**[Паладин [Paladin]](https://dnd.su/class/94-paladin/)**

## **УРОВЕНЬ I**

**БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО**

*1-й уровень, умение паладина*

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех Исчадий, Небожителей и Нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете вид (Исчадие, Небожитель, Нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием [*святилище [hallow]*](https://dnd.su/spells/310-hallow/).

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

### НАЛОЖЕНИЕ РУК

1-й уровень, умение паладина

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием «Наложения рук», тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на Нежить и Конструктов.

## **УРОВЕНЬ II**

### Боевой стиль

2-й уровень, умение паладина

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать еще один стиль.

#### Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием. Если у вас есть этот бонус, вы можете реакцией сделать эффектный взмах, добавив его к социальной атаке союзника.

#### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит. Вы также реакцией можете лязгнуть вашей экипировкой, создав такой же эффект в социальном бою.

#### Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД. Ваши доспехи также добавляют +1 соц. КД вашим союзникам.

#### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное». Имея это преимущество вы можете реакцией после броска урона союзника привлечь внимание к своей угрожающей персоне, перебросив «1» и «2» на костях урона союзника.

### БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

2-й уровень, умение паладина

Если вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинаний любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1-го уровня и ещё 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого до максимума в 5к8. Если цель — Нежить или Исчадие, урон увеличивается на 1к8 с максимумом 6к8. Реакцией при атаке союзника вы можете сплести вашу магию со словами союзника, передав этот эффект социальной атаке союзника.

## **УРОВЕНЬ III**

### БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

3-й уровень, умение паладина

Божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

### ПРАВЕДНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

3-й уровень, *опциональное* умение паладина

Вы можете использовать «[Божественный канал](https://dnd.su/class/94-paladin/#channel-divinity)», чтобы подпитать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаете одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не превышает половины вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать это умение количество раз, зависящее от уровня в этом классе: один раз на 3-м уровне, два раза на 7-м уровне, три раза на 15-м уровне. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

### СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА

3-й уровень, умение паладина

Вы даёте клятву, навсегда связывающую вас как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Все клятвы подробно рассмотрены [ниже](https://dnd.su/class/94-paladin/#sacred-oaths). Ваш выбор предоставляет вам умения на 3-м, 7-м, 15-м и 20-м уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения «Божественного канала».

#### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитываются в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день. Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

#### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант «Божественного канала», предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш «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 паладина.

## **УРОВЕНЬ IV**

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

4-й уровень, умение паладина

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/).

### УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ВОИНА

4-й уровень, *опциональное* умение паладина

Каждый раз, когда вы достигаете определённого уровня в этом классе, и получаете умение «[Увеличение характеристик](https://dnd.su/class/94-paladin/#feature.asi)», вы можете заменить известный вам боевой стиль на другой, доступный паладину. Эта замена отражает смену направления вашего развития в боевых практиках.

## **УРОВЕНЬ V**

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

5-й уровень, умение паладина

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. После использования первой за раунд реакции в социальном бою, вы можете совершить ещё одну реакцию.

# **СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА**

## Клятва преданности

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

### ДОГМАТЫ ПРЕДАННОСТИ

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

**Честность.** Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.

**Отвага.** Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.

**Сострадание.**Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

**Честь.** Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.

**Долг.** Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

3-й уровень, умение клятвы преданности

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ПРЕДАННОСТИ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень паладина** | **Заклинания** |
| 3 | [*защита от зла и добра [protection from evil and good]*](https://dnd.su/spells/99-protection_from_evil_and_good/), [*убежище [sanctuary]*](https://dnd.su/spells/354-sanctuary/) |
| 5 | [*малое восстановление [lesser restoration]*](https://dnd.su/spells/155-lesser_restoration/), [*область истины [zone of truth]*](https://dnd.su/spells/192-zone_of_truth/) |
| 9 | [*маяк надежды [beacon of hope]*](https://dnd.su/spells/158-beacon_of_hope/), [*рассеивание магии [dispel magic]*](https://dnd.su/spells/301-dispel_magic/) |
| 13 | [*свобода перемещения [freedom of movement]*](https://dnd.su/spells/308-freedom_of_movement/), [*страж веры [guardian of faith]*](https://dnd.su/spells/340-guardian_of_faith/) |
| 17 | [*небесный огонь [flame strike]*](https://dnd.su/spells/181-flame_strike/), [*общение [commune]*](https://dnd.su/spells/198-commune/) |

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

3-й уровень, умение клятвы преданности

Когда вы даёте эту клятву, вы получаете следующие два варианта использования «Божественного канала».

***Священное оружие.*** Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя «Божественный канал». На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах еще 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным в течение этого времени. Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается. Ваше священное оружие убеждает врагов в честности ваших союзников, вы можете использовать действие, чтобы поручится за союзника, добавив свой модификатор харизмы к его атакам до конца боя или эффекта священного оружия.

**Изгнать нечистого.** Вы действием показываете свой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей Исчадия и Нежить, используя «Божественный канал». Все Исчадия и Нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

## Клятва древних

Клятва Древних так же стара, как раса эльфов и ритуалы друидов. Иногда называемые фейскими рыцарями, зелёными рыцарями, или рогатыми рыцарями, паладины, которые дали эту клятву, связывают свою судьбу со стороной света в мировой борьбе против тьмы, потому что они любят красивые и животворные вещи в мире, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и справедливости. Они украшают свои доспехи и одежду изображениями растительности, рогов и цветов, чтобы отразить свою приверженность сохранению в мире света и жизни.

