**Домен Добра** (Good) Предоставляемые Силы: вы посвятили свою жизнь и душу добру и непорочности. Прикосновение Добра (Зак), Touch of Good: вы можете прикоснуться к существу в качестве стандартного действия, предоставляя ему бонус святости к броскам атаки, проверкам умений, проверкам характеристик и спасброскам, равный половине от вашего уровня священника (минимум 1) на 1 раунд. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости. Святое Копье (Све), Holy Lance: на 8-ом уровне вы можете предать затронутому оружию особое оружейное качество святое на количество раундов, равное ½ от вашего уровня священника. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8-ом уровне, и один дополнительный раз за каждые четыре уровня после 8-ого. Доменные Заклинания: 1-ый — защита от зла, 2-ой — оружие-поборник (только доброе), 3-ий — магический круг против зла, 4-ый — святая кара, 5-ый — развеяние зла, 6- ой — барьер из клинков, 7-ой — святое слово, 8-ой — аура святости, 9-ый — призыв монстров IX (только доброе заклинание).

|  |
| --- |
| **Домен Лечения** (Нealing) Предоставляемые Силы: ваше прикосновение предотвращает боль и смерть, а ваша лечащая магия особенно существенна и сильна. Подавление Смерти (Зак), Rebuke Death: вы можете прикоснуться к существу в качестве стандартного действия, излечив его на 1к4 пунктов повреждения плюс 1 за каждые два ваших уровня священника. Вы можете использовать эту способность лишь на существе, чьи очки хитов опустились ниже 0. Вы можете использовать эту способность то количество раз в день, которое равно 3 + ваш модификатор Мудрости. Благословение Целителя (Све), Healer’s Blessing: на 6-ом уровне все ваши лечащие заклинания считаются усиленными, увеличивая количество исцеляемого повреждения наполовину (+50%). Это не применяется к повреждению, наносимому нежити лечащими заклинаниями. Это не складывается с метамагическим навыком Усиления Заклинаний. Доменные Заклинания: 1-ый — лечение легких ран, 2-ой — лечение средних ран, 3-ий — лечение тяжелых ран, 4-ый — лечение критических ран, 5-ый — дыхание жизни, 6-ой — исцеление, 7-ой — регенерация, 8-ой — множественное лечение критических ран, 9-ый — множественное исцеление. |

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА ЖРЕЦ, 0 КРУГ (МОЛИТВЫ) Благо: Дает 1 временный ПЗ. Божественное наставление: +1 к одной атаке, испытанию или проверке навыка. Кровотечение: Стабилизированное раненое существо начинает снова терять ПЗ.

Обнаружение магии: Позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете. Очищение еды и питья: Очищает 1 куб. фут/УЗ пищи или питья.

Первая помощь: Стабилизирует умирающего.

Починка: Устраняет мелкие поломки.

