, написал свои знаменитые «Проповеди». Впрочем, Санктус — обыкновенный триолит без инфраструктуры.

ПОБЕРЕЖЬЕ АЗУРЫ

Это сеть островов к востоку от Вварденфелла и пояс плодородной земли на побережье Молаг Амуре.

Судоходство в этом регионе сопряжено с трудностями, так как все море утыкано рифами, маленькими островами и торосами. Лодки и корабли часто садятся на мель, а экипажи становятся добычей дреугов. Почти все города и обжитые районы побережья Азуры принадлежат Великому дому Тельванни, что накладывает отпечаток на архитектуру и менталитет местных: им плевать на проблемы внешнего мира, да и друг друга в частности. Есть еще одна особенность: если ты не умеешь левитировать, то ты нахрен тут никому не нужен. Что это за маг, который не может летать или хотя бы достаточно высоко прыгать? Все присутственные места и башни советников спланированы с учетом этой особенности.

Самое крупное поселение региона — Садрит Мора. Это весьма людный и занятой город, через который проходит огромный трафик денег и товаров (втч. рабов). Желаящий купить себе раба не заблудится в поисках рабовладельческого рынка — он на центральной площади, недалеко от здания Совета Тельванни и Дыры в стене Фары — таверны для членов дома. Главная улица изобилует торговыми рядами, где трудятся н’вахи. Офис Мораг Тонг также есть в Садрит Море.

Дом Совета Тельванни — красивое сооружение, называемое «домом» лишь номинально, так как местные живут в гигантских грибах: гриб зала совета выращен вокруг гигантского камня душ, выдолбленного изнутри. На контакт душа зала совета не выходит: неизвестно, занят ли камень вообще.

Насчет духов: еще одно тельваннийское сооружение: трактир «Привратный», славится неупокоенным духом, обитающим в мицелии. Это данмер Мерил Фалос — известный вор и насильник, казненный несколько десятилетий назад. Его приговорили к вынашиванию грибных спор и он буквально пророс в величественный гриб, из которого и сделали впоследствии трактир. Прямая кишка Мерила также разрослась и стала проходом, через который путники попадают в город со стороны гавани. «Привратный» обязателен для посещения иммигрантам и приезжим: только там выдают удостоверения гостя и разрешение на работу. А еще это одно из немногих мест, где не членам дома разрешено оставаться на ночлег.

Тель Нага — центральная башня господина Нелота, советника Тельванни, управляющего собственно Садрит Морой. Помимо его приемной, помещения башни сдаются под разнообразные офисы и торговые точки.

Имперское влияние не оставило без внимания этот транспортный узел: форт Волверин Холл находится на укрепленной позиции с хорошим обзором половины города. В нем расположился гарнизон легиона, святилище имперского культа, приемная гильдий Бойцов и Магов. Трактир Грязного Мюриеля — единственное строение в коловианском стиле, находящееся вне стен форта, непозволительная роскошь для н'ваха. Видимо, Мюриель имеет высоких покровителей или связи с организацией, с которой не хотят или не могут соперничать местные власти.

Помимо Садрит Моры есть другие грибы-башни: Тель Арун, Тель Бранора, Тель Вос и т. д. Все, как одна: побывал в одной — побывал во всех, разве что съездить можно в Тель Арун за рабами, если ассортимент двух других рынков не устроил: там точно найдется все. Впрочем, далеко на юге от Садрит Моры есть одна особенная башня: Тель Фир. Это корпрусариум, место, куда отправляют еще живых больных корпрусом, достаточно богатых или влиятельных, чтобы местные не убили их на месте за распространение т. н. Божественной болезни. Владелец башни, Дивайт Фир, здоров, судя по его собственным словам, это весьма неплохо для 4000-летнего данмера. Его заведение проверено временем: если нужно кого-то надежно спрятать, то лучше корпрусариума места не найти, даже если субъект не болен. Репутацию Фира постоянно пытаются подорвать и распускают слухи, будто он педофил, но это не правда — он просто очень любит своих дочерей.

Эзотерики и гностики наверняка захотят увидеть монастырь Холамаян, место, где живут отшельники и монахи, отрицающие божественную сущность АЛЬМСИВИ. Посещение монастыря чревато, так как весьма слабые договоренности между Трибуналом и Холамаяном касаются только их самих. Не удивляйтесь, если Ординаторы посадят за посещение монастыря именно вас: у них тоже есть план по искоренению ереси, их можно понять.

Весьма крупный даэдрический ансамбль Бал Фелл находится на краю Побережья Азуры и на восток от Вивека. Святилище Азуры построено на самом юго-восточном острове Внутреннего моря.

КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ МОРРОВИНД

Континентальный Морровинд также разбит на разные климатические зоны, но по сравнению с Вварденфеллом переходы здесь более ровные и особого внимания не удостоены.

На 427 год третьей эры, пожалуй, Город Альмалексия (он же Морнхолд) заслуживает отдельного обозначения. Помимо него все же стоит отметить поселение Блэклайт, граничащее на севере со Скайримом — древняя редоранская крепость, выполненная в соответствующем стиле. Город Некром далеко на восточном побережье — настоящий некрополь: со всей провинции туда привозят прах и тела данмеров, чтобы они могли там

гнить и восставать из могил, ни кому не мешая. Город Тир — самый крупный рабовладельческий город Морнхолда. Орвас Дрен при каждом упоминании этого места давится аргонианским младенцем во время ужина. Город Эбонхарт расположен через пролив прямо напротив Эбенгарда, на берегу Внутреннего моря.

МОРНХОЛД

Морнхолд — столица всей провинции Морровинд. Прежде всего, тут расположен престол Трибунала: Самый крупный и величественный собор, своей архитектурной композицией подчеркивающий тройственность АЛЬМСИВИ. Здесь медитирует и думает о судьбах темных эльфов Мать Морровинда — Альмалексия.

В центре столицы раскинулся королевский дворец, как и полагает административным центрам. Король Хелсет и старая королева Барензия, по какой-то причине еще живая (особенно при таком-то сыне), обитают здесь. Н'вах может рассчитывать на услуги имперского культа только здесь, а также просить о политическом убежище имперский легион. Король Хелсет аудиенций не ведет.

Туриста наверняка заинтересует морнхолдский Великий Базар, где можно найти все, вплоть до *даэдрической скуумы* (что бы это ни было на самом деле). Есть, впрочем, ненулевой шанс лишиться кошелька при посещении торговых рядов, но кого это останавливало? Местные карманные воры также специализируются на зрителях, приходящих посмотреть фарсы и выступления актерских трупп, выступающих на Центральной Сцене.

Другой квартал Морнхолда не менее примечателен. Это Годсрич, район поместий. Путешественнику вряд ли посчастливится увидеть местные красоты, построенные явно не на зарплату, так как все архитектурные ансамбли скрыты высокими заборами. Только с балкона «Крылатого гуара» — местного крупнейшего ресторана — можно посмотреть на панораму города, но аренда банкетного зала с балконом стоит дополнительных денег. В Годсриче построен Зал Мастеров, если вы чего-то не нашли на базаре, местные умельцы вам это сделают.

Музей артефактов, частная организация, занимающаяся коллекционированием артефактов Тамриеля, также расположена здесь. Несмотря на то, что многие из артефактов представляют собой культурную ценность (а некоторые вообще — национальное достояние), музей готов их выкупить. Об истинной природе покровителей этой организации можно только догадываться.



Бог и артефакты

Этот раздел во-первых, знакомит читателя с разнообразием волшебных предметов, которые могут встретиться искателям приключений в Тамриэле и в Морровинде в частности. Во-вторых, он дает понять, как можно заполучить тот или иной предмет и специфику, с этим связанную. В-третьих, мастер может использовать идеи для планирования испытаний для даэдрапоклонников и охотников за древностями (не исключено, что артефакт придется отнимать у предыдущего чемпиона, в свое время заслужившего его по праву).

Артефакты, связанные с принцами и принцессами даэдра, требуют соответствующего отражения в аспектах персонажа. Чемпион, достойный Волендранга, для примера, должен быть **Поклонником Малаката** или **Говорящим с Богом Проклятий**, или даже **Чемпионом Орочьего бога**.

Боэтия, Источник Вдохновения

Боэтия (ориг. Boetiah) — Принц предательства, воинов и заговоров, обманов и тайных сговоров, планов убийства и свержения власти. Его называют даэдра мщения. Двуполое божество, предстаёт как в облике женщины, так и в облике мужчины, поэтому к ней употребимы местоимения и обращения любого рода. Сфера Боэтии деструктивна, но он вдохновляет воинов на битвы. Является предтечей Альмалексии, но мужчина по отношению к ее женскому началу, еще до Эльфийской Эры поглотил героя альдмерского пантеона Тринимака и высрал его в форме Малаката. Приняв изначальный облик Тринимака, просвещал эльфов много веков назад и рассказал им правду об испытаниях Лорхана и победе над Тринимаком. Увел паству в регион современного Морровинда, дав начало тогда еще кимерской цивилизации.

Боэтия требует от последователей убивать недостойных наиболее изощренными и внезапными способами и устраивать массовые поединки насмерть.

Ассоциирующиеся с ним артефакты, это Золотое клеймо и Эбонитовая кольчуга.

ЗОЛОТОЕ КЛЕЙМО

Этот меч окутан плотной завесой тайны. Воры рассказывают истории о том, что сделан он из золота, и откован древними Драконами Севера. Истории рассказывают, что он был дан великому рыцарю, который присягнул защищать драконов. Этот меч дает владельцу способность поражать врагов огнем. В новой истории упоминаний о появлении этого меча нет — видимо, он все еще ждет нового героя.