### ДОГМАТЫ ДРЕВНИХ

Догматы клятвы Древних сохранялись в течение бессчётных веков. Эта клятва подчёркивает главенство принципов добра над проблемами порядка или хаоса. Её основные четыре принципа просты:

**Разожги свет.** Делами милосердия, доброты и прощения разжигай свет надежды в мире, повергая ниц отчаяние.

**Сохраняй свет.** Там, где есть добро, красота, любовь и смех в мире, стой против бесчестья, чтобы побороть его. Там, где процветает жизнь, стой против сил, что хотят погубить её.

**Храни свет в себе.** Восторгайся песней и смехом, красотой и искусством. Если позволишь свету умереть в своём сердце, то не сможешь сохранить его в мире.

**Будь светом.** Будь маяком великолепия для тех, кто живёт в отчаянии. Пусть свет твоей отваги и мужества сияет в твоих делах.

### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

3-й уровень, умение клятвы древних

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ДРЕВНИХ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень паладина** | **Заклинания** |
| 3 | [*опутывающий удар [ensnaring strike]*](https://dnd.su/spells/212-ensnaring_strike/), [*разговор с животными [speak with animals]*](https://dnd.su/spells/292-speak_with_animals/) |
| 5 | [*лунный луч [moonbeam]*](https://dnd.su/spells/146-moonbeam/), [*туманный шаг [misty step]*](https://dnd.su/spells/352-misty_step/) |
| 9 | [*защита от энергии [protection from energy]*](https://dnd.su/spells/106-protection_from_energy/)**,**[*рост растений [plant growth]*](https://dnd.su/spells/304-plant_growth/) |
| 13 | [*град [ice storm]*](https://dnd.su/spells/49-ice_storm/), [*каменная кожа [stoneskin]*](https://dnd.su/spells/129-stoneskin/) |
| 17 | [*древесный путь [tree stride]*](https://dnd.su/spells/65-tree_stride/), [*общение с природой [commune with nature]*](https://dnd.su/spells/199-commune_with_nature/) |

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

3-й уровень, умение клятвы древних

Когда вы даёте эту клятву, вы получаете следующие два варианта использования «[Божественного канала](https://dnd.su/class/94-paladin/#channel-divinity)».

**Гнев природы.** Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы призвать первородные силы для опутывания врага. Вы можете действием опутать призрачными лозами существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас. Это существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по своему выбору), иначе оно станет опутанным. Опутанное лозами существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха оно освобождается, а лозы исчезают. Альтернативно вы можете набросить призрачную лозу на род существа, препятствуя его социальным атакам.

***Изгнать неверного.*** Вы можете использовать «Божественный канал» для произнесения древних слов, причиняющих боль Феям и Исчадиям, когда они слышат их. Вы действием демонстрируете свой священный символ и все Феи и Исчадия в пределах 30 футов от вас, слышащие вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалив его, существо изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Если истинная форма существа скрыта иллюзией, изменением облика, или другим эффектом, скрывающим её, то она раскрывается, когда существо изгоняется.

## Клятва мести

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

### ДОГМАТЫ МЕСТИ

Догматы клятвы мести разнятся от паладина к паладину, но все принципы сводятся к наказанию преступников, любой ценой. Паладины, отстаивающие эти принципы, готовы пожертвовать даже собственной праведностью, чтобы совершить правосудие над теми, кто творит зло, и такие паладины часто нейтральны или законно-нейтральны. Основные принципы догматов жестоки, но просты:

**Сражайся с большим злом.** При выборе между борьбой с заклятыми врагами и боем с меньшим злом, я выбираю большее зло.

**Не щадить зло.** Обычные враги могут рассчитывать на пощаду, но только не мои заклятые враги.

**Любой ценой.** Мои угрызения совести не могут встать на пути истребления моих врагов.

**Возмещение.** Если мои враги сеют разруху в мире, то это потому, что мне не удалось их остановить. Я должен помочь тем, кто пострадал от их злодеяний.

### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ

3-й уровень, умение клятвы мести

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ МЕСТИ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень паладина** | **Заклинания** |
| 3 | [*метка охотника [hunter’s mark]*](https://dnd.su/spells/164-hunter_s_mark/), [*порча [bane]*](https://dnd.su/spells/254-bane/) |
| 5 | [*туманный шаг [misty step]*](https://dnd.su/spells/352-misty_step/), [*удержание личности [hold person]*](https://dnd.su/spells/356-hold_person/) |
| 9 | [*защита от энергии [protection from energy]*](https://dnd.su/spells/106-protection_from_energy/), [*ускорение [haste]*](https://dnd.su/spells/100-haste/) |
| 13 | [*изгнание [banishment]*](https://dnd.su/spells/116-banishment/), [*переносящая дверь [dimension door]*](https://dnd.su/spells/228-dimension_door/) |
| 17 | [*наблюдение [scrying]*](https://dnd.su/spells/176-scrying/), [*удержание чудовища [hold monster]*](https://dnd.su/spells/110-hold_monster/) |

### БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

3-й уровень, умение клятвы мести

Когда вы даёте эту клятву, вы получаете следующие два варианта использования «[Божественного канала](https://dnd.su/class/94-paladin/#channel-divinity)».

**Порицание врага.** Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите обличающую молитву, используя «Божественный канал». Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Исчадия и Нежить совершают этот спасбросок с помехой.

Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости.

Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.

***Обет вражды.*** Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас, используя «Божественный канал». В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с преимуществом. Это распространяется и на социальные атаки.