

МЫ
БЕЛЫХ
ДЯХОНА

МОЛИТВЫ

МОЛИТВЫ

Дополнение к ролевой системе

«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11

Вёрстка: NoNsense

СПИСОК МОЛИТВ

Малые молитвы (стр. 4)

Божья помощь
Освятить воду
Первая помощь
Пост
Слово крови
Снять усталость
Старые раны

Тайные молитвы (стр. 5)

Панацея
Регенерация
Мгновенное исцеление
Болезнь
Открытые раны
Немощь
Рассеянность
Безвольность
Страх
Обнаружение зла
Железная воля
Святость

Великие молитвы (стр. 8)

Воскрешение
Освобождение души
Буря хаоса
Остановка времени

Условные обозначения

- Мл** — умение «Молитвы»
Сщ — существо, объект заклинания — живое существо
Об — объект, объект заклинания — неодушевленный предмет
СР — сфера с радиусом таким-то
С — компонент молитвы, слова
М — компонент молитвы, материал
Цикл — время от заката до рассвета либо от рассвета до заката
Сразу — мгновенное действие
Жз — сфера Жизни
См — сфера Смерти
Хс — сфера Хаоса
Пр — сфера Порядка

Дополнительные правила

Ущерб. Ущерб от молитв модифицируется параметром брони в том случае, если молитва усиливает атаки обычным оружием или это прямо указано в описании молитвы.

Количество рук. Одна свободная рука необходима для прочтения молитв с компонентом «М».

Расстояния. Все расстояния указаны в ярдах, точнее — в количестве клеток на поле. Расстояние 0 означает, что объект заклинания должен находиться непосредственно в руках жреца, или что клетка жреца — центр области. В скобках указаны расстояния для применения малых молитв не-жрецами.

Время действия. Молитвы действуют либо сразу, непосредственно после прочтения, тотчас же прекращая свое

действие после окончания описанного эффекта, либо в течение цикла, т. е., например, вода сохраняет свою святость только до заката или рассвета независимо от того, были ли применены ее особые свойства.

Использование и доступность молитв. Малые молитвы могут быть известны персонажам любого класса в количестве Интеллект/2, при этом каждая молитва может быть произнесена единожды за цикл. Жрецу доступны все малые молитвы. Жрец может использовать каждую из молитв единожды за цикл применительно к одному и тому же объекту, но неограниченное количество раз в целом. Например, жрец может произнести «Страх» на каждого встреченного персонажа, но не может испугать одного и того же дважды за цикл.

Получение великих молитв. Жрец может знать только одну великую молитву, из выбранной сферы, другие три ему недоступны.

Сферы. Жрец может изучать молитвы той сферы, которой покровительствует его божество, и смежных с ней, противоположная сфера окажется недоступной. Для изучения молитв из смежных сфер используется полное значение Мл, но при их прочтении считается вдвое меньшим.



Малые молитвы

Божья помощь

Требования	—	Жрец обращается к божеству с просьбой о небольшой помощи. Первая атака, которую жрец будет предпринимать после прочтения молитвы, получает бонус +4. Первое, после молитвы, действие, требующее чека, получает бонус +2 к соответствующему параметру.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Освятить воду

Требования	—	Герой обращается к божеству с просьбой освятить Мл пинт воды (1 пинту для не-жреца), которая после этого обретает чудесные свойства. Пинта святой воды наносит нежити урон к6. Если герой выпьет пинту святой воды, то восстановит к6 обычных хитов.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	10 Мин	
Расстояние	Мл (3)	
Область	Об	
Компоненты	С	

Первая помощь

Требования	—	Раны существа, о котором упомянуто в молитве, заживают, приобретая свойства перевязанных.
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	Мл (1)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Пост

Требования	—	После произнесения молитвы жрец может обходиться без воды и пищи в течение цикла. После окончания действия молитвы герой теряет 1 ПД, который восстановится после 8 часов сна.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	10 Мин	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Слово крови

Требования	—	Первая атака, произведенная героем после прочтения молитвы, получает бонус к ущербу +3.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Снять усталость

Требования	—	Молитва удаляет 1 пункт усталости (возвращает 1 потерянных ПД).
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	Мл (1)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Старые раны

Требования	—	В результате молитвы раскрываются старые, уже зажившие раны и начинают кровоточить. Жертва получает ущерб 1 крит. хит (без крит. события).
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	Мл (5)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Майные молитвы

Панацея

Требования	Мл 5	Жрец исцеляет одну болезнь.
Действие	Сразу	
Сфера	Жз	
Скорость	1 час	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Регенерация

Требования	Мл 10
Действие	Сразу
Сфера	Жз
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва восстанавливает 1 хит в раунд, все раны, нанесенные до или во время действия молитвы, считаются перевязанными. Восстанавливает не более Мл хитов.