WR 4, одноручное. Атаки считаются и физическими, и огненными.

ЭБЕНОВАЯ КОЛЬЧУГА

Эбеновая Кольчуга — доспех, созданный в доисторическую эпоху богиней Темных эльфов Боэтией. Мало того, что только Боэтия определяет, кто и сколько времени будет носить Эбеновую Кольчугу, она может быть при этом еще и очень капризной.

AR 3, кираса. Броня требует трюка *Ношение тяжелых доспехов*, но лишена соответствующего аспекта. За ОС все цели в вашей зоне получают аспект **Отравлен**.


МАЛАКАТ, КТО ГОВОРIT НА ВСЕХ ЯЗЫКАХ СО СТОРОНЫ

Малакат — Бог Проклятий, Орочий Бог. Самый слабый из Принцев Даэдра (в строгом смысле этого слова он вообще не даэдра). Когда-то он был Тринимаком, но был превращен Боэтией в даэдра. Его сфера — покровительство изгнанников и презираемых. Он хранитель Верных Клятв и Кровавых Проклятий, обитает в плане Зольник.

Малакат заставляет своих последователей соответствовать ожиданиям, бороться с проклятиями и восстанавливать справедливость. С ним связаны артефакты Бич Даэдра и Волендранг.

ВОЛЕНДРАНГ

Вопреки легенде, Малакат не создавал его. Волендранг — двумерофакт, иначе называемый «Молот Могущества» и «Молот Хаммерфелла». Был создан двумерами из клана Роуркен, сыграл в истории клана важную роль: его швырнул через весь континент предводитель Роуркена, обещая вести свой народ туда, куда он упадет. Та территория, куда приземлился Волендранг, и где остановились двумеры Роуркена, была названа Волленфелл, что означает «Земля Молота», впоследствии переименованная в Хаммерфелл.

WR 3, двуручное. При успешной  со стилем этим оружием владелец восстанавливает себе крайний левый бокс физического стресса.

БИЧ ДАЭДРА

Бич Даэдры — сильная булава, сделанная из священного эбена в Огнях Фикледайра. Легендарное оружие Маккана, она служила жестоким оружием для отправки темных духов обратно в Обливион. Также это оружие обладает способностью вызывать духов из Обливиона. Сначала оно использовалось против Лордов даэдр в Баттлспайре, а теперь сопровождает искателей приключений в странствиях по дорогам Тамриэля.

WR 3, одноручное. WR 5 против **Даэдра**. За ОС владелец Бича может призвать духа из Обливиона один раз за сцену в своей зоне. Дух имеет свойства, как призванное *Колдовством* существо 1 сложности; он отправится в Обливион в конце сцены.

ГИРЦИН, ВЛАДЕЮЩИЙ ПОЛОВИНОЙ СОЗНАНИЯ ЛЮДЕЙ

Интересы Гирцина (Хирсина) — охота, гончие, спорт, великая игра, Дикий гон. Покровитель оборотней и охотников. Гирцин приказывает своим культистам участвовать в охоте на редких и знаковых животных, а также охотничьих состязаниях.

С Гирцином ассоциируются артефакты Копье Горькой милости и Кираса из кожи спасителя.


КИРАСА ИЗ ШКУРЫ СПАСИТЕЛЯ

Одним из артефактов Хирсина была Кираса из кожи Спасителя. Кираса обладает свойством повышать сопротивление магии. Легенда гласит, что Хирсин наградил особой выделанной кожей первого и единственного смертного, который сумел выбраться из его охотничьих угодий. Этот неизвестный смертный изготовил из этой кожи магическую Кирасу для своих будущих приключений. Кираса имеет тенденцию путешествовать от героя к герою будто по своему собственному разумению.

AR 2, кираса, **Легкий доспех**. AR применим и против заклинаний.

КОПЬЕ ГОРЬКОЙ МИЛОСТИ

Копье Горькой милости — один из наиболее таинственных артефактов в истории. О нем не известно почти ничего. О нем нет никаких писанных легенд, но многие упоминают о его даэдрическом происхождении. Единственная упоминающая его легенда, это сказание о герое, который с помощью этого копья победил Мехруна Дагона и отвоевал Баттлспайр. С этого времени Копье Горького Прощения редко появлялось в Тамриэле.

WR 3, двуручное. Позволяет парировать () магические воздействия умением *Ближнего боя*. При успехе со стилем такая защита дает буст **Отражения заклинания**. Вдобавок за ОС владелец копья может призвать Грозового атронаха один раз за сцену в своей зоне. Атронах имеет свойства, как призванное *Колдовством* существо 3 сложности, если он не будет уничтожен ранее, то развеется в конце сцены.

ШЕОГОРАТ, УТЕШИТЕЛЬ ЛЮДЕЙ

Шеогорат — принц Безумия, Поехавший, Безумная Звезда, Безумный Бог, чья сфера — безумие и искусство, его мотивы до конца неизвестны: так как этот принц страдает всеми видами безумия одновременно. Считается, что Шеогорат был «рождён», когда Лорхан утратил божественную искру. Один миф называет Шеогората «дырой в форме Ситиса»

в Нирне. В народе считают безумцев волеизъявителями Шеогората. Его сумасшествие (раздвоение личности) достигает апогея где-то раз в тысячу лет, когда он принимает облик Джиггалага и пытается разрушить собственный План. План Забвения Шеогората — Дрожащие Острова, поделённые на Манию и Деменцию. Ему также поклоняются каджиты. Этого Принца изображают в виде бородатого мужчины в необычных одеждах и с тростью в левой руке.

Требования Шеогората непредсказуемы и нелогичны вплоть до абсурда. Его знаковый артефакт, это Гамболпудди и Ваббаджак. Впрочем, известно, что Принц Безумия может наградить чемпиона каким угодно другим артефактом: с понятиями собственности у Шеогората тоже не все в порядке.


ГАМБОЛПУДДИ

Об этом элементе костюма мало чего известно. Внешне выглядит как изящная перчатка для правой руки, украшенная кружевом и золотой нитью.

Перчатка носится на правой руке, не считается доспехом и не требует трюков. Ношение перчатки уменьшает показатели *ОФП*, *Воли* и *Атлетики* персонажа на 1, но при этом дает одно бесплатное очко судьбы.

ВАББАДЖЕК

Посох отражает внутреннюю сущность Поехавшего, а его применение приводит к совершенно непредсказуемым результатам.

Двуручный посох с WR 1. Однако вместо повреждений после успешной  Ваббаджekom игрок кидает 4dF и сверяет результат со следующей таблицей:

- 4 Уничтожение цели без остатка;
- 3 Вместо получения повреждений цель восстанавливает себе 2-шифтовый стресс;
- 2 На цель накладывается случайный эффект из школы *Иллюзий*;
- 1 3 повреждений холодом;
- 0 2 повреждений огнем;
- +1 3 повреждений электричеством;
- +2 С цели пропадает броня или одежда;
- +3 Цель превращается в зверя, даэдра или другого мера или человека;
- +4 Превращение цели в несколько кусков и голов сыра или в монеты, или в книги.

МЕХРУН ДАГОН, ЛЮБОВНИК СЛЕПЯЩЕГО СОЛНЦА


Мехрун Дагон — принц Разрушения. Его сфера — вторжения, разрушение, революции, сила и эмоции. Он ассоциируется с лесными пожарами, землетрясениями, наводнениями и другими подобными природными явлениями, а также кровопролитиями и уничтожением. В Морровинде является одним из Столпов Дома Забот. Для некоторых он олицетворяет сам Морровинд — опасную и непредсказуемую землю.

Его последователи должны все время подвергать свою жизнь опасности, с каждым разом все возрастающей: что не убьет их, сделает их сильнее. Также возможны простые задания типа уничтожения сущностей и объектов Нирна, военные кампании и разрушение мирового порядка.

С Мехруном связана Бритва Мехруна и Даэдрический полумесяц.

ДАЭДРИЧЕСКИЙ ПОЛУМЕСЯЦ

Такие клинки использовала армия Мехрун Дагона при захвате Бэттлспайра. Нынче они объявлены вне закона и практически все уничтожены после возвращения Баттлспайра Империей. Хотя Империя заверяет, что все полумесяцы уничтожены, слухи говорят, что один такой клинок остался цел, и находится где-то в Тамриэле, хотя никто его толком не видел. Клинок дает своему обладателю возможность наносить врагам страшные раны, парализовать противника, и наносить сильные повреждения его доспеху. Достойная вещь для любого могучего воина, но нет полной уверенности в том, что она существует.

WR 4, двуручное, *Даэдрическое*. Любая успешная  этим оружием считается успехом со стилем. В качестве бустов полумесяц накладывает *Паралич* или *Разрушение доспехов*.

БРИТВА МЕХРУНА ДАГОНА

Темное Братство хранило этот эбеновый кинжал поколениями. Этот артефакт способен мгновенно уничтожить любое живое существо. История не зафиксировала ни одного имени носителя Лезвия. Но однажды в результате ужасной внутренней борьбы Темное Братство было почти уничтожено. Такой результат указывает на участие Лезвия в событиях.

WR 1, одноручное. Один раз за игровую сессию клинок может убить свою цель, если хозяин бритвы нанесет своей жертве рану, достаточную для взятия последствия любой тяжести.



МЕФАЛА, КТО ПРОДЕВАЕТ В ИГЛУ ВОЛОСЫ ЖЁН

Мефала — двуполое божество: Плетельщица, Богиня пауков. Её сфера — секреты, секс, ложь, убийства, искусство и искусство убийства в том числе. Мефалу изображают в виде статной женщины с четырьмя руками и с ожерельем из черепов на груди. Мефала — Предтеча Вивека, она обучила кимеров избегать противника и поражать его тайно, чтобы они могли справиться со своими врагами, которых тогда было немало. Мефала основала кланы, которые в конце концов стали Великими Домами. Позже Мефала создала Мораг Тонг.

