

МОЛИТВЫ



ЛЕДЯНОЙ ДЕВЫ

Заклинания Аурил

Автор: Томас М. Коста
 Иллюстрации: Бет Трот
 Переводчик: Easter
 Оформление: Amethyst Bard



Она появилась внезапно в дебрях Долины Ледяного ветра, книга с синими страницами, на ощупь как будто сделанными из льда. Человек, державший книгу, был вымотан непрерывным бегством. К тому времени, когда он наткнулся на оживленный рынок Десяти Городов, он был на взводе, истощен и безумен. Именно там его догнали два преследователя - ледяных дьявола, гелутоны разорвали человека и, исчезнув, унесли книгу.

После их ухода человек лежал при смерти, слабо повторяя в бреду о Зиме Смерти. Он говорил об Откровениях Ледяного Рассвета, святой книге Аурил, Ледяной девы. Считается, что эта книга содержит её самые холодные молитвы. Он говорил о книге как о подарке Ираклии, Ледяной Королевы, и о приближающейся зиме, которая погребёт Север во льду и снеге, как в гробу.

История о смерти человека донеслась до архимага Келбена Арунсуна, также известного как Чёрный посох, который отнёсся к новости достаточно серьёзно, чтобы послать несколько Лунных звёзд для расследования. Их нашли меньше месяца назад. Сердца посланных были заморожены и разбиты в их расколотых телах. Экземпляр Откровений Ледяного Рассвета, принадлежавший безумцу, теперь утерян. Говорят, в нём находятся самые ценные молитвы поклонников Аурил. Если бы кто-нибудь прочёл книгу, он нашёл бы в ней следующие заклинания.

Цветы Аурил

Превращение [холод]

Уровень: Жрец 6, Друид 5

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Дальний (400 футов + 40 футов (120 + 12 метров, 80 + 8 клеток)/уровень)

Область: Взрыв радиусом 30 футов (9 метров, 6 клеток)

Длительность: мгновенно

Спасброски: Рефлекс половина

Устойчивость к магии: нет

Этот заклинание заставляет влагу в земле в указанной вами точке замёрзнуть замерзнуть в виде бугра пучения - ледяного холма, покрытого слоем земли, а затем извергнуться через него. При этом повсюду по области разлетаются опасные осколки льда и маленькие камни, превращая поверхность земли в крупный щебень (см. страницу 91 Руководства мастера). Осколки и камни наносят 1d6 пунктов повреждения за уровень заклинателя (максимум 15d6). Половина повреждения является уроном холодом. Точка, на которую нацеливается заклинание, должна быть на земле. Если нет ника-



кого источника влаги в земле на глубине до 3 футов (90 см), как песок в пустыне или твёрдый камень, заклинание не имеет никакого эффекта.

Колодный огонь

Превращение [холод]

Уровень: Жрец 3, Друид 2

Компоненты: В, С,

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Вблизи (25 футов + 5 футов/2 уровня (7.5 +1.5 метров, 5+1 клеток))

Цель: Один источник огня (куб с ребром до 20 футов (6 метров, 4 клетки)) или одно существо

Длительность: 1 минута/уровень (П), или мгновенно (существо)

Спасброски: Нет (источник огня), или Стойкость половина (существа)

Устойчивость к магии: Нет (источник огня), или Да (существо)

Вы способны изменить обычные языки пламени (которые уже горят дольше 1-го раунда) на языки холода. Затронутая пламя наносит урон холодом существам, которые входят в контакт с ними. Заклинание может также затронуть волшебные огни, например, произведённые стеной огня, при условии что затронутая пламя достаточно небольшое. Языки холодного огня на время заклинания становятся синими и белыми. Если цель - существо с подтипом огня или уязвимостью к холоду, заклинание причиняет существу 1d6 пунктов повреждения холодом за два уровня заклинателя (максимум 5d6), но не имеет никакого дальнейшего эффекта.



