

Пять народов Парториса

Ши

Высокие, изящные существа, больше всех других жителей Парториса близкие к людям, но на самом деле скорее напоминающие эльфов других миров. Во время владычества Змеиных Наездников ши из всех пяти народов яростнее всего сопротивлялись их тирании, не сдаваясь до самого конца. То, что Корвус, победитель Д'Спарила, сам происходил из этого народа, вероятно, о чём-то да говорит!

- **Ловкий:** ши более ловки, чем другие обитатели Парториса, уступая разве что каурторианцам. Они начинают игру со значением Ловкости, равным d6.
- **Магический дар:** из всех народов Парториса ши более всех одарены способностями к волшебству. Они начинают игру с навыками Атакующая магия и Защитная магия, равными d6.



Сситра

Двоякодышащие рептилии, живущие в величественных каменных городах посреди болот. Когда-то они практиковали кровавые ритуалы, топя жертвенных рабов в источниках субстанции, называемого ими «Кровью земли», которую сситра считали источником всей жизни Парториса. Но сейчас это в прошлом, и ныне сситра известны своими мудрыми учёными и искусными целителями.

- **Двоякодышащий:** сситра не могут захлебнуться в воде и могут быстро плавать под водой с Шагом, равным их навыку Плавания. Они также начинают игру со значением Плавания d6.
- **Околоводный:** каждые сутки сситра должны проводить хотя бы один час в воде, иначе они получают по одному уровню усталости в день, пока не окажутся при смерти.
- **Стойкий:** покрытые прочной чешуёй и привычные к давлению вод в морских глубинах, сситра получают преимущество +1 к Стойкости.
- **Умный:** сситра известны как хранители знаний Парториса и начинают игру со значением Смекалки d6.



Т'чекрик

Похожие на гигантских насекомых существа, живущие в пустынях Парториса, в подземных городах каньона Катлит'к. Народ т'чекрик строго разделён на мужчин и женщин: мужчины, составляющие подавляющее большинство, охотятся, работают и сражаются, а женщины, которых т'чекрик почитают как подательниц жизни, производят потомство и руководят обществом своего народа. Женщины этого народа живут в отдельных городских районах, и даже не всякий мужчина-т'чекрик, не говоря уже о чужестранцах, удостоивался чести войти в жилища женщин.

- **Прыгун:** нижние конечности т'чекрик позволяют им совершать длинные прыжки: 1d6 метров в высоту или 2d6 метров в длину.
- **Хитиновый панцирь:** тело т'чекрик покрыто панцирем, дающем им Броню, равную 2.
- **Четырёхрукий:** т'чекрик имеют по две пары хватательных конечностей и могут в ход выполнить по одному действию каждой парой рук без штрафов за несколько действий.



- **Чужак:** т'чекрик неприветливы к чужакам и получают штраф к Харизме, равный -2.

Каурторианцы

Воинственные рептилоиды, живущие разрозненными кланами, не имеющими какого-либо единого для всех каурторианцев правителя. В эпоху владычества Д'Спарила они понесли большие потери как в численности, так и в репутации, ибо многие каурторианцы сражались на стороне Змеиных Наездников или служили им наёмными убийцами.

- **Кривые руки:** каурторианцы непривычны к обращению со сложными техническими или техномагическими устройствами и обладают одноимённым изъяном.
- **Ловкий:** каурторианцы обладают большими ловкостью и проворством и начинают игру со значением Ловкости d6.
- **Охотник и убийца:** стартовые значения навыков Внимание, Выживание, Выслеживание и Маскировка для каурторианцев равны d4.
- **Прирождённый воин:** каждый каурторианец с детства умеет сражаться, и каурторианцы начинают игру с навыком Драка, равным d6.



Оглы

Низкорослые создания, живущие в пещерах под Келльскими и Краесветными горами. Оглы не раз были обращаемы в рабство другими народами Парториса, и появление Д'Спарила для них было лишь ещё одним рабством в череде многих. Поэтому, да ещё и потому, что оглы по природе своей плохо приспособлены для сражений, они не восставали против нового тирана, как другие народы Парториса.