Эта даэдрическая принцесса требует от своих последователей плести сеть интриг, обманывать и убивать с целью введения в заблуждение. Существует непроверенная версия, что Мать Ночи есть аватара Мефалы. Мефала дарует своим избранникам Эбонитовый клинок или Кольцо хаджита. Ходят слухи, что Мефала «выкупила» у Сангвина *Нити* — артефакты для достойных представителей Мораг Тонг.

КОЛЬЦО ХАДЖИТА

Кольцо хаджита — древняя реликвия, на сотни лет старше Раджина, вора, который сделал это кольцо знаменитым. Раджин использовал его, чтобы стать невидимым и передвигаться быстрее ветра. Использование этого Кольца сделало его самым удачливым вором Элсвеира. Окончание пути Раджина осталось тайной, но согласно легенде Кольцо восстало против постоянного использования и исчезло, оставив беззащитного Раджина рядом с его врагами.

Кольцо дает +2 к  *Атлетике*, когда требуется быстро куда-то добраться на своих двоих, а также +2  *Атлетики*, чтобы увернуться от атаки. Вдобавок один раз за сцену владелец может наложить на себя буст *Невидимости*.

ЭБЕНИТОВЫЙ КЛИНОК

Оружие, вскармливаемое предательствами. Оно по своим характеристикам подобно простому эбонитовому мечу, однако его истинная сила пробуждается, когда напьется крови мера или человека, преданных владельцем.

WR 3, двуручное. WR 5, если владелец убил им друга, родственника или близкого человека или мера.


НОКТЮРНАЛ, ЧЬИ ПРИКОСНОВЕНИЯ ПОДОБНЫ НОРКЕ

Ноктюрнал — Ночная Хозяйка, Ноктюрнал-Непостижимая, Повелительница Ночи, её сфера — Ночь и Тьма, аспект пустоты Обливиона. Её план — цитадель Опасная Тень (иначе — Вечнотень), некогда разрушенная Дагоном. Ноктюрнал считают покровительницей Гильдии Воров, откуда набираются ее агенты и служители: Соловьи. Ноктюрнал изображают в виде женщины в роскошной фиолетовой мантии, с двумя вóронами на разведённых в стороны руках.

Ноктюрнал призвана распространять неизвестность и тайну: по ее велению некоторые вещи должны быть скрыты от взгляда смертных. Как вариант, принцесса даэдра желает что-то вернуть в свою собственность, поскольку ее всё время обворовывают, причем возвращение подразумевает все те же воровские методы. Некоторые возвращенные или утаенные артефакты могут быть пожалованы своим наиболее отличившимся слугам, в частности:

ЛУК ТЕНЕЙ

Легенда говорит, что следопыт Разрлас Гайл получил этот лук для выполнения какого-то секретного задания Ноктюрнал. Задание он провалил, а лук был утерян. Разрлас недешево продал свою жизнь и с помощью этого лука забрал с собой в могилу множество врагов. Этот лук дает носителю возможность становиться невидимым и увеличивает его скорость. С тех пор появилось множество свидетельств о появлениях Лука Теней, говорят, например, что им владел Драм, зловещий Темный эльф — ассассин Второй Эры.

WR 4, двуручное, **Даэдрическое**. +2 к  от *Атлетики*, когда требуется быстро куда-то добраться на своих двоих. Вдобавок один раз за сцену владелец может наложить на себя буст **Невидимости**.

МАСТЕР-КЛЮЧ

Мастер-ключ открывает любые двери Нирна. Что более важно, этот даэдрический артефакт создан вообще *открывать* в метафизическом значении этого слова: потенциал конкретного индивида, неизведанное и даже врата в планы Обливиона. Ноктюрнал очень ревностно следит за этим артефактом, так как потенциал злоупотребления оным тоже близок к бесконечности.

Любые проваленные попытки  замков и магических печатей при помощи *Воровства* считаются ничьей.

НАМИРА, ЧЬИ ДЕЯНИЯ ВЕЧНЫ

Сфера Намиры — уродство и то, на что человек способен настроить себя путём деградации. Она повелевает духами тьмы и теней; ассоциируется со слизнями, пауками и другими существами, которые вызывают у смертных отвращение. Эту Принцессу Даэдра изображают женщиной в роскошном платье.

Известно, что ей приятно всякое уродство и нездоровые пристрастия: копрофилия, каннибализм, членовредительство. Намира награждает своих чемпионов своим кольцом.

КОЛЬЦО НАМИРЫ

Увеличивает трекер физического стресса на единицу, но он не обнуляется в начале каждой новой сцены. Чтобы восстановить стресс, однако, носитель кольца должен поесть сырое мясо, мертвечину и плоть себе подобных.

МОЛАГ БАЛ, ЧЬЁ ДЫХАНИЕ САМОЕ ОТВРАТИТЕЛЬНОЕ


Сфера Молаг Бала — господство над смертными и порабощение их разума. Более всего Молаг Бал жаждет пожинать души, переносить их в пределы своего влияния, разбрасывая семена споров и раздора в сфере смертных. Его план Забвения — Хладная Гавань. Создал вампиров с целью насмешки над Аркеем и его циклами жизни и смерти.

Поклонника Молаг Бала приносят своему богу души, заточенные в камнях, порабощают смертных и распространяют вампиризм. С Молаг Балом ассоциирована одноименная булава и кольцо вампиров.

БУЛАВА МОЛАГ БАЛА


Известная также как Булава Вампира, эта булава высасывает из жертвы магическую энергию и силу, передавая ее носителю. Молаг Бал довольно спокойно относится к тому,

кто владеет его булавой. Про нее сложено множество легенд. Похоже, с ее помощью был убит не один волшебник.

WR 3, одноручное. За ОС при успешной  владделец восстанавливает себе физический стресс, равный нанесенному вреду (прошедшему через все защиты). Как вариант, можно не вылечиться, а пополнить запас расходников, если ваш герой занимается зачарованием и имеет пустые камни душ (не больше обычного максимума, см. экстру *Алхимия и Зачарование*).

ВАМПИРИЧЕСКОЕ КОЛЬЦО

Вампирическое кольцо — один из наиболее древних и смертельных артефактов Тамриэля. Говорят, что кольцо обладает силой, позволяющей отбирать здоровье у жертвы и передавать его своему владельцу. Истинная природа и происхождение этого кольца неизвестны, но старики рассказывают, что оно было создано много лет назад в Морровинде последователями тайного культа вампиров. Вампирическое кольцо — очень редкий артефакт, о его появлении упоминается с периодичностью в несколько десятков лет.

При успешной  в *Ближнем бою* вы вместо результата атаки можете нанести 2 -шифтовое ранение. Если оно не было полностью поглощено броней цели, то вы восполняете себе 2-шифтовый стресс.


КЛАВИКУС ВАЙЛ, КТО ВСЕГДА ОТВЕЧАЕТ

Клавикус Вайл — исполнитель желаний. Его сфера — дарование сил, исполнение желаний смертных и создание договоров. Клавикус Вайл крайне опасен, так как воздействует на волю смертных. Клавикуса изображают в виде мужчины с рогами, у ног которого сидит огромный пёс. Это Барбас — часть его личности, которая частично самостоятельна, и в которой заключена половина сил Вайла.

Клавикус заключает со смертными сделки, в результате которых просители получают то, что они озвучили, а не то, чего бы они хотели на самом деле. Партнеры, с которыми Клавикус заключил особо запоминающиеся сделки, могут рассчитывать на получение Маски своего принца.

МАСКА КЛАВИКУСА ВАЙЛА

Очень тщеславный, Клавикус Вайл сделал эту маску лично для себя. Носитель ее имеет большую вероятность понравиться любому из жителей Тамриэля. Чем выше привлекательность самого носителя — тем сильнее действует маска. Наиболее известная история о Маске — это история дворянки Авалеи. Будучи еще совсем девочкой, она была сильно изуродована злобным слугой. Авалея заключила некую мрачную сделку с Клавикус Вайлом, и получила Маску. Несмотря на то, что Маска вроде бы и не изменила ее внешний вид, Авалея получила всеобщее уважение и восхищение. Спустя год и один день после свадьбы Авалеи с очень родовитым бароном, Клавикус Вайл забрал Маску. Беременная Авалея немедленно была изгнана из поместья барона. А еще спустя двадцать один год и один день дочь Авалеи отомстила за свою мать, убив барона.

AR 3 для головы и шеи, *Даэдрический, Тяжелый доспех*. Дает +2 к  *Красноречием*, чтобы понравиться и привлекать внимание.


МЕРИДИЯ, КТО СОДЕРЖИТ НАПОЛНЕННОСТЬ

Сфера Меридии смертным неизвестна, но понятно, что она связана с живыми существами. Меридия ненавидит некромантию и нежить, однако она приютила у себя дух Умарила Неоперённого Её план Обливиона — Цветные Комнаты. Эту Принцессу Даэдра изображают молодой прекрасной женщиной в хитоне, без каких-либо атрибутов.

Меридия ненавидит нежить и стремится ее уничтожить. Она может даровать своим последователям *Кольцо хаджита* или Рассветное сияние.

РАССВЕТНОЕ СИЯНИЕ

Клинок Меридии отвечает задаче и логике своей хозяйки. Чрезвычайно эффективен против нежити.

WR 2, одноручное. Когда владелец клинка делает успешную  против *Нежити*, то меч имеет WR 4, а также повреждает всю *Нежить* в зоне хозяина на 2 пункта физ. стресса.

