

Unearthed Arcana

Клирик: Божественные домены

На 1-м уровне, клирик выбирает себе один из доменов своего божества. Вот несколько новых вариантов доменов: Кузница, Смерть и Защита.

Домен горна

Боги горна – покровители ремесленников которые работают с металлом, от скромного сельского кузнеца обеспечивающего деревню подковами и плугами, до всемирно известного эльфийского оружейника, чьи мифриловые стрелы несут погибель демоническим лордам. Боги горна учат, что терпением и упорной работой, даже самый упрямый металл может быть преобразован из куска руды в произведение искусства. Жрецы таких богов путешествуют в поисках утерянных артефактов, освобождают шахты и что бы заполучить редкие материалы для создания магических предметов. Последователи Богов горна гордятся своей работой и с удовольствием создают и используют тяжелые латы и могущественное оружие для того что бы защищать себя.

Заклинания домена Горна

Уровень клирика	Заклинания (молитвы)
1	<i>Палящая кара, Щит</i>
3	<i>Раскалённый металл, Магическое оружие</i>
5	<i>Стихийное оружие, Защита от энергии</i>
7	<i>Изготовление, Огненная стена</i>
9	<i>Оживление вещей, Сотворение</i>

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжелыми доспехами.

Благословение Горна

На первом уровне вы получаете способность заряжать оружие или доспех магией. В конце длительного отдыха вы можете прикоснуться к одному немагическому доспеху или простому либо воинскому оружию. После этого до конца вашего следующего длительного отдыха объект к которому вы прикоснулись

становится магическим предметом с бонусом +1 КД если это доспех или +1 к атаке и урону если это оружие.

Используя это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Божественный канал: Благословение ремесленника

Начиная со 2-го уровня вы можете использовать заряд божественной энергии для того что бы создавать простые вещи.

Во время короткого отдыха вы можете провести ритуал, длящийся весь короткий отдых, в ходе которого вы создаёте предмет который хотя бы частично металлический.

Созданный предмет не может быть дороже 100 золотых монет, и как часть ритуала вы должны потратить металлы (монеты или другие металлические предметы) которые эквивалентны по стоимости создаваемому предмету. Этой способностью вы можете создать точную копию немагического предмета (как, например, ключ), если в ходе ритуала у вас есть оригинал.

Душа горна

С 6-го уровня вы получаете несколько особых способностей:

- +1 к КД когда на вас тяжелые или средние доспехи.
- Сопротивление к огню.
- Когда вы попадаете по контракту атакой, вы наносите дополнительный урон силовым полем, равный вашему уровню клирика.

Божественный удар

На 8-ом уровне, вы получаете способность наделять ваши удары силой пламени горна. Раз в ход когда вы попадаете по цели оружием, то можете нанести дополнительные 1d8 урона огнем этой цели. На 14-ом уровне дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Святой, рождённый в пламени Горна

На 17-ом уровне, с благословения божества, ваше единство с огнем и металлом становится настолько сильным, что вы получаете следующие способности:

- Иммуниет к огню.
- Когда на вас надета тяжелая броня вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Домен упокоения

Боги упокоения следят за границей между жизнью и смертью. Для этих божеств, смерть и посмертие – часть мироздания. Сопротивление смерти или нарушение покоя мертвых, для них, - ужасный грех. Такие Боги учат своих последователей уважать и почитать мёртвых. Их последователи всегда упокаивают нежить и беспокойных духов, где бы они их не встретили, а так же облегчают муки умирающих существ. Их силы также дают возможность предотвращать смерть, однако они не используют эту силу для продления жизни того, кто уже исчерпал свою смертную жизнь.

Заклинания домена Упокоения

Уровень клирика	Заклинания (молитвы)
1	<i>Порча, Псевдожизнь</i>
3	<i>Нетленные останки, Луч слабости</i>
5	<i>Возрождение, Прикосновение вампира</i>
7	<i>Усыхание, Защита от смерти</i>
9	<i>Преграда жизни, Оживление</i>

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжелыми доспехами.

Аура смертности

На 1-ом уровне вы получаете способность манипулировать энергией границы жизни и смерти. Когда вы используете заклинание, которое лечит существо, чьи очки здоровья равны нулю или меньше, заклинание автоматически становится максимизированным.

Также, если у вас есть заговор «Жалость к умирающим», вы можете использовать его бонусным действием.