- **Вёрткий:** благодаря своему малому росту оглы накладывают штраф -1 ко всем проверкам атаки против них, будь то в ближнем или в дальнем бою. При этом для своего маленького роста оглы достаточно сильны и выносливы – не слабее многих «высоких народов».
- **Мастер артефактов:** с помощью успешной проверки Ремонта оглы могут использовать артефакт, чья сила была израсходована, ещё раз, но только один раз. Также, потратив действие и выполнив успешную проверку Ремонта, оглы могут усилить действие магического оружия на три хода (подобно действию артефакта «Книга силы»), но выпавшая на основном кубике единица приведёт к поломке оружия.
- **Прирождённый механик:** оглы известны своим мастерством в обращении с металлами и механизмами и начинают игру с навыком Ремонт, равным d6.
- **Скрытный:** оглы предпочитают уклоняться от боя, когда это возможно, и начинают игру с навыком Маскировка, равным d6.
- **Трус:** увы, даже величайшие герои народа оглов не одарены храбростью, почему оглы и были порабощаемы раз за разом. Оглы начинают игру с изъяном Трусость.

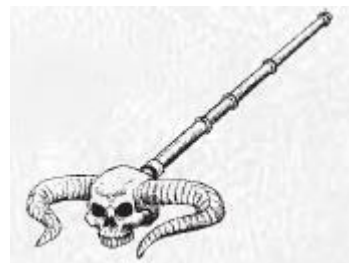


Снаряжение

Посохи

Посохи позволяют своему владельцу использовать одну атакующую силу одного определённого аспекта, такого как огонь, холод, кислота и так далее.

Сила	Цена	Расход маны/сфер
Стрела	150	1
Стрела (автоматический огонь, Ск. 3)	250	1 каждый выстрел
Стрела (Урон 3d6)	200	2
Поток	250	2
Взрыв	400	2
Волна* (ширина 1)	400	1
Облако*	500	4



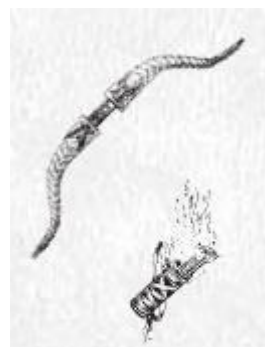
В качестве боеприпасов посохи могут расходовать либо собственную зелёную ману персонажа, либо энергию особых магических сфер. Выбор должен быть сделан при приобретении посоха: один и тот же посох не может питаться и маной и сферами попеременно. Также сферы определённой стихии могут питать только посохи той же самой стихии.

Вес каждого посоха равен 3 кг. Сферы с зарядом, эквивалентным 10 пунктам силы, стоят 25\$ и весят 1 кг.

Луки и стрелы

Луки, созданные ши, могут использоваться с магическими стрелами, каждая из которых несёт в себе «заряд» сверхъестественной силы, но может быть использована только один раз.

Сила	Цена (для 10 шт.)
Стрела (3х)	30
Стрела (Урон 3d6)	25
Взрыв	50
Облако*	75



Эфирный лук

Этот лук выпускает стрелы, состоящие из магической энергии, черпая силу из зелёной маны стрелка. Каждая стрела расходует 1 пункт зелёной маны.

Дистанция 12/24/48, Урон 2d6, Ск. 1, Цена 200\$, Вес 1, Мин. Сила –

Холодное оружие

Самые разные виды холодного оружия могут быть основой для зачарованного оружия. Все виды такого оружия черпают силу из зелёной маны бойца, и те из них, которые могут бить на расстоянии, наносят тот же урон, какой они наносили бы в ближнем бою.

Сила	Цена	Расход маны	Навык
Сокрушение (Урон +2)	+50	1 (каждый удар)	Драка
Стрела	+50	1	Метание
Поток	+50	2	Драка
Взрыв	+100	2	Метание
Волна* (ширина 1)	+75	1	Стрельба
Волна* (ширина 3)	+150	3	Стрельба



Не забывайте придумывать своему оружию названия! «Жезл феникса» звучит лучше, чем «посох с силой Взрыв и аспектом Огонь».



Защитные артефакты

Перечисленные ниже артефакты автоматически расходуют синюю ману надевшего их персонажа. Каждый из них срабатывает при определённых условиях, защищая персонажа тем или иным образом.