Мгновенное исцеление

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	Жз
Скорость	5 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва восстанавливает Мл обычных хитов существа или 1 критический хит.

Болезнь

Требования	Мл 5
Действие	Цикл
Сфера	См
Скорость	1 мин
Расстояние	1
Область	Сщ
Компоненты	С

Жрец насылает болезнь на существо.

Открытые раны

Требования	Мл 10
Действие	Сразу
Сфера	См
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва заставляет существо терять 1 хит в раунд, Теряется не более Мл хитов. Перевязывание не помогает остановить кровотечение.

Немощь

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	См
Скорость	5 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва отнимает Мл обычных хитов существа или 1 критический хит.

Рассеянность

Требования	Мл 5
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	6 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва вызывает у существа рассеянность внимания, из-за чего любой следующий чек или атаку существо проводит с штрафом равным Мл.

Безвольность

Требования	Мл 10
Действие	Цикл
Сфера	Хс
Скорость	8 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва уменьшает стойкость существа вдвое.

Страх

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Жертву молитвы поражает сильнейший страх. В течение раунда она не может атаковать, использовать атакующие заклинания и магические вещи, все умения получают штраф равный Мл.

Обнаружение зла

Требования	Мл 5	Произнося молитву, жрец чувствует присутствие существа или воздействия злой природы.
Действие	Сразу	
Сфера	Пр	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	Мл	
Область	—	
Компоненты	С	

Железная воля

Требования	Мл 10	Молитва увеличивает стойкость существа вдвое.
Действие	Цикл	
Сфера	Пр	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	Мл	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Святость

Требования	Мл 15	Молитва жреца распространяет вокруг ареол святости, в результате его Харизма в глазах всех, кто слышит молитву, получает бонус равный Мл.
Действие	Цикл	
Сфера	Пр	
Скорость	1 мин	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Великие молитвы

Воскрешение

Требования	Мл 20	Жрец может вернуть к жизни любое существо, имеющее душу, и чье тело находится в приемлемом состоянии. Если ритуал был прерван, возобновить его не представляется возможным. Материал — Камень Жизни.
Действие	Сразу	
Сфера	Жз	
Скорость	8 часов	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СМ	

Освобождение души

Требования	Мл 20
Действие	Цикл
Сфера	См
Скорость	10 мин
Расстояние	—
Область	Жрец
Компоненты	С

Молитва погружает жреца в кому, при этом его душа может свободно летать (ПД полета равны ПД жреца), видеть и слышать происходящее. Для души нет физических преград, хотя могут быть магические, она невидима простым взглядом. Душа может применять заклинания без компонентов, но не может производить физических действий. Она может вернуться в тело в любой момент в течение цикла, но возвращается в любом случае по окончании цикла. Душа может вселяться в тело другого спящего существа, если его уровень ниже уровня обладателя души, и оно проиграло встречный чек Вл/10.

Буря хаоса

Требования	Мл 20
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	1 раунд
Расстояние	Мл
Область	СР Мл
Компоненты	СМ

Молитва обрушивает всю мощь хаоса на область с непредсказуемым эффектом, для определения используется к20. Материал — Символ Безумия.

1-5 Всю область охватывает пламя, нанося к6 повреждений критическим хитам

5-10 В области появляются к10 произвольных агрессивных существ

11-15 Камнепад. Чек Уд/10, при провале существо получает к20 урона, броня снижает полученный ущерб

16-19 Внутреннее кровотечение. Все в области получают урон к12 критическим хитам, если не пройдут чек Зд/20

20 Великий рок. Все в области получают эффект критического промаха

Остановка времени

Требования	Мл 20
Действие	Сразу
Сфера	Пр
Скорость	1 раунд
Расстояние	0
Область	СР Мл
Компоненты	СМ

Молитва останавливает течение времени в области. Жрец остается вне времени и может потратить Мл ПД, затем ход времени восстанавливается. Материал — Древние Песочные Часы.