

Бору и артефакты

Этот раздел во-первых, знакомит читателя с разнообразием волшебных предметов, которые могут встретиться искателям приключений в Тамриеле 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. Вору 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. Атаки считаются и физическими, и огненными.

ЭБЕНИТОВАЯ КОЛЬЧУГА

Эбеновая Кольчуга — доспех, созданный в доисторическую эпоху богиней Темных эльфов Боетией. 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. 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. 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. 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; если он не будет уничтожен ранее, то развеется 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 шкуры спасителя.


КИРАСА ИЗ ШКУРЫ СПАСИТЕЛЯ

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

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

КОПЬЕ ГОРЬКОЙ МИЛОСТИ

Копье Горького Прощения — 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. 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.

Сам по себе является посохом с WR 1. Однако вместо повреждений после успешной атаки Ваббаджем 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.

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

ДАЭДРИЧЕСКИЙ ПОЛУМЕСЯЦ

Такие клинки использовала армия Мехрун Дагона при захвате Бэттлспайра. Нынче они объявлены вне закона и практически все уничтожены, после того как Империя вернула Бэттлспайр. 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, *Даэдрическое*. Любая успешная  этим оружием считается успехом со стилем. В качестве бустов полумесяц накладывает *Паралич* или *Разрушение доспехов*.



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.

Мефала 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.

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*.

ЭБНИТОВЫЙ 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. WR 5, если им был убит друг или близкий владельцу человек или мер.

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 возвра-



щенные 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, *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.


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. За ОС при успешной  владелец восстанавливает себе физический стресс, равный нанесенному вреду (прошедшему через все защиты). Как вариант, можно не отхилиться, 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 Там-риэля. 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.

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.


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 Клавикусом 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, отвечающий задаче и логике своей хозяйки. Чрезвычайно эффективен против нежити.

WR 2. 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 междоусобицы 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 отличаться от альдмеров. Ее учения иногда приписываются Бозтии. 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 несгораемое очко запаса расходников для зачарования. Однако, его можно использовать не больше одного раза за бросок.

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, Гермийус, 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 Аურიеля. 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.

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, заниматься сексом и приносить веселье в мир, даже если это совершенно излишне. С Сангвином ассоциирована Роза Сангвина:

РОЗА САНГВИНА

Посох не имеет выраженных боевых свойств, им вряд ли эффективнее махать, чем обыкновенной палкой или граблями. Однако владелец Розы может призвать даэдру неатронаха 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.

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

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.

ПРОЧИЕ АРТЕФАКТЫ

Помимо артефактов, связанных с принцами даэдра, есть и волшебные предметы, принадлежавшие героям древности, обладающие своей волей и не

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. +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), **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. 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**.

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, Тюрнгарр Асси, принимал участие в заговоре против великого короля далекой земли, который ставил своей целью посадить на трон нового лидера. Заговор провалился, а Тюрнгарр был пленен. Этот меч замораживает каждого, кого коснется клинком. Он часто меняет владельцев, никогда подолгу не задерживаясь на одном месте.

WR 3. 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.

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).

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

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, но при этом **Тяжелый**. Дает +2 к ☞ или ☞ *Колдовства*, когда оно направлено на призыв или подчинение нежити

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, **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, 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. 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 подолгу, пока не появится достойный обладатель.

WR 4. +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**. Дает +1 к ОФП и Атлетике владельца.

ПРАВОСУДИЕ ВЕЛОТА

Реликвия храма Трибунала.

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