Амулет защиты – при попадании вражеской атаки повышает броню персонажа на 2 против этой конкретной атаки, расходуя ману персонажа за каждое вражеское попадание. Цена 300, Расход маны 1, Вес –

Кольцо регенерации – один раз в ход с шансом 50% могут вылечить одно ранение, полученное персонажем не раньше одного хода назад. Цена 500, Расход маны 3 (расходует только в случае успешного исцеления), Вес –

Пояс возмездия – каждый раз, когда персонажу наносят удар в ближнем бою, наносит врагу 2d6 урона, расходуя ману персонажа за каждое вражеское попадание. Не действует на врагов, атакующих дистанционно. Цена 400, Расход маны 2, Вес 0,5

Щит отражения – большой щит (+2 к защите), дающий штраф -2 к вражеским дистанционным атакам, и при промахе противника позволяющий персонажу отразить вражеский снаряд обратно во врага. Для этого персонаж должен выполнить проверку Ловкости со штрафом -2. Действует только на дистанционные снаряды, нацеленные непосредственно на персонажа, то есть не действует на атаки в ближнем бою и атаки, бьющие по площади. Цена 500, Расход маны 1, Вес 10

Расходные артефакты

Волшебники Парториса создали множество артефактов одноразового действия. Каждый такой артефакт содержит в себе одну сверхъестественную силу, способную действовать на самого использующего, и 10 пунктов силы. После активации артефакт продолжает расходовать пункты силы на поддержание действия силы, пока полностью не исчерпает их запас, после чего артефакт становится бесполезен. Бросок кубика не требуется – артефакт действует так, как должна действовать соответствующая ему сила при простом успехе без подъёма. Стоимость артефакта при создании персонажа зависит от ранга силы, которую содержит в себе артефакт.

Ранг	Цена
Новичок	150
Закалённый	300
Ветеран	450
Герой	600



Обычно артефакты действуют на самого персонажа в течение какого-то времени, но некоторые артефакты, такие как *Кварцевая фляжка* (сила Лечение), действуют мгновенно – цена таких артефактов уменьшается вдвое. Некоторые артефакты должны быть брошены на землю, как *Камень вызова* (сила Призыв союзника), или в противника, как *Яйцо превращения* (сила Злокозненное превращение*), – такие артефакты могут быть брошены на дистанцию 5/10/20. Артефакты могут выглядеть и называться по-разному. Так, артефакт с силой Доспех может быть *Браслетами из драконьей кожи*, артефакт с силой Ускорение – *Сапогами скорости*, а артефакт с силой Невидимость – *Сферой теней*.

Для простоты считайте вес каждого артефакта равным единице.

Магия

В мире Парториса нет привычных по «Дневнику авантюриста» Мистических даров – считается, что все персонажи игроков, являясь героями своих народов, обладают способностями к магии.

Мана

Каждый персонаж имеет не один, а два счётчика пунктов силы, называемых зелёной и синей маной. Зелёная мана питает атакующие заклинания (то есть те, которые непосредственно наносят урон врагу), и её стартовое количество равно значению Смекалки персонажа. Синяя мана питает защитные заклинания (все остальные), и её стартовое количество равно значению Характера персонажа.

Беря черту Пункты силы, игрок может по своему выбору либо получить 5 пунктов одного из двух видов маны, либо 2 пункта одного вида и 3 пункта другого. Мана каждого вида восстанавливается со скоростью 1 пункт в час.

Обратите внимание, что даже если персонаж не умеет творить заклинания, он может использовать свой запас маны, чтобы питать от него артефактное оружие или защитные артефакты.



Сверхъестественные навыки

За колдовство отвечают два навыка – Атакующая магия (Смекалка) и Защитная магия (Характер). От их значения зависит количество известных персонажу сверхъестественных сил. Навык Защитная магия даёт персонажу количество защитных сил (см. определение выше), равное 1/3 значения навыка. С Атакующей магией же всё немного сложнее: поскольку атакующих сил в принципе существует меньше, этот навык даёт количество атакующих сил, равное 1/4 значения навыка. Но также каждая ступень этого навыка даёт один аспект, который игрок должен привязать к одной из известных ему атакующих сил.

То есть у персонажа ранга Закалённый с Атакующей магией, равной d8, может быть две атакующих силы – игрок выбирает Стрелу и Взрыв. У него также есть три аспекта – игрок выбирает Огонь, Электричество и Лёд. Огонь и Электричество привязаны к силе Стрела – персонаж может метать огненные и электрические стрелы, а аспект Лёд персонаж привязывает к силе Взрыв, получая взрывающиеся ледяные снаряды. Но он может привязать её опять-таки к силе Стрела, а к силе Взрыв привязать один из двух уже имеющихся у него аспектов.

