

Система D&D 3.5  
Сеттинг: любой.  
«Обжигающий Холод» (Frostburn)  
Издан: апрель 2004 года  
Глава 3: Престиж-классы стр. 58-59

# Морозный маг

Морозные маги обычно родом из земель холода, снега и льда: тундры, ледников и даже внешних планов погруженных в зиму. Другие просто одержимы силой холода и проводят все свое время исследуя тайны льда и своей магии. Однако, все морозные маги в конце концов приспособляются к холодной окружающей среде и их кожа покрывается изморозью. Они учатся с выгодой использовать естественную и магически созданную холодную окружающую среду, используя мороз чтобы усилить собственные заклинания.

Поскольку этот престиж-класс требует чтения тайных (арканных) заклинаний, морозные маги получают из узкой группы классов, обычно бардов, волшебников, чародеев. Некоторые чародеи морозные маги верят что в их жилах течет кровь серебряных драконов, другие же чувствуют, что обладают врожденным талантом к работе с холодом и морозной магией. Большинство волшебников становящихся морозными магами, видят в магическом холоде таинственную и неизведанную магическую силу, с помощью которой они могут увеличить свое могущество.

НИПы морозные маги живут и занимаются исследованиями в комплексах ледяных пещер, башнях построенных в покрытых льдом частях внешних планов или в подземельях, среда которых магически была изменена на холодную. Иногда они служат более сильным и злым персонажам, например морозным гигантам, криогидрам или божествам холода и льда. Чаще злой морозный маг командует своими собственными группами, набирая морозную армию и готовясь призвать новый ледниковый период, чтобы единолично править замерзшим миром.

**Хит-дайс:** D4

**Предпосылки:**

Чтобы стать Морозным магом персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

**Черты:** Морозная магия<sup>1</sup>

**Навыки:** Знание (магия) 8 рангов.

**Заклинания:** Способность читать тайные (арканные) заклинания 1-го уровня

**Специальное:** Персонаж должен незащищенным пробыть 24 часа в снежной буре.

---

<sup>1</sup> Frozen Magic



### **Классовые навыки:**

Морозный маг имеет следующие классовые навыки (и ключевая характеристика для каждого навыка): Концентрация (Тел), Ремесло (алхимия) (Инт), Знания (все, каждое берется отдельно), Профессия (Мудр), Поиск (Инт), Искусство магии (Инт)<sup>2</sup>.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

### **Особенности класса:**

Все нижеследующее – особенности престиж-класса Морозного мага.

**Владение оружием и ношение доспехов:** Морозный маг не получают мастерства с каким-либо оружием, броней или щитами.

### **Заклинания в день/знаемые заклинания:**

На каждом уровне взятом как класс Морозного мага, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимо), как если бы он взял уровень в классе заклинателя к которому принадлежал до добавления престиж-класса. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую он мог бы получить от предыдущего класса (например, бонусные черты метамагии или создания магических предметов, хит-поинты сверх тех, что он получает за уровни престиж-класса, и т.д.), за исключением увеличения эффективного уровня заклинателя. Если у персонажа было больше одного заклинательного класса до того как он взял престиж-класс Морозного мага, он должен решить к какому классу он добавляет уровень с целью увеличения используемых в день и знаемых заклинаний.

**Увеличение природного доспеха (Экс):** на 1-ом, 4-ом, 7-ом и 10-ом уровне тело Морозного мага становится все больше похожим на лед, который он так любит. Кожа становится все белее и холоднее на ощупь, по мере того как слой изморози проникает все

---

<sup>2</sup> Concentration (Con), Craft (alchemy) (Int), Knowledge(all skills, taken individually) (Int), Profession (Wis), Search (Int), and Spellcraft (Int).

глубже в тело. Это увеличивает имеющийся у персонажа природный доспех, как и показано в таблице 3-5 (числа представляют собой полное увеличение существующего числа), а так же он не получает урона от нахождения в холодной окружающей среде. При теплой температуре изморозь непрерывно испаряется и возобновляется, окутывая Морозного мага облаком прозрачного пара.

