**[Жрец [Cleric]](https://dnd.su/class/89-cleric/)**

## **I уровень**

**БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН**

*1-й уровень, умение жреца*

Выберите один домен, связанный с вашим божеством. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования «Божественного канала», когда вы получаете это умение на 2-м уровне, и дополнительные умения на 6-м, 8-м и 17-м уровнях.

**ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА**

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

**БОГ ЕСТЬ!!**

*1-й уровень, умение жреца*

Когда жрец теряет последнее социальное хп, он получает возможность сделать последнее действие, зависящее от домена, восстанавливая половину своего социального хп в случае, если это сняло последнее социальное хп атакуемого противника. После применения этого умения жрецу нужно совершить длительный отдых перед следующим применением.

## **II уровень**

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

2-й уровень, умение жреца

Вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: «Изгнание Нежити» и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете «Божественный канал», вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать «Божественный канал» снова. Некоторые эффекты «Божественного канала» требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6-го уровня вы можете использовать «Божественный канал» дважды перед отдыхом, а начиная с 18-го уровня вы можете использовать его три раза перед отдыхом: по окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

#### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую Нежить. Вся Нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон. Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. Действием существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

## **III уровень**

### ОБОСНОВАНИЕ УБЕЖДЕНИЙ

4-й уровень, умение жреца

Во время короткого или длинного отдыха вы можете связать убеждения любого количества существ, с которыми можете говорить со своим богом, в последствие вы можете вылечить существо во время социального боя на 1к8 соц. хп, вы может использовать это умение количество раз равное вашему модификатору Харизмы, но не меньше одного.

## **IV уровень**

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

4-й уровень, умение жреца

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять [черту](https://dnd.su/feats/).

## **V уровень**

### УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

5-й уровень, умение жреца

Когда Нежить проваливает спасбросок от вашего умения «Изгнание Нежити», существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает ½

## Божественные домены

В пантеоне все божества оказывают влияние на разные аспекты жизни смертных и цивилизации, называемые божественным доменом. Все домены, на которые оказывает влияние божество, называются его портфолио. Например, портфолио греческого бога Аполлона включает домены жизни, знания и света. Как жрец, вы выбираете один аспект из портфолио своего божества, которому вы придаёте особое значение, и вы получаете силы, предоставляемые этим доменом.

Ваш выбор может соответствовать определённому религиозному течению, посвящённому вашему божеству. Аполлон, например, был почитаем в одном регионе как Феб («сияющий»), что выделяет его влияние на домен света, в другом месте Аполлон почитался как Ацесиус («исцеляющий»), что подчёркивает его связь с доменом жизни. Кроме того, ваш выбор домена может быть просто вопросом личных предпочтений, аспектом божества, который больше всего близок вам. Описание каждого домена приводит примеры божеств, имеющих влияние в этом домене. В описание включены боги из мира Забытых Королевств, Серого Ястреба, Саги о Копье и Эберрона, а также кельтского, греческого, норвежского и египетского древних пантеонов.

## Домен бури

Боги, чьи портфолио включают домен бури — в том числе Талос, Амберли, Корд, Зебоим, Поглотитель, Зевс и Тор — правят бурями, морями и небесами. Среди них боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня и насилия, физической силы и бесстрашия. В некоторых пантеонах боги этого домена правят другими божествами, и известны скорым судом, заканчивающимся ударом молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена являются божествами океана и покровителями моряков. Боги бури отправляют своих жрецов внушать страх простым смертным, либо наставляя людей на праведный путь, либо заставляя их приносить жертвы, чтобы избежать божественного гнева.

#### заклинания домена бури

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*волна грома [thunderwave]*](https://dnd.su/spells/25-thunderwave/), [*туманное облако [fog cloud]*](https://dnd.su/spells/351-fog_cloud/) |
| 3 | [*дребезги [shatter]*](https://dnd.su/spells/62-shatter/), [*порыв ветра [gust of wind]*](https://dnd.su/spells/255-gust_of_wind/) |
| 5 | [*метель [sleet storm]*](https://dnd.su/spells/162-sleet_storm/), [*призыв молнии [call lightning]*](https://dnd.su/spells/272-call_lightning/) |
| 7 | [*власть над водами [control water]*](https://dnd.su/spells/21-control_water/), [*град [ice storm]*](https://dnd.su/spells/49-ice_storm/) |
| 9 | [*нашествие насекомых [insect plague]*](https://dnd.su/spells/180-insect_plague/), [*разрушительная волна [destructive wave]*](https://dnd.su/spells/296-destructive_wave/) |

### БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

1-й уровень, умение домена бури

Вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

### ГНЕВ БУРИ

1-й уровень, умение домена бури

Вы можете громогласно покарать атакующих. Если существо в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть, успешно попадает по вам атакой, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Ловкости. Существо получает 2к8 урона звуком или электричеством (по вашему выбору), если провалит спасбросок, и половину этого урона если преуспеет. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда заканчиваете продолжительный отдых.

**БОГ ЕСТЬ: ОН ГРОМОГЛАСЕН**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы можете использовать ячейку первого уровня, чтобы создать небольшую стену молний между вами и противником, совершая атаку запугиванием с преимуществом, на которую распространяется ваша специализация и которая наносит 1к10E- урона.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ ГНЕВ

2-й уровень, умение домена бури

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы овладеть могуществом бури с необузданной свирепостью.

Когда вы совершаете бросок урона звуком или электричеством, вы можете использовать «Божественный канал», чтобы нанести максимальный урон вместо броска.

Вы также можете использовать это умение, чтобы волной грома от ваших слов лишить врага следующего хода во время социального боя.

## Домен войны

Война имеет много проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть отчаянной и ужасающей, с проявлениями жестокости и трусости, затмевающими примеры мастерства и бесстрашия. В любом случае, боги войны следят за воинами и вознаграждают за великие свершения. Жрецы таких богов отличаются в битве, вдохновляя остальных сражаться или призывая к насилию в своих молитвах. Среди богов войны есть чемпионы чести и рыцарства (такие как Торм, Хиронеус и Кири-Джолит), а также боги разрушения и мародёрства (такие как Эритнул, Ярость, Груумш и Арес) и боги завоеваний и покорения (такие как Бэйн, Хекстор и Маглубиет). Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральную позицию, содействуя войне во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

#### заклинания домена войны

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*божественное благоволение [divine favor]*](https://dnd.su/spells/10-divine_favor/), [*щит веры [shield of faith]*](https://dnd.su/spells/69-shield_of_faith/) |
| 3 | [*божественное оружие [spiritual weapon]*](https://dnd.su/spells/11-spiritual_weapon/), [*магическое оружие [magic weapon]*](https://dnd.su/spells/153-magic_weapon/) |
| 5 | [*духовные стражи [spirit guardians]*](https://dnd.su/spells/75-spirit_guardians/), [*мантия крестоносца [crusader’s mantle]*](https://dnd.su/spells/156-crusader_s_mantle/) |
| 7 | [*каменная кожа [stoneskin]*](https://dnd.su/spells/129-stoneskin/), [*свобода перемещения [freedom of movement]*](https://dnd.su/spells/308-freedom_of_movement/) |
| 9 | [*небесный огонь [flame strike]*](https://dnd.su/spells/181-flame_strike/), [*удержание чудовища [hold monster]*](https://dnd.su/spells/110-hold_monster/) |

### БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

1-й уровень, умение домена войны

Вы получаете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

### БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК

1-й уровень, умение домена войны

Ваш бог наделяет вас воодушевлением, когда вы вступаете в битву. Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

**БОГ ЕСТЬ: ОН МЕНЯ СПАС**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы можете показать свой боевой шрам, чтобы провести атаку убеждением на которую распространяется ваша специализация, нанося 1к12L урона.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НАПРАВЛЕННЫЙ УДАР

2-й уровень, умение домена войны

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы нанести удар со сверхъестественной точностью. Когда вы совершаете бросок атаки, вы можете использовать «Божественный канал», чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЛИК ВОЙНЫ

2-й уровень, умение домена войны

В социальном бою вы можете использовать «Божественный канал», чтобы показать врагу истинный лик войны, после этого, противник пропускает свой следующий ход.