ПЕРИАЙТ, ЧЬИ ОСНОВАНИЯ — ПАДАЮЩАЯ СКАЛА

Периайт (ориг. Peryite) — один из самых разрушительных даэдра и злых в понимании этого слова смертными. Стихия его — эпидемии, он распространяет болезни. Также на нём висит управление низшими слоями Обливиона, с чем связано его прозвище — Надсмотрщик. Его домен — Ямы Периайта, однако смертные не в состоянии туда попасть ввиду вышеуказанной причины — застревают в других планах. Предстает в форме Крылатого змея — насмешки над Акатошем.

Периайту достаточно видеть, как распространяются болезни. Его последователи имеют шанс выжить, благодаря его вмешательству, но это не обязательно. Также ему может потребоваться помощь по организации потока душ в нижних планах Обливиона. В награду разносчикам достается Разбиватель заклятий.

РАЗРУШИТЕЛЬ ЗАКЛЯТИЙ

Технически является двумерофактом, одна из наиболее древних реликвий Тамриэля. Кроме того, что этот щит сыграл большую историческую роль в Битве Руркена-Шалидора, он предохраняет носителя практически от любого заклятия, отражая магию или накладывая заклятие тишины на того, кто пытается читать заклинания. Говорят, что Разрушитель ищет своего первого владельца и ни с кем не остается надолго. Но для большинства даже кратковременное владение Разрушителем дает большую силу.

AR 3, *Тяжелый доспех*, щит. AR применим против магических атак и волшебных вредоносных воздействий.

АЗУРА, КТО ОПРАВА ВСЕХ ОТВЕРСТИЙ

Сфера Азуры — заря и закат, магия междуцарствия сумерек. Азура также ассоциируется с магией, судьбой и предсказаниями. Её домен называется Лунная Тень. Днём Азуры считается двадцать первый день Месяца Первоцвета (праздник называется Хогитум).

Азура — Предтеча Сота Сила. Азура научила кимеров отличать от альдмеров. Ее учения иногда приписываются Боэтии. В легендах Азура часто описывается в качестве основательницы расы в целом. Она ассоциируется с Рассветом и Закатом, иногда ее называют Матерью-Душой. Звезда Азуры или Сумеречная Звезда на короткое время появляется на небе под созвездием Коня, когда солнце висит низко над горизонтом. Азура также ассоциируется с магией, судьбой и предсказаниями.

Поклонники Азуры стараются выполнить предназначение, уготованное им, либо «помочь» не уйти от судьбы другим смертным. Предмет, связанный с Азурой — Звезда, особый камень душ, энергию которого нельзя исчерпать.

ЗВЕЗДА АЗУРЫ

Дает неслгораемое очко запаса расходников для зачарования. Однако, его можно использовать не больше одного раза за бросок.

ВЕРМИНА, ПРЯДИЛЬЩИЦА ПЫШНЫХ ОДЕЖД

Вермина — Принцесса Даэдра, чья сфера — ночные кошмары, стресс и пытки. План — царство кошмаров Квагмир, откуда исходят дурные предзнаменования. Изображают ее в виде одетой в робу женщины с посохом. Считается, что Вермина связана с Магнусом, а через него — с магией Нирна.

Вермина редко оформляет свои задачи, ей достаточно внимания смертных, когда они спят и попадают в кошмары. Переживший встречу с Верминой в ее же домене может

более не беспокоиться — в Тамриеле не существует ничего настолько пугающего. Проклятый череп — артефакт Вермины.

ПРОКЛЯТЫЙ ЧЕРЕП

WR 1, двуручное, посох. Один раз за сцену хозяин черепа может призвать погибшего НПС/РС в качестве слуги-нежити до конца сцены в своей зоне. После повторного упокоения оживленный рассыпается в прах.

САНГВИН, КТО ВКУШАЕТ ОЧИЩЕННЫЕ ПЛОДЫ

Сфера Сангвина — чад кутежа, веселье и разгул, а также стремление к тёмным сторонам натуры. План Сангвина — Очаги Наслаждения. Каджиты именуют этого принца Сангиин, Кот Крови, и считают, что он контролирует зов крови. Сангвина изображают в виде полного рогатого демона в тунике, с кружкой в руке.

Сангвин желает веселиться, если его последователи участвуют в дебоше и содомии — это хорошо. Нужно побольше бухать, развратничать и приносить веселье в мир, даже если это совершенно излишне. С Сангвином ассоциирована Роза Сангвина и 27 Нитей:

РОЗА САНГВИНА

Этот одноручный посох не имеет выраженных боевых свойств, им вряд ли эффективнее махать, чем обыкновенной палкой или граблями. Однако владелец Розы может призвать даэдру не-атронаха один раз за сцену в своей или соседней зоне. Призванный даэдра имеет свойства, как призванное *Колдовством* существо 3+1dF сложности (сложность определяет и природу вызванного существа. Если даэдрический прислужник не будет уничтожен в течение сцены, то он развеется к концу оной).

НИТИ САНГВИНА

Эти артефакты представляют собой элементы повседневной одежды, обычно амулеты, ботинки, пояса, перчатки и кольца. Принцесса даэдра Мефала предполагала раздать нити своим последователям в Мораг Тонг, поэтому маловероятно, чтобы один чемпион пользовался сразу несколькими аксессуарами.

При получении нити Сангвина выберите один конкретный навык и одно действие. Все ничейные броски этой комбинации навык-действие считаются успехами.

ХЕРМЕУС МОРА, КТО ПОДНОСИТ БУМАГУ К СВЕТУ

Хермеус Мора — Принц Непознанного. Его сфера — знание, прорицание потоков Судьбы, прошлого и будущего, чтение небес и звёзд, он — властелин сокровищ знаний и памяти. Его план зовётся Апокрифом: огромная бесконечная библиотека, где можно найти все запретные знания. Единой транскрипции имени этого Принца не существует. Возможны варианты первой части имени: Гоэрмиус, Гермиус, Хормэус, Герма, Херма, Херомус, Геромус, Хермоус. Изображают его в виде странного бесформенного существа с щупальцами и четырьмя воздетыми клешнями.

Культисты этого даэдрического принца ищут знания и добывают их для своего хозяина. Некоторые, наоборот, получают знание, чтобы быть агентами Хермы-Моры. С этим даэдрическим принцем ассоциирован один предмет: Огма Инфиниум.

ОГМА ИНФИНИУМ

Том знаний принца, оформленный в методический материал, составленный писарем Ауриеля. Единовременно только один смертный может получить знания из этой книги: остальные либо не поймут, либо ничего не увидят. Предмет одноразовый, после прочтения чемпионом Хермеуса Моры исчезает из Нирна (возможно, что и из Мундуса) и возвращается в Апокриф.

Владелец получает +1 ОС в рефреш.

ПРОЧИЕ АРТЕФАКТЫ

Помимо артефактов, связанных с принцами даэдра, есть и волшебные предметы, принадлежавшие героям древности или восходящие к аэдра или даже Ану. Эти вещи вполне могут обладать своей волей, но по большей части не накладывают таких жестких ограничений, как даэдрические артефакты.

ХРИЗАМЕР

Клинок Паладина — это древний клеймор, чьи способности к нападению перекрываются только его же способностями к защите. Он придает носителю здоровья, защищает его от огня, и отражает любые направленные на него заклинания обратно на мага. Хризамер не слишком перебирает носителями, служа хозяину в течение неограниченного времени.

WR 3, двуручное. +1 к ОФП владельца, для расчета физ. стресса. Позволяет парировать (☞) магические воздействия умением *Ближнего боя*. При успехе со стилем такая защита дает буст **Отражения заклинания**.

КОЛЬЧУГА ПОВЕЛИТЕЛЯ

Иногда называемая Доспехами Морихауса или Подарком Кинарет, эта древняя кираса обладает невообразимыми свойствами. Она дает носящему ее способность восстанавливать здоровье, отражать заклинания, и при особом использовании - лечиться от отравления. Говорят, что если Кинарет признает носителя этой кирасы недостойным, то отберет Кольчугу Повелителя, и она будет спрятана до появления следующего избранного.

AR 4 (сюда включен пассивный отхил), кираса, **Тяжелая броня**. Дает +2 к ☞ отравлений при помощи ОФП.

ПОСОХ МАГНУСА

Посох Магнуса, один из старейших артефактов Тамриэля был создан Магнусом как некий метафизический источник энергии. При использовании он вбирает в себя здоровье и магическую энергию жертвы. Посох всегда покидает носителя прежде, чем тот станет слишком силен и разрушит магический баланс, который должен охранять.

WR 2, двуручное. Имеет свой запас маны, который можно тратить вместо своего. За ОС при повреждении противника посохом количество нанесенных повреждений можно превратить в манатрекер посоха, начав заполнение с одношифтовой отметки.

КОЛЬЦО ЧЕРНОКНИЖНИКА

Кольцо Чернокнижника Архимага Сирабана — один из наиболее популярных артефактов, описываемых в мифах и сказках. Согласно сказкам, Сирабан спас весь континент, используя это кольцо, и с тех пор оно помогает искателям приключений достигать возвышенных целей. Оно дает носителю возможность отражать заклинания, повышает скорость и восстанавливает здоровье. Никто не может носить его слишком долго, потому что полностью и охотно оно подчиняется только Сирабану.

Когда владелец кольца успешно ☞ от вражеского заклинания даже без стиля, он получает буст **Отражения заклинания**.