Новые силы

Возврат

Ранг: Закалённый

Пункты силы: 5

Дистанция: 1 км

Длительность: мгновенно

Аспекты: вспышка света, облако дыма

Чтобы использовать эту силу, персонаж должен «пометить» место, в которое он хочет вернуться при использовании этой силы. «Помеченным» может быть только одно место одновременно, и персонаж должен физически находиться в этом месте, чтобы пометить его. При использовании этой силы персонаж мгновенно телепортируется в помеченное место, что позволит ему выбраться из ловушки, сбежать от врагов и так далее.



Волна

Ранг: Ветеран

Пункты силы: см.

Дистанция: 24

Длительность: мгновенно

Аспекты: цунами, огненная волна, движущийся вихрь магических клинков

Эта сила вызывает волну энергии, движущуюся прочь от мага в выбранном им направлении и наносящую урон всем существам, оказавшимся у неё на пути. Ширина волны может составлять от одной до пяти клеток – каждая клетка ширины стоит магу один пункт силы. Волна наносит 2d6 урона, но персонаж может потратить удвоенное количество пунктов силы и увеличить урон до 3d6. Обратите внимание, что эта сила не различает своих и чужих!



Злокозненное превращение

Ранг: Герой

Пункты силы: 6

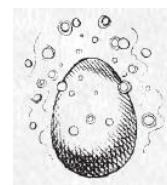
Дистанция: Смекалка x2

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: изображение животного, зелье ведьмы

Эта сила действует аналогично силе Превращение, но действует не на самого мага, а на его врага, превращая его в некое безвредное животное вроде курицы, поросёнка или овцы.

Противник может выполнить проверку Характера со штрафом -2 (или -4 при подъёме), чтобы избежать действия заклинания.



Облако

Ранг: Ветеран

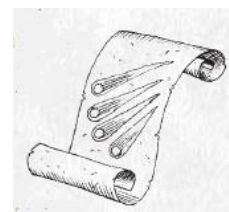
Пункты силы: 2-6

Дистанция: 24/48/96

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: огненный дождь, облако ядовитого газа

Эта сила похожа на силу Взрыв, но создаёт в зоне поражения область, в течение нескольких раундов наносящую урон каждому существу, стоящему в зоне поражения или пытающемуся её преодолеть. Урон, получаемый существами, оказавшимися в зоне поражения, составляет 2d4, при трате персонажем двух дополнительных пунктов силы – 2d8. Область поражения равна среднему шаблону или, при трате ещё двух пунктов силы, большому шаблону. Обратите внимание, что эта сила не различает своих и чужих!



Отталкивание

Ранг: Новичок

Пункты силы: 2-4

Дистанция: см.

Длительность: мгновенно

Аспекты: порыв ветра, силовое поле, призрачные руки

Эта сила позволяет персонажу оттолкнуть от себя стоящих рядом врагов ударом мистической силой, отбрасывая их от себя и не давая им сблизиться с ним на дистанцию ближнего боя. Все враги, оказавшиеся в области действия этой силы, должны выполнить проверку Силы (со штрафом -2 при подъёме у мага) или быть отброшенными на 2d6 клеток и упасть навзничь. При трате 2 пунктов силы это заклинание действует на всех существ в пределах конусного шаблона, положенного перед персонажем, а при трате 4 пунктов силы – на всех существ в пределах большого шаблона, центром которого является персонаж.



Монстры

Горгулья

Эти краснокожие крылатые бесы служат Ордену Трезубца воздушными разведчиками и сторожевыми псами. Одна горгулья не представляет существенной угрозы, но горгульи никогда не встречаются поодиночке.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Провокация d6, Стрельба d8, Маскировка d10;*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;

Особенности:

- **Когти:** *Сила+d4.*
- **Огненный шар:** горгульи могут метать во врагов огненные шары на дистанцию 24/48/96, нанося урон 2d6 при попадании.
- **Полёт:** горгульи могут летать со скоростью, равной их *Шагу*, и даже переходить на «бег» в воздухе.
- **Размер -1:** размер горгульи – примерно с большую собаку.



Голем

Эти каменные истуканы были созданы последователями Д'Спарила в качестве не знающих сна и усталости стражей. В ближнем бою они могут быть достаточно опасными противниками.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8*

Навыки: *Драка d6, Внимание d6*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 10 (4)

Особенности:

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Каменный кулак:** *Сила+d6.*
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из *шока*; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; големы не страдают от яда и болезней.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.