**Сопrotивляемость холоду (Экс):** начиная со 2-го уровня, Морозный маг из-за своей холодной кожи получает сопротивление холоду 10.

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специальные	Заклинания в день
1-ый	+0	+0	+0	+2	Увеличение природного доспеха (+1)	+1 уровень существующего класса
2-ой	+1	+0	+0	+3	Сопrotивляемость холоду 10	+1 уровень существующего класса
3-ий	+1	+1	+1	+3	Получение знаний	+1 уровень существующего класса
4-ый	+2	+1	+1	+4	Увеличение природного доспеха (+2) Пронзающий холод	+1 уровень существующего класса
5-ый	+2	+1	+1	+4	Получение знаний	+1 уровень существующего класса
6-ой	+3	+2	+2	+5		+1 уровень существующего класса
7-ой	+3	+2	+2	+5	Увеличение природного доспеха (+3) Получение знаний	+1 уровень существующего класса
8-ой	+4	+2	+2	+6		+1 уровень существующего класса
9-ый	+4	+3	+3	+6	Получение знаний	+1 уровень существующего класса
10-ый	+5	+3	+3	+7	Увеличение природного доспеха (+4) Единый с холодом	+1 уровень существующего класса

**Получение знаний (Экс):** Начиная с 3-го уровня, Морозный маг получает заклинание *сотворить ледяную тварь*<sup>3</sup>, если еще не имел ее. Те, кто был раньше волшебником, записывает заклинание в свою книгу бесплатно, а чародеи и барды добавляют в список знаемых заклинаний, даже если это заклинание будет выходить за обычное количество знаемых заклинаний. За каждые два уровня взятые в престиж-классе, Морозный Маг получает *сотворить ледяную тварь* уровнем выше и записывает это заклятие (*сотворить ледяную тварь II* на 5-ом уровне, *сотворить ледяную тварь III* на 7-ом уровне, *сотворить ледяную тварь IV* на 9-ом уровне). На 7-ом уровне в дополнение к обычному *сотворить ледяную тварь III*, Морозный маг получает *оживление снега*<sup>4</sup> в качестве известного заклинания. На 9-ом уровне в дополнение к обычному *сотворить ледяную тварь IV*, Морозный маг получает *мерзлоту*<sup>5</sup> в качестве известного заклинания.

Эта особенность класса не изменяет уровень заклинания. У Морозного мага по-прежнему должна оставаться свободная ячейка, чтобы подготовить и сотворить заклинание, приобретенное через эту особенность престиж-класса.

**Пронзающий холод:** на 4-ом уровне Морозный маг получает *pronзающий холод*<sup>6</sup> в качестве дополнительной метамагической черты. В дополнение к нормальной выгоде от получения этой черты, Морозный маг преодолевает все сопротивления и иммунитеты к

<sup>3</sup> conjure ice beast

<sup>4</sup> animate snow

<sup>5</sup> frostfell

<sup>6</sup> Piercing Cold

холоду полученные в результате заклинания и подобных заклинанию способностей магических предметов (например, *кольцо младшего сопротивления энергиям (холод)*).

**Единый с холодом (Экс):** На 10-ом уровне тело Морозного мага уже прекрасно приспособилось к холоду. Он получает холодный подтип, дающий ему иммунитет к холоду. Однако, его родство с холодом делает его уязвимым для пламени. Так же как и остальные существа с холодным подтипом он получает слабость к огню, что означает, что маг получает в половину (+50%) больше повреждений от огня сверх нормального урона, вне зависимости от того, есть ли спас-бросок и был ли он успешным или нет.

*Перевод: Amethyst Bard*

**Информацию о других переводах**

**можно узнать по:**

**e-mail: [moon\\_bard@mail.ru](mailto:moon_bard@mail.ru)**

**Skype: [amethyst\\_bard](#)**

**Site: <http://cormyr.nethouse.ru>**

**Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.**