Свет: Заставляет предмет светиться с яркостью факела. Создание воды: Создает 2 галлона/УЗ чистой воды. Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям. Чтение магических текстов: Позволяет читать книги заклинаний и свитки. ЖРЕЦ, 1 КРУГ Благословение: Союзники получают +1 к атакам и испытаниям против ужаса. Волшебное оружие: Дает оружию бонус +1. Волшебный камень: Три камня получают +1 к атакам и наносят 1d6+1 урона. Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения. Защита от хаоса/зла/добра/принципиальности: +2 к КБ и испытаниям и особая защита от определенного мировоззрения. Зрение некроманта: Показывает, насколько близки к смерти существа в пределах 30 футов. Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1/УЗ (до +5). Милость божества: +1 к атакам и урону/3 УЗ. Нанесение легких ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 1d8 + 1/УЗ (макс. +5). Невидимость для нежити: Нежить не видит до 1 существа/УЗ. Непроглядный туман: Вас окружает туман. Обнаружение нежити: Позволяет обнаружить нежить в пределах 60 футов. Определение мировоззрения (хаос, зло, добро, принципиальность): Распознает существ, заклинания и предметы с определенным мировоззрением. Освящение воды (Р): Создает святую воду. Осквернение воды (Р): Создает нечестивую воду. Отповедь: Враги получают штраф –1 к атакам и испытаниям против ужаса. Погибель: Одно существо получает штраф –2 к атакам, урону, испытаниям и проверкам. Понимание языков: Позволяет вам понимать любые языки. Призыв чудовища I: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Приказ: Существо в течение 1 раунда выполняет ваш приказ. Убежище: Не позволяет нападать ни вам, никому другому на вас. Умиротворение: Избавляет от страха или дает +4 к испытаниям против ужаса одному существу и по одному существу/4 УЗ. Устрашение: Заставляет одно существо с 5 или меньше КЗ убегать в течение 1d4 раундов. Щит веры: +2 (отражения) или больше к КБ. Щит энтропии: Когда цель этого заклинания атакуют дистанционно, удар промахивается с вероятностью 20%. ЖРЕЦ, 2 КРУГ Бычья сила: +4 к Сил на 1 мин./УЗ. Восстановление, низшее: Убирает штрафы к характеристике или избавляет от 1d4 пунктов урона, нанесенного характеристике. Захватывающая речь: Завораживает всех в радиусе 100 футов + 10 футов/УЗ от вас. Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1/УЗ (макс. +5). Медвежья стойкость: +4 Вын на 1 мин./УЗ. Место истины: В заколдованной области становится сложно солгать. Нанесение серьезных ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 2d8 + 1/УЗ (макс. +10). Настройка оружия: Оружие становится добрым, злым, принципиальным или хаотичным. Обнаружение ловушек: Позволяет вам замечать ловушки, как если бы были плутом. Орлиное великолепие: +4 к Хар на 1 мин./УЗ. Освящение (Р): Наполняет область позитивной энергией, ослабляет нежить. Осквернение (Р): Наполняет область негативной энергией, усиливая нежить. Паралич (гуманоид): Парализует гуманоида на 1 раунд/УЗ. Погребальный звон: Добивает умирающего, давая вам 1d8 временных ПЗ, +2 к Сил и +1 УЗ. Помощь: +1 к атакам и испытаниям ужасом, 1d8 временных ПЗ +1/УЗ (макс. +10). Посмертный покой: Сберегает один труп от тления. Предвидение(Р) (Ф): Позволяет узнать, принесет ли некое действие пользу или вред. Призрачное оружие: Заставляет волшебное оружие атаковать само. Призыв чудовища II: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час/УЗ. Разбивающий звук: Создает вибрации, повреждающие предметы и кристаллических существ. Раскат грома: Наносит 1d8 урона звуком, может повергнуть в шок. Ремонт: Чинит сломанный предмет. Скрытое мировоззрение: Скрывает мировоззрение на 24 часа. Снятие паралича: Избавляет одно или несколько существ от паралича или замедления. Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин./УЗ. Состояние: Отслеживает состояние и местоположение союзников. Спокойствие: Успокаивает существ, снимает эмоциональные воздействия. Тишина: В области радиусом 20 футов не слышны звуки. Тьма: Создает сверхъестественную темноту радиусом 20 футов. Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом энергии. Щит для другого (Ф): Вы получаете половину урона, нанесенного товарищу, вместо него. 233 ЖРЕЦ, 3 КРУГ Болезнь: Заражает существо определенной болезнью. Вечный свет (Р): Создает постоянный холодный свет. Волшебное одеяние: Доспех или щит получают +1 (усиление)/4 УЗ. Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов. Дыхание под водой: Позволяет дышать под водой. Защита от стихии: Поглощает 12/УЗ пунктов урона от одной стихии. Исцеление от болезней: Исцеляет существо от всех болезней. Исцеление тяжелых ранений: Исцеляет 3d8 ПЗ + 1/УЗ (до +15). Кромешная тьма: Создает тьму радиусом 60 футов. Магический круг против хаоса/зла/добра/принципиальности: Аналог защиты от хаоса/зла/добра/принципиальности, но с радиусом 10 футов и на 10 мин./УЗ. Молебен: Дает союзникам +1 ко многим проверкам, врагам — штраф –1. Нанесение тяжелых ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 3d8 + 1/УЗ (макс. +15). Оживить мертвецов (Р): Превращает трупы в скелеты и зомби. Палящий свет: Луч, наносящий 1d8/2 УЗ урона (нежить получает больше урона). Поиск предмета: Указывает направление к предмету (конкретному или определенного типа). Преображение камня: Меняет форму камня. Призыв чудовища III: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Проклятие: –6 к одной характеристике или –4 к атакам, испытаниям и проверкам, или вероятность потери любого действия 50%. Разговор с мертвым: Заставляет труп ответить на 1 вопрос/2 УЗ. Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта. Рука помощи: Призрачная рука ведет существо к вам. Слепота/глухота: Жертва слепнет или глохнет. Слияние с камнем: Позволяет вам вместе со всем снаряжением войти в камень. Снятие проклятия: Избавляет от проклятия существо или предмет. Снятие слепоты/глухоты: Избавляет от обычной или магической слепоты либо глухоты. Создание еды и питья: Создает еду для троих человек (или одной лошади)/УЗ. Сокрытие предмета: Скрывает предмет от тайновидения. Стена ветра: Не пропускает стрелы, газы и мелких существ. Сторожевая печать (Р): Создает знак, наносящий вред проходящим через него. Сфера прозрения: Рассеивает невидимость в радиусе 5 футов/УЗ вокруг вас. Хождение по воде: Позволяет ходить по воде, как по суше. ЖРЕЦ, 4 КРУГ Барьер для вредителей: Не позволяет насекомым, паукам и прочим вредителям подходить к вам ближе 10 футов. Божественная мощь: Дает бонус к атакам и +1 ПЗ/УЗ. Власть над водой: Повышает или понижает уровень воды. Возвращение: Отправляет существо в его родной мир. Волшебное оружие, высшее: Дает оружию +1 (усиление)/4 УЗ (макс. +5). Восстановление (Р): Восстанавливает потерянные уровни и пункты характеристик. Выявление лжи: Раскрывает намеренную ложь. Гигантские насекомые: Делает гигантскими обычных многоножек, скорпионов или пауков. Десница закона: Наносит 1d8/2 УЗ урона и повергает в ступор хаотичных существ. Защита от смерти: Дает защиту от смертельных эффектов и негативной энергии. Исцеление критических ранений: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1/УЗ (до +20). Молот хаоса: Наносит 1d8/2 УЗ урона и замедляет принципиальных существ. Наделение чарами: Наделяет существо способностью колдовать. Нанесение критических ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 4d8 + 1/УЗ (макс. +20). Невосприимчивость к заклинаниям: Делает невосприимчивым к одному заклинанию/4 УЗ. Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию. Нечестивая погибель: Наносит 1d8/2 УЗ урона и дезориентирует добрых существ. Полиглот: Позволяет говорить на любых языках и понимать их. Послание: Мгновенно пересылает короткое сообщение. Потусторонний союзник, низший (Р): Обмен услугами с потусторонним существом до 6 КЗ. Призыв чудовища IV: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Прорицание (Р): Дает полезный совет. Пространственный якорь: Мешает перемещаться между планами. Свобода движений: Позволяет свободно двигаться, несмотря на помехи и затруднения. Священный гнев: Наносит 1d8/2 УЗ урона и ослепляет злых существ. Хождение по воздуху: Позволяет ходить по воздуху, как по земле (или лестнице с уклоном 45 градусов). Яд: Касание наносит урон 1d3 Вын/раунд в течение 6 раундов. 234 ЖРЕЦ, 5 КРУГ Божественное откровение (Р): Позволяет получить от божества короткий ответ (да или нет) на один вопрос/УЗ. Возвращение к жизни (Р): Оживляет умершего не более 1 дня/УЗ назад. Дыхание жизни: Восстанавливает 5d8 ПЗ + 1/УЗ и оживляет только что убитых. Истинное зрение (Р): Позволяет видеть все, что на самом деле происходит. Исцеление легких ранений, массовое: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1/УЗ одному существу/УЗ. Каменная стена: Создает каменную стену любой формы. Метка справедливости: Назначает действие, по совершении которого существо становится проклятым. Нанесение легких ранений, массовое: Наносит 1d8 + 1/УЗ урона одному существу/УЗ. Огненный столп: Поражает врагов божественным огнем (урон 1d6/УЗ). Планарный переход (Ф): Отправляет до 8 существ на другой план. Покаяние (Р) (Ф): Снимает с существа бремя грехов. Посвящение добру (Р): Делает место священным. Посвящение злуР: Делает место нечестивым. Праведная мощь: Увеличивает в размерах, давая преимущества в бою. Призыв ос: Вызывает тучу ос, нападающих на существ. Призыв чудовища V: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Приказ, высший: Аналог приказа, но действует на 1 существо/УЗ. Разрушение чар: Избавляет от очарования, превращения и проклятия. Разрушительное оружие: Позволяет оружию ближнего боя уничтожать нежить. Рассеивание хаоса/зла/добра/принципиальности: +4 КБ от атак определенных существ. Символ боли (Р): Создает знак, при срабатывании причиняющий боль всем вокруг. Символ сна (Р): Создает знак, при срабатывании усыпляющий всех вокруг. Сразить живого: Касание наносит урон 12d6 + 1 за уровень. Тайновидение (Ф): Позволяет следить за существом издалека. Устойчивость к магии: Дает УкМ 12 + уровень. ЖРЕЦ, 6 КРУГ Барьер для жизни: Создает сферу радиусом 10 футов, не впускающую живых существ. Бычья сила, массовая: Аналог бычьей силы, но действует на 1 цель/УЗ. Гейс/миссия: Аналог низшего гейса, но действует на любых существ. Запрет (Р): Препятствует перемещениям между планами, наносит урон существам, имеющим иное мировоззрение. Изгнание: Изгоняет 2 КЗ/УЗ потусторонних существ. Излечение: Восстанавливает 10 ПЗ/УЗ, лечит от недугов. Исцеление серьезных ранений, массовое: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1/УЗ одному существу/УЗ. Медвежья стойкость, массовая: Аналог медвежьей стойкости, но действует на 1 цель/УЗ. Нанесение серьезных ранений, массовое: Наносит 2d8 + 1/УЗ урона одному существу/УЗ. Оживить предметы: Заставляет предметы атаковать ваших врагов. Орлиное великолепие, массовое: Аналог орлиного великолепия, но действует на 1 цель/УЗ. Пир героев: Создает пищу для одного существа/УЗ, которая лечит и дает бонусы в бою. Повреждение: Наносит 10/УЗ урона. Поиск пути: Показывает самый прямой путь к цели. Потусторонний союзник (Р): Аналог низшего потустороннего союзника, но до 12 КЗ. Призыв чудовища VI: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Путешествие с ветром: Превращает вас со спутниками в облака, позволяя быстро передвигаться по воздуху. Рассеивание магии, высшее: Аналог рассеивания магии, но действует на несколько целей. Символ обольщения (Р): Создает знак, при срабатывании очаровывающий существ вокруг. Символ ужаса (Р): Создает знак, при срабатывании пугающий существ вокруг. Слово возвращения: Телепортирует вас в заранее выбранное место. Совиная