Внезапное похолодание

Превращение [холод]

Уровень: Жрец 6, Друид 5

Компоненты: В, С

Время активации: 1 минута

Диапазон: 1 миля (1.6 км)

Область: круг с радиусом в одну милю (1.6 км), с центром на заклинателе

Длительность: 2d4 часа

Спасброски: нет

Устойчивость к магии: нет

Этот заклинание создаёт мощный холодный фронт, понижая температуру в затронутой области на 5° F (2.8° C) за уровень заклинателя (максимум на 50° F (28° C) до максимально низкой -20° F (-29° C) (см. Холодные Опасности на странице 302 Руководства мастера). Три или более часа температуры ниже 30° F (-1° C) могут повредить или уничтожить любую хрупкую растительность, вроде фруктов, в области эффекта. Друид, активирующий это заклинание, удваивает длительность и затрагивает круг с 2-х мильным (3.2 км) радиусом.



Корона холода

Заклятие [холод]

Уровень: Жрец 4, Друид 4

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: лично

Область: Эманация радиусом 10 футов (3 метра, 2 клетки) с центром на вас

Длительность: 1 раунд/уровень (П)

Спасброски: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к магии: да

Заклинатель окружен защитной аурой холода, которая также наносит урон другим существам в пределах своего радиуса. Заклинание поглощает первые 5 пунктов, +1 пункт за уровень заклинателя, урона от высокой температуры или огня, которые заклинатель получал бы каждый раунд.

Заклинание также наносит 1d6 пунктов несмертельного урона холодом каждый раунд всем другим



существам в пределах короны. Успешный спасбросок предотвращает урон, нанесённый заклинанием в этот раунд. Существа, затронутые заклинанием, бешено дрожат от холода, перенося штраф - 2 к Силе и Ловкости пока они остаются в области; эти штрафы не складываются с повреждениями в последующих раундах или от дополнительных заклинаний корона холода.

Замораживание

Колдовство (создание) [холод]

Уровень: Жрец 5, Друид 4

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Средний (100 футов + 10 футов (30 + 3 метра, 20 + 2 клетки)/уровень)

Эффект: луч

Длительность: 1 раунд/2 уровня

Спасброски: Рефлекс частично

Устойчивость к магии: да

Тонкий белый луч бьёт из вашей протянутой руки.

Вы должны провести успешную дальнобойную касательную атаку лучом, чтобы нанести цели урон. Цель получает 1d6 пунктов урона холодом +1 пункт за два уровня заклинателя. Поражённое существо должно преуспеть в спасброске Рефлекса или оно будет заключено в ледяную оболочку толщиной 5 дюймов (12.5 см) и обездвижено. Существо, заключённое в лёд, получает 1d6 пунктов урона холодом +1 пункт за два уровня заклинателя каждый раунд, пока не освободится. Цель во льду осознаёт происходящее и нормально дышит, но не может говорить или перемещаться кроме попытки побега проверкой Силы (см. ниже).

Она всё ещё может выполнять чисто ментальные действия, такие как использование подобной заклинанию способности. Заклинатель может активировать заклинание без вербальных или соматических компонентов, если у заклинания нет фокусировки или материальных компонентов или материальный компонент, фокусировка или божественная фокусировка уже находится в руке заклинателя.

Отметьте, что лёд блокирует линию эффекта. Крылатое существо не может взмахивать крыльями и падает. Пловец не может плавать, но, поскольку лёд всплывает, плившее существо в ледяной оболочке поднимется на поверхность и останется там, покачиваясь.

Проверка Силы с КС 26 ломает лёд, освобождая заключённое существо. В общей сложности 15 пунктов урона разрушает достаточно льда, чтобы



освободить существо. Когда лёд получает по крайней мере 7 пунктов урона, КС поломки понижается на 2. Когда длительность заклинания заканчивается, лёд тает, и заключённое в него существо освобождается. Урон, который повредил бы существу, должен сначала нанести достаточно ущерба чтобы разрушить лёд, прежде чем урон получит существо, и урон, нанесённый льду, вычитается из урона, который получило бы существо.