## Домен жизни

Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает жизнь. Боги жизни способствуют жизнеспособности и здоровью, исцеляя больных и раненых, заботясь о нуждающихся, и отгоняя нежить и силы смерти. Почти любое не злое божество может претендовать на влияние в этом домене, особенно божества земледелия (такие как Чонтиа, Аравай и Деметра), боги солнца (такие как Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления и выносливости (такие как Ильматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и боги домашнего очага и общин (такие как Гестия, Хатор и Болдрей).

#### заклинания домена жизни

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*благословение [bless]*](https://dnd.su/spells/9-bless/), [*лечение ран [cure wounds]*](https://dnd.su/spells/145-cure_wounds/) |
| 3 | [*божественное оружие [spiritual weapon]*](https://dnd.su/spells/11-spiritual_weapon/), [*малое восстановление [lesser restoration]*](https://dnd.su/spells/155-lesser_restoration/) |
| 5 | [*возрождение [revivify]*](https://dnd.su/spells/24-revivify/), [*маяк надежды [beacon of hope]*](https://dnd.su/spells/158-beacon_of_hope/) |
| 7 | [*защита от смерти [death ward]*](https://dnd.su/spells/104-death_ward/), [*страж веры [guardian of faith]*](https://dnd.su/spells/340-guardian_of_faith/) |
| 9 | [*множественное лечение ран [mass cure wounds]*](https://dnd.su/spells/171-mass_cure_wounds/), [*оживление [raise dead]*](https://dnd.su/spells/208-raise_dead/) |

### БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

1-й уровень, умение домена жизни

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

### ПОБОРНИК ЖИЗНИ

1-й уровень, умение домена жизни

Ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание? 1-го уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

**БОГ ЕСТЬ: Я ПРИНИМАЮ УЧАСТЬ**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы уходите из разговора с улыбкой, обескураживая противников и вдохновляя союзников. Вы можете потратить ячейку первого уровня, если вы это сделали, противники получает помеху на атаки до окончания полного круга инициативы, все союзники, связанные обоснованием убеждений, вылечивают 1к8 социального хп.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

2-й уровень, умение домена жизни

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы лечить тяжёлые ранения. Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на Нежити и Конструктах.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

2-й уровень, умение домена жизни

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы предотвратить эмоциональные воздействия противника. Вы можете выбрать количество существ, равное вашему уровню жреца, чтобы запретить им использовать атаки, наносящие E- урон и уменьшить вдвое урон от E+ атак.

## Домен знаний

Боги знаний — в том числе Огма, Боккоб, Гилеан, Ауреон и Тот — ценят образованность и понимание прежде всего. Некоторые учат собирать знания и делать их доступными в библиотеках и университетах, или развивать практические знания ремёсел и изобретений. Некоторые божества копят знания и хранят их в тайне для себя. А некоторые обещают своим последователям, что они получат огромную власть, если раскроют тайны мультивселенной. Последователи этих богов изучают эзотерические знания, собирают старые фолианты, исследуют тайные уголки земли, и изучают всё, что смогут. Некоторые боги развивают практические знания ремесла и изобретения, в том числе боги-кузнецы Гонд, Реоркс, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

#### заклинания домена знаний

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*опознание [identify]*](https://dnd.su/spells/210-identify/), [*приказ [command]*](https://dnd.su/spells/276-command/) |
| 3 | [*внушение [suggestion]*](https://dnd.su/spells/23-suggestion/), [*гадание [augury]*](https://dnd.su/spells/40-augury/) |
| 5 | [*необнаружимость [nondetection]*](https://dnd.su/spells/185-nondetection/), [*разговор с мёртвыми [speak with dead]*](https://dnd.su/spells/293-speak_with_dead/) |
| 7 | [*магический глаз [arcane eye]*](https://dnd.su/spells/151-arcane_eye/), [*смятение [confusion]*](https://dnd.su/spells/325-confusion/) |
| 9 | [*знание легенд [legend lore]*](https://dnd.su/spells/115-legend_lore/), [*наблюдение [scrying]*](https://dnd.su/spells/176-scrying/) |

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗНАНИЙ

1-й уровень, умение домена знаний

Вы можете выучить два языка на свой выбор. Вы также получаете владение двумя навыками из следующего списка: История, Магия, Природа, Религия.

Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании выбранных навыков.