мудрость, массовая: Аналог совиной мудрости, но действует на 1 цель/УЗ. Создание нежити (Р): Создает упырей, вурдалаков, мумий или моргов из останков. Стена лезвий: Создает стену лезвий, наносящую урон 1d6/УЗ. Сторожевая печать, высшая (Р): Аналог сторожевой печати, но наносит до 10d8 урона или сотворяет заклинание до 6 круга. Упокоение нежити (Р): Уничтожает 1d4 КЗ нежити/УЗ (до 20d4). ЖРЕЦ, 7 КРУГ Вердикт: Убивает, парализует, ошеломляет или оглушает непринципиальных существ. Воскрешение (Р): Воскрешает и восстанавливает умершего. Восстановление, высшее (Р): Аналог восстановления, но дополнительно восстанавливает все потери уровней и характеристик. Исцеление тяжелых ранений, массовое: Восстанавливает 3d8 ПЗ + 1/УЗ одному существу/УЗ. 235 Нанесение тяжелых ранений, массовое: Наносит 3d8 + 1/УЗ урона одному существу/УЗ. Отторжение (Ф): Не позволяет никому к вам приблизиться. Призыв чудовища VII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Пристанище (Р): Предмет перемещает своего владельца к вам. Регенерация: Отращивает существу потерянные конечности, а также восстанавливает 4d8 ПЗ+1/УЗ (макс. +35). Святое слово: Убивает, парализует, ослепляет или оглушает недобрых существ. Святотатство: Убивает, парализует, ослабляет или повергает в ступор незлых существ. Символ слабости (Р): Создает знак, при срабатывании ослабляющий всех вокруг. Символ шока (Р): Создает знак, при срабатывании повергающий в шок всех вокруг. Слово хаоса: Убивает, повергает в замешательство или шок либо оглушает нехаотичных существ. Тайновидение, высшее: Аналог тайновидения, но быстрее и дольше. Уничтожение (Ф): Убивает существо, уничтожает останки. Управление погодой: Меняет погоду в окрестностях. Эфирная прогулка: Делает вас эфирным на 1 раунд/УЗ. ЖРЕЦ, 8 КРУГ Аура святости (Ф): +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от злых заклинаний. Землетрясение: Земля в области радиусом 80 футов содрогается. Исцеление критических ранений, массовое: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1/УЗ одному существу/УЗ. Нанесение критических ранений, массовое: Наносит 4d8 + 1/УЗ урона одному существу/УЗ. Невосприимчивость к заклинаниям, высшая: Аналог невосприимчивости к заклинаниям, но до 8 круга. Нечестивая аура (Ф): +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от добрых заклинаний. Огненная буря: Наносит урон огнем 1d6/УЗ. Покров хаоса (Ф): +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от принципиальных заклинаний. Поле антимагии: Не позволяет магии работать в радиусе 10 футов от вас. Потусторонний союзник, высший (Р): Аналог низшего потустороннего союзника, но до 18 КЗ. Призыв чудовища VIII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Пространственная преграда: Препятствует телепортации и перемещениям между планами в течение 1 дня/УЗ. Символ смерти (Р): Создает знак, при срабатывании убивающий всех вокруг. Создание высшей нежити (Р): Создает теней, духов, призраков или пожирателей. Точный адрес: Определяет точное местонахождение существа или предмета. Щит закона (Ф): +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от хаотичных заклинаний. ЖРЕЦ, 9 КРУГ Астральная проекция (Р): Создает астральную проекцию вас и ваших спутников. Буря возмездия: Вызывает бурю из кислоты, молний и града. Вместилище для души (Ф): Ловит душу погибшего существа, предотвращая воскрешение. Врата (Р): Соединяет два плана для перемещения или призыва существ. Вытягивание жизни: Жертва получает 2d4 отрицательных уровня. Выход в Эфир: Позволяет вам со спутниками странствовать по Эфирному плану. Излечение, массовое: Аналог излечения, но для 1 существа/УЗ. Истинное воскрешение (Р): Аналог воскрешения, но не требует останков. Призыв чудовища IX: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне. Схлопывание: Наносит 10/УЗ урона одному существу/раунд. Чудо (Р): Просьба о божественном вмешательстве.