СИМВОЛ ЭЛЕИДОНА

Элеидон — святой рыцарь, легенда истории бретонцев. Он постоянно боролся со злом и пытался исправить его. Согласно легенде он спас дочь одного барона от верной смерти в руках злого вождя. В награду барон потратил чуть ли не все свое богатство, чтобы создать магический щит специально для Элеидона. Этот щит позволял ему быстро исцелять свои раны.

AR 3, **Тяжелый доспех**, щит. При исцелении последствий переводит их на одну ступень ниже (после их активации, конечно же).

КУЛАКИ РАНДАГУЛЬФА

Рандагульф из Клана Бегалина вошел в историю Тамриэля как один из самых сильных воинов Скайрима. Он был известен храбростью и свирепостью в бою, и сыграл важную роль в ходе не одной битвы. Свою судьбу он встретил, когда король Харальд завоевал Скайрим. Король проявил уважение к герою, и оставил перчатки Рандагульфа себе. После смерти короля они пропали. Харальд говорил, что они придают силы своему обладателю.

AR 3 в руки, **Тяжелый доспех**. Кулаки в комплекте дают +2 к ОФП  всяких долгих и утомительных задач, а также резких силовых действий (выломать дверь, поднять Камень Маар Гана, выбить стекла, ударив по земле кулаком).

ЛЕДЯНОЙ КЛИНОК МОНАРХА

Ледяной клинок Монарха — один из самых желанных артефактов Тамриэля. Легенда говорит, что Злой Архимаг Альмион Сельмо зачаровал клеймор великого воина с помощью души Ледяного Монарха — более сильной формы Ледяного Атронаха. Воин, Тюрagnarр Асси, принимал участие в заговоре против великого короля далекой земли, который ставил своей целью посадить на трон нового лидера. Заговор провалился, а Тюрagnarр был пленен. Этот меч замораживает каждого, кого коснется клинком. Он часто меняет владельцев, никогда подолгу не задерживаясь на одном месте.

WR 3, двуручное. Атаки считаются и физическими, и ледяными.

КОЛЬЦО ОКРУЖЕНИЯ

Об этом артефакте мало что известно, но говорят, что кольцо дает носителю возможность сливаться со своим окружением.

За ОС навесить на себя **Хамелеон** до конца сцены. Аспект **Хамелеон** дает бонус +3.

БОТИНКИ АПОСТОЛА

Ботинки Апостола — истинная тайна. Говорят, что они дают владельцу возможность летать, но никто и никогда не видел их в действии.

AR 2 для ног, **Легкий доспех**. За ОС накладывает на владельца **Левитацию**. Она дает +3 на решение соответствующих задач.

КОЛЬЦО УЧИТЕЛЯ

Об этом кольце мечтает любой, кто изучает магию. Оно повышает мудрость и интеллект владельца, позволяя более эффективно использовать магию. Говорят, что создателем кольца был Верховный Маг Карни Асрон. Он создал его для учеников, которые занимались магией под его руководством. После его смерти, принадлежавшие ему предметы, в том числе и кольцо, разметало по всему Тамриэлю.

Если у героя есть аспекты, имеющие отношение к магическим специализациям или склонностям, то их активация дает дополнительно +2, (т.е. при прочих равных условиях общий бонус становится равен +4).

КОЛЬЦО ВЕТРА

Про это кольцо достоверно ничего не известно, но название позволяет предположить, что оно повышает скорость владельца.

1 раз за сеанс кольцо позволяет оказаться в нужное время в нужном месте, если туда можно добраться на своих двоих без применения магии.

ПОСОХ ХАСЕДОКИ

Хаседоки был волшебником, в котором жил дух соперничества. Он странствовал по земле в поисках мага, который был бы сильнее его. Но он был очень сильным, и никогда не встретил никого, кто принял бы его вызов. В итоге он стал одиноким и несчастным — настолько много людей боялось его — и заключил собственную жизненную силу в этот

посох, где его душа остается по сей день. Маги всего Тамриэля страстно ищут этот волшебный посох. Он дает владельцу защиту от магии, а это подарок для любого волшебника.

WR 1, одноручное. Позволяет парировать (☞) магические воздействия умением *Ближнего боя*. При успехе со стилем такая защита дает буст **Отражения заклинания**.

КИРАСА КОСТИ ДРАКОНА

Эта кираса — один из величайших артефактов, которые могут использовать коллекционеры и герои. Она сделана действительно из костей дракона и зачарована первым Имперским Боевым магом, Зурином Арктусом, в первые годы Третьей Эры. Это действительно уникальная вещь, и очень многие хотели бы ей обладать. Ее свойства защищают владельца от огня и позволяют поражать противников огненным взрывом. Говорят, что наложить заклятие на Кирасу Зурина Арктуса заставило то, что он задолжал какому-то странствующему воину. Как и воин, эта Кираса никогда долго не остается на одном месте.

AR 4, кираса, **Тяжелое**. AR применимо против огненных атак.

КРУШИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

Крушитель черепов — это очень большое и очень мощное оружие. Этот боевой молот был создан великим кузнецом Хильбонгардом Роламусом и зачарован магом Дорахом Гусалом. Сталь магически укреплена, но оружие при этом осталось очень легким, так что молот бьет со страшной силой и скоростью. Этот молот был предназначен для демонстрации на празднике, но воры добрались до него раньше. Крушитель путешествует по Тамриэлю в поисках своих создателей.

WR 4, двуручное. AR оппонента снижается на 1.

КЛЫК ХАЙНЕКТНАМЕТ

Известно, что в болотах Черных Топей живут существа, которых аргонцы называют вамасусами. Северяне обнаружили, что это разумные драконы, которые от природы обладают способностью вырабатывать электричество. Один из самых сильных драконов, Хайнектнамет, был убит северянами, хотя бой занял 7 дней и ночей и стоил множества человеческих жизней. Один из спасшихся взял клык чудовища в качестве трофея. Это клык был вделан в клинок и оформлен как кинжал. Он таинственным образом перенес на клинок часть магических свойств существа и дал возможность владельцу кинжала наносить противнику электрический удар. Этот кинжал в основном упоминается в связи с героями-странниками.

WR 1, одноручное. Против целей, незащищенных от электричества или магии, имеет WR 3.

МЕЧ УМБРА

Меч Умбра был заколдован древней ведьмой Наэнра Ваэрр, и его предназначение — ловить в плен души. Используемый в сочетании с Алмазом Души, этот меч позволяет заточить душу противника в камень. Наэнра была убита в наказание за ее злые дела, но меч она спрятать успела. Этот меч очень переборчив в выборе носителя, и прячется по долгу, пока не появится достойный обладатель.

WR 4, в этой кальпе двуручное. +1 к *Ближнему бою* владельца. Как и в случае с даэдрическими артефактами, необходимо один из своих аспектов связать с Умброй. За каждый дополнительный аспект *Ближний бой* возрастает на 1 до максимума +5 при всех занятых аспектах, но когда это происходит, РС переходит в категорию НПС.

ШЛЕМ ОРЕЙНА МЕДВЕЖЬЕГО КОГТЯ

Орейн Медвежий коготь — один из легендарных героев Валенвуда. Сын короля Фауме Жабоглаза, он был признанным охотником клана и будущим лидером. Легенды Лесных

эльфов рассказывают, как он одной рукой поборол змееведьму Гленфаунве из Эльфийских лесов, принеся мир своему клану. Орейн успел совершить еще много подвигов, прежде чем потерял жизнь из-за Кнахетенского Гриппа. Этот Шлем повышает ловкость и выносливость обладателя.

AR 3 для головы, **Тяжелый доспех**. Если у героя есть аспекты, отражающие его скорость, выносливость и ловкость (в том числе и расовые), то их активация дает дополнительно +2, (т.е. при прочих равных условиях общий бонус становится равен +4).