**БОГ ЕСТЬ: ОН ЗНАЕТ ВСЁ**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы узнаёте довольно интересную информацию о собеседнике. Вы можете провести атаку убеждением, наносящую 1к20L урона, если она не наносит фатальный урон противнику, противник восстанавливает весь нанесённый урон.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЗНАНИЯ ВЕКОВ

2-й уровень, умение домена знаний

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы получить доступ к источнику знаний. Вы действием выбираете навык или инструмент. На 10 минут вы осваиваете владение выбранным навыком или инструментом. Альтернативно вы можете мгновенно получить определённые знания, если у вас есть их источник (свиток, библиотека) вплоть до одного книжного шкафа. Используя это умения вы можете получить не более эквивалента 10стр. знаний.

## Домен обмана

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидаммара, Странник, Гарл Златоблеск и Локи — интриганы и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку среди богов и смертных. Это покровители воров, негодяев, азартных игроков, мятежников и освободителей. Их жрецы представляют разрушительные силы мира, пронзающие гордость, высмеивающие тиранов, крадущие у богатых, освобождающие пленных и попирающие бессмысленные традиции. Прямому противостоянию они предпочитают уловки, проделки, обман и воровство.

#### заклинания домена обмана

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*маскировка [disguise self]*](https://dnd.su/spells/157-disguise_self/), [*очарование личности [charm person]*](https://dnd.su/spells/221-charm_person/) |
| 3 | [*бесследное передвижение [pass without trace]*](https://dnd.su/spells/8-pass_without_trace/), [*отражения [mirror image]*](https://dnd.su/spells/218-mirror_image/) |
| 5 | [*мерцание [blink]*](https://dnd.su/spells/161-blink/), [*рассеивание магии [dispel magic]*](https://dnd.su/spells/301-dispel_magic/) |
| 7 | [*переносящая дверь [dimension door]*](https://dnd.su/spells/228-dimension_door/), [*превращение [polymorph]*](https://dnd.su/spells/260-polymorph/) |
| 9 | [*изменение памяти [modify memory]*](https://dnd.su/spells/119-modify_memory/), [*подчинение личности [dominate person]*](https://dnd.su/spells/240-dominate_person/) |

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОБМАНЩИКА

1-й уровень, умение домена обмана

Вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или пока вы не используете это умение снова.

**БОГ ЕСТЬ: нет… всё же есть**

*1-й уровень, умение жреца*

Вместо ухода в депрессию вы только притворяетесь и в любой момент можете снова вернутся в бой.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ДВУЛИЧНОСТЬ

2-й уровень, умение домена обмана

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы создать иллюзорную копию себя.

Вы действием создаёте идеальную иллюзию себя, которая существует в течение 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Иллюзия появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в пространство, которое вы можете видеть, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 футов от вас. На протяжении действия умения вы можете накладывать заклинания, как если бы вы находились в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства. Кроме того, когда и вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, вы совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом, так как иллюзия отвлекает его. Это распространяется и на социальный бой.

## Домен природы

Боги природы столь же разнообразны, как и сама дикая природа, от непостижимых богов глубоких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) до дружелюбных божеств, отождествляемых с родниками и рощами (таких как Эльдат). Друиды, почитающие природу в целом, могут служить одному из этих божеств, практикуя таинственные обряды и читая почти забытые молитвы на собственном тайном языке. Но многие из этих богов имеют также жрецов, героев, которые выполняют более активную роль в продвижении интересов конкретного бога природы. Эти жрецы могут охотиться на злых чудовищ, портящих лесные угодья, благословлять урожай верующих, или иссушать посевы тех, кто прогневал их богов.

#### заклинания домена природы

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*дружба с животными [animal friendship]*](https://dnd.su/spells/72-animal_friendship/), [*разговор с животными [speak with animals]*](https://dnd.su/spells/292-speak_with_animals/) |
| 3 | [*дубовая кора [barkskin]*](https://dnd.su/spells/74-barkskin/), [*шипы [spike growth]*](https://dnd.su/spells/77-spike_growth/) |
| 5 | [*рост растений [plant growth]*](https://dnd.su/spells/304-plant_growth/), [*стена ветров [wind wall]*](https://dnd.su/spells/337-wind_wall/) |
| 7 | [*подчинение зверя [dominate beast]*](https://dnd.su/spells/239-dominate_beast/), [*цепкая лоза [grasping vine]*](https://dnd.su/spells/85-grasping_vine/) |
| 9 | [*древесный путь [tree stride]*](https://dnd.su/spells/65-tree_stride/), [*нашествие насекомых [insect plague]*](https://dnd.su/spells/180-insect_plague/) |