Умертвие

Д'Спарил воскресил этих давно умерших ши, вдохнув в их полуистлевшие тела подобие жизни и заставив сражаться на своей стороне. Эти существа внушают ужас жителям Парториса, напоминая им, что даже смерть не спасёт их от власти Змеинового Наездника.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d8, Запугивание d6, Внимание d6, Стрельба d8;*

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9 (2);

Снаряжение: кольчуга, зачарованное оружие

Особенности:

- **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.



☒ Служитель Д'спарила

Эти тёмные маги, продавшие свои души Змеиному Наезднику, практически утратили свободу воли и движимы лишь одним желанием – служить Д'спарилу. После его смерти они как будто стали чем-то большим, чем слепые орудия своего демонического повелителя, но всё же они не могут думать ни о чём другом, кроме того, чтобы продолжать служить ему и после его смерти.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Запугивание d8, Внимание d8, Атакующая магия d10, Защитная магия d10;*

Шаг: 4; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;

Особенности:

- **Заклинания:** служители Д'Спарила имеют запас зелёной и синей маны, равный 10 для каждого вида. Они владеют атакующими заклинаниями *Взрыв*, *Стрела* и *Поток* и защитными заклинаниями *Доспех*, *Ужас*, *Телепортация* и *Неосязаемость*.
- **Мерцание:** служители Д'Спарила лишь частично находятся в материальном мире, и атаки оружием (не магией) против них осуществляются со штрафом -2.
- **Полёт:** служители Д'Спарила могут парить над землёй, плывя в воздухе со скоростью, равной их *Шагу*.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.



Мечекотг

Эти причудливые монстры были вызваны Д'Спарилом из неведомого далёкого мира, где они, вероятно, были кровожадными хищниками, пока Змеиный Наездник не подчинил их своей воле. Один облик этих чудовищ вызывает содрогание.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*

Навыки: *Запугивание d8, Внимание d10, Драка d8, Маскировка d8, Лазание d10;*

Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;

Особенности:

- **Быстроногий:** во время бега используют d10 вместо d6.
- **Когти:** *Сила+d8*, ББ 2.
- **Прыжок:** мечекотг может наброситься на свою добычу, совершив прыжок на 1d6 *клеток* в длину и получив +4 к *проверкам* атаки и урона. Однако при использовании данного манёвра его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего *действия*.
- **Слепота:** мечекотгы не имеют глаз и вместо зрения ориентируются по теплу тел их добычи. Они не повержены действию ослепляющих *сил* и не получают штрафов к *проверкам атаки* за плохое освещение.



Полудракон

Эти чудовища – не более чем хищники, подчинённые волей Змеиноного Наездника и служащие ему как верные псы. Огромные, опасные, огнедышащие хищники.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d6, Сила d12, Выносливость d10;*

Навыки: *Запугивание d6, Внимание d6, Драка d8;*

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10 (2);

Особенности:

- **Когти и зубы:** *Сила+d6*.
- **Огненное дыхание:** когда полудраконы выдыхают огонь, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить *проверку Ловкости* со штрафом – 2 для того, чтобы попытаться уклониться от атаки. В случае провала цель получает 2d10 урона и должна осуществить *проверку* на возгорание (смотрите раздел «Огонь»). Полудракон не может атаковать при помощи когтей или зубов в течении раунда, в котором он выдыхает огонь.
- **Размер +1:** хотя они кажутся ниже из-за привычки передвигаться согнувшись, рост полудраконов приблизительно равен двум метрам.
- **Рождённые в огне:** полудраконы могут плавать в раскалённой магме, не получая урона.



Офидианин

Змеелюди или офидиане являются одними из самых верных слуг Д'Спарила. Никто не знает, из какого мира они явились, но множество этих созданий продолжает сторожить подводный город своего демонического владыки.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;*

Навыки: *Внимание d8, Драка d8, Стрельба d10, Плавание d8;*

Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10 (3);

Снаряжение: пластинчатый нагрудник (+3), шлем, магический посох;

Особенности:

- **Удушение:** в ближнем бою офидиане могут захлёстывать противников своими змеиными хвостами и душить их. При *подъёме* на *проверке Драки* офидианин обвивает свой хвост вокруг противника и наносит тому урон, равный *Силе+d8* каждый ход, который его цель находится в захвате. Жертва может вырваться во время своего *действия*, добившись *подъёма* при *встречной проверке Силы*.
- **Пловец:** офидиане не тонут в воде и могут плавать с *Шагом*, равным 8.