ШЛЕМ КРОВАВОГО ЧЕРВЯ

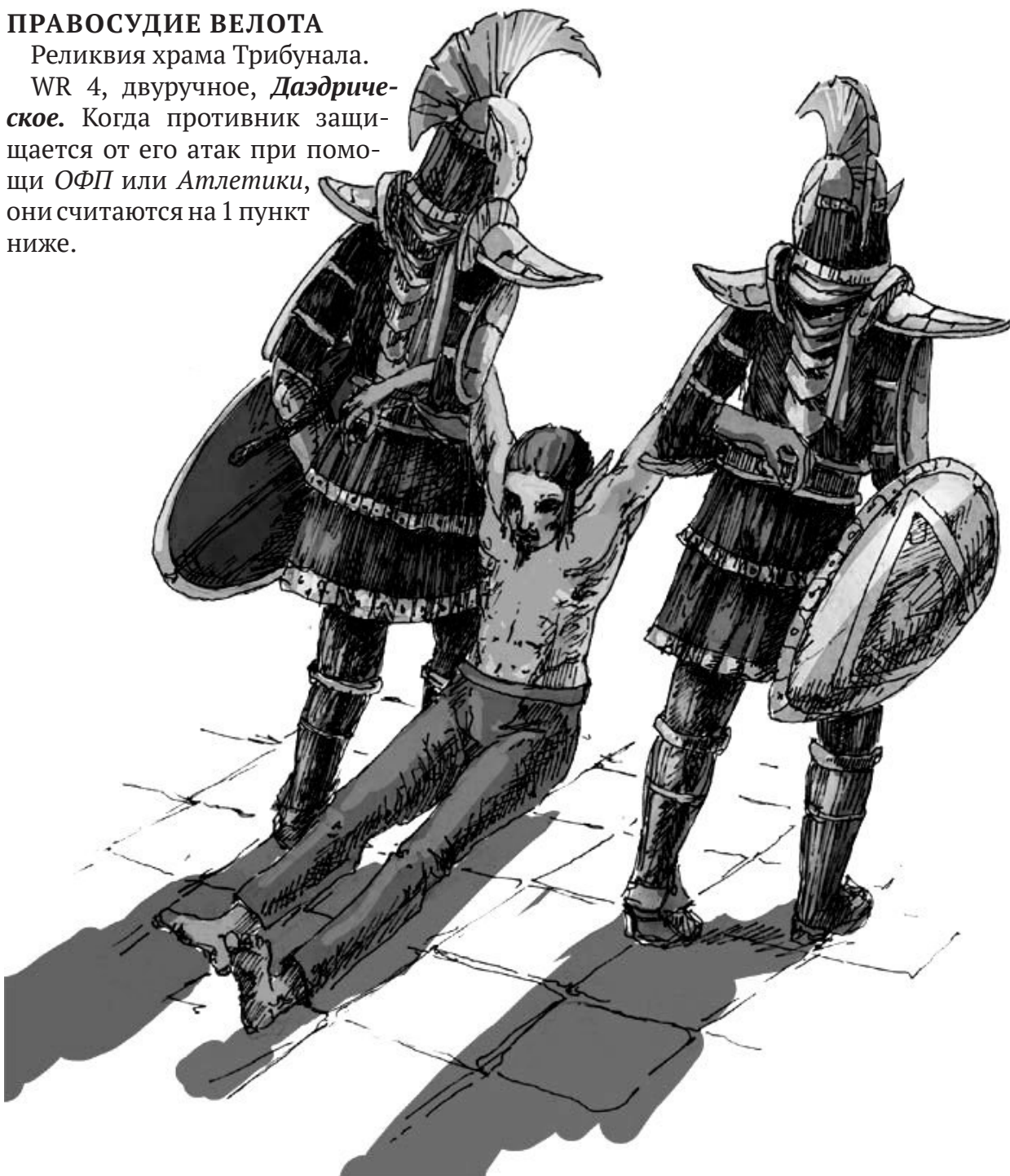
Король Червей оставил после себя как минимум один ценный артефакт: Шлем Кровавого Червя. Это конструкция из магически сформированных костей. Он позволяет носителю вызывать скелетов и контролировать нежить. Очень ценный артефакт для любого некроманта.

AR 2 для головы, но при этом **Тяжелый**. Дает +2 к 🐉 или 🧛 Колдовства, когда оно направлено на призыв или подчинение нежити.

ПРАВОСУДИЕ ВЕЛОТА

Реликвия храма Трибунала.

WR 4, двуручное, **Дзэдрическое**. Когда противник защищается от его атак при помощи ОФП или Атлетики, они считаются на 1 пункт ниже.



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 фиги 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 позволяют без накладок осуществить такую заявку.
3. У каждого свое видение Морровинда. Можно организовать первую сессию в кампейне 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 таки 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 Джууб 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 уничтожимо априори.

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, прорицать 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*.

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.

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.

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**.

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

Это работает и в обратную сторону: любого представителя фракции можно расписать, переведя умения организации в навыки персонажа. Так, легат Имперского легиона будет иметь +4 к Ближнему бою, Стрельбе и Атлетике, +3 к ОФП, Рукоделию и Эшлендеру, +2 к Внимательности и т.д. Несоответствующие представителю фракции навыки можно игнорировать, равно как и ограничивать число профильных: неигровые персонажи не могут достаточно хорошо делать всё из одной широкой категории.

👁: Обычно не используется.

👁: Аналогично.

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

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.

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 **Концепция**. 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 добавляет 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. Культи Девяти также укоренился в Морровинде.

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.

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

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.

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. Поторгуемся? Когда гильдия подвергается непосредственной агрессии, она может использовать *Коммерцию* для .

Ты срежешь много кошельков. При успехе со стилем на *Шпионаже* против другой фракции, ГВ 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 ГВ 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, ГВ 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 — тамриезльская 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

Клинки — шпионы, осведомители и по совместительству личная гвардия Императора. Оскорбить члена клинков открыто, значит, оскорбить Императора лично, правда агенты Клинков предпочитают не вскрываться априори. В регионах они занимаются сбором информации о местной культуре и диспозиции политических сил, получают задания на проведение секретных миссий, контр-террористических операций и разведкой.

- **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, восходящим 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

Культ Девяти также укоренился в Морровинде, обслуживая в первую очередь интересы гастарбайтеров и иноземцев. Помимо непосредственных ритуальных услуг Культ занимается коллекторской службой, организует госпитали и развертывает пункты первой моровой помощи. Ходят слухи, что Культ связан с аболиционистами.

- **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 (🏠 *Красноречьем* 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 троим, 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.

Святилища 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.

Чемпион дома Редоран

Аспекты: Аспекты фракции

Угроза: +4



Трюки: Все остальное чемпион делает с -2.

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

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.

ХЛААЛУ

Великий дом Хлаалу — торговцы и агитаторы, среди всех домов активно сотрудничают с импе-

рией 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.

• 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, филаменты, 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 понаехавших 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 раскол: 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**.

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 рэкеты, 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'вахе *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, Элануус. 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*.

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.

Поскольку Темное братство является давно отколовшимся филиалом Мораг Тонг, изменившим ценовую политику и идеологическую подоплеку, его можно обсчитывать точно так же, разве что с другими аспектами.


- **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 выбранный человек 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).

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. Попав 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.

Бестиарий

Монстры в этом разделе расписаны по следующему алгоритму.

Аспекты. Перечень аспектов, характеризующих существо.

Угроза. Монстры в игре служат одной цели — предоставить боевым способностям персонажей вызов. Монстры не будут пытаться перепить вас на спор или украсть ваше снаряжение — они будут драться с вами. Кидайте угрозу, когда монстр атакует, выжидает в засаде, колдует, маневрирует, применяет агрессивные спецспособности (яд, поджигание, лживые обещания), уходит от атаки и пр. Если монстр предлагает что-то большее (состязание в остроумии, помощь в зачаровании) или не предназначен для боя (даэдрический дворецкий), то его имеет смысл описывать *иначе*, например, как полноценного персонажа.

Все остальное (что не относится к угрозе), либо расписано в *Трюках*, либо просто не доступно монстру. В лучшем случае непостижимые существу заявки можно откидать с +0.

Трюки.

1. Области жизнедеятельности, в которых монстр неплохо разбирается, для таких заявок применимо значение его *Угрозы*. Например, крылатые сумраки видят будущее и могут использовать угрозу для откидывания соответствующих заявок.
2. Ситуационные бонусы к действиям *Угрозы*.
3. Факты

Экстры. WR и AR оружия и доспехов, школы магии, исключения из правил, альтернативные формы.

Стресс. Сколько повреждений монстр может выдержать, прежде чем будет выведен из конфликта. Монстры, как правило, не берут последствий, обычно, такая возможность указана в его карточке.

ДАЭДРА

Общие свойства даэдра:

Аспекты *Не-наши предки; Кровь Падомая*

Трюки Все даэдра невосприимчивы к атакам (☞) простым незачарованным оружием, но уязвимы к магии и серебру.
Все даэдра невосприимчивы к болезням Nirna.

АТРОНАХИ

Аспекты *Анимированные антропоморфные стихии; Неподвластны принципам даэдра*

Угроза Огненный +2, Ледяной +3, Грозовой +4

Трюки Когда атронах применяет свою стихию в бытовых и утилитарных целях (заморозить мясо, проплавить дверь в святилище, зарядить двумерский когерер), он может использовать значение своей *Угрозы*.
Атронах невосприимчив к воздействиям (☞, ☞) своей стихии.
Манипуляции конечностями, требующие точности, у атронахов получаются с *Угроза* -2.
Защита от воздействий противоположной стихии получается с -2.

Экстры Разрушающее воздействие стихии с WR 2, как ближнего так и дальнего боя, Неживой

Стресс Огненный ☐☐
Ледяной ☐☐☐, одно серьезное последствие
Грозовой ☐☐☐

АЛЧУЩИЙ

Аспекты	<i>Агент Бозтии; Воплощение ненасытного голода</i>
Угроза	+3
Трюки	Алчущий невосприимчив к яду (☠, ☠). В случае простого успеха ☠ алчущий может также понизить свой вред на 1 и положить на цель буст Разрушенное снаряжение . В случае стильного успеха атаки целевая деталь получает не буст, а аспект.
Экстры	Шипы и когти с WR 3
Стресс	□□□

ДРЕМОРА

Аспекты	<i>Идеальный инструмент Принца Разрушения; Один из многих — часть народа; Высокомерие порождает прямолинейность</i>
Угроза	Чурл +1, Кайтифф +2, Кинвал +3, Кинрив +4, Кинмархер +5, Маркиназ +6, Валкиназ +7
Трюки	Дремора используют <i>Угрозу</i> , чтобы оценить доступность снаряжения. Все остальное Дремора делают с <i>Угроза</i> -2 или с +0 — что покажет больше.
Экстры	Дремора имеют доступ к магии школ разрушения и изменений, Оружие и броня в зависимости от статуса.
Стресс	<div>Чурл □</div> <div>Кайтифф □□</div> <div>Кинвал □□, одно малое последствие</div> <div>Кинрив □□□, одно малое последствие</div> <div>Кинмархер □□□, два малых последствия</div> <div>Маркиназ □□□□, два малых последствия</div> <div>Валкиназ □□□□, одно малое и одно среднее последствие</div>

КРЫЛАТЫЙ СУМРАК

Аспекты	<i>Крылатый посланник Азуры; Облачен в загадки, соткан из пустоты</i>
Угроза	+3
Трюки	Крылатый сумрак может использовать <i>Угрозу</i> для проверки собственных знаний. Сумрак получает +2 <i>Угрозой</i> на ☠ всевозможных препятствий, через которые можно перелететь, на которые можно вспорхнуть и т. д. Сумрак получает +2 <i>Угрозой</i> на ☠ чужой лжи или узнавания скрытой информации. Манипуляции, требующие точности и тонкой моторики, у крылатого сумрака получают с <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Рудименты пальцев WR 2
Стресс	<div>Физический □□,</div> <div>Духовный □□□, может брать одно малое последствие</div>

АУРИЛ И МАЗКЕН

Аспекты	<i>Исполнительные воительницы Шеогората; Две грани одной монеты; Суровы, но не мстительны.</i>
Угроза	+5, +6 — капитан
Трюки	Сопrotивляемость элементам. Когда даэдра подвергаются магической атаке, за ОС они могут полностью проигнорировать полученный урон. Отражение. Когда даэдра получает урон в ближнем бою, ведущий может потратить ОС и заставить атакующего персонажа потерять двухшифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств. Все остальное золотые святоши и темные соблазнительники делают с бонусом <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Стрелковое оружие, оружие ближнего боя и доспехи с рейтингом 3 (WR 4 для капитана), магия школы мистицизма.
Стресс	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Магия <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Простая воительница может брать одно малое последствие, капитан может брать и одно малое, и одно серьезное.

