Добро пожаловать на Тамриэль, один из нескольких континентов Нирна – волшебного мира, с богатой и сложной историей. Разделенный на девять различных провинций, Тамриэль – это земля уникальных культур, воин, интриг и темных секретов.

Предоставленное вам дополнение привносит некоторые отличия от Базовой Книги Правил Genesys.

Изменены характеристики.

Во-первых, они называются Атрибуты. Во-вторых, Смекалка была убрана, а Сила разделена на Силу и Выносливость. Навыки были перераспределены соответственно между Атрибутами.

Сила – аналогично Силе в Книге Правил, Сила представляет собой физический аспект персонажа, как при пользовании оружием, кузнечной работе с металлом, подъеме тяжестей. Но в отличии от базовой Книги Правил, она не отображает физическую стойкость, а скорее отображает активное взаимодействие с миром.

Выносливость – это другая часть физического аспекта персонажа, представляющая пассивную физическую мощь, способность выдерживать холод, противостоять болезням. Этот Атрибут в том числе влияет на Здоровье, Поглощение и новый навык Блокирование.

Ловкость более-менее представляет собой тоже самое, что и в Книге Правил, хотя и несколько других навыков было прикреплено к ней. Для знакомых с сеттингом Древних Свитков, атрибут Скорость также был включен в Ловкость.

Интеллект остался примерно таким же, в том числе и касаемо навыков, к которым он прикреплен.

Сила Воли также остался примерно таким же, хотя и чуть больше навыков были к нему прикреплены.

Изменены навыки

Навыки в основном поменяли свое название, чтобы лучше отражать сеттинг, а несколько было добавлено, в том числе и отдельные школы магии. Знания также отражают особенности сеттинга.

Блокирование (Выносливость)

Блокирование – это новый боевой навык, сосредоточенный на использовании щита и оружия для защиты. Это ключевой навык для стражников, рыцарей и Имперских легионеров. Его можно использовать как для парирования атак, так и нанесения мощных ударов тяжеловесным тарчем.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать действие Блок, чтобы лучше защититься.
* Вы хотите наносить удары щитом, чтобы отталкивать или сбивать с ног врагов.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите лучше проходить физические проверки и защищаться от травм.
* Вы хотите улучшить свою пассивную физическую защиту.

Действие Блокирование:

Вы поднимаете щит и сосредотачиваетесь на защите. Все атаки противников, направленные на вас, становятся встречными проверками против вашего навыка Блокирование, так что в вас становится **значительно** сложнее попасть.

Опциональное правило: Отдых

Для поддержания атмосферы героичности, соответствующей серии игр Elder Scrolls, предлагается по окончании отдыха длиной в час восстанавливать весь Запас сил и Здоровье (Критические травмы не исцеляются). Вы не можете отдыхать, когда рядом находятся враги.

Опциональное правило: Восстановление запаса сил

Для ускорения игры предлагается в конце сцены восстанавливать запас сил, равный наибольшему рангу навыка Выдержка или Хладнокровия, либо рейтингу атрибута Воля, вместо проверок навыка. Это значение можно сразу записать на лист персонажа.

Опциональное правило: Альтернативное создание персонажа

Предлагается алгоритм быстрого создания персонажа, с соответствующем духу выборе Главных навыков и распределении повышений Атрибутов (глава «Создание персонажа»). В результате, персонажи начинают свой путь с чуть большим количеством способностей, чем при классическом создании персонажа по книге правил Genesys.

Альтернативно, вы можете вернуться к исходной системе и использовать следующий набор опций:

* Использовать приложенные Расы, считая, что они дают 90 свободного опыта на распределение.
* Использовать приложенные Знаки рождения (можно считать стартовым бесплатным талантом).
* Вместо карьер выбрать любые 10 разных навыков в качестве карьерных (Главных), из них 5 получают по 1 рангу бесплатно.
* Приобрести стартовое снаряжение на сумму 500 септимов, а также добавить 1d100 септимов карманных денег, которые нельзя потратить на стартовую закупку.

|  |  |
| --- | --- |
| **Общие навыки** | |
| Акробатика (Ловкость) | Переименованный навык Координация |
| Алхимия (Интеллект) | В основном это изготовление зелий, но в том числе и некоторое пересечение с навыком Медицина. |
| Атлетика (Сила) |  |
| Взлом (Ловкость) | Переименованный навык Жульничество |
| Выдержка (Воля) |  |
| Выживание (Воля) |  |
| Стойкость (Выносливость) |  |
| Бдительность (Воля) |  |
| Зачарование (Интеллект) | Новый навык создания магических предметов |
| Инженерия (Интеллект) | Переименованный навык Механика. |
| Кузнечное дело (Сила) | Мастерство изготовления оружия и брони из различных материалов. |
| Поиск (Воля) | Переименованный навык Внимание |
| Слухи (Воля) | Переименованный навык Уличная интуиция |
| Скрытность (Ловкость) |  |
| Уход за животными (Воля) | Переименованный навык Верховая езда |
| Хладнокровие (Воля) |  |
| **Знания** | |
| Божества (Интеллект) |  |
| Даэдра (Интеллект) |  |
| История (Интеллект) |  |
| **Социальные навыки** | |
| Красноречие (Обаяние) | Переименованный навык Обаяние |
| Лидерство (Обаяние) |  |
| Обман (Обаяние) |  |
| Торговля (Обаяние) | Переименованный навык Переговоры |
| Запугивание (Обаяние) |  |
| **Боевые навыки** | |
| Блокирование (Выносливость) | Новый навык |
| Двуручное оружие (Сила или Ловкость) | Переименованный навык Ближний бой (легкое оружие) |
| Одноручное оружие (Сила или Ловкость) | Переименованный навык Ближний бой (тяжелое оружие) |
| Рукопашный бой (Сила или Ловкость) | Переименованный навык Грубая сила |
| Стрельба (Ловкость) | Переименованный навык Дальний бой |
| **Магические навыки** | |
| Восстановление (Воля) |  |
| Изменение (Интеллект) |  |
| Иллюзия (Обаяние) |  |
| Колдовство (Интеллект) |  |
| Мистицизм (Воля) |  |
| Некромантия (Интеллект) |  |
| Разрушение (Воля) |  |