☒ Лич

Души этих могущественных чародеев, служивших Д'Спарилу, теперь вселены в новую оболочку, имеющую вид гигантских выкованных из металла черепов. При жизни личи были могущественными колдунами, и в новой оболочке они не утратили свою магическую мощь.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d12, Характер d12, Сила d10, Выносливость d10;*

Навыки: *Внимание d10, Запугивание d10, Атакующая магия d12, Защитная магия d8;*

Шаг: 4; **Защита:** 4; **Стойкость:** 14 (4);

Особенности:

- **Броня +4:** металлическое тело
- **Заклинания:** личи обладают запасом зелёной маны, равным 20, и владеют атакующими заклинаниями *Стрела* (магическая энергия), *Взрыв* (лёд), *Поток* (кислота) и *Волна** (огонь). Их запас синей маны равен 15, и они владеют защитными заклинаниями *Смерч* и *Телекинез*.
- **Крепкий:** даже находясь в *шоке*, личи не получают *ранений* от атак, вводящих их в *шок* повторно.
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из *шока*; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; личи не страдают от яда и болезней.
- **Полёт:** личи могут парить над землёй, пlying в воздухе со скоростью, равной их *Шагу*.
- **Размер +1:** будучи высотой с человека, личи занимают гораздо больший объём.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.
- **Ужас:** один вид их оскаленных в зловещей улыбке мёртвых лиц способен внушить страх.
- **Безрукий:** слабость личей в том, что у них нет рук, и они могут взаимодействовать с окружающими предметами только с помощью силы *Телекинез*.



☒ Молотавр

Эти громадные чудовища поистине являются сильнейшими и опаснейшими среди слуг Д'Спарила. К счастью, их очень немного, и большинство из них занято охраной важных для Змеиногo Наездника артефактов и мест.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d12+4, Выносливость d12;*

Навыки: *Внимание d10, Запугивание d12, Провокация d8, Драка d12, Стрельба d10, Метание d10;*

Шаг: 7; **Защита:** 7; **Стойкость:** 14 (2);

Снаряжение: зачарованный молот (*Сила+d10*);

Особенности:

- **Зачарованный молот:** молотагры могут бить молотом по земле, используя силу *Волна** (с шириной в одну *клетку*), либо метать свой молот, используя силу *Взрыв*. В обоих случаях атаки молотагра имеют *аспект* Огонь и наносят 3d6 урона.
- **Крепкий:** даже находясь в *шоке*, эти существа не получают *ранений* от атак, вводящих их в *шок* повторно.
- **Круговой удар+:** молотагры могут атаковать всех стоящих рядом врагов за одно действие.
- **Огромный:** благодаря размерам молотагров все атаки против них в ближнем или дистанционном бою получают преимущество +2.
- **Разбег:** молотагры атакуют противников с разбегу, стремясь пронзить их своими крепкими рогами. Если они могут преодолеть как минимум 6 *клеток* перед атакой, они получают +4 к *проверкам* урона.
- **Размер +4:** молотагры обладают поистине великанским ростом.
- **Рога и копыта:** Сила+d6
- **Ужас -2:** вид этих чудовищ заставляет их врагов выполнить *проверку страха* со штрафом -2.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.



Дополнение: особые артефакты

Чаша мощи

Этот артефакт полностью восстанавливает запасы зелёной и синей маны использующего.

Цена: 200\$, Вес: 1



Мистериальная урна

С помощью этого артефакта использующий может полностью исцелить все свои ранения либо воскресить одного погибшего соратника, также полностью исцелив его ранения.

Цена: 500\$, Вес: 1



Книга силы

Этот артефакт содержит в себе следующую одноименную сверхъестественную силу:

Ранг: Ветеран

Пункты силы: 5

Дистанция: на себя

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: искрящийся от магической энергии воздух, воспламеняющееся оружие

Эта сила увеличивает мощь атакующей магии персонажа. Его атакующие заклинания действуют так, как будто персонаж тратит дополнительные пункты силы при произнесении заклинаний, при этом расходуя лишь базовое количество пунктов силы. Аналогичный эффект приобретает и магическое оружие в руках персонажа. Эта сила действует на всё магическое оружие и все атакующие заклинания персонажа.

Эта сила может быть использована как заклинание лишь тем, кто (подобно Корвусу) владеет одной из семи Истинных Книг силы, являющихся вместилищами душ семи древних Серафов. Расходные артефакты с этой силой являются лишь репликами с Истинных Книг силы.