### ПОСЛУШНИК ПРИРОДЫ

1-й уровень, умение домена природы

Вы изучаете один [*заговор друида*](https://dnd.su/spells/?search=&level=0&class=22) на свой выбор. Этот заговор считается заговором жреца для вас, но он не учитывается в общем количестве известных вам заговоров жреца. Вы также получаете владение одним из следующих навыков: Выживание, Природа, Уход за животными.

### БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

1-й уровень, умение домена природы

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

**БОГ ЕСТЬ: МЫ ЕГО ДЕТИ**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы можете потратить ячейку 1го уровня, чтобы заставить природу помочь вам. Если вы это сделаете не опасные существа (пауки меньшие 5 дюймов, птицы меньшие белоголового орлана и подобные) в пределах 120 футов подтверждают вашу позицию, противник должен совершить спасбросок мудрости, провал которого приводит к вылечиванию вами последнего прошедшего по вам урона.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОЧАРОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ

2-й уровень, умение домена природы

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы очаровать животных и растения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и называете имя своего божества. Все Звери и Растения, которые могут видеть вас, и находятся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалит спасбросок, оно становится очарованным вами на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо очаровано, оно дружелюбно к вам и другим существам, которых вы укажете.

## Домен света

Боги света — в том числе Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряное Пламя, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти — представляют идеалы возрождения и обновления, истины, бдительности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов сами изображаются как солнце или возничий, ведущий солнце через небо. Другие — как неутомимые часовые, чьи глаза пронзают любую тень и видят любой обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это средство совершенствования души. Жрецы бога света — просветлённые души, исполненные сиянием и силой проницательности своего божества, отгоняющие прочь ложь и испепеляющие тьму.

#### заклинания домена света

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень жреца** | **Заклинания** |
| 1 | [*огненные ладони [burning hands]*](https://dnd.su/spells/203-burning_hands/), [*огонь фей [faerie fire]*](https://dnd.su/spells/207-faerie_fire/) |
| 3 | [*палящий луч [scorching ray]*](https://dnd.su/spells/225-scorching_ray/), [*пылающий шар [flaming sphere]*](https://dnd.su/spells/289-flaming_sphere/) |
| 5 | [*дневной свет [daylight]*](https://dnd.su/spells/58-daylight/), [*огненный шар [fireball]*](https://dnd.su/spells/205-fireball/) |
| 7 | [*огненная стена [wall of fire]*](https://dnd.su/spells/202-wall_of_fire/), [*страж веры [guardian of faith]*](https://dnd.su/spells/340-guardian_of_faith/) |
| 9 | [*наблюдение [scrying]*](https://dnd.su/spells/176-scrying/), [*небесный огонь [flame strike]*](https://dnd.su/spells/181-flame_strike/) |

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

1-й уровень, умение домена света

Вы изучаете заговор [*свет [light]*](https://dnd.su/spells/307-light/), если еще не имели его раньше. Этот заговор не учитывается в количестве известных вам заговоров жреца.

**БОГ ЕСТЬ: ОН СВЕТ В НАС**

*1-й уровень, умение жреца*

Вы можете потратить ячейку первого уровня, чтобы нанести противнику 1к8E+ урона.

### ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА

1-й уровень, умение домена света

Вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вас атакует существо, которое вы видите в пределах 30 футов, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промажет. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СИЯНИЕ РАССВЕТА

2-й уровень, умение домена света

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы призывать солнечный свет, прогоняющий тьму и причиняющий урон излучением врагам.

Вы действием демонстрируете свой священный символ, и вся магическая тьма в пределах 30 футов от вас рассеивается. Кроме того, все враждебные существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон излучением, равный 2к10 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ТОЛЬКО СВЕТЛЫЕ МЫСЛИ

2-й уровень, умение домена света

Вы выбираете врага и заполняете его голову светлыми мыслями, он получает помеху на социальные атаки на количество ходов, равное вашему уровню жреца.