УЖАС КЛАНА И СКАМП

Аспекты	<i>Низшие творения Мехруна Дагона; Скамп: У скампов мысли мелки, и они не ведают большого страха; Не хочу работать, хочу стучать по барабану; Ужас клана: Почти как звери; Неутомимый стайный хищник</i>
Угроза	От +0 до +2
Трюки	Скамп. Успешные попытки заставить скампа работать всегда сопровождаются minor cost — уступками и тратами, с которыми придется мириться. Все остальное скамп может делать с модификатором <i>Угроза</i> -2. Ужас клана. Когда такой даэдра получает урон в ближнем бою, ведущий может потратить ОС и заставить атакующего персонажа потерять одношифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств.
Экстры	Острые когти WR 1, магия разрушения (скамп)
Стресс	Существо с угрозой +0 / +1 <input type="checkbox"/> , маны нет Существо с угрозой +2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , мана - <input type="checkbox"/>

ОГРИМ

Аспекты	<i>Развлечение для Малаката; Сила есть, а с умом совсем беда; Большой и толстый</i>
Угроза	+3
Трюки	Огрим невосприимчив к яду (☠, ☠). Если огрим нанесет своей цели вред, то он отбросит ее на соседнюю от себя зону
Экстры	Мозолистые руки WR 3, Толстая кожа AR 2
Стресс	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ДАЭДРОТ

Аспекты	<i>Порождение Молаг Бала; Вы — жертва, я — охотник</i>
Угроза	+4
Трюки	Когда даэдрот подвергается огненной атаке, за ОС он может полностью проигнорировать полученный урон. Даэдрот может при помощи <i>Угрозы</i> повесить (☹) на все цели в одной зоне (в пределах видимости) буст Отравлен . Заклинания школы разрушения даэдрот колдует с модификатором <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Когти и зубы с WR 3, магия разрушения
Стресс	□□□ Магия □□ Может взять одно малое последствие

ТВОРЕНИЯ МОРРОВИНДА

Фауна Вварденфелла представлена фантастическими существами, порожденными со-вокуплением живого бога Вивека и даэдрического принца Молаг Бала, что, в принципе, вполне объясняет их причудливые химерические образы. Одиночный монстр, будь это кагути, крыса или скальный наездник, не представляет опасности для героя (тем более для группы), кроме тех случаев, когда персонаж игрока находится при смерти, у него кончились зелья и очки судьбы — но в таких ситуациях любая агрессия может привести к плачевным результатам. Так что встреча с разбойником потенциально приводит к большим вариантам развития событий, чем с голодным животным. Для всех творений Морровинда кроме квама характерно несколько общих признаков и используется несколько другой формат карточки.

Аспекты	<i>Какая страна, такая и фауна; Поведение диктуют инстинкты;</i>
Угроза	У одинокого монстра угроза равна +0 (крысы, грязекрабы), +1 (большинство творений) и +3 (дурзог, нетч, щетиноспин, медведь).
Трюки	Животные могут разносить болезни и мор, см. соответствующую экстру на стр. 4. Животные используют <i>Угрозу</i> , чтобы обнаружить скрытых врагов.
Экстра	Стая. Стая обрабатывается системно как одно большое существо. Стая увеличивает угрозу на 1 за каждые 2 монстра одного типа, участвующие в сцене. Учтите, что более скрытными они при этом не становятся — толпу спрятать сложнее, чем индивида.
Стресс	У творений Морровинда (втч. стай) все счетчики стресса равны его <i>Угрозе</i> , т. е. существа с <i>Угрозой</i> +0 ваншотятся после первой же удачной атаки.

ГРЯЗЕКРАБ

Аспекты	<i>Территориален и нетороплив; Водный резидент</i>
Трюки	Грязекрабы кидают ☹ <i>Угрозой</i> с+2, когда им надо куда-то переплыть или переползти по дну.

КРЫСА

Аспекты	<i>Всеядна, проворна и труслива</i>
----------------	-------------------------------------

ГУАР

Аспекты	<i>Одомашненный тягловый ящер; Послушный и туповатый</i>
Трюки	Может использовать <i>Угрозу</i> для оценки выносливости и определения грузоподъемности.

КАГУТИ

Аспекты	<i>Бипедальный рептилоид чуть больше человека; Рогат и зубаст</i>
Трюки	Успешные атаки наносят на 2 пункта стресса больше.

АЛИТ

Аспекты	<i>Бипедальный рептилоид чуть больше человека; Агрессивные и вечно голодные</i>
Трюки	Удачные укусы накладывают на цель яд.

НИКС-ГОНЧАЯ

Аспекты	<i>Инсектоид величиной с волка; Нежное мясо под прочным хитином;</i>
Трюки	Перемещения между зонами не накладывает штрафов на гончую и не приводит к негативным для нее ситуациям.
Экстры	Хитиновая скорлупа AR 1

ШАЛК

Аспекты	<i>Черный жук эшленда; Устойчив к высоким температурам;</i>
Трюки	Удар считается одновременно и физическим, и огненным.
Экстры	Хитиновая скорлупа AR 1

СИЛТ СТРАЙДЕР

Аспекты	<i>Титаническая блоха Вварденфелла; Уязвимая спина, защищенное брюхо</i>
Трюки	Благодаря своим габаритам, страйдер может атаковать цели в соседних зонах помимо своей.
Экстры	Хитиновый панцирь AR 4, Пронзающие педипальпы WR 4.
Стресс	Может брать одно малое и одно среднее последствие.

СКАЛЬНЫЙ НАЕЗДНИК

Аспекты	<i>Пернатый птеродактиль с жалом; ЧИРИК!</i>
Трюки	Наездник кидает <i>Угрозу</i> +2 на заявки, направленные на 🐉 препятствий и дистанций, которые в состоянии перелететь. Скальный наездник использует <i>Угрозу</i> с +2, когда выслеживает добычу с высоты (🐉).

МЕДВЕДЬ

Аспекты	<i>Могучий хозяин северных лесов</i>
Трюки	После успешной атаки медведь может <i>Подмять под себя</i> или <i>Захватить</i> цель (бусты).

НЕТЧ

Аспекты	<i>Летающая гигантская ... медуза; Половой диморфизм; Домашний, но агрессивный</i>
Трюки	Нетч может атаковать соседние зоны ввиду своего размера. Нетч каждой успешной атакой накладывает на цель бусты Отравлен и Схвачен .
Экстры	Кожа нетча предоставляет AR 1

ЩЕТИНОСПИН

Аспекты	<i>Непредсказуем, упрям и яростен</i>
Трюки	Когда щетиноспин получает последствия, он может активировать их бесплатно на свою следующую атаку.
Стресс	Может брать два малых последствия

КВАМА

Аспекты	<i>Высоко-общественные подземные насекомые; От личинок до гигантов; Сверхразум улья;</i>
Угроза	Скриб +0, Фуражир +1, Рабочий +2, Воин +3, Матка +4
Трюки	Квама могут использовать <i>Угрозу</i> для прокладывания подземных ходов и отслеживания добычи (🕒). Квама могут быть <i>Разносчиками мора</i> .
Экстры	Хитиновый панцирь AR 1, магия разрушения (воин и матка), Яичная шахта
Стресс	Скриб, фуражир и рабочий погибают после первой успешной атаки Воин Физический □□□, духовный □□□, мана □ Матка Физический □□□□, духовный □□□□□, мана □□□

ЯИЧНАЯ ШАХТА

Колония в совокупности может быть представлена как организация со следующими параметрами:

- **Аспекты**

Аспекты квама.

- **Умения**

Военная сила +8, *Шпионаж* +6, *Магическая сила* +7, *Ресурсы* +6 (Модификаторы для микро-уровня, см. стр. 35 и 38).

- **Трюки организации**

Разворошенное гнездо. Если нарушители пытаются скрыться внутри шахты после совершенного преступления (убийство особи квама или воровство яиц), то рой получает +2 🕒 *Шпионажем* на определение точного их местонахождения.

Не смей трогать царицу! Пока *Матка квама жива*, воины сражаются с двойным упорством. Два раза за сессию колония может бесплатно активировать соответственный буст.

- **Трюки для членов**

—

- **Влияние**

□□□ Ввиду небольшой значимости и размеров, яичная шахта может взять только одно последствие на 2 пункта стресса.