Глаза Смерти

С первого уровня вы получаете способность чувствовать тех, чье существование является нарушением естественного цикла жизни и смерти. Потратив 1 минуту на медитацию вы получаете информацию о присутствии

нежити в радиусе одной мили от вас. Данная способность обеспечивает вас следующей информацией:

- Количество нежити в зоне.
- Их расположение.
- Тип существа которое имеет самый высокий уровень угрозы в зоне.

Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы использовать Глаза Смерти снова.

Божественный канал: Путь мёртвых

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать заряд божественной энергии для того, что бы сделать жизненную энергию другого существа уязвимой.

В качестве действия – коснитесь существа. В следующий раз когда это существо получит урон от заклинания или атаки (вашей или вашего союзника), считается, что оно уязвимо к этому типу урона. Если источник урона относится к нескольким типам – существо считается уязвимым к ним всем. Этот эффект применяется только к первому полученному существом урону и после этого действие способности заканчивается.

Если существо имеет сопротивление или иммунитет к этому типу урона – оно теряет их, но не получает уязвимость.

Страж порога Смерти

Начиная с 6-го уровня, вы получаете способность препятствовать приближению смерти. Реакцией на получение критического удара вами или вашим союзником, вы можете превратить критический удар в обычный. Таким образом все эффекты которые должны были сработать в следствии критического удара – не срабатывают.

Вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать эту способность вновь.

Божественный удар

На 8-ом уровне, вы получаете способность наделять ваши удары оружием божественной энергией. Раз в ход когда вы попадаете по цели оружием, вы можете нанести дополнительные 1d8 урона некротической энергией этой цели. На 14-ом уровне дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Хранитель душ

На 17-ом уровне вы получаете способность управлять границей между жизнью и смертью. Когда противник умирает на расстоянии до 30 футов от вас, вы или один из ваших союзников по вашему выбору восстанавливает очки здоровья равные количеству кубиков хитов погибшего противника.

Вы можете использовать эту способность не более одного раза за раунд, если вы не находитесь в состоянии небоеспособности.

Домен Защиты

Боги домена Защиты воодушевляют своих последователей защищать тех кто слаб, от тех кто силен. Последователи этих божеств обитают в деревнях и городах на границах диких земель, где они помогают организовывать оборону и сражаются со злом. Боги Защиты уверены в том что крепкий щит и прочный доспех – лучшая защита от зла, а на втором месте – кованная булава в сильной руке готовая ответить на любую атаку.

Заклинания домена Защиты

Уровень клирика	Заклинания (молитвы)
-----------------	----------------------

1	<i>Вызов на дуэль, Защита от добра и зла</i>
---	----------------------------------------------

3	<i>Подмога, Защита от яда</i>
---	-------------------------------

5	<i>Защита от энергии, Замедление</i>
---	--------------------------------------

7	<i>Страж веры, Отилюков упругий шар</i>
---	-----------------------------------------

9	<i>Преграда жизни, Силовая стена</i>
---	--------------------------------------

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжелыми доспехами.

Щит Верного

С 1-го уровня вы получаете способность защищать других от атак. Когда существо атакует цель на расстоянии 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху для этой атаки. Для этого вы должны видеть и атакующего и цель. По сути вы помещаете щит, оружие, руку или другую часть вашего тела между атакующим и целью.

Способность не может быть активирована когда цель атаки – вы.

Божественный канал:

Сверкающая защита

Начиная со 2-го уровня вы можете потратив заряд Божественного канала укрыть своих союзников сверкающей броней.

В качестве действия вы проецируете благословенную энергию на союзника в зоне вашей видимости, не далее, чем 30 футов от вас. Энергия окутывает союзника в течении минуты и если за это время он станет целью успешной атаки, атакующий получает 2d10 + ваш уровень клирика урона излучением. После первого срабатывания действие способности прекращается.

Благословенный целитель

Начиная с 6-го уровня заклинания лечения, которые вы накладываете на других, также лечат и вас. Когда вы творите заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, вы восстанавливаете себе число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Божественный удар

На 8-ом уровне, вы получаете способность наделять ваши удары божественной силой. Раз в ход, когда вы попадаете по цели, вы можете нанести дополнительные 1d8 урона излучением. На 14-ом уровне урон увеличивается до 2d8.

Несгибаемая Защита

На 17-ом уровне, вы получаете сопротивление к двум типам урона из следующего списка: *дробящий, некротический, колющий, излучение и рубящее*. По окончании короткого или длительного отдыха вы можете изменить тип сопротивления.

Действием вы можете передать сопротивление одному существу касанием. Существо владеет этим сопротивлением до того момента пока вы не завершите короткий или длительный отдых. Вы можете вернуть себе сопротивление бонусным действием.