Морозное дыхание

Заклятие [холод]

Уровень: Жрец 3, Друид 3

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Вблизи (25 футов + 5 футов/2 уровня (7.5 + 1.5 метров, 5+1 клеток))

Область: конус

Длительность: мгновенно

Спасброски: Рефлекс половина

Устойчивость к магии: да

Вы выдыхаете конус сильного холода на Ваших противников. Заклинание причиняет 1d4 пункта урона холодом за два уровня заклинателя (максимум 5d4). Кроме того, все существа, затронутые морозным дыханием, которые проваливают спасброски Рефлекса, ошеломлены на 1 раунд из-за внезапного окоченения.

Материальный компонент: Три капли воды или кусочка льда (которые держатся в сложенной чашей ладони и выдуваются в сторону цели).

Укус мороза

Заклятие [холод]

Уровень: Жрец 4, Друид 3

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Вблизи (25 футов + 5 футов/2 уровня (7.5 + 1.5 метров, 5+1 клеток))

Цель: Одно существо

Длительность: мгновенно

Спасброски: Стойкость частично

Устойчивость к магии: да

Этот заклинание вызывает сильный холод, причиняя онемение, переохлаждение и обморожение, как будто жертва долгое время находилась при низкой температуре. Цель переносит 1d6 пунктов урона холодом за два уровня заклинателя (максимум 10d6) и 1d4 пункта нелетального урона из-за холода за два уровня заклинателя (максимум 10d4). Цель может сделать спасбросок Стойкости, чтобы не получить нелетальный урон. Если цель получает нелетальный урон, она становится уставшей.

Высасывание тепла

Некромантия [холод]

Уровень: Жрец 8

Компоненты: В, С, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Вблизи (25 футов + 5 футов (7.5 + 1.5 метров, 5+1 клеток)/2 уровня)

Цель: Живые существа, два из которых не могут быть дальше, чем 30 футов (9 метров, 6 клеток) друг от друга

Длительность: мгновенно

Спасброски: Стойкость нейтрализует

Устойчивость к магии: да

Тепло, высасываемое из всех живых существ, кроме вас в зоне поражения, излечивает и усиливает



вас. Все затронутые живые существа получают 1d4 пункта урона холодом за четыре уровня заклинателя (максимум 5d4). Заклинатель получает очки жизни, равные повреждению, нанесённому всем жертвам. Одна цель не может отдать больше, чем её текущие очки жизни +10. Поглощённые очки жизни сначала излечивают урон, нанесённый заклинателю. Остальные поглощённые очки жизни становятся временными очками жизни, которые держатся 1 минуту за уровень.

Ледяной топор

Заклятие [холод]

Уровень: Жрец 3

Компоненты: В, С, М

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: 0 футов

Эффект: скрученный наподобие боевого топора кусок льда

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Спасброски: нет

Устойчивость к магии: да

Этот заклинание создает поток замерших, но быстро вращающихся ледяных осколков в форме боевого топора. Вы атакуете топором льда, как будто вы опытни с ним. Топор наносит 1d8 пунктов +1 пункт за два уровня заклинателя (максимальные +10) урона холодом и 1d8 пунктов рубящего урона при успешном ударе. С топором льда вас нельзя обезоружить, и при этом его нельзя расколоть. Так как топор фактически невесом, ваш модификатор Силы не применяется к броскам атаки или урона. Топор льда считается магическим в целях преодоления снижения повреждений. Снижение повреждений может относиться к рубящему урону топора льда, но оно не затрагивает урон холодом, нанесённый им. Если вы решаете держать в руке что-то другое, а не топор льда или использовать руку другим образом, это возможно, но топор льда исчезает, пока рука снова не станет пустой.

Материальный компонент: осколок льда, стекла или кристалла.

Ледяная перчатка

Заклятие [холод]

Уровень: Жрец 1

Компоненты: В, БФ

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Лично

Цель: Вы

Длительность: 1 минута/уровень (П)

Этот заклинание создаёт большой шар, ошетилившийся ледяными шипами, твёрдыми как камень, вокруг одного из кулаков заклинателя. Заклинатель может атаковать кулаком, как будто он носит шипованную перчатку +1. Шипо-

ДЛЯ ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Если вы используете Забытые Королевства, но ваши герои не следуют Аурил, некоторые из этих заклинаний могут быть доступными верующему Улуту или другим богам, таким как Силванус.

В других мирах вы можете предоставить эти заклинания через другого бога зимы или зимний культ бога погоды или природы. Как альтернатива, заклинания могут быть священными для живущих в тундре друидов, найдены в псалмах давно мёртвого бога или даже находиться в руках мага, пытающегося исследовать подобные арканские заклинания. Если вы назначите эти заклинания другим божествам, подумайте, не нужно ли что-то уточнить; например, топор льда можно назвать копьём льда, в соответствии с любимым оружием нового божества.

ДЛЯ ЖРЕЦОВ АУРИЛ

Аурил - непостоянная и злая богиня, в замороженном сердце которой нет даже намёка на тепло. Она призывает своих последователей покрыть землю снегом и выморозить всех до костей. Для этого она научила своих жрецов множеству заклинаний.

Несколько уникальны, некоторые напоминают известные заклинания друида и волшебника (с энергетическим типом, изменённым на холод), а другие напоминают неэлементарные заклинания с незначительными изменениями в описании.

Если МП позволит, жрецы Аурил также могут выбрать домен Погоды (из Божеств и Полубогов, страница 215) и/или домен Зимы из журнала Дракон №290, страница 50), вместо доменов Шторма и/или Воздуха.

Вот несколько примеров заклинаний, модифицированных для жрецов Аурил, чтобы придать кампании аутентичности:

Оригинал	Новое название	Уровень
Пылающие руки	Морозящие пальцы	Жрец 2
Охладить металл		Жрец 3
Огненный щит	Охлаждающий щит	Жрец 4
Конус холода		Жрец 6
Огненная ловушка	Ледяная ловушка	Жрец 3
Пламенный клинок	Морозный клинок	Жрец 3
Удар пламени	Удар холода	Жрец 5
Пылающая сфера	Холодная сфера	Жрец 3
Плоть в камень	Плоть в лёд	Жрец 7
Ледяной шторм		Жрец 5
Полярный луч		Жрец 9
Замораживающий луч		Жрец 1
Шокирующий захват	Рука холода	Жрец 2
Подобие		Жрец 8
Снежная буря		Жрец 4
Камень в плоть	Лёд в плоть	Жрец 7
Стена льда		Жрец 5

ванная перчатка +1 наносит нормальный ущерб для размера заклинателя плюс 1 пункт урона холодом. Снижение повреждений может применяться к урону ледяной перчатки, но оно не затрагивает урон холодом. Если заклинатель переносит какое-либо количество урона от огня, ледяная перчатка тает и заклинание заканчивается.

Обратите внимание на то, что эффект этого заклинания предваряет использование одной руки для соматических компонентов других заклинаний (то есть, если другая рука заклинателя свободна, он может творить такие заклинания), и может затруднить или вообще сделать невозможными другие задачи, требующие двух рук, такие как взбирание.

Снегоступы

Превращение

Уровень: Жрец 1, Друид 0, Рейнджер 1

Компоненты: В, С

Время активации: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Касаемое существо

Длительность: 1 час/уровень (П)

Спасброски: Воля нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: да (безвредно)

Затронутое существо может без проблем передвигаться по льду, не снижая скорости. Оно получает +5 бонус к любой проверке Баланса или спасброску Рефлекса, сделанными, чтобы идти по льду и снегу не поскользываясь и не падая, не проломить лед, по которому они идут, или не провалиться через растрескавшийся лёд. Кроме того, затронутые существа не оставляют на льду и в снегу след более чёткий, чем на твёрдой земле, поэтому идущие по их следу не получают бонусов за это. (См. Погоду на страницах 93-95 и Холодные Опасности на странице 302 Руководства мастера для получения дополнительной информации об эффектах погоды и льда.)

Снегоступы, массовое

Превращение

Уровень: Жрец 3, Друид 2, Рейнджер 3

Диапазон: Вблизи (25 футов + 5 футов (7.5 +1.5 метров, 5+1 клеток)/2 уровня)

Цель: Одно существо/уровень, два из которых не могут быть на расстоянии больше чем 30 футов (9 метров, 6 клеток)

Это заклинание функционирует как снегоступы, за исключением отмеченного выше.