ДВЕМЕРСКИЕ МЕХАНИЗМЫ


Аспекты	<i>Гномский дизайн, проверенный тысячами; Машины на силе пара; Созданы защищать</i>		
Угроза	Паук +1, Сфера +2, Баллиста +3, Центурион +4, Несовершенство +7		
Трюки	<p>Паук. Успешные атаки по целям, незащищенным от электричества или магии, наносят на 2 стресса больше.</p> <p>Сфера. Сфера может трансформироваться в собственно сферу. Быстро получив нужное ускорение, сфера может один раз за сцену оказаться в какой угодно зоне или области, при условии, что физически сможет туда докатиться.</p> <p>Баллиста. В случае успешной атаки (даже если повреждения не нанесены) баллиста <i>Пригвозждает</i> цель к ближайшей поверхности, сильно ограничивая подвижность жертвы.</p> <p>Центурион. Центурион может выпустить поток пара (☁ <i>Угрозой</i>) против всех целей в одной зоне (в пределах видимости). При простом успехе пар повреждает цели огнем на 2 пункта стресса. При успехе со стилем пар повреждает цели огнем на 4 пункта стресса.</p> <p>Несовершенство. Атаки конечностями считаются электрическими и физическими одновременно.</p>		
Экстры	<p>Режущие кромки WR 2 (паук), Болты и меч WR 2 (сфера), Метательные копья WR 3 (баллиста), Паровая булава WR 3 (центурион), Механизированные длани WR 5 (несовершенство).</p> <p>Все двумерские роботы, кроме несовершенства, имеют экстры Неживой, Без души и Металлическое покрытие с AR 3.</p> <p>Несовершенство имеет Бронепластины с AR 4, Магию школы разрушения и экстру Неживой.</p>		
Стресс	Паук	<input type="checkbox"/> , одно малое последствие	
	Сфера	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие	
	Баллиста	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие	
	Центурион	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие, одно среднее	
	Несовершенство	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , Мана <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , последствия всех типов по одному	

ГУМАНОИДЫ


ДРЕУГИ

Аспекты	<i>Промысловые полу-люди, полу-осьминоги; Жизненный цикл определяет форму; Непростая история с данмерами</i>		
Угроза	+2 водный, +4 сухопутный		
Трюки	<p>Водная форма. +2 к ☄ угрозой (<i>Опутать щупальцами, Утащить под воду</i> и т. д.), если жертва и друг сражаются в воде.</p> <p>Сухопутная форма. Атаки ближнего боя считаются физическими и электрическими одновременно.</p>		
Экстры	Дреугский панцирь AR 2, применим против магических атак (☄), кустарное оружие и клешни с WR 1. Водная форма дышит под водой.		
Стресс	Водный	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	Сухопутный	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

ВАМПИРЫ

Аспекты	<i>Смертный дитя Молаг Бала; Питается кровью, но не комар; Уязвим к огню, а к солнечному свету — в особенности</i>	
Угроза	+2 Дитя вампира +3 Вампир-ночной преследователь +4 Древний вампир +5 Вампир-лорд +6 Мастер-вампир	
Трюки	Может использовать <i>Угрозу</i> для оценки доступности снаряжения. Зараженное животное. Все остальное вампир делает с <i>Угроза</i> -2. Успешная стильная  восстанавливает вампиру крайний левый стресс-бокс.	
Экстры	Снаряжение, соответствующее статусу; Неживой, Магия школ разрушения, иллюзий и колдовства.	
Стресс	Дитя вампира	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие
	Вампир-ночной преследователь	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , два малых последствия
	Древний вампир	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , два малых последствия
	Вампир-лорд	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие, одно среднее
	Мастер-вампир	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие, одно среднее

ОБОРОТЕНЬ

Аспекты	<i>Проклятый вечный охотник Гирцина; Ночной голод побеждает разум; Бешеная скорость, дьявольский рывок; Уязвимость к серебру</i>	
Угроза	+4 в форме оборотня	
Трюки	Зараженное животное. Оборотни не болеют другими болезнями Нирна. Оборотни кидают <i>Угрозу</i> с +2 (), когда выискивают живую добычу. Когда оборотень активирует в свою пользу последствия жертвы, связанные с ранениями, он получает дополнительно +2.	
Экстры	Когти, увеличивающие WR безоружных атак на +2.	
Стресс	Все по <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , может брать все три последствия	

КОРПУСНЫЕ ТВАРИ

Аспекты	<i>Обезображенные, обезумевшие жертвы корпруса; Чувствительны к ритмичным звукам; Пораженная плоть мешает перемещению</i>	
Угроза	Ловчий корпруса +1, калека корпруса +2	
Трюки	Регенерация. Корпусная тварь может потратить ОС, чтобы мгновенно очистить собственный трекер физического стресса. Разносчик мора. Обязательная способность.	
Экстры	—	
Стресс	Физический	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Духовный	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ПЕПЕЛЬНЫЕ ТВАРИ

Аспекты	<i>Поехавшие фанатики Дома Дагот; Растерявшие последнее человеческое достоинство; Две руки, две ноги, посередине корпус</i>	
Угроза	Раб пепла +1, Пепельный зомби +2, Пепельный упырь +3, Поднявшийся спящий +4	
Трюки	<p>Раб пепла. Первая преграда. +2 Угрозой против физических атак. Искра. +2 Угрозой по удаленным целям, электрический урон.</p> <p>Пепельный зомби. Кидает Угрозу с +2 на заявки, связанные со скрытым проникновением, перемещением, ударами в спину и диверсиями ().</p> <p>Пепельный упырь. Когда пепельный упырь получает волшебный урон, ведущий может потратить ОС и заставить атаковавшего персонажа потерять одношифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств. Первая преграда. +2 Угрозой против физических атак. Искра. +2 Угрозой по удаленным целям, электрический урон.</p> <p>Поднявшийся спящий. Каждая успешная атака ближнего боя заражает цель (любой болезнью).</p> <p>Все остальное пепельные твари делают с Угроза -2.</p>	
Экстры	Магия разрушения (поднявшийся спящий), База Шестого дома	
Стресс	Раб пепла	Физический <input type="checkbox"/> , Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие
	Пепельный зомби	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие
	Пепельный упырь	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , два малых последствия
	Поднявшийся спящий	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , мана <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , одно малое последствие, одно среднее последствие

НЕЖИТЬ

СКЕЛЕТЫ

Аспекты	<i>Кости и магия, больше ничего; Неупокоенный страж гробниц</i>	
Угроза	Хрупкий скелет +0, Скелет-воин +1, Костяной лорд +2, Скелет-чемпион +3	
Трюки	Костяной лорд может проклянуть любую цель в пределах видимости (), наложив на нее <i>Иссушение</i> . Этот аспект может быть активирован бесплатно дважды.	
Экстры	Скелеты имеют оружие с WR 2 и тяжелые щиты с AR 3, Все существа этой группы имеют Неживой, Без души	
Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

ЛИЧ

Аспекты	<i>Сознательно некротизировавшийся волшебник; Магическая практика за пределами жизни; Кожа, кости и одеяние</i>
Угроза	+5
Трюки	Поглощение заклинаний. Когда лич подвергается магической атаке, ведущий может потратить ОС, тогда лич не получит повреждений и при этом восстановит себе ману в размере полученного стресса. Все остальное лич делает с <i>Угроза</i> -2
Экстры	Неживой, лич владеет всеми школами магии
Стресс	Все по <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , может брать малое и среднее последствие

ЖИВЫЕ ТРУПЫ

Аспекты	<i>Раздувшийся от гнили ходячий мертвец; Безвольный страж гробниц</i>
Угроза	+2 или +3
Трюки	Проклятие. Успешная атака когтями накладывает на цель Страшное (реже Невыносимое) проклятие силы . Этот аспект не может быть снят со временем — только при помощи магии восстановления и молитв у святилищ. Зараженное животное. Живые мертвецы могут заразить цель при контакте <i>Гнилью костей</i> .
Экстры	Неживой, Без души
Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ДРАУГР

Аспекты	<i>Мумифицированный воин-норд; Забальзамированная плоть хорошо горит, Сверхестественная реакция</i>
Угроза	+3
Трюки	Все остальное драугр делает с <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Неживой, церемониальное снаряжение с WR 2 и AR 3
Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ПРИЗРАК

Аспекты	<i>Неупокоенный дух предка; Воля к жизни, облаченная в эктоплазму</i>
Угроза	+3
Трюки	Дух может проходить сквозь незачарованные поверхности, а некоторые маневры против него не работают. Для примера, от него нельзя скрыться за забаррикадированной дверью (🚪). Активация созданных духами преимуществ (🌀), дает +3 вместо обычных +2.
Экстры	Неживой, Невосприимчивость ко всем немагическим воздействиям (🌀, 🌀)
Стресс	<input type="checkbox"/>

1 ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Имя игрока
Имя персонажа
Описание

2 ОЧКИ СУДЬБЫ

Максимум:
3 за 1-3 трюка
2 за 4 трюка
1 за 5 трюков

Текущее
значение

3 ТРЮКИ

4 АСПЕКТЫ

Концепция
Проблема
Прочее или Астрологический знак
Прочее или Раса
Прочее

1. Расовая способность №1
2. Расовая способность №2
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Мы следим за тобой, ничтожество!

5 НАВЫКИ

+5					
+4					
+3					
+2					
+1					

6 ФИЗИЧЕСКИЙ СТРЕСС

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

7 ДУХОВНЫЙ СТРЕСС

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

8 МАГИЯ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

9 ПОСЛЕДСТВИЯ

2	Малое
4	Среднее
6	Тяжелое

10 ЭКСТРЫ

Снаряжение, алхимия, боевые